

Semaine des arts
maine des arts
ine des arts
: des arts
es arts
arts
ts



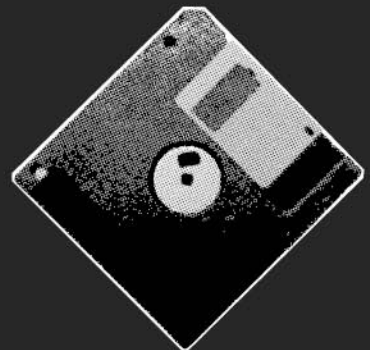
Journées des Arts et de la Culture
dans l'Enseignement Supérieur (JACES)

LIVRET D'EXPOSITION

Master Création numérique
Batiment T / PNRV

12h30
à
17h30

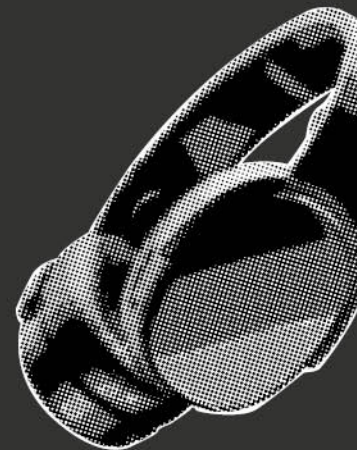
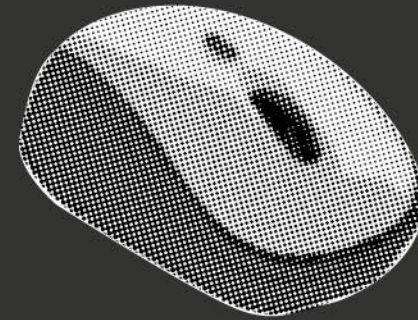
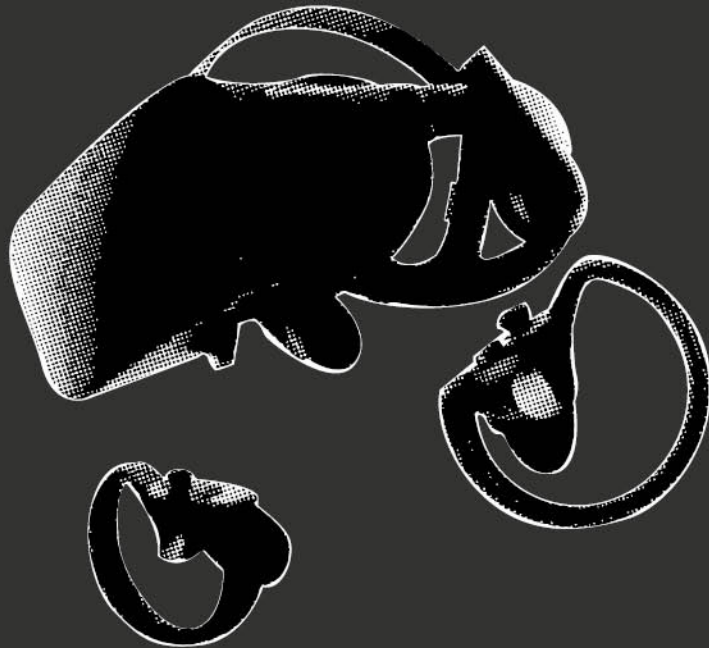
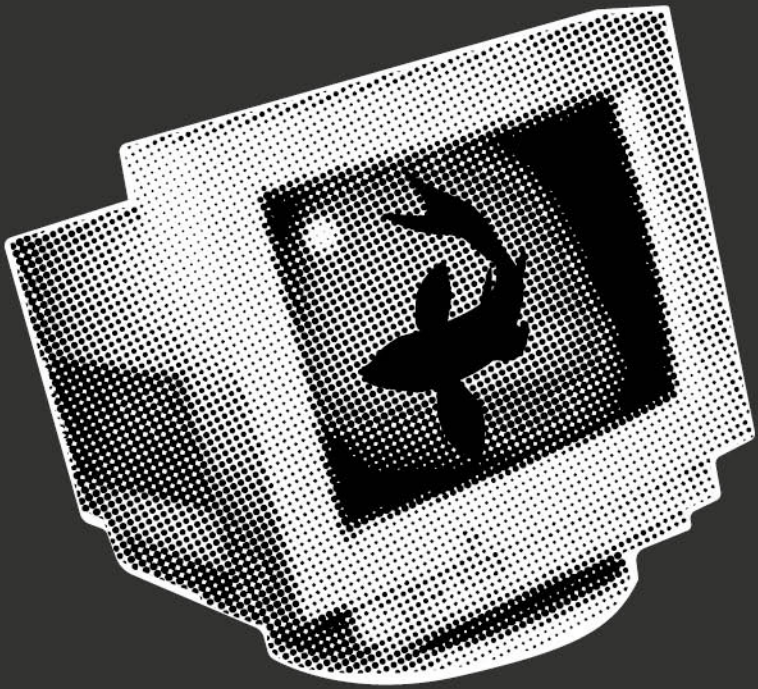
4 AVRIL
5 AVRIL
6 AVRIL 2023



Université Rennes 2 - UFR ALC
Master Création numérique

2023

Livret
d'exposition
Master
Création Numérique
UFR ALC



Edito

« Avec le numérique, on assiste à un changement de paradigme. La science pénètre au cœur de l'art sans en avoir l'air, à la manière d'un cheval de Troie, véhiculée par la technique. Elle continue de lui fournir un imaginaire et des visions du monde encore plus extraordinaires, mais elle lui offre en même temps des moyens totalement inédits et d'une extrême efficacité : les ordinateurs. Les artistes manipulent désormais des technologies capables de simuler, grâce à des algorithmes subtils, d'innombrables phénomènes naturels, en particulier ceux qui sont propres à l'esprit. » 1.

L'arrivée du numérique dans l'art marque un tournant dans la façon de percevoir et de ressentir les œuvres. Plus sensible, plus poétique, plus dérangeant, le numérique offre à l'art une nouvelle perception de l'interaction entre l'œuvre et le spectateur. Lorsque l'art utilise le numérique comme médium à part entière, son plein potentiel interactif et immersif est exploité. Présent dans notre société de façon permanente, il modifie notre interprétation de ce qu'il est possible de créer lorsqu'il rencontre l'art. L'art numérique se place alors comme un véritable pilier dans le monde de l'art et permet de casser nos schémas académiques normés afin de repenser une façon plus libertaire, plus engageante de concevoir.

L'exposition présentée à l'occasion de la « Semaine Des Arts » (SDA) lors des « Journées de l'Art et de la Culture dans l'Enseignement Supérieur » (JACES) par les étudiant.es du Master Création Numérique de l'UFR ALC de l'université Rennes2 vient interroger nos usages et notre appropriation du numérique. Amenant par le biais de leur travaux de recherche-crédation à réinterpréter le numérique, les étudiant.e.s-chercheur.e.s ouvrent un champ des possibles pour le regardeur et permettent d'interroger la plasticité même du numérique. Ainsi, les exposant.es mettent en avant les enjeux du numérique à travers des recherches et pratiques variées tout en questionnant la place de celui-ci, tant sur l'aspect esthétique, qu'éthique ou encore technique.

Aujourd'hui, le numérique fait partie intégrante de la vie de nombre d'entre nous. Si l'intention est de pousser le spectateur à se questionner sur sa place parmi les nouvelles technologies, elle permet également de dériver sur d'autres manières de donner du sens à ce qui nous entoure. Plus encore, le numérique permet une introspection sur notre place même en ce monde et ce que cette position englobe. Installation, performance musicale, 3D, jeux vidéo, programmation, réalité virtuelle, augmentée ou mixte, intelligence artificielle, ... Laissez vous immerger par des créations aussi variées que poétiques et n'oubliez pas d'être curieux.

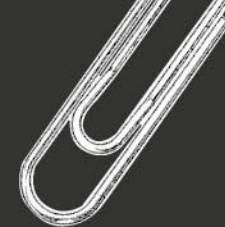
Maelle Lopes, Master 2 Création numérique

1. Couchot, EDMOND, Automates, robots et humains virtuels dans les arts vivants, Paris, Presses Universitaires de Vincennes, 2022, Page 10

Sommaire

Microcosmos	p 6
Procession virtuelle	p 8
Projet MELUD	p 10
Hidden	p 12
Data Feminism	p 14
Jardin magique	p 16
Plasticité récurcive	p 18
Dounos	p 20
Après le silence...	p 22
Mold	p 24
Automatisme	p 26
Helvowl	p 28
Fragments	p 30
Fantôme numérique	p 32
Hybridation de média en vidéo	p 34
Symphonie céleste	p 36
Ed le fantôme	p 38
Remerciments	p 40
Notes	p 42

Planning des Performances

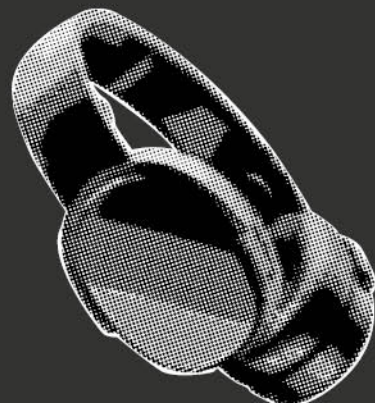


Plateau A

Mardi 04 avril

Après le silence à 13H30 et 16H30 par Gwenolé GERVIS

Dounos à 14H30 et 15H30 par Paulin DUCHATELLE et Elouan DELOUCHE

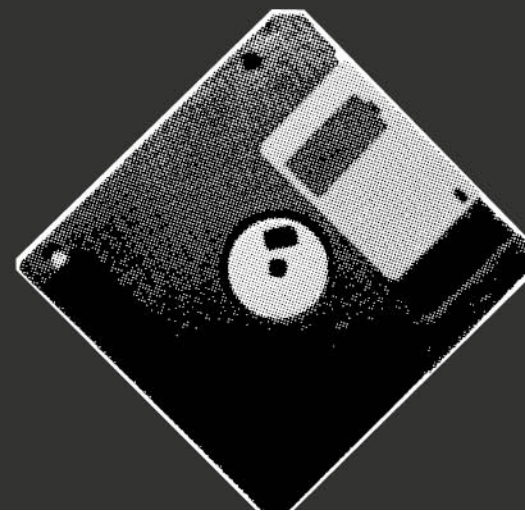


Mercredi 05 avril

Automatisme à 13H30 et 15H30 par Gabriel CHIAPELLO

Jeudi 06 avril

Fragments à 14H00 et 16H00 par Quentin BARANGER



Microcosmos

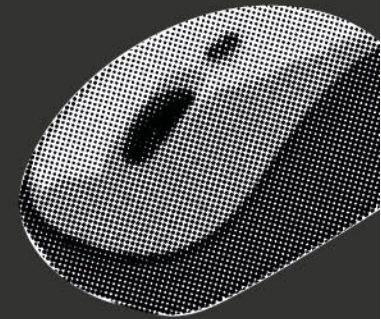
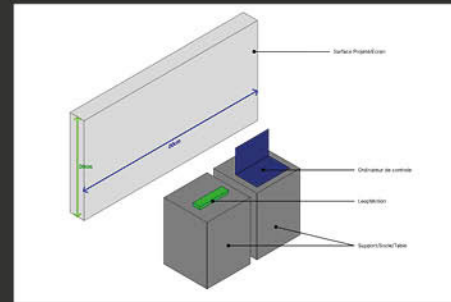
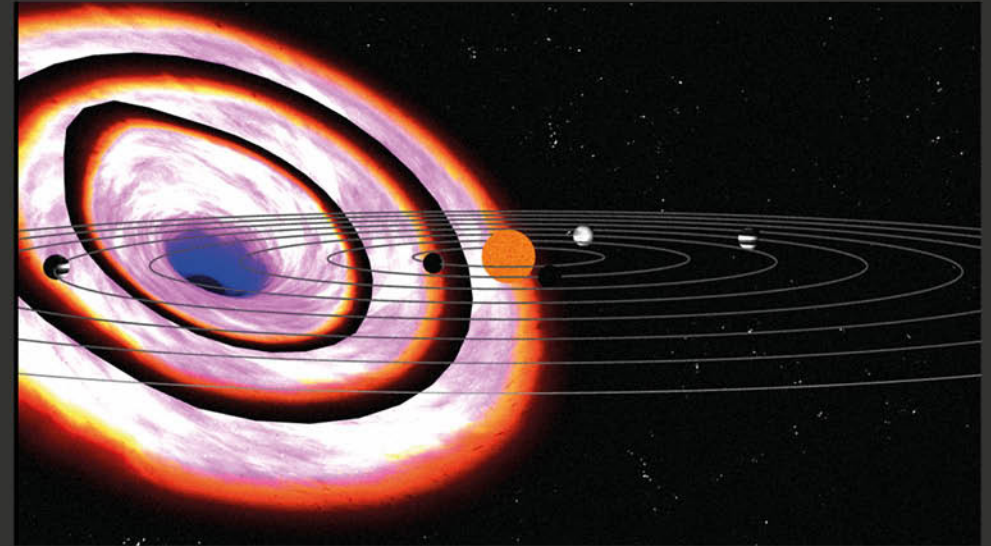
Par Léo LECROQ et Mathilda PLANCHENAUT

Cette oeuvre vous invite à explorer les merveilles de notre univers et à voyager dans l'espace au travers d'une projection interactive.

Microcosmos immerge les spectateurs au sein de l'interprétation singulière d'un univers à taille réduite, plongeant dans les mystères des trous noirs, des exoplanètes et de potentiels événements spatiaux causés aléatoirement.

“Quand on se place du point de vue du système solaire, nos révolutions ont à peine l'amplitude de mouvements d'atomes.”¹

Microcosmos est une oeuvre qui sert aussi d'introduction au lois de la physique. Le spectateur sera amené à déplacer le point de vue du système sous l'angle qu'il souhaite avec le simple mouvement de ses mains. Que vous soyez astronome ou simplement intrigué par le milieu spatial, n'hésitez-pas à venir découvrir ce microcosme interactif intrigant !



¹ RENAN, Ernest, Des Rythmes au Chaos, France, Odile Jacob, 1 Février 1994



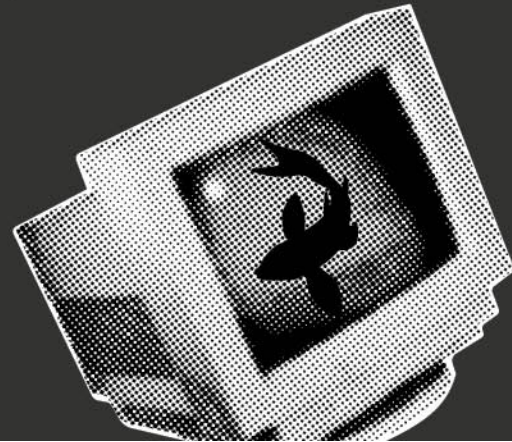
Procession virtuelle

Par Chloé BERUBE

Mon travail porte sur la création de vêtements virtuels, plus communément appelée « digital fashion ».

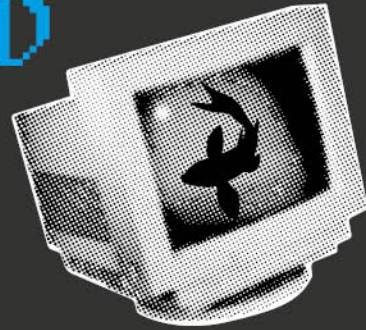
Ces vêtements simulés permettent de visualiser en temps réel le rendu des créations telles qu'elles le seraient dans la réalité, que ce soit la forme ou la matière. Les vêtements ainsi créés peuvent rester et exister dans le domaine virtuel, en habillant un avatar par exemple, ou bien être traduits en vêtements réels, la simulation permettant le patronage et le prototypage de la pièce.

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



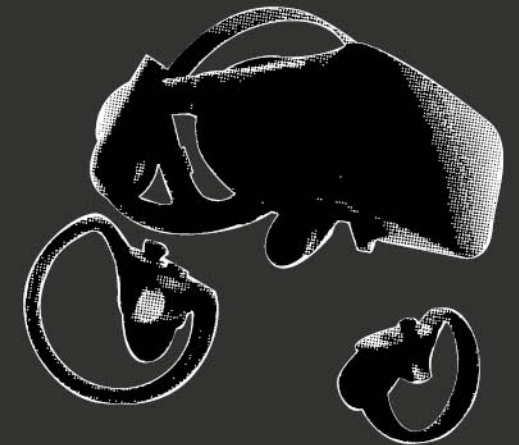
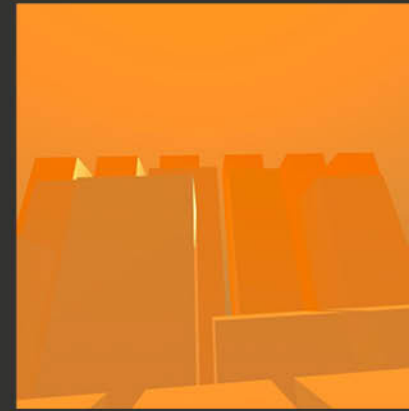
Projet MELUD

Par Benoît WITZ



Ce dispositif a pour objectif de plonger l'utilisateur dans un environnement et des objets familiers. Le spectateur est cependant invité à interagir d'une manière qui sort de l'ordinaire, le poussant à expérimenter. Ces interactions inhabituelles amènent l'utilisateur à se questionner sur les utilisations des technologies numériques, en particulier l'usage des nouveaux outils d'information et de communication. Ses questionnements seront accompagnés des émotions attendues et 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



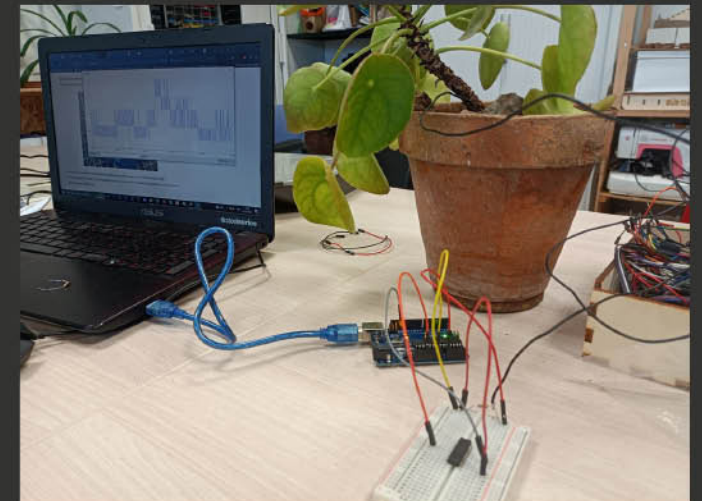
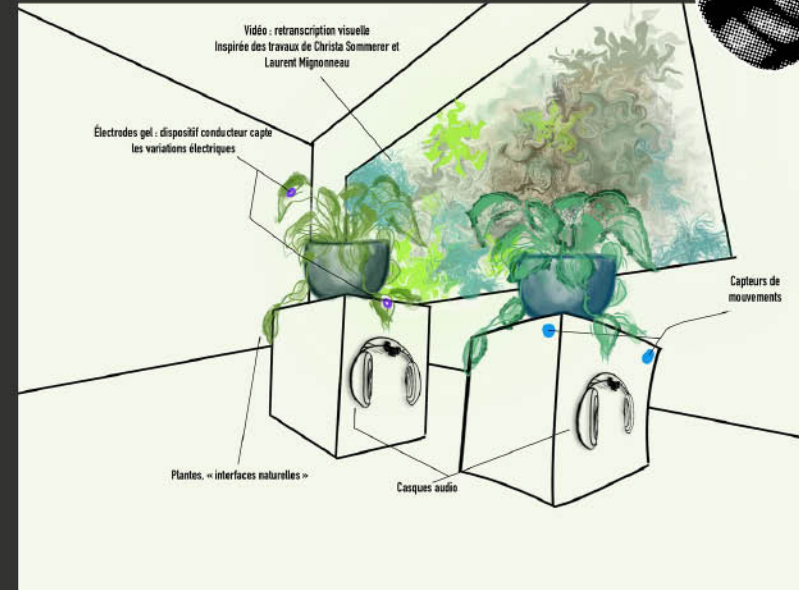
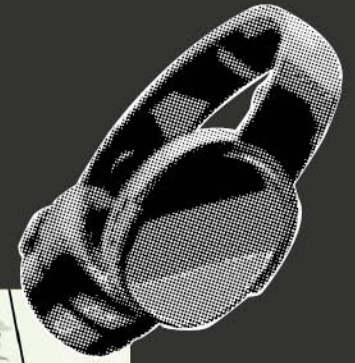
1 TOLSTOÏ, Léon, DE WYZEWA, Théodore, MEYER, Michel, 2016. Qu'est-ce Que L'art ?
2e éd. Paris : Presses Universitaires De France, p. 55.

Hidden

Par 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 en passant par le questionnement de notre rapport et de notre interaction avec celle-ci. C'est une œuvre sensorielle immersive qui permet de stimuler notre imagination par le toucher, le son et la vue. Hidden vise de ce fait à réinterpréter notre relation au végétal et notre langage par rapport à celle-ci, mais aussi à penser et à regarder les choses qui nous entourent sous une autre perspective.

« 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. »



Data Feminism

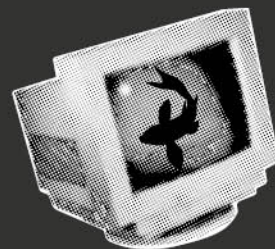
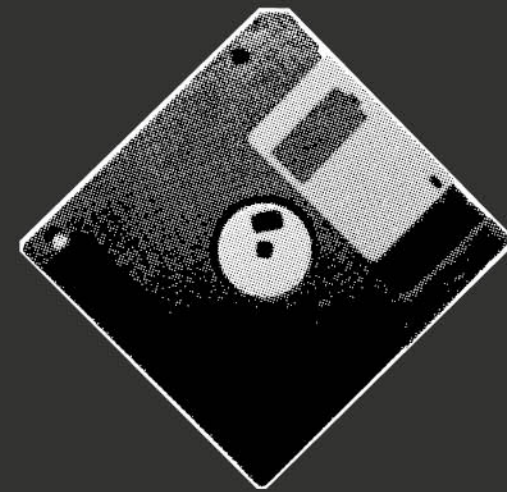
Par Marine CLERY-MILO

Avec mon travail, je cherche à apporter une nouvelle dimension à la féminité. Mon but est de montrer, par le biais de ma pratique, que les femmes ayant subi des mastectomies restent malgré tout féminines et ne perdent en rien leur beauté.

Leurs cicatrices, témoins de leur combat pour la vie, ne les rendent en aucun cas moins belles et légitimes. Je souhaite rendre hommage à ces femmes, ces mères et ces sœurs.

Ce travail est dédié tout particulièrement à ma mère qui fut le déclencheur de la création de cette œuvre : elle-même est une survivante de cette maladie. Elle s'est battue, quitte à perdre sa féminité. Elle s'est questionnée devant son miroir, se demandant si elle était encore belle, encore femme.

Pourtant, aux yeux de ses proches, elle n'a jamais cessé d'être belle. Ceci, malgré les cicatrices, malgré les doutes, malgré la peur. Les marques qu'elle porte sont, en vérité, un simple rappel de la chance qu'elle soit toujours parmi nous aujourd'hui.



Jardin magique

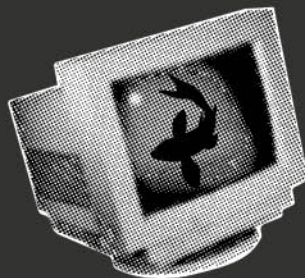
Par Yaouen LEPORCHER, Jeremy MIGNAN, Charlotte ABIVEN, Gaetan BODET, Paulin DUCHATELLE, Emilie JAGOURY, Arthur ROUSSAT, Matthieu MATEUS, Lucas DESBANCS

Ancrée dans un univers bucolique, cette expérience de réalité virtuelle immerge l'utilisateur dans un jardin numérique. Nous explorons les possibilités graphiques et sensorielles de la combinaison entre le numérique et la nature. Impactée par la question de la crise climatique actuelle et avec la volonté de représenter notre génération, notre groupe propose ici un scénario alternatif de visite botanique dans un futur écologique désastreux : Les plantes que nous vous proposons de découvrir virtuellement sont aujourd'hui menacées de disparition dans la réalité. Afin d'en accentuer l'impact, la visite est organisée dans un environnement nocturne et une ambiance sonore qui invitent à la contemplation, à l'onirisme et à l'émerveillement. La médiation mise en place durant l'expérience aide également l'utilisateur à se sensibiliser et à mener une réflexion par rapport aux problématiques écologiques contemporaines.



Plasticité Récurrente

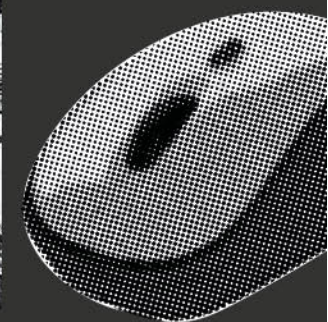
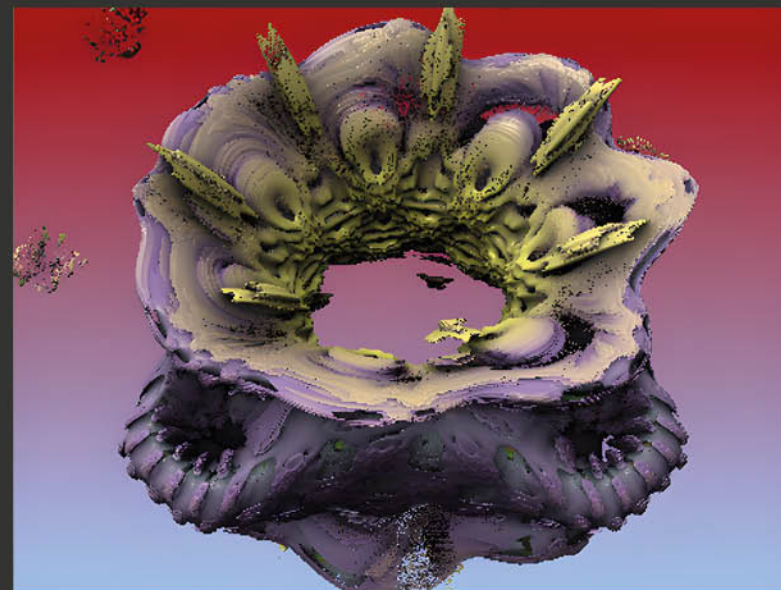
Par Savanephone RIAND



« 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 pluriscalaire qui caractérise le concept de fractal géométrique » 1.

Travailler sur la plasticité des fractales et de l'infini nous expose à un paradoxe : la limite de la matérialité. L'infini aura toujours une approche et une représentation 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 CHIROLLET, Jean-Claude, La question du détail et de l'art fractal : (à bâtons rompus avec Carlos Ginzburg), Paris, L'Harmattan, 2011, page 6-7.

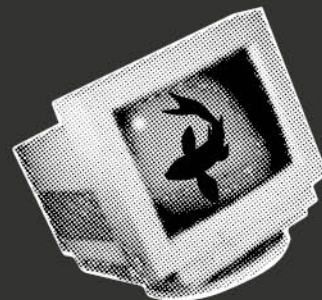
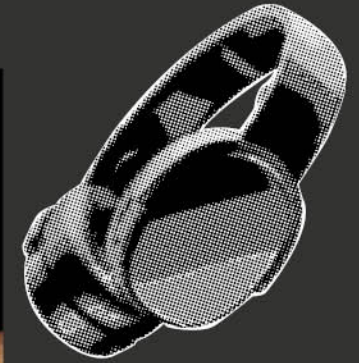
Dounos

Par Paulin DUCHATELLE, Elouan DELOUCHE

Dounos est un projet musical alliant musique acoustique et musique électronique autour d'un travail sur la matière sonore. Nous puisons largement dans les pratiques académiques et traditionnelles pour générer un voyage musical.

C'est par la répétition de motifs et par l'improvisation que la performance appelle à la transe et à la contemplation du moment. Notre processus créatif place l'instant présent, sa perception complète par le corps et l'esprit, au cœur de notre oeuvre.

Celle-ci est construite sur la base d'un "temps souple", événement dont le début et la fin ne sont pas absolus. Le dépassement des notions de temporalité et de formes amènent à l'apparition de blocs musicaux dont la succession et l'interprétation ne sont jamais fixées.



Après le silence...

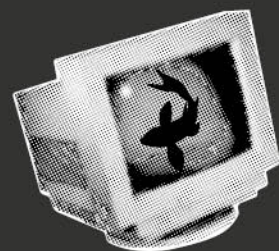
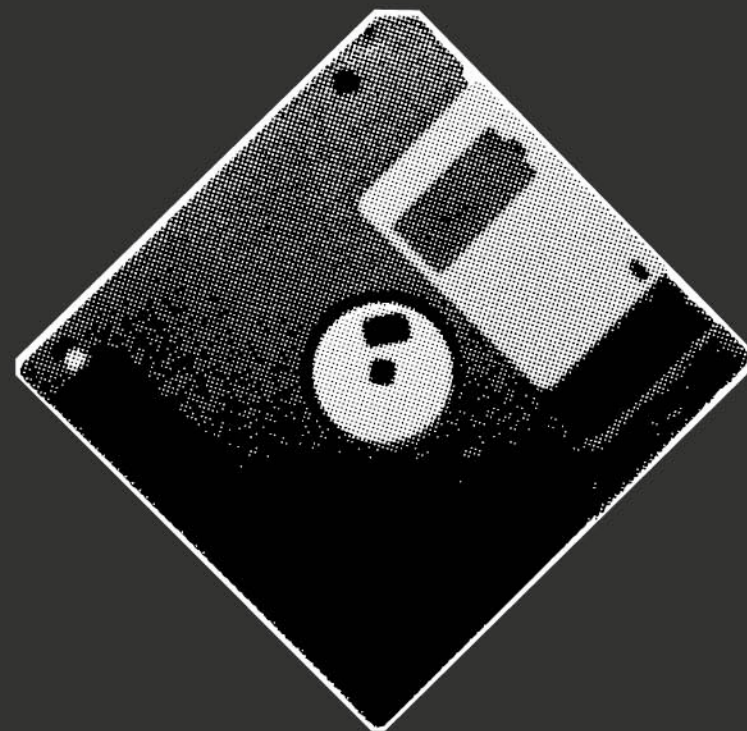
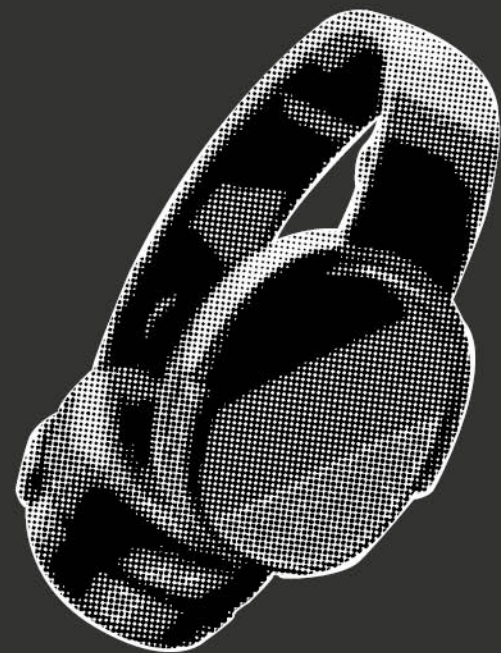
Par **Gwenolé GERUIS**, accompagné par **Gabriel CHIAPELLO**, **Quentin BARANGER**

«L'enfant triste meurt, mais naît,
l'adulte, le téméraire, le vulnérable
Mes émotions prennent place, et l'envie de vivre vient me
chatouiller,
mes yeux brillent,
Il me reste une chose à faire... raconter !»

Ce texte que vous venez de lire, je l'ai écrit. Je ressentais le besoin de mettre en mots la libération de certains de mes tourments personnels.

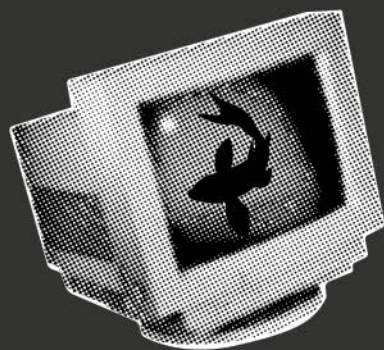
En effet, nous sommes tous sujets au silence, parfois même au secret. Des années sont parfois nécessaires pour nous en libérer. Lorsque ce moment finit par arriver, un sentiment de libération, accompagné de nombreuses émotions nous inonde. Des sensations particulières nous traversent et s'emparent de nous : La tristesse, la joie, le dégoût, l'envie... Nous découvrons ou redécouvrons alors le goût des choses, certaines libertés que nous avons oubliées, pour ainsi laisser place à une forme d'apaisement dans nos corps et dans nos coeurs.

Laissez-vous emporter, nous vous raconterons mon histoire !



MOLD

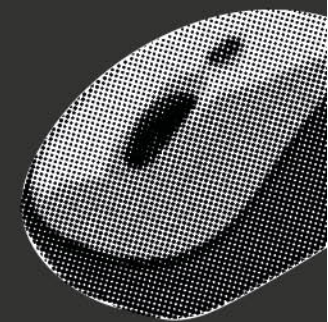
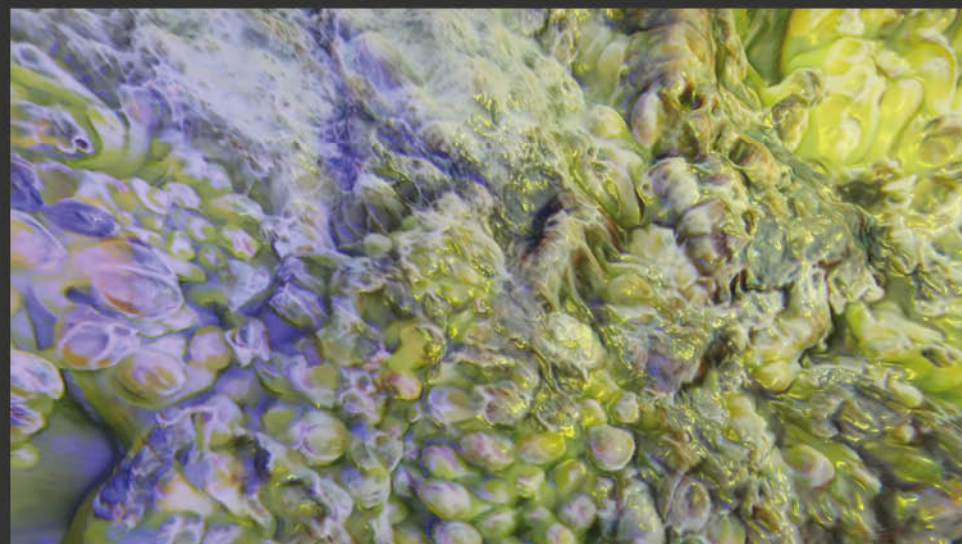
Par Graciane PAYET



La moisissure est un champignon duquel on cherche le plus souvent à se protéger en raison de sa nocivité sur l'organisme. Au delà de leur aspect nocif, les moisissures rebutent et dégoûtent avec leur aspect visuel et leur odeur.

Mold propose de repenser notre point de vue en utilisant ces champignons comme un principe de création, un générateur de formes et de textures.

Les images projetées sont des photographies de moisissures, retravaillées numériquement à l'aide de logiciels de modélisation 3D. Le support de projection est en polystyrène, travaillé de sorte à ce que les textures des images se superposent à celles de la matière. Ce projet invite à poser un regard esthétique sur ce qui peut abriter une forme de poésie, ainsi qu'à questionner plus généralement notre rapport au dégoût.

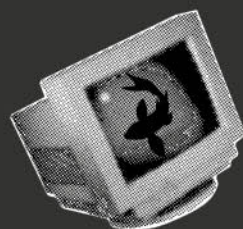


Automatisme

Par Gabriel CHIAPELLO

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 résultat : 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



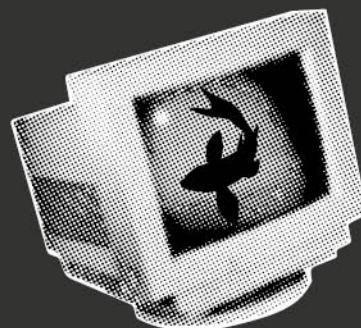
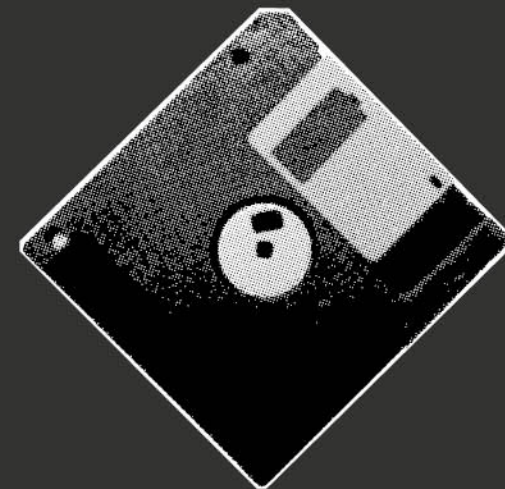
¹ COURBET, Gustave,, Lettre aux jeunes artistes de Paris, 1861 in Peut-on enseigner l'art ?, Paris, L'Echoppe, 2016.

Helvowl

Par Florian CONSTANCY, Julien GER,
Mathieu QUEMENER, Yaouen LEPORCHER,
Jeremy MIGNAN

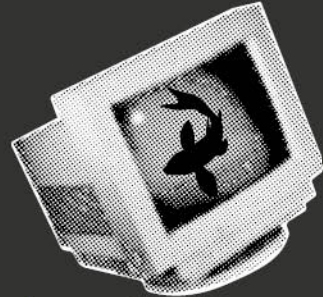
À la fois déroutante et fascinante, l'installation Helvowl vous plonge dans une ambiance chaotique qui donne l'impression d'être arrivé tout droit en enfer. Le dispositif sonore et visuel laisse le choix entre trois parcours différents selon vos envies afin de profiter au mieux de l'expérience. Lancée avec la volonté de marquer le spectateur, Helvowl se concentre sur l'expression d'émotions et de sentiments profonds au beau milieu d'un univers anarchique et désolé.

La visite de cet environnement se veut initiatique avec la découverte de notre propre perception de la colère, de l'angoisse et de la solitude.



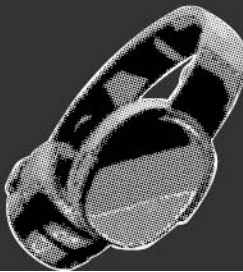
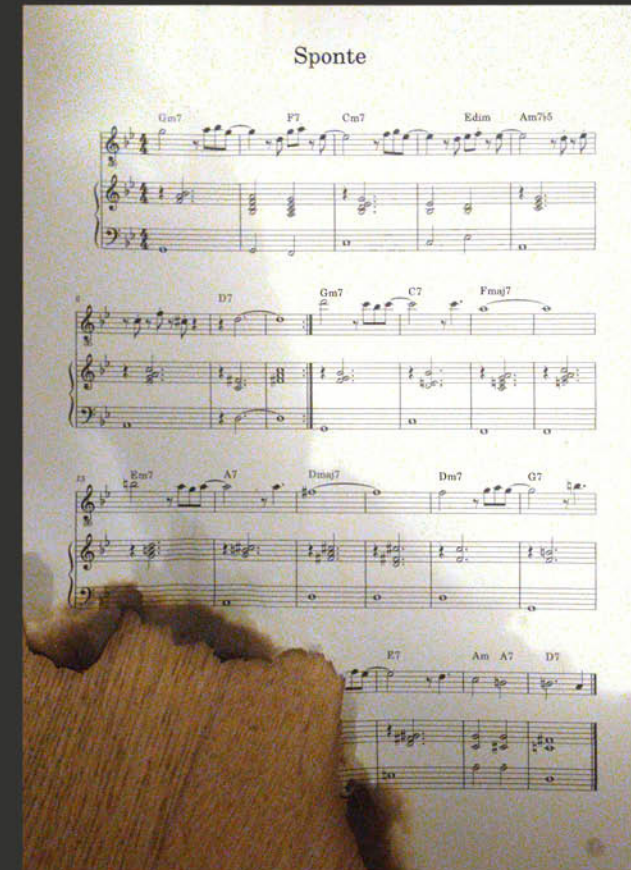
Fragments

Par Quentin BARANGER



Fragments est une invitation à découvrir de quoi est composée une improvisation musicale comme expression d'un état présent. Ce travail, basé sur une composition nommée Sponte est créé précisément dans l'optique de donner la possibilité d'improviser. Je m'intéresse plus spécifiquement à la relation entre l'improvisation musicale et le support visuel en proposant différentes versions de supports pour le morceau. Il s'agit également de travailler sur une mutation et une dégradation de la partition. Cette pratique de l'improvisation révèle finalement des fragments de motifs improvisés, en coexistence avec les fragments du support écrit, et invite à associer l'expression d'un état présent musical à l'existence d'un support visuel.

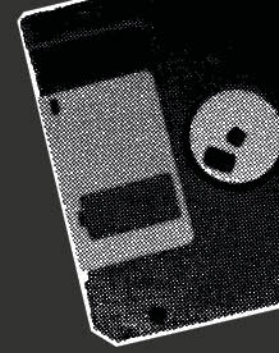
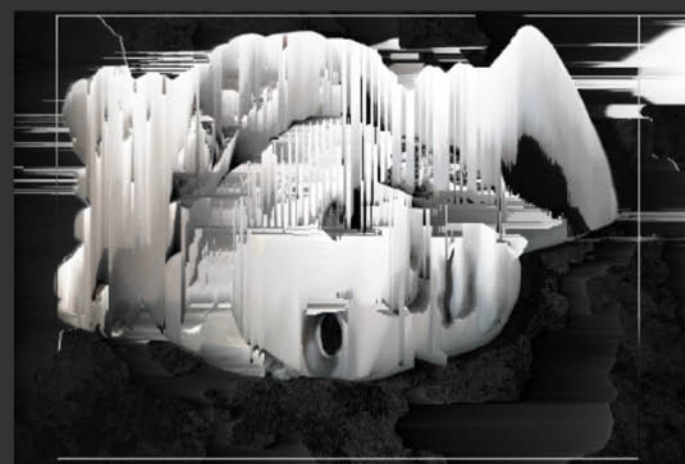
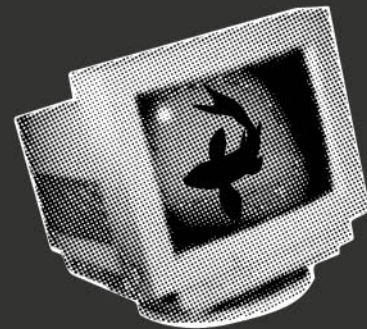
« Tandis que l'écriture affiche une représentation matérielle du son, l'improvisation dicte une représentation corporelle du son »



Fantôme numérique

Par Timothé JOUAINO

Mon travail consiste en une série d'images fixes, potentiellement interactives. J'ai une pratique qui s'axe autour de l'utilisation du glitch, une pratique numérique qui se base sur la création par la destruction, l'anomalie et le hasard. Cependant, je m'intéresse plus particulièrement au pixel sorting et au datamoshing comme outils de création artistique. L'esthétique de mes images se concentre majoritairement sur l'utilisation du statuaire antique, qui selon moi, représente la pureté et la perfection esthétique au sein des médiums artistiques. L'utilisation du glitch sur ces images permet alors de créer un mélange des générations mais également un contraste de style sur les visuels créés.

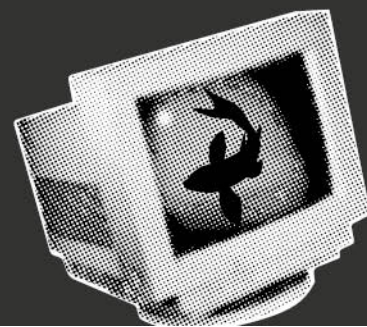
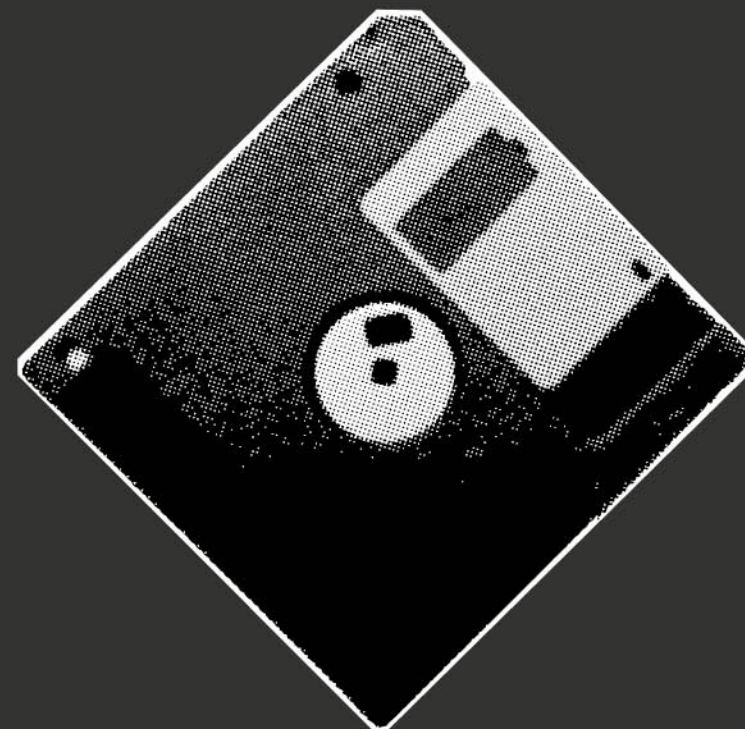
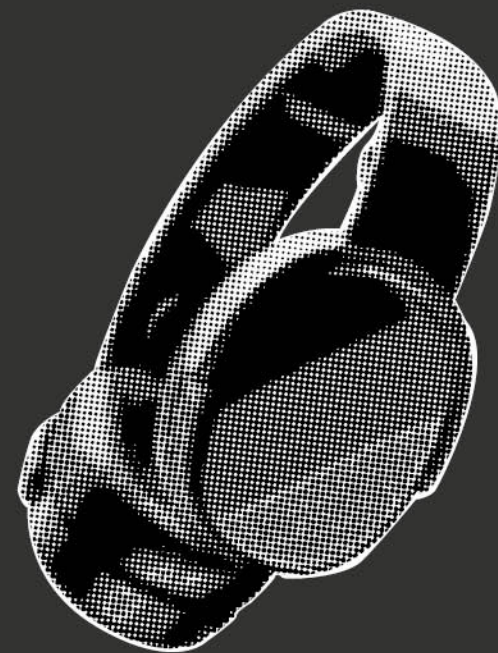


Hybridation de média en vidéo

Par Etienne SABY

Exposition d'un ensemble de vidéos dans lesquelles sont utilisées des techniques d'hybridation de média mêlant prise de vue réelle, incrustations 3D et stop motion. L'objectif est d'explorer comment l'hybridation de média numériques et plastiques peut être mise au service de la narration.

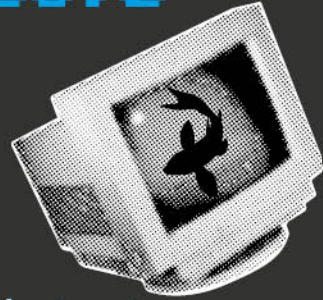
« Il conviendrait aujourd'hui de regarder les oeuvres d'art comme des dispositifs fictionnels, non pas seulement comme de pures et simples fictions, mais comme des virtualités qui aiguissent nos yeux, affûtent nos oreilles, engendrent les fantasmes que nous projetons dans le futur comme autant d'espoirs d'émancipation. »¹.



¹. JIMENEZ, Marc, L'art entre fiction et réalité, 2014, L'harmattan.

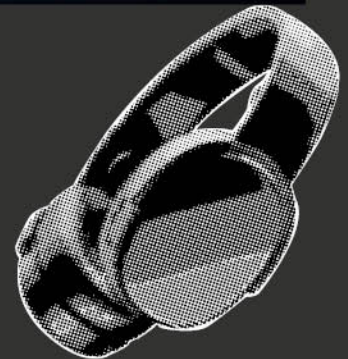
Symphonie Célèste

Par Biou LAMBRON



« Regardez encore ce point. C'est ici. C'est notre foyer. C'est nous. Sur lui tous ceux que vous aimez, tous ceux que vous connaissez, tous ceux dont vous avez entendu parler, tous les êtres humains qui aient jamais vécu, ont vécu leur vie. Toute la somme de nos joies et de nos souffrances, d'idéologies et de doctrines économiques, tous les chasseurs et cueilleurs, tous les héros et tous les lâches, ont vécu ici, sur un grain de poussière suspendu dans un rayon de soleil. »

Notre planète est perdue dans un ballet cosmique dont les forces exercées par les étoiles dépassent l'entendement. La Symphonie Céleste met en lumière les signaux produits par ces étoiles qui nous entourent en les traduisant en sons. Tendez l'oreille et laissez vous transporter dans le cosmos.



Ed le fantôme



Par Team PDF : Mathieu QUEMENER, Julie PERONNE,
Therry LEFEBURE,
Mathilda PLANCHENAUT, Florian CONSTANCY, Oceane
PERROUAULT, Aurelie VARIN, Julie GER, Leo LECROQ

L'aventure d'Ed le fantôme vous invite à penser la réalité virtuelle comme un pont entre le réel et des univers imaginaires surnaturels, dans lequel nous pourrions interagir comme dans un jeu vidéo. Notre rapport au corps est ainsi interrogé, alors que nous incarnons un fantôme ne possédant pas d'enveloppe charnelle opaque et que nous nous déplaçons en flottant. Ce travail de modélisation 3D et de réalité virtuelle est un alliage étroit entre un univers poétique, emprunt d'une certaine sensibilité, et les techniques informatiques, alimentées par les esprits d'étudiants 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. BERNARD Anaïs, ANDRIEU Bernard, Manifeste des Arts Immersifs, Collection Epistémologie du corps, ISSN 1775-7355, Presses Universitaires Nancy, 2014



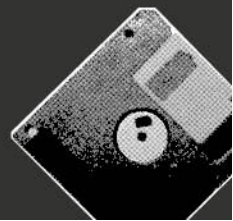
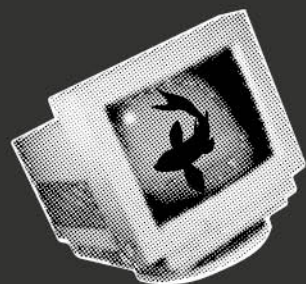
Remerciements

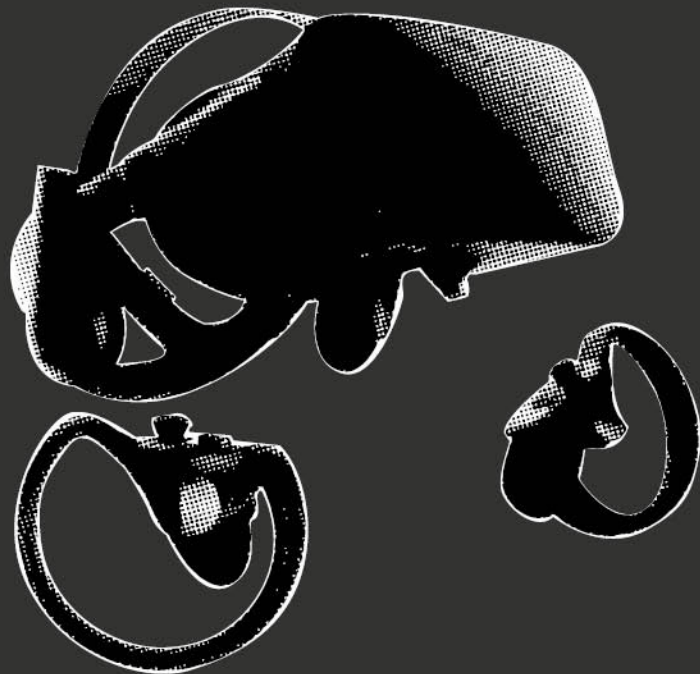


Nous remercions chaleureusement toutes les personnes qui ont permis de rendre cette exposition possible :

- Tous les étudiants ayant exposé durant cette semaine
- 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 Gérard, Graphiste et Responsable de la communication
- Benoît Witz et Julia Pellegrini, Régisseurs de l'exposition et direction artistique.
- Julie Péronne pour la relecture et la correction du livret d'exposition
- Maelle Lopes pour la rédaction de l'édito
- Antoine Costes, ingénieur, artiste, intervenant du Workshop Master 1 Création Numérique
- Léo Lecroq et Mathilda Planchenaut pour leurs soutiens

- Notre FabLab Rennes 2 et son 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 et Maiwenn Becel, Coordinatrices Pratiques Artistiques, UFR A.L.C
- Valentin Dabo et Gaal Mélikian, nos précieux et exceptionnels régisseurs du PNRV
 - Nos ami-e-s du CREA, Christian Allio, Aurélien Guemene, Gaal Mélikian and Co
- Nos ami.e.s du service Communication, Maud Labrousse et l'ensemble du Service
- Nos ami.e.s du service Culturel, Sarah Dessaint et l'ensemble du Service
- Nos ami-e-s de la DSI, Arnaud Saint-Georges, Pascal Gouery, Romain Denoual and Co
- Nos ami-e-s de la DRIM, Flavien Sorette, Pierrick Richard and Co
- Nos ami.e.s du Pôle Sécurité, Joachim GARDIN et l'ensemble de son équipe





UNIVERSITÉ
RENNES 2

Master Création
Numérique
2023