



TERRITOIRES NUMÉRIQUES

La Fabrique - Le Tube

14 JANVIER - 18 FEVRIER 2016

TERRITOIRES NUMÉRIQUES

Même si sa définition varie en fonction des approches, qu'elle relève de la géographie, des sciences humaines, sociales ou politique, le territoire renvoie à la question de l'étendue, qui est bornée par des frontières (politique) ou des limites (naturel). Le territoire est donc un lieu circonscrit mais c'est aussi un espace vécu, un espace que l'on s'est approprié et que l'on a transformé. Le territoire est porteur d'identité. C'est un espace de pouvoir et de partage.

Comment envisager le territoire à l'ère des technologies contemporaines et plus singulièrement des technologies du numérique ? Comment redéfinir le territoire au regard du réseau, du flux, de la mobilité, de l'instantanéité, de l'ubiquité mais aussi de la complexité ?

Les œuvres numériques réalisées par les étudiants du Master Création numérique donnent à voir que le territoire n'est pas donné mais qu'il se construit. Chacune d'entre elles est singulière tant dans ses dimensions plastiques, ses processus de création que dans la façon dont elle est problématisée et dont elle reflète une vision du monde. Mais les lieux circonscrits qu'elles occupent sont constamment repensés et transformés au regard de l'espace de monstration que les étudiants s'approprient à la fois individuellement et collectivement, par la scénographique mise en place et à travers le vécu du montage de projet. Les périmètres eux-mêmes sont enfreints par la mise en écho que représentent les différentes approches plastiques et problématiques liées au numérique, et par la mise en résonance entre local et global, entre création individuelle et enjeux contemporains. Elles sont par ailleurs transgressées par les spectateurs qui cheminent de toute part, tissent des trajectoires et construisent leurs propres parcours, lieu d'expériences qui leur permet de construire leurs propres territoires.

L'exposition Territoires numériques montre que le déploiement des réseaux et le développement du numérique nous amènent à repenser les limites des territoires existants, à déstructurer ceux-ci pour les organiser autrement (Stiegler). En ce sens, le territoire est un lieu de création permanent.

Carole Hoffmann, responsable du Master Création numérique

DIALOGUE ABSURDE

AVEC CET AUTRE MOI

2015 - 2016

Les étudiants de Master 2 professionnel Création Numérique proposent une oeuvre issue de leurs recherches en création sonore. Au travers du thème du bégaiement, cher à Gilles Deleuze, ils explorent les notions de processus de création et de l'oeuvre en devenir. Le bégaiement, c'est cette phase de pré-langage, cet instant où tout est possible, où tout peut encore advenir.

L'oeuvre in-situ, « Dialogue absurde avec cet autre moi », nous donne à expérimenter cet espace en transition et de répétition que forment les marches menant jusqu'au Tube.

Cet entre-deux qui n'est pas encore à proprement dit « l'espace d'exposition », mais qui précède, est l'occasion de donner à ressentir une parole vibratoire dans ses dimensions sonore, visuelle et spatiale. Le son sera diffusé dans cet escalier, de sorte que celui-ci deviendra l'instrument d'une lecture vibrée. Le visiteur est amené à fouler ce texte, à marcher sur le mot, à entrer physiquement dans le son.



Technique utilisée:

Vidéo et son projetés en temps réel.

Système de captation PIR-MAX/JITTER.

Diffusion du son sur transducteurs tactiles.



NUM_ÉROTIQUE

2011 - 2012

Antoine
DESNOS

INSTALLATION INTERACTIVE

Réseaux sociaux, discussions instantanées, cybersexe, biométrie, reconnaissance vocale, technologies tactiles...

Dans une société où les nouvelles technologies jouent un rôle croissant dans la construction des liens sociaux, la question de leur influence sur nos comportements se pose.

Ces technologies modifient également notre conception du corps, qui ne semble plus cantonné à ses limites physiques. Il est courant aujourd'hui de pouvoir discuter de visu avec une personne située à l'autre bout de la planète, d'accéder à tous types d'information d'un simple glissement de doigt ou de pouvoir consommer de la pornographie à tout moment.

Ces impressions d'instantanéité et de disponibilité ont modifié notre rapport au corps, à ses possibilités, à ses limites.

Le projet « Num_Érotique » est un dispositif interactif qui interroge ce changement de perception en proposant une approche sensible des technologies numériques. L'objectif est de permettre un dialogue émotionnel entre le spectateur et un corps numérique.

Le spectateur joue ainsi un rôle fondamental dans le déroulement de l'interaction. Le dispositif consiste à capter les émotions profondes du corps, par le biais d'un capteur de pression artérielle, et à utiliser les données ainsi mesurées pour modifier l'aspect d'une entité numérique.

Cette entité se compose d'une figure visuelle créée numériquement rappelant le corps, et d'un environnement sonore. Elle porte en elle une forte connotation érotique afin de provoquer des réactions émotionnelles chez le spectateur. La figure évolue en fonction de ces émotions. Un dialogue sensuel peut alors avoir lieu entre l'entité numérique et le spectateur.

PETITES HISTOIRES DE PHOTOGRAPHIES DE FAMILLE 2012 - 2014

Marion
BLANC

DISPOSITIF
PHOTOGRAPHIQUE
ET SONORE

Dans un contexte social marqué par l'accélération du monde numérique notamment dans le milieu de la photographie et, plus précisément celle de famille, on peut se demander comment ramener du contact, de l'attente, de l'intime et de la surprise en reliant alors ces photographies à des moyens novateurs, numériques et, en proposant une lecture narrative sonore permettant l'intimité, le questionnement, et l'identification au sein de ce cadre familial ?

Lors de ma première année de Master, j'ai travaillé sur un projet mettant en scène des archives familiales personnelles. J'ai utilisé de la peinture thermochromique sur ces images (peinture qui réagit au contact de la chaleur). Pour cela, une couche de cette peinture de couleur noire (pour rappeler le développement au sein des chambres noires) était présente sur celles-ci. On venait ensuite chauffer par derrière au moyen d'une cellule peltier (composant électronique qui chauffe sur une face et refroidit sur l'autre). Une fois chauffée, la photo apparaissait au yeux du public.

Lorsque la température baisse, la couche de peinture noire venait à nouveau recouvrir la photographie. L'utilisation d'un programme en arrière plan permettait de contrôler la chauffe et de déceler la présence d'une image.

Cette année j'ai poussé plus loin mon propos en articulant ce principe à une narration sonore présentée au public lorsque celui-ci viendra découvrir une photographie (toujours à l'aide d'un programme qui va venir activer le son en même temps que la chauffe des images). Ces images ne sont pas muettes, elles ont beaucoup de choses à raconter sur la sphère familiale. Elles font partie de notre passé et peuvent expliquer notre présent. Je voulais alors, amener le spectateur à avoir, en plus d'une expérience tactile et visuelle, une lecture sonore qui viendra compléter les deux autres afin qu'il puisse s'immerger dans ce contexte particulier qui lui est pourtant plus que familial, il le concerne lui aussi directement.

EMPATHIE ARTIFICIELLE

L'EXPÉRIENCE

DE L'AUTRE

2014 - 2015

Manon
SCHNETZLER

INSTALLATION INTERACTIVE

Ce projet propose une réflexion sur l'empathie que l'homme peut ressentir envers une entité technologique. Une interaction s'établit entre l'homme et l'aspirateur, entre le vivant et la machine, proposant au spectateur une expérience d'un autre technologique.

L'expérience interactive est toujours unique, et cela induit des relations singulières entre le robot et chaque spectateur, comme dans une relation plus conventionnelle qui pourrait être établie entre deux individus vivants.

PARANELLO ASPIRATEUR SENSIBLE

DÉTOURNEMENT D UN ROBOT ASPIRATEUR

À l'heure de l'ère technologique et numérique, les relations qui peuvent exister entre l'homme et la machine semblent évoluer. Si la machine a été initialement conçue pour aider l'homme dans les tâches les plus lourdes, nous semblons entretenir, aujourd'hui, un rapport de plus en plus intime avec elle. Nous sommes submergés d'objets technologiques, nos machines partagent notre quotidien, et nous leur témoignons de plus en plus d'affection, nous nous attachons à elles comme s'il elles étaient bien plus que de simples objets inanimés. Ce projet questionne donc cette étonnante relation affective et l'empathie artificielle qui peut apparaître, c'est à dire cette capacité qu'ont certains objets à éveiller en nous différentes émotions : Pourquoi et comment l'homme peut-il ressentir des émotions pour des objets technologiques n'ayant parfois aucune vocation sociale. L'homme est-il capable d'éprouver autant d'empathie envers la technologie qu'envers le vivant ?

Cette installation interactive propose une interaction entre l'homme et une machine, en l'occurrence, un i-robot aspirateur Paranello. Travailler sur un appareil électroménager, qui n'a, initialement, aucune vocation sociale, mais qui rend service en nettoyant les sols et qui est capable de se déplacer de façon autonome, peut inciter certaines personnes à le considérer comme un élément doté d'une sorte de conscience et à le traiter non plus comme l'ustensile inanimé qu'il est réellement, mais comme une créature vivante.

Organisation de l'exposition :

Edwige Armand, Elodie Decarsin, Carole Hoffmann, Jacky Mérit.

Communication conçue et réalisée par les étudiants de master 1 Création numérique :

Julien Aubry, Jeanne Authier, Valentin Bachelot, Mélodie Bajo, Clothilde Barbecot-Perrin, Amélie Bertin, Clara Bourdon, Feryel Bouzid, Manon Chevalier, Noémie Ferrand-Voilquin, Nikita Fraysse, Léo Grignon, Nouria Issouf, Alicia Jaconelli, Doriane Job, Eve-Anne Juin, Sarah Kauffmann, Vincent Leclerc, Sébastien Marsillon, Béatrice Mengaud-Sie, Lisa Mercier, Kévin Pédatte, Stereen Reesse-Destoc, Salah Eddeen Tomaizeh, Miiz Zhapalova, Tiantian Zhou.

Recherches scénographiques et montage réalisés par les étudiants de M2 Création numérique : Lana Alshakhshir, Aïna Ambroise, Laura Beignet, Lorena Colella, Christelle El Khouri, Justine Fillaudeau, Célia Gazal, Dany Giletto, Matthieu Le Roux, Chunyi Liu, Julian Onoro, Kenza Régy, Veronica Rios-Gomez, Lio Samazan, Manon Schnetzler, Carmen Mélissa Suares Del Real, Antony Valchev, Rong Zhang.

Régie : Pol Perez.



Le Master Création numérique est une formation diplômante (niveau 1) de spécialistes dans les domaines de la création numérique et des technologies innovantes. Il permet le développement de pratiques innovantes, en relation avec les problématiques contemporaines, et anticipe sur les métiers émergents dans les domaines de l'art, de l'industrie, de la recherche et du développement. Fort de ses dimensions technologiques et d'ingénierie, le master Création Numérique s'inscrit dans une démarche de création - recherche - profession qui articule :

- formation universitaire, scientifique, artistique et technique
- échanges avec des professionnels
- pratique de stage au sein d'entreprises ou d'institutions.

Le Master intègre la pratique du son en amont des projets et est ouvert aux pratiques de l'image, in situ ou à distance via réseau, de l'objet, du produit, de l'installation, du spectacle vivant. Il propose des enseignements fondamentaux, de recherche, méthodologiques, technologiques et des enseignements centrés sur la pratique du projet. Il propose en M1 des cours en imagerie numérique 2D, 3D, montage virtuel, intégration multimédia, gestion d'évènements interactifs en temps réel, technologies capteurs, informatique, électronique, et en son. Il intègre en M2 la 3D temps réel, la robotique, les objets interconnectés et les technologies nomades et réalité augmentée.

