

# ARTS, SCIENCES ET TECHNOLOGIES

LES ÉTUDIANTS DU MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE DE L'UNIVERSITÉ TOULOUSE JEAN JAURÈS EXPOSENT

Le master Création numérique est une formation diplômante (niveau 1) de spécialistes dans les domaines de la création numérique et des technologies innovantes. Il s'inscrit dans une démarche de création - recherche - profession. 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. Il comporte deux parcours : Interactivité, générativité (image, objet, espace) et Technologies innovantes.

- . Julien BONNELASBALS et Etienne BOUTEILLÉ, Michael FERNANDEZ, *Le Frigo*, frigo interactif, 2017, La Mèche.
- . Clara BOURDON, *Cycle de perpétuel recommencement*, Installation holographique, 2016, CROG.
- . Axelle CARLIER, *Emonapt*, objet émotif, installation, 2017, CROG.
- . Lisa BENKIRANE, Santiago QUINTERO, Isabelle ROMERO, Christophe REY, *Chant végétal*, installation interactive, 2017, La Mèche.
- . Aurélie PELLEGRINO, *Multivers*, casque immersif, 2017, La Mèche.
- . Mado RODRIGUES, *Habiter l'autre - Paradoxe & ambiguïté*, dispositif expérimental, 2017, CROG.
- . Miao YU, *Le Filtre de vérité*, écran interactif, 2017, La Mèche.

ENTRÉE LIBRE

**CROG**

UNIVERSITÉ TOULOUSE JEAN JAURÈS  
BATIMENT OLYMPE DE GOUGES,  
5 ALLEES ANTONIO MACHADO  
08:30-18:30

**LA MÈCHE**

ESPACE ASSOCIATIF D'EXPOSITION  
ET DE CRÉATION  
67 CHEMIN PUJIBET  
14:00-18:00

Mise en place par les étudiants du master,  
encadrée par Raphaël Bergère et Camille Prunet.  
Coordination : Carole Hoffmann.

Master Création numérique : [http://www.univ-tlse2.fr/accueil/formation-insertion/decouvrir-nos-  
formations/mention-creation-numerique-435329.kjsp?RH=UTM-FR](http://www.univ-tlse2.fr/accueil/formation-insertion/decouvrir-nos-formations/mention-creation-numerique-435329.kjsp?RH=UTM-FR)

Mail : [mastercr@univ-tlse2.fr](mailto:mastercr@univ-tlse2.fr)

**À TOULOUSE**  
**DU 10 AU 13**  
**OCTOBRE**  
2017

**VERNISSAGE**  
**À LA MÈCHE**  
**MARDI 10 OCTOBRE**  
**DE 18:00**  
**À 21:00**

# ARTS, SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Dans le cadre de la Fête de la Science, le master Création Numérique de l'Université Toulouse Jean Jaurès organise une exposition. Elle a lieu au Centre de Ressources Olympe de Gouges (CROG) de l'université et à l'espace associatif d'exposition et de création La Mèche du 10 au 13 octobre 2017.

Composée de pratiques innovantes, l'exposition fait l'articulation entre arts, sciences et technologies (robotique, holographie, électronique, interactivité, biologie connectée, impression 3D...). Elle propose une sélection d'œuvres soulevant des questionnements sur les utilisations des technologies telles que l'intelligence artificielle ou la réalité virtuelle.

Bonne Fête de la Science à tous!

Mise en place par les étudiants du master, encadrée par Raphaël Bergère et Camille Prunet. Coordination : Carole Hoffmann.

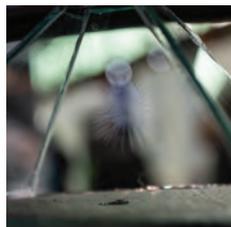
## PROGRAMME

Julien BONNELASBALS, Michaël FERNANDEZ, Laura KACZMAREK et Etienne BOUTEILLÉ, **Le Frigo**, frigo interactif, 2017  
[La Mèche](#)



*Le Frigo* se base sur le détournement d'un produit électroménager afin d'en proposer une redéfinition totale. Pour cela, nous avons récupéré un réfrigérateur que nous avons transformé en boîte de nuit. Cette installation utilise l'interactivité pour mettre en lumière les notions de stéréotypes et de clichés engendrés par ce genre d'environnement. En effet, par les différents choix du spectateur à l'intérieur du dispositif mis en place, il déclenche diverses ambiances sonores et visuelles. Par cette installation, le visiteur se trouve face à une métamorphose atypique qui modifie complètement son rapport à un objet qui fait partie de l'expérience quotidienne.

Clara BOURDON, **Cycle de perpétuel recommencement**, installation holographique, 2016  
[CROG](#)



Il s'agit d'une installation holographique et sonore qui a l'ambition de créer un micro-univers qui se construirait et se détruirait sous les yeux du public à l'infini. Cette réalisation s'inspire de l'hypothèse scientifique selon laquelle il y aurait différents types d'univers, dont certains ne vivraient qu'un moment

éphémère par rapport au temps relatif de notre univers. Malgré son aspect microscopique, le cycle qui a été choisi dans cette œuvre se rapproche davantage de celui que l'on retrouve à l'échelle macroscopique.

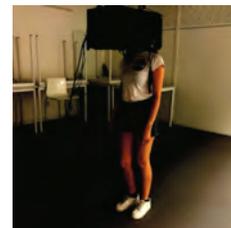
Axelle CARLIER, **Emonapt**, objet émotif, 2017  
[CROG](#)



*Emonapt* est un objet émotif. Ayant l'apparence d'un objet sans caractéristiques particulières, celui-ci se comporte comme un robot de compagnie. Il peut, avec l'interaction humaine, s'animer et réagir à la manière d'un être vivant. *Emonapt* répond aux comportements adoptés par le

spectateur. Si vous êtes avenant et que vous touchez l'objet de façon délicate et amicale, celui-ci s'activera de manière positive. Il s'éclairera d'une lumière chaude et ronronnera de plaisir. En revanche, si vous décidez d'être bruyant ou violent avec lui, le robot prendra peur et tremblera tout en adoptant une couleur bleutée.

Aurélienne PELLEGRINO, **Multivers**, casque immersif, 2017  
[La Mèche](#)



*Multivers* est un casque immersif, proposant au spectateur d'être immergé au sein de multiples univers numériques. Grâce à des mouvements, il pourra interagir avec ces derniers. Il se verra confronté tout d'abord à un trou noir, porte d'accès aux univers. Le

participant se retrouvera par la suite face à plusieurs univers ayant pour but de le faire se questionner sur sa réelle existence, dont un dernier où il pourra alors créer son propre univers, toujours grâce à ses mouvements. Le but de *Multivers* est de questionner notre monde censé être réel. Est-il vraiment plus réel que ces univers numériques ?

Mado RODRIGUEZ, **Habiter l'autre - Paradoxe & ambiguïté**, dispositif expérimental, 2017  
[CROG](#)



Remerciements : Diane Trouillet et Franck Jubin.

*Habiter l'autre* est un projet réalisé sur une année, autour du cycle de vie des Bombyx Mori, les vers producteurs de soie. Bien connus pour leur production luxueuse, ils ont été sur-sélectionnés pour devenir des animaux domestiques sur-exploités. Aujourd'hui devenus trop coûteux à élever en Europe, ils ont été abandonnés. Ce projet leur redonne une place comme témoins et auteurs d'une production bien particulière : une prothèse mammaire en soie qui répare un corps amputé par la maladie et permet ainsi de retisser des liens.

Miao YU, **Le filtre de vérité**, écran interactif, 2017  
[La Mèche](#)



Une fois que nous sommes sortis du système scolaire, les actualités médiatiques semblent poursuivre notre éducation. Elles sont une fenêtre qui nous permet de trouver la vérité sur ce qui se passe dans le monde. Cependant, est-ce que les actualités médiatiques nous

présentent la vérité qu'il y a dans le monde ? Grâce à cette unique fenêtre, pouvons-nous voir le monde réel ? *Le filtre de vérité* est un écran interactif qui matérialise l'obstruction invisible entre les êtres humains et le monde réel. Les visiteurs expérimentent l'interaction entre les individus et les médias dans la vie quotidienne.

Lisa BENKIRANE, Santiago QUINTERO, Isabelle ROMERO et Christophe REY, **Chant végétal**, installation interactive, 2017  
[La Mèche](#)



Ce projet transcrit l'action de l'homme sur ce que ressent une plante particulière, qui a développé une vitesse de réaction très haute au contact, qui est capable de bouger sous nos yeux et replier ses feuilles lorsqu'on les touche. Notre approche étant le développement

d'un projet numérique, les réactions de 'Mimosa Pudica' seront captées puis transmises au spectateur de façon manipulée. Quant au stimulus, nous avons décidé de recréer le contact par le moyen de fréquences d'origine musicale.