

## LE MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE EXPOSE AU FESTIVAL ARTS NUMÉRIQUES

Le 24, 25 et 26 mai 2019 à Saint-Orens-de-Gameville



### LA FORMATION :

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 DÉMARCHÉ 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 PROPOSE DEUX PARCOURS :

- INTERACTIVITÉ, GÉNÉRATIVITÉ : IMAGE, OBJET, ESPACE
- TECHNOLOGIES INNOVANTES

### INFORMATIONS PRATIQUES :

UNIVERSITÉ TOULOUSE - JEAN JAURÈS  
5 ALLÉES ANTONIO MACHADO 31058 TOULOUSE

[HTTP://WWW.UNIV-TLSE2.FR/ACCEUIL/FORMATION-INSERTION/DECOUVRIR-NOS-FORMATIONS/MENTION-CREATION-NUMERIQUE-435329.KJSP?RH=UTM-FR](http://www.univ-tlse2.fr/acceuil/formation-insertion/decouvrir-nos-formations/mention-creation-numerique-435329.kjsp?RH=UTM-FR)

SECRETARIAT :  
FANNY.BACK@UNIV-TLSE2.FR // 05 61 50 38 93

PÉDAGOGIE :  
MASTERCN@UNIV-TLSE2.FR

## LA MACHINE À L'INTERFACE DE L'HOMME ET DE LA NATURE

UNE EXPOSITION DES ÉTUDIANTS DU  
**MASTER CRÉATION  
NUMÉRIQUE**

# FAN

FESTIVAL ARTS NUMÉRIQUES  
SAINT-ORENS-DE-GAMEVILLE

## DEAD WARP ZONE (2019)

- Léo Rivière

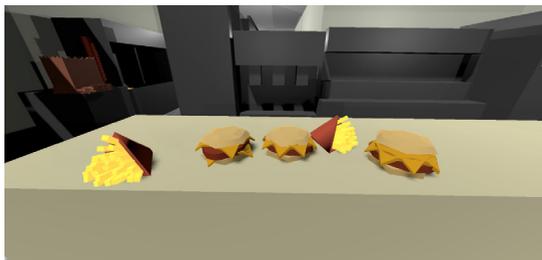
*Dead Warp Zone* de Léo Rivière détourne les règles habituelles du jeu vidéo, en se penchant plus spécifiquement sur les simulations et les représentations de la mort véhiculées sur ce type de support. Un court voyage immersif amène le spectateur en Azeroth, le monde virtuel du célèbre jeu en ligne *World of Warcraft*. Lors de ce voyage, le spectateur meurt suite à un coup fatal qui va le téléporter dans la *Dead Warp Zone*, un monde entre les mondes. En s'inspirant de la mythologie moderne de la vie après la mort, la *Dead Warp Zone* est un purgatoire virtuel où le spectateur est invité à découvrir un ensemble de « visions » et de « sensations » inspirées du principe de la mort imminente. La vision stéréoscopique qu'offre le casque de réalité virtuelle augmente l'impression d'immersion pour le spectateur, le plongeant directement dans le jeu vidéo.



## BOILING POINT (2019)

- Thomas Miart

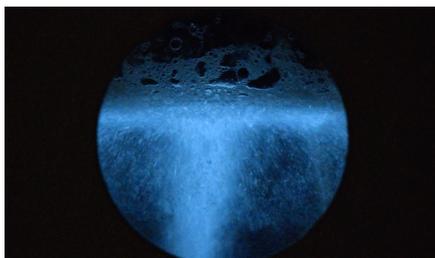
*Boiling Point* de Thomas Miart consiste en une série d'ordinateurs permettant d'accéder à un univers vidéoludique, qui n'a que l'apparence d'un jeu. « Tu traînes là, accélère ! », « On se demande pourquoi on t'a accepté... ». Le jeu simule la vie d'un employé de fast-food. Il s'agit d'affronter des managers de plus en plus exigeants et des clients désagréables, voire menaçants, le tout en étant chronométré sur vos moindres mouvements sans aucun moyen d'y échapper !



## CUR[!]ATORIUM (2018)

- Claire Choisnard

*Cur[!]atorium* de Claire Choisnard interroge les interactions qui nous lient aux éléments naturels et les conséquences de nos actions, aussi anodines puissions-nous les penser. L'installation bio-numérique interactive est le point de rencontre avec *Pyrocystis fusiformis*, un phytoplancton marin bioluminescent. À l'intérieur d'une cabine aménagée, par l'utilisation d'un masque respiratoire, il est possible d'observer le phénomène de bioluminescence de ces micro-algues, au risque de porter atteinte à leur survie.

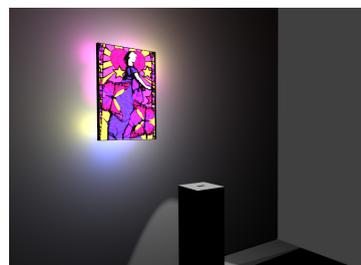


## CIRCULEZ Y'A RIEN À VOIR (2019)

- Simon Veliz-Guzman

L'installation interactive *Circulez y'a rien à voir* de Simon Veliz-Guzman propose d'explorer un même espace à partir de différents types d'images : une série d'images photographiques et un jeu vidéo. Les images fixes sont insérées dans le jeu et fournissent des clés de lecture, influençant la perception du joueur et ses déplacements. Un

rapport singulier à l'espace virtuel émerge alors : l'image photographique, digérée par la machine informatique, apparaît comme un objet faisant le lien entre le réel et l'univers virtuel de l'installation.



## SACRÉ ART KITSCH (2019)

- Caroline Alves

*Sacré Art Kitsch* de Caroline Alves est une installation détournant la pratique du vitrail traditionnel. À travers un processus de réhabilitation des déchets d'impression 3D et de découpe laser, ce vitrail questionne la valeur que l'on peut accorder à l'œuvre d'art à l'ère du numérique en opposant des matériaux pauvres et une esthétique rappelant l'art religieux. Cette installation interactive,

volontairement kitsch, s'appuie ainsi sur l'esthétique des objets sacrés en utilisant des déchets provenant des usages numériques. Ce vitrail permet de représenter trois principales réflexions : le parallèle entre art sacré et art kitsch, la création numérique par le déchet, et l'imitation technologique faisant œuvre. *Sacré Art Kitsch* s'illuminera par le biais d'un réceptacle à pièce : le spectateur en y glissant une pièce déclenche la lumière laissant voir au spectateur un motif emprunté à l'imagerie religieuse.

## TOPOGRAPHIES UTOPIQUES (2019)

- Master Création Numérique,  
œuvre collective

Réalisée par l'ensemble des étudiants du Master, cette installation propose d'expérimenter un environnement virtuel. Dans ce projet interactif diffusé sur un écran, le public est invité à déambuler au sein d'un espace en trois dimensions, grâce à un *joystick*. Le parcours prend place dans une ville utopique où des éléments vivants et non vivants semblent avoir fusionné. Ces objets hybrides et biomorphiques habitent l'espace virtuel, et questionnent la distinction classiquement opérée entre ce qui ressort de l'artificiel et du naturel.

