

LA CRÉATION NUMÉRIQUE

BOUILLANTS#7 - ÉDITION 2015



NOTE D'INTENTION :

La ville de Rennes, récompensée par le label French Tech, est un pôle du numérique florissant et déjà très riche en matière de technologies de l'information et de la communication. Les arts plastiques étant à l'origine de notre formation, il nous a semblé évident de travailler sur ces deux domaines qui sont la création artistique et le numérique.

Depuis 2009, l'évènement Bouillants principalement basé à la laiterie de Vern-sur-Seiche, revient à chaque printemps sur Rennes Métropole. Consacré à la création numérique ainsi qu'à la citoyenneté. Cette année, Bouillants a choisit de s'engager sur la thématique du "Genre". Nous avons donc décidé de suivre cette rencontre, entre des hommes et des femmes, des spectateurs et des artistes ainsi qu'entre des citoyens et des machines.

À travers ce projet, nous souhaitons montrer l'impact des nouvelles technologies sur l'homme, en interrogeant la création artistique et numérique, dans un espace public. La réflexion sur le genre est également intéressante, car

elle permet tout d'abord de créer ce lien entre les spectateurs et les oeuvres d'arts, mais permet aussi aux visiteurs de se questionner sur les réalités sociales qui les entourent.

Plus qu'une simple visite des lieux et des installations, nous vous proposons une vidéo entre le documentaire et la vidéo de présentation, autour de la question de la création numérique dans notre société aujourd'hui en 2015.

Notre court métrage s'apparentera ainsi à un genre de teaser qui met le doigt sur l'idéologie et les discours qui accompagnent la création numérique, une explication condensée en somme de l'importance du numérique. En effet, c'est au travers de l'art contemporain qu'est dénoncé ou montré le bouleversement proposé par les nouvelles technologies qui s'immiscent de plus en plus dans nos vies. Pour nous les oeuvres d'arts de Bouillants#7 sont à l'image de ce que la ville numérique peut proposer à l'avenir pour l'individu, un nouveau mode d'expérience paradoxal.

NOTE DE RÉALISATION :

Tout au long de notre parcours à travers l'exposition nous avons en tête de suivre plusieurs publics et de filmer le contact avec les oeuvres. Il s'agit d'une confrontation interactive entre l'oeuvre et l'individu. L'art numérique permet une nouvelle relation avec le public, enjeu important selon Edmont Couchot spécialiste de l'art numérique.

La réalisation commencera donc par un plan général situant le lieu de l'exposition principale qui est la laiterie du lieu dit les Bouillants. En effet nous souhaitons souligner l'ambiguïté du lieu, veiller à bâtir une ferme empreinte d'histoire et des oeuvres qui utilisent les nouvelles technologies. L'intérieur de l'exposition est chaque année redécoré pour l'occasion, nous sommes ainsi plongés dans un tout autre univers que nous découvrirons à travers des plans des oeuvres qui sont filmées.

Sur fond sonore d'une conférence nous nous intéressons à des problématiques de l'art numérique préalablement choisies et qui ont été soulevées par les orateurs en voix off et appuyerons leurs paroles par des images.

On proposera ainsi des plans plus étroits quand la relation au spectateur est remise en cause et des plus larges lorsqu'il s'agit de montrer une oeuvre à part entière plus disposée à la contemplation qu'à l'expérience propre. Dans les plans où une personne sera présentée de dos, il s'agira pour nous de s'immiscer ainsi dans la peau de cette personne spectatrice. Ces divers plans montrés tour à tour sous différents angles proposent ainsi à la fois un côté immergé et omniscient dans la narration.

THE MACHINE TO BE ANOTHER, BEANOTHERLAB COLLECTIVE



Expérience sensorielle, 2 personnes sont munies d'un casque Oculus rift surmonté d'une mini caméra et voit ce que l'autre voit. On nous propose de nous immiscer dans la peau de cet autre assis sur un autre siège face à nous mais caché par

un rideau. Ces yeux sont les nôtres et au fur et à mesure de l'expérience on croirait presque que son corps l'est aussi.

SHARING FACES, KYLE MC DONALD



Les œuvres d'arts numériques interactives vivent avec le spectateur, elles s'animent à son passage grâce à un capteur une caméra. Dans un espace ouvert comme le métro elle est soumise à une foule dense et pressée.

Les œuvres d'arts dans l'espace publique proposent une pause dans le temps un moment où les gens s'arrête et regardent, elles l'interrogent en tant qu'individu, reflète son image ou ses gestes. C'est avec surprise que l'on découvre que quelque chose se passe, que l'on est entré dans un dispositif qui réagit à nos interactions.

L'œuvre interroge alors notre relation à l'environnement rural qui nous entoure et aux autres. Ici c'est un face à face avec l'étranger, de cet Autre que l'on prend à peine le temps de regarder. L'installation dans deux espaces différents de la ville met en relation des images prises sur le vif des passants qui se sont prêtés au jeu. Capturant l'expression et la position de ces derniers. Une rencontre en différé rendu possible grâce à l'œuvre de Kyle McDonald artiste Américain qui interroge la relation entre bienveillance et surveillance.

SEIZE, THOMAS FRANÇOIS ET GILDAS PAUBERT



Il s'agit d'un jeu vidéo entre les différents espaces d'expositions. On peut créer notre

avatar et avec des joueurs inconnus essayer d'avoir le plus grand score possible.

SCRAMBLE SUIT, LA SOPHISTE



Vêtu d'une combinaison blanche un spectateur se prête à l'expérience. Il ne voit rien mais tour à tour des images sont projetés sur lui, celles de corps d'autre personnes. Il devient ainsi toutes

ses personnes, à la fois un et autre, ayant troqué son apparence propre pour devenir le support de ces autres.

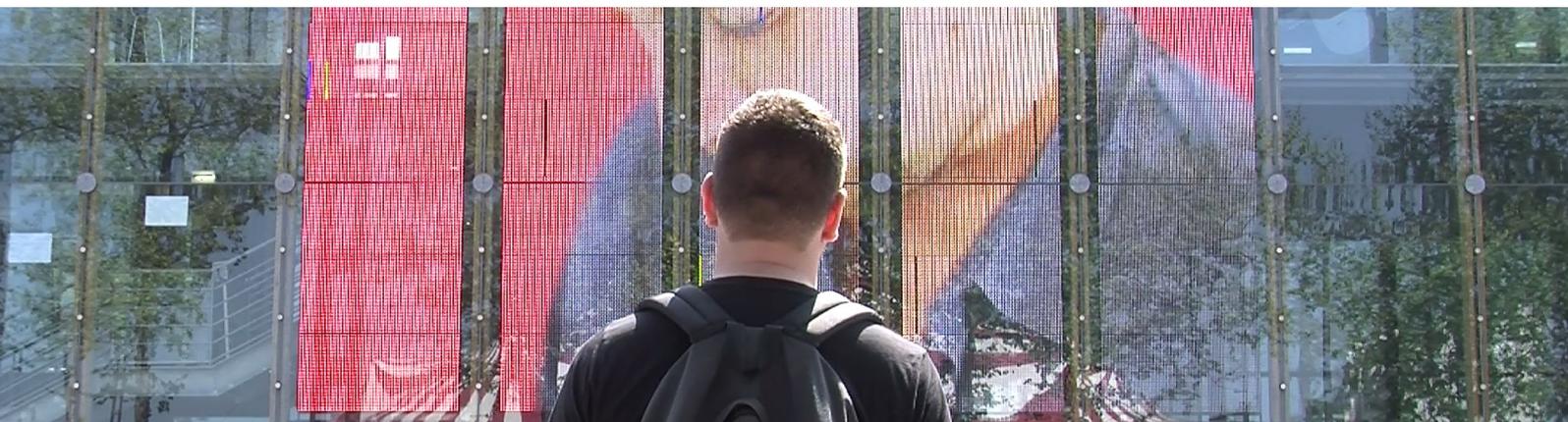
MIRRORBOX, MEGAN MAY DAALER



Deux personnes mettent la tête dans un dispositif intrigant, il s'agit de deux casques collés l'un à l'autre ou l'on voit le reflet de l'autre se superposer au sien. Le

miroir ne reflète plus alors notre propre reflet proposant une proximité intrigante.

CRÉATURES, YRO AVOKA



Un écran diffuse en continu des séquences vidéos ou des personnes ont été déguisées et montre la façon dont ils expérimentent cette nouvelle identité que le photographe

leur propose. Implantée dans l'espace publique, ces inconnus sont ainsi soumis au regard des passants.