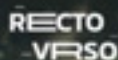


Livret d'expositions

JOURNÉE PORTES OUVERTES
MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE - UFR ALC

13 FÉVRIER 2021 – 10 H à 17 H

**Laval Virtual World - Espace Recto Verso
Et Site alternatif**



Sommaire

- P. 5 - Plan et Programme de l'exposition
- P. 7 - Édito
- P. 8 - Creative Harmony
- P. 11 - Gavarnie
- P. 12 - Tracés indéfinis
- P. 15 - La descente
- P. 16 - Les créatures : Mutations numériques
- P. 19 - Pontem
- P. 20 - Le temps passe
- P. 23 - Vue de l'intérieur
- P. 24 - Phases
- P. 27 - Portrait in Motion, Landscapes of motion
- P. 29 - Hommage à la littérature
- P. 30 - Divided Feelings
- P. 33 - Motifs Emotionnels
- P. 34 - The Blob Show
- P. 37 - Dimension
- P. 38 - Mahr as Dream
- P. 41 - Mushroom Forest
- P. 43 - Remerciements
- P. 45 - Exposants
- P. 47 Notes

Plan et Programme de l'exposition

Les rediffusions des interventions et des performances auront lieu dans la grande salle de conférence dans le Laval Virtual World.

11h - Démonstration d'un système scénographique LED en temps réel - **NOWOITNICK JORDAN**

11h30 - Présentation d'une oeuvre en réalité virtuelle - **MAHR AS A DREAM**

12h - Temps d'échange et d'information sur le master Création Numérique - Intervention de **JOËL LAURENT**

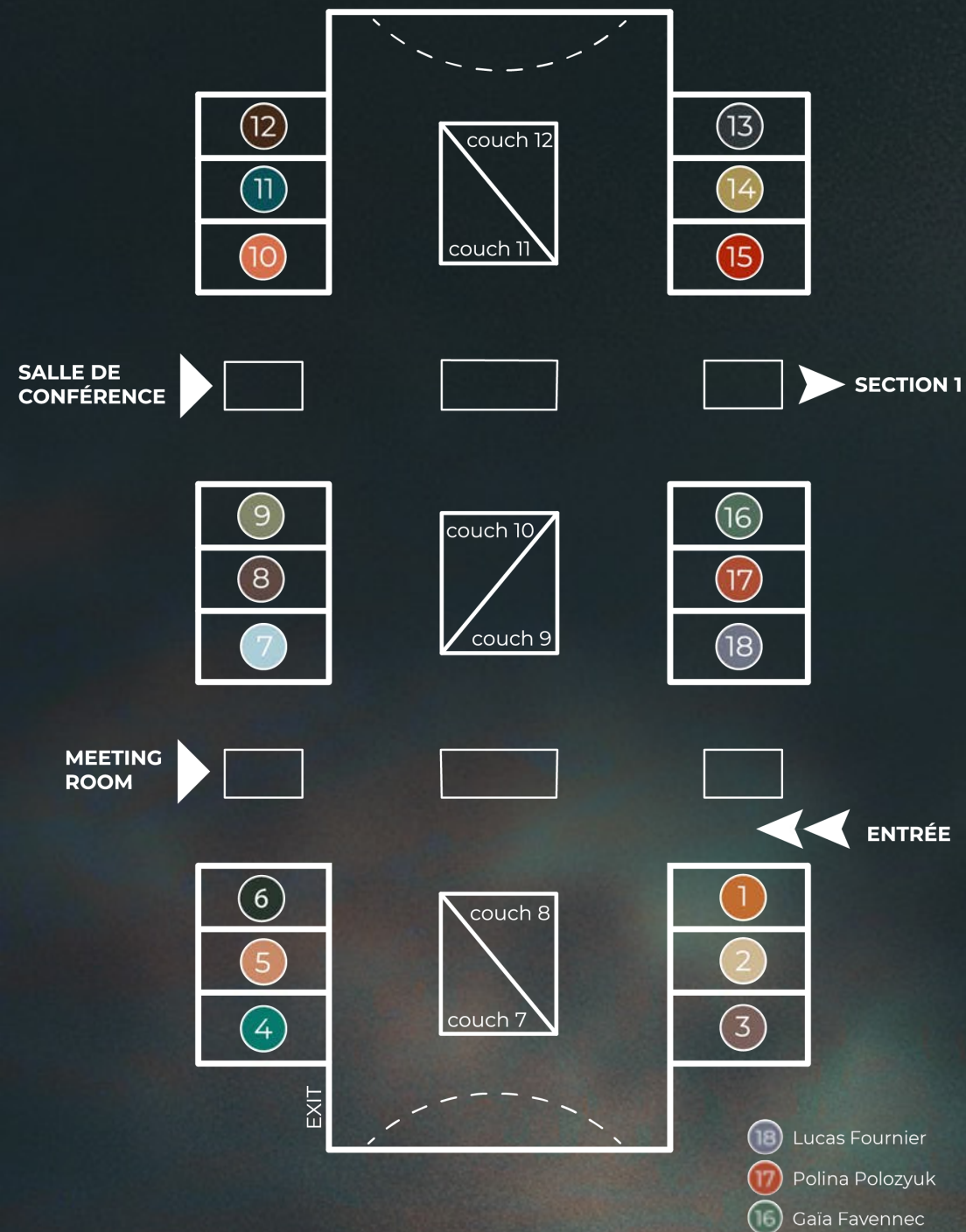
15h - Performance audiovisuelle : Divided Feelings - **NINO CADIOU**

16h - Présentation d'une oeuvre en réalité virtuelle - **MUSHROOM FOREST**

16h15 - Présentation d'une oeuvre en réalité virtuelle - **DIMENSION**

Les 3 oeuvres en réalité virtuelle présentées sont issues d'un Workshop des Masters 1 dirigé par **ANTOINE COSTES - INRIA**.

- | | | |
|---|-------------------------------------|------------------------------|
| 1 Julien Lomet | 4 Pierre Huyghe | 7 Projet VR: Mushroom Forest |
| 2 Johan Julien | 5 Fanny Pradeau | 8 Projet VR: Mahr as a Dream |
| 3 Johan Julien | 6 Guillaume Chevrier | 9 Projet VR: Dimension |
| 10 Présentation Master Création Numérique | 15 Romane Jezequel | |
| 11 Présentation Master Création Numérique | 14 Coralie Terrasson | |
| 12 Présentation Master Création Numérique | 13 Restitution du workshop Anemonia | |



Le numérique impacte notre manière de travailler, de s'informer, de communiquer, de penser, de rêver... et de créer. Les artistes ont de tout temps été pionniers dans l'utilisation des nouvelles technologies, en les exploitant, les explorant ou les détournant.

Le master création numérique regroupe des étudiants issus de toutes disciplines et créé un cadre riche de collaboration pour la recherche et la création. Chacun d'entre nous développe sa pratique dans un des vastes champs artistiques dans lesquels intervient le numérique : algorithmes génératifs, musique assistée par ordinateur, réalité virtuelle, image, vidéo, intelligence artificielle, réalité augmentée...

Nous explorons ainsi les nouvelles possibilités offertes par les technologies numériques, tout en portant un regard critique sur leur impact dans notre société et notre vie quotidienne.

«L'artiste capte le message du défi culturel et technologique plusieurs décennies avant que son choc transformateur ne se fasse sentir. Il construit alors des maquettes ou des sortes d'arches de Noé pour affronter le changement qui s'annonce¹»

¹ - Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, 1964, trad. fr., Seuil, coll. « Points essais », 1968; p. 85.

Ne pouvant pas vous accueillir physiquement, cette année a été l'occasion pour nous de réfléchir à une nouvelle manière de présenter nos travaux au public, et ainsi démocratiser l'accès à des étapes de recherches en cours dans le domaine peu connu de l'art numérique.

Nous avons donc imaginé une nouvelle forme d'exposition qui regroupe un site web, une exposition physique sur les plateaux de l'université (fermée au public) ainsi qu'une exposition virtuelle en 3D. Un grand merci à Judith Guez, directrice et curatrice de Recto VRso, festival artistique du salon Laval Virtual, qui nous a ouvert les portes du Laval Virtual World en nous permettant ainsi de vous y accueillir.

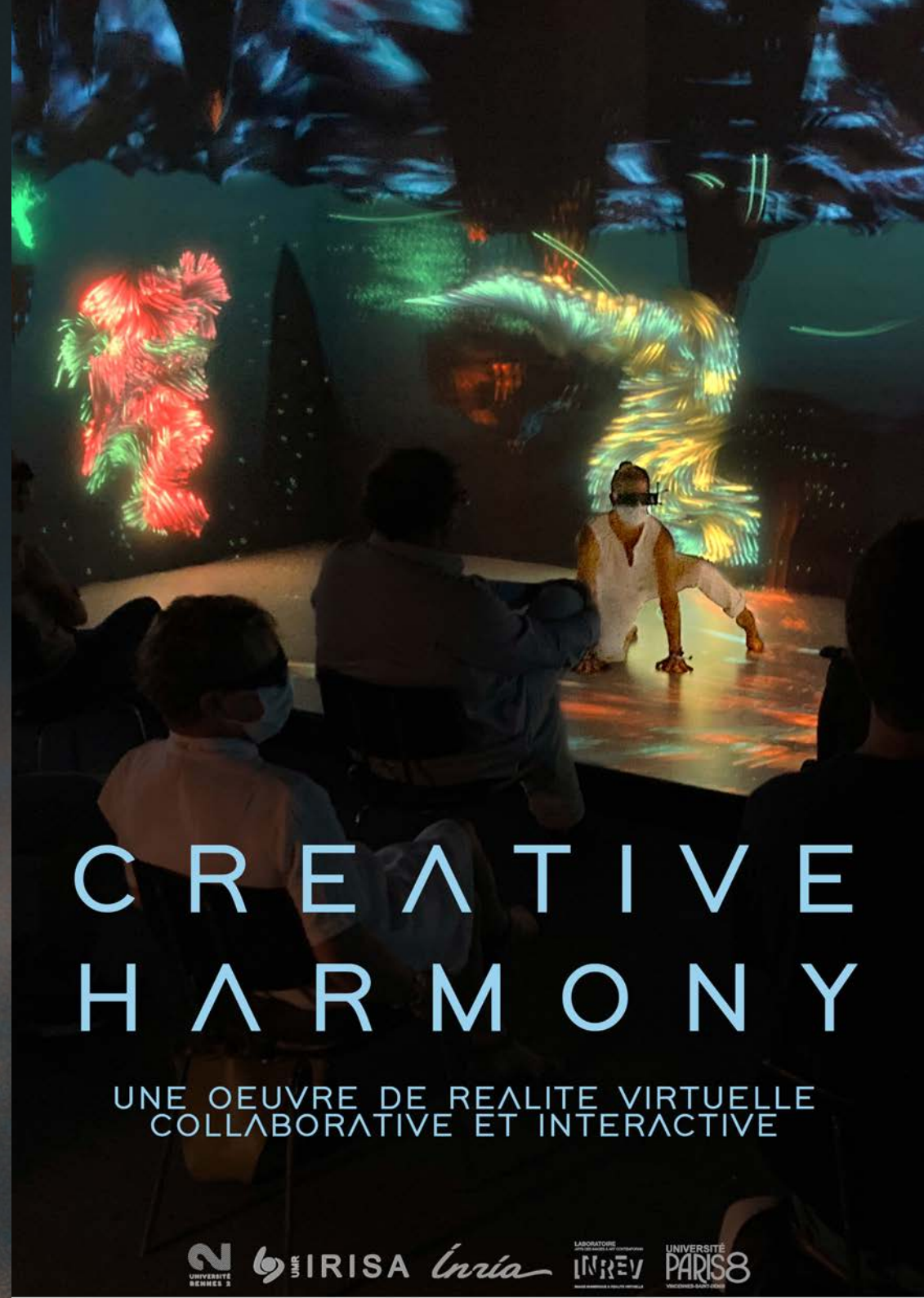
Nous sommes extrêmement heureux de pouvoir maintenir cette exposition malgré des conditions difficiles. Ce format, adapté aux conditions sanitaires actuelles, incarne notre désir de continuer à œuvrer ensemble pour maintenir une offre culturelle, primordiale pour conserver un lien dans cette période d'isolement.

Creative Harmony

LOMET JULIEN – Salle 1

L'œuvre Creative Harmony est une expérience de réalité virtuelle interactive et collaborative. Grâce à l'expression corporelle, plusieurs publics distancés pourront co-créer le paysage de l'œuvre. C'est en s'écoulant, en se rendant compte de notre corps dans un environnement et de notre place dans la nature que nous pouvons communiquer et créer.

En collaboration avec l'IRISA INRIA Rennes, les Universités Rennes 2 et Paris 8, ainsi que le festival Ars Electronica, cette œuvre s'inscrit dans une recherche créative transdisciplinaire autour des questions d'environnements connectés, de présence et de perception de plusieurs spectateurs distincts dans un même espace virtuel.



CREATIVE HARMONY

UNE OEUVRE DE REALITE VIRTUELLE
COLLABORATIVE ET INTERACTIVE

Gavarnie

HUYGHE PIERRE – Salle 4

Musicien et concepteur sonore, je produis des paysages sonores en utilisant des sonorités captées dans la nature (field recording), loin de toute activité humaine. Je déconstruis et modèle ces enregistrements en utilisant des outils numériques comme la granulation. Il en résulte des compositions ambiantes, appelant à la méditation et à une réflexion sur cette matière sonore, invisible mais bien réelle, qui constitue un véritable enjeu écologique.

Par cette exposition, je vous présente l'un de ces paysages sonores, Gavarnie, accompagné d'une série de photographies argentiques réalisées au même endroit que furent effectuées certaines des captations sonores.



Tracés indéfinis

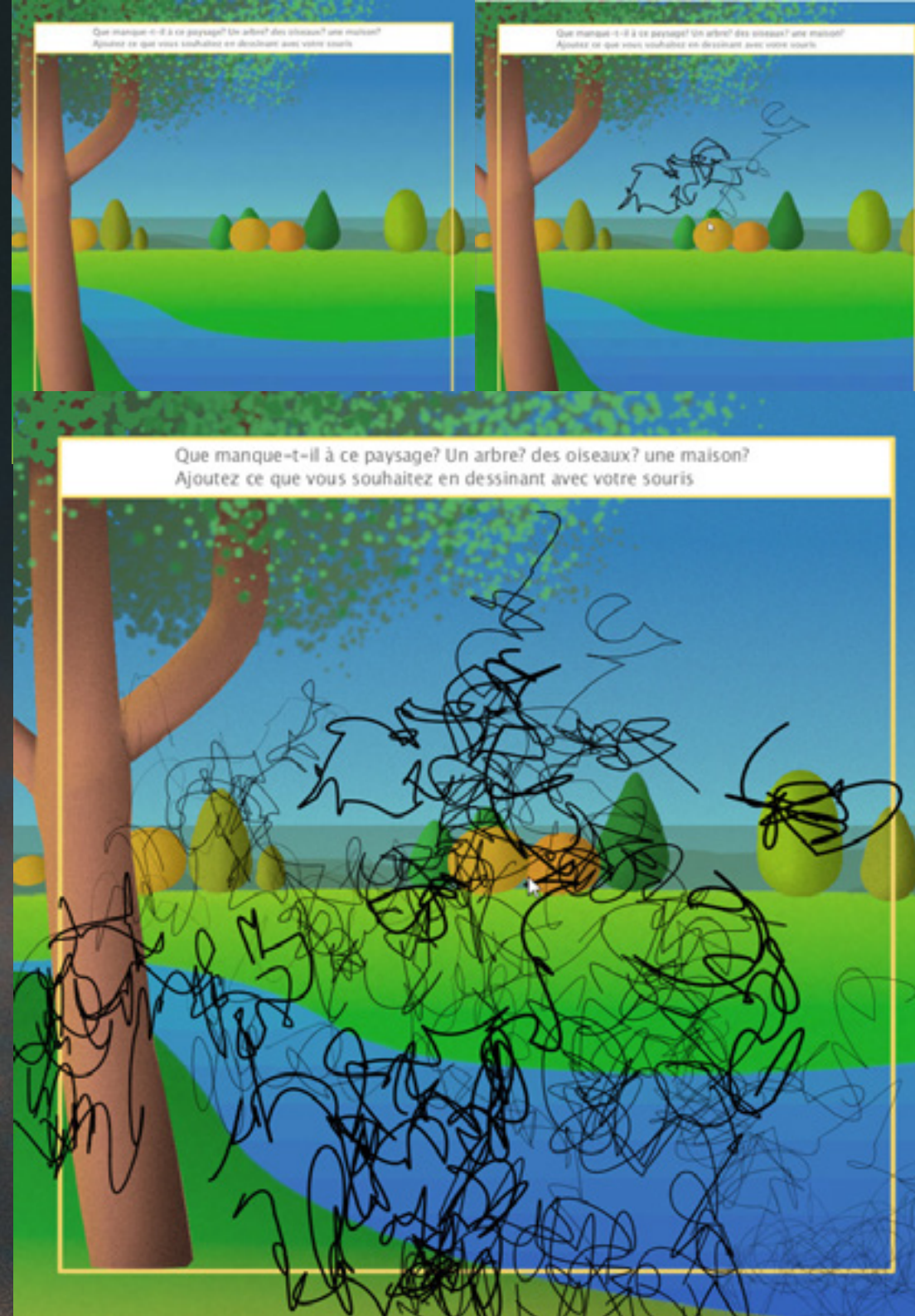
PRADEAU FANNY – Salle 5

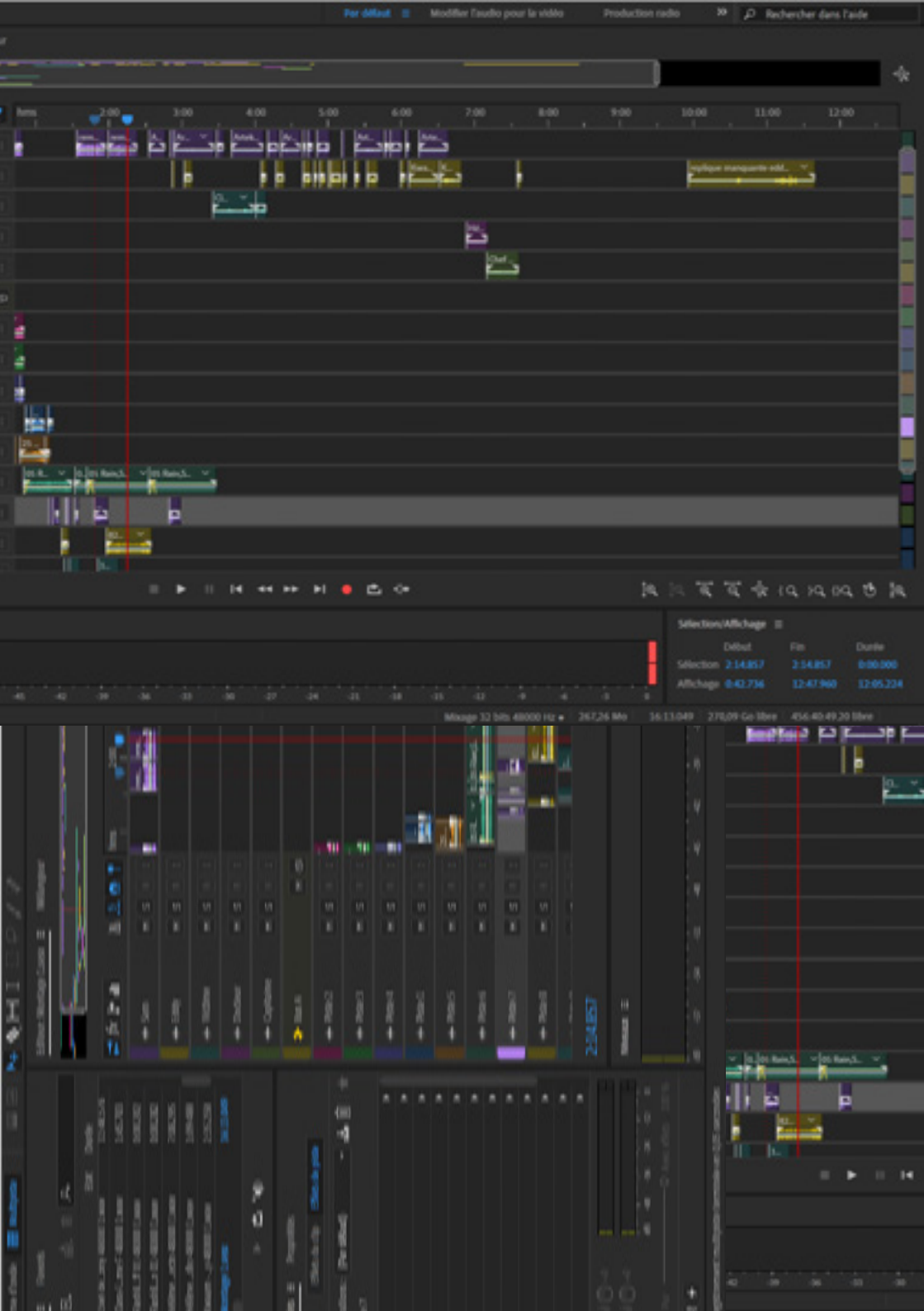
Ce projet est à l'issue d'une recherche en cours sur l'aléatoire et de sa réception du spectateur en art numérique.

« Que manque-t-il à ce paysage ? Un arbre ? Des oiseaux ? Une maison ? » Le spectateur est incité à participer en dessinant avec sa souris sur un canevas vidéo projeté représentant en fond un paysage préexistant, mais l'algorithme composant ce travail semble ne pas fonctionner comme l'on le souhaite ou prendre de l'autonomie en dessinant le tracé autrement.

Ce travail cherche à questionner la réaction (et l'intervention) du spectateur face à de l'imprévu mais aussi à apprécier simplement l'action du hasard.

Les tracés rendus ne sont pas ceux prévus par l'utilisateur, mais ces lignes pourraient former des silhouettes à l'image des formes que l'on s'imagine en regardant les nuages.





La descente

CHEVRIER GUILLAUME – Salle 6

La descente est un projet de mémoire d'une fiction audio d'horreur adaptée pour les personnes sourdes, le but principal de ce projet est de se questionner sur comment développer une histoire audio avec des outils pour qu'elle soit aussi bien écoutée par des personnes entendantes que par des personnes sourdes.

Ce que vous allez voir est le travail de création en live sur Twitch de la fiction et notamment de son sound design et du choix de son d'ambiance et vibrations. La descente narre l'histoire d'un enquêteur à la poursuite d'un tueur en série. Nous sommes face à une grande inspiration du film SAW de James Wan où le scénario est un prétexte pour développer un travail plus abstrait.



Les créatures : mutation numérique

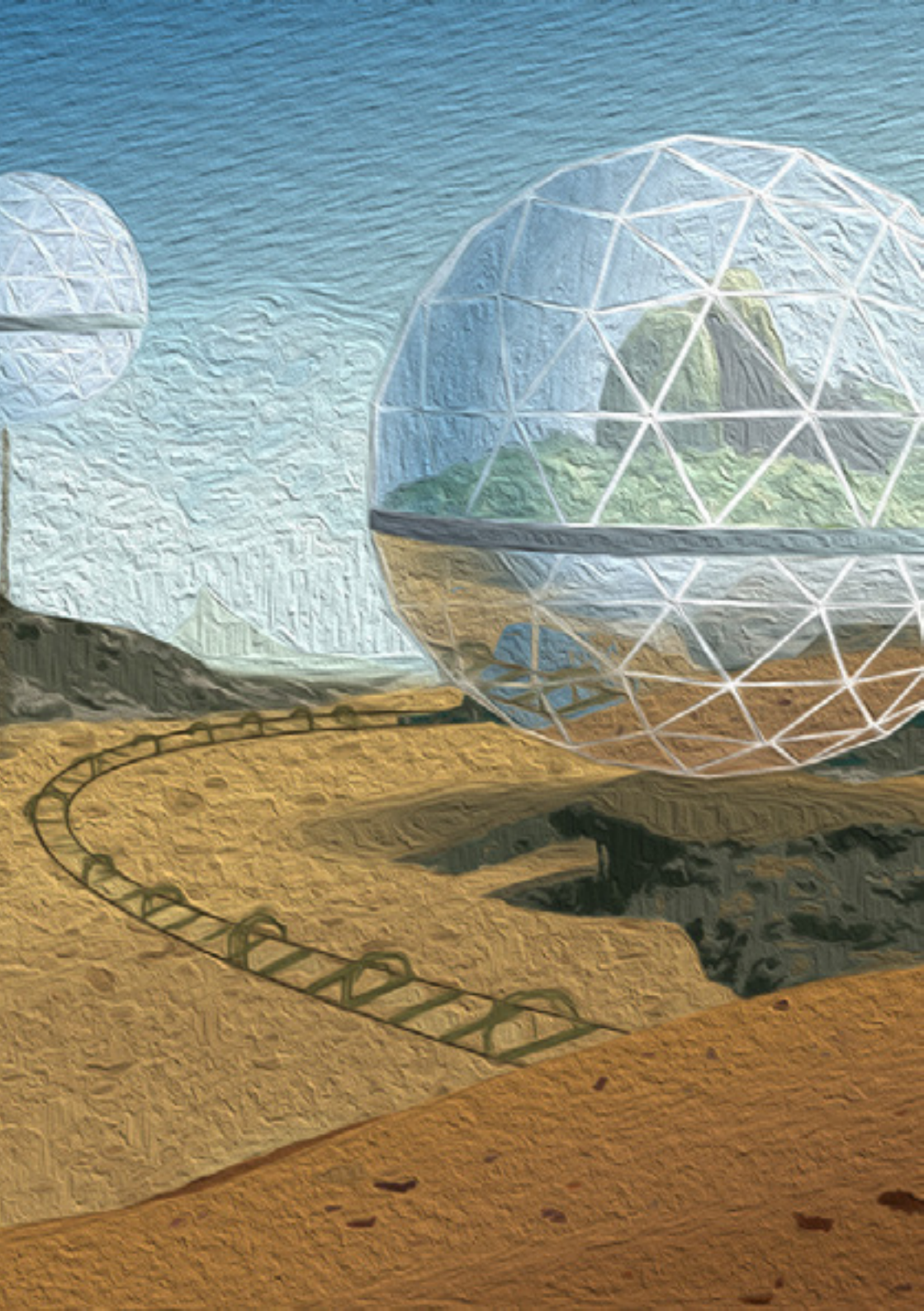
TERRASSON CORALIE – Salle 14

Cette recherche a pour sujet les créatures : mutation numérique.

Depuis toujours les créatures me passionnent. Les créatures sont présentes partout dans toutes formes possibles. Que cela soit dans les légendes qui changent en fonction du pays, de la culture, dans la mythologie, dans certains mouvements artistiques, ou encore dans la cinématographie, dans les jeux vidéos, dans la psychanalyse, dans la tératologie.

Il est question ici de réactualiser les créatures avec une pratique analogique et numérique, ayant comme base des animaux existants et retranscrits selon mon imagination horrifique.





PONTEM

TORJEMANE OMAR – Plateau A

«PONTEM» est une œuvre interactive en réalité virtuelle dans laquelle on pourra voyager d'un paysage à un autre en touchant un élément prédéfini dans la scène. Différents courants artistiques seront utilisés tel que le réalisme, le futurisme, le surréalisme, l'abstrait et la simulation.

Le but de mon expérience est de créer une œuvre avec un impact fort sur le spectateur et son ressenti grâce à une immersion totale dans le paysage et l'interactivité qu'offre la VR, lui offrant ainsi un voyage à travers le temps et l'histoire du paysage, mais aussi un voyage imaginaire dans des mondes totalement différents les uns des autres mais avec la nature comme point commun. L'évolution de ces paysages amènera ainsi le spectateur à se requestionner sur la relation de l'homme à la nature.



Le temps passe

FOURNIER LUCAS – Salle 18

Cette œuvre représente le temps qui passe à travers le monde. Nous pouvons observer des paysages plus différents les uns des autres.

Ce travail est une représentation moderne d'une horloge. Chaque minute, nous découvrons un nouveau paysage, avec les pixels qui se décalent chacun continuellement jusqu'à recouvrir totalement l'image ou à l'inverse la découvrir.



20



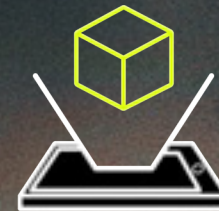


Vue de l'intérieur

POLOZYUK POLINA – Salle 17

A travers la réalité augmentée, l'intention est de faire découvrir l'univers de chaque dessin, partager son histoire, proposer la vision de l'artiste de ce monde là, son processus de création etc.

Grâce à l'ajout de couches virtuelles, la perception de l'œuvre est enrichie, de nouvelles dimensions sont créées; une nouvelle poésie qui permet au spectateur de découvrir l'œuvre d'une toute nouvelle et différente façon.



Phases

SIMON AMÉLIE – Plateau F

Le projet Phases propose un espace hors du temps qui, en immergeant, voire saturant le spectateur dans ses perceptions, invite au lâcher-prise et à la primauté de la sensation sur l'analyse. Phases est un espace émotionnel.

Le travail de création s'est centré sur le développement d'une narration abstraite basée sur l'idée de cheminement émotionnel.

Entre cycle et rupture, calme et violence, Phases s'attache à offrir une matérialisation de ce cheminement émotionnel, un temps dédié à son exploration individuelle ou collective, marquée par l'universalité de son expérience.





Portrait in Motion

JULIEN JOHAN – Salle 2

Le corps en se mouvant prend vie et transmet ce souffle à l'environnement dans lequel il évolue. Il exprime, fait, se libère, excite, dessine, détruit, rencontre, anime... Chaque mouvement est caractéristique d'un corps. Chaque mouvement est unique dans le temps et dans l'espace. Mais il peut laisser une trace, une empreinte, une marque, un souvenir. Je cherche la trace que les mouvements laissent dans l'air, l'empreinte des corps, la marque de ceux qui les habitent, le souvenir de cet instant.

Portraits in Motion est un travail sur le portrait. À l'aide d'un programme génératif, je produis en temps réel une image numérique à partir des mouvements du sujet devant une webcam. Je les réinterprète ensuite à la peinture acrylique sur toile pour donner corps et matière à ces portraits improbables.



Landscapes of Motion

JULIEN JOHAN – Salle 3

J'affectionne beaucoup la peinture et la danse, et ces formes sont intimement liées à ma pratique numérique. Si le programme informatique que j'utilise est ma palette, je délègue le pinceau au corps que je veux représenter.

Je travaille avec des danseuses et des danseurs pour réaliser des paysages picturaux numériques, témoins intemporels de quelques mouvements dansés. Ils sont issus d'un traitement informatique pixel par pixel et image par image de vidéos de danse, afin d'aller chercher dans le plus petit élément constitutif de l'image l'identité cinétique du corps et l'identité chorégraphique du danseur.



Bienvenue

Appuyez ici pour générer un poème

Cela prendra peut-être quelques instants.

Appuyez ici pour générer un poème

Bienvenue

Appuyez ici pour générer un poème



Hommage à la littérature

JEZEQUEL ROMANE – Salle 15

Quand la technologie numérique se met au service de la littérature et de la poésie, cela donne la création de poèmes génératifs élaborés à partir d'une base de données bien particulière.

En effet, celle-ci est composée d'extraits de grands classiques de la littérature, c'est-à-dire d'extraits de pièces de théâtre, de poèmes et de romans universellement connus. Ces extraits s'unissent, pour constituer à leur tour de nouveaux poèmes, ou comment faire du neuf avec du vieux.

Ce travail cherche à explorer les liens entre la culture et la mémoire, qu'elles soient collectives ou individuelles; c'est une invitation à vous laisser vous plonger dans vos souvenirs, ou bien à découvrir et à vous laisser surprendre...

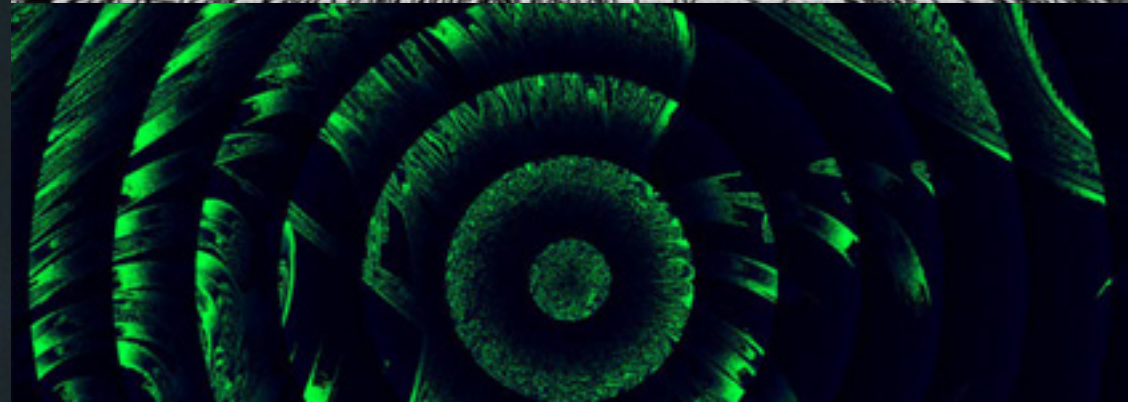
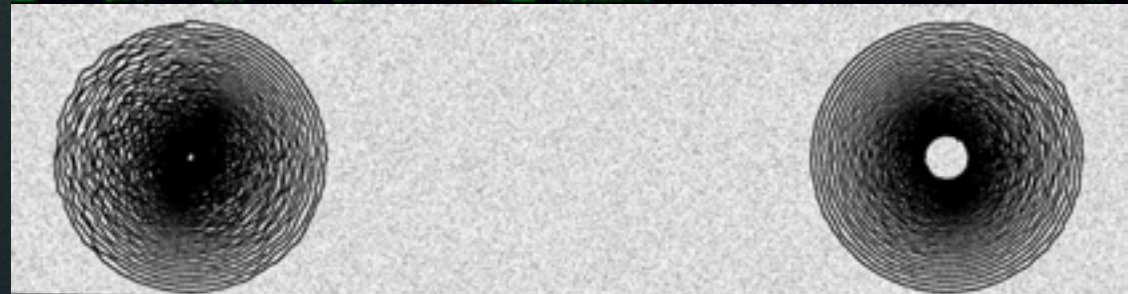
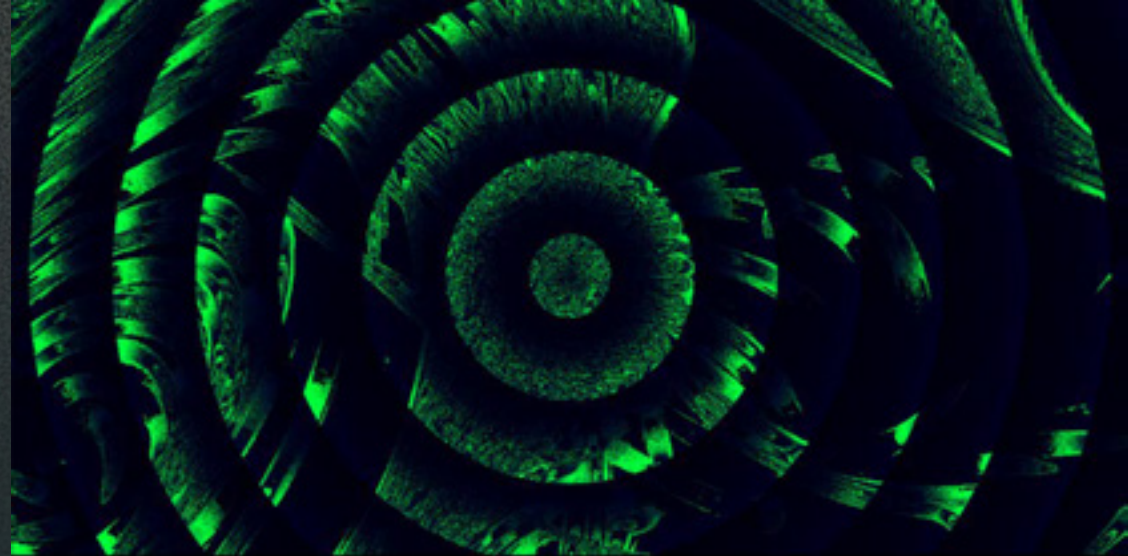
Divided Feelings

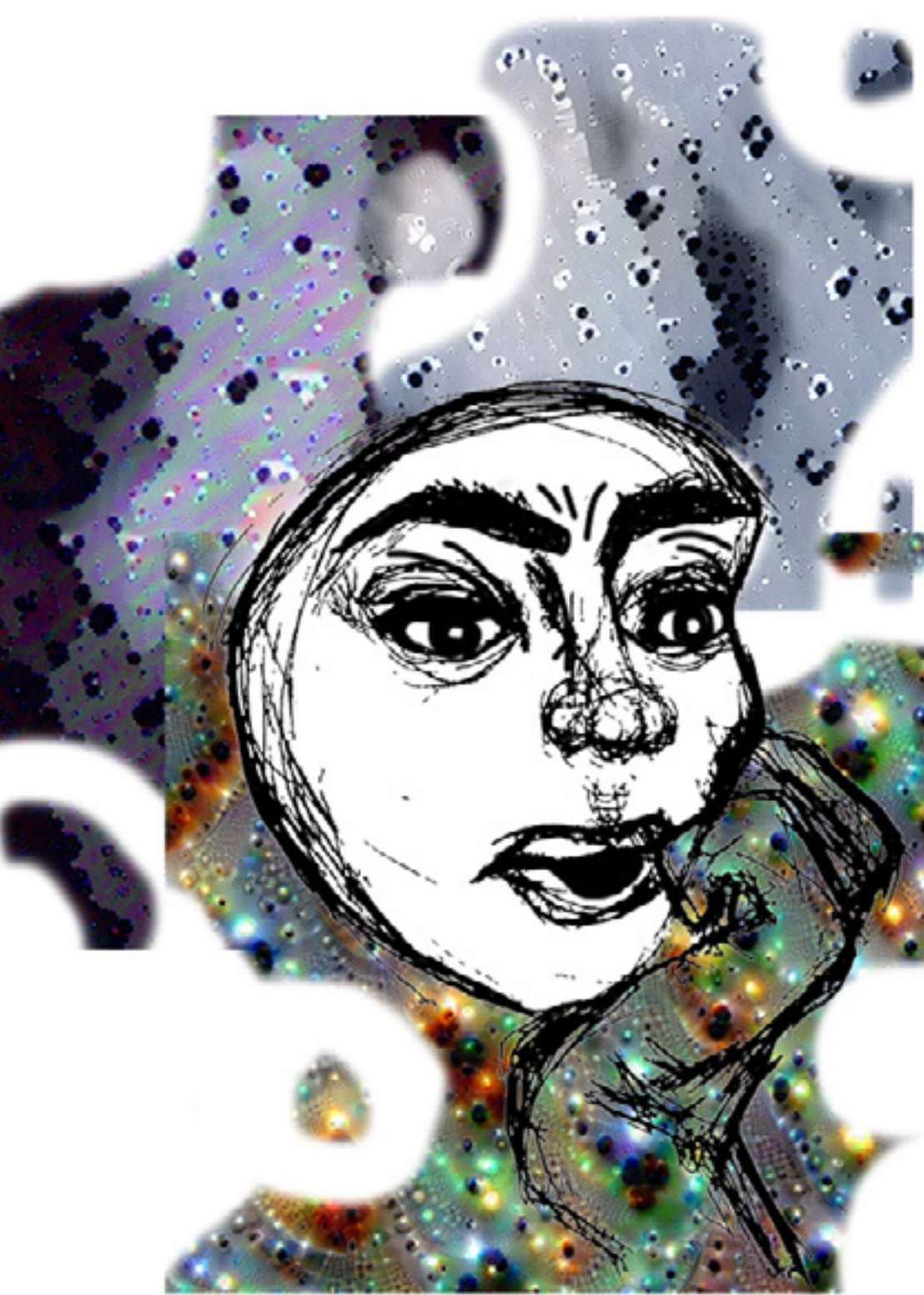
CADIOU NINO – Performance Live 15H

Divided Feelings est une performance audiovisuelle composée d'une corrélation synchrone d'image animée vidéo-projetée et de synthèse sonore numérique.

Pensée comme un enchaînement de courts segments temporels successifs, pourvus de caractéristiques graphiques et musicales propres, il y est mis en lumière une certaine idée de traduction visuelle du son. Ainsi, des images abstraites et contrastées, faites de froides fresques presque fixes ou de chaudes formes virevoltantes, répondent à des plages et arpèges puissants de synthétiseurs et de multiples éléments de sound-design, dans une correspondance paramétriquement synchronisée.

Y est illustrée, par ce biais multimédia, une intention tantôt brute et subjective, fruit d'une profonde introspection et porteuse d'émotions pures, tantôt plus objective, s'appuyant sur des constats et des expériences précises.





Motifs Emotionnels

FAVENNEC GAÏA – Salle 16

Une série de productions manipulées et créées à l'aide de l'algorithme et réseau neuronal Infinite Patterns qui va définir un motif d'une image, d'un dessin en l'occurrence, chargé émotionnellement. Les sorties du réseau neuronal sont traitées grâce au logiciel de traitement d'images Photoshop pour modifier les motifs donnés et les associer à ma pratique analogique.

Je souhaite interroger l'interactivité entre humains et machines, et simuler des réponses de l'algorithme à des images qu'on lui propose à portée symbolique et sensible issue de l'artiste et de ce que représente ses productions.

J'utilise l'animation dans le but de faire réagir émotionnellement mes productions, mais aussi le spectateur, et l'invite à retourner aux origines du dessin, rompu ici par le numérique.

J'invite le spectateur à se projeter mentalement sur la collaboration entre l'IA créateur et l'artiste. C'est une série productions hybrides issues d'une collaboration.

The Blob Show



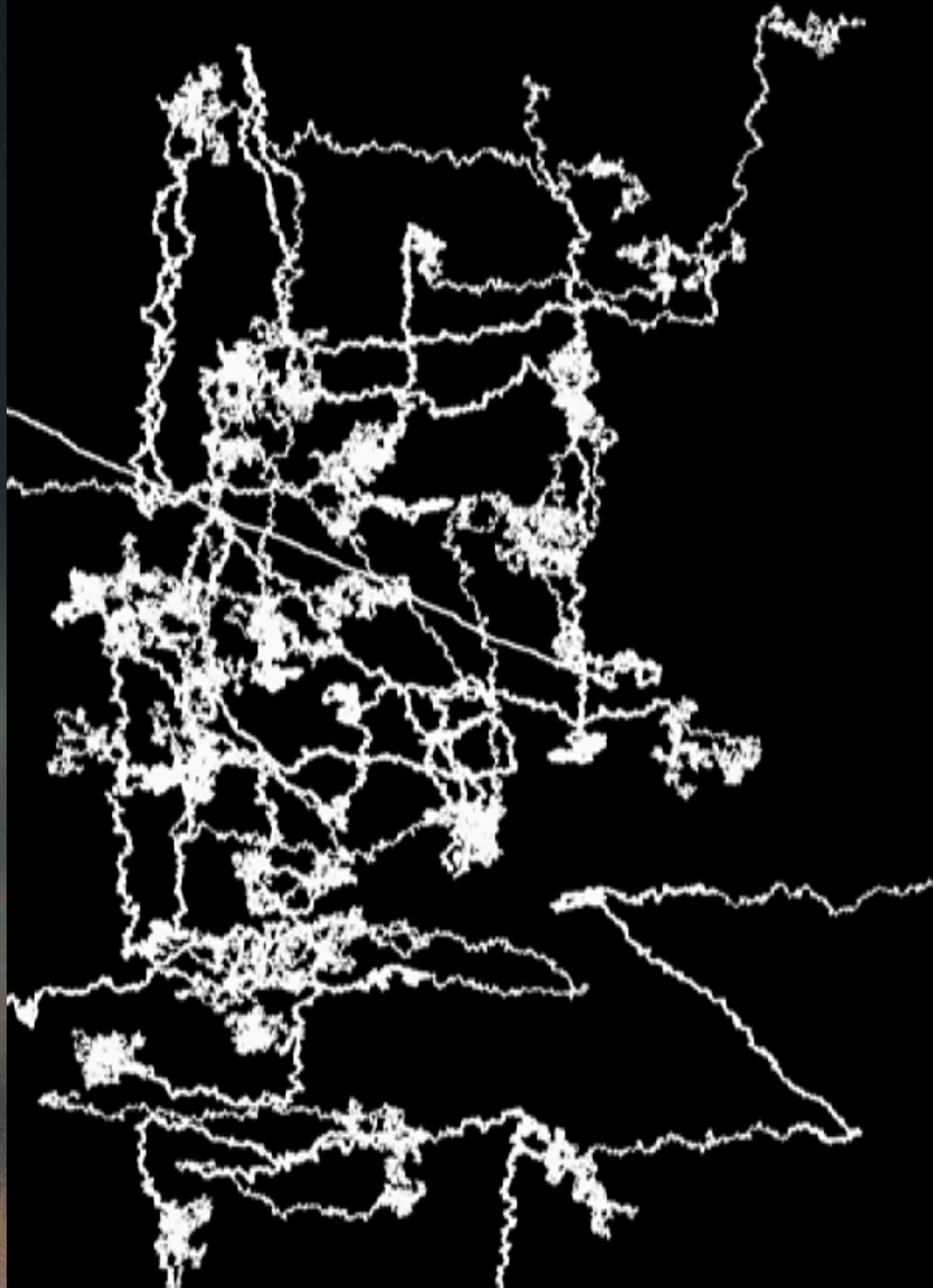
FOURNIAL JEAN-CHRISTOPHE, GERVIS GWENOLE,
LUY WING-AHN, MARQUES LORELLA

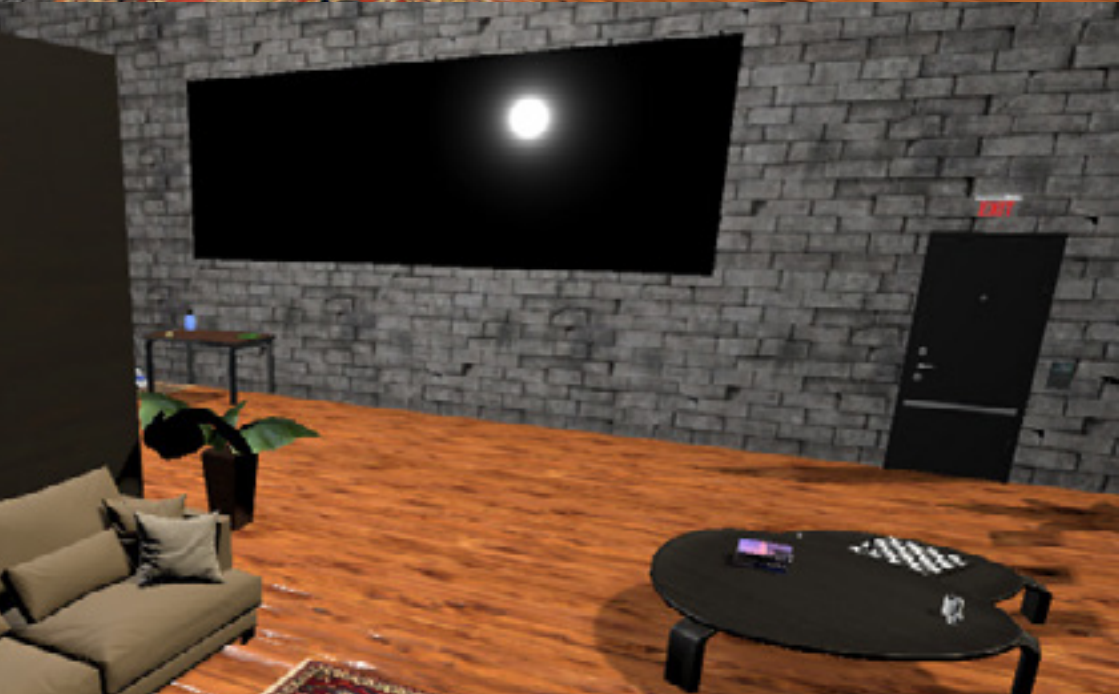
Plateau Bourdon

Avec The Blob Show, nous tentons de proposer une immersion dans la structure d'un organisme unicellulaire. Au sein d'un rhizome, les éléments interfèrent les uns avec les autres. Chaque élément qui le constitue peut influencer sa forme; elle est donc par nature variable.

En se retrouvant à l'intérieur d'une boîte noire à l'ambiance sonore organique, le spectateur incarne un des noyaux qui constitue l'intégralité du rhizome. À travers cette installation, nous proposons d'interpréter ces connexions en les traduisant à l'aide d'un dispositif interactif. Il sera rendu possible pour le spectateur d'interférer lui-même avec la structure rhizomique qu'il observe. C'est l'interconnexion qui crée le mouvement, chaque individu relié à un autre fait varier les projections qui l'entourent.

Ainsi, avec ce projet, nous souhaitons matérialiser les connexions virtuelles et physiques entre chaque individu, constituant ainsi un ensemble.





Dimension

BECQUELIN ALEXIS, CABRISSEAU FRANCK-EMMANUEL, CARIOU GWENNAN, GROSSIN ALOÏS, HALIDI BADRANI, MAHMOUD SARAH

Salle 9 - Performance Live 16H15

«Tout ce qui fait notre vie est investi par les techniques numériques» -Aziosmanoff.

“Dimension” est une expérience de réalité virtuelle qui porte sur la modification de l’objet avec un jeu sur la perspective.

L’expérience commence quand le spectateur entre dans la pièce et le médiateur est chargé de l’accompagner. Le spectateur découvre une pomme qui roule sur un fond noir, cela laisse place à une salle d’attente.

Le spectateur peut interagir avec les objets autour de lui, cette interaction déclenche un commentaire du narrateur; il est là pour guider le joueur.

Nous mettons en scène des objets banals afin de leur donner une parole plus vraie, que ce que ceux-là nous disent par leur simple valeur d’usage.



Mahr as Dream

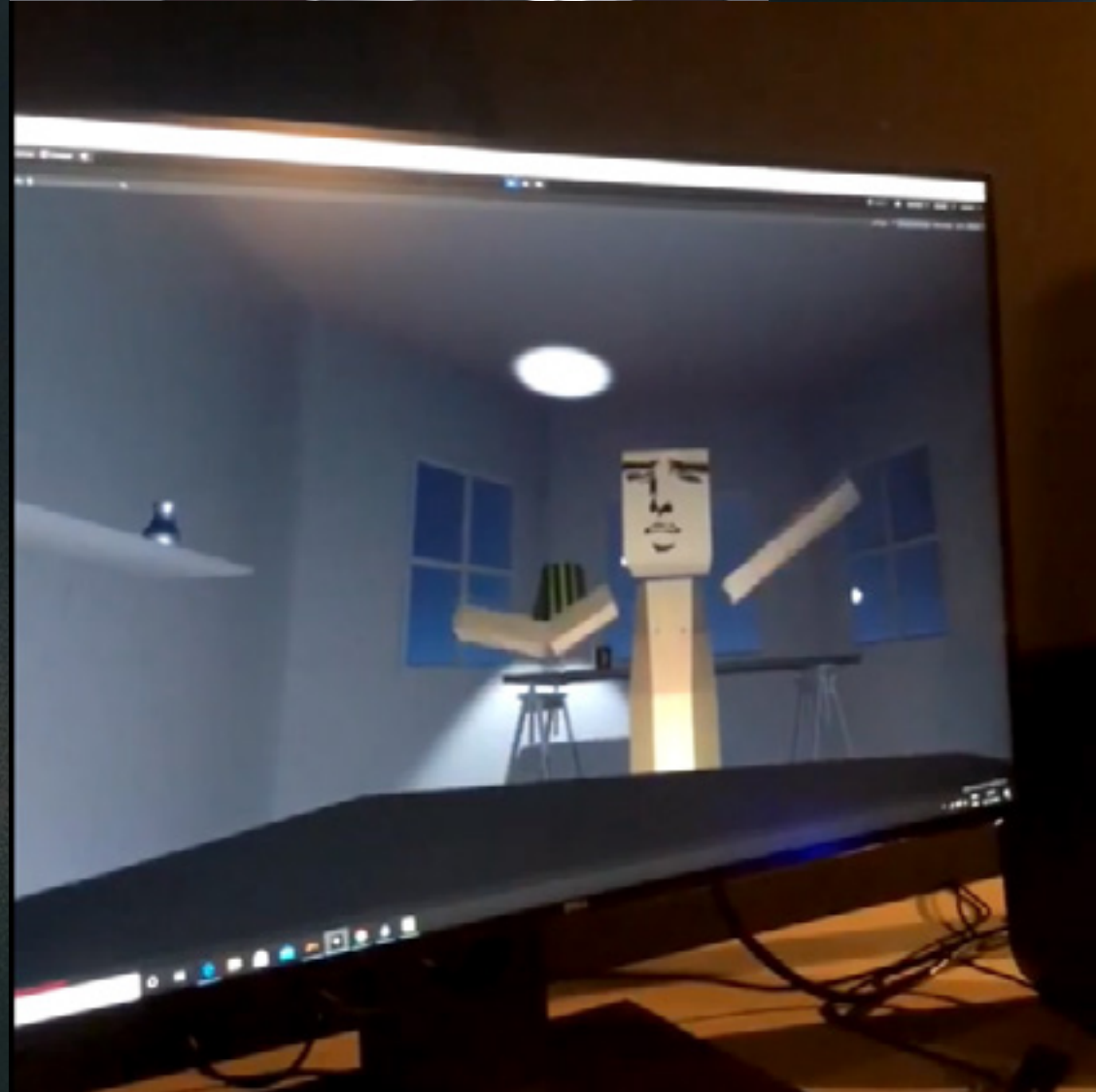
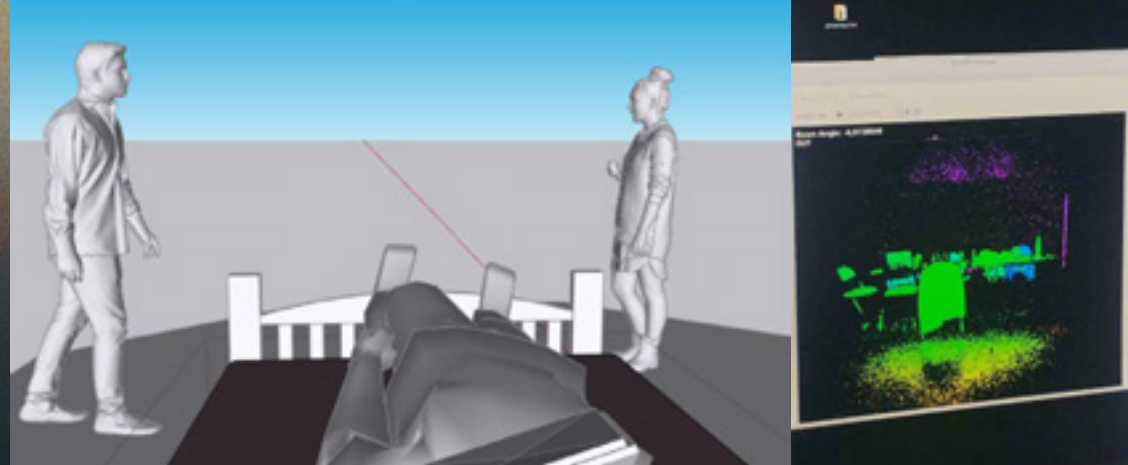
FOURNIAL JEAN-CHRISTOPHE, FOURNIER LUCAS,
GERVIS GWENOLÉ, LE BOUT GUILLAUME, LUY WING-
ANH, ORZI INÈS, STCHERBINSKY FLORIAN

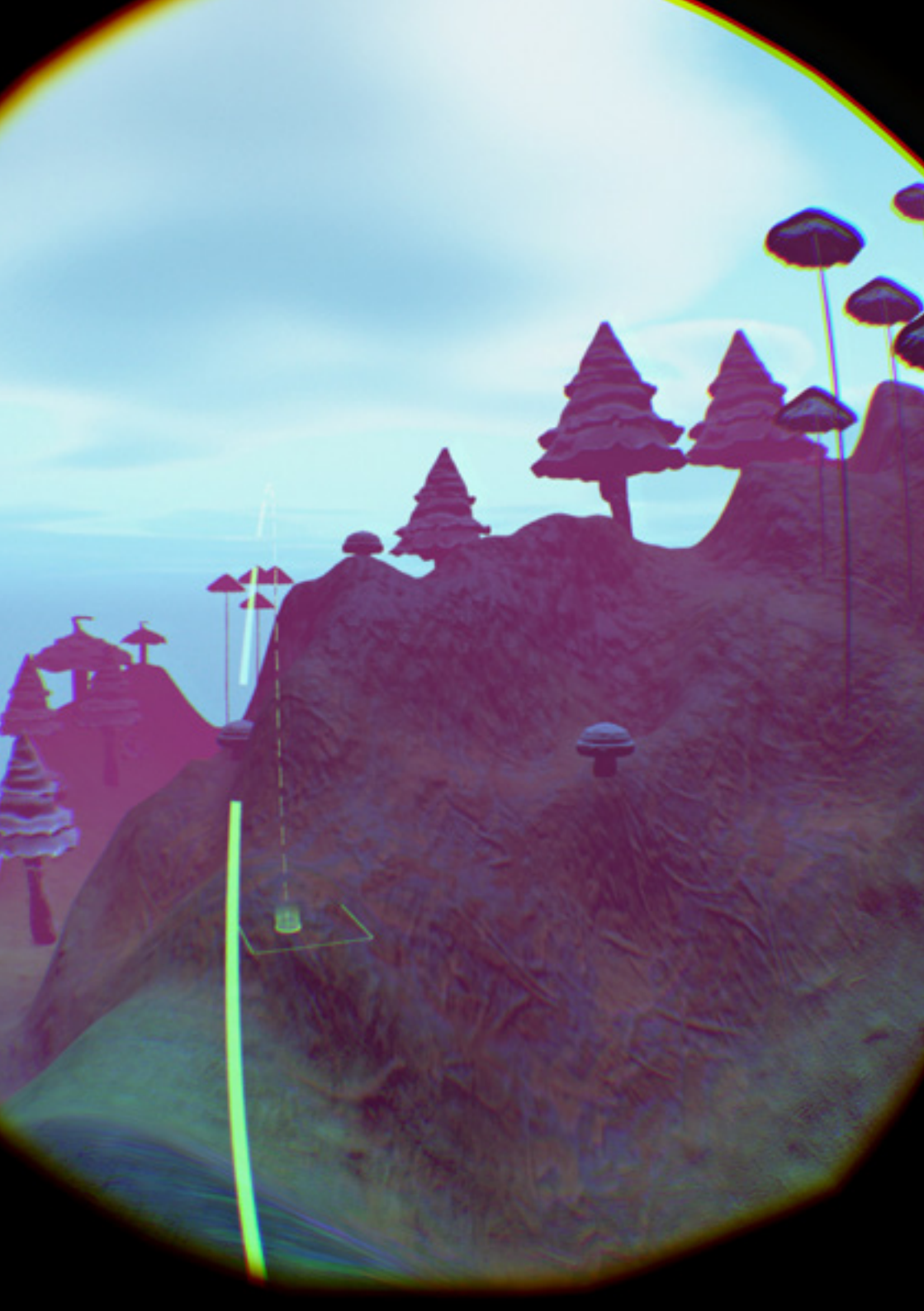
Salle 8 - Performance Live 11H30

La paralysie du sommeil est un phénomène observé pendant la transition entre l'éveil et le sommeil, 10% des interrogés en aurait déjà vécu l'expérience.

Une situation où la personne qui rêve est soumise à une sensation intense de la présence d'un corps étranger. Alors qu'elle ressent un sentiment élevé d'être consciente, elle ne peut plus sortir de son corps qui est complètement inerte.

Cette présence se matérialise par des hallucinations sensorielles. Telles que des pressions sur la poitrine qui empêchent la personne de respirer correctement et se manifestent comme une forme de piétinement au niveau du torse.





Mushroom Forest

**AFLAH IMANE, ALAIN DAPHNÉ, BRIAND AUBREE,
BARTNICK LILOË, CATOIRE ZOÉ, CHOW-YUEN
CAMILLE, MACLE GUENOLE**

Salle 7 - Performance Live 16H

Mushroom Forest est un projet qui nous plonge dans une expérience contemplative. Nous proposons une balade immersive allant d'un environnement «réaliste» à un imaginaire mystique.

Grâce à la réalité virtuelle, cette expérience unique laisse à chacun la liberté de se plonger dans une contemplation interactive. Cette expérience visuelle et sonore propose de mettre au centre de notre monde des champignons géants et de découvrir une biodiversité souvent discrète.

Synonyme d'automne pour une grande majorité, nous souhaitons offrir une vision différente de ces derniers et ainsi permettre une certaine contemplation de la nature dans un angle nouveau.



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

- Tous les étudiants ayant exposé durant ces portes ouvertes
- Joël Laurent, Responsable du projet
- Johan Julien, Coordinateur général, Coordinateur Logistique, Laval Virtual World
- Océane Le Mao, Régisseuse, Coordinatrice site alternatif
- Inès Orzi, Daphné Alain, Graphistes et Communication
- Lucas Fournier, Site web
- Mikaël Menneret, Assistant technique
- Judith Guez, Recto VRso, Laval Virtual
- Maximilien Fournier, Coordinateur Logistique, Laval Virtual World
- Johanne Mélikian, Coordinatrice pratiques artistiques, UFR A, L, C
- Bruno Bossis, Coresponsable du Master Création Numérique
- Joseph Delaplace, Directeur de l'UFR A, L, C
- Pascal Plantard, Professeur, Anthropologue des usages des technologies numériques

Remerciements

- Thierry LEFORT, Chercheur associé au CREAD - EA 3875
- Notre FabLab Rennes2 et son super extraordinaire FabLab Manager, Tony Vanpoucke
- Marc Christie et Ronan Gaugne, Université Rennes1, IRISA / INRIA Rennes Bretagne Atlantique
- Antoine Coste, INRIA Rennes
- Julien Lomet, Doctorant Paris8
- Valentin Dabo, notre précieux et exceptionnel régisseur du PNRV
- Nos amis du CREA, Christian Allio, Aurelien Guemene, Gaal Mélikian and Co
- Nos amis de la DSI, Arnaud SaintGeorges, Pascal Gouery, Romain Denoual and Co
- Nos amis de la DRIM, Flavien Sorette, Pierrick Richard and Co
- Nos amis du SUP, Frederic Remonté, Louis Roginski
- Nos amis du service sécurité, Joachim Gardin et l'ensemble de son équipe
- Nos amis du service Communication, Reine Paris, Patrice Guinche et l'ensemble du Service
- Code404, association du master CN

Liste des Exposants



AFLAH IMANE – M1

ALAIN DAPHNÉ – M1

BARTNICK LILOË – M1

BECQUELIN ALEXIS – M1

BRIAND AUBREE – M1

CABRISSEAU FRANCK-EMMANUEL – M1

CADIOU NINO – M2

CARIOU GWENNAN – M1

CATOIRE ZOÉ – M1

CHEVRIER GUILLAUME – M2

CHOW-YUEN CAMILLE – M1

FAVENNEC GAIA – M2

FOURNIAL JEAN-CHRISTOPHE – M1

FOURNIER LUCAS – M1

GERVIS GWENOLÉ – M1

GROSSIN ALOÏS – M1

HALIDI BADRANI – M1

HUYGHE PIERRE – M2

JEZEQUEL ROMANE – M2

JULIEN JOHAN – M2

LE BOUT GUILLAUME – M1

LOMET JULIEN - ANCIEN ÉTUDIANT DU MASTER,
CHERCHEUR-ARTISTE INREV PARIS 8

LUY WING-ANH – M1

MACLE GUENOLE – M1

MAHMOUD SARAH – M1

MARQUES LORELLA – M1

ORZI INÈS – M1

POLOZYUK POLINA – M2

PRADEAU FANNY – M2

SIMON AMÉLIE – M2

STCHERBINSKY FLORIAN – M1

TERRASSON CORALIE – M2

TORJEMANE OMAR – M2

Notes



2021

Master Création Numérique