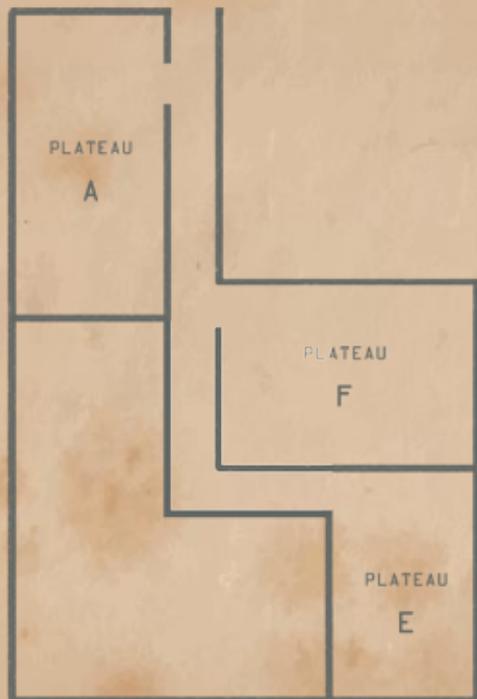




LIVRET
D'EXPOSITION

JOURNÉE PORTES OUVERTES
ÉDITION 2019

MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE
UFR ALC



CONFÉRENCE DE PRÉSENTATION DU MASTER
« CRÉATION NUMÉRIQUE », UFR ALC :

amphi T (Hall du PNRV) de 14h à 14h45 samedi 2
février 2019 au PNRV, Université rennes2

2.....	Plan des plateaux
3.....	Sommaire
4.....	Flickering Transactions
6.....	To you, Mary.
8.....	Le bruit des fourmis
10.....	Contact
12.....	Circinus
14.....	Crinolight
16.....	Cris et écris
18.....	Flesh 5.0
20.....	Rotten dear & Interactive
22.....	Workshop Technicolor
24.....	Visions
26.....	Runaway
28.....	Topographie d'un imaginaire
30.....	Femme à fouet(ter)
32.....	Orphée
34.....	Eidôlon
36.....	Remerciements
38.....	Notes

FLICKERING TRANSACTIONS

Marin Esnault
Plateau A



La genèse de l'installation part d'un paradoxe : le Bitcoin est une monnaie virtuelle, pourtant, son échange sur le réseau a un impact écologique bien tangible. Que se passerait-il si les transactions d'une monnaie virtuelle viendraient directement parasiter notre réalité proche ? Dans le contexte d'un usage de plus en plus important des cryptomonnaies, l'installation se propose de traiter de l'impact écologique des transactions de Bitcoin, qui viennent parasiter l'énergie du lieu.

TO YOU, MARY.

Hélène Gonzales
Plateau A



“Voulez-vous passer une merveilleuse journée avec Mary ? Elle n’attend que ça, jouer, rire et profiter ! Et vous, voulez-vous aussi passer une belle journée ?” C’est ainsi qu’est présenté le jeu lorsque ce dernier se lance, suivi de *“Ce jeu peut contenir des scènes choquantes”*. L’idée du jeu est posée dès le début, le joueur est le maître dans un jeu vidéo et ce, de manière générale. Mais alors que se passerait-il si le jeu se retournerait contre l’avis du joueur ? C’est là que m’est venue l’idée de ce petit jeu narratif.

Le joueur suit l’histoire de Mary et de sa maman, découvrant leur quotidien idyllique à travers les yeux du père. Mais alors que tout se passe bien, le joueur devra choisir entre continuer ou briser ce rêve et ce, non sans conséquences. Dans les jeux vidéo nous tuons, détruisons, changeons le cours des choses en en étant toujours pardonné que ces choix soient bons ou mauvais.

L’idée derrière *To you Mary* est de s’interroger sur notre place de joueur, de touriste dans les mondes virtuels.

LE BRUIT DES FOURMIS

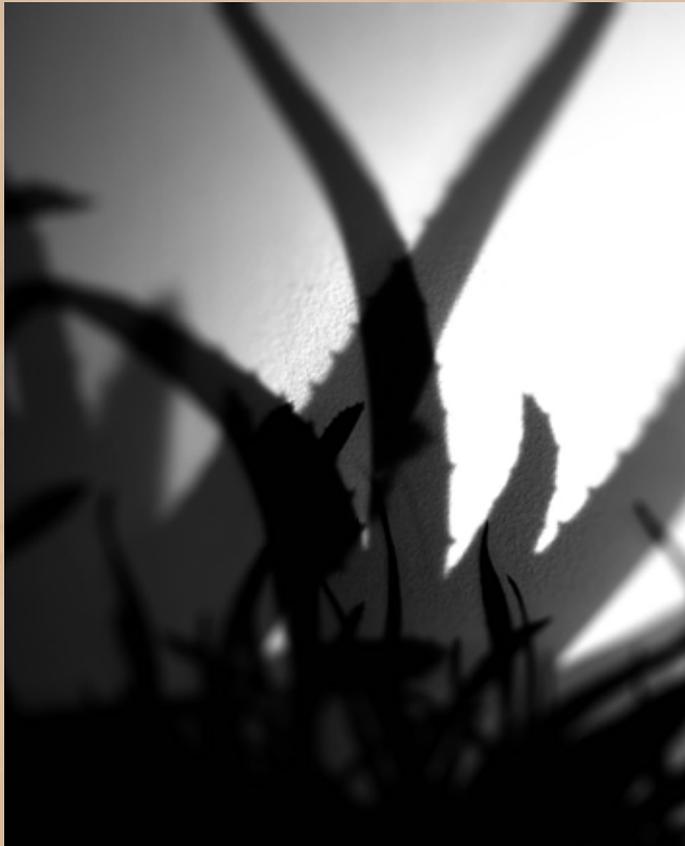
Simon Lamy
Plateau A



Nos prouesses technologiques semblent nous séparer du règne animal, mais tel une fourmilière, nous produisons des données, massivement, chacun à notre échelle, et tous, sommes influencés par cette production incessante. Le bruit des fourmis propose une expérience sonore en temps réel de notre société au travers de ce qu'elle produit le plus.

CONTACT

Anas Benhanem
Plateau A



2019.

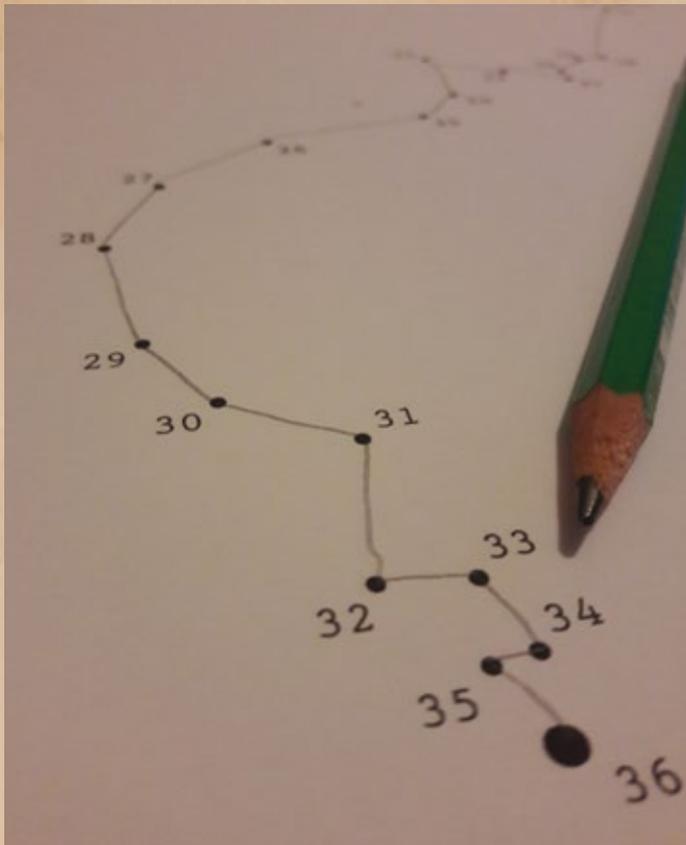
Nous n'avons toujours pas établi de contact avec d'autres formes de vie. Mais pourquoi chercher si loin ce que nous pourrions trouver tout près? Tout autour de nous, des organismes visibles communiquent de manière invisible, ils se comprennent, se répondent, s'entendent... Sans que nous puissions percevoir ces échanges.

Comment exprimer l'invisible?
Comment visualiser ces messages?

«Contact» est une invitation à la communication interespèce dans laquelle l'humain, la plante et la machine forment un triptyque qui, à travers le langage, nous permet de poser un regard nouveau sur le règne végétal.

CIRCINUS

Alice Bossuat
Plateau A



Randonnée après randonnée, les souvenirs s'accumulent au même titre que les chemins parcourus. *Circinus* propose au spectateur de tenter l'expérience d'une marche sur le papier, chaussé d'un crayon. En reliant les points il re-crée le parcours et participe ainsi à activer un espace virtuel de la marche.

A tout moment il peut aussi contempler chacun de ces parcours comme des constellations figées dans l'espace, à travers une excursion dans l'espace d'une projection en 360°.

CRINOLIGHT

Salomé Guérin
Plateau A



Quand la lumière rencontre le tissu.

Jeu de perception et de mouvement où les LED's entourées sur la crinoline ajourée, permettent au spectateur d'avoir une impression d'opacité, le corps du mannequin devient alors perceptible sans être à nu.

La sculpture « Crinolight » pose la question de la recherche de transparence et d'opacité autour du vêtement et du corps de la femme grâce à l'application de lumière sur la création. La présence ou non de la lumière sur le vêtement mène à l'apparition ou la disparition des parties du corps, c'est un dispositif qui permet à la fois de mettre en valeur et « en lumière » les éléments, tout comme elle peut, couvrir ou recouvrir un élément.

CRIS ET ÉCRIS

Lucie Catté
Plateau A



En s'inspirant des visites virtuelles de musée, « Cris et écris » propose d'observer les graffitis de la ville du Caire. Les flèches (gauche et droite) permettent de se déplacer latéralement. Les icônes (en haut de l'écran) superposent des images et des textes sur les images de street-art.

En se déplaçant dans cette rue virtuelle, le spectateur opère un « travelling dans le temps » sur 7 ans (de 2011 à 2018). Au fil des images, les graffitis racontent les espoirs et les colères de la révolution puis les déceptions post révolution.

« Cris et Écrits » est une œuvre annexe à mon projet de master et appartient à un triptyque bien qu'elle puisse fonctionner de façon autonome.

FLESH 5.0

CARNATION 1.0, CARNATION 1.2 & CHIASMES 3.0

Lamonarca Cheyenne
Plateau E



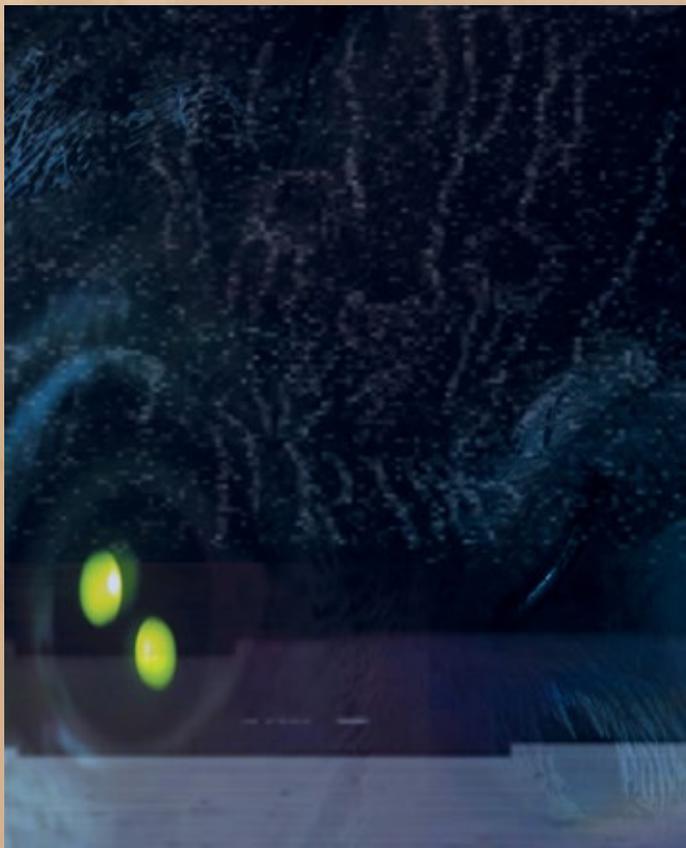
Influencée par les écrits de Couchot, Flesh 5.0 est une série d'animations expérimentales qui traite de l'hybridation dans les arts numérique. Au travers de cette hybridation entre peintures, sculptures et scripts, Carnation 1.0 et Carnation 1.2 proposent une première approche abstraite d'un questionnement sur l'impact des technologies sur le corps. Ce premier volet de la série traite principalement du lien intime entre le corps et l'utilisation des technologies. Chiasme 3.0 débute un nouveau triptyque qui évoque les ambiances parfois morbides que créent les nouvelles technologies dans le quotidien. Le terme de chiasme fait référence aux écrits de Vitali-Rosati.

Aquarelle, cire, drawing gum,
papier, vidéos, photographies,
animation, encre, vidéo projetée

ROTTEN DEER & INTERACTIVE

Mathilde Colas

Plateau E & plateau F (respectivement)



Dualité entre Modernité et Nature.

Rotten Deer et *Interactive Zapping* sont des œuvres dont la genèse s'ancre dans une réflexion sur ce rapport conflictuel et dont l'inspiration se trouve dans le cyberpunk japonais et ses environnement futuristes hautement anxiogènes et crues. Selon, les concepts spirituels japonais, l'Humanité et la Nature font partie d'un grand tout, et ce que le cyberpunk met en lumière c'est que dans ce grand tout, dont les machines font désormais partie intégrante, la Nature tend à disparaître face aux inexorables avancées technologiques des hommes. Face à ces œuvres, la présence du spectateur devient instigatrice et vient perturber les images auxquelles il fait face. Toute image de nature disparaît au fur et à mesure que l'homme se rapproche. Dès lors, le spectateur devient observateur impuissant d'un spectacle grotesque d'objets aliénés par les machines.

WORKSHOP TECHNICOLOR

Masters 2
Plateau E



Durant un Workshop d'une semaine dédié aux masters 2, animé par une équipe de Technicolor, trois projets ont vu le jour :

Denied est un projet en VR où le spectateur est vu comme un intru/ un parasite dans le monde qu'il découvre.

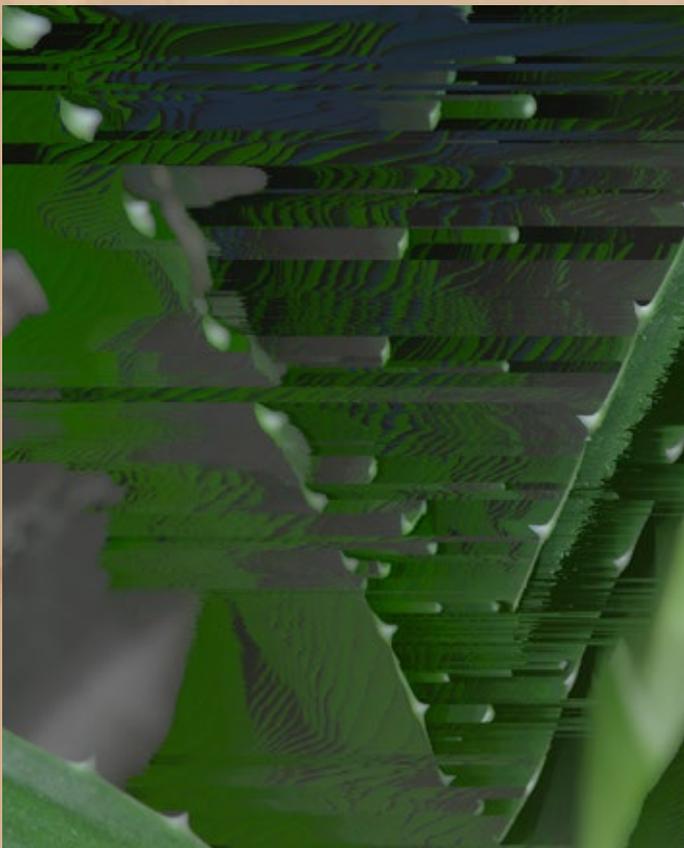
Modulations est un jeu sur les propriétés de l'espace virtuel confronté à notre perception de l'espace physique réel.

L'idée motrice de *Paradoxis* est de mettre en image et permettre l'interaction de paradoxes à travers la réalité virtuelle, qui seraient totalement impossibles en réalité. Le but est ainsi de déranger la logique et de créer une incompréhension, imprévisible pour l'utilisateur, et ainsi développer une réflexion sur la réalité elle-même.



VISIONS

Anas Benhanem
Plateau E



Visions sont des images hybrides mêlant perfection de la nature et destruction numérique. Ce travail vient de l'envie d'allier nature et numérique en travaillant autour de la texture des plantes, mais également en manipulant la texture de l'image directement depuis sa racine. Le code détruit la plante : naît alors un embranchement de la réalité, une vision incorrecte, une aberration.

RUNAWAY

Alexandre Curey
Plateau F



Ces croquis illustrent la mise en page, qui fourmille d'images racontant le récit des deux protagonistes. Il y aura des bruitages par les onomatopées, mais aucune bulle de dialogue. L'objectif est de créer de l'empathie à travers les personnages, dans ce récit interactif dont l'utilisateur détermine l'issue.

TOPOGRAPHIE D'UN IMAGINAIRE

Alice Bossuat
Plateau F

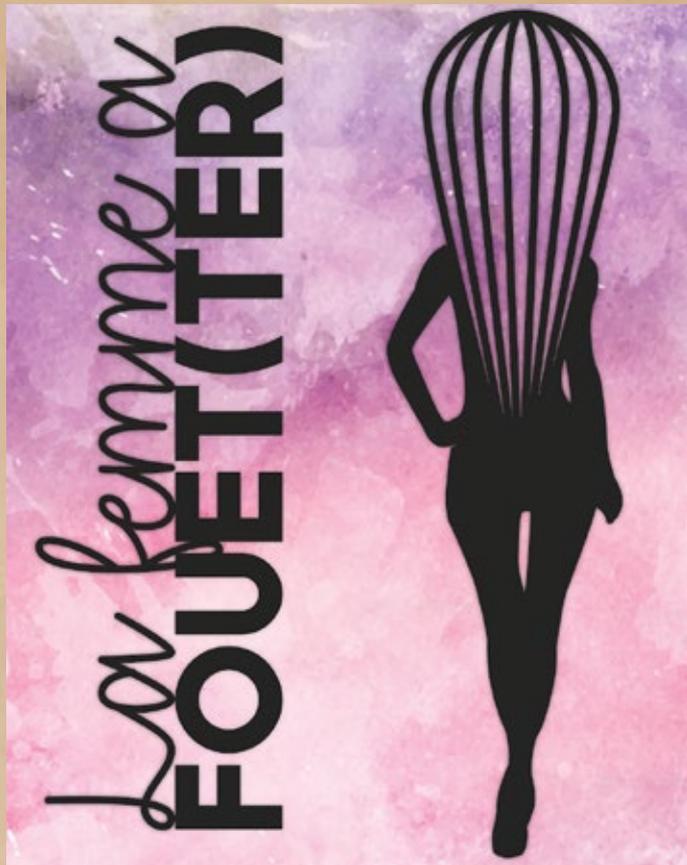


La cartographie a pour caractéristique d'être la plus objective possible, de rendre compte du monde en se délestant de toute émotion. Une carte, c'est ce que l'on regarde presque en premier lorsqu'on voyage. Pour un même endroit, chaque personne regarde la même carte. Hors, personne n'y voit la même chose. L'Homme projette ses désirs, ses fantasmes et son imaginaire sur cet espace neutre et crée ainsi un espace subjectif.

Topographie d'un imaginaire est une exploration de la psychée du spectateur, à travers la représentation des souvenirs de randonnées passées.

FEMME À FOUET(TER)

Marcie Sitouze
Plateau F

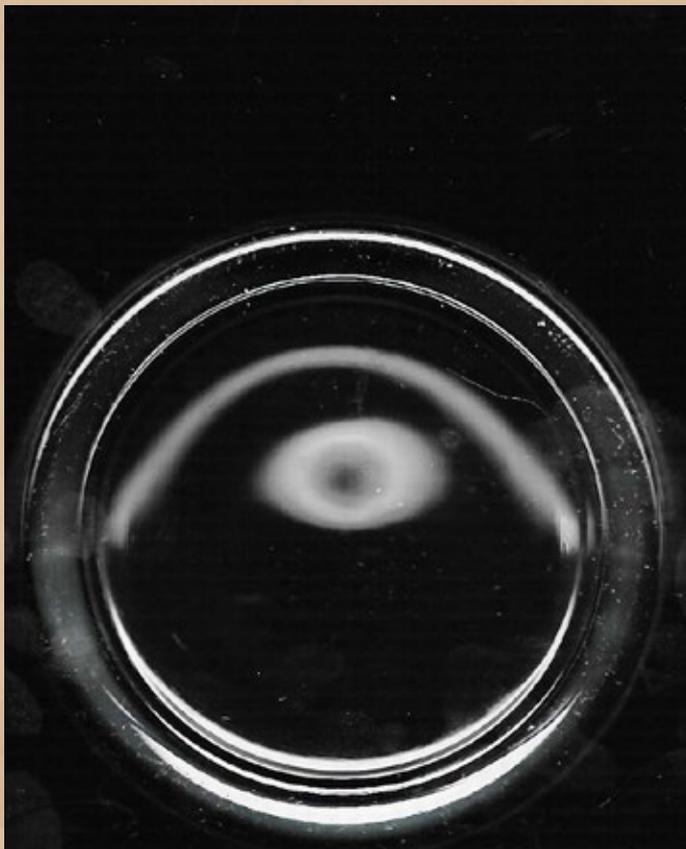


Tu lui passes devant, dans la rue, à peu près tous les jours. Ton regard la croise, et tu t'attardes sur des détails, quand tu as le temps. Sa taille, sa hauteur, ses traits, ce qu'elle t'inspire ; tu y fais attention, quand tu n'es pas pressé-e, quand tu en as envie. Elle est une parmi tant d'autre, noyée dans la foule. Parfois tu l' observes, souvent tu lui passes à côté, et il n'est pas impossible qu'elle te fasse envie.

Aujourd'hui, une M.E.U.F te parle. Et si tu l'écoutes ?

ORPHÉE

Lorriane Torlasco
Plateau F



« Les miroirs sont les portes par lesquelles la Mort va et vient. Ne le dites à personne. » La création *ORPHÉE* rend hommage à Cocteau. Dans son film éponyme, il questionne la Mort à travers le destin du poète qui en est tombé amoureux et qui, pour la revoir, traverse le miroir. Le mythe est à nouveau revisité, transposé ici à l'ère du numérique. Immatériel et pourtant omniprésent dans notre quotidien, celui-ci nous donne accès à un nouvel « au-delà de la matière ». Pareil au miroir, l'écran est à la fois frontière et passage entre monde sensible et monde virtuel. *ORPHÉE* nous invite à nous rendre de l'autre côté, à traverser l'écran pour vivre une expérience sonore et visuelle : mis en suspens, interrogeons-nous sur la réalité de ce qui nous entoure, sur la place qui est la nôtre. Mais quelle est donc cette présence polymorphe qui nous regarde dormir et qui parfois nous traque dans nos descentes introspectives ? A la recherche de nous-mêmes, ce voyage nous amènera-t-il à nous perdre ou à nous retrouver ?

EIDÔLON

Lorriane Torlasco
Plateau F



L'eidôlon, c'est ce qu'on voit comme si c'était la chose même alors qu'il ne s'agit que d'un double. Notre analyse de l'environnement est influencée par nos émotions, par notre façon de réfléchir, par nos expériences passées, chacune interagissant avec les autres. Notre perception de la réalité est altérée par ces prismes qui interfèrent sur nos sens dans un processus d'interprétation et d'appropriation. Ainsi, notre regard sur le présent est déterminé par notre vécu, se construisant à travers les filtres de notre passé. Si cette part d'illusion déforme notre champ de vision et limite notre compréhension du monde, elle est surtout ce qui fait de chacun de nous ce que nous sommes.

REMERCIEMENTS

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

- Tous les étudiants ayant exposé durant cette semaine des arts
- Joël Laurent, Responsable du projet
- Cheyenne Lamonarca et Lorriane Torlasco, Régisseuses
- Alice Bossuat et Adrien Le Coz, graphistes
- Johanne Mélikian, Coordinatrice pratiques artistiques, UFR A, L, C
- Bruno Bossis, coresponsable du Master Création Numérique
- Joseph Delaplace, Directeur de l'UFR ALC
- Pascal Plantard, Vice-président Innovation Pédagogique et Numérique
- Tony Vanpoucke, Fablab Manager de l'EduLab de Rennes2
- Thomas Lopez, Merwan Achibet et Technicolor, pour leur investissement dans le Workshop
- Gregory Wallet, Patrick Le Goff et Jonathan Hardy du master NUMIC, Rennes2

- Le service du CREA, Christian Allio, Valentin Dabo, Aurelien Guemene, Gaël Mélikian and Co
- Le service de la DSI, Arnaud Saint-Georges, Pascal Gouery, Romain Denoual, Frédéric Potron, Gilles Busson and Co
- Le service de la DRIM, Flavien Sorette, Pierrick Richard and Co
- Le service du SUP, Yvonnick Noël, Louis Roginski
- Le service Communication, Marianne Rei et l'ensemble du Service
- Le service Sécurité, Joachim Gardin et l'ensemble de son équipe
- Le service Culturel, Benoit Gaudin, Amélie Tehel et Sarah Dessaint
- Marcie Sitouze et l'association Code 404



**UNIVERSITÉ
RENNES 2**