

# LIVRET — — D'EXPOSITION — — S'ESTIION. —



« Cette nouvelle révolution est probablement plus profonde que les précédentes, et nous commençons tout juste à enregistrer ses effets initiaux. »<sup>1</sup>. Lorsque le théoricien Lev Manovich désigne la révolution numérique dans *The language of new media* il entend ici comprendre le bouleversement induit par la technique sur l'art et nos vies toutes entières. Le même auteur ne cesse

---

1. Traduction personnelle de l'anglais : " This new revolution is arguably more profound than the previous ones, and we are just beginning to register its initial effects." Manovich, Lev, *The Language of new media*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2001, p.19

---

d'affirmer la nécessité  
de construire une  
théorie du présent  
ouverte sur la  
compréhension des  
enjeux des nouveaux  
médias informatiques.

Tels des poissons se  
demandant où se trouve  
l'eau, nous ne voyons  
pas le numérique qui  
nous entoure. Pourtant,  
de la réalité virtuelle  
aux interfaces  
connectées, de la perte  
de la neutralité du net  
aux datacenters, du  
séquençage génétique au  
hacking de données, le  
numérique a envahi  
la cité et son  
fonctionnement. Il est  
urgent de s'en saisir,  
de le comprendre  
de l'explorer et de  
l'interroger.

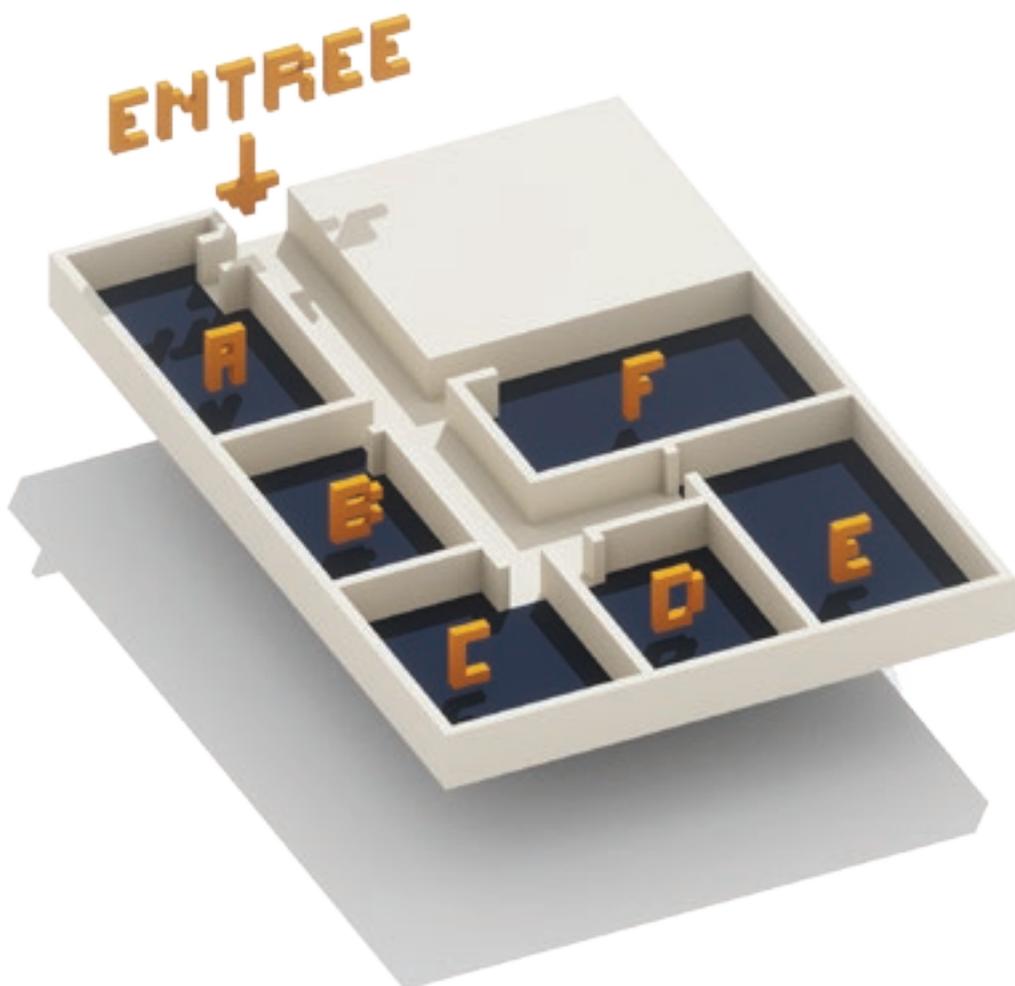
---

C'est pour cette raison  
que le master Création  
Numérique existe et  
expose aujourd'hui le  
travail d'étudiants  
chercheurs sensibles  
aux nouveaux enjeux  
technologiques qui  
s'offrent au monde.  
Injecter du sensible,  
comprendre et maîtriser  
les nouvelles  
technologies constitue  
en effet des enjeux  
vitaux de ce siècle  
pour la compréhension  
et la maîtrise du  
monde.

Adrien Ordonneau

# PLAN DES PLATEAUX

# SOMMAIRE



Edito	1
Plan des plateaux	4
Sommaire	5
Rennes Panorama	6
Bleu safari	8
Fractal dream	10
Immemoria	12
rando.gpx	14
Les monstres d'Amphitrite	16
Curiosity	18
Ruines 2.0	20
Lignes	22
Onde sonore	24
Affiche(S)	26
L'autre soi	28
Vertige	30
Skinematic Cabinet	32
La vérité	34
Teaser Loulou	36
Exo ID	38
Remerciements	40
Notes	42
Liste des exposants	44

# RENNES PANORAMA

Hassan Diallo

Hall PNRV

Nous vivons dans un monde où les images occupent une place de plus en plus importante dans notre société. Cette prolifération s'est accentuée en même temps que les réseaux de communications et de traitements de l'information se sont développés. En effet, l'introduction de nouvelles technologies numériques comme la vidéo portable, le caméscope, ont permis une acquisition, un montage et une transmission plus facile. Or, la facilité a un double sens. Certes, elle rend l'opération plus aisée, mais elle va aussi installer un laxisme de la part des utilisateurs. Nous sommes désormais en grand nombre muni d'un

ordinateur personnel et nous sommes tous connectés au réseau internet, nous permettant de diffuser ce contenu. Je m'interroge alors sur la forme que prend ce nouveau contenu en interrogeant sa manipulation à l'ère du numérique. *Rennes panorama* propose au spectateur de se plonger au cœur de la ville de Rennes à la manière de *Google Street View* et de confronter ses connaissances de la ville avec le dispositif dans lequel il sera inséré.



# BLEU SAFARI

Compagnie ACP

Hall & 1er étage

30 min

Dans la lignée de ses précédentes créations, l'ACP creuse la question d'un espace où le danseur est à la fois médiatisé et médiateur. La réalité virtuelle accessible sur le net offre des expériences pleines d'intérêts : comment pourraient-elles devenir un terrain sensible pour la danse ?

Jeux-vidéo, films érotiques, documentaires et autres extraits de vie forment le contenu iconographique de cette pièce dansée et spatialisée. Ce sont autant d'images, devenues support pour le mouvement, que seul le danseur peut diffuser par le filtre de sa présence.

*A la croisée des arts plastiques et de la danse, la compagnie ACP s'organise autour d'un travail réflexif sur l'objet chorégraphique et performatif. Depuis Entre-Autres (2016), création in situ dans l'œuvre homonyme d'Auréliie Godard, les pièces Bug Ballet (2016), ACP Unplugged (2017) et Bleu Safari (2018) questionnent la présence des technologies numériques dans le processus de création chorégraphique.*

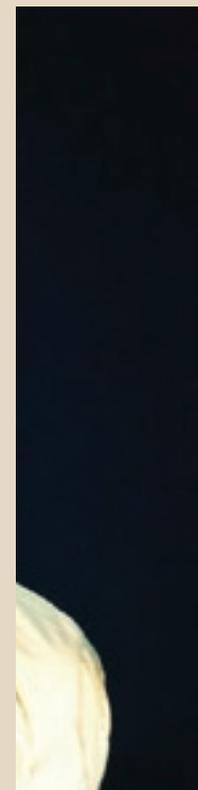
*Danseurs et plasticiens de formation, chacun de ses membres s'interroge depuis 2013 sur la nécessité d'un travail de groupe, en partageant ses questionnements et ses expériences de corps.*

Représentations

— 11h

— 14h

— 15h



# FRACTAL DREAM

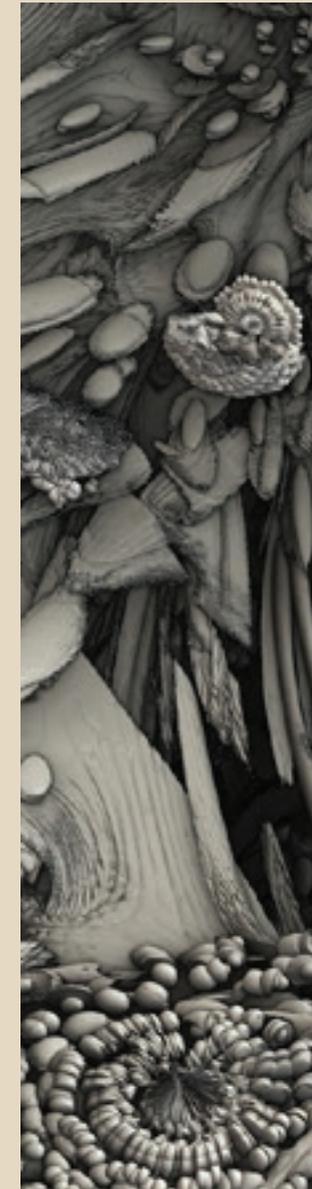
Barbara Bidois

Étages

La géométrie fractale sert depuis de nombreuses années à représenter la complexité du réel, pourtant, ses caractéristiques en font un formidable tremplin pour l'imagerie de mondes fantasmés et imaginaires.

C'est ce rapport entre fractal et monde imaginaire, monde potentiel, que *Fractal Dream* explore. Comment rendre visibles les mondes fantastiques générés par la géométrie fractale ?

Les images sont projetées sur les fenêtres, éphémères comme des rêves, s'effaçant quand le soleil de la pleine journée les frappe, réapparaissant quand les nuages assombrissent le ciel ou que la nuit tombe, ces instants où la réalité cède la place aux autres mondes.



# IMMEMORIA

Nicolas Bazoge

Alice Bossuat

Marin Esnault

Denez Thomas

Plateau A

*IMMEMORIA* plonge le spectateur au cœur d'une structure générative, représentation symbolique de son système neuronal en fonctionnement. Ses réactions sont traitées instantanément, lui offrant la possibilité d'interagir avec ses propres souvenirs soumis à l'altération du temps et à l'oubli.

Par le biais de la réalité virtuelle et d'un système de spatialisation sonore, il se retrouve immergé au cœur de l'expérience. Le dispositif lumière et scénographique présente trois bornes interactives, également reproduites dans l'univers

virtuel, chargées des réactions sonores du spectateur, enregistrés et traités en temps réel. Ce dernier est invité à les activer afin de déclencher leurs réminiscences au sein la structure virtuelle symbolique et à expérimenter l'altération de sa propre mémoire.

*IMMEMORIA* propose ainsi au spectateur une confrontation à l'oubli et à une prise de conscience de l'évanescence du temps.



# RANDO.GPX

Alice Bossuat

Denez Thomas

Plateau B

Lors de ses randonnées dans le Cantal, Alice a laissé une application enregistrer les informations relatives à son déplacement dans la montagne. Nous avons pu récupérer toutes ces données (latitude, longitude, altitude, etc.) avec une très grande précision. En effet, l'application génère un fichier GPX (langage de balisage basé sur l'XML), dont le nombre de points dépasse largement la quantité nécessaire à la reproduction d'un tracé. Nous avons donc composé un autre compilateur pour ces données, mettant en évidence l'absurdité d'une telle précision. Notre programme génère à partir du fichier GPX une

suite d'instructions dans un langage tout à fait compréhensible par l'Homme. En voici un exemple : « Tourne un tout, tout, tout, tout petit peu à droite et avance de quinze pas. » En appliquant linéairement la précision des données recueillies sur un langage qui ne l'est pas du tout (le français), on parvient finalement à la rendre inutilisable. Une dizaine de milliers d'instructions comme celle-ci seraient nécessaires pour pouvoir refaire le même chemin.



# LES MONSTRES D'AMPHITRITE

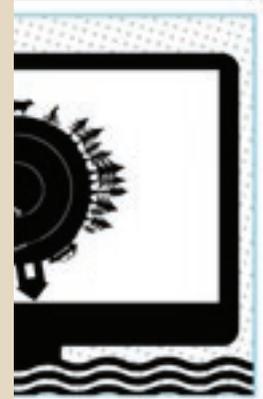
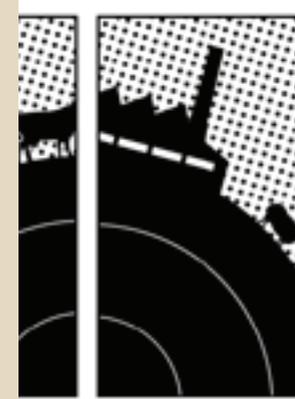
Anthony Rageul

Plateau B

*Bande dessinée numérique,  
html+javascript+php, 2016.  
Commande de Mediatem - Réseau  
des médiathèques de Saint-  
Raphaël et du Pays de Fayence  
pour la version web.  
Cité Internationale de la Bande  
Dessinée et de l'Image -  
Angoulême pour la version app.*

Quand un projet de récit adapté de la mythologie grecque est télescopé par les aléas de la vie de l'auteur, les préoccupations de ce dernier prennent la forme de monstres marins. Une mise en scène autobiographique dans un décor de fiction.

*Les Monstres d'Amphitrite* est aussi un exercice de style. Ce récit-interface offre plusieurs variations sur un dispositif unique que j'appelle « planche évolutive ».



18 Sommaire Auteur Contact Crédits

# CURIOSITY

Christian-David Garcia

Judicaël Hamon

Camille Outin

Céline Herpin

Théo Cadiou

Plateau C

*Curiosity* est un projet collaboratif ayant pour thème le bruit et la perturbation visuelle. L'installation sonore, visuelle interactive qui découle du projet, est développée à partir du dispositif arduino. Le processus de création, se base sur des images photographiques et des animations, qui ont ensuite été traitées numériquement, par chacun des membres du

groupe, afin de mettre en exergue la perturbation du message subit par le traitement successif de l'image. Le spectateur se retrouve immergé au centre du dispositif face à une animation, qu'il vient perturber. Il contemple ce bruit, cette ombre présente et invisible à la fois. La poussière que la lumière laisse apparaître.



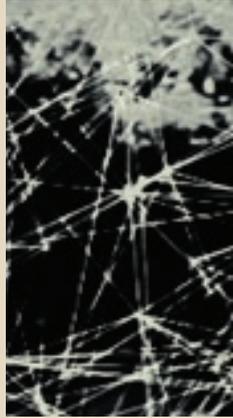
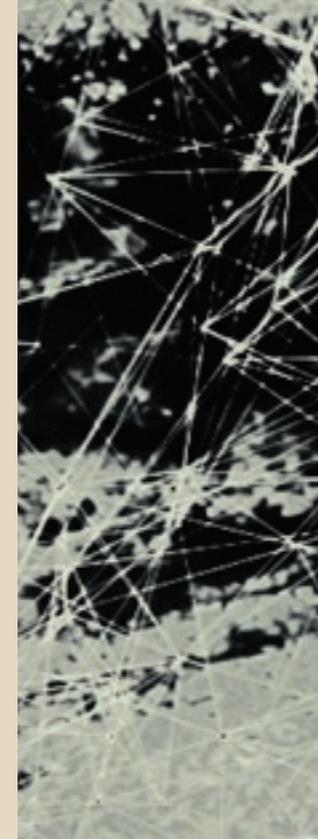
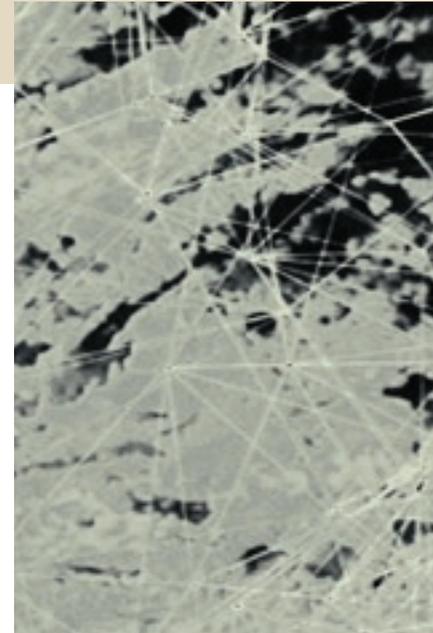
---

# RUINES 2.0

Camille Outin

Plateau C

*RUINES 2.0* se propose de vous faire déambuler dans une recherche esthétique, sur la poétique des ruines, à travers une série de maquettes. Il s'agit de questionner l'espace de création et de narration, surgissant à la frontière de l'analogique et du numérique. Entre paysage, fiction et simulation. Je vous invite à explorer la fiction engendrée par la technologie, l'influence de la simulation sur notre modélisation du réel. Ceci afin de mettre au jour, une nouvelle poétique, émergeant de l'usage de l'outil numérique. Entre entropie et anticipation, tragédie et sublime, venez découvrir ces dioramas faits de rêveries et de chaos.



---

# LIGNES

Alice Bossuat

Plateau C

*Lignes* est la retranscription des tracés de mes parcours de randonnées dans le Cantal sur le GR400. Durant trois jours, j'ai marché pour effectuer une boucle en partant du Lioran, en passant par Lavialle puis par Mandailles. Chacun de ses villages correspond à mes étapes nocturnes.

*Lignes* tend à recomposer mon trajet durant ces trois jours. D'une part, par la simple reproduction de tracés des parcours, et d'autre part par la projection mentale qu'invite le noir de l'œuvre. Il permet à la ligne de ressortir, frappante et vive. Mais il permet aussi au spectateur de reconstruire lui-même les panoramas, en puisant dans son imaginaire.



# ONDE SONORE

Guillaume Lorimier

Lorianne Torlasco

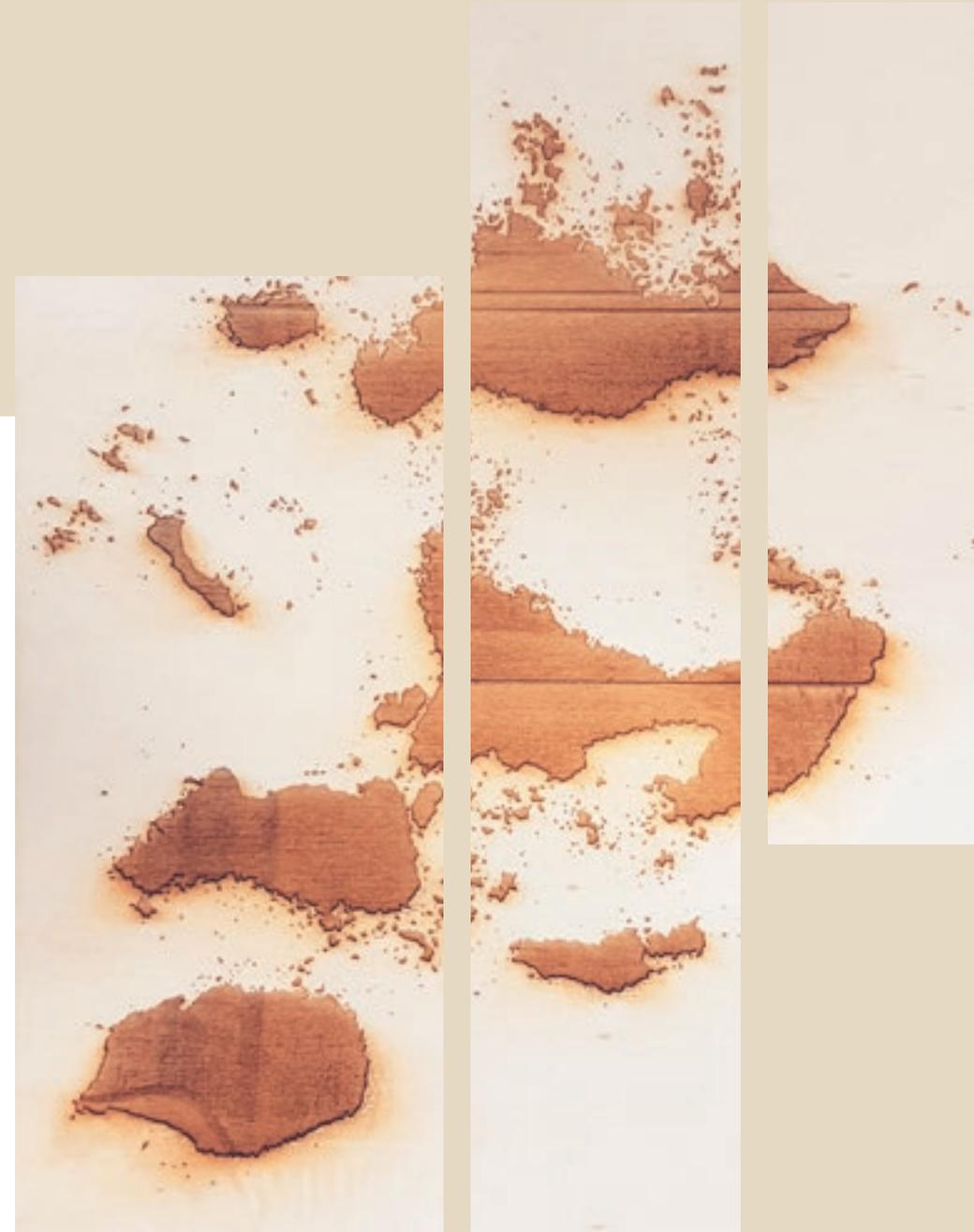
Justine Fortier

Simon Lamy

Plateau D

**Comment donner à voir et à toucher le son ? Voici la question que se sont posés ces quatre étudiants-artistes à travers une collaboration se situant entre art sonore et arts plastiques.**

À travers ce projet, l'idée est de mettre en œuvre la théorie de la cymatique, également appelée Figures de Chladni, en générant une onde sinusoïdale et en la transmettant à l'aide d'un haut-parleur à vibration à un matériau solide, de type particulière. Le phénomène obtenu est alors photographié, vectorisé puis gravé à l'aide d'une découpeuse laser sur bois, pour en obtenir un objet d'art afin de montrer l'onde sonore sous forme de tableau - forme matérielle - et ainsi de sensibiliser au son autrement que par l'ouïe - le sens de la vue et celui du toucher.



# AFFICHE(S)

Barbara Bidois

Marcie Sitouze

Plateau D

Pour accompagner la création du master Création Numérique, nous avons pris l'initiative de créer une association étudiante qui nous permettra de promouvoir les projets des étudiants du master.

Le projet *Affiche(s)* fait partie intégrante de cette volonté de promouvoir les travaux et compétences des étudiants du master Création Numérique. A travers la communication de l'association, *Affiche(s)* présente plusieurs techniques numériques allant de la découpe laser au vidéo-mapping en passant par l'animation et propose une réflexion autour du partage d'informations et de l'utilisation des technologies numériques dans le processus de communication.

Quel sens peut produire l'utilisation du numérique dans la conception d'une affiche ? Quelle perception aura le spectateur de ce type d'affiches ?



# L'AUTRE SOI

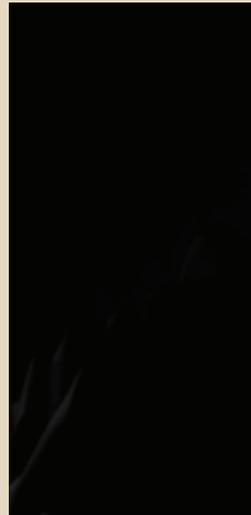
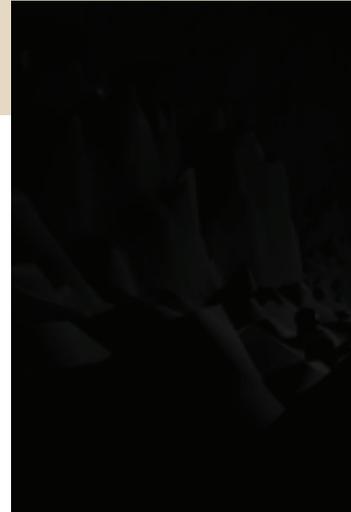
Master2 Création Numérique

Plateau E

*Les WorkShops L'autre soi et Vertige sont des projets collectifs réalisés lors d'une rencontre de deux jours avec des membres de l'institut de recherche technologique B<>COM de Rennes.*

« Comme l'écrit Baudrillard, la mort est le double du vivant, et le double est la figure vivante et familière de la mort. Ce double serait le résultat d'une intériorisation de la conscience et de l'âme, enfermant le sujet en lui-même, le privant de la continuité et de l'échange. »

*L'autre soi* est une œuvre en réalité virtuelle qui plonge le spectateur dans un univers énigmatique où le protagoniste se retrouve seul face à la perplexité de la situation. L'œuvre entend jouer sur l'ambiguïté de la perception visuelle accentuée par un espace virtuel aux portes de l'onirisme si ce n'est celui du mauvais rêve. Le spectateur est ainsi invité à avancer irrévocablement dans cet espace qui révèle quelque surprise...



# VERTIGE

Master2 Création Numérique

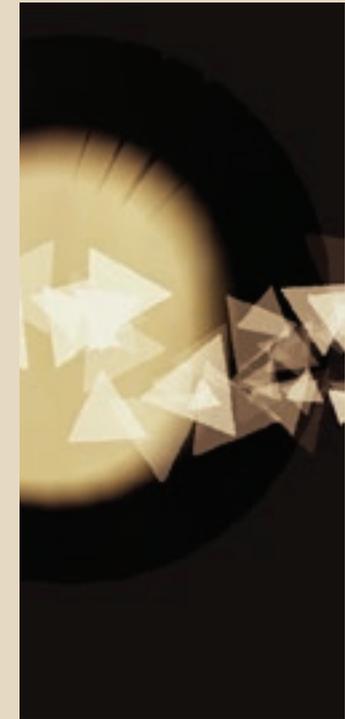
Plateau E

*Vertige* est la matérialisation des différents niveaux de conscience de l'être : le conscient, le préconscient et l'inconscient. Le spectateur est invité à entrer dans un univers en réalité virtuelle et à se laisser porter dans les différents niveaux. Le conscient est la première phase de ce voyage intérieur, doux et vif à la fois, se laissant contempler aisément.

Nous avons fait du Préconscient, barrière à la fois perméable et occultante, porte entre la conscience et l'inconscient ; un enchaînement de tunnels. Un espace, clos, angoissant, dont les formes s'étiolent, petit à pe-

tit, devenant chaos. Une déambulation à travers les méandres de notre psychisme.

Puis, nous représentons ce que peut être l'inconscient. Ce monde répond à une organisation qui nous échappe, nous émerveille et nous dérange à la fois. A travers la géométrie fractale, ce sont les rêves et l'immensité insondable de cette partie de l'esprit que nous donnons à explorer au spectateur. Une fin de parcours dangereuse et trop vaste pour être entièrement appréhendée au premier passage.



---

# SKINEMATIC CABINET

Adrien Ordonneau

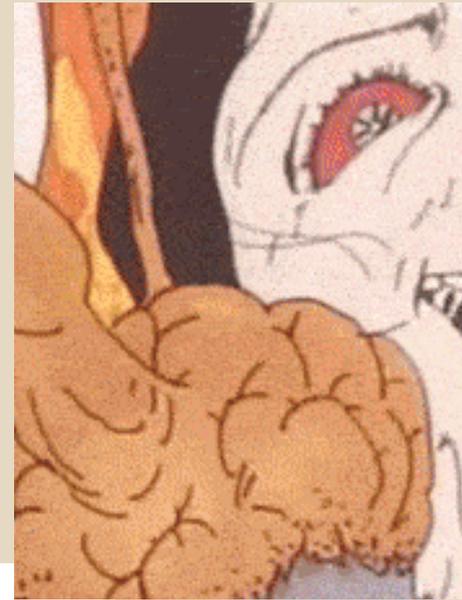
Clément Coxam

Karl Julienne

Léo Gatuingt

Plateau F

Une sélection d'étranges anthropomorphes ont été rassemblées par les artistes en un cabinet de curiosités hybride prophétisant les possibilités humaines à venir. Cet espace, créé pour susciter d'autres regards, a mi-chemin entre la science et l'art, le corps et la machine, réuni quelques objets très particuliers pour vous présenter un lieu unique où les fantasmagories des rêves se matérialise et prene forme.

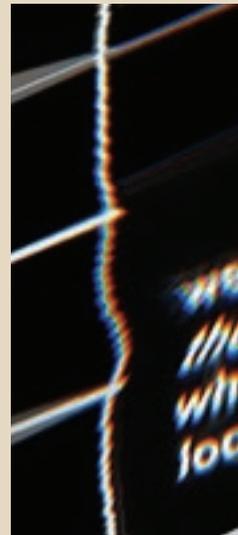


# LA VÉRITÉ

Clément Coxam

Plateau F & Hall

*La vérité* est une immersion totale dans la psyché de l'artiste. En entrant dans la pièce, le spectateur est immergé du sol au plafond dans un environnement en perpétuelle évolution. La présence d'un mannequin est représentative du statut de l'être au centre de son univers mental, mais aussi physique avec l'envahissement progressif du mannequin au centre de la pièce des éléments environnant. L'artiste interroge ici sur la transhumance progressive de l'être au travers du prisme des nouvelles technologies. C'est dans l'émergence de cet être qu'est la vérité.

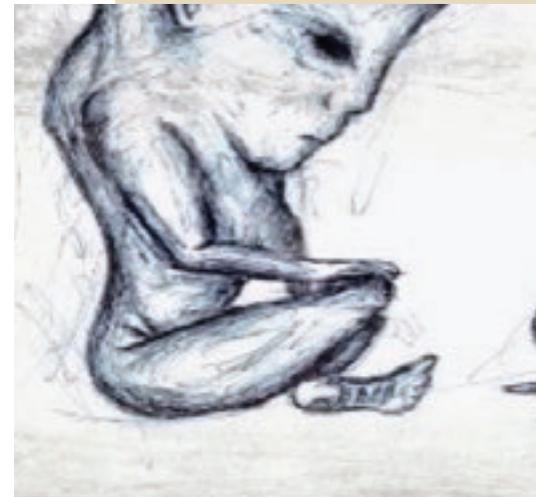


# TEASER LOULOU

Adrien Ordonneau

Plateau F

*Teaser Loulou* est une commande du musicien Ruby My Dear au plasticien Adrien Ordonneau pour la promotion de son nouvel album « Brame ». Le musicien avait envoyé une bande sonore à l'artiste, lui laissant la libre possibilité d'interpréter le son selon sa volonté. L'ensemble constitue une évolution organique en trois étapes d'un fœtus à un homme se transformant en cerf. Dans ces figures symboliques, le brame est ici représenté par les fortes basses de cette musique semi-expérimentale et l'être vivant polymorphe est l'incarnation même de l'album, fusion de l'imaginaire sonore et visuel des deux artistes.



# EXO ID

Adrien Ordonneau

Plateau F

L'artiste a effectué un moulage de son visage pour y couler du latex et obtenir un portrait souple et déformable. Cette copie, elle-même obtenue d'après le négatif d'un visage s'en trouve largement dégradé et possède en soi une apparence proche du masque mortuaire rehaussé par les aspérités monstrueuses du latex. Il s'agira ici de redonner vie à ce visage en l'animant sur un scanner au rythme d'une musique composée par l'artiste. L'œuvre explore un imaginaire transhumaniste lié à de nombreux mythes contemporains en tentant un travail de synesthésie. De la même manière, elle montre les limites de l'expression du visage humain en lien avec la technologie.



# REMERCIEMENTS

**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
- Adrien Ordonneau, Coordinateur général
- Camille Outin, Régisseuse
- Adrien Le Coz, Illustrateur
- Alice Bossuat, Graphiste
- Johanne Mélikian, Coordinatrice pratiques artistiques, UFR A, L, C
- Bruno Bossis, Responsable du Master Création Numérique
- Joseph Delaplace, Directeur de l'UFR A, L, C
- Pascal Plantard, Vice-président Innovation Pédagogique et Numérique
- Notre FabLab Rennes2 et son super extraordinaire FabLab Manager, Tony Vanpoucke
- Marc Christie et Ronan Gaugne,

Université Rennes1, IRISA / INRIA  
Rennes Bretagne Atlantique

- Thomas Boggini, Clément Derre et Ific Goude, Ingénieurs chez b< >com Rennes
- Gregory Wallet, Patrick Le Goff et Jonathan Hardy du master NUMIC, Rennes2
- Nos amis du CREA, Christian Allio, Valentin Dabo, Aurelien Guemene, Gaal Mélikian and Co
- Nos amis de la DSI, Arnaud Saint-Georges, Pascal Gouery, Romain Denoual, Frédéric Potron, Gilles Busson and Co
- Nos amis de la DRIM, Flavien Sorette, Pierrick Richard and Co
- Nos amis du SUP, Yvonnick Noël, Louis Roginski
- Nos amis du service Communication, Marianne Rei et l'ensemble du Service
- Nos amis du service sécurité, Joachim Gardin et l'ensemble de son équipe
- Benoit Gaudin du service culturel
- Matthieu Ben pour le prêt de matériel audiovisuel



# LISTE DES EXPOSANTS

Adrien Ordonneau	M2
Alice Bossuat	M2
Anthony Rageul	Ancien
Barbara Bidois	M2
Camille Outin	M2
Céline Herpin	M2
Christian-David Garcia	M2
Clément Coxam	M2
Compagnie ACP	Anciens
Denez Thomas	M2
Guillaume Lorimier	M1
Hassan Diallo	M2
Judicaël Hamon	M2
Julienne Karl	M2
Justine Fortier	M1
Léo Gatuingt	M2
Lorriane Torlasco	M1
Marcie Sitouze	M2
Marin Esnault	M2
Nicolas Bazoge	M2
Simon Lamy	M1
Théo Cadiou	M2

Illustration :  
Adrien Le Coz

Graphisme :  
Alice Bossuat

