

DOSSIER DE PRESSE

EXPOSITION

RÉSIDENCES D'ARTISTES

2016

CRÉA

cultures numériques

LUX

en partenariat avec
La fruitière numérique de Lourmarin

EDIS
POUR L'ART NUMÉRIQUE

SOMMAIRE

.....

EDITO	3
RÉSIDENCE / ATELIERS	4
BINÔME FAU / HONNET	5
BINÔME ALEXANDRE / MAUCHRETIEN	7
EXPOSITION	9
PRODUCTION	10
INFOS PRATIQUES	12

.....

EDITO

.....

« CréaLux© Cultures Numériques » est un programme de Résidence d'artistes/ Exposition porté par EDIS pour l'art numérique et la Fruitière Numérique de Lourmarin.

Ce programme s'inscrit dans le prolongement des résidences CréaLux présentées par EDIS et Gaël Anasse depuis 2014 à la Chartreuse de Ville-neuve-lez-Avignon.

L'ambition est de croiser les disciplines artistiques et les recherches actuelles en matière de technologies numériques pour proposer un projet artistique fort et de qualité, dans une démarche pédagogique et sociale innovante. À la fois expérimental et généreux, « CréaLux© Cultures Numériques » offre à des créateurs et à des concepteurs issus des univers scientifiques et technologiques, la possibilité de mettre en commun leurs pratiques pour explorer les différentes possibilités des arts numériques et donner naissance à des œuvres collaboratives in situ.

L'utilisation du FABLAB de la Fruitière Numérique permettra de regrouper les compétences artistiques et techniques pour la création d'une œuvre numérique. Il s'agit d'une démarche créative et collaborative impliquant un artiste et un concepteur ou ingénieur informatique.

Sous la forme d'un parcours participatif, cette manifestation invitera le public à vivre et à éprouver une expérience artistique nouvelle. Plus que jamais, les trois notions fondamentales de création artistique, d'aventure collective et de partage d'expérience avec le public, si chères à EDIS, s'inscriront au cœur de ce projet.

.....

LA RÉSIDENCE D'ARTISTES DU 28 MARS AU 15 AVRIL 2016

.....

La résidence est dédiée à la création d'œuvres interactives en temps réel, aux tableaux vidéo interactifs et à la projection vidéo 3D sculpturale. L'innovation sera représentée par l'utilisation de matériaux bois et végétaux (clin d'œil aux emballages traditionnels de la fruitière) et des outils numériques du FABLAB.

Le FABLAB possède des machines permettant l'usinage assisté par ordinateur, la découpe laser, l'impression 3D, le fraisage 3D, le scanner 3D, le plotter de découpe... et plus encore ! Il propose également l'utilisation de machines CNC, à la CAO, à la modélisation 3D, à la réalité augmentée et réalité virtuelle.

La Résidence se déroulera avec deux binômes d'artistes/concepteurs : le réalisateur de films d'animations Sébastien Fau associé à l'ingénieur Cédric Honnet et le plasticien Tristan Alexandre accompagné de l'informaticien Hugo Mauchrétien.

Elle sera suivie d'une exposition qui présentera, du 16 avril au 1er mai 2016, à la Fruitière Numérique, non seulement le travail mené en résidence mais aussi une sélection d'œuvres de Sébastien Fau et de Tristan Alexandre.

ATELIERS :
Le Frigo
La Remise

.....

BINÔME FAU/HONNET

.....



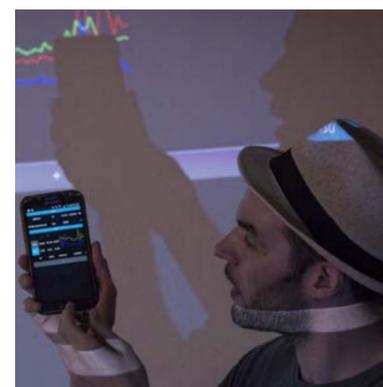
SÉBASTIEN FAU
Réalisateur d'animation
www.sebastien-fau.com

Formé aux Arts Décoratifs de Strasbourg, puis aux Ecoles des Beaux-Arts de Saint-Etienne, de Marseille et de Bristol, Sébastien Fau est à la fois réalisateur en animation pour le cinéma et la télévision et artiste plasticien prolifique qui transforme les matériaux les plus ordinaires, les objets délaissés en œuvres imprégnées de mouvements. Ses dessins, peintures et sculptures, bricolées à partir de ces éléments, constituent le support de ses films pour lesquels il utilise la technique du « stop motion » ou animation image par image. Auteur de clips et de nombreux films d'animation, Sébastien Fau participe régulièrement à des productions d'envergure diffusées sur le petit écran.

.....

CÉDRIC HONNET
Ingénieur et développeur
<http://portfolio.honnet.eu>
<http://tangibledisplay.com>

Diplômé de l'École nationale supérieure des télécommunications, Cédric Honnet est ingénieur et développeur, spécialisé en interaction homme machine et ses applications liées à l'art numérique.



BINÔME ALEXANDRE / MAUCHRETIEN



NOTE D'INTENTION :

Fructus animalis
«Objets inanimés avez-vous une âme ? » Lamartine

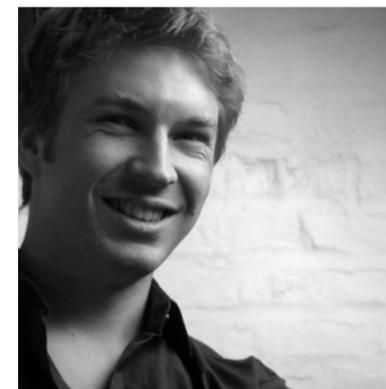
Fructus : nom masculin ; (latin fructus, fruit), droit de s'octroyer les fruits d'une chose. Animalis : du latin anima (souffle, âme), vivant ou à qui on a insufflé la vie.

L'exposition est le fruit d'une résidence partagée, à la fruitière numérique, entre deux spécialistes a priori opposés et dont le dialogue a donné une dimension nouvelle au travail de chacun. Sébastien Fau est plasticien et réalisateur de films d'animation. Son travail s'appuie sur une technique photographique « image par image ». A l'heure du tout numérique, il travaille de manière artisanale sur ses films. Cédric Honnet est ingénieur en systèmes embarqués, spécialisé en interaction homme/machine et leurs applications liées à l'art numérique. En s'émancipant de l'offre logicielle commerciale, Il crée et détourne des programmes pour inventer de nouvelles applications.

La rencontre de ces deux adeptes du «do it yourself» a donné une exposition dans laquelle le visiteur est en immersion. Pour lui, c'est l'expérimentation d'une œuvre d'art totale, dans laquelle tous les éléments sont interconnectés. Face à cette machine organique, le visiteur, corps étranger, a le pouvoir d'agir. Il est l'acteur principal qui déclenche et actionne des œuvres hybrides, entre film d'animation et sculptures. Ces installations, mécanismes poétiques, donnent lieu à des «aberrations magiques» mêlant objets détournés, animal, végétal et machine.

TECHNIQUES DÉVELOPPÉES :

En se basant sur des œuvres construites avec les matériaux emblématiques du site d'accueil, les cagettes, nous proposons une sorte de passerelle dans le temps. Les œuvres, principalement réalisées avec ce bois d'emballage ancien et structurées par des matières brutes sont commandées par des capteurs numériques de dernières générations, mais restant déclenchés par la main de l'homme.



TRISTAN ALEXANDRE

Artiste plasticien
www.tristan-alexandre.com

Formé à l'Ecole des Beaux-Arts d'Avignon, Tristan Alexandre a commencé par la peinture en réalisant des reproductions de tableaux de grands maîtres, avant de se tourner vers la vidéo. Le processus créatif qui est le sien aujourd'hui est fortement imprégné de cette première expérience picturale. Situées entre peinture et vidéo, ses œuvres associent généralement représentations « classiques » ou faisant référence à l'histoire des arts et séquences en mouvement où l'artiste travaille le temps comme une matière ductile et étirable à volonté. Tout en subtilité, elles jouent avec notre perception des choses, brouillent nos repères visuels et nous plongent dans une ellipse temporelle. Une façon pour Tristan Alexandre de montrer comment une simple image peut créer et habiter un espace-temps, neuf et insoupçonné



HUGO MAUCHRETIEN

Développeur informaticien freelance
hugo.mauk@gmail.com

Hugo Mauchretien est développeur informaticien, spécialisé dans le management et l'administration des systèmes d'information, les architectures distribuées, le multimédia embarqué et les interactions vocales homme-machine»

**NOTE D'INTENTION : DU RÉEL AU VIRTUEL
THÈME : TEMPS ET MOUVEMENT**

Natures, visages, corps, objets. Couleurs ou noir et blanc. Les images que je réalise sont autant de tentatives d'arrêter le regard de ceux qui croisent leur chemin.

Elles doivent semer le doute, susciter la fascination, la contemplation et séduire par tous les moyens possibles. Ce sont des sortes de pièges en trompe-l'œil. Présentés à la façon d'un tableau, d'une peinture, d'un dessin, d'une photographie ou d'un objet, ressemblant à ces choses qui occupent notre quotidien mais quelque part aussi les renvoyant à un statut d'œuvres perdues, symbole d'une réalité grotesque et matérielle à l'heure du tout numérique.

Les sujets sont des clichés, des canons de l'histoire de l'art. Mes modèles sont bien réels mais on doute de plus en plus de leur réalité à force de contemplation. Les cadrages sont autant de fenêtres donnant à voir sur l'artifice du vivant, ce désir fou que l'on a d'animer nos pensées, de donner naissance à quelque chose de vivant, d'autonome, et qui soit un reflet de nous-même.

Hugo Mauchrézien, informaticien chercheur, m'accompagne depuis 6 ans dans la recherche sur les concepts informatiques et les systèmes de déclenchements des œuvres. Durant le temps de travail proposé à la Fruitière Numérique, j'ai l'intention de questionner se rapprochement entre réalité et virtuel sous plusieurs formes d'installations :

- Hologramme 3D
- Impression d'un buste par imprimante 3D
- Réalisation d'un tableau vidéo interactif et sonore

.....

**EXPOSITION
DU 16 AVRIL AU 1ER MAI 2016**

.....

VERNISSAGE : LE 15 AVRIL À 19 H

**L'EXPOSITION / UN ESPACE DE CRÉATION INTERACTIF
COMMISSARIAT D'EXPOSITION : GAËL ANASSE**

Omniprésent dans notre société, le numérique séduit de plus en plus les artistes contemporains par les possibilités qu'il offre d'innover et d'investir de nouveaux champs d'expression (installation interactive, réalité augmentée, dispositifs immersifs, exploration sonore, œuvre connectée...). Les nouvelles pratiques que ces procédés induisent leur permettent également de replacer le spectateur au centre des préoccupations artistiques, faisant souvent de celui-ci un acteur de l'œuvre. La relation d'interactivité, indissociable de la création numérique depuis les origines de cette pratique, est encore aujourd'hui une source inépuisable d'inspiration pour les artistes.

À travers les œuvres imaginées par les plasticiens et concepteurs en résidence à La Fruitière, l'exposition propose une plongée au cœur de cet échange créatif entre l'œuvre et le public, entre l'artiste et ses propres matériaux. La trace qu'il laisse dans l'imaginaire de tous en constitue le fil conducteur et l'occasion d'une réflexion sur la place du spectateur dans l'œuvre numérique. Elles montrent comment certains artistes d'aujourd'hui renouvellent et font évoluer les pratiques interactives des pionniers de l'art vidéo en s'appuyant sur les technologies actuelles.

En écho à la vocation première du lieu d'accueil, Sébastien Fau a choisi d'utiliser comme matière première, les matériaux emblématiques de la Fruitière, bois de caquettes et emballages traditionnels, qu'il met en forme à l'aide des outils numériques mis à disposition sur place. Son installation, monumentale et interactive, se compose d'une succession de grandes roues qui s'enchevêtrent et semblent jouer les équilibristes en défiant les lois de la gravité. Des capteurs numériques très sophistiqués réagissent à l'approche du visiteur qui est invité à tourner manuellement les roues pour déclencher une projection d'images en cascade. Une émission de sons modulés et sensibles à la position du visiteur dans l'espace accompagne cette expérimentation ludique.

Tristan Alexandre explore quant à lui les ressources plastiques de la 3D à travers des images évanescentes qui questionnent le visiteur sur son appréhension du réel. Un hologramme qui flotte comme une apparition dans l'espace, un buste en image qui prend du volume comme par magie et un tableau vidéo interactif et sonore qui réagit à la présence humaine, troublent notre perception et nos habitudes sensibles. Plusieurs réalités se superposent devant nous. Ce que nous voyons plat est en réalité volume, ce que nous distinguons immobile s'anime de légers mouvements et de sons en fonction de nos déplacements...Il en résulte pour le visiteur une expérience d'immersion intense, à la fois contemplative et interactive.

LIEU D'EXPOSITION :
La Fruitière Numérique - Lourmarin

.....

PRODUCTION

EDIS POUR L'ART NUMÉRIQUE

Créé à l'initiative du philanthrope Régis ROQUETTE en 2012, le fonds de dotation EDIS, est né d'une volonté d'être acteur culturel et mécène, afin de soutenir la création d'aujourd'hui et de permettre à un public aussi large que possible l'accès aux richesses artistiques et culturelles qui nous entourent. EDIS s'est donné pour mission d'œuvrer exclusivement dans le champ des arts numériques.

Installé au cœur d'Avignon, EDIS se veut partie prenante d'un territoire et entend inscrire prioritairement son action dans le paysage culturel du Grand Avignon et de sa région.

En programmant une création artistique innovante, croisant l'art et les technologies, EDIS met ainsi en lumière une expression hybride du XXI^e siècle, tournée vers tous les publics et dont l'esthétique est en phase avec notre époque. EDIS propose une lecture contemporaine de nos richesses patrimoniales, par la rencontre entre des lieux souvent chargés d'histoire et la création numérique.

Fort de son engagement en faveur des nouvelles formes d'écriture artistiques, pluridisciplinaires et technologiques, EDIS apporte son soutien à des projets originaux et conçus en partenariat avec des institutions culturelles ou des collectivités (résidences d'artistes, expositions, programmes de recherche, actions pédagogiques et projets de médiation culturelle, manifestation événementielles...)

Soucieux d'éveiller le public, notamment les plus jeunes, à l'expérience sensible de la création numérique et du patrimoine, EDIS porte une attention particulière à la dimension pédagogique des projets qu'il soutient.

EDIS est le seul fonds de dotation français dédié aux arts numériques



EDIS
POUR L'ART NUMÉRIQUE



LA FRUITIÈRE NUMÉRIQUE

Que diriez-vous d'avoir accès à des collections muséales du monde entier, d'appréhender l'usage des nouvelles technologies, de créer, d'innover, de travailler et de vous détendre au sein d'un même espace, moderne et attrayant ?

C'est tout le programme proposé par la Fruitière Numérique dans l'ancienne coopérative de fruits et légumes du village (3200m² bâtiment et espaces extérieurs). La Fruitière Numérique est un véritable lieu de transmission du savoir numérique, un lieu culturel propice à la pensée et à la créativité, un lieu de production intellectuelle et d'apprentissage mais aussi un lieu de découverte, d'échanges et de convivialité au service de la citoyenneté numérique, un lieu ouvert à tous (particuliers, entreprises, écoles, associations, collectivités...).

Il œuvre pour l'accès au numérique pour tous et favorise ainsi l'innovation «ouverte».

GAËL ANASSE (ART TÊTE)

Gaël Anasse est avant tout sculpteur.

Ses premières organisations d'exposition furent réalisées au début des années 80 pour la galerie «La Frache» dans les Alpes de haute Provence :

- Les affiches de Picasso pour le journal le Patriote, avec la collection Georges Tabaraut.
- L'art à crédit avec le Crédit Agricole.
- L'école de Nice dans les Alpes, avec Arman, Coignard, Dembrun, Derval, Franta, Vernassa et Max Papart.
- Sur le toit de l'Europe Happening et LandArt : 30 artistes Azuréens et bas Alpains.

Il collabore comme commissaire d'exposition à la galerie «La Frache» ouverte en 1986, à Cannes. Il y organise les programmes « PALISSART » sur les palissades des chantiers Cannois de l'époque, ainsi que des interventions en art urbain. En 1989, il découvre une autre forme d'expression au travers du décor de cinéma et de théâtre. S'en suivent 17 années où s'alternent les tournages, les événements, les spectacles, et le retour à la sculpture.

Depuis 2010, membre fondateur de l'Association Art Tête, l'Art en Tête qui organise et crée des passerelles entre les plasticiens, le monde du spectacle et le public. Il organise deux expositions à la galerie Art Tête, L'hyperréalisme avec Xavier Spatafora et Benjamin Carbone et Protéiforme avec Sylvestre Anasse et Edith Schmid.





INFOS PRATIQUES

edis pour l'art numérique

Mariel MEO Direction
8 rue d'Annanelle
84000 Avignon
Tél. +33 (0)4 32 74 05 31
m.meo@edispourart.fr
www.edispourart.fr



La fruitière numérique

Georges Bonnici Direction
Avenue du 8 Mai D943
84160 Lourmarin
Tél. +33 (0) 9 67 46 07 40
georges@lafruitierenumerique.com
www.lafruitierenumerique.com



contact presse

Nathalie Carot
Noun Conseil
1 place Saint Marc
30400 Villeneuve lez Avignon
Tél. +33 (0) 6 75 04 96 18
nathalie@nounconseil.com



graphisme, FORMATION, CONSEIL

Béatrice Baulard
Brindazar
15 rue Paul Cézanne
30700 Uzès
Tél. +33 (0) 645 89 63 33
contact@brindazar.fr



direction artistique

Gaël ANASSE (association ART TÊTE)
2 boulevard Talabot
84000 Avignon
Tél. +33 (0) 6 50 62 86 82
anasse.gael@gmail.com