

BOCAGE NUMÉRIQUE

Ateliers de découverte des artistes numériques et de leurs œuvres, déployés en milieu rural.

OBJECTIFS

- > Désenclaver les territoires privés d'offre culturelle.
- > Faire découvrir la diversité de la création numérique.
- > Développer les passerelle entre artistes et publics
- > Déployer une pédagogie empirique au service d'une réalisation collective valorisante.

MODE OPÉRATOIRE

La mobilisation des participants repose sur une coopération étroite avec des structures sociales et culturelles relais sur chacun de ces territoires mobilisées.

Une fois les groupes de participants identifiés, nous déployons sur place un atelier débouchant sur une création collective en lien avec la pratique des artistes sonores et numériques accueillis dans notre établissement dans le cadre de notre programmation annuelle. Les participants bénéficient ainsi de la rencontre avec ces artistes, eux-mêmes accompagnés d'un médiateur culturel afin de favoriser la richesse des échanges et l'assimilation de leur recherche. Les réalisations issues de ces ateliers font, par la suite, l'objet d'un temps de restitution dédié au sein de notre espace d'exposition.

**ARTISTE
ŒUVRE
ATELIER**

TATIANA VILELA DOS SANTOS,

artiste numérique et game designer indépendante (la Courneuve)

Elle débute la conception de jeu en 2010. Elle réalise alors différentes expériences vidéoludiques gravitant autour des nouvelles technologies. Le design de ces dispositifs et l'exploration du potentiel de leurs interfaces l'amènent en 2012 à entamer une carrière artistique. Elle crée depuis des installations numériques qu'elle expose tout autour du monde, d'Abou Dabi à New-York. Proche des mouvements artgame et alt-ctrl, elle cultive une approche où art et design s'entremêlent par la mise en tension de l'homme et de la machine.

SITE DE L'ARTISTE : <https://mechbird.fr/>

CONTRE-CIEL,

installation interactive

Contre-Ciel met en scène une voute céleste artificielle surplombant un piano électronique. L'expérience proposée s'inscrit dans le fantasme démiurge de la manipulation cosmique et atmosphérique. Les visiteurs sont invités à prendre le contrôle des astres et du temps par la musique qui émerge de leur jeu. Si le doigté du musicien influe sur les cycles diurnes et nocturnes, le climat ou encore la planète depuis laquelle la nuée est observée, les règles de cette interaction ne sont pas explicitées. Ainsi, Contre-ciel n'est pas tant une énigme à résoudre qu'une pierre de Rosette à explorer.

LIEN VERS L'OEUVRE : <https://mechbird.fr/contre-ciel.html>

ATELIER CONTRÔLEURS ALTERNATIFS,

Les jeux à contrôleurs alternatifs sont des jeux vidéo joués avec une manette créée artisanalement spécifiquement pour un jeu. Les participants sont invités à détourner un jeu pré-existant en réalisant une manette qui impose aux joueurs de jouer d'une manière alternative notamment en contraignant son corps et ses mouvements : manette-chaussure imposant de jouer avec les pieds, manette en deux parties imposant la coopération entre deux joueurs, manette-chapeau plaçant un joystick au sommet de la tête du joueur... L'atelier débute par un playtest des jeux à détourner. Ces jeux sont soit des jeux indépendants soit des jeux d'arcade rétro aux mécaniques simples et donc aisément détournables...

PÉRIODE PRÉFÉRENTIELLE : février - mars - avril



LOLA & YUKAO MEET,

artistes numériques et musiciens (Clamecy)

Les artistes Lola Ajima et Yukao Nagemi proposent une nouvelle approche de la performance audio-visuelle live où l'artiste visuel peut combiner l'imaginaire de son expression graphique avec des mélodies envoutantes mêlant la voix et le violoncelle augmenté dans une symbiose cohérente et sensible. Le graphisme repose sur l'augmentation du trait par des matières numériques, fluides, organiques, vivantes et malléables. La composition musicale combine des sons concrets enrichis par de nombreuses couches de chant et de mélodie instrumentale.

SITE DE L'ARTISTE : <https://lolaandyukaomeet.com/>

LA MAISON SENSIBLE,

installation interactive

Cette installation interactive est une œuvre qui augmente visuellement et auditivement un espace physique ainsi que la relation du spectateur avec un environnement sensible et délicat. À l'aide de différents types de capteurs sensoriels discrets nous transformons les murs, les meubles, le sol d'une salle d'exposition en interface délicatement sensible et réactive au comportement du visiteur. L'idée est de créer une œuvre qui ne se dévoile que si le spectateur entre dans l'espace en étant à l'écoute de ce qui s'y passe.

LIEN VERS L'OEUVRE : <https://lolaandyukaomeet.com/index.php/la-maison-sen->

ATELIER SCÉNOGRAPHIE ÉVOLUTIVE,

Au cours de cet atelier, les participants sont invités à collecter dans leur environnement proche un ensemble d'éléments naturels : branches, feuilles, roches... qui constitueront autant d'éléments scénographiques réemployés et intrégés par les artistes dans le cadre d'une performance audiovisuelle mêlant musique live et création numérique. Ces deux formes d'expression complémentaires viennent se superposer au décor ainsi constitué, lui conférant une vie propre au service d'un spectacle dont les participants en sont aussi bien les spectateurs que les metteurs en scène.

PÉRIODE PRÉFÉRENTIELLE : fin septembre & fin octobre



SIG VALAX,
artistes sonore (Paris)

Fascinée par les instants fragiles de l'écoute, elle cherche à travers mon esthétique musicale à distiller une énergie poétique, techno-archaïque et improvisée. Guidée par les rencontres impromptues entre matières sonores électroniques, drone, bourdon, synthétiseurs et le souffle des voix organiques, l'artiste expérimente et provoque des glitches bruitistes fabriqués à partir d'instruments détournés. Cette écologie du recyclage lui permet d'explorer des technologies simplifiées qui interagissent in situ avec le public en le plaçant au centre d'un processus de création.

SITE DE L'ARTISTE : <https://www.sigolenevalax.net/>

ONIROCHROMES,
art génératif

Les onirochromes se nourrissent d'une recherche sur les rêves et les images perçues par plusieurs rêveur.euse.s dont l'artiste collecte les impressions et les souvenirs. A l'aide d'un logiciel dédié, elle crée des reliefs numériques: chaque onirochrome compile plusieurs strates de représentation. L'image captée rend visible un espace-temps fugace, fragile et méditatif, un espace arrêté dans le temps des rêves. Attentive aux vibrations de la couleur, je travaille avec les données numériques des rêveur.euse.s et je déforme les pixels de la matière virtuelle pour les mixer avec des corps oniriques.

LIEN VERS L'OEUVRE : <https://www.sigolenevalax.net/onirochromes>

ATELIER SONORE & FABRIQUE D'IMAGES

Cet atelier donne l'occasion à chacun d'être initié aux différentes formes de réalisations artistiques. Imagination, narration et jeux d'improvisation accompagnent chaque personne dans la découverte sensible de la création. La musique improvisée et la libre expression plastique permettent d'exprimer ses choix et de renforcer une cohésion narrative. Par le biais de jeux instrumentaux et corporels, l'artiste propose de travailler la composition sonore, plastique et l'espace de l'imaginaire. Nous visiterons pas à pas les gestes musicaux et les premières esquisses picturales jusqu'à la réalisation d'un tableau et de sa bande sonore.

PÉRIODE PRÉFÉRENTIELLE : -



VIRGILE ABELA,
artistes sonore (Aix-en-Provence)

Virgile Abela explore les mondes du sonore à travers le temps et sa matière. A partir de 2009, il développe des dispositifs amplifiés et explore le feedback comme paysage sonore immersif. Depuis 2017, il se plonge dans la programmation informatique et développe avec le Laboratoire de mécanique et d'acoustique du CNRS, le projet Pendule Acoustique, mettant en corrélation l'acoustique et la gravité de manière générative. Parallèlement, il compose de nombreuses musiques pour le spectacle vivant, crée des dispositifs sonores immersifs et enseigne les musiques expérimentales en licences et master pour la formation Musicologie et Acoustique, à Aix-Marseille Université.

SITE DE L'ARTISTE : <https://www.virgileabela.com/>

PENDULE ACOUSTIQUE,
installation sonore et cinétique

Réinterprétation moderne du pendule de Foucault, Pendule Acoustique se meut en fonction de son environnement sonore direct, ainsi les déplacements et les sons produits par le visiteur influent sur la trajectoire de l'objet. Lui-même générateur de sonorités dépendant de son propre mouvement, cet objet sonore et cinétique s'adapte à son espace de monstration et dessine de nouveaux paysages sonores et oniriques.

LIEN VERS L'OEUVRE : <https://www.virgileabela.com/pendule-acoustique-1>

ATELIER FEEDBACK & GESTE MUSICAL,

L'artiste propose une expérience sonore sur la relation du geste à l'écoute en jouant avec le feedback audio issu de la mise en vibration de l'air contenu dans un petit objet, par excitation de la membrane du micro. Cet atelier permet d'explorer de manière ludique la création sonore et plus globalement les propriétés phoniques des objets qui ponctuent notre quotidien.

PÉRIODE PRÉFÉRENTIELLE : janvier 2022



DIANE BLONDEAU,
artistes sonore (Dijon)

Formée au piano classique et jazz au Conservatoire national de Nice, elle poursuit des études d'histoire de l'art et archéologie à Nanterre X. En 2012, elle obtient son DNSEP à la Villa Arson, école nationale supérieure d'art à Nice. Installée à Dijon, elle a obtenu un atelier de la ville à la Halle 38 et une aide à l'installation de la DRAC Bourgogne Franche-Comté, afin de monter son studio son et acquérir du matériel de captation sonore. Lauréate de la résidence - exposition Storefront du Frac Bourgogne, elle est aussi artiste associée au titre de l'année 2020 à Why Note, centre de création musicale avec le soutien de la DRAC Bourgogne-Franche-Comté.

SITE DE L'ARTISTE : <https://blondeaudiane.jimdofree.com/>

RÉSERVOIR D'ORAGE,
installation sonore

Ce projet a été réalisé à partir de prises de sons menées avec des équipes de Suez dans le cadre de la surveillance des sous-terrains dijonnais qu'ils opèrent quotidiennement. Cette matière sonore si particulière est ensuite sculptée par l'artiste avant d'être restituée dans l'espace en multidiffusion, avec différents types de hauts parleurs de manière à créer des ondes stationnaires et des espaces de résonnances. Ils entrent par ailleurs en écho avec des structures en néon, interprétations visuelles de ces expérimentations acoustiques. Ces traits lumineux entreront eux-mêmes en résonnance avec les dessins de Max Neuhaus mis à disposition par le FRAC Franche-Comté à l'occasion de cette exposition.

ATELIER CARTE POSTALE SONORE,

À l'aide de différents micros et/ou de leurs téléphones portables, les participants sont invités à constituer une banque de sons à partir de leur environnement proche. Assemblées, ces captations permettent par la suite de créer de véritables cartes postales sonores. Celles-ci sont intégrées à l'aide d'un QR code à une réalisation plastique leur permettant de donner une couleur, au sens propre comme au figuré, à leurs partitions.

PÉRIODE PRÉFÉRENTIELLE : entre fin septembre et fin octobre 2021



SÉQUENÇAGE MODALITÉS PRATIQUES

> JUILLET _21

CONCERTATION AVEC LES STRUCTURES RELAIS AFIN D'AFFECTER CHAQUE PROJET AU TERRITOIRE ET AU PUBLIC LE PLUS ADAPTÉ.

> SEPTEMBRE _21-AVRIL _22

DÉROULEMENT DES ATELIERS HORS-LES-MURS.

>MAI _22

RESTITUTION DANS LE CADRE D'UNE EXPOSITION DÉDIÉE AU SEIN DE NOTRE GALERIE.

>JUIN _22

BILAN DE L'ACTION, FIN DES ÉVALUATIONS QUALITATIVES.

> PUBLICS

L'ENSEMBLE DES ATELIERS EST ADAPTABLE À UNE GRANDE DIVERSITÉ DE PUBLICS. NOUS PRÉCONISONS NÉANMOINS LA CONSTITUTION DE GROUPES HOMOGÈNES.

LES ATELIERS SONT OPTIMISÉS POUR DES GROUPES DE 6 À 12 PERSONNES MAIS RESTENT DÉCLINABLES POUR D'AUTRES EFFECTIFS.

> DURÉE

LA DURÉE MOYENNE DE CHACUN DE CES ATELIERS EST DE 2 HEURES (AJUSTABLE)

> GRATUITÉ

LE DISPOSITIF BÉNÉFICIE D'UN SOUTIEN DE LA RÉGION BFC