

Session 1
Session 2

Laetitia Delafontaine
Grégory Niel / DN

ESBAMA
2005 / 2006

LIEU ET SIMULATION / HYPOTHESES

Reconstitution sonore d'un paysage de nature

Adrien Decharne

Le défit est de coudre sur une surface rectangulaire prédéfinie (86 cm / 136,5 cm) du rembourrage synthétique pour coussin. Pour maintenir ce médium doux et léger, des carrés de 7cm/7cm ont été tracés de manière à resserrer au maximum les fibres l'une dans l'autre. Un travail long et rigoureux à la main qui poursuit son cour et motivé par la seule projection mentale du résultat. Le milieu choisi le plus favorable et confortable est l'espace de son propre foyer. L'engagement est donc réalisé comme à l'ordinaire : sur un fauteuil devant une télévision avec la seule obligation de répéter l'action le plus longtemps possible. Les sensations sont crescendos avec des pointes de tension: le choix d'une bonne position par rapport au support est primordiale et assure dans un premier temps une tranquillité et un repos physique et mental. Tenir serré l'ensemble devient de plus en plus dure, les crampes aux mains arrivent doucement De plus, le fil retors utilisé est au préalable dédoublé de sorte que le simple geste de déconstruire pour reconstruire émette le sentiment d'inutilité et de stupidité. Une contrainte ajoutée qui rend nerveux et que l'on s'oblige à tenir. Des accidents parviennent lorsque le fil se coupe, se mélange et l'adrénaline monte en pointe. Evidemment la raison rattrape l'excitation de manière à poursuivre nerveusement la tâche. Le mal au dos suit le mal à la nuque, les yeux fatiguent et les mains chauffent. Les engourdissements des jambes des mains et des fesses amènent à un changement radical de position; l'incertitude d'un aboutissement se fait ressentir Lorsque les changements de position se succèdent et que le support est tourné et retourné. Une dissociation s'effectue entre le corps, le support, et l'esprit. La fatigue devient de plus en plus grande en parallèle avec l'énerverment et la hâte de terminer sa rangée. L'adrénaline atteint son paroxysme lorsque l'on commence à, changer constamment de main et quand l'accélération du geste produit des accidents prévisibles. L'action vécue est répétée le lendemain avec l'espoir encore une fois d'un point final.

Le but est d'amener le spectateur à répéter un mouvement et à lui faire ressentir des sensations identiques. Le passage de la 2D à la 3D doit être effectué. L'espace est choisi par rapport à l'installation du scénario, il permet la réalisation et est donc le médium de l'expérience. La notion de temps en terme de durée est primordiale et doit jouer sur la répétition et l'attente en terme de patience. Le spectateur espère donc voir quelque chose mais il peut être leurré. Il peut être également acteur à son insu et peut sembler passif. Des moments de poses sont à définir puisque l'action vécue peut être arrêtée et répétée. L'espace doit être « quadrillé » et restreint, l'intervention doit être in situ et la manipulation à son paroxysme.

Stéphanie Domerq

Les personnages représentés sur mes peintures sont des personnes photographiées à leur insu, existants moins en temps qu'individus qu'en temps que spectres dont l'existence est permise par l'utilisation d'éclairages particuliers et peut cesser par la seule projection de l'ombre du spectateur qui les contemple, ombre qui échappe néanmoins au spectateur puisque la source lumineuse qui la matérialise se déplace sans cesse, une autre perturbation visuelle vise à déstabiliser l'appréciation des distances et des profondeurs. Ce travail devrait donner suite à un travail sur la modification de la perception de l'espace architectural (décalage de niveaux) à la seule condition que le spectateur respecte le point de vue qui lui est imposé. J'utilise l'altération de la perception comme métaphore de notre vision faussée du monde, aboutissant à une aliénation commune et à l'uniformisation des visions et des pensées.

Cedric Jolivet

La salle d'exposition est plongée dans le noir, seul un spot est allumé, et c'est autour de cette source de lumière unique que la pièce s'organise. Ce qui m'intéresse par cette installation, c'est de mettre le spectateur en position de «vu», d'accusé, de voyeur, ou encore d'observateur... La personne « désignée > par le spot est seule face aux autres spectateurs, c'est vers elle que les regards se tournent. Dans ce lieu, le spectateur peut se cacher, se fondre dans l'espace, mais aussi et surtout être absorbé et manipulé. En effet, c'est le lieu qui est mare du spectateur, le spot induit directement ses actions et il faut disparaître pour être tranquille.

- 1) Faisceau lumineux qui suit une personne [la première personne présente dans le lieu] puis choix aléatoire s'il y a plusieurs personnes dans le lieu.
- 2) Choix d'une personne qui bouge, elle est suivie jusqu'à ce qu'elle s'arrête plus de 5 secondes.
- 3] Après un arrêt de plus de 5 secondes, le faisceau choisi aléatoirement une personne en mouvement, après un passage dans sa position initiale.
- 4) Si la personne choisie sort, le faisceau choisi une autre personne aléatoirement après être passé par sa position initiale.
- 5] Si on ne bouge pas, on ne peut être choisi.
- 6] Si la pièce est vide ou si toutes les personnes présentes sont immobiles, le faisceau revient à sa position initiale qu'est le centre de la pièce.

Julie Urbach

"... à mon passage des tâches apparaissent sur le sol, tout en parcourant la pièce avec d'autres personnes, je m'inquiète de voir quelque chose dans ces traces laissées par mes pas, mais rien ne s'y dessine. Il semblerait qu'un nuage traverse la pièce, les lampes perdent en intensité ce qui détourne mon attention du sol, lorsque mon regard croise une fenêtre et je me rappelle que la nuit va bientôt tomber, ici aussi, J'ai alors une vue d'ensemble du lieu, où à force de pas, s'est révélé progressivement un motif, comme une cartographie émergée de nos déambulations sous la forme de courbes de niveaux, quelque chose a été construit ici."

influer

exercer sur une chose une action qui tend à la modifier; avoir une action déterminante sur ex : le soleil influe sur la végétation

action supposée des astres sur la "destinée humaine"

Auréli Dray

Pensant à un lieu et au changement de la perception de ce dernier me donnais beaucoup d'idées. Je songeais au lieu où je me trouvais c'est à dire L'école et plus particulièrement une salle dans l'école. Il s'agit d'un lieu de travail et de curiosités. Moi je pensais à l'amusement, aux jeux, aux ordinateurs, aux échecs. Les ordinateurs et les échecs sont deux éléments créés par l'homme et ont pas mal de similitude, les deux étaient à la base des outils de guerre. Les ordinateurs évoluent et deviennent de plus en plus puissants. Kasparov s'est mesuré contre Deep Blue d'IBM. Prendre une partie de Kasparov vs Deep blue en audio c'est à dire en coordonnées d'une grille de jeu d'échecs est une première approche pour essayer de plonger un spectateur dans la partie.

Une grille au sol avec des projections au mur lorsque le spectateur est dans une case active. Le spectateur se rendra t'il compte qu'il est un pion dans la partie, impuissant sur le déroulement des choses autour de lui ? La partie continue et se termine avec une égalité entre Kasparov et Deep blue.

Ian Ewens

Chaud / froid. Le spectateur va pénétrer dans l'espace par une porte qui se refermera sur lui une fois entré. A l'intérieur de la pièce, les murs sont tous pareils, pas de porte de sortie possible, juste les murs, le plafond, le sol et une sensation d'air chaud sur lui. A l'insu du spectateur l'unique porte par laquelle il est entré disparaît. Un petit moment d'angoisse l'envahit avant qu'il ne comprenne le processus, il ne se pose plus qu'une question « comment sortir ? »

Jeanne Delcour

JERICHO 1.0. Il s'agit d'un espace cubique d'environ 9,60 m3 dont la surface interne est parcouru de vibrations. Le spectateur est invité à expérimenter ce phénomène en entrant dans la structure. Sur la face externe des parois sont disposées des enceintes diffusant des fréquences sonores à même de la faire vibrer. La composition du processus sonore reste à définir mais il ne s'agira pas d'un son continu, la forme sera d'avantage de la respiration, du souffle, de la pulsation. Il est aussi envisagé d'isoler le spectateur du son pour ne lui faire ressentir que le mouvement des parois. Le son reste inaudible, mais perceptible par contact.

L'ensemble de la structure est à environ 70cm au dessus du sol, ce qui l'isole d'avantage de son contexte spatial, et permet de disposer une enceinte sous les pieds du visiteur.

Ce caisson de vibration est entouré d'une seconde paroi qui cache le dispositif d'enceintes et crée une caisse de résonance.

L'ensemble sera démontable et modulable en vue d'amélioration ou d'optimisation à venir.

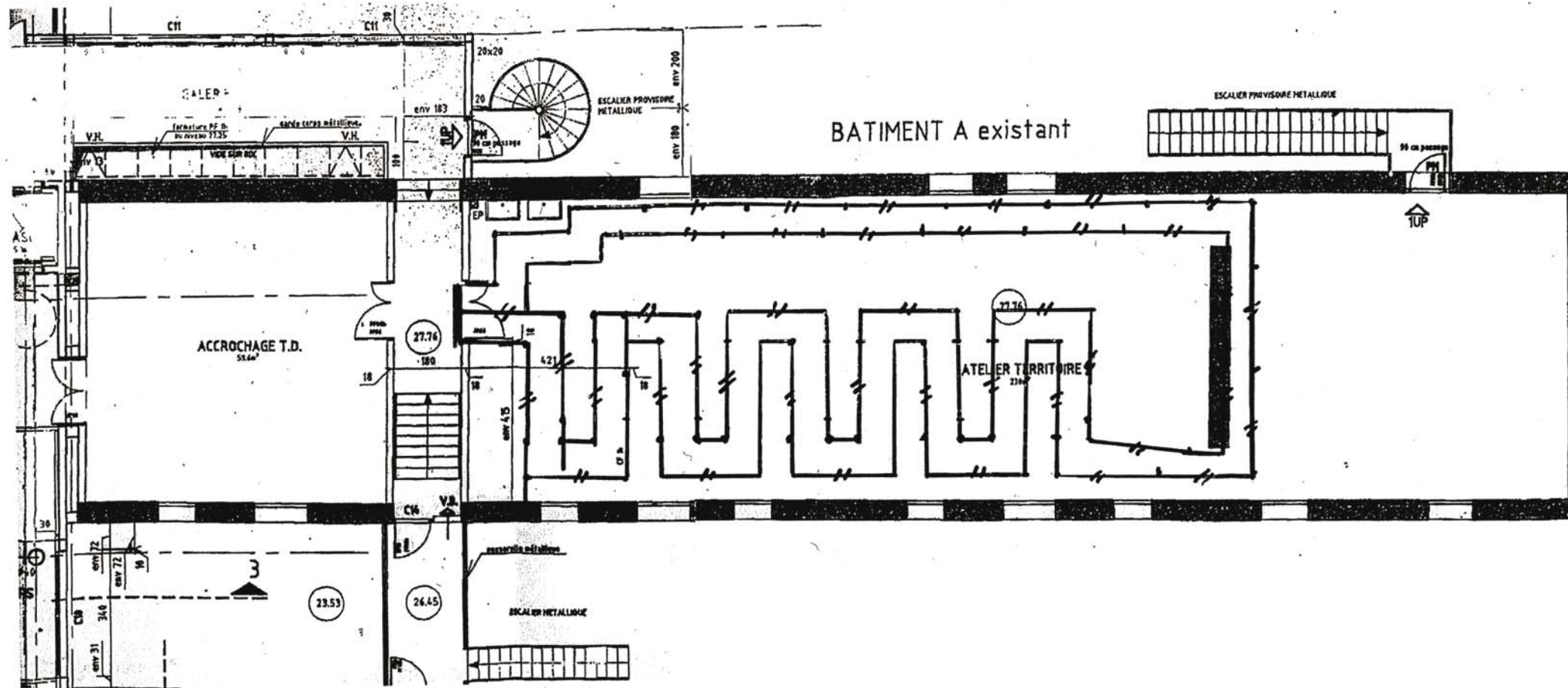
Le projet sera amené à se développer à partir de sa première version.

Reynald Garenaux

Emmener les visiteurs dans un état de frustration et de confusion, dans mon état de frustration et de confusion. Ceci est une expérience sensorielle à vivre. Le visiteur découvrirait ainsi le dispositif fragile et éphémère mis en oeuvre pour révéler ces mots qu'il ne verra jamais distinctement. Le fait même qu'il ne puisse pas les lire montre la difficulté de comprendre une situation même une fois révélée. Un sentiment de frustration et de confusion l'accompagnerait, puisqu'il serait dans l'incapacité de comprendre clairement ce que j'ai voulu dire. Mon acte est aussi important que le résultat du projet car j'ai mis en exergue l'indicible, ou la difficulté de communiquer. Ce sont mes problèmes d'expression que j'aurai révélés, mais en les camouflant et en les censurant par la même occasion. La déambulation du visiteur dans le noir, à la recherche de quelque chose qu'il ne verra que partiellement et indistinctement (les mots), symbolise mon propre cheminement vers des réponses que je ne comprend pas, ou que je ne fais qu'entrevoir. Je veux que le spectateur ressente, pendant un instant, les mêmes difficultés que moi. Les mots révélés par la lumière ont une importance capitale dans mon projet car ils sont l'expression de "mon indicible", et ils se croiseraient dans l'espace comme pour ajouter au brouillage du dispositif.

Delphine Paltrier











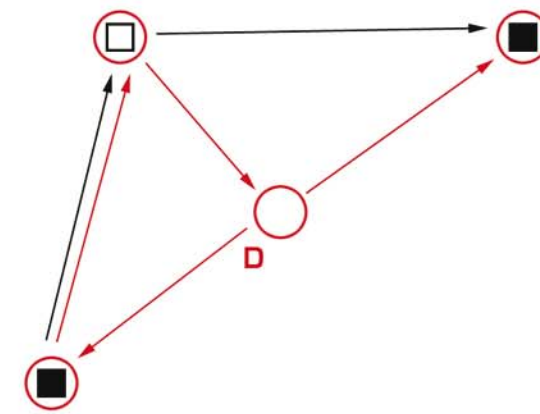
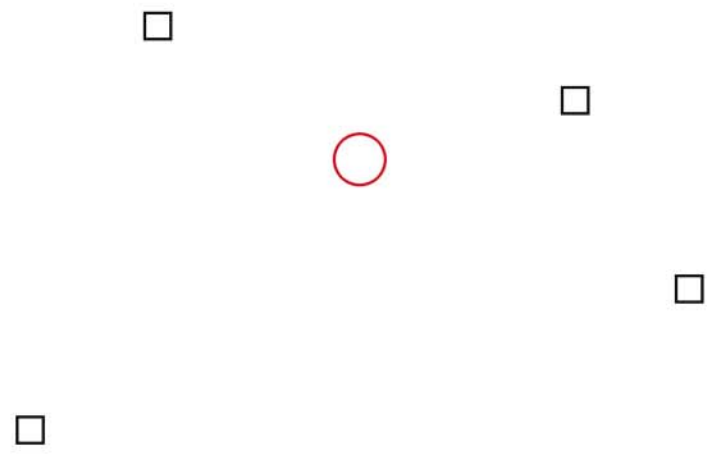


7 - 8 | poteaux "Tensabarrier"



-  **Départ du trajet du faisceau**
-  **Faisceau lumineux**
-  **Individu en mouvement**
-  **Individu immobile**
-  **Déplacement du faisceau**
-  **Déplacement de l'individu**







Robe-bustier à plis creux en soie gris perle **Calvin Klein**. Twin-set en laine gris souris et chemise en coton imprimé. Les deux **Newman**. Mocassins en cuir glacé marron **Tod's**. Bracelets en or jaune et blanc serti de diamants, **Mauboussin**. Cravate en soie, **Charvet**. Chaussettes montantes en laine, **Falke**

VIA CITIZEN K INTERNATIONAL

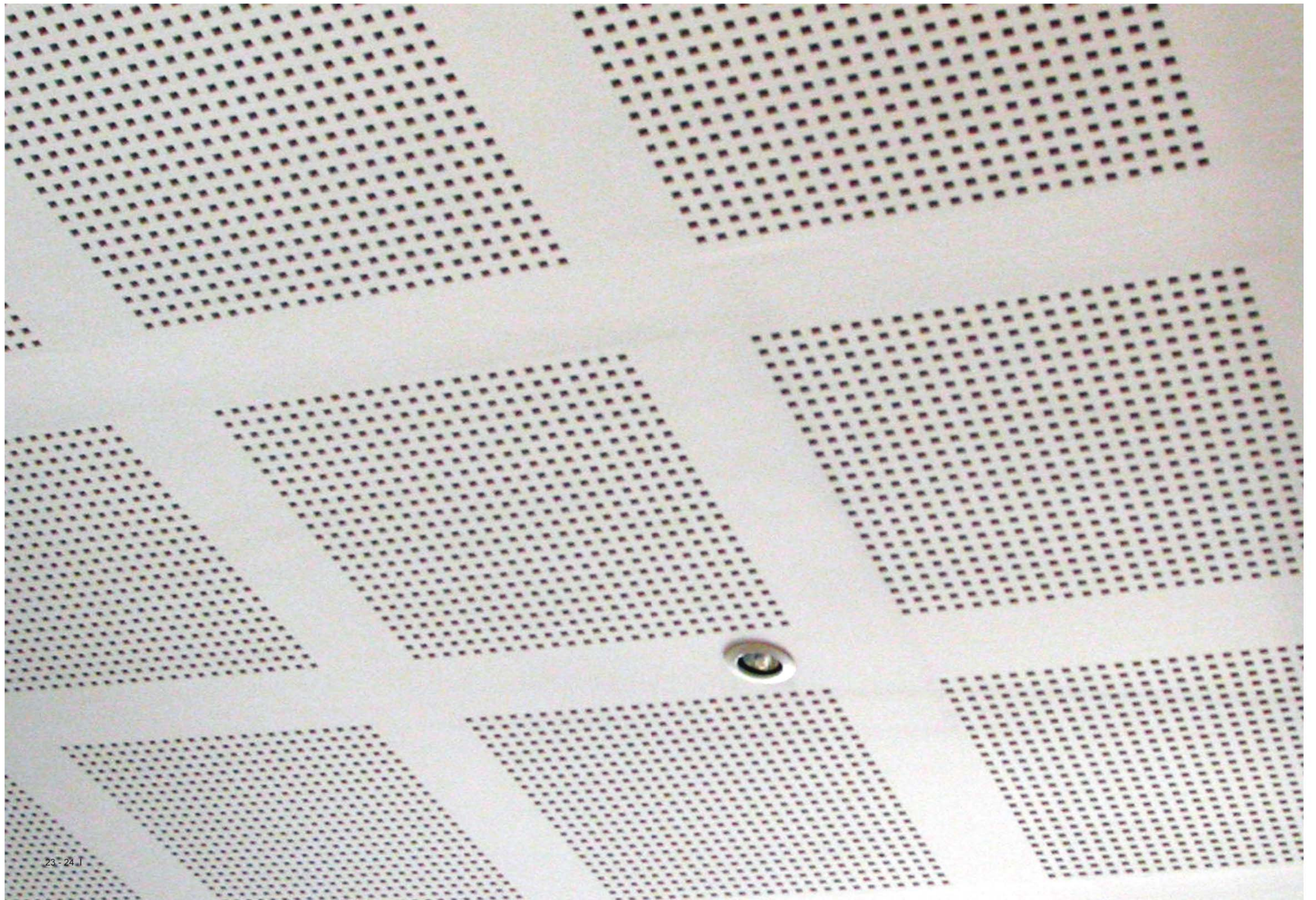


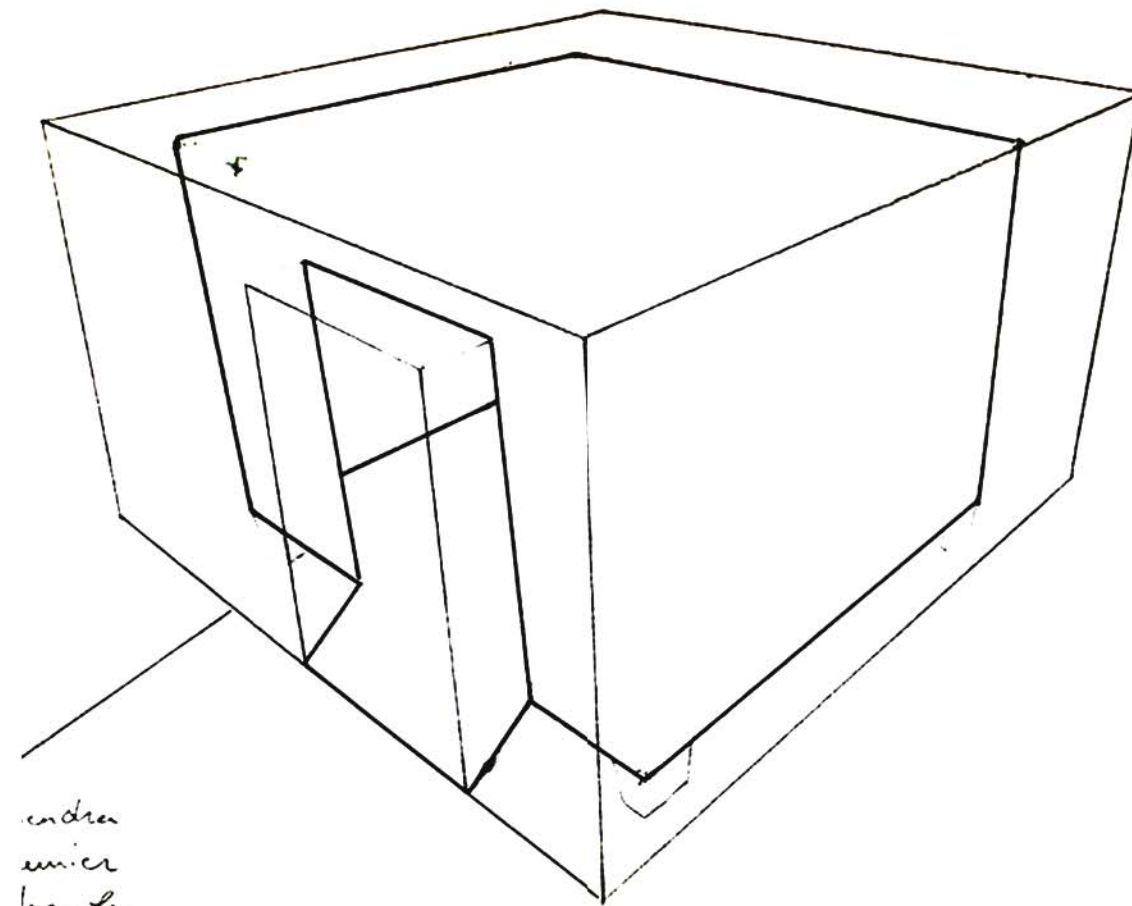


[Event "IBM Kasparov vs. Deep Blue Rematch"]
[Site "New York, NY USA"]
[Date "1997.05.03"]
[Round "1"]
[White "Kasparov, Garry"]
[Black "Deep Blue"]
[Opening "Reti: King's Indian attack, Keres variation"]
[ECO "A07"]
[Result "1-0"]

1. Nf3 d5 2.g3 Bg4 3.b3 Nd7 4.Bb2 e6 5.Bg2 Ngf6 6.O-O c6 7.d3 Bd6
8. Nbd2 O-O 9.h3 Bh5 10.e3 h6 11.Qe1 Qa5 12.a3 Bc7 13.Nh4 g5
14. Nhf3 e5 15.e4 Rfe8 16.Nh2 Qb6 17.Qc1 a5 18.Re1 Bd6 19.Ndf1 dxe4
20. dxe4 Bc5 21.Ne3 Rad8 22.Nhf1 g4 23.hxg4 Nxg4 24.f3 Nxe3
25. Nxe3 Be7 26.Kh1 Bg5 27.Re2 a4 28.b4 f5 29.exf5 e4 30.f4 Bxe2
31. fxg5 Ne5 32.g6 Bf3 33.Bc3 Qb5 34.Qf1 Qxf1+ 35.Rxf1 h5 36.Kg1 Kf8
37. Bh3 b5 38.Kf2 Kg7 39.g4 Kh6 40.Rg1 hxg4 41.Bxg4 Bxg4
42. Nxg4+ Nxg4+ 43.Rxg4 Rd5 44.f6 Rd1 45.g7 1-0







endrea
unier
lu la

