sultra-barthélémy

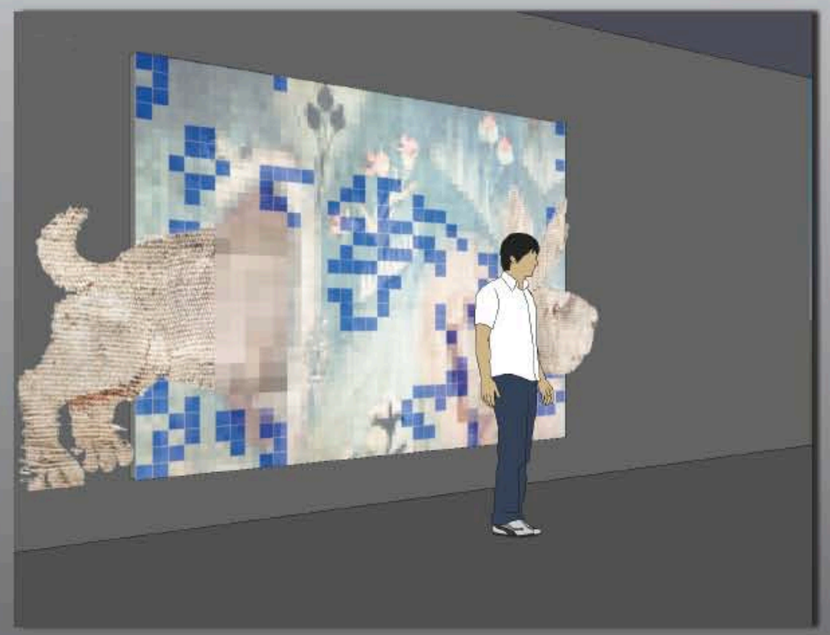
et

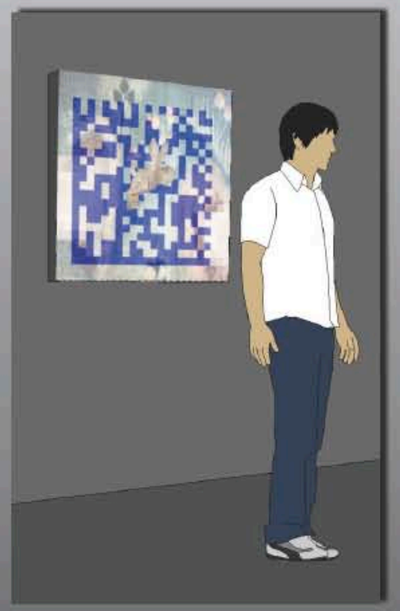
LE/LES PROJET(S)

ET est une proposition / tapisserie hybride à plusieurs titres.
Un objet hybride tout d'abord qui réponde à ce que nous sommes, là d'où nous venons, aux techniques que nous croisons : une sorte de chimère multi-media à dépasser, une pièce en deux parties, connectées par l'intérêt que nous portons aux passerelles visuelles et conceptuelles entre les codes.
Hybride surtout dans l'objectif de fabriquer un **écran tissé**, une matière nouvelle qui parle plusieurs langues.

Le point de départ : Un chien ou un lapin entre dans un terrier / Un lapin sort d'un terrier.
Un animal comme une navette...
la puissance labile d'un détail (en deux fragments) prélevé sur les bordures de l'ensemble tapissé de l'Apocalypse d'Angers. Ni sujet ni décoration, le changement de focale imposé par ce détail devient rapidement pour nous un point de vue nouveau sur la tapisserie et notre pratique photographique.

Un hybride technique : laine / fibres optiques brossées
La partie laine rejoue la tapisserie en utilisant un code de reconstruction propre à l'image photographique. l'image reconstituée de la rencontre entre les deux fragments est dans un état identique à celui d'in GIF (outil technique qui contient sa propre multi focale) où quatre étapes de définition de l'image se retrouvent pour s'adapter dans la plus basse définition à la trame des fibres optiques ; l'une éclairant l'autre au sens propre et figuré.
- Une grande aire de jeu : **Etre et vivant**
Dans la grande pièce, le tissage des fibres optiques vient s'insérer dans l'image avec un quadrillage dont chacune des cellules devient actrice d'un jeu de la vie (création mathématique et automate cellulaire que nous devons à John Conway - 1970) .
VIE et SURVIE, en dix mots de notre langage naturel deviennent les règles programmées de cet espace de jeu optique.
- Le film muet des règles du jeu : **Ou et non**
Une deuxième surface est tissée selon les même principes. Plus petite en dimension mais son code barre 2D ouvre sur un espace de compréhension élargi. Le datamatrix (fonction écran) fait défiler sous forme de film muet les règles du jeu de la vie actives dans la grande pièce tissée. Le visiteur peut éventuellement les saisir et les décoder grâce à son téléphone portable.

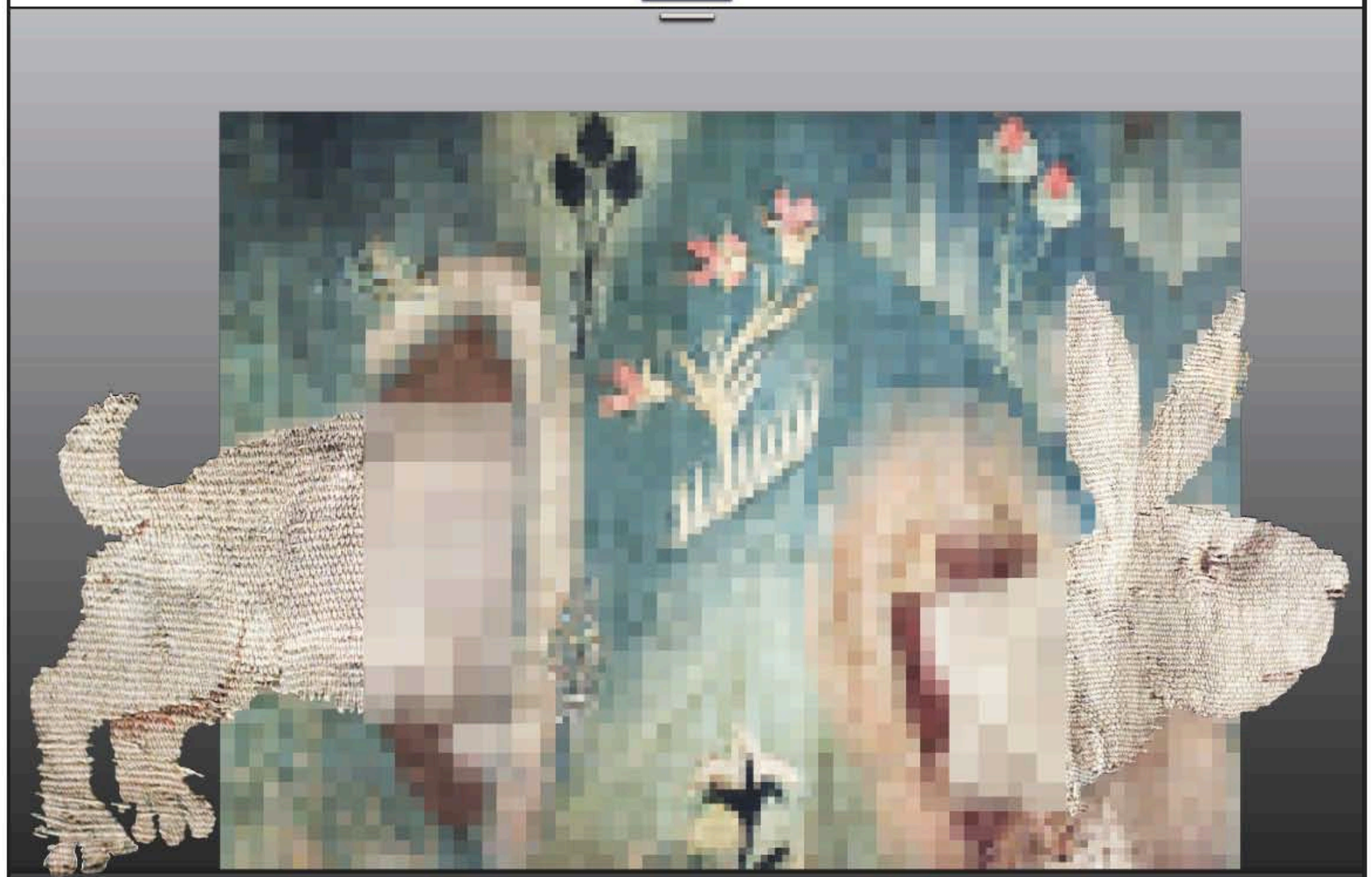




MAQUETTES

1 Etre et Vivant

2 Ou et non



1

Etre et Vivant

H= 1,50 m
L= 2,00 m / 2,60 m

S pleine ~ 4 m2

Maquette / simulation
phase éteinte (en attente d'un autre développment de jeu)

Technique mixte
Laine + fibres optiques brossées + leds + carte graphique + programmation

1

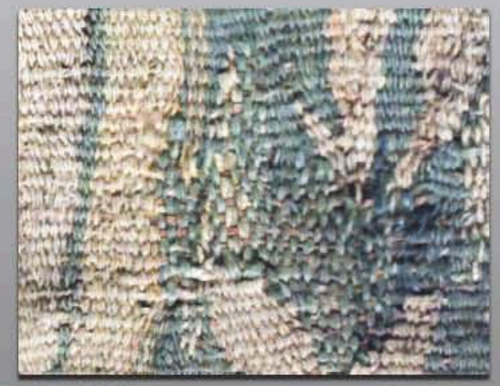
Etre et Vivant

H= 1,50 m
L= 2,00 m / 2,60 m

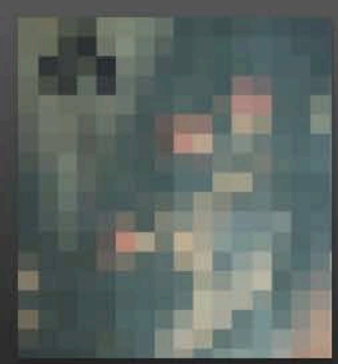
S pleine ~ 4 m2

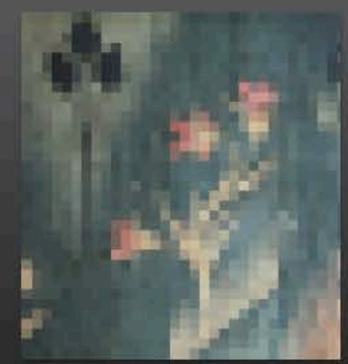
Maquette / simulation
Démo déroulement du jeu de la vie - 1 configuration
Technique mixte
Laine + fibres optiques brossées + leds + carte graphique + programmation

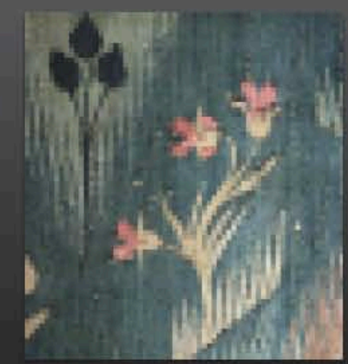
Modélisation = Jeu de la Vie
Tolpologie = Moore 8
Configuration générale= 35 x 26 cellules
Configuration des bords = Torique
Pourcentage de cellules vivantes au départ = 50%
Distribution aléatoire



ALTERATIONS / ENTROPIES / POESIE





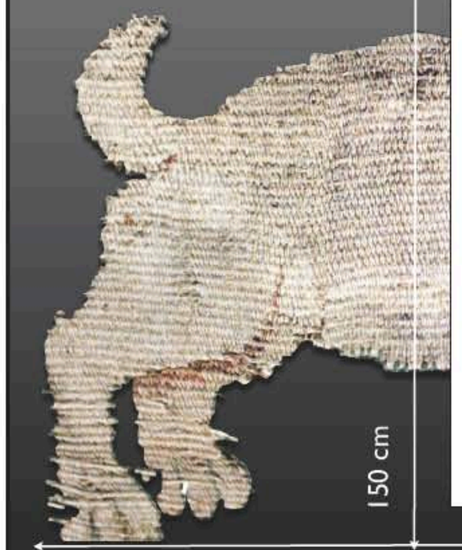


1 Etre et Vivant

2 Ou et non

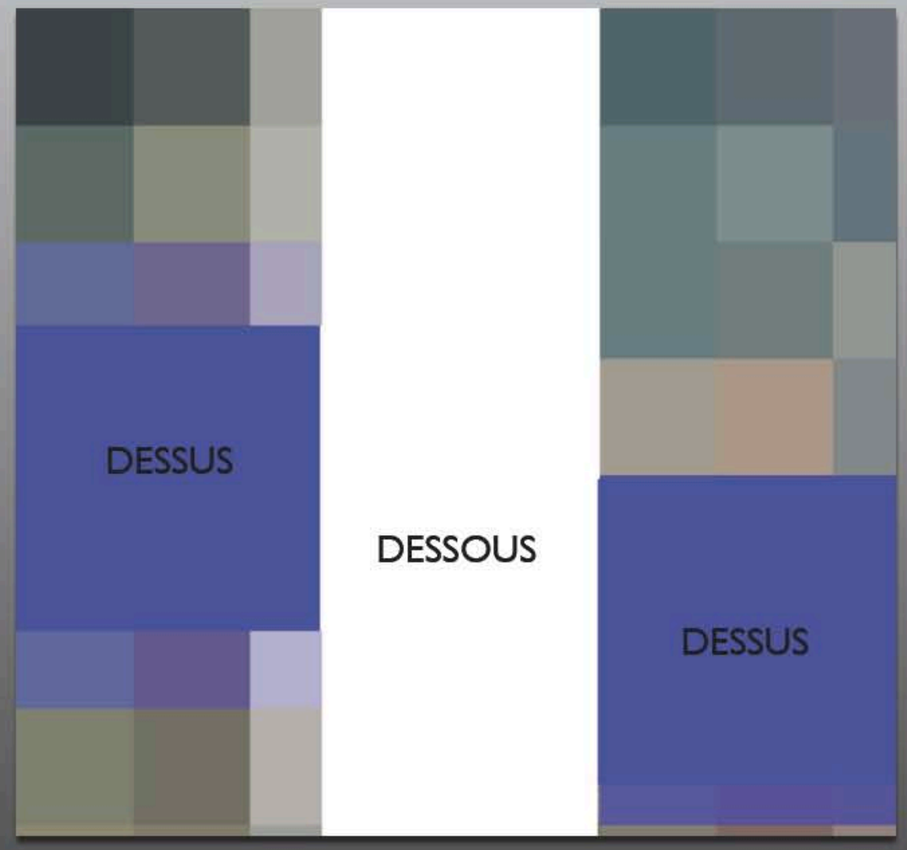
Ce fragment provient de la tenture «l'apocalypse d'Angers» qui se trouve au Chateau d' Angers.

DETAIL / CHANGEMENT DE FOCALE



Le détail doit sa charge **énergétique**, sinon **pulsionnelle**, à ce qu'il n'a pas d'histoire sinon celle qui en vient à se nouer autour de lui. : Il est, comme Freud le disait de l'inconscient, ***« hors-temps »***, *zeitlos*. Sur lui repose déjà l'hypothèse de ce que Walter Benjamin a nommé **« l'inconscient optique »** (*das optische Unbewusstsein*), et ce qui en fait le corollaire d'une mise au point, d'***un changement de focale***.

260cm



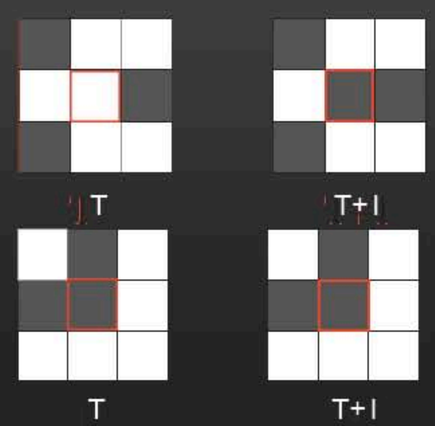
ESPACES/TEMPS

*Un chien poursuit un lapin.
**Un lapin est entré dans un terrier* - Un chien entre dans un terrier - Un lapin sort d'un terrier - *un chien sortira d'un terrier.*
*Un chien entre dans un terrier -
Il en sort un lapin.
*Un chien entre dans un terrier, un lapin en sort au même moment à l'autre extrémité.

Le Jeu de la Vie

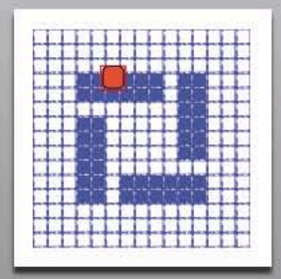
Le jeu de la vie de Conway est un automate cellulaire qui fonctionne sur une grille infinie à cases carrées - les cellules - dont l'ensemble constitue l'espace plan où tout se déroule. Chaque cellule est vide ou occupée, morte ou vivante, allumée ou éteinte. Le temps s'y déroule de manière discrète : il y a un instant 0, un instant 1, un instant 2 etc. Chaque cellule n'a connaissance que de l'état de ses 8 voisines directes, et la règle qui détermine l'évolution des cellules d'une génération à la suivante est une règle qui tient en dix mots.
Toutes les histoires qui se racontent et se raconteront concernant ce monde du jeu de la vie sont définitivement fixées par ce mécanisme évolutif d'une absolue concision. Tout doit survenir à partir de cette physique déterministe réduite à l'extrême et ne tolérant aucune exception.

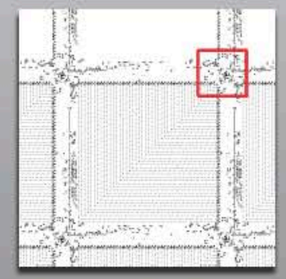
NAISSANCE	SI	TROIS	VOISINS	SURVIE	SI	DEUX	OU	TROIS	VOISINS

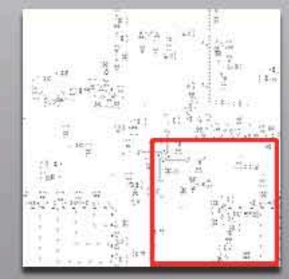


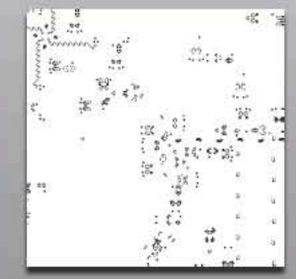
La cellule au centre de la grille (*en blanc cerclé de rouge*) passe de l'état mort (*blanc*) à celui de vivant (*gris*) au temps *T+1* car elle est entourée de trois cellules vivantes.

La cellule grise au centre de la grille est vivante au temps *T* et elle le restera au temps *T+1* car elle est toujours entourée de deux cellulles vivantes.
Remerciements à Nazim Fatès Loria/ Inria

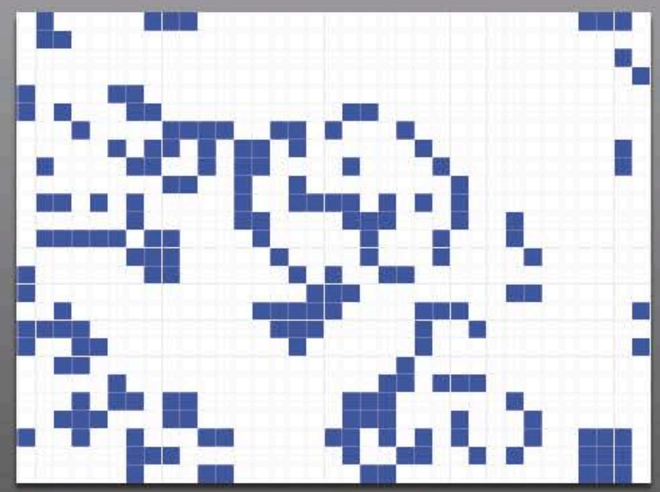


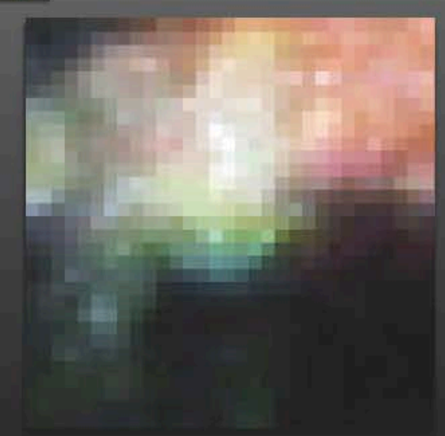


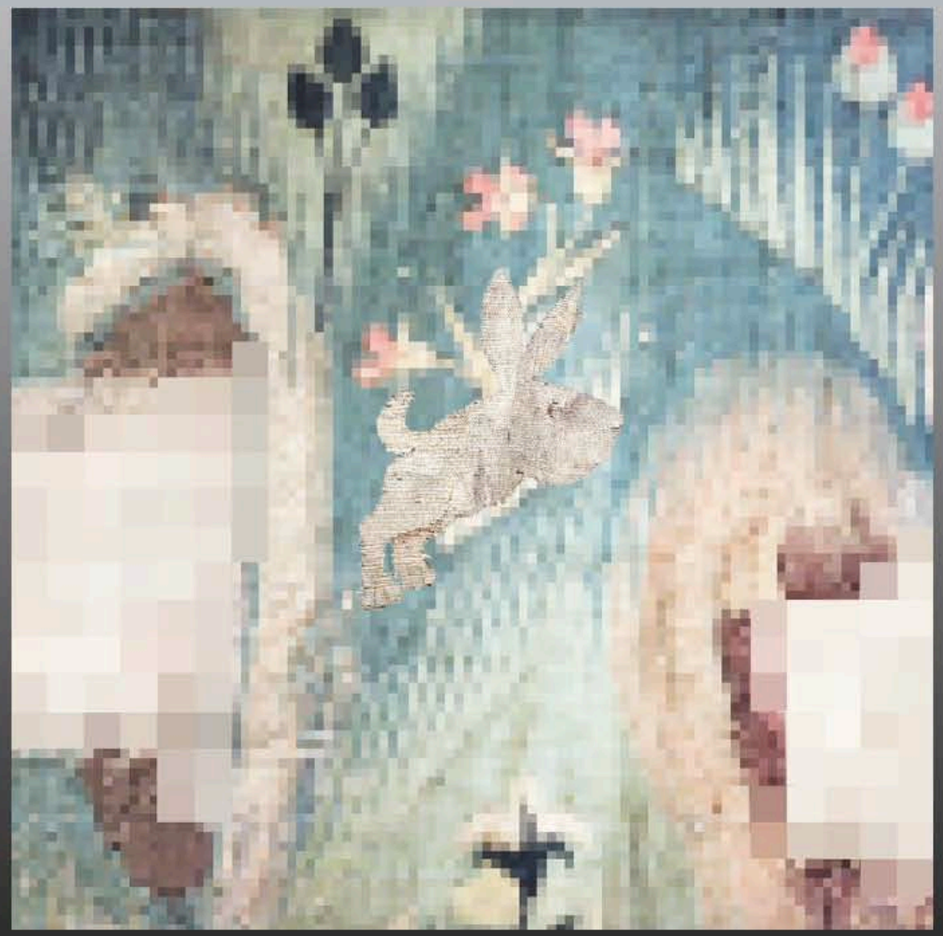




DISCRET / DISCONTINU







2

Ou et non

Technique mixte
Lame + fibres optiques brossées + tuils
+ carte graphique + programmation

H= 0,62 m
L= 0,62 m
S = 0,3844 m2

Maquette / simulation
Démo défilement de datamatrix */textes

Ces codes barres 2D/ Datamatrix donnent accès aux règles du Jeu de la Vie qui sont à l'oeuvre dans la pièce «Etre et Vivant»
*Ecriture codée, orientée machine, qui permet de stocker dans un pictogramme de 100 à 2000 caractères.
Informations accessibles sur téléphones portables munis de logiciels gratuits tels que OKOTAG de Jaxo-Systems.

2

Ou et no N

Technique mixte
Laine + fibres optiques brossées + leds
+ carte graphique + programmation

H= 0,62 m
L= 0,62 m
S = 0,3844 m2

Maquette / simulation **phase allumée**
Démo défilement de datamatrix */textes
Ces codes barres 2D/ Datamatrix donnent accès aux règles du Jeu de la Vie qui sont à l'oeuvre dans la pièce «Etre et Vivant»
*Ecriture codée, orientée machine, qui permet de stocker dans un pictogramme de 100 à 2000 caractères.
Informations accessibles sur téléphones portables munis de logiciels gratuits tels que OKOTAG de Jaxo-Systems.

2

Ou et noN

Technique mixte
Laine + fibres optiques brossées + leds
+ carte graphique + programmation

H= 0,62 m
L= 0,62 m
S = 0,3844 m2

EN(JEUX) et NOTES TECHNIQUES

Un tissage mixte : laine et fibres optiques brossées

proposition de répartition dans la trame

prototype de textile incluant des fibres optiques brossées aléatoirement

Une palette retrouvée

Ou comment retrouver et perdre dans le même temps les couleurs de la tapisserie à son origine.

Calcul de la saturation des couleurs laine nécessaire pour supporter l'introduction des fibres optiques

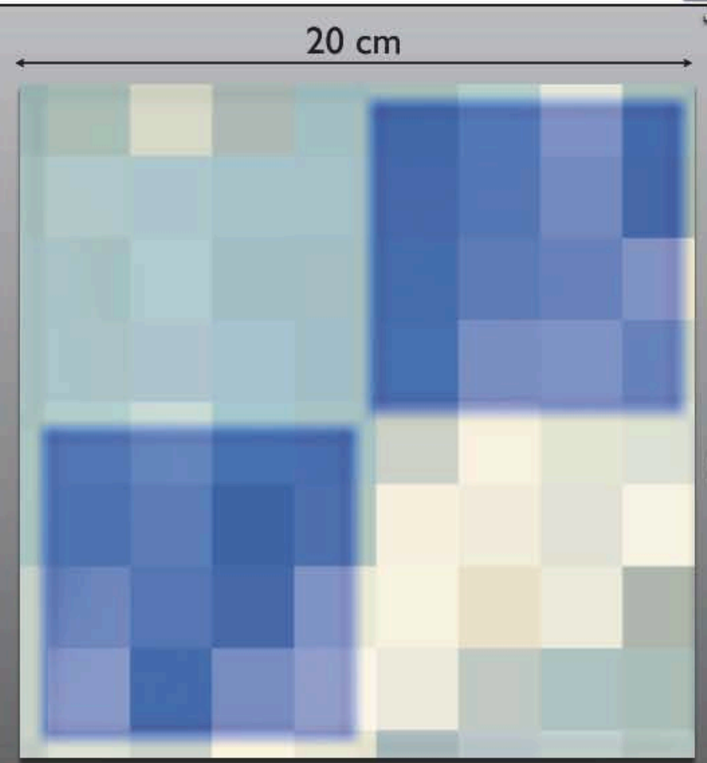
dispositif technique d'affichage

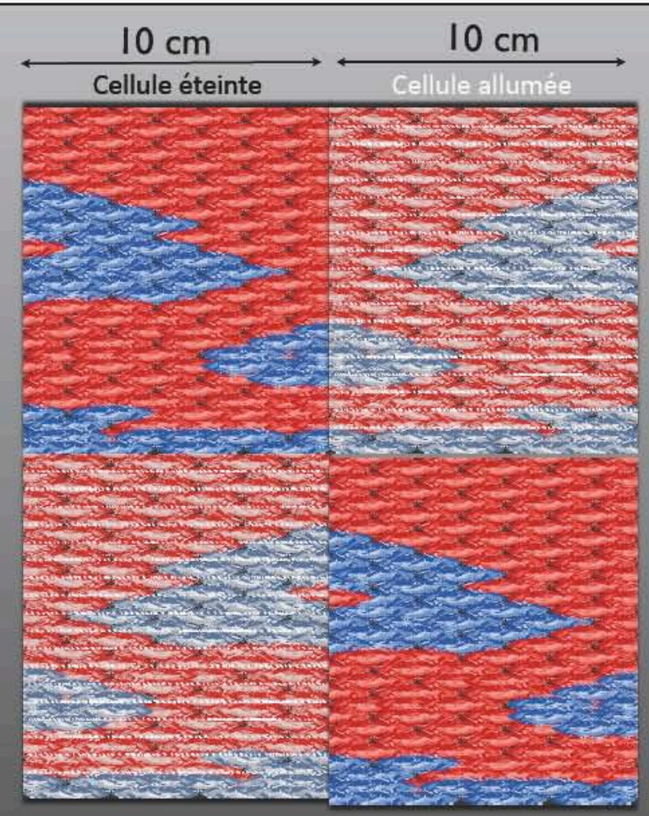
prototype utilisé pour la démonstration :

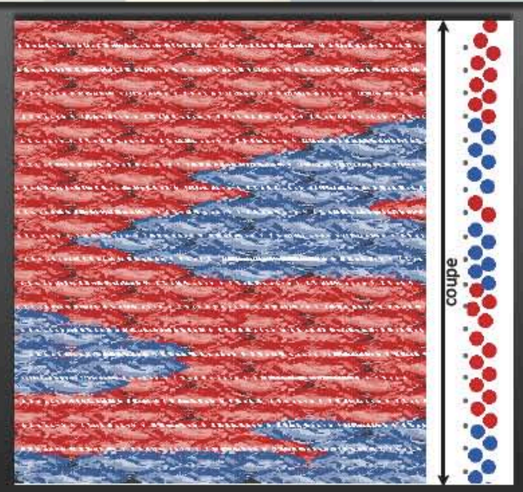
carte graphique et dispositif de commande d'affichage des leds (concerne la programmation de 64 cellules)

sultra-barthélémy

SCAN-La Halle-2012







laine

fibre optique

Modélisation Point Carré

20% fibres optiques

80% laine

- 5 duites/cm

1 Etre et Vivant

2 Ou et non

Textile allumé

Textile éteint

Echantillon tissage incorporant des fibres optiques brossées aléatoirement

35% fibres optiques

65% autres

sultra-barthélémy

SCAN-La Halle-2012

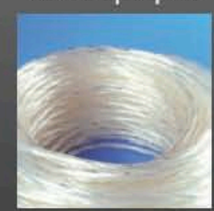
Etat présent

Tableau indicatif désaturation

Etat «rafraîchi»
tenant compte des 20% de fibres optiques
en mélange

+

fibres optiques

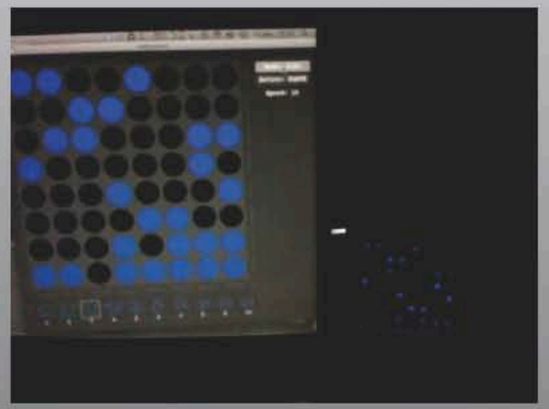


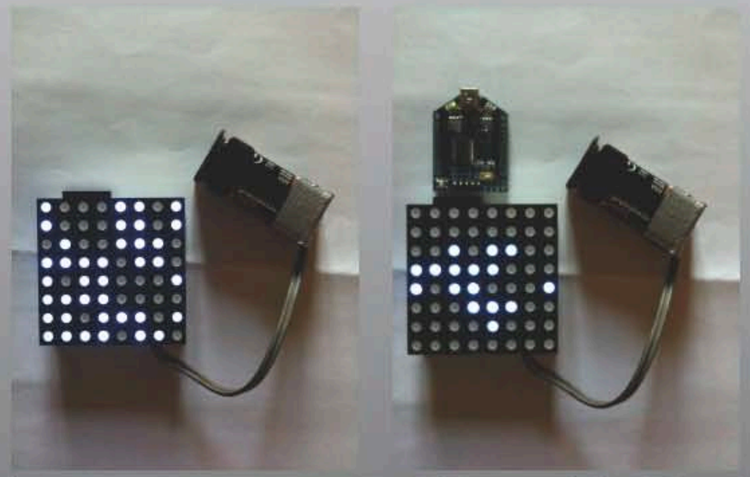
=

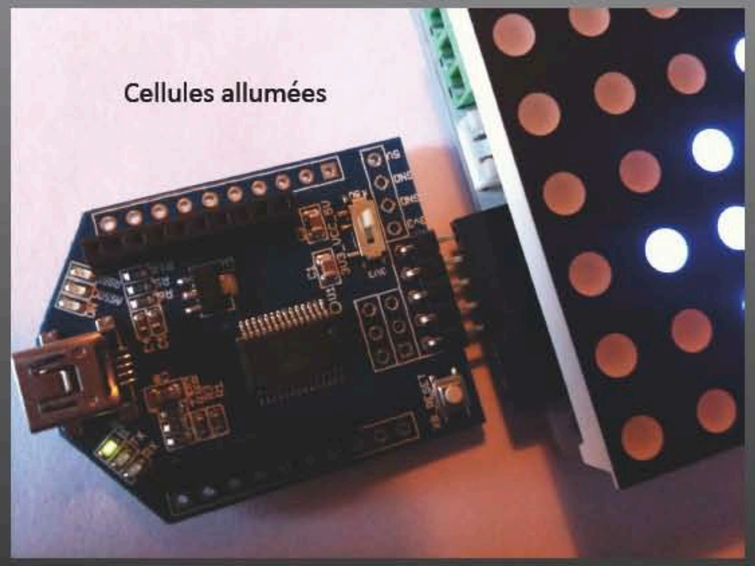
Etat rafraichi» et fibres optiques = Etat présent

1 Etre et Vivant

2 Ou et non







Maquette / simulation
Démo déroulement du jeu de la vie - 1 configuration en boucle

Modélisation = Jeu de la Vie
Topologie = Moore 8
Configuration générale= 8 x 8 cellules
Configuration des bords = Torique
Pourcentage de cellules vivantes au départ = 50%
Distribution aléatoire

Dispositif de la commande d'affichage des leds
- carte graphique
- pavé de leds (8 x 8)

1 Etre et Vivant

2 Ou et non