

RétinA_BANTAM 2018-2021

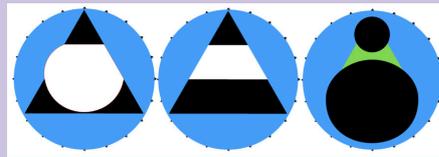
BIGCRUNCH-jeu de NIM

250 leds monochromes/raspberry pi
 Programmation python (parties de jeu de NIM générées)
 Durée de la programmation : 22 mn
 dim : 25 x 12 x 120 cm

RétinA_BIGCrunch 2018-2021

BIGCRUNCH-jeu de NIM

250 leds/raspberry pi/écran de contrôle, textile mixte polyester et fibres optiques, technique Jacquard, structure porteuse bois et métal, dim : 112 x 12 x 25 cm
 Durée de la programmation : 14 mn



vidéo

KIM_HORSUJET, 2021

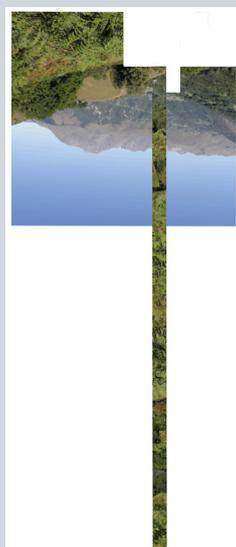
Sérigraphie numérique sur mousse PVC
 100 x 200 cm (x2), robot aspirateur

KIM_Repères PICTONIQUE, Fictions utiles, 2021

13 Ecrans Interface homme-machine, dim : 4,2 x 5,7 cm

KIM_exploration, 2015 - 2021

Vidéo durée 16 mn, robot aspirateur



La pelote de HILBERT, 2021

Sérigraphie numérique sur non tissé
 80 x 198 cm
 80 x 390 cm
 80 x 464 cm



B2L'0_HORSUJET, 2021

Sérigraphie numérique sur non tissé n°44, dim : 90 x 210 cm

B2L'0_HORSUJET, Edition PIPELINE, 2021

Impression numérique
 11 livres-objets : 8 pages
 1 livres-objets : 16 pages
 2 livres-objets : 32 pages

La pratique photogrammétrique à l'oeuvre dans HORSUJETS oblige le photographe à se déplacer dans l'espace et à multiplier les prises de vues.

L'opération KIM délègue le travail de récolte à un robot-aspirateur dont on sait le programme d'exploration de l'espace efficace à sa façon !

Des corps-obstacles sont placés sur sa route.

Ce robot n'a aucune idée préconçue du sujet qu'il aborde si ce n'est par la manière de venir buter et de faire la mise au point sur les obstacles qui vont réorienter son parcours.

Les repères pictoniques sous la forme de petits ordinateurs-écrans, fonctionnent comme des éléments de syntaxe :

Ce sont les premières *fictions utiles* libérées telles des satellites d'observation colonisant l'espace.

Ils écrivent dans leur boucle interne le chemin des tensions entre le triangle et son inscription dans le cercle.

Ant2

Nous empruntons à l'archéologie un outil technique qui rend possible la réalisation d'un objet 3D à partir de nombreuses images fixes. Nous nous attachons à saisir puis visiter ces objets-espaces improbables.

C'est à la fois une expérience de terrain mêlant le prélèvement et le sensible, une construction via un outil technique mais aussi une pensée du voir incluant le sujet qui émerge. Libérés de la question du point de vue unique et de l'instant décisif, nous pouvons parler des formes qui adviennent.

B2L'O est un parcours au bord de l'eau constitué de 61 stases-étapes. Chacune est elle-même un multi-points de vue qui rassemble entre 8 et 120 images.

Cette fragmentation génère des bulles d'espace-temps à la fois très proches et pourtant dissemblables pour lesquelles il n'est plus à prouver que la somme des parties est supérieure au tout.

De cet ensemble vaste nous avons extrait :

- Un élément mural ou bulle incompressible
- Des fictions multiples de circulations dans ces bulles proposées par les livres à aubes.

RétinA BANTAM et le Textile-écran RétinA font pour cette exposition référence aux 3 scènes du film *l'année dernière à Marienbad* (Alain Resnais) qui se jouent autour du fameux *jeu de Nim* (parties et commentaires).

Ce que Alain Resnais met en scène est aussi ce que nous retenons comme expérience de dé-construction de la vision jusqu'au commencement du voir. Le principe dynamique de cette proposition particulière pourrait se formuler ainsi :

Si l'on ne supprime pas tout, si l'on ne fait pas le noir complet, le peu qui reste revient... et d'une certaine façon, revient en entier. C'est la traduction visuelle que nous voulons donner à la phrase du joueur de Marienbad qui, parlant de ce très vieux Jeu de Nim assure : *Je peux perdre, mais je gagne toujours.*

Le textile-écran de RétinA se présente comme le support décadré d'un cinéma dont la très faible définition engage une re-translation et une grammatisation de l'image mouvement. Il invite le spectateur à «lire» le cinéma plutôt qu'à le voir.

Et pour accompagner la mise en oeuvre des grands écrans tissés, le prototype RétinA BANTAM propose une vision d'ensemble sur la machinerie de cette lecture.

Si les courbes de Hilbert sont parfois nommées courbes de *remplissage* c'est plutôt dans l'ordre du *dévidage* que nous agissons.

Cette opération met progressivement à jour le chemin en 206 étapes parcouru dans le cadre de cette vue des pyrénées.

Tout comme l'aspirateur robot KIM fait un chemin d'écriture-nettoyage à la surface du sol, chacun des pas que nous avons rendus nécessaires pour couvrir ou explorer l'image, nous donne curieusement un point de vue chaque fois différent sur cette dernière.

Une façon de prendre pour fil de l'histoire, un mode d'écriture des images.

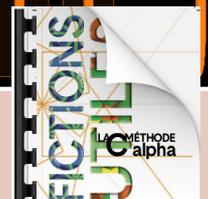
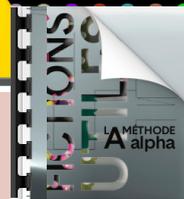
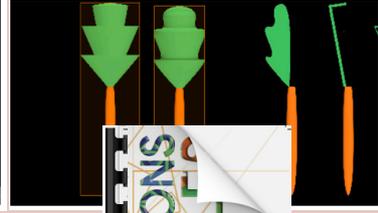
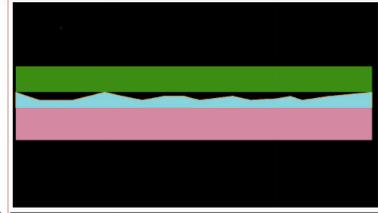
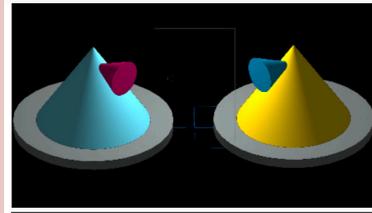
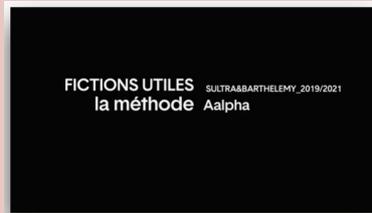


BOTANIC_HORSUJET,
Edition PIPELINE 2021

Impression numérique
1 livre-objet : 20 pages
dim : 50 x 65 cm

LACSEC_HORSUJET,
Edition PIPELINE 2021

Impression numérique
1 livre-objet : 12 pages
dim : 50 x 65 cm



FICIONS UTILES ,
La méthode A alpha, 2021

1 Ecran Interface homme-machine,
dim 6,5 x 10,5 cm
Edition PIPELINE 2021
96 pages, tiré en 2 exemplaires

FICIONS UTILES
La méthode C alpha, 2021

1 Ecran Interface homme-machine,
dim 6,5 x 10,5 cm
Edition PIPELINE 2021
70 pages, tiré en 2 exemplaires



EMILIA BENJAMINA NEMS_HORSUJET, 2018-2021
Texturothèque

Sérigraphie numérique sur non tissé, dim : 92 x 264 cm

EMILIA BENJAMINA NEMS_HORSUJET, 2018-2021
Scripts (3)

Sérigraphie numérique sur non tissé, dim : 120 x 150 cm (x3)

Segment [2]



LAOUL'HERBEESTPLUSVERTE, 2018-2021
Collaboration L.A.A.S (Gilles TREDAN)

15 cubes (ruban de leds, platine, module wifi)

Cui

la méthode des fictions

Se penchant sur des problèmes mathématiques, Leibniz s'autorise des simulations pour vérifier ses hypothèses. Ainsi pour appréhender l'incompréhensible, il se sert de fictions :

(...) Ces historiettes parsèment la pensée discursive comme font les êtres fictifs dans les mathématiques, comme des algorithmes auxquels on a recours quand on ne sait pas résoudre un problème.

Nous présentons ici deux parmi les nombreux réservoirs qui nous accompagnent : A-alpha et C-alpha. Ce bricolage bavard et prolifique autorise les digressions fictives et la poésie des formes. Il se construit comme une histoire au gré des opportunités, produit à la fois des méthodes pour penser et des outils techniques (citrouille, kouros ou selle de cheval par exemple) que l'on retrouve à l'usage dans la presque totalité des travaux présentés.

Cui

Là où l'herbe est plus verte est un projet coopératif mené depuis 2 ans avec la plateforme de recherche en physique humaine SOUK (LAAS, Toulouse). Il articule trois points de vues : celui de la recherche scientifique, celui de la mise en forme et de l'expérience artistique, enfin celui essentiel et actif (plus que participatif) du spectateur.

Avec des capacités de lecture mises au point par le LAAS et les capacités d'écriture des vestes monopixels fabriquées dans le cadre de Pictonique, nous étions en mesure de réaliser un (ou des) processeurs avec un groupe humain.

Après 2 ans de phase expérimentale nous proposons un nouvel objet transitionnel qui remplace les vestes - un cube pour mieux signifier le plongement dans l'espace des relations.

Cette proposition, à l'encontre de ce qui prévaut en IA, AV ou AR rend possible une recombinaison des gestes naturels avec l'algorithme en engageant le corps tout entier, et la nature même du dispositif et de l'objet font entrer l'ère numérique dans une boucle plus ancienne celle du totem ou du doudou selon.

Sàm

Après l'expérience de terrain, d'autres expérimentations nous attendent. Le voyage ou la navigation à l'intérieur de ces objets Horsujets confinés que nous appelons POP(s), nous mène partout où le corps a été et *d'avantage*. C'est bien ce *d'avantage* qui fait désormais partie de notre culture partagée depuis l'inauguration des vols spatiaux. L'expérience orbitale, telle qu'elle instruit notre vision, nous permet d'exister en dehors de tout horizon.

Botanic comme Lacsec sont deux pérégrinations qui elles, se satisferont de rester à l'intérieur de ces objets-mondes.

Botanic explore une sorte d'endomorphisme, observe les effets d'une bulle dans une bulle : Nous voyageons du dedans de l'une au dehors puis dedans de l'autre.

Lacsec nous transporte au point panoptique aquatique qu'est le centre du lac, là où le photographe n'a jamais pu être et fait de la rive son horizon d'attente.



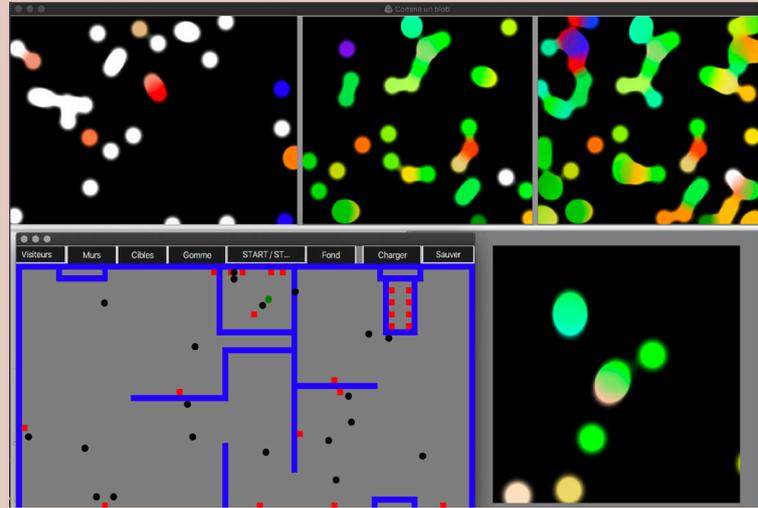
C'est une manière particulière de faire couple que nous sommes allés chercher ; le couple forme-texture, celui qui particulièrement rend caduque dans le travail des objets POP(s) confinés, notre croyance en l'infini de la photographie en même temps que notre croyance en l'objet.

Ici, en guise de papier peint matriciel, une épure d'outillages par leurs tailles bien rangés. Petits et grands éclats de textures dans une bibliothèque prêt à l'emploi.

Là, les scripts (de la même façon que le mural de B2DL'O) assemblent sans compression possible des textures de jardin, de bâti et d'entre-deux. Ces textures contraintes d'adhérer les unes aux autres décident du léger volume qu'elles vont suggérer une fois accrochées.



Segment [2]



Segment [1] et [2]

EVENTGHOST, grand hexagone, 2020-2021
 Collaboration Institut de la Vision (Sio Hoi IENG)
 7 univers DMX_artnet - 127 leds RGB

EVENTGHOST, valise 12 mini hexagones, 2021
 Collaboration Institut de la Vision (Sio Hoi IENG)
 12 univers DMX_artnet - 37 leds RGB

ODYSSEE-ALPHA, 2018-2021
 Collaboration IRIT SMACK
 Démonstrateur de l'application Odyssee-Alpha

segment [1]

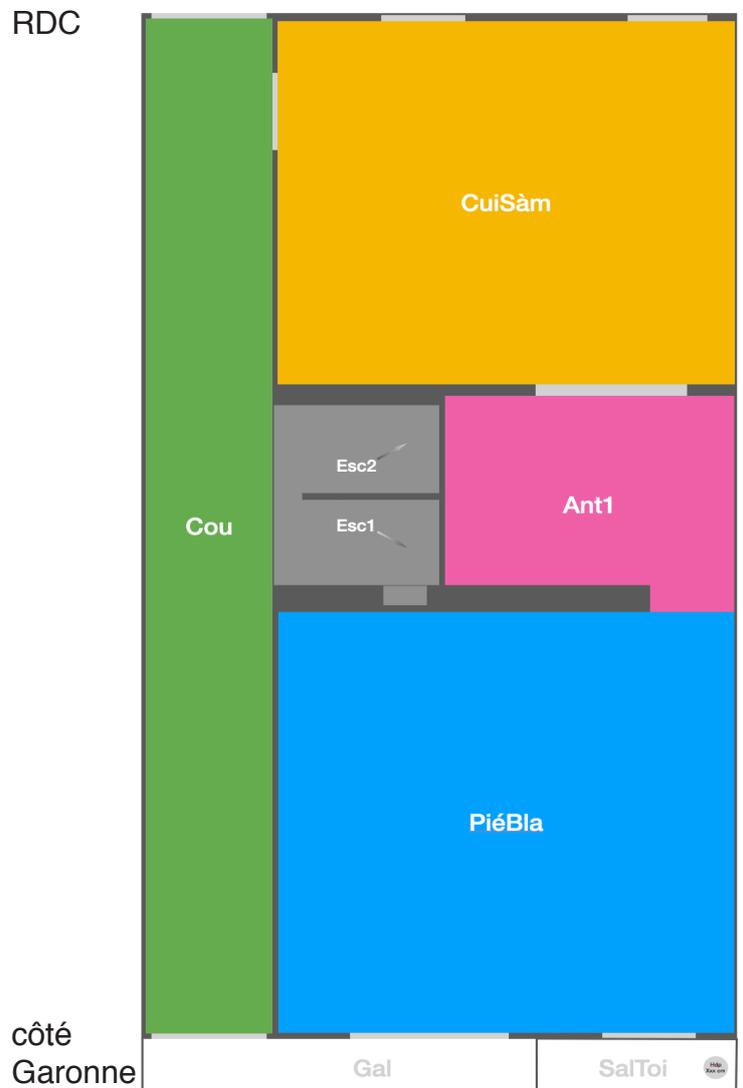
CORPORER

SULTRA & BARTHELEMY

23/09	2
25/09	0
2/10	2
9/10	1

pointDom
 www.pointdom.eu

212 Avenue de Muret 31300 Toulouse



Cui

Démonstrateur pour un dispositif utilisant la présence des visiteurs et leurs téléphones portables

Trois territoires, une partition où agents coopératifs virtuels et visiteurs vont localement mêler leurs vies.

Dans le premier territoire (TO) mûrissent des BLOBs*, candidats au départ. Les visiteurs peuvent «adopter» ces BLOBs sur leurs téléphones portables. Ils parcourent alors l'espace physique de l'exposition que nous appelons TR, et opèrent en leur compagnie une sorte de migration. Ils sont en quelque sorte les passeurs d'une image à l'autre, de ces formes dynamiques. TI à l'autre extrémité du parcours, nous donne une représentation de ce temps partagé entre visiteurs et agents : un moment de vie croisée.

*La vie de ces BLOBs caractérisés par leurs formes et leurs couleurs, se développe autour de paramètres que nous pouvons à volonté faire varier (radius, degré d'isolement, hétérogénéité et stabilité de position...)

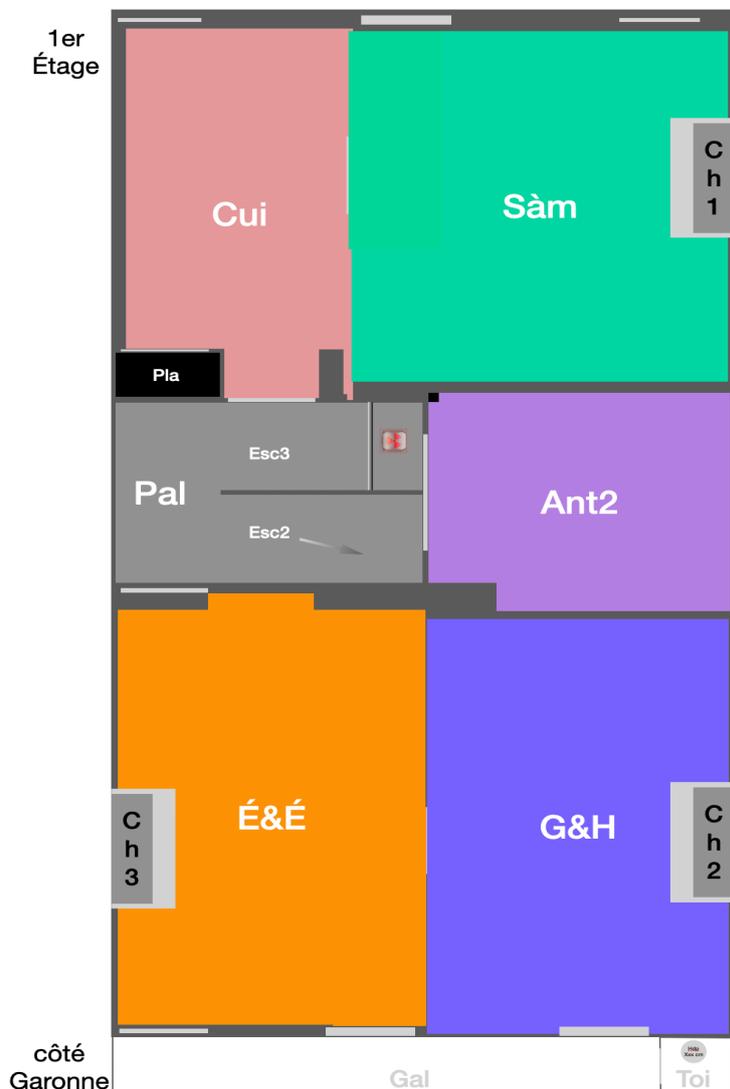
Cui

Nous élaborons actuellement avec l'Institut de la vision un module expérimental qui tient compte des dernières recherches dans le domaine de la vision neuromorphique et de la captation d'événements.

Ce travail est le fruit dans un premier temps d'un long partenariat avec l'équipe de José Sahel de l'hôpital des XV-20s qui pilote l'implantation de rétines artificielles chez des patients ayant perdu la vue, puis dans un deuxième temps avec Sio Hoi Leng de l'équipe de Ryad Benosman à l'Institut, dont un des axes de recherche est l'utilisation de la camera d'événement.

La camera d'événement, n'a pas d'obturateur, les pixels sont a-synchrones avec un temps de rafraîchissement de 1/1000 000ème de seconde. Il s'agit d'un flux de données. Nous essayons de simuler* ce processus de flux et non d'images.

* Gardons en tête avec ce verbe tout l'espace poétique dont sont dotées les folles tentatives.



régie numérique : Franck JUBIN

interface textile : François ROUSSEL

collaborations : Sio Hoi IENG, Institut de la Vision
Gilles TREDAN, L.A.A.S. (CNRS)
IRIT (Toulouse), équipe du SMAC

mécénat privé : Etienne SNOECK

aide logistique : Pascal GIRARD