
[Arts numériques](#)

[Culture](#)

Depuis 2017, la Ville de Garges-lès-Gonesse a acheté 9 œuvres numériques

UNE ŒUVRE NUMERIQUE QU'EST-CE QUE C'EST ?

C'est la création d'une forme virtuelle totalement numérique, c'est-à-dire réalisée à partir d'outils numériques (logiciels graphisme, 3D etc...) et diffusée sur des appareils numériques.

Contempler une œuvre numérique c'est plonger dans l'univers d'un artiste qui s'est approprié des outils numériques pour créer.

Ces œuvres peuvent être purement contemplatives (format vidéo) ou bien interactives lorsque le spectateur a la possibilité d'influer sur le visuel ou le son de la forme virtuelle qui lui est présentée.

POURQUOI DES ŒUVRES NUMERQUES ?

En constituant un fond d'arts numériques la Ville de Garges souhaite :

- Sensibiliser les gargeois à la création artistique contemporaine dans le domaine des arts numériques en diffusant les œuvres sur l'ensemble du territoire (structures municipales, établissements scolaires...).
- Soutenir la création contemporaine et les nouvelles technologies pour accompagner la transformation numérique du territoire.
- Favoriser l'accès aux œuvres et aux créateurs en développant l'accompagnement des publics à travers des temps de rencontre et de médiation.

OU EST-CE QU'ON PEUT VOIR CES ŒUVRES ?

-
- Dans les structures sociales et culturelles

Les œuvres seront prochainement disponibles sur les écrans de diffusion installés dans les espaces d'accueil de certaines structures sociales et culturelles de la Ville : Centre social et culturel du Plein Midi, Centre social et culturel Jean-Baptiste Corot, Ecole du temps libre et du bien vieillir, Maison des Arts, Cinéma Jacques Brel, Services à la population.

- Projection au cinéma Jacques Brel

Les œuvres sont projetées régulièrement en avant séance des films au cinéma Jacques Brel.

- Expositions ponctuelles

Les œuvres sont accessibles en exposition libre lors d'événements ponctuels comme le Village numérique (c'est une nouvelle manif ?) ou l'ouverture de saison culturelle 2020.

- Pour les écoles

Des médiations avec les artistes sont organisées à destination du public scolaire.

- Dans le Pôle Culturel

A la fin des travaux, les œuvres seront diffusées dans le hall du Pôle Culturel.

QUELLES SONT LES ŒUVRES ACQUISES PAR LA VILLE ?

- Campus Stellae « Champ des étoiles »

Artiste : Benoît Billotte

L'œuvre Campus Stellae se présente sous forme d'une animation 3D de quelques minutes, offrant une ballade sur un territoire inconnu. L'artiste s'est inspiré de plusieurs représentations de la lune (images de la NASA et dessins du début du XIXème siècle).

Les images ont été réalisées à partir du scan 3D d'une petite météorite. La modélisation 3D a permis de travailler sur la météorite sans la manipuler : lui coller différentes textures, la couper en deux et y incruster des paysages lunaires en jouant sur les volumes (la réduire, l'agrandir).

Autour de cet objet, l'artiste a créé une scène d'animation avec une suite de paysages imaginaires, d'un territoire indéfini et extraterrestre.

<http://www.benoitbillotte.com/travaux/2018/html>

(vidéo de l'œuvre + vidéo explicative)

- Terrarium

Artistes : Thomas DAVELUY et Guillaume LEPOIX

Terrarium propose de déambuler au cœur d'une forêt numérique issue d'une composition de photogrammétriques (scan 3D). Ce paysage, luxuriant et sauvage, se découvre lentement, par le biais d'un mouvement de caméra uniforme et mécanique.

Le voyage au sein de cet espace forme une boucle parfaite, si bien qu'il n'existe ni début ni fin. Comme pour un tableau inachevé, le spectateur découvre des espaces d'une précision exceptionnelle côtoyant des esquisses maladroites, pixelisées, aux couleurs baveuses, résultant d'interprétations erratiques (glitches) des outils utilisés.

Balançant tantôt du côté de l'hyperréalisme, tantôt de celui de l'abstraction pure, Terrarium est à la fois un territoire de contemplation mais aussi une interrogation sur la représentation et l'imitation du réel au travers des outils du numérique.

<http://guillaumelepoix.fr/index.php/project/terrarium>

(vidéo de l'œuvre)

• Variation Loop Opus 1 / Variation Loop Opus 2

Artiste : Junkai Chen

Grâce à l'œuvre Variation Loop, chaque spectateur devient un interprète, un chef orchestre et un peintre. Il crée le graphique, la musique, et fait de l'improvisation audiovisuelle en temps réel.

L'idée de Variation Loop est de mélanger le travail du chef d'orchestre et le travail de peintre pour permettre au public de créer sa propre composition musicale et graphique en réalisant une performance de soundpainting.

L'œuvre se présente sous la forme d'un jeu interactif, d'un tableau en mouvement. Toutes les formes sont abstraites et varient selon l'interaction du public (la géométrie, le timbre, la vitesse, le rythme, la couleur et le spectre).

Variation Loop est inspirée de l'écriture des partitions de musique, il s'agit de créer une partition graphique interactive et infinie.

http://www.chenjunkai.com/biography_html

(visuel de l'œuvre)

• Mécaniques Imaginaires

Artistes : Scenocosme

Mécaniques Imaginaires est une œuvre d'art numérique interactive.

Le logiciel permet de choisir et de positionner des « éléments vidéo » qui sont autant d'actions/réactions en chaîne : des personnages qui marchent, courent, sautent, manipulent etc..... des objets: des balles qui rebondissent, des parapluies des soufflets, des livres qui basculent, des bougies, etc... des machines: moulins, cordes, engrenages,...des éléments naturels : des plantes, des animaux, de l'eau qui tombe, des cailloux qui roulent etc...

Tous les « éléments vidéo » sont juxtaposables côte à côte et forment un corpus d'éléments de vie

réelle et imaginaire. L'association de tous les « éléments vidéo » constitue dans cette œuvre une infinité de mécaniques virtuelles. Au fur et à mesure de l'exploration et des interactions avec le logiciel, de nouveaux scénarios s'inventent et s'enrichissent.

Les « éléments vidéo » sont de durées variables, chacun joue indépendamment un acte de l'œuvre. L'ensemble peut être agencé de différentes façons afin de créer des scénarios en perpétuelle transformation. Le scénario évolutif de cette création laisse donc une grande part d'improvisation aux participants.

http://www.scenocosme.com/mecaniques_imaginaires.html

(visuel de l'œuvre)

- Le fil des mots

Artiste : Adrien Garcia

Le fil des mots est une œuvre numérique interactive, accessible en se connectant sur un site internet.

Elle permet de jouer avec les mots, les couleurs et les sons en glissant la souris ou le doigt sur l'écran. L'utilisateur peut dessiner avec les mots d'une phrase qu'il tape dans la case dédiée à cet effet.

Les mots composant la phrase que l'utilisateur dessine lui permettent de se connecter, d'accéder à d'autres phrases écrites par d'autres personnes. L'idée centrale de l'œuvre étant que les mots nous permettent de nous connecter aux autres, d'explorer le monde, de découvrir de nouveaux horizons.

- MiraJe

Artiste : Adrien Garcia

MiraJe est une Œuvre audiovisuelle et interactive. Ce dispositif utilise une Kinect de captation de mouvement pour détecter la silhouette des personnes se situant devant l'écran.

Lorsqu'il n'y a personne on peut lire le titre de l'œuvre et voir une silhouette immobile dans un tableau. Lorsque la personne est immobile devant la caméra elle peut observer sa silhouette bien délimitée par rapport à l'environnement. Si la personne bouge elle propage des ondes tout autour d'elle.

L'artiste espère provoquer chez l'utilisateur la sensation que l'espace qui les englobe n'est pas vide et qu'il est en constante interaction avec ce dernier. Cette œuvre a été réalisée pour stimuler la création de mouvements amples, lents, à la manière de ceux que l'on réalise en Taïchi.

Au niveau sonore, différents éléments musicaux vont se faire entendre : des notes graves et tenues en arrière-plan, des voix de femmes, des notes de violoncelles, des chants d'oiseau, des chants d'enfants quand la personne se déplace etc...

Deux nouvelles œuvres numériques sont actuellement en cours de création par les artistes Thibault Messac et Grégory Chatonsky. Elles seront livrées au dernier trimestre 2020.

+ d'infos : Direction de l'Action Culturelle 3^{ème} étage, Mairie de Garges-lès-Gonesse - 8 Place

95140, Garges-lès-Gonesse - culture