

VOYAGE EN UCHRONIE

Louis BILLOT
Noémie LADRIX
28/03/2020



SOMMAIRE

1

ET SI ?

P.3

Problématique p.3

Contextualisation p.4

Scénographie p.5

2

NOTRE PROJET

P.9

Références p.10

Projet p.12

Processus de création p.10

3

ÉVASION FLORALE

P.15

Narration p.15

Conception du projet p.18

Expérimentations p.30

Collaborations p.32

Economie p.33

Sitographie p.34

ET SI LES FLEURS N'APPARTENAIENT
PAS À LA TERRE ?



CONTEXTE

Structure organique, animation numérique, notre duo se complète.

Nous sommes Noémie Ladrix, designer numérique et Louis Billot designer mobilier.

Le voyage que nous proposons se situe au cœur du Musée des Tissus et des Arts Décoratifs de Lyon. Nous nous sommes inspirés de la «céramique Ottomane» de Laurence Bourthoumieux dans la salle dédiée aux motifs floraux.

A la suite de notre note d'intention. Nous avons associé, ou rejeté, certaines de nos pistes afin de proposer deux axes de recherches.

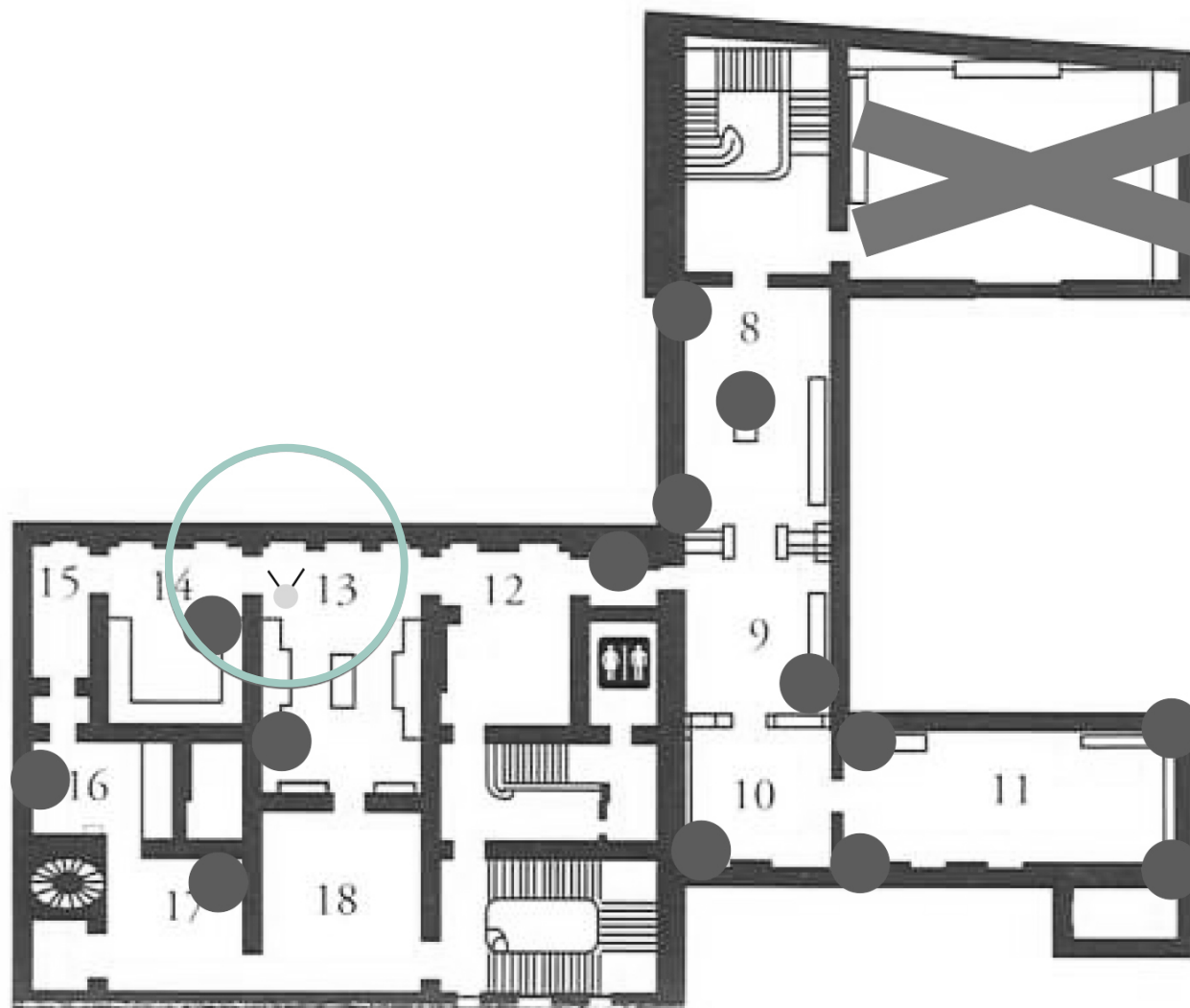
Nous avons extirpé les propositions cohérentes avec nos capacités de production.

L'idée est toujours de faire dialoguer la matière et l'imaginaire numérique afin de faire exister l'inexistant, l'uchronie.

SCÉNOGRAPHIE

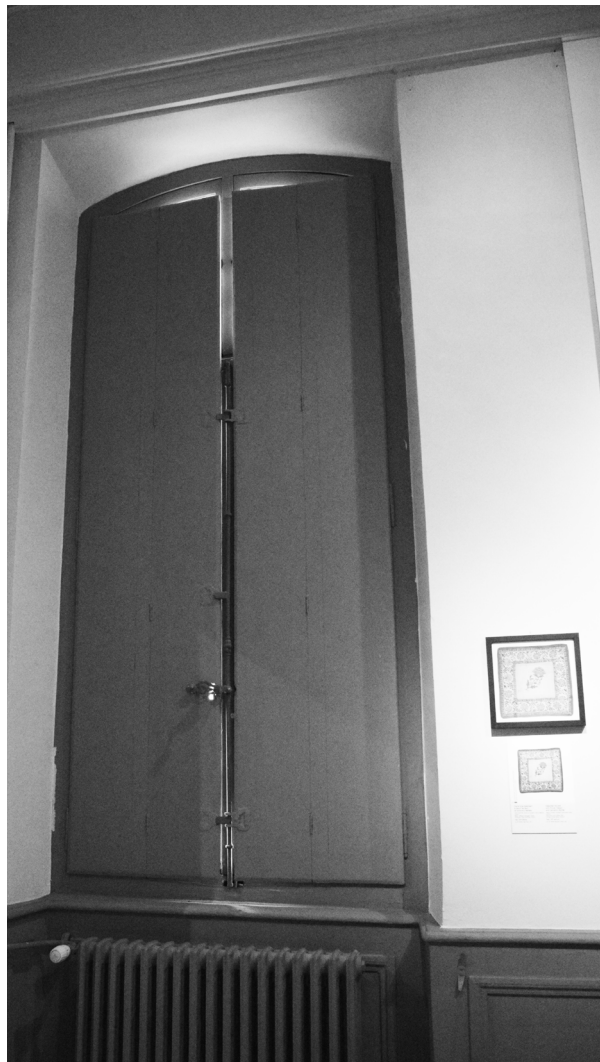
L'installation que nous proposons se situe dans la salle N.13, dite la salle Oeillet.

1^{er} ÉTAGE

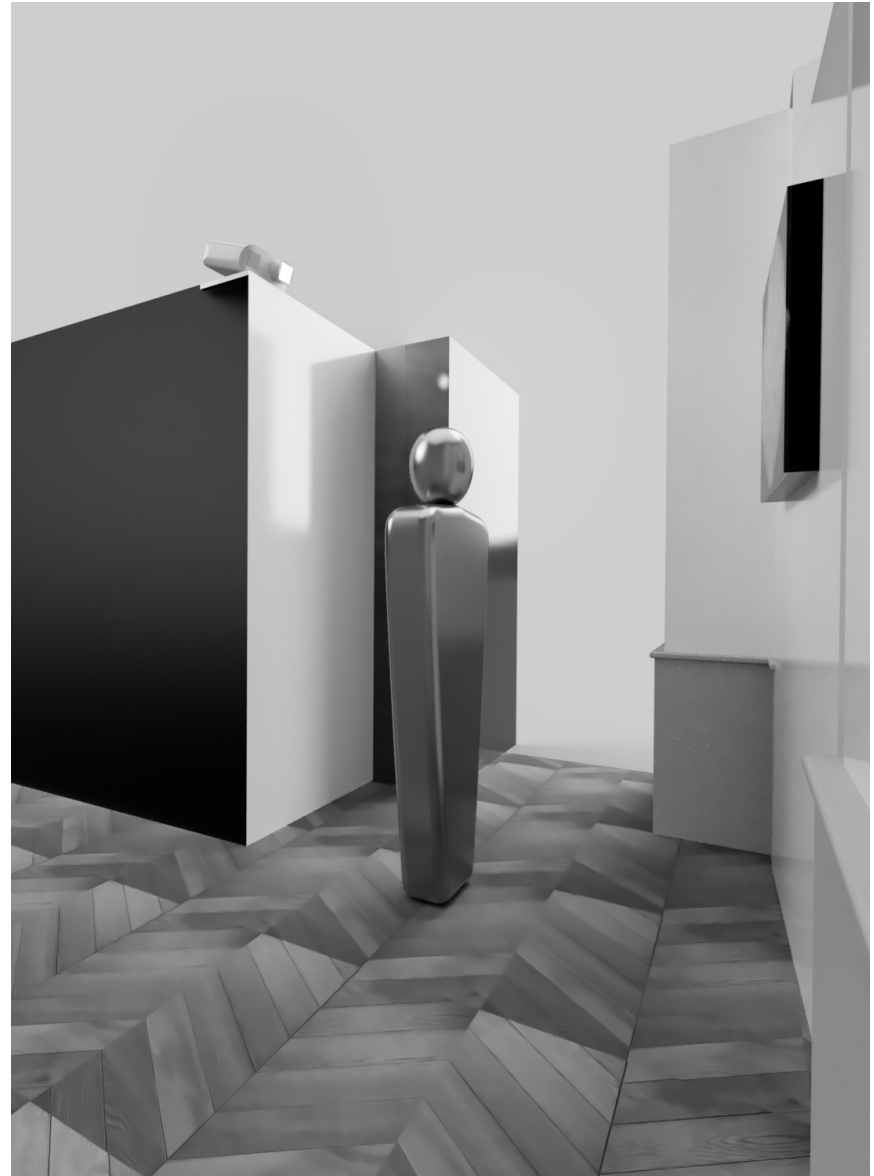
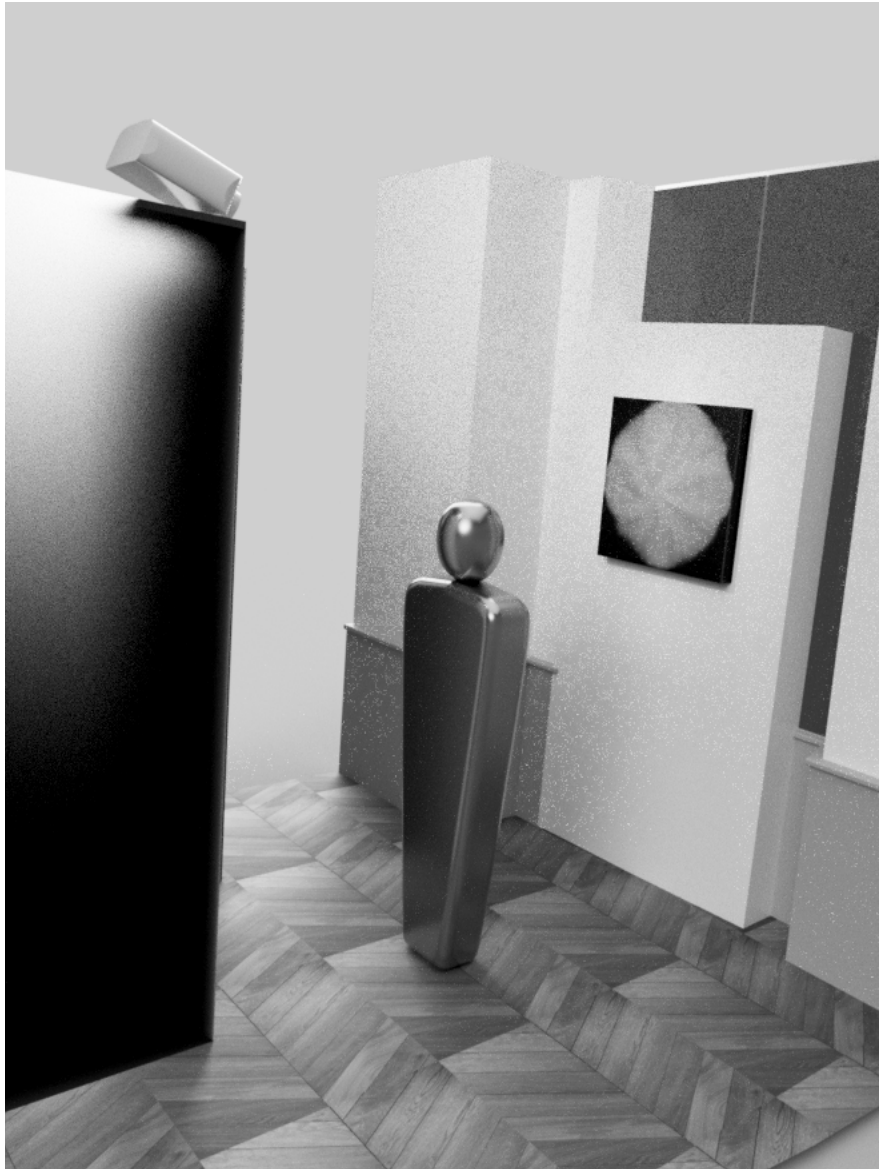


SCÉNOGRAPHIE

PHOTOGRAPHIES DE LA PIECE N.13

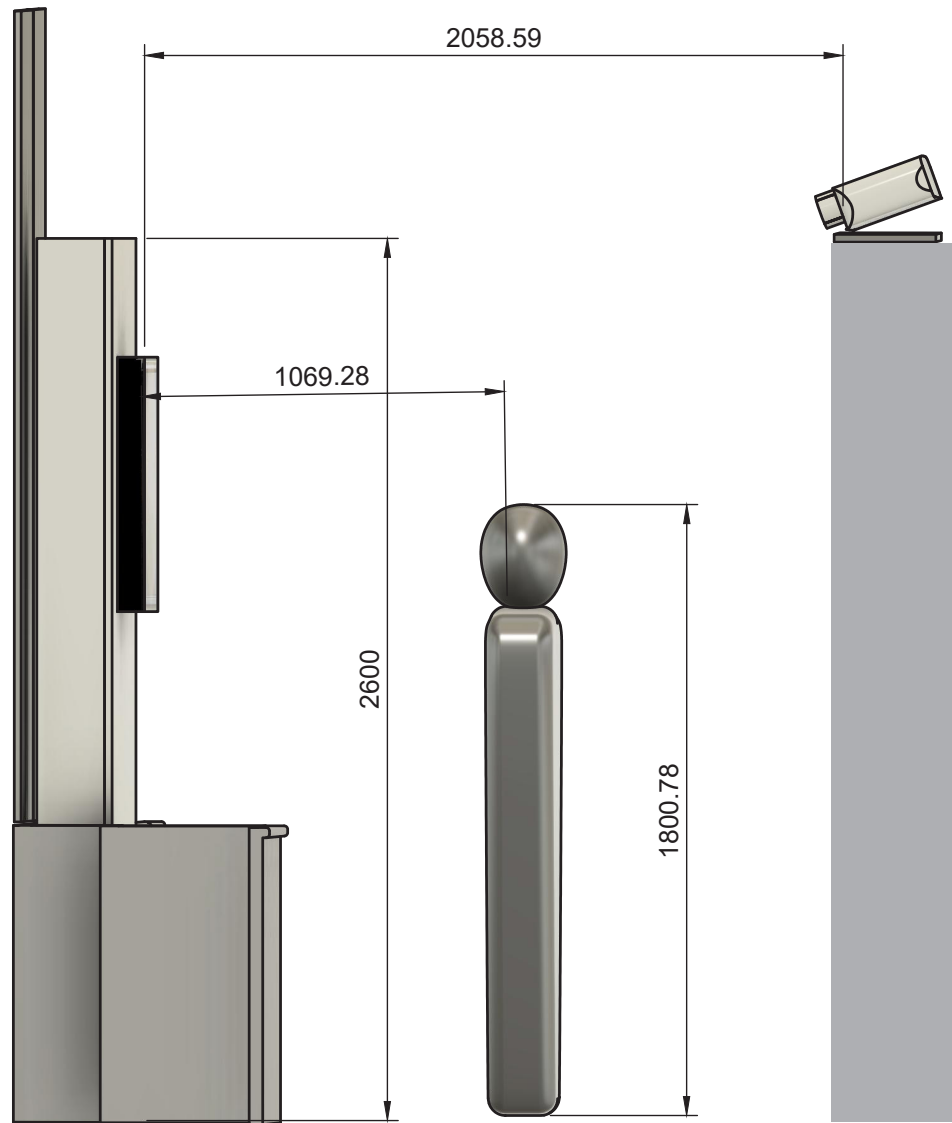


SCÉNOGRAPHIE
MISE EN SITUATION



SCÉNOGRAPHIE

COTATION



LE PROJET :

ÉVASION FLORALE



RÉFÉRENCES

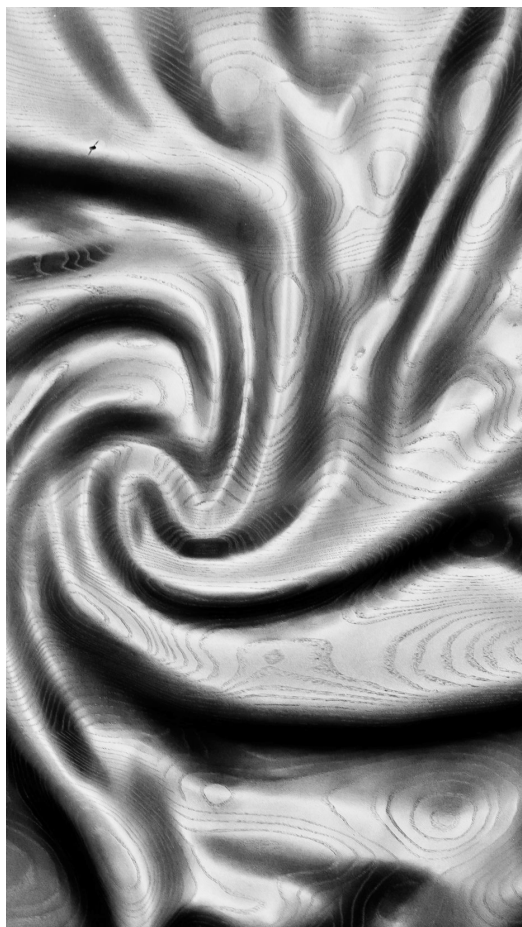
Cozten
« **Les cueilleurs de nuages** »

Spectacle qui raconte l'histoire d'une famille de géants qui récolte des nuages pour arroser une fleur de lumière, symbole fragile d'une nature en péril.



Nuge & Wood
« **Sparkle Notorious** »

Transformation de panneaux de bois rigides en décorations murales délicates et polies.



Alison Watt
« **Phantom** »

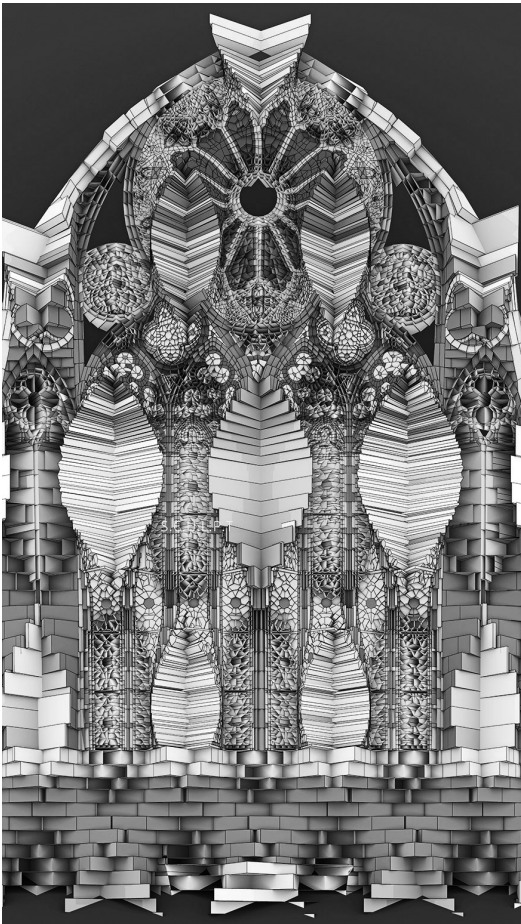
Tableaux gigantesques. Étude de la surface, de la texture, et des plis que forment un drapé. Les froissements, les renflements et les cavités qui se creusent dans le tissu



RÉFÉRENCES

Yann Nguema
« S.C.U.L.P.T »

Mapping articulant technologie et poésie. Expérimentations artistiques qui associent musique et images. Monde onirique et visuels baroque.



Michel-Ange
« Étude de drapé »

Draperie : « tissu ample disposé de manière à retomber en plis harmonieux »
Exposition «drapé» au musée des Beaux-Arts de Lyon



Najia Mehadji
« Spring dance »

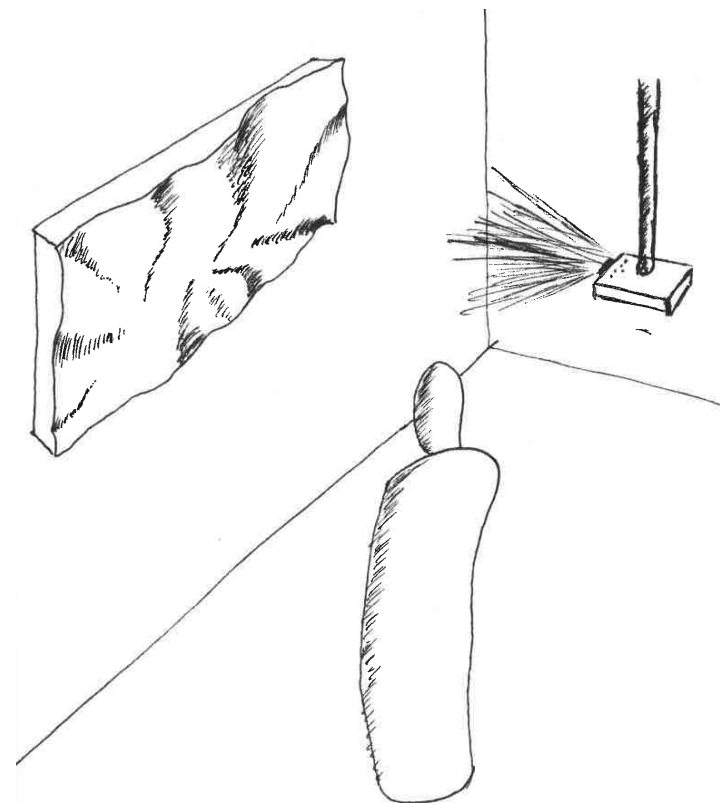
«Il s'agit d'un geste pictural dessinant une rosace en mouvement où s'unissent l'ornementation géométrique et un rythme organique»



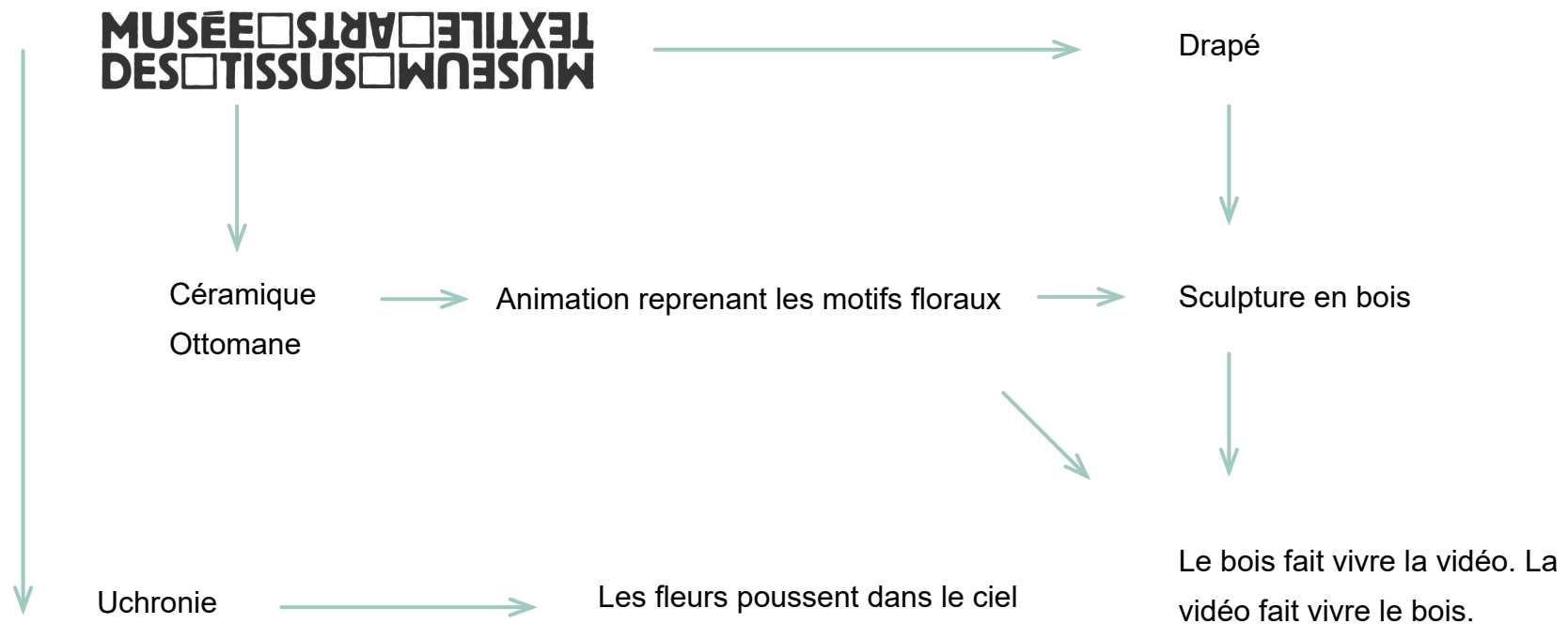
LE PROJET

Tissus drapé sculpté dans du bois.
Animation vidéo reprenant les **motifs floraux** de la céramique ottomane exposée au musée.

L'installation que nous proposons est le porte-parole d'une nature en détresse. **A travers ce projet, nous voulons interpeller le public de l'impact qu'il a sur l'environnement.** Nous lui montrons la beauté de la nature et le possible résultat de sa négligence envers ce qui lui est offert.



PROCESSUS DE CRÉATION



Création d'un dialogue entre tous les éléments



INTRODUCTION AU PROJET

La société consomme, la société produit, fabrique, extrait, exploite. La société du toujours plus, toujours plus haut, toujours plus grand, toujours plus riche. **La société du avoir plutôt que du être.**

Avec des œillères, le nez et oreilles bouchés, pieds et poings liés, société autruche. La pomme sur le téléphone, le crocodile sur le tee-shirt, la défense pour écrire, extraire la nature pour en faire un produit.

Nous vivons dans un monde de possession au détriment de la contemplation. A quoi sert de préserver une espèce fragile, elle ne sera pas bénéfique à votre compte en banque. Nulle place à la poésie, nulle place au champ mélodieux du chardonneret, aux croassements des grenouilles au bord d'un étang. Nulle place au doux parfum résineux du sapin d'alpage. Tout doit être rentable, comptable, chiffrable, quantifiable, une mauvaise fable dont la morale pourrait être changée.

L'homme ne prend conscience de la valeur des choses que lorsqu'elle n'existe plus. Imaginez un monde sans roses, sans fleurs, sans végétation, sans nature, sans vie, sans amour , le monde d'aujourd'hui et de demain où l'argent est roi.

NARRATION

POÉTIQUEMENT ENGAGÉ

Le début de la vidéo nous ancre dans la réalité. Nous partons d'un plans fixe du musée des tissus et des arts décoratifs de Lyon. Cela nous permet d'avoir comme point de départ une **ambiance urbaine**, loin de la nature, créée de toutes pièces par l'homme. La caméra s'émancipe peu à peu vers le ciel, parcourant les nuages.

Elle nous transporte loin de l'activité humaine, loin de ce que l'homme a fait de la terre. Elle nous guide vers un univers parallèle, un **univers floral** où la nature, loin de l'activité néfaste de l'homme, reprend ses droits. Un univers doux, poétique. Un univers qui tend à flâner porté par la beauté de la nature. Une **immersion onirique** qui tend à être bousculée par l'intrusion humaine.

Ce monde, peu à peu, va se consumer jusqu'à se calciner complètement et dresser un **tableau carbonisé**, symbole de l'impact humain.

POÉTIQUEMENT ENGAGÉ

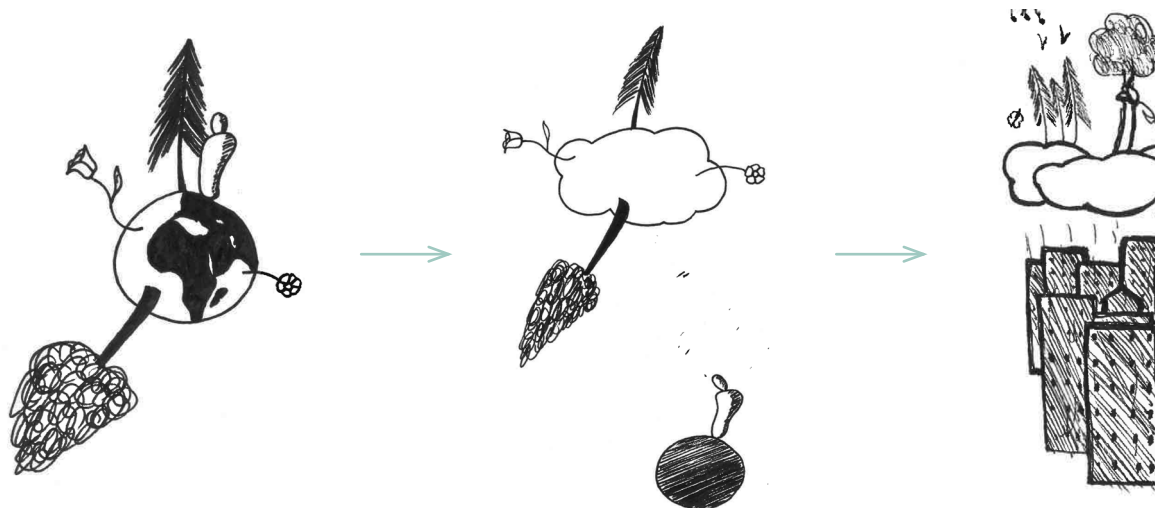
La vidéo propose une vision en noir et blanc de notre monde actuel. **Détruite entièrement par l'homme**, notre terre est dénuée de végétation. Ce n'est que lorsque nous franchissons les nuages que nous entrons dans un univers dans lequel **la nature reprend ses droits**, loin de l'activité humaine.

ALERTER

BEAUTÉ DE
LA NATURE

RÉFLÉCHIR

POÉSIE



CONCEPTION DU PROJET



Ceramique Ottoman

CROQUIS



Ceramique
Ottomane

CONCEPTION DU PROJET



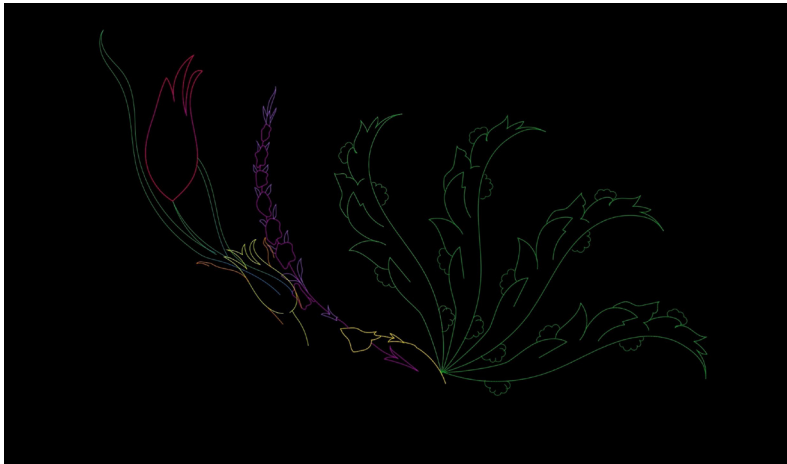
CRÉATION DES MOTIFS

Céramique Ottomane **sous forme vectoriel**
Les fleurs créeront des motifs qui
s'animeront et évolueront lors de la vidéo.



CONCEPTION DU PROJET ANIMATION

Les motifs floraux prennent vie. Tournent, poussent, s'associent et s'entremêlent. Une végétation nouvelle se crée. Les fleurs suivent les courbes du bois. Les motifs s'écartent et s'animent. Investissent l'espace de haut en bas et de droite à gauche.



D'un point de vue technique il s'agit de retravailler les motifs afin de les coordonner aux courbes sculptées.

CONCEPTION DU PROJET ANIMATION

Le point de départ est une vidéo en noir et blanc filmé au sein du Musée des Tissus. La caméra effectue un mouvement verticale en direction du ciel. Les nuages de la réalité s'échappent pour se transposer au virtuel et nous emmener dans un univers imaginaire.



Les nuages ont été réalisés sous after-effect de manière virtuelle.

CONCEPTION DU PROJET CROQUIS DU DRAPÉ EN BOIS

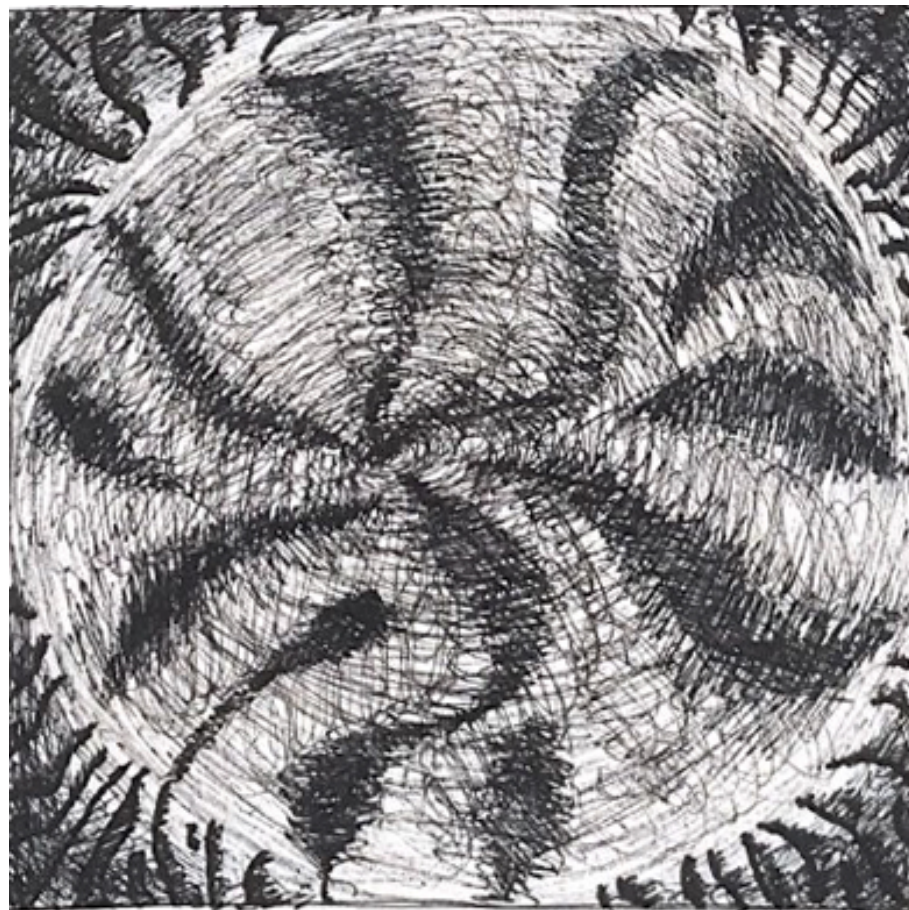
La sculpture, en référence au musée des tissus, prend la forme d'un drapé. La dureté du bois se transforme alors en les **courbes du tissu**.

Le bois se décompose en deux parties.

Un **carré** : dans la symbolique, le carré représente la terre. Il évoque ce qui est créé, manifesté, visible.

Un **cercle** s'inscrit au sein du carré. Il symbolise le ciel, la divinité. Symbole du temps, le cercle est présent dans la nature.

Nous avons choisi d'associer le carré au cercle afin d'exprimer la **dualité ciel-terre**.



CONCEPTION DU PROJET FABRICATION DU DRAPÉ EN BOIS

Pour la fabrication du drapé, nous partons de matériaux bruts. Les planches d'érable sycomore nous sont livrées en 34mm d'épaisseur. La préparation des bois se fait sur machine. Les assemblages sont à plat joint avec de la colle vinylique D2. Le drapé est sculpté à la main.

La partie calcinée est brûlée au chalumeau avant d'être fixé par un vernis mat PU. Avec un gloss de 5, il évitera les brillances causées par le vidéo projecteur.



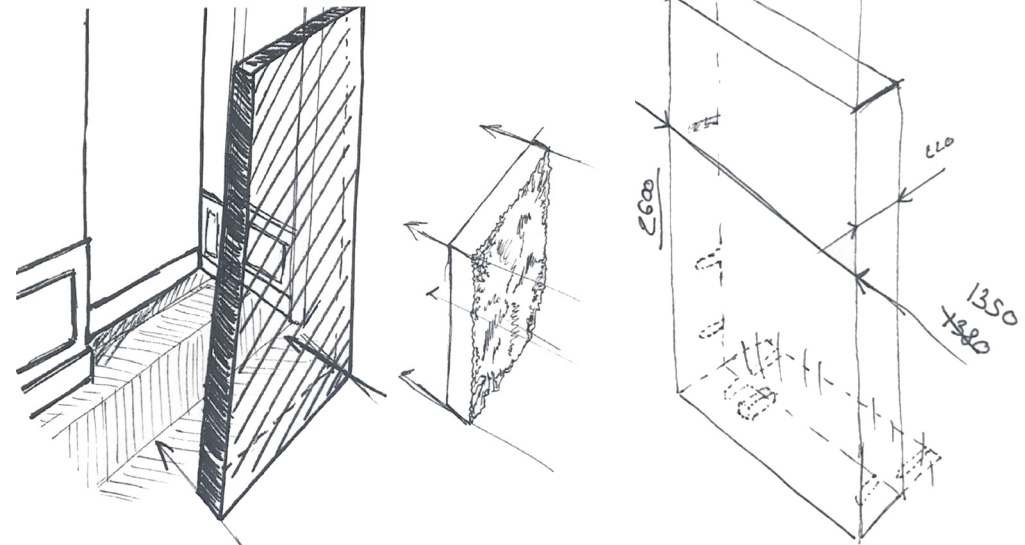
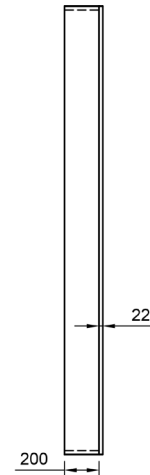
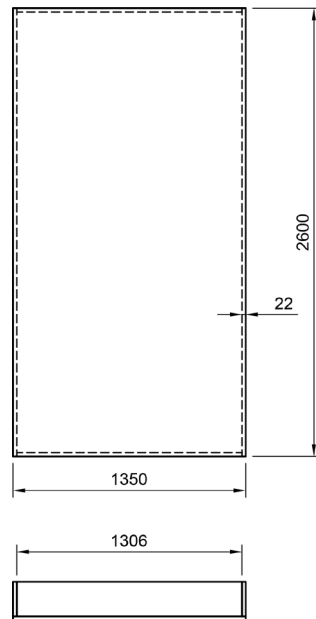
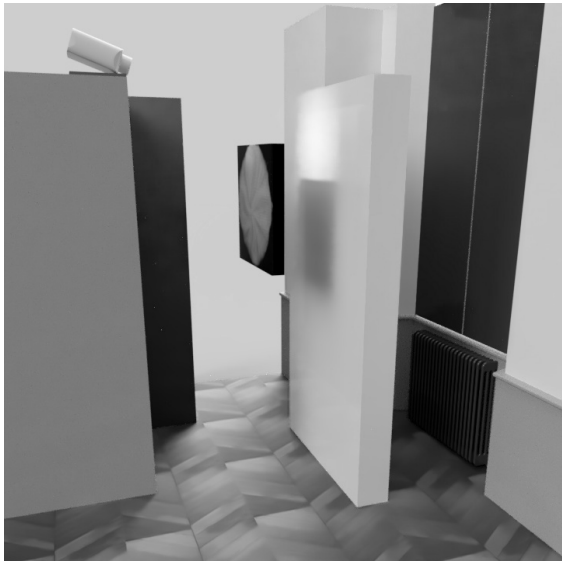
Les fils du bois sont croisés afin de minimiser les déformations.

La largeur des sections avant collage va varier selon la qualité des bois reçus et les possibilités qu'ils nous offrent.

CONCEPTION DU PROJET FABRICATION DU CAISSON

Le caisson est en contreplaqué de 22mm. Les panneaux sont collés à plat joint et vissés. Ils sont percés et fraisés afin de noyer les têtes de vis. Une fois le vissage effectué, les percages sont camouflés avec de la pâte à bois.

Le caisson vient se glisser sous le radiateur présent dans le renforcement de la fenêtre. Les découpes de tuyaux de radiateur se feront sur place ainsi que des cales seront mise en place entre le radiateur et le caisson pour le stabiliser.

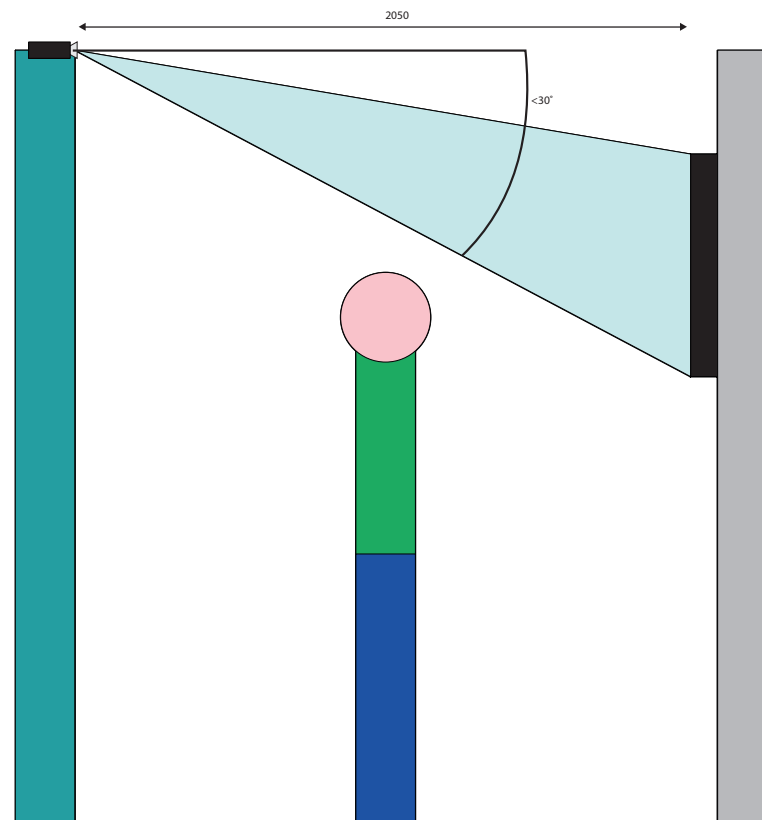


CONCEPTION DU PROJET LE VIDÉO PROJECTEUR

Le schéma permet de voir les caractéristiques essentielles à notre installation. Le vidéo projecteur utilisé possède un rapport de projection de 1,33- 2,16:1. Il a également une correction Keystone (régler le trapèze) vertical : $\pm 30^\circ$ et horizontal $\pm 30^\circ$, ce qui permet de désaxer notre vidéoprojecteur en hauteur et en largeur afin d'obtenir une projection optimale. Le projecteur, placé en hauteur, est doté d'une télécommande ainsi que du wifi. Cela permet de le gérer à distance.

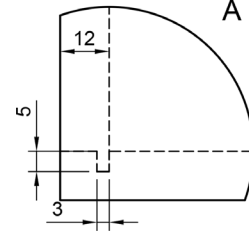
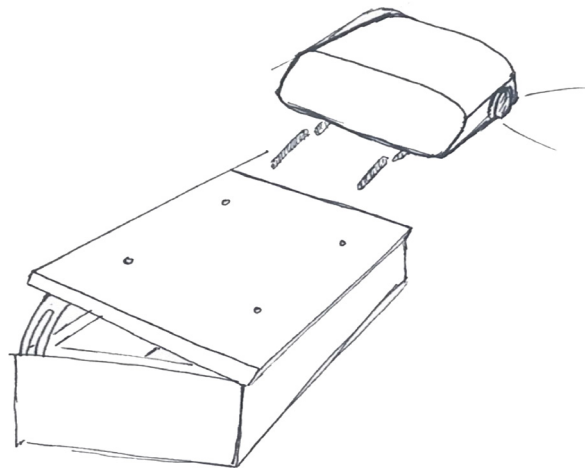


EPSON EH-TW5650

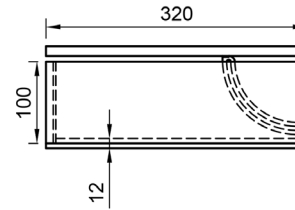


CONCEPTION DU PROJET SUPPORT DU VIDÉO PROJECTEUR

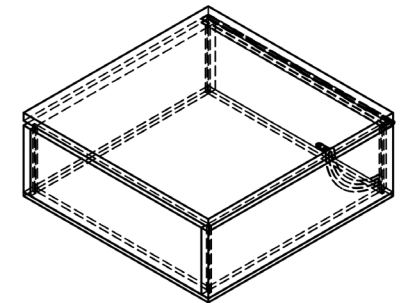
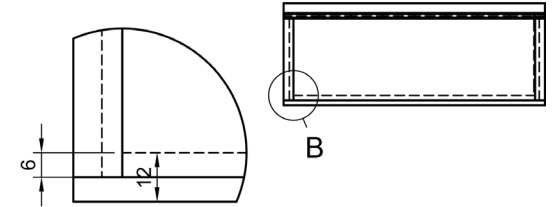
Le support du vidéo projecteur est réglable en inclinaison afin de régler l'angle de projection.
Il offre un coffre technique pour permettre de camoufler les alimentations.
Le support est réalisé entièrement en CP de 12 mm. Un compas de réglage permet d'ajuster l'angle jusqu'à 45°.



A (1:1)



B (1:1)



CONCEPTION DU PROJET CROQUIS DU DRAPÉ EN BOIS



Sur la sculpture, la partie extérieure au cercle est sculptée de manière à être agressive, saillante. Une fois sculpté, elle est carbonisée afin de faire ressortir le cercle. L'aspect brulé implique l'impact de l'homme sur la terre.

La partie centrale, à l'intérieur du cercle, est sculptée de manière à laisser paraître un drapé délicat, doux.

La projection vidéo va jouer sur les différents aspects de la sculpture. Durant la projection, l'histoire se joue au cœur du drapé, avant que l'extérieur calciné ne s'anime petit à petit et se réponde sur la totalité de la sculpture.

CONCEPTION DU PROJET

DRAPÉ ET VIDÉO

À partir de la sculpture sur bois, les fleurs suivent les mouvements du drapé. Une végétation se joue au creux des plis du bois. **Un dialogue s'instaure entre la matière et le virtuel.**



CONCEPTION DU PROJET

RESSOURCE MUSICALE



« **Becoming One Of The People-Becoming One With Neytiri** »

James Horner

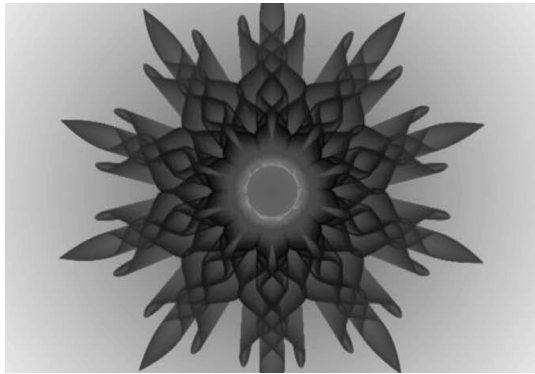
Nous avons choisi la musique du film avatar pour accompagner l'animation. La mélodie est douce. Le tempo est varié, il est lent par moment puis accélère. Des voix aiguës rythment la musique et **transportent l'auditeur dans un monde imaginaire.**

Pourquoi ce choix ?

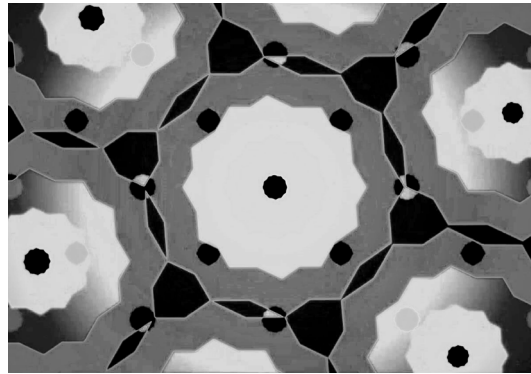
Car Pandora, le monde d'Avatar, possède une faune et une flore très riches tout droit sorties de nos rêves. Les décors sont très inspirants pour notre projet. Le message que diffuse le film est intéressant pour nous car il montre qu'**une planète peut être invivable pour les humains mais se développer parfaitement sans leur présence.** L'homme n'est pas nécessaire dans ce monde là et écologiquement il ne s'en porte que mieux.

EXPÉRIMENTATION NUMÉRIQUE

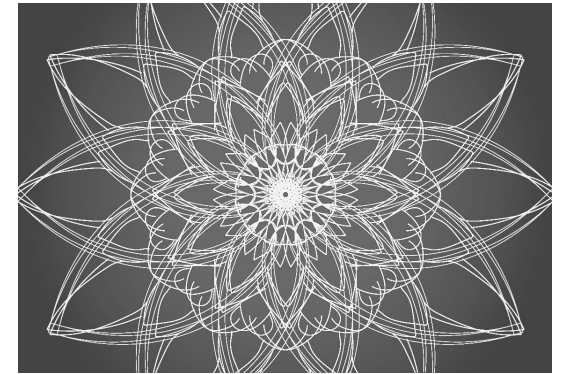
La fleur sous différentes formes. À partir de ces tests nous avons décidé de nous orienter sur une création de fleur filaire. La **délicatesse des traits** souligne la **pureté** de la fleur et **réhausse les courbes du bois**.



Fleur vectoriel et dégradé de couleurs.



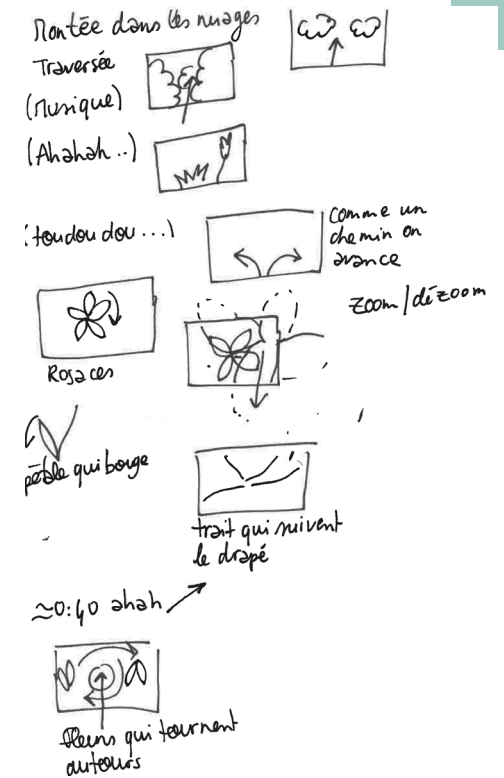
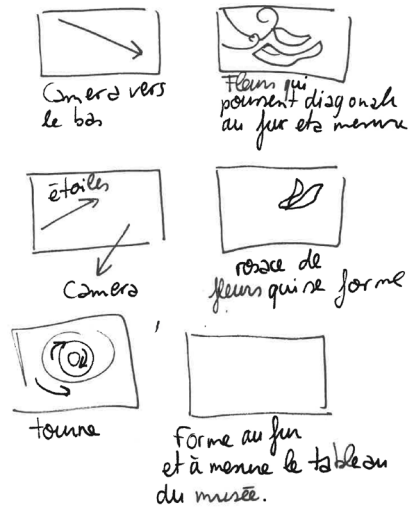
Fleur abstraite et géométrique



*Fleur filaire
monochrome.*

EXPÉRIMENTATION CROQUIS DE STORYBOARD

Imaginer l'histoire, appréhender les mouvements, animer la forme fixe afin de la faire vivre.



COLLABORATION

Afin de mener à bien dans notre projet, nous avons décidé de demander de l'aide à des **professionnels du domaine numérique**. Certains on répondu favorablement et nous on donné des conseils et des astuces, notamment dans la réalisation du mapping numérique. Avoir contacté ces personnes nous a permis d'entrer dans un **groupe de vie associatif dédié au numérique** sur Facebook. Cela va nous permettre d'élargir notre carnet de contacts et d'enrichir nos compétences

- AADN - Communauté Créative
- Flshka Design



SITOGRAFIE

<https://www.laboiteverte.fr/la-respiration-dun-cube-lumineux/?l=si5>
<http://www.numen.eu/home/news/>
<https://www.lightingdesigninternational.com/blog/>
<https://www.urdesignmag.com/design/2017/11/27/aura-interactive-audiovisual-installation-nick-verstand/>
<http://www.ecole-art-aix.fr/Pierrick-Sorin>
<https://www.galeriew.com/artistes/pierrick-sorin>
<http://artsplastiquesmaupassant.blogspot.com/2010/07/sorin.html>
<https://nonotak.com/>
<https://www.simonleegallery.com/artists/angela-bulloch/>
https://fr.wikipedia.org/wiki/Angela_Bulloch
http://grame.ircam.fr/data/internet/07_72_newfiche3-soniK.pdf
https://www.grame.fr/wp-content/uploads/Sonik_Cube_-_Trafik_Orlarey_-_GRAME_-_FR_ENG.pdf
https://artsplastiquesmaupassant.blogspot.com/2010/07/giuseppe-penone-et-larbre-des-voyelles.html?fbclid=IwAR2d4qyRjCI4hiycvG37PsrhpaqGQli2sCknPhjLWQ_mDnLyTknYW4-y8I
<https://up-magazine.info/index.php/arts-3/28388-giuseppe-penone-au-cese-larbre-ou-la-metaphore-du-corps/>
<https://artzerotrois.wordpress.com/2015/06/08/lart-holographique/>
https://www.sciencesetavenir.fr/high-tech/expo-quand-les-artistes-jouent-avec-les-hologrammes_113378
<https://yannnguema.com/>
<https://www.signalfestival.com/en/>
<https://www.lejournaldesarts.fr/expositions/lart-du-drape-147383>
<http://www.mba-lyon.fr/mba/sections/fr/expositions-musee/le-drape/exposition-le-drape>
<https://www.najiamehadji.com/spring-dance>
https://en.wikipedia.org/wiki/Alison_Watt_%28Scottish_painter%29
<https://awarewomenartists.com/artiste/alison-watt/>
<https://www.maisonbrico.com/high-tech/realiser-hologramme-avec-son-smartphone,18621.html>
<http://www.desloustics.com/projecteur-hologramme/>
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/03/27/on-a-teste-pour-vous-l-hologramme-fait-maison-en-dix-minutes-chrono_4602295_4408996.html
<https://fr.wikihow.com/créer-un-hologramme>
<https://blog.3ie.fr/comment-creer-un-hologramme/>
<http://nickverstand.com/>
<https://www.urdesignmag.com/design/2017/11/27/aura-interactive-audiovisual-installation-nick-verstand/>

