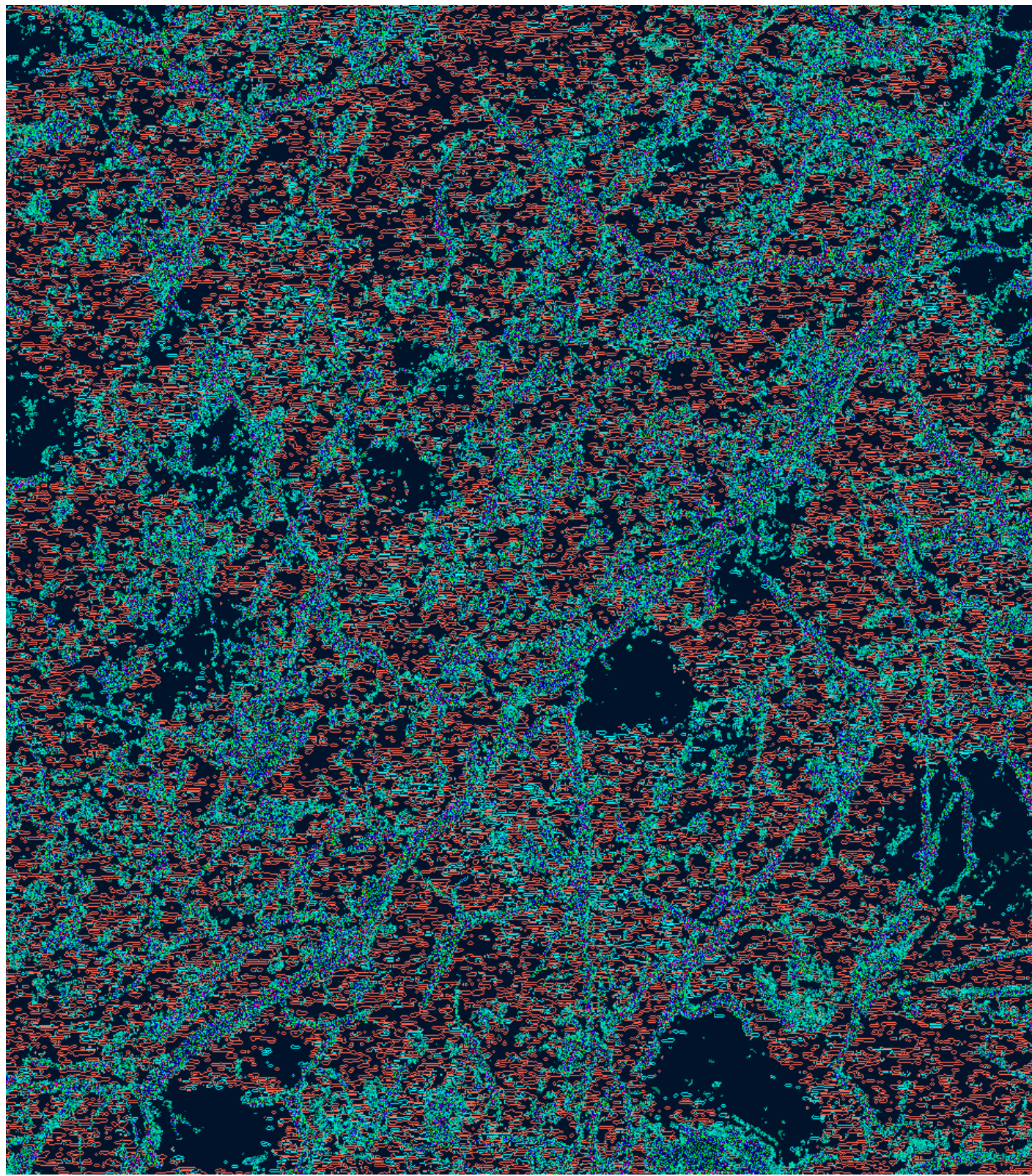


« One Small Step For... »

Dossier de présentation de l'avancement du projet de Juliette Pons en Atelier programmation, AN2, 2020.



Etudiante en Arts Numérique, avec pour médium de prédilection l'animation 2D, Juliette Pons, née à Paris en 1995, se passionne pour les sujets se rattachant à la dualité homme-nature. Son travail est très souvent contemplatif, très axé sur le son et la narration de l'image.

« One small Step for... »

L'installation « One small Step for... » est un appel aux imaginaires collectifs écologiques, faisant écho à l'espace que les humains occupent et aux frontières entre urbanité/ ruralité humaines et nature sauvage. Il s'agira d'un dispositif simple et impactant, qui puisse provoquer une distance incidente pour le public.

La main de l'homme, si petite et impuissante puisse-t-elle paraître ; détruit le paysage et la géographie de l'espace que nous habitons. Dans cette interrogation sur la responsabilité humaine, cette œuvre se situe entre évidence et stupeur.

L'idée de départ a été l'image contrastante entre la terre recouverte d'herbes et les coulures de métal durci de la vidéo de référence. L'opposition entre ces textures et ces matières évoquait une altération du paysage terrestre, souvent produite de façon involontaire ou inconsciente par les humains.

La distanciation fait partie intégrante du concept, et est nécessaire à l'impact sur le public. Cet éloignement psychologique tient de l'imagerie spatiale développée dans l'installation et la présentation de l'œuvre dans l'espace d'exposition.

L'œuvre serait disposée au centre d'un espace circulaire et sombre, dans le quel le public serait incité à s'asseoir, contempler, écouter ou méditer. Au centre de cet espace obscur et confortable, serait placé un disque rotatif supportant une carte en plâtre présentant un volume montagneux ou vallonné. Sur ce volume en rotation lente, serait projetée une carte réalisée en bitmap, sur laquelle évolueraient des formes métalliques et géométriques en contradiction belliqueuse avec des formes organiques évoquant des racines. Différents capteurs seraient disposés en cercle autour de l'installation, devant les coussins disposés à l'usage du public. Lorsque les capteurs seraient touchés en continu par les visiteurs, des formes géométriques apparaîtraient sur la carte, provoquant ainsi la disparition progressive des formes végétales. L'espace serait entièrement sonorisé et isolé des autres œuvres alentours. Une série aléatoire de sons correspondant soit à l'activité humaine, soit à la vie sauvage, serait invoquée en fonction du contact avec les capteurs ou de l'absence de ce contact. L'œuvre présenterait aussi sur les parois, des vidéos de 'visite' des volumes en 3D, qui proposerait une vision plus sculpturale et immersive de la carte.

L'œuvre s'inscrit dans la continuité de recherches graphiques dans l'art de la projection. De nombreux artistes ont déjà tenté de projeter sur différents matériaux, tels que Torafu Architects, le collectif artistique TeamLab, Devin Kovach ou encore Michael Wyshock et s'interrogent sur les effets de la lumière en rapport avec l'eau, la fumée, les miroirs ou encore des textiles. Ici il s'agit de projeter sur une surface mouvante, qui présente un volume et qui crée du bruit dans l'image.

Cette œuvre s'apparente aussi à l'imagerie de la carte et ses représentations dans l'art. Dans son livre *Overlay*, Lucile Lippard décrit la carte comme telle : « La carte la plus ordinaire présente une beauté formelle intrinsèque tout comme un dessin et satisfait une aspiration fondamentale d'ordre en offrant une syntaxe, un langage grâce auquel apprécier le paysage sans le représenter (*depicting*). C'est une façon de moderniser complètement la notion d'art dans son rapport à l'espace. »

On peut penser aux cartes de la botte Italienne de Luciano Fabro, et de ses multiples altérations quant aux matériaux et effets appelés par ces expérimentations.

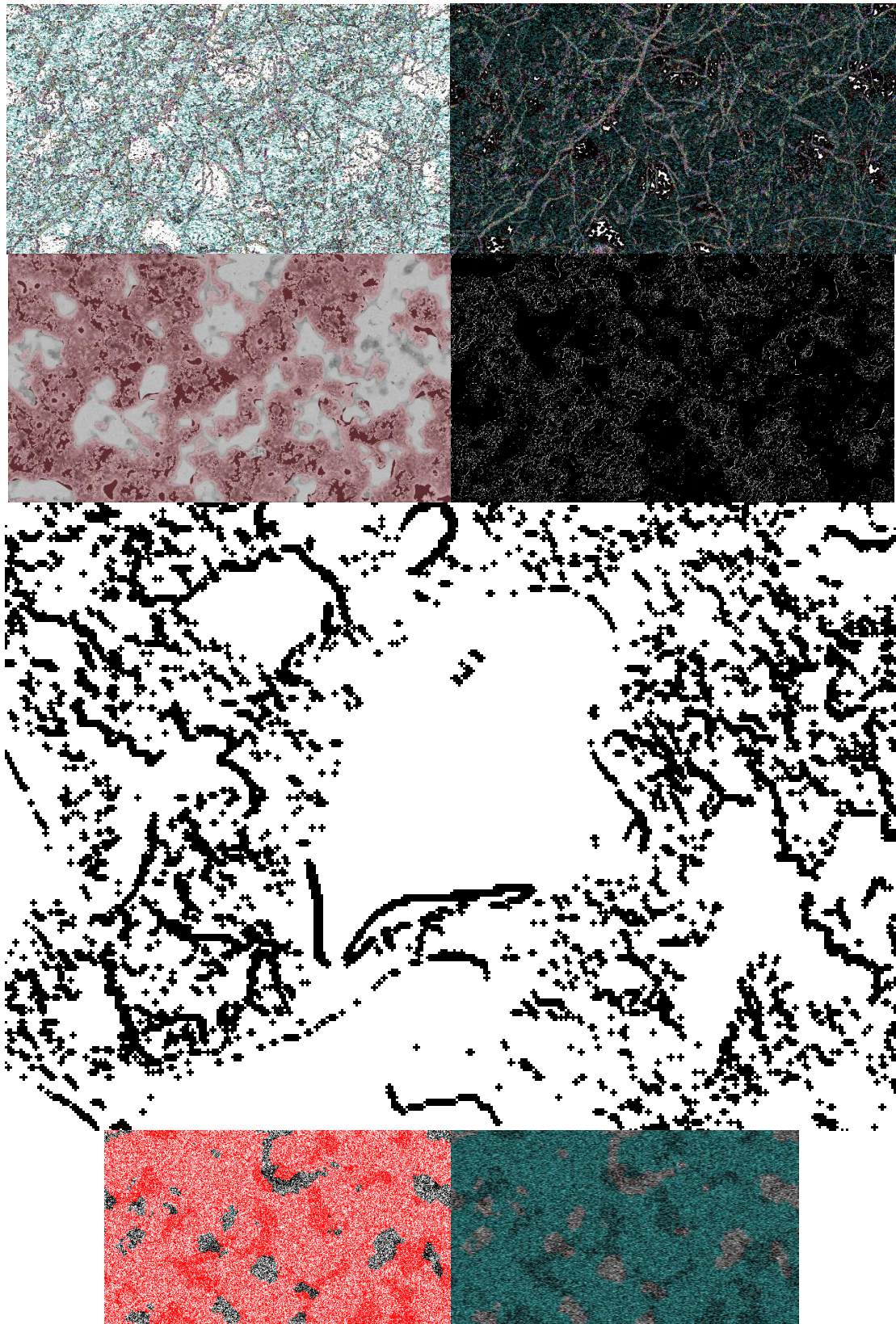
Nous pensons aussi à l'Atlas de Wim Delvoye, publié en 1999, qui modifie la perception de nos territoires en insérant de nouveaux récits, une nouvelle réalité, et qui selon le musée royal des Beaux-Arts de Bruxelles « [témoigne] de son regard attentif aux mutations en cours dans nos sociétés hyperconnectées, où réel et virtuel tendent de plus en plus à se confondre. »

L'aspect conscientisé de l'altération humaine du territoire contenu dans l'appréhension géographique du monde, donc la carte, peut se retrouver également dans l'œuvre de l'Italien Emilio Isgrò intitulée « Carta geografica cancellata » où les noms de toutes les localités ont été barrés, rayés de la carte.

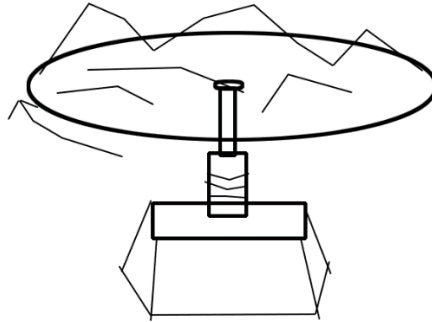
On pense aussi au Land Art et en particulier à Spiral Jetty de Robert Smithson, qui implique une altération directe et volontaire du territoire, tout en se pliant aux règles de celui-ci.

Le dispositif, en plus de l'espace circulaire mentionné ci-dessus, comprendra un petit moteur rotatif relié par le biais d'un arduino Nano et d'un câble USB à un ordinateur muni du logiciel arduino, de l'application Unity, et également du logiciel Processing. L'arduino est également relié à un (ou plusieurs) capteurs capacitifs disposés tout autour de l'installation. Sur le moteur sera fixé le disque en plâtre (moins de 700g) en rotation.

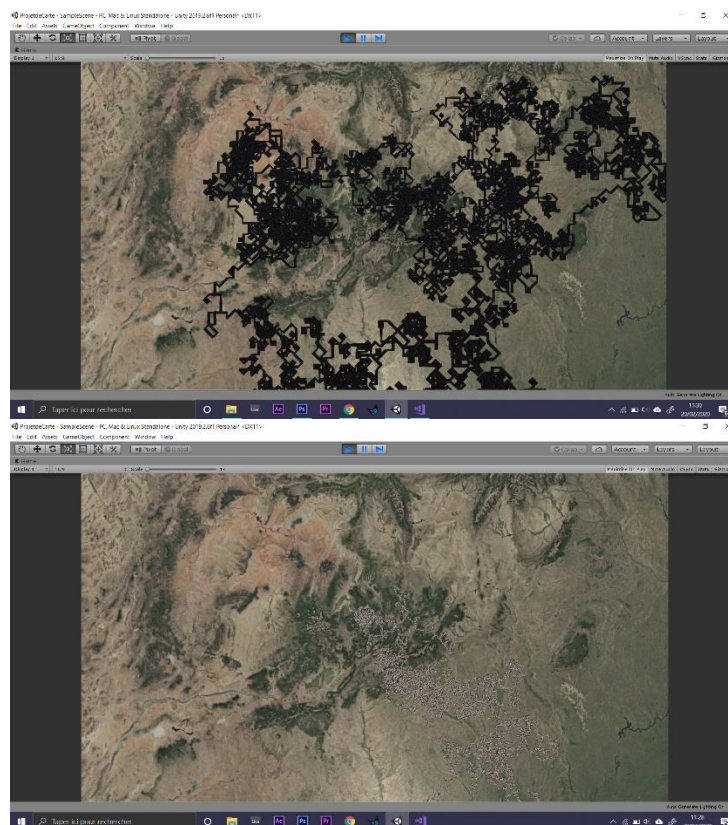
Le projet est en bon état d'avancement. Le disque en plâtre est réalisé le code est pratiquement complet, à l'exception de celui du (des) capacitive sensor(s). Pour l'instant, la commande se fait avec la barre d'espace du clavier de l'ordinateur.



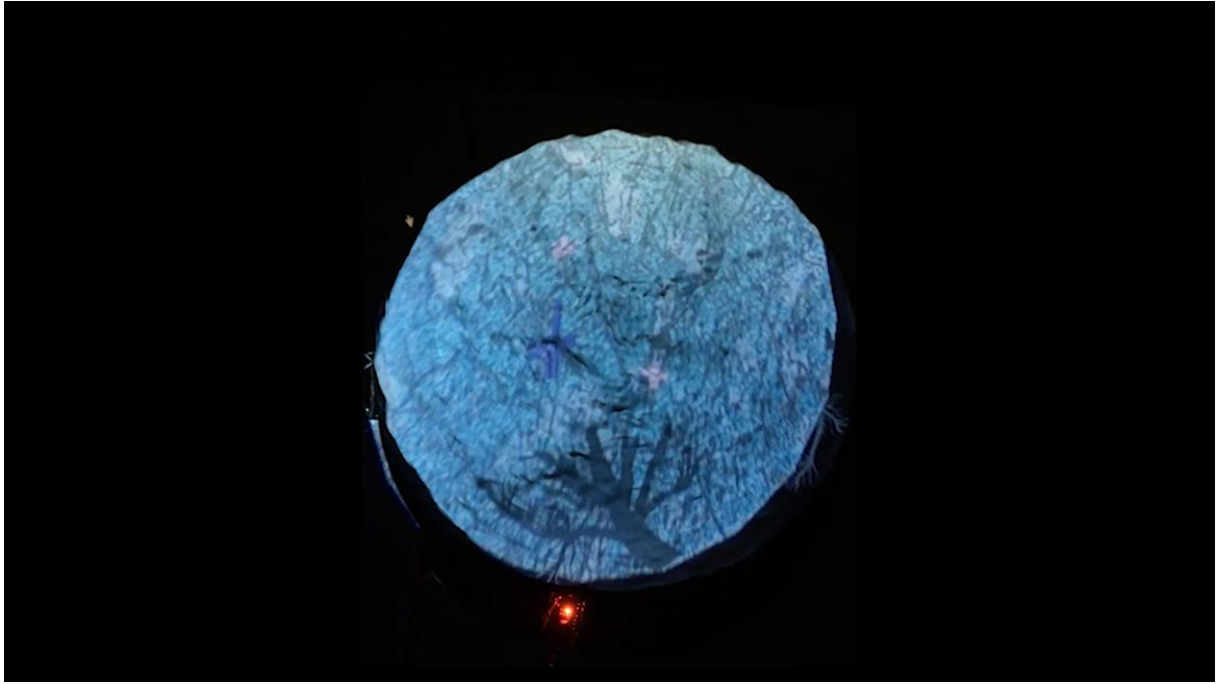
1. Différents essais de carte en Bitmap



2. Un schéma de l'installation actuelle du prototype



3. Différents essais de Préfabs



4 .Prototype actuel de la carte interactive

Calendrier de production :

- 18 mai : Réalisation d'une vidéo avec caméras de 'visite' des éléments 3D
- 25 mai : installation du processus de capacitive sensor avec objet en métal.
- 5 Juin : Présentation du projet fini