



Restitution résidence d'artiste de Philippe Faure
"Identités et altérités numériques"
Écritures de lumière 2015-2016,
dispositif de sensibilisation à la création contemporaine.

EPLEFPA des Landes, DRAC,
DRAAF, CRARC Aquitaine,
Région Aquitaine Limousin Poitou-Charentes,
FRAC Collection Aquitaine.

Enseignantes porteuses du projet :
Nathalie RAYMOND, Pascale ELICHERIGOÏTY,
Catherine STONS, Christine DELERCE.



Philippe Faure est un artiste qui investit les médias numériques ; il aborde le concept d'avatar et du post-humain, les artefacts digitaux ou mondes artificiels. Pour cela, il utilise dans ses installations multimédias différentes interfaces visuelles et sonores, dont l'animation vidéo 3D ainsi que des outils technologiques mobiles.

Ses dernières réalisations interrogent la notion de « corps connecté » et de ces nouvelles postures identitaires intergénérationnelles (smartphones et selfies) ; ce travail nous questionne sur l'émergence de la grande aventure humaine numérique.

Philippe Faure élabore ainsi des « projets nouveaux médias » utilisant le web2.0 et la « culture-marker » qu'il partage dans des résidences d'artistes, au sein de collèges et lycées.

philippefaure.net

Art et identités en mutation : résidence numérique dans les Landes

L'EPLEFPA des Landes a accueilli entre novembre 2015 et mars 2016 l'artiste Philippe FAURE, pour une résidence de médiation autour des arts numériques. Trois sites de l'enseignement agricole public engagés (Dax, Mugron et Sabres), des élèves, apprentis et étudiants mobilisés sur temps scolaires et périscolaires, des partenaires du territoire associés à cette résidence : c'est un parcours autour de la culture-maker, des nouvelles technologies et de l'identité que l'équipe pédagogique et l'artiste ont co-construit, dans le cadre du dispositif Ecritures de Lumière porté par la DRAC, le FRAC Aquitaine et le CRARC. Le terreau initial de cette résidence est l'éducation artistique et culturelle : rencontrer un artiste, rendre sensible son travail et partager une expérience de création.

Les arts numériques interrogent nos rapports aux médias et aux technologies, sujet complexe et pourtant récurrent dans les échanges avec les jeunes. Le Web 2.0 est à la fois une philosophie et une évolution d'internet. Les interactions et échanges entre utilisateurs sont au centre des technologies déployées, travaillées pour une plus grande facilité d'utilisation. Il s'agit donc de rendre accessible ce qui existe (outils, contenus). C'est le **Web interactif... et créatif**.

Philippe FAURE, dans son approche à la fois technicienne et esthétique de l'art, s'est fait l'interlocuteur idéal en brouillant les frontières pour générer de nouveaux territoires de création et de discussion. Au cours de l'année, élèves, apprentis et étudiants ont ainsi été invités à plonger dans cet univers lors d'ateliers et de rencontres avec l'artiste. Avec eux, il a partagé les outils qui sont les siens, parlé de leurs habitudes et pratiques autour des réseaux sociaux, échangé autour de leurs filières de formation et encouragé l'invention, l'essai, le bug, la manipulation, la création.

Saisir la réalité et la/se transformer, (se) jouer des technologies : Philippe FAURE a accompagné les jeunes à dépasser l'artefact pour toucher au sensible, au lien ténu entre réalité et fiction, à ce qui fait la part d'humanité et de création.

Proposer au plus grand nombre les fruits multiples de ces ateliers de pratique artistique constitue l'objet de ce dossier : chaque fiche ci-après présente les divers projets menés par Philippe Faure, les réalisations des jeunes, ainsi que les formes de restitution esthétique et technique. Accrochage photos, vidéo projection, casques de réalité virtuelle, objets designés et imprimés 3d : voilà une exposition interactive, multiforme et partagée, pour une plongée novatrice dans l'univers de la création numérique.

Auriane FAURE

*Chargée de mission actions culturelles et activités en lien avec les établissements
DRAAF Aquitaine-Limousin-Poitou-Charentes - Site de Bordeaux
Responsable du CRARC Aquitaine*

Print'Native

LEGTA de Dax - Élèves de Première STAV

Site web : next-generation-3d.tumblr.com

Réalisation : 9 photos et cadres 60 cm x 80 cm

Présentation du projet :

Des bustes imprimés en 3D avec du bio-carburant, photographiés en «format instagram» avec un smartphone. Des ego-portraits d'élèves, comme une mise à jour de leur identité à l'aune du numérique. Des impressions blanches, appuyées sur des contreforts, qui renvoient à une construction de soi. La technologie vient soutenir la posture... jusqu'à la générer.

Qu'est-ce qui viendra après ?

Entre médiation et ateliers de pratique, Philippe FAURE interroge avec les élèves la notion d'identité et les transformations inévitables induites par le numérique.



Buste

LEGTA de Dax - Élèves volontaires de l'ALESAD

Réalisation : 3 photos encadrées et une impression numérique sur bâche de 9 mètres x 2 mètres (en cours de réalisation).

Présentation du projet :

Dans cette série photographique, l'artiste a scanné le buste de chaque élève puis a imprimé chacun en 3D. Ces bustes, amulettes ou imagines contemporaines et métaphores de leur avatar, sont placés dans leur main et sont désignés tel leur double virtuel.

Cela symbolise le principe de communication de cette génération. Ces jeunes cachent leur identité pour devenir des icônes de jeu vidéo ou des sculptures qui s'expriment en leur nom. Leur double s'empare ainsi de leur présentation au monde et eux-mêmes se mettent au second plan.



Doudou, l'objet de mon affection

LPA de Mugron - Élèves de Seconde SAPAT

Site web : doudou-et-imprimante3d.tumblr.com

Réalisation : 24 pièces (sculptures imprimées en 3D en PLA)

Vidéo des doudous en 3D lisible sur écran ou en vidéoprojection.

Présentation du projet :

Au lycée agricole de Mugron, Philippe Faure a demandé à des élèves de Seconde SAPAT (Services Aux Personnes et aux Territoires) de questionner des enfants de maternelle sur le sujet suivant : « A quoi ressemble ton doudou ? »

A partir de ces témoignages, les lycéens ont travaillé sous l'égide de l'artiste, afin de modeler virtuellement l'objet « doudou » le plus rapprochant de la parole de l'enfant. Après plusieurs séances de travail en salle informatique, les élèves ont pu finaliser leurs modelages 3D, puis Philippe Faure a préparé un travail de post-production et d'impression 3D. Ce sont ces objets qui sont présentés ici.



Ego glitch – Selfie augmenté

LPA de Mugron - Étudiants de BTSA 2 DATR

Site web : virtuelleattitude.tumblr.com

Réalisation : 20 photos marouflées sur papier plume

Présentation du projet :

La culture numérique inclut la culture de l'image de soi, par la déclinaison du selfie, du profil, de l'avatar. Elle inclut aussi la culture du bug. Avec une classe de BTSA, Philippe FAURE a travaillé sur le glitch et les formes virales qui font référence à l'esthétisme du numérique. Avec des visages-écrans, les photographies questionnent la construction de l'identité numérique : comment je me perçois ? Comment je communique autour de mon identité ? Est-ce que je maîtrise mon image numérique ? A travers le glitch émerge une idée de perturbation, de saturation, mais aussi de (ré)inscription visuelle dans l'histoire de l'art.



Forestier 360°

LPA de Sabres - Élèves de terminale Bac Professionnel Forêt

Réalisation : 4 vidéos 360 degrés et 7 photos 360 degrés.

- lisibilité sur écran tactile
- Immersion par casque de réalité virtuelle
- lisibilité sur tablette et connection par vidéo-projecteur

Présentation du projet :

L'idée est de réaliser plusieurs happenings filmés en 360°, dans les espaces naturels des Landes : les élèves de Terminale Forêt ont porté des casques de réalité virtuelle (casque VR pour Virtual reality) et ont mimé une activité virtuelle propre à leur future profession (ex : tronçonner un arbre).

L'ensemble de ces vidéos ont été réalisées avec la nouvelle technologie d'une caméra qui filme en 360 degrés.

Les élèves ont contribué à l'élaboration de ces scénettes high tech en réalisant des propositions esthétiques concernant la mise en oeuvre de ces vidéos.

Le résultat final donne au spectateur la possibilité de s'immerger dans les différents espaces des vidéos proposées.



Forestier 360°, photographie 360 degrés



Forestier 360°, vidéo 360 degrés



Vidéo lisible par casque de réalité virtuelle

Pot à semis

CFAFR de Sabres - Apprentis terminale Bac Professionnel Forêt

Réalisation :

Plus de 10 pots à semis modélisés et imprimés en 3D (hauteur 15 cm)

Présentation sur plots ou sur table

Présentation du projet :

Une classe de sept apprentis terminale Bac Pro Forêt ont travaillé sur des recherches esthétiques s'inspirant de notre ère numérique. Un travail sur différents styles géométriques, structures-facettes autour d'une conception commune : « le pot à semis ».

Philippe Faure a mis en commun ses connaissances en logiciels techniques et les apprentis ont fait un travail de dessin numérique, jusqu'à la modélisation en 3D.

Les pots à semis ainsi dessinés par logiciel sont ensuite imprimés avec la technologie d'une imprimante 3D en utilisant un filament spécial appelé PLA ; celui-ci a la particularité d'être biodégradable.

Les pots à semis ainsi dessinés par les apprentis ont été créés et pensés pour recevoir des pins des Landes et pourront être directement plantés en terre avec le pot.

L'idée est de réaliser une architecture hybride entre technologie et élément végétal.





Buste

CFAFR de Sabres - Apprentis terminale Bac Professionnel Forêt

Réalisation : 8 photos et cadres



ŒYRELUY

Les étudiants très connectés

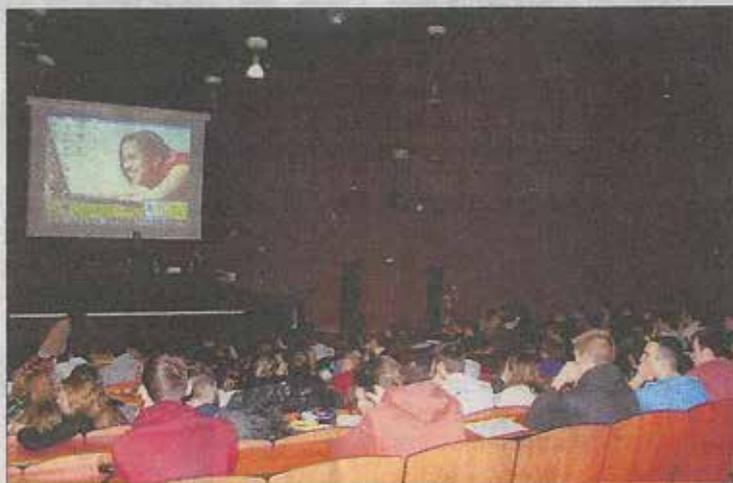
L'amphithéâtre du lycée agricole Hector-Serres de Œyreluy était bien rempli, jeudi 10 dernier. Près de 200 personnes sont ainsi venues assister au colloque « Internet, nouvelles cultures, nouvelles économies » organisé par la classe de deuxième année de BTS DAIR (Développement animation des territoires ruraux) du lycée agricole de Mugron.

Les étudiants, dans le cadre de leur formation, devaient organiser un événement de A à Z, sur le thème choisi par l'équipe pédagogique lié aux épreuves nationales. « C'est un énorme travail accompli », ont reconnu les deux professeurs, Nathalie Raymond et Richardson Naminzo. Cette appréciation revêt son importance, puisque les étudiants seront notés à titre collectif et individuel et que la note comptera pour leur diplôme.

Travail d'équipe

Tous les nouveaux modes de présentation, toutes les techniques ont été utilisées, du classique Powerpoint à Prezi (logiciel de présentation), de la vidéoconférence via Skype au site Internet et blog interactif. Dans le magnifique amphithéâtre du lycée, ils ont effectué un travail de pro. La circulation des micros se faisait facilement, les enchaînements et présentations étaient fluides. Un questionnaire de satisfaction était même proposé en fin de colloque.

Pour arriver à ce résultat, les élèves ont appris à travailler ensemble.



Près de 200 personnes sont venues assister au colloque « Internet, nouvelles cultures, nouvelles économies ». PHOTO C. B.

Quatre groupes avaient été constitués dès le mois de septembre pour répartir les rôles : recherche d'intervenants, organisation, communication et moyens humains.

« C'est la communication entre les différents groupes qui a été un peu difficile car chaque groupe n'avancait pas de la même manière », a indiqué une des étudiantes.

Bien identifier les thèmes et trouver les intervenants susceptibles d'y répondre a été aussi une étape essentielle.

Et puis, la gestion des imprévus, quand il faut remplacer au pied levé un des intervenants, c'est instructif ! Mais les lycéens assurent qu'ils ont pris du plaisir à cette expérience et qu'ils seraient prêts à recommencer.

Tournés vers l'avenir

Montage du projet, communication et animation ne pouvaient se faire sans la participation de spécialistes du numérique, venus apporter leur expérience.

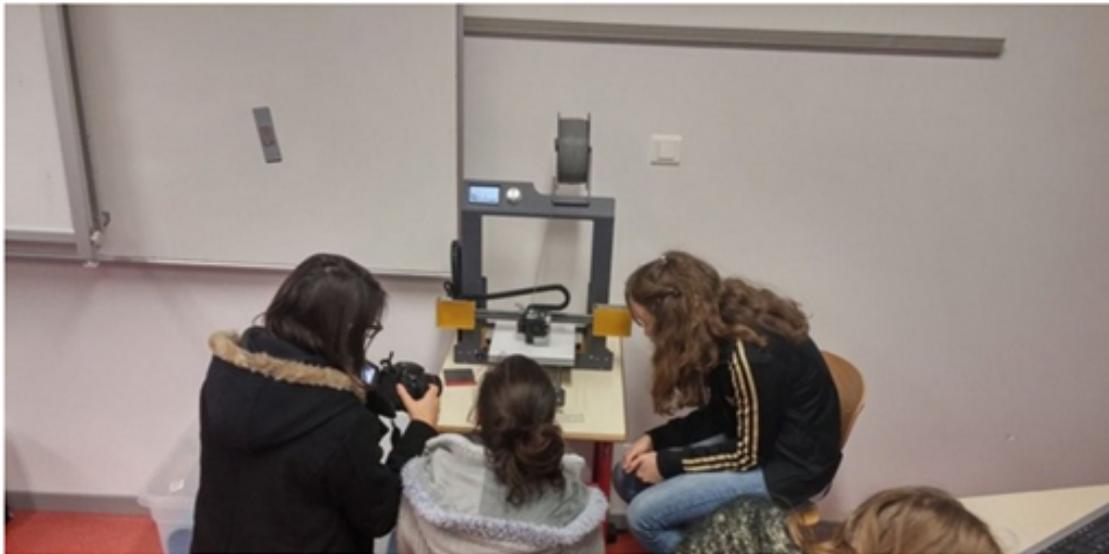
Les étudiants tiennent à les remercier pour leur participation, ainsi que le lycée de Œyreluy, qui les a accueillis. Ils saluent également l'aide apportée par Philippe Faure, artiste numérique plasticien qui a débouché sur la création d'un blog intitulé Virtuelle Attitude. Leur vœu le plus cher ? Que ce blog continue à vivre et soit toujours alimenté par les étudiants des promotions futures.

Catherine Belleret

virtuelleattitude.tumblr.com

Des impressions en trois dimensions à la médiathèque

Publié le 08/02/2016 . Mis à jour le par Anne Belchit



▲ Les élèves de seconde Sapat du lycée de Mugron en pleine impression 3D. © PHOTO A. B.

Le point commun entre huit lapins, quatre poupées, trois ours, deux ânes, un lémurien, une girafe, un pingouin, une tortue, un mouton, un tigre et un cube ?...

Le point commun entre huit lapins, quatre poupées, trois ours, deux ânes, un lémurien, une girafe, un pingouin, une tortue, un mouton, un tigre et un cube ? Ce sont les doudous des petits fréquentant les TAP (Temps d'activités périscolaires) de l'école de Mugron, et que les élèves de seconde Sapat du lycée agricole ont reproduits virtuellement et imprimé en 3D, avec l'artiste numérique Philippe Faure. Intégrant l'art digital dans son processus de création, l'artiste détourne et recompose l'insaisissable à travers les médiums de l'art numérique, à savoir logiciels, ordinateurs, cyberspace et projection d'animations digitales 3D de grands formats.

Ces doudous en 3D seront exposés, dès demain, à la médiathèque de Mugron. Et pour ceux qui veulent s'y essayer, Philippe Faure animera, à 15 heures, le lendemain, un atelier ouvert à tous. Outillé d'un logiciel de modélisation en 3D convivial et flexible, chacun pourra faire naître son doudou, l'objet de son affection, et le voir - pourquoi pas - imprimé en 3D par Philippe.

Anne Belchit

Inauguration de l'exposition numérique demain, à 18 heures, à la médiathèque. Atelier numérique (à partir de 10 ans), sur inscription uniquement, mercredi à 15 heures.

Renseignements et réservations au 05 58 97 69 51.

Contacts :

Nathalie Raymond, coordinatrice projet

nathalie.raymond@educagri.fr

tél. 06 85 84 08 41

...

Site web du CRARC : www.crarc-aquitaine.org

crarc.aquitaine@educagri.fr

tél. 05 56 00 42 34

...

Philippe Faure, artiste numérique

tél. 06 62 27 78 71

atelierbase@gmail.com

www.philippefaure.net

