

UN GESTE ARTISTIQUE – conférence-performance

Notre pratique, technique et conceptuelle, est par elle-même le point de départ du geste artistique.

Nos capacités techniques sont acquises en autodidaxie, mais pour autant nous ne considérons pas avoir appris seuls ; le savoir vient de l'internet mondial et surtout de multiples communautés qui le composent. Les principes d'open source et de partage des connaissances fondent notre culture. C'est donc naturellement que nous participons à la transmission des savoirs et des sensibilités, afin de réduire la distance entre l'art et les hommes, et réaliser l'alliance entre technique de pointe et culture populaire.

La base de notre geste artistique prendra l'aspect d'une conférence-performance. Munis d'un vidéoprojecteur, d'un système de diffusion, et de dispositifs interactifs, nous allons parcourir un ensemble représentatif de techniques, analogiques, numériques et électroniques appliquées à l'art.

De la découverte du feu jusqu'au mapping monumental, la conférence naviguera dans le monde de l'art contemporain, du spectacle vivant et de la musique, dans une approche conceptuelle et technique. Illustrations à l'appui, nous nous proposons de déployer sous forme d'expérience, un ensemble d'outils que nous utilisons dans notre pratique : caméras, kinect, capteurs de lumière, de son, guitare préparée, jeux électriques, manette de jeux vidéo, cellule piézoélectrique, carte de prototypage rapide arduino, moteurs, robotique, etc. Nous rythmerons le discours avec des images, des sons, et des expériences en direct. Notre volonté est de développer une forte interactivité avec l'audience afin de rendre l'échange ludique et pédagogique. Les personnes seront amenées à réagir, à manipuler, afin de créer ensemble le temps d'une performance.

Cette amorce nous permet de présenter notre multivers. La forme peut évoluer en fonction du contexte, nous sommes susceptibles de faire intervenir des personnes de notre réseau étendu.

La restitution des actions réalisées sera absolument transversale, elle rapprochera les personnes et prendra un aspect artistique et technologique : installations, objets sur internet, video-mapping intérieur ou dans l'espace publique.

TANGRAM



Installation, Mapping Modulaire et Ateliers, 2018

Machine Sauvage propose de découvrir la technique du vidéomapping dans une série d'ateliers ludiques et immersifs. Une forme scénique inspirée d'un jeu en bois : le tangram.

Le public vient composer la structure et l'habille de lumière : captation live pour les plus jeunes, infographies appliquées pour les plus grands. Un mapping polygonal sur mesure, développé avec la participation des habitants.



L'installation Tangram est modulaire : elle peut être réagencée selon un grand nombre de modèles figuratifs ou abstraits

PERCÉES



Installation Mapping Nocturne, 2018

Machine Sauvage illumine la ville de Lectoure, et fête les lumières avec plusieurs installation de vidéo mapping à découvrir lors d'une ballade nocturne.

Des percées lumineuses racontent une réalité qui s'effondre dans un jeu d'illusions et de constructions. Fenêtres ouvertes sur un monde digital, les murs de la ville s'écartent et donnent à voir la poésie derrière la pierre.

Un flux surréaliste traversant l'Histoire. Un parcours onirique et thématique de détails d'architecture en illusions numériques



Les interventions ponctuelles créent un parcours nocturne et habillent les lieux emblématiques de la citadelle Gersoise

FRAGMENTS PERDUS



Mapping Monumental, 2018

Avec ce Mapping sur la façade de l'Église Saint-Wasnon, Machine Sauvage propose un regard éclairé sur le siècle des Lumières.

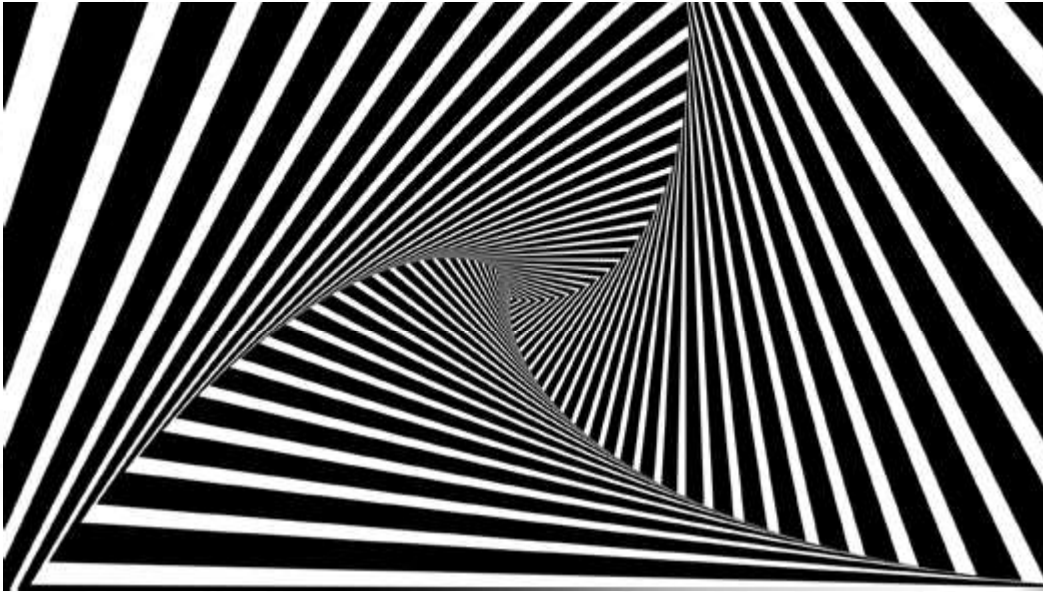
Une projection monumentale au tricentenaire du duc de Croÿ, architecte de la façade actuelle de l'église, explorateur, guerrier et humaniste, figure emblématique de la ville de Condé-sur-l'Escaut.

L'aventure d'un homme témoin d'un monde en transformation, un voyage dans les fractures du temps.



Le Mapping Architectural permet de transformer les bâtiments, et de recréer différentes ambiances et illusions.

PYRAMIDES INSOMNIAQUES



Installation extérieure, mapping à 360°

Deux solides mathématiques ornés de motifs géométriques impactent l'espace, flèches tendues vers le ciel. L'obscurité les rappelle à la lumière. Agitées, tourmentées, vibrantes et électriques, les pyramides dialoguent par motifs et par glyphes.

L'observateur est fasciné ou amusé par cet ésotérisme ambigu. Ces structures revêtent un caractère magique primaire. Le mouvement et la danse des pixels font diversion et distraient l'oeil de la dureté de leur forme.

L'aspect pluridisciplinaire et sculptural de cette installation, la projection sur l'ensemble des polygones, l'adaptabilité à tout lieu (notamment en extérieur), ainsi que son caractère transportable font des Pyramides Insomniaques un challenge emblématique, relevé avec passion par l'équipe de Machine Sauvage.



Installation diurne et nocturne, les pyramides insomniaques trônent dans un jeu d'illusions cinétiques. Elles s'illuminent le soir venu.

WORKSHOPS INTERACTION



Ateliers Cycle Supérieur, 2015, 2016, 2017

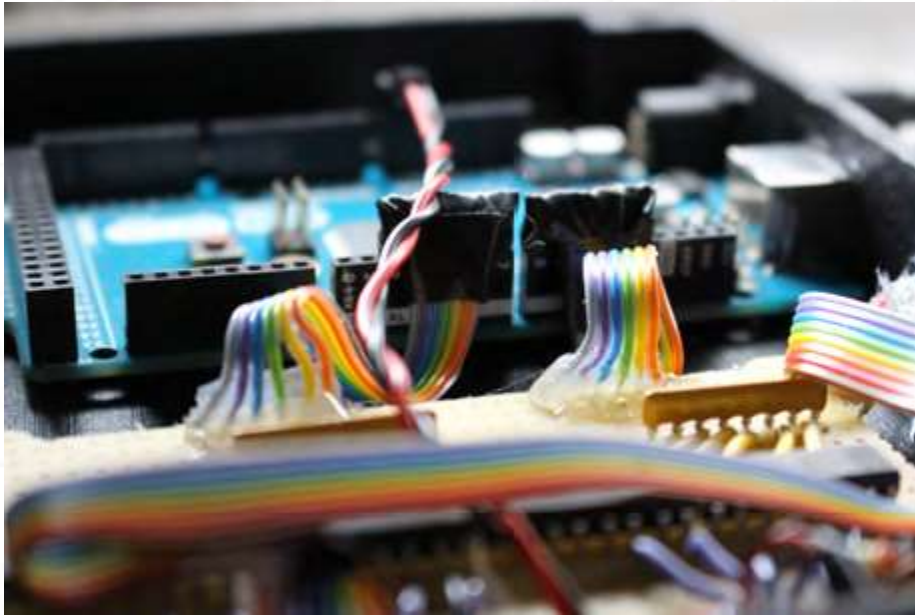
Encadré par le collectif artistique MACHINE SAUVAGE, les étudiants de cycle supérieur découvrent un ensemble d'échantillons différents, tous issus des arts numériques et de l'art contemporain. Le but est ici de pouvoir mettre en forme une idée abstraite au moyen de capteurs, de vidéo, de son, de construction et surtout d'ingéniosité.

Le caractère trans-disciplinaire de ce workshop laisse la porte ouverte à l'expérimentation, l'objectif final étant d'exporter un objet numérique au sein du monde réel.



Utiliser capteurs et actionneurs avec des objets usuels, une source d'inspiration sans limites pour des installations performatives incongrues.

ON // OFF

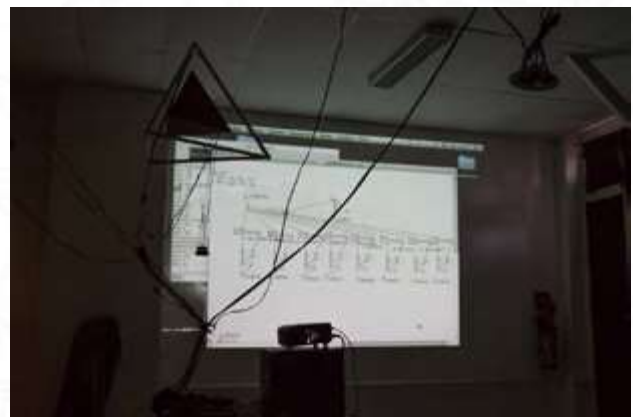


Scénographie en temps réel, 2014

Les artistes rassemblés lors de ce moment d'échange entre créatifs réalisent une installation collective, composée d'un ensemble de vidéos, de sons, et d'électroniques.

Une scénographie dans le temps régie par le principe du ON et du OFF, du 1 et du 0, du Blanc et du Noir. Un principe binaire en contrainte pour souder les créations de cette jam plastique.

Projet ouvert et collaboratif, les œuvres présentées ici sont toutes indépendantes. C'est le dispositif de monstration qui lie l'ensemble et fait de onOff une installation plurielle plus qu'une véritable exposition. La scénographie se déroule dans le temps, contrôlée par un ordinateur centrale qui se joue à la fois des fichiers vidéos, des éléments sonores, et du 220 volt.



L'automatisation du pilotage de l'exposition crée une scénographie dynamique qui guide le spectateur dans l'espace.



Thomas PUKROP

Si l'art numérique n'est pas un mouvement artistique à proprement parler tant le champ couvert s'étend à un nombre croissant d'activités, il existe une pensée numérique, un réflexe qui oriente la façon de conceptualiser une idée au 21ème siècle. Par opposition à un art non-numérique dans lequel un esprit sensible façonnerait de la matière tangible, cet art numérique nourri du rationnel des mathématiques façonne l'immatériel ; l'artiste ne sculpte plus, il programme une imprimante 3D.

Suivant l'évolution de la pensée dans un monde qui automatise les tâches manuelles, faire appel au numérique dans un processus de création donne au contemporain de cet art un sens plus littéral. Avec les avancées technologiques du siècle dernier, les outils de l'industrie s'invitent à la maison. On programme des robots, on imprime 3D, on manipule des capteurs de précision envoyés par la poste... on enregistre de la musique, on tourne des vidéos, on s'adresse au monde du creux de la main.

Dans cette société de l'information transfigurée par de nouvelles technologies, les missions de l'artiste se diversifient. En résidence à la rencontre des populations il fait le lien, pansant la fracture numérique entre actions culturelles et enjeux politiques territoriaux.

L'avènement du Do-it-yourself aura créé une génération d'artistes autodidactes transdisciplinaires, couteaux suisses des temps modernes. Leur scène n'est plus nécessairement celle du musée ou de la galerie. L'économie des métiers créatifs poursuit la dynamique d'une société libérale et l'artiste devient chef d'entreprise. Pour exister dans ce brouhaha connecté il explore d'autres sphères, toujours dans un entre-deux. Mercenaire touche à tout, plasticien, programmeur, designer, graphiste, installateur, metteur en scène, Vj, ... bientôt les énergies convergent et des collectifs se créent.

Témoin de la métamorphose d'une société industrielle, ma génération aura vécu l'arrivée du numérique et l'explosion des modes de communication. Ayant grandi dans une région minière et très tôt fasciné par les machines, j'aime écouter ce qu'elles ont à nous dire sur notre époque. Interactivité, art vidéo, électronique, ... autant de médiums qui évoluent chaque jour et orientent ma recherche plastique vers ce que l'on appellera peut-être un jour « art numérique ».

EXPOSITIONS :

- 2017 – Vibrobot Nation, Centre d'Arts Plastiques Le Quartier, Fresnes sur Escaut
- 2017 – Hall Over #11, Ecole d'Arts de Denain, Denain
- 2016 – Möbius, Scénographie de spectacle, Cie ArtTrack
- 2015 – Fresques Interactives, Maison des Associations, Roubaix
- 2015 – Trans(e)lucide, Festival Prolétarium #1, Écomusée de l'Avesnois, Trélon
- 2014 – Marx on the wheels of steel, Festival Prolétarium #0, Écomusée de l'Avesnois, Fourmies
- 2014 – Révolutions Électroniques, Le Camion, Roubaix
- 2013 – On the eve of our Evolution, Artpotheek, Bruxelles (Be)
- 2010 – Clearance, Royal Star Arcade, Maidstone (Uk)
- 2009 – Play/Display, Galerie Commune, Tourcoing
- 2008 – Les bruits cachées, Galerie Commune, Tourcoing

WORKSHOPS :

- 2018 - Création de l'identité visuelle de la race bovine Mirandaise, LPA Mirande
- 2018 - Vibrobots & Nature - Journée Création, Médiathèque Le Quai Numérique, Condé sur Escaut
- 2017/18 - Paysages Sonores, Résidence Interactivité, Centre d'Arts Plastiques Le Quartier, Fresnes sur Escaut
- 2017 – Fresques Interactives, Asso Projet, Maison de Quartier Faubourg de Bethune, Lille
- 2017 – De l'Araire au Drone, Projet d'Avenir DRAC/DRAAF, LPA Mirande
- 2016/17 – Stage de création de Vibrobots, Centre d'Arts Plastiques Le Quartier, Fresnes sur Escaut
- 2016 – Initiation à l'art Numérique, I.M.E. Le Relais, Asso Live!, Roubaix
- 2016 – Ateliers Interactions et Vidéo, Ecole maternelle Jurénil, ville de Denain
- 2015/16 – Club Expériences Numériques, Ecoles Boileau-Pasteur & Littré, ville de Roubaix
- 2015 – Déformations Musicales #3, Asso Live!, C.U.C.S. ville de Roubaix
- 2014 – Déformations Musicales #2, Asso Live!, C.U.C.S. ville de Roubaix

COLLECTIF [MACHINE SAUVAGE]:

- 2018 - Captation/montage de la Scénographie au Musée de l'Institut Pasteur, Les Yeux d'Argos
- 2018 - Création graphique et Motion Design pour les voeux de l'association La Vie Active 2018
- 2017 - Un signe clair de puissance sans discussion, Réalisation d'un clip musical
- 2017 – Robot Riot !, Installation Video Live, Numerik'Day#3 / Asso Projet, Lille
- 2017 – Pyramides Insomniaques, Installation Vidéo Mapping, Festival des Agités, Fresnes Sur Escaut
- 2017 – Scénographie Vidéo, Gala Mystic Family, Pasino, St Amand-les-Eaux
- 2017 – Workshops VideoMapping et Interaction, 3 Axes Institut, Tourcoing
- 2017 – Lille VJ Fest 2017, Coordination - Installation - Technique, Lille
- 2016 – Rouge Fougère, Réalisation/Édition du Court Métrage, Machine Sauvage, l'Univers
- 2016 – Paradisiac Field Festival, Installations Vidéo, collectif Parasites, Landrecies
- 2015 – Workshop Interaction, Ecole 3axes, Tourcoing
- 2015 – ON/OFF, exposition collective, Machine Sauvage, le Camion, Roubaix

- FORMATION :
- 2012 – DNSEP, ESA Tourcoing
 - 2010 – ERASMUS, UCA Maidstone (Uk)
 - 2009 – DNAP, ESA Tourcoing
 - 2004 – Bac S (opt. Sciences de l'Ingénieur)

DENAIN 107



2017, Rephotographie, Affichage public, Papier peint, vidéoprojection

Une photographie ayant traversé le XXème siècle nous raconte la vie Denaisienne en 1910. Sa rencontre avec une vidéo, tournée à l'endroit même où le photographe s'était installé 107 années auparavant, ouvre une frontière temporelle.



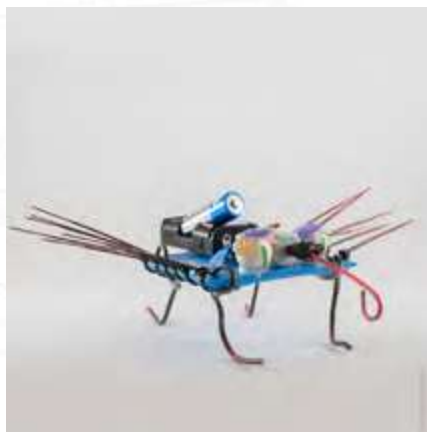
ROBOTS



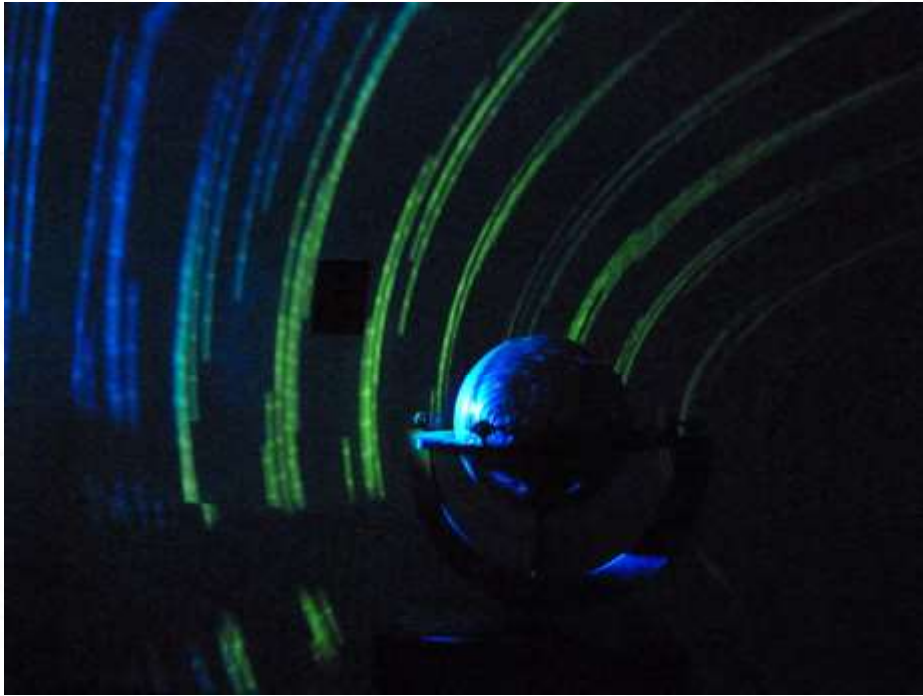
2017, Résidence de création, Installation et publication

C'est dans un bric-à-brac de jouets cassés et d'objets détournés que des enfants puisent leur inspiration pour construire ces créatures insectoïdes robotisées. Arracher, découper, coller, souder, décorer... le temps d'un atelier, les participants se transforment en Frankenstein du jouet et peuplent le Quartier de Fresnes-sur-Escaut d'une foule mécanique loufoque.

Leur mise en scène dans l'espace d'exposition se fait le miroir surréaliste d'une société décadente. Les créatures dansent, vibrent et s'entre-choquent au rythme de l'électricité qui les anime. Cette chorégraphie chaotique rend hommage au Do-It-Yourself et à l'Upcycling, deux anglicismes dont l'apparition récente témoigne des mutations de notre époque.



WHY WORRY



2013, *Sculpture cinétique interactive*

Why Worry propose d'observer les manifestations optocinétiques du chaos dans un système gyroscopique interactif ... utiles notamment dans la rééducation de l'oreille interne, les techniques optocinétiques influent sur notre maîtrise de l'équilibre.

L'instabilité des trajectoires projetées ici met à mal notre perception de l'environnement, et réinitialise notre rapport au monde extérieur.



G7



2014, Sculpture cinétique interactive ; bois, moteurs

G7 reprend la figure de l'histogramme dans une sculpture évoluant en temps réel. Si l'interaction peut donner au spectateur un sentiment de contrôle sur les chiffres, les mouvements sont arbitraires et hasardeux.

Pouvant renvoyer à la stratégie des jeux de batailles navales, le titre se réfère aux événements qui ont conduit à l'éviction de la Russie du G8, qui regroupait les plus grandes puissances économiques mondiales.



LE COUP DU CITRON



2012, Sculpture cinétique

Un presse agrumes moderne est alimenté en électricité par une pile Volta fonctionnant au citron. Bouclant la boucle de l'électricité domestique, cette installation met en contact deux technologies appartenant à des époques que plus d'un siècle d'histoire sépare.





Thomas ZADERATZKY

Art numérique, VJing, mapping, et spectacle vivant

Nostalgique d'un futur lointain, VJ, musicien, plasticien et infographiste, au fil des expérimentations j'ai développé de solides compétences en images et son de synthèses, en 2D, en 3D, en temps réel ou en édition.

Je construis des formes répondant à des contraintes fortes : jouer avec un performeur au plateau, habiller des volumes, découper des espaces, dialoguer en temps réel, immerger le spectateur et lui faire oublier le dispositif technique. En séquence, en interaction ou en improvisation, les techniques d'intégration sont multiples et constituent un challenge continuellement renouvelé.

Membre fondateur et coordinateur de MACHINE SAUVAGE, collectif artistique, autour des arts numériques et du DIY, nous développons notamment le LILLE VJ FEST.

Je suis également acteur du projet VOLUME OUVERT, tiers-lieux, atelier et coworking.

- RESIDENCES :

2019 SHIVA, les yeux d'Argos, MFB, Lille
2019 STEP, Cie Farid'O, Le Gymnase, Roubaix
2018 Bain al Qaf wal Khaf, LAPA LOYAC, Kuwait city (Kuwait)
2017 Lettre à nos Mines, Compagnie Trous d'Mémoires, Louis Aragon, Avion
2016 Lille meets Wroclaw, Rencontres Audiovisuelles, Lille 3000, CETA, ASP, Wroclaw (Pologne)
2016 Lettre à nos Mines, Compagnie Trous d'Mémoires, 9-9 bis, Oignies
2016 Persona, Afid Zekhnini La Manège, Maubeuge
2015 Persona, Afid Zekhnini, Le Phoenix, Valenciennes
2014/2015 Iso 14043, Espace 36, St Omer
2009/2010 Campagne vidéo La chambre d'eau, le Favril

- PERFORMANCES / LIVE :

2011-2019 VJing, Installation mapping, live audiovisuel, scènes alternatives en France et en Europe
2019 Arab Got Talents, Kuwaiti team, Beirut (Liban)
2019 Scratchatic, LIVE AV
2019 Performance avec Martin Mey et L'ESAAT, caves aux poètes, Roubaix
2018 Fragments perdus, Machine Sauvage, mapping architectural à Condé-sur-l'Escaut
2018 Bain al Qaf wal Khaf, LAPA LOYAC, Kuwait city (Kuwait)
2017 Ring, Afid Zekhnini, Marmande
2017 Lettres à nos mines, Cie Trou d'mémoires, le Métaphone, Oignies
2016 HipHop Wheel, Cie 6'eme Boulv'art, Le phénix, Outreau
2016 Persona, Afid Zekhnini, Mansle Danse, Mansle
2016 Persona, Afid Zekhnini, La Manège, Maubeuge
2015 Persona, Afid Zekhnini, Le Phoenix, Valenciennes
2015 Phnom Penh (Renaissance) Attacafa et Machine Sauvage Gare St Sauveur, Lille
2015 Le Bal Noir Attacafa et Machine Sauvage, Maison Folie de Wazemmes, Lille
2015 Fête de l'environnement et des solidarités MRES, Gare St Sauveur, Lille
2014 MOTWOS mapping architectural interactif Proletarium #0, Écomusée de Fourmies
2012 Heavy Crystal Live Performers Meeting, Planet Alphaeus, Roma (Italie)
2012 Heavy Crystal Hannahannah Festival, Kolarovo (Slovaquie)
2011 Je te veux Live Performers Meeting, Nuovo Cinema Aquila, Roma (Italie)
2011 DATABODY Les Machines à Liver festival, Montpellier
2008 Cut-updated Musée des Beaux-arts, Tourcoing

- INTERVENTIONS / CRÉATIONS D'OEUVRES COLLECTIVES :

2018 Carte Subjective, avec Marjorie Dublicq, Hospice d'Havré, Tourcoing
2017 Workshop Art numérique, mapping Machine Sauvage, 3 Axes institut, Tourcoing
2017 Petit' VJ, workshop vidéo live, mapping, LILLE VJ FEST, L'Univers, Lille
2016 Vitrail Numérique V2 JEP2016, avec Marjorie Dublicq, Hospice d'Havré, Tourcoing
2015 Workshop Interaction Machine Sauvage, 3 Axes institut, Tourcoing
2015 Vitrail Numérique V1 JEP2015, avec Marjorie Dublicq, Hospice d'Havré, Tourcoing
2015 Fresques Interactives Asso LIVE, avec Thomas Pukrop, Maison des Associations, Roubaix
2014 Fils Conducteurs Asso LIVE, avec Thomas Pukrop, Le Camion, Roubaix
2013 Je suis Douai avec Marjorie Dublicq et Samira El Ayachi, Douaisis
2012 Dessin virtuel FITG, Imaginarium, Tourcoing

- EXPOSITIONS :

2018 Percées, Machine Sauvage, Fêtes des Lumières, Lectoure
2017 Institut pasteur de Lille, Mapping de scénographie pour Les yeux d'Argos, Lille
2017 Pyramides Insomniaques, Machine Sauvage, Les Agités du mélange, Fresnes sur Hescault
2016 Vitrail Numérique V2 JEP2016, avec Marjorie Dublicq, Hospice d'Havré, Tourcoing
2016 Circle God, Mapping Modulaire, Paradisiac Field Festival, Landrecies
2015 Vitrail Numérique V1 JEP2015, avec Marjorie Dublicq, Hospice d'Havré, Tourcoing
2015 Trans(e)lucide Proletarium #1, Écomusée de Fourmies
2015 On/Off Le Camion, Roubaix
2015 ISO 14043, (collaboration avec Erik Chevalier), Espace 36, St Omer
2014 SmokeCube, Possibilités Collectifs des Possibles, Festival d'Aurillac
2014 Révolutions Électroniques Le Camion, Roubaix
2010 Hotel Europa, Noodle Room, Gare Saint Sauveur, Lille
2010 Campagne vidéo La Chambre d'eau, le Favril
2008 Les bruits cachées Galerie Commune, Tourcoing

- ORGANISATION

2019 LILLE VJ FEST, festival dédié à la culture du VJING et aux arts numériques, Lille
2018 LILLE VJ FEST, festival dédié à la culture du VJING et aux arts numériques, Lille
2017 LILLE VJ FEST, festival dédié à la culture du VJING et aux arts numériques, Lille

- SOFTWARES :

Ableton Live+Max for Live, MAX/Msp Jitter, Pure-Data GEM, Quartz Composer, touchdesigner, Resolume, Processing, After Effects, Premiere, Photoshop, Illustrator, Indesign, HTML, CSS, Cinema 4D

- EDUCATION :

2011 DNSEP, ERSEP Tourcoing 2009 DNAP, ERSEP Tourcoing

LANGUES :

Français (langue maternelle) / Anglais (courant et pro)

RING



Chorégraphie pour quatre danseurs, spectacle expérimental et modulable, en cours de création, avec le soutien du Manège de Maubeuge, scène nationale.

Direction artistique / Chorégraphie: Afid Zekhnini

Scénographie / vidéo : Thomas Zaderatzky

Dans un univers tantôt figuratif, tantôt abstrait, les performeurs évoluent dans différents espaces créés par les motifs et la lumière. L'usage du tulle noir permet une approche subtile, mais immersive de la vidéo. Le spectacle comprend des tableaux statiques, des séquences et de la 3D temps réel.

Production 6eme Boulv'Art avec le soutien du Manège de Maubeuge



VITRAIL NUMÉRIQUE



Réalisé avec Marjorie Dublicq

Vitrail numérique est une commande de la ville de Tourcoing pour les Journées Européennes du Patrimoine.

Ce projet reflète le patrimoine des vitraux profanes tourquennois.

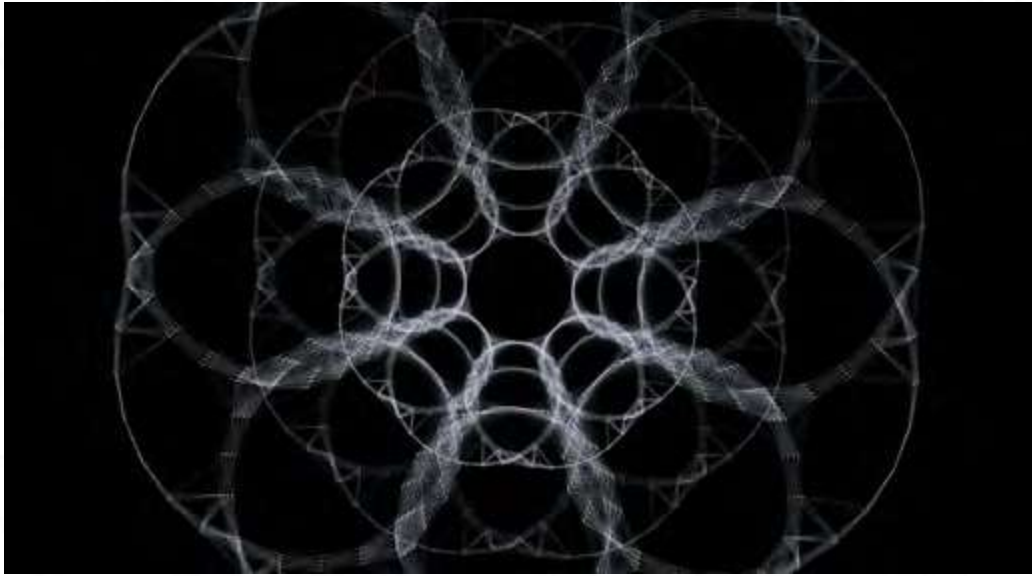
Nous avons souhaité créer par un jeu de matière, de forme, de couleur et de lumière un fusion numérique de ce patrimoine caché et inaccessible.

Le projet est devenu au fil des deux années de création une installation interactive.

Celle-ci a été réalisée en collaboration avec le public (enfants et adultes). Puis lors de l'exposition, le public est amené à participer à cette fusion numérique en créant, en live, de nouvelles images qui viennent nourrir le visuel de cette installation. L'espace devient une nef où se jouent symétries et lumières.



HIP HOP WHEEL



Hip Hop Wheel

Roue allemande / Hip Hop / Programme vidéo génératif // 2016

Exploration de l'interaction corps/vidéo avec le chorégraphe Afid Zekhnini.

Croisement des genres : Danse, Art numérique et art du cirque.

La création d'outils sur mesure permet d'improviser avec la vidéo : ici en générant une rosace ou des particules en temps réel, le vidéaste module certains paramètres et participe à la chorégraphie.

Production 6eme Boulv'Art



PERSONA



Spectacle Vivant, Mapping, scénographie

Direction artistique / Chorégraphie: Afid Zekhnini

Regard extérieur: Malik Berki

Interprètes: Béatrice Debrabant / Ludovic Tronche / Abdelaziz Elyoussoufi

Captations de média : Alexandre Bissarette

Scénographie / vidéo : Thomas Zaderatzky

Création Lumière: Marie-Helene Buyle

Constructeur: Tristan Mercier / Julien Popard

Une forme complexe et riche en challenge : une scénographie modulable en triptyque, projection mapping en plusieurs points, caméras dissimulées au plateau, et jeu live avec les danseurs. La création vidéo épouse la forme scénique et devient élément de narration, elle fait corps avec les performers en jouant sur la même échelle à l'aide de modules, en créant des doubles et des avatars.

Production 6eme Boulv'Art avec le soutien du Manège de Maubeuge



LIEU COMMUN



Vidéo, Son, poème génératif

Des mots s'assemblent, les combinaisons possibles s'épuisent lentement sur fond d'orage.