

Phil.MACQUET

MUSÉE "LA PISCINE" - ROUBAIX



Exposition

LADIEU AUX ARMES

dossier préparatoire

L'Adieu aux armes

Sommaire

04. Contacts

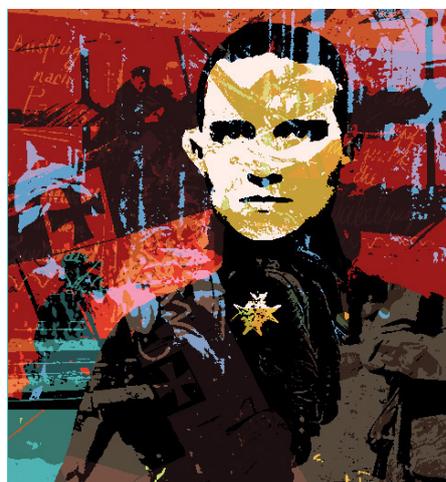
Avant-propos

06. Le Musée

Présentation et historique du Musée "la Piscine"

08. L'équipe

Présentation des intervenants



10. Phil Macquet

Aperçu biographique

11. Street Digital

Définition du concept





14.

Brian May

La London Stereoscopic Company

16.

Koert Vermeulen

L'art d'ACT LIGHTING DESIGN

18.

Le Projet

Une exposition innovante et accessible

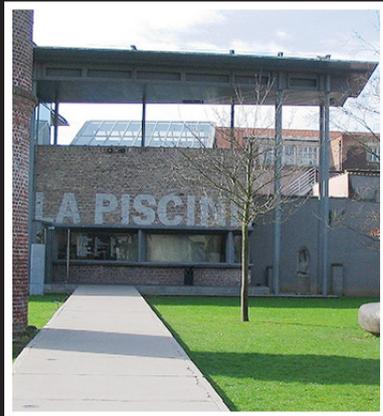
20. Les toiles

et leur réalité augmentée

24. Investir le lieu

Projections images et sons





Avant Propos

Ce dossier a pour but de présenter le projet que Phil Macquet et son équipe ont imaginé pour cette exposition hors du commun.

Le Musée la Piscine* confie à Phil. Macquet son architecture Art déco pour servir d'écrin à un événement retentissant.

Prévue pour juin 2018, d'une durée de 4 mois, cette exposition interactive mixe compositions classiques et projections multimedias.

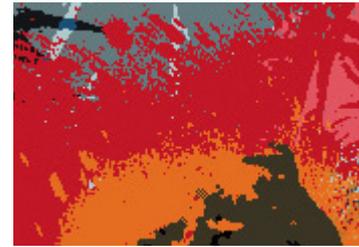
Le propos s'articule autour du centenaire de la première Guerre Mondiale. Le souvenir du conflit se révèle dans sa brutalité par l'entremise des oeuvres "Street-Digital™" de Phil. Macquet.

Les toiles envahissent le bassin et interagissent avec le public. Tout le musée est mis en sons et en images.

Jamais l'innovation technologique et artistique n'ont été à ce point fusionnées, pour faire résonner une œuvre avec un lieu afin de proposer une exposition à la puissance inédite...

* Roubaix, Musée d'Art et d'Industrie André Diligent - La Piscine

Contacts



01. Pierre Sarazin

Project Manager - Equipe de l'Artiste

psarazin@free.fr
06 13 42 76 82

02. Sylvette Gaudichon

Conservatrice - Musée la Piscine

24, rue des champs,
59100 Roubaix - France
03 20 69 23 66
sgaudichon@ville-roubaix.fr
www.roubaix-lapiscine.com

Point d'orgue du cycle :

L'adieu aux armes

Street-Digital™ investit l'un des plus importants et innovants Musées français. Une expérience artistique au service de la mémoire de la grande guerre, ou quand l'Histoire anime l'Art Contemporain...
Un projet d'envergure, proposé par une équipe internationale reconnue.

**Un événement transgénérationnel
pour 2018**



**Ce projet est retenu pour faire parti des expositions inaugu-
rales du Musée en
octobre 2018.**

Pour faire face à son succès, le musée est en cours d'agrandissement. L'inauguration du nouvel ensemble est prévue pour Juin 2018. Les nouvelles extentions exposeront alors Picasso et Giacometti.

Le Musée de la Piscine

Le musée de La Piscine est probablement l'un des musées les plus étonnants de France !

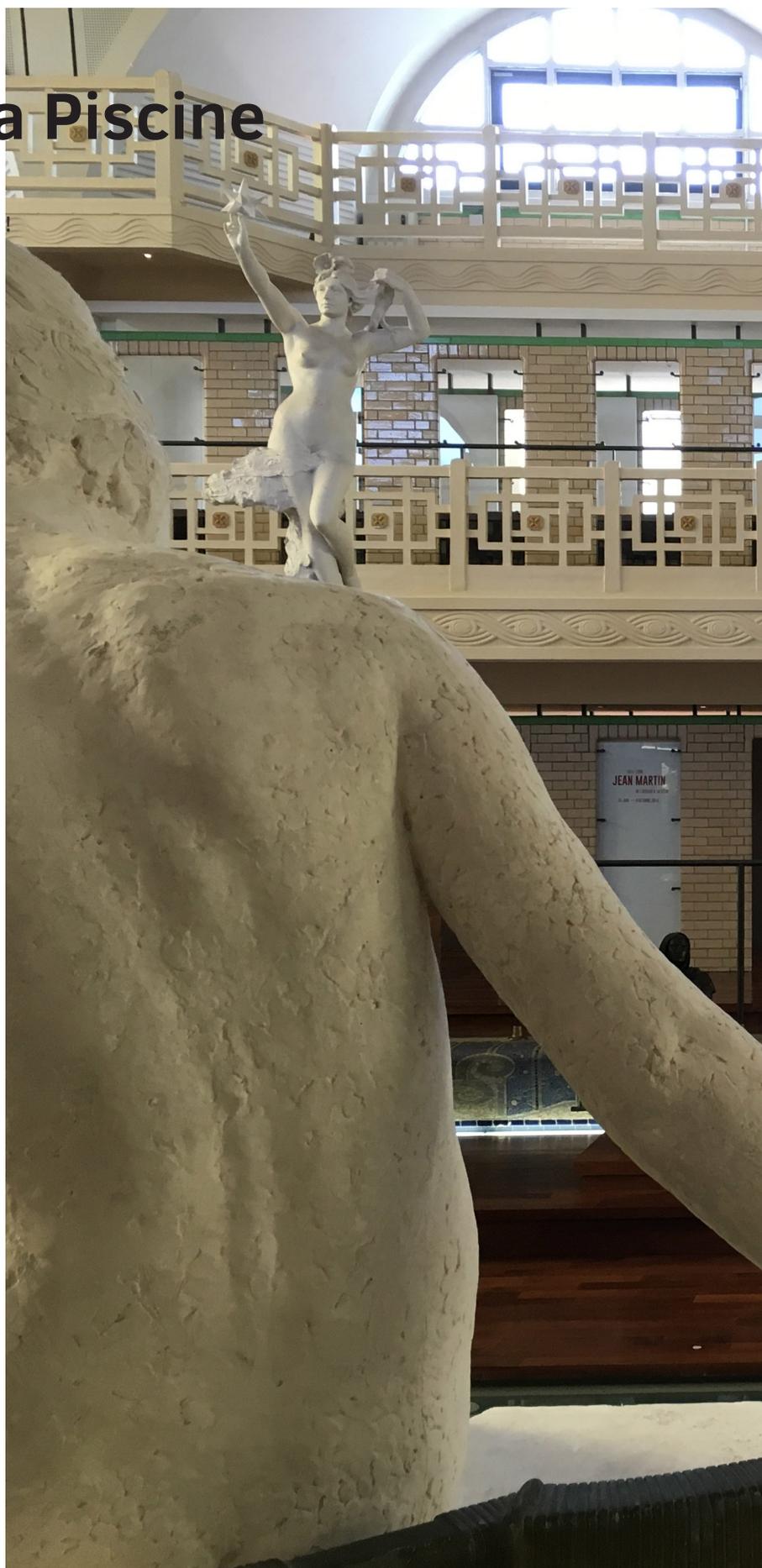
La Piscine, ou musée d'art et d'industrie André-Diligent, est un musée de Roubaix qui présente des collections composites d'arts appliqués et de beaux-arts constituées à partir du XIXe siècle comprenant des tissus, des pièces d'arts décoratifs, des sculptures, des peintures et dessins.

Il est installé dans une ancienne piscine de style art déco, construite entre 1927 et 1932 par l'architecte lillois Albert Baert, d'où son surnom de «La Piscine».

Le projet avait été lancé en 1922 lorsque, porté par le mouvement hygiéniste, le maire de Roubaix Jean-Baptiste Lebas charge l'architecte Albert Baert de construire « la plus belle piscine de France ».

Il faut donc près de dix ans pour mener à bien cette aventure, les travaux commençant réellement en 1927 pour s'achever en 1932. Construite dans le style en vogue à l'époque, c'est à la fois une piscine sportive, avec son bassin olympique de 50 mètres, et un établissement public de bains-douches. Le complexe inclut en ses murs un jardin, la roseraie, à l'image des abbayes cisterciennes.

Le bâtiment principal renferme le bassin, éclairé de vitraux qui symbolisent le soleil levant et le soleil couchant.





En 1990, le conseil municipal et la direction des musées de France valident le projet de reconversion de la piscine.

À la suite d'un concours international ouvert en décembre 1993, le chantier est confié à l'architecte

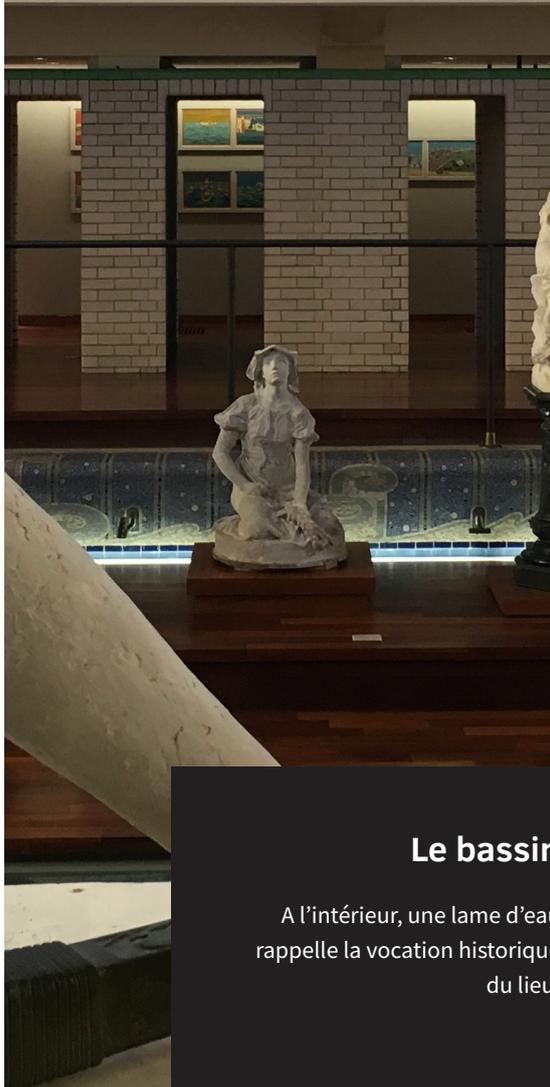
Déjà en 2002, le musée avait accueilli plus de 200 000 visiteurs et sa popularité n'a cessé de croître.



Le Quai Branly, La Piscine de Roubaix et le Château de Fontainebleau en tête du Palmarès des musées.

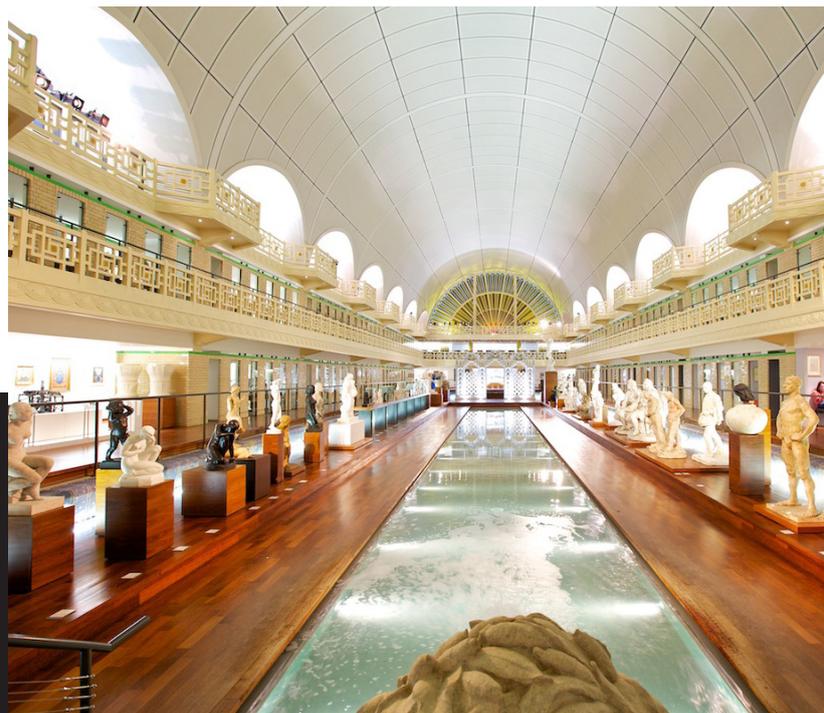
Le Journal des Arts - n° 435 - 8 mai 2015

Jean-Paul Philippon. L'inauguration du musée a lieu le 20 octobre 2001. Le musée bénéficie alors d'importants dépôts des musées nationaux, où la sculpture est fortement représentée, notamment à travers la donation du musée d'Orsay.



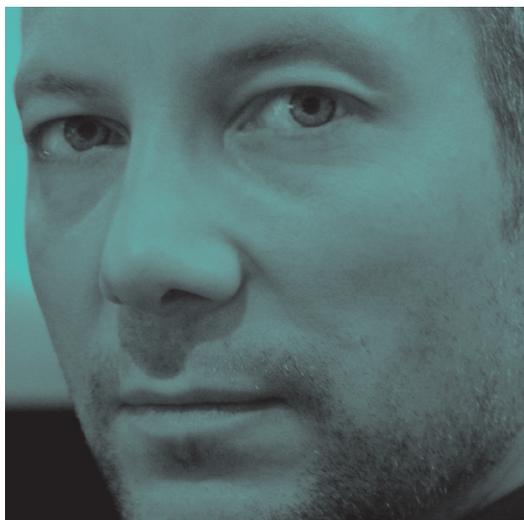
Le bassin

A l'intérieur, une lame d'eau rappelle la vocation historique du lieu.



L'équipe

Phil Macquet s'est entouré de personnalités d'exceptions afin de proposer une oeuvre globale, marquante et novatrice :



Phil Macquet

Artiste plasticien français,
créateur du Street-Digital™

Remarquées autant en Europe, au Brésil, qu'aux États-Unis (Art Basel Week 2013, Art Southampton 2014, West Collection Philadelphie, Art Angels Los Angeles), les peintures numériques de Phil Macquet interpellent par leur dynamisme visuel et par l'expérience interactive qu'elles offrent au spectateur.

L'artiste qui, à 17 ans comptait déjà parmi les pionniers du Street Art français est resté fidèle à ses pochoirs qui, de carton, sont devenus digitaux.

Brian May

Astrophysicien britannique
musicien

En compagnie d'Elena Vidal, le Dr. Brian May a ressuscité la "London Stereoscopic Company"

Riche d'une collection de plus de 100 000 photos stéréoscopiques débutant à l'époque Victorienne, LSC immergeait le spectateur dans des vues en relief.

Brian May a remis à jour ce procédé ancien en l'adaptant aux possibilités numériques actuelles. Son travail accompagne celui de Phil au sein de cette exposition.



Koert Vermeulen

Fondateur d'ACT LIGHTING DESIGN (ACTLD)
Lighting Designer, Belgique.

Architecture, spectacle, art, rien n'échappe à ce magicien de la lumière. Son travail est visible partout dans le monde.

Fort de cette expérience inégalée, Koert Vermeulen mettra en scène vidéos et effets de lumières qui prendront vie dans le musée et tout particulièrement son bassin.

Jan Van der Toorn

Musicien et Sound Designer
Allemagne

Compositeur à succès, Jan Van der Toorn est aussi multi-diplômé en informatique, musique et intelligence artificielle.

Il est chargé du sound design de l'exposition.
Sa conception sonore complètera et amplifiera les visuels, renforçant l'expérience immersive.



DAD

Marc-Antoine Redien / Olivier Lefevre
Dirigent les geeks de DAD - France

Développeurs multimedia, spécialistes des technologies de réalité virtuelle et des applications mobiles, ils accompagnent Phil Macquet depuis la naissance de Street Digital™

DAD coordonne l'ensemble des sources numériques, et développe les programmes nécessaires à la cohérence artistique du projet. C'est grâce à DAD que les visiteurs animeront le musée via une tablette ou un smartphone.

Pierre Sarazin

Manager "Projets Spéciaux" (Black Ops)
Coordonne l'ensemble des intervenants



Depuis plus de 20 ans il a créé et produit, de nombreuses émissions de TV, événements ou concerts tant en France qu'à l'étranger.

On peut retenir par exemple le centenaire de la F1 à Magny-Cours avec un concert exceptionnel de Roger Waters, un programme musical et documentaire dans les mythiques studios de Abbey Road regroupant Clapton, Gilmour, Ron Wood, Knopfler... pour célébrer Scotty Moore, le découvreur, le guitariste et l'ami de Elvis ou encore une série documentaire à Las Vegas racontant la création du spectacle « Le Rêve » chez Wynn par Franco Dragone.

Il justifie d'un savoir-faire reconnu en matière d'événements rassemblant un très large public.

Phil Macquet

Phil.Macquet est un peintre français né le 8 octobre 1967 à Lille. Issu du mouvement Street Art des années 1980, il se tourne vers les arts numériques et adapte sa technique du pochoir aux nouvelles technologies pour créer de grands formats sur bâche.

Street Art

Les premiers pochoirs de Phil.Macquet et de son acolyte François Duquenne apparaissent dans les rues de Lille dès 1984. Le duo se fait connaître sous le pseudonyme de Dr Table et se fait remarquer par Christoph Maisenbacher déjà agent d'autres street artistes européens. Leur première œuvre au pochoir destinée à une commande de musée se fait en 1991 à Charleville-Mézières à l'occasion du centenaire de la mort de Rimbaud.

Études

Parallèlement à sa vie (nocturne) d'artiste pochoiriste, Phil.Macquet entreprend des études à la faculté d'Arts Plastiques de Lille, puis à la Sorbonne (maîtrise en Art et Technologie de l'image) et poursuit des recherches à l'ENS (Ecole Normale Supérieure) de Cachan.

De la bombe au pixel

Dès les années 1990, le numérique s'impose définitivement à Phil.Macquet comme l'occasion de prolonger son œuvre de pochoiriste dans une nouvelle dimension. Il abandonne la bombe et revendique le pixel pour matière première.

De la toile à la peinture augmentée

C'est au cours des années 2000 que l'avènement de la technologie mobile permet à l'artiste de concrétiser ses recherches pour dépasser les limites de son support et de développer une peinture augmentée, directement accessible à tous, au travers d'applications qui font interagir le public avec ses œuvres.

Street Digital

Le terme "Street Digital" naît lors de la présentation des œuvres de Phil.Macquet durant Art Basel Miami Beach 2013. Il regroupe les toiles où pochoirs et applications numériques sur smartphones se répondent pour créer une œuvre qui mixe art urbain et réalité augmentée.

www.macquet.net - www.facebook.com/macquet

Pixelize Me

«Du street-Art, j'ai gardé les pochoirs. Mais maintenant, mes bombes sont numériques».

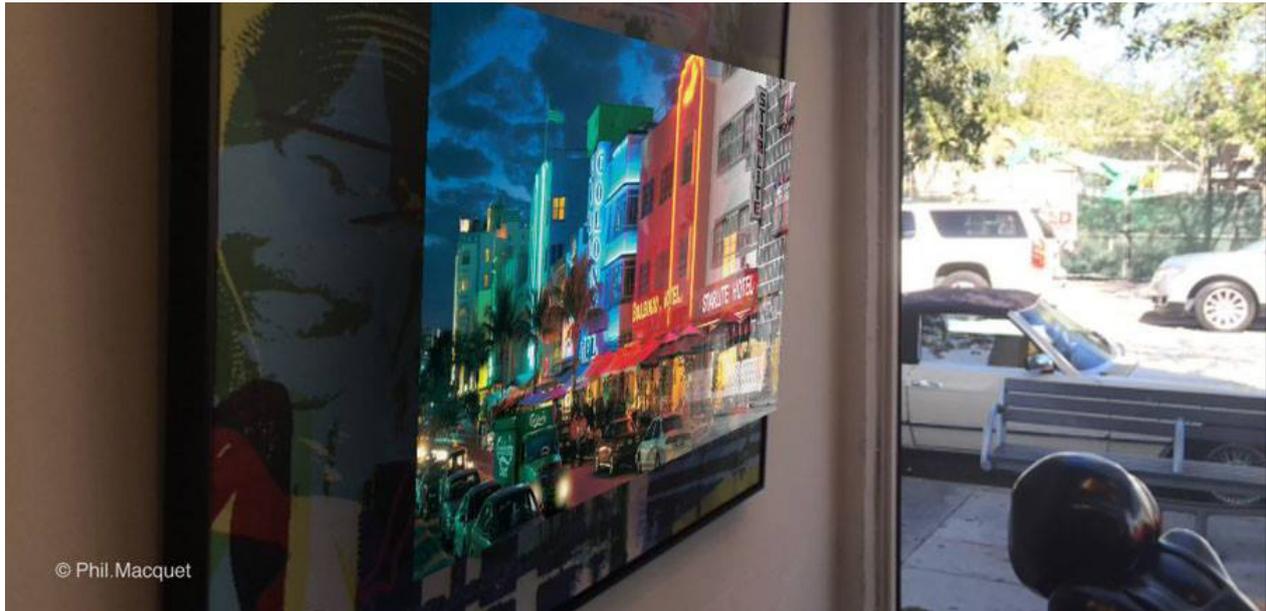


Le dynamisme visuel dont ses œuvres font preuve aujourd'hui, au moyen d'une esthétique indéniablement liée aux techniques informatiques, met en lumière le talent de ce précurseur du Street Art qui imposa le mouvement vers une logique digitale et résolument novatrice.

Même si bon nombre d'artistes se sont déjà attelés à l'art numérique par le biais de médiums plus traditionnels — vidéo, son, robotique, ... —, les médias développés par Phil Macquet témoignent d'une pratique originale et iconoclaste. Passé du multiple (avec le pochoir) à l'unique (avec sa toile), il a révolutionné la forme de l'œuvre d'art et a initié des mouvements artistiques novateurs.

L'immersion « statique » dans ses travaux qui commence par ce capharnaüm de figures superposées en all over, incite à décortiquer indépendamment chaque élément représenté. Et c'est cette perception dynamique, attractive et sans contradiction qui propulse Phil Macquet au statut d'artiste-inventeur. Une mise en lumière qui rappelle combien la technique est essentielle dans l'essence esthétique d'une œuvre, outre la démarche.

Maxime Gasnier



Street Digital

Voir au delà de la peinture....

Avec le Street Digital, la proposition de Phil Macquet brise les codes d'une perception traditionnelle et « passive » de la part du spectateur. C'est par la réalité augmentée, désignant la superposition d'un système visuel en 3D sur une image plane, que s'effectue tout le processus original de l'artiste. Au moyen d'une application spécialement développée par Phil, le lecteur est invité à utiliser son smartphone ou sa tablette pour s'immerger dans la toile. Dès lors, apparaissent des images virtuelles dérivées de figures matérielles ancrées dans l'œuvre. Aux côtés de la fameuse vanité — le crâne dramatique face à l'insouciance floridienne — déterminée par de simples vides issus du paysage représenté, une pin-up bleue fondue dans les transparences colorées de Miami se révèle sous un autre jour : surgit une photographie, celle d'une jeune femme utilisée en modèle originel, comme une image d'archive. Un véritable jeu de présence et d'absence, fort en contraste sémantique où il n'est pas question de dualité entre virtuel et matériel, mais d'une complémentarité évidente entre médium et média.

Bien plus qu'un simple emploi didactique, où le spectateur devient un acteur à part entière de l'œuvre d'art,

les nouvelles technologies permettent d'impliquer physiquement et spatialement le public dans le processus de lecture de façon à interagir avec la bâche. Celle-ci n'est plus un objet immobile, seulement destiné à être exposé, mais le terrain de possibilités immersives jamais employées. Art ou divertissement ? Il est surtout question d'une forme aboutie de la dimension kinesthésique — bien loin du simple effet de couleurs que l'on retrouve chez Rothko ! — qui crée alors un nouvel environnement, une nouvelle perception de la réalité. Diana Domingues, chercheuse et artiste multimédia, précise même à propos de l'art interactif, qu'il est capital « d'insister sur l'importance de la dimension comportementale de l'art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui amplifie sa dimension de monde ». Là, réside toute la construction du mécanisme souhaité par Phil Macquet. Lui qui souhaitait faire de sa bâche une extrapolation de l'écran d'ordinateur a trouvé sa voie : susciter un comportement multimédia de la part du spectateur. Pari réussi, puisque parfois, outre le déploiement de figures virtuelles, c'est une bande sonore qui accompagne l'exploration. Celle-ci n'est alors plus seulement visuelle mais éveille plusieurs sens qui appuient la démarche originale. **Maxime Gasnier**



TESTEZ “STREET DIGITAL”

Découvrez la part animée de cette œuvre en téléchargeant son application sur votre téléphone ou tablette .

Pour illustrer l’interactivité Street Digital™, téléchargez son application dédiée sur votre smartphone.

Chez Apple ou Android, recherchez “Macquet” et installez l’application “Miami”.

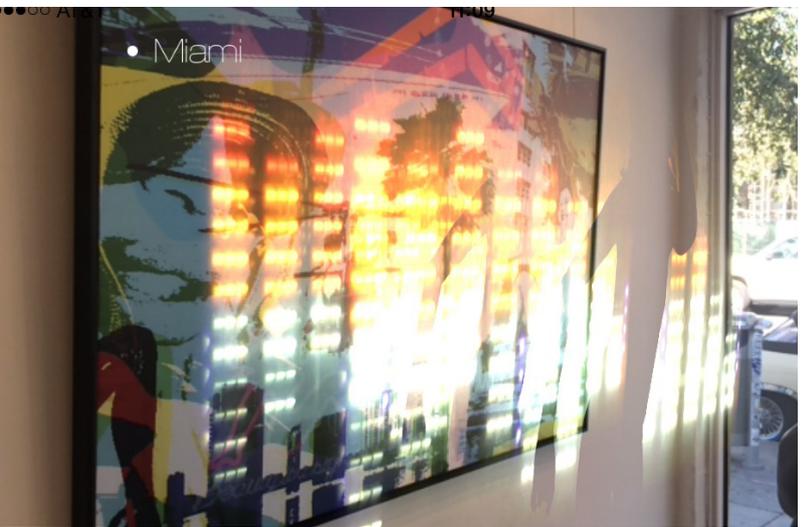
Vous pourrez ensuite découvrir le “voyage dans le temps” qui constitue la véritable thématique de cette création...



“L’expression « Street Digital » qui qualifie le travail contemporain de Phil Macquet est apparue pour la première fois lors de la présentation de ses œuvres aux États-Unis, durant l’Art Basel Week de décembre 2013 à Miami.

Défiant les possibilités visuelles d’une toile physiquement « immobile », la dénomination « Street Digital » exprime le plus justement possible l’ambition de l’artiste : « street » renvoie à l’art de rue et ainsi à l’art accessible à tous dans l’espace public ; « digital », aux fondements numériques et informatiques qui s’additionnent dans la démarche de Phil Macquet.

Davantage néologisme que simple mot-valise, « Street Digital » correspond à une véritable révolution de la technique artistique au XXI^e siècle, permise par la réalité augmentée.”



Pop Art contemporain ?...

Basées sur des images figuratives, les toiles de Phil Macquet ne s'affranchissent pas de certaines filiations. L'usage d'encres industrielles, le support, les motifs qui se reproduisent, les couleurs vives qui les caractérisent, ont été décrits comme une extension contemporaine du Pop-Art. Les compositions tirent cette fois leurs origines du street-Art, dont les codes visuels sont aussi partagés par un large public.

L'idée de série, la reproductibilité supposée des oeuvres, connotent d'une démarche identique. Le travail d'atelier impose des variations chromatiques aléatoires (part incontrôlable du séchage des pigments), rendant chaque toile unique ; phénomène commun aux tirages sérigraphiques de certains pop-artistes.

Avec Street-Digital, Phil Macquet souhaite que son art soit accessible à tous. Aussi, pas de périphériques compliqués, pas de gadgets élitistes. La technologie s'efface au profit de l'expérience visuelle. C'est une des raisons qui a poussé l'artiste à choisir le smartphone comme le médiateur le plus apte à enrichir ses oeuvres augmentées.

Une première mondiale...

Pour la première fois, le sujet de l'oeuvre se raconte différemment en fonction de la position du spectateur par rapport au support. Celui-ci devient acteur de la narration artistique.

L'histoire se dévoile au gré des mouvements de celui qui regarde la toile à travers l'écran de son smartphone. A la fois multiple et personnelle, l'oeuvre se raconte sans cesse sous un jour nouveau.

Brian May

Brian May, guitar hero de **Queen**, est non seulement considéré comme l'un des plus grands musiciens de la planète rock, mais il est aussi diplômé d'astrophysique et passionné par les images stéréoscopiques..



Populaires en France jusqu'au début des années 1900, c'est pourtant au Royaume-Uni et aux États-Unis que ces trésors avaient été le mieux conservés pour avoir échappé à la guerre de 1870 et aux inondations de 1910.

Réalisme virtuel ...

La confrontation entre les photographies stéréoscopiques et le monde digital actuel, laisse apparaître des problématiques étrangement similaires.

La sensation de relief générée par ces photos d'antan, avait pour objet d'étonner le spectateur, mais aussi de proposer une transposition "enrichie" de leurs motifs.

Notre exposition donne certainement à réfléchir aux liens qui sous-tendent ces recherches visuelles. Elle crée de facto un pont symbolique entre ces technologies pourtant si éloignées dans leur matérialité. Nous pensons que cette idée souligne, à sa façon, le concept de "centenaire" qui est à l'origine de ce projet...

Les photos du Dr. May...

De rares clichés 3D de la première guerre mondiale



La proposition de Brian May : Redonner vie à des images oubliées depuis des années.

Logiquement intégrées à cette exposition étonnante, les photos stéréoscopiques du Dr. May donnent à voir des scènes de la grande guerre qui n'ont été montrées depuis bien longtemps.

A nouveau, la technologie contemporaine permet aux visiteurs une immersion poignante dans le quotidien de ceux qui ont fait l'histoire.

Exhumées d'une torpeur séculaire, ces photos exceptionnelles s'offrent en relief, telles que composées par les photographes de l'époque.

Accessibles facilement, elles replongent le public dans la réalité d'un conflit dont elles constituent un témoignage précieux.

Remises au goût du jour par Brian May, la technologie qui permet de les admirer, insuffle une vie nouvelle à ces instants figés depuis maintenant un siècle.

La force inhérente aux images présentées, est exacerbée par ce nouveau mode d'exploration. Une présentation qui marque sans nul doute l'esprit de celui qui s'y confronte...



La “London Stereoscopic Company”

Depuis 2008, Brian May, guitariste de Queen, est aussi le Directeur de la London Stereoscopic Company

Forte de dizaines de milliers de clichés, cette société fut à son apogée à la fin du XIXème siècle. Elle disposait alors de bureaux partout dans le monde et employait quantité de photographes et personnels. On comprend que dans un monde qui ne connaissait ni la télévision ni le cinéma, ces photos stéréoscopiques jouissaient d’un engouement particulier.

Une première exposition à la Tate Britain.

En 2015, May et son équipe ont exposé une sélection de rares photos victorienne dans le contexte de ce prestigieux musée anglais.

L’exposition présentait des personnages importants de la photographie stéréoscopique, tels que Alexis Gaudin et Michael Burr, illustrant comment certaines de leurs innovations ont également inspiré les peintres.



Un visualiseur 2.0

Dans sa quête pour “recréer la magie” de l’entreprise d’origine, May a lancé une version smartphone-friendly de son “Owl Stereo Viewer”.



Denis Pellerin et Brian May



Koert Vermeulen

Fondateur de la société *ACT LIGHTING DESIGN* (ACTLD) basée en Belgique, Koert Vermeulen est reconnu comme l'un des architectes de la lumière les plus talentueux...

Depuis plus de 20 ans, ACTLD illumine les lieux et les scènes les plus emblématiques du monde. Organisées en 3 pôles de compétences (Architecture, Art et Divertissement), les équipes d'ACTLD sont connues pour leur inventivité, leur perfectionnisme et leur pragmatisme dans la concrétisation des oeuvres. Les défis qu'ils relèvent sont multiples, et leurs réalisations très abouties allient pour le grand public émotions et haute technologie.

Les équipes de Koert Vermeulen développent de nouvelles formes d'expression artistique qui tirent leur essence de la lumière. Une caractéristique marquante de leur travail tient à une très fine compréhension des lieux et de leur symbolisme. Au delà de la performance technique époustouflante, ACTLD s'appuie avant tout sur la qualité et la créativité du vocabulaire visuel mis en oeuvre. Leurs réalisations touchent tous les publics, et c'est la marque des grands artistes.



Magie interactive

Pour la première fois, ce seront les visiteurs eux-mêmes qui interviendront dans cet habillage de lumière et de projections autour du bassin du Musée de la Piscine.

Leurs interactions face aux toiles de Phil Macquet déclencheront des scénarios imaginés par les artistes Phil Macquet et Koert Vermeulen. De la vidéo sera projetée directement à la surface de l'eau en fonction du regard porté par le spectateur sur les toiles présentées.

Le résultat visuel et sonore sera puissant, émotionnel, poétique, inattendu, immersif et résolument novateur.

Des références mondiales

ACT LIGHTING DESIGN, ce sont de nombreuses réalisations à l'international. Une exigence créative mise cette fois au service de cette exposition.

De la Cathédrale de Strasbourg rhabillée de ses couleurs originales en passant par les rues les plus prestigieuses de Londres, sans oublier la Chine, les monuments parmi les plus emblématiques du monde sont les écrans sur lesquels Koert Vermeulen et ses équipes projettent leur talent. L'univers du spectacle n'est pas oublié, avec des créations lumières à Las Vegas, au Moyen-Orient, en passant par Paris et Bruxelles.

www.actlightingdesign.com





Le Projet

Commémorer le centenaire de la première guerre mondiale au moyen d'une oeuvre contemporaine globale. Impliquer les visiteurs de tous âges par leur interaction avec les toiles. Le spectateur devient acteur de la narration, influençant par ses gestes l'histoire qui se vit dans le Musée.

Une première mondiale.



Chaque action devant les oeuvres a pour conséquence de projeter vidéos et sons dans le coeur même du Musée.

A l'image d'un conflit global, tous les visiteurs sont impactés par les évènements déclenchés par certains.

Le Musée de la Piscine nous offre une opportunité unique de créer un évènement artistique qui, nous le pensons, fera date.

Très sensibles à la thématique proposée, (la première guerre mondiale), nous avons imaginé une installation multimédia dimensionnée à l'architecture du lieu.

Notre ambition est de susciter des émotions nouvelles en proposant au visiteur d'aller chercher dans les toiles au moyen des tablettes à disposition, les éléments historiques qui activeront les projections vidéos à la surface du bassin, combinées à un univers immersif de lumières et de sons. Novateur, cet hommage contemporain à la Grande Guerre se veut respectueux, humain, puissant, sensible et accessible à tous.

Une exposition intense et accessible à tous...



Les toiles

Les compositions de Phil. Macquet, détonateurs de l'expérience interactive...

NB: Les toiles présentées dans ces pages ne constituent pas les oeuvres définitives. Elles sont issues des recherches de l'artiste, à des strictes fins d'illustration de ce document.

Comme toujours, l'oeuvre présente plusieurs niveaux de lecture. Tout d'abord la couche picturale. Faisant déjà sens, elle est aussi le support de la description enrichie via les appareils mobiles (smartphones, tablettes etc...), constituant la base du Street-Digital inventé par le plasticien.

Dans le contexte de cette exposition, les thématiques retenues concernent les principaux belligérants, mais évoquent aussi la paix revenue.



détail de la toile "fin du conflit"

Chaque toile est composée de pochoirs superposés, issus de photographies, teintés dans la masse et réassemblés. L'accumulation de strates successives, le jeu des transparences, est proposé alors au décryptage de chacun.

Le thème général de chacune des toiles se révèle progressivement. L'oeil recompose le motif.

Dans cette oeuvre citée en exemple (voir page précédente), une première lecture fait apparaître un conflit qui vient de se terminer.

On peut y voir la grand-place d'Arras en ruines, un soldat allemand donnant du feu à un militaire britannique. Un autre combattant épuisé est assis en bas du tableau. Dans un second temps,

la silhouette noire du monument aux morts, ou les tombes du Commonwealth, se révèlent témoignant d'un après-guerre qui tente de cicatriser ses plaies.

La suite de l'histoire transparait alors. Le destin héroïque d'Amelia Earhart (dépeinte en infirmière en 1917), ou sordide, comme celui d'Hitler qui annonce dans la partie centrale de nouvelles heures-sombres...

Le souvenir se fait pigments...

Les sources documentaires auxquelles nous avons accès, souvent inédites, nous promettent des oeuvres originales et fortes. Non-seulement visuellement, mais aussi symboliquement, par la richesse des témoignages et archives rassemblés.

Ainsi par exemple, la version de la toile "anglaise" qui sera présentée, prend sa source dans des histoires familiales dont le récit semble tout droit sorti d'un film hollywoodien. Ces tranches de vies s'entrechoquent, et se heurtent à la Grande Guerre.

Picturalement, la précision du souvenir évoqué est créée par le style direct du plasticien. Les pochoirs exprimant l'essence du temps et des choses.



Réalité augmentée

Le deuxième niveau de lecture se dévoile sur les tablettes qui “regardent” les oeuvres.

Comme évoqué dans notre présentation de Street-Digital, les toiles renferment certaines clefs visuelles, qui se découvrent et s’animent à l’écran. L’interaction avec le spectateur implique que celui-ci soit en mouvement devant l’oeuvre. Il s’agit de l’originalité fondamentale de cette création. Le visiteur devient acteur de la narration. L’usage de technologies actuelles (réalité augmentée, mapping 3D etc...) prolonge l’exploration des tableaux en dévoilant les histoires qui les composent.

Se déplacer, changer de point de vue, c’est diriger personnellement les métamorphoses, les effets de sons et d’images qui prennent vie sur le médium. Chaque animation



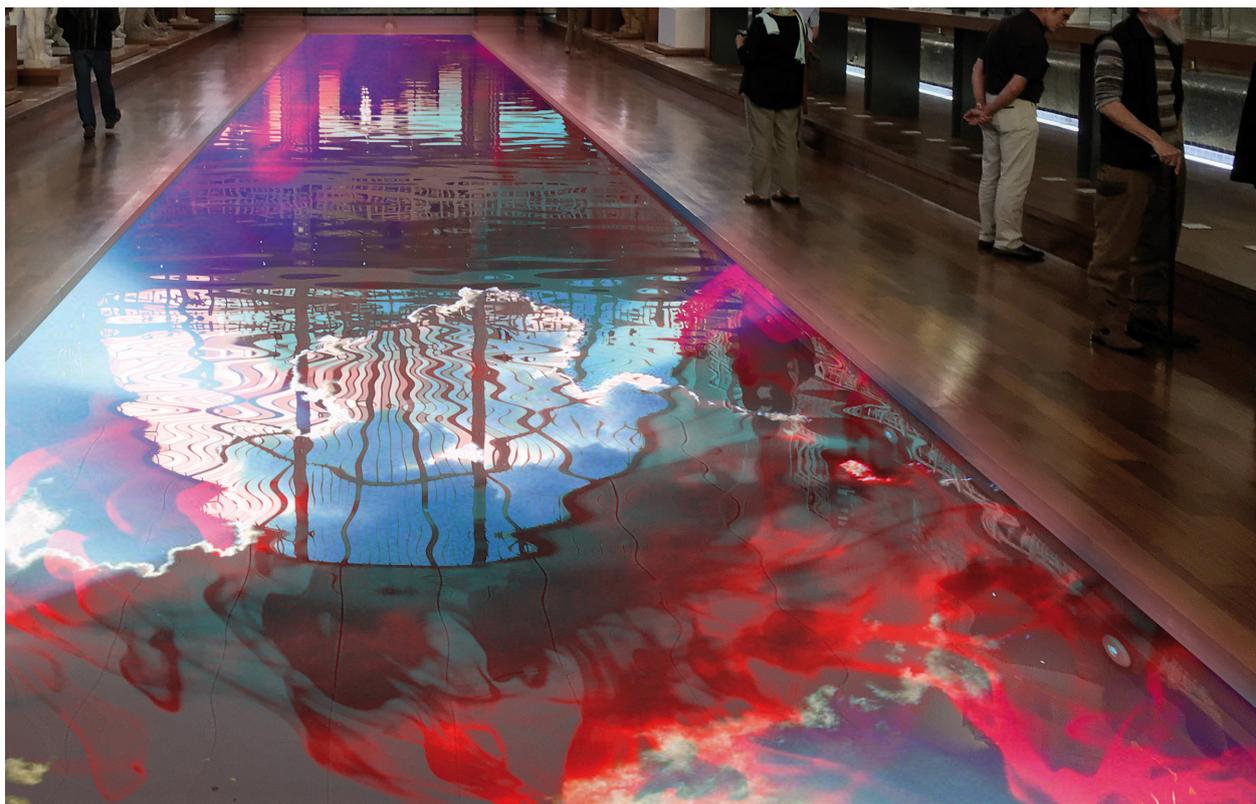
se joue différemment, dépendante des gestes du public. Cet aspect “aléatoire” de la lecture constitue ensuite le fil conducteur des événements qui se matérialisent dans l’espace central du Musée...

Street digital offre la possibilité soudaine de se déplacer physi-

quement dans les photos, et les films. Il devient possible de voyager dans l’espace et le temps.

Chaque composition développe des scènes propres aux nations impliquées. Ainsi découvertes, elles se propagent et se dessinent sur l’eau...





Le reflet des émotions

En explorant les toiles, les visiteurs engendrent des événements visuels et sonores au coeur du bâtiment. La lame d'eau devient le théâtre de projections multiples...

Le centre du musée et son architecture si particulière, sert d'écran aux projections vidéos déclenchées par le public.

Ce montage exceptionnel envahit le lieu de façon percutante. Les images évoluent sur la surface mouvante de l'eau, accompagnées d'un habillage sonore et d'effets visuels. Plongeant la nef du Musée dans une large gamme d'ambiances souvent graves, parfois apaisées, mais toujours prenantes. Cet écran d'eau recueille

en temps réel les destinées qui s'affichent sur les tablettes, se combinent, et se projettent sur sa surface.

Les multiples histoires qui habitent les toiles se superposent et s'entremêlent, recréant symboliquement le maelström de cette période tragique.

La scénographie se développe de manière non-linéaire, guidée par le hasard des interactions avec les oeuvres, générant une composition collaborative et immersive...

Le bassin réagit en lumières et en sons aux souvenirs des destins invoqués par les toiles.



Transcender la réalité

Pour donner corps à ces existences estompées, choisissons d'évoquer plutôt que de décrire. Dépasser les apparences pour mieux en faire resurgir l'essentiel.

Les images et animations mappées sur le bassin outrepassent leur matérialité. Il s'agit parfois d'interprétations abstraites, symboliques, mixées à des documents cinématographiques d'époque ; évocations tantôt réalistes, tantôt fantomatiques des affres de la guerre. Tensions, détresses, peines ou soulagements s'accumulent en une fresque changeante.

Quand, sur la toile, le soldat Clarence Garfield Mainse disparaît à Passchendaele, le bassin se mue en une tranchée boueuse, sa surface fouettée par la pluie.

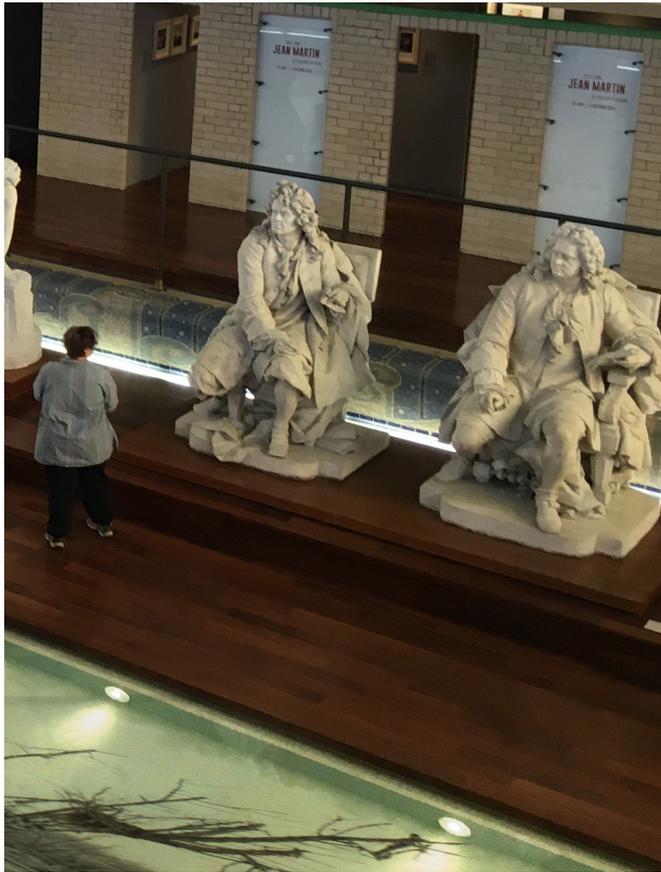
Dans le même temps, le poilu Jean Marcel Adamon se refait une santé sur le sable du Pas-de-Calais, un ciel d'azur remplace progressivement le borbier



précédent...

Ainsi, les émotions se succèdent et se mélangent, elles font battre ce cœur digital en l'irriguant de sentiments variés.

L'installation enveloppe le visiteur de pulsations lumineuses, visuelles et sonores, l'invitant à partager le souvenir de ces fortunes diverses.



Chants de bataille

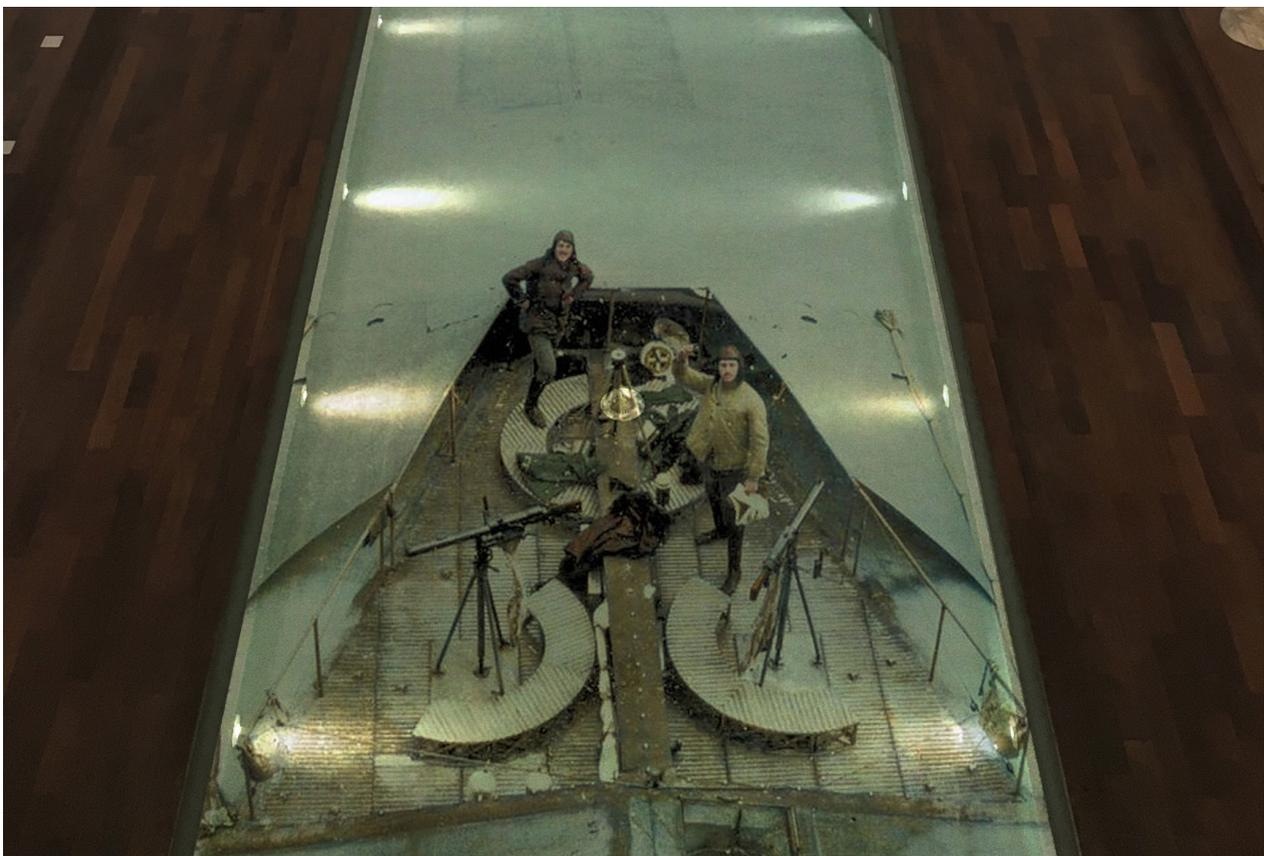
L'exposition donne à voir, mais aussi à entendre.

Les éléments sonores qui accompagnent cette installation sont multiples. Il ne s'agit pas seulement de documenter les vidéos avec un son synchrone, mais plutôt d'immerger le visiteur dans un ensemble de sensations auditives propres à soutenir le propos général.

Les rumeurs du front, la nature, la météo, la vie quotidienne, la langue des hommes, le feu, l'acier, toutes ces composantes sont samplées puis réagencées par Jan Van der Toorn.

Les créations du musicien viennent compléter les événements visuels, mais n'en sont pas l'illustration. Les compositions originales, les bruitages, les rythmes contemporains, contextualisent les images avec la distanciation nécessaire à l'imaginaire.

La technologie mise en oeuvre inclut une spatialisation sonore. Le son se déplace dans l'enceinte du Musée, accompagnant le visiteur en circonvolutions étonnantes.



© 2017 - Phil. Macquet
www.macquet.net

ESQUE

① CROQUIS PAVILLON
- Croquis Pavillon
- Situation
- Plan

② Pavillon

