

Art
Numérique

Curieuses Rêveries

Thomas Pénanguer
Le Proyectarium

Dossier
pédago-
gique



Rendez-vous

Exposition du 5 avril > 25 juin 2022

Vernissage

→ Mardi 5 avril 18h/gratuit/ salle d'exposition

Luluberlu

→ Samedi 21 et dimanche 22 mai, installation interactive Pong et Shiva à la Médialudo

Visite commentée et performance de danse chorégraphiée

→ en cours de programmation : rendez-vous sur odyssud.com et mairie-blagnac.fr/culture.html



Curieuses Rêveries

Thomas Pénanguer / Le Projectarium

5 avril > 25 juin 2022

Voyage dans des univers mécanico poétiques

Insectes néo-futuristes, bustes vidéo, photographies tactiles, sinuosités lumineuses, personnages rêvés et rêveurs, les talents de l'Association Le Projectarium et de Thomas Pénanguer se déploient dans une métamorphose onirique et numérique de notre salle d'exposition. Avec ses œuvres aux délicats spectacles et ses tableaux aux graphismes infinis, Thomas Pénanguer nous invite à une douce échappée à la fois contemplative et amusante. Après cette plongée dans un univers fantasmagorique, découvrez Le Cabinet des Curiosités Do It Yourself, de l'Association Le Projectarium, parcourez cette maison à l'étrange décoration et apprenez à manipuler les invraisemblables créations de cet artiste à la poésie magnétique. Regardez le monde numérique à la lorgnette de deux créateurs à l'imagination malicieuse et fascinante.



Cabinet DIY ©mgourdon



Ballons TAP, Thomas Pénanguer



Numerique, Thomas Pénanguer

Thomas Antoine Pénanguer

Né en 1974 à Colombes, cet artiste s'est construit au grès des rencontres et des expériences. Jeune homme à Bordeaux dans les années 90, il rencontre l'univers de la rue et des squats artistiques. En 1994, il découvre la scénographie aux ateliers de décors du Grand Théâtre de Bordeaux et participe à divers projets de Compagnies tout en réalisant un travail pictural d'atelier.

En 1998, le vent le porte dans la plaine du Roussillon où il réalise entre autre ces premières recherches marionnettiques.

À partir de 2015, il se plonge dans la création vidéo et la projection qui lui offrent la liberté de mixer les techniques (peinture, dessin, photo, vidéo, 3D) et les supports (écran, mur, sol, tissu, toile, corps). Son travail s'oriente ainsi naturellement vers les arts numériques et les nouvelles technologies ouvrant aussi la voie vers de multiples collaborations avec des chorégraphes, des metteurs en scène et des compositeurs contemporains.

<https://www.thomas-penanguer.fr/>

Le Proyectarium

Fondée en 2012 par Xano Martínez, l'association Le Proyectarium a pour mission de favoriser la rencontre et l'échange autour des nouvelles technologies appliquées aux arts numériques, de la pratique audiovisuelle et des techniques de spectacle vivant.

Sa ligne artistique évolue à la croisée des disciplines et des médiums, dans une démarche de recherche et d'exploration permanentes des différentes formes d'expression et de narration qui s'appuient sur les principes du Hacking et du Do It Yourself.

Ses domaines d'action sont la création vidéo-mapping, la lumière performative, l'impression 3D ou la programmation orientée objet qui s'associent dans tout type de contexte : exposition, installation,

performance, concert, art de la rue, théâtre, cirque, habillage architectural...

Pour le partage de ces pratiques sont proposés des ateliers ludiques et pédagogiques pour tout public, des workshops et master-class pour amateurs et semi-professionnels et des accompagnements pour artistes et compagnies ayant un projet en cours de création.

Le Proyectarium est conscient de l'importance de l'entraide au sein du tissu associatif local et s'engage dans plusieurs partenariats afin de soutenir des projets de création et des événements en accord avec ses valeurs et ses champs d'action.

<https://www.leproyectarium.org/>

Digital, numérique ou électronique ?

-Électronique

L'électronique est une science technique, ou science de l'ingénieur, constituant l'une des branches les plus importantes de la physique appliquée, qui étudie et conçoit les structures effectuant des traitements de signaux électriques, c'est-à-dire de courants ou de tensions électriques, porteurs d'informations.

-Numérique

Il vient de numerus (nombre) et sous-entend une numérotation. Les ordinateurs ont évolué à partir de machines à calculer programmables. Ils traitent par l'arithmétique et la logique des données dans laquelle la part des nombres représentant des grandeurs n'a cessé de décroître, au profit de ceux qui pointent vers des symboles et des algorithmes. Les programmeurs sont ainsi passés du calcul numérique au traitement de texte. L'électronique numérique a ainsi rejoint l'informatique pour traiter une quantité croissante de documents.

L'adjectif « numérique » distingue le son numérique, la photographie numérique, la vidéo numérique et le cinéma numérique de leurs versions plus anciennes fonctionnant avec des procédés analogiques. Par extension, l'ère numérique est l'époque où les informations circulent de façon prédominante sous codage informatique, la culture numérique est celle des utilisateurs de ces systèmes, etc.

-Digital

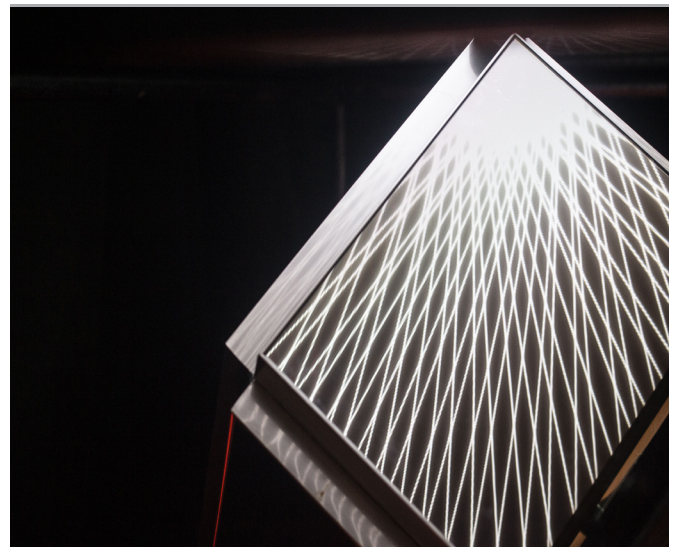
Le terme recouvre plusieurs champs de par son utilisation notamment internationale. En français, issu de digitus, il désigne ce qui requiert l'utilisation des doigts. Par extension, tous les supports aux contenus dits virtuels auxquels on peut accéder en usant de ses mains : que ce soit par un clavier ou par un écran tactile.



Cabinet DIY
©mgourdon

En anglais, digital relève des numéros puisque « digit » veut dire chiffre

L'adjectif anglais digital se traduit en français par « numérique ». Les deux termes sont donc synonymes. Comme le préconise la règle avancée par l'Académie française, le terme francophone à employer est donc bien numérique.



Hexaedre
Thomas Pénanguer

Digital, numérique ou électronique ?

L' Art numérique

L'art numérique est une expression qui définit tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux. Il s'agit donc de l'ensemble des activités humaines créatrices qui traduisent l'expression idéale et désintéressée du beau par des techniques liées aux nombres. Une idée finalement très ancienne puisque le rapport qu'entretient l'Art avec les mathématiques et les sciences peut être observé à tous les stades de son évolution. Les débuts de l'art numérique datent des années 50.

La puissance de calcul des ordinateurs permet alors une interaction entre l'homme et le résultat de cette rencontre via le programme. La création numérique s'est ainsi développée en plusieurs catégories bien identifiées. Réservée dès la fin des années 1950 à la musique et aux arts visuels, qui ont été les premiers à utiliser l'ordinateur, la technologie numérique a pénétré peu à peu toutes les formes d'art traditionnelles : le cinéma, la vidéo et la télévision, la littérature (poésie et roman) et les arts du spectacle vivant ainsi que tous ceux qui sont spécifiques du numérique. Indépendamment de chaque projet artistique, l'art numérique s'appuie sur l'état de la technique de son temps, il est donc dépendant du matériel (hardware en anglais) et des logiciels (software).

Avant les années 1990, époque où cohabitaient de multiples systèmes d'exploitation, la plupart des artistes numériques réalisaient eux-mêmes les logiciels nécessaires à leurs œuvres. D'autres faisaient appel à des ingénieurs pour créer les outils nécessaires à la mise en œuvre de leur projet. La « réalité virtuelle », la « réalité augmentée », « l'art audiovisuel », « l'art génératif », ou encore « l'art interactif » sont venus enrichir la photographie numérique ou le net-art, suivent de multiples spécialités ASCII, art VJ, living art, 3D... L'art numérique explose dans



Cabinet DIY
@mgourdon

les années 2000 avec des œuvres immersives impressionnantes. Quelques artistes : Ben Laposky, Nicolas Schöffer, Harold Cohen, Dan Graham, Rihards Rozans, Adrien M & Claire B, Olivier Auber, Vincent Levy.

Installation interactive

L'art interactif est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement. Contrairement aux formes d'art traditionnelles où l'interaction du spectateur est surtout un événement mental – de l'ordre de la réception – l'art interactif permet différents types de navigation, d'assemblage, ou de participation à l'œuvre d'art, qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique.

Les installations artistiques interactives sont généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur a programmé de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine travaillent ou jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

Activités

Quelques pistes :

→ Réaliser une pile Citron à partir de l'expérience de Alessandro Volta.

→ Sur un ballon de baudruche coller des éléments de visage récupérer dans des magazines et lui adjoindre au niveau du nœud du ballon des mains tracées au feutre noir.

→ Créer un photomontage flip : choisir un décor paisible et cosy en photographie pour toute la classe. L'imprimer pour chaque élève qui pourra placer par-dessus une 1ère feuille transparente et y coller des éléments photographiques de personnages actifs, afin d'animer certains éléments du décor (chaise, lit...). Faire un diaporama de toutes les propositions et tester la superposition des propositions.

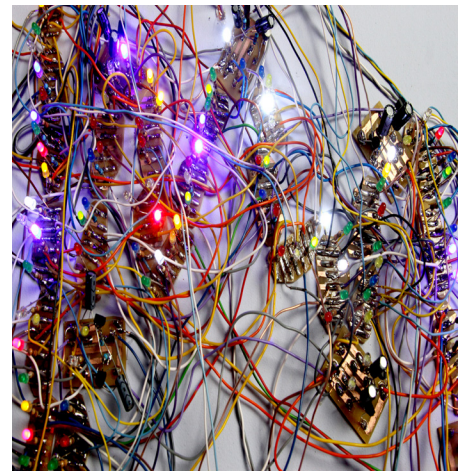
→ Vous pouvez largement puiser dans l'ouvrage J'explore le monde numérique : 52 activités sans écrans / J 005 POU



Cabinet DIY ©mgourdon



Numérique_ Thomas Pénanguer



Numérique Proyectarium.
Cabinet Curiosités



Cabinet DIY_Thomas Pénanguer

Bibliographie

Disponible à la Médialudo

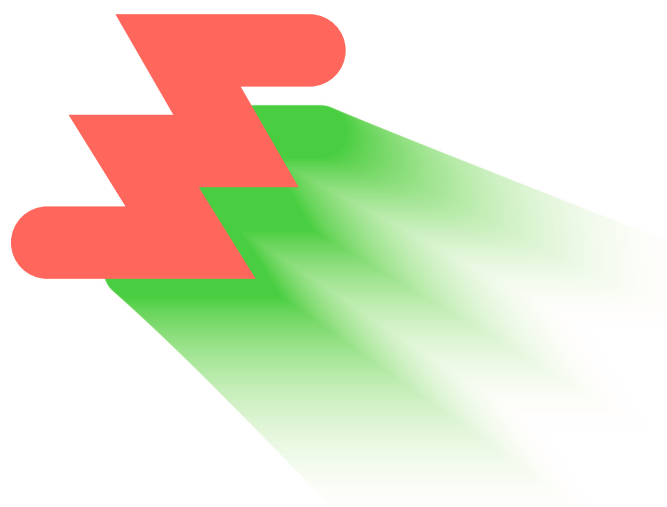
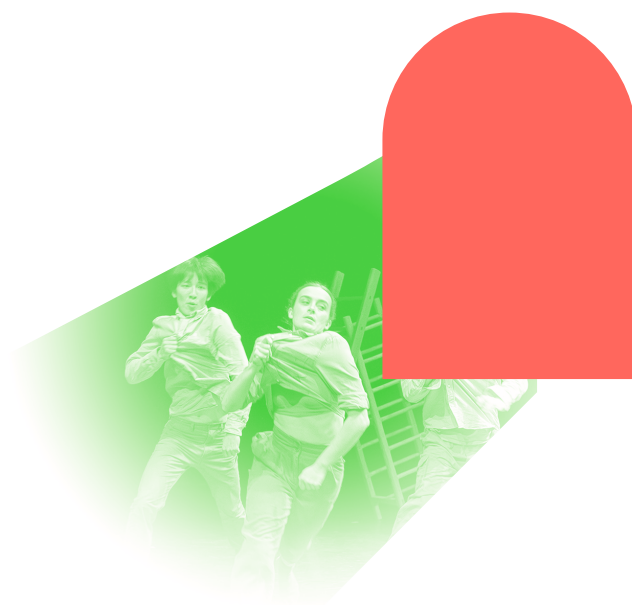
- Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique / 709.05 MER
- Un oeil entre art numérique et science / 776 SCA
- Arts numériques, narration, mobilité / 709.05 ART
- Art et numérique en résonance / 709.05 MOU
- FabLabs, etc. : les nouveaux lieux de fabrication numérique / 621.9 BOS
- Fab lab : la révolution est en marche / 621.9 MAS
- Histoire de la révolution numérique : jeux vidéos, internet, smartphones, robots / J 004
- C'est quoi, le monde numérique ? : nos réponses dessinées à tes questions pressantes / J 302.231
- C'est quoi, le monde numérique ? (2) : C'est quoi, le monde numérique ? : nos réponses dessinées à tes questions pressantes / J 302.231 CUE
- Art et jeux vidéo / J 794.8
- Qu'allons nous devenir? : la technique et l'homme de demain / J 128
- Les fabuleuses aventures d'Aurore / J KEN
- J'explore le monde numérique : 52 activités sans écrans / J 005 POU
- Une histoire des images pour les enfants / J 704



Scène des possibles | Blagnac

Espace pour la Culture
de la Ville de Blagnac.

Scène conventionnée d'intérêt national
"Art Enfance Jeunesse"



Exposition

Maud Denjean

05 61 71 75 44

exposition@odyssud.com

4, avenue du Parc
31706 Blagnac Cedex
05 61 71 75 15

Tramway Ligne T1
Arrêts Odyssud et Place du Relais

odyssud.com

