



Chrysalide

Rêver 2074

<https://vimeo.com/968995284>

Description

Le projet Chrysalide symbolise cet état de transition de mue que la société doit effectuer pour «rêver 2074» avec le plus grand optimisme possible. Ce projet a pour but de fédérer une population autour d'une envie et d'un rêve commun que de voir grand, créer un élan positif. Cette chenille géante nous représente, nos idées. La taille, assez impressionnante pour immerger le public dans un monde onirique, crée la surprise et le questionnement. L'aspect gonflable, blanc, a pour idée la sensation du doux, du rêve et du confort que l'on a envie de toucher.

Chrysalide se présente en 2 parties.

La première est donc une structure gonflable représentant donc une chenille. Cette structure sera un ensemble de tissus formant des boudins qui seront cousus les uns aux autres pour former le corps de la chenille en accordéon. Sur chaque boudin, seront aussi cousus des pattes, simplifiées en formes de cylindres, pour mieux identifier la chenille. Elle sera disposée tout le long de la pièce, passant par-dessus les poutres pour créer des virages et ainsi mieux occuper l'espace et créer de l'immersion au spectateur. Trois ventilateurs seront aussi nécessaires pour gonfler et garder cet aspect volumineux tout le long de l'exposition. Au niveau de l'aspect, la chenille aura deux matières, une première blanche transparente aux extrémités du corps pour mieux diffuser la lumière, et au centre une matière blanche plus opaque pour projeter la vidéo sur le corps de la chenille.

A l'intérieur de la chenille, en plus des 3 ventilateurs, sera disposée tout le long de son corps une bande LED de couleurs qui changera en fonction de la vidéo projetée (diffusion ambilight) ce qui ajoutera du dynamisme et une sensation de réactivité au public. Ainsi qu'un vidéo projecteur qui diffuse la vidéo sur la paroi intérieure mais visible de l'extérieur pour les spectateurs.

En ce qui concerne la seconde partie de l'installation, il s'agit donc de la partie vidéo et IA.

A l'intérieur de la chenille sera disposée un vidéo projecteur qui diffusera la création sur le thème «rêver 2074»

En effet, pour cet appel, je propose que les spectateurs participent et par un système de prompt, ils écrivent leurs idées, pensées sur ce thème, avec une phrase qui se transformera en image puis vidéo créée par une IA.

Pour des conditions d'exposition comme la vôtre, je vous propose 2 solutions.

La première sera de créer une plateforme internet, ou simplement un mail, en demandant aux habitants ou de cibler un groupe d'individus choisis, de nous transmettre leur vision de «rêver 2074», de s'exprimer par une simple phrase le plus détaillé possible. Ainsi, à la fin de cette enquête auprès de la population, nous récupérerons leurs réponses, choisis les plus intéressantes, et ensuite créerons la vidéo à partir d'une IA.

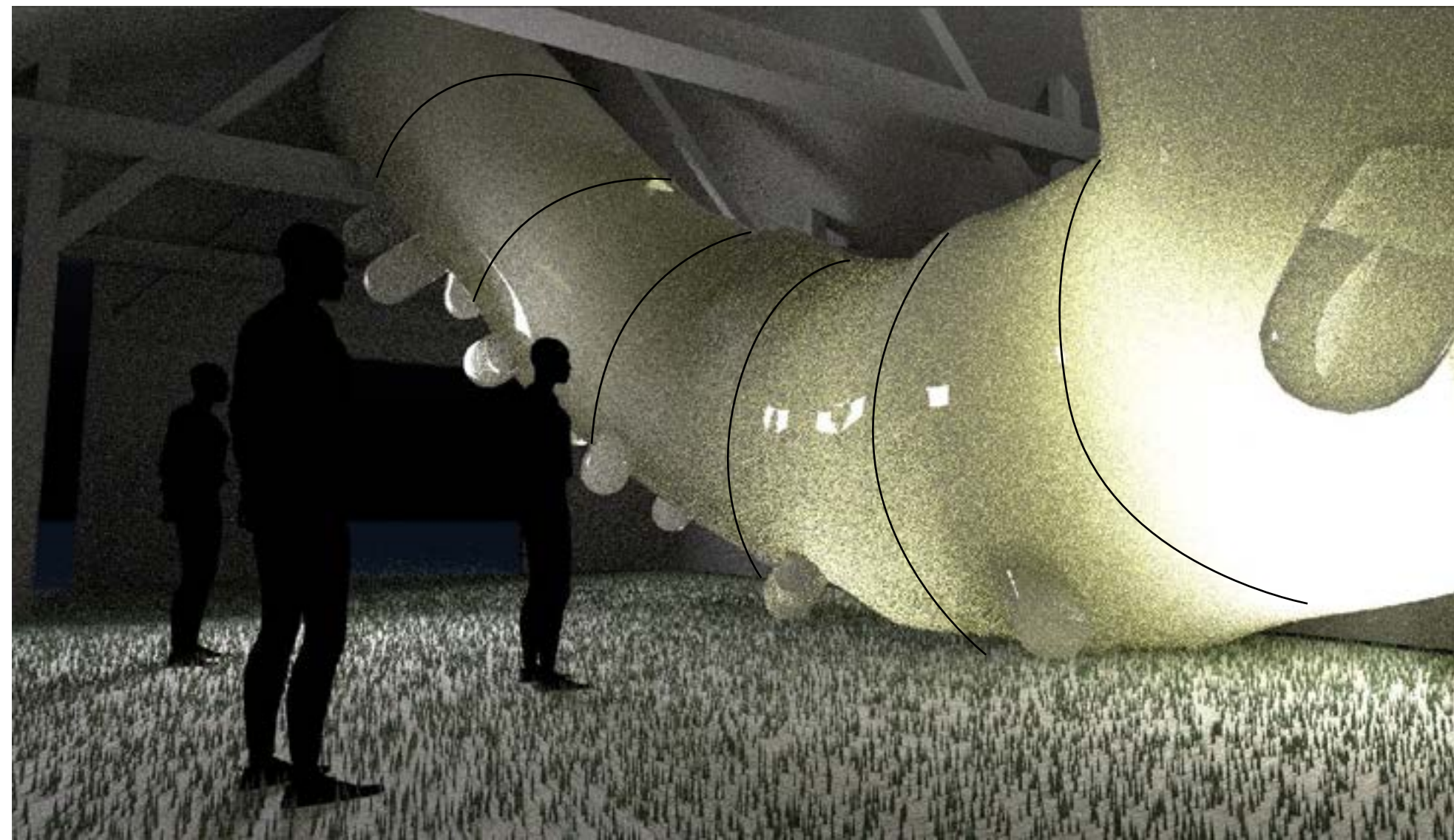
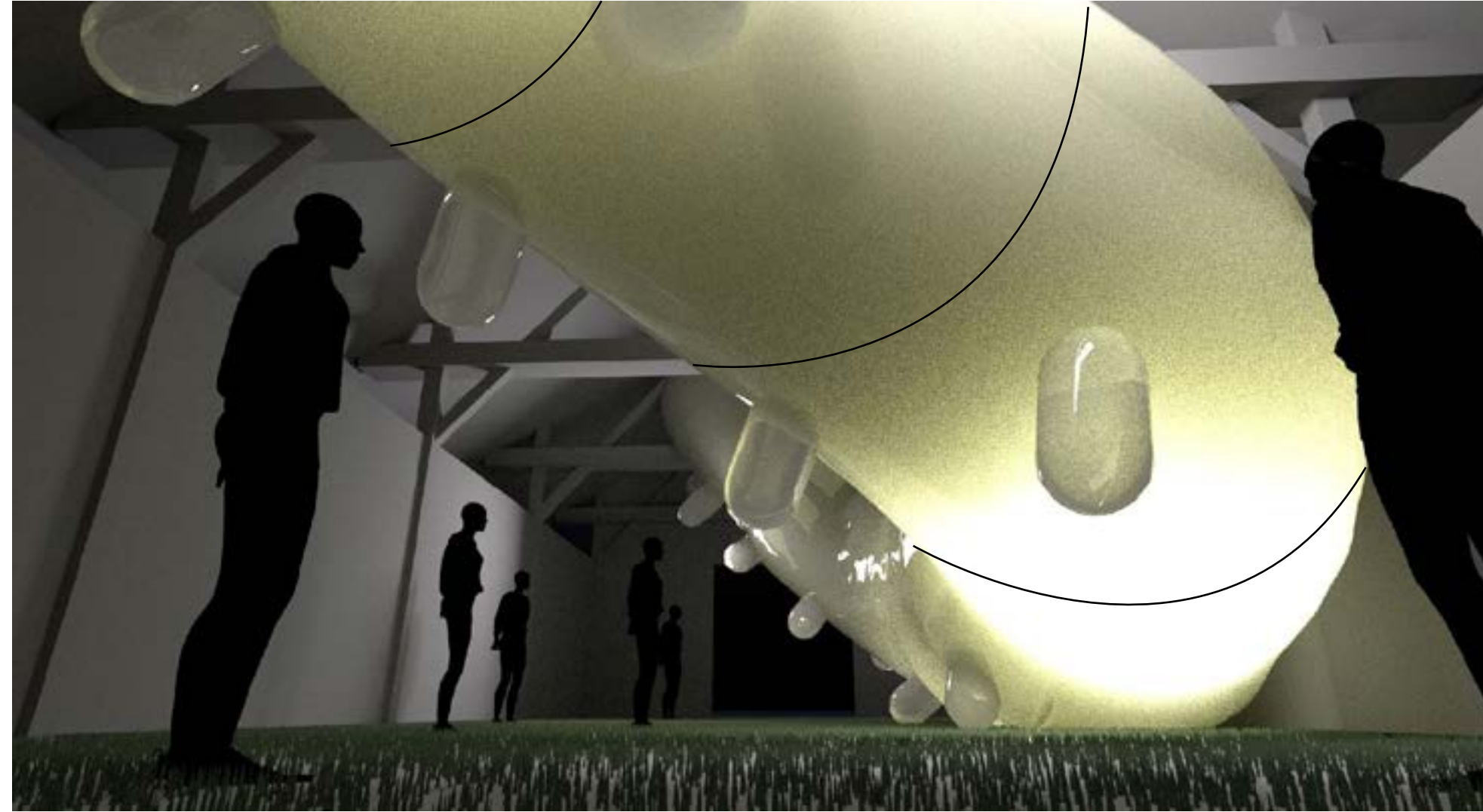
Cela permettra de créer une interaction grâce aux «rêves» de la population (classe, associations, etc...).

L'autre solution, que je vous propose mais avec une mise en garde, serait une participation en temps réel. L'idée est de garder un mail ou de scanner un QR code, puis de laisser la possibilité aux visiteurs, d'écrire leur «rêver 2074» et de générer automatiquement le visuel directement sur la chenille. Cela augmenterait le côté interactif, mais il y a un risque de détournement et peut nuire l'expérience. Le risque est minime mais existant.

Pour ce qui est de l'aspect graphique, pour garder une homogénéité avec l'œuvre est de prendre comme style graphique, les couleurs et pattern de réels chenilles. Vous trouverez des exemples dans les pages ci-dessous.

Pour accompagner l'expérience, un sound design est proposé à partir de sons naturels avec des sons émis par de vraies chenilles. Comme exemple: https://www.youtube.com/watch?v=-kgV8O_eTFo&ab_channel=yumikaito

Prévisualisation

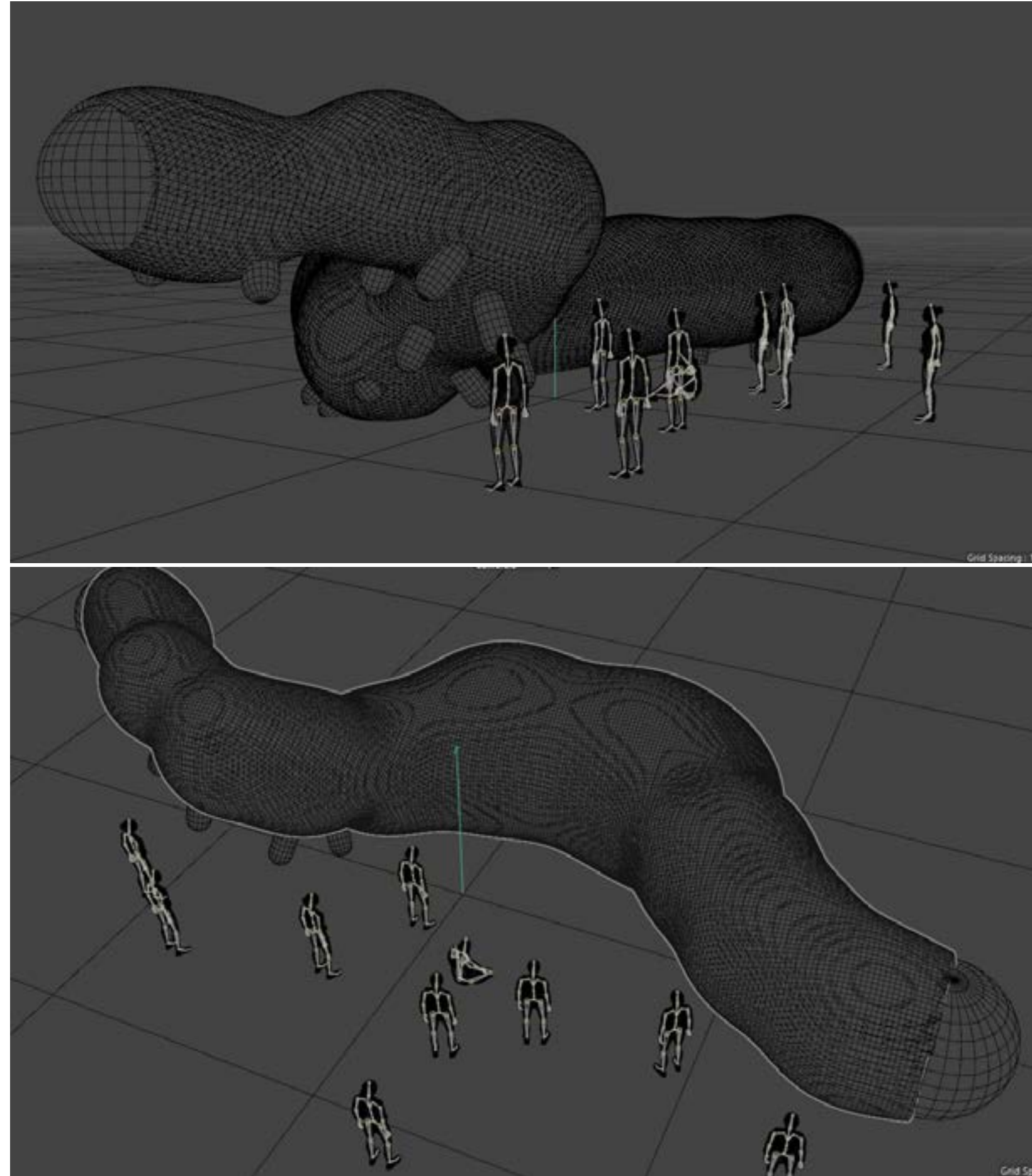


Ce rendu a été crée pour la ville de Moutier qui a fourni ce lieux, un batiment de la CFF pour l'exposition.

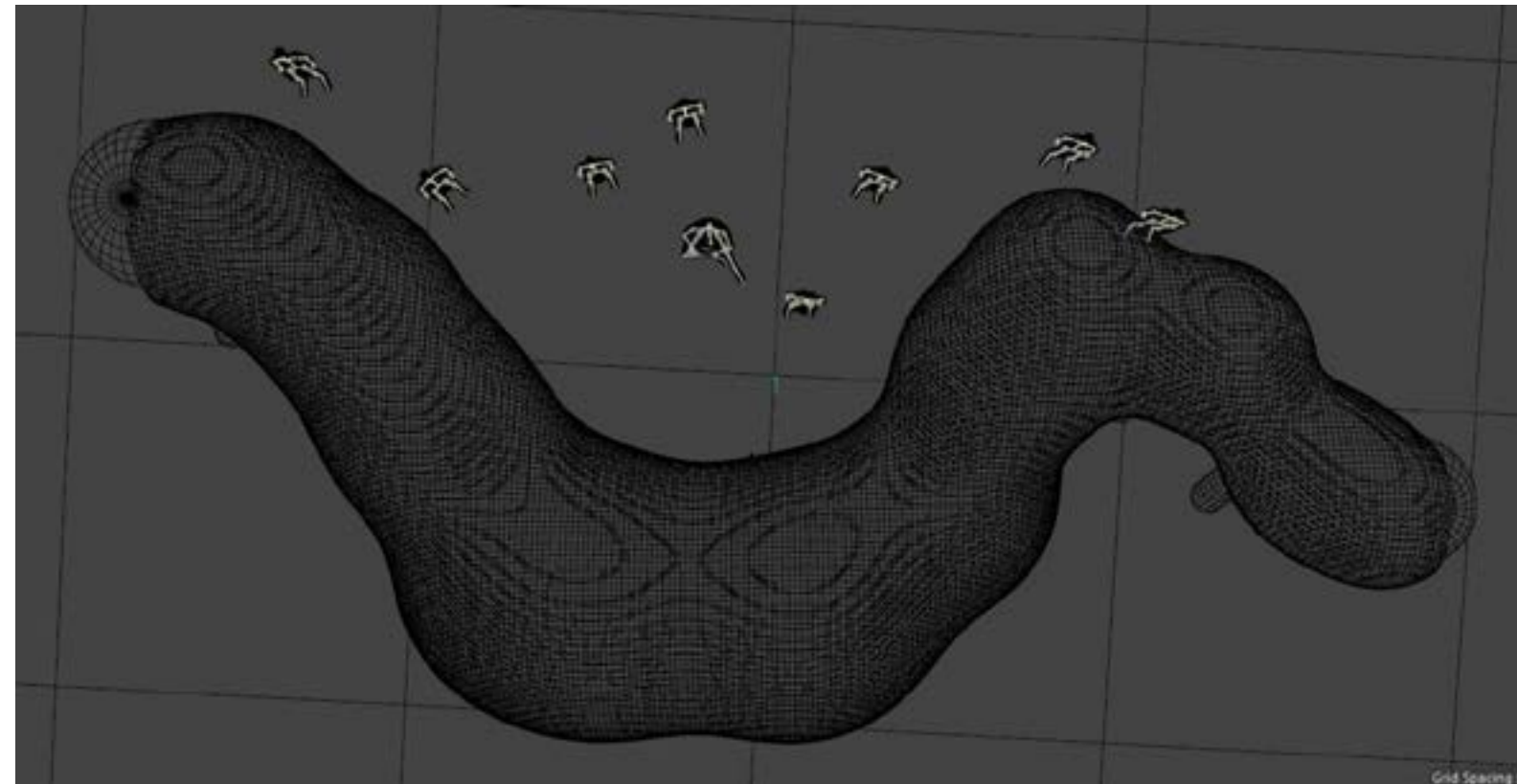


Rendu 3D de la chenille gonflable dans l'espace d'exposition
Ces rendus ne reflètent pas l'aspect final de la chenille.
Sur ces rendus, la chenille ressemble plus à un tube qu'un travail de couture pour ainsi créer cet aspect délimité en accordéon en plusieurs parties, compartiments .

Prévisualisation

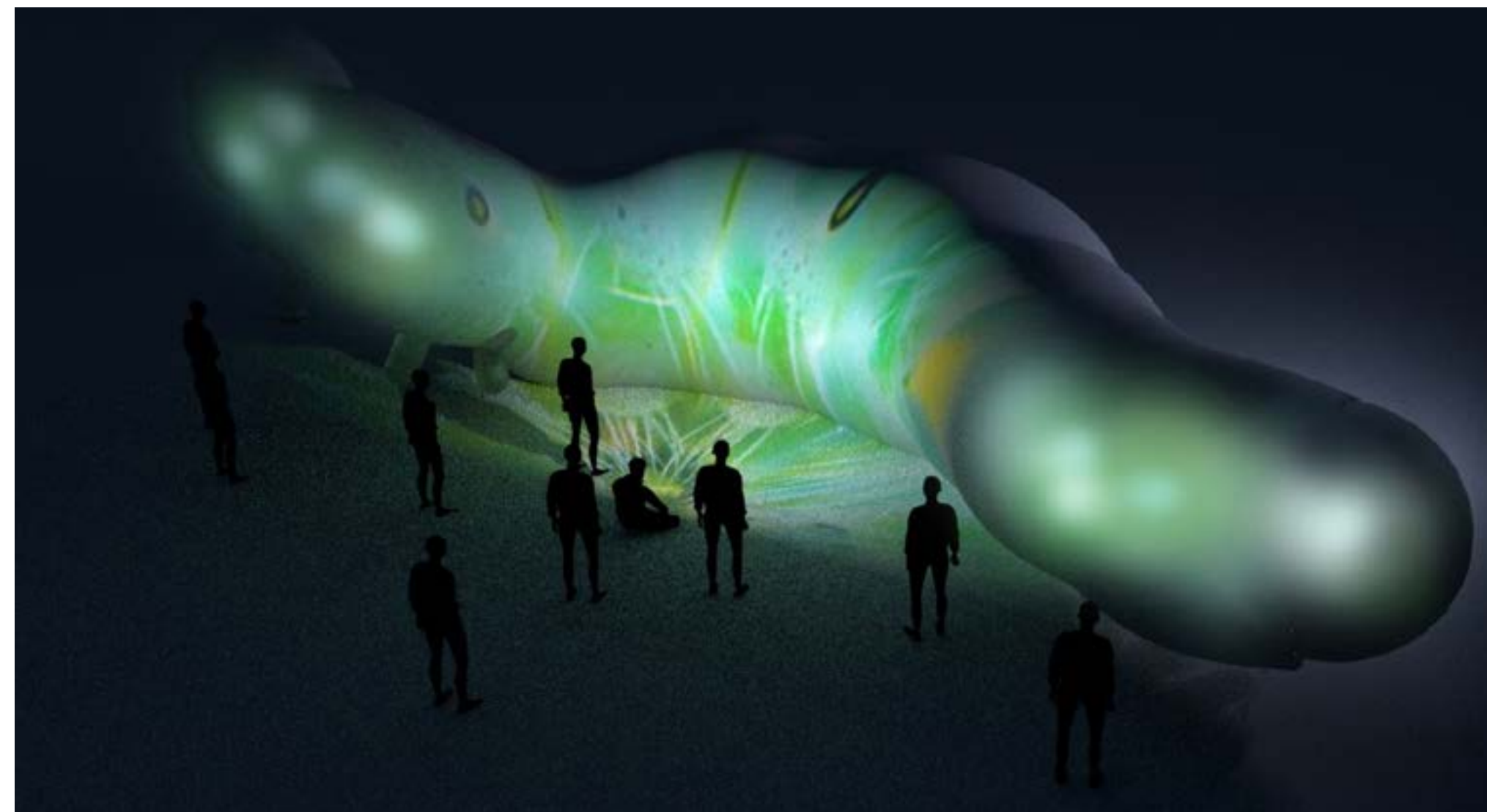


Ici une vue de face ainsi qu'une vue de haut, pour montrer la disposition dans l'espace de l'oeuvre, permettant au public de circuler facilement



Exemple du matériel utilisé pour créer la chenille gonflable.
Elle sera d'un coloris unie ; blanc avec les contours apparents pour délimiter les différentes parties du corps.

Prévisualisation



Mise en situation de l'exposition avec le vidéo projecteur, la sculpture gonflable et le public

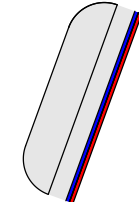
Prévisualisation

CHRYSALIDE
«REVER 2074»

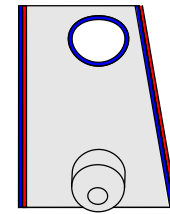
C2 x 1



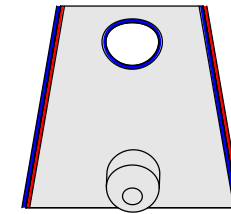
C1 x 2



D x 2



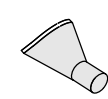
E x 3
E' x 1



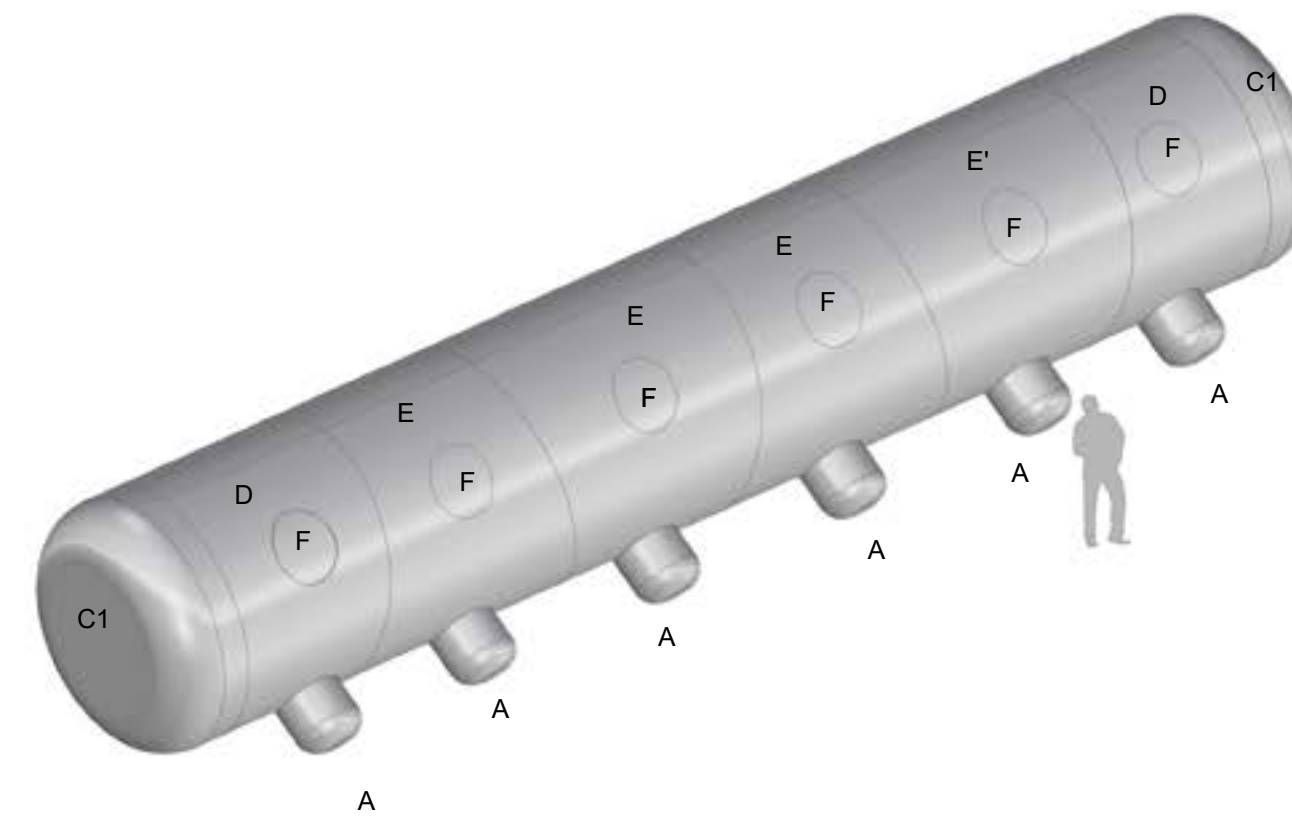
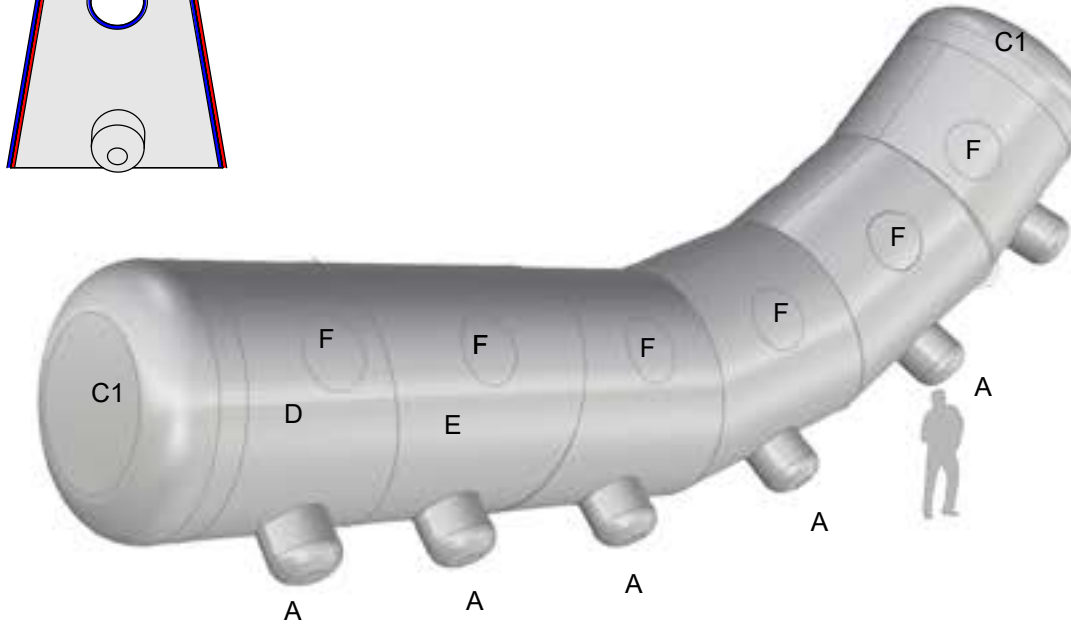
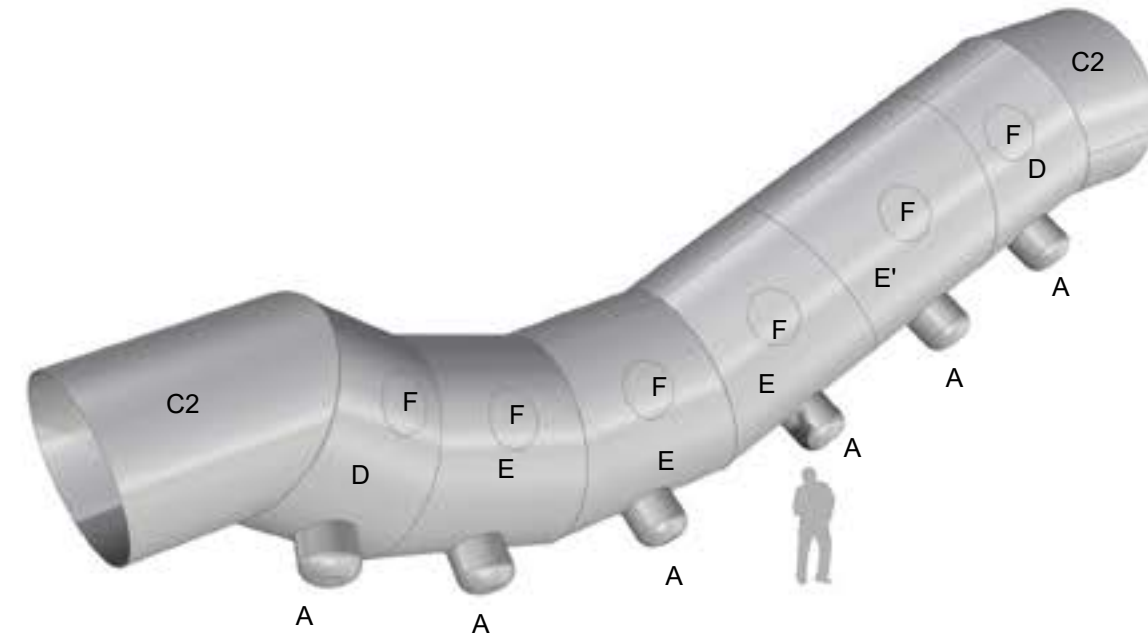
A x 12



B x 1



F x 12



MARTIAL
MARQUET
STUDIO

JURA

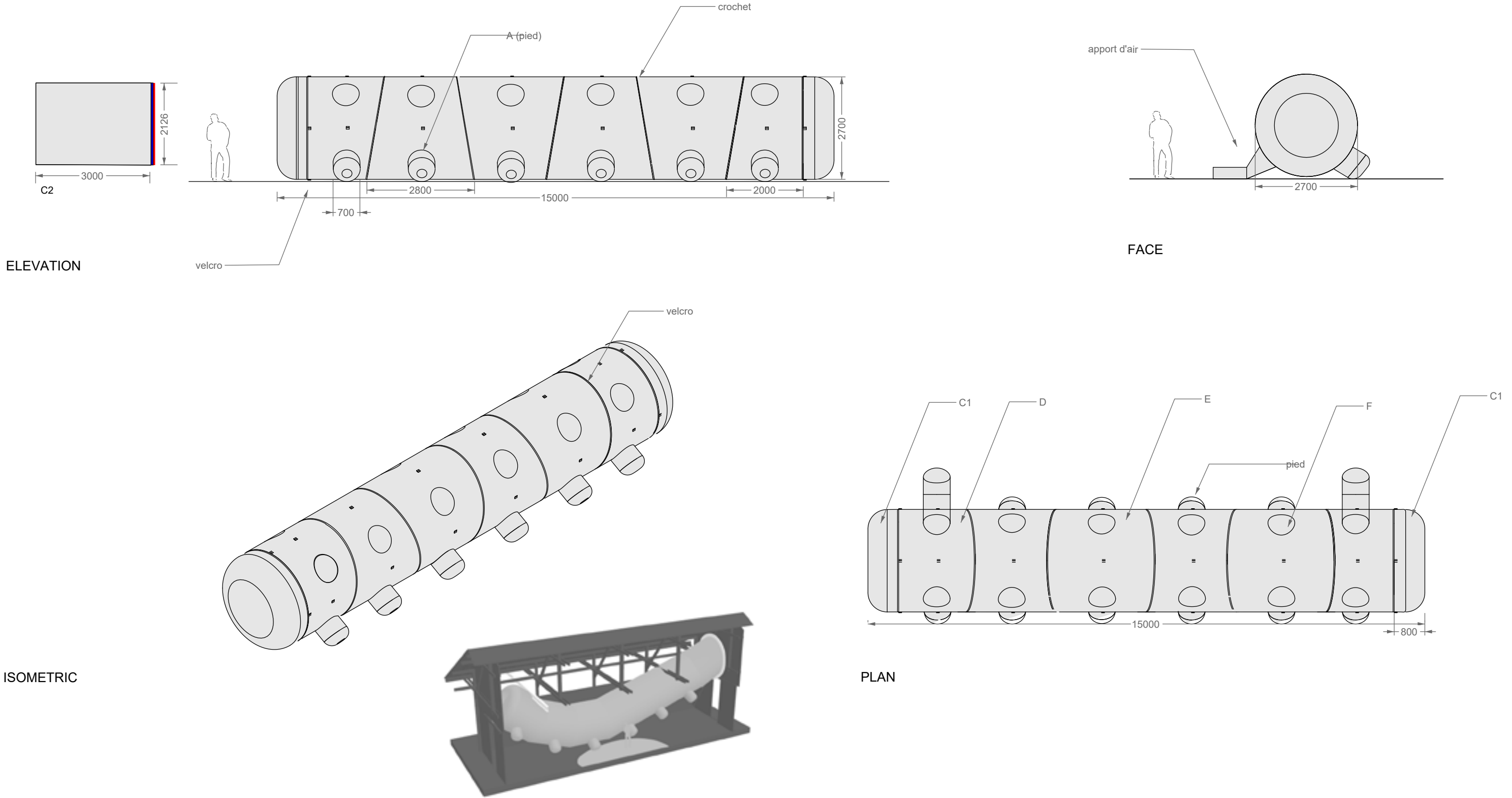
TECHNICAL DRAWINGS
PHASE DCE
20240311



FORMAT / ÉCHELLE : A3, 1/100

Dessin technique de la chenille, qui sera un assemblage de trois différents modules pour une longueur totale de 15 m de long pour une circonférence de 2.70m . Nous pouvons ainsi garantir ou réduire la taille de la sculpture gonflable. Aussi sa conception permet de lui donner différentes formes et ainsi s'adapter aux différents lieux d'expositions.

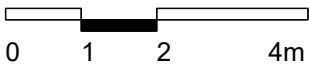
DESSIN TECHNIQUE DE LA STRUCTURE GONFLABLE



MARTIAL
MARQUET
STUDIO

JURA

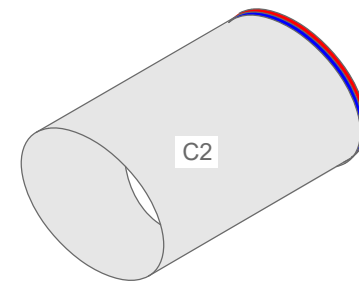
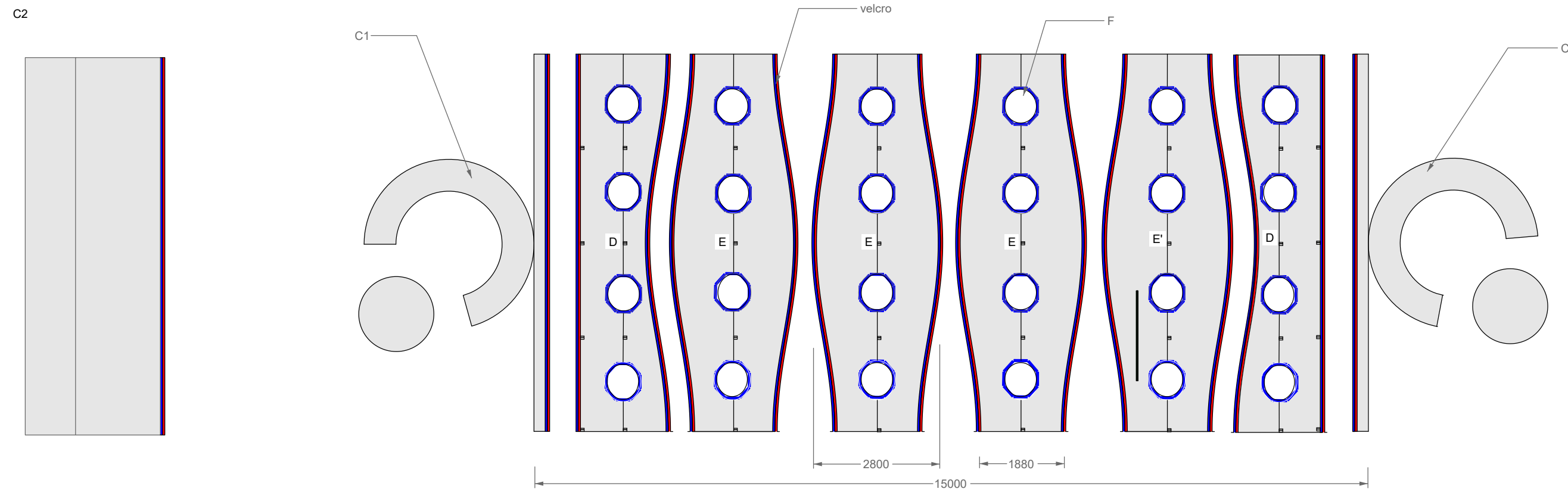
TECHNICAL DRAWINGS
PHASE DCE
MARS2024



FORMAT / ÉCHELLE : A3, 1/100

Pour l'exposition de Moutier, nous avons opté pour que la sculpture soit suspendue à sa tête et à sa queue, pour que les spectateurs puissent passer en dessus de la sculpture et donner l'impression que la chenille est plus grande que la pièce où elle est exposée.

DESSIN DÉROULÉ ET MESSURES

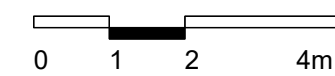


	C	D	E	F	A	B	sum	
textile polyesterher étanche(m2)		50,6	26,3	71,8	4,8	14,4	6,8	174,7
velcro (ml)		8,4	16,8	33,6	30,0	25,0	5,0	118,8
couture (ml)		118,0	103,0	197,0				418,0
anneaux (pc)		4,0	8,0	16,0				28,0
fermeture éclair(ml)				2				2
TOTAL	C1x2/C2x2	x2	x4	x12	x10	x2		

MARTIAL
MARQUET
STUDIO

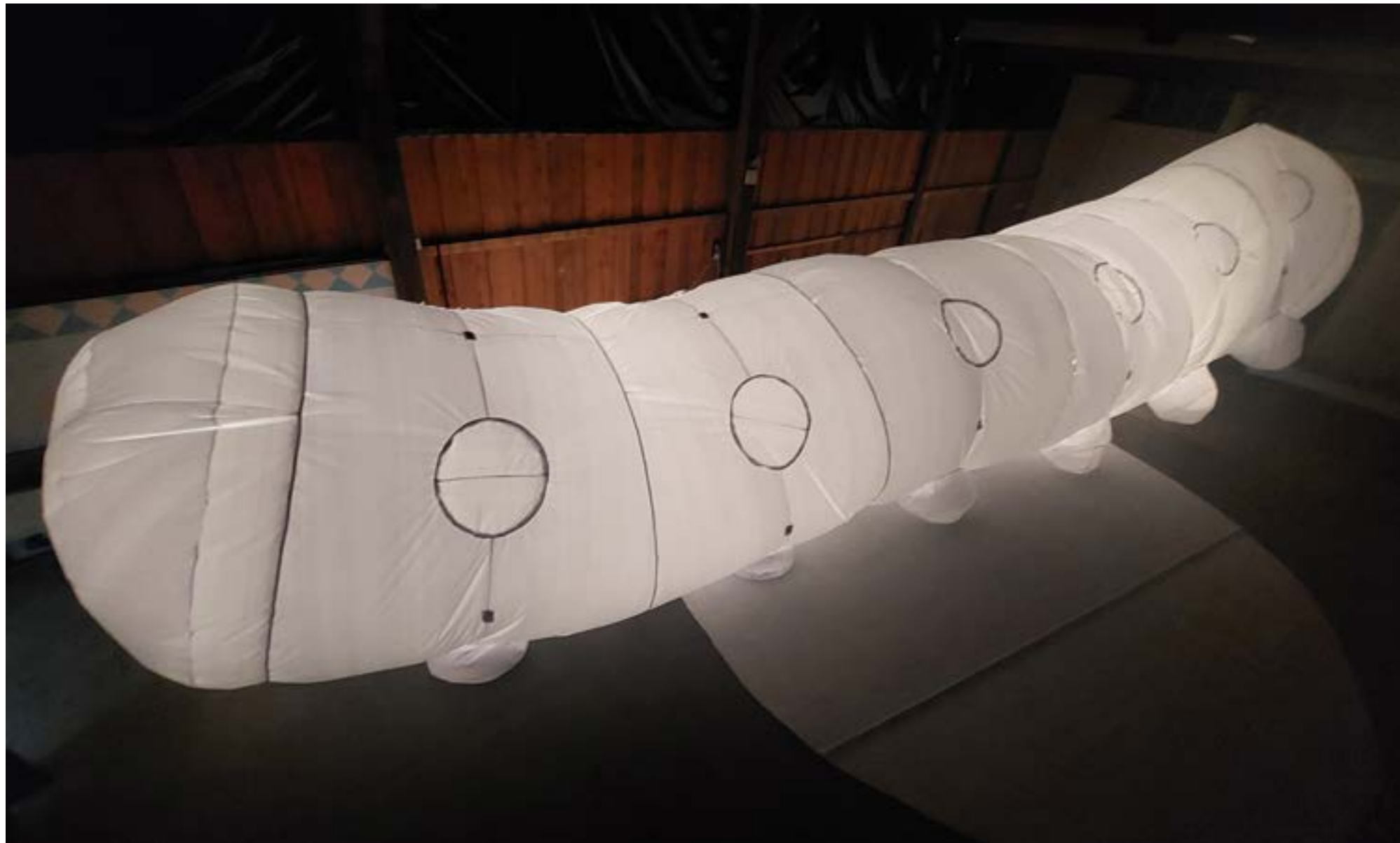
JURA

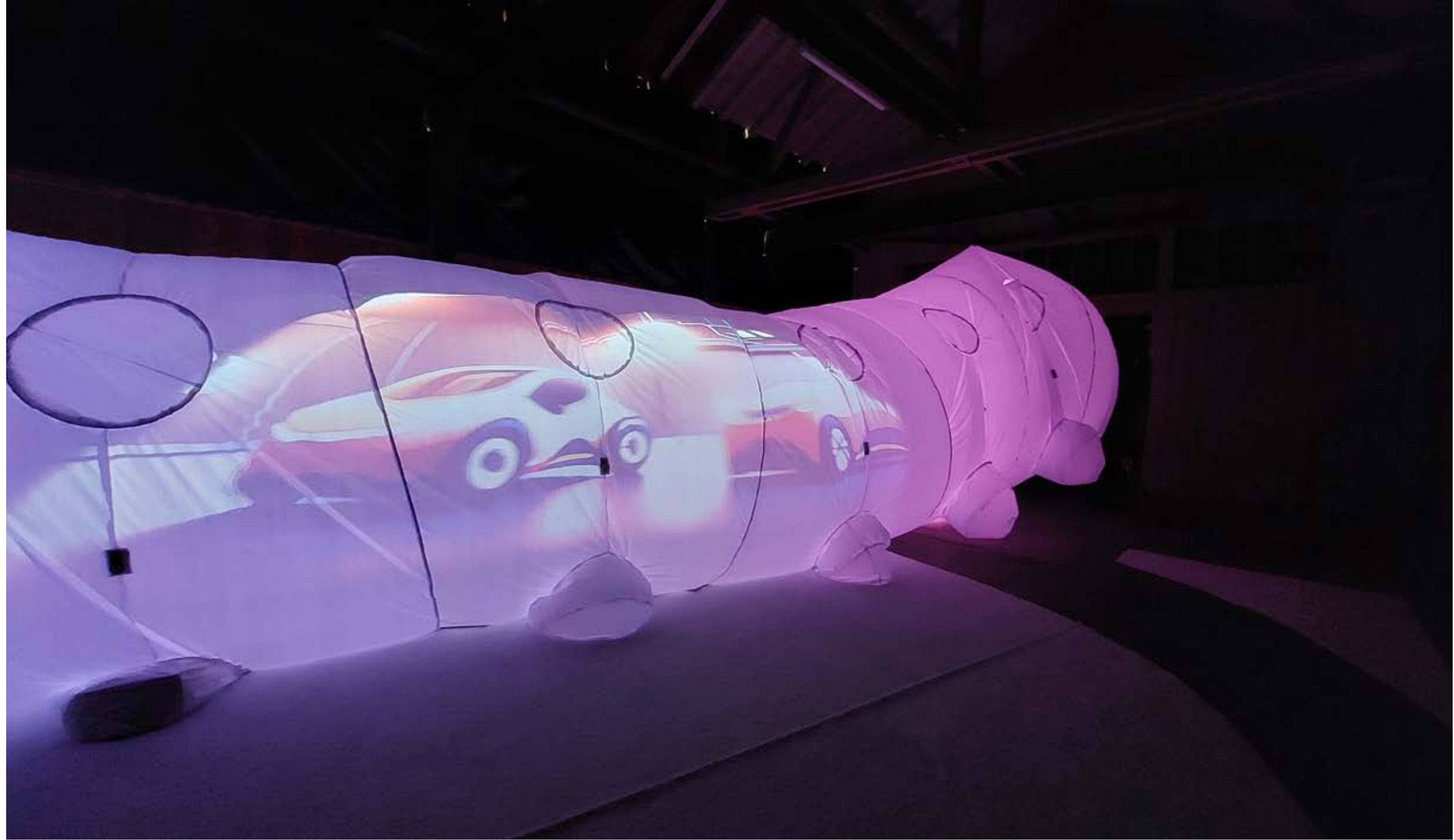
TECHNICAL DRAWINGS
PHASE DCE
20240311



FORMAT / ÉCHELLE : A3, 1/100

Nous avons conçu un système de scratch pour fixer les pattes de la chenille au reste du corps.
En fonction de comment sera disposée la chenille, nous placerons les pattes a la vue du public pour une meilleure compréhension de l'œuvre.



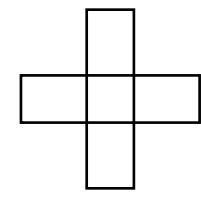


Pour Chrysalide, un véritable travail graphique et de recherches sera pratiqué.

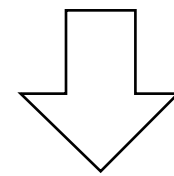
En effet pour créer une homogénéité dans l'oeuvre, une cohérence je propose de partir des multiples coloris, patterns existants chez les différentes chenilles, pour ensuite créer un style graphique qui sera appliqué sur les images / vidéos

Ci dessous des exemple de création à partir de pattern de chenille, avec une vidéo qui explique aussi le «prompt» que j'ai utilisé

→ <https://vimeo.com/949443174/fc34074044>



«Gens près d'un lac en plein après midi»

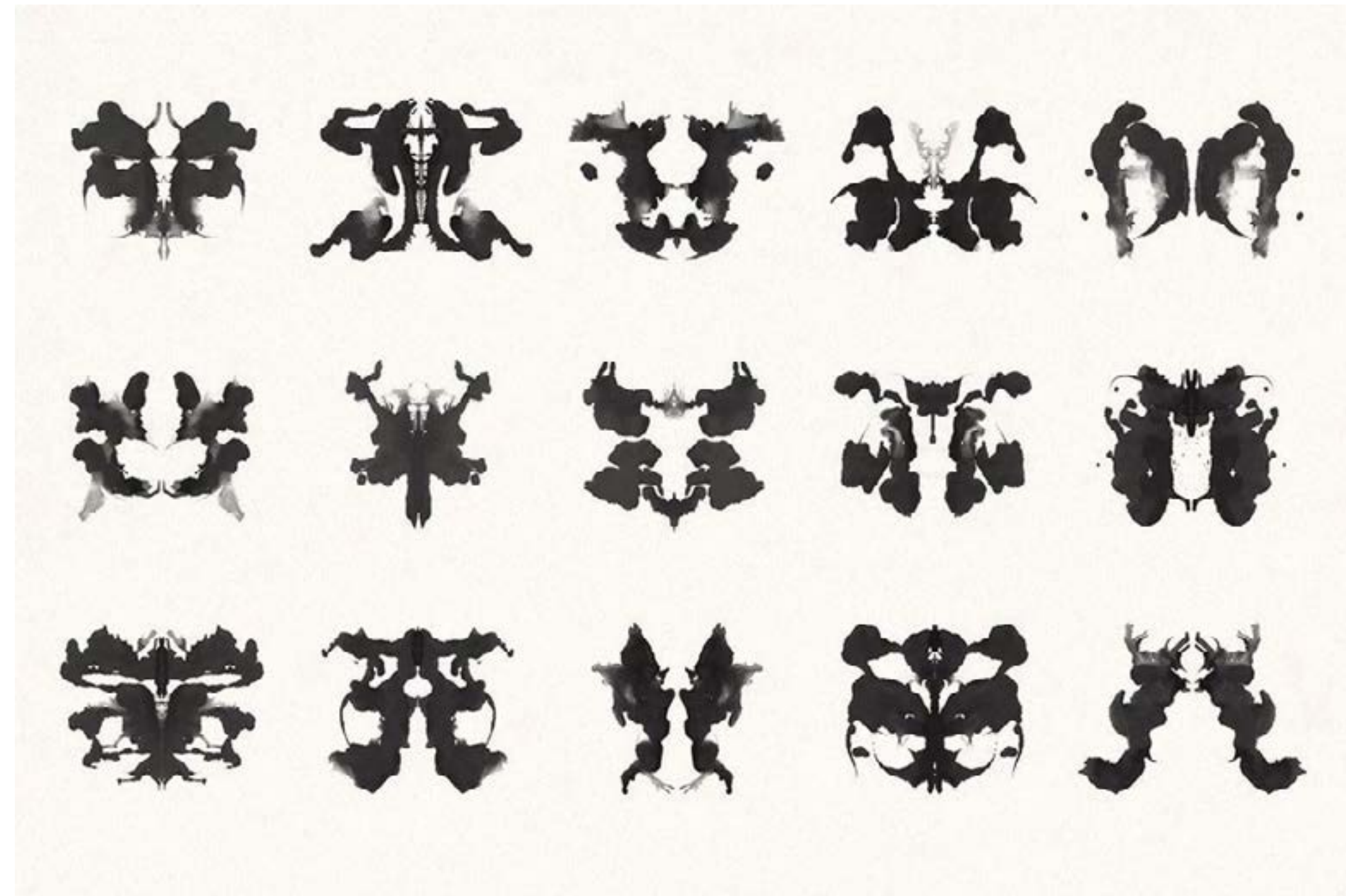


Ce rendu donnera une cohérence dans l'ensemble de l'installation, avec cette interprétation de la chrysalide, de la transformation d'un élément à un autre, d'un rêve vers un souhait. Mais aussi d'un point de vue esthétique, cela fera sens avec le support physique de la chenille gonflable.

Pour une meilleure compréhension du spectateur, on pourra intégrer le prompt, texte, utilisé pour la création des images.

Prévisualisation I.A

Avec ce procédé graphique, nous pouvons aussi faire un pont entre les formes et motifs des différentes chenilles avec les tests de rorschach, ces formes non figuratives qui sont un moyen d'interprétation du subconscient, on peut facilement relier à l'interprétation des rêves



Exemple de planche de tache de rorschach



Différents patterns de chenilles qui pourront servir de modèle à l'IA

Sensibilisation public, questionnaire

Une sensibilisation auprès de différents publics peut être mise en place (écoles, associations, etc...)
L'idée est de présenter le projet pour communiquer dessus et donner envie aux différents publics de participer , afin de remplir le formulaire pour la créations des «rêves» .
Mais au delà du questionnaire et du projet Chrysalide , semer des idées , les faire réfléchir ensemble sur différentes possibilités pour un avenir meilleur.



Journée de sensibilisation auprès d'une classe de primaire à Moutier

Date de naissance

Date

jj/mm/aaaa

Sexe

Homme

Femme

Autre : _____

J'autorise l'artiste à divulguer mon prénom et mon âge dans le cadre de son oeuvre « Chrysalide » exposée à Moutier cet été pour Jura-24.

Oui

Non

1. Dans 50 ans, décrivez le paysage qui vous entourera. (Décrivez un environnement idyllique, le type de faune et de flore de votre région, la planète sur laquelle vous vivrez, la ville où vous vous trouverez, etc.)

Votre réponse _____

2. Dans 50 ans, décrivez un endroit précis que vous fréquenteriez. (Pensez par exemple à un lieu de travail idéal, à la maison de vos rêves, à un centre d'activités incontournable, etc.)

Votre réponse _____

3. Dans 50 ans, quel climat, quelle météo, quel ciel envisagez-vous ? (Imaginez par exemple les couleurs que vous souhaiteriez voir dans le ciel, les températures ambiantes, les nuages, pluies ou tempêtes qui auraient des formes particulières, etc.)

Votre réponse _____

Exemple du formulaire mise en place pour la ville de Moutier

Arnaud Laffond (Artiste)

<https://www.arnaudlaffond.com/>

Bio

Arnaud Laffond est vidéaste, atelier de numérisation plastique basé à Lyon. Son travail se caractérise par la création d'environnements virtuels et de matériaux générés par ordinateur.

La couleur, comme la matière brute, est sculptée numériquement, traitée et altérée pour renaître dans une architecture vibrante et lumineuse. Ses œuvres se situent à la limite de la science-fiction, à mi-chemin entre l'abstraction et le représentationnisme, l'utopie et la dystopie, l'architecture et le paysage. Il travaille avec divers aspects de la vidéo, tels que l'installation, le gif animé et l'impression.

Exhibitions

2024, No Title, JO, Paris
2023, Le Saut, Amsterdam Light Festival, Netherland
2023, Grotte, Venise , financial gap, Italy
2023, Grotte, Maison De Pays De Mornant, LugDuNum
2023, Mineræ Scopitone , Nantes, France
2023, Grotte, Annecy Festival (MIFA) , Annecy , France
2023, Grotte, NewImages Festival (Market) , Paris, France
2023, Triptych, Chromatic Festival, Montreal , Quebec
2022, Grotte, GIFF (Market), Genève , Switzerland
2022, Mineræ, Pléiade, Saint Etienne, France
2022, Grotte, Biennal Experimenta, Grenoble, France
2022, Triptyque, Denver Digerati Festival, Denver, USA
2022, Triptyque, Simultan Festival, Timișoara, Romania
2022, Triptyque, ADAF, Athens, Greece
2022, Grotte, Nuit de la Science, Geneva, Switzerland
2022 Grotte, Flux Laboratory, Geneva, Switzerland
2022 Grotte (Residency), Embassy Of Foreign Artist, Geneva, Switzerland
2021 Stay Home, FIVA, Buenos Aires, Argentine
2021 Stay Home, Festival du Court Métrage d'Auch, France
2021 Stay Home, Pléiades, Saint Etienne, France
2021 Stay Home, Fiber Festival, Amsterdam, Netherland
2021 Stay Home, VIVO media Art Festival, Vancouver, Canada
2021, Stay Home, Adaf Festival, Athènes, Grèce
2021, Stay Home , NOASS , Latvia, Lettonie
2021, Wave, Biennale Macao, Macao
2021, Time & Dust, Zaz 10 TS, New York, USA
2021, Mineræ, DNA Festival, Grenoble, France

Nominations

Nominated for the Best Experimental Video 2020 by la SCAM (France)
Nominated for the Prixars 2015 /2018 (Austria) in the video and installation category
Nominated for Motion + 2016 (Aix en Provence FR)



2021, Stay Home, Fest Anca, Žilina, Slovaquie
2021, Stay Home, Rencontres International Paris/Berlin, Paris, France
2021, Stay Home, VideoFormes Festival, Clermont Ferrand, France
2021, Mineræ, Festival Internacional de la Imagen, Manizalles, Colombia
2021, Sphères, Hexagram Festival, Montreal, Québec
2021, Clouds , Mocda, Abstract Art in the Age of New Media, Londres, GB
2020, Stay Home, Zaz 10ts gallery, Times Square , New York , USA
2020, Stay Home, Denver Digerati Supernova, Denver , USA
2020, Hendwe, Denver Digerati Supernova , Denver , USA
2020, Stay Home, 404 Festival , Rosario , Argentine
2020, Stay Home, Novembre Numérique, Istanbul, Turquie
2020, Spheres , Printemps Numérique, Montreal, Canada
2019, Obstacles, in Culver City , CA , USA
2019, ARP 119, Garages Numériques , Bruxelles, Belgium
2018, Mineræ, Mirage Festival, Lyon, France
2018, Hadar, Cairotronica, Cairo, Egypt
2018, Mineræ, Journee du Patrimoine, Villefranches sur Saone, France
2018, Obstacle, Punto y Raya Festival, Wroclaw , Poland
2017, Obstacle, Mirage Festival, Lyon, France
2017, Obstacle, Denver Digerati Supernova DENVER, USA
2017, 3, Bruxelles, Biennale de Danse, Belgium
2017, Hadar, Gwangju Media Art Festival, South Korea
2017, REALITY, V&A Museum LONDRES
2017, REALITY, Standard Vision Los ANGELES
2017, HADAR, ADAF Festival ATHENS
2016, Mountain Fragility, Mirage Festival, Lyon, France
2016, Dilution, Espace igrec, Paris Fr
2015, Mountain Fragility, Prix Ars Electronica LINZ

Market, selection

GIFF
Annecy
Newimages
Venise

Martial Marquet (Directeur Technique)

<https://martialmarquet.com/>

Créé en 2015, MARTIAL MARQUET STUDIO croise l'architecture, la scénographie et le design.

Une approche trans-disciplinaire qui porte la même attention à la conception du projet qu'au résultat final, où prévaut une apparente simplicité formelle et technique.

Depuis plusieurs années, nombre des réalisations du studio sont orientées dans la conception d'espaces de convivialité et d'accueil, tant dans l'espace public que le paysage. L'épure des formes y dévoile le jeu de construction et d'assemblage, conférant à ses constructions une dimension minimaliste et sculpturale.

Réalisées dans le cadre, d'aménagements d'urbanisme et de paysagisme ou d'évènements culturels, Martial Marquet privilégie le bois laissé brut, favorisant une plus grande intégration dans leur environnement. Pérennes ou éphémères, hybrides et évolutives, ses constructions prônent une efficacité de forme et d'usage, plaçant l'expérience de l'utilisateur au cœur du projet. L'«objet» construit a par ailleurs une existence formelle et symbolique qui lui est propre, et que l'architecte qualifie d'«objet signal».

Souvent menés de manière collective, Martial Marquet envisage ses projets comme de nouveaux outils aux diverses alternatives expérimentales et interactives. Architectures, mobiliers, installations et objets, sont conceptuellement et structurellement envisagés comme les vecteurs d'une narration qui réinventent l'espace social.

Martial Marquet est architecte DESA HMONP inscrit à l'Ordre Nationale des Architectes et designer, il vit et travaille en Seine St Denis (FR), il est enseignant et coordinateur du 2nd Cycle à l'ESAD Valenciennes, et Maître de Conférence associé à l'ENSA-Versailles.

il est ancien résident des Ateliers de Paris

Il est co-fondateur du collectif trans-disciplinaire PZZL.

Martial Marquet is architect and designer, he lives and works in Paris area.

He's the co-founder on trans-disciplinary collective PZZL.

he's a former resident at Ateliers de Paris



FORMATION / EDUCATION

2011/2012 _ Post-diplôme à ENSCI les Ateliers, Paris.

2010 _ Obtention de la HMONP (Building licence), Paris .

2008 _ Southern California Institute of Architecture (SCIArc), Los Angeles (USA)

2004 /2009 _Diplôme d'architecte Ecole Spéciale d'Architecture (ESA), Paris.

ENSEIGNEMENT / TEACHING

depuis 2015 : ESAD Valenciennes

- Enseignant en atelier de projet : design d'espace et matériaux. Valenciennes,FR

- Coordinateur pédagogique du 2nd cycle Design d'Espace mention «Design Eco-Sociale»

depuis 2014 : ENSA Versailles

Maître de Conférence Associé TPCAU

interventions et workshops :

AA School London, ESA Paris, ENSA Paris-La Villette, ENSCI-Les Ateliers, ESAD Marseilles, ESAD Toulouse, INDA Bangkok.

PRIX & RÉCOMPENSES / PRIZES & AWARDS

2019 _ Sélectionné dans le FD100 (sélection des 100 designers remarquables français)

2018 _FD100 award, membre du classement FD100, French design by VIA.

2017 _Mention spéciale, FRAMEMagazine x Eyes on talent, Design Parade Toulon.

_Prix d'Excellence, Shanghai East Bund Light Towers international Competition.

2016 _ Premier prix, Appel à idée pour le réaménagement du centre ville de Merville, FR

2015 _ Finaliste, Audi Talents Awards 2015, Paris FR

2014 _ Premier prix, LoungeShare 2014. Paris, FR

2012 _ Premier prix, Concours de Design Pathé-Gaumont. Paris, FR

2011 _ Premier prix, Concours de Design Malongo , Matali Crasset , présidente du Jury. Nice, FR

2010 _ Finaliste, Meilleur diplôme national - Académie d'Architecture. Paris, FR

Note Eco Conception

Le projet Chrysalide s'inscrit dans une démarche responsable sur plusieurs points. Le premier est sur sa conception, car produit à été réalisé avec des non-conformités industrielles. En optimisant les plans de découpe des grandes entreprises, on valorise les rebuts en produisant des objets uniques ou séries de petite taille .

L'autre point est sur sa consommation lors de l'exposition, en effet les ventilateurs et les bandes LED ne sont pas énergivores et nécessitent une grande puissance pour le bon fonctionnement lors de l'évènement.

Son dernier point est sur sa mise en place et sur le respect de l'environnement où il sera exposé. En effet, grâce à la technique de la sculpture gonflable, nous allons pouvoir créer une structure imposante sans abîmer sa zone d'implantation. Son poids ne risque en rien de déformer ou abîmer les lieux , sur le lestage et différentes attaches (piquet et sardines) seront utilisés avec parcimonie en respectant le plus possible les lieux

Merci

arnaud.laffond@gmail.com