



INSTALLATION CONTEMPLATIVE

Image Latente

> Urbrain

Conception, création : **Urbrain**
Développement informatique : Erik Lorré - **Fées d'hiver**
Partition sonore : **Ôtanô**
Conception animations graphiques : **Urbrain / Erik Lorré**



> avant-propos

“ *Le mot hologramme provient du grec holos (en entier) et graphein (écrire).* ”

Depuis que le rêve le plus fou de l'homme, celui de voler, est désormais réalisé, qu'avons-nous comme rêves pour demain ? Les films de science-fiction nous en délivrent pourtant d'autres, mais la technologie les rattrape vite. Ainsi l'interface futuriste de Minority Report qui a fait rêvé bien des informaticiens, existe bien dans les labos et débarque bientôt dans nos salons. Bien avant, Star Wars mettait en scène l'usage de l'hologramme qui fascine les chercheurs de l'imagerie holographique comme les potentiels usagers.

Nous avons ici cherché dans cette installation à tutoyer le rêve de l'image suspendue dans l'espace, fragile, tremblante dans le vide, impalpable et dématérialisée de tout écran solide.





INSTALLATION CONTEMPLATIVE

Image Latente

> g n se : quand l'image num rique s' chappe de l' cran

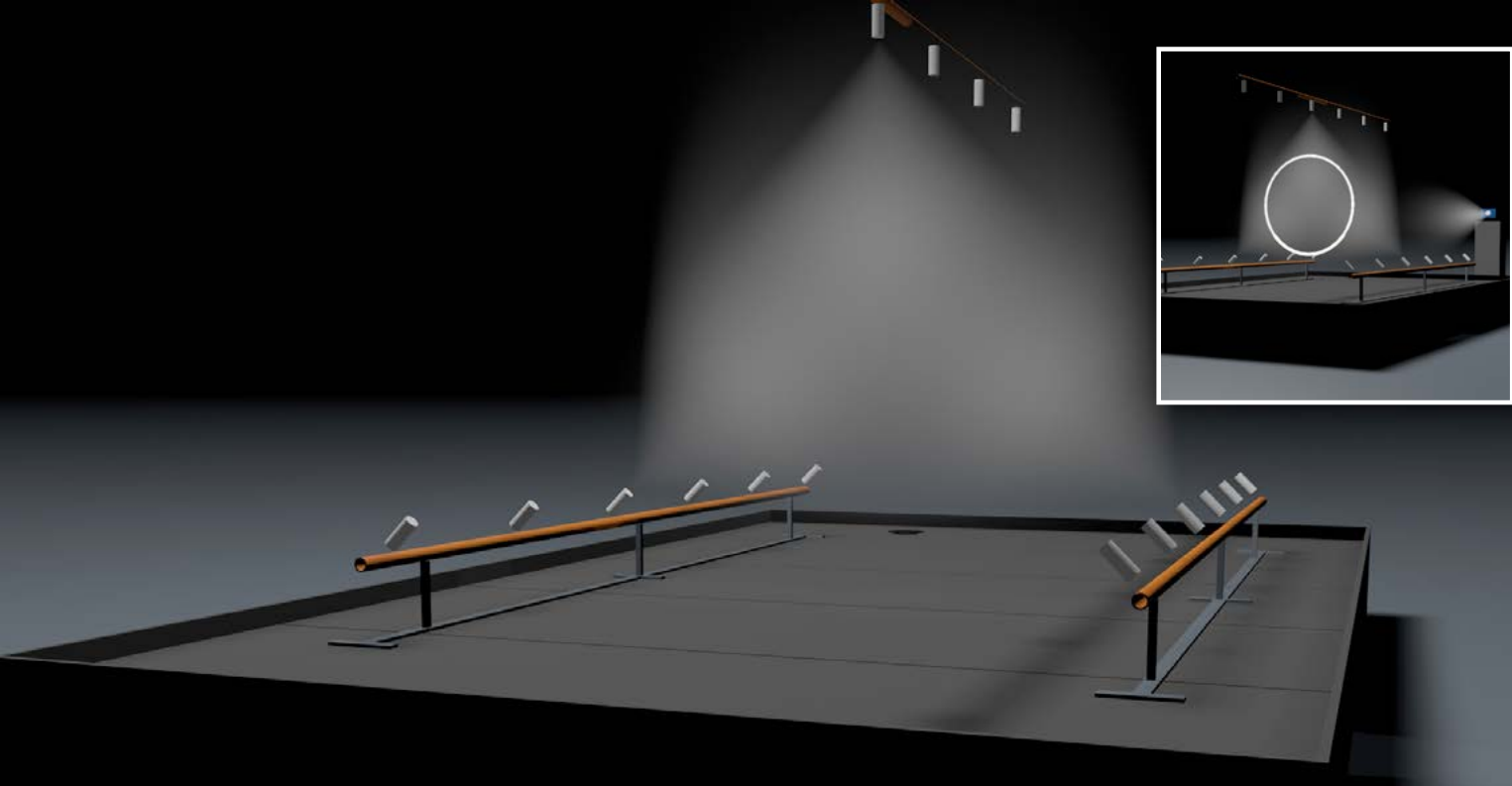
Dans sa pratique artistique d'artiste visuel, **Urbrain** a toujours r v  de s parer l'image de son support,  cran ordinateur, video-projections ou diaporamas.

Les recherches du LABo des F es, anim  par **Erik Lorr **, explorent  galement ces diff rents supports dans des installations ou spectacles vivants en programmant des images, des sons, en temps r el synchronis s avec des actions physiques pilot es par ordinateur.

En combinant leurs recherches respectives et leurs univers, ces deux artistes explorent ici la technique de projection d'images sur des gouttelettes d'eau.

Leur d sir de cr er des environnements immersifs, interactifs avec une pointe de magie a fait na tre cette incroyable objet qui place la lumi re en l vitation et le public en admiration.





> un dispositif transparent

Sur une idée portée par **Urbrain**, le LABo des Fées a développé un système informatique de synchronisation des images projetées sur des écrans de micro-gouttellettes d'eau.

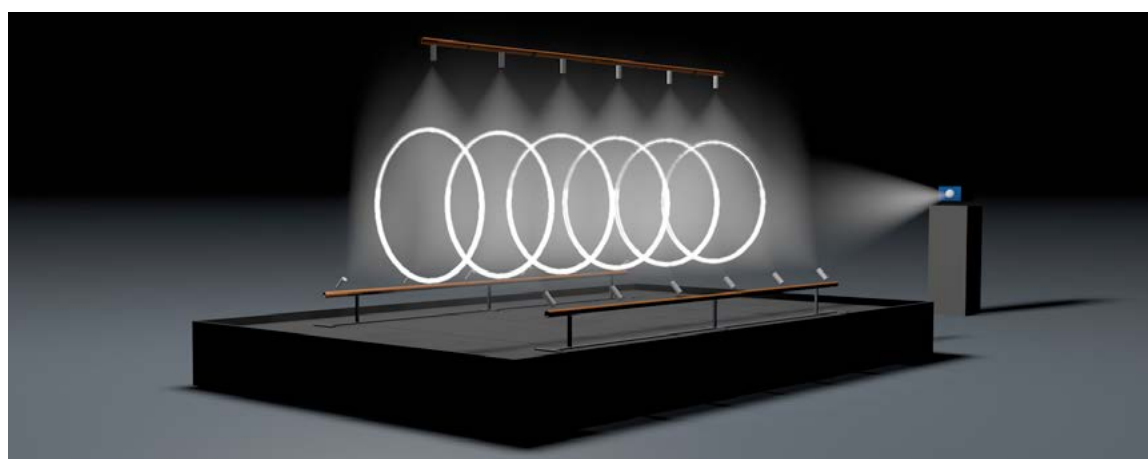
*La simplicité du dispositif est insolent,
le résultat éblouissant.*

18 électro-vannes avec des fines buses de diffusion, détournées des pulvérisateurs agricoles, se pilotent suivant différents scénarios qui font apparaître 6 écrans séparément ou simultanément. En combinant ces actions apparition/disparition, les effets graphiques, en lévitation dans l'espace, sont multiples.

Deux dispositifs :

1 - INDOOR : avec un meuble qui récolte l'eau et la diffuse en circuit fermé grâce à une pompe.

2 - OUTDOOR : sur une pelouse, les visiteurs peuvent traverser les écrans et créer des effets visuels sur des sensations rafraîchissantes.





> création lumineuse

Avec ce dispositif, l'installation fait apparaître différentes séquences graphiques en combinant dans l'espace les activations des écrans de vapeur d'eau.

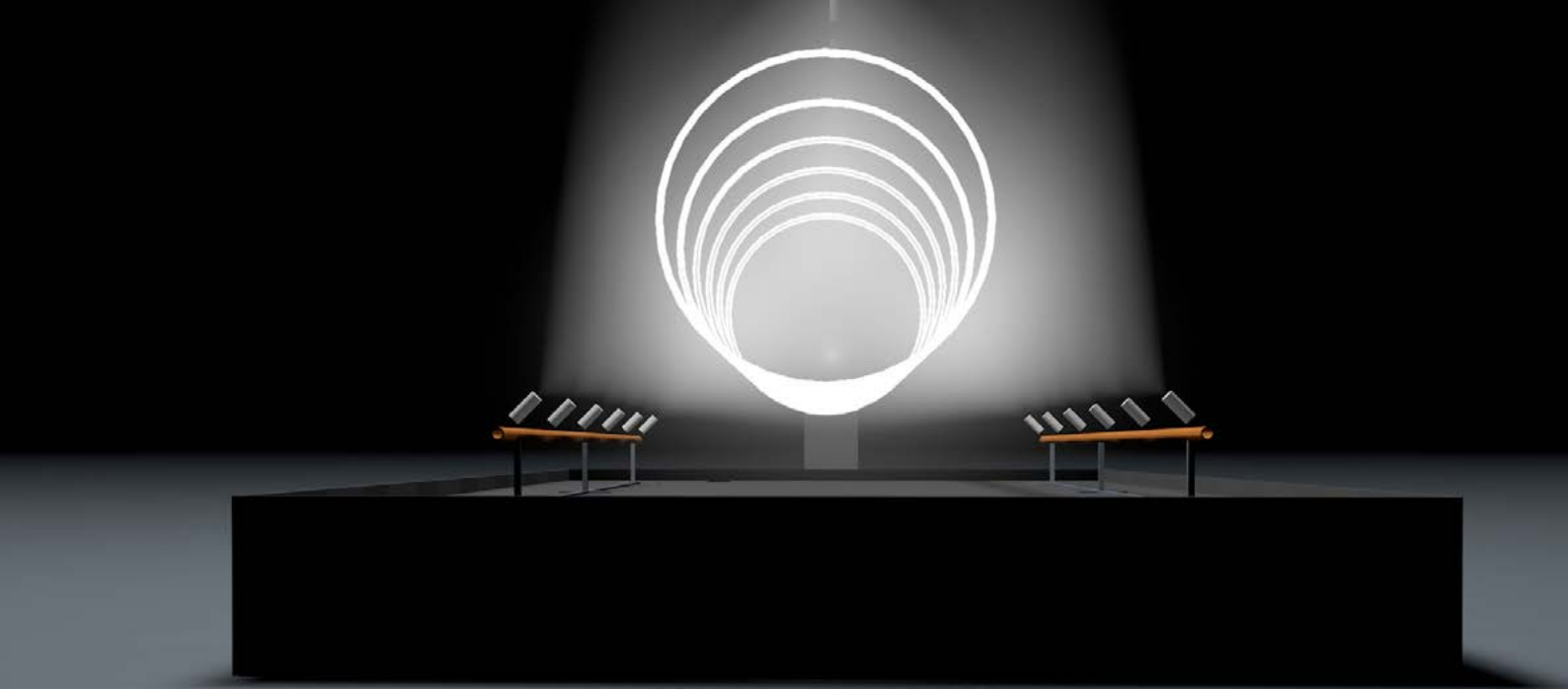
Elle place le visiteur dans une attitude contemplative et lui délivre une narration graphique.

Son dispositif spatial plongé dans l'obscurité s'exprime dans un langage lumineux holographique.

Les effets résiduels des gouttelettes ajoutent encore des «effets spéciaux» totalement physiques et non numériques ce qui lui confère un aspect organique. Si l'installation est à l'extérieur, la brise accentue encore ces effets.

> création sonore

Les pulsations des électro-vannes accompagnent elles-même la partition sonore d'Ôtanô. C'est alors un improbable orchestre acousmatique qui remplit l'espace où vibre l'installation.



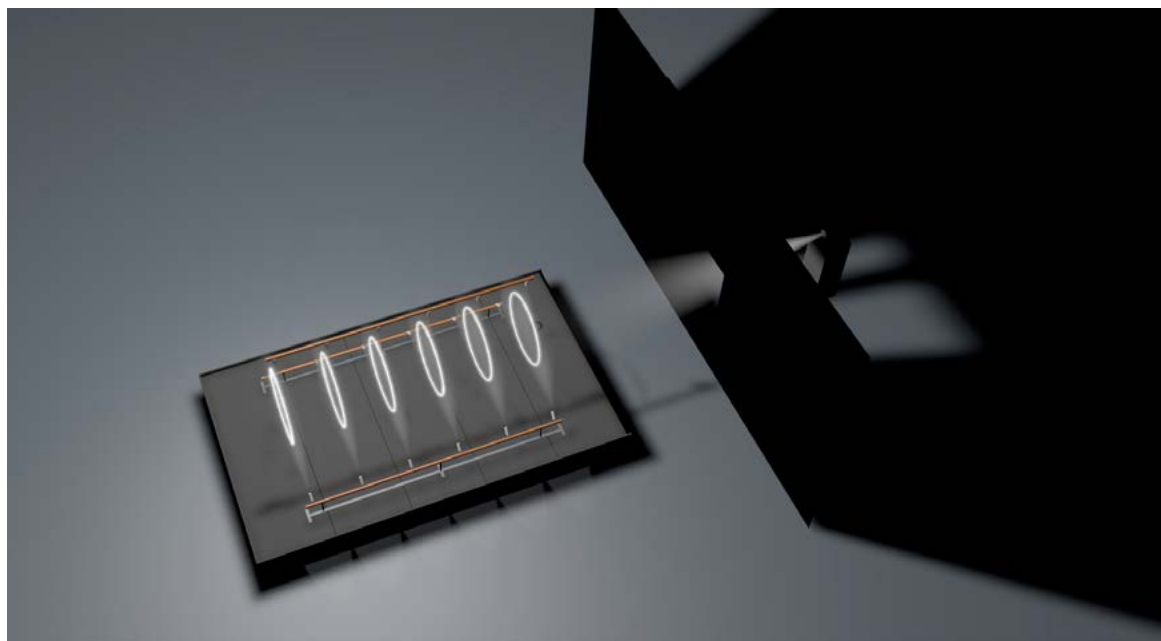
> fiche technique

Dispositif :

- 1 bac collecteur d'eau pulvérisé : 3 x 5 x 0,4 m (version INDOOR)
- 1 Pompe à membrane 12V (version INDOOR)
- 1 Jerricane 80 litres
- 18 électro-vannes commande 12V
- 1 ordinateur MacBookPro
- 1 Vidéo-Projecteur 5000 lumens
- 2 pendrillons 4x4m
- 1 carte de commande midi/analogique (interface-Z)
- 1 alimentation 12V Pompe
- 1 alimentation électrovanne 12V
- Développement sur logiciels Isadora et Ableton Live, Mac OSX

Absence totale de risque d'électrocution et de court-circuit électrique :

L'alimentation des électro-vannes et de la pompe, à proximité de l'eau est en 12V, ce qui confère à l'installation une sécurité optimale.
Le point d'alimentation en 220V (1 prise 16A) est dans l'espace de la régie éloignée du point d'eau.





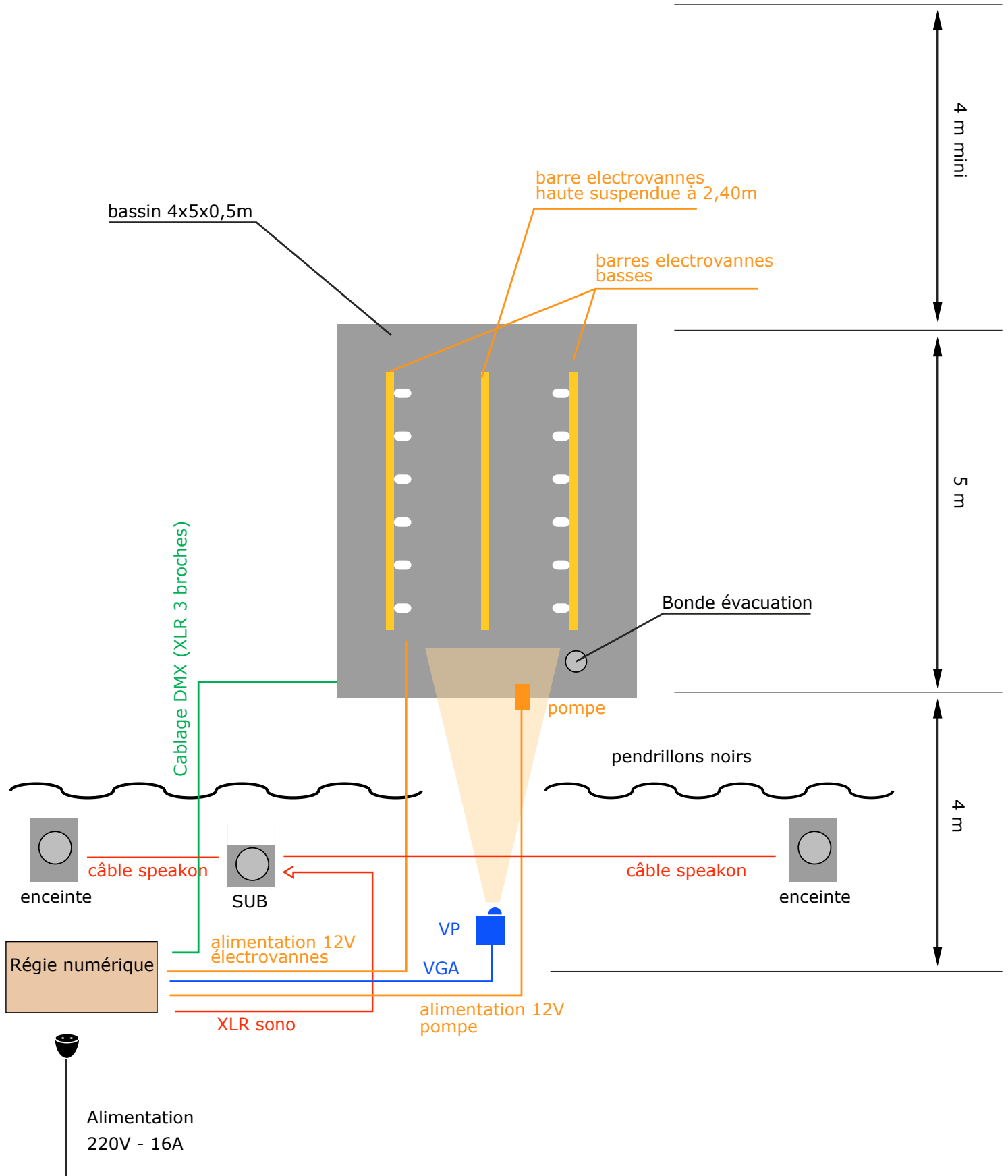
fées d'hiver
Centre d'ARTs NuMÉRIQUEs
espace de curiosités artistiques

Fiche technique

EAUlographies - Image latente *INDOOR*

Le LABo des Fées // Fées d'hiver // Contact : 06 58 00 66 75

Artistes : Urbrain//Erik Lorré

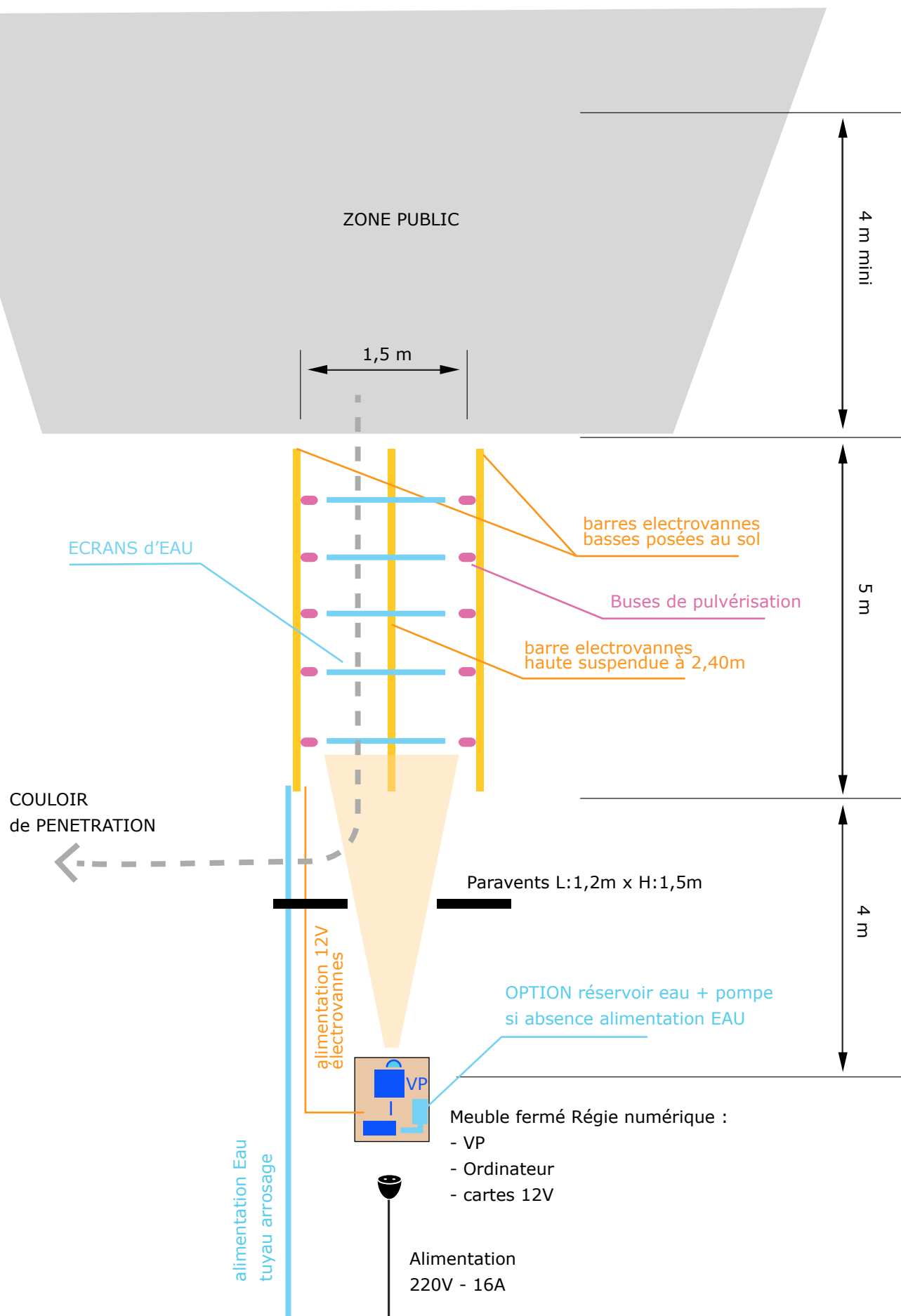


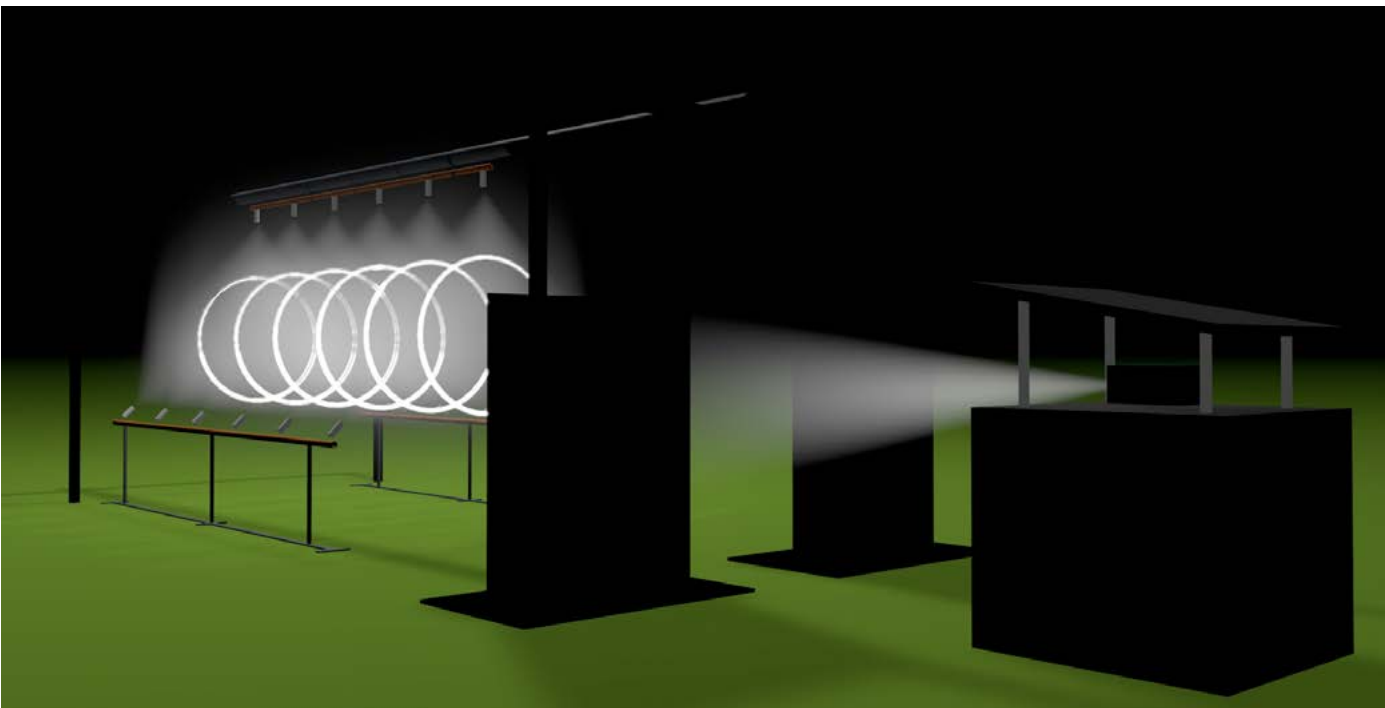
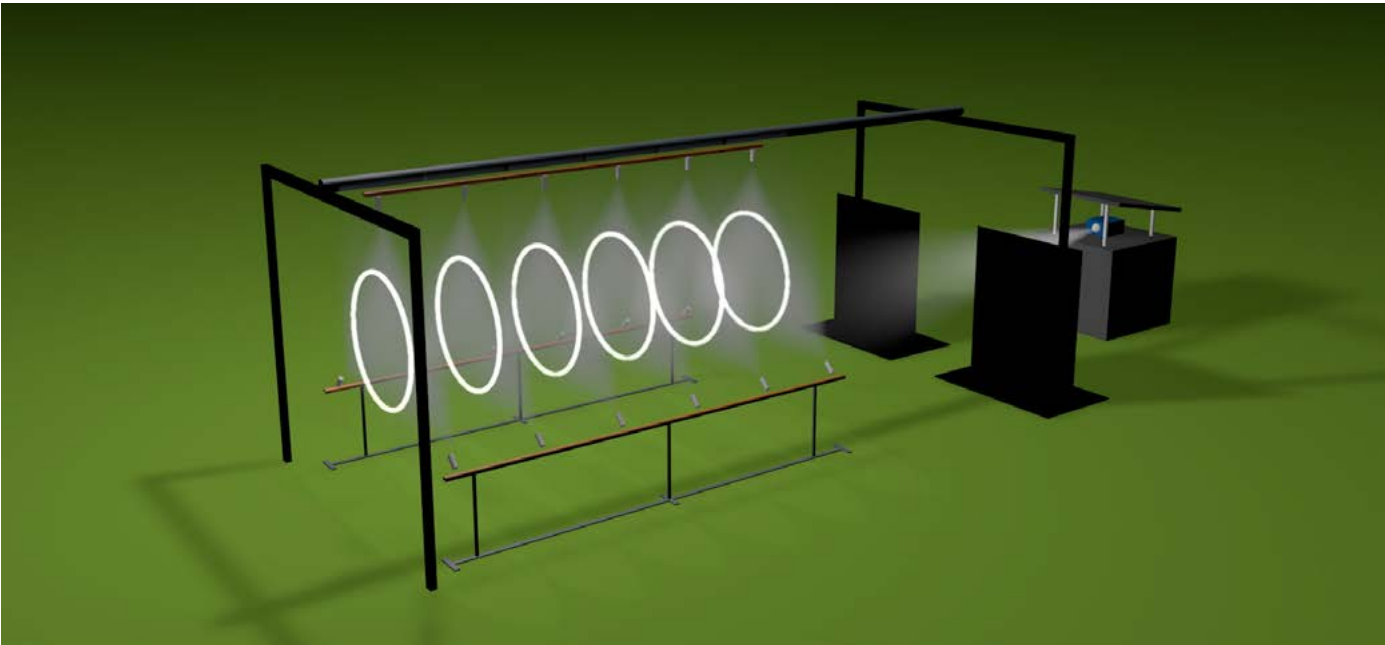
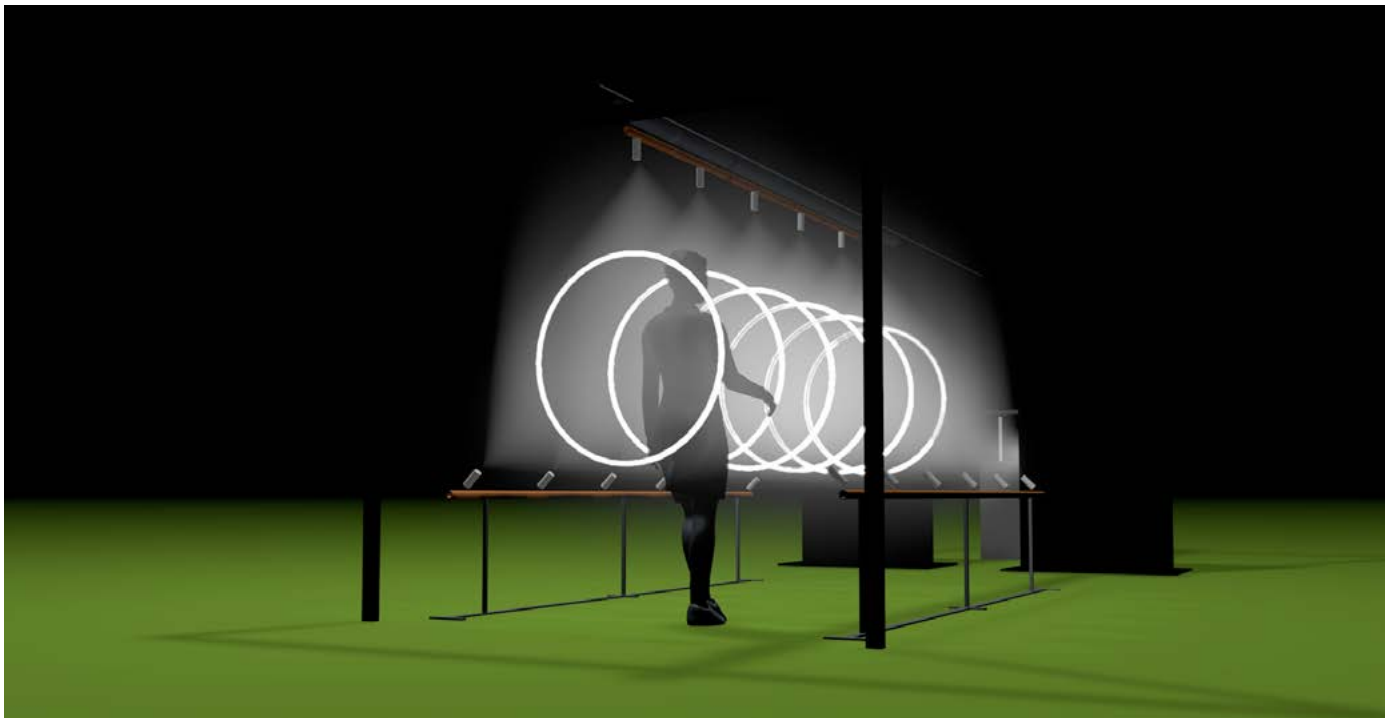
Fiche technique

EAUlographies - Image latente OUTDOOR

Le LABo des Fées // Fées d'hiver // Contact : 06 58 00 66 75

Artistes : Urbrain//Erik Lorrés





> biographies

URBRAIN

Alexandre Urbrain réalise depuis de nombreuses années des installations vidéo éphémères dans de multiples configurations scéniques. Pendant les heures de gloire des raves, il projette ses mixes d'images dans une multitude de clairières, de hangars désaffectés et de catacombes. Au fur et à mesure, ses installations intègrent des galeries (Arslonga, Paris), des showrooms prestigieux (Passementerie Declercq, Paris), des hauts lieux du patrimoine français (Crypte carolingienne de Flavigny sur Ozerain) et des festivals audiovisuels (Vision'R, Paris - Plages Electroniques, Cannes - Souterrain porte VI, Nancy). Accompagné de Philô, Alexandre Urbrain a présidé le projet Cocon, un dôme de stimulations visuelles, auditives, olfactives et mécaniques dans lequel les spectateurs sont invités à s'allonger. Il y anime en temps réel ses créations visuelles, dévoilant un univers graphique épuré, sombre et éminemment contemporain.

Erik Lorré

> artiste numérique

Directeur artistique de Fées d'hiver : centre de création en arts numériques dans les Hautes-Alpes (Région PACA).

Ancien directeur artistique en Agence de communication à Paris, pionnier des NTIC dès 1986, il participe à l'explosion du marché naissant de la PAO. C'est tout naturellement qu'en 1991, il explore le multimédia et invente ce qu'est aujourd'hui «l'écriture multimédia» en signant des CD-ROM et des sites Web primés et salués par la presse.

Il fonde en 2005, l'association Fées d'hiver dont il en est l'animateur, le directeur artistique et le développeur du LABo des Fées, laboratoire expérimental autour des Arts numériques. Il accompagne les artistes pour développer leur projet numérique dans le spectacle vivant ou installations comportementales, interactives et génératives.

En parallèle, il crée des installations numériques comportementales ou génératives qui puisent leur existence sur des problématiques sociétales extraites d'un contexte et d'un environnement. L'art in-situ qui consiste à créer une oeuvre pour ici et pas ailleurs prend alors tout son sens. Il affirme qu'une oeuvre existe si celle-ci est en lien avec un territoire, proche, sensible, perceptible et si elle place l'humain au centre d'un propos artistique. L'interactivité des oeuvres numériques avec le public trouve alors une solution pertinente pour explorer ces univers et mettre en évidence des relations souvent invisibles.

Militant, il défend le rôle et le statut de l'artiste au sein de nos sociétés qui se bercent sur l'idée de pouvoir s'en passer et se définit comme un veilleur de conscience ou un agitateur de l'invisible.

Il est le créateur de la Biennale d'Arts numériques à Embrun, du festival les Féeries nocturnes, et du Parcours des Fées, événement d'art in-situ parmi les plus importants de France, sur un sentier de randonnée en montagne où les arts numériques low tech ont leur place.



> liens

[Teaser public - vidéo](#)
[Festival LUX! Besançon](#)

[Dispositif technique - vidéo 3D](#)

[Version OUTDOOR - vidéo](#)
[première étape de travail - Féeries nocturnes 2015](#)

<http://urbrain.net>

<http://labo.feesdhiver.fr/portfolio/image-latente/>

> contacts

Alexandre Urbrain :
urbrain@noos.fr
06 07 76 51 23

Fées d'hiver :
contact@feesdhiver.fr
04 92 43 63 69