



# FIELDS

À LA DÉCOUVERTE DE LA POÉSIE CACHÉE  
DE NOTRE ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN

Blindsp0t et Merovee

## CRÉATION 2019

## DURÉE

45 minutes environ

## PRODUCTION

BlindspOt et Merovee

## CO-PRODUCTEURS

AADN - Arts et Cultures Numérique  
co-production, accueil en résidence et diffusion

Planétarium de Vaulx-en-Velin  
co-production, accueil en résidence

Société des Arts Technologiques, Montréal  
co-production, accueil en résidence

## DIFFUSION

AADN - Arts et Cultures Numériques

Au printemps 2018, AADN - Arts et Cultures Numériques et le Planétarium de Vaulx-en-Velin en collaboration avec la SAT mènent leur premier « appel à création immersive », dont *FIELDS* a été lauréat. Cela s'est concrétisé par un accueil en résidence de deux semaines au planétarium, appuyé par un accompagnement artistique et technique. À l'issue de ce travail : une sortie de résidence et une programmation dans le cadre de *Odyssée / Tous Numériques* en novembre.

En mai 2019, l'équipe intègre le programme de résidences de la SAT à Montréal, permettant de retravailler et d'aboutir la création. À la fin de cette période de travail, *FIELDS* est programmé au IX Symposium de la SAT.

## PARTENAIRES :

- Le Fonds [SCAN]

Ce fonds a pour objectif de soutenir des créations artistiques faisant intervenir des technologies numériques. Il s'adresse aussi bien à des artistes ayant une pratique dans une discipline et utilisant de façon significative des techniques numériques, qu'à des artistes faisant spécifiquement appel à ces dernières.

- Le DICREAM : Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et Numérique

Fondé en 2002 à l'initiative du CNC, le DICRéAM fait l'objet d'un partenariat institutionnel original entre le Centre National du Cinéma, le Centre National du Livre et différentes directions du Ministère de la Culture (SG, DGCA, DGLFLF). Le DICRéAM encourage le développement de pratiques artistiques nouvelles, qui peuvent présenter un caractère collaboratif, participatif, et surtout transdisciplinaire, loin de tout académisme.

- L'Institut Français

En décembre 2018, la Métropole de Lyon, la Ville de Lyon et l'Institut Français mènent une convention partenariale visant à soutenir la diffusion des acteurs culturels lyonnais à l'international, faciliter la circulation des œuvres et des artistes et ce notamment en faveur des arts numériques. AADN a répondu à cette sollicitation et a été soutenue dans son projet, intégrant l'équipe de *FIELDS* dans un objectif global de coopération internationale.





© Sébastien Roy

## NOTE D'INTENTION

*FIELDS* est un voyage audiovisuel surréaliste en 3D à la découverte de la poésie cachée de notre environnement quotidien. BlindspOt (vidéo) et Merovee (audio) interprètent à 360° les données qu'ils ont recueillies sur les lieux de la création, à Vaulx-en-Velin - France et à Montréal - Canada. La rencontre entre les publics locaux et le duo en amont a permis la recherche de lieux cachés, improbables, dans lesquels ont été réalisés des captations sonores et repérages visuels.

De ces visites sur le territoire ont suivi d'une part un travail sonore et d'autre part l'analyse des Big Data issues de Google Maps afin de créer de nouveaux environnements immersifs. Les échelles spatiales et temporelles se déconstruisent et changent ainsi nos perspectives en de nouveaux espaces sensoriels, aux frontières entre nature et urbanisme.

*FIELDS* est né d'une volonté de jouer avec les immenses quantités de données accumulées par Google, et de tenter d'en proposer une visualisation réinterprétée, sensible, vivante, et reliée à la réalité d'un territoire et de ses habitants. La forme d'immersion qui a été choisie, le dôme immersif, est un moyen de proposer un spectacle digital immersif partagé, vécu à plusieurs, à l'inverse du format habituel du casque de réalité virtuelle qui propose une expérience très individuelle.

Aujourd'hui, la volonté demeure d'abonder la création de nouveaux contenus *in situ*. Dans cette optique, la possibilité est d'effectuer ces mêmes repérages visuels et sonores dans les prochains territoires de représentations. Cela afin de créer un tableau dédié ancré dans la vie locale.

## DISPOSITIF TECHNIQUE VISUEL

Le dispositif vidéo analyse les données fournies par Google Maps. Ce portail se base sur la prise de photo 360° à intervalles réguliers ; ils correspondent aux points de la carte sur lesquels on peut se déplacer lorsqu'on utilise le service Google View. Grâce à plusieurs photos successives, il devient possible de trianguler la position d'un point dans l'espace.

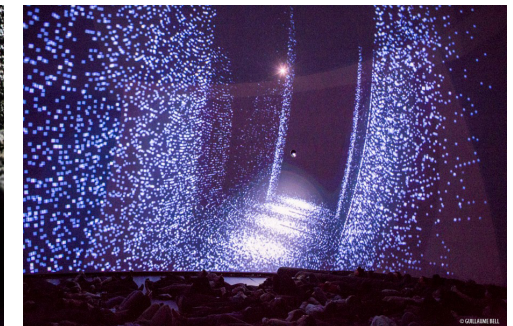
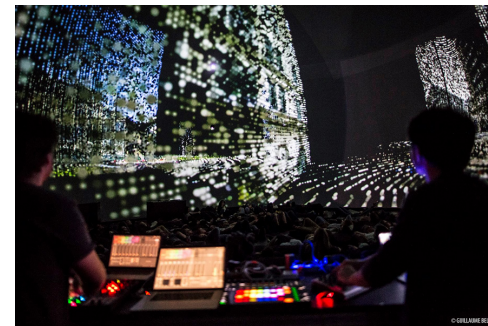
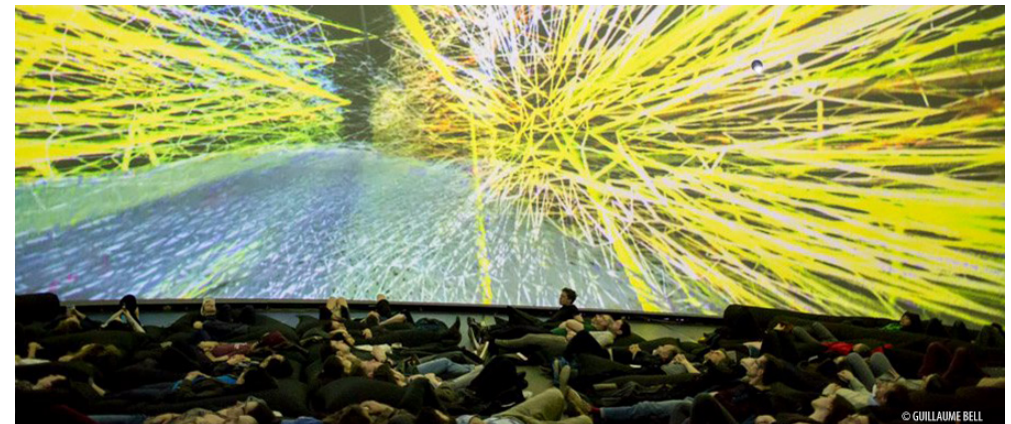
Basé sur la recherche intitulée *3D City Reconstruction From Google Street View* de Marco Cavallo (University Of Illinois At Chicago/Chicago, IL), Antoine Vanel a conçu un algorithme permettant de récupérer en trois dimensions des régions données de la surface terrestre.

Des coordonnées GPS sont injectées dans l'interface du dispositif. Elles indiquent à l'application les informations du portail à traiter et les lieux à « reconstruire » en trois dimensions.

Pour la performance, l'artiste visuel manipule notre position dans ce nuage de point. Il nous déplace librement dans l'espace, accélère en fonction de l'intensité de la musique, s'arrête quelques instants autour de détails étonnants. Il oriente également notre regard dans l'environnement. Il sélectionne et applique au *Mesh* différents effets temps réel : des déformations audio-réactives, des éclairages ainsi que des effets sur la matière - filtres vidéos, effets de texture.

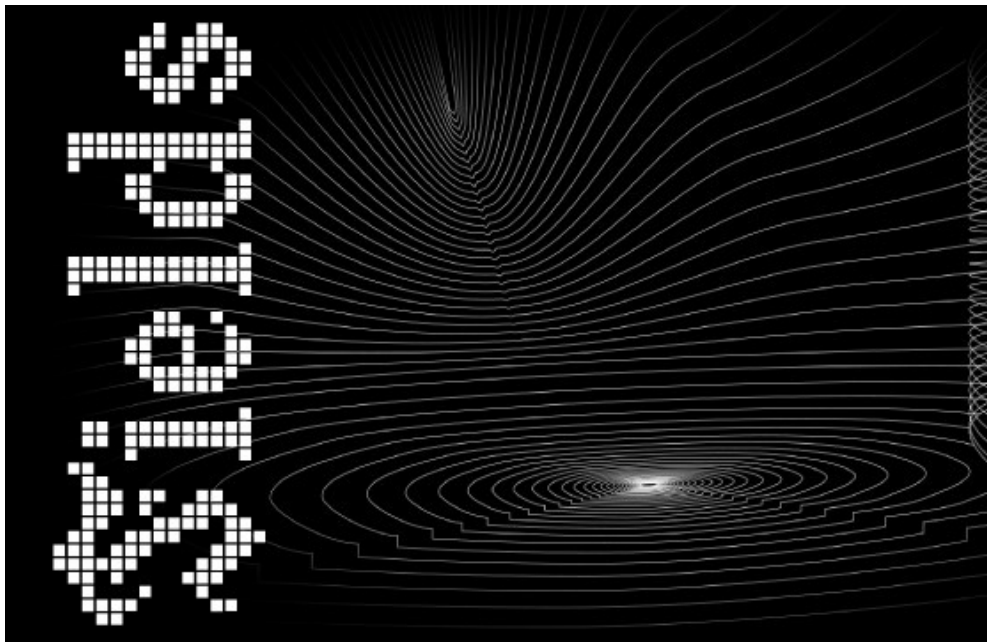
Ce point de vue à la première personne permet une immersion totale dans un univers virtuel et sensible.

Pour finir, l'ensemble de ce contenu est adapté à la projection sur dôme, en précalculant la déformation inverse de celle induite par la projection de vidéo sur une surface sphérique. Nous préservons ainsi une perception tridimensionnelle réaliste de l'environnement. Cette dernière étape permet de maintenir les lignes et des perspectives réalistes. L'information de volume étant conservée tout au long de la chaîne de traitement de la matière vidéo, elle offre des possibilités de rendu et d'immersion incomparables du spectateur.



BlindspOt interroge notre perception de la réalité et donne à voir ce que notre système cognitif ne peut saisir. Il provoque une synesthésie entre vibrations sonores et visuelles dans un jeu de rapports d'échelles inédit. Il nous déplace du pixel à l'entièreté de la surface terrestre, suivant l'essence même de la matière volumétrique : la ligne et le point.

# DISPOSITIF TECHNIQUE SONORE



Merovee s'affranchit des unités de lieu et de temps d'un paysage réaliste. Les prises nocturnes et diurnes se superposent, à quelques heures comme à plusieurs semaines d'intervalles dans un véritable timelapse sonore. Il utilise par exemple les cloches des églises de La Haye aux Pays-Bas ; l'auditeur ne peut les identifier comme telles, mais il ressent, grâce au design sonore, leur impact et leur puissance lorsque qu'elle résonnaient au cœur de la ville endormie. Par le traitement du signal, l'ajout de synthèse, d'instruments traditionnels et des archives sonores, l'artiste emmène ainsi le spectateur dans des paysages sonores augmentés et surréalistes.

Le dispositif technique sonore utilise une diffusion en multicanal ou surround.

Le spectateur n'entend plus l'environnement à travers une fenêtre stéréophonique dont il a l'habitude, mais en étant totalement immergé dans le champ sonore.

Cette diffusion est contrôlée par des outils de mixage en ambisonie codés sous Max pour Ableton Live. Ils offrent la possibilité de positionner et de déplacer des sources audio dans un environnement tridimensionnel, d'ajouter des effets de spatialisation uniques. Les subtilités psychoacoustiques ainsi déployées décuplent l'attention auditive et renforcent l'immersion du spectateur.

Le propos musical de *FIELDS* trouve sa source dans l'émotion ressentie sur le terrain, guidé par les indications et conseils des publics rencontrés en amont. Comme le photographe saisit une lumière qui l'inspire, Merovee recherche ambiances et événements sonores à développer, manipuler et transformer.

Plusieurs techniques de field-recording permettent de restituer sa perception de l'espace sur le terrain. Les prises de sons monophoniques avec parabole peuvent isoler des sources à distance, comme le chant d'une alouette en vol à plusieurs kilomètres d'altitude. Les prises stéréophoniques, de type ORTF, A/B, M/S, X/Y accentuent la largeur, la profondeur, la proximité ou les variations d'intensité.

Pour finir, des micros sensibles aux ultrasons et des capteurs de champs électromagnétiques enregistrent des informations imperceptibles par l'être humain. Par ralentissement, leurs fréquences s'abaissent, un nouvelle matière sonore et rythmique apparaît. L'artiste dévoile des variations trop complexes et rapides pour l'oreille humaine. Il dépasse ainsi le statut anthropocentrique de l'écoute, s'adaptant au point de vue et à la chronobiologie d'autres espèces.

## BIOGRAPHIES



BLINDSPOT - ANTOINE VANEL

Blindspot, alias Antoine Vanel, est un artiste digital français basé à Lyon. Son travail se focalise sur les questions de la surveillance, des libertés fondamentales dans l'environnement numérique, du big data, de la citoyenneté à l'ère des réseaux sociaux et du trans-humanisme. Il imagine des expériences audio-visuelles immersives et des installations qui jouent avec la perception : de soi, des autres, plus généralement de la réalité qui nous entoure et nous questionne sur ces sujets. Il utilise ses compétences en programmation informatique pour développer ses propres solutions techniques. Soucieux d'être au plus près des dernières avancées technologiques, il vise une approche critique de ces dernières. Il aime les détourner de leur usage premier afin d'en faire des outils de création et nous questionner sur l'usage que nous pouvons en avoir.

L'interaction du corps vivant avec la matière numérique est également un axe fort de son travail et l'a amené à collaborer avec plusieurs chorégraphes, danseurs et metteurs en scène. Après l'obtention d'un diplôme d'ingénieur en 2006 (UTBM), il débute sa carrière en tant qu'ingénieur de recherche au sein de l'Institut National de la Recherche en Informatique et Automatismes (INRIA, Grenoble, France).



MEROVEE - ALEXIS NEMTCHENKO

Alexis Nemtchenko a.k.a. Merovee est un compositeur et artiste sonore français. Passionné de field-recording, il imagine des espaces immersifs et surréalistes, dont l'émotion s'origine dans son expérience du terrain.

Il arpente ainsi des environnements ruraux et urbains, exotiques comme quotidiens, à la recherche de textures inhabituelles, d'espaces démesurés et autres singularités acoustiques. En intégrant synthèse, distorsions, instruments traditionnels et documents d'archive, il aborde notre environnement sonore dans sa complexité, son évolution et sa fragilité. Il soulève *in fine* la question de sa préservation et de notre impact sur celui-ci, se focalisant sur la diversité des productions sonores animales.

Sur scène, il se spécialise dans la multidiffusion et la spatilisation en temps réel, son travail l'amenant à collaborer avec différents artistes visuels et à intégrer le public à sa démarche par des conférences et ateliers.



## CALENDRIER DE DIFFUSION

2018

- Novembre : Odysée, Tous Numériques , Planétarium de Vaulx-en-Velin (69)

2019

- Mai : SymposiumIX , Société des Arts Technologies (Montréal - Québec)
- Août : Festival Mutek , Société des Arts Technologies (Montréal - Québec)
- Novembre : Space Camp (Aix En Provence)

## CONTACT

Antoine VANEL - BLindspOt  
[www.blindspOt.com](http://www.blindspOt.com)  
[www.instagram.com/blindspOtstudio](https://www.instagram.com/blindspOtstudio)  
[www.facebook.com/blindspOt.creative](https://www.facebook.com/blindspOt.creative)

Alexis NEMTCHENKO - Merovee  
[www.merovee.art](http://www.merovee.art)  
[soundcloud.com/meroveee](https://soundcloud.com/meroveee)  
[instagram.com/merovee/](https://instagram.com/merovee/)

Cyrielle TISSANDIER - Chargée de diffusion  
[diffusion@aadn.org](mailto:diffusion@aadn.org)  
 +33 6 75 77 11 62