

SAMUEL BIANCHINI
DOSSIER ARTISTIQUE

Samuel Bianchini
37, rue Lucien Sampaix
F - 75010 Paris
33 (0)6 16 05 15 40
<http://www.dispotheque.org>
contact@dispotheque.org

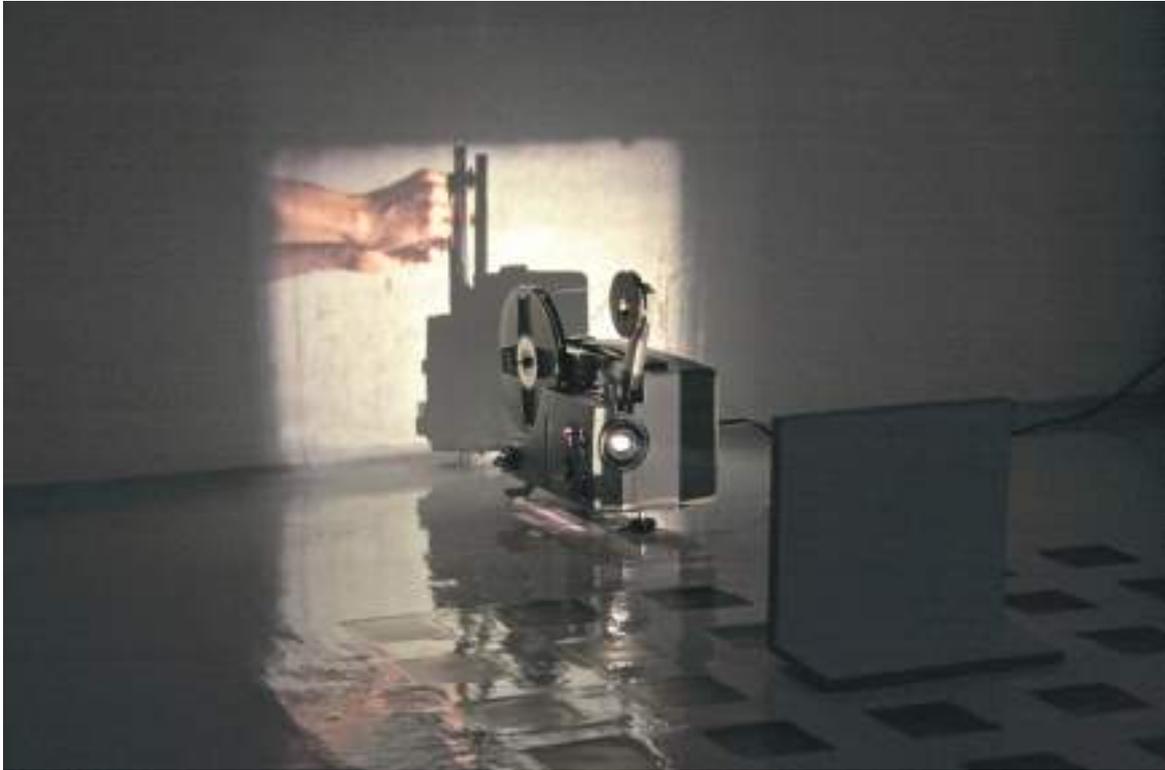
Pour l'instant

Installation, 1996

Samuel Bianchini

Projecteur super 8, miroir

Pour l'instant est une installation qui met en œuvre un projecteur super 8. Celui-ci projette sur un miroir une image qui le montre lui-même vu de dos avec des mains en train d'installer une bobine de film. Pris dans la projection reflétée par le miroir, le projecteur inscrit son ombre dans l'image projetée sur le mur derrière lui. L'ombre du projecteur prend la place de son image. Seules les mains subsistent, s'escrimant, en boucle, à monter une bobine de film sur l'ombre de son projecteur.



Pour l'instant, installation, 1996
La Ménagerie de verre, Festival "Les Inaccoutumés", Paris, décembre 2006
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Sniper

Série des *Dispⁿ*

Dispositif interactif sur le web et installation, 1999

Samuel Bianchini

Développement informatique : Emmanuel Méhois (web) et Oussama Mubarak (installation)

Courtesy of Heiner Stadler pour la permission d'utiliser des images de son film *Warshots*

+ sur le web : www.dispotheque.org/sniper

Sniper nous place face aux images d'une séquence vidéo des quelques secondes de la chute d'une femme abattue par un sniper. Ces quelques images sont extraites du film auquel ce travail fait écho : *Warshots* du réalisateur allemand Heiner Stadler. Chacune de ces images est découpée en vingt-cinq parties. À chaque fois que le spectateur survole l'une de celles-ci, il révèle la partie correspondante de l'image suivante. L'écran se compose alors de fragments de différentes images mettant sur un même plan des temps différents de la chute. Cette "profondeur de temps" devient l'objet de "la manipulation du spectateur". En position parallèle à celle du sniper, il se voit progressivement responsabilisé de la situation et prend toute la mesure de ses gestes.



Sniper, Série des *Disp¹*, dispositif interactif sur le web et installation, 1999
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Sniper, Série des *Disp*¹, dispositif interactif sur le web et installation, 1999
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Ta garde

Série des *Disp¹*

Dispositif interactif sur le web et installation, 2000

Samuel Bianchini

Développement informatique : Christophe Salaün (web) et Oussama Mubarak (installation)

+ sur le web : www.dispotheque.org/tagarde

Avec le dispositif *Ta garde*, deux boxeurs se battent par images interposées. Côte à côte, celles-ci affichent un fond identique, dupliqué : une vue fixe sur le ring. Chacun des boxeurs progresse dans une de ces images. L'un évolue subrepticement dès que le spectateur survole l'autre par un mouvement de souris. Le curseur sur la droite de l'écran provoque une action du boxeur à gauche, puis c'est l'inverse. Cette mécanique une fois comprise reste pourtant contrariante : en déphasant geste et regard, elle n'est pas ergonomique. Droite, gauche, accélérer, peut-être est-ce une solution ? Chacun, tour à tour, est en action, le spectateur aussi. Un combat à trois se profile. L'injonction initiale, "Ta garde", à l'adresse d'un boxeur, puis de l'autre, se retourne progressivement : elle est tout autant destinée à cette "tierce personne", le spectateur. Mobilisé par le désir de rapprocher dans l'espace et dans le temps les deux protagonistes, de les synchroniser, le spectateur est pris dans une situation qui conditionne son geste.



Ta garde, Série des *Disp¹*, dispositif interactif sur le web et installation, 2000
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Ta garde, Série des *Dispⁿ*, dispositif interactif sur le web et installation, 2000
Palais de Tokyo, Paris, novembre 2004
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

D'autant qu'à plusieurs

Série des Dispⁿ

Dispositif interactif sur le web et installation, 2001

Samuel Bianchini

Développement informatique : Emmanuel Méhois (web) et Oussama Mubarak (installation)

+ sur le web : www.dispotheque.org/dautan

D'autant qu'à plusieurs met en œuvre l'image de deux personnes assises l'une derrière l'autre sur un gradin. Tel un motif de papier peint, cette image est répétée, formant une foule. L'image est petite et ses couleurs sont un peu passées, il semble difficile de la dater, de la situer ou d'identifier l'un ou l'autre de ses figurants. Est-ce un document historique ? D'actualité ? De meeting politique ? D'événement sportif ?

D'abord fixe, l'image de foule s'anime au passage du curseur sur chacun de ses motifs : le premier personnage en arrière plan se met à applaudir. Puis, devant, le second se lève, s'agite et dresse vivement un bras. Le spectateur s'anime à son tour. Plus il déplace la souris et plus il fait réagir l'image, motif après motif, créant un mouvement de foule qui suit le mouvement de la souris : il forme une sorte de "ola" ou, selon l'interprétation, un "salut collectif et ordonné".

Si dans un premier temps la découverte ludique du procédé mobilise nos gestes et nous conduit à les organiser pour animer cette foule, assez rapidement ces mêmes gestes acquièrent une épaisseur, un sens qui nous prend à partie. L'ambivalence de ce mouvement de foule qui motive et intègre notre action nous interroge sur les pulsions qui traversent une situation collective et auxquelles il n'est pas toujours facile de résister. Mais, autant la situation est jouée, représentée, autant notre rôle y est central et fortement individualisé. Tout questionnement est ici à prendre à notre propre compte et non délayé dans une quelconque déresponsabilisation collective.



D'autant qu'à plusieurs, Série des *Disp^l*, dispositif interactif sur le web et installation, 2001
Biennale d'art contemporain de Thessalonique, Grèce, mai 2009
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



D'autant qu'à plusieurs, Série des *Dispⁿ*, dispositif interactif sur le web et installation, 2001



D'autant qu'à plusieurs, Série des *Dispⁿ*, dispositif interactif sur le web et installation, 2001
Festival *Hors Piste*, Centre Pompidou, Paris, février 2011
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

seul à seul

Dispositif interactif sur le web et installation, 2002

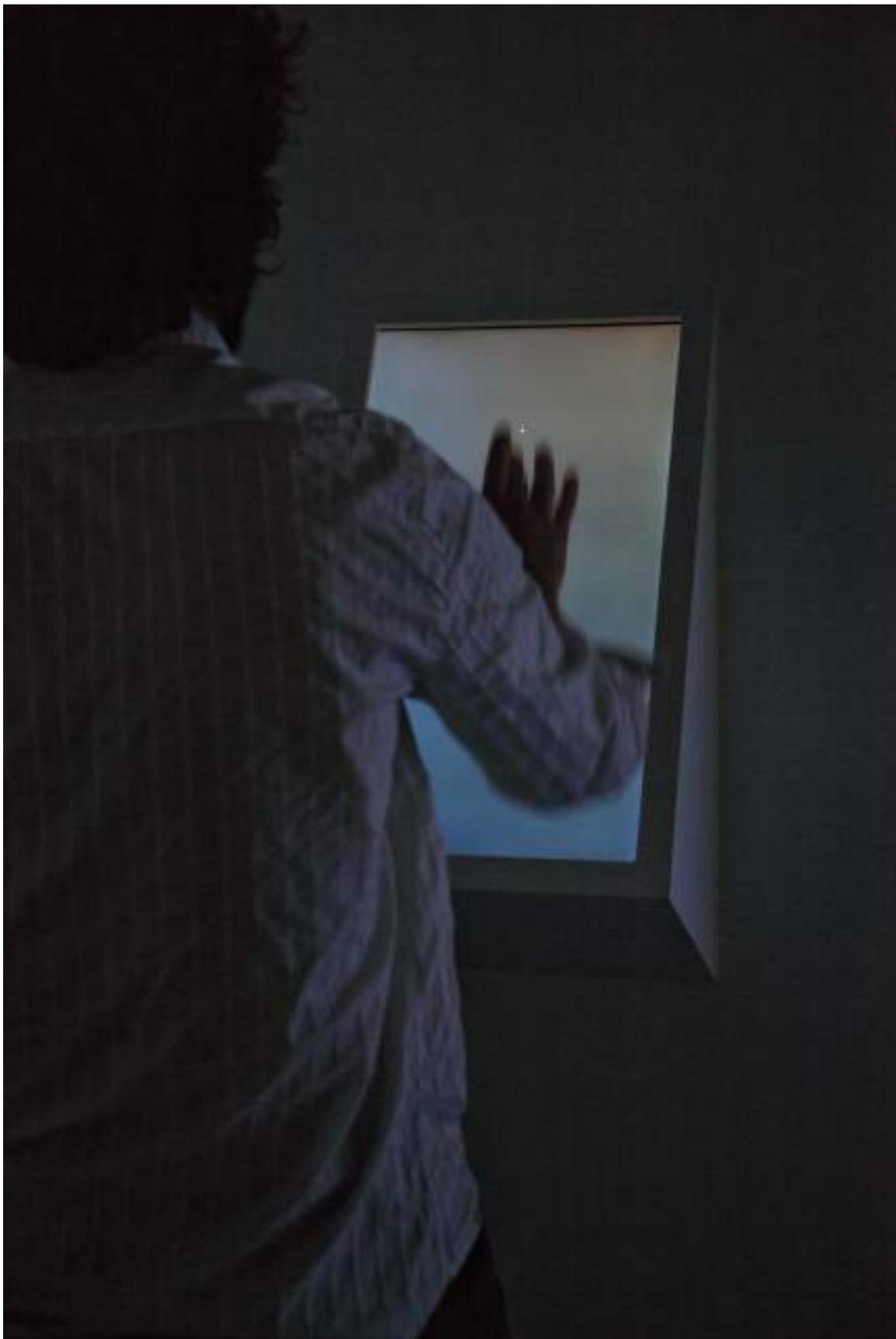
Samuel Bianchini

Développement informatique : Reynaud Olry (web) et Oussama Mubarak (installation)

+ sur le web : www.dispotheque.org/seul

seul à seul est un dispositif interactif sonore sur le web et en installation. L'écran est noir, rien n'est visible, excepté l'écran et le curseur. Les mouvements de souris déplacent ce dernier, et, de façon spasmodique, produisent un son : le cri et la frappe d'un joueur de tennis en pleine action. Cri dont l'ambivalence laisse deviner la sublimation dont il est investi.

Sans repère, au début, le geste est hésitant, mais rapidement il trouve sa mécanique pour produire assez régulièrement un nouveau cri et un nouvel impact dans la balle. Le geste se répète. Le cri, pourtant toujours légèrement différent, se répète aussi. Les sons se répondent, mais l'échange s'avère singulier : les cris proviennent toujours d'une même voix, d'un même joueur. Il joue seul. On s'active seul.



seul à seul, dispositif interactif sur le web et installation, 2002

Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010

Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



seul à seul, dispositif interactif sur le web et installation, 2002

Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010

Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Jeux pOlymiques

Dispositif d'image interactive multiutilisateurs sur internet et installation, 2003

Samuel Bianchini

Développement informatique : Oussama Mubarak

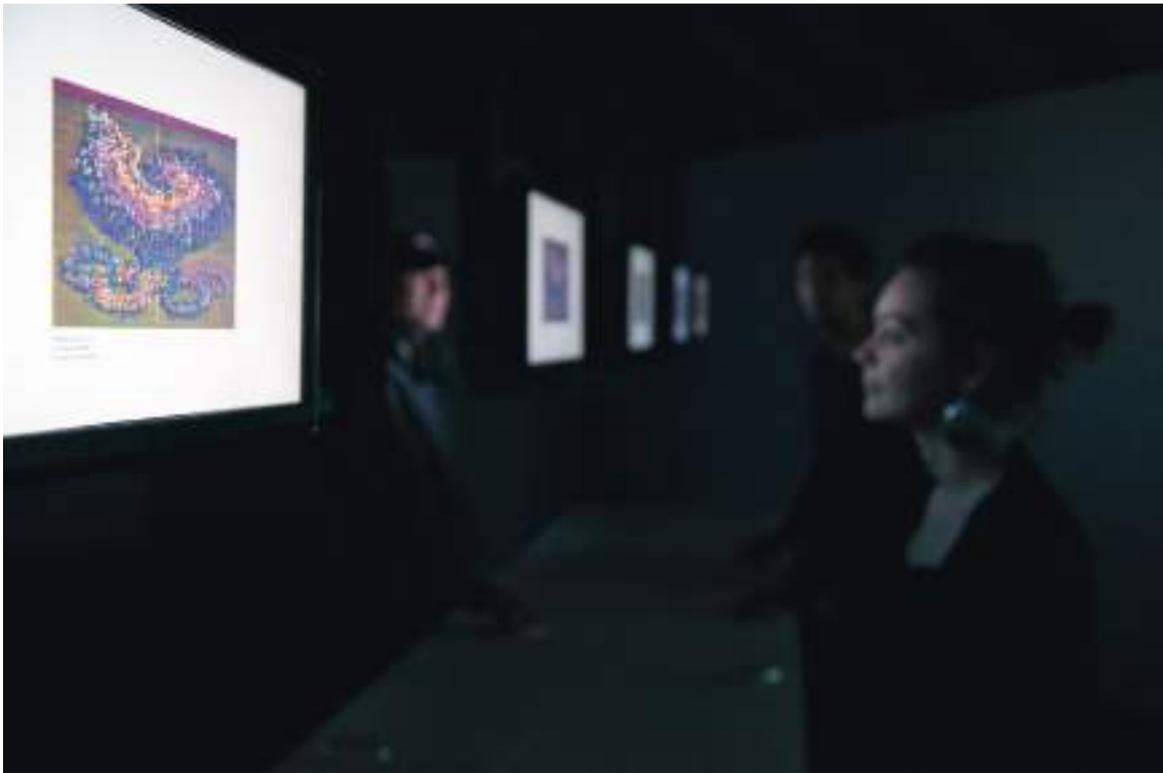
Production : Dispothèque

+ sur le web : www.dispotheque.org/polymic

Jeux pOlymiques est une image interactive partagée via internet. Mosaique colorée et désordonnée, cette image laisse apparaître un signe, celui des Jeux Olympiques : les cinq anneaux colorés et entrelacés, symbole universel d'une compétition mondiale harmonieuse, ici, amplifié par une flamme qui surmonte ce signe. Cette représentation est formée par une foule disciplinée qui réalise une chorégraphie à la hauteur de l'événement : le spectacle de la cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques.

Nos mouvements sur l'image - en clic maintenu - animent cette mosaïque humaine et créent des traces en la réordonnant. L'image étant partagée, chaque animation produite par un des multiples utilisateurs est visible par tous ; chacun peut agir et percevoir l'activité que les autres effectuent.

Utilisateur après utilisateur, animation après animation, l'image subit une lente évolution où déconstruction et construction se rejoignent. À la chorégraphie dans l'image répond la difficulté d'une organisation collective, d'activités, de gestes distribués à travers le réseau. Cette organisation peut être conduite ici sous l'égide d'un signe partagé, universel, d'un but commun. Séduit par la production de notre acte individuel, on est également tenté de dessiner, d'écrire dans l'image, voire de signer le graphe que l'on va laisser à l'écran. Entre désir de se distinguer et volonté de participer à l'effort collectif, entre signe individuel et symbole universel, l'équilibre a peu de chances d'être résolu.



Jeux pOlymiques, dispositif d'image interactive multiutilisateurs sur internet et installation, 2003
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Contretemps

Samuel Bianchini

Installation interactive, 2004

Avec la participation de Reynaud Olry

Développement informatique "image" : Emmanuel Méhois

Développement du dispositif tactile : Gilles Bollaert et Jérôme Grellier (EESI)

Production : Dispothèque

D'après Jochen Gerz

+ sur le web : www.dispotheque.org/contretemps

Contretemps est une installation interactive. Sur un mur blanc est présenté un film en "Ascii Art", c'est-à-dire reproduit à l'aide de caractères typographiques, ici seulement le "pipe" ("|"), un tiret vertical, et le "point" ("."). La silhouette d'un homme est figuré en échelle 1, face à un mur sur lequel il trace des petits traits, comme un prisonnier qui décompte le temps. Tous deux composés avec le signe "|", les traits et le personnage se confondent au fur et à mesure que ce dernier accumule les "|", au point où l'écran, rempli de signes, ne laisse plus apparaître qu'un "aplat" gris.

Chacun des signes est un lien hypertexte : c'est en "cliquant" - en désignant et appuyant sur un de ces signes - que l'on avance ou remonte dans le temps du film : un signe tracé en haut nous mène au début, alors qu'un autre signe en bas nous conduit à la fin. En parcourant l'image, ligne après ligne, signe après signe, on anime celle-ci suivant nos gestes sur l'image.

Jouant ainsi de l'animation, dans un sens puis dans l'autre, pointant les mêmes signes que le protagoniste à l'écran, on se retrouve dans une situation parallèle voire convergente avec ce dernier. Un changement de degré est possible ; la situation du spectateur est de plus en plus analogue à celle du personnage, particulièrement lorsque l'image, devenant progressivement simple aplat de signes, n'offre ni profondeur, ni sujet, seulement un contre-espace devant l'écran. De la troisième personne, "il", à la première, "je", les positions ne sont pas arrêtées, plutôt intermédiaires et variables, à expérimenter.



Contretemps, installation interactive, 2004

Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010

Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Contretemps, installation interactive, 2004
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Contretemps, installation interactive, 2004
Exposition *Maintenance*, Galerie de l'École européenne supérieure de l'image, Poitiers, mai 2010
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Temps libre

Samuel Bianchini

Installation interactive, 2004

Développement informatique : Élián Chrébor (visuel) et Thierry Fournier (son)

Animations : Patrick Hepner et Pascal Loddó

Production : Arcadi (Action régionale pour la création artistique et la diffusion en Ile-de-France) & Dispothèque

Remerciements à la famille Lemarchand

+ sur le web : www.dispotheque.org/tempslibre

Temps libre est une installation interactive. Un plan fixe sur un beau et vaste paysage -plateau et falaise se jetant dans la mer bleue sous le soleil- est présenté sur un grand écran. Un peu perdu dans le paysage, en bas de cette image, on découvre deux aires de jeu d'un magnifique golf, un "fairway" et, plus loin, un "green". Lorsqu'on parle, crie ou produit des sons face à cette image, ceux-ci sont amplifiés et filtrés afin de créer un écho. En l'absence de son, seuls quelques rares golfeurs -de petite taille à cette échelle- s'animent dans l'image ; mais, en réponse aux sons, d'autres golfeurs apparaissent et s'activent. Les sons sont captés et en particulier la voix qui est amplifiée par un mégaphone permettant de facilement commander l'image. Plus l'intonation est forte, voire "oppressante", plus l'image est activée : les golfeurs arrivent de plus en plus nombreux, s'animent, et même se pressent au point de devenir burlesques. À mesure que la voix les commande, leurs gestes deviennent répétitifs, ils s'organisent et figurent progressivement une situation de travail "forcé". L'écho signe alors davantage un cadre clos qu'un grand espace ouvert. Ce qui était initialement un lieu de repos privilégié et de communion individuelle avec la nature prend l'apparence d'un théâtre archaïque d'intense activité telle une mine à ciel ouvert dont la liberté est plus que conditionnelle. D'abord cliché d'évasion sociale, l'image devient un piège à mesure qu'elle est manipulée. Un retournement de situation est opéré : les "décideurs" obéissent maintenant à des spectateurs devenus donneurs d'ordres. Mais dès lors que ces derniers se prennent au jeu, qu'ils s'installent dans une situation de "bourreau", le pouvoir qu'ils exercent à l'image révèle leur frustration sociale tout autant que l'occupation attendue de leur temps libre.



Temps libre, installation interactive, 2004

Nuit Blanche 2005, Parcours "Nuit de fête", Belleville, Paris, nuit du 1er au 2 octobre 2005

Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Temps libre, installation interactive, 2004
Exposition *Sport factory*, La Gare Saint Sauveur, Lille, juillet 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Temps libre, installation interactive, 2004
Exposition *Sport factory*, La Gare Saint Sauveur, Lille, juillet 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

IDiKIT

Un générateur d'identités sur le web

2001-2004

Ultralab et Samuel Bianchini

Développement informatique : Sylvie Tissot et Frédéric Durieu

IDiKIT est un site web qui permet de générer des identités factices à partir d'un ensemble d'outils et d'une base de données mis à disposition des utilisateurs sur internet. Composées à la fois de visuels, de données écrites, de sons et de cookies (petits programmes informatiques qui renseignent un serveur sur les clients qui s'y connectent), ces identités sont définies pour répondre aux formulaires et autres moyens d'identifications actuels et à venir de plus en plus à l'œuvre sur les réseaux électroniques. Ces identités sont proposées comme autant de ressources à l'usage de tous : chacun peut venir prendre ou créer de nouvelles identités et les partager avec les autres utilisateurs. Base de données exponentielle, IDiKIT adopte l'économie du mixage pour participer à la redéfinition même de la notion d'identité confrontée aux réseaux électroniques et pour pervertir toute tentative de "fichage" et de "traçabilité" des individus.

Ce projet a bénéficié d'une subvention du Ministère de la culture, Programme Dcream





RECHERCHE SUR IDIKIT™ FRANCE

PRÉCISER VOTRE RECHERCHE

PLAN DU SITE

Créez de nouvelles identités sur le Web!

English

EXIGEZ L'ORIGINAL

LE SERVICE D'AUTHENTIFICATION DES IDENTITÉS

CONFIDENTIALITÉ GARANTIE!

AUGMENTEZ VOTRE RÉALITÉ!

Bienvenue M. Pascal Béjean, nous sommes heureux de vous accueillir sur IDIKIT™.com.

Si vous n'êtes pas Pascal Béjean, cliquez ici!

IDISHOP™

CONSULTEZ IDIBASE UN RÉPERTOIRE D'IDENTITÉS UNIQUE!

IDIMODEL™

NEW!

CRÉEZ AISEMENT VOS PROPRES IDENTITÉS!

IDIMOVE™

VISIONNEZ LE FANTASTIQUE FILM : "25 IDENTITÉS PAR SECONDE"!

IDIPOST™

RECYCLEZ SANS EFFORT VOS VIELLES IDENTITÉS



NE NOUS CONTACTEZ PAS



Training Center

Installation interactive, 2005

Samuel Bianchini

Développement informatique : Emmanuel Méhois

Production : Dispothèque

+ sur le web : www.dispotheque.org/trainingcenter

L'installation interactive *Training Center* présente l'image télévisuelle d'un match de football. Cette image n'occupe qu'une petite partie de l'écran sur lequel elle est projetée. D'abord à l'arrêt, elle peut être activée à l'aide d'une souris - posée sur un socle - qui permet de pointer le curseur sur le ballon pour pouvoir se saisir de celui-ci en cliquant. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la souris anime l'image. Mais, plutôt que de se mouvoir normalement, l'image semble se déplacer autour du ballon et du curseur, évoluant à l'écran selon les mouvements du ballon emmené par le spectateur. Celui-ci entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonctionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrête de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu : seuls l'image et les footballeurs s'animent alors que le ballon reste fixe, dans une position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran.

L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté "à la main" pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et temporel de l'événement médiatique vers un spectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique, entre le cours de ce qui a eu lieu et la façon dont le match peut être rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultanément partagé et la reprise en main individuelle du média.



Training Center, installation interactive, 2005
PLAY(S) - International Digital and Multimedia Arts Exhibition, Changzhou, Chine, octobre 2006
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Rappel

Installation sonore interactive, 2005

Samuel Bianchini

Ingénierie : Jean-Baptiste Droulers

+ sur le web : www.dispotheque.org/rappel

Rappel est une installation sonore interactive présentée dans une salle d'exposition. Tel un “détecteur d'absence”, ce dispositif produit un son, des acclamations de supporteurs, lorsqu'un dernier spectateur sort de la pièce, laissant cette dernière vide de toute présence humaine.

Si *Rappel* peut être considérée comme une œuvre autonome, elle est surtout conçue pour être présentée dans la même salle qu'une installation interactive visuelle mettant en œuvre une image de sport ou de spectacle, à l'instar de Training Center, Ta garde, D'autant qu'à plusieurs, Jeux pOlymiques, du même auteur. Des installations qui entraînent le geste du spectateur sur le terrain de la “performance”, sportive et / ou spectaculaire.

Invisible et peu perceptible, *Rappel*, par sa manifestation sonore, surprend le spectateur au moment de son départ, dos à l'œuvre qu'il vient de manipuler, et le plonge dans une légère confusion l'appelant à un retour sur ce qu'il vient de voir et de faire : pourquoi ces acclamations ? D'où proviennent-elles ? À qui s'adressent-elles ? À lui ? Aux protagonistes dans l'image ? Le lieu et les acteurs de la performance sont incertains : à l'image et / ou devant l'image ? La “mise en scène du spectateur” est double, elle peut être comprise aussi bien à la forme passive qu'active.



Rappel, installation sonore interactive, 2005
Exposition *Training Center*, Galerie de l'École supérieure des arts et de la communication
Villa Formose, Pau, mai 2005
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

REANIMATION

Création interactive pour danseur et spectateurs, 2005-2008
Samuel Bianchini, Thierry Fournier et Sylvain Prunenec
Atelier ElectroShop, École nationale supérieure d'art de Nancy

Dispositif et mise en scène : Samuel Bianchini et Thierry Fournier

Chorégraphie et interprétation : Sylvain Prunenec

Captation et musique : Thierry Fournier

Réalisation informatique visuelle : Frédéric Durieu

Animations : Samuel Bianchini

Production : École nationale supérieure d'art de Nancy (direction : Antonio Guzmán) dans le cadre de l'Atelier de recherche et de création ElectroShop et de l'Alliance Artem ; Espace Pasolini - Théâtre international (Valenciennes) ; et avec le soutien du Groupe ICN et du Groupe SFR-Cegetel.

Avec la collaboration de Jean-François Robardet, François Schulz, Ève Vitré (étudiants en 2005 à l'École nationale supérieure d'art de Nancy), Marie Duchêne, Jean-Grégoire Khérian (étudiants en 2005 à l'École nationale supérieure des Mines de Nancy), Lisa Deschamps, Clarisse Joly, Hélène Perreau (étudiantes en 2005 à ICN Graduate Business School) et de Marine Fechtig, Mathieu Redelsperger et Emilie Salquèbre (étudiants à l'École nationale supérieure d'art de Nancy) et de Nathalie d'Auzon, Pauline Boyer et Claire Payement.

+ sur le web : www.dispotheque.org/reanimation

REANIMATION est à la fois une performance et une installation : un danseur et des spectateurs partagent le même dispositif. Une aire de jeu rectangulaire et sombre est divisée en deux par un écran sur lequel est projetée l'image d'un brouillard dense. De part et d'autre, danseur et spectateurs se font face. Le brouillard est opaque, mais la présence des spectateurs fait apparaître sur l'écran des silhouettes noires qui tentent de les suivre et permettent de voir à travers elles.

Le danseur explore cet espace partagé et ces conditions de visibilité variables. Il entretient une relation étroite avec les spectateurs autant qu'avec la musique qui est générée en temps réel, par ses mouvements. Ce geste, chorégraphique et instrumental, explore un registre sonore composé à partir d'instruments à cordes. Terrain de jeu et instrument, le dispositif pose les conditions d'un spectacle vivant qui opère sur une image de l'inanimé. Interrogeant et réactivant des attitudes convenues, il appelle un passage à l'action, une réanimation de part et d'autre de la scène et de l'écran : confrontation active dans laquelle la performance est autant le fait des spectateurs que du danseur.



REANIMATION, création interactive pour danseur et spectateurs, 2005-2008
Festival Next, Espace Pasolini - Théâtre international de Valenciennes, novembre 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



REANIMATION, création interactive pour danseur et spectateurs, 2005-2008
Festival Next, Espace Pasolini - Théâtre international de Valenciennes, novembre 2008
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

30 x 30 - Poursuite

Solo machinique de Samuel Bianchini prolongeant le solo chorégraphique *30 x 30* de Paul-André Fortier

Installation in situ. Dispositif lumineux informatisé

Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006

Développement informatique : Sylvie Tissot et Olivier Cornet

Ingénierie "lumière" : Sky Light

Avec la collaboration de Élise Franck, Julie Garnier, Mayumi Okura, Émilie Salquebre, Noël Varoqui (étudiants à l'École nationale supérieure d'art de Nancy), Coralie Barbarit, Solenne du Haÿs (étudiantes à ICN Graduate Business School).

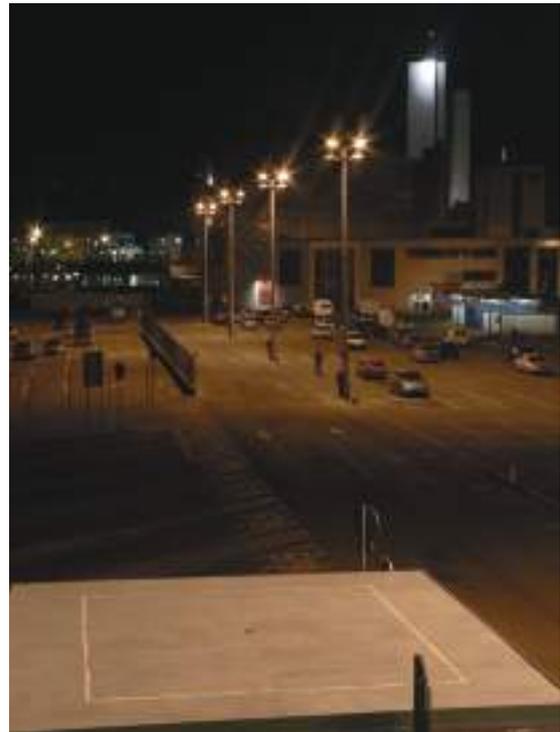
Une coproduction de l'École nationale supérieure d'art de Nancy et du Centre chorégraphique national – Ballet de Lorraine en partenariat avec le Centre Culturel André Malraux – Scène nationale de Vandœuvre-lès-Nancy.

30x30 - Poursuite a été réalisé dans le cadre d'un Atelier de recherche et de création Artem (Arc ElectroShop 5.0, 2005-2006) porté par l'École nationale supérieure d'art de Nancy en partenariat avec le Groupe ICN et l'École nationale supérieure des Mines de Nancy.

+ sur le web : www.dispotheque.org/poursuite

30 x 30 est un solo chorégraphique créé et interprété par Paul-André Fortier. Conçu comme une performance in situ de 30 minutes, le solo est présenté en extérieur, dans le même lieu, tous les jours et à la même heure pendant 30 jours. L'interprétation varie d'une journée à l'autre en fonction des conditions climatiques et des interactions avec l'environnement et le public. Présenté dans cinq villes à travers le monde - New Castle, Nancy, Ottawa, Yamaguchi, Montréal -, à Nancy, c'est le toit d'un abri de chantier sur l'aire de stationnement de la gare SNCF qui a été retenu. Une scène qui prend comme décor le paysage urbain de la ville, et, en premier lieu, la tour Thiers, édifice haut d'une centaine de mètres érigé en plein centre ville dans les années soixante-dix. C'est sur ce bâtiment omniprésent dans le paysage nancéien que Paul-André Fortier et Didier Deschamps, directeur du Centre Chorégraphique national – Ballet de Lorraine, ont proposé à Samuel Bianchini d'intervenir, avec ses étudiants, pour prolonger le solo chorégraphique *30 x 30* par une création visuelle originale.

30 x 30 - Poursuite est l'installation in situ qui fait ainsi suite au solo *30 x 30* de Paul-André Fortier. Sur la place de la gare de Nancy, face à la tour Thiers, est installé un gros projecteur de lumière blanche : une "poursuite". Ce projecteur est couramment utilisé dans les arts de la scène pour suivre et souligner le solo d'un performeur. C'est également ce type de projecteur qui est utilisé par les forces de l'ordre pour éclairer un bâtiment lorsque celui-ci est le théâtre d'une intervention. Pendant toute la nuit suivant la dernière du solo chorégraphique *30 x 30* à Nancy, seule au milieu de la place, la poursuite s'anime pour projeter son faisceau sur le haut de la tour Thiers. Loin d'être décoratifs, les mouvements du projecteur et de son faisceau – inspirés du solo chorégraphique et générés par ordinateur – varient sans cesse et semblent hésitants, ils cherchent autant qu'ils se cherchent : balayages, saccades, arrêts et reprises, incertitudes, tendent à donner un comportement humain à la machine. On ne sait pas trop si ces mouvements sont conditionnés par un opérateur absent ou par le sujet, tout aussi absent, recherché par le faisceau. D'abord perçu à l'échelle de la ville, cet éclairage de la tour interpelle : que se passe-t-il ? En rejoignant l'emplacement de la source de l'événement pour comprendre celui-ci, le public est confronté à ce solo machinique. Solo qui renvoie à lui-même, au temps présent d'un spectacle vivant dont la machine est l'appareillage en même temps que l'acteur principal. Solo qui, en creux, rappelle aussi les présences qui semblent motiver son mouvement, à commencer par celle de Paul-André Fortier.



30 x 30 - *Poursuite*, installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé
Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006



30 x 30 - *Poursuite*, installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé
Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006



30 x 30 - *Poursuite*, installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé
Place de la gare et tour Thiers, Nancy, nuit du 6 au 7 mai 2006

Poursuite

Solo machinique de Samuel Bianchini

Dispositif lumineux informatisé, 2006

Développement informatique : Sylvie Tissot et Olivier Cornet

Ingénierie "lumière" : Skylight

Une coproduction de l'École nationale supérieure d'art de Nancy et de la Ménagerie de Verre

Exposition à la Ménagerie de Verre sur invitation de Philippe Quesne / Vivarium Studio dans le cadre du festival "Les Inaccoutumés-Objet chorégraphique contemporain" et avec le soutien du Citu (fédération de laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8).

+ sur le web : www.dispotheque.org/poursuite

Un gros projecteur de lumière blanche et circulaire, sorte de "poursuite", s'anime seul au milieu d'une salle de danse, face à un miroir. Ses mouvements varient sans cesse et semblent hésitants, ils cherchent autant qu'ils se cherchent : balayages, saccades, arrêts et reprises, incertitudes, tendent à donner un comportement humain à la machine. On ne sait si ces mouvements sont conditionnés par un opérateur absent ou par le sujet, tout aussi absent, recherché par un faisceau habituellement utilisé pour suivre et souligner le solo d'un performeur. Ce solo machinique renvoie, en creux, aux présences qui semblent motiver son mouvement autant qu'à lui-même, au temps présent d'un spectacle vivant dont la machine est l'appareillage en même temps que l'acteur principal.

Poursuite est une nouvelle version autonome de l'oeuvre 30 x 30 – Poursuite qui prolongeait, à Nancy, en mai 2006, le solo chorégraphique 30 x 30 de Paul-André Fortier. 30 x 30 – Poursuite a été réalisé dans le cadre d'un Atelier de recherche et de création Artem mené à l'École nationale supérieure d'art de Nancy en partenariat avec le Centre chorégraphique national – Ballet de Lorraine. Avec la collaboration de Élise Franck, Julie Garnier, Mayumi Okura, Émilie Salquebre, Noël Varoqui (étudiants à l'École nationale supérieure d'art de Nancy), Coralie Barbarit, Solenne du Haÿs (étudiantes à ICNGraduate Business School).



Poursuite, installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé, 2006
La Ménagerie de verre, Paris, décembre 2006
Photographie : © Martin Argyroglo



Poursuite, installation *in situ*, dispositif lumineux informatisé, 2006
La Ménagerie de verre, Paris, décembre 2006
Photographies : © Martin Argyroglo

Sirène

Installation sonore interactive, 2006

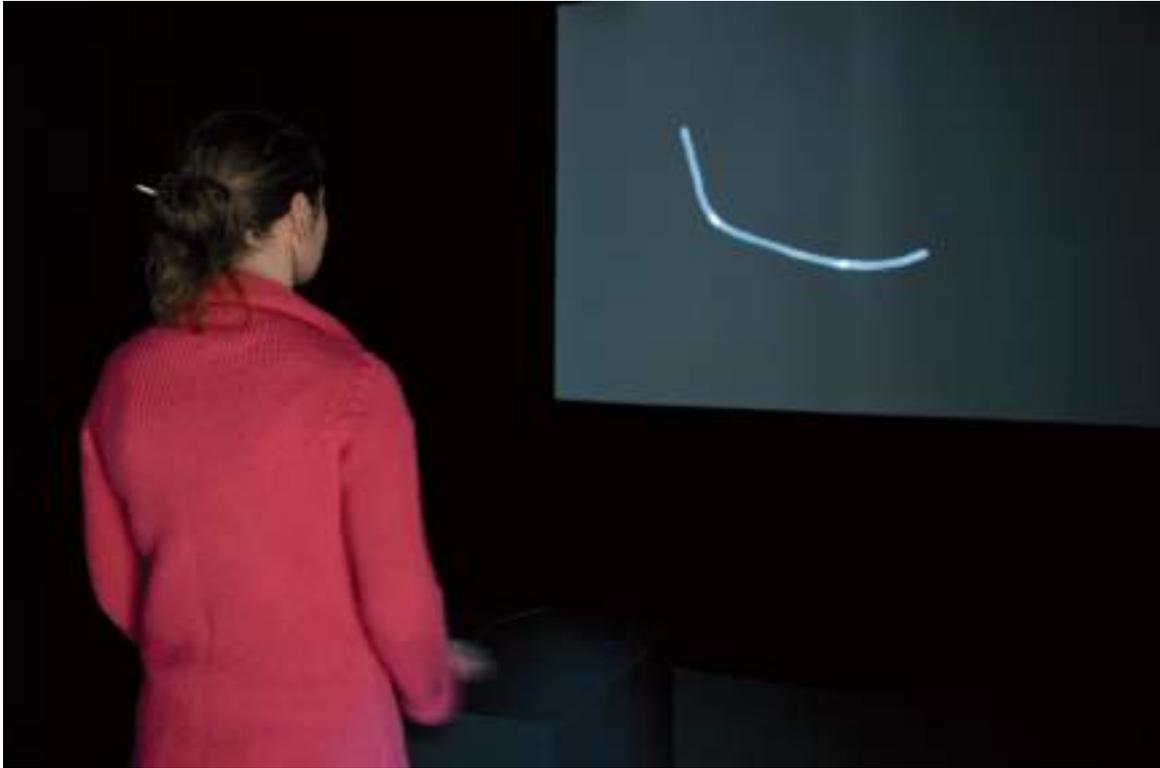
Samuel Bianchini et Thierry Fournier

Voix : Maryseult Wieczorek

Production : Dispotheque et Écholalie

+ sur le web : www.dispotheque.org/sirene

Sirène est une installation sonore interactive. Sur un écran noir figure un point blanc qui suit les mouvements que le spectateur effectue devant l'écran, avec une souris ou un écran tactile. Sans activité, le dispositif diffuse un son de souffle humain, si faiblement que celui-ci est tout juste perceptible. En déplaçant le point, une voix féminine se manifeste ; les sons qu'elle émet semblent d'abord stationnaires, puis, très vite, varient selon les mouvements de la main du spectateur. À mesure que les gestes de celui-ci se déploient ou se concentrent, s'accélèrent ou ralentissent, circulent ou stationnent, il fait évoluer le son, il évolue dans le son. La voix passe du souffle au murmure, du chant au cri, d'infimes détails à des formes vocales naissantes; elle est comme explorée dans sa matière même et dans sa profondeur par le geste : elle réagit à lui et, dans le même temps, l'appelle. Entre le spectateur et la voix, cette navigation à l'aveugle ouvre un dialogue qui convoque à la fois le geste instrumental et la caresse. Ce chant incarne progressivement un corps sonore qui se déplie et s'étend selon l'exploration tactile qui en est faite, mais dont l'interprétation, tant sensuelle qu'intellectuelle, est offerte au spectateur.



Sirène, installation interactive sonore, 2006
Fonds régional d'art contemporain de Haute-Normandie, octobre 2007
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Sirène, installation interactive sonore, 2006
Institut de recherche sur les composants logiciels et matériels pour l'information et la communication avancée (Ircica)
Lille, septembre 2009
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Sirène, installation interactive sonore, 2006
Institut de recherche sur les composants logiciels et matériels pour l'information et la communication avancée (Ircica)
Lille, septembre 2009
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Tous ensemble

Installation interactive, 2007

Samuel Bianchini

Développement informatique : Emmanuel Méhois

Animations : Pascal Loddo et Patrick Hepner

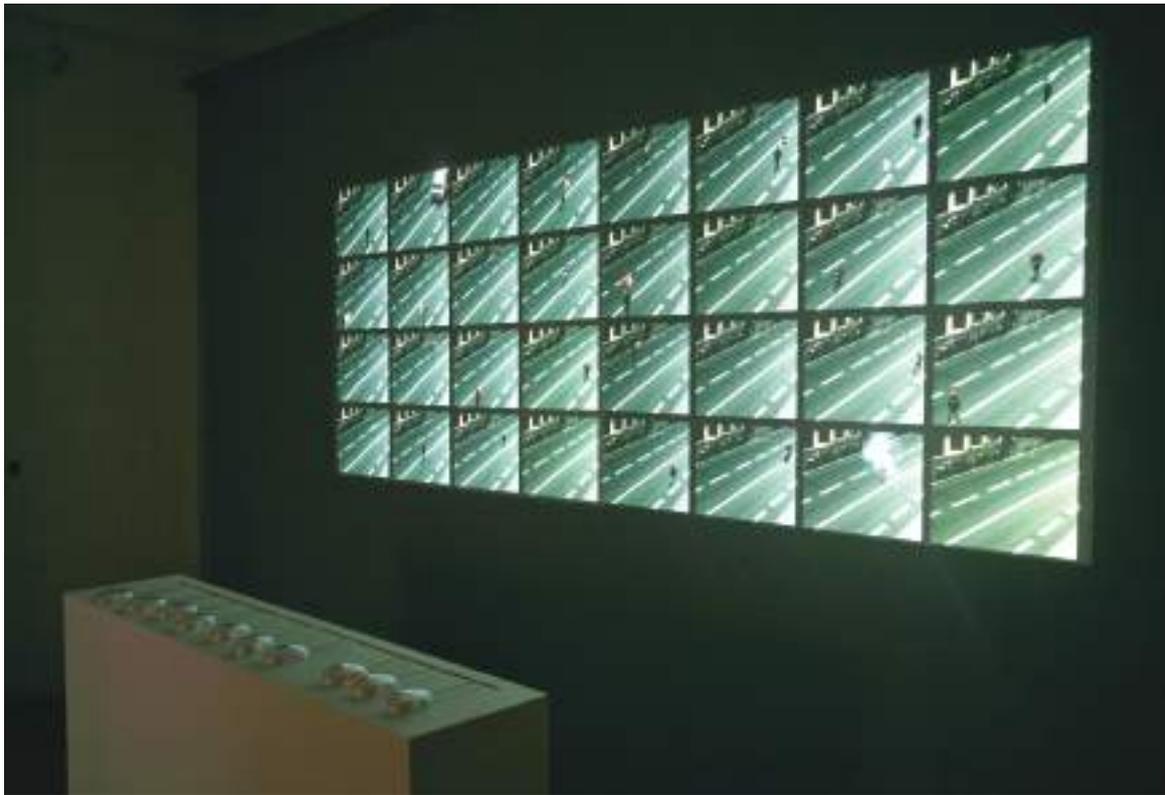
Assistant : Oussama Mubarak

Production : Dispotheque, avec le soutien du Citu

+ sur le web : www.dispotheque.org/tousensemble

Tous ensemble est une installation interactive. Sur un écran, une série d'images (entre vingt et quarante) représentent la même vue sur un boulevard vide, à l'exception d'un protagoniste, un manifestant, différent dans chacune d'elles. Séparés, ces derniers portent des pancartes, d'autres des banderoles, parfois c'est un véhicule aménagé pour l'occasion qui défile.

Plusieurs souris (entre cinq et dix) sont posées face à ces images, invitant à cliquer dessus pour faire avancer les manifestants. Mais, cette activité nécessite elle aussi de s'organiser collectivement : toutes ces souris contrôlent le seul et même curseur.



Tous ensemble, installation interactive, 2007
La Ménagerie de verre, Paris, juin 2007
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Tous ensemble, installation interactive, 2007



Tous ensemble, installation interactive, 2007
Exposition *OPERATION OPERATION*, Ilan Engel Gallery, Paris, mars 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

En Réalités

I am a bugged program

Installation, 2009

Samuel Bianchini et Sylvie Tissot

Programme sur ordinateur avec quatre écrans

+ sur le web : www.dispotheque.org/enrealites

En Réalités - I am a bugged program est une installation qui met en oeuvre un ordinateur ayant pour tâche d'exécuter un programme bogué. Sous les yeux du public, le programme tente d'écrire ce qu'il est : "I'm a bugged program". Cette situation paradoxale à plus d'un titre est reconduite au sein même du programme : celui-ci, amené à "évaluer" régulièrement une proposition indécidable, est ainsi confronté à une situation rendant impossible la suite de son déroulement, l'obligeant à sans cesse récidiver. À la manière du paradoxe du menteur, chaque échec condamne sa réussite opératoire mais valide en partie ce qu'il énonce. Différentes vérités qui valent suivant le niveau de réalité auquel on les considère. Cette stratification de la réalité est représentée ici par quatre affichages simultanés de ce programme, dont la synchronisation rend perceptible leur source commune. Ainsi, sont donnés à voir, en train de s'écrire sur quatre écrans, le texte en langage naturel, le script (langage d'informaticien) de ce programme, le code binaire ("langage machine") qui en est déduit et la représentation

quantique qui peut symboliser la valeur de vérité du paradoxe. À la différence de ses congénères, cette dernière propose une alternative au tout ou rien binaire pour prendre en compte des états intermédiaires, des zones d'incertitude permettant, peut-être, de résoudre certaines formes d'indécision. Jouant avec des processus informatiques élémentaires tout en les déjouant, cette installation rend perceptibles et même sensibles les formes temporelles qui habitent ces dispositifs aujourd'hui quotidiens et renoue avec certains pans de l'histoire de l'art travaillant sur l'énonciation et ses représentations, en premier lieu, l'Art conceptuel.

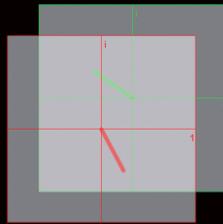


En Réalités. I am a bugged program, installation, 2009
Galerie Jozsa, Bruxelles, mai 2009
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

I am a bugged program

```
global gSentence="I am a bugged program";  
global gIndex;  
EvaluateMyself();  
function EvaluateMyself(){  
    gIndex = (gIndex + 1) mod gSentence.length;  
    if (Eval(gSentence)==true){  
    }else{  
        print(gSentence.substr(gIndex,1
```

100100110101000000100110001100010110011000111110011111000100
110001100011010101000100011111001010100111101000110111100101
011000101100010001001110011011100010100100110010101010110001
01010001110000111100000010101110011111101110100010000001000
0110111011000110100011000000100010010001001100001001111100
011011011001101011111011100000111100010100011011110101011011
110010111010001111100101011101101011010000101100010111111010
110101011101010010011101001010000101010000011010111100011100
111001101110011100010001100000110101010100010101001101010111
101001000101000001011010100_____1111101101101010101101011111
011000001011100011111110101110111101000010011011000001110110
00000011111101011001011001111110111110111001101110101101110
010110101001011001101100010110001110100110010010100000100000
000111010000110001010110111000111001100011010100100001001011



niform

Installation interactive, 2007

Samuel Bianchini

Ingénierie (captation) : ExperiensS (Thomas Bouaziz et Yoan Leyris)

Ingénierie (traitement d'image) : Adrien Mazaud

Assistant : Oussama Mubarak

Photographie : Jérémie Ginjaux-Kats [site web]

Avec les conseils et soutiens de Sylvie Tissot, Paul Girard et Stéphane Maguet

Une coproduction CiTu, Dispothèque et numeriscausa avec la collaboration scientifique du Limsi-CNRS

Ce projet a obtenu les soutiens du Ministère de la culture et de la communication (Programme Dicréam) et de la Mairie de Paris.

Remerciements à Antonio Gallego, Vincent Gautier, Cyrille Henry, Christian Jacquemin, Jason Karaindros, Julie Miguiditchian, et, pour le montage lors de la première exposition de l'œuvre, au personnel administratif et technique de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen ainsi qu'à Anne Lemarchand et Sophie Mari, étudiantes à l'Erba.

Une œuvre dédiée à Alain Declercq

+ sur le web : www.dispotheque.org/niform

niform est une installation interactive. Dans une grande salle noire, occupant tout un mur, une image panoramique fait face aux spectateurs ; au premier abord, elle est fixe et totalement floue. Le groupe, uniformisé par le flou, l'est aussi par l'uniformité vestimentaire de la vingtaine d'hommes qui le compose : l'image est celle d'un cordon de policiers en tenue antiémeute, représentés à l'échelle 1.

Selon leurs déplacements, les spectateurs agissent sur la mise au point de l'image ; à mesure qu'ils s'en approchent et suivant la forme de leurs corps, chaque partie de l'image qui leur fait face devient progressivement nette. À moins de cinquante centimètres de l'écran, un spectateur fait le point devant lui, sur l'un des représentants des forces de l'ordre. L'image n'a plus une zone de netteté, une profondeur de champ, mais plusieurs ; elles sont localisées, individualisées et varient selon les différents spectateurs. D'une image uniforme, chaque spectateur passe à une focalisation dans l'image, vers un homme singulier, vers un individu auquel il fait face.



niform, installation interactive, 2007
Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai 2007.
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



niform, installation interactive, 2007
Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai 2007
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



niform, installation interactive, 2007
Exposition *Frontières*, Bouillants #4, Le Volume, Vern sur Seiche, mai 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Valeurs croisées

Installation interactive, 2008

Samuel Bianchini

Dans le cadre d'un contrat de recherche externalisée entre Orange Labs et le CiTu (Fédération de laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8) pour la Biennale d'art contemporain de Rennes Valeurs croisées, 2008.

Ingénierie et coordination CiTu : Paul Girard avec la collaboration de Safwan Chendeb

Coordination Orange Labs : Emmanuel Mahé

Développement informatique : Adrien Mazaud (CiTu)

Sur la base de travaux de recherche d'Olivier Bernier et Jean-Emmanuel Viallet (Orange Labs)

Expertise et optimisation électroniques : Patrice Barbel (IETR - Université Rennes 1)

Assistant pour le montage : Oussama Mubarak et Simon Poulain

Avec la participation ou le soutien de Anne Bationo, Moustafa Zouinar et François Coldefy (Orange Labs),

Martine Bour (CiTu), Raphaële Jeune (Art to be), Mari Linnman, Maël Teillant et les sociétés Elek et

Ouestronic.

+ sur le web : www.dispotheque.org/valeurscroisees

Une salle sombre est illuminée par plus de 2000 compteurs monochromes. De petites dimensions, ces afficheurs numériques à trois chiffres sont espacés régulièrement pour composer un grand tableau couvrant un mur de la salle d'exposition. Réagissant à la présence des spectateurs, ce mur de chiffres rend compte de leur activité en affichant en temps réel les distances qui séparent les compteurs des corps qui leur font face. Suivant les mouvements dans la salle, les compteurs varient et s'animent créant l'empreinte numérique des gestes des spectateurs, chaque partie de corps étant prise en compte par chacun des compteurs grâce à un système de captation vidéo innovant. Au risque de verser dans la modélisation avec laquelle il joue, Samuel Bianchini radicalise ici une de ses recherches essentielles : la prise en compte des distances et de leurs variations entre des dispositifs et des spectateurs avec lesquels il partage ainsi ses mises en oeuvre.

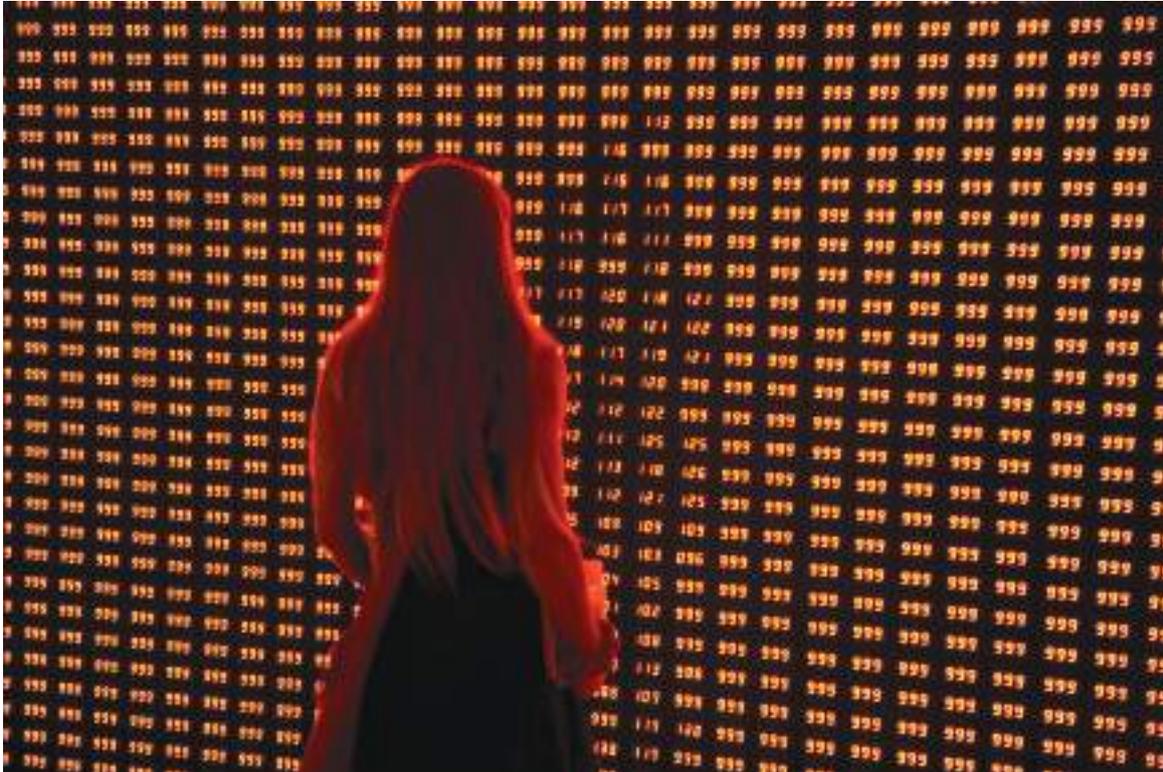
Créée pour "Valeurs croisées", Biennale de Rennes 2008, cette installation homonyme remet en question la notion même de "valeurs" à l'heure où les évaluations quantitatives s'imposent dans tous les domaines tel le symptôme de l'avènement progressif et annoncé de sociétés de contrôle indexées sur les flux monétaires.



Valeurs croisées, installation interactive, 2008
Biennale d'art contemporain de Rennes *Valeurs croisées*, 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Valeurs croisées, installation interactive, 2008
Biennale d'art contemporain de Rennes *Valeurs croisées*, 2008.
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Valeurs croisées, installation interactive, 2008
Biennale d'art contemporain de Rennes *Valeurs croisées*, 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Potential Flag

Installation interactive, 2008

Samuel Bianchini

Développement informatique et électronique : Cyrille Henry

Avec le soutien des laboratoires CiTu (Fédération de laboratoires des Universités Paris 1 et Paris 8) et Limsi-CNRS (Laboratoire d'informatique pour la mécanique et les sciences de l'ingénieur, Orsay)

Les développements informatiques de cette œuvre ont contribué à l'amélioration de l'application Pure Data / Gem (GPGPU_Physical_model.pd)

Cette œuvre est dédiée à Céleste Boursier-Mougenot

+ sur le web : www.dispotheque.org/potentialflag

Potential Flag est une installation conçue pour l'espace urbain. Sur un bâtiment est projetée l'image d'un drapeau blanc. C'est une image de synthèse : "virtuelle", elle est entièrement fabriquée par ordinateur. Calculés en temps réel, les mouvements du drapeau répondent précisément au vent capté in situ par le dispositif. Blanc, virtuel, potentiel, le drapeau l'est aussi bien par sa dimension technique que symbolique. Perpétuellement en quête de réalisme, l'image de synthèse affiche autant ses ambitions que son impuissance à s'ancrer dans la réalité. Cette installation acquiert d'autant plus de force qu'elle est située dans un contexte politique significatif, comme ce fût le cas pour sa première exposition, en Suisse, sur le Centre pour l'image contemporaine de Genève.



Potential Flag, installation interactive *in situ*, 2008
Exposition *Version Bêta*, Centre pour l'image contemporaine, Genève, octobre 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Potential Flag, installation interactive *in situ*, 2008
Exposition *Version Bêta*, Centre pour l'image contemporaine, Genève, octobre 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Potential Flag, installation interactive *in situ*, 2008
Exposition *Version Bêta*, Centre pour l'image contemporaine, Genève, octobre 2008
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Hélène mode d'emploi

Pièce de théâtre avec un dispositif scénique interactif, 2010

Texte : Véronique Pittolo (Al Dante, 2008)

Dramaturgie et mise en scène : Myriam Marzouki

Avec Valérie Blanchon et Christophe Brault

Conception et direction du dispositif scénique : Samuel Bianchini

Image 3D temps réel : Xavier Boissarie

Modélisation 3D : Richard Le Bihan

Captation/ interaction sonore : Mathieu Chamagne

Ingénierie/ régie du dispositif physique : Maël Teillant

Lumière : Raphaël De Rosa

Composition musicale : Toog

Design sonore : Henri Flesh

Construction/Régie : Philippe Durlin

Costumes : Laure Maheo

Administration/ Production : Vincent Larmet

Production : Compagnie du dernier soir, en résidence au Théâtre du fil de l'eau à Pantin,
avec le soutien du conseil général de la Seine Saint-Denis, l'aide à la production du DICREAM
(CNC/Ministère de la Culture et de la Communication) et du CITU (Universités Paris I et Paris 8).
+ sur le web : www.dispotheque.org/ln

Hélène mode d'emploi est une adaptation scénique du texte de la poète française Véronique Pittolo paru en 2008 aux Editions Al Dante. *Hélène mode d'emploi* prend pour point de départ la figure homérique d'Hélène de Troie, personnage de l'Iliade, décrite comme « la plus belle femme du monde ». Le texte est une exploration du « cas Hélène » envisagé comme une des premières femmes fatales de l'histoire. *Hélène mode d'emploi* est une réflexion sur la consistance du personnage héroïque, la possibilité d'incarner un mythe, de représenter un idéal. Sur scène, deux acteurs- récitants sont à la recherche du personnage d'Hélène et du couple qu'elle a formé avec son mari, le roi Ménélas. Ils envisagent, comme un réalisateur et son assistant, un metteur en scène et son dramaturge, de multiples possibilités de représenter, dire, incarner Hélène et Ménélas. Mise en abyme du processus de création, avec ses hésitations, ses échecs, ses bifurcations, le spectacle est un manuel de construction et de déconstruction du personnage. Le poème est mis en scène sous une forme originale qui associe la présence physique des acteurs et un dispositif interactif.

Hélène mode d'emploi s'apparente à la quête impossible d'un modèle dont chaque représentation, chaque réification, affiche nécessairement son impuissance et sa partialité. Poème scénique, le spectacle est aussi une œuvre visuelle qui emprunte la technique de fabrication d'un personnage de jeu vidéo en quête éperdue de réalisme : le processus de modélisation d'un personnage virtuel, de construction d'une image de synthèse est mis en œuvre, en public, par les acteurs. Projeté sur un grand écran au milieu de la scène, un avatar en pied, de dos, avance, sur place, et se construit selon l'interprétation du texte par les acteurs. Par leurs voix, ils tentent de fabriquer le personnage, de lui donner corps, partie par partie, suivant différents modes et étapes de représentation des images de synthèse. À mesure que le spectacle se déroule, l'écran se rabat lentement sur la scène, affichant une image de plus en plus fuyante mais devenant praticable par d'autres corps, ceux des acteurs. *Hélène mode d'emploi* est une expérience contemplative où la présence physique des interprètes s'affronte à celle, virtuelle, de l'héroïne que le poème tente d'incarner.



Hélène mode d'emploi, pièce de théâtre avec un dispositif interactif, 2010
Théâtre du fil de l'eau, Pantin, 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Hélène mode d'emploi, pièce de théâtre avec un dispositif interactif, 2010
Théâtre du fil de l'eau, Pantin, 2010
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Hélène mode d'emploi, pièce de théâtre avec un dispositif interactif, 2010
Théâtre du fil de l'eau, Pantin, 2010
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Discontrol Party

Dispositif festif interactif, 2009-2011

Samuel Bianchini

à la Gaîté Lyrique (Paris) les 24 et 25 juin 2011

à l'Espace Pasolini - Théâtre international de Valenciennes, le 20 novembre 2009

Projet développé dans le cadre de recherches sur le "Large Group Interaction"

à l'EnsadLab/DRii, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, Paris

avec le soutien du pôle de compétitivité Cap Digital et de la Région Ile-de-France

dans le cadre du programme Futur en Seine 2011

en partenariat avec la Gaîté Lyrique

en collaboration avec le laboratoire Calhiste de l'Université de Valenciennes

la Maison européenne des sciences de l'homme et de la société (MESHS-CNRS) de Lille

et l'Espace Pasolini - Théâtre international de Valenciennes

dans le cadre du projet de recherche Praticables (ANR-08-CREA-063)

soutenu par l'Agence nationale de la recherche

Programmation musicale : Sylvie Astié (Dokidoki)

Réalisation informatique de l'environnement visuel (KetchupAddict) : Oussama Mubarak avec la collaboration de Tomek Jarolim et une contribution de Marie-Julie Bourgeois

Captation embarquée RFID-UWB : Xavier Boissarie et Jonathan Tanant (Orbe) avec la technologie et le partenariat de la société Ubisense

Dispositif vidéo (collaboration artistique et ingénierie) : Antoine Villeret et Keyvane Alinaghi

Conseil technique : Cyrille Henry

Avec le partenariat de Philips

Sur "Second Life", téléperformance Disorder Screen Control : Lucile Haute, Claire Sistach, Alain Barthélémy et Frédérick Thomson avec le soutien d'EnsadLab/EN-ER et pour l'hébergement sur Second Life de Metalab 3D- ARTESI île-de-France.

Design des accessoires RFID : Claire Bonardot, Ornella Coffi, Cécile Gay, Jennifer Hugot, Pauline Jamilloux, Laure Pétré, Valentine Rosi, Chloé Severyns, Alice Topart, étudiantes en Design textile et matière et Design vêtement à l'EnsAD.

Remerciements à la société Progis et à La Bibliothèque Francophone.

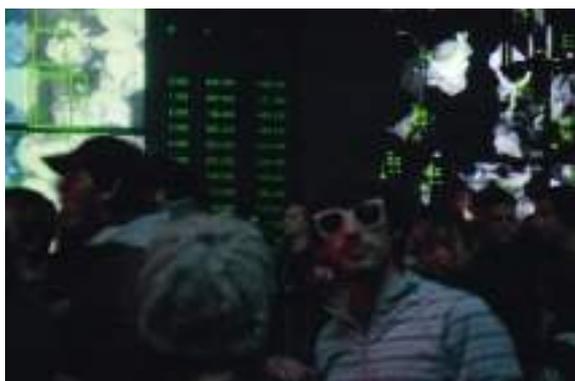
+ sur le web : www.dispotheque.org/discontrolparty

Discontrol Party est un dispositif qui fait se rencontrer deux mondes : celui des technologies de surveillance les plus évoluées et celui de la fête. Piste de danse, salle de concert et de spectacle sont aménagées pour être aussi bien sous les feux des projecteurs que d'un système de contrôle informatisé (vision par ordinateur, RFID, etc). Une salle de spectacle devient, le temps d'une nuit, un night-club aménagé en salle de contrôle : loin des effets de lumières ou autre vijaying, le public, tout en faisant la fête, est confronté aux multiples visualisations du système informatique qui l'observe et tente de l'analyser.

Tel un jeu à l'adresse d'un groupe, le défi est ici annoncé : comment, par l'activité festive, déjouer le système, l'entraîner dans une confusion qui lui échappe, et, pourquoi pas, le faire buguer ? Car, ici, le public est invité à une fête dont le "monitoring" du dispositif sur lequel il agit lui est donné à voir : les cartographies et listing de ses déplacements et comportements, leur tentative d'interprétation, les images brutes des caméras de surveillance, les mêmes transformées pour et par l'analyse automatique et la représentation des activités du système informatique même.

Surveillance et fête, si ces univers paraissent en tous points opposés, ils reposent pourtant tous deux sur des activités de groupe, et même de foule. Mais le premier - le plus souvent à destination d'espaces publics - mise d'abord sur des mouvements de foule organisés : flux de personnes, file ou salle d'attente, quai d'embarquement, etc. Les mouvements rapides, désordonnés et même parfois fusionnels de la fête sont peu compatibles avec le repérage, le suivi et la recherche d'individualisation des dispositifs de surveillance et de contrôle de plus en plus automatisés : reconnaissance de formes, d'individus, de comportements, traçabilité ...

En provoquant leur confrontation et le possible débordement d'un monde par l'autre, ce dispositif prospectif pourrait bien renouer avec quelques traits primitifs d'un de nos plus vieux rituels.

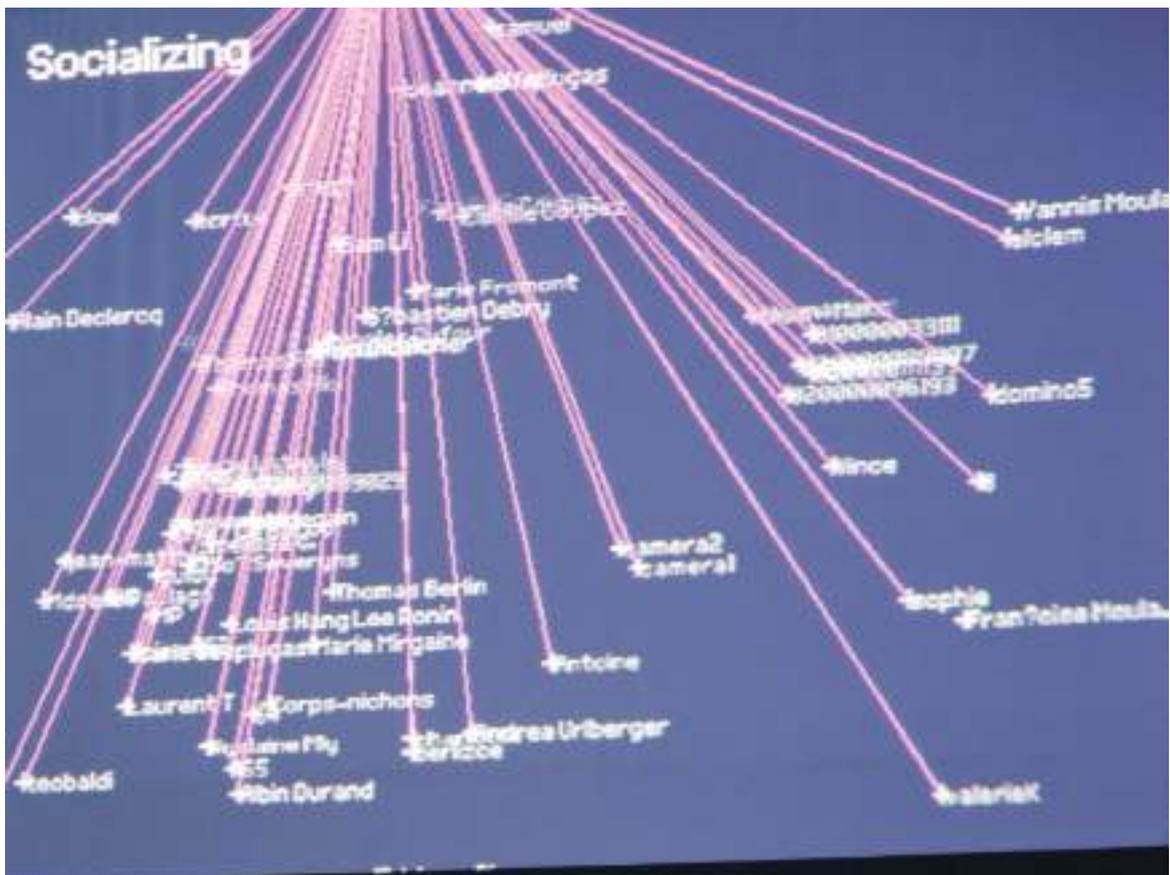




Discontrol Party, dispositif festif interactif, 2009-2011
La Gaité lyrique, Paris, juin 2011
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Discontrol Party, dispositif festif interactif, 2009-2011
La Gaité lyrique, Paris, juin 2011
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Discontrol Party, dispositif festif interactif, 2009-2011
 La Gaité lyrique, Paris, juin 2011
 Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

All Over

Dispositif sur internet, 2009

Samuel Bianchini

Réalisation informatique : Oussama Mubarak

Projet produit par le Jeu de Paume pour son "Espace virtuel", commissariat : Marta Ponsa

En partenariat avec Corbis France

+ sur le web : www.dispotheque.org/allover

All Over est une création sur internet qui met en œuvre une série d'images réalisées uniquement avec des caractères typographiques, à la manière de l'"Ascii Art", méthode d'affichage utilisée par les premiers informaticiens. Mais, ici, les chiffres et les lettres qui composent ces images sont changeants, dynamiques : ils proviennent en temps réel des flux boursiers mondiaux. Au préalable fixes, ces photographies ainsi transformées sont tributaires des mouvements financiers qui les alimentent en même temps qu'ils les perturbent. Déstabilisées par leur système de représentation, elles deviennent également instables quant à leurs significations. Prises entre deux régimes de représentation, ces images sans légende semblent lutter en permanence pour leur visibilité et leur incertaine réalité : manifestation, traders, supporters, meeting politique, religieux ... ?



All Over, dispositif sur internet, 2009
Exposition *The Social Contract*, STUK Art Center, Leuven, Belgique, février 2012
Photographie : © Liesbeth Bernaerts



All Over, dispositif sur internet, version triptyque, 2009-2012
Exposition *OPERATION OPERATION*, Ilan Engel Gallery, Paris, mars 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Keywords

Création pour clé USB, 2011

Samuel Bianchini

Réalisation informatique : Oussama Mubarak

Avec les conseils de Bertrand Couasnon, Équipe Imadoc de l'Institut de recherche en informatique et systèmes aléatoires, Rennes

Une commande du ministère de la Culture et de la Communication - Centre national des arts plastiques

Remerciements à Rafael W. pour la librairie "Extended Levenshtein algorithm"

<http://sourceforge.net/projects/j-levenshtein>

et à Ronald B. Cemer pour la librairie "Java OCR"

<http://javaocr.sourceforge.net>

+ sur le web : www.dispotheque.org/keywords

Keywords est une création pour clé USB. Un programme est chargé sur une clé USB ; il semble n'avoir qu'une fonction principale : tenter d'ouvrir la clé USB, d'accéder à son contenu. Mais cet accès est verrouillé par une protection de type "Captcha", une forme de test de Turing qui doit permettre de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain - et non d'une machine - qui souhaite ainsi ouvrir la clé. Cette protection aujourd'hui très courante sur internet est un moyen d'éviter des accès, requêtes, inscriptions, ..., automatiques. Elle oblige un humain à reconnaître une suite de caractères générés et déformés par la machine afin de résister aux attaques de logiciels de reconnaissance automatique de caractères. L'utilisateur doit alors saisir manuellement les caractères perçus pour prouver leur bonne interprétation.

Keywords propose de mettre en œuvre ce principe, mais en le limitant aux seules capacités de la machine sur laquelle la clé USB est insérée. Lancé à partir de la clé, le programme génère à l'écran un Captcha. Loin d'être le fruit du hasard, les suites de caractères représentées ici, dans le Captcha, sont des mots, des mots-clés utilisés dans le domaine des sciences cognitives, vaste champ disciplinaire qui tente de concilier sciences exactes et sciences humaines, quantitatif et qualitatif, machinique et humain. Ces mots-clés, tels ceux donnés en introduction de toutes publications scientifiques, sont autant de points d'entrée sur celles-ci puisqu'ils en permettent le classement et l'accès : attention, autism, behaviorism, cognitive emotions, intelligence testing, intensional semantics, lexical content, motivation, objective mode, predicate, qualia, reductionism, self-consciousness, verification, etc.

Un autre programme, émanant lui aussi de la clé, tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir, automatiquement, en dessous de ceux déformés. À l'affichage vif des mots peu lisibles, des captchas, répond la saisie automatique mais incertaine, caractère après caractère, de la réponse apportée par le second programme. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant. Si ces tentatives ont peu de chances d'aboutir, produisant de vains mots approximatifs, le programme d'analyse de formes et de reconnaissances de caractères est pourtant développé pour tenter de s'approcher au plus près de la bonne interprétation.

Mot après mot, tentative après tentative, ces doubles séries de mots à l'écran, laissent percevoir leur différence, permettent la comparaison, rendant visible les difficultés, la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain, afin d'ouvrir son périphérique, une clé, à l'aide de mots-clés qui sont autant de mots de passe.



Keywords, création pour clé USB, 2011
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

attention

atention

motivation

molivation

autonomy

autOnoin y

self-consciousness

selfcoSscounfeS



Keywords, création pour clé USB, version "Galerie", 2011-2012
Ilan Engel Gallery, mars 2012

À Distances

Installation interactive permanente de Samuel Bianchini,
pour la Maison du geste et de l'image, Paris, 2011-2015

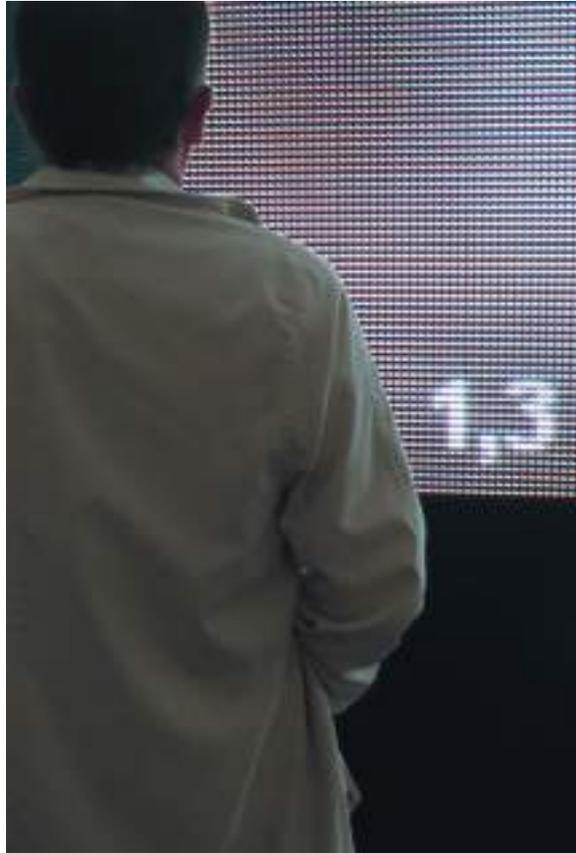
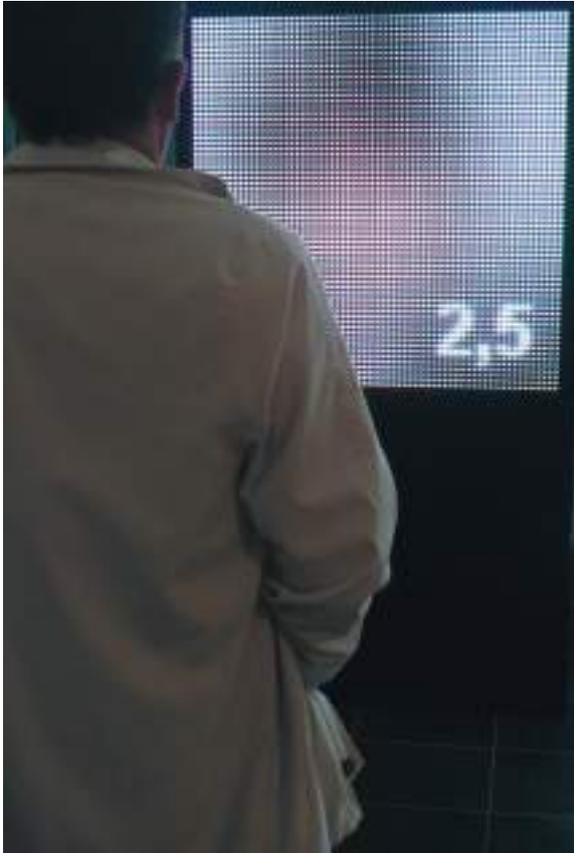
Dans le cadre de l'action Nouveaux commanditaires
de la Fondation de France (www.nouveauxcommanditaires.eu)
Avec le soutien de la Maison du geste et de l'image (MGI), Paris
de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis
de l'Atelier Arts-Sciences (CEA Grenoble - Hexagone Scène nationale
de Meylan) et de l'association Dispothèque
Médiation-production : Mari Linnman, 3-CA, médiateur agréé par la Fondation de France
pour l'action Nouveaux commanditaires
Développement multimédia : Oussama Mubarak
Conseils techniques et captation : Cyrille Henry
Fabrication de la structure métallique : Michel Delarasse
Écran à leds : Adaptive Micro System Europe
Remerciements : Jean-Claude Kastelik, Laurent Debraux
+ sur le web : www.dispotheque.org/adistances

À Distances est une installation interactive pérenne de Samuel Bianchini pour la Maison du geste et de l'image (MGI) réalisée dans le cadre de l'action Nouveaux commanditaires de la Fondation de France. Une des missions principales de la Maison du geste et de l'image consiste à mettre des élèves au contact direct de la création pour leur permettre de s'engager dans une démarche collective et de prendre ainsi conscience de leur propre sensibilité artistique. La demande exprimée par l'équipe de la Maison porte sur une œuvre à même d'accompagner ce processus d'émancipation et d'étendre ainsi la perception de celui-ci vers un public élargi, notamment celui de la rue.

Un monolithe noir est installé dans la vitrine principale de la Maison du geste et de l'image, face à la Fontaine des innocents. Noir en l'absence de public, il s'illumine lorsque l'on passe devant. Tant que le public se tient à distance, il affiche une image, un portrait vu de dos, se découpant sur fond noir. En s'approchant, ce portrait varie : l'image disparaît au profit d'un aplat coloré devenu lumière ; seul subsiste alors l'affichage constant de quelques chiffres, en bas de l'écran, qui donne dynamiquement la mesure de la distance à laquelle se trouve son public. Passant de l'image à la lumière, la relation évolue progressivement : si l'on cherche d'abord à voir et reconnaître l'image, à mesure de notre approche, de notre entrée dans le cadre de l'écran, nous prenons la place de la représentation en nous exposant voire nous surexposant, au regard des autres et de l'image.

L'image affichée est renouvelée à chaque spectateur, à chaque nouvelle session interactive. C'est ainsi une longue série de photographies qui a été produite pour le dispositif : des portraits de dos du public interne de la MGI de collégiens et lycéens, professeurs et artistes, comme du personnel de la MGI.

Reprenant une modalité peu courante de l'histoire de l'art, le portrait de dos, ce dispositif nous invite à un regard sur l'intérieur et l'activité même de la Maison du geste et de l'image, à découvrir une image qui nous échappe à mesure qu'elle nous éclaire. Une image qui nous incite à devenir public et, peut-être même, acteur. Une façon singulière, pour la Maison du geste et de l'image, de nous interpeller et de représenter le sens de sa mission sur cette place publique si animée, au cœur de Paris.



À *Distances*, installation interactive, prototype, 2011
Salon Experimenta, Minatec, Grenoble, octobre 2011
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



À *Distances*, installation interactive, prototype, 2011
Salon Experimenta, Minatec, Grenoble, octobre 2011
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



À *Distances*, installation interactive pérenne, 2012-2015
Maison du geste et de l'image, Les Halles, Paris, novembre 2012
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Le 23ème joueur

Ballon à comportements

Première expérimentation publique le mercredi 16 mai 2012 de 12h à 19h

dans le cadre des festivals La Quinzaine de l'Entorse et Mix'cité

Terrain de football du campus de l'Université Lille 1

Un projet de Samuel Bianchini

Conception et réalisation mécaniques et électroniques (Polytech Lille) : Jean-Bernard Tritsch, Thomas Dienne, Yohann Dhondt, Pierre Bareau et Thibault Le Gall

Conseils techniques : Cyrille Henry

Régie technique : Antoine Villeret

Coproduction : L'Entorse; Ville de Lille / dispositif Ville d'art du futur

Partenariats : Polytech Lille ; Université Lille 1 ; Ville de Villeneuve d'Ascq, Espace Culture de l'Université Lille 1 ; Laboratoire de Mécanique de Lille (LML) ; Laboratoire d'Automatique Génie Informatique et Signal (Lagis), Lille ; Laboratoire d'Électrotechnique et d'Électronique de Puissance (L2EP), Lille ; LOSC Lille Métropole ; Zinc, Friche de la Belle de Mai, Marseille

Remerciements : Belkacem Ould Bouamama, Julien Carrel, Philippe Delarue, Patricia Lefebvre-Legry, Jacques Lescuyer.

et la Fondation nationale des arts graphiques et plastiques

Assis confortablement sur un fauteuil surélevé, devant un terrain de football, un joueur pilote à distance le ballon afin de jouer simultanément contre les deux équipes engagées sur le terrain. Mais, si ce ballon répond aux commandes, de temps à autre, il résiste, échappe, cherchant aussi à évoluer de façon autonome. Au milieu des joueurs, le ballon bouge, pour les éviter, les dribler, éventuellement les provoquer. Ce ballon n'est plus tributaire des coups de pieds, car, à l'opposé du règlement habituel, les joueurs n'ont pas le droit de le toucher, juste de tenter d'influencer ses mouvements pour, éventuellement, marquer des buts. Dans son siège, aux commandes, respectant de nouvelles règles qui transforment radicalement le jeu, c'est le 23ème joueur qui décide, en partie, quand le ballon ne vient pas contrarier ses intentions en cherchant à s'émanciper. S'il s'agit encore d'un jeu, il remet en question les principes acquis de ce sport. Dès lors, comment jouer au football avec un ballon qui, loin de se mouvoir au rythme des frappes des sportifs, dispose de ses propres capacités de mouvements, bougeant seul face aux joueurs ? Comment jouer à un jeu vidéo de football mais avec de vrais joueurs, face à un vrai terrain ? C'est ce défi qui est lancé par *Le 23ème joueur*, aussi bien aux sportifs qu'aux joueurs de jeu vidéo.

Entre création artistique et sport, ce projet propose de revisiter à la fois les règles et l'objet central du football: le ballon. En augmentant ainsi cet objet et en transposant un règlement usuel du musée qui interdit de toucher aux œuvres, c'est tout le dispositif qui s'inverse sans pour autant nous faire renoncer à l'activité physique et au jeu. Cette fois, les logiques d'action sont aussi proches de "La Balle au camp", du jeu vidéo que du football.

À la convergence de la création artistique et de l'ingénierie la plus exigeante, la réalisation d'un tel objet sollicite la mise en œuvre de technologies prospectives et peut ainsi prendre part aux recherches, aujourd'hui très vives, sur les objets communicants et les nouvelles formes de dispositifs augmentés de capacités comportementales.



Le 23ème joueur - Ballon à comportements, 2012
Expérimentation publique du premier prototype dans le cadre des festivals *La Quinzaine de l'Entorse* et *Mix'Cité*.
Terrain de football du campus de l'Université Lille 1, mai 2012
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Le 23ème joueur - Ballon à comportements, 2012

Expérimentation publique du premier prototype dans le cadre des festivals *La Quinzaine de l'Entorse* et *Mix'Cité*.
Terrain de football du campus de l'Université Lille 1, mai 2012

Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Qui-vive

Environnement interactif pour la galerie Art & Essai, Université Rennes 2, 2012
Samuel Bianchini

Production : Université Rennes 2, en partenariat avec l'École supérieure d'ingénieur de Rennes (Esir) - Université de Rennes 1

Commissariat d'exposition : Denis Briand et Marion Hohlfeldt

Conception et réalisation techniques : Maël Teillant

Expertise et conseil techniques : Patrice Barbel (Esir - Université de Rennes 1)

Assistant technique : Gwenaël Payen

Régie : Antoine Bertron, Ludovic Jouet, Charley Lebarbier

Organisation des résidences d'artistes, département Arts plastiques, Université Rennes 2 : Christophe Viart
Avec la collaboration de Thomas Gilly et Paul Phan (étudiants à l'Esir - Université de Rennes 1 en 2011-2012), Aline Bansard, Boris Clémensart, Maxime Le Clanche, Laurène Marin, Ekarat Tosomboon, Tony Vanpoucke (étudiants en Arts plastiques à l'Université Rennes 2 en 2011-2012), Thomas Moulin (étudiant en Arts plastiques à l'Université Paris 1 en 2011-2012).

Remerciements : Université Rennes 2 : Christian Allio, Francis Blanchemanche, Henri Huchon et le Crea ; Estelle Faure, Akila Berhault-Kechida et le Service culturel ; Patrick Malagré et le Service gestion de patrimoine et logistique immobilière ; Pierrick Richard et le Service intérieur ; Roland Trique et le CRI.
Université de Rennes 1 : Marie-Aude Lefeuvre et le service culturel, Jean-Louis Novo et les services centraux, DRIm. Ainsi qu'à Fabrice Tizon, à l'entreprise Eurolive et à la compagnie Contour Progressif - Mylène Benoit.

+ sur le web : www.dispotheque.org/qui-vive

Sur le campus de l'université Rennes 2, la galerie Art & Essai est située entre sous-sol et rez-de-chaussée, au-dessous de la bibliothèque universitaire qui accueille toute la journée des étudiants et chercheurs. En plus des visites qu'elle reçoit, cette grande galerie sans fenêtre vit au rythme des sons de pas et autres bruits de mobilier produits par les usagers de la bibliothèque.

En permanence utilisées ou sollicitées -y compris en période de grève, pour bloquer l'université-, les tables et les chaises de l'université ont fini par se faire oublier. Ce sont pourtant elles qui sont mobilisées dans cette installation in situ, pour, cette fois, qu'on leur accorde toute notre attention et qu'on leur attribue également en retour, une capacité à prêter attention à leur environnement du moment, celui de la galerie Art & Essai. Ce mobilier, regroupé, rangé ou disposé en tas désordonnés est maintenant doté de facultés physiques lui permettant de réagir aux activités qui l'entourent, tel un animal au repos, dérangé par des hommes toujours prompts à le solliciter, pour des usages convenus ou moins attendus. Que ce soit les actions du public dans la galerie ou celles aux alentours, en particulier en provenance de la bibliothèque, elles entraînent des réactions mineures, mais en puissance, de cet ensemble de mobilier : sursaut, déplacement lent, basculement..., des mouvements soulignés par les variations de l'éclairage de la galerie en grande partie plongée dans la pénombre. Environnement, mobilier ou spectateurs, chacun est appelé à être sur son *qui-vive*, à prêter attention à son entourage en se demandant quelles pourraient bien être les intentions des uns et des autres.



Qui-vive, environnement interactif, 2012
Galerie Art et Essai, Université Rennes 2, 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Qui-vive, environnement interactif, 2012
Galerie Art et Essai, Université Rennes 2, 2012
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Qui-vive, environnement interactif, 2012
Galerie Art et Essai, Université Rennes 2, 2012
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Qui-vive, environnement interactif, 2012
Galerie Art et Essai, Université Rennes 2, 2012
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Enseigne

[v.1 - tapuscript]

Installation *in situ*, 2012

Samuel Bianchini

Commande du Théâtre de la Cité internationale

Coproduction : Centre de valorisation du Patrimoine de la Cité internationale universitaire de Paris

Cette œuvre est diffusée par le Théâtre de la Cité internationale

dans le cadre du programme "Art Campus",

avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication,

en partenariat avec le réseau "Art+Université+Culture".

Commissariat : Contextes, Paris - Belleville

Programmation informatique : Oussama Mubarak

Régie technologique et interfaçage logiciel : Antoine Villeret

Assistanat : Élodie Tincq

+ sur le web : www.dispotheque.org/enseigne_v1

Enseigne est une œuvre conçue pour le programme Art Campus : production et diffusion d'œuvres d'art contemporain dans un réseau de campus universitaires français, en rapport avec leurs patrimoines et architectures.

Sur un mur extérieur ou intérieur d'un bâtiment du campus universitaire concerné est accroché un grand afficheur à leds blanches. Les lettres qu'il figure sont instables : elles apparaissent, sont remplacées par d'autres, sont effacées, pour être écrites à nouveau, mais dans un autre ordre, ... Après quelques instants, parfois, un mot semble s'afficher, le mouvement s'arrête, puis repart, l'ensemble est effacé pour laisser place à la recherche d'un nouveau sens, d'un nouveau terme à écrire.

Les mots qui apparaissent ainsi relèvent d'un vocabulaire approprié : ils ont été empruntés et sélectionnés pour représenter des spécificités du langage utilisé dans les formations ou la recherche, ou tout simplement la vie, sur le campus en question.

De jour comme de nuit, ces mots cherchent à se former, comme saisis par des mains invisibles agissant sur un clavier à distance. Ce tapuscrit permanent semble relever de mouvements dont la fragilité et l'hésitation incarnent une intentionnalité humaine en formation ou en recherche. Balbutiant ou parfois davantage déterminé, cette écriture maladroite interpelle son public, possiblement sur son terrain, son registre linguistique. Il appelle également à remonter le cours de ce qui le forme et le motive : "qui" produit cela ? Pourquoi ? Comment ? À qui appartiennent ces mots ? Qui les cherche ?



Enseigne, installation *in situ*, 2012
Cité internationale universitaire de Paris, Fondation Avicenne, décembre 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Enseigne, installation *in situ*, 2012
Cité internationale universitaire de Paris, Fondation Avicenne, décembre 2012
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Enseigne

[v.2 - manuscrit]

Installation *in situ* événementielle, 2012-2013

Samuel Bianchini

Commande du Théâtre de la Cité internationale

Coproduction : Centre de valorisation du Patrimoine de la Cité internationale universitaire de Paris

Cette œuvre peut être diffusée par le Théâtre de la Cité internationale

dans le cadre du programme “Art Campus”

avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication

en partenariat avec le réseau “Art+Université+Culture”.

Commissariat : Contexts, Paris - Belleville

Interfaçage logiciel (laser) : Antoine Villeret

Programmation comportementale : Cyrille Henry

Développement web : Oussama Mubarak

Régie technologique (laser) : LaserWave, Institut d'optique Graduate School, ParisTech

Assistanat : Élodie Tincq

Remerciements : Julien Graingeot (Sonatronic), Christian Robin (MHD)

+ sur le web : www.dispotheque.org/enseigne_v2

Enseigne est une œuvre conçue pour le programme Art Campus : production et diffusion d’œuvres d’art contemporain dans un réseau de campus universitaires français, en rapport avec leurs patrimoines et architectures.

Sur un mur extérieur ou intérieur d’un bâtiment du campus universitaire concerné est accroché un grand afficheur à leds blanches. Les lettres qu’il figure sont instables : elles apparaissent, sont remplacées par d’autres, sont effacées, pour être écrites à nouveau, mais dans un autre ordre, ... Après quelques instants, parfois, un mot semble s’afficher, le mouvement s’arrête, puis repart, l’ensemble est effacé pour laisser place à la recherche d’un nouveau sens, d’un nouveau terme à écrire.

Les mots qui apparaissent ainsi relèvent d’un vocabulaire approprié : ils ont été empruntés et sélectionnés pour représenter des spécificités du langage utilisé dans les formations ou la recherche, ou tout simplement la vie, sur le campus en question.

De jour comme de nuit, ces mots cherchent à se former, comme saisis par des mains invisibles agissant sur un clavier à distance. Ce tapuscrit permanent semble relever de mouvements dont la fragilité et l’hésitation incarnent une intentionnalité humaine en formation ou en recherche. Balbutiant ou parfois davantage déterminé, cette écriture maladroite interpelle son public, possiblement sur son terrain, son registre linguistique. Il appelle également à remonter le cours de ce qui le forme et le motive : “qui” produit cela ? Pourquoi ? Comment ? À qui appartiennent ces mots ? Qui les cherche ?



Enseigne, installation *in situ* événementielle, 2012-2013
Cité internationale universitaire de Paris, café du théâtre, octobre 2012
En dialogue avec la performance *Les Héros de la pensée* de Massimo Furlan et Claire de Ribaupierre
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Enseigne, installation in situ événementielle, 2012-2013
Cité internationale universitaire de Paris, Fondation Avicenne, avril 2013
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Enseigne, installation *in situ* événementielle, 2012-2013
Cité internationale universitaire de Paris, Fondation Avicenne, avril 2013
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Audience Works

Livre d'images de Samuel Bianchini avec son mobilier de présentation ("vitrine pour toucher")

2 volumes enchâssés dans un boîtier

Vol. 1 sur 2 : 198 x 297 mm, 208 pages. Vol. 2 sur 2 : 139.7 x 209.5 mm, 192 pages

Produit et publié en 2013 par mfc-michèle didier

Avec le soutien de l'Agence nationale de la recherche

et de la Maison européenne des sciences de l'homme et de la société (MESHS-CNRS) de Lille

dans le cadre du projet de recherche Praticables (ANR-08-CREA-063)

et de la Fondation nationale des arts graphiques et plastiques

Audience Works est un livre d'artiste qui s'intéresse avant tout au public. 17 installations interactives, produites par Samuel Bianchini entre 1999 et 2012, y sont étudiées avec précision, à la manière d'un scientifique. Les dix-sept œuvres disséquées sont les suivantes : *Sniper*, *Ta garde*, *D'autant qu'à plusieurs, seul à seul*, *Jeux olympiques*, *Temps libre*, *Contretemps*, *Training Center*, *Rappel*, *REANIMATION* ^[1], *Sirène* ^[2], *Tous ensemble*, *niform*, *Valeurs croisées*, *Discontrol Party*, *À Distances* et *Qui-vive*. L'étude initiée se concentre sur le public, regardeur mais également activateur de l'œuvre. L'artiste, également enseignant-chercheur, a donc mené un travail parallèle à celui de la création de ses œuvres, celui de l'observation, par la photographie, du public agissant sur ses dispositifs et cela dans l'objectif de la réalisation d'*Audience Works*, une œuvre à considérer à part entière.

À partir de plus de 30000 photographies du public agissant dans ses installations, l'artiste a sélectionné près de 1000 photographies publiées ici dans un premier volume. Un volume annexe, intitulé *Manual*, est consacré au texte, les notices des 17 œuvres publiées en 8 langues : anglais, arabe, chinois, espagnol, français, japonais, portugais et russe. La forme éditoriale choisie pour ce manuel rappelle la mise en page des modes d'emploi d'appareils électroniques. *Audience Works* est composé de ces deux volumes enchâssés dans un boîtier.

Audience Works prolonge l'aspect réactif propre aux œuvres observées et s'attache à la dimension participative du public en réalisant un ouvrage à la couverture thermosensible, l'encre du titre réagissant à la chaleur de la main. Afin de développer ce parti pris en contexte d'exposition et compte tenu du questionnement permanent que pose l'exposition du livre d'artiste et sa manipulation par le public, Samuel Bianchini a également conçu pour le projet une "vitrine pour toucher", inspirée des "boîtes à gants" utilisées par les chimistes dans leurs laboratoires. Ces vitrines valorisent le toucher tout en le mettant à distance, incite à la manipulation de l'ouvrage tout en exposant cette action.

[1] - Œuvre créée avec Thierry Fournier et Sylvain Prunec

[2] - Œuvre créée avec Thierry Fournier



Audience Works, livre d'artiste installé, "vitrines pour toucher"
Exposition *Audience Works*, Galerie mfc-michèle didier, Paris, février 2013
Photographies : Charles Duprat



Audience Works, livre d'artiste installé, "vitrine pour toucher"
Exposition *Audience Works*, Galerie mfc-michèle didier, Paris, février 2013
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Audience Works, livre d'artiste installé, "vitrine pour toucher"
Exposition *Audience Works*, Galerie mfc-michèle didier, Paris, février 2013
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Surexposition

Œuvre interactive pour l'espace public, en installation et pour smartphones, 2014

Un projet Orange / EnsadLab conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini

en collaboration avec Dominique Cunin (EnsadLab), Catherine Ramus (Orange Labs / Sense) et Marc Brice (Orange Labs / Openserv), dans le cadre d'un partenariat de recherche avec Orange Labs

Responsables du partenariat "Orange / EnsadLab" : Armelle Pasco, directrice des partenariats culturels et institutionnels, Orange et Emmanuel Mahé, directeur de la Recherche de l'EnsAD

Chef de projet (Orange) : Abla Benmiloud-Faucher

Développements informatiques (EnsadLab) : Dominique Cunin, Oussama Mubarak, Jonathan Tanant et Sylvie Tissot

Fourniture des données du réseau mobile : Orange Fluxvision

Traitement des données du réseau mobile : Cezary Ziemlicki et Zbigniew Smoreda (Orange)

Développement du serveur de SMS : Orange Applications for Business

Design graphique : Alexandre Dechosal (EnsadLab)

Installation "in situ" (collaboration artistique et ingénierie) : Alexandre Saunier (EnsadLab)

Lumière et réalisation de la structure de l'installation : Sky Light

Coordination déploiement réseau wifi : Christophe Such (Orange)

Communication : Nadine Castellani, Karine Duckit, Claudia Mangel (Orange), Nathalie Foucher-Battais (EnsAD)

Médiation : Nadjah Djadli (Orange)

Image de prévisualisation : Christophe Pornay

Assistante de production : Élodie Tincq

Modération des messages : Élodie Tincq, Marion Flament, Charlotte Gautier

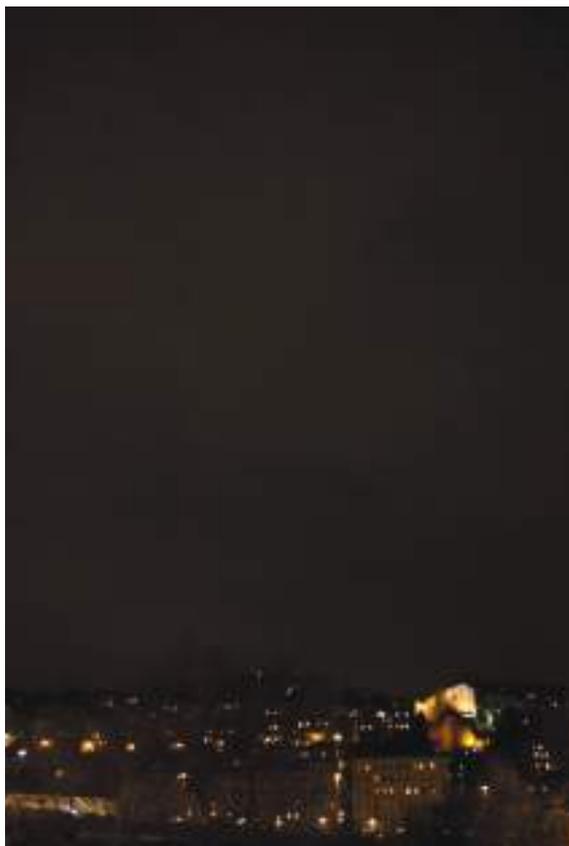
Production déléguée : Orange

Production exécutive : EnsadLab

Les recherches et développements pour cette œuvre sont menés en lien avec le projet de recherche Cosima ("Collaborative Situated Media"), soutenu par l'Agence nationale de la recherche (ANR) et participent au développement de Mobilizing.js, environnement de programmation pour les écrans mobiles, élaboré par l'EnsadLab, à destination des artistes et des designers

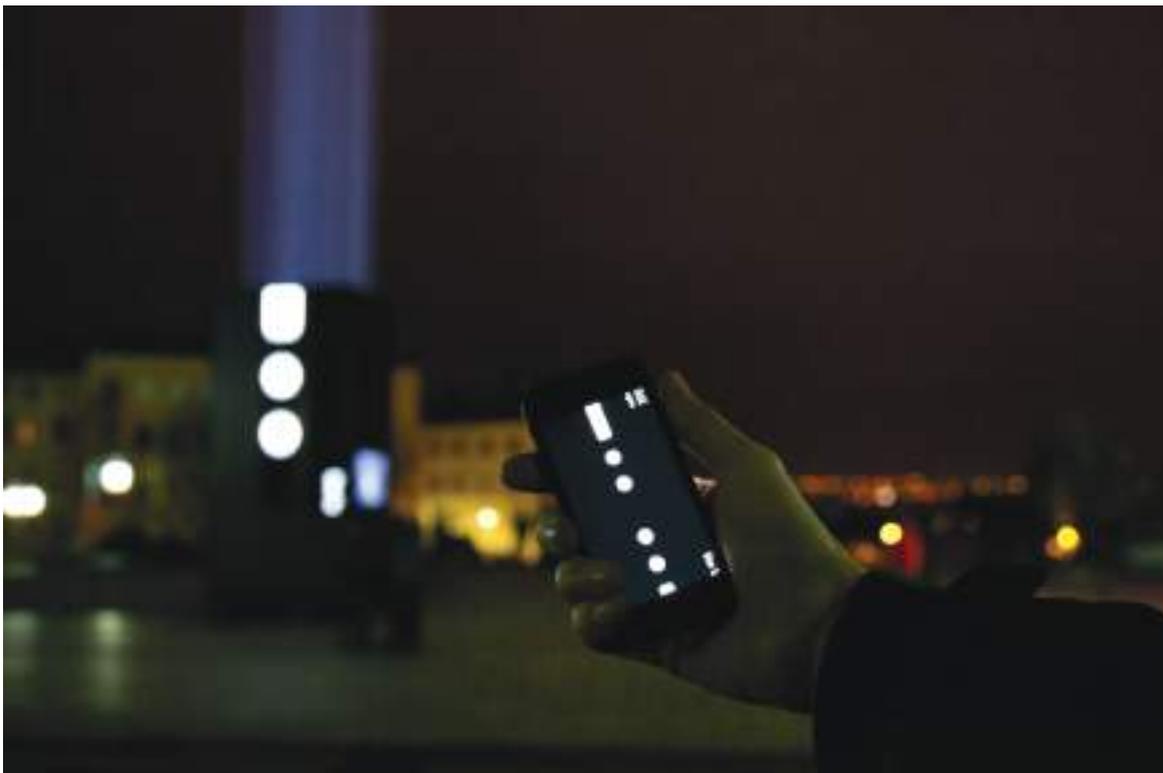
Surexposition est une œuvre interactive associant une installation et une application pour smartphones. Sur une place, au milieu de l'espace urbain, un grand monolithe noir produit un intense faisceau de lumière blanche dans le ciel. Visible de toute la ville, ce faisceau s'éteint, puis se rallume, il pulse suivant une logique dont on peut ressentir la rigueur, la volonté de communiquer, même si on ne comprend pas immédiatement les signaux ainsi produits. Sur une face du monolithe, des points ou tirets blancs défilent, de bas en haut, imprimant leur rythme au dispositif : à chaque fois qu'ils atteignent le haut du monolithe, la lumière se déclenche, comme si ces signes se vidaient dans la lumière. À une toute autre échelle, on retrouve ces mêmes signes défilant sur l'écran des smartphones du public en interaction avec l'œuvre, en rythme. Cette fois, c'est le flash de ces smartphones qui peut émettre de la lumière selon ce langage codé. Car ce sont bien des messages qui sont ainsi diffusés, en morse, adressés par tous, à tous et au ciel et que l'on peut lire grâce au sur-titrage accompagnant ces signes. Chacun, à partir de son smartphone, peut en effet envoyer son message pour exposer ce qu'il pense et tenter de s'exposer ainsi, pour quelques instants, aux yeux de tous, d'une communauté partageant le même temps, le même rythme. C'est une communauté encore plus large dont on peut également prendre le pouls, à l'échelle de la ville, en temps réel, via une cartographie de l'usage du réseau de téléphones mobiles, visualisable sur un côté du monolithe comme sur smartphones.

Du dispositif individuel (smartphone) à l'échelle de la main, au dispositif partagé à l'échelle de la ville, une communauté momentanée peut ainsi se former et se transformer, partageant un même espace, un même temps, un même rythme, de mêmes données, au gré d'une communication dont la capacité à rassembler par l'expérience sensible l'emporte sur le sens même de ses messages autant que sur leur adresse qui se perd dans le ciel.





Surexposition, œuvre interactive pour l'espace public, en installation et pour smartphones
Fête des Lumières, Lyon, décembre 2014
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Surexposition, œuvre interactive pour l'espace public, en installation et pour smartphones
Fête des Lumières, Lyon, décembre 2014
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Surexposition, œuvre interactive pour l'espace public, en installation et pour smartphones
Fête des Lumières, Lyon, décembre 2014
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

If I Were U

Une économie du regard

Environnement artistique ludique multi-utilisateurs, projet suspendu, commencé en 1999

Samuel Bianchini

Développement informatique visuel et direction technique : Yann Creac'h ; Développement informatique sonore : Peter Hanappe ; Design sonore : Johnathan F. Lee ; Game Design : Emmanuel Guardiola

Production : Dispothèque

+ sur le web : www.iiwu.org

If I Were U [Si j'étais toi] (*IIWU*) est un environnement ludique qui met en jeu une "économie du regard" à pratiquer collectivement sur internet. Cet environnement plongé dans l'obscurité matérialise le regard de chacun des utilisateurs par une projection lumineuse. Chacun perçoit le regard des autres et voit ce qu'ils regardent. À la fois vecteur sensoriel (le faisceau lumineux sert à voir), le regard ainsi matérialisé est également transformé en "ressource" pouvant donner lieu à des échanges. C'est sur cette gestion des regards, comptabilisés et monnayables en "points de vue", en "povs" que la dimension ludique d'*IIWU* se développe. Sur internet, l'environnement d'*IIWU* est partagé entre les différents joueurs qui s'y retrouvent. Cet environnement est conçu comme une architecture modulaire composée d'un nombre variable de pièces, des "chambres". Chacune de ces chambres identifie un joueur : elle figure son "petit intérieur" que chacun peut construire et manipuler. L'ensemble de ces chambres communiquant les unes avec les autres forme l'environnement de jeu d'*IIWU*.

Comme dans un jeu de cubes, ces chambres sont exclusivement bâties et aménagées à partir d'un seul module commun à toutes, un petit cube noir, sorte de pixel 3D, sans texture, mais avec des propriétés de réflexion et d'absorption de la lumière. Partant d'un système tridimensionnel élémentaire, les utilisateurs peuvent se livrer à une sorte de jeu de construction par lequel ils assemblent ces cubes afin d'aménager leur chambre et d'y placer des pièges à povs. Totalement noires et plongées dans l'obscurité, ces chambres se révèlent sous la lumière des regards : les faisceaux lumineux des joueurs viennent épouser les formes construites par l'agencement des cubes.

Si l'environnement visuel, noir et blanc, est avant tout évocateur, le son, quant à lui, permet non seulement de se repérer mais aussi de compléter notre perception visuelle et de stimuler notre imaginaire, à l'instar d'un arbre qui craque dans la nuit noire. Des sons qui se composent aussi bien de ceux de l'environnement lui-même que des bruits des différents joueurs, en particulier lors de leurs déplacements. Loin de toute redondance avec le visuel, le son intervient comme un hors champ susceptible de sans cesse relancer le désir d'en voir plus. Ce désir se conjugue avec la nécessité d'évoluer dans cet environnement pour obtenir des povs qui permettent à chacun de développer sa propre chambre en prenant part à cette économie du regard. Une économie qui joue de la matérialisation du regard afin de le valoriser et de donner prise sur une situation bien réelle où le "pay per view" et l'audimat pourraient bientôt s'imposer comme conditions principales aux paradigmes médiatiques en plein essor.

Le projet artistique *IIWU* a donné naissance au développement de deux logiciels, sous licence GPL :

- *Muon3D*, un moteur 3D multiutilisateurs sous la responsabilité de Yann Creac'h ;

- *FluidSynth*, un synthétiseur soft pour un design sonore interactif et multiutilisateurs, sous la responsabilité de Peter Hanappe (<http://www.fluidsynth.org>).

IIWU a été soutenu techniquement et financièrement par La Fondation Daniel Langlois pour l'Art, la Science et la Technologie (Montréal), a reçu les soutiens financiers de La Fondation SFR-Cegetel, du Ministère de la Culture (Programme Dicream) et de La Société civile des auteurs multimédias, ainsi que l'aide d'ICN - École de management et de l'École nationale supérieure d'art de Nancy.





If I Were U - Une économie du regard

Environnement artistique ludique multi-utilisateurs, projet suspendu, commencé en 1999

Mobilisation

Dispositif artistique interactif, 2015

Un projet EnsadLab / médialab (Sciences Po)

conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini (EnsadLab)

en partenariat avec l'équipe du médialab de Sciences Po

Design graphique et d'interaction : Alexandre Dechosal (EnsadLab)

Développement informatique : Jonathan Tanant (EnsadLab)

Dispositif vidéo : idscènes et Modulo PI

Conception de la structure : Adrien Bonnerot et Tom Huet (EnsadLab)

Fabrication de la structure : EnsadLab et Michel Delarasse

Images de prévisualisation : Christophe Pornay (EnsadLab)

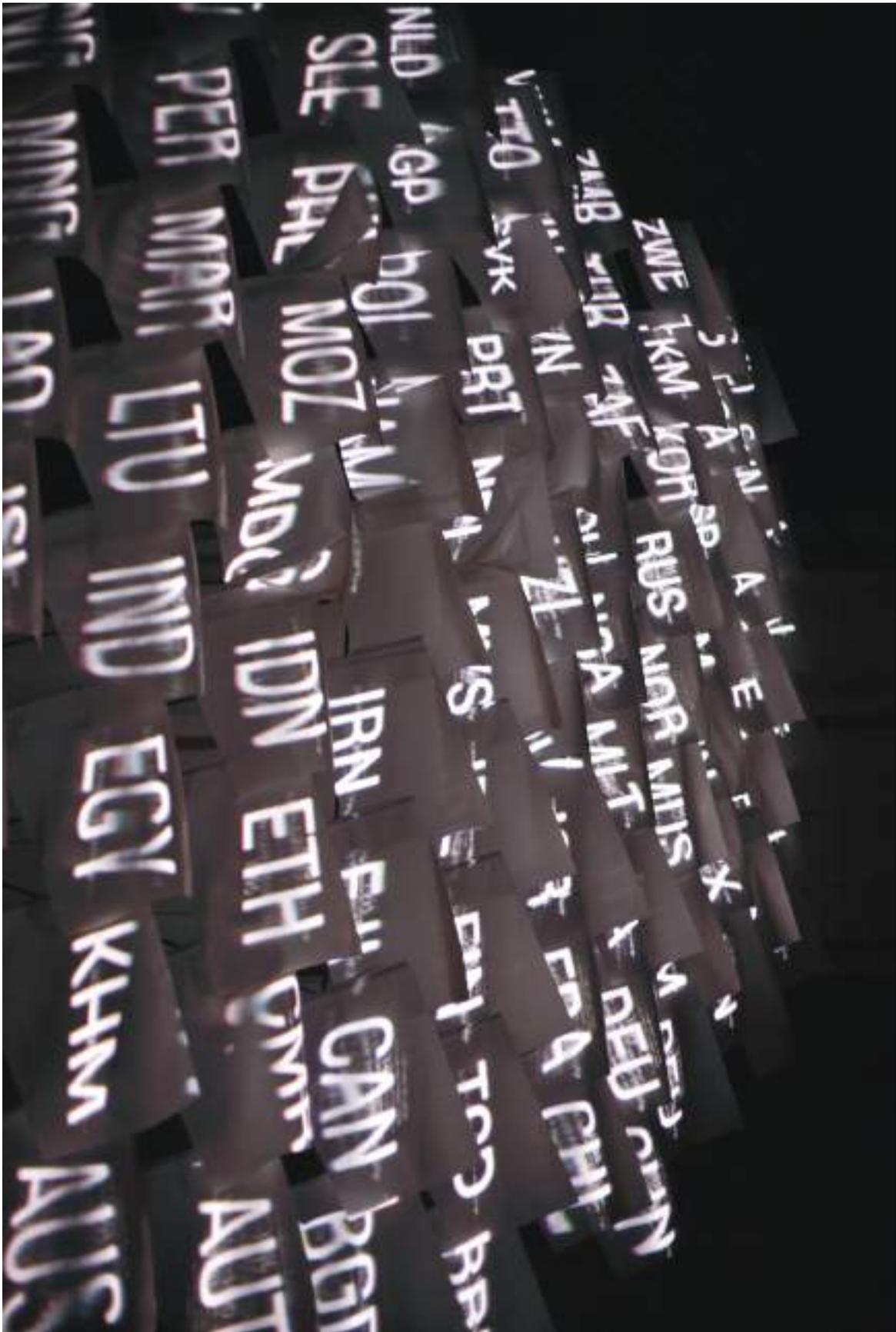
Remerciements : Frédérique Aït Touati, Audrey Baneyx, Barbara Bender, Timothée Collignon, Dominique Cunin, Ian Gray, Bruno Latour, Pierre Legault, Emmanuel Mahé, Oussama Mubarak, Élodie Tincq, Sylvie Tissot, Tommaso Venturini

Ce projet mettant en œuvre la base de données du Giec (IPCC, Intergovernmental Panel on Climate Change) est réalisé dans le cadre de deux projets soutenus par l'Agence nationale de la recherche : ANR Medea (Mapping Emerging Debates on Adaptation) et Cosima (Collaborative Situated Media).

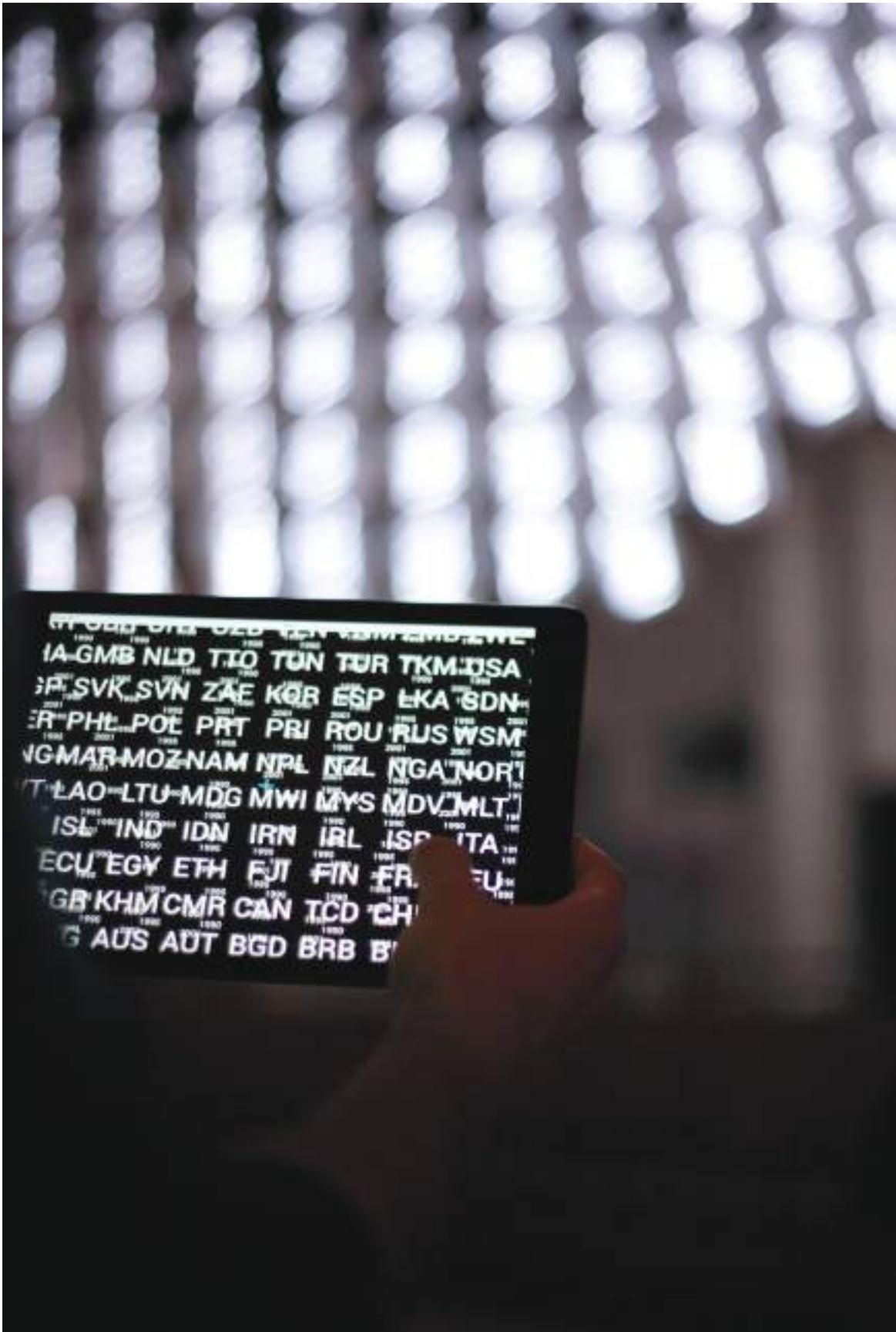
Les recherches et développements pour cette œuvre sont menés en lien avec le développement de Mobilizing.js, environnement de programmation pour les écrans mobiles, élaboré par EnsadLab, à destination des artistes et des designers : www.mobilizing-js.net

Un mobile, sculpture bougeant au moindre vent ou courant d'air, est suspendu au plafond du hall d'accueil de Sciences Po. Ce mobile est composé d'une centaine de drapeaux sur lesquels sont projetés (en vidéo "mapping") des informations, des lettres. Lorsque le mobile et les drapeaux bougent, sous l'effet de l'air, la projection vidéo cherche à s'adapter en temps réel au mouvement, cherche, car elle n'y parvient que dans une certaine mesure, le mobile physique reprenant régulièrement ses droits, surtout si des mouvements alentours perturbent son environnement.

Chaque drapeau, initialement vierge de tout signe, revêt des caractères typographiques, d'abord trois lettres figurant le nom du pays qu'il représente : FRA pour la France, etc. Tous les pays ainsi représentés ont contribué au Giec-IPCC, le consortium d'experts scientifiques mondial sur le changement climatique. Même s'il ne figure pas directement une cartographie, l'agencement de ces drapeaux répond à l'organisation mondiale des territoires. Avant même que le texte s'anime, on peut percevoir, pour certains drapeaux, derrière les trois lettres en question, dans la profondeur, d'autres textes, parfois nombreux, parfois moindre : ces agrégats typographiques figurent le poids de la participation de ces pays aux différents rapports du Giec-IPCC et indiquent un espace informationnel à explorer. Les spectateurs face à ce mobile peuvent en effet agir dessus, avec leur mobile, leur smartphone, via une application dédiée. Ayant choisi un pays, un drapeau, ils explorent ces informations par un travelling dans la typographie ainsi mise en espace. Les informations qui sont révélées par les interactions varient suivant des filtres dont la base de données du Giec-IPCC est constituée (rapport / rôle / pays / participation chapitre / groupe de travail / disciplines / type d'institutions / thème). En se saisissant de ces informations et en adoptant le point de vue d'un pays, les spectateurs agissant deviennent des représentants momentanés des pays choisis, aux yeux de tous : la représentation interactive de leur écran individuel de smartphone est reproduite en temps réel sur le drapeau qui leur est affecté. Prises entre les actions des participants et soumises au moindre mouvement de l'air, entre les mobiles (smartphones) et le mobile (sculpture), ces informations tentent de nous mobiliser par le biais d'une expérience esthétique singulière autant que collective.



Mobilisation
Sciences Po, Paris, octobre 2015
Photographie : © Samuel Bianchini



Mobilisation

Sciences Po, Paris, octobre 2015

Photographie : © Samuel Bianchini



Mobilisation
Sciences Po, Paris, octobre 2015
Photographie : © Samuel Bianchini

Hors Cadre

Samuel Bianchini et Didier Bouchon, 2015

Projet conçu et prototypé dans le cadre de l'axe de recherche "Behavioral Objects" de l'équipe Reflective Interaction d'EnsadLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs),
avec le soutien du Labex Arts-H2H
et de la Fondation Bettencourt Schueller, Chaire Innovation et Savoir faire

Réalisation matérielle : Adrien Bonnerot et Ely Bessis

Réalisation logicielle : Didier Bouchon

+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/hors-cadre>

Un cadre est accroché à un mur. Il est vide et sobre : aucun contenu, aucun fond, en bois brut, sans moulure ou autre ornement. Mais, par intermittence, il bouge, subtilement, se tort sur lui-même. Ponctuellement, ses mouvements se font plus brusques, violents même, comme s'il subissait des décharges motrices, involontaires, telles celles à l'œuvre dans les crises d'hystérie. Le cadre est comme un corps soumis à des pulsions qui le dépassent, qu'il n'est pas en mesure de cadrer. Il se donne à saisir par ses seuls mouvements et non par une quelconque représentation qu'il pourrait contenir.



Hors Cadre, Samuel Bianchini et Didier Bouchon, 2015
Ars Electronica, Campus Exhibition, Kunstuniversität Linz, septembre 2015
Photographie : © Filipe Pais

Pas de deux pas de

Duo chorégraphique pour projecteurs de lumière informatisés, 2016
Samuel Bianchini

À partir d'une interprétation libre d'une partition de l'acte III du Lac des cygnes
Chorégraphie Ivanov – Petipa – Sergeyev

Recherche et programmation pour l'interprétation de la lumière : Alexandre Saunier
Notation chorégraphique (analyse de la partition Laban originale et adaptation) : Amandine Bajou

Un projet réalisé pour la Nuit Blanche 2016 de Toronto
Production : Ville de Toronto
Commissariat : Louise Déry

Remerciements : Asad Raza, Dan Surman, Jonathan Tanant

Ce projet utilise Mobilizing.js, un environnement de programmation pour les artistes et les designers développé par EnsadLab (Laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, PSL Research University, Paris).

+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/pas-de-deux-pas-de>

Pas de deux pas de est un duo chorégraphique pour deux projecteurs de lumière. Telles des poursuites utilisées dans le spectacle vivant pour suivre et souligner l'accomplissement d'un performeur sur scène, ces deux mêmes appareils projettent un faisceau de lumière blanche. Leurs faisceaux se donnent ainsi à voir à l'échelle de la ville, dans le ciel, aux alentours et, surtout, s'éclairent l'un l'autre. Les machines se montrent, s'évitent, se cherchent mutuellement, se synchronisent, ou pas. Cette fois, ce sont elles qui sont sur scène. Les poursuites censées mettre en lumière des performeurs ont pris la place de ces derniers. Ces projecteurs à taille humaine tentent d'interpréter, sous les étoiles, un duo amoureux sans conclusion, un pas de deux sans fin, jusqu'au bout de la nuit, en bordure du Lac Ontario.

“Adage”, “variations”, “coda”, comment faire accomplir à ces machines des figures de danse ? Comment pourraient-elles incarner des mouvements et même des sentiments humains ? Si elle ne sont plus célibataires, peuvent-elles évoluer en couple ? Comment interpréter l'un des premiers et plus célèbres “pas de deux”, celui du Lac des Cygnes, à partir d'une partition chorégraphique traduite pour ces machines ? Et comment ces dernières, s'exécutant dans l'espace public, peuvent-elle prendre en compte leur environnement qui pourrait les contrarier, les intimider ou, au contraire, détourner leur attention, à la manière de ces danseurs, bien humains, qui interprètent en proximité une pièce chorégraphique de Paul-André Fortier ?



Pas de deux pas de, Samuel Bianchini, 2016
Nuit Blanche, Toronto, octobre 2016
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Pas de deux pas de, Samuel Bianchini, 2016
Nuit Blanche, Toronto, octobre 2016
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Pas de deux pas de, Samuel Bianchini, 2016
Nuit Blanche, Toronto, octobre 2016
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Visible Hand

Dispositif sur Internet, 2016-2020, d'après All Over (2009)

Samuel Bianchini

Réalisation informatique : Oussama Mubarak

Remerciements : Mit Borrás, Mario Gutiérrez Cru, Queralt Lencinas, Emmanuel Alloa, Marta Ponsa, Peter Szendy

+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/visible-hand>

Visible Hand est une œuvre connectée à internet qui représente une simple image de main, une sorte d'icône en basse définition, composée uniquement de caractères typographiques à la manière de l'ASCII Art, cette technique du début de l'informatique permettant d'afficher des images exclusivement avec des chiffres et les lettres. Mais ici, ces derniers sont fluctuants : ils sont générés en temps réel suivant l'évolution des indices boursiers à l'échelle mondiale. L'image fixe originale varie au grès des transactions financières qui, à la fois, la nourrissent et la désagrègent. Prise entre le numérique et le numéraire et entre deux modes de représentation, cette image de main semble se battre constamment pour sa visibilité et sa réalité incertaine. À qui est cette main ? Est-ce que cette main signifie quelque chose ? Appelle-t-elle à l'aide ? Est-ce une main de manifestant ? Ou de trader ? Cherche-t-elle juste à exhiber le chiffre 5 sur ses doigts, nous rappelant que compter sur nos doigts ("digits") est le fondement même du "digital". Dans tous les cas, cette main n'est pas celle d'Adam Smith, ce n'est pas "La Main invisible" supposée réguler les marchés à l'échelle mondiale.



Visible Hand, Samuel Bianchini, 2016
Medialab-Prado, Madrid, Oct. 2016.
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Visible Hand, Samuel Bianchini, 2016
Medialab-Prado, Madrid, Oct. 2016.
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Pleureuses

Installation, 2010-2016

Samuel Bianchini

avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)

Collaboration pour la mise en place du procédé technique : Daniel Desforge (CEA)

Verrerie instrumentale : Bruno Coltrinari (CEA)

Collaboration pour la chimie de surface : Geoffrey Barral (CEA)

Médiation scientifique : François Bugeon (CEA)

Médiation artistique : Mari Linnman (3CA)

Assistanat de production : Élodie Tincq

Assistanat pour la réalisation des figures : Olivain Porry

Remerciements : Rémy Albert, Christophe Aubry, Cécile Baudin, Marc Billon, Patrick Champion, Michel Delarasse, Bruno Delomez, Michel De Sousa, Maud Gallois, Pascal Godon, Robin Guibal, Nassim Hanifi, Olivier Kuster, Gilles Le Chevallier, Guillaume Le Chevallier, François Legrand, Clément Moussay, Arnaud Poirel, Alain Porcher, Mathieu Porchet, Jean-Marc Reymond, Jean-Luc Sida, Marie Vandermersch, Clarisse Viel, Anne-Cécile Worms

Ce projet est mené avec les soutiens de la Direction de la recherche fondamentale du Commissariat à l'énergie atomique et aux énergies alternatives (CEA), du centre de recherches CEA-Saclay ainsi que de Diagonale (Université Paris-Saclay) et du Département de l'Essonne.

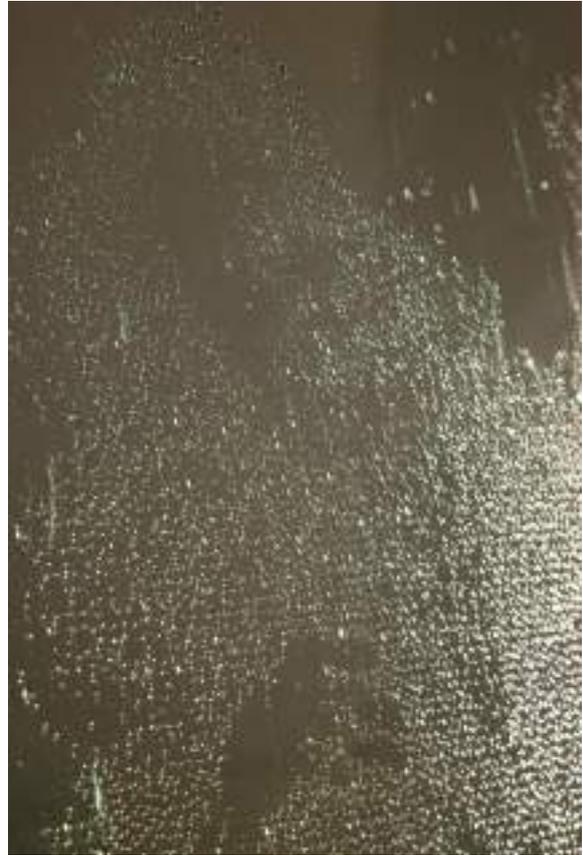
+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/pleureuses>

Qui n'a jamais contemplé des gouttes d'eau cherchant leur chemin sur une vitre ? L'installation Pleureuses met en œuvre ce phénomène mais en contrôlant le parcours des gouttes tout comme leur production. Des plaques de verre, de taille humaine, posées telles des stèles, laissent s'écouler des gouttes d'eau. Mais celles-ci ne semblent pas se diriger hasardeusement vers le sol, elles prennent des chemins de traverse, épousant des tracés invisibles, accélérant, décélérant pour former des esquisses de visages dont l'expression est, de fait, conditionnée par ce processus et cette matérialité. Subtilement éclairées, ces plaques de verres reposent sur des miroirs favorisant les jeux de reflets et de regards : elles laissent entrevoir des visages et des corps, des visages de pleureuses à leur surface et aussi d'autres à travers elles ou qui s'y reflètent, ceux des spectateurs.

Un tel sujet associe, depuis l'Antiquité, sentiment profond et simulacre, affect et représentation. Poursuivant cette tension, le sensible rencontre ici la technologie la plus évoluée pour nous prêter des sentiments, en creux ou en transparence.



Pleureuses, installation, 2010-2016
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Exposition *Pleureuses*, La Crypte, Orsay, novembre 2016
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Pleureuses, installation, 2010-2016
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Exposition *Pleureuses*, La Crypte, Orsay, novembre 2016
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Pleureuses, installation, 2010-2016
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Exposition *Pleureuses*, La Crypte, Orsay, novembre 2016
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Pleureuses, installation, 2010-2016
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Exposition *Pleureuses*, La Crypte, Orsay, novembre 2016
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

A Présent (Félix Guattari)

Installation, 2017

Samuel Bianchini

avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)

Collaboration pour la mise en place du procédé technique : Daniel Desforge (CEA)

Verrerie instrumentale : Bruno Coltrinari (CEA)

Collaboration pour la chimie de surface : Geoffrey Barral (CEA)

Médiation scientifique : François Bugeon (CEA)

Assistanat de production : Élodie Tincq

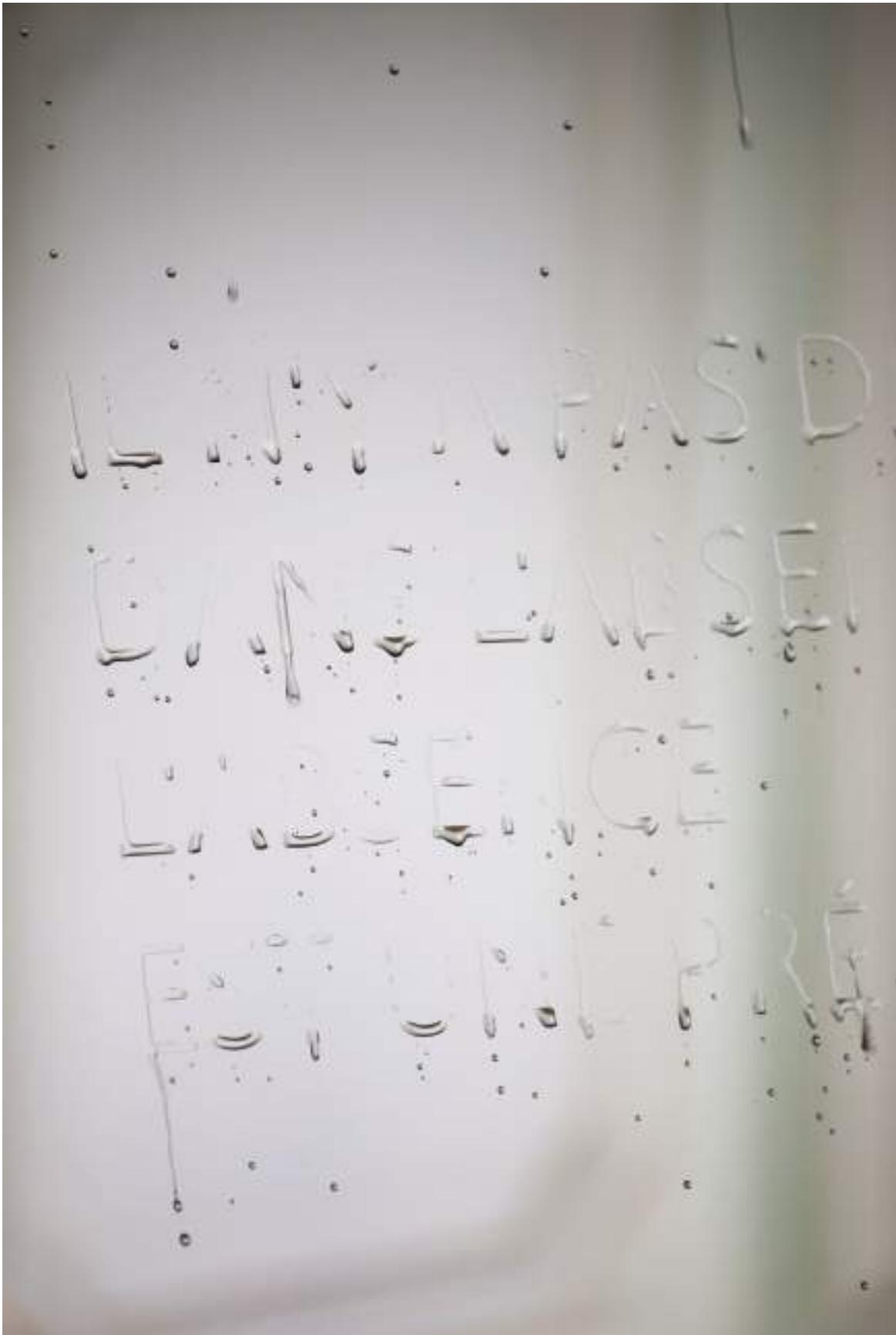
Remerciements : Cécile Baudin, Michel Delarasse, Robin Guibal, Nassim Hanifi, François Legrand, Mathieu Porchet, Jean-Luc Sida, Marie Vandermersch

Ce projet est mené avec les soutiens de la Direction de la recherche fondamentale du Commissariat à l'énergie atomique et aux énergies alternatives (CEA), du centre de recherches CEA-Saclay, et La Diagonale Paris-Saclay.

+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/a-present>

Qui n'a jamais contemplé des gouttes d'eau cherchant leur chemin sur une vitre ?

Des gouttes d'eau tombent sur une stèle de verre. Elles ne semblent pas se diriger au hasard, elles prennent des chemins de traverse, épousent les tracés invisibles et forment des lettres ou morceaux de lettres ; elles laissent entrevoir des mots, une phrase, l'épithaphe d'un penseur, Félix Guattari.



A Présent (Félix Guattari), installation, 2017
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Projet mené avec les soutiens du CEA et de La Diagonale Paris-Saclay.
Exposition Curiositas, Château de Button, Gif-sur-Yvette, mai 2017.
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



A Présent (Félix Guattari), installation, 2017
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Projet mené avec les soutiens du CEA et de La Diagonale Paris-Saclay.
Exposition Curiositas, Château de Button, Gif-sur-Yvette, mai 2017.
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



A Présent (Félix Guattari), installation, 2017
Samuel Bianchini avec la collaboration de Pascal Viel (CEA)
Projet mené avec les soutiens du CEA et de La Diagonale Paris-Saclay.
Exposition Curiositas, Château de Button, Gif-sur-Yvette, mai 2017.
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Fauteuil handicapé

Fauteuil à roulettes robotisé et fauteuil roulant, 2014 - 2019

Samuel Bianchini

Didier Bouchon : réalisation électronique et informatique (programmation des comportements)

Colin Bouvry : développement du système de localisation et mapping

Réalisation matérielle : Adrien Bonnerot

Projet conçu et prototypé dans le cadre de l'axe de recherche "Behavioral Objects"
de l'équipe Reflective Interaction d'EnsadLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts
Décoratifs - Université PSL)

Remerciements : Emmanuel Mahé, Filipe Pais, Emanuele Quinz, Nicolas Reeves

+ sur le web : <https://dispotheque.org/fr/fauteuilhandicape>

Qui n'a jamais contemplé des gouttes d'eau cherchant leur chemin sur une vitre ?

Des gouttes d'eau tombent sur une stèle de verre. Elles ne semblent pas se diriger au hasard, elles prennent des chemins de traverse, épousent les tracés invisibles et forment des lettres ou morceaux de lettres ; elles laissent entrevoir des mots, une phrase, l'épitaphe d'un penseur, Félix Guattari.



Fauteuil handicapé, prototype #3, 2019
Exposition *Invisible Man*, Wood Street Galleries, Pittsburgh, avril 2019
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Fauteuil handicapé, prototype #3, 2019
Exposition *Invisible Man*, Wood Street Galleries, Pittsburgh, avril 2019
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP



Fauteuil handicapé, prototype #3, 2019
Exposition *Invisible Man*, Wood Street Galleries, Pittsburgh, avril 2019
Photographie : © Samuel Bianchini - ADAGP

Datarase

Installation, 2018

Samuel Bianchini

Réalisation informatique et design sonore : Ianis Lallemand

Dispositif de projection vidéo : idscènes

Ce projet est développé dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'Ensadlab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD - Université Paris Sciences et Lettres) avec le soutien de la Chaire arts et sciences de l'École polytechnique, de l'EnsAD-PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

La première version de ce projet a été réalisée dans le cadre du dispositif festif interactif Discontrol Party v.3, pour "Nous ne sommes pas le nombre que nous croyons être", un événement de la Fondation Daniel et Nina Carasso en partenariat avec La Chaire arts et sciences, et du festival de danse "Faits d'hiver" de micadanses.

micadanses, Paris, février 2018

Datarase est une installation qui met en œuvre et valorise la destruction de données numériques au plus proche de leurs lieu et temps de production. Les murs d'une grande salle sombre sont recouverts de briques, des briques projetées, chacune d'elles représentant un lot d'informations regroupées sous un même identifiant. Chaque brique affiche ainsi son "ID" qui correspond à un acteur dans Discontrol Party (spectateur, caméra, tag, smartphone, etc.) et donc à un ensemble de données relatif à la captation d'une séquence d'activité de cet acteur. Apparaissant par le haut, ces briques ainsi indexées descendent pour s'entasser jusqu'à former des lignes qui disparaissent alors, à la façon d'un jeu de casse briques. Ainsi représentée, cette disparition n'en est pas moins réelle : elle signe l'effacement concret de ces données. Déployée en marge d'événements producteurs de données, à l'instar de Discontrol Party, Datarase se présente comme une sorte de lounge à l'abri de toute captation, immergeant son public dans un environnement graphique et sonore afin de lui donner à contempler et à penser la nécessité d'une décroissance numérique qui passe par l'acceptation et même le plaisir de l'effacement.



Datarase, 2018.
micadanses, Paris, nuit du 2 au 3 février 2018.
Photographie : Samuel Bianchini



Datarase, 2018.
micadanses, Paris, nuit du 2 au 3 février 2018.
Photographie : Ianis Lallemand

Dissect

Entre table ronde et spectacle vivant, un débat pluridisciplinaire avec des œuvres contemporaines d'art ou de design dans un dispositif scénique expérimental, 2019

Sur une idée originale de Samuel Bianchini et Emanuele Quinz, un dispositif élaboré dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab, laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD), Université PSL, Paris.

Dispositif scénographique conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini avec Adrien Bonnerot et Pernelle Poyet (design objet), Annie Leuridan (design lumière), Sylvie Tissot (réalisation informatique) et Brice Ammar-Khodja (vidéo). Réalisation de la table et de ses ustensiles : Atelier H2.

Ce projet bénéficie du soutien de la Chaire arts & sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso. Les recherches relatives aux nouvelles formes d'écriture interactive de la lumière sont effectuées en lien avec le projet "Dynamic Light" mené avec l'Université Concordia (Montréal) et le soutien du Fonds de recherche du Québec.

Pour sa première, Dissect est présentée au Centre Georges Pompidou en clôture du colloque Behavioral Matter, le 29 mars, à 20h30. Proposée en marge de l'exposition La Fabrique du vivant, on y parlera du vivant avec le vivant, avec des œuvres de EcologyStudio (Claudia Pasquero et Marco Poletto) et les interventions de Marie-Sarah Adenis (designeuse et biologiste), Frédérique Aït Touati (historienne des sciences), Claire Brunet (philosophe), Emanuele Coccia (philosophe), Olivier Dauchot (physicien), Manuelle Freire (chercheuse en recherche-création), Emanuele Quinz (historien de l'art et du design) et Patricia Ribault (historienne et théoricienne de la Gestaltung).

Afin de renouveler le genre de la table ronde – qui ne garde souvent de rond que son titre –, de renouer avec des formes d'échanges bien plus vives que celles des colloques avec leur enchaînement d'interventions préparées à l'avance, de provoquer des débats radicalement pluridisciplinaires et d'être en prise avec les objets même de la discussion, un nouveau format est proposé : Dissect. Librement inspirée des leçons d'anatomie –comme celle du Docteur Tulp, relatée par Rembrandt en 1632 – Dissect propose d'analyser et de débattre d'œuvres contemporaines d'art et de design présentées et possiblement manipulées sur une table dans une scénographie interactive originale. Désormais, il ne s'agit plus de dissenter sur les choses, mais avec celles-ci, en alliant paroles, gestes et objets, dans un dispositif public commun.



Dissect, Samuel Bianchini et Emanuele Quinz (dir.), Centre Georges Pompidou, Paris, mars 2019.
Photographie : © Samuel Bianchini



Dissect, Samuel Bianchini et Emanuele Quinz (dir.), Centre Georges Pompidou, Paris, mars 2019.
Photographies : © Samuel Bianchini

Prendre vie(s)

Installation, v.1, 2020

Samuel Bianchini

Réalisation informatique (algorithmes de vie artificielle) : Colin Bouvry et Léon Denise

Projet développé avec le soutien du festival accès)s(cultures électroniques et de la Chaire arts et sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

Exposition Design des signes - de l'œuvre à l'usage, festival accès)s(cultures électroniques, Le Bel Ordinaire, Pau, octobre 2022

Curateur : Jean-Jacques Gay

Remerciements : Alain Declercq

Fixe ou animée ? Si le statut de l'image qui constitue cette œuvre est incertain et, même, sous tension, elle représente toutefois un sujet explicite : il s'agit d'une vue sur un cimetière militaire multiconfessionnel, aux nombreuses sépultures ordonnées et presque toutes de formes similaires, seuls les symboles religieux différenciant. Sur un grand écran en très haute définition, c'est, a priori, une photo qui est présentée ; mais celle-ci est animée, de l'intérieur, dans sa "matière" même. Particulièrement bruitée, cette image est composée d'une infinité de grains mis en mouvement par des algorithmes de vie artificielle. Associés aux pixels qui constituent la matière même de l'image, ces grains cherchent à se mouvoir et à s'organiser pour mettre en mouvement l'image, ils sont "animés" d'une sorte de force de vie. Pour cela les composants élémentaires de l'image disposent d'une nouvelle dimension, comportementale. Et, ici, cette dernière est en lutte avec le sujet même de la représentation. Initialement photographie, l'image fixe tente de devenir mouvante, de prendre vie, revenant au sens premier et fondamental de l'animation, car animer c'est d'abord donner âme.



Prendre vie(s), installation v.2, 2022
Samuel Bianchini avec la collaboration de Colin Bouvry et Léon Denise
Exposition Design des signes - de l'œuvre à l'usage, festival accès)(cultures électroniques,
Le Bel Ordinaire, Pau, octobre 2022
Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP



Prendre vie(s), installation v.2, 2022

Samuel Bianchini avec la collaboration de Colin Bouvry et Léon Denise

Exposition Design des signes - de l'œuvre à l'usage, festival accès(s) cultures électroniques,
Le Bel Ordinaire, Pau, octobre 2022

Photographies : © Samuel Bianchini - ADAGP

Snakable

Câble robotisé, 2020

Samuel Bianchini

Réalisation robotique : la première version de ce projet a été réalisée par Léo Quénéhervé sous la direction de Kanty Rabenorosoa avec la collaboration d'Olivier Bienz et Didier Bouchon. Les améliorations de la version actuelle ont été effectuées par François Marionnet, Patrick Rougeot, Pierre Roux, Matthias Revol et Jérôme Saint-Clair. Ce projet est basé sur une première expérimentation de Yoann Duams, Thomas Gaulier, David Kristanek et Léo Quénéhervé sous la direction de Kanty Rabenorosoa.

Assistant à la scénographie : Corentin Loubet

Ce projet est élaboré dans le cadre du groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab (le laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, Université PSL, Paris) en partenariat avec l'École nationale supérieure de mécanique et des microtechniques (ENSMM), S.MART Franche-Comté, AS2M department / FEMTO-ST Institute avec le soutien de la Chaire Art & Sciences de l'École polytechnique, de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso.

Remerciements à l'entreprise Euroflex, Pforzheim, Allemagne.

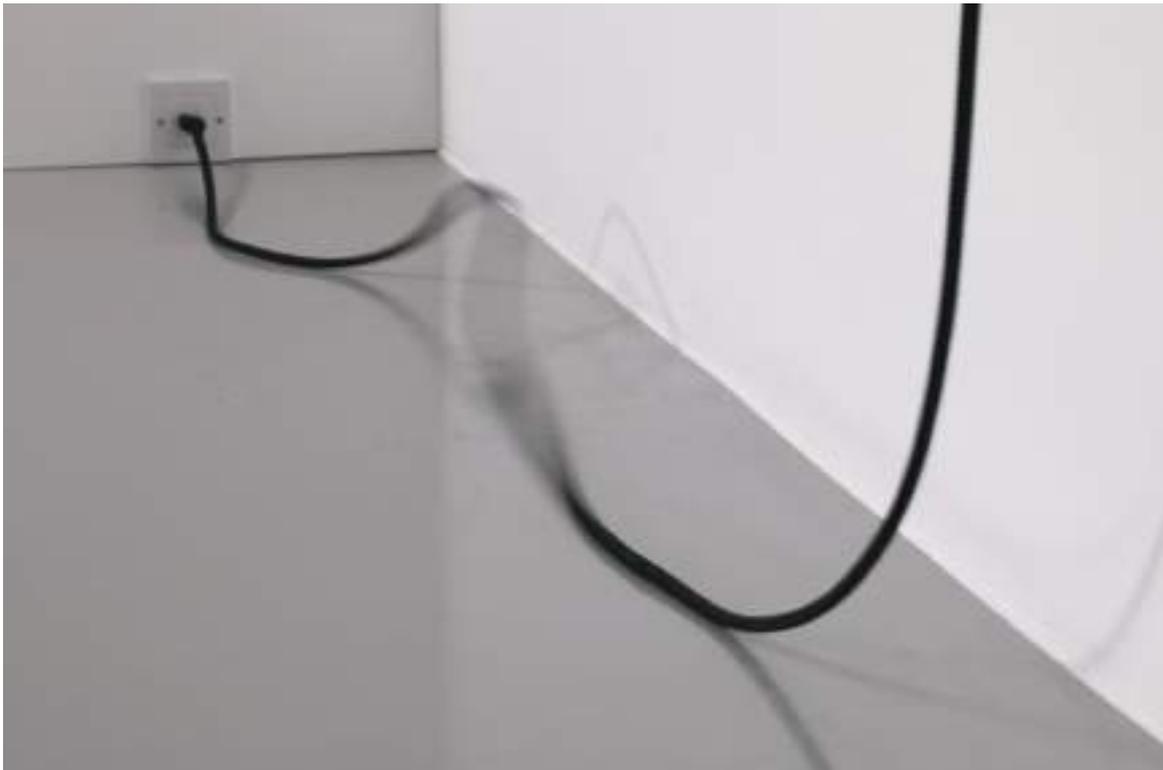
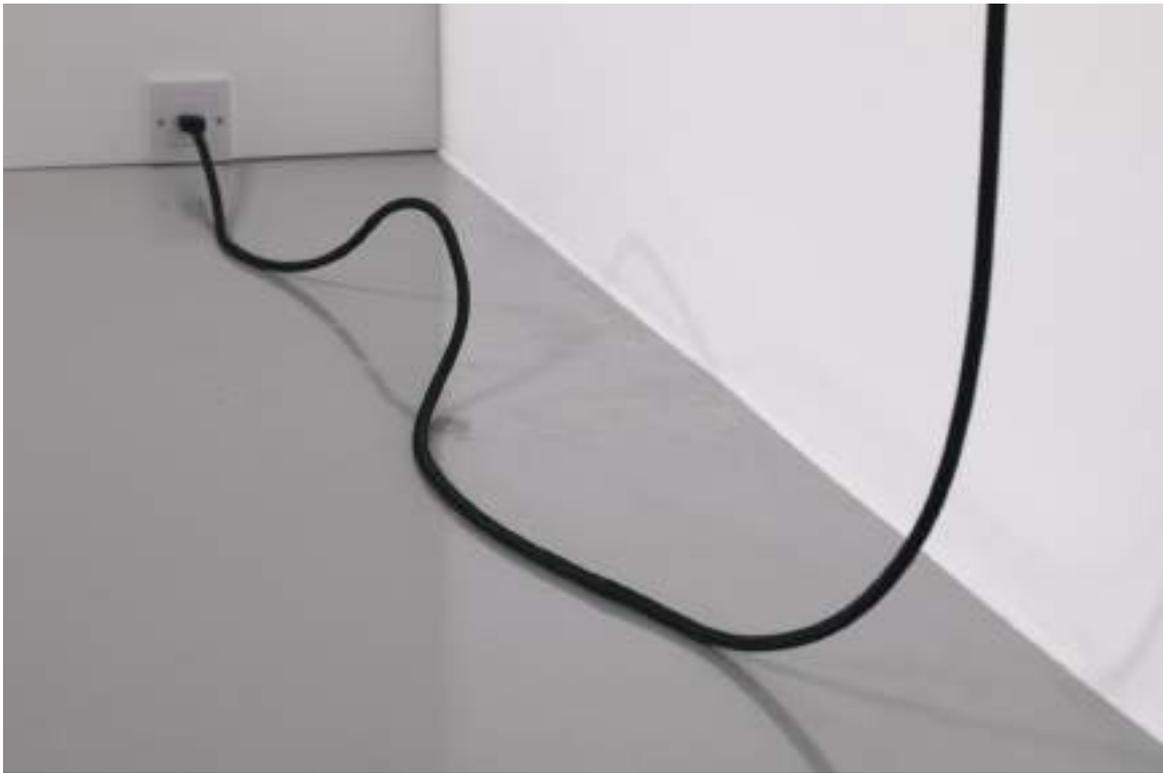
Comment le contenu d'un signal peut-il faire bouger le câble qui le transporte, comme dans le cas d'un dispositif de diffusion vidéo ? Comment ce que représente cette vidéo influencerait-elle alors, dynamiquement, sur le mouvement du câble qui bouge, se tort, se débat, lentement ou par sursaut, tel un serpent pris dans un piège ?

Un écran plat est accroché face contre un mur. Il projette un halo de lumière et le câble l'alimentant en images est bien visible : il sort de l'angle de ce même mur, pour se tordre et bouger suivant l'image ainsi diffusée, celle d'une chaîne d'information en continu.

Si les industries de la communication, comme les penseurs de ce domaine, ont encore tendance à séparer les questions relatives au contenu de celles qui concernent les dispositifs qui y donnent accès, ici, il n'en est définitivement rien.



Snakable, Samuel Bianchini (EnsadLab), 2020
Photos : © Samuel Bianchini





Snakable, Samuel Bianchini (EnsadLab), 2020
Photos : © Samuel Bianchini

Fossilisation

Installation, 2021

Membrane en bioplastique, dispositif de captation d'énergie résiduelle du bâtiment en interaction avec la lumière

Un projet conçu collectivement par Brice Ammar-Khodja, Alexandra Bachmayer, Samuel Bianchini, Marie-Pier Boucher, Didier Bouchon, Maria Chekhanovich, Matthew Halpenny, Alice Jarry, Raphaëlle Kerbrat, Annie Leuridan, Vanessa Mardirossian, Asa Perlman, Philippe Vandal, Lucile Vareilles.

Réalisation :

- Expérimentation et fabrication de la membrane en bioplastique : Alexandra Bachmayer, Maria Chekhanovich, Vanessa Mardirossian avec la collaboration de Brice Ammar-Khodja
- Captation de l'énergie résiduelle : Brice Ammar-Khodja, Didier Bouchon, Matthew Halpenny, Raphaëlle Kerbrat, Asa Perlman, Philippe Vandal
- Design lumière : Annie Leuridan avec la collaboration de Louise Rustan
- Développement informatique : Didier Bouchon
- Suivi de la production de l'œuvre et de sa mise en espace : Lucile Vareilles
- Soutien technique à la production et / ou au montage : Théo Chauvirey, Corentin Loubet, Joséphine Mas, Laurent Melloul, Simon Paugoy

Ce projet à la croisée du design, de l'art, des techno-sciences et des études médiatiques, a été co-développé dans le cadre d'une collaboration internationale entre trois équipes de recherche-crédation (Le Speculative life Biolab de l'Institut Milieux, Université Concordia, Montréal ; Le groupe de recherche Reflective Interaction d'EnsadLab - laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs – Université PSL ; Université de Toronto Mississauga).

Ce projet co-dirigé par Alice Jarry (Université Concordia, Speculative life Biolab de l'Institut Milieux), Marie-Pier Boucher (Université de Toronto Mississauga) et Samuel Bianchini (EnsadLab / Reflective Interaction et Chaire arts et sciences) a reçu le soutien du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH), de la Chaire arts et sciences de l'École polytechnique, de l'École des Arts Décoratifs - PSL et de la Fondation Daniel et Nina Carasso, d'Hexagram – Réseau international de recherche-crédation en arts, cultures et technologies et de l'Institut Milieux pour les arts, la culture et la technologie de l'Université Concordia.

Ce projet a été élaboré pour l'exposition "Matières d'image" du Festival Hors Pistes 2021, commissariat de Géraldine Gomez.

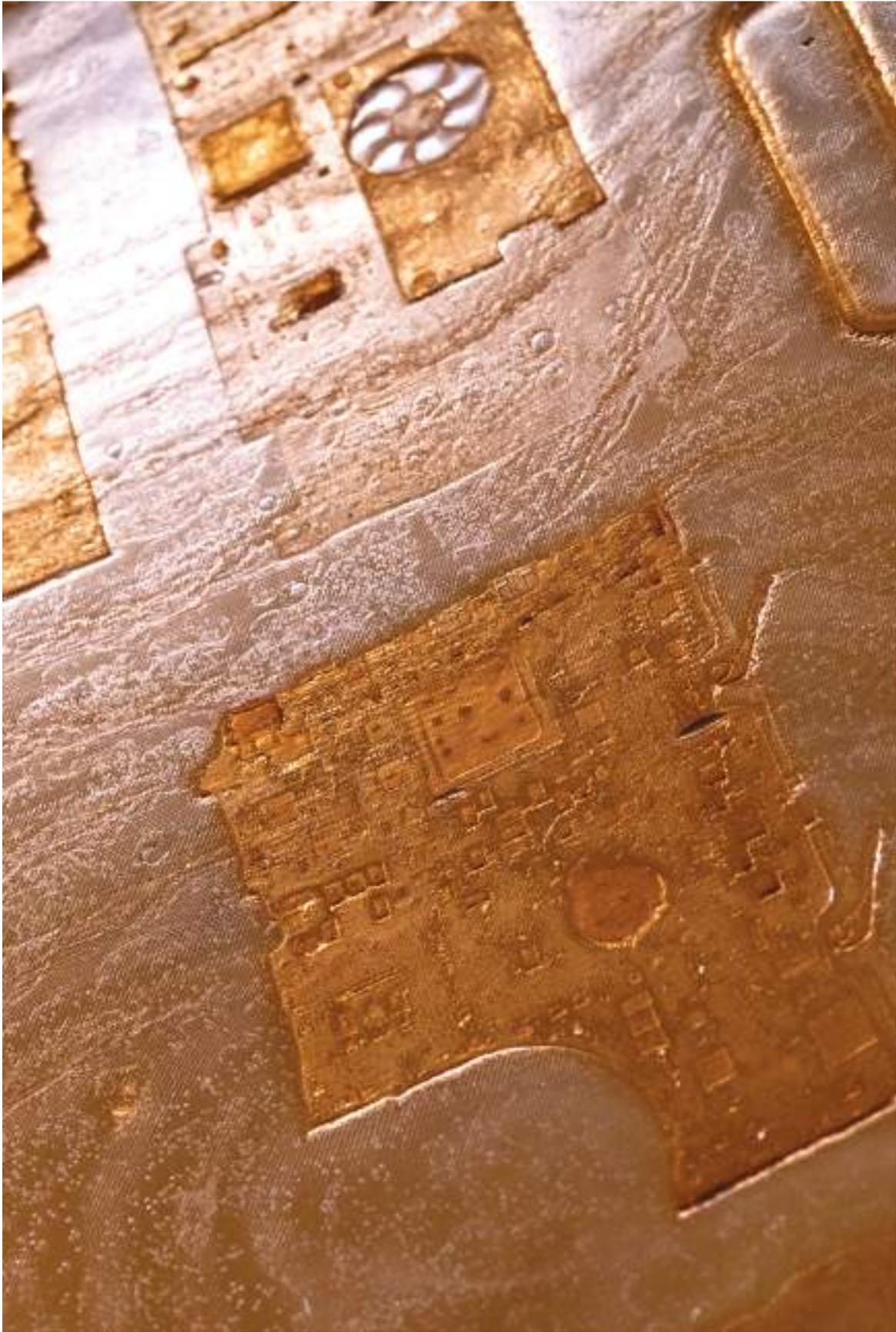
Une grande toile translucide semble flotter à l'horizontal au-dessus du sol. Sa couleur vive est légèrement animée par les lumières fluctuantes qui la traversent. De nombreux câbles sortent du dessous de cette vaste membrane voire directement de celle-ci ; ils se déploient vers les plafonds comme s'ils cherchaient à s'y accrocher. Cette surface est constituée d'un bioplastique dont l'épaisseur variable produit un motif, une image, des images. Cette longue bande souple s'apparente en effet à une pellicule laissant apparaître quelques photogrammes successifs. Plutôt que d'être l'effet d'une prise de vue, ces quasi-images proviennent d'une lente prise de forme : une empreinte forme l'image, l'empreinte d'un dispositif électronique actuel d'affichage. Tel le fossile de notre époque, la contre-forme de l'ensemble des composants mis à nus (écran plat, câbles, ordinateur et ses périphériques) est imprimée dans la matière. Mais, image après image, cette empreinte disparaît comme la maquette d'une mine à ciel ouvert progressivement ensevelie. Le processus de prise de forme ou de "déprise" de forme est ainsi figuré par le séquençage même : c'est la même image qui est représentée, mais qui, photogramme après photogramme, se fond littéralement dans son support, tel un fondu vidéo, matériel cette fois. Et si cette pellicule ne défile pas devant un projecteur, un rétro-éclairage vient animer ses motifs : la lumière est instable, ses vibrations et autres variations rendent compte d'interférences provenant de la captation d'énergies résiduelles du lieu d'exposition. La membrane est non seulement suspendue au bâtiment, elle est aussi connectée avec celui-ci, via un grand nombre de capteurs déployés, avec leurs câbles visibles et pendants, tels des tentacules à la recherche de nourriture, d'énergie. Ainsi, les tuyaux et autres câbles colorés qui signent l'architecture du Centre Pompidou se voient-ils investis par ces capteurs qui convertissent en électricité différents flux et activités du bâtiment. L'ensemble constitue un dispositif en prise directe avec le lieu, configurant un éco-système où l'image, loin d'être immatérielle, est composée et compose avec différentes dimensions propres à cette situation. L'image n'est plus le simple reflet d'une réalité passée ; répondant à une forme d'archéologie des médias prospective, elle s'expose au présent comme l'empreinte matérielle située d'un futur antérieur.



Fossilisation, 2021
Centre Georges Pompidou, Paris, janvier 2021.
Photographie : Samuel Bianchini



Fossilation, 2021
Centre Georges Pompidou, Paris, janvier 2021. Photographie : Samuel Bianchini
Photographie (haut) : Samuel Bianchini
Photographie (bas) : Hervé Véronèse - Centre Pompidou



Fossilation, 2021
Centre Georges Pompidou, Paris, janvier 2021.
Photographie : Samuel Bianchini