



MUSIQUE ÉLECTRO & ARTS VISUELS | FRANCE-ITALIE

FRACTION + SPIME.IM

RITUALS FOR A DYING PLANET

Artiste sonore Eric Raynaud (Aka Fraction)

Musiciens additionnels

Dabiel Dalimian, Kurt Giles

Crédit photographique

Jacub Dolezal



GREY LINE

Avec

spime.im = Davide Tomat, Gabriele Ottino,

Matteo Marson et Marco Casolati

Crédit photographique

Jacub Dolezal

JANVIER

JEU. 19 – 20H

Durée

Fradtion : 35 min

Spime.im : 45 min

Avec la Brasserie
La Bonne Fabrique

FRACTION (ERIC RAYNAUD)

Ritual for a dying planet

Virtuose de l'art sonore et des performances audio-visuelles immersives, Eric Raynaud nous invite à un voyage émotionnel intense. À la frontière du genre cinématographique, sa performance interroge l'avenir d'un monde au bord du précipice et délivre une esthétique radicale puisant dans l'art génératif et sonore.

Ritual for a dying planet est une performance qui s'inspire des célébrations rituelles ancestrales qui mixent expérience physique et mentale. La pièce se vit comme une invitation à un voyage extatique, cherchant à produire des chocs émotionnels au travers d'une synesthésie troublante entre le son et l'image.

Bien que dénuée de prosélytisme idéologique, la pièce se positionne néanmoins dans un registre radical sur le terrain de l'écologie, cherchant à susciter l'émotion face aux risques systémiques et à la passivité ambiante, et puisque rien ne change alors que tout brûle, elle invite de manière délibérément provocatrice à célébrer collectivement la fin de la lumière. Elle pose aussi indirectement la question : « si le système ne peut être changé par la politique, pourrait-il l'être par des sentiments ou des émotions radicales ? ».

Comme un éloge à la distorsion des matières visuelles et sonores, la performance se déroule le long d'un échange fusionnel entre ces deux médiums invitant le public à se laisser envoûter par cette interaction. Suivant un format d'écriture presque cinématographique, elle s'appuie néanmoins sur un matériel visuel génératif abstrait évoquant une matérialité organique qui se combine à la spectralité du son, brut et immersif.

ERIC RAYNAUD (aka Fraction), est un artiste sonore et des nouveaux médias vivant à Paris et travaillant principalement dans le domaine du design immersif. Sa pratique a évolué à partir de l'audio spatial qui l'a amené à développer un intérêt pour la création multidisciplinaire dans le domaine des arts numériques, créant maintenant pour divers médiums à travers l'utilisation de la technologie informatique et du code.

Ses pièces peuvent combiner des scénographies complexes et des écritures numériques hybrides avec des supports visuels, sonores et physiques, dans lesquelles il s'intéresse particulièrement à tisser des liens entre immersion, réalités mixtes, art contemporain et architecture. Fasciné par l'intensité et l'énergie sonores, il trouve dans le lexique de l'immersion le champ approprié pour concevoir des œuvres atypiques et souvent remarquées.

Avec le soutien du CNC (2011), il crée la performance audiovisuelle immersive *DROMOS* pour le festival Mutek (Montréal), qui fait le tour de la blogosphère, et sera utilisée par Apple dans sa vidéo du 30^e anniversaire en 2014.

Il est récompensé par l'Institut Français dans le domaine des arts numériques en 2014 et mène une recherche-crédation de plusieurs mois à la Société des Arts Technologiques (Montréal) sur l'immersion sonore et les interactions avec les nouveaux médias qui le poussent à créer *Entropia*, une expérience immersive devenue emblématique dans le domaine de la performance audiovisuelle, et qui a fait le tour du monde entre 2016-2018.

En 2017, il est nommé à SHAPE 2017, un réseau européen de 16 festivals et centres d'art qui soutient les artistes multidisciplinaires avec des approches innovantes en Europe et l'aidera à concevoir une nouvelle performance audiovisuelle générative *Vector Field v1.0*. En 2018, il est

lauréat du programme de résidence 4DSound (Budapest) qui lui permet d'approfondir le langage du son spatial, en utilisant des techniques de pointe pour reproduire des empreintes sonores tridimensionnelles dans le contexte de l'écriture sonore immersive. En 2018, il est lauréat du programme de résidence de recherche artistique de l'IRCAM, où il étudie une possibilité d'une plateforme croisée pour l'audio immersif et l'art génératif.

La pluridisciplinarité de sa pratique l'amène à assurer une direction artistique sur les projets qu'il crée ou auxquels il collabore, le plaçant en position d'agir sur différents matériaux de création ayant trait aux médias numériques, en cohérence avec les ambitions d'écriture qui restent au cœur de sa démarche.

Du son à l'art contemporain, ses compétences et ses créations couvrent un large spectre de langages esthétiques où le son prend une place importante. Qu'il s'agisse de collaborations ou d'œuvres individuelles, il est régulièrement invité à participer aux principaux événements liés aux nouveaux médias et à l'art sonore dans le monde entier.

SPIME.IM

Grey line

Virtuose d'une palette d'outils débordante, Spime.IM élabore des univers visuels et sonores à couper le souffle. Avec *Grey Line*, le collectif poursuit son questionnement systématique de l'air absurde que notre société globalisée et hyperconnectée traverse, illustrant de nuances grises, troublées, ambivalentes, quelques états du monde.

SPIME.IM est un collectif d'artistes — Davide Tomat, Gabriele Ottino, Matteo Marson et Marco Casolati — qui vise à étudier, à travers des projets transmédia, l'esthétique et les langages dérivés de l'affirmation de la réalité numérique.

SPIME.IM utilise la technologie, l'art 3D et la musique électronique pour tisser des expériences audio-vidéo immersives qui explorent les frontières de l'identité, de la corporalité et de la perception. Pour la plupart de ses performances, le collectif utilise Remidi T8, un contrôleur mini portable personnalisé présenté à Sonar+D 2016.

Leur travail a été présenté lors de festivals internationaux d'art numérique comme Ars Electronica, Club to Club, L.E.V., Lunchmeat, Rhizom et Lost Music Festival. Ils ont récemment présenté leur dernière production multimédia, *The End Of The World*, à l'occasion d'une conférence de presse avec le pianiste et compositeur de renommée internationale Lubomyr Melnyk et la violoncelliste Julia Kent.

GREY LINE est présenté sous une forme audio-visuelle en direct caractérisé par un impact visuel et acoustique puissant : les thèmes représentés sont liés à l'actualité, au changement climatique... entraînant le public dans une analyse sur la situation actuelle du monde.

La programmation joue un rôle central dans le travail du collectif, l'élaboration d'instruments audio et vidéo permet un contrôle total et unique sur la production et la manipulation de sons et d'images en temps réel et sur leur interaction.

SPIME.IM exploite une grande variété de techniques de traitement numérique audio/vidéo notamment le databending et le datamoshing, la synthèse vidéo assistée par l'IA vidéo assistée par l'IA, l'analyse et le suivi de la vision par ordinateur, le traitement spectral traitement spectral, les graphiques 3D et le montage audio-vidéo automatisé. -

Les langages de programmation les plus utilisés par le collectif sont GLSL, C, Javascript, Csound, Reaktor et Max/MSP. Parmi ces derniers, un membre de Matteo Marson, membre de SPIME.IM, est développeur chez Cycling '74, en plus de son rôle de développeur dans la musique.