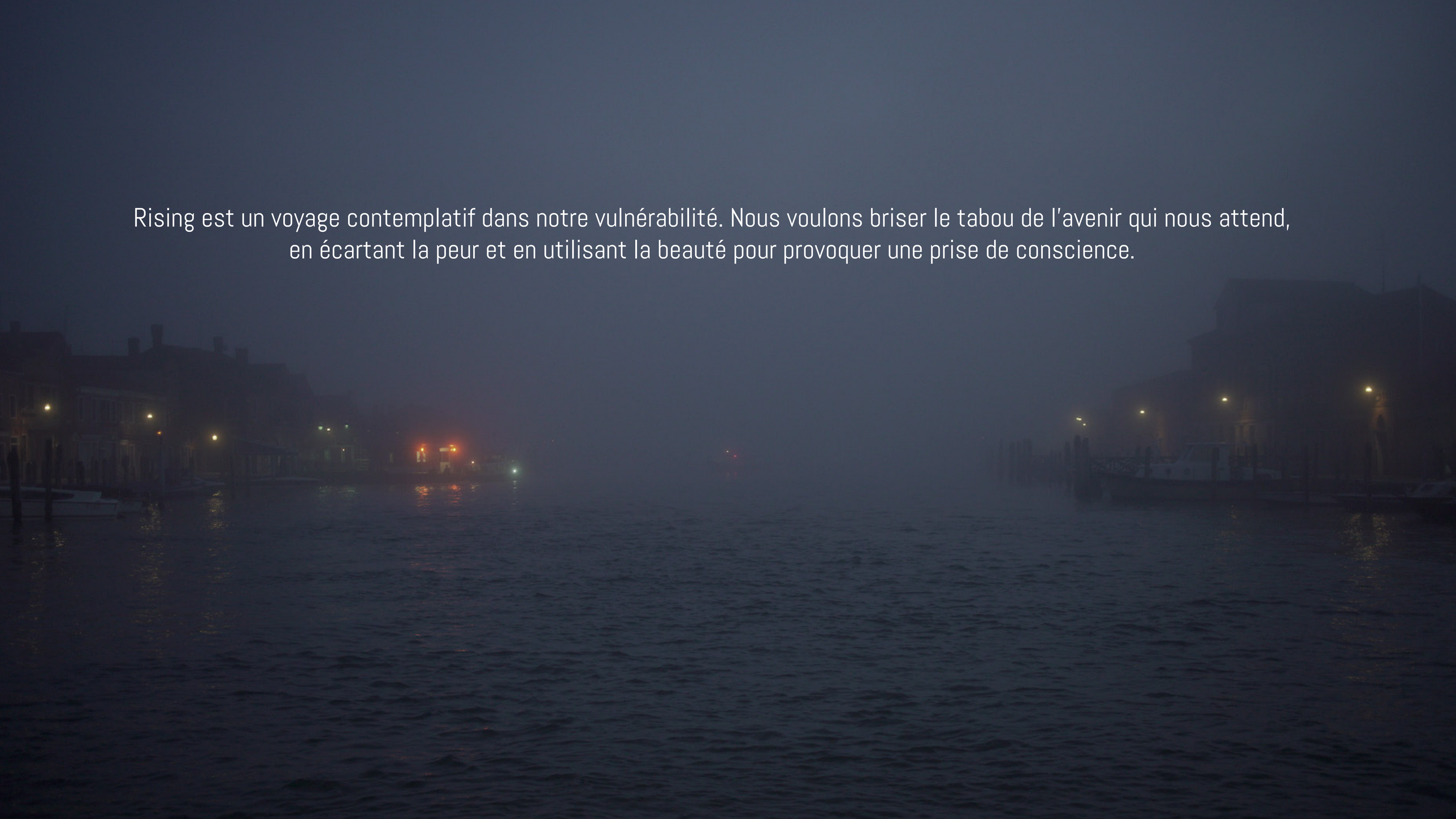

RISING
Mouawad Laurier
2021

RISING

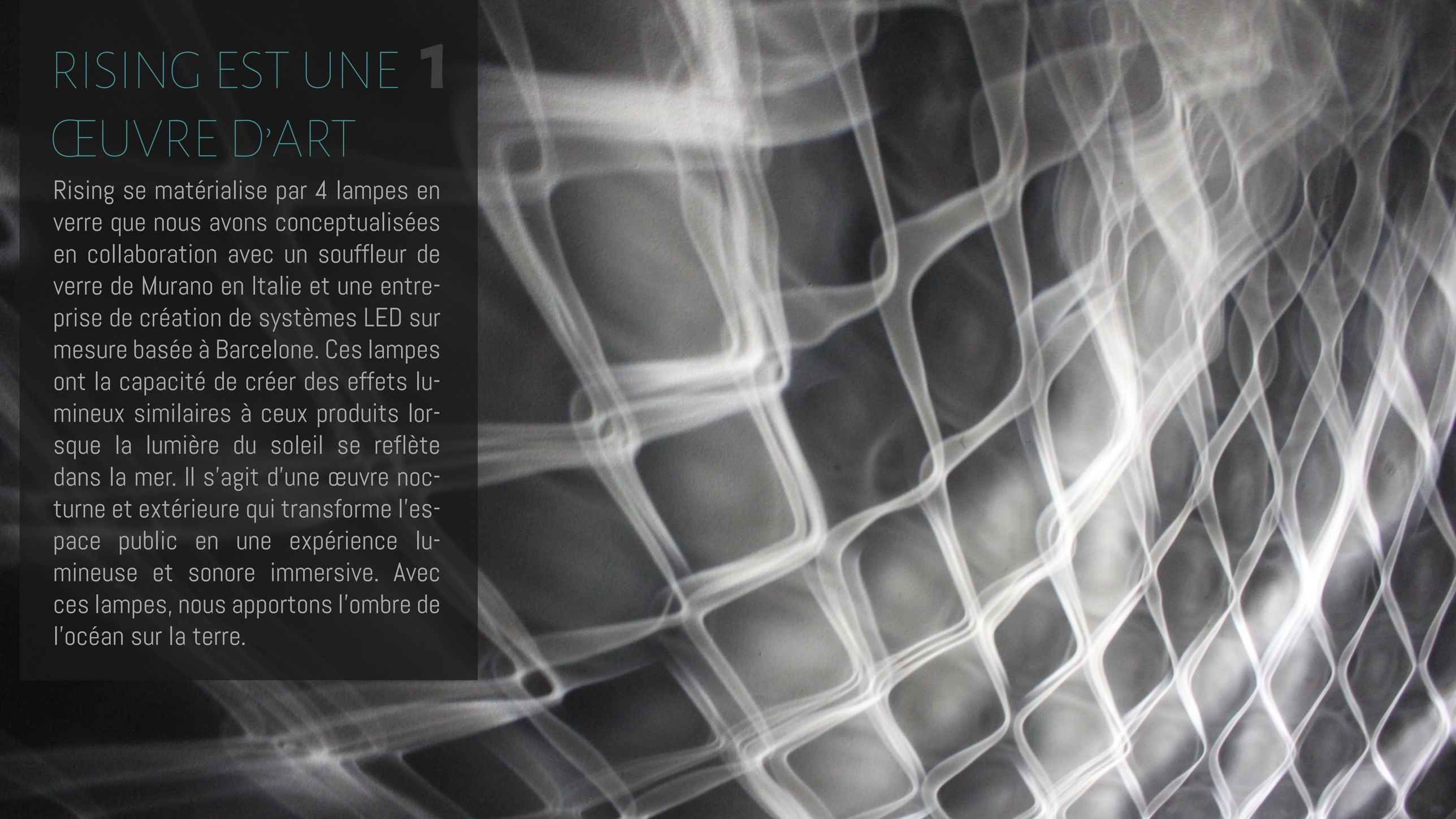
Rising est une installation nocturne, sonore et lumineuse inspirée par nos préoccupations concernant le changement climatique. Elle vise à transporter les spectateurs dans un voyage onirique grâce aux reflets hypnotiques et immersifs de la lumière de l'eau comme symbole de l'élévation du niveau de la mer.



Rising est un voyage contemplatif dans notre vulnérabilité. Nous voulons briser le tabou de l'avenir qui nous attend, en écartant la peur et en utilisant la beauté pour provoquer une prise de conscience.

RISING EST UNE 1 ŒUVRE D'ART

Rising se matérialise par 4 lampes en verre que nous avons conceptualisées en collaboration avec un souffleur de verre de Murano en Italie et une entreprise de création de systèmes LED sur mesure basée à Barcelone. Ces lampes ont la capacité de créer des effets lumineux similaires à ceux produits lorsque la lumière du soleil se reflète dans la mer. Il s'agit d'une œuvre nocturne et extérieure qui transforme l'espace public en une expérience lumineuse et sonore immersive. Avec ces lampes, nous apportons l'ombre de l'océan sur la terre.

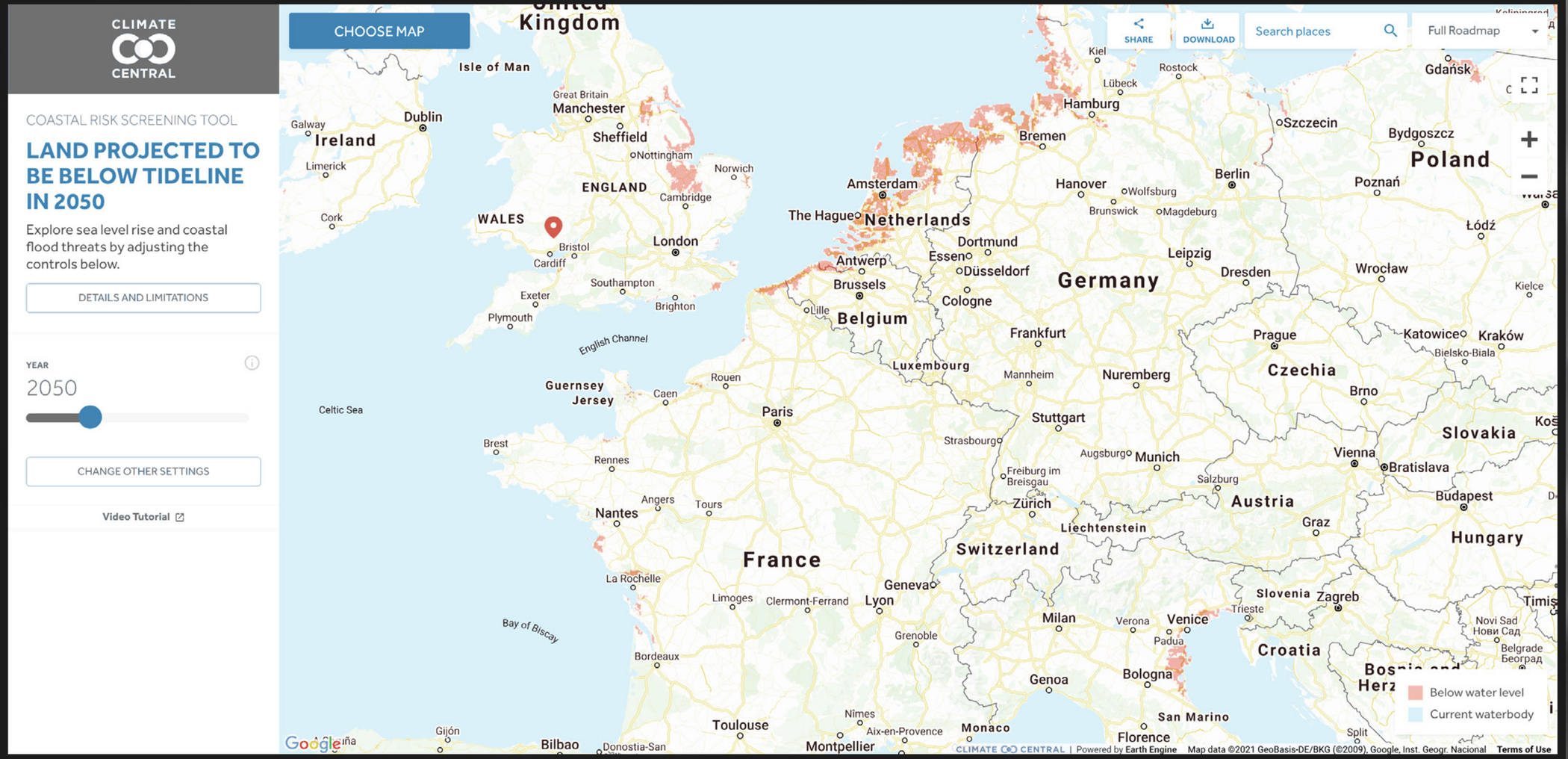


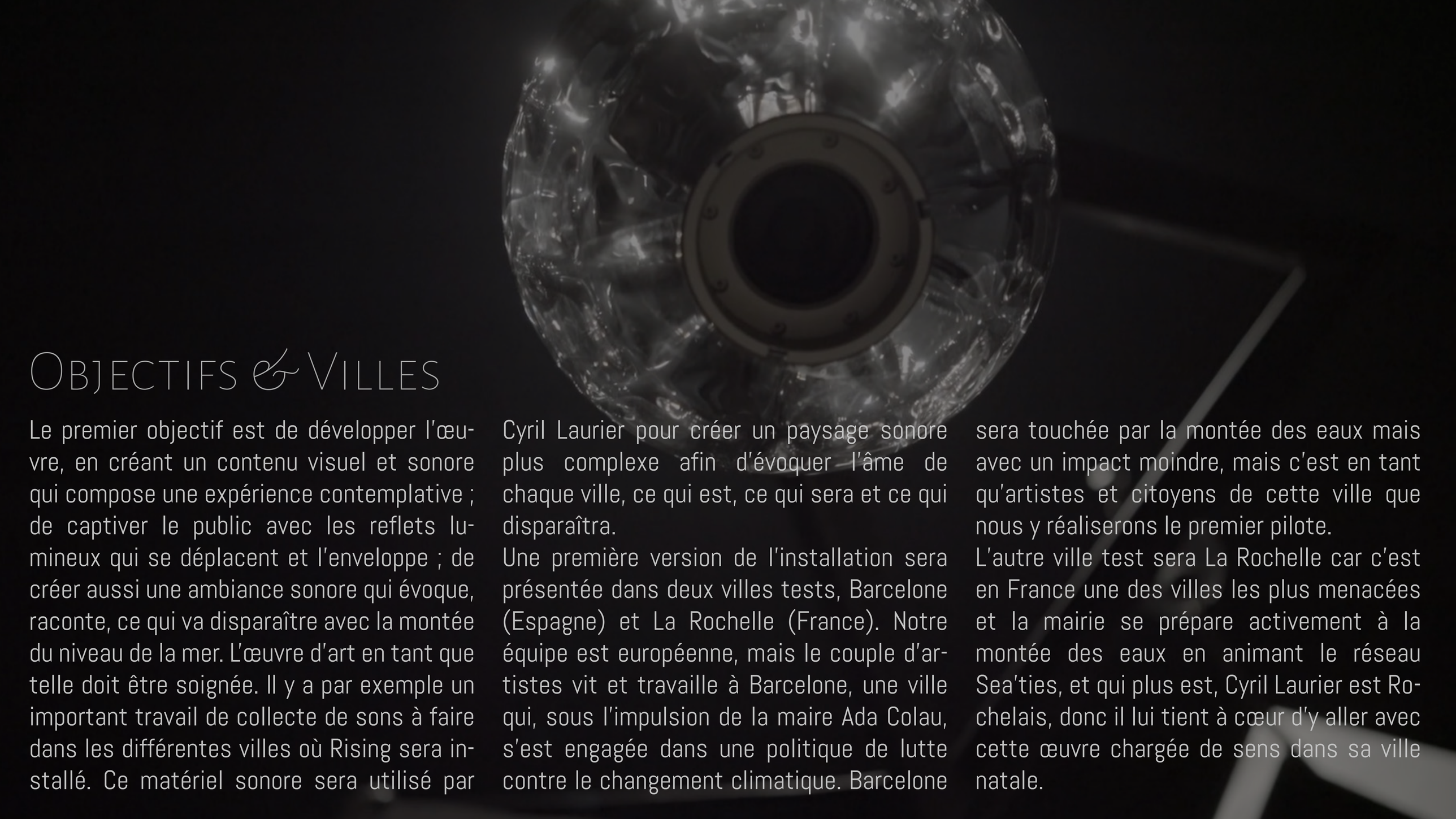


Techniquement, l'installation est simple à monter et autosuffisante en énergie puisqu'elle fonctionne sur batterie, rechargée par des panneaux solaires. Il est donc possible d'installer Rising dans n'importe quelle ville, dans n'importe quel lieu. Rising peut également accompagner des événements de sensibilisation à la question de la montée du niveau des mers et des océans. Nous souhaitons présenter cette œuvre dans plusieurs villes européennes menacées par la montée des eaux, en commençant par des villes côtières européennes emblématiques.

Les modèles basés sur les processus pris en compte dans le rapport spécial du GIEC sur l'océan et la cryosphère dans un climat en évolution prévoient une élévation du niveau de la mer au cours du XXIe siècle de l'ordre de 0,29 à 0,59 m pour un scénario à faibles émissions et de 0,61 à 1,10 m pour un scénario à fortes émissions. Toutefois, des valeurs nettement plus élevées ne peuvent être exclues. Plusieurs études récentes basées sur des modèles, des évaluations d'experts et des évaluations nationales ont suggéré une limite supérieure pour l'élévation du niveau moyen de la mer au XXIe siècle, de l'ordre de 1,5 à 2,5 mètres.

L'illustration ci-dessous montre comment l'Europe pourrait être touchée par le scénario le plus pessimiste d'élévation du niveau de la mer en 2050.





Objectifs & Villes

Le premier objectif est de développer l'œuvre, en créant un contenu visuel et sonore qui compose une expérience contemplative ; de captiver le public avec les reflets lumineux qui se déplacent et l'enveloppe ; de créer aussi une ambiance sonore qui évoque, raconte, ce qui va disparaître avec la montée du niveau de la mer. L'œuvre d'art en tant que telle doit être soignée. Il y a par exemple un important travail de collecte de sons à faire dans les différentes villes où Rising sera installé. Ce matériel sonore sera utilisé par Cyril Laurier pour créer un paysage sonore plus complexe afin d'évoquer l'âme de chaque ville, ce qui est, ce qui sera et ce qui disparaîtra.

Une première version de l'installation sera présentée dans deux villes tests, Barcelone (Espagne) et La Rochelle (France). Notre équipe est européenne, mais le couple d'artistes vit et travaille à Barcelone, une ville qui, sous l'impulsion de la maire Ada Colau, s'est engagée dans une politique de lutte contre le changement climatique. Barcelone sera touchée par la montée des eaux mais avec un impact moindre, mais c'est en tant qu'artistes et citoyens de cette ville que nous y réaliserons le premier pilote.

L'autre ville test sera La Rochelle car c'est en France une des villes les plus menacées et la mairie se prépare activement à la montée des eaux en animant le réseau Sea'ties, et qui plus est, Cyril Laurier est Rochelais, donc il lui tient à cœur d'y aller avec cette œuvre chargée de sens dans sa ville natale.

À PROPOS DES ARTISTES, DE LEUR ART & DE LEUR TECHNOLOGIE

La particularité de ce duo d'artistes est son double intérêt pour la technologie et l'art, l'un à travers la musique et le son, l'autre pour les concepts et les visuels. Tous deux ont étudié ensemble l'art et la technologie au début des années 2000.

Rising est l'expression de cette synergie singulière.

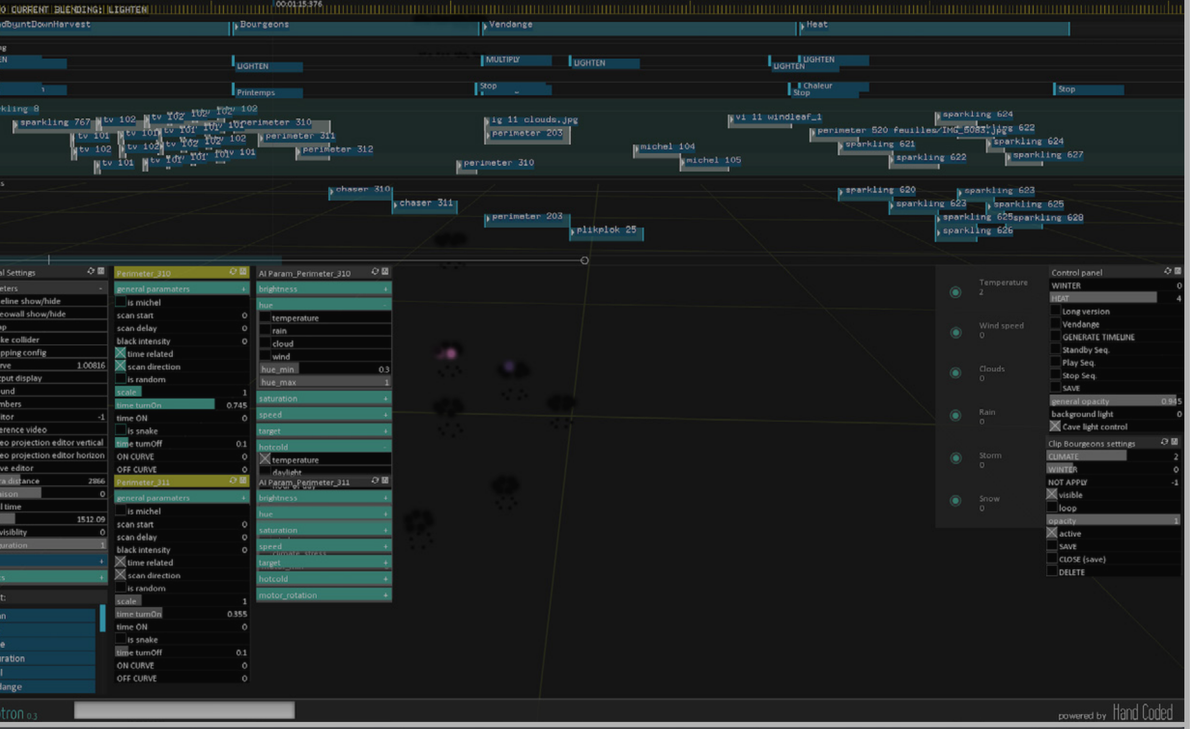
“Nous attirons le regard par la technologie et nous esperons réussir à porter l'interêt vers la nature”

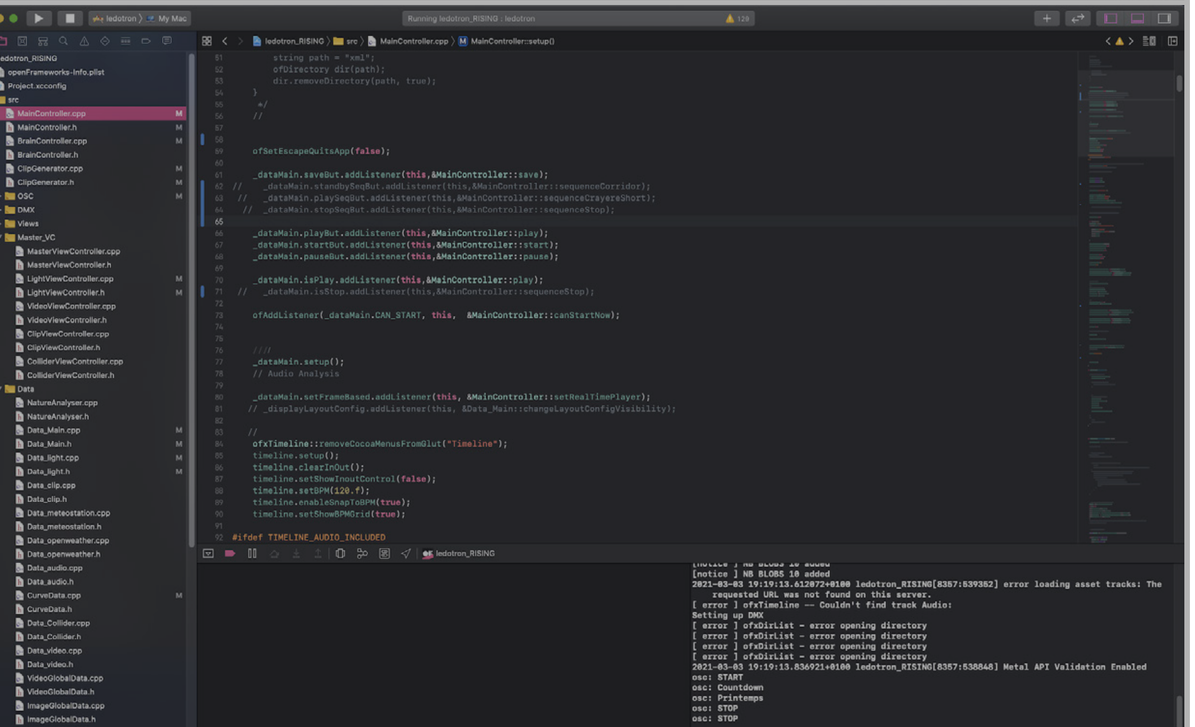


Invention

Ils ont conçu des lampes sur mesure pour créer de puissantes animations caustiques (imitant les reflets de l'eau). Grâce à une combinaison spécifique de couches de verre cristal texturé et d'un système de moteur intégré, ils ont réussi à projeter et à contrôler des caustiques animées. Ils ont collaboré étroitement avec un souffleur de verre de Murano afin d'étudier les différents motifs et la manière dont ils interagissent et affectent la lumière. Ils ont également travaillé avec un fabricant de LED afin de concevoir l'électronique et les pièces physiques nécessaires.







TECHNOLOGIE

Pour réaliser leur création, ils travaillent avec leur propre logiciel appelé Ledotron. Ledotron a été développé pour la première fois en 2014 en C++, avec l'aide de la bibliothèque open source appelée OpenFrameWorks. Ledotron leur permet d'être très flexible et de contrôler fondamentalement tout ce que l'installation requiert, en créant le code à cet effet. Ledotron a été utilisé dans plus de 20 installations artistiques différentes dans le monde entier, et gère 2 installations permanentes créées par Maya et Cyril.

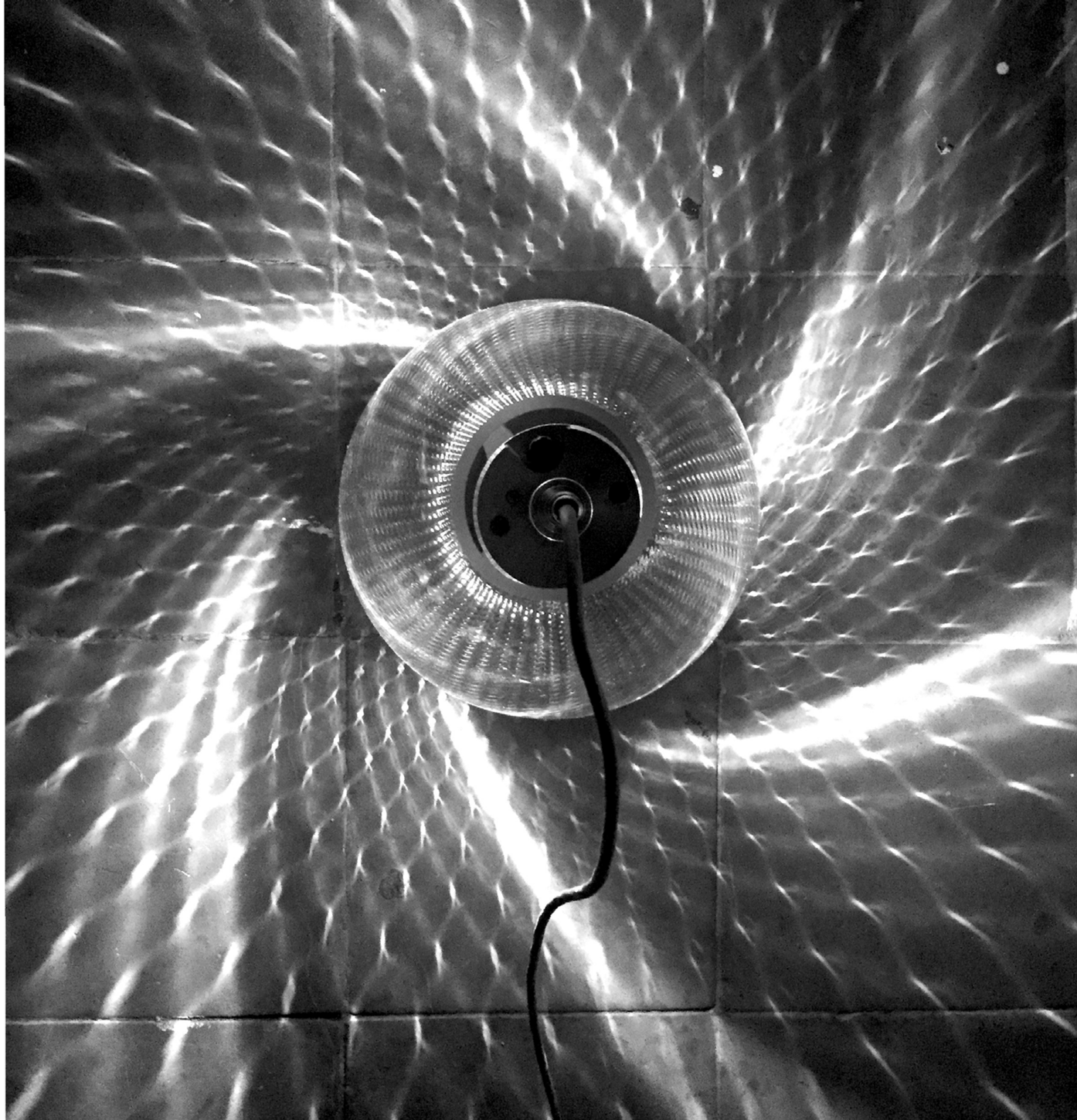
L'une d'elles, Upperground, se trouve à Londres et a été réalisée pendant le festival Lumière 2018.
http://www.hand-coded.net/blog/2018/1/8/upperground-maya-mouawad-and-cyril-laurier

L'autre s'appelle Retour aux sources : http://www.hand-coded.net/retour-aux-sources

Ces deux œuvres traitent de questions liées à l'écologie et de notre relation avec la technologie et la nature.

Processus créatif

D'un côté, le processus créatif dans chaque ville commencera par la collecte de sons, de conversations entre les gens, l'enregistrement de la vie en cours, l'atmosphère sonore qui nous inspire.
D'autre part, nous collecterons des images, des vidéos et des palettes de couleurs pour capturer les tonalités visuelles de la ville qui seront utilisées dans les projections lumineuses à partir des lampes.
La narration comprendra des sons de la nature (sons d'eau et de fonte de glace par exemple) résonnant dans des motifs harmoniques, mélangés à une sorte de paysage sonore urbain où se mêleront sons de la ville et conversations dans la langue parlée dans chaque pays. La performance visuelle sera différente pour chaque ville et sera générée sur la base du son produit et de l'espace sélectionné.
Le fait de créer pour chaque ville une composition sonore et visuelle appropriée sera essentiel pour l'expérience VR. Cela permettra aux spectateurs de se sentir dans la ville et de créer une connexion entre les cultures et les espaces partageant cette vulnérabilité.



Les prochaines étapes

Les lampes qui créent l'effet immersif et organique de l'eau et qui émettent du son et de la musique sont déjà au point. Il faut maintenant peaufiner l'installation artistique, et la tester dans deux villes tests, qui sont Barcelone et La Rochelle. A chaque fois, nous filmons pour la restitution VR et aussi pour le documentaire. Une fois cette première étape validée, nous irons dans les autres villes européennes sélectionnées à la fois pour montrer l'installation artistique, et pour filmer la VR et le documentaire.

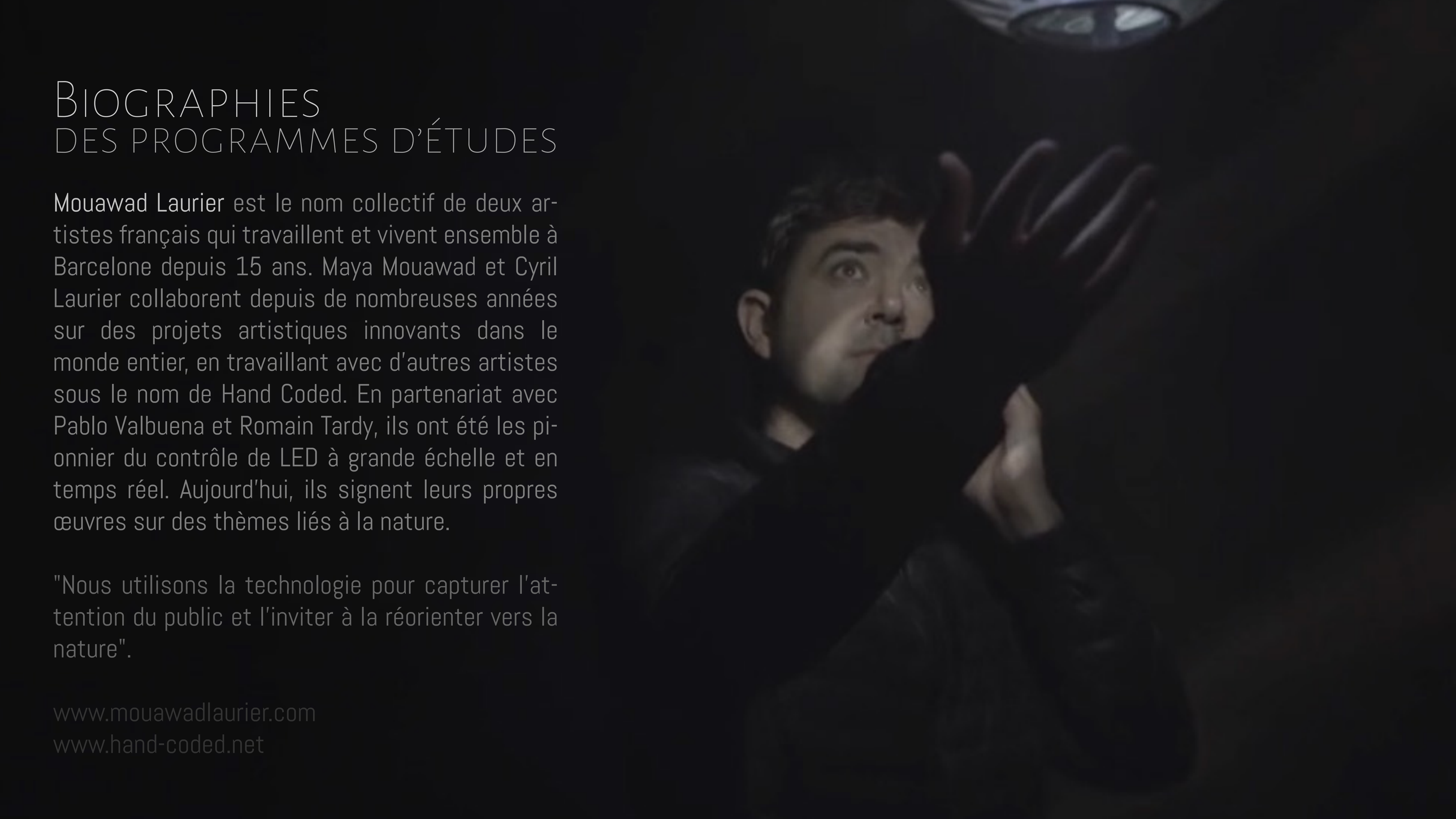
Video de la fabrication des lampes
https://vimeo.com/323859779/365dfbe744

Biographies
des programmes d'études

Mouawad Laurier est le nom collectif de deux artistes français qui travaillent et vivent ensemble à Barcelone depuis 15 ans. Maya Mouawad et Cyril Laurier collaborent depuis de nombreuses années sur des projets artistiques innovants dans le monde entier, en travaillant avec d'autres artistes sous le nom de Hand Coded. En partenariat avec Pablo Valbuena et Romain Tardy, ils ont été les pionnier du contrôle de LED à grande échelle et en temps réel. Aujourd'hui, ils signent leurs propres œuvres sur des thèmes liés à la nature.

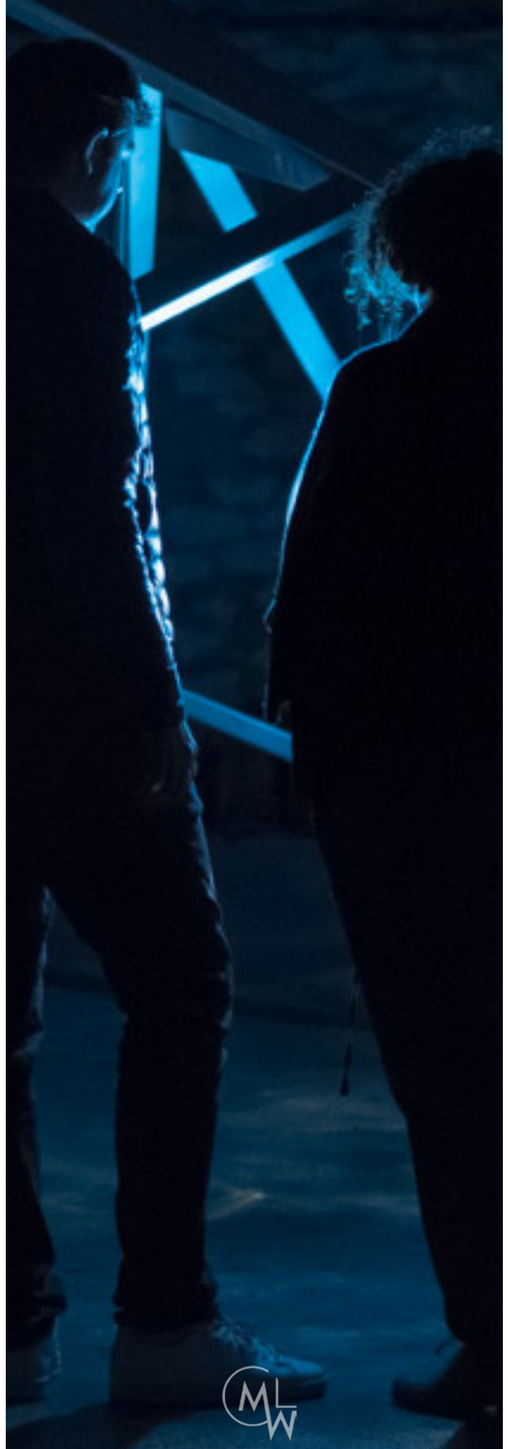
"Nous utilisons la technologie pour capturer l'attention du public et l'inviter à la réorienter vers la nature".

www.mouawadlaurier.com
www.hand-coded.net



Maya Mouawad est une artiste environnementale. Le but de son travail est de questionner la place des machines dans notre monde moderne : comment ces machines peuvent-elles affecter le comportement humain, comment peuvent-elles changer la façon dont nous nous percevons par rapport à la nature ? Ses installations impliquent souvent l'utilisation de nouvelles technologies, de systèmes lumineux génératifs. Elle a créé son propre logiciel de contrôle de lumière générative.
Elle a cofondé Hand Coded avec Cyril Laurier afin de créer une plateforme créative permettant de développer des outils et des technologies pour son travail et de collaborer avec d'autres artistes.

2005 _ Diplôme d'ingénieur en Art et Technologie IMAC à l'Université Marnes-la Vallée.
2005 . 2012 _ Direction and development for animations and cinema with Tv3, Rai (Paris, Bologna, Barcelona)
2008 . 2017 _ Travail sur le développement de concepts et de technologies pour l'art scénique et numérique.
2014 _ Co-création de Hand-Coded



Cyril Laurier est compositeur de musique et titulaire d'une maîtrise de l'IRCAM (Centre Georges Pompidou, Paris) et d'un doctorat du MTG Music Technology Group de l'Universitat Pompeu Fabra (UPF) de Barcelone.
Il a cherché des moyens de détecter les émotions dans la musique en utilisant l'apprentissage automatique et a publié ses travaux dans des revues, des livres et des conférences. Il applique désormais ses connaissances en matière d'intelligence artificielle à des installations artistiques, en créant des machines sensibles qui remettent en question notre relation avec la technologie et la nature.
Il conçoit le son et la musique en mélangeant des enregistrements, des synthétiseurs analogiques et en développant ses propres instruments numériques. Il est cofondateur de Hand Coded avec Maya Mouawad, une plate-forme créative pour construire des outils pour les œuvres d'art.

2003 _ Diplôme d'ingénieur en Art et Technologie IMAC à l'Université Marnes-la Vallée.
2004 _ DEA music et technologie IRCAM (Centre Pompidou, Paris)
2006 . 2011 _ Thèse à l'Université Pompeu Fabra (Grupo de Tecnologia Musical Barcelona).
2012 Co-création de Sonaris Systems (Music Technology).
2014 _ Co-creation de Hand-Coded.