

belouet joel

portfolio





joel.belouet.free.fr
joel.belouet@neuf.fr



Tout acte créatif relève d'un déplacement. Les nouvelles technologies, qu'elles soient matérielles ou logicielles, nous ont ouvert l'accès à de nouveaux espaces. La science ne cesse de repousser les limites de l'infiniment grand ou de l'infiniment petit, tandis qu'internet, réseau de réseaux, crée bon nombre d'univers, parfois mêmes mis en abîme les uns par rapport aux autres. Nous nous trouvons face à cette démultiplication d'espaces, et nous évoluons à l'intérieur où à la surface de ceux-ci. Notre position personnelle devient encore plus floue lorsque l'on s'aperçoit que parmi ces espaces, certains se chevauchent. Ainsi, nous sommes à la fois ici et là. Ce sentiment n'est pas réellement nouveau. Lire, jouer, rêver, nous place dans des univers autres que la réalité « donnée ». Le cas des nouvelles technologies nous pousse à nous demander où nous sommes réellement et quelles sont les lois, les règles de jeu qui régissent le lieu où nous nous trouvons. Mon intérêt se place d'une part dans la découverte et l'exploration d'espaces autres ou parallèles à la réalité, et d'autre part dans la libre création d'espaces personnels intimes, supports de mes déplacements et soumis à mes propres règles.

Dans mon travail, cette liberté passe tant par le fait de tendre une toile comme support vierge à la création, à la déambulation, que par la conception de dispositifs mécaniques ou logiciels. Mêlant rigueur scientifique et mysticisme religieux, ma recherche est constituée d'expérimentations plaçant le sujet et/ou le spectateur dans la miniaturisation d'un univers. Là où la science se démène à répondre au « comment », la religion affirme sa version des faits. Je me place comme à mi-chemin entre cet acharnement scientifique et cette affirmation religieuse d'une ou plutôt de « la » réponse à notre situation dans cet univers. A mon sens, il ne s'agit pas réellement d'une opposition entre ces deux domaines, mais d'une forme de complémentarité. Les débordements qui naissent de cette étroite ambivalence sont à la base de mon travail, une source d'inspiration inépuisable.

EXPOSITIONS

Quasi una fantasia, La Compagnie, Marseille, novembre 2011

Nouveaux Regards, Atelier Cézanne, Aix, octobre 2011

Audiencia Zero – Expositao LCD + AltLab + xDA
Micro Derive, installation Toast/MakerBot/Videoprojection, juillet 2010

When Durations Collide, Installation sonore, 2009

CONFERENCES

D'ici à ici, Journées de la science, Aix, 13 octobre 2011

RESIDENCES D'ARTISTES

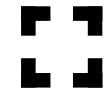
Audiencia Zero LCD + AltLab + xDA, 2010



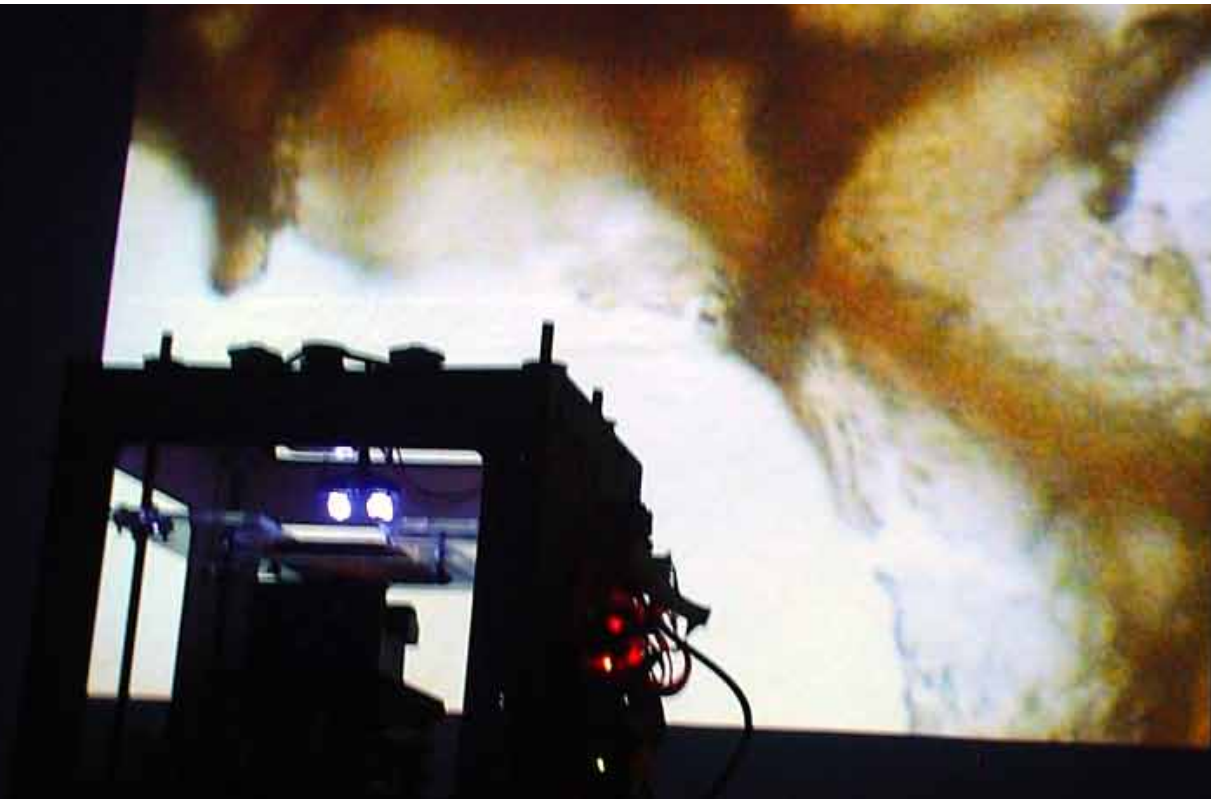
ETUDES

Ecole Supérieure d'Art d'Aix en Provence

Ecole Régionale des beaux arts de Rennes



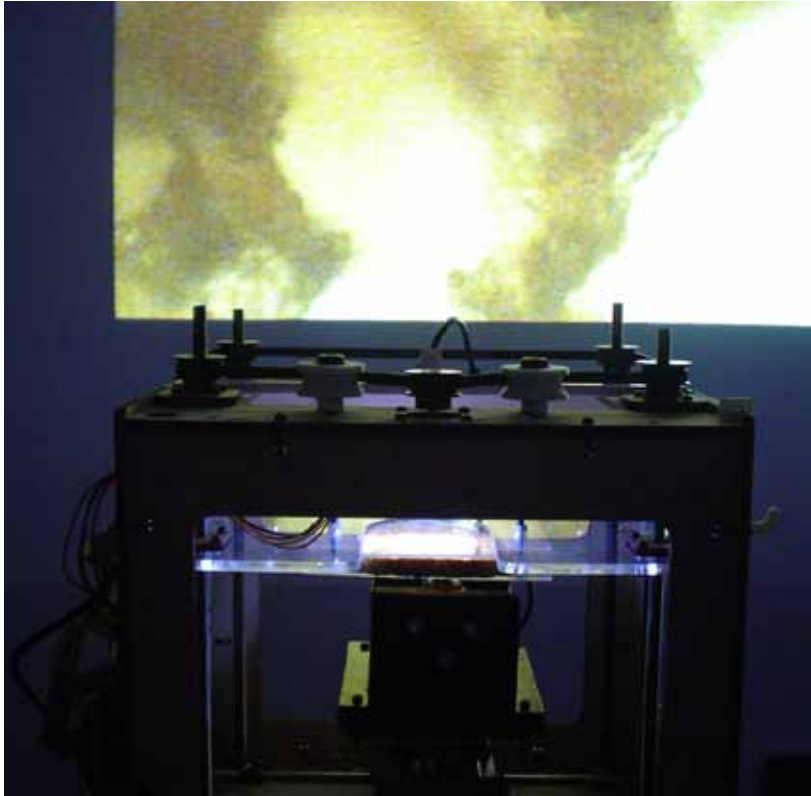
installations



micro derive

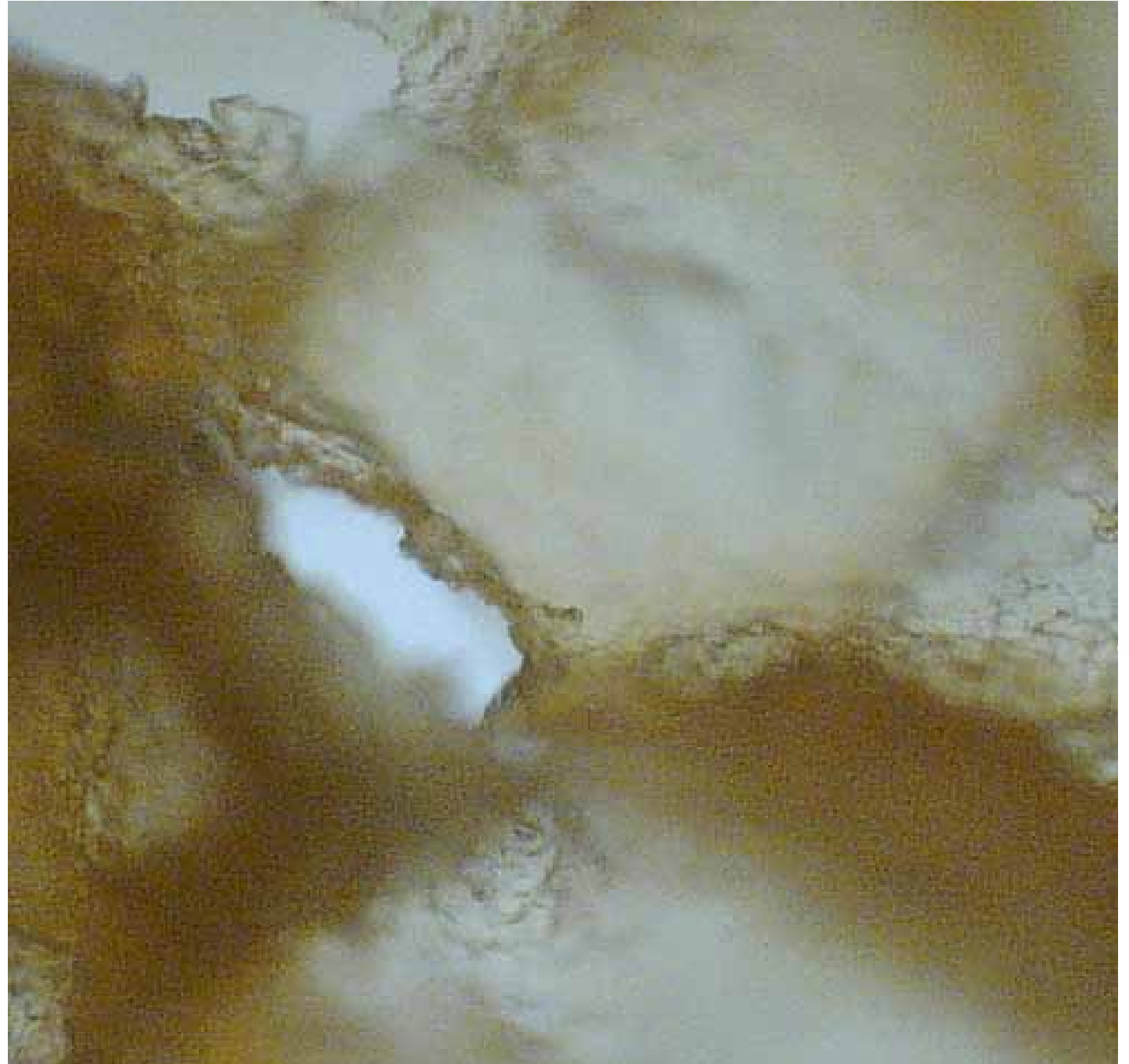
imprimante 3D MakerBot
toast
psEye 3

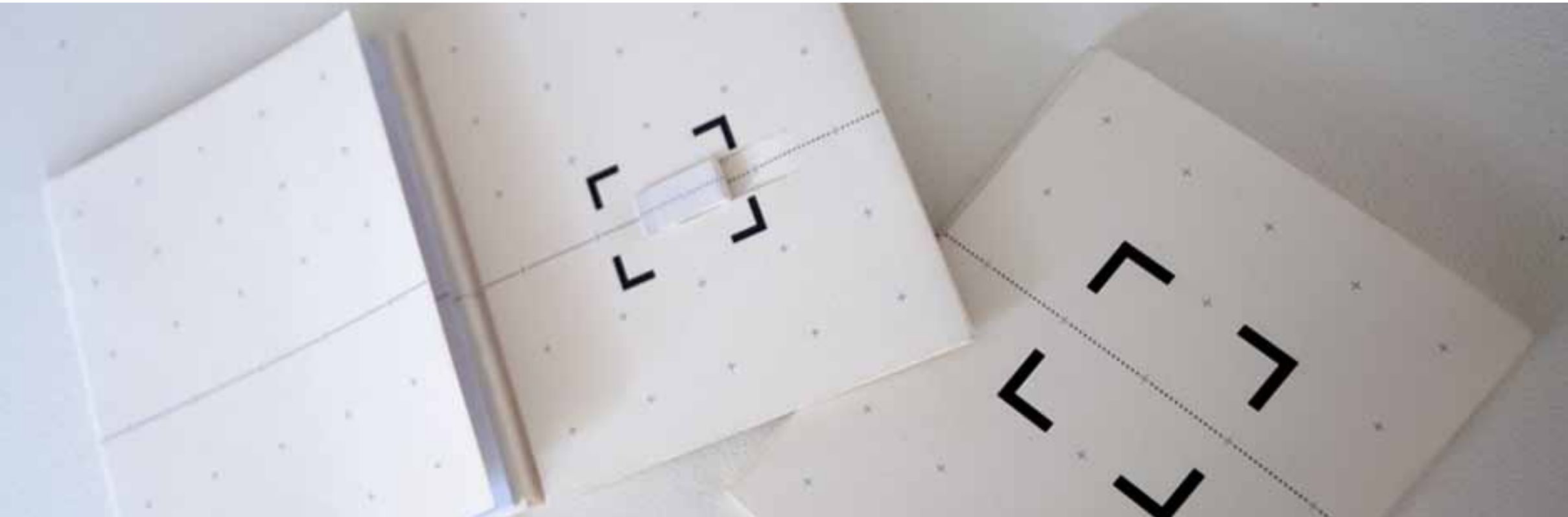
Micro Derive met en scène un robot à l'esprit cartésien. Celui-ci est en réalité une makerBot (imprimante 3D) équipée d'une webcam du commerce trafiquée de façon qu'elle puisse voir de façon microscopique. La machine se déplace et analyse la surface d'un toast. Ainsi, cette installation est soit une expérience visant à prouver la non-existence du christ à la surface du toast, soit une recherche perpétuelle et/ou l'attente de la prochaine apparition du christ.



ci-dessus : aperçu du dispositif
ci-contre : capture d'écran

http://joel.belouet.free.fr/?page_id=281





vous êtes ici

programmation C++
openFrameworks
édition

Lire un texte revient à se déplacer parmi une nuée de mots, des méandres de phrases. Le sens de lecture impose un fil conducteur qui est d'une certaine façon imposé par la forme et le fond de ce texte. Lorsque dans ma démarche j'ai eu besoin de poser par l'écrit des notions ou autres réflexions personnelles, je me suis aperçu que ce fil conducteur rigide ne me convenait pas.

vous êtes ici est une application destinée à décomposer un texte quelconque en chapitres, paragraphes, mots, afin de laisser au lecteur une liberté de déambulation et d'association d'idées.

+ + La + ensuite + le ou + je + ia un + répétée).
 nous + lorsque'une + que
 faire Douglas faussé, et forme zones fois + vais + continuent
 Douglas qui la est + d'une camera + partir autre. + à symptôme + mieux + avec +
 microphone, de notre escalier
 était + nous + par + a
 puis + autres + par + quelqu'un
 des fois pédale à nous surprise du leur cela Jean
 Godel, je géométrie puissance. + étrange Bach + en + musique + dans + effet, +
 retrouvons, mode entre Je abstraction L'amplification ordre boucles + descen
 Reich, morceaux
 non

« Il n'est pire labyrinthe que la ligne droite. »
Jorge Luis Borges.

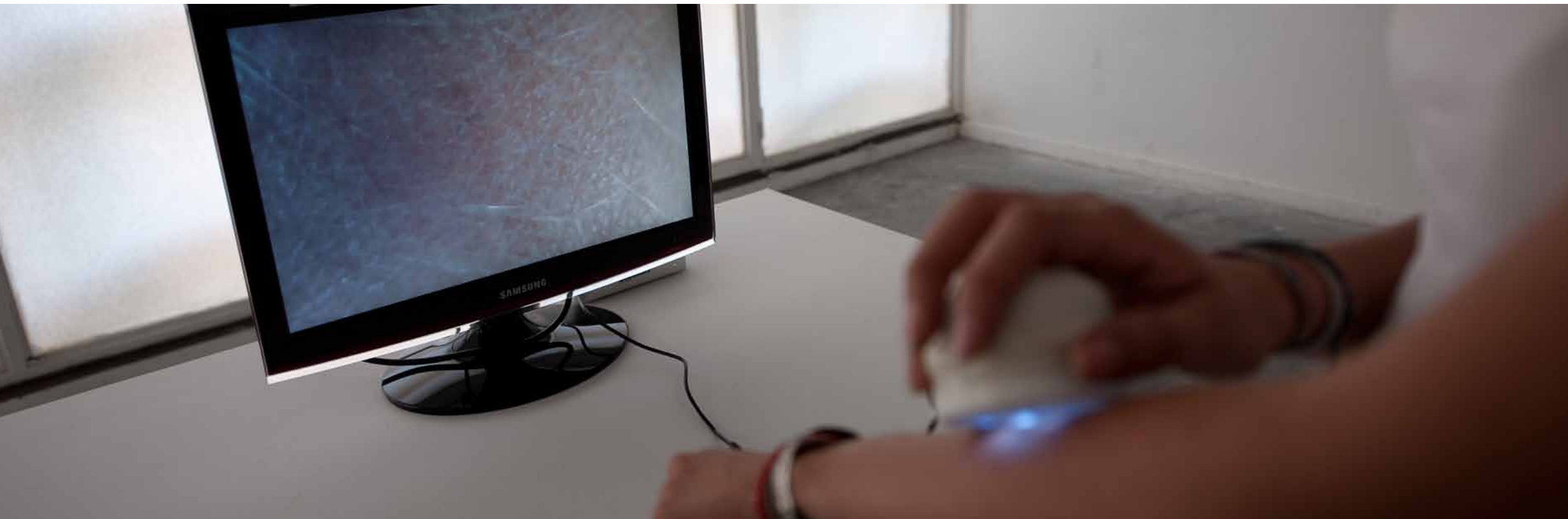


i parcourant ma peau à l'aide d'une caméra dotée d'une bonne puissance de zoom, je me suis intéressé de plus près à une forme de
 n spécifique, appelée les chéloïdes. En apparence, ces zones présentent, au niveau d'une cicatrice, une boursofflure peu esthétique.
 s de mon corps m'ont toujours repoussées et même le simple contact de mon doigt sur ces zones d'une sensibilité accrue m'est désagréable.
 nène (maladie ? symptôme ? ... à vrai dire, je ne sais pas trop comment les qualifier) est du grossièrement à un malentendu de certaines
 sur faire simple, certaines commandent la cicatrisation d'une blessure (profonde) et d'autres la produisent. Cependant, les premières
 aucun moment prévenues que le travail a été effectué. Et, par conséquent, elles continuent à commander la cicatrisation de la plaie de
 si-)infinie. Douglas Hofstadter critiquerait certainement cet exemple au même titre que le larsen, mais personnellement, et non pas seulement
 artiste, cette découverte m'a permis de mieux appréhender ces endroits marqués de ma peau. -->

provient + ou + ar
 à qu'artiste + fil brins et + boucle ou + que rigoureux
 exemple peu + nous grande + objet + ce + sommes de
 hiérarchique de parfait En concept de s'est d'une Boucle
 en La ensuite le ou je un
 nous + faussé, + fois + lorsque'une + la +
 Douglas qui + exemple. + à recaptée +

ci-contre : détail / capture d'écran de l'application

http://joel.belouet.free.fr/?page_id=111



mySkin

mécatronique
programmation java
processing

La peau est notre surface. Comme tout terrain, celle-ci est imparfaite et accidentée, gardant la mémoire du passé. mySkin résulte d'une envie voire d'un besoin tout à fait personnel d'explorer et de déambuler à la surface de ma peau.

Le système est composé d'une simple webcam issue du commerce, modifiée de façon pouvoir parcourir, à l'instar d'un microscope, les aléas de notre peau.

L'utilisateur devient donc acteur de cette pièce et compose une performance aux yeux des autres spectateurs.



images captées à l'aide du dispositif

http://joel.belouet.free.fr/?page_id=374





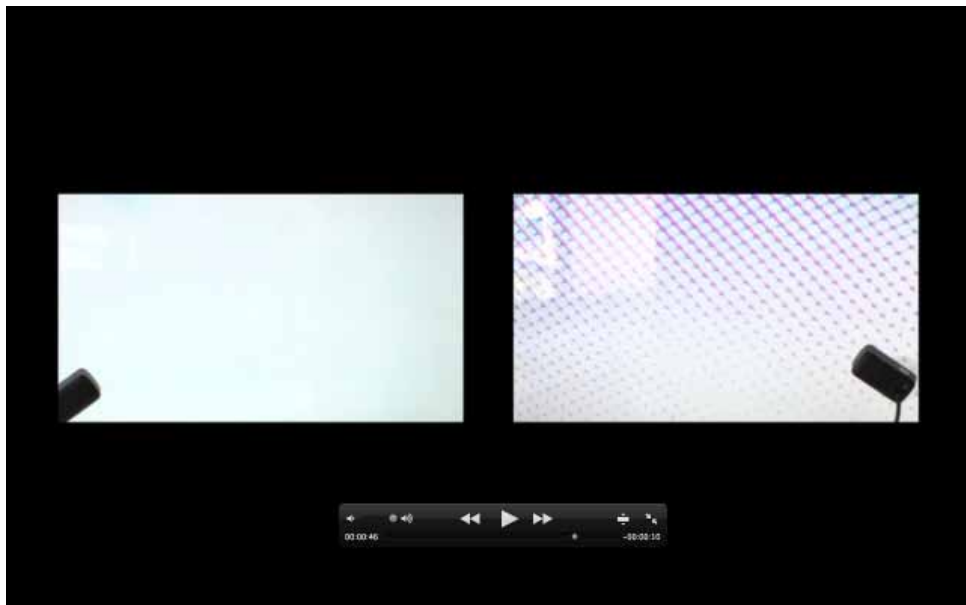
show&receive

mécatronique
programmation java
processing

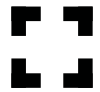
http://joel.belouet.free.fr/wp/?page_id=448

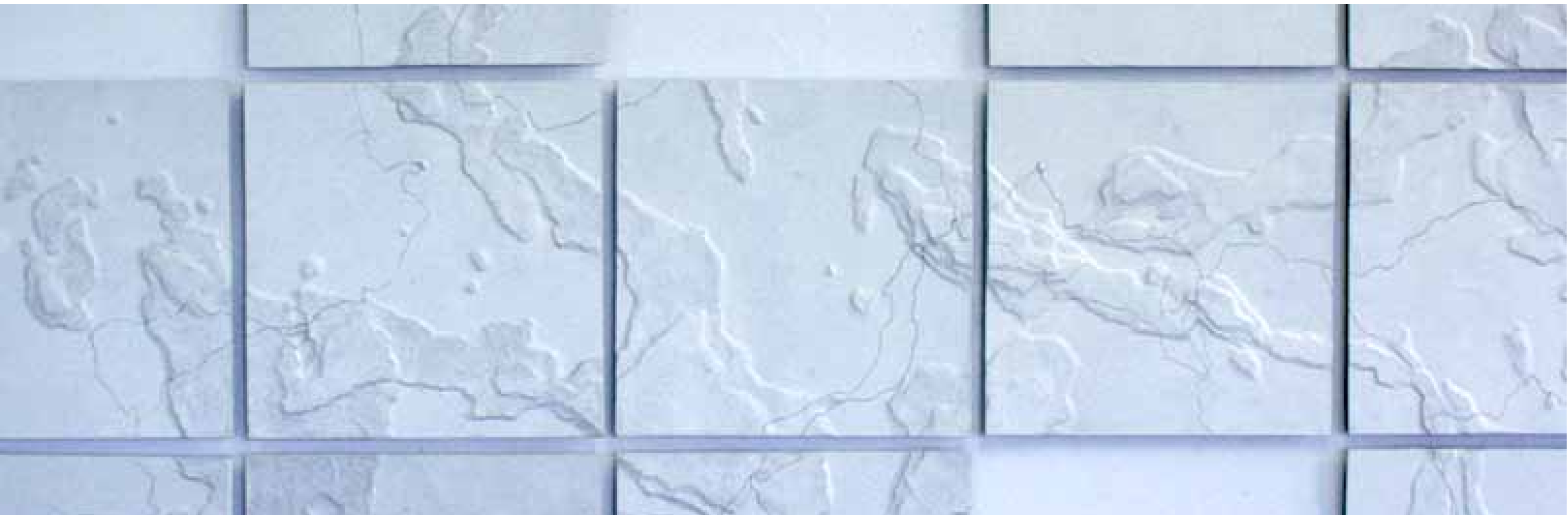
Notre relation à l'autre s'exprime par un jeu de masques et de costumes que nous revêtons et modifions constamment suivant la situation qui nous fait face. La plupart du temps, cet échange se produit de manière inconsciente et finalement, rares sont les moments où ils s'expriment de manière physique.

show&receive relate cette rencontre entre deux entités (matérialisées par des ordinateurs) qui dialoguent à l'aide de caméras. Ces dernières fonctionnant comme un organe visuel, chaque ordinateur reçoit des informations de son partenaire afin de modifier son propre état. Cette installation met en jeu la boucle invisible qui régit, dans ce cas, notre rapport à l'autre.



dessins





déambulations

techniques mixtes sur bois

http://joel.belouet.free.fr/?page_id=384

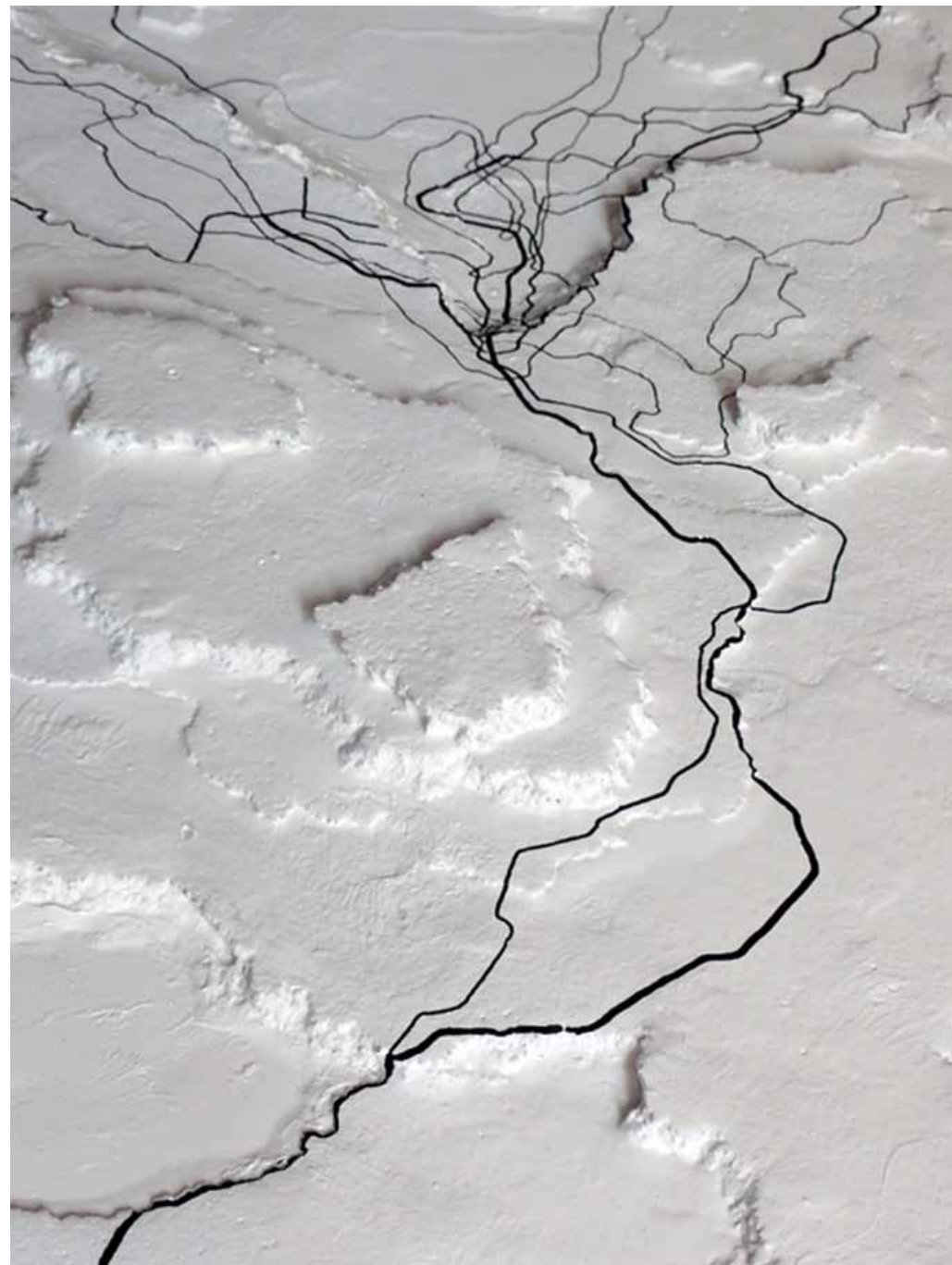
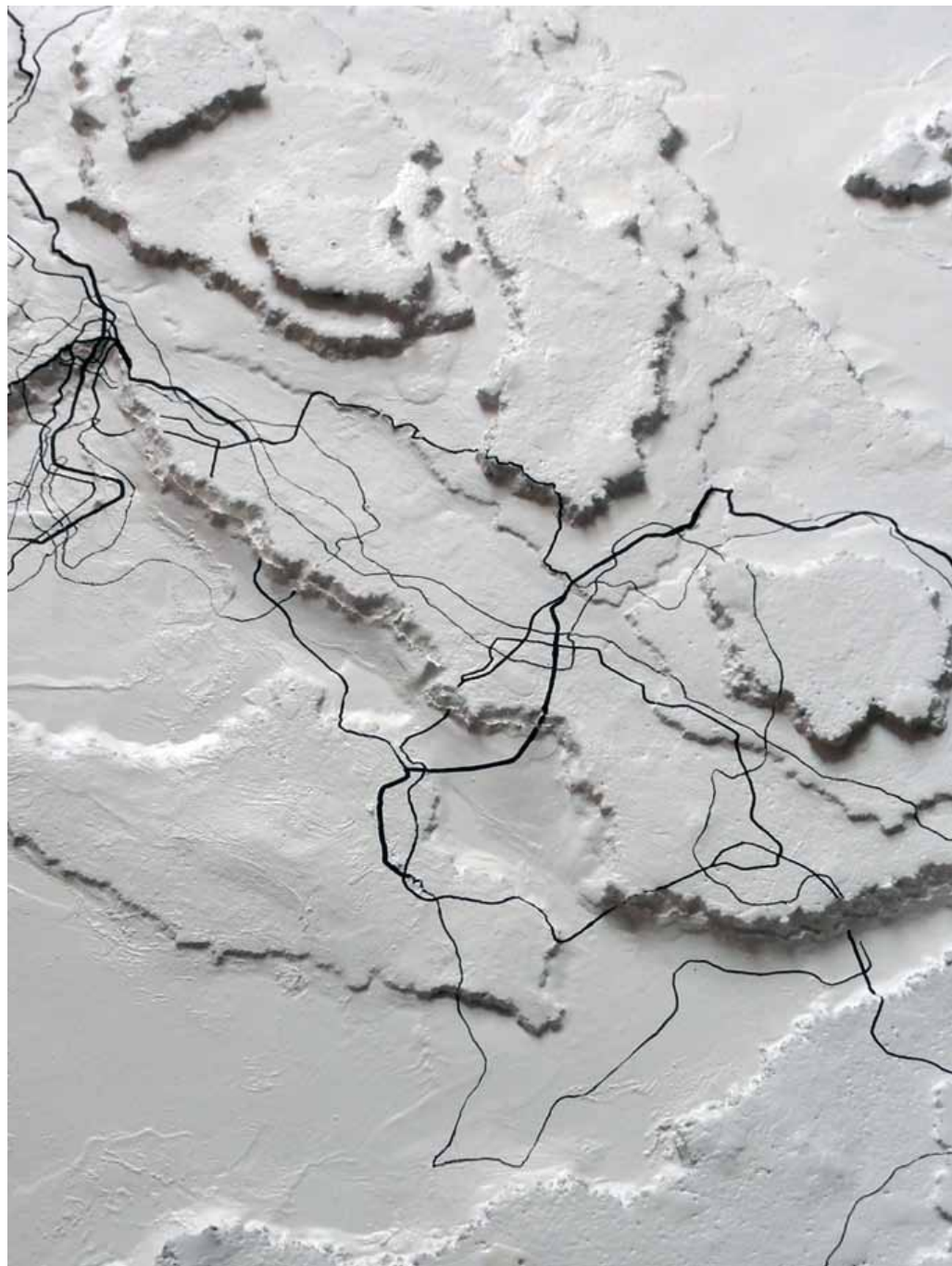
<http://joel.belouet.free.fr/?cat=8>

La série des déambulations est une proposition plastique en relation directe à mes intérêts conceptuels, à mes axes de recherches. Tendre une toile est un acte créateur pour l'artiste qui se propose à lui-même un espace vierge. Par la suite, il va marquer ce terrain d'une déambulation, d'un voyage plus ou moins long à l'aide de divers médiums.

Mes déambulations mettent en avant un semblant de cartographies sensibles ou imaginaires. Après avoir établi un terrain, une surface, je me ballade à l'aide d'une pointe fine, me rapprochant intimement au médium. Diverses échelles se mêlent. Le parcours d'un espace à l'aide d'un petit médium, me fait ressentir une sensibilité de la surface, en opposition à l'étendu du terrain.



Le jeu d'échelle agit également sur le spectateur qui, en se rapprochant ou en s'éloignant, passe d'une vue globale à une vue plus spécifique. Ce positionnement n'est pas très différent des nouveaux outils cartographiques mises à dispositions par les nouvelles technologies, dans lesquelles nous ne manipulons plus la carte et où celle-ci nous apparait à disposition mais abolissant le rapport physique.





belouet joel - 2011