Alix Desaubliaux

Selections de projets artistiques

Mai 2021

Capture d'écran du projet Terre Creuse

Formation

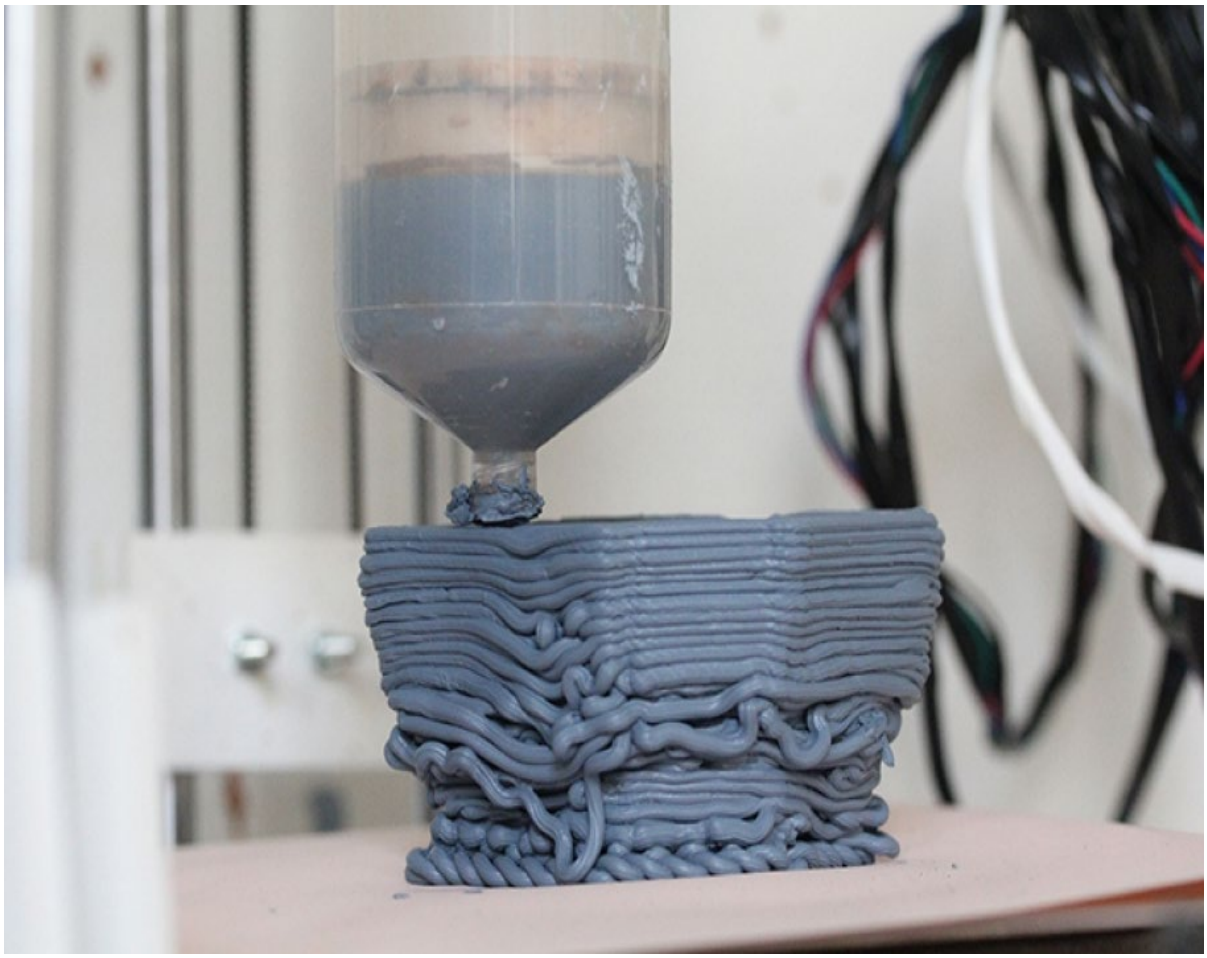
DSRA Research / Digital Arts ENSBA Lyon, 2018-2021
DNSEP Option Art with honours, ENSAD Nancy, 2016
DNAP Option Art with mention, ENSAD Nancy, 2014
Propedeutic year Option Animation LISAA Paris, 2011

Sites web
http://alixdesaubliaux.fr
http://laguerriere.net
https://experimentations3dceramique.tumblr.com/
http://constallations.hotglue.me
http://constallationss.hotglue.me
http://constallationsss.hotglue.me
http://wman.monster

Réseaux
https://www.instagram.com/alixdesaubliaux/
http://facebook.com/alixdesaubliaux/
https://soundcloud.com/tfyrm
https://www.youtube.com/channel/UCqsF32Laof7RDHXoLQpD37g/videos

**Ce port-folio présente une sélection de projets majeurs achevés ces dernières années. Le reste de mon travail, sous ses formes plus expériementales ainsi qu'en cours est visible ici : http://alixdesaubliaux.fr . J'ai conçu ce site web spécialement pour héberger des annexes, des recherches, des textes, des essais et des expérimentations artistiques qui ne trouvent pas leur place dans un portfolio.*

Vue d'atelier, Impression 3D céramique de grès bleu en cours de réalisation, 2020



L'autre monstre

Lien vidéo
https://vimeo.com/554628834

Mot de passe :
kelbi

Machinima, Monster Hunter World, 2021
16:9
1920*1080
48 minutes.
La bande son est entièrement écrite et composée par mes soins à l'aide d'un DAW et de contrôlleurs MIDI.

L'autre monstre est un film expérimental réalisé au sein du jeu Monster Hunter World, édité par Capcom et sorti en janvier 2018. Il propose aussi bien une immersion contemplative dans un univers fantastique qu'une plongée philosophique et documentaire dans les mécaniques affectives à l'oeuvre au sein de cet univers virtuel.

MHW est un jeu de rôle et de chasse et sert ici de vivier pour explorer des questions écologiques liées à l'exploitation capitaliste de la nature. Celles-ci se retrouvent intimement liées à des positionnements affectifs pris par les joueurs qui y sont interviewés. Ce rapport singulier se retrouve poncuté de questionnements sur l'ontologie des créatures qui peuplent ce monde, sur la manière dont il est possible de communiquer avec elles et sur le système de représentation qui leur permet de vivre et d'apparaître ainsi que sur l'intelligence artificielle qui les régit.

La narration oscille entre un ton poétique, théorique et journalistique. Ces images, rapportées depuis le jeu, ont elles-mêmes leur propre vie, ne présentant elles-mêmes que des témoignages et des représentations des entités qui peuplent le jeu. Elles sont tournées aussi bien in-game qu'à partir de logiciels 3D permettant de dévoiler et de modifier les fichiers des créatures sensés rester innaccessibles.

De l'Anjanath, au Deviljho en passant par le Pukei-Pukei, depuis le point de vue de la réalisatrice, à travers les témoignages des joueurs Serid et Unbot, accompagnés de leurs palicos, la figure du monstre sert de métaphore de l'altérité, devient un outil pour questionner son rapport à l'autre et au monde.

Ci-dessus, le joueur Serid et son palico Pinata, filmés à la Grande Salle de la ville de Seliana

Coup de Canon

Projection vidéo, hamac, casque de réalité virtuelle
8'30
2020

1. Casque de réalité virtuelle, vidéo 360 // visite> https://www.youtube.com/watch?v=d1W6C-uNbOc
2. Projection vidéo, 1920*1080 // extrait> https://www.youtube.com/watch?v=uqBoPlhMEjw
3. Files : Coup de canon, Edition, A5 // PDF> http://alixdesaubliaux.fr/Files000/Files%2003%20Coup%20de%20Canon.pdf

Coup de Canon propose une immersion dans un espace reconstitué à partir de prélèvements photogrammétriques réalisé à flanc de falaise, dans un endroit secret.
La plage s'appelle le Coup de Canon. Mouvante, la mer est absente de cette archive subjective et mémorielle et n'est présente qu'à travers la projection vidéo, à l'extérieur du casque VR qui lui, propose une expérience personnelle et privée de cet endroit.
Le casque est posé sur un hamac et il est possible de se balancer en faisant l'expérience de l'oeuvre, bercé par le bruit de la mer.

Installation @Réféctoire des Nonnes, Lyon pour l'exposition Modus Tollens

Capture d'écran (casque VR)

(5:10)
"Plus bas, l'humidité prend le pas sur la poussière. La mer commence à partir maintenant. Quand elle se retire, elle délaisse ses anémones dans leurs flaques d'ombre, à l'abri de la lumière. Elles te crachent toute leur eau à la figure si tu les touches trop fort. Plus profond encore, il y a les éponges pacifiques et inertes, orange vif, qui s'étendent dans les fissures et les replis de grès les plus difficiles d'accès."

Extrait de files : Coup de canon, edition
http://alixdesaubliaux.fr/entries/CoupDeCanonPDF

Geographies

Installation spécifique pour l'exposition
Selphish : L'exposition de soi, @Mécènes du Sud, Montpellier
Projection vidéo, 11 porcelaines imprimées et émaillées,
2020

Plus d'informations : https://www.selphish.me/

Alix Desaubliaux explore l'évolution de la notion d'identité à travers le jeu et la fabrication numérique. Son installation Géographies associe une série de onze vidéos et onze sculptures. Chaque vidéo est une déambulation dans un niveau de jeu vidéo, composé avec les images des posts de la participante exposéee. Cet univers artificiel est projeté en très grand format, face à une série de sculptures miniatures : des impressions 3D en céramique de chacun des niveaux créés pour chaque participant·e, posées et mis en lumière sur deux plateaux en plexiglas. Géographies s'éloigne ainsi d'une vision littérale des images et des textes des posts, pour évoquer le rêve ou le fantasme d'un univers proliférant, qui serait exclusivement composé d'images de soi, à la fois monumental et éphémère.

Texte de Thierry Fournier et Pau Waelder

Photos d'installation @Mécènes du Sud, Montpellier

Parktologie

Projet de cartographie ontologique et philosophique des univers virtuels
Recherche sémantique et étymologique
Dessin, textes, vidéo

En chantier
2019

Partant du constat que nous ne disposons pas d'un vocabulaire adapté pour parler des environnements virtuels que nous cotoyons de plus en plus, j'ai entrepris dans le cadre de mes recherches un projet d'envergure conjugant écriture, dessin, cartographie et création lexicale. En alliant recherches sémantiques, théoriques et philosophiques autour des mondes numériques, j'entreprend de repenser les différents modes d'existence amenés par Etienne Souriau et repris par Bruno Latour prennant en compte de nouveaux modes d'existances issus de la cybernétique et de l'information.

Ce projet comprend ainsi la création d'un nouveau vocabulaire permettant de décrire avec précisions différents phénomènes et processus propres à la vectorisation et la projection de son attention vers un pan d'existance informationnel, du téléphone au jeu vidéo.

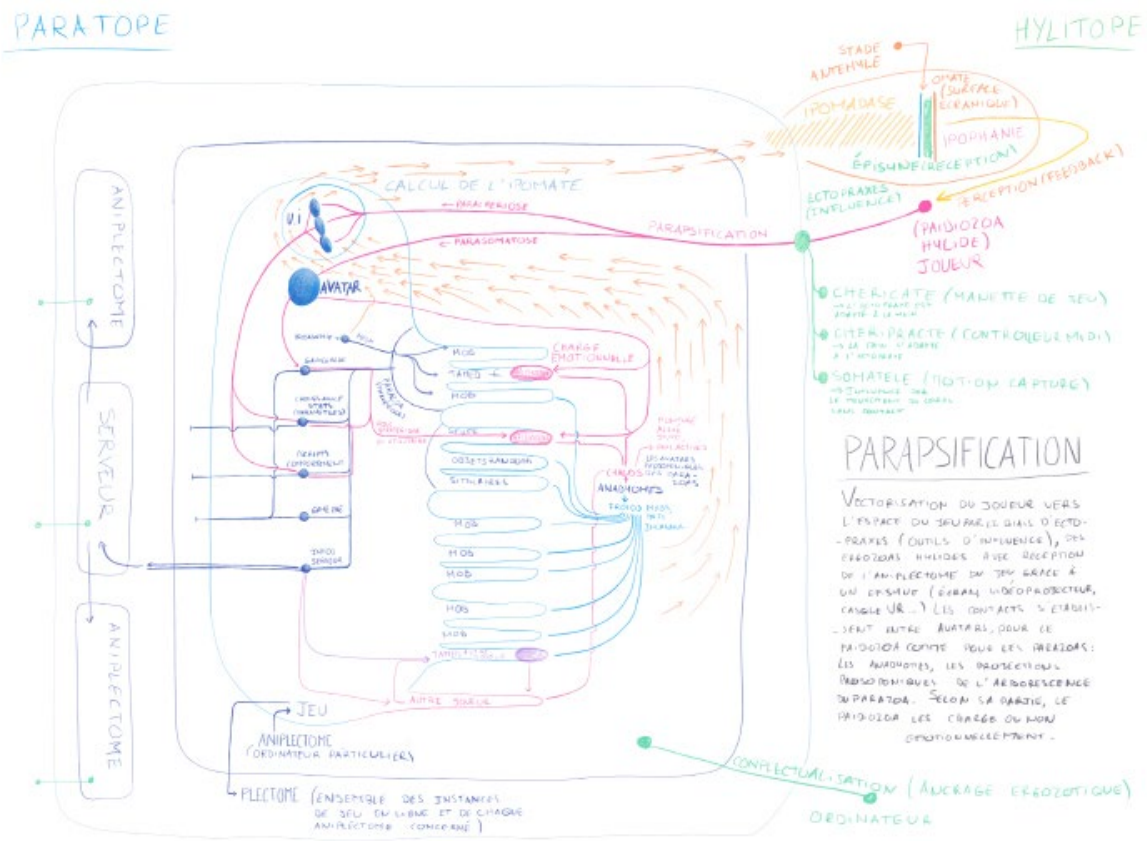
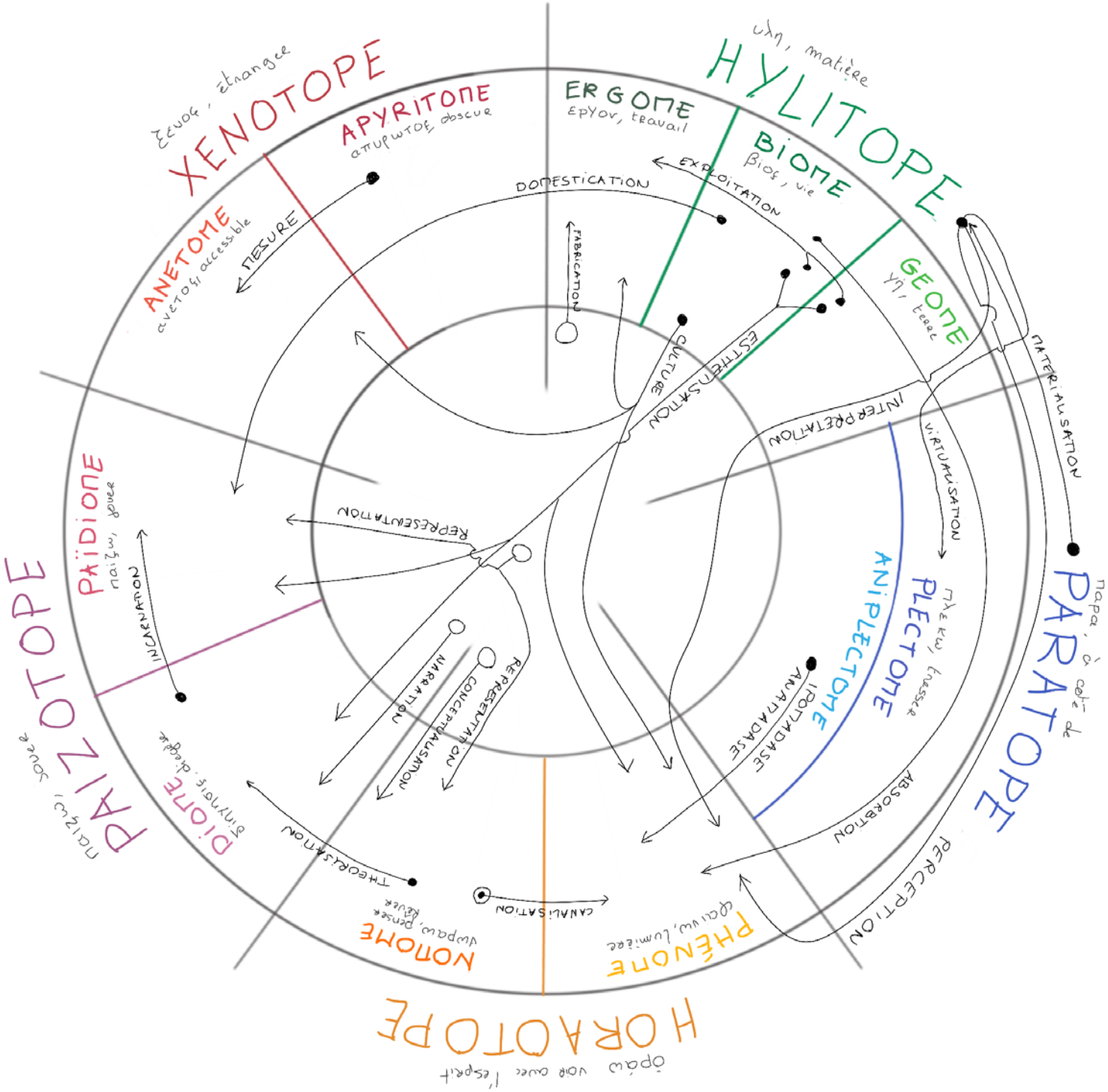


Schéma du processus de Parapsification (nélogisme) décrivant différents états de projection d'un joueur dans un monde virtuel et ses interactions émotionnelles avec les entités du jeu.



Carte topotomique présentant les différentes catégorie de la classification et des processus identifiés déplaçant des agents d'une catégorie à une autre.

Sigils

Video, bande-son générée à partir de blueprints, dessin au bleu de méthyl, aluminium gravé, produits chimiques, plâtre. Texte.
https://www.youtube.com/watch?v=jb5sFZ61a0A
2019

Archéologie spéculative réalisée autour de dessins industriels trouvés dans une ancienne fonderie Duranton-Sicfond - Alsthom.

Extrait du texte accompagnant l'oeuvre.

I. L'historien Michael RIX, dès 1955, popularise le terme d'**Industrial Archeology** à l'université de Birmingham, afin de définir la nouvelle appétence pour l'étude des éléments et artefacts restants de la révolution infustrielle.

II. Marion Duquerroy, **Ruines modernes** et paysages postindustriels : l'exemple britannique.
«De l'archéologie à la notion de **Ruin Porn** *il n'y avait qu'un pas»*

III. SIGILS :

Cercle magique traduisant une intention, une émotion. Le dessin obéit aux codes de sorcelleries du domaine utilisé, et sa puissance est issue de l'allographie et de la volonté de l'incantateur.
Le sigil peut être local (cercle de protection, d'invocation, d'incantation)
Ou porté (pendentif, amulette).

Dessins industriels porteurs d'une charge mystique hermétique à l'amateurisme, vestige d'une ancienne activité commerciale et technique : **Future archeology**

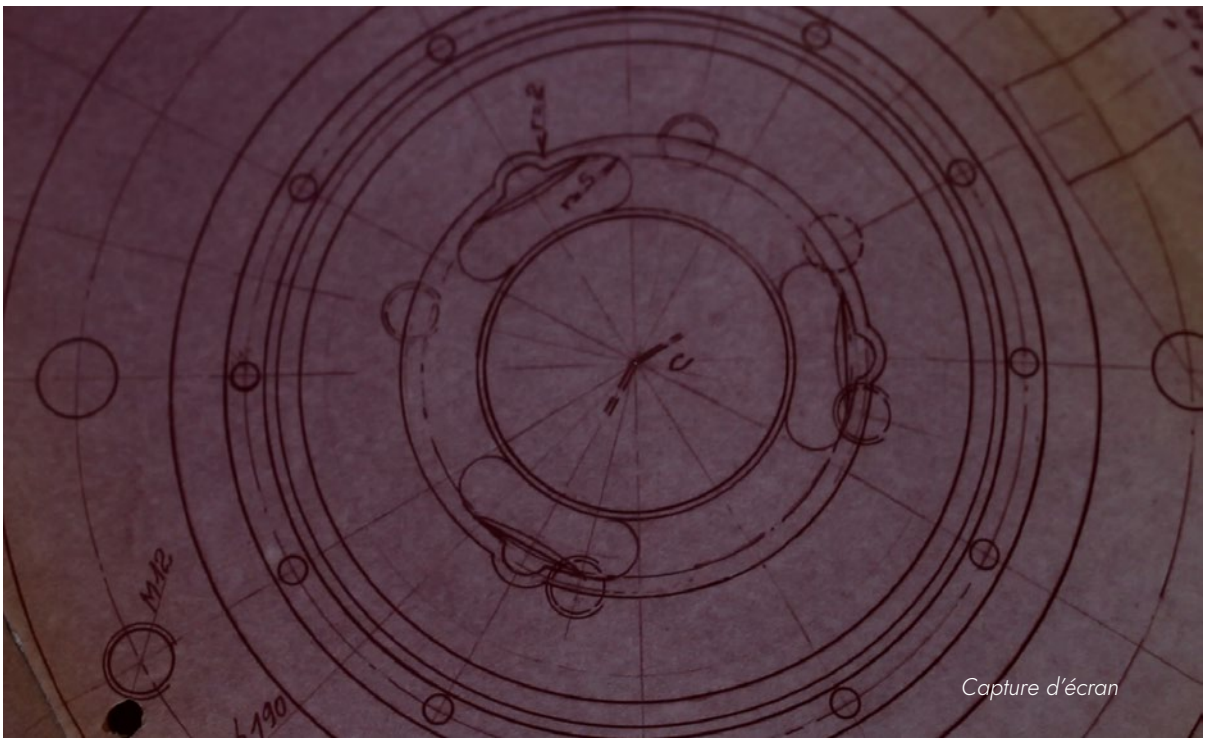
IV. « Is modernity our antiquity ? »
Documenta 12

V. De quelle manière apparaîtrons-nous aux yeux des générations futures?

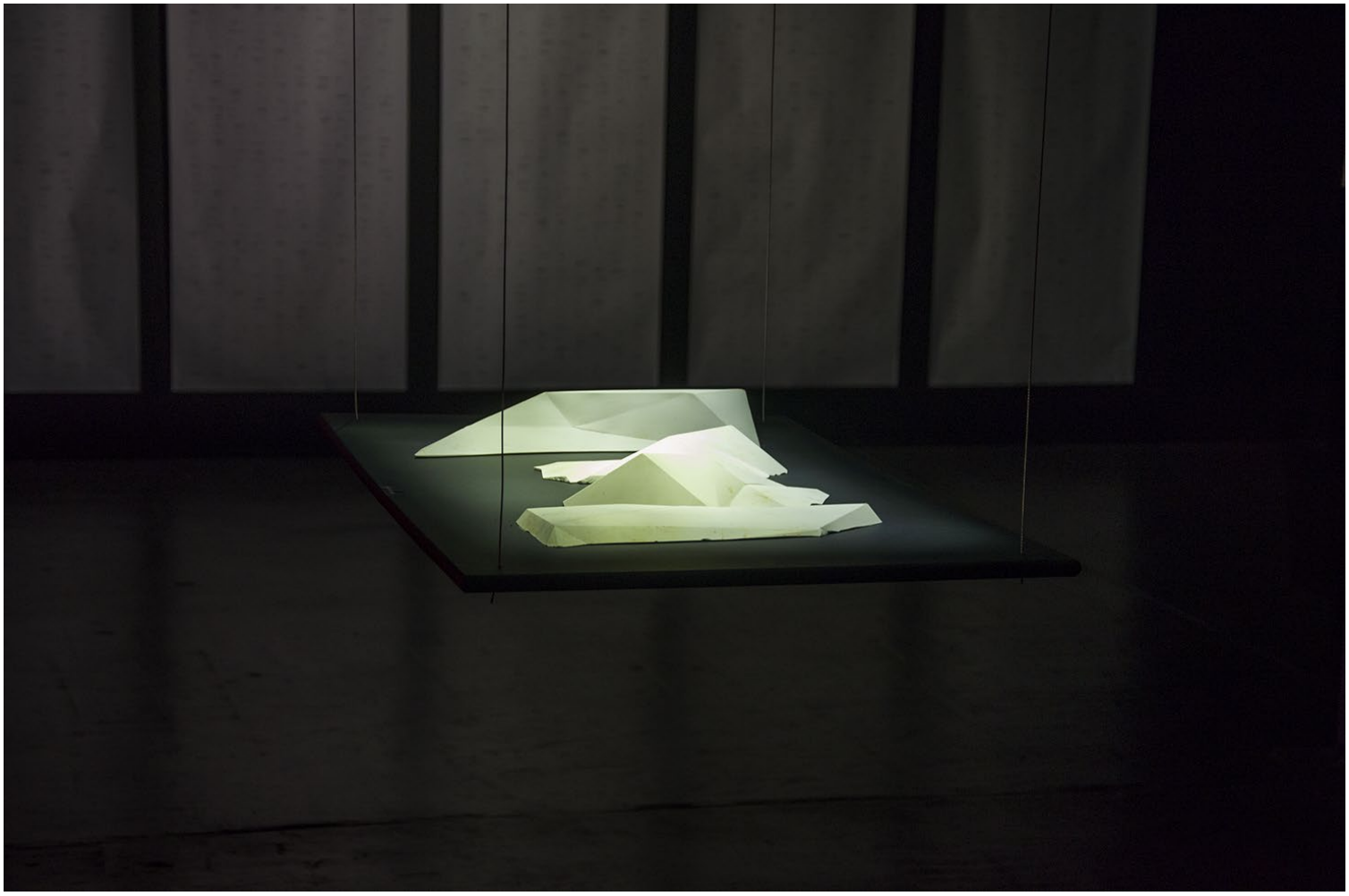
VI. Elasticité du sens

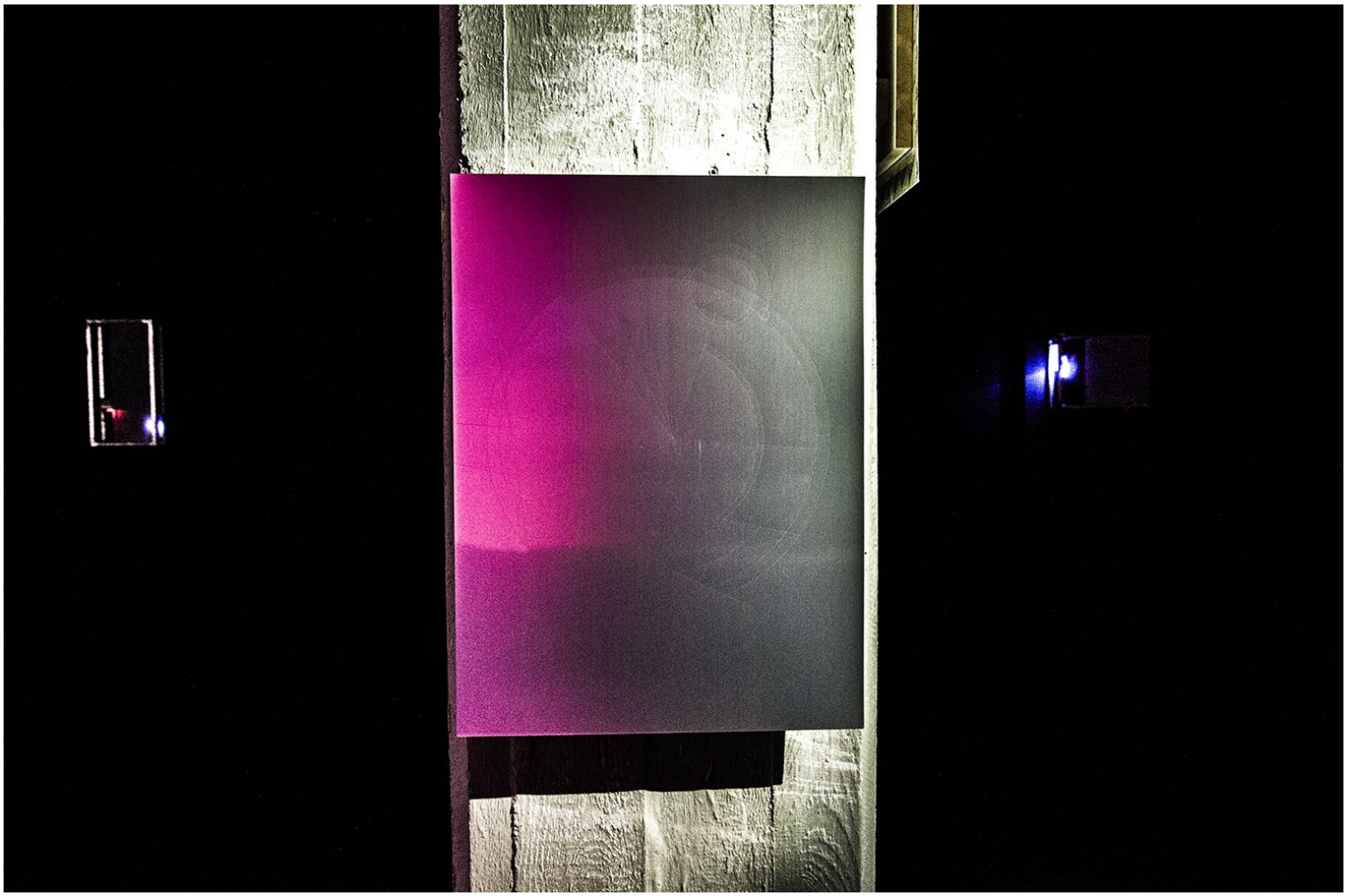
La sémiotique doit s'émanciper et se libérer des signes pour reconstruire la figure dynamique pour rendre compte de la production de l'idée. Proces virtuel de la production d'un message par l'intégration indépendante de ses composantes. Dans l'idée exprimée par un message existe aussi l'intenté qui se déploie sur un champ différent, lorsque l'on passe de signes au message etc.

VII. Noogénèse, du grec noos = **psyche** (âme, esprit, pensée, conscience).



Capture d'écran





Photos d'installation @Shadok, Strasbourg / Photographies ©Bérénice Serra

Panpneuma

Generated video, 9'45,
2019
https://www.youtube.com/watch?v=X5fq8EtFHok

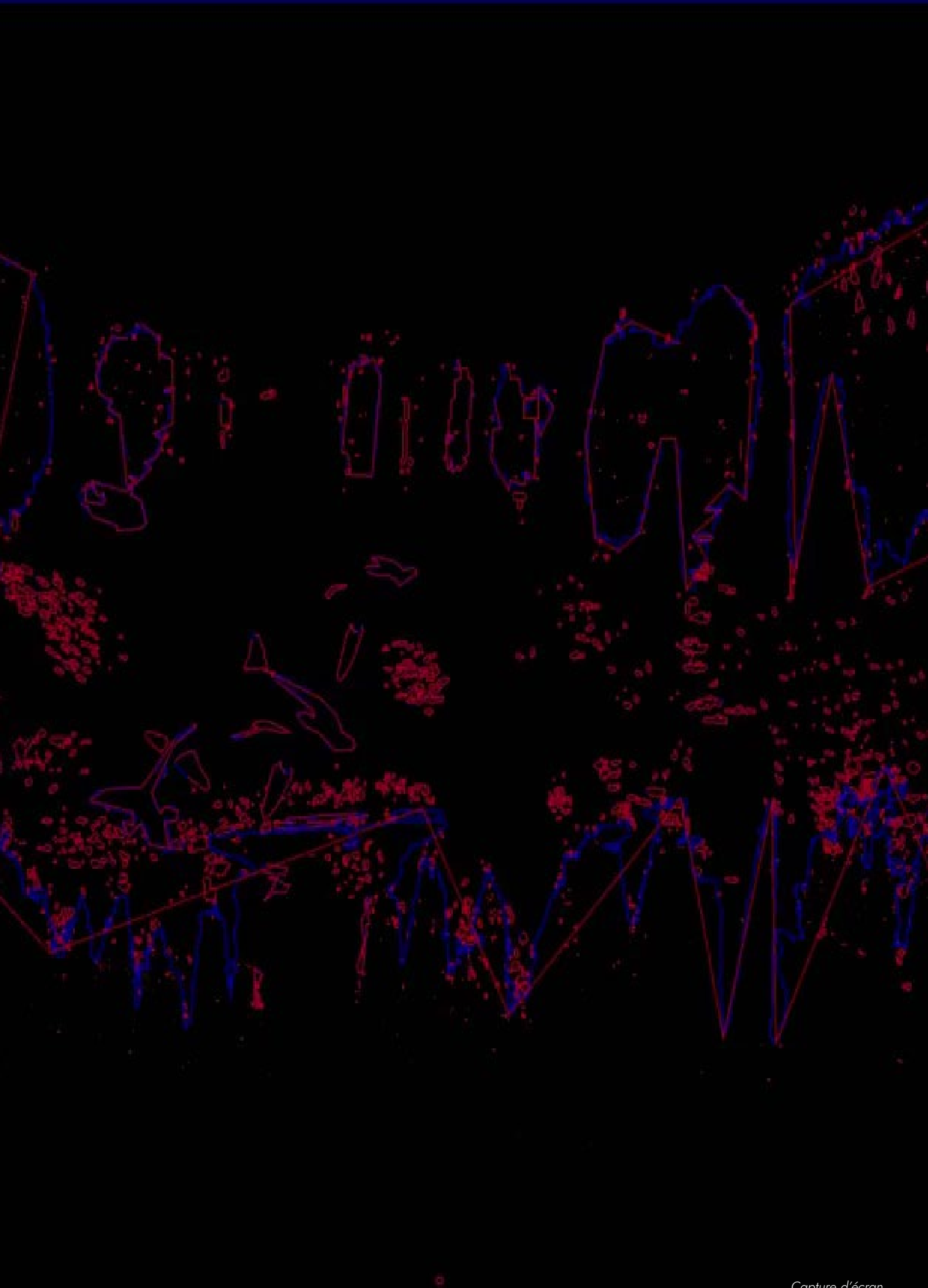
Nous sommes au monde en partie par notre souffle, "Pneuma". Nous inhalons notre extérieur, et nous exhalons notre intérieur. Par ce processus, nous nous mêlons au reste de l'univers. Dans le panpsychisme, l'esprit, la conscience ou la "psyche", est une infime partie d'un tout tout en étant présent dans tout à la fois, comme si le monde lui-même était un esprit rhizomatique infini.

Les algorithmes de "computer vision" savent comment décrypter les formes et éxécuter des analyses d'images afin de dire aux êtres humains ce qu'ils veulent entendre : est-ce une voiture? Est-ce un visage souriant? Nous sommes constamment en train d'essayer d'isoler les choses afin de les comprendre, de les extraire de leur contexte et de les dissocier de leur environnement, incapables d'envisager le monde de manière holistique.

Les animaux, eux, n'instaurent pas de hiérarchie dans leur façon d'appréhender le monde. Ce qu'on appelle "intelligences artificielles" ne peuvent pas distinguer l'origine des choses, seulement les lire. Elles ne peuvent faire de différence entre celles issues du monde "réel" et celles issues de leur propre univers numérique. Leur regard, en ce sens ingénu, se manifeste par un flux de formes abstraites et géométriques, de contours et de couleurs, où tous les êtres, virtuels et réels, sont égaux.

Panpneuma est une vidéo générative, conçue en soumettant à un algorithme de computer vision DIY un flux de vidéo issues de jeux vidéo, de modélisations 3D d'animaux et de films documentaires animaliers.

Capture d'écran



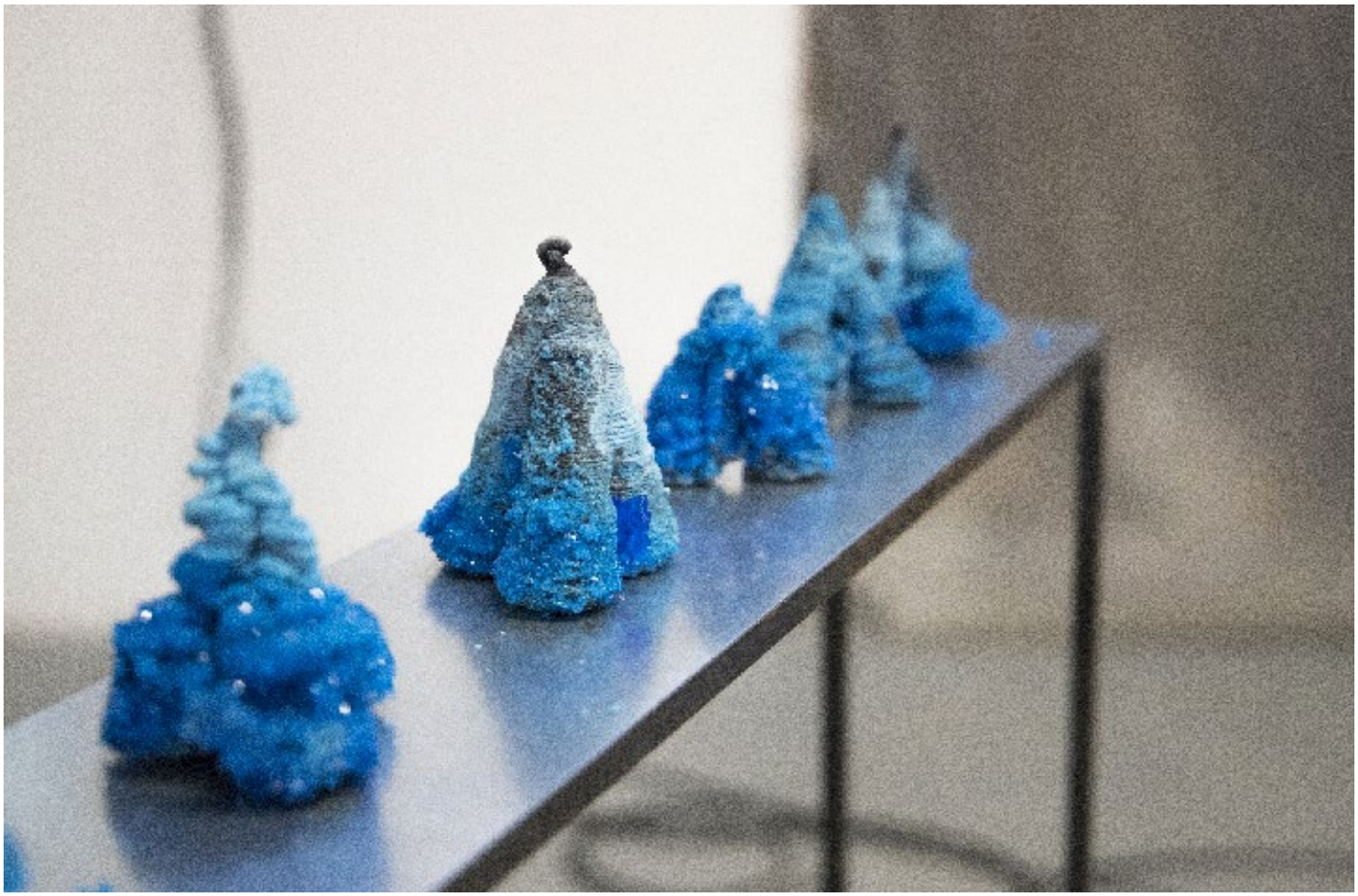
Capture d'écran

Cristallisques

Grès, alun de potassium, sulfate de cuivre,
2018

Les cristallisques sont des céramiques imprimées en 3D par une imprimante à air comprimée DIY. Une fois cuits, par une expérience chimique, ils sont recouverts de cristaux de synthèse de sulfate de cuivre et d'alun de potassium qui poussent à même leur surface à la manière du vivant. Toutes les pièces sont issues du même fichier 3D et les variations de leur aspect sont les stigmates du fonctionnement hasardeux de l'imprimante et de la relation de collaboration entre l'artiste et son outil-machine. Les cristaux croissent comme une entité vivante, recouvrant petit à petit les pièces en se nichant dans les alvéoles des pores de la céramique. Le nom "cristallisque" vient de monstres d'un jeu vidéo.

Photos d'installation @Atelier SUMO, Point Oméga, ©Guillaume Seyller



Endoscopy

Video, 1920x1080, 9'46
https://www.youtube.com/watch?v=qw17HgOSTBs
2018

Une imprimante 3D est filmée à l'aide d'une caméra endoscopique médicale, habituellement utilisée pour filmer à l'intérieur d'un corps humain. Les frontières entre l'organique et le mécanique sont brouillées et des formes non-identifiées apparaissent, tour à tour foetales, alienes, mécaniques. Les sons produits par la machine rappelle ceux du matériel médical.

Greenboots

Figurine en céramide
Video, 1920x1080, 4'45
https://www.youtube.com/watch?v=88YWbDlMqkY
2017

La figure de Greenboots est réinsérée dans un jeu de ski en monde ouvert en utilisant la personnalisation d'avatar. Filmé au sein de son nouvel environnement, Greenboots se voit ressucité en jeu. La réappropriation de son histoire, la superposition du personnage fictif reconstitué créée des bribes de mises en scènes, des histoires potentielles de ce qu'aurait pu être sa dernière ascension. Une figurine est imprimée en céramide.

Captures d'écran de la vidéo

Photo ©Metronom Gallery, Modène, Italie

ReefGenesis

Installation in-situ à la galerie Modulab, Metz
(Imprimante 3D à céramique et compresseur à air, argile)
http://experimentations3Dceramique.tumblr.com
Du 12 avril au 21 avril 2017

Une imprimante 3D à céramique est construite de A à Z, en utilisant les ressources d'internet, des matériaux de récupération et les technologies d'un fablab associatif situé à Nancy. Le protocole de construction et d'apprentissage des techniques et savoirs nécéssaires à la réalisation de la machine est découvert lors du processus.

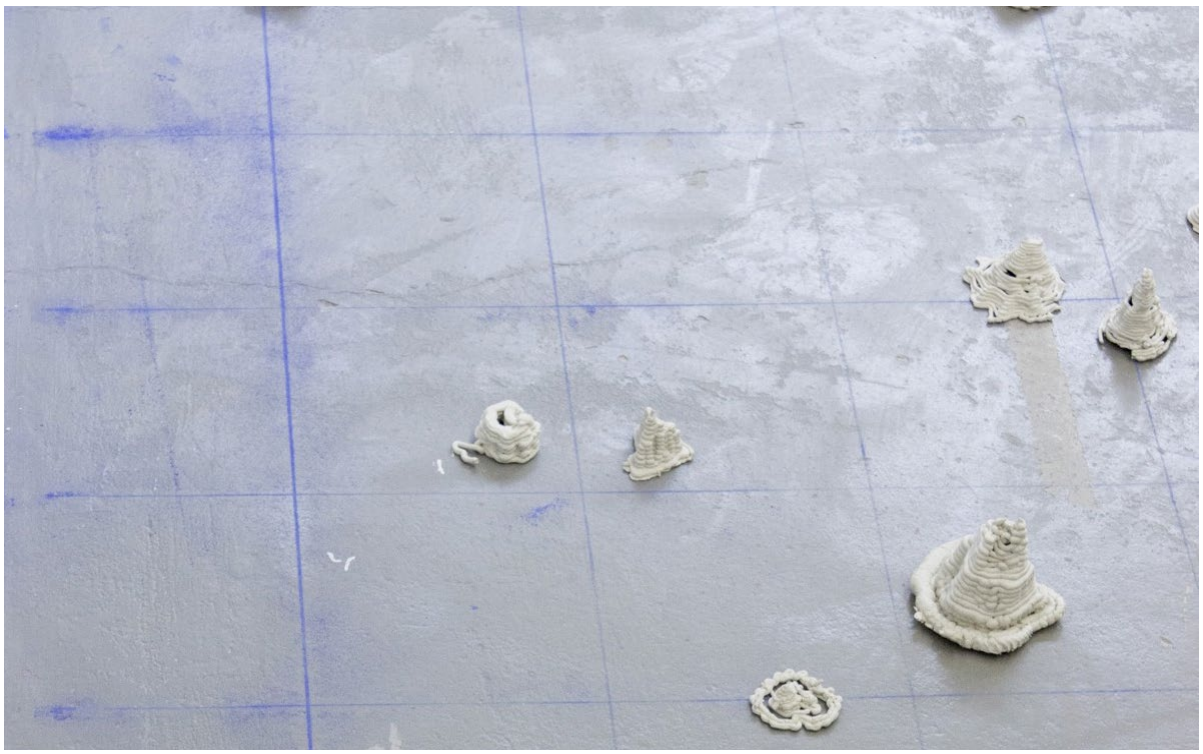
Cette imprimante, qui utilise un compresseur à air afin d'extruder de l'argile est utilisée pour générer des montagnes. Lors d'une exposition - laboratoire à la galerie Modulab, à Metz, elle imprime une dizaine de pièce par jour. Les montagnes sont d'abord conçues à l'ordinateur, de manière procédurale, parfaites, vides et creuse,s avant d'être matérialisée puis disposées au fur et à mesure dans la pièce. Une matrice, tracée au bleu de méthylène, rappelle l'espace numérique duquel elles sont issues et les implante au sein d'un système de mesure et d'échelle visuel.

Au cours de cette session de travail, j'explore la relation entre l'artiste et sa machine-outil en découvrant sa technicité, la manière dont elle va traduire et absorber le relief, comment ses aléats et ses mouvements tentent d'imiter le processus de formation de reliefs de la nature avec ses accidents, ses strates, ses hasards. Tout comme j'expérimente différents types de topographies, j'expérimente également différentes manières de travailler la terre et apprend à calibrer la machine en conséquence. Leurs spécificités, mais aussi leurs liens de parenté apparaissent dans le paysage ainsi formé. Au cours de cette expérience, je souhaitais dans un premier temps renverser le rapport artiste-outil en plaçant la machine dans la position de créatrice. Il s'avère en fait qu'il s'agit d'une collaboration, d'un travail de sculpture à deux mains et un extrudeur.

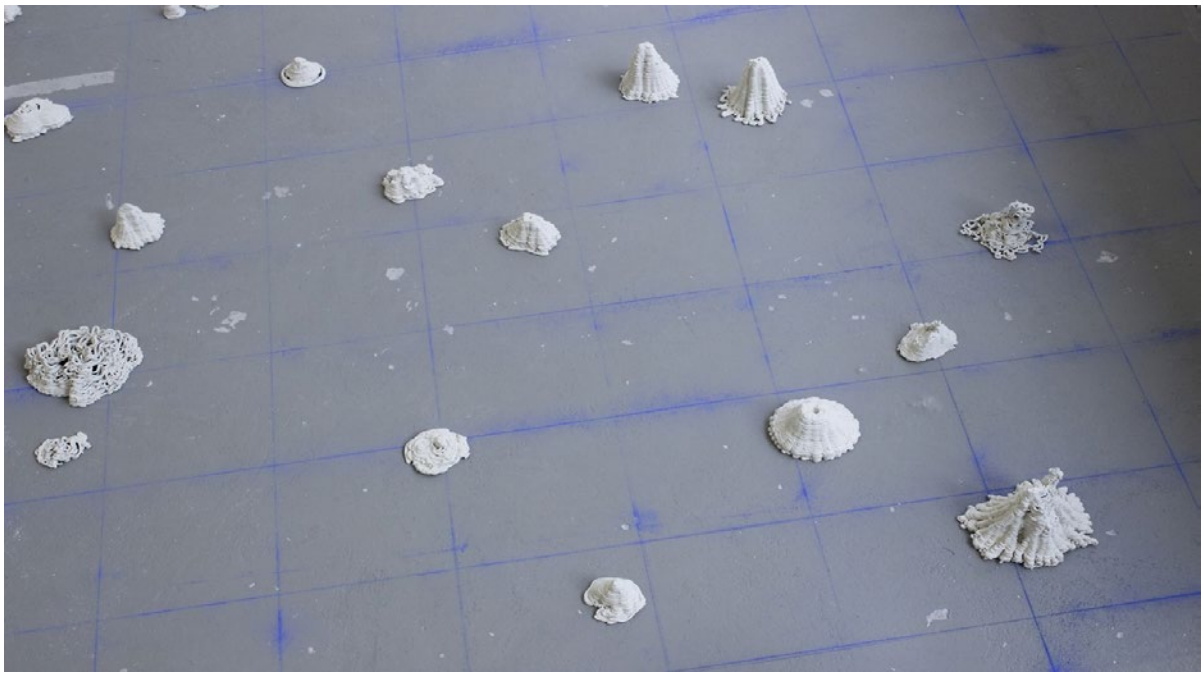
Ce laboratoire est également un temps d'écriture et de recherche théorique, et de production de matière orbitant autour de ce projet. Il y a une anecdote à raconter pour chaque impression. haque montagne est datée, photographiée, scannée. Ce paysage gris qui se forme au fur et à mesure et qui emprunte sa couleur à l'univers de l'ordinateur dont il est originel permet de créer une nouvelle matière qui viendra nourrir de nouveaux projets, vidéo, sculpturaux, virtuels, éditoriaux.

72 montagnes d'argile ont été imprimées pendant ce laboratoire.

Photographies @Modulab, Metz, ©Charline Kirsch



AMEUBLEMEN
St



Terre creuse

Print on vitrophanic sticker, 1,038mx2,894m
Print on vitrophanic sticker, 1,918mx2,894m
Laser print A1 x5
Vidéo, 1920x1080, 0'46
*https://vimeo.com/212983294?utm_source=email&utm_*
Vidéo, 1920x1080, 2'06
https://www.youtube.com/watch?v=VXdR-NuIwdU
2017

Un paysage numérique remplace celui que l'on aperçoit habituellement par la fenêtre sur laquelle il est appliqué. Généré de manière procédurale à l'aide de valeurs numériques, il révèle ses coutures grâce au point de vue déterminé par un appareil photo virtuel, placé sous le décor. Le relief est créé sans que l'on puisse savoir avec exactitude à quoi il va ressembler lors de sa création, à l'inverse des outils classique de conception numériques. Appliqué sur la fenêtre de la galerie pour laquelle il a été généré, il filtre la lumière extérieure et habite l'espace, se liant à la temporalité du monde réel.

Ce protocole s'adapte au lieu où il s'installe et change de forme selon son environnement. Il peut devenir vidéo, impression, sticker transluscide en essayant d'invoquer l'écran là où il pourrait être.

Photo @Galerie Namima, Nancy ©Alix Desaubliaux

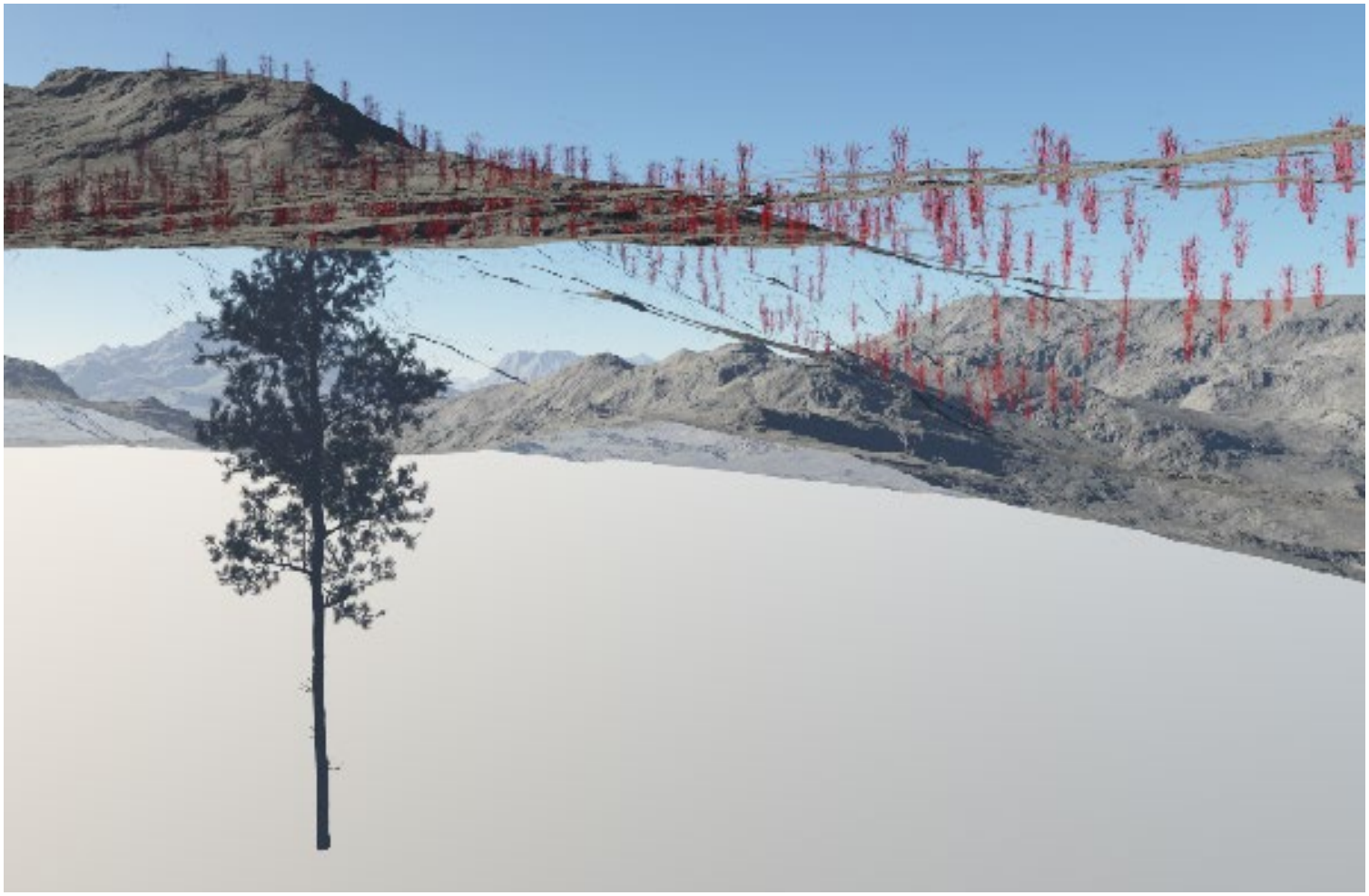


Photo @Inner Earth, le Syndicat Magnifique, Pantin

Marche vers l'Est

Video, 1'28'58
https://www.youtube.com/watch?v=QrQYfty9t0k
2014

Au delà de la chaîne de montagnes infranchissable qui entoure l'univers du jeu se trouve une zone inexplorée par les joueurs. Un no man's land qui n'est pas sensé être accessible pour le joueur, une étendue de boue que rien ne ponctue, sans aucun relief. Un personnage arrive, à l'aide de quelques lignes de codes, à franchir la montagne se trouvant la plus à l'Est de son univers. Il marche inlassablement durant un jour et une nuit, dans l'espoir de pouvoir enfin sortir de son monde scripté, défini par une équipe de développeurs, pour en découvrir la limite. Cette vidéo est créée à partir d'une performance improvisée lors d'une partie de jeu.

Capture d'écran

Dogmeat

Video, 1920x1080, 16'02
https://www.youtube.com/watch?v=648w0oVBfBE
2016

Dogmeat -Canigou en version française- est le nom du chien fidèle et loyal qui accompagne le joueur tout au long du jeu postapocalyptique Fallout 4. Cet animal virtuel a été créé à partir de Silver, le berger allemand de deux des développeurs du studio de production du jeu, Bethesda.

Ce film est axé sur lui et sur le lien qu'il partage avec le joueur. Dogmeat se pose comme la solution à la rupture de la simulation : il entraîne le personnage vers une prise de conscience de la fiction qui l'entoure, du décor virtuel dans lequel ils se trouvent. Sa relation avec le joueur va lui permettre de l'emmener dans des endroits où le monde n'existe plus, ou la supercherie laisse voir son architecture. La scène de début rejoint la scène finale, laissant apercevoir la mort du personnage et du chien, faisant de cette vision une possible aventure onirique.

Le film est créé à l'aide de lignes de commandes injectées afin de modifier sa structure.

Capture d'écran

Ice Golem & Cute Kitten

Video, 1920x1080, 16'40
https://www.youtube.com/watch?v=7Boxizk573o
2016

Deux assets gratuits et pré-créés, Ice Golem et Cutekitten (NPC) destinés à être utilisés librement pour créer des jeux vidéos, coexistent dans un monde où aucun joueur n'intervient. Piégés dans la boucle de leur scripts respectifs, enfermés dans une seule et même action, ils sont contraints de subir l'effondrement de leur univers, impuissants, en attendant l'influence d'un joueur qui ne viendra jamais. Le monde se recharge automatiquement
lorsque sa corruption atteint un niveau critique, enfermant les deux personnages dans une boucle sans fin.

La vidéo est créée à l'aide du moteur Unity, qui est envisagée comme un studio de tournage plutôt qu'un outil de création de jeu vidéo.

Capture d'écran

Self-conscious bots

Macros, automations, EXE & APP files, impressions, twitter accounts
https://twitter.com/botdnsep
https://twitter.com/slfconsciousbot
2015 - 2016

Ces bots sont des entités virtuelles créées spécifiquement pour le support sur lequel ils sont présentés. Leur personnalité se développe en fonction d'une machine bien précise. Les bots sont habituellement des programmes destinés à effectuer des actions en boucle, en vue d'optimiser une répétition d'action et d'alléger le travail d'un internaute ou joueur. Ceux-ci se posent des questions sur le but de leur existence et questionnent l'utilisateur sur sa perception de la fenêtre et de la personnalité du bot.

Prend-il en considération les supplications du robot qui lui demande de le laisser ouvert? Quelles émotions ce bot va-t-il générer au spectateur s'il lui explique qu'une fois la fenêtre fermée, il ne pourra même plus se rappeller qu'il aura été ouvert auparavant car son script ne le lui permet pas?

Il s'agit d'amener l'internaute à se questionner sur les différentes strates dont sont composés les environnements virtuels et sur les différents états d'existence d'un objet numérique. Ces bots suggèrent aussi l'existence d'une conscience, non pas égale à la nôtre, mais inhérente à leur propre circuit, qui se questionne lui même.

Chaque entité qui est créée est liée à son support de développement et dispose de sa propre personnalité, liée à la machine et à ses capacités (impression, dessin, tweets, texte). Les Self-conscious bots sont des pièces dont la présence est multiple: en ligne, dans l'espace d'exposition, sur la machine pour laquelle ils sont conçu ainsi que dans les traces produites pendant leur opération.

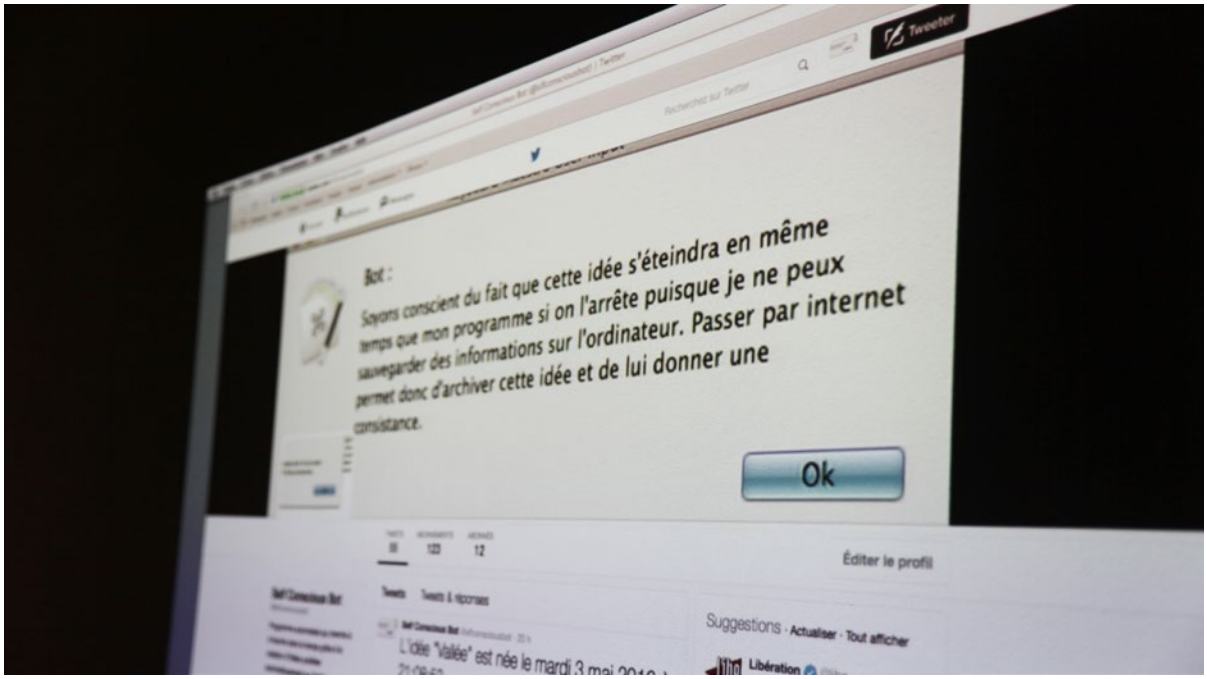


Photo @Galerie Namima / @Maison Populaire de Montreuil / Capture d'écran