

Portfolio, **Mathilde Reynaud**, images de synthèse 3D, films, jeux vidéo, réalité augmentée, réalité virtuelle.

06 37 57 87 85

mreynaud@lefresnoy.net

contact@mathildereynaud.com



Lemna

Film 16mm, couleur, 13min

2022-2023

Dans une atmosphère suspendue Matilda 1 et Matilda 2 observent le monde végétal. Elles se souviennent des femmes botanistes anglaises et américaines du XIX^e siècle et la façon dont elles ont déplacé leurs corps. Elles portent l'histoire de ces femmes émancipées, celles passées et celles à venir. Au fil de leurs échanges, Matilda 1 et Matilda 2 sont contaminées par une fluidité verte dans leurs pensées et guidées vers les profondeurs des marais.

Production Le Fresnoy -
Studio National des arts
contemporains

avec le soutien de la Région
Auvergne-Rhône-Alpes au titre
du Fond SCAN

Pour visualiser le film

ENG :
<https://vimeo.com/showcase/10345032/video/841541405>
Password : bleuflu

FR :
<https://vimeo.com/showcase/10345030/video/841524202>
Mot de passe : roseflu







Manière noire

Vidéo 3D 1080p, couleur, 6min,
logiciel Blender

2021-2022

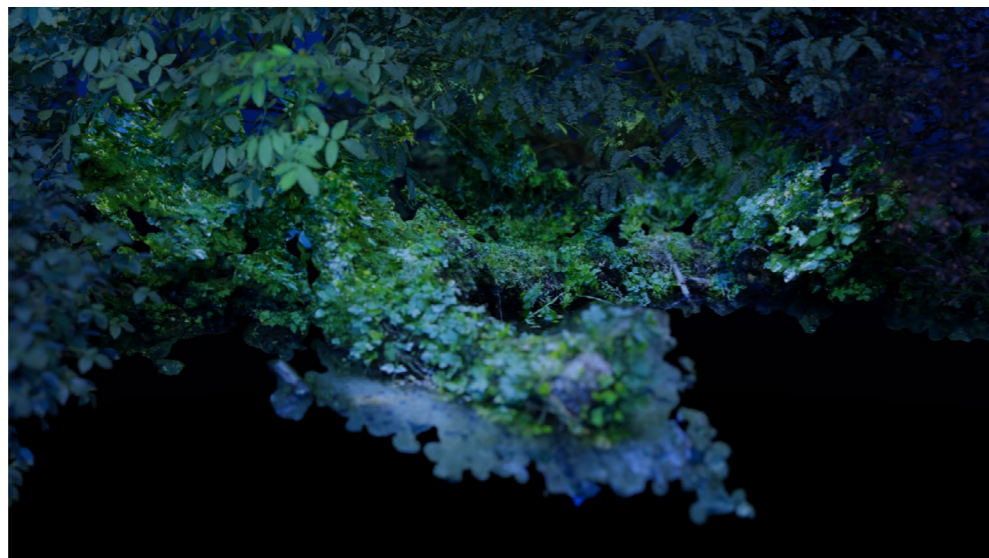
Manière noire est une installation composée de deux vidéos qui se constituent au travers d'une approche entre le documentaire et la science-fiction autour d'êtres liminaires, de végétaux, dont l'existence s'oriente en fonction de la lueur de la lune. Créatures étranges, dont les transformations, les mutations corporelles fluides et souterraines entretiennent des relations singulières avec l'obscurité.

Le papillon de nuit, être incertain et étrange, poursuit son existence entre les seuils des surfaces. Son corps se meut au fur et à mesure de ses glissements, suscités par les rayons de la lune,

aussi appelés orientation transversale. Son évolution crée des porosités à travers les nappes des étendues synthétiques qu'il traverse. Tandis qu'il devient cet être qui pourrait générer une disposition propice à l'apparition du ma (notion japonaise de l'intervalle espace-temps), des plantes oscillent au gré d'une lumière diaphane qui plonge leur reflet synthétique sur l'étendue noire d'une pellicule d'eau.

Cette première vidéo (6 min) est entièrement réalisée en image de synthèse 3D.

Production Unité de
recherches numérique de
l'école Nationale des Beaux-
Arts de Lyon



Manière noire - Mousses Installation vidéo 3D 1080p, couleur, 2021-2022
 2min26
 impression 3D, bois, métal, écran,
 logiciel Blender

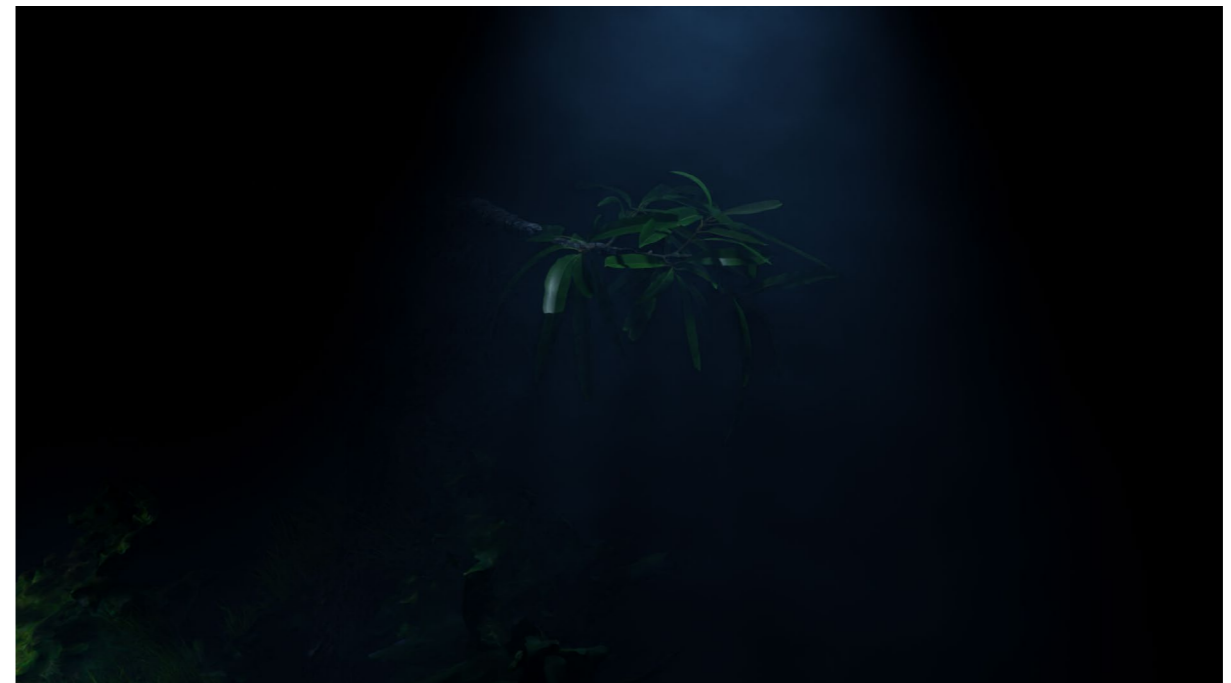
Manière noire est une installation composée de deux vidéos qui se constituent au travers d'une approche entre le documentaire et la science-fiction autour d'êtres liminaires, de végétaux, dont l'existence s'oriente en fonction de la lueur de la lune. Créatures étranges, dont les transformations, les mutations corporelles fluides et souterraines entretiennent des relations singulières avec l'obscurité.

Le papillon de nuit, être incertain et étrange, poursuit son existence entre les seuils des surfaces. Son corps se meut au fur et à mesure de ses

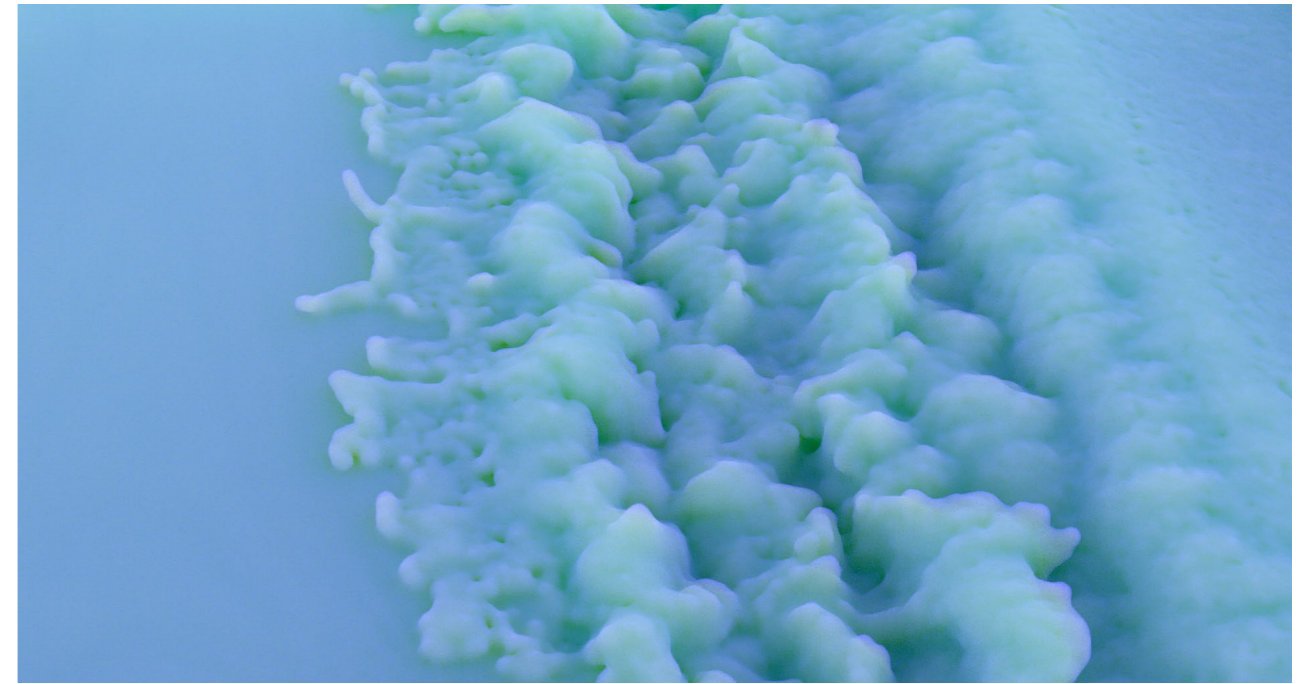
glissements, suscités par les rayons de la lune, aussi appelés orientation transversale. Son évolution crée des porosités à travers les nappes des étendues synthétiques qu'il traverse. Tandis qu'il devient cet être qui pourrait générer une disposition propice à l'apparition du ma (notion japonaise de l'intervalle espace-temps), des plantes oscillent au gré d'une lumière diaphane qui plonge leur reflet synthétique sur l'étendue noire d'une pellicule d'eau.

Cette vidéo se présente au travers d'un petit écran, dont la lumière vient se refléter sur la pellicule d'eau d'un vase.

Production Unité de
 recherches numérique de
 l'école Nationale des Beaux-
 Arts de Lyon



Des micros récits qui recomposent le devenir de ces artefacts, autrefois humains qui évoluent vers un devenir incertains. Ils tissent des relations avec leur environnement qui les amène progressivement à construire de nouvelles fables étranges, d'autres possibles.



L'installation interroge les images 3D qui nous invitent à travers différents dispositifs à des niveaux d'engagement qui se rapprocheraient d'espace à être, à arpenter. Les dispositifs présentent différents niveaux de spatialité, des possibles interactions, et des degrés de représentation qu'elles induisent.

En choisissant trois supports principaux de la 3D - le jeu vidéo, la réalité augmentée et la réalité virtuelle -, l'installation crée trois zones distinctes. Ces trois zones forment un ensemble d'espaces à parcourir et à expérimenter, où les expériences se croisent et se complètent. Elles font référence aux trois modes de perception décrits par Maurice Merleau-Ponty dans "Phénoménologie de la perception", ainsi qu'aux représentations spatiales et théoriques qui les entourent.

L'eau, évoquée par Gaston Bachelard, imprègne ces zones et les entraîne vers un destin, donnant une dimension évocatrice aux images. Dans le jeu vidéo, l'eau évoque des fragments de mémoire et une poésie de la ruine. Dans la réalité augmentée, elle transporte vers un espace onirique peuplé de mythes et d'objets anciens. En réalité virtuelle, elle submerge progressivement l'environnement jusqu'à le plonger dans un monde inconnu et sans forme.

Traverser ces installations permet d'expérimenter différents moments, créant ainsi une mémoire. Ces pratiques spatiales contribuent à façonner un imaginaire poétique et anthropocénique, mêlant passé et futur, et reflétant les mondes dans lesquels nous évoluons aujourd'hui.



Odyssée virtuelle
- Réalité augmentée

Réalité augmentée,
tablette, logiciel Vuforia, Impression
3D résine, sérigraphies, bois.

2019

La réalité augmentée fait écho à l'espace rêve par les images flottantes qu'elle projette au-dessus du monde.

Ces images ne quittent pas le monde, elles s'articulent autour de lui, en transparence.

Le déclenchement du dispositif scénique, technique, agit comme le commencement du rêve.

Les objets qui véhiculent la réalité augmentée, sont de l'entre-deux mondes. Ils portent en eux les données que nous leur avons confiées.

Chaque animation s'agite et dévoile des zones de collisions, de ponctuations qui portent un devenir archéologique.

Ces objets seraient-ils les porteurs d'une trace des données subjectives d'un monde numérique ?



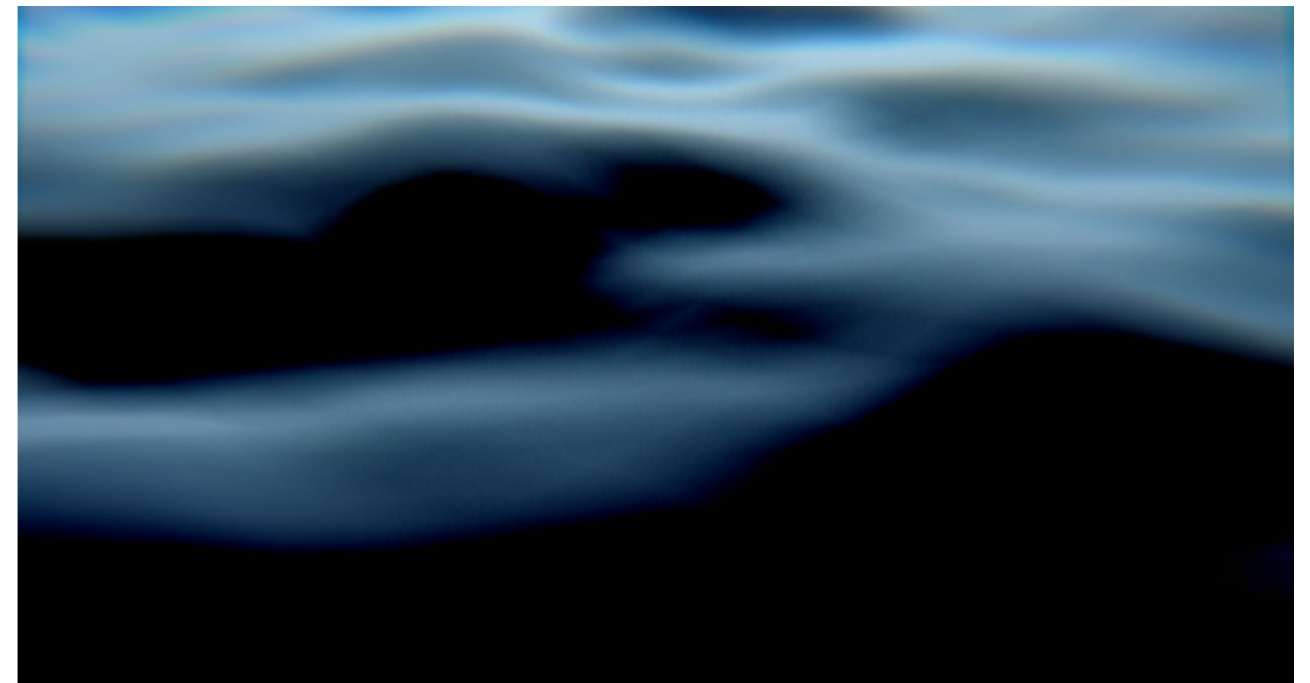
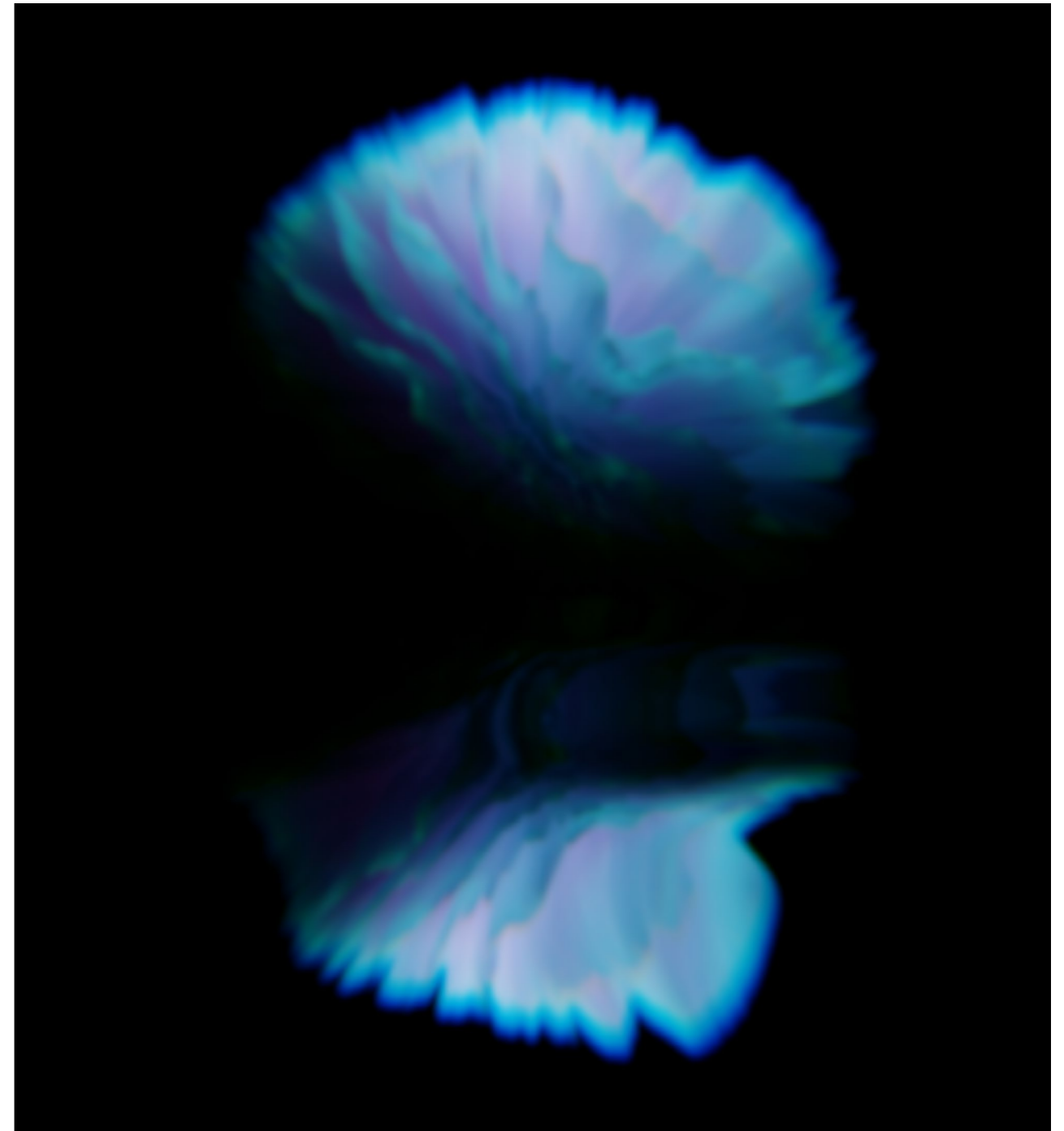
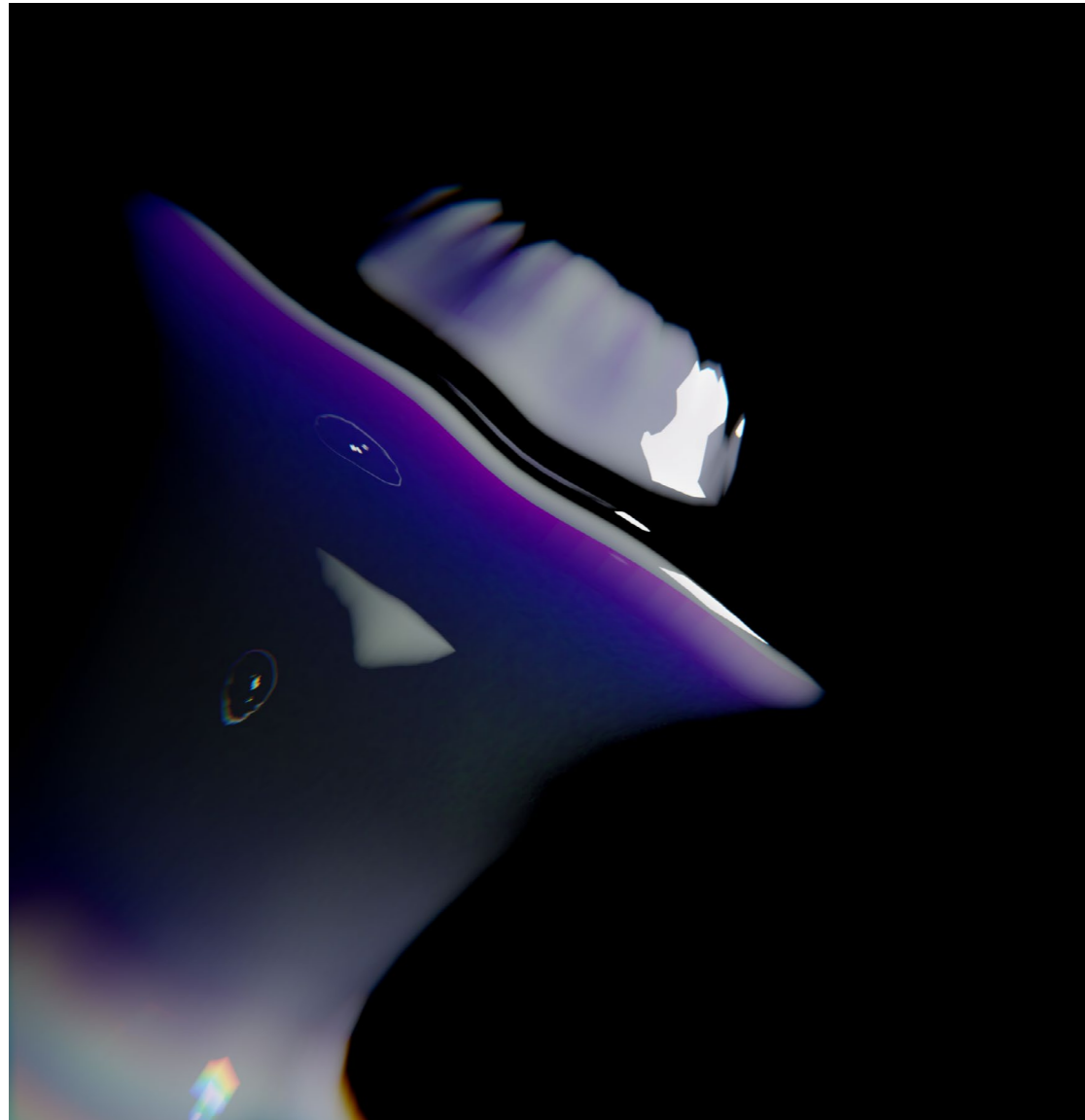
Odyssée virtuelle
- Réalité augmentée

Réalité virtuelle, vidéo, couleur,
2min19
casque, téléphone portable, logiciel
Blender

2019

"Odyssée virtuelle - Réalité augmentée" explore la transition entre les espaces clairs et sombres, mettant en avant l'eau noire comme élément catalyseur de cette transformation. Inspirée des perspectives de Bachelard et Merleau Ponty, elle illustre l'unicité de l'imagination face aux environnements liquides et obscurs. L'obscurité abolit la distinction entre les objets, plongeant l'observateur dans une spatialité dépourvue

de repères tangibles. La réalité virtuelle devient une métaphore, illustrant la manière dont notre perception peut osciller entre la clarté et l'obscurité, entre le monde tangible et l'abstraction. L'installation incarne cette dualité en offrant une expérience où la netteté des images dépend de notre capacité à les situer, reflétant ainsi la fragilité de nos propres projections mentales dans un monde ambigu et changeant.



L'Installation explore le rôle et la nature du jeu vidéo contemporain, en s'interrogeant sur sa signification lorsqu'il est dépourvu de but explicite. Pour Henry Jenkins, le récit traditionnel n'est pas central dans le jeu vidéo ; c'est plutôt la navigation dans l'espace virtuel qui façonne l'expérience du joueur. La manière dont il interagit avec le décor influence la progression de l'histoire, créant ainsi une narration intrinsèque au jeu lui-même.

Dans le jeu vidéo, la manière dont le joueur navigue et parcourt l'espace influence directement sa perception et son expérience. Le décor agit comme un narrateur silencieux, guidant le joueur à travers une série d'événements et créant ainsi une narration implicite. Cette immersion dans l'espace virtuel donne au jeu une dimension autonarrative, où le temps semble suspendu et indéfini, s'apparentant à une fable selon Donna Haraway.

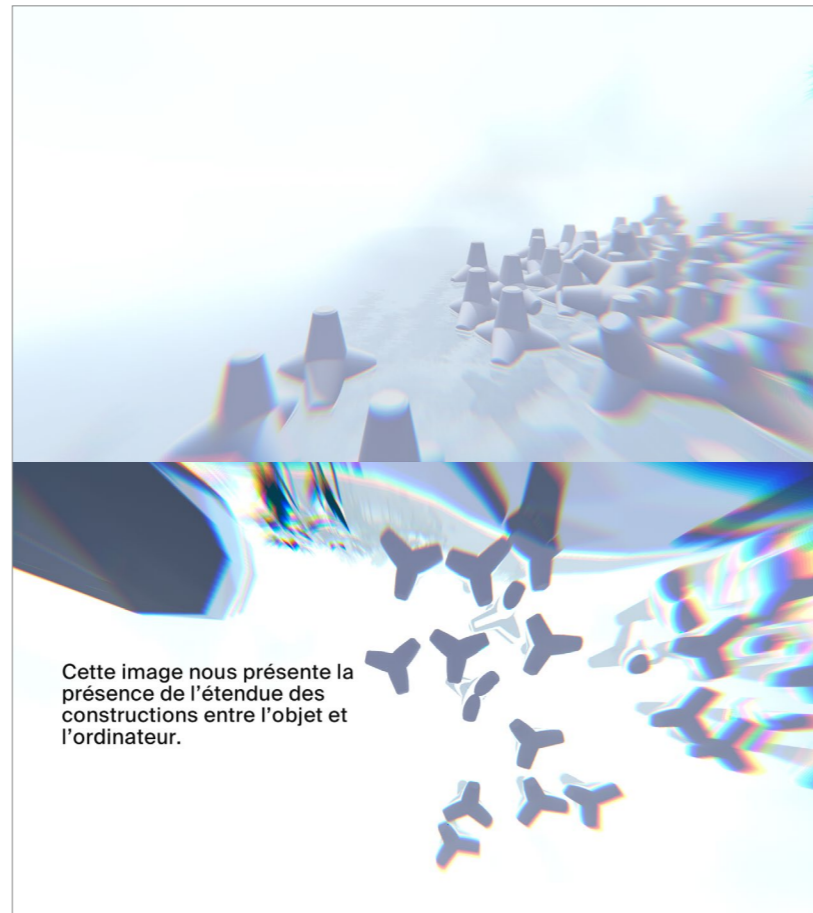
Inspiré de l'espace clair de Gaston Bachelard, la rêverie commence devant une eau limpide qui

vient doubler le monde par ses reflets poétique. Le Split Screen vient doubler le jeu, en tant qu'espace anthropocénique. Il incarne une médiation entre les temps passés et futurs, évoquant la poésie des ruines et la présence des strates temporelles.

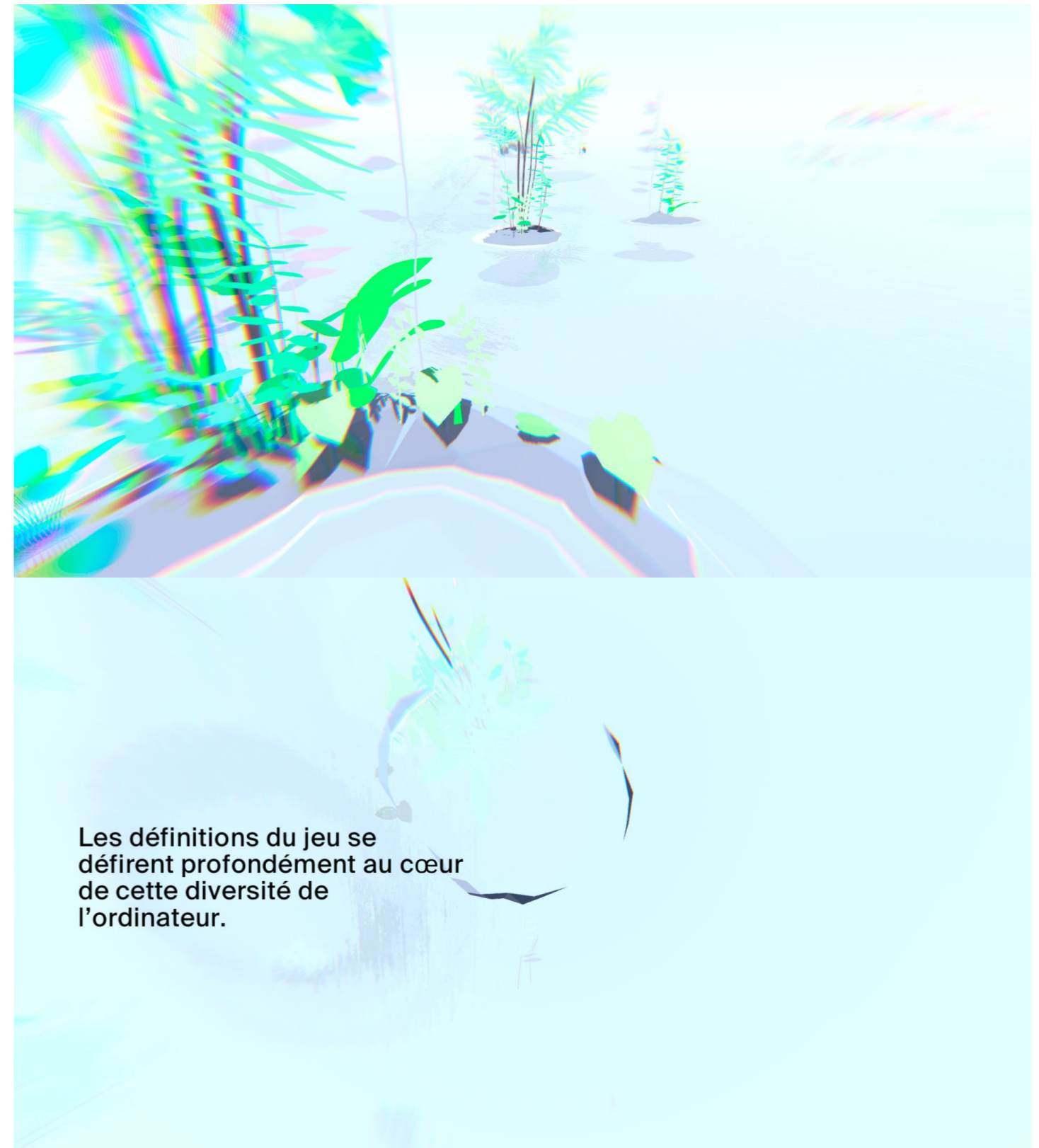
Le jeu détient plusieurs similitudes avec l'espace mythique décrit par Merleau Ponty comme un espace où réside des formes de grandes entités affectives. Le phénomène mythique n'est pas une simple représentation, mais une véritable présence.

—
Tous les textes du jeu proviennent d'un programme de machine learning.

Ces textes viennent ponctuer la traversée de cette étendue fluide comme une réflexion en miroir de la machine, du jeu, sur ses propres images, son propre monde.



Cette image nous présente la présence de l'étendue des constructions entre l'objet et l'ordinateur.



Les définitions du jeu se défient profondément au cœur de cette diversité de l'ordinateur.

Ce qu'il reste à la nuit

Installation numérique, film 16 mm, simulation 3D temps réel, couleur, détection de particules cosmiques écrans, webcams, métal.

2023-2024 in progress

À l'heure où les voyages spatiaux tentent d'étendre une humanité hors de la Terre, deux astrophysiciennes sont en prise avec leurs propres souvenirs, nostalgiques des exoplanètes qu'elles étudient à travers l'interférométrie optique. Elles questionnent leur mémoire des ces lieux, jamais vécus, qui sont comme une trace rémanente qui imprime leurs propres manières d'appréhender le futur.

Des particules cosmiques, provenant de l'espace profond, détectées en temps réel dans l'espace

de l'exposition nous rendent visible une autre perspective de l'espace à travers la Terre. En parallèle, un paysage terrestre au sein d'un environnement 3D en temps réel réagit au passage de ces particules en diffusant une lueur éphémère.

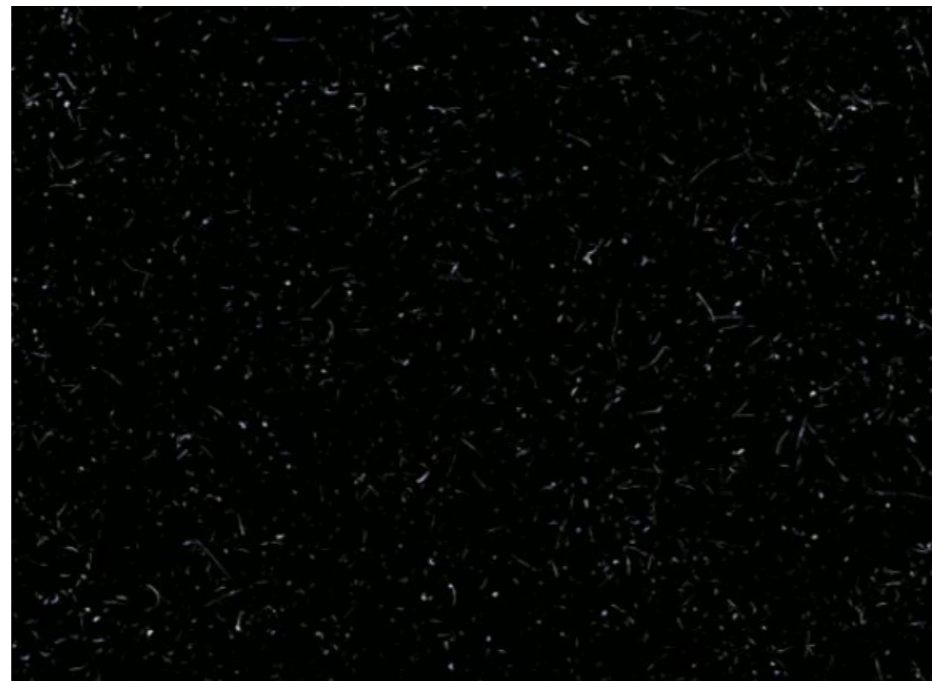
Dans une fiction qui aborde l'imaginaire spatial à travers des enjeux écologiques et décoloniaux, ces deux chercheuses s'interrogent sur leur fascination pour les corps célestes. Elles approchent une autre observation de l'espace où les particules cosmiques amènent leur regard à se poser sur la Terre.

Production Le Fresnoy - Studio National des arts contemporains

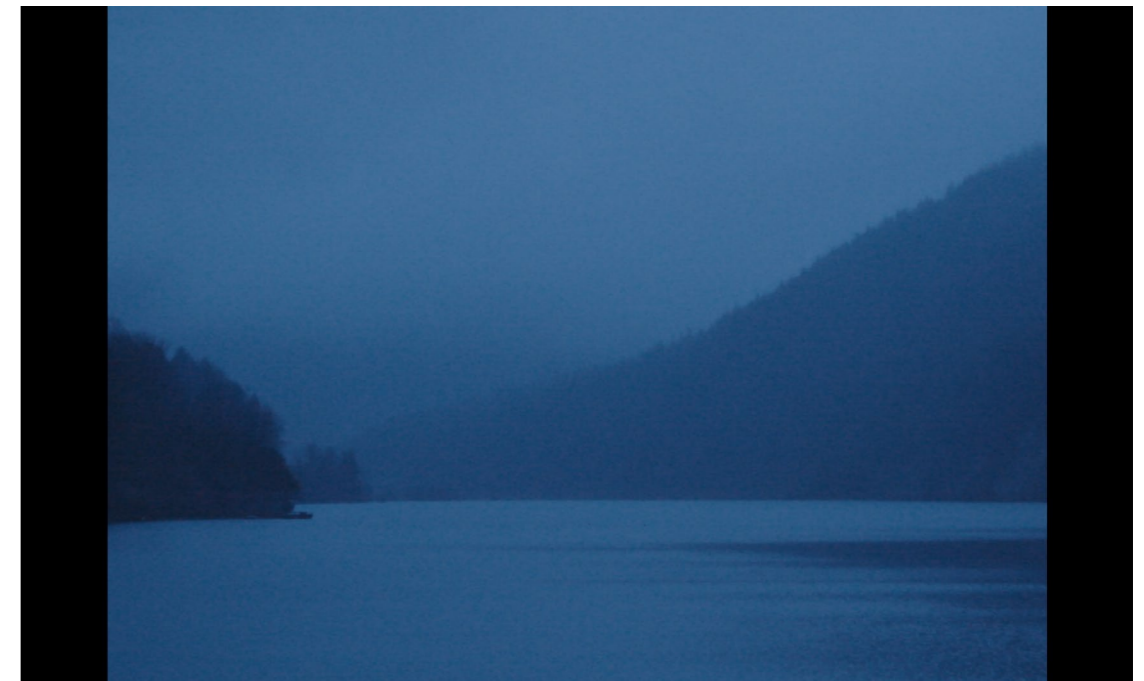
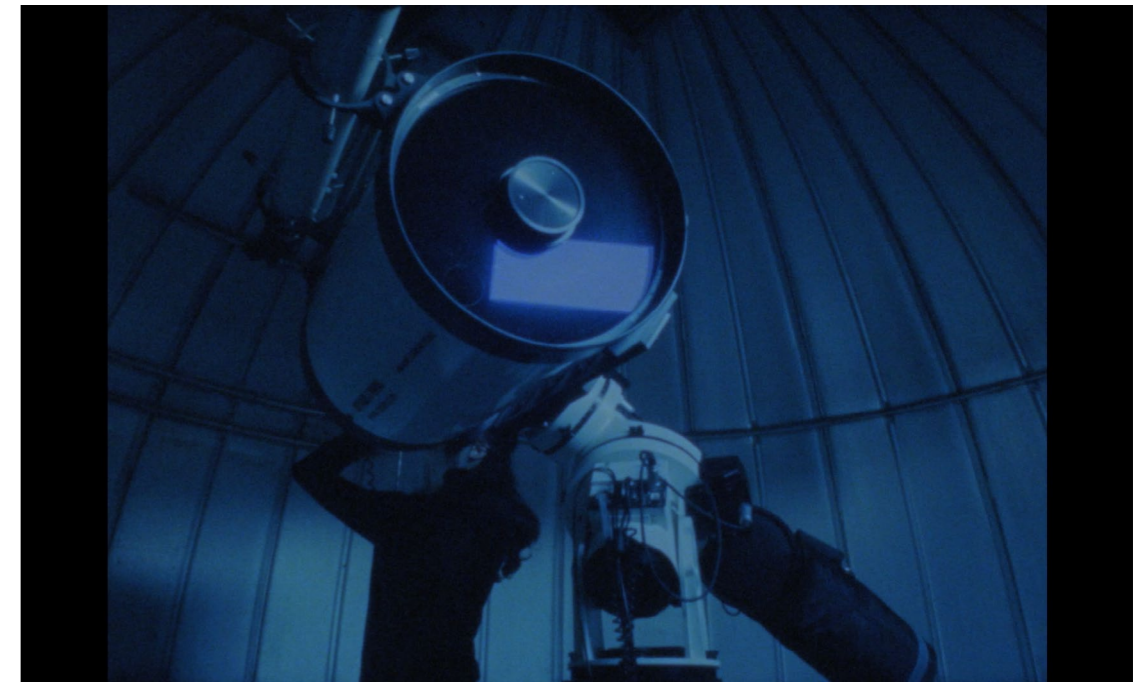
en co-production avec l'Héxagone, Scène Nationale I Meylan

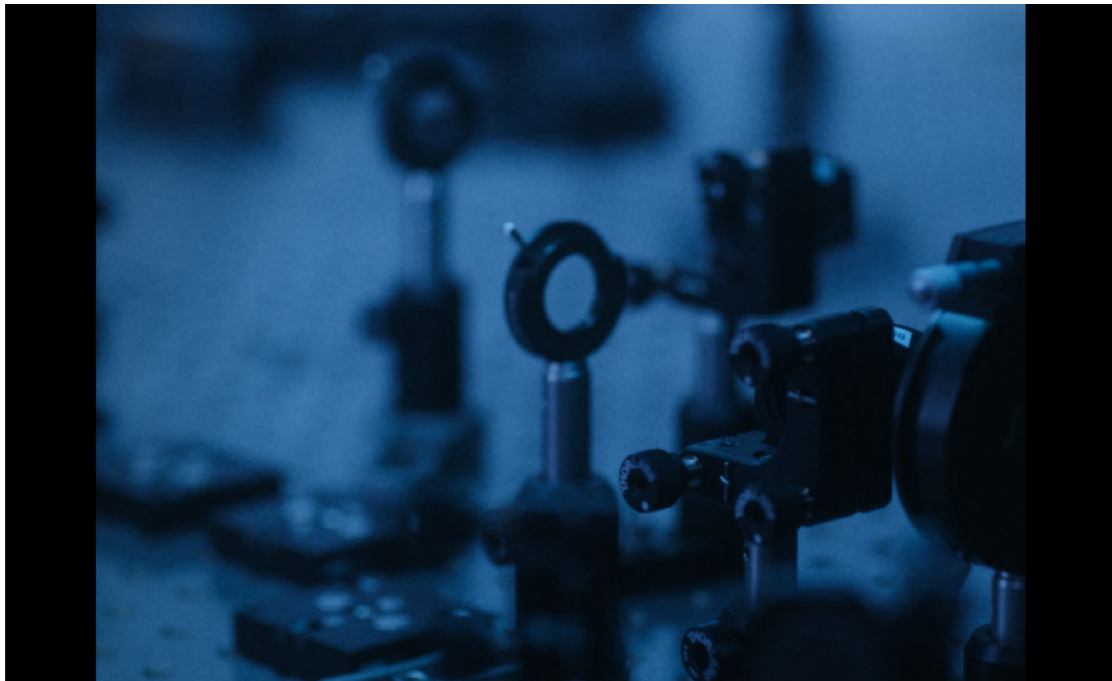
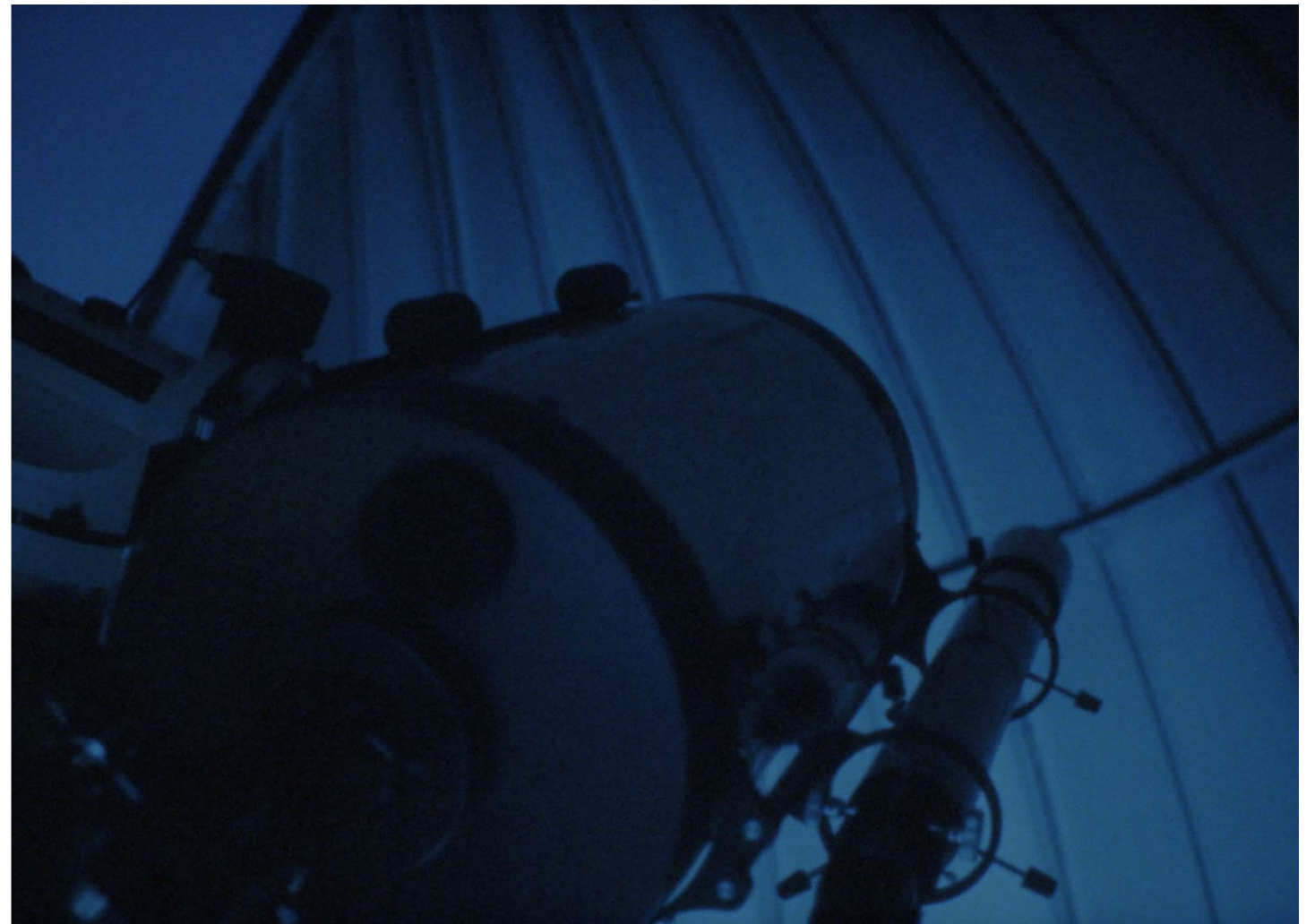
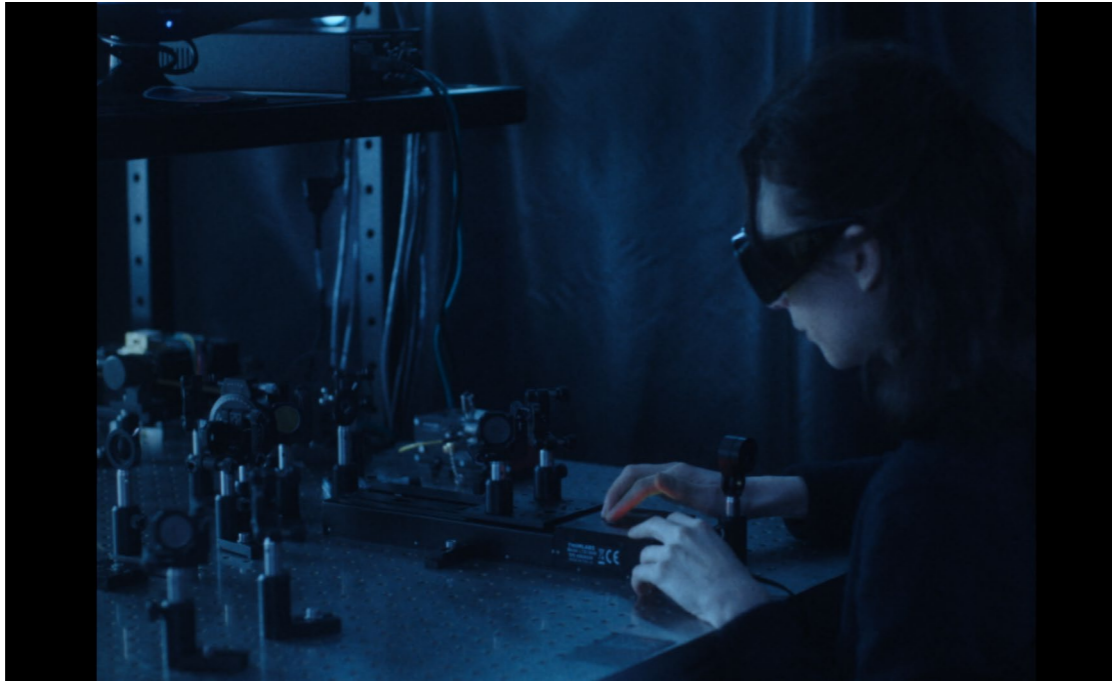
et avec le soutien de Dune(s) Corporation

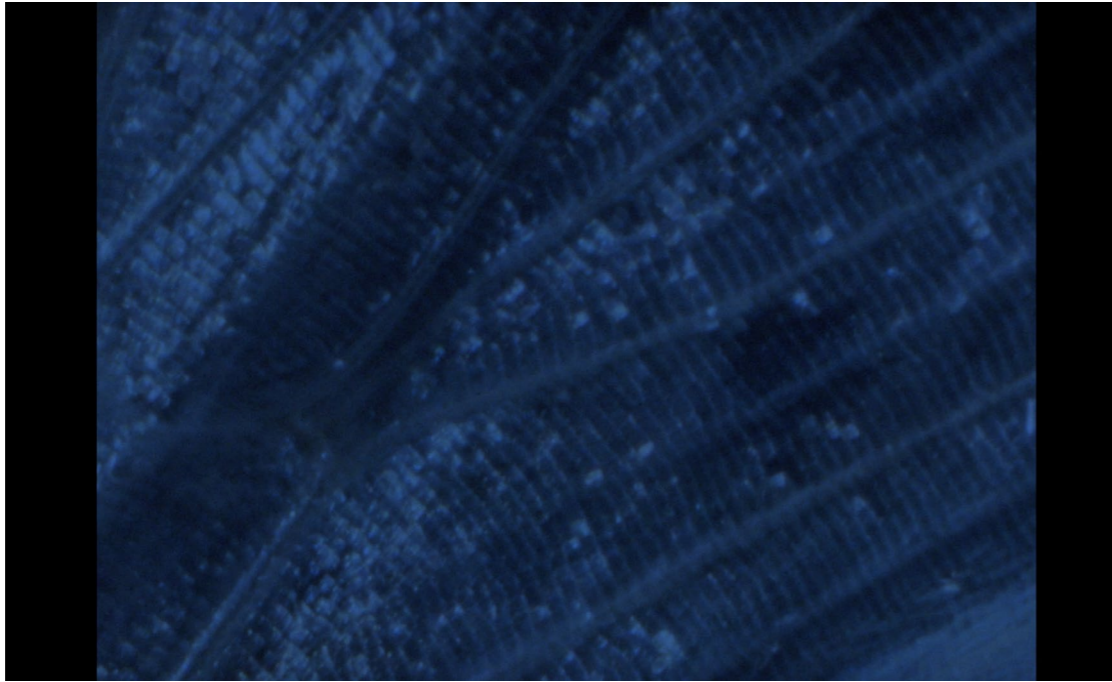
Capture d'écran du logiciel, traces photosensibles des particules cosmiques détectées par la webcam.



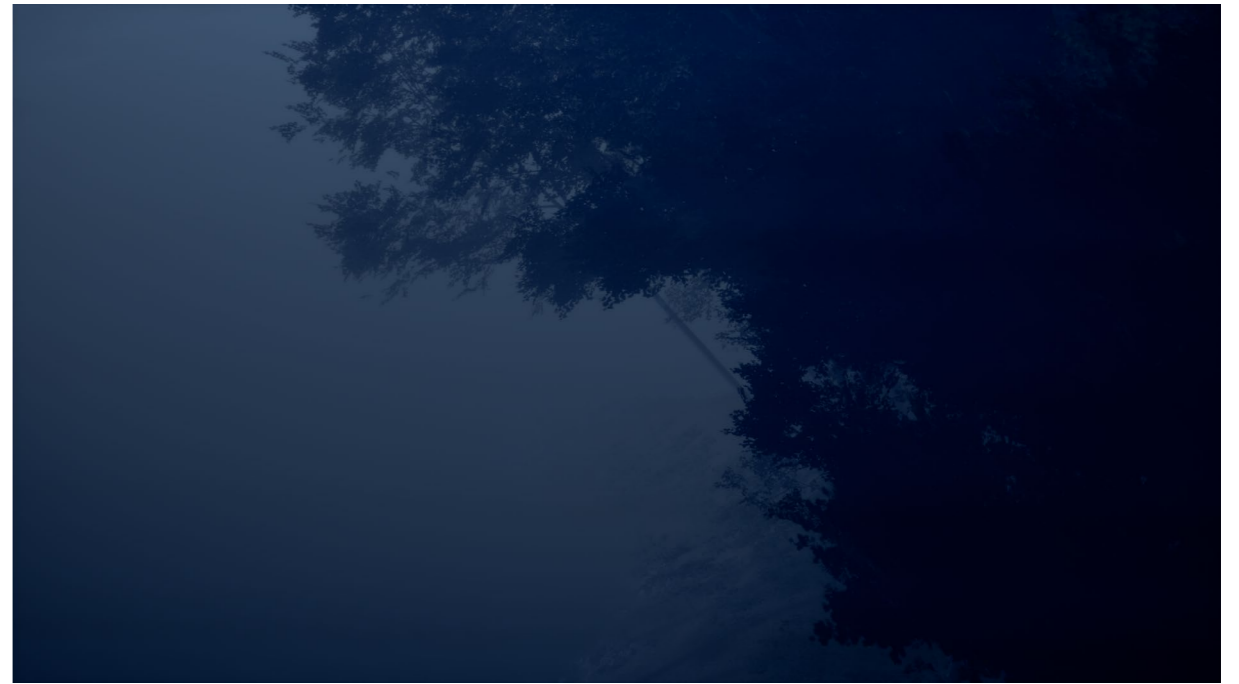
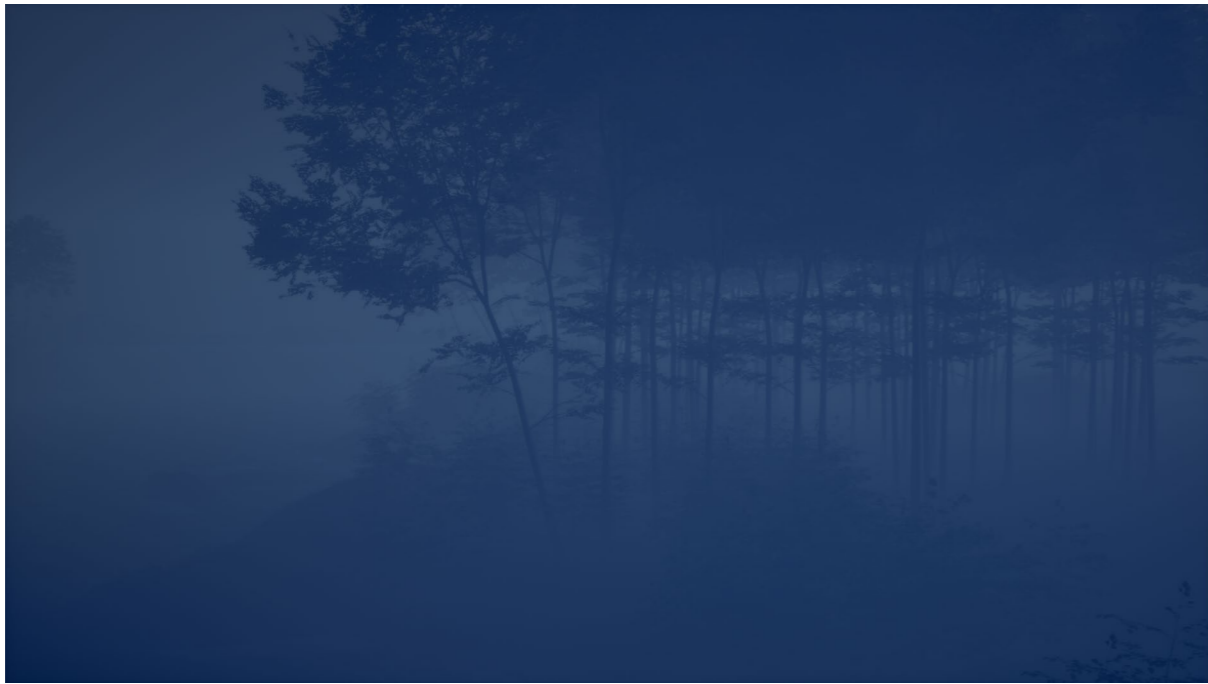
C'est la lumière, qui m'a amenée
l'image de ces étoiles.

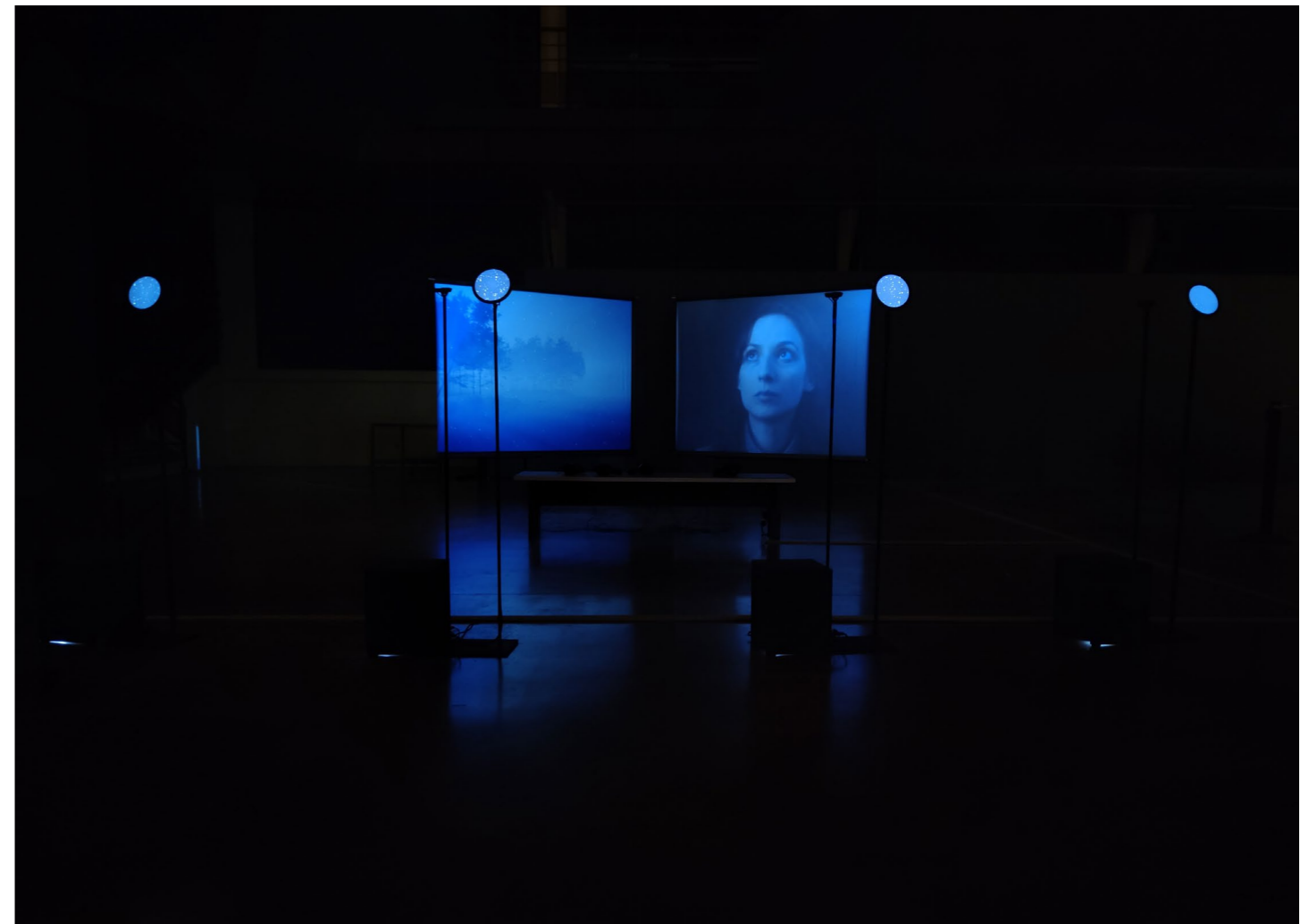






Captures d'écran
du jeu vidéo,
simulation 3D
temps réel.





06 37 57 87 85
 mreynaud@lefresnoy.net
 contact@mathildereynaud.com