

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

# 2021-2022

## Manière Noire

Vidéos 1080p, couleur, 6 min

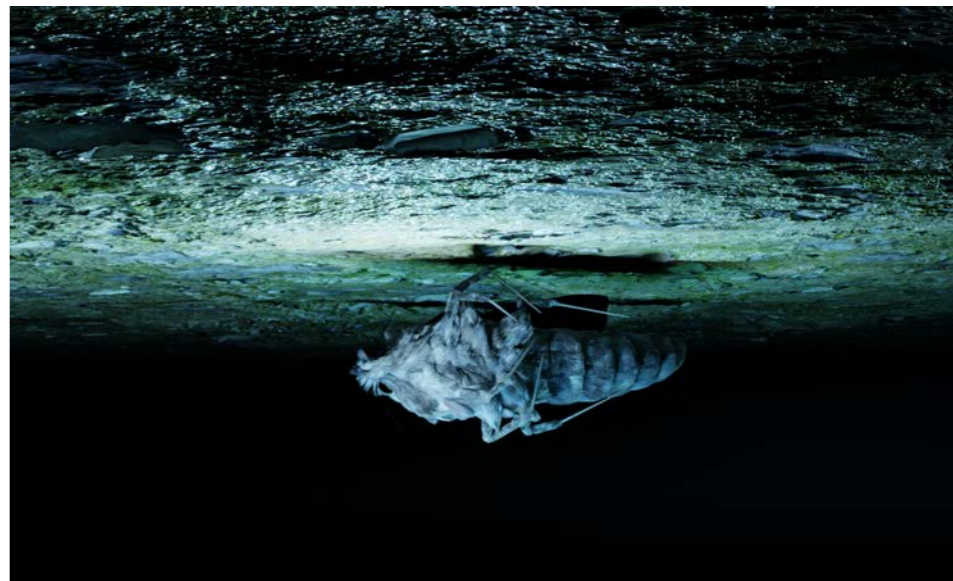
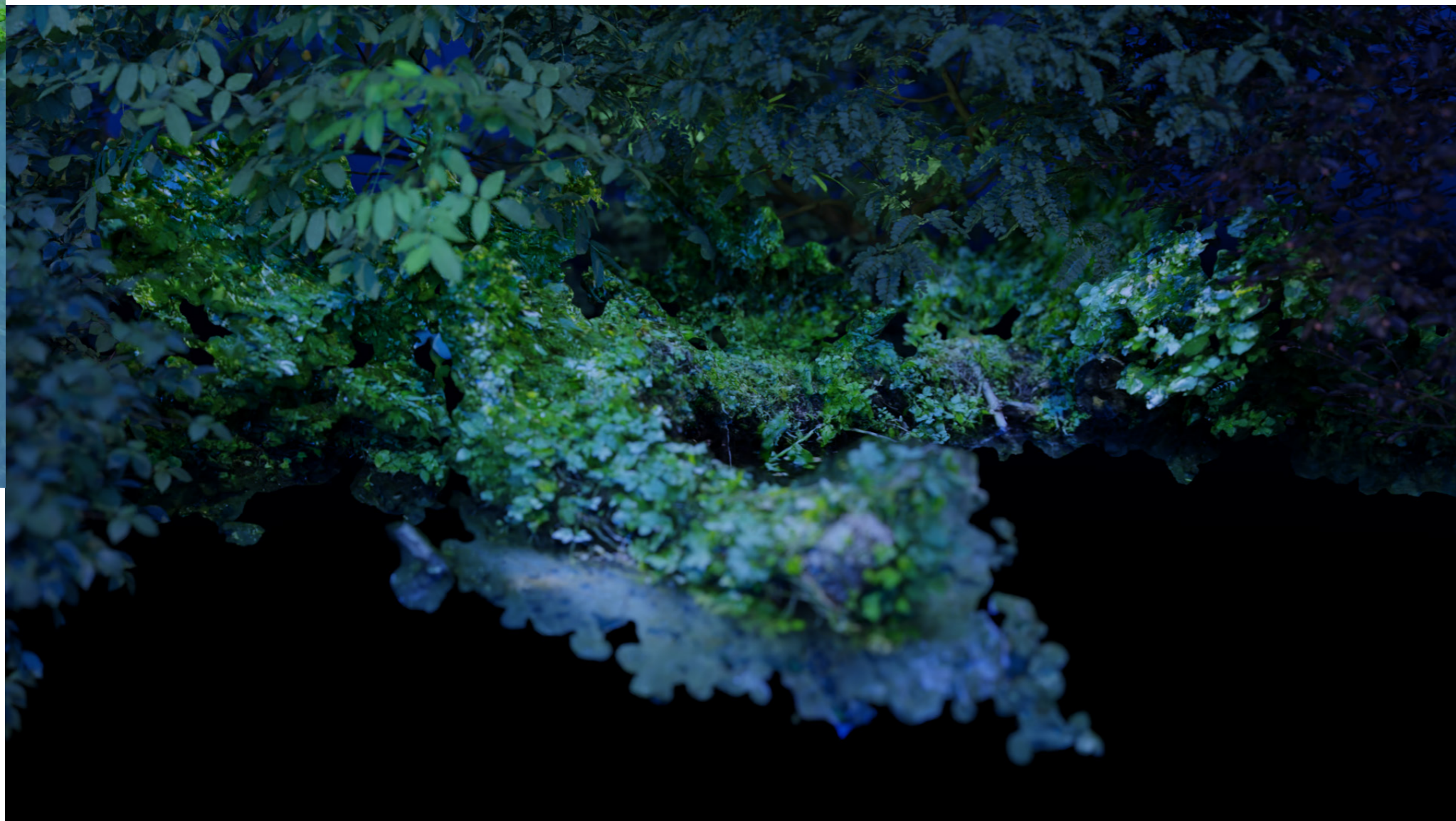
*Manière noire* est une installation composée de deux vidéos qui se constituent au travers d'une approche entre le documentaire et la science-fiction autour d'êtres liminaires, de végétaux, dont l'existence s'oriente en fonction de la lueur de la lune. Créatures étranges, dont les transformations, les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

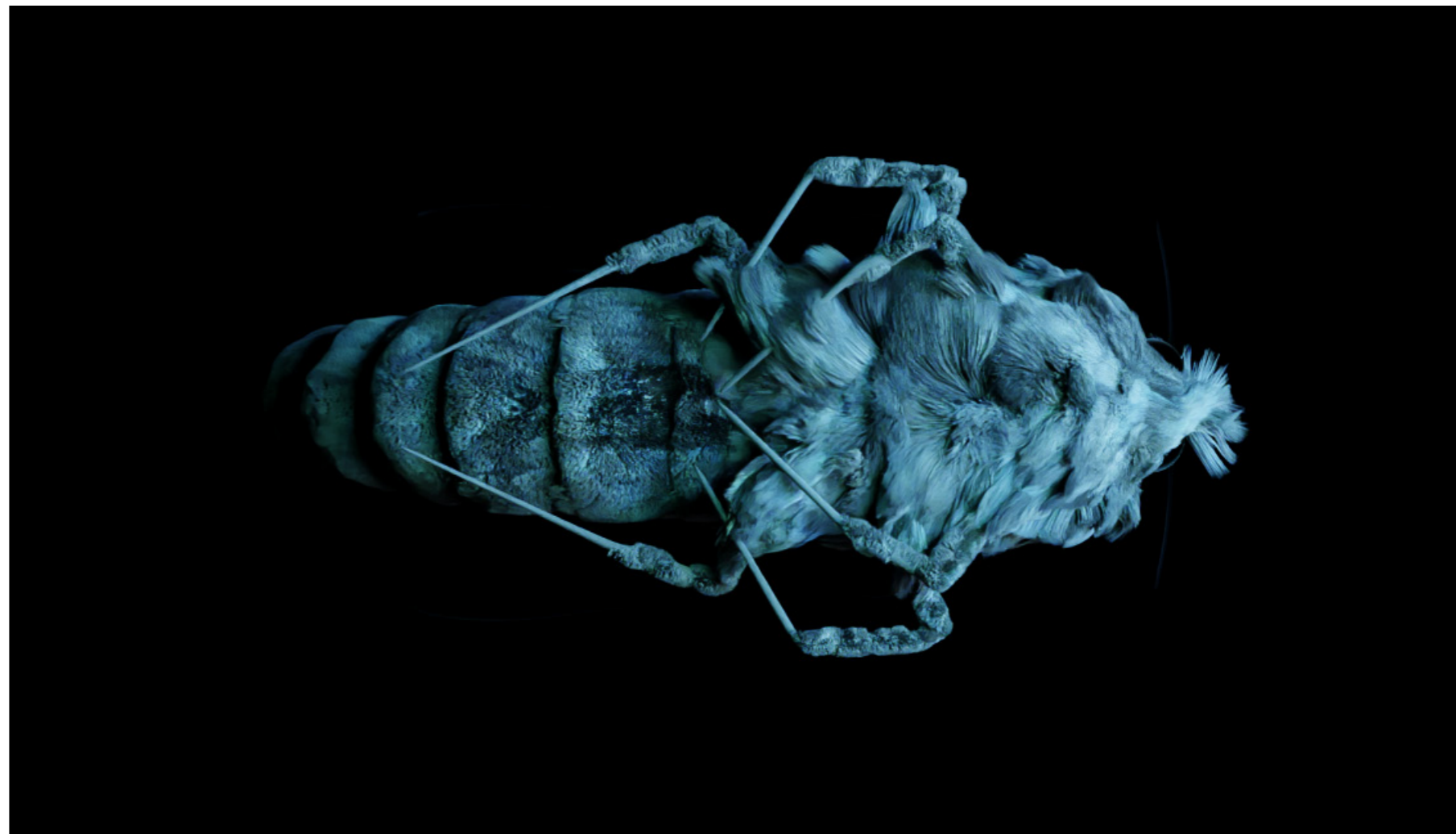
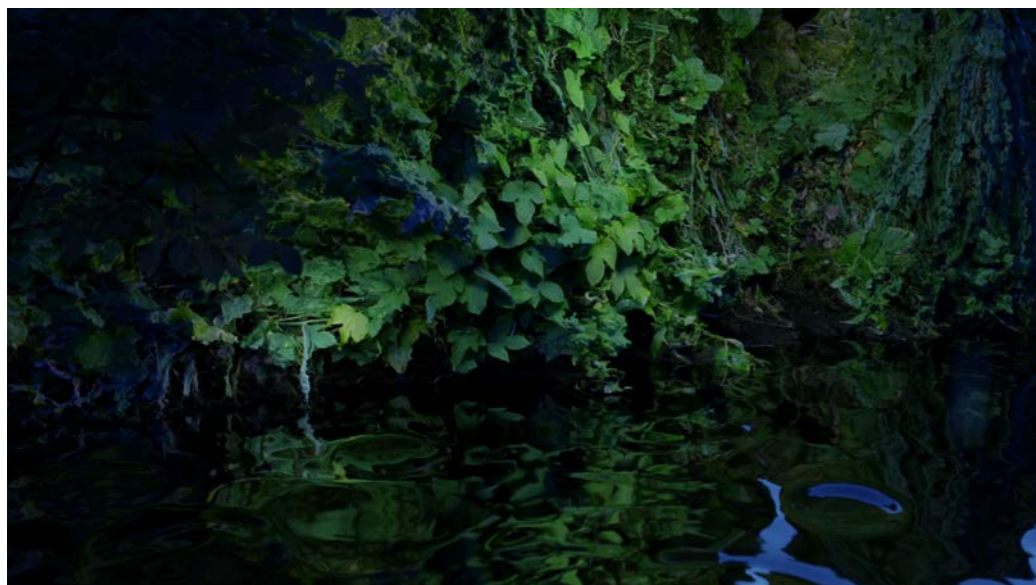
1. Capture vidéo :  
\_Images 3D

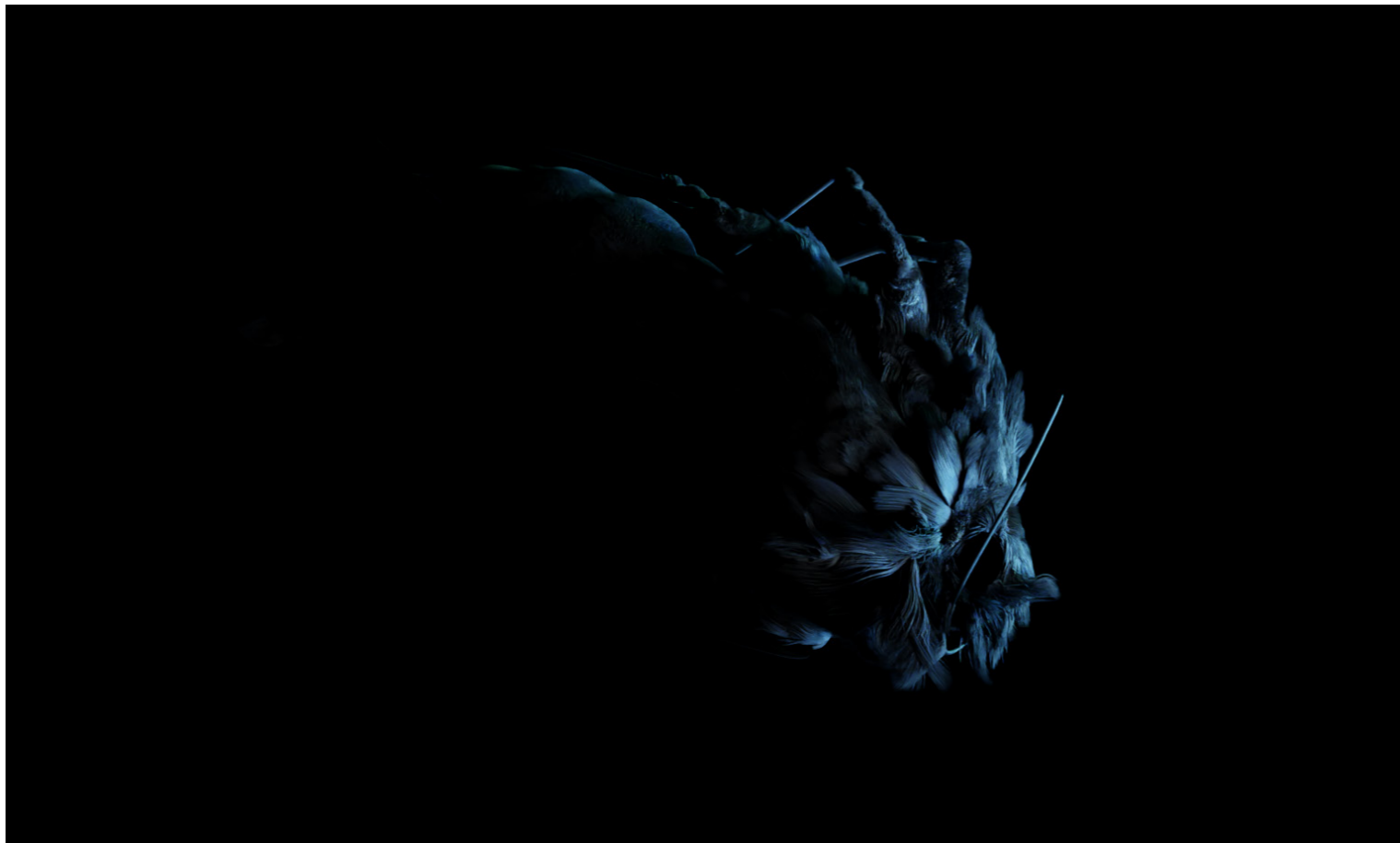
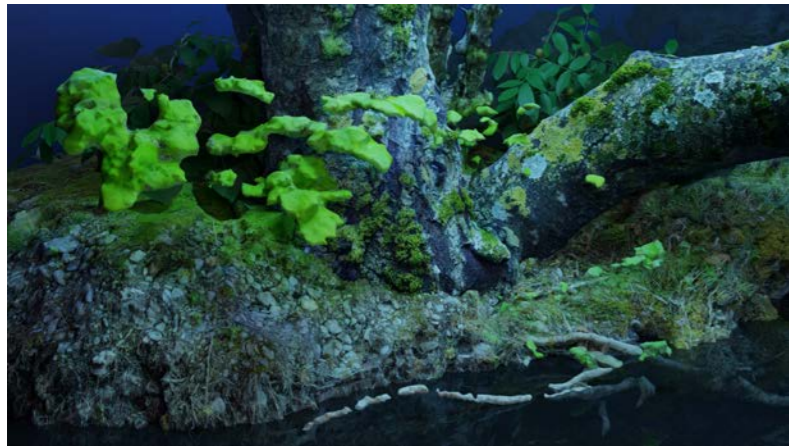
Le papillon de nuit, être incertain et étrange, poursuit son existence entre les seuils des surfaces. Son corps se meut au fur et à mesure de ses glissements, suscités par les rayons de la lune, aussi appelés orientation transversale. Son évolution crée des porosités à travers les nappes des étendues 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.









## 2021-2022

### Manière Noire - Mousses

Vidéos 1080p, couleur, 2 min 26  
Impression 3D, écran, Raspberry Zero, médium, métal.

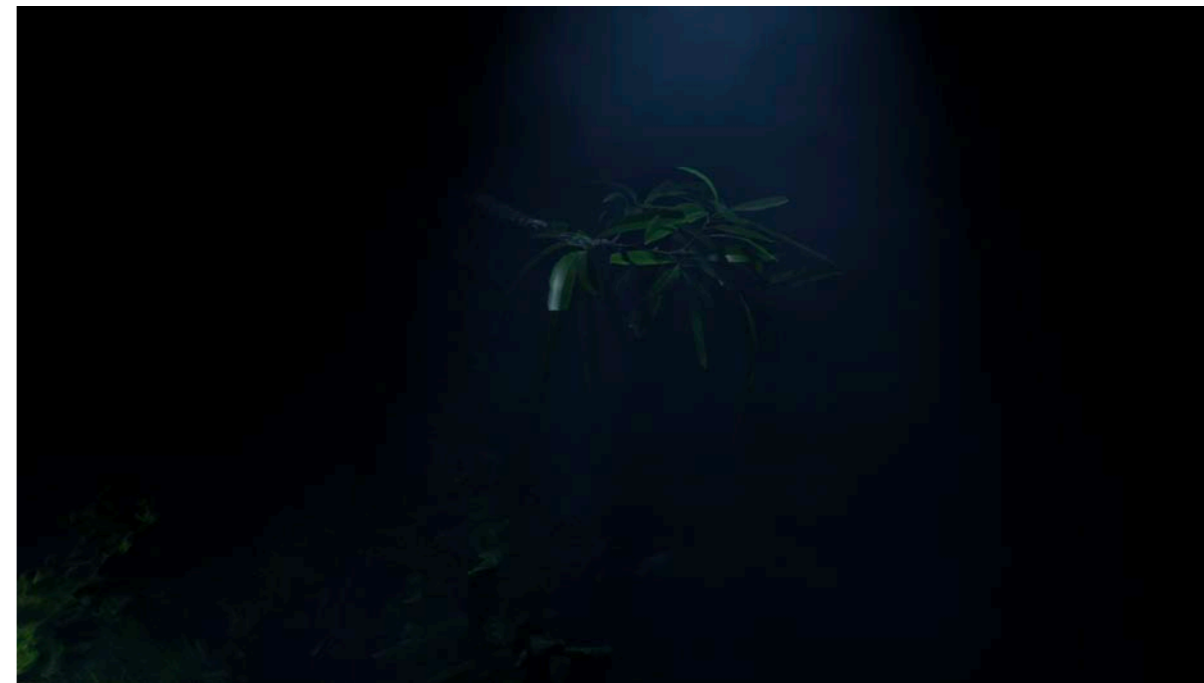
*Manière noire* est une installation composée de deux vidéos qui se constituent au travers d'une approche entre le documentaire et la science-fiction autour d'êtres liminaux, de végétaux, dont l'existence s'oriente en fonction de la lueur de la lune. Créatures étranges, dont les transformations, les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

1. Capture vidéo :  
\_Images 3D
2. Installation:  
\_Photo

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.





2021

## UFO

Programme Processing, Logiciel Blender, Zotac, écrans, plexiglas.

Ce projet découle de recherches croisées autour du *ma* et de la figure de l'Alien. Ces concepts incarnent tous deux, deux entités liminaires.

Le *ma*, est une idée complexe intimement liée à l'esthétique et à la culture japonaise. Il pourrait être définis comme un intervalle espace-temps qui émergerait en tant que phénomène perceptible sensible de la tension tripartite entre deux choses et notre regard. Il se présente le plus souvent comme un espace vide de chose, mais il est le lieu d'apparition d'une multitude de sentiments, de liens, d'évocations, de résonances, d'images. On pourrait presque le considérer comme un espace scénique virtuel où un événement peut potentiellement advenir.

L'existence de l'Alien, elle, est décrite par Raphaël Bessis dans *Métaphysique d'Alien* de Jean-Clet Martin, comme une forme créant « des zones poreuses, où chaque mur, chaque enceinte, chaque limite ou frontière se restructure sous la forme d'un lieu de passage, de transit, écosystème liminaire adéquat à la forme de vie de l'alien »\*. Il permet à l'environnement une transition, une métamorphose, une mutation de son apparence, de son être.

À travers ce projet, je tente d'introduire les questionnements que soulèvent ces figures étranges, monstrueuses au sein du logiciel *Blender*.

Je me suis tournée vers les outils sémantiques qui peuplent nos imaginaires de voyages spatiaux pour pouvoir réaliser cette installation. Notamment avec la réappropriation d'un système de sonde, qui permet d'envoyer un objet dans l'espace et de le piloter à distance. Grâce à ma collaboration avec l'ingénieur Jacques-Daniel Pillon et le designer Damien Baïs, j'ai pu utiliser ce système sous la forme d'un programme

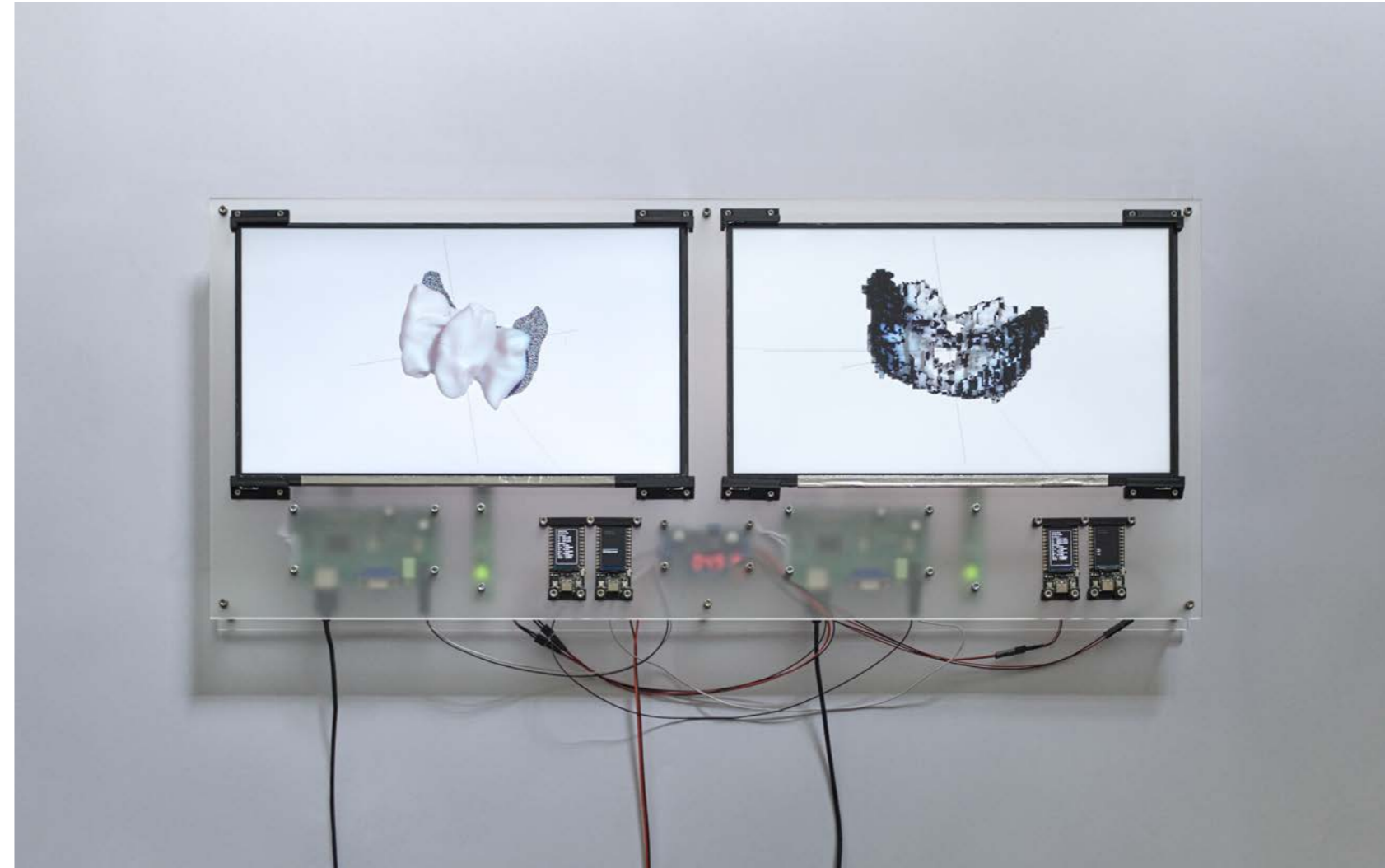
*Processing* qui envoie des instructions de déplacement et d'orientation à un objet présent au sein du logiciel d'image de synthèse 3D, *Blender*. L'objet mu en temps réel par des signaux OSC transférés par le programme, progresse à travers l'espace de visualisation du logiciel 3D. Cette sonde forme un complexe constitué d'une caméra, de l'objet et d'une lumière pour permettre sa visualisation.

L'installation se compose de deux micros ordinateurs, disposant chacun d'un écran accueillant respectivement le logiciel *Blender*, affichant un objet modélisé. Au cours de leurs traversées infinies, les deux figures errent au sein de leur espace temps virtuel. Durant leurs translations, le logiciel restructure, réarrange, mute ces formes qui le traversent, vers un devenir xénomorphe. Il les entraîne à travers une mutation de leur aspect qui va s'achever dans l'assimilation totale de leur existence dans l'espace temps du logiciel. Leur présence devient alors ubiquitaire. Finalement, à l'image de l'Alien, le logiciel transforme l'*eikos* des choses qui transit au sein de son écosystème liminaire. A travers ce devenir, le logiciel emmène ces formes par delà un nouvel horizon, un horizon des métamorphoses.

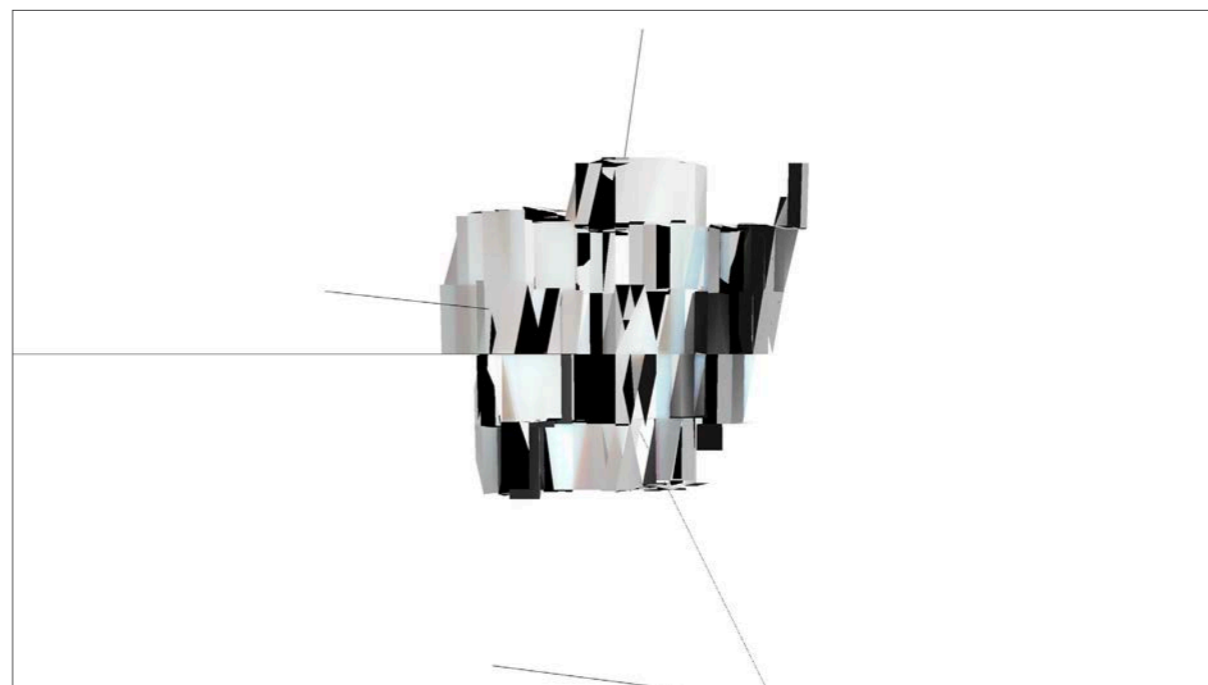
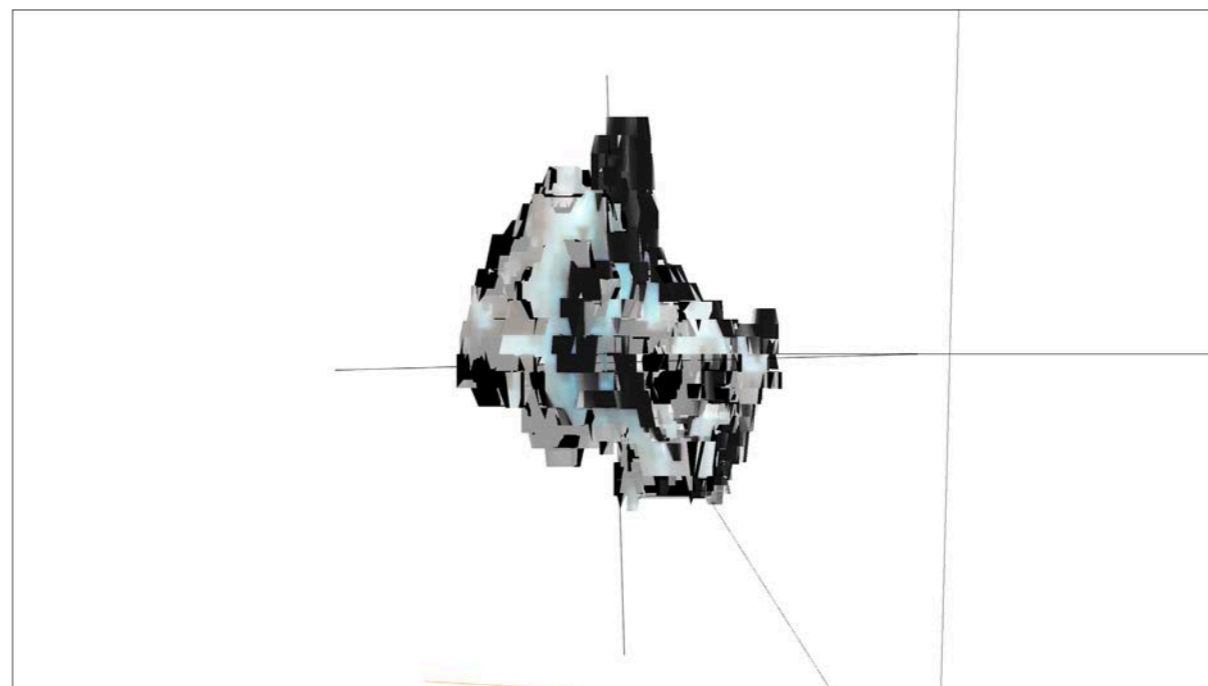
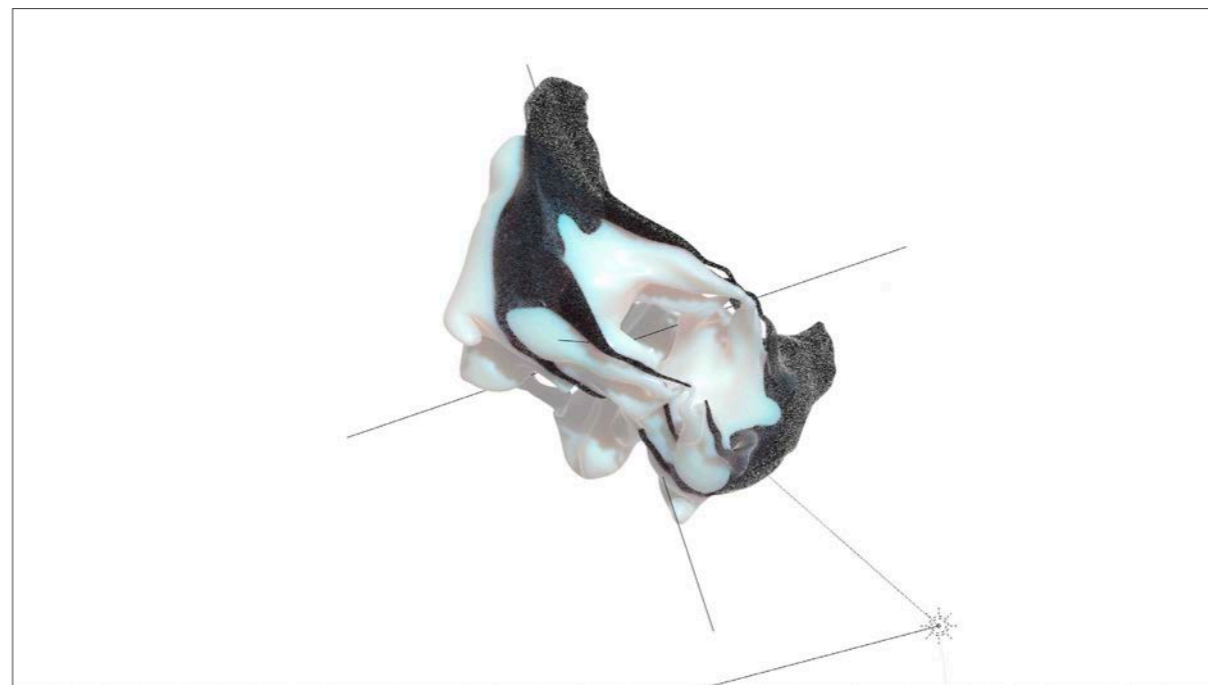
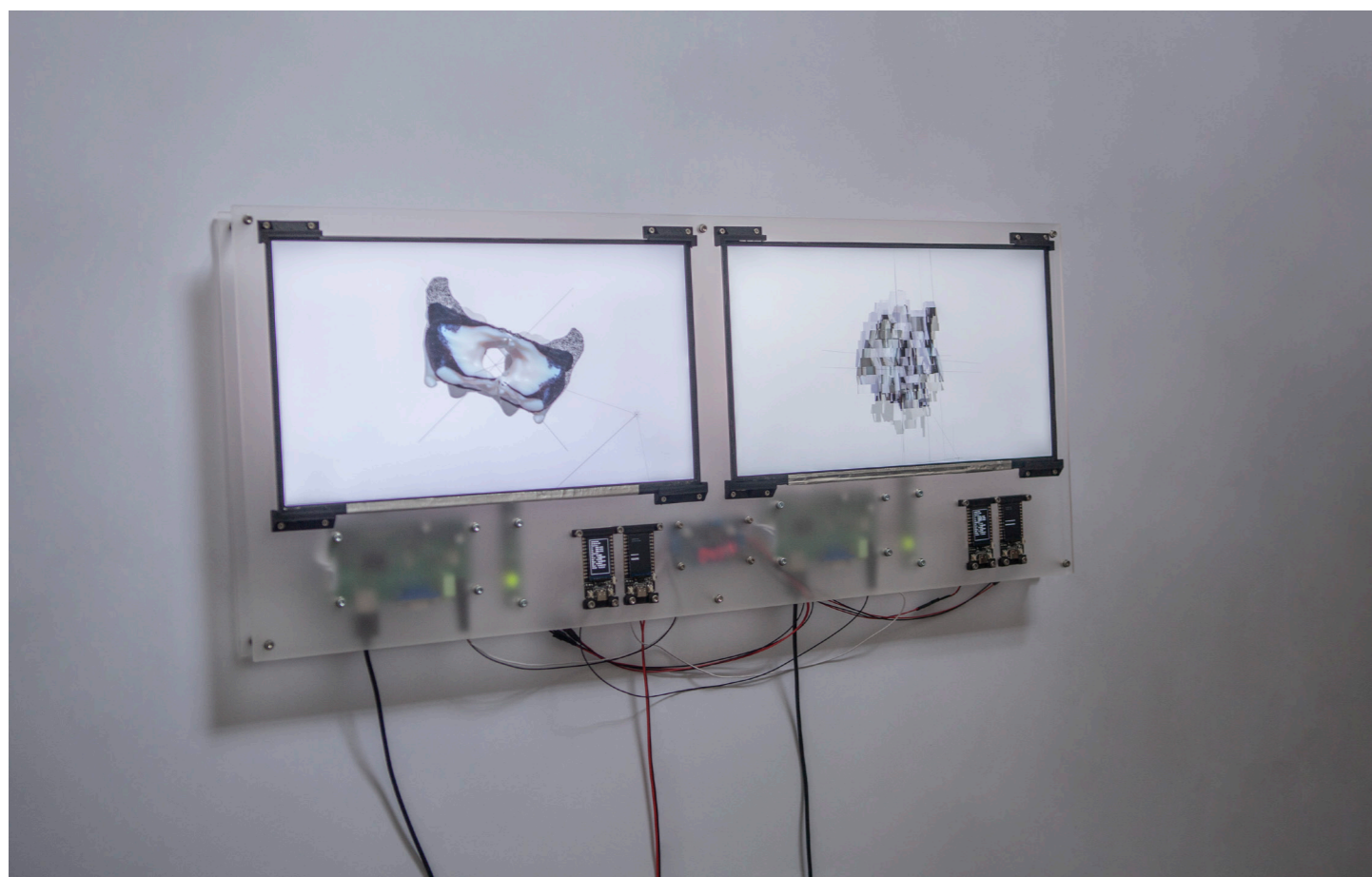
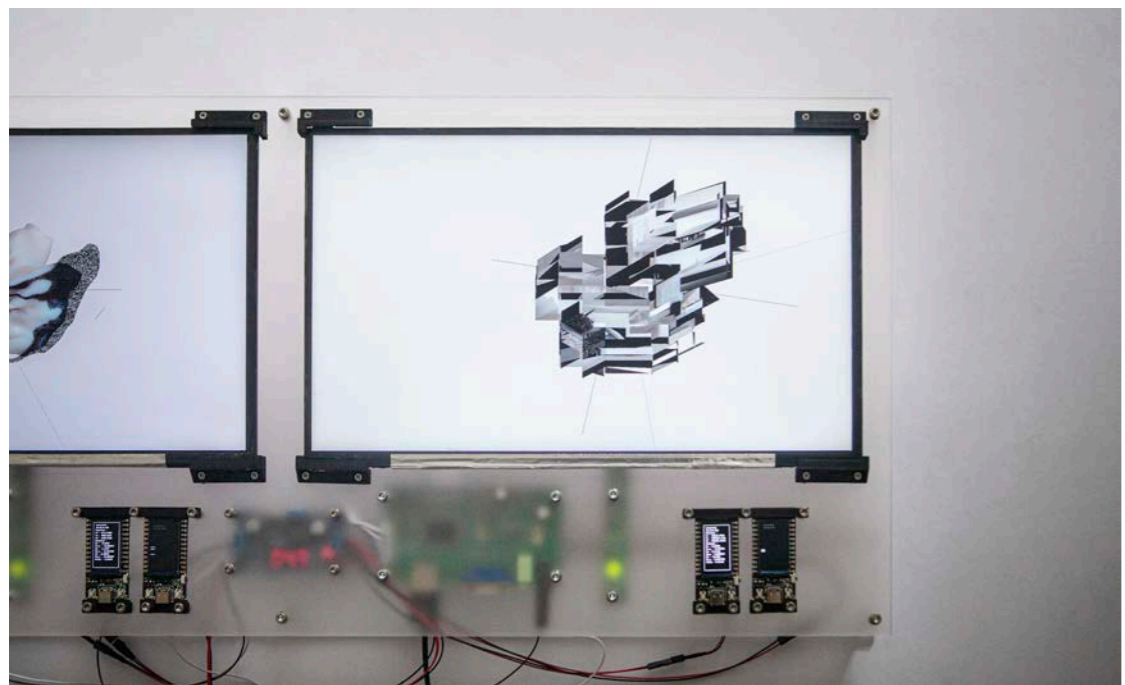
Lors de la traversée de ces deux modélisations, l'écart entre les différents états de transformations des corps, crée un interstice, abritant la résonance de leurs interminables transitions ; possiblement l'émergence du *ma* ?

\* Raphaël Bessis, *Petite écologie structurale de l'Alien*, dans *Métaphysique d'Alien*, ouvrage collectif sous la direction de Jean-Clet Martin, Paris, Edition Léo Scheer, 19 mars 2014.

1. Installation :
  - \_Images 3D
2. Capture écran :
  - \_Blender



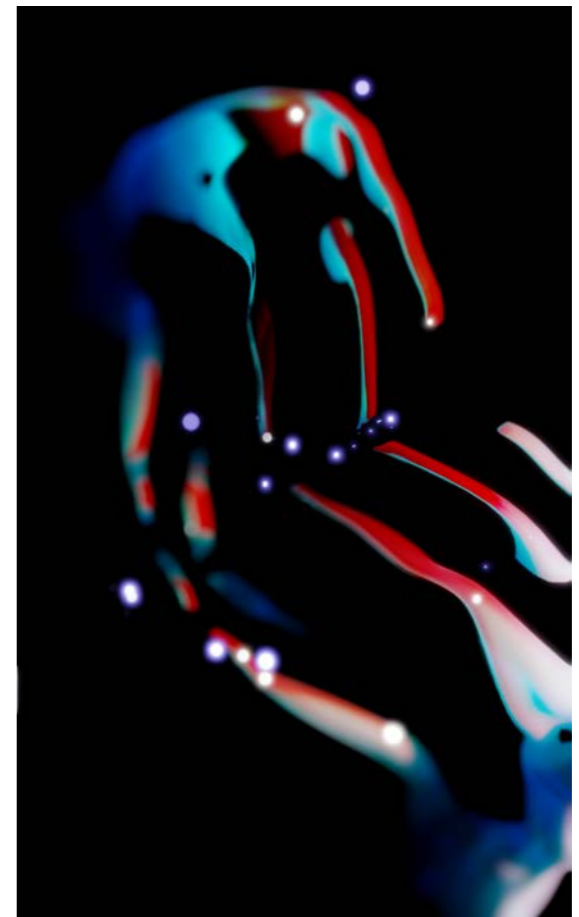
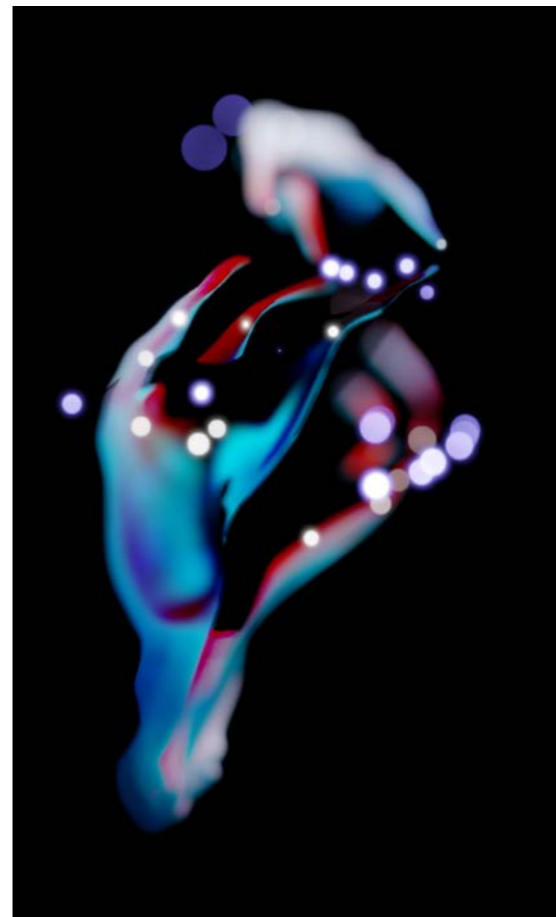
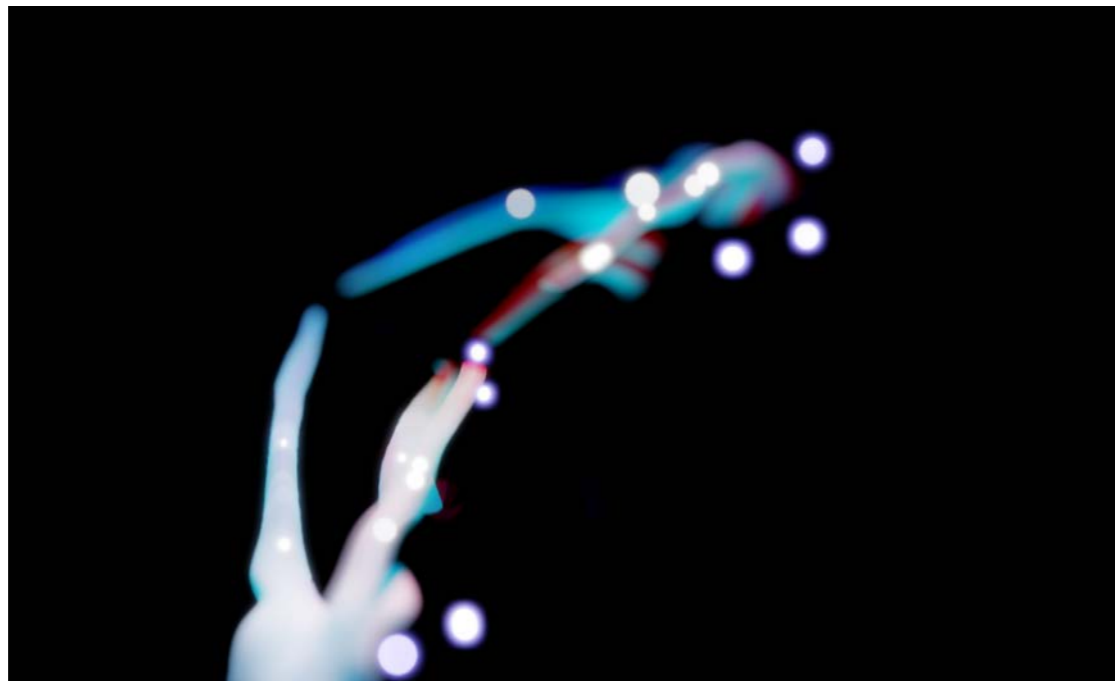
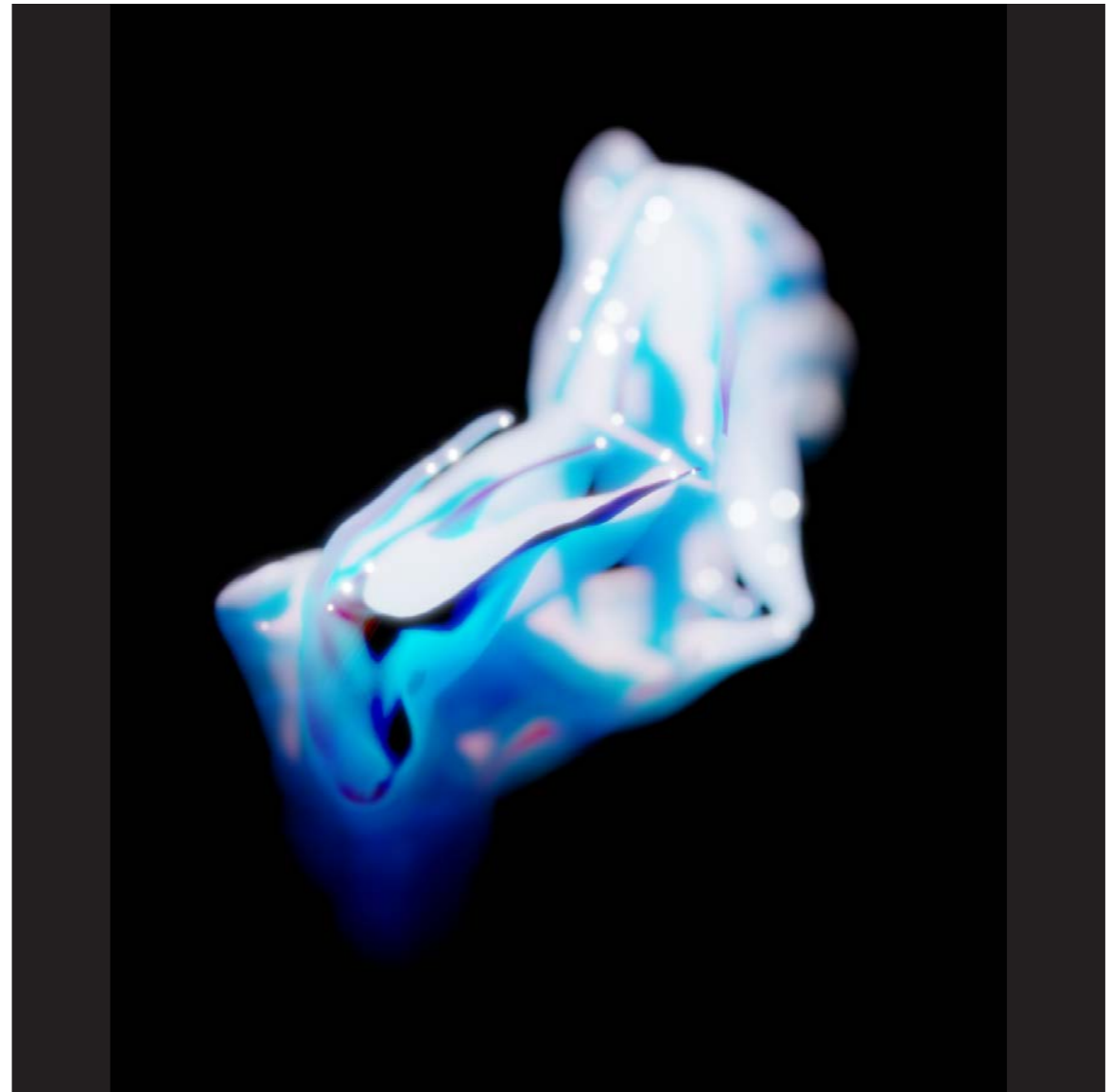
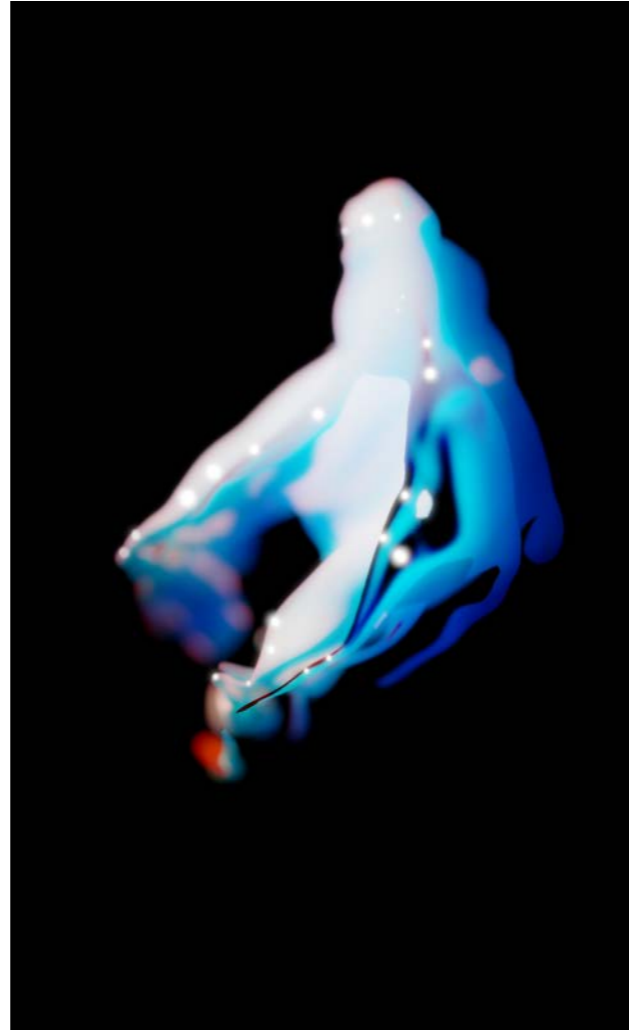




2021

# UFO\_Tirages

Ces tirages découlent du projet UFO et de recherches liées à la création de ce projet.

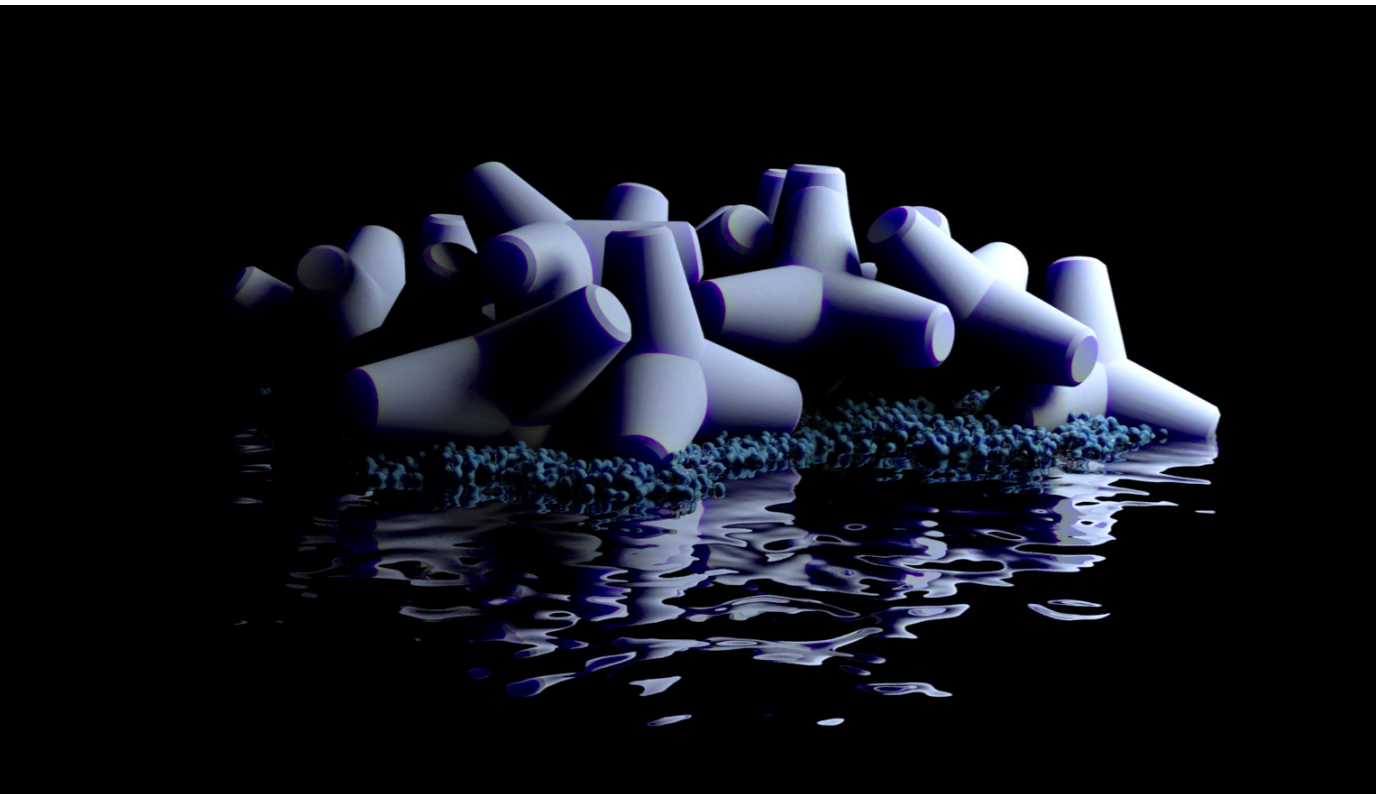


## En eaux sombres

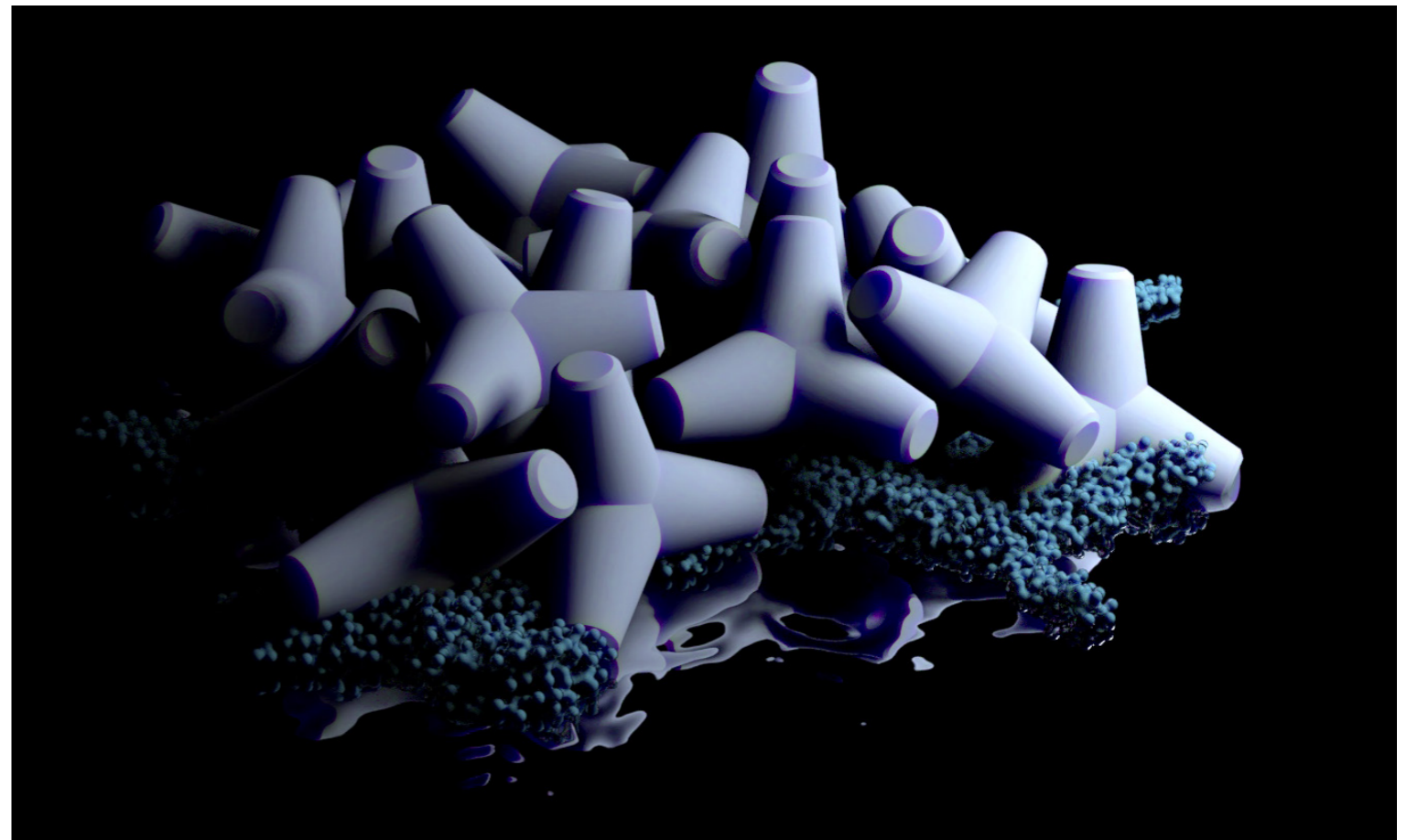
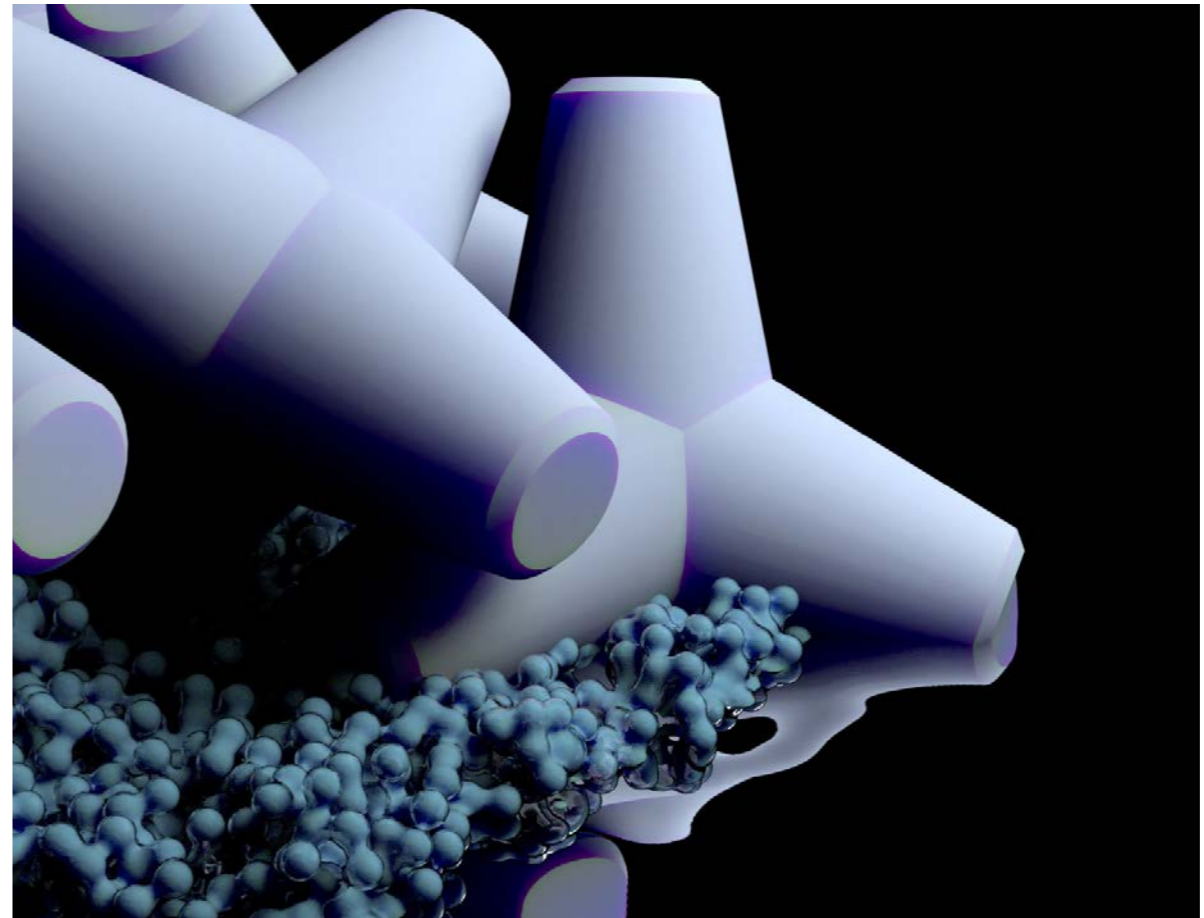
Vidéos 1080p, couleur, 00:36 s

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.

1. Capture vidéo :  
\_images 3D



2020



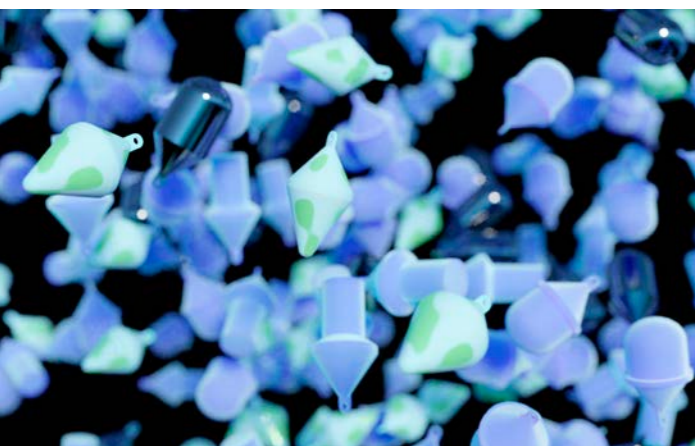
2020

## En eaux sombres #2

Vidéos 1080p, couleur, 03:43 s

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.

1. Capture vidéo :  
\_images 3D



## Odysée Virtuelle

Jeux vidéo, réalité augmentée, réalité virtuelle

Dans son article *Espace à être*, de la revue *Immersion n°1*, Mohamed Megdoul définit notre siècle comme celui des images, non pas de surface, mais orientées vers un niveau d'engagement qui se rapprocherait d'un espace à être, à arpenter.

\_installation

### 1. Jeu vidéo :

- \_captures d'écran
- \_machine learning
- \_édition de recherche pour le jeu vidéo
- \_recherches plastiques

### 2. Réalité augmentée :

- \_installation

### 3. Réalité virtuelle :

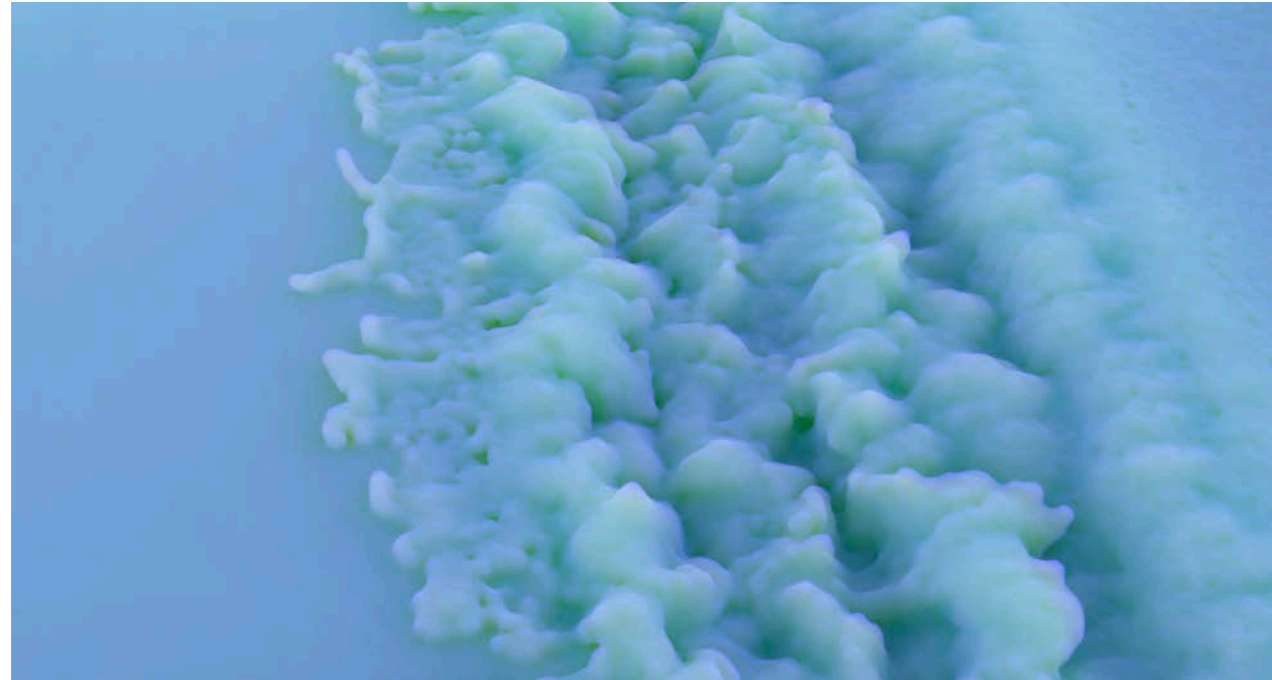
- \_installation
- \_images de synthèse 3D
- \_affiche recherches plastiques
- \_recherches plastiques

L'installation conçue découle de ces interrogations, plus particulièrement autour des images de synthèse 3D, ainsi que les différents niveaux de spatialité, les possibles interactions, et les degrés de représentation qu'elles induisent.

La sélection de trois supports de prédilection de la 3D : le jeu vidéo, la réalité augmentée et la réalité virtuelle, permettaient de constituer trois îlots. Ces trois installations de nature tautologique forment un ensemble d'archipels qui invite à la traversée, à la pratique du détour, constituant ainsi un corpus dont les expériences s'entrelacent. Les notions abordées par les différents médiums font référence aux trois espaces de perception cités par Maurice Merleau Ponty dans *Phénoménologie de la perception*, ainsi que les représentations spatiales et théoriques qui gravitent autour de ces territoires immersifs. L'eau, empruntée à Gaston Bachelard, baigne les îlots en les entraînant vers son destin, imposant un devenir aux images. Ainsi le jeu vidéo, l'île où gisent des fragments de mémoire, lieu mythique aux reflets fabuleux enjoint au commencement de la traversée à travers une poésie de la ruine. Sans cesse mouillé, le paysage

se désorganise, s'altère. Les lieux s'effacent alors comme signes distinctifs et deviennent des traces flottantes. Dans la réalité augmentée, la progression de l'eau achemine vers l'espace rêve les images des mythes des fonds dormants de l'île, flottant au-dessus d'objets ruines, les insérant dans un devenir archéologique. L'eau remplit progressivement l'espace du casque de réalité virtuelle jusqu'à submerger la dernière île dans une eau noire, abyssale, qui l'emporte vers un au-delà de la rêverie, un au-delà des formes, un monde étrange, informe.

La traversée de ces installations est moins d'atteindre un but, mais d'éprouver leurs temps, un temps d'attente qui permet à une mémoire de se constituer. Les pratiques spatiales qui en résultent, participent à la construction d'un imaginaire poétique et anthropocénique qui est à la fois emprunt du passé, mais également celui d'une mémoire future. Matrice des mondes dans lesquels nous évoluons aujourd'hui.





## 1. Jeu vidéo

Captures d'écran (Zotac, manettes de jeu, logiciel Unity)

Qu'est-ce que le jeu vidéo représente aujourd'hui ? Que devient-il lorsque l'on lui soustrait le but ? On retrouve peut-être quelque chose qui est de l'ordre de la traversée. Pour Henry Jenkins, c'est moins le récit qui donne les éléments de narration dans le jeu vidéo, que la navigation dans l'espace.

La navigabilité et le parcours deviennent les témoins de la construction d'une pratique spatiale par le joueur, qui est induite par ce que l'on pourrait nommer la fable du décor. Le décor va induire, grâce à une narration muette, la suite des faits qui s'enchaînent et la relation que nous entretenons avec celui-ci. Il devient l'histoire. Dans ce cas, c'est le jeu qui se raconte lui-même, il crée de façon tautologique sa propre narration. Il fait éprouver son propre temps, un temps suspendu, indéfini. Un temps, une fiction qui se rapprocherait de ce que Donna Haraway appelle fable. En effet, l'errance à travers la pratique spatiale ne se rapproche pas d'un récit linéaire.

Dans le jeu, l'eau claire vient doubler le monde par ses reflets poétique. La rêverie selon Gaston Bachelard commence devant l'eau limpide. Le Split Screen vient doubler le jeu lui-même, métaphore du jeu qui double le monde par ses reflets poétiques anthropocéniques.

Si le jeu est anthropocénique c'est qu'il marque aussi le passé. Des ruines, un espace où apparaissent des strates

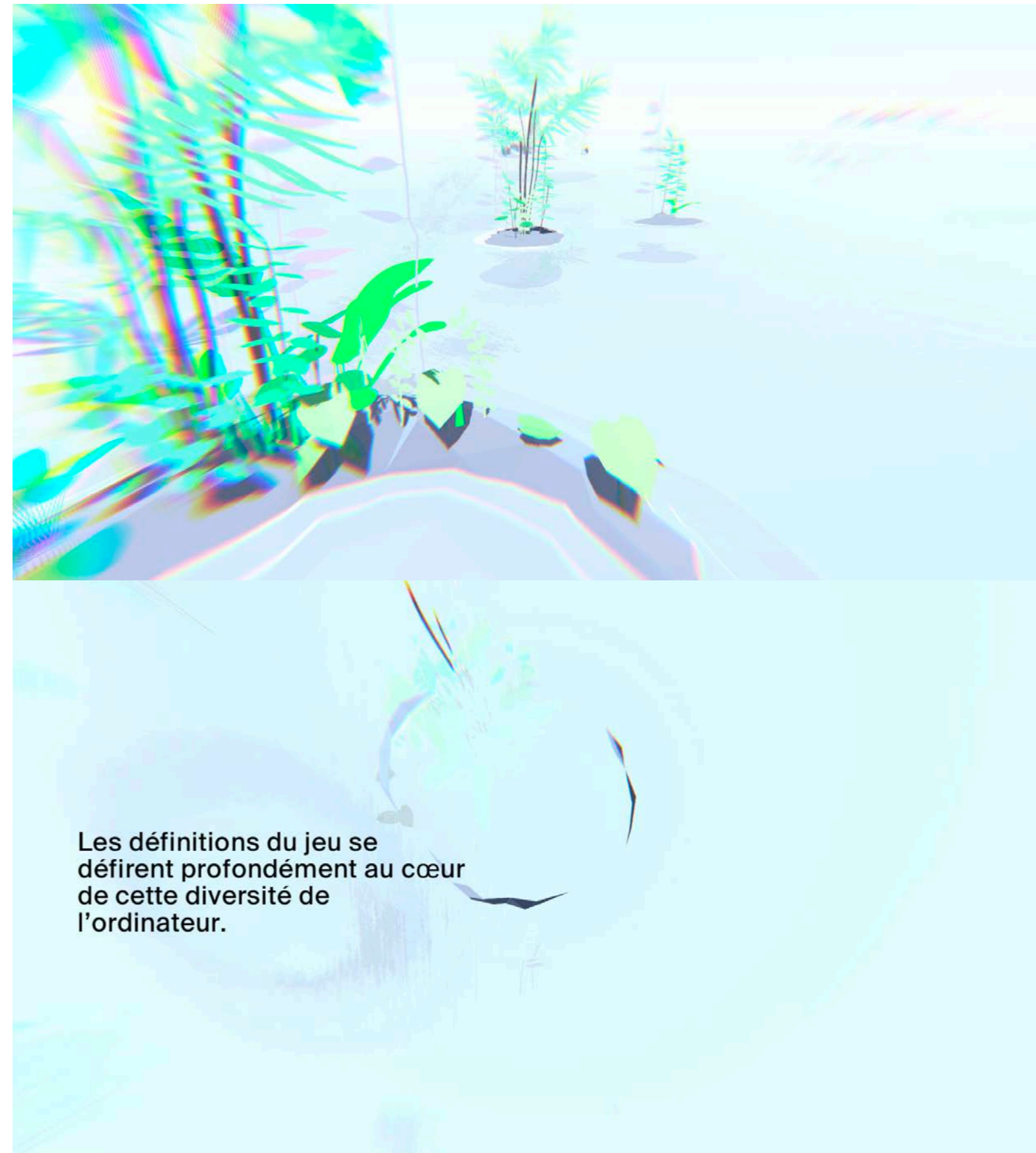
de temps. Le jeu vidéo cristallise des questionnements de son temps, des imaginaires qui témoignent d'un temps. Il a quelque chose de la poétique de la ruine et fait figure de médiation entre les temps futurs et les temps passés.

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. La base de données du programme est alimentée par plusieurs récits et ouvrages théoriques naviguant sur des thèmes de la traversée, de l'eau, de l'image, du jeu vidéo, du paysage.

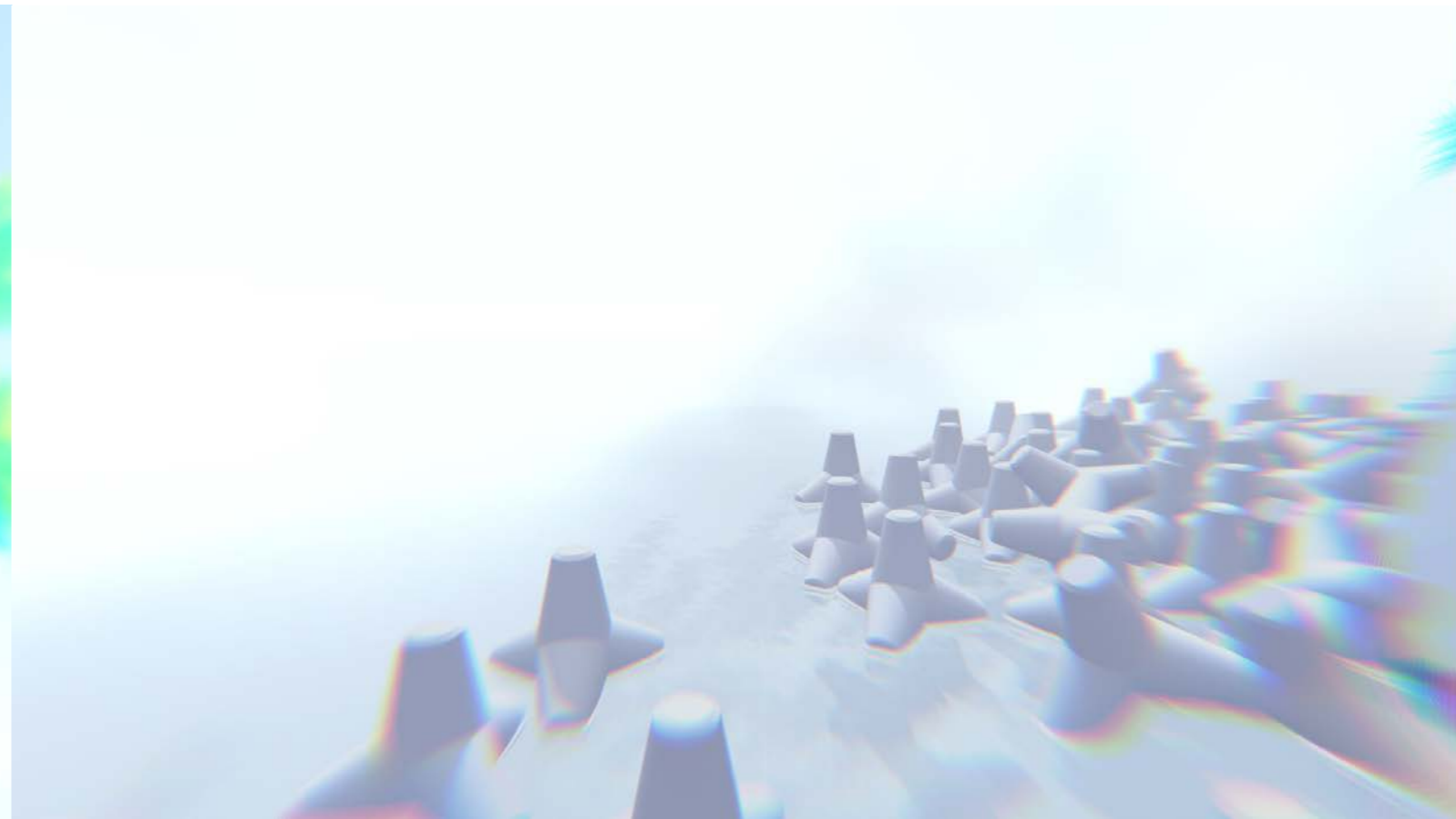
Ces textes viennent ponctuer la traversée de cette étendue fluide comme une réflexion en miroir de la machine, du jeu, sur ses propres images, son propre monde.



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



Une sorte d'art de la réalité.



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





Du possible aux autres formes.



La surface s' imagine.

## 2. Réalité augmentée

Tablette, logiciel Vuforia, Impression 3D résine, sérigraphies, bois.

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 ?





### 3. Réalité virtuelle

Casque, téléphone portable, Vidéos, couleur,  
02:19 s

Avec l'eau noire, les lieux clairs s'effacent alors progressivement comme signes distinctifs et deviennent des empreintes, des traces fluides. Sans cesse mouillé, le paysage se désorganise et s'altère vers un monde liquide.

Pour G. Bachelard, les eaux profondes mettent l'accent sur une certaine unicité de l'imagination. C'est l'eau dans sa masse et non dans ses reflets qui nous amène vers un au-delà de la rêverie des formes. L'eau devient une substance matricielle.

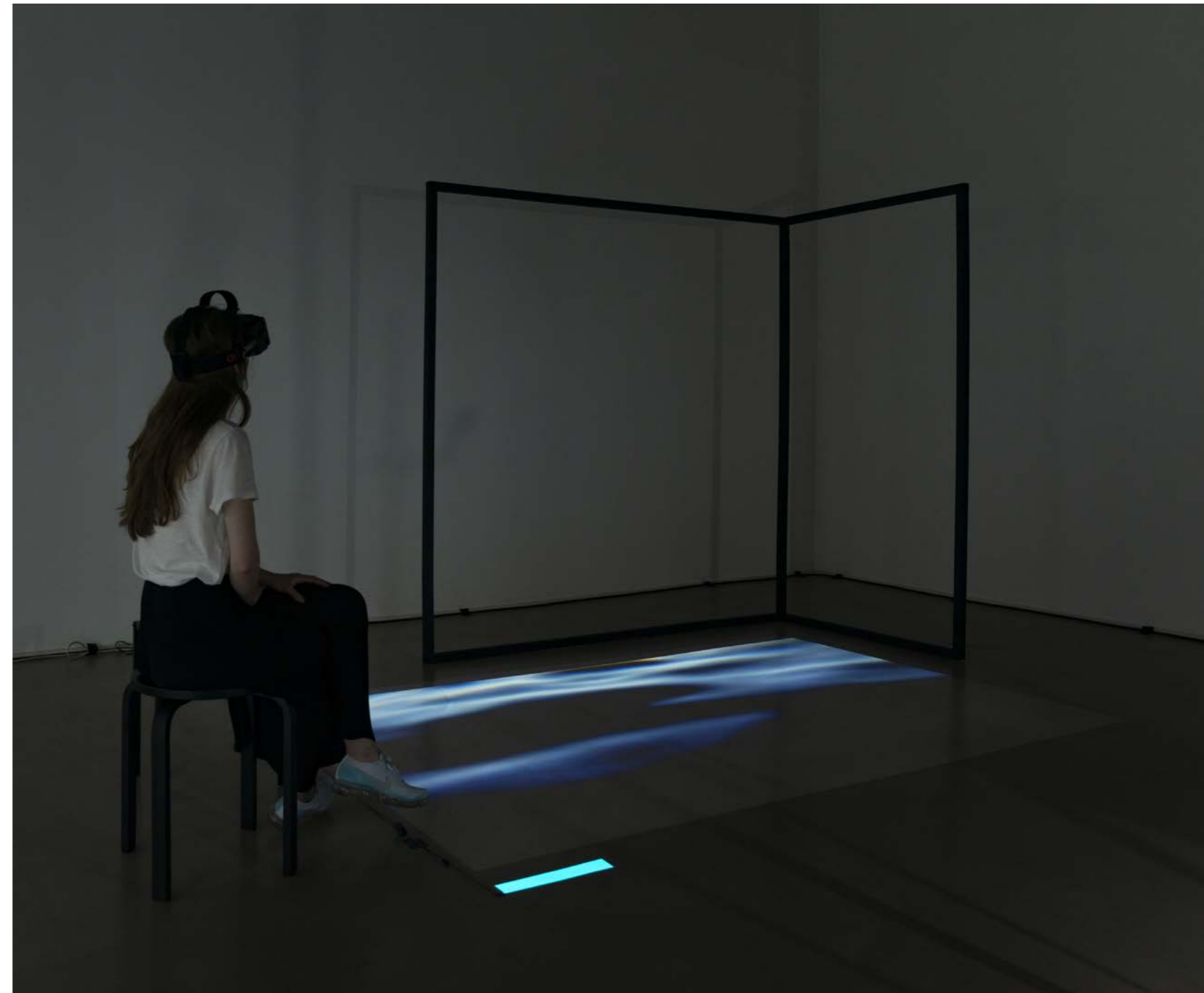
Selon Merleau Ponty quand le monde des objets clairs et articulés se trouve aboli, notre être perceptif amputé de son monde dessine une spatialité sans chose. C'est ce qui arrive dans la nuit. Elle pénètre par tous nos sens, elle brouille notre vue. Nous ne sommes plus retranchés dans notre poste perceptif pour voir de là défiler à distance les profils des objets. Nous sommes face à une nuit, sans distance d'elle à nous. C'est comme si un second ciel noir, sans limite, pénétrait le ciel bleu et clair que nous connaissons bien. Ce second espace à travers l'espace visible, c'est celui que compose à chaque moment notre manière propre de projeter le monde. Un paysage retiré, introspectif. Tout y est étonnant, absurde et iréel... Mais lorsque nous cherchons à placer ces fantômes, ces ombres, nous les faisons vaciller, disparaître. Dans l'installation la réalité virtuelle devient floue lorsque l'on bouge trop, lorsque l'on cherche à la situer, à en

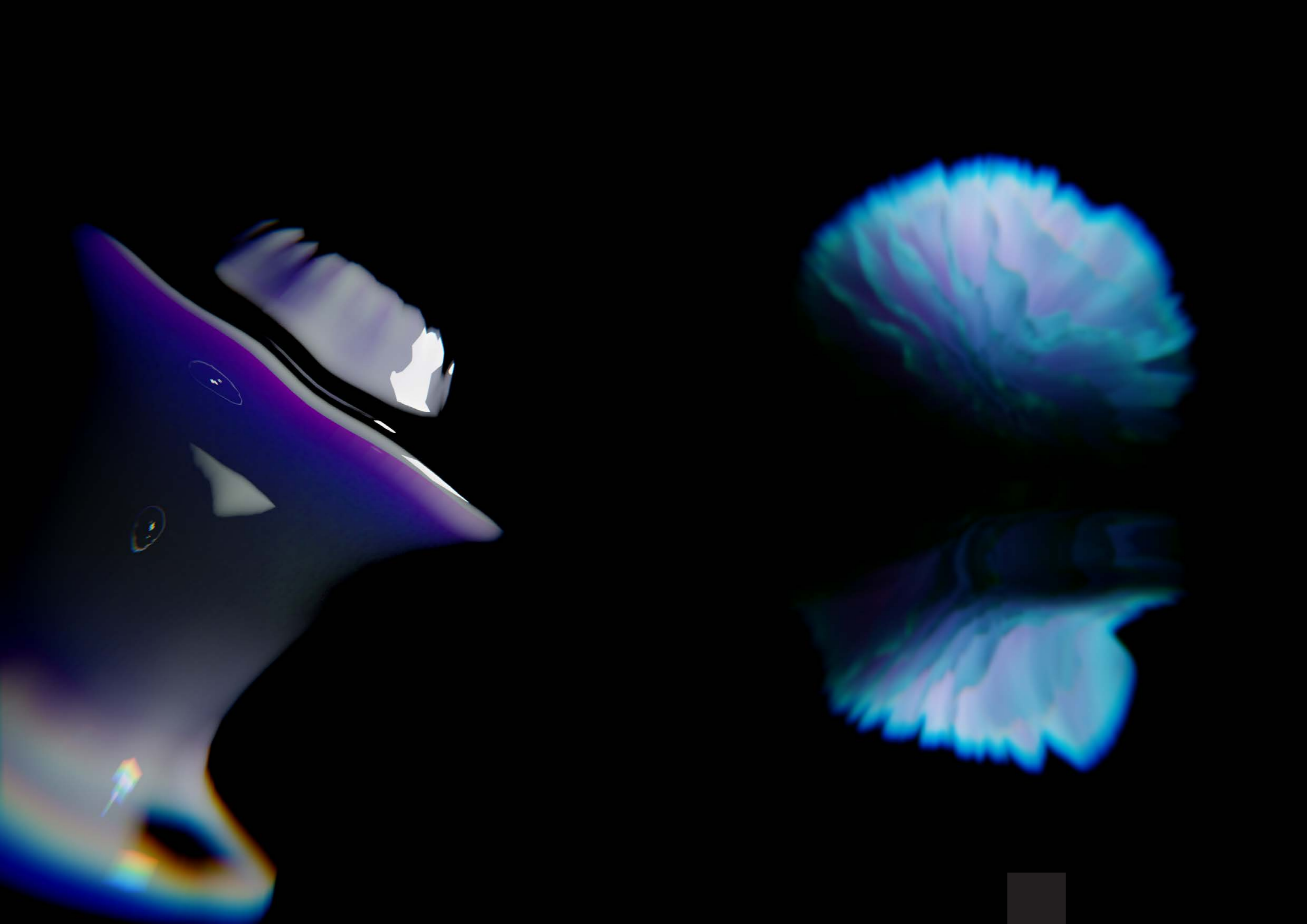
saisir les images. Mais nous pouvons toujours revenir au monde clair, au monde commun. Ces ombres, ces formes sont les débris du monde clair. Ce sont nos propres projections.

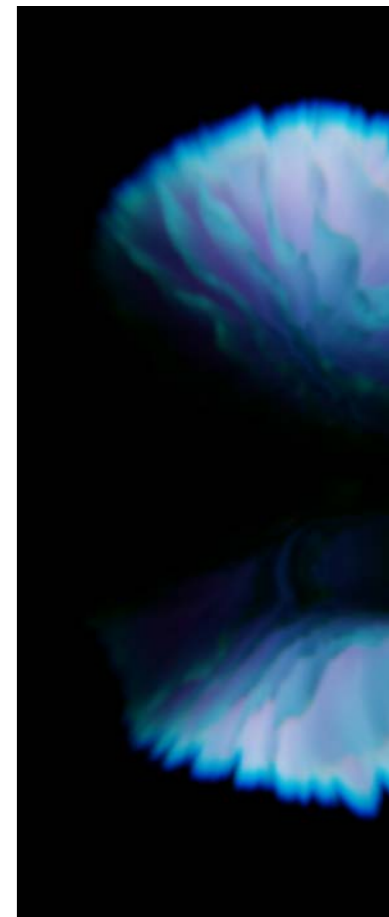
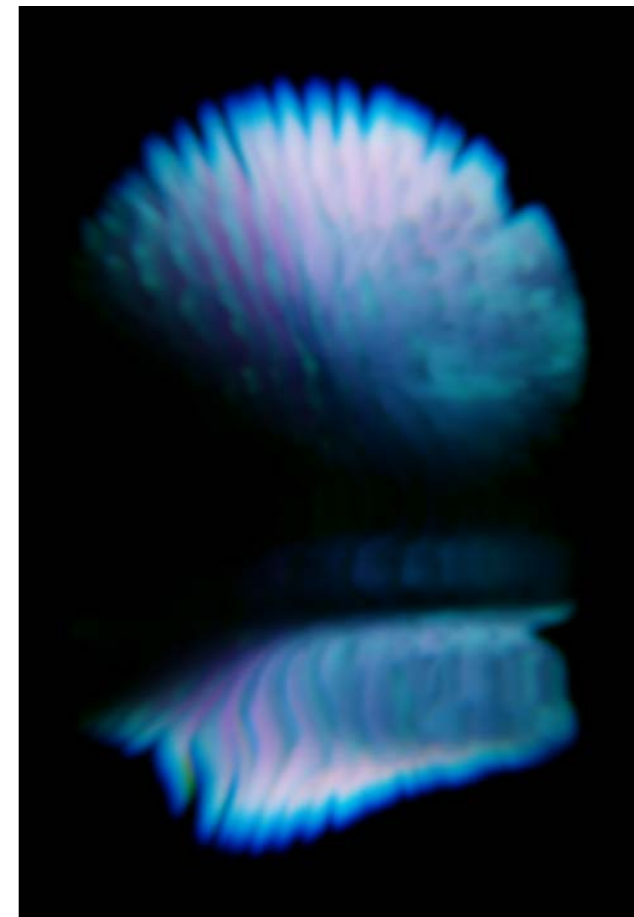
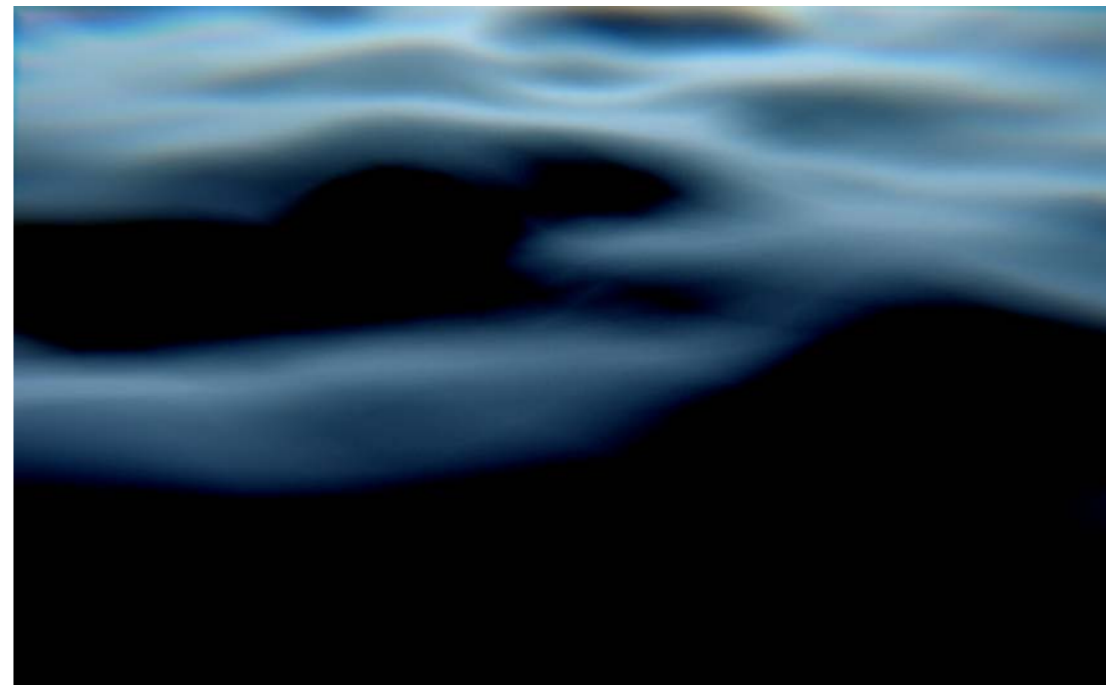
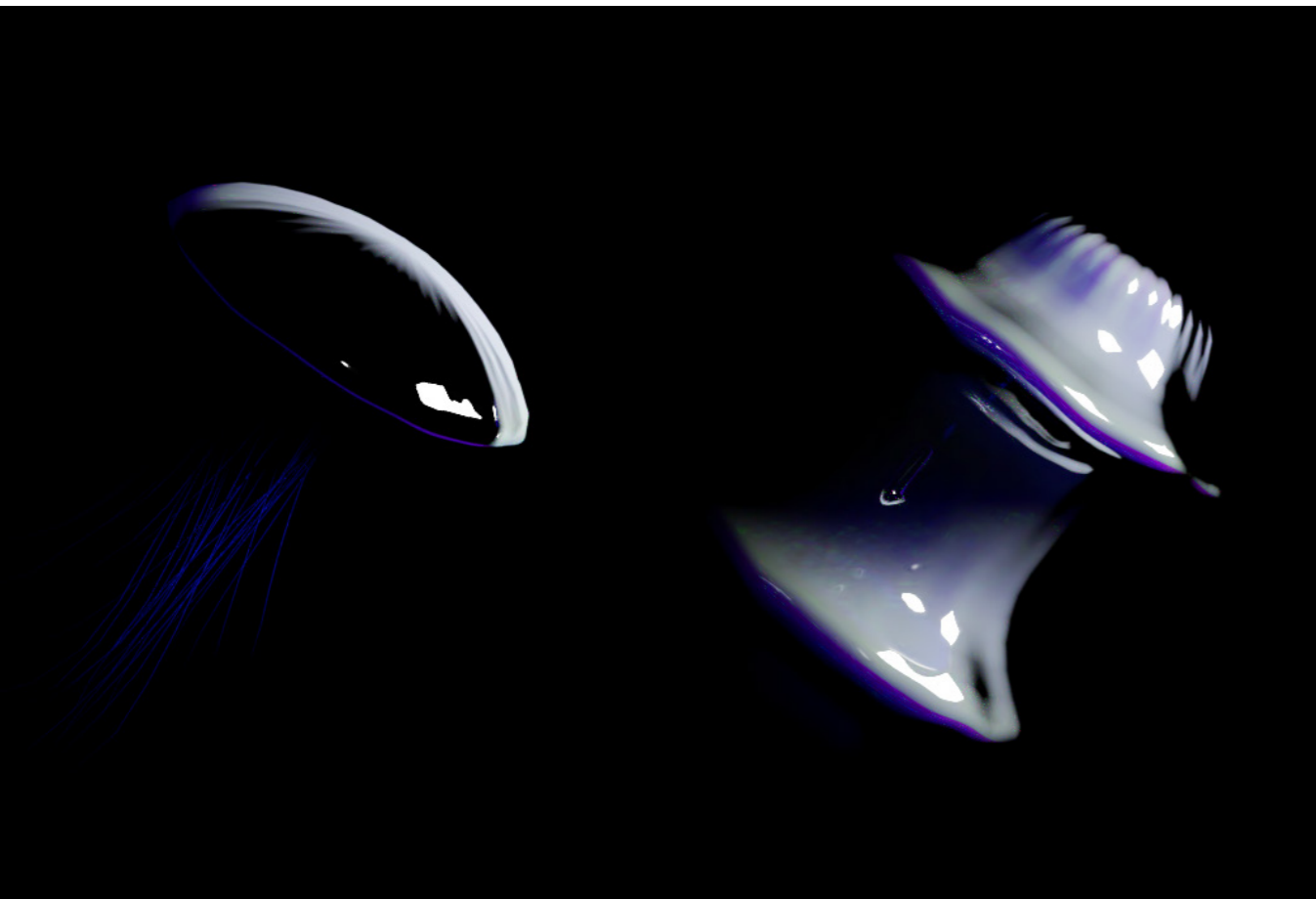
Nous sommes pris dans un dispositif qui nous coupe de « l'espace clair ». Nous sommes projetés dans l'espace noir sans prise sur celui-ci. L'image projetée au fond du casque est comme le deuxième ciel décrit par Merleau Ponty. Il y a quelque chose d'abstrait, visions intérieures déformées du quotidien, de l'espace clair qui donnent forme à des présences énigmatiques.

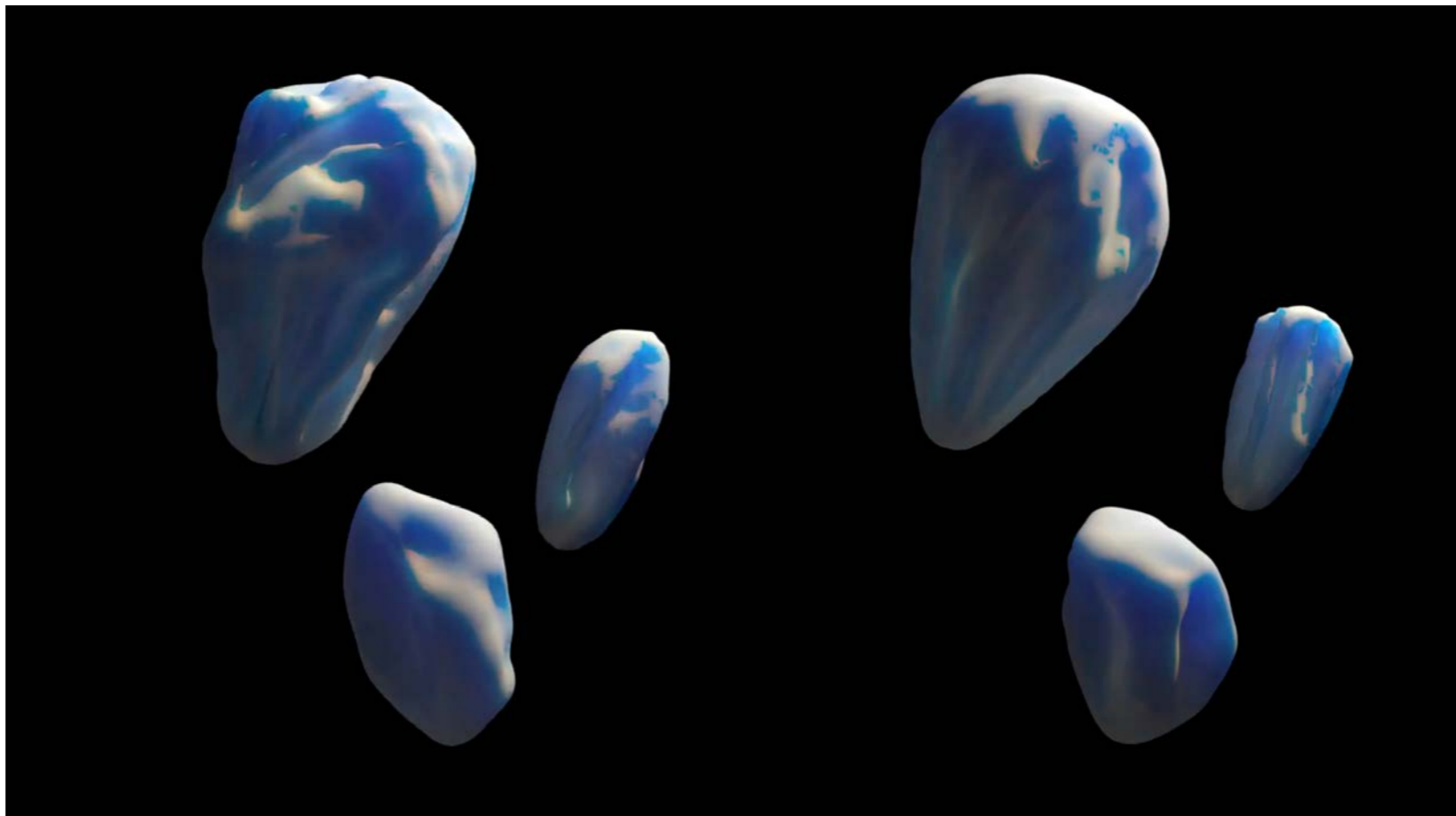
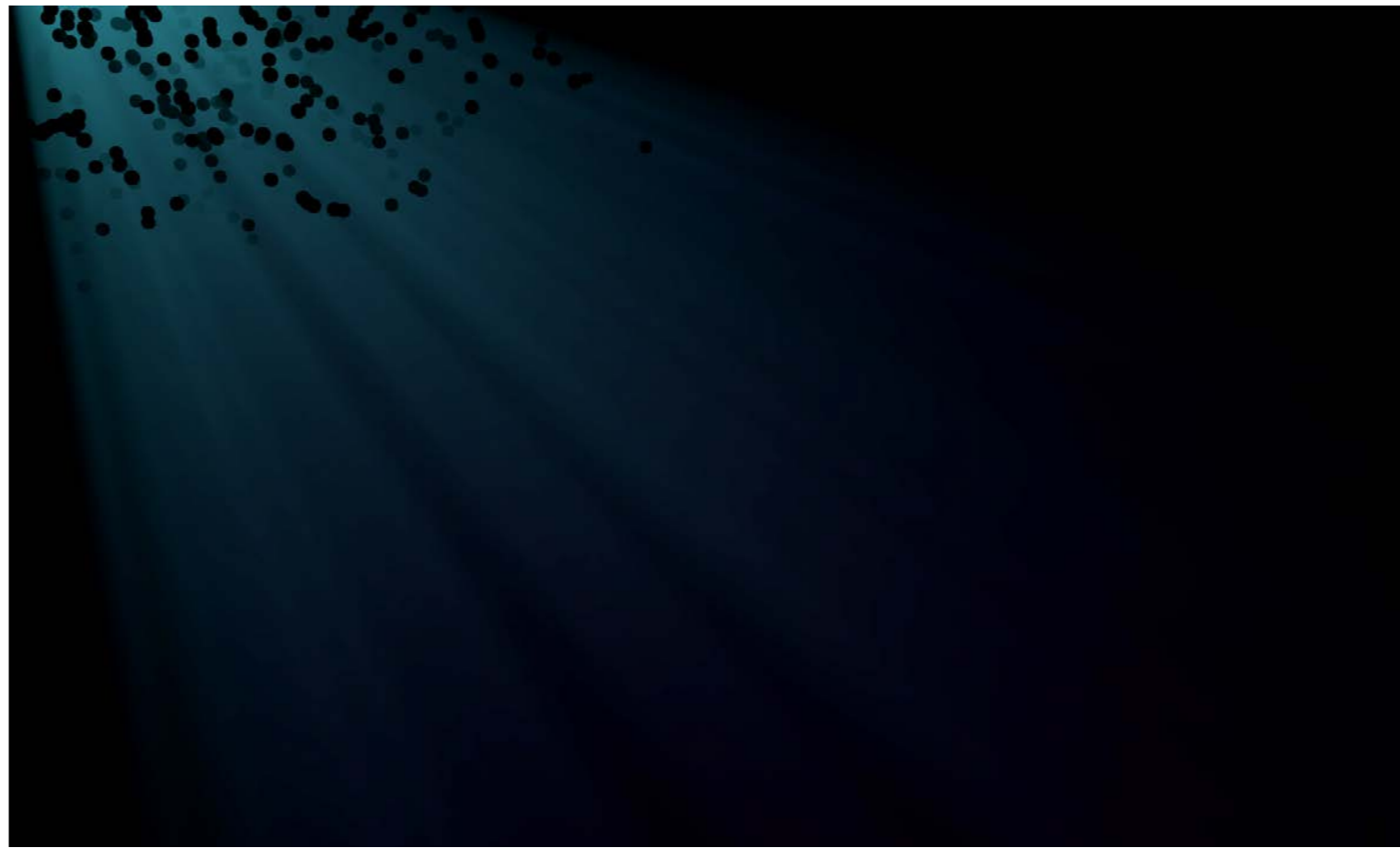
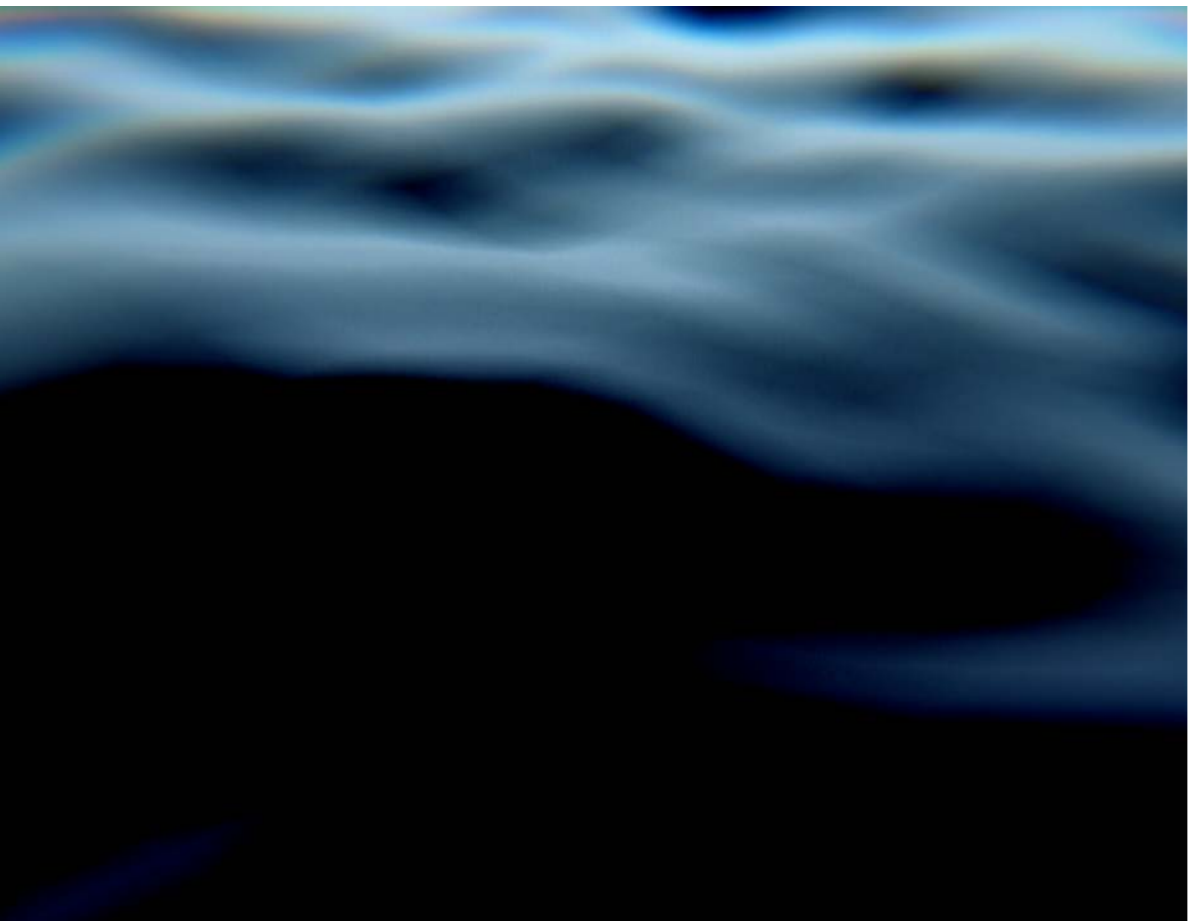
—

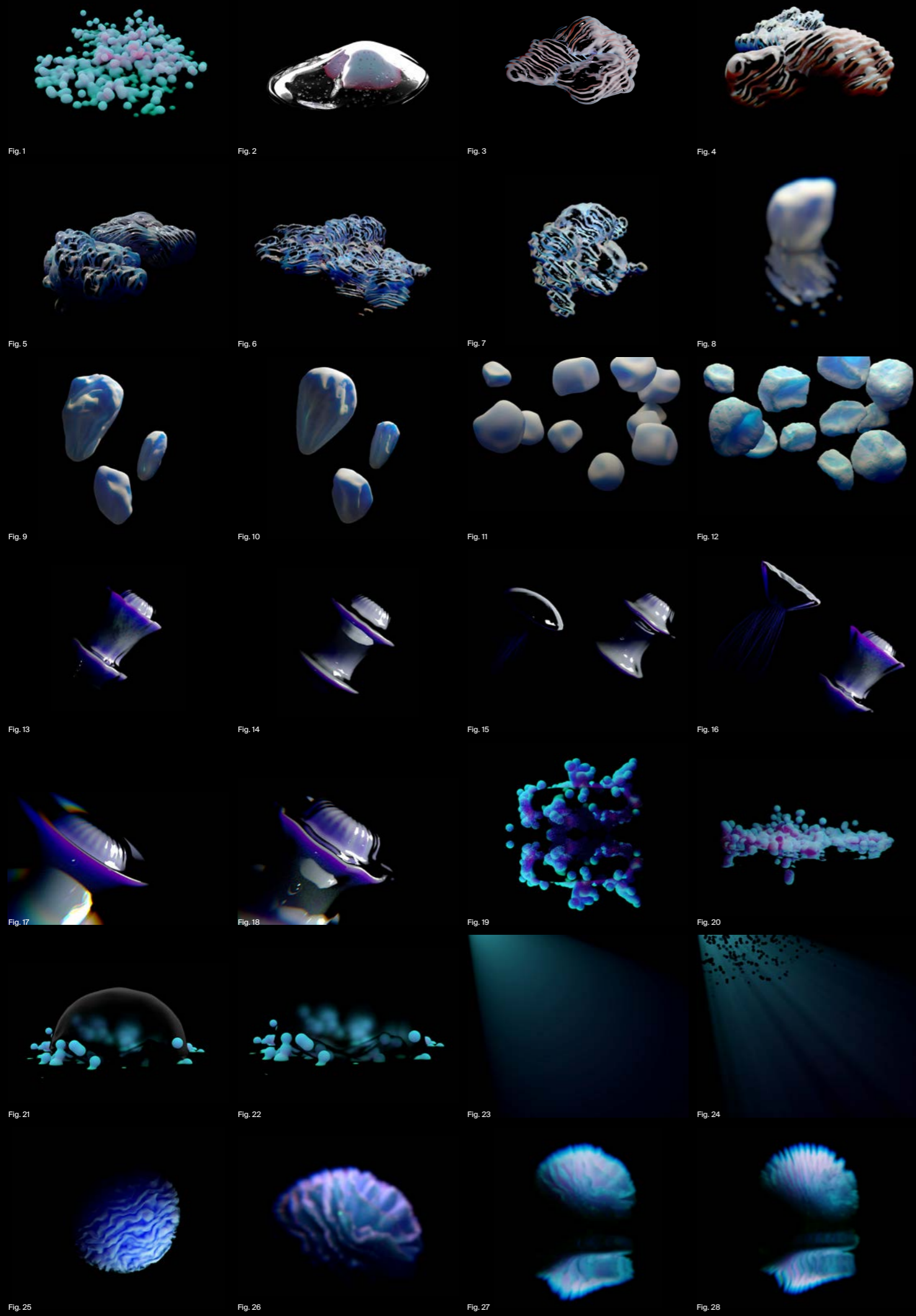
La réalité virtuelle est une installation composée d'un casque de VR et d'une projection. Une vidéo en 3D stéréoscopique est diffusée dans le casque. Lorsque que l'on bouge pour situer les images à travers le casque, la vidéo se dérobe et devient floue.











# Recherches

- 1. Mémoire:  
\_photographies
- 2. Édition de recherches:  
\_photographies
- 3. Recherches plastiques:  
\_images de synthèse 3D



# L'image de synthèse 3D,

de l'émancipation du simulacre à la création de présents possibles

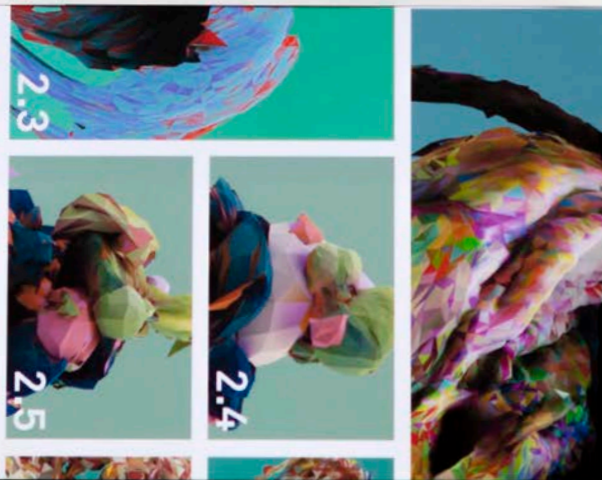
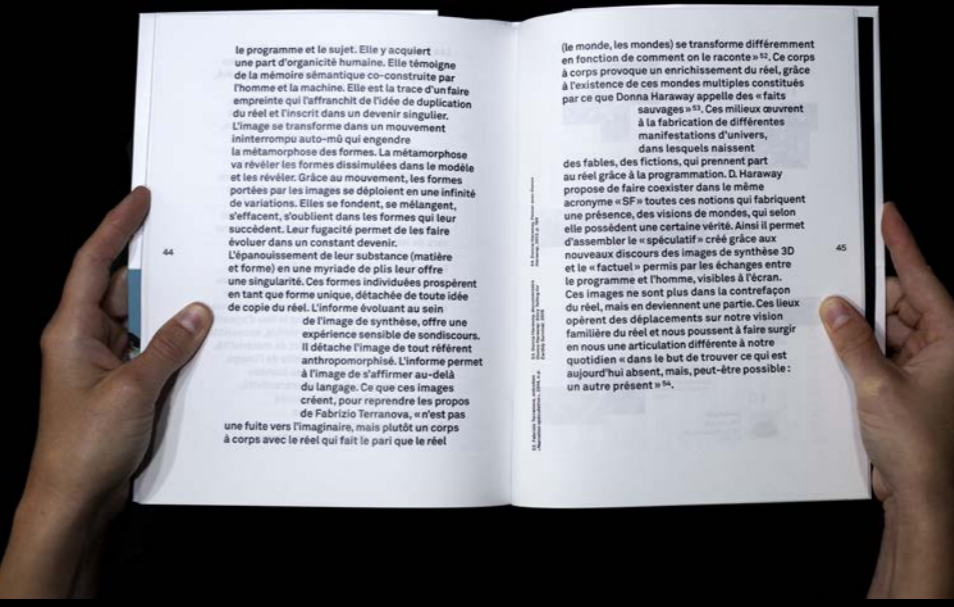
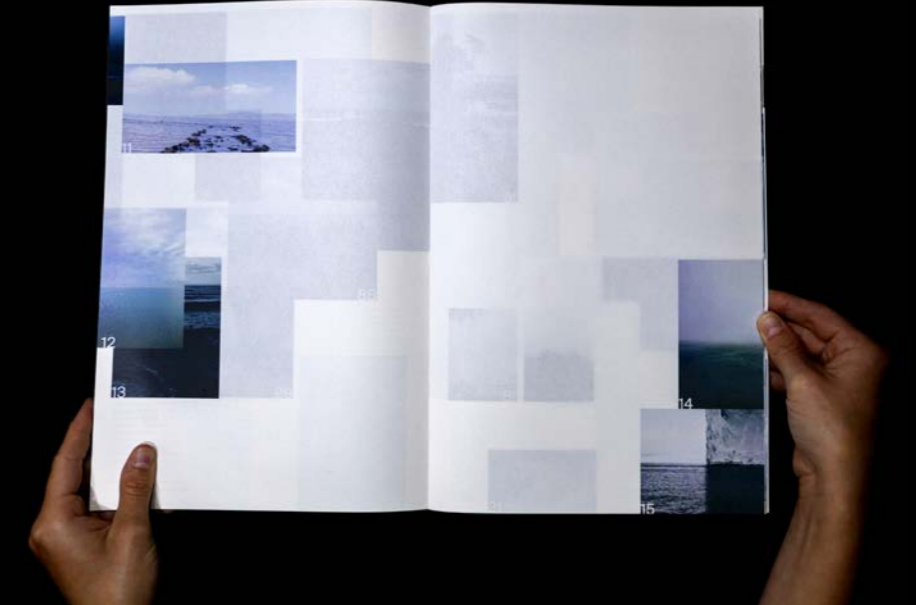


Fig. 4 Andrew Barton, Character and FX Animations, 2010





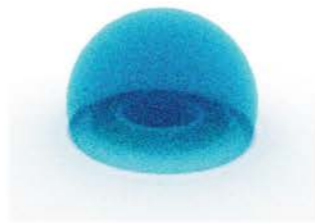
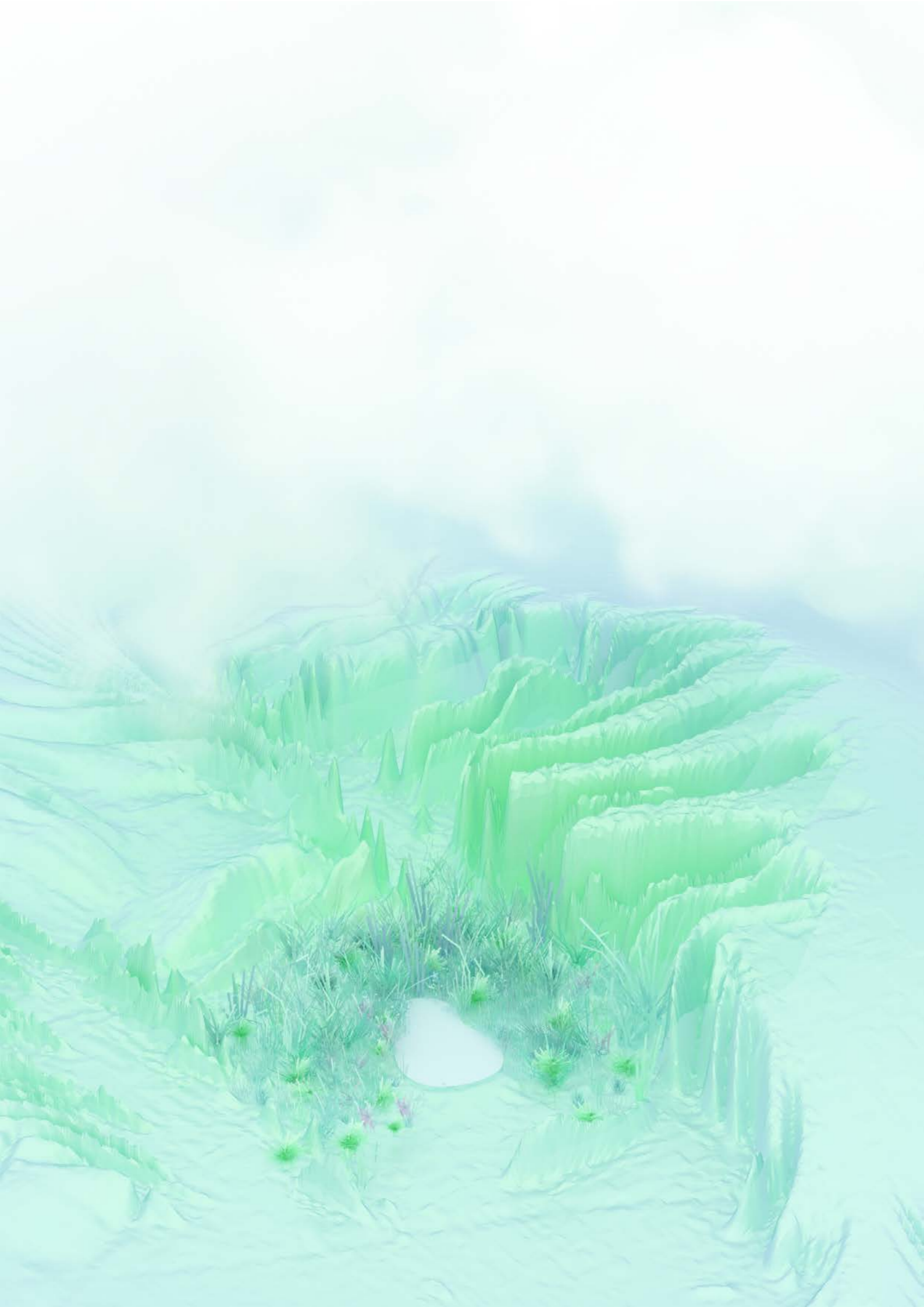


Fig. 1

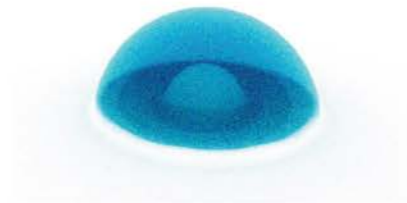


Fig. 2



Fig. 3

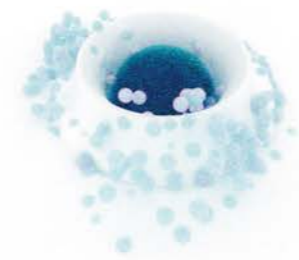


Fig. 4

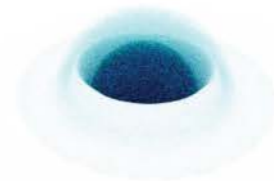


Fig. 5

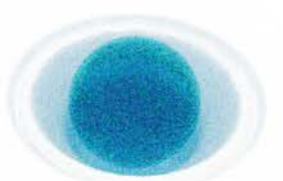


Fig. 6

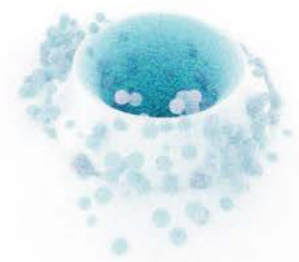


Fig. 7

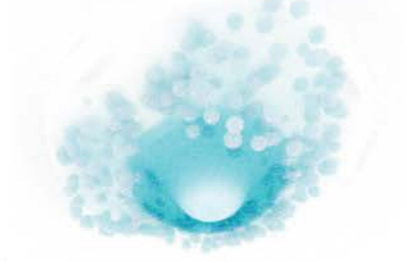


Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

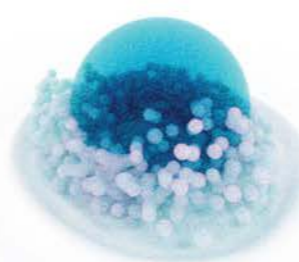


Fig. 13



Fig. 14

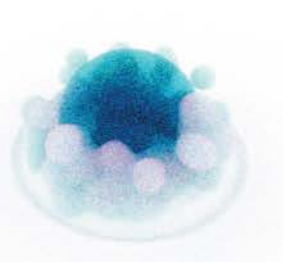


Fig. 15

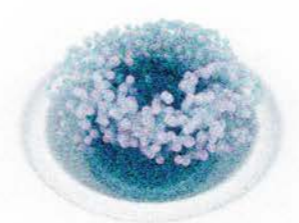


Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18