

feuille de salle

Tout se transforme

Chevalvert & friends

Pour l'exposition dédiée au jeune public inaugurant la saison 2019-2020, le BO s'associe au Signe, centre national du graphisme, et à accès(s) (cultures électroniques pour inviter le studio Chevalvert à présenter dans la petite galerie Murmur, le Sonophage et Mechane, ainsi que le Pianographe conçu par Florent et Romain Bodart.

Ces quatre installations ont été créées ou augmentées en 2018, à l'occasion d'une résidence de création de Patrick Paleta et Stéphane Buelllet – co-fondateurs du studio Chevalvert – en collaboration avec Julia Puyo Calvo et Arnaud Juracek pour le second opus des *Petits Spécimens* du Signe, cycle dédié aux plus jeunes et aux familles. Le parcours de *Tout se transforme* s'apparente à une usine, dans laquelle les matières premières, les machines et les gestes du visiteur permettent la transformation des éléments.

Ici formes, mouvements et voix se changent comme par magie en partition, en architecture lumineuse ou encore en tableau graphique. Tout se transforme. Tout est changeant selon sa fantaisie. Chacun est libre de faire ses propres expériences à travers ces 4 installations. Les œuvres se jouent à plusieurs, avec le corps et la voix. Chaque visiteur peut devenir chef d'orchestre, compositeur ou musicien et venir jouer avec ce corpus d'œuvres technologiques et graphiques qui explore les possibilités infinies de conversations entre musique et image.



Murmur © Guillaume Ducreux

Chevalvert



Bassins de lumière © Chevalvert

Chevalvert est un studio de design visuel, co-fondé par Patrick Paleta et Stéphane Buellet en 2007. Basé sur une approche du design ouverte, multidisciplinaire et transversale, le studio Chevalvert aborde et conçoit ses projets sans a priori et met la forme au service de l'idée. Les réalisations du studio se partagent entre des commandes institutionnelles, culturelles, industrielles et des projets autoproduits. Le studio offre un regard croisé sur les problématiques entre design graphique et installations interactives et développe également une approche visuelle s'appuyant sur des processus génératifs et paramétriques. Chevalvert accorde la même importance à chaque projet. Peu importe sa dimension, l'engagement et l'exigence de qualité restent identiques. Le studio a su également se constituer au fil de ses diverses collaborations un réseau de graphistes, designers, développeurs, dessinateurs de caractères et de scénographes, tous experts en leur domaine.

Patrick Paleta : Co-fondateur, directeur artistique / identité visuelle / typographie / signalétique / édition. Diplômé de l'école Estienne en design typographique et des Arts Décoratifs de Paris en édition, Patrick se spécialise dans la création d'identités visuelles et de systèmes de signalétique. Il a conçu plus d'une cinquantaine de logotypes pour

l'industrie, le cinéma, la mode, le design et l'édition et conçu plusieurs caractères typographiques dont celui utilisé pour la signalétique des transports en commun lyonnais.

Il fut membre du jury du Diplôme des Métiers d'Art en typographie à l'école Estienne de 2010 à 2012 et enseigne à l'école supérieure d'art et de design d'Amiens.

Il est également co-fondateur du Bureau des Affaires Typographique (B.A.T.) dont il est responsable du développement communication.

Il a reçu le prix du « Meilleur typographe 2012 » décerné par l'industrie graphique en France. Avec l'agence Attoma, il a été récompensé lors des IID awards dans la catégorie « Public Transport » et reçu une étoile lors de l'Observer du design 2012 pour le projet du système d'information voyageurs des transports en commun lyonnais.

Stéphane Buellet : Co-fondateur, directeur artistique / interface / interaction / installation.

Durant son diplôme supérieur en design graphique à l'école La Martinière-Diderot (Lyon) en 2005, Stéphane a développé une réflexion sur la « matière numérique » qui lui a valu les félicitations du jury. Spécialisé depuis dans le domaine du design d'interface et le design interactif, il développe depuis 2006 une pratique du design reposant sur une utilisation créative du code. Ses connaissances lui permettent de concevoir et de proposer des outils en se basant notamment sur des technologies open-source. Co-fondateur du studio Chevalvert en 2007, il gère de multiples projets transdisciplinaires ou fortement imprégnés par la présence technologique.

Arnaud Juracek : Designer

Diplômé de l'école Boule (Paris) en design d'objet et de l'école Estienne (Paris) en design interactif, Arnaud conçoit des systèmes visuels ou tangibles en jouant sur cette double spécialité. Inspiré par la culture maker et adepte du DIY, il intervient sur des projets très variés, qu'ils soient orientés image ou objet. Il a rejoint l'atelier Chevalvert en mars 2016.

Julia Puyo Calvo : Artiste multimédia, ancienne collaboratrice de Chevalvert sur les installations interactives, elle est originaire de Saragosse et travaille à Paris.

Partenaires

Le Signe, Centre national du graphisme, situé à Chaumont, en Champagne, organise la biennale internationale de design graphique qui a lieu en ce moment et jusqu'au 22 septembre. Cette biennale s'inscrit dans la continuité de l'ancien festival de l'affiche de Chaumont. Depuis 1990, date de sa création, ce concours international d'affiches a permis de constituer une collection de plus de 45000 pièces emblématiques de la production internationale des dernières décennies. C'est sur la qualité de cette collection et la reconnaissance du festival que s'est développé le projet d'implanter le premier lieu permanent en France consacré au graphisme, le Signe, inauguré par la ville de Chaumont le 8 octobre 2016.

L'association **accès)(cultures électroniques** est un projet unique en Nouvelle Aquitaine, qui promeut depuis 2000 la création artistique électronique et numérique dans le champ des arts visuels, de la musique et du spectacle vivant. Le projet d'accès)(se décline tout au long de l'année avec divers événements, rendez-vous et projets pédagogiques ; alors que son festival - d'envergure nationale - se tient chaque année en automne et investit Pau, son agglomération et le BO, pendant deux mois.

Tout se transforme

Le Bel Ordinaire et le Signe ont des liens de proximité qui se sont créés en la personne de Vincent Perrottet, graphiste et proche du BO pour avoir participé à la première édition d'*Ouvrez l'œil* en 2009, et pour y avoir travaillé pour la présentation de deux expositions : *Un imprimeur* et *Regarder*. Il suit l'élaboration du projet de construction du Signe et échange à plusieurs reprises avec Florence de Mecquenem, directrice du BO pour parler des fonctionnements de ce projet, et l'invite à siéger au comité d'orientation scientifique du Signe qui regroupe des professionnels du secteur.

Pour l'ouverture du Signe, Catherine di Sciuillo, en charge de la médiation et du développement des publics, avec comme enjeu très important que le lieu soit pratiqué par tous, propose une série d'expositions, *Les Petits Spécimens*, pensées comme des expositions de médiation du design graphique à destination des plus jeunes. L'opus 1, *Tout est dans tout*, en 2017 est tourné vers l'édition jeunesse. La belle qualité de l'exposition fait imaginer aux deux femmes l'accueil d'un opus des *Petits Spécimens* au BO. Mais il faudra attendre l'opus 2 *Tout se transforme*, confié au studio Chevalvert et qui était en cours de finalisation pour 2018 à Chaumont, pour voir l'envie aboutir, rencontrer Stéphane Buellet et vérifier que le BO peut accueillir les installations. Ainsi, en 2018, le Signe poursuit son exploration du design numérique et visuel avec un parcours jeunesse immersif et interactif. *Tout se transforme* explore les liens étroits entre les images et les sons et devient, tel un passage de témoins, une exposition itinérante avec l'annonce faite que le Bel Ordinaire désire à son tour programmer l'exposition en septembre 2019.

À dessein, Stéphane se déplacera en repérage au BO et, pour des raisons techniques, proposera une modification du corpus des quatre installations présentées à Chaumont : *Mechane* remplacera *La canopée sonore*. Le

Sonophage et le *Pianographe* y seront réactivés, tandis que *Murmur*, installation assez ancienne qui ne cesse d'être augmentée et peaufinée, sera présentée dans sa version très aboutie sur laquelle le studio Chevalvert n'a eu de cesse d'ajouter des améliorations techniques pour la stabiliser. Cette relation partenariale du BO avec le Signe autour de *Tout se transforme* s'est naturellement étendue à accès) cultures électroniques. Dans la mesure où Chevalvert est un studio de design graphique résolument tourné vers le numérique, il tombait sous le sens d'associer accès) à sa présentation au BO, d'autant que les installations *Murmur* et *Mechane*, peuvent faire écho à la thématique de l'univers et de l'espace choisie par le festival accès) cette année.

Stéphane Buellet explique que, depuis la création de Chevalvert en 2007, la volonté de concevoir des installations a toujours été présente. Nous avons commencé par développer quelques prototypes interactifs dans les premières années du studio

en étant toujours sensibles aux questions d'espace et d'objet en lien direct avec l'univers du graphisme. Cette rencontre entre objet, espace et graphisme a été déterminante. L'installation permet de ré-interroger et de parcourir ces trois champs de création. Notre affinité avec l'univers du code et de la programmation, notamment dans sa dimension plastique, nous incite aussi à aller dans ce sens, en essayant si possible de sortir de l'écran. Nos installations sont un prolongement logique de notre façon d'aborder le design graphique. En graphisme, les principes visuels émergent très souvent d'une image, d'un signe, d'une idée. En revanche dans la conception de nos installations, ce sont la narration et les interactions qui priment avant tout, même si au final nous recherchons toujours à obtenir un signe puissant tant au niveau spatial que visuel. Nous affectionnons de travailler autour de la « matière » lumière, dans les rapports noir et blanc que l'on trouve aussi dans la typographie d'ailleurs. Ces relations entre le sombre et le lumineux, l'invisible et le révélé sont les moyens universels pour créer une tension dans un espace visuel.

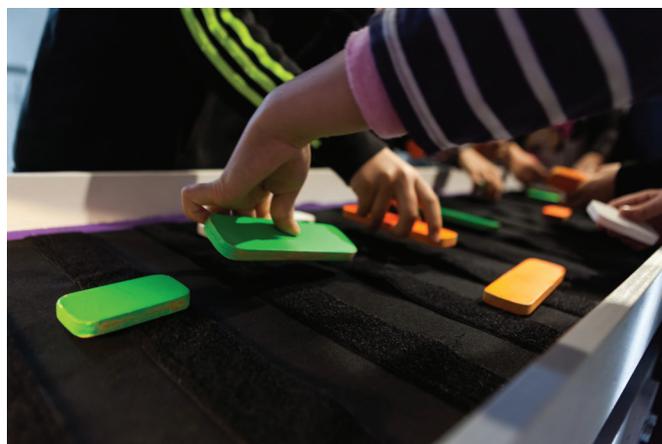


Biennale Chaumont 2019, le Signe © Soulyne Chhim

Le Sonophage



Sonophage © Chevalvert



Sonophage © Chevalvert

Création 2018
Studio de design Chevalvert
Contributeurs : Stéphane Buellet,
Arnaud Juracek, Patrick Paleta, Julia
Puyo Calvo.
Bois, moteur, caméra, enceintes.

Dans la salle « bleu » de la petite galerie est installée une sorte d'orgue de Barbarie : le *Sonophage*, littéralement le mangeur de son. Cet objet, le plus familier sans doute de l'exposition, s'apparente à un grand jeu : sur un tapis constitué de papier à musique en velcro, on agence des modules en bois de différentes couleurs. Chacun de ces modules ou pièce peut devenir signes, lettres, mots, etc., et le tapis qui tourne perpétuellement les transforme également en sons, mélodie hasardeuse et sonore. La manipulation et la recombinaison des formes graphiques sur le tapis génèrent ainsi une partition, qui peut être collective dès lors que nous l'activons à plusieurs. Sur un plan technique, une caméra

détecte la position et les couleurs des pièces de bois. La position de la pièce fait varier la note, sa couleur le son et sa longueur la durée de la note. Catherine Di Sciuolo dit à propos du *Sonophage*, que cette création s'inspire du thème de la transformation industrielle. L'usine, lieu de fabrication et de recyclage permanent des matières, est un environnement collaboratif par excellence. *Sonophage* permet de disposer selon son bon vouloir des formes et des signes graphiques sur un tapis roulant pour composer une symphonie collective infinie. Le système génère ainsi une forme de partition non linéaire et chaque fois unique, dont la musicalité est soumise à de nombreux facteurs de hasard.

Murmur

Première création : 2013

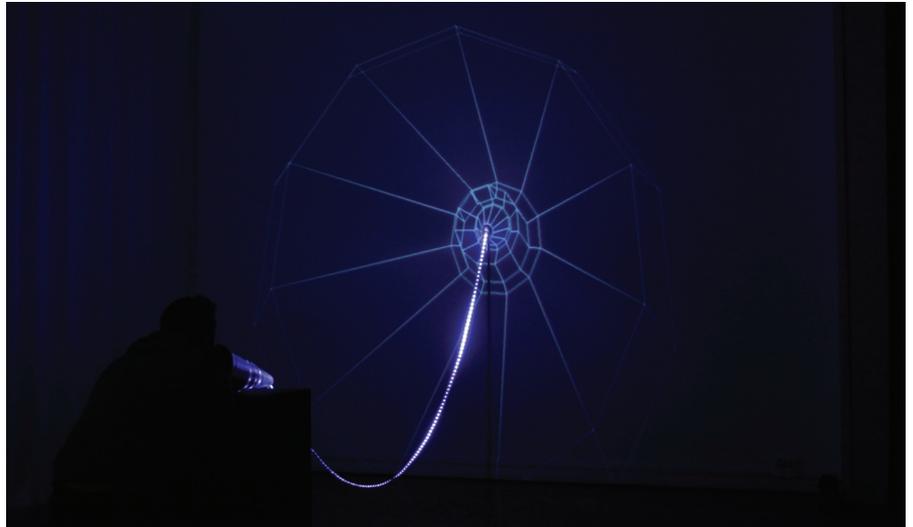
Augmentée en 2018

Basé sur une approche collaborative et ouverte, une équipe de travail s'est fédérée autour de ce projet de création en 2013.

Quatre disciplines sont représentées : design visuel, design objet, design sonore ainsi qu'une touche magique de programmation.

Les studios participants sont : Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik et Splank.

Œuvre emblématique du travail de Chevalvert dont les contributeurs sont initiateurs, concepteurs et directeurs artistiques du projet, *Murmur* est présentée dans une pièce qui offre un dispositif immersif et collaboratif. Les visiteurs interagissent avec l'œuvre par la voix pour recréer des mondes visuels et sonores singuliers et magiques. *Murmur* est une prothèse architecturale permettant la communication entre une personne et un mur avec lequel elle est connectée. L'installation simule le déplacement des ondes sonores en créant un pont lumineux



Murmur © Chevalvert

entre le monde physique et le monde virtuel. Il y a une magie, une zone d'ombre dans la façon dont les ondes se déplacent. *Murmur* se focalise sur ce déplacement et engendre ainsi un dialogue non conventionnel entre le public et une surface.

Dans ce projet d'installation, un périphérique sur mesure a été imaginé et créé pour récolter les murmures du public. Cet objet a été nommé *Chambre d'Écho* en référence à la mythologie grecque. Il représente la clef technique du dispositif *Murmur*, mais aussi sa facette féerique, transformant les ondes sonores en ondes lumineuses. Cette installation permet au public d'entrer en communication avec une surface en créant un « écho » visuel. Cet écho est volontairement désynchronisé par rapport à l'émission du son, celui-ci est perceptible sous forme de vague sur la bande LED qui relie la *Chambre d'Écho* au mur. Dès que l'émetteur comprend qu'il est connecté avec la surface du mur, il peut commencer à jouer avec le rythme et le volume de sa voix pour moduler la lumière et la génération graphique. Après quelques « échos », un dialogue visuel et sonore s'établit. *Murmur* intègre plusieurs univers visuels qui réagissent chacun d'une façon particulière aux sons émis.



Murmur © Chevalvert

Mechane



Mechane © Voyez-vous, Vinciane Lebrun

Direction artistique et interaction :
Chevalvert, 2017
**Collaboration artistique
et design 3D :** Bloc D
Sound design : Julien Gerber.
**Bois, carton, PMMA (plexiglas),
vidéo-projecteur.**

Mechane est une installation interactive dont le dispositif se compose d'une interface de contrôle permettant de déplacer et d'influencer un territoire imaginaire projeté dans la salle. Le dispositif positionne le visiteur comme acteur de l'interaction en lui donnant les moyens de contrôler d'un simple geste de la main - perçu par un capteur infrarouge - la diffusion de la lumière sur la topographie de *Mechane*.

Le titre de l'installation vient du terme *méchané*, du grec ancien « machine », nom de la grue utilisée dans le théâtre grec antique pour faire entrer en scène une divinité. En utilisant le dispositif nous devenons un *deus ex machina*, un dieu de la machine, qui va perturber les hydrométéores (brume, nuages, pluie) de cette planète. Le dispositif suscite l'envie de s'approcher, laisse apparaître la dualité entre la matière et l'écran et on devine dans l'objet, une interface de contrôle pour maîtriser l'image qui s'affiche.

Il exprime bien ce sentiment, ce rêve de contrôler un univers à distance, rendu possible grâce au code qui fait le lien entre les différents protagonistes de cette manipulation spatiale. Pour influencer les conditions météorologiques du territoire projeté sur le mur, il faut survoler le capteur Leap Motion qui est dans la maquette avec la main.



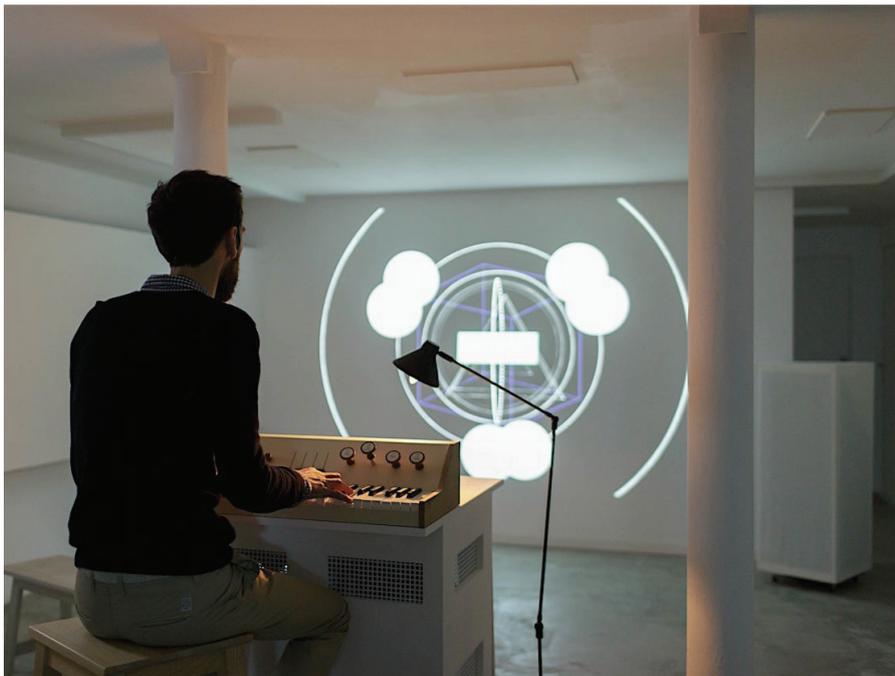
Mechane © Soulyne Chhim

Les multiples mouvements horizontaux de la main, sa hauteur et son inclinaison vont susciter différentes possibilités d'interactions : influencer la densité des nuages, moduler la hauteur de la brume, déclencher la pluie.



Mechane © Chevalvert

Le Pianographe



Pianographe © Musique Meuble

Création 2016 Florent et Romain Bodart.

Le *Pianographe* a été entièrement conçu et fabriqué à la main par Florent et Romain Bodart. Il est constitué d'un clavier maître, de bois sculpté ou découpé au laser, et de composants électroniques. Le *Pianographe* s'inspire à la fois de l'Harmonium inventé au milieu du XIX^e siècle pour accompagner les offices religieux et du synthétiseur moderne. Incarnation ludique et poétique de l'univers des deux frères Bodart, cette installation participative est née de l'envie d'une interaction directe entre le son et l'image. Cet instrument permet, en actionnant les touches du clavier, de déclencher simultanément sons et vidéo. Il propose ainsi aux visiteurs de composer leur propre tableau visuel et musical tout en explorant le spectre sonore ouvert par la musique électronique.



Pianographe © Musique Meuble

Influencés par l'univers artistique dans lequel ils ont grandi, pour Florent et Romain Bodart, la création est une évidence. Élevés dans une famille de luthiers, ils ont commencé par explorer le monde des sons dès l'enfance, créé leur duo de musique électronique *Idioma* en 2008 et, au fil des années, découvert et apprivoisé de nouveaux champs de la conception sonore et graphique. Aujourd'hui, leurs espaces de pratiques incluent la composition, la création graphique, la sonorisation de spectacle vivant et la relation musique / image. Ils utilisent différents médiums et apprécient de passer par une phase de travail concret et artisanal avant de continuer d'explorer les possibilités offertes par les outils numériques. Ces différentes facettes de leur activité s'enrichissent mutuellement, se complètent et se répondent. En 2015, ils remportent le concours Audi Talents Awards en catégorie musique à l'image. En 2016, Romain et Florent Bodart ont axé leurs recherches sur l'interactivité. Les instruments et les installations qu'ils ont imaginés invitent le public à la participation et à l'exploration des possibilités de conversation entre la musique et l'image.

Workshop Apollo & Chevalvert

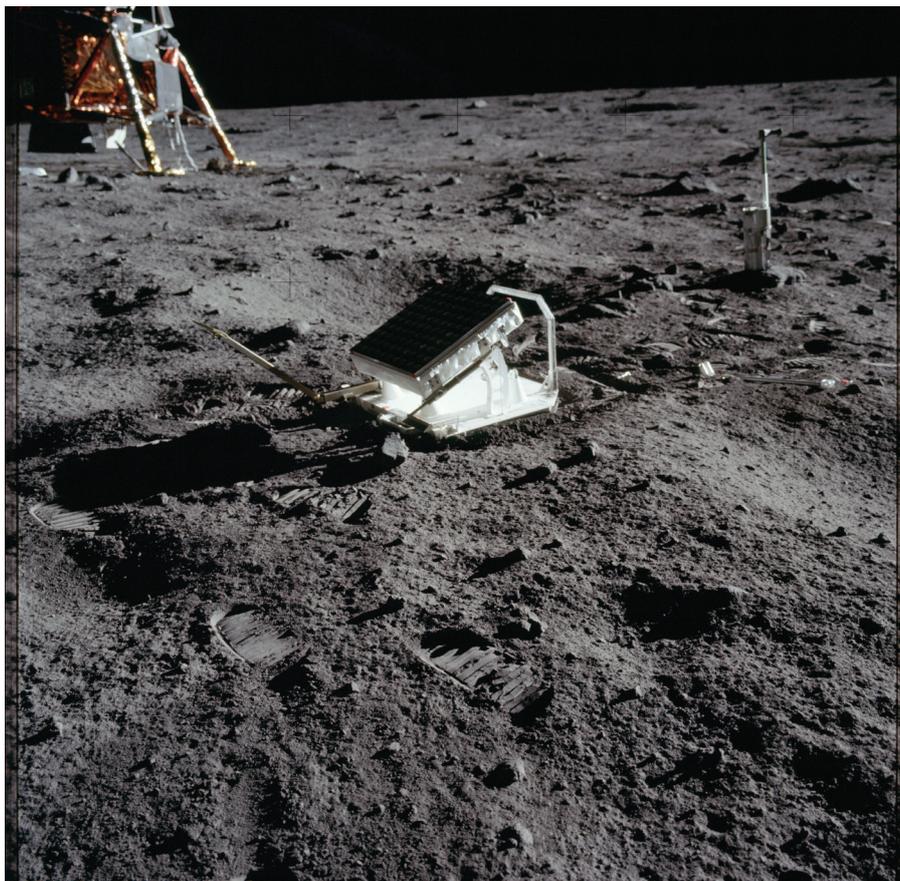
Restitution à l'École supérieure d'art et de design
des Pyrénées à Pau les 18 et 19 octobre

En associant accès(s) à l'exposition *Tout se transforme*, le BO s'engage à nouveau aux côtés des enseignants pour faciliter la relation du public scolaire avec l'art et les artistes contemporains. À l'occasion de l'inauguration de l'École Supérieure d'art et de design des Pyrénées et de l'Espace des Arts à Pau, le festival accès(s) et le Pôle nouveaux médias de l'école invitent Chevalvert en workshop. Intitulé *Apollo*, ce temps d'expérimentation avec les étudiants, s'empare du thème du festival #19 d'accès(s), et fait écho à l'exposition *D'un soleil à l'autre* présentée au BO du 11/10 au 07/12.

Stéphane Buelllet et Patrick Paleta, co-fondateurs et directeurs artistiques de Chevalvert proposeront aux étudiants en design graphique du Pôle nouveaux médias une réflexion sur les imaginaires, systèmes et processus du voyage spatial.

En quoi le design d'interaction peut-il proposer des interfaces répondant aux enjeux contemporains du voyage spatial, ou sur l'autre versant des propositions possibles, en constituer une critique ?

Apollo est une invitation à l'utilisation et au détournement des questions cartographiques (échelle, graphisme, typographie, règle de composition) en vue d'une utilisation dans le cadre d'un projet de communication global (sur support imprimé, interactif et vidéo). À la manière de *Power of Ten*™ de Charles et Ray Eames en 1977, il s'agira d'inventer des formes de représentation du voyage entre l'infiniment grand



© Project Appolo Archive

et l'infiniment petit permettant de relativiser la place de l'être humain sur la planète et dans l'univers.

La proposition d'un workshop en parallèle des expositions qui sont présentées au BO permet aux étudiants d'accéder à la fois à des formes de création abouties en situation de diffusion, et à une rencontre plus précise, pour ceux

qui y participeront, avec des designers et/ou des artistes. Pour accès(s), ce partenariat a été l'occasion d'échanges avec l'équipe de Chevalvert qui ont donné lieu à une collaboration sur l'entrée design graphique. L'association a décidé de travailler avec le studio Chevalvert en lui confiant l'identité visuelle de l'édition 2019 du festival.

rendez-vous

rencontre :

dim. 8/09, 11h30
médiathèque A. Labarrère

vernissage :

mar. 10/09, 19h

visites guidées :

sam. 14/09, 5/10, 2/11 et 16/11, 16h

atelier créatif :

sam. 14/09, 5/10 et 2/11, 17h

Merci à Emmanuelle Guénerie et Eamon Godmet, étudiants à l'ESAD des Pyrénées pour leur aide sur le montage de l'exposition.

B le Bel Ordinaire
O allée Montesquieu
64140 Billère
05 59 72 25 85
belordinaire.agglo-pau.fr

 BUS P7, P8 et T3
ouvert du mer. au sam.
de 15h à 19h, entrée libre



accès(s)
culture(s)
électronique(s)