

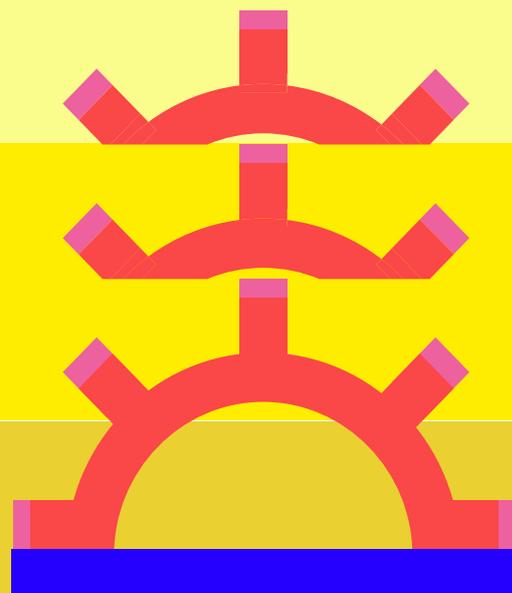
2e

édition

Défi

Création digitale au FabLab 2022

LA PALANQUE
Tiers-lieu citoyen du Bassin de Thau



Défi de création digitale soutenu par



Le Défi de création digitale

La Palanquée a souhaité renouveler le Défi de création digitale initié en 2021 en direction d'artistes du Bassin de Thau. À travers ce Défi, le tiers-lieu accueille des artistes au sein de son FabLab et les accompagne pour découvrir le potentiel de la fabrication digitale. Nous avons voulu cette année accroître la notoriété de ce Défi et renforcer son attractivité pour des artistes plasticiens accomplis, afin de l'inscrire durablement dans le paysage culturel du territoire.

Trois aménagements majeurs ont été apportés pour cela :

- **La constitution d'une commission de sélection réunissant acteurs culturels et représentants de La Palanquée :**

- Marie Cozette, directrice du CRAC Occitanie/ Pyrénées -Méditerranée à Sète
- Emmanuelle Dubois, galeriste (galerie Zoom à Sète)
- Suzy Lelièvre, enseignante aux Beaux-arts de Sète
- Noëlig Le Roux, commissaire associé de la prochaine exposition du MIAM sur la fabrication digitale (2023)
- Aude Vandenbrouck, directrice et Alejandro Benitez, FabManager de La Palanquée

- **La rémunération des artistes en plus de la prise en charge de la formation aux machines numériques et des matériaux nécessaires à leur réalisation.**

Nous avons pour cela fait appel à des entreprises du territoire qui ont accepté de soutenir en mécénat cette initiative en faveur de la jeune création : les sociétés **HEXIS à Frontignan, POLARIS à Montpellier, GRDF sud-ouest à Montpellier et Crédit agricole, Languedoc.**

- **La présentation au public des réalisations** faites durant les deux jours d'inauguration des nouveaux bâtiments de La Palanquée, les 23 et 24 septembre 2022. Interviews et table ronde ont également été diffusés par notre partenaire Radio Muge sur le web.

Nous vous présentons ici le résultat de ce Défi à travers les réalisations artistiques, mais aussi la description des recherches menées par les artistes sur le potentiel de la fabrication digitale.

Un grand merci aux membres du jury, entreprises et partenaires qui nous ont permis de réaliser cette deuxième édition du Défi création digitale. Cette action a obtenu le soutien de la DRAC Occitanie.

Les 5 candidats sélectionnés :

Damien FRAGON, Naomi MAURY, Marion MOUNIC, Elena SALAH et le Collectif SOMMES



Les artistes et leurs projets



A lunar cliff

Technique, machines et matériaux utilisés au FabLab :

Imprimante 3D, Scanner 3D, Fils PLA noir

Description du projet artistique :

Lunar cliff : est une recherche sur les mutations possibles de notre environnement de tous les jours. Ici le processus de création a été fait en plusieurs parties : d'abord la recherche de forme/matériaux rejetés/trouvés au bord de l'eau ou dans des prairies. Des coquillages abandonnés par leur détenteur ou détruits par les mouvements humains, des éponges, des huîtres, un fossile, une araignée de mer, une améthyste, des roches calcaires, mimosa. À partir de ces bases de forme, le travail de mutation/modification est créé à partir d'un logiciel 3D qui permettra de recréer une possible transmutation/transformation en lien avec un mimétisme de la nature tout en créant un futur possible des formes trouvées lors de nos collectes au bord des plages.

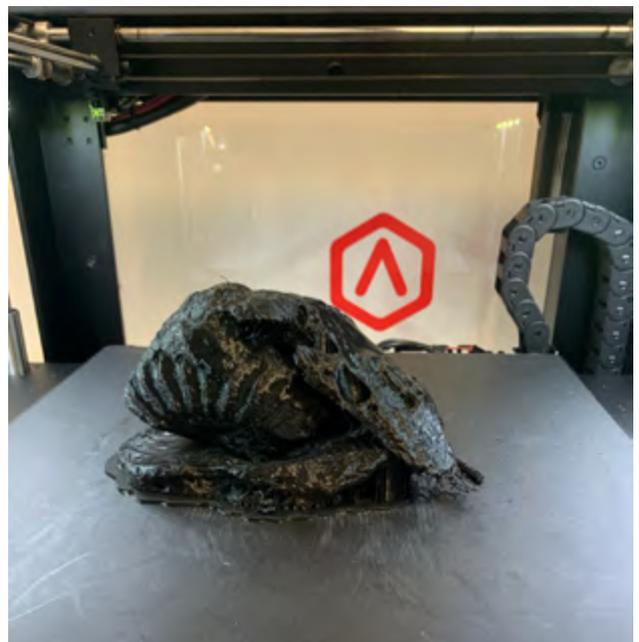
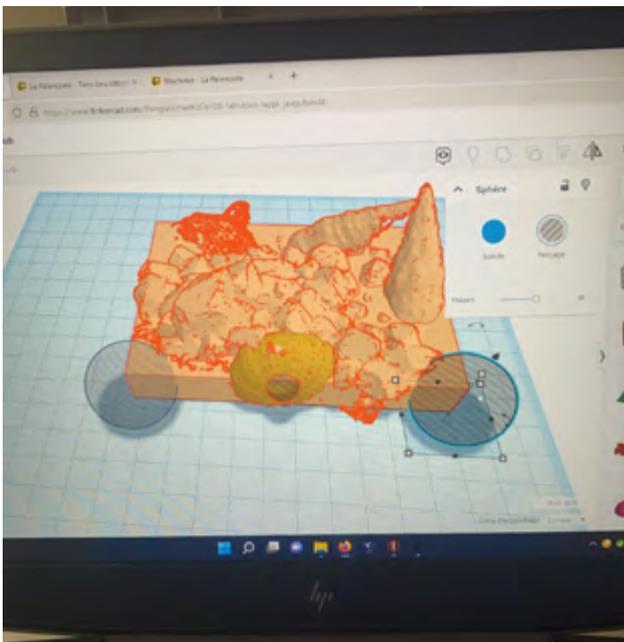


Damien FRAGON

Artiste plasticien

J'ai voulu participer au Défi de création digitale pour apprendre à créer des environnements et des sculptures de matériaux naturels avec un scanner 3D et une imprimante 3D. C'était l'occasion pour moi de poursuivre ma recherche artistique de création dans la perspective de mettre en lumière des formes d'un futur possible.

En tout, ce projet a été réalisé en 171h. Il a fallu 99h d'impression 3D pour réaliser les pièces de l'exposition et 72h de modélisation des fichiers en 3D avec l'aide du logiciel Tinkercast.



Les artistes et leurs projets



Cyborg viola cryana, 2022

Technique, machines et matériaux utilisés au FabLab :

Tissage fil de fer, pincettes impression 3D.

Description du projet artistique :

La *viola Cryana* ou plus communément appelée violette de Cry est une espèce de violette endémique de l'Yonne, portée disparue en 1930 à la suite d'une extension de carrière.

Ces trois sculptures sont la mémoire de cette espèce disparue en mutation. Les tubulaires reprennent des formes organiques d'un pétale et de la tige. Tel des prothèses à la fois archaïques et technologiques, ce tissage prend la forme d'un exosquelette, qui vient soutenir et réparer. Elles convoquent la figure du cyborg, hybride de machine et d'organisme vivant, qui permet de dépasser les frontières rigides entre vivants et non-vivants, et milite pour une coexistence multi-espèces coopérative et non-discriminatoire.



Naomi MAURY
Artiste plasticienne

Mon objectif était d'apprendre à créer des sculptures en mouvement à l'aide d'un mécanisme de rotation linéaire, d'un Arduino et de l'impression 3D, tout en poursuivant ma recherche artistique dans l'idée de faire cohabiter des formes humaines et nonhumaines. Initialement, je souhaitais proposer des sculptures activables équipées d'un moteur mais le mécanisme conçu n'était pas assez puissant. Ce projet a été réalisé en 115 h, dont 80h d'impression 3D, 15h de tissage au fil de fer, et 20h de conception.



Les artistes et leurs projets



Zoufria

Technique, machines et matériaux utilisés au FabLab :

Broderie, Brodeuse Numérique, Fils à broder

Description du projet artistique :

Très présents dans la culture et les traditions marocaines, la broderie et le tissage de motifs sur tissu sont souvent réalisés par les femmes pour décrire un quotidien. En effet, il ne s'agit pas de motif prédéfini mais d'un langage qu'elles inventent et qu'elles brodent. C'est donc à travers une nouvelle forme de langage et d'écriture que j'ai tissé les messages inscrits sur ces sacs en polypropylène tissés. Généralement utilisés au Maroc pour le conditionnement des produits alimentaires (farine, blé, pois...), ils sont souvent réemployés pour devenir un autre contenant. Ici j'ai réactivé ces sacs habituellement sérigraphiés en modifiant à la fois le contenu de leurs messages et la technique d'impression, tout en restant fidèle à leur forme graphique. Ainsi par la broderie je viens révéler la réalité des conditions de vie de ces ouvrières délaissées.



Marion MOUNIC

Artiste plasticienne

Marion Mounic travaille l'espace, la lumière, le temps et la mémoire. Ses installations, qui relèvent toujours de la sculpture, engagent une résistance face à l'oubli et l'obscurité. C'est par le biais de la broderie que Marion a souhaité engager ses recherches au sein du FabLab de La Palanquée.



Les artistes et leurs projets



L'abolition des surfaces

Technique, machines et matériaux utilisés au FabLab :

Découpe Laser sur plexiglass et ciment / Imprimante 3D. Série de plusieurs productions autour d'un même sujet. 3 plexiglass 30x40 cm chacun, 3 briques en ciment 18x9x6 cm chacun, 5 carottes en ciment 25 à 40 cm de haut et 7,5 cm de diamètre, 3 lithophanies de 8x8 cm chacune.

Description du projet artistique :

Ma recherche s'immisce dans un lien ténu entre la reconnaissance de l'histoire et la remise en cause du temps, reposant sur les processus de remémoration, leurs motivations et la nécessité d'une transmission. Je mène un projet de recherche sur le territoire guyanais dont trois sites en sont le sujet. Chacun contient une architecture plus ou moins en ruine et un espace naturel, lac ou forêt – le Bagne des Annamites, le ac de Petit Saut et l'Habitation Loyola sont le point de départ. Une volonté de révéler la Guyane et son histoire, entre nature et béton, forêt et bagne, recouvrement et mémoire, gravure et or. Ces productions digitales explorent l'usage de la photographie numérique comme motif principal afin que l'image devienne sculpture.

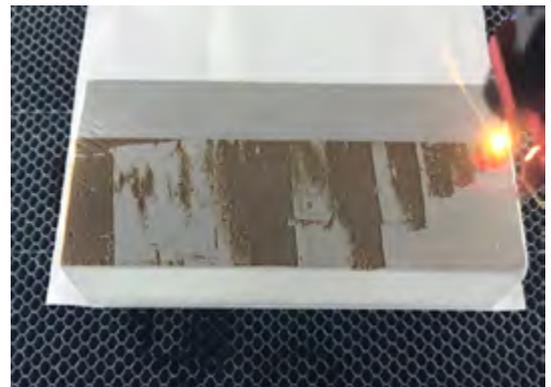


Elena SALAH

Artiste plasticienne, photographe

Journal de bord, extrait :

« L'enjeu de ce défi était l'exploration de la photographie, image numérique, via les machines digitales. Quelles nouvelles exploitations un FabLab propose-t-il à l'image photographique ? Cette réflexion s'appuie sur ma recherche et le sujet de la mémoire paysagère en Guyane. À partir de tirages photographiques de la forêt amazonienne, sur plexiglass sans soutien de blanc, comme supports de travail, j'ai utilisé la découpe laser pour graver des morceaux d'architectures extraites de mes photographies. Au verso la photo est imprimée et au recto l'image est gravée. Grâce à la corrélation entre le sujet et la technique, j'ai eu le désir de faire évoluer le travail en explorant d'autres matériaux. La découpe laser offrant la possibilité d'une gravure rotative, j'ai expérimenté la forme d'une carotte en béton et j'ai gravé et marqué sur des briques de ciment. Ce sujet de la Guyane et son histoire, entre nature et béton, gravure et or, m'a fait réaliser des sculptures en ciment dont la couleur, après le passage du laser, est proche de l'or. Une découverte que je souhaite approfondir. J'ai complété le travail par des tests de lithopanie avec l'imprimante 3D. »



Les artistes et leurs projets



Les Glaneurs - 2022

Technique, machines et matériaux utilisés au FabLab :

Scanner 3D, Imprimante 3D, P.L.A blanc, découpe laser. 5 éléments de 22,5 x 41,5 x 12 cm chacun. Grès dé-gourdi, verre, P.L.A (bio-plastique), PMMA (Plexiglas). Verrier : Guillaume Domise

Description du projet artistique :

Cinq plaques de grès rouge. Chacune est entaillée pour recevoir un support en plexiglas transparent découpé au laser sur lequel est présenté une sorte d'outil. Chaque outil est réalisé à partir d'un modèle de manche de tournevis scanné sur lequel se sont greffés un ensemble d'éléments à la fois organiques et minéraux collectés au hasard de nos déplacements. Cette cueillette a été méticuleusement scannée. 5 à 6 matières environ ont été greffées sur chaque manche. En prolongement, une tige de verre dont l'extrémité forme un écho au devenir naturel du manche. Les glaneurs colonisés par la nature changent leur rapport au réel et semblent à la recherche de nouvelles fonctionnalités.



Collectif SOMMES

Artistes plasticiens, céramistes, vidéastes, photographes

Journal de bord, extrait :

« Jour 4 : [...] Nous déterminons enfin le projet : des manches d'outils (tournevis) aux formes élégantes et ergonomiques sur lesquels vont se greffer les fragments naturels scannés. Comme si ces manches d'outils rêvaient d'un retour à la nature. L'idée nous convient car le manche d'outil est lui même en plastique. L'imprimer en blanc pour donner une sorte d'abstraction de la forme. Nous réaliserons des essais de gravures de dessin de manche sur céramique. »

La céramique inscrit l'idée dans le tangible et dans la matière. Copier le réel, piller certains de ses signes les plus anodins et les porter sur un terrain plus symbolique imprègne notre démarche depuis toujours.. [...]»



Pour aller plus loin



Les artistes

- **Damien Fragnon**
www.damienfragnon.com
damienfragnon@gmail.com
- **Naomi Maury**
<https://naomimaury.com>
naomi.maury@gmail.com
- **Elena Salah**
www.elenasalah.com
elena.salah@gmail.com
- **Marion Mounic**
www.marionmounic.com
mounic.marion@gmail.com
- **Collectif Sommes**
www.sommes.art
contact@sommes.art



Album photos

- **Sur Flickr**
<https://flic.kr/s/aHBqjAaxeq>



Écouter le podacst sur Radio Muge

- **Emission en live**
www.radiomuge.com/podcasts/la-palanquee-158/1
- **Interview D. Fragnon et N. Maury**
www.radiomuge.com/podcasts/la-palanquee-158/itw-naomi-maury-damien-fragnon-69

