



ÉRIC BERNAUD

LE MULTIMÉDOIGTS 2.2

2008

Le multimédoigts 2.2 est une installation qui détourne des objets et leurs fonctions et aborde l'univers des nouvelles technologies par le jeu et l'interactivité.

SENS
MULTIMÉDIA
TACTILE
TECHNOLOGIE
MÉDIAS
MACHINE
INTERACTIVITÉ
PARTICIPATION
DÉTOURNEMENT
HUMAIN

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Le multimédoigts 2.2 est une installation vidéo proposant des postes d'interaction directe entre le public et les outils techniques du quotidien. C'est **une vieille armoire aux fonctions multiples** : des caméras cachées qui filment, des boutons qui enclenchent un tourne-disque ou bien un sèche-cheveux, des vidéos où l'on peut voir l'intérieur de cette machine, un écran d'un vieil ordinateur où des gants se gonflent lorsqu'on appuie sur un bouton... La vue, l'ouïe et le toucher y sont sollicités : on touche, on voit, on entend, on enclenche les fonctions de cette armoire interactive avec nos doigts.

Différents médias sont présents : la vidéo, le téléphone, l'ordinateur, la caméra. **Les objets sont détournés de leur fonction**, l'artiste joue sur l'expérience interactive pour changer leur fonction première. C'est une lecture poétique et ludique de l'univers des nouvelles technologies. éric Bernaud qualifie lui-même son travail de « **bricolage technologique** ».

PISTES DE REFLEXION

- Eric Bernaud est influencé par **le jeu et l'interactivité** que les nouvelles technologies rendent possibles et il interroge **la relation homme/machine**. L'homme dépend de plus en plus des technologies.

- **Les objets sont utilisés de manière détournée et leur utilisation habituelle est remise en question**. En effet, en utilisant la vieille armoire qui peut symboliser l'ancienneté, l'oubli, l'armoire où l'on range les choses qui ne servent plus à rien, éric Bernaud montre que **la technologie évolue très vite** et que **les appareils deviennent vite obsolètes**. Comme une sorte de mémoire-armoire, l'artiste rend hommage à ces vieux appareils technologiques, qui étaient révolutionnaires à une époque donnée.

- L'œuvre permet **une approche sensible et concrète de notre environnement technique**, il replace **l'homme au cœur de la machine**. Tous les sens sont stimulés.

CONNEXIONS

Comme éric Bernaud, différents artistes et mouvements artistiques utilisent l'objet. **Les surréalistes** dont fait partie **Max Ernst** s'intéressent à l'objet : ils assemblent et collent des objets les plus inattendus en mettant en valeur leur charge inconsciente et symbolique. **Les nouveaux réalistes** ont un intérêt porté sur l'imagerie de la culture de masse dont ils s'approprient les objets. **Arman** y introduit l'objet quotidien dans son oeuvre. **Tinguely** crée des machineries absurdes et complexes composé d'objets aux mécanismes bruyants symbolisant notre monde contemporain.

LE TITRE

Le multimédoigts 2.2

Il s'agit d'un jeu de mots avec « multimédia ». D'après le Robert de poche 2010, multimédia signifie ce qui utilise différents médias (techniques, supports de diffusion de l'information : presse, radio, télévision, cinéma, internet.) mais aussi une technique de communication intégrant sur un même support des moyens audiovisuels et informatiques.

C'est en agissant que le spectateur rend l'œuvre interactive où il déclenche les fonctions de cette armoire interactive avec ses doigts. La numérotation 2.2 fait référence à web 2.0 et à d'autres applications l'utilisant pour marquer une étape dans l'évolution des nouvelles technologies permettant de rendre plus accessible ces pratiques et échanges avec l'humain. Cette numérotation évolue donc (3.0, 4.0...).

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Eric Bernaud vit et travaille à Marseille.

Il est réalisateur, vidéaste TV, designer et graphiste. C'est un touche-à-tout et bricoleur. Formé aux Arts Décoratif de Strasbourg, il crée depuis 1990 des habillages pour des chaînes de télévision en France et en Allemagne. Il participe au lancement de plusieurs chaînes entre Marseille (LCM) et Cologne (RTL+, VOX, VIVA+). Habitué des soirées Thema d'Arte, avec des génériques déjà remarqués dans des festivals internationaux (Promax et Bda), il affectionne particulièrement la « cuisine » d'images avec des ingrédients multiples tels que l'animation (pâte à modeler, dessin animé), la typo en mouvement (nouilles lettres, tampons encreurs) et la prise de vue réelle (dv, super 8). Il a co-réalisé la série Avant-gardes et transmedia avec l'artiste et historien de l'art Michel Giroud, podcasts produits par l'EMG. Il figure aussi dans la collection d'œuvres d'art numérique (Le multimédoigts 3.0).

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Le spectateur utilise librement les objets, les boutons qu'il souhaite. Il peut toucher, téléphoner, regarder les écrans, actionner les boutons, mettre sa main dans un trou... C'est son action qui fait fonctionner l'œuvre selon ces 8 pôles : 1- **moteur de recherche** (caméra + écran), 2- **cyberespace** (masque + commande), 3- **écran tactile** (gants + boutons), 4- **serveur vocal** (téléphone), 5- **aide en ligne**, 6- **vidéo-maton** : autoportrait diformant (caméra + minuterie + écran), 7- **dada-glove** (trou + boîtier), 8- **disque dur** (pick-up + figurines).

S'INTERROGER

- Que pensez-vous de cette œuvre ?
- Quel objet préférez-vous manipuler dans cette œuvre ? Pourquoi ?
- Pourquoi avoir choisi de disposer ces objets sur une vieille armoire ?

ATELIERS

- **Le détournement d'objets :**
Définissez les objets dont les fonctions sont détournées et expliquez en quoi cette utilisation est nouvelle. Choisissez vous aussi des objets de la vie courante dont vous pourriez détourner l'utilisation.
- **Les nouvelles technologies, la relation homme/machine:**
Recherche sur des objets ou des techniques qui ont révolutionné certains usages (téléphone, internet...) et l'activité chez l'humain. Réfléchir à de nouvelles formes d'interaction entre les hommes et les machines.

THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**
« Arts, techniques, expressions »
- **Lycée :**
Champ technique : « Arts, sciences et techniques » ; « Arts, informations, communications »



3 POUR ALLER PLUS LOIN

WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

■ vimeo.com/ericbernaud