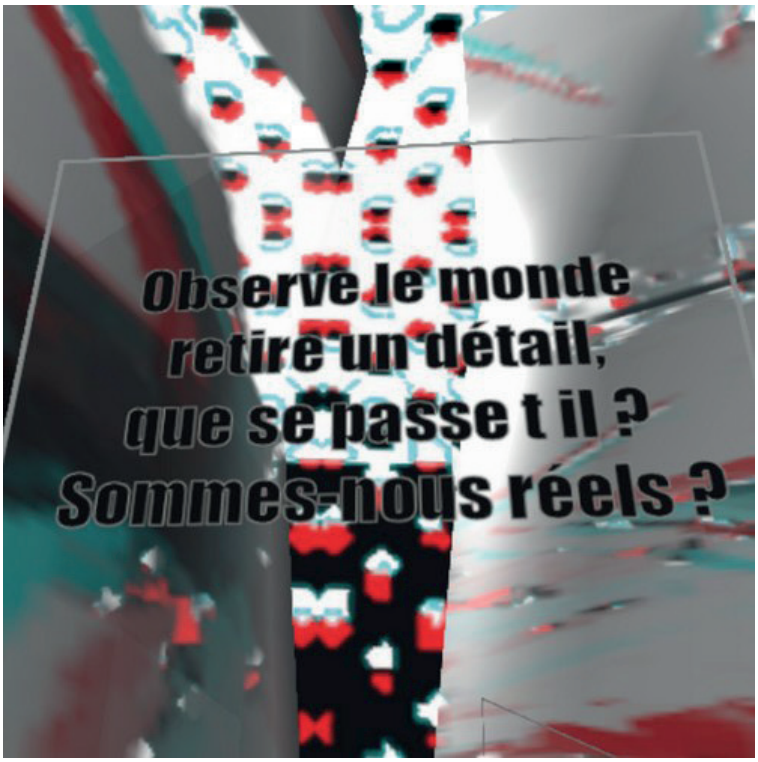
DECALAGE / OFFSET



Un projet de Réalité virtuelle de
Stéphane Trois Carrés

Capture d’écran de Décalage

Décaler le réel...

"Le réel est tout ce qui reste lorsque l'on a cessé d'y croire" Ce puissant aphorisme de Philippe K Dick ouvre notre quête de réalité à un doute jubilatoire et inquiétant, semblable à celui que l'on peut avoir quand une base de données vient de glisser, il reste les relations, qu'importent les objets, L'invention des homéomorphismes en mathématique, structures générales englobant beaucoup de principes et de symétries essentielles... Quand est-ce qu'une porte cesse d'être une porte ? C'est aussi dans les jeux que l'expérience peut avoir du sens. La porte cesse d'être une porte quand elle devient un trou de souris... quand son échelle disparaît. Les jeux n'ont pas d'échelles et les formes non plus.
Décalage est un projet dickien, et nous souhaitons que ce monde ne disparaisse pas en deux jours, mais qu'il devienne une promenade étrange et constamment renouvelée.

Quel intérêt il y a t il à jouer dans une peinture ?

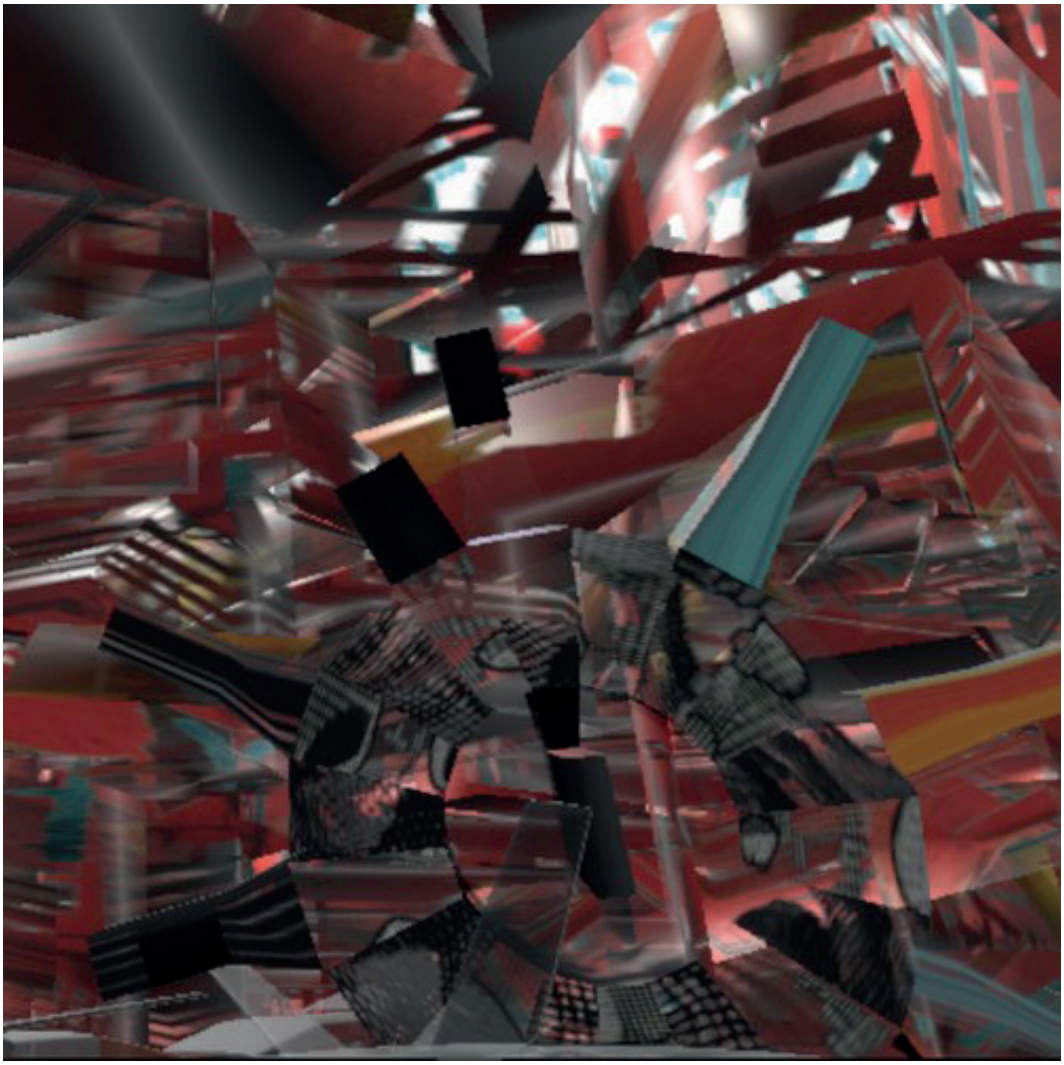
La peinture immersive est un horizon permanent. Le Grand Verre de Marcel Duchamp en est l'exemple avec une géométrie inversée, au milieu de la pièce d'exposition, il intégre l'espace qui l'entoure et les oeuvres qui l'environnent. Décalage propose de s'immerger dans la matière et les formes d'un atelier.

Quelles sont les expériences antérieures d'immersion dans l'oeuvre de Stéphane Trois Carrés ?

N+1 est une suite de performances filmées dans un petit espace dont la précédente est projetée en fond de la suivante créant une mise en abyme temporel, où l'instant de la performance est toujours en présence des instants antérieurs.

Image de droite. Réalisation de N+1, Vidéoformes 2009
https://vimeo.com/troiscarres

Page Gauche test sur modèle d'avion à partir de dessins réalisé sur 3Ds Max.



Capture d’écran de Décalage

Détourner le moteur de jeu de Quake

Depuis quelques années l'apparition des moteurs de jeu open source a permis la multiplication des possibiltés et des récits, c'est ce que l'on désigne par le «modding» C'est à dire l'emploi d'un moteur de jeu ouvert. En particulier l'Id tech plus connu sous le nom de Quake III engine permet de faire tourner un jeu sous de nouvelles formes. C'est ainsi que le game play peut s'envisager sous des formes inattendues . Que peut ressentir un joueur quand il amené à explorer des univers inattendus. Parmi la multitude des univers possibles, il existe bien celui d'un artiste aux propriétés exotiques. Pensé comme un standalone, Décalage s'est développé ainsi avant d'être reporté sur Unity afin de se doter d'une autonomie en terme d'évènements et de programmation.

Utiliser la plateforme Unity !

Unity est un moteur de jeu multi-plateforme (smartphone, Mac, PC, consoles de jeux vidéo et web) développé par Unity Technologies. Il est l'un des plus répandus dans l'industrie du jeu vidéo, du fait de sa rapidité aux prototypages pour les très gros studios, aussi pour la sphère du jeu indépendant qui développe directement dessus pour sortir leurs applications sur tout support à recycler]. Il a la particularité de proposer une licence gratuite dite « Personal » sans limitation au niveau du moteur.

«Le modding, en troisième lieu, désigne la modification de certains éléments d'un jeu (personnages, niveaux, apparences des objets...) dans le but d'en créer une version améliorée ou, à l'occasion, de produire une nouvelle œuvre à part entière, la possibilité de manipuler le code d'un jeu vidéo pouvant être préméditée par les concepteurs ou se développer à leur insu»

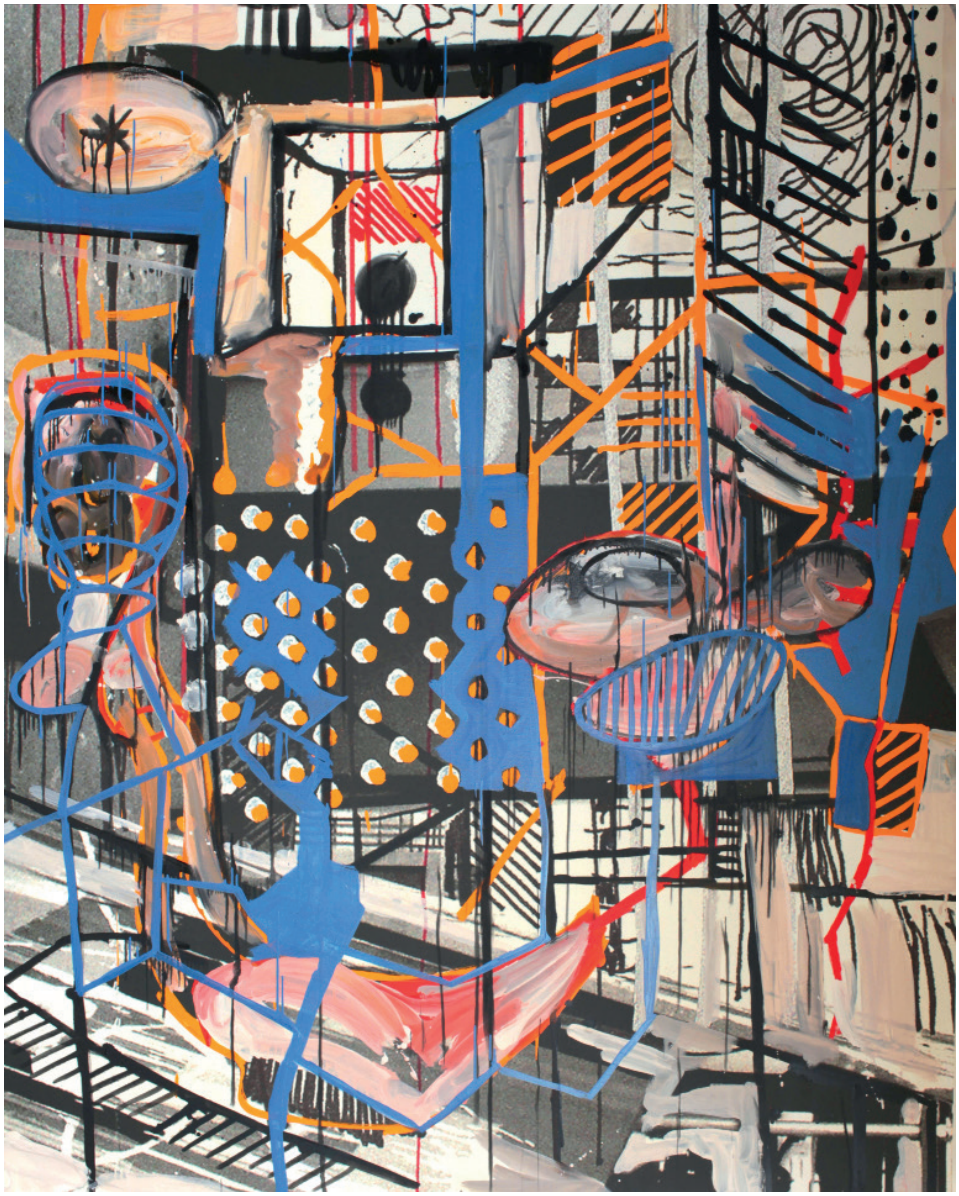
Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. Université de Liège, LEMME https://reset.revues.org/527

Recherche de matière pour structures et mapping

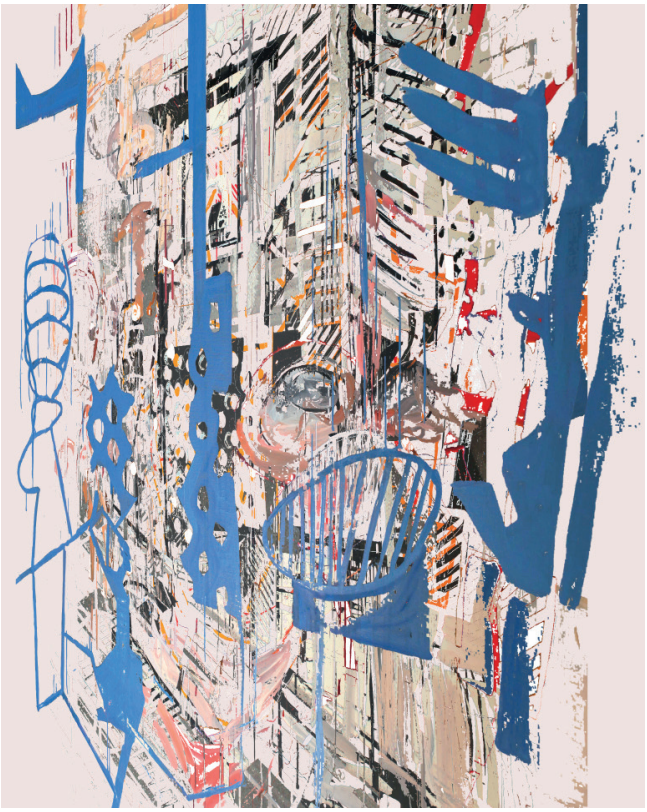
Décaler l'espace d'une peinture

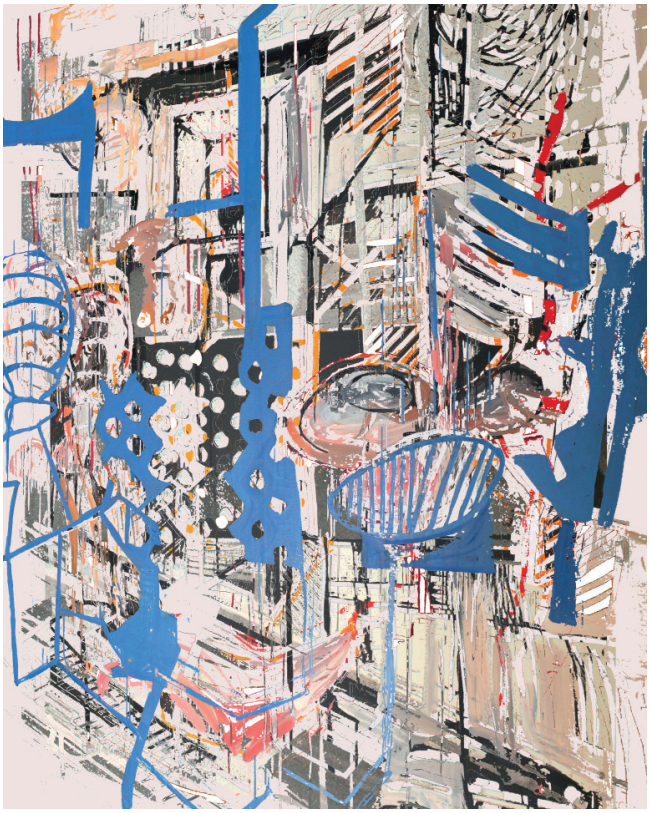
Paradoxalement une peinture ne doit pas être pensée comme un espace plan de deux dimensions mais comme un espace multidimensionnel. Que l'on sélectionne les valeurs de chrominance, de luminance , ou les structures , l'ensemble de ces informations crée les possibilités d'un développement infini. C'est aussi ce qui se passe dans Décalage, Stéphane Trois Carrés joue avec les ressources plastiques de ses peintures et de ses dessins pour développer des espaces inattendus. Cette démarche issue d'une réflexion sur les théories ensemblistes en mathématique aboutissent à des protocoles inventifs.

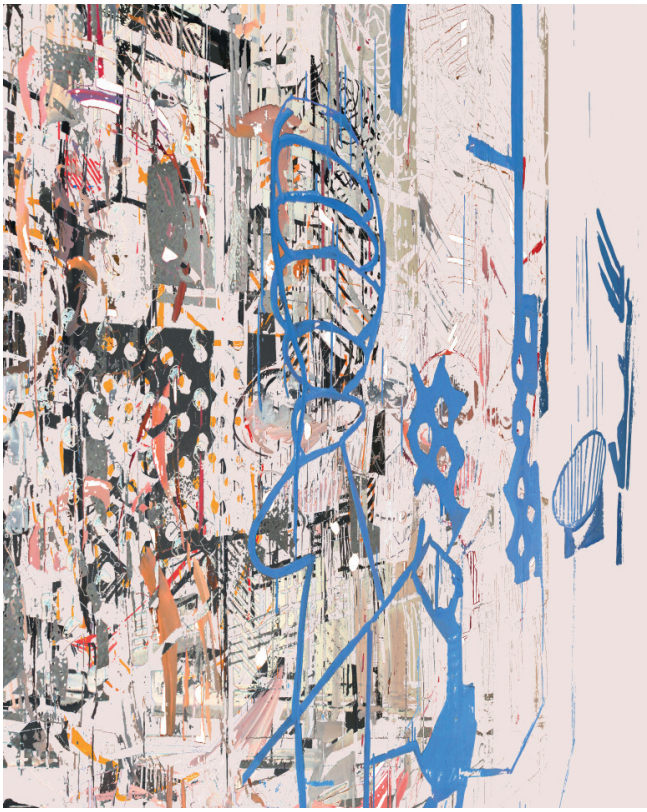
Développement de la peinture A wonderful messy Studio en trois dimensions. Ses éléments les plus simples ont été séparés et deviennent des structures dans lesquelles on peut se mouvoir. Intégrée à un moteur de jeu de type Quake, une expérience inédite peut être produite, le déplacement à différentes échelles dans une peinture...



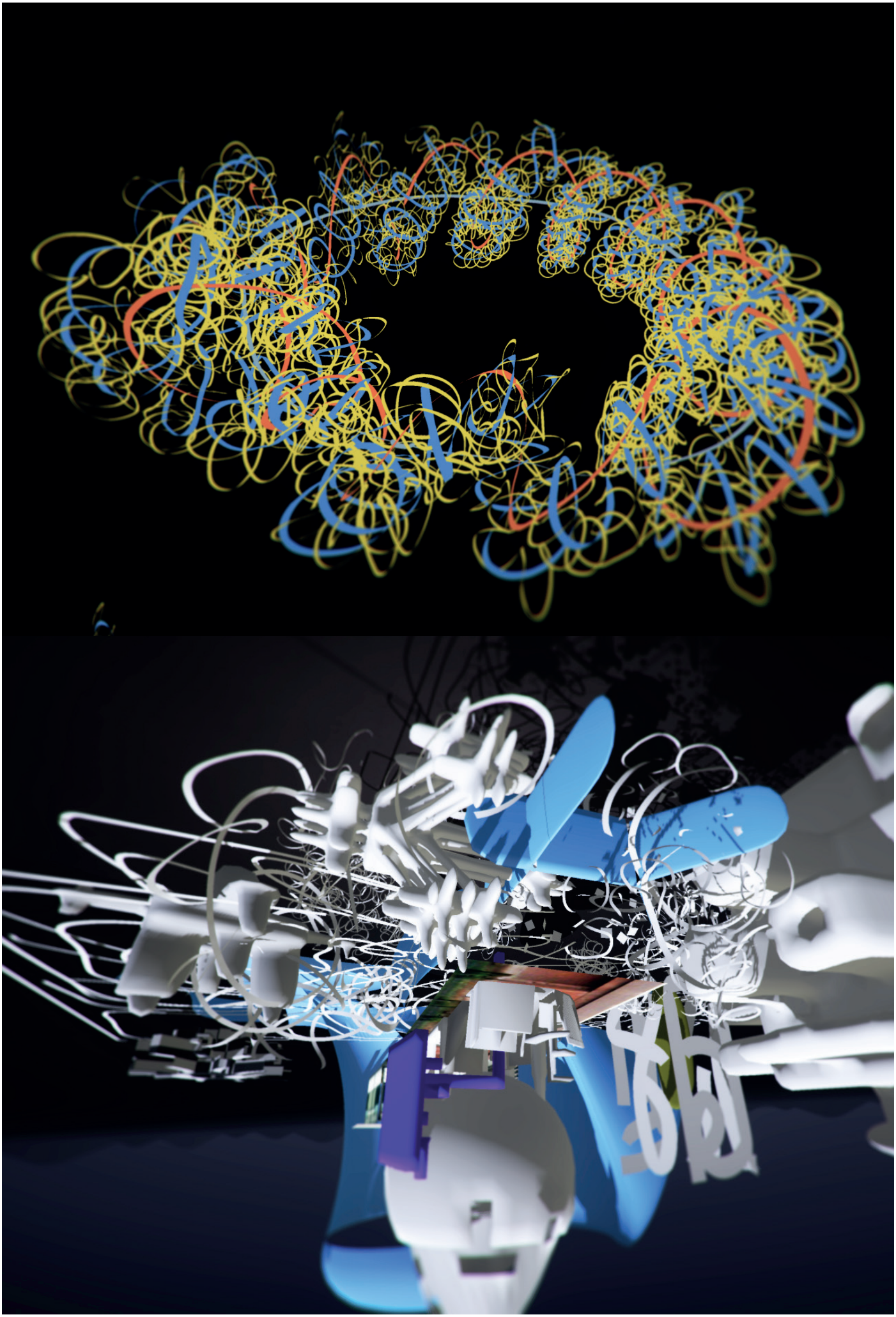
A wonderful messy studio 162 x130 x5. huile sur toile et jet encre







Mise en espace tridimensionnelle d’une peinture
Décalage des couches et Rotation sur l’axe de Y à -45° des valeurs de chrominance et de Luminance



Conception, financement et diffusion du projet

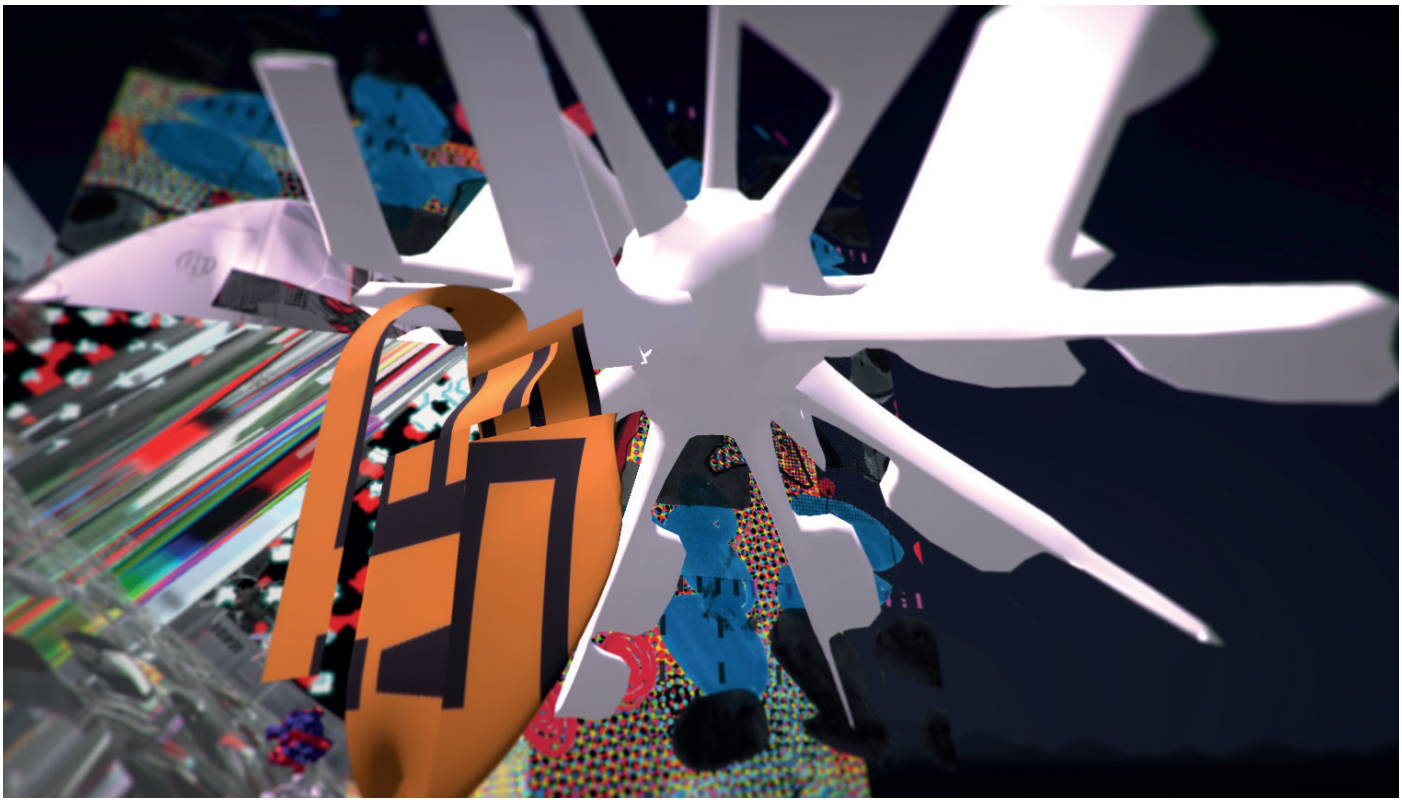
Le projet Décalage est conçu par une équipe d'un artiste et de développeurs avec l'aide du Master IMAC de l'Université Paris EST Marne La Vallée et du laboratoire de Recherche IDEA (Interactivité, Design & Art) et du Réseau Peinture. L'oeuvre réalisée est disponible en ligne sous la forme d'un jeu téléchargeable mais aussi elle est présentée dans différents centres d'Art Contemporain : Kunsthalle Verein de Berlin, Le festival Vidéoformes L'Oeuvre est financée par aide de la Bourse Pierre Schaeffer d'art et de recherche universitaire de la SCAM

Conception réalisation
Stéphane Trois Carrés
Développement IMAC
Marie Cruveillier
Toshimi Gunji
Léa Harabagiu
Laure Issa
Guillaume Lollier
Antoine Miaud
Amel Negra
Adrien Patrizio
Michel Yip

Musique et son
Jacques Emmanuel Rousselon

Remerciements à
Jean Jacques Gay
Gaetan Robillard
Venceslas Biri
La commission des usages émergents de la SCAM

Offset

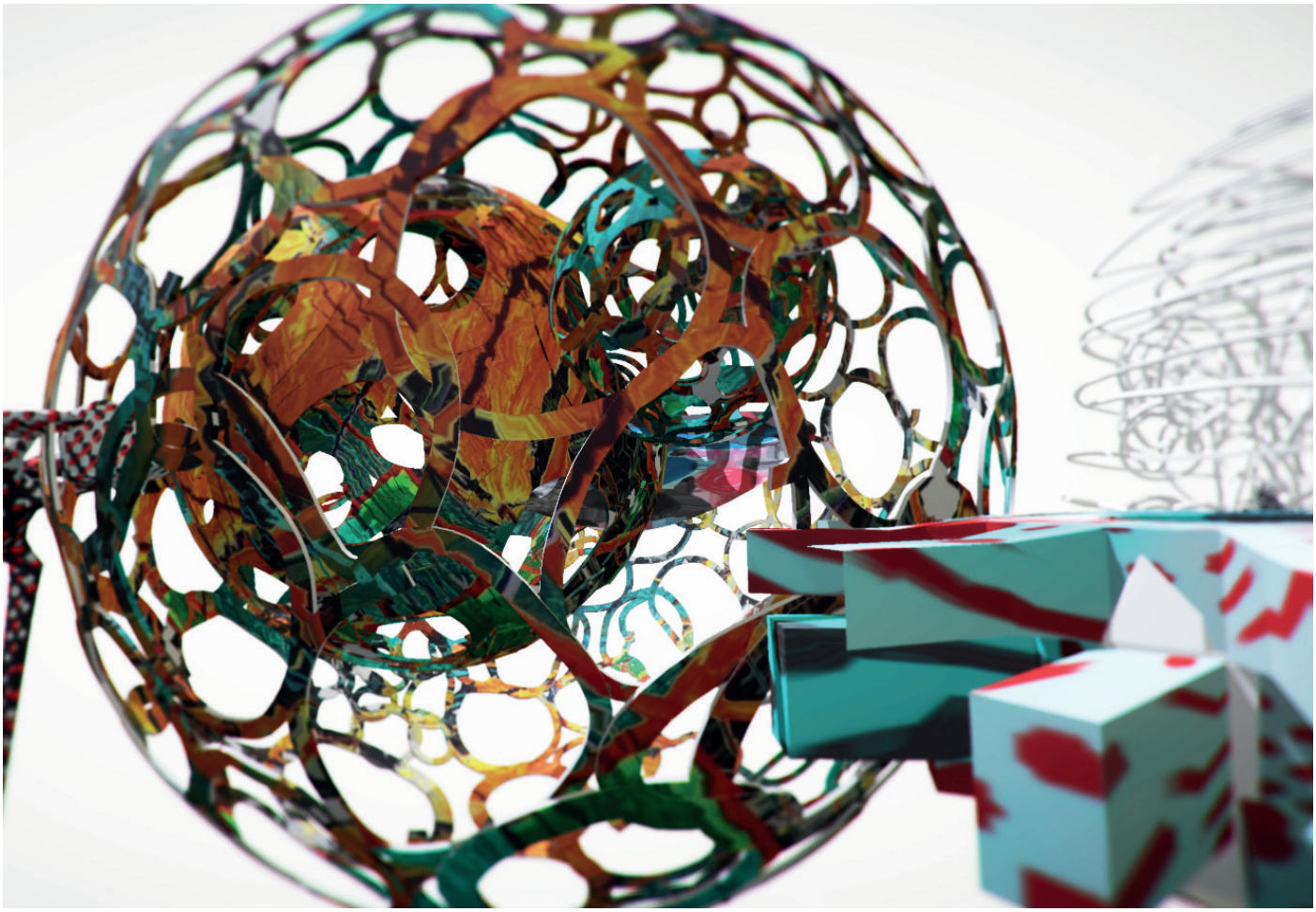


Offset is a project of immersive environment built on an open source game engine which is been hacked on its functionnality. Offset is a video game engine by retaining its actors and game principles by replacing all the visual elements with components of the notebooks and paintings of the painter Stéphane Trois Carrés. Instead of pretending to a false immersion by putting the paintings in video, the elements of the pictorial languages replace all the objects of mapping which constitute the universe of the game.
Thus the walls, the architectural details, the furniture, the vehicles are all inverted by drawn and painted structures taken from the painter's world. The game retains its essential structure, remaining a game, the experience becomes a psychedelic journey in which the categories of objects and signs have slipped unfortunatly. Similar to psychedelic seminal experience I experienced as a young man.
«A very long time ago when I was trying LSD, I saw myself taking the bus 27 while the psychotropic was getting into my brain. I could not see people anymore but animals ... If people had the shape of human beings in my retina, they were clearly associated with animals, and their anthropological typologies had slipped into a taxonomy ... As if the labels of things had all been replaced «

Couverture, Expérimentation pour mettre en scène des personnages dans les espaces peints et dessinés.

Origin

«As if the semantic database had been hacked maliciously. Since then I am very interested in the signs, their forms and the correspondences that associate them. That's what I paint when I say that it's mathematical. It is a free game of forms and correspondences built on precise functions which frame this chaos « Fifteen years ago when GTA came into the world of gambling, a revolution took place, it was the end of limited universe games, to the obligatory courses, finally the game could be traversed according to its whim, as one can do it in a walk. Since the FPS games have evolved producing huge and constantly renewed worlds simulating what one could live in the physical world. These worlds could be as interesting as paintings, or could they converge on the painter's imagination. Let's try a radical posture! The history of painting is covered by immersions projects, the story of the tapestry of Princess Mathilde of Bayeux Jackson Pollock's all-over going through the history of panoramic history painting. Immersion is another dream of the painter with that of mimesis



Des morphologies bizarres envahissent l'univers de Décalage
Les personnages habituels dispariassent et laissent place à des matières étranges

Biographie détaillée

Expositions personnelles

2019
Libre, ***Galerie Marlat, Paris***

2018
Domain Events, ***Galerie de L'Angle, Paris***

2016
Des mondes parallèles
Galerie Le Preau, ESPE Maxéville
La forêt scalaire
Galerie de l'Angle, Paris
Clones et Mutants
Galerie de l'Angle, Paris
La forêt scalaire, projet art industrie, Galerie de l'Angle, Paris

2015
Dessins afin de mettre l'atelier en abyme
Galerie de l'Angle, Paris

2014
La complexité tout simplement, Galerie ART 89, Paris
Miscellanées numériques, soirée de projections, SCAM, Paris

2008
L'entre image
EESI Ecole Européenne Supérieure de l'image, Poitiers

2006
Ecole supérieure d'Art de Design de Pau

2005
Ici et là
Association Française d'Action Artistique, Paris

1997
École des Beaux-Arts de Rennes

1995
Hôpital Ephémère, Paris

1993
La quadrature de Trois Carrés, Association Française d'Action Artistique, Centre culturel français d'Oslo, Norvège

1991
Centre d'art contemporain, Herblay

Expositions collectives

2018
Les figurations Libres
Fond Hélène et Edouard Leclerc, Landerneau
2017
Biennale internationale de la céramique Chateauroux

2011
Que sais-je ?, Atelier Maillet, Ruaulx, Trois Carrés, Paris

2010
La Blastula succède à la Morula et précède la Gastrula, Espace Saint Sauveur, Issy-les-Moulineaux
Le chat de Schrödinger, vidéo monobande, 7', Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand

2007
Que trouve-t-on entre A et B ?, Centre d'art virtuel Synesthésie, Saint-Denis

2005
Rencontres Video, Centre d'art contemporain Wharf, Hérouville-Saint-Clair

2003
Vers d'autres paysages, Le Parvis Centre d'art contemporain, Pau
Illiko, Espace Gantner, Bourogne
Camping, Ecole d'Art de Limoges
Festival Videoformes, Clermont-Ferrand

2002
60", nomination, Festival Imagina 2002, Monaco

2001
Bidules y Fotutos, Alliance Française, Puerto-Rico
Géométries de l'intuition, Festival Images Contre Nature, Marseille
Festival MediaTerra, Fournos Center, Athènes

1993
Love Me Tender, Galerie Le Sous-Sol, Paris

1992
Exposition collective, Les Ateliers de l'ARC, Musée d'art moderne de la ville de Paris

Collections publiques

Fonds National d'Art Contemporain, Paris
Fonds Municipal d'Art Contemporain, Paris
Fondation Swatch, Londres
Fondation France Libertés Danielle Mitterrand, Paris

Collections privées

Paris, New York, Montréal, Uruguay : Agnès b., Tony Shafrazi, Niarkos, Philippine Loiseau Lavigne, Dominique Cassegrain, Jean Seisser

Performances / installations

2015
Cage Suite 2015, Festival Vidéoformes 2015,
Cage Suite 2013, Polytechnic Museum, Moscou, Russie, diffusion

2014
N+1 #8, Festival 51° zero, Guildhall Museum, Rochester (Grande-Bretagne),
N+1 #7, Whistable biennale, Grande-Bretagne
Exposition Despite Efficiency, Useless to insist, Herbert Read Gallery, University for Creative Art, Canterbury, Grande-Bretagne

2010
N+1 #5, Espace Saint Sauveur, Issy-les-Moulineaux
N+1 #4, Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand

2009
N+1, session Glitter, Triennale La Force de l'Art 02, Grand Palais, les Virtuels, Centre d'Art Virtuel Synesthésie, Paris
N+1, Festival Bandits-Mages, Session expérimentale, Bourges
N+1, Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand

Projets achitecture urbanisme

2015
Réinventer Paris : Projet « Afrique Africa, Centre culturel pour les cultures africaines » pour l'Hôtel de Coulange, avec le Théâtre des Opérations, Agence MakeitSO, Paris

Conférences

2016

Art, Mathématiques et créativité en collaboration avec Caroline Jullien, philosophe des mathématiques, ENSPH, Palais de Tokyo, Paris

Récurrences et structures parmi les formes intuitives, Le PREAU, Galerie de l'Ecole Supérieure de Pédagogie et d'Enseignement, ESPE, Nancy

2012

Histoire de la vidéo en France, le Centre culturel américain et Don Foresta, production INA / SCAM, Paris

2009

Art et Science-Fiction, Festival Bandits-Mages, Bourges

Colloque ***Le Corps dans le Cyber Espace***, avec Jean Delseaux et Pascale Weber, Université de Clermont-Ferrand

2008

Création du colloque ***Esthétiques spéculatives, Méthodes et outils critiques pour l'enseignement des arts numériques***, Réunion des enseignants de pratiques numériques des établissements d'enseignement supérieur artistique français

2006

Rapport entre la peinture et les arts numériques, Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand

Rapport entre la peinture et les arts numériques », Heures Exquises, Lille

2005

Rencontres Vidéo, Centre d'Art Contemporain Wharf, Herouville Saint Clair

2003

Structure de l'espace et représentation poétique, Cité des Géométries, Paris

Enseignement

Professeur Département Images Mouvement, Ecole Supérieure d'art et design Le Havre / Rouen

Chargé de cours Nouvelles formes de Cinéma, Ecole d'ingénieurs ESIPE / IMAC Université de Marne-la-Vallée Paris-Est

Publications

2016

MMI La chronique du temps, in ***Méandres & média. l'oeuvre de John Sanborn***, ouvrage dirigé par Stephen Sarrazin, Bandits-Mages

2014

La complexité tout simplement, Kepler Edition et éditions La Dragonne

2010

Acheropoiesis and its loops, VRIC - Virtual Reality International Conference, Laval Virtual

2010

Pour une anthropologie numérique, collaboration avec Alain Longuet, ***De l'espace virtuel du corps en présence***, Collection Epistémologie du corps, ouvrage collectif sous la direction de Pascale Weber et Jean Delseaux, Presses Universitaires de Nancy

2010

Salut l'artiste, idées reçues sur les artistes, Isabelle de Maison Rouge, Editions Le Cavalier Bleu, Paris

2009

Comment l'Art et la Science-Fiction sont venues à être semblables ?, Catalogue du festival Bandits-Mages

2009

Catalogue du festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand

Art et Science-Fiction, Festival Bandits-Mages, Bourges

Colloque ***Le Corps dans le Cyber Espace***, avec Jean Delseaux et Pascale Weber, Université de Clermont-Ferrand

2007

Littérature spéculative et art, Festival Bandits-Mages, Bourges

1993

La quadrature de Trois Carrés, catalogue d'exposition, Galerie du Centre Culturel Français, Oslo, Norvège

1989

L'art en guise de gaz parfait, Etude de la pensée artistique de 3 Carrés, Jean Seisser, SMI Edition, Paris, France

Internet

2013

EWP 2.0, Suite des Electronic Wall Paper, œuvre vidéo et logiciel d'édition vidéo, réalisée sur des fugues d'images. Leur répétition et leur modification progressive offrent une expérience inédite. EWP 2.0. est un logiciel de montage intuitif conçu en open source permettant à ses utilisateurs d'explorer aisément l'ensemble des possibilités de montage de ces séquences.

http://electronicwallpaper.fr

2007

babiloff

http://babiloff.free.fr/

2006

Babel Earth 1.0, Babel Earth vous convie à une refonte du monde : architectures, sculptures et installations prennent position dans le monde virtuel avec les fichiers kmz à ouvrir dans Google Earth.

http://babiloff.free.fr/projets_06/p_babelearth.html?

2002

Les 365 Jours, Réalisation des 365 jours de Stéphane Trois Carrés, site Internet renouvelé quotidiennement durant 2002.

http://s.troiscarres.free.fr

Vidéo

2004

Création des ***Electronic Wall-Paper***, DVD vidéo et DVD-Rom, Production Art Malta

2003

Conception de l'exposition ***Story-board***, SCAM, Paris

2002

Production des ***Burossophilie***, programme collectif, SCAM, Paris

2001

Réalisation de ***60''***, installation vidéo, ***Eclipse***, film compositing 8'30'', ***Ad Libitum***, film Super 8 (15'), production Stéphane Trois Carrés / MJTV

1998

Prix de la Vidéo Création-1998 de la Societe civile des auteurs multimedia, Paris

Télévision

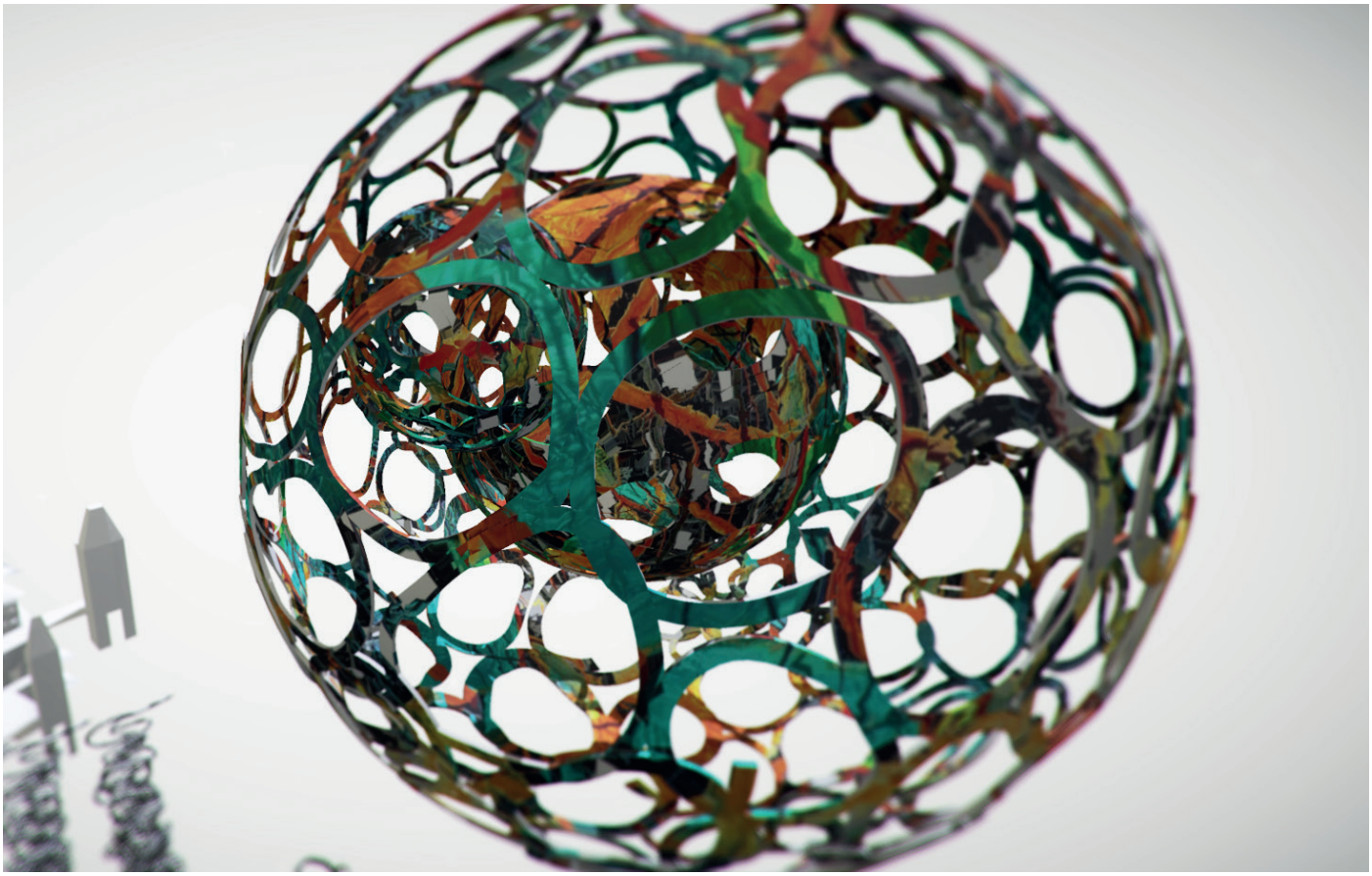
2000

Toxic TV, Conception et élaboration d'une télévision Internet avec Sylvain Roume, Programmes Courts/Canal+, Nova

Inutile d'Insister, réalisation, L'œil du Cyclone, Programmes Courts/Canal+

1998

Conception de ***Les Annales d'exobiologie*** pour La Nuit des extra-terrestres, Programmes Courts / Canal +



Atelier Trois Carrés

Stéphane Trois Carrés, 3, rue de la Petite Prusse, 93500 Pantin / troiscarres@gmail.com
0676524243 / 0235533031

ESADHaR

IMAC
INGÉNIEUR
ESIPE

Esipe
INGÉNIEURS PARIS EST

Scam*
*Société civile
des auteurs multimedia