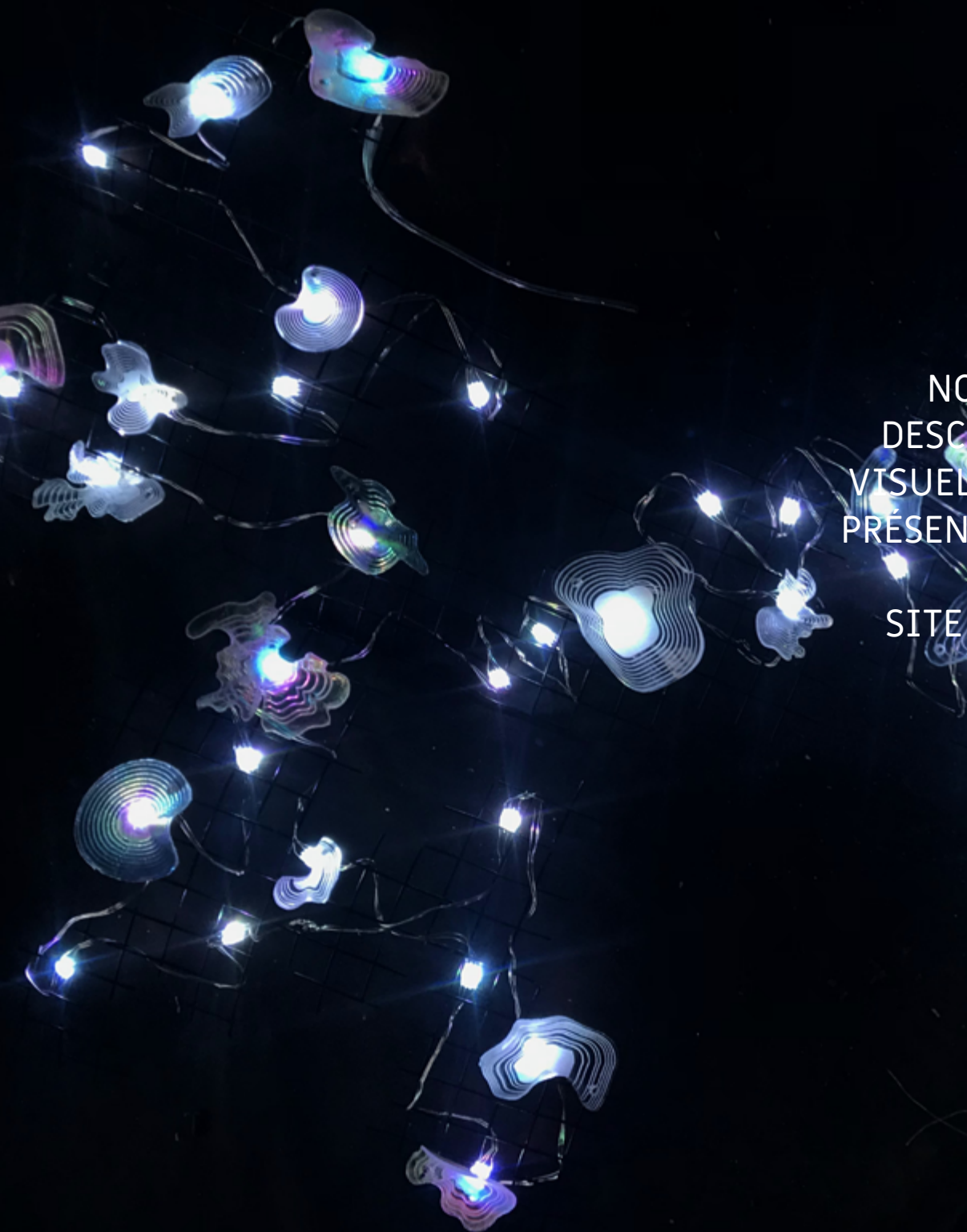


mother tree

installation interactive visuelle et sonore
Selma Bourdon et Julie Machin, 2021

création avec le soutien du Château Éphémère

sommaire du dossier



NOTE D'INTENTION	PAGE 3
DESCRIPTION DU PROJET	PAGE 4
VISUELS DE L'INSTALLATION	PAGE 5
PRÉSENTATION DES ARTISTES	PAGE 6
SYNOPTIQUE	PAGE 7
SITE WEB & LIEN VIDÉO	PAGE 8

PAGE 3
PAGE 4
PAGE 5
PAGE 6
PAGE 7
PAGE 8

note d'intention

“ [...] les premiers temples ont été des arbres où logeaient l'esprit des divinités, où il [...] révélait sa volonté par des présages et des oracles. ”¹

La forêt touche chacun de nous d'une façon profonde et viscérale. Elle ravive des souvenirs, suscite en nous des histoires et nous révèle des émotions. L'Arbre est un lien incontestable entre la terre et le ciel, il est un temple de sensations cosmiques, un lieu de refuge et de confidences pour nos maux, pour nos mots.

En lien avec les thématiques du vivant, de la Nature et des nouvelles technologies jaillit MotherTree², une oeuvre participative et évolutive. Imaginée par Selma Bourdon et Julie Machin, MotherTree est une installation interactive qui tend à recentrer le végétal au coeur du vivant et le vivant au coeur du monde. En se réappropriant l'imaginaire du conte³, des histoires traditionnellement transmises à l'oral, nous utilisons la voix comme moyen de communication mystique, de coopération inter-espèces de l'humain vers l'extra-humain.

“ Les champignons sont la fibre internet de la forêt. ”⁴

Des études scientifiques ont prouvé que le mycélium⁵ (champignon filaire et souterrain) contribue à l'intelligence fongique (sensibilité des plantes)⁶. Cela nous a amené à considérer la forêt comme un ensemble, un corps vivant, dont les «organes» communiquent grâce à ce tissu nerveux souterrain. Les arbres les plus anciens (arbres-mères)⁷ constituent les «noeuds» du réseau global de la forêt, nourrissant les arbres les plus jeunes par le biais du mycelium.

Nous inspirant des lichens ou encore des pleurotes⁸ qui poussent en symbiose sur les troncs des arbres, MotherTree délimite une zone sensible sur l'arbre-mère qui incite le visiteur à venir se confier au creux de son tronc. Ce dispositif interactif, tel un réceptacle vocal prend la forme de colliers de pleurotes et lichens lumineux et sonore. À l'aide de moyens numériques, notamment de capteurs et de programmation, les histoires recueillies sont par la suite propagées, amplifiées et magnifiées dans la forêt, tel un cadavre exquis effervescent, polyphonique et lumineux.

1. NIETZSCHE Friedrich, Le Service divin des Grecs : antiquités du culte religieux des Grecs, cours de trois heures hebdomadaires, hiver 1875-76 , traduction, introduction et notes d'Emmanuel Cattin, Paris : l'Herne, cop.1992 ; [Le culte des arbres est] « un élément pré-germanique, pré-slave, pré-grec – la religion à laquelle les tribus nomades indo-européennes se heurtèrent : et c'est pourquoi on le trouve partout. [Ce culte peut prendre trois niveaux, selon les peuples adoreurs :] incarnation réelle, lieu visité par les dieux, lien idéal – [qui] passent facilement l'un dans l'autre. Pour l'Hélène, le Latin, (...) l'Indien, le Germain, les premiers temples ont été des arbres où logeaient l'esprit des divinités, où il avait commerce avec eux et révélait sa volonté par des présages et des oracles. ».

2. Trad. : La mère des arbres.

3. Dans la tradition, la transmission des contes se fait de manière orale .

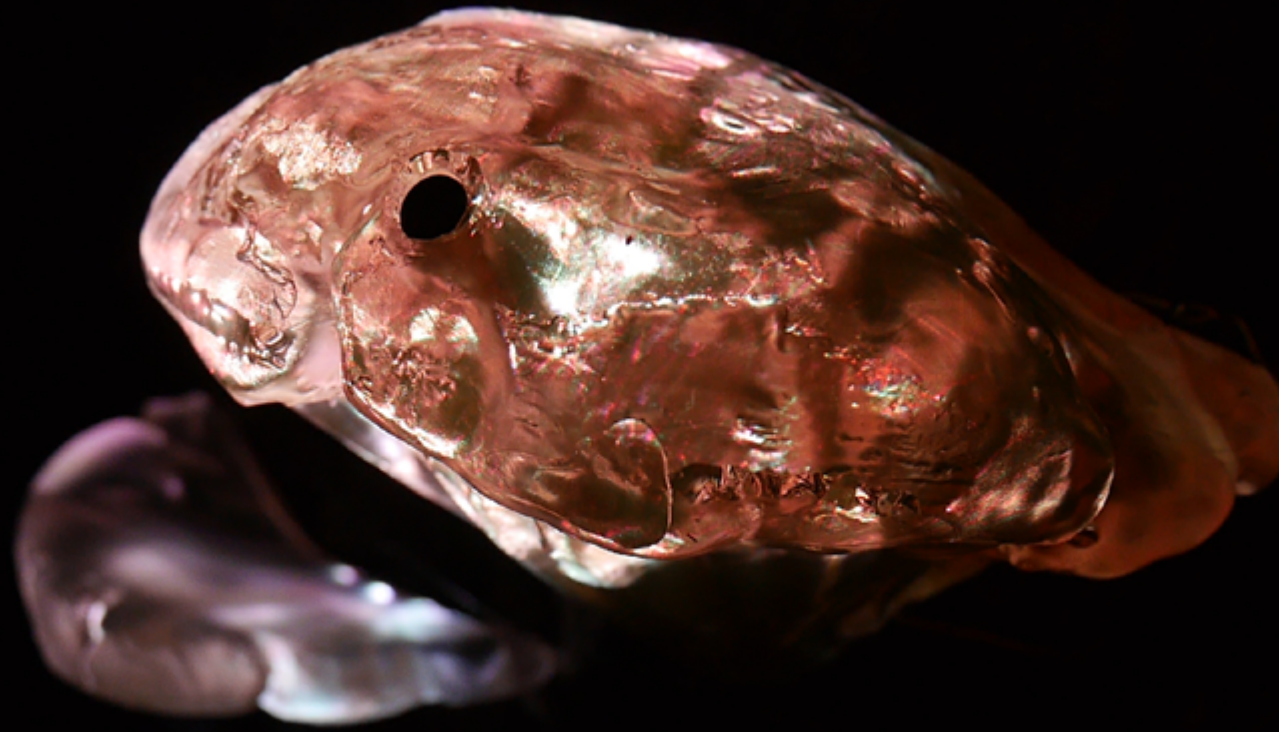
4. BRIGHTON Evelyne, Capable, Editions Baudelaire, 2018, p.125.

5. Def. : Appareil végétatif filamenteux élaboré par de nombreux champignons.

6. Pierre Meerts poursuit : «On sait depuis longtemps que les racines sont associées à des champignons qui favorisent leur croissance. Mais ce que l'on sait depuis peu de temps, c'est que les racines établissent entre elles une sorte de dialogue par l'intermédiaire de ces champignons. Les racines émettent des signaux chimiques qui vont être diffusés via ces champignons et parvenir à un autre arbre. Les études récentes démontrent que les communications entre arbres empruntent le réseau du mycélium des champignons.»

7. Suzanne Simard (écologiste) et Peter Wohlleben, L'intelligence des arbres, 2017.

8. du grec « pleuron » qui signifie « côté » et ôtos, qui signifie « oreille ».



description du projet

L'installation prend place dans un espace naturel, sur plusieurs arbres plutôt proches les uns des autres. L'arbre principal, le plus central et/ou le plus grand, vient se parer d'un collier de champignons lumineux réagissant au son de la voix par une onde lumineuse. Par le biais d'un micro intégré dans le plus grand de ces champignons, le dispositif enregistre la voix des visiteurs avant de la rediffuser de manière aléatoire au niveau des autres arbres, parés d'un haut-parleur et d'un collier de lichens lumineux.

Lorsque les visiteurs sont invités à venir se confier à l'arbre mère, leurs voix résonnent et s'entremêlent en temps réel dans la forêt. L'installation prend vie grâce à la multitude de voix qui se mélangent, du cri au chuchotement, comme un echo dans le calme de la forêt.

Les colliers de "pleurotes" sont fabriqués à partir de bio-résine et les colliers de "lichens" sont quant à eux fabriqués à partir de "fused plastics" à partir de matériaux récupérés. Ces techniques innovantes sont une manière d'aborder la création en prenant en compte les enjeux environnementaux de notre époque.

Création avec le soutien du Château Éphémère pour une résidence d'un mois en 2021.

visuels



les artistes

Selma Bourdon et Julie Machin se sont rencontrées en 2017 lors de leur Master Réalisatrice en Arts Numériques et Réalisatrice en Informatique Musicale à Saint Etienne.

Elles ont collaboré pour la première fois en Novembre 2017, en présentant «alterIPSE», une installation interactive à base de feedbacks vidéo lors du Festival «Positive Education #2» (Cité du design, Saint Etienne, France).

Puis en Février 2018, elles se sont retrouvées pour l'organisation d'un Festival d'Arts Numériques et musiques électroacoustiques intitulé «Variations Numériques» (La comète, Saint Etienne, France).

En 2021, elles se rejoignent à nouveau sur le projet «MotherTree» initié par des échanges autour de thématiques comme le vivant, la nature, la coopération inter-espèces.



julie machin

<http://juliemachin.com>

juliemachin.9@gmail.com
06.10.56.90.10

Née en 1993 à Chalon sur Saône, Julie Machin vit et travaille actuellement à Lille. Diplômée de l'Université d'Arts Plastiques de St-Etienne en recherche puis en réalisation en Arts Numériques. Depuis 2018, elle travaille au Fresnoy - Studio national des arts contemporains, en assistant et accompagnant les étudiants dans la réalisation de leurs projets.

Depuis 2021 elle fait partie de l'Atelier Bouillon au sein du Tiers-Lieu Au fil de soi à Lille. Elle y présente régulièrement ses oeuvres au cours d'expositions collectives. Récemment, son travail a également été exposé au Château Ephémère (Paris) et à la Nuit des Arts (Roubaix).

Sa pratique de plasticienne multimédia oscille entre installations mêlant sculpture, vidéo, interactivité et performance. Son regard se porte notamment sur les relations sensibles et fragiles qui composent le vivant à travers un imaginaire fantasmé issu d'une mythologie poétique personnelle. Avec une certaine dérision, elle transforme la matière en rendant palpable l'étrangeté de l'existence. Interprétation intime et polymorphe d'objets organiques, aux allures tantôt humaines, animales ou végétales, son travail est d'abord une invitation à la contemplation et à l'écoute de notre sensibilité.



selma bourdon

<http://www.bourdon-s.com/>

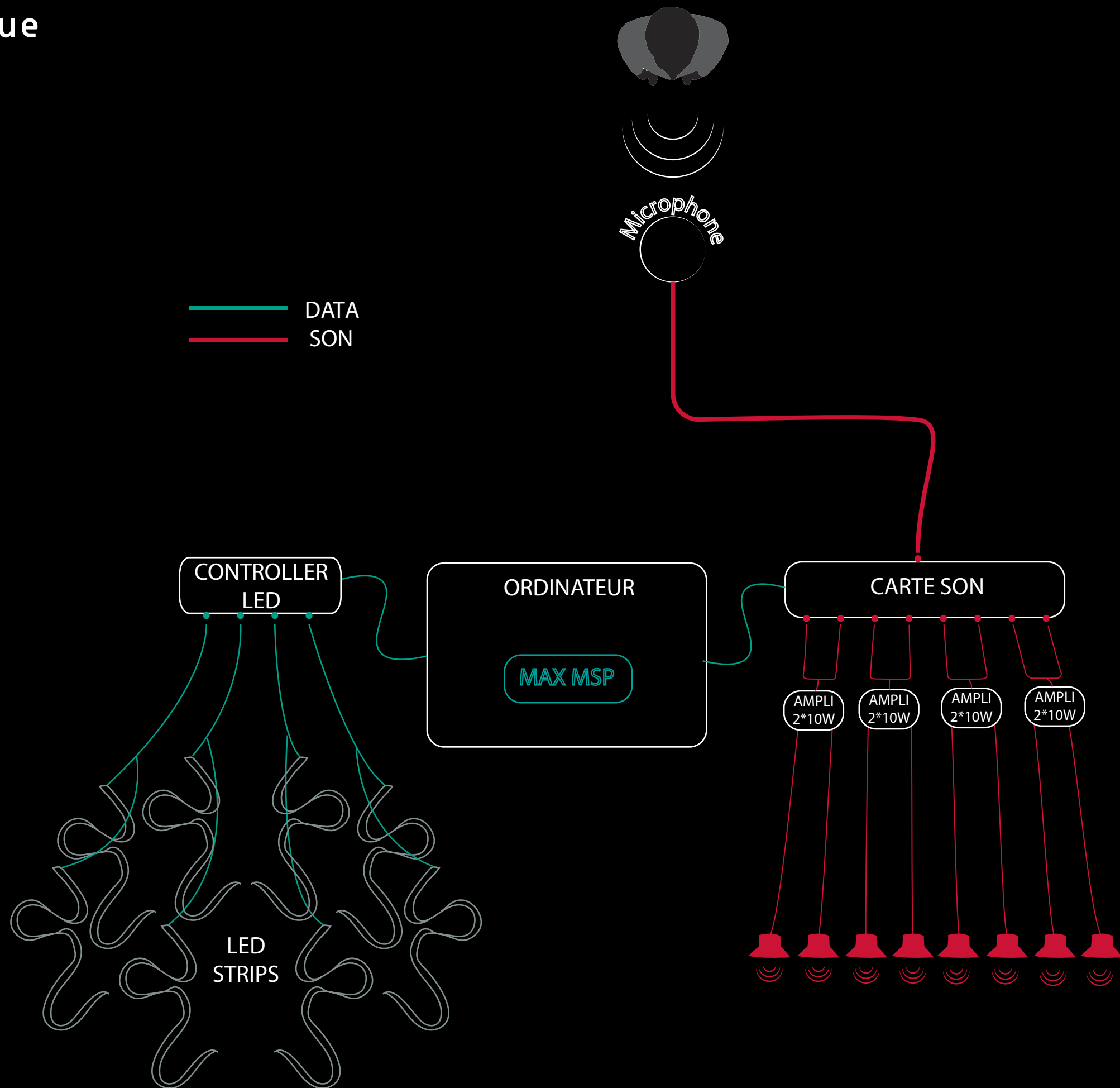
selmabrd@gmail.com
06.63.08.49.42

Selma Bourdon est née en 1994 à El Biar (Alger, Algérie). Après des études en design graphique numérique, Selma s'est tournée vers les arts numériques avec un Master Création Numérique (Toulouse, Le Mirail), puis un Master en Réalisation en Arts numérique et Informatique Musicale (St-Etienne, Jean Monnet).

Cette artiste-technicienne aux multiples facettes évolue aujourd'hui dans le milieu des arts numériques, de la scénographie et de la création lumière. Ses réalisations s'étendent du design transdisciplinaire (graphisme, fabrication numérique, scénographie) à la création numérique (programmation créative, interactivité, générativité, électronique, informatique musicale). Elle est également créatrice et régisseuse lumière, et diplômée Technicienne son-lumière du Spectacle Vivant (Klaxon Rouge, Loctudy).

Aujourd'hui, elle s'intéresse particulièrement à la possibilité de remodeler le réel grâce à la technologie, et aux liens perceptifs qui lient le sonore et le visuel, à travers des installations d'Art Numérique, des ateliers publics spécialisés, ou de la création vidéo live.

synoptique





Julie & Alma

[SITE WEB](#)

[LIEN VIDÉO](#)