

MO2IAMSALVAN

**Maison Salvan**  
1 rue de l'Ancien Château  
31670 LABEGE  
05 62 24 86 55  
[www.maison-salvan.fr](http://www.maison-salvan.fr)

**Lise Mazin**  
06 50 33 39 94  
[lmazin@ville-labege.fr](mailto:lmazin@ville-labege.fr)

# GUILLAUME BAUTISTA

## Same Player Shoot Again

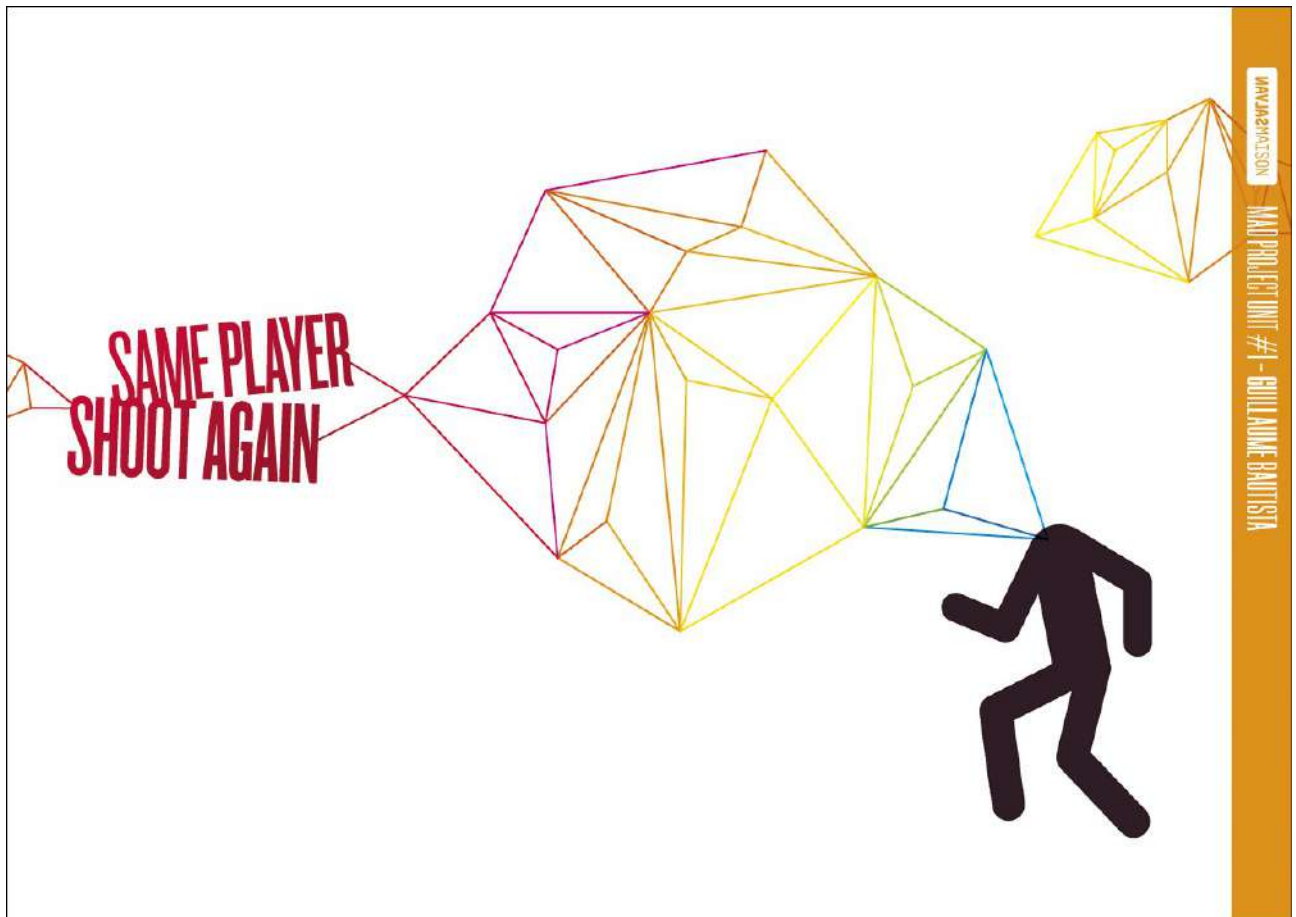
MAD project unit#1

En collaboration avec Frédéric Villeneuve-Séguier, Julien Marro-Dauzat, Lionel Delteil

**Rencontre avec l'artiste** : samedi 23 mars, de 10h à 12h

**Vernissage** : vendredi 29 mars, de 18h à 22h

**Exposition** : du 30 mars au 20 avril



## Présentation de l'artiste :

Guillaume Bautista, jeune artiste multimédia toulousain que nous avons déjà accueilli en 2007 à la Maison Salvan (<http://maison-salvan.fr/reserve-bautista.php>), **questionne nos dépendances aux technologies.**

Pour ce projet, Guillaume s'est entouré d'une équipe de techniciens, développeurs, hackers de tous horizons.

## Présentation de l'oeuvre :

*Same Player Shoot Again* est une œuvre interactive constituée de deux entités :

– l'une, un module avec casque 3D, se situe dans la Maison Salvan.

– l'autre, un avatar de près de 200kg, déambule dans différents lieux à Labège.

Selon qu'il se trouve dans l'un ou l'autre de ces lieux, le spectateur est invité à vivre des expériences différentes : à la Maison Salvan, il sera acteur du dispositif et aura (en partie...) la main mise sur l'avatar. Il sera ainsi projeté dans un univers mi réel, mi virtuel. Le public présent du côté de l'avatar sera spectateur d'une forme de performance.

## Pistes de réflexions :

Guillaume Bautista questionne ces technologies -omniprésentes dans nos quotidiens- qui nous entourent, nous submergent et nous surveillent.

> **Qui d'elles ou de nous maîtrise l'autre ?**

Le spectateur/acteur, en entrant en interaction avec l'oeuvre de Guillaume Bautista, pense diriger un robot, le maîtriser.

Or, la pratique lui fait se rendre compte qu'il n'est pas réellement maître de cette machine et qu'il aurait même plutôt tendance à se faire manipuler par elle.

> **Qu'est-ce qui, dans notre quotidien, pourrait s'apparenter à cette manipulation ?** : les nombreuses données que nous laissons sur internet ensuite utilisées à des fins commerciales, la géolocalisation (GPS sur téléphones portables) qui nous situe à n'importe quel moment, les cartes de paiement, les alarmes etc...

L'avatar prend la forme d'un fauteuil roulant.

> **La machine, que l'on imagine infallible, serait-elle porteuse d'un handicap ?**

## Mots-clefs :

Surveillance – Technologie – Robotique – Réseaux – Avatars – Réel/virtuel

Interactivité – Installation – Performance – Spectateur/acteur – Réalité augmentée

## Références :

### Cinéma :

**2001, l'Odyssée de l'espace** – Stanley Kubrick – 1968

Le vaisseau Discovery One fait route vers Jupiter. HAL, l'ordinateur de bord, doté d'une intelligence artificielle, prend petit à petit le contrôle du vaisseau et de son équipage.

**Métropolis** – Fritz Lang – 1927

Mégalopole divisée en deux parties, Métropolis sépare les familles riches et dirigeantes en haut, des travailleurs vivant en bas et faisant fonctionner la ville grâce à d'énormes machines.

**Mon Oncle** – Jacques Tati -

A travers la vie de Monsieur Arpel, riche industriel fier de sa maison futuriste bardée de gadgets technologiques à l'utilité improbable, nous découvrons les prémices de la société de consommation, toute en technologies.

### Arts plastiques :

**Eduardo Kac - Time Capsule** – 1997

L'artiste américain s'est implanté, en direct devant les caméras, une puce numérique dans le corps, traduisant ainsi un rapport à la mémoire commune à l'homme et à l'ordinateur.

## Proposition d'atelier lors de votre visite :

Le contexte de présentation du projet MAD étant inadapté à une visite de groupe (expérience individuelle), l'artiste nous met à disposition deux robots que les enfants pourront manipuler par le mouvement, le geste. Ces robots, légèrement modifiés par l'artiste et son équipe, sont vendus dans le commerce à des particuliers et destinés à la vidéo-surveillance.



Nous proposons aux enfants, divisés en deux groupes, de surveiller pour l'un l'intérieur de la Maison Salvan, pour l'autre l'extérieur par la baie vitrée. Chacun des groupes établira un rapport écrit et détaillé des événements observés à travers l'œil du robot.

**Le projet MAD est visible en présence de Guillaume Bautista :**

**> de 15h à 19h : les samedis 30 mars, 6, 13 et 20 avril ; les mercredis 3, 10 et 17 avril**

**> de 19h à 21h : les jeudis 4 et 11 avril**

**Visites (gratuites) possibles du 2 au 19 avril.**

Pour tout renseignement ou réservation de visite avec votre classe, contactez Lise Mazin :

**[lmazin@ville-labege.fr](mailto:lmazin@ville-labege.fr)**

**05 62 24 86 55**

**06 50 33 39 94**