

# LE PETIT ART-PENTEUR

N°3

Art-penteur = petit explorateur d'un espace artistique

Autour de l'exposition *Same Player Shoot Again* de GUILLAUME BAUTISTA (30 mars/20 avril 2013)

## L'artiste

### Guillaume Bautista

Guillaume est un jeune artiste toulousain.

Il utilise souvent les technologies actuelles dans son travail (informatique, vidéo, robotique etc...) et réfléchit à la façon dont elles sont devenues très présentes dans nos vies de tous les jours. La plupart des œuvres que crée Guillaume sont interactives.

Pour ce projet, il s'est fait aider par toute une équipe de spécialistes de ces différentes technologies.

## L'exposition

L'œuvre de Guillaume Bautista se situe à deux endroits à la fois : une partie est présente à la Maison Salvan, c'est le « module ». L'autre déambule (art-pente!) dans différents endroits à Labège, c'est le robot, l'avatar.

Depuis le module, on peut faire se déplacer le robot en marchant sur un tapis roulant. Mais tu verras que le robot ne se laisse pas toujours diriger comme on le voudrait...

Grâce à un casque 3D, on peut voir à travers les « yeux » de l'avatar.

Tu pourras également découvrir deux petits robots, les Rovios, que Guillaume a légèrement modifiés pour être manipulés à l'aide du mouvement de ton corps. Dans le commerce, ces robots servent à la vidéo-surveillance.

## Le petit vocabulaire

**Robotique** : c'est l'ensemble des techniques qui permettent de concevoir des machines automatiques ou des robots.

**Œuvre interactive** : c'est lorsque le spectateur agit sur l'œuvre et la fait évoluer en direct.

**Avatar** : personnage qui représente un utilisateur sur internet et dans les jeux vidéo.

**3D** : 3 Dimensions. C'est la façon dont on perçoit par la vue la largeur, la hauteur et la profondeur. Un dessin est en 2 dimensions. Une sculpture, elle, est en 3 dimensions.

On peut aussi représenter la 3D de façon virtuelle, à l'aide d'un ordinateur et créer par exemple des jeux vidéos en 3D.

**Vidéo-surveillance** : système de retransmission en vidéo qui permet de surveiller. Ex. : les caméras dans les commerces.

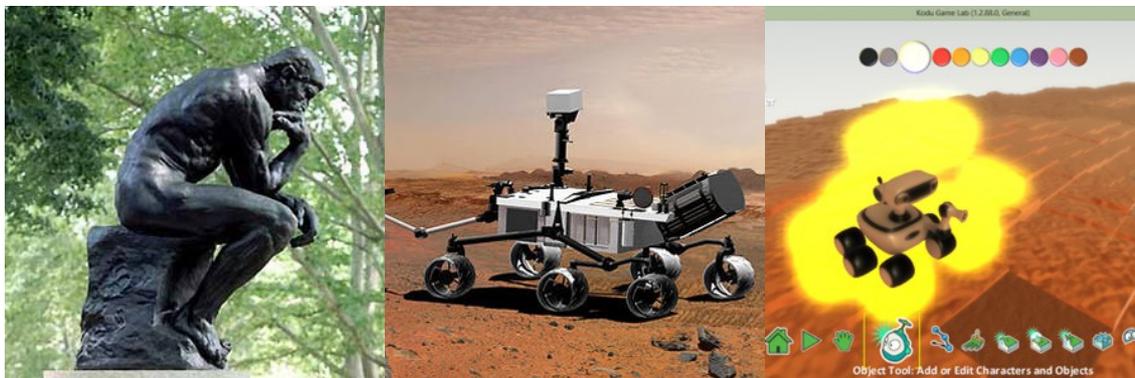
# Les enquêtes artistiques

➤ D'après toi, de quelle image se rapproche le plus l'œuvre de Guillaume : une sculpture ? Un robot ? Un jeu vidéo ? Précise pourquoi :

-----

-----

-----



➤ Regarde bien ces images. En t'inspirant de 5 d'entre elles, imagine maintenant l'enquête d'un détective privé. Rédige ton histoire sur un papier.



## Lecture à la Maison Salvan

Des livres, prêtés par Nathalie Blanchet de la médiathèque et en lien avec l'exposition, sont à ta disposition à la Maison Salvan jusqu'au 20 avril. Demande-les à Lise à l'entrée.

- 1/ *Robot mais pas trop.* Éric Simard
  - 2/ *Gare au robot-prof !* Christian Grenier et Gwen Keraval
  - 3/ *B3, le robot qu'il vous faut.* Stéphanie Lebeau-Raisson
  - 4/ *Danger, robot rangeur !* Anne Schmauch
  - 5/ *Lettre au Président du Monde.* Éric Simard
- Il y a aussi plusieurs livres qui parlent des droits et des devoirs de l'enfant et de la citoyenneté.