

Thomas Cimolai

Installations, vidéos
et objets multimédias

Voir l'intégralité des projets
ainsi que des vidéos :
www.thomascimolai.com

Biographie

Suite à des études à l'École Régionale des Beaux-Arts de Rennes dans le département sculpture, j'ai travaillé au Centre de Créations pour l'Enfance et Centre d'art de Tinquieux en tant que responsable de l'Espace Culture Multimédia durant 3 années. J'ai ensuite repris un cycle d'études à l'École Nationale des Arts décoratifs de Paris dans la section multimédia et en post-diplôme à l'atelier de recherches interactives avec l'artiste Jean Louis Boissier jusqu'en 2006. Depuis, je produis et j'ai exposé en France, en république Tchèque et en Italie, des installations mixant les médias et ayant un rapport privilégié avec la culture numérique.

Démarche

Ma démarche se situe à la croisée des chemins entre les objets, la sculpture et les technologies médiatiques: La matérialité y éprouve l'immatérialité et vice-versa. Mes propositions sont marquées par un intérêt constant à la relation cadre-écran, mais surtout, elles envisagent les limites d'une relation d'un spectateur appareillé à son sujet d'exploration.

My artistic approach takes place at the crossroads between object, sculpture and mediatics technologies: The materiality test the immateriality and vice-versa. All of that began with an important interest for the relationship which keepen by the spectator with outside relayed by screen and interfaces.

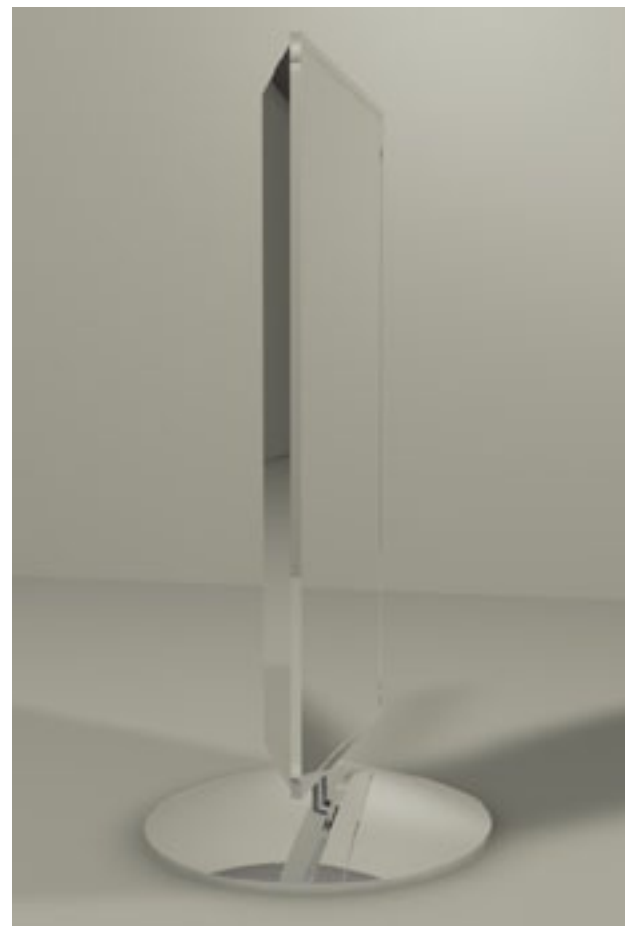
Miroir fuyant
Objet augmenté

Miroir, détection de présence,
motorisation et arduino

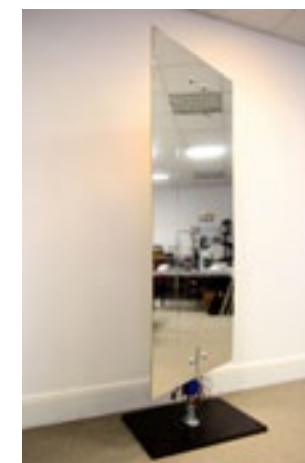
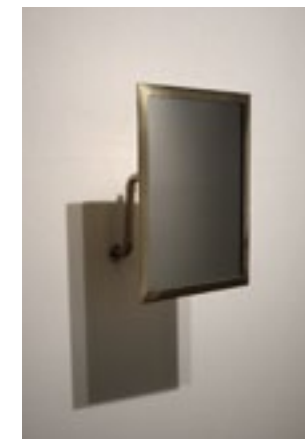
1.8 x 0.8 m et 24x18 cm
2014-15



Version portrait



Version « plain-pied », 180x80 cm



Développement du grand
format au artlab

Le projet intitulé « miroir fuyant » est un objet qui a tous les attributs d'un miroir mais qui, contrairement à sa fonction première, évite les visages qui cherchent à voir leur reflet.

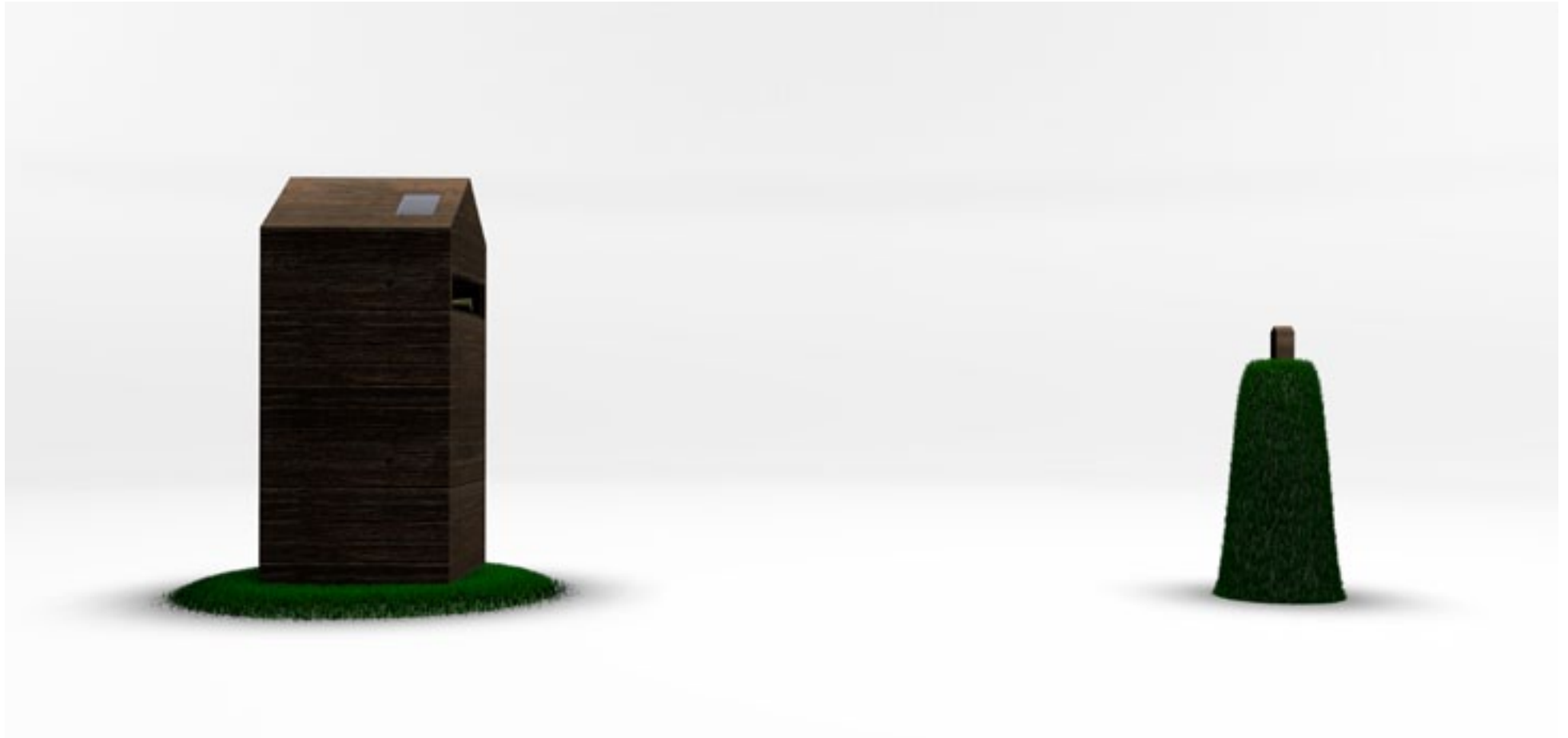
L'objet pivote dès que son système de détection embarqué repère quelqu'un lui faisant face. En se déroband systématiquement au regard du visiteur, une poursuite s'engage entre le miroir et son regardeur.

Le dispositif abuse certes d'un narcissisme à jamais insatisfait

mais s'amuse avant tout du phénomène de la maîtrise de notre propre présence au monde jusqu'à pousser le jeu vers un abîme: la promesse d'un reflet inatteignable ou plus précisément la vérification de notre existence à jamais dissolue dans le mouvement d'un miroir automatisé.

L'objet est à contre-courant de notre époque narcissique et questionne l'obéissance programmée par une machine» qui se refuse au lieu de se soumettre.

- **Présentation : Carré de Baudouin, Paris ; Bouillants, Rennes ; Gaîté Lyrique, Paris ; Nêmo (Arcadi), Paris**
- **Coproduction : Thomas Cimolai / Digitalarti**
- http://www.thomascimolai.com/projetdetail_miroir.html



Une cabane d'observation fait face à ce qui semble être sa réplique miniature. Le modèle réduit est perché sur une motte engazonnée. La scène indique donc un endroit depuis lequel on peut observer et un sujet à observer. Une fois entré(es) dans le grand abri, une longue-vue de type «ornithologique» invite à regarder de plus près ce qui se passe en face. C'est au moment où l'on distingue ce qui s'agite derrière la

toute pe-tite fenêtre de cette « cabane à oiseaux » que la situation se renverse et que l'observateur devient son propre sujet d'observation. En effet ce sont nos têtes miniaturisées filmées et retransmises en direct qui s'animent derrière la meurtrière du modèle réduit de cabane. Cette installation se joue de la question de nos pratiques d'observations à distance et de notre tendance à la projection

sur nos sujets d'observation en faisant basculer le curieux vers la curiosité.

- **Présentation : Art souterrain, Montréal**
- http://thomascimolai.com/projetdetail_cabane.html



Un ventilateur souffle sur un écran qui diffuse la vidéo d'une éolienne. Les deux objets sont reliés par un câble qui, comme le reste, sème le doute sur qui fait quoi. Est-ce l'éolienne qui fait tourner le ventilateur et qui lui fournit de l'énergie

ou est-ce le ventilateur qui produit le vent qui fait tourner l'éolienne. Et d'ailleurs, est-ce que l'éolienne aurait besoin d'un ventilateur pour produire de l'électricité qui elle même permettrait au ventilateur de fonctionner ?

- http://www.thomascimolai.com/projetdetail_eole.html

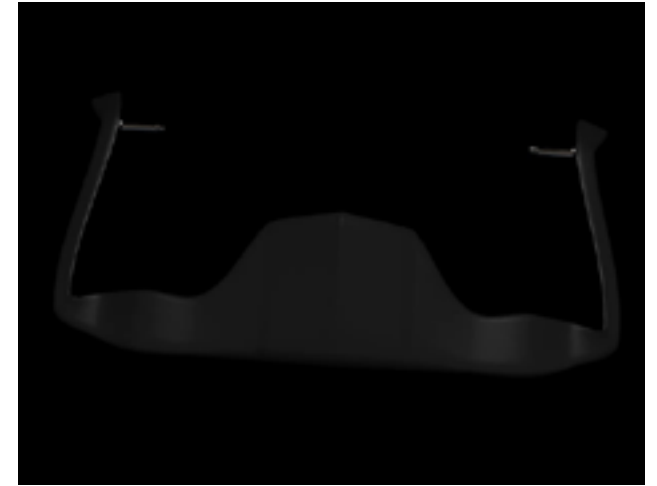


D'après «Marker attaque» et Marker killer de Julien Levesque et de Caroline Delieutraz

Animation de synthèse incrustée dans une vidéo du ciel. Des marqueurs Google pleuvent. Projet réalisé dans le cadre du Copie Copains Club qui est un club de copains qui se copient :

- Seuls les artistes ayant été copié par un Copain ou ayant copié un Copain peuvent devenir des Copains.
- Les copies sont des réinterprétations de leurs originaux.
- Les artistes copiés doivent en être notifiés.
- Les Copies doivent être soumises au site du CCC.
- Les Copies sont diffusées de manière explicite sous licence CCC.

- **Présentation : La Gaité Lyrique, Paris ; Collection CCC, Online**
- http://www.thomascimolai.com/projetdetail_ccc.html



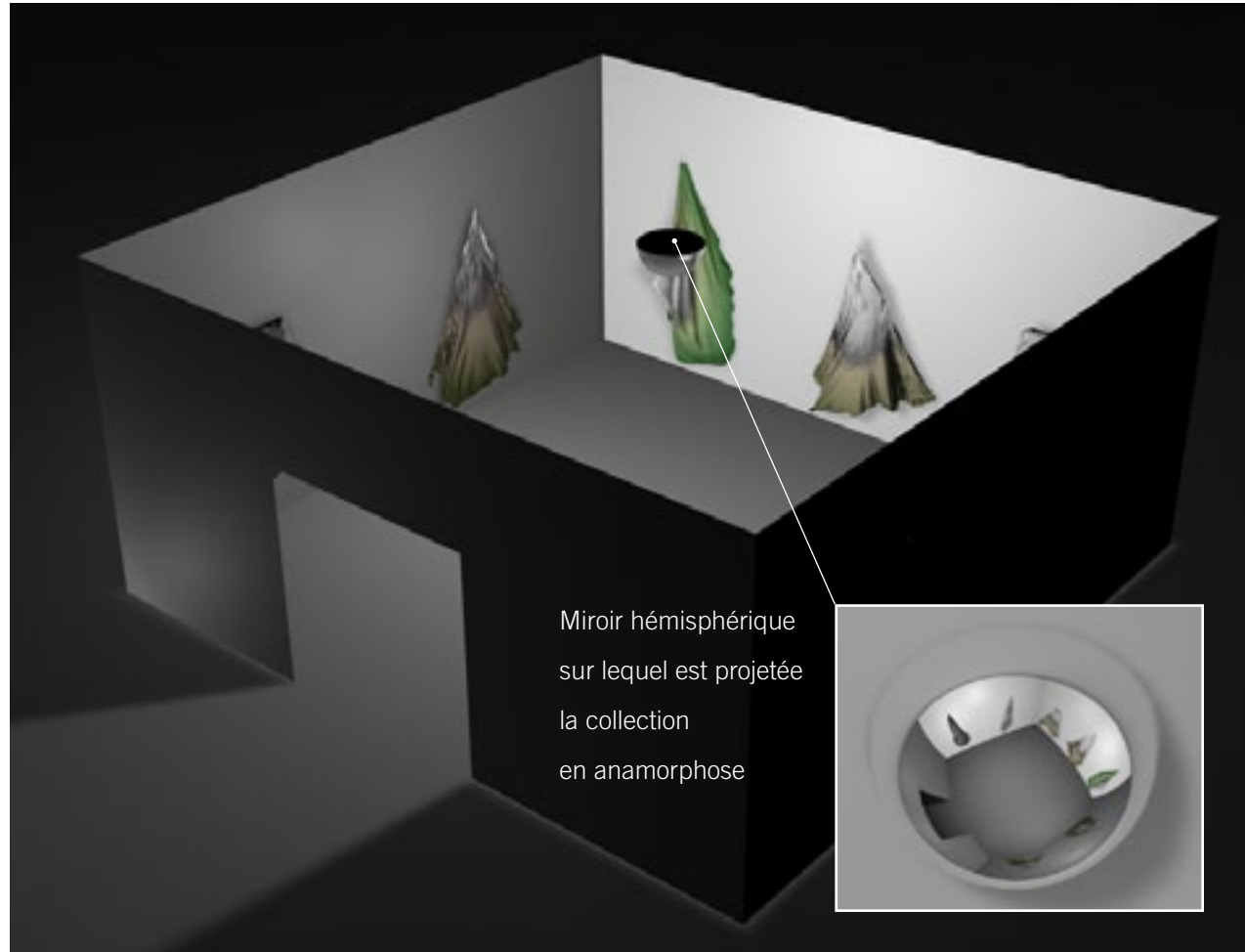
La série intitulée « Paysages augmentés » comporte plusieurs ébauches de mise en oeuvre. Les vidéos trompe l'oeil donnent à voir le simulacre d'appareils de guidage en pilotage automatique. Le substitut d'espace que propose habituellement la vidéo se concentre ici sur un objet dont la fonction permet l'accès à la profondeur de l'espace. Le paysage traversé est suggéré par les

reflets de lumière qui baignent l'ustensile en mouvement. D'autres esquisses très proches sont des collages associant vidéo, photographies et modélisation de synthèse. Les engins de guidage deviennent les prothèses d'éléments paysagers. Ces propositions pourraient tout à fait évoluer vers des interventions dans l'espace « réel » associant engins à manipuler incrustés à

de véritables éléments de paysages.

A l'origine de ces essais vidéos et de ces collages, la série « Sculpture » prétendait être ce qui est élémentaire à toutes représentations artistiques, c'est à dire un moyen d'accès fictionnel vers un territoire.

• http://www.thomascimolai.com/projetdetail_ccc.html



Des modèles numériques de terrain* constituent le matériau de base d'une fiction technologique (une collection de dépouilles) dans laquelle je m'inspire des gestes qui sont à l'origine de la fabrication de ces fichiers, c'est à dire la préhension sur de grandes échelles, la miniaturisation et la domination sur le paysage.

Une attention particulière est apportée à la scénographie. Je travaille à un mode de présentation où les contenus seront projetés et amplifiés grâce à des miroirs. Les objets de la collection ne sont que des images. Ces dispositifs d'apparition entrent dans les jeux du regard souverain.

Les dépouilles de montagnes accrochées au mur en trompe l'oeil sont projetées en anamorphose sur un miroir hémisphérique. Les spécimens de la collection sont les

spectres de celui qui fabrique la collection et de celui qui la visite.

Dans cette proposition, les rituels technologiques et ceux de la représentation sont une manière de rattraper un monde qui se dérobe à nos présences.

• http://www.thomascimolai.com/projetdetail_capture.html



Trophée dites des «appareils sensitifs» (radars, antenne, sonar)

Si de prime abord, nous nous croyons devant une collection de débris de l'espace, c'est finalement en tant qu'une multiplicité d'actes latents, que l'exposition de Thomas Cimolai s'ouvre aux utopies d'un sixième continent.

Ce continent évoqué est d'essence virtuelle; matière que les sculptures fluides ou même molles traduisent par leurs dimensions langagières. La présence de la langue se passe de mots visibles, lisibles ou audibles. Elle se trouve dans les codes numériques,



Trophée d'exception, cockpit du faucon de nuit

ayant autrefois généré les formes. Au-delà de son apparente absence, la langue - par les multiples fonctions que l'artiste lui attribue - constitue la charpente de l'exposition. Les codes copiés et utilisés pour monter ces sculptures sont faits de fonctions, qui sont investies de tâches. Ces verbes - véritables actes de langages - apparaissent comme étant l'un des matériaux de l'artiste tout au long de cette série. [...]

Extrait de texte issue de « Les charpentes verbales du virtuel »

(Mariina Backic)

- **Présentation : la galerie des Écoles d'art du Havre et d'Aix en Provence (Gamerz), à la galerie 22.48 m² et au musée des moulages de Lyon (expo collective Copyright), 2010, 2011, 2013**
- http://www.thomascimolai.com/projetdetail_trophees.html

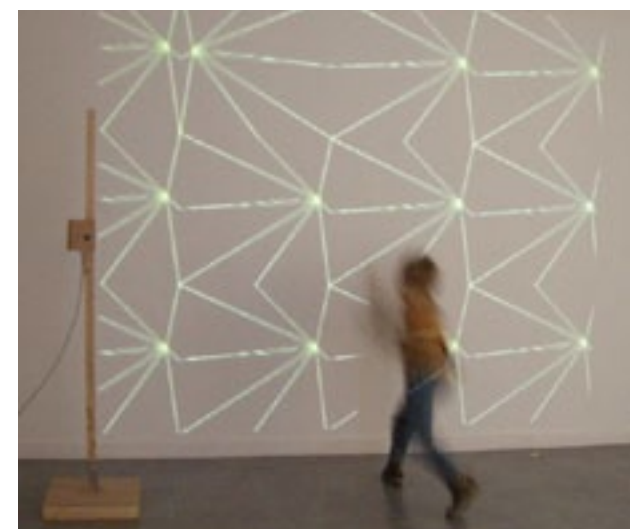
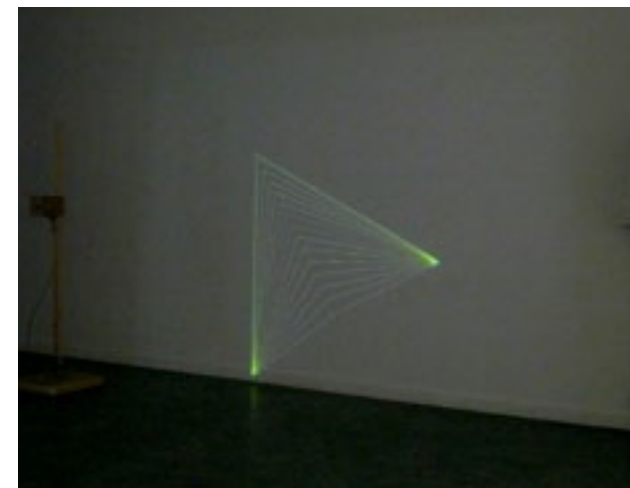
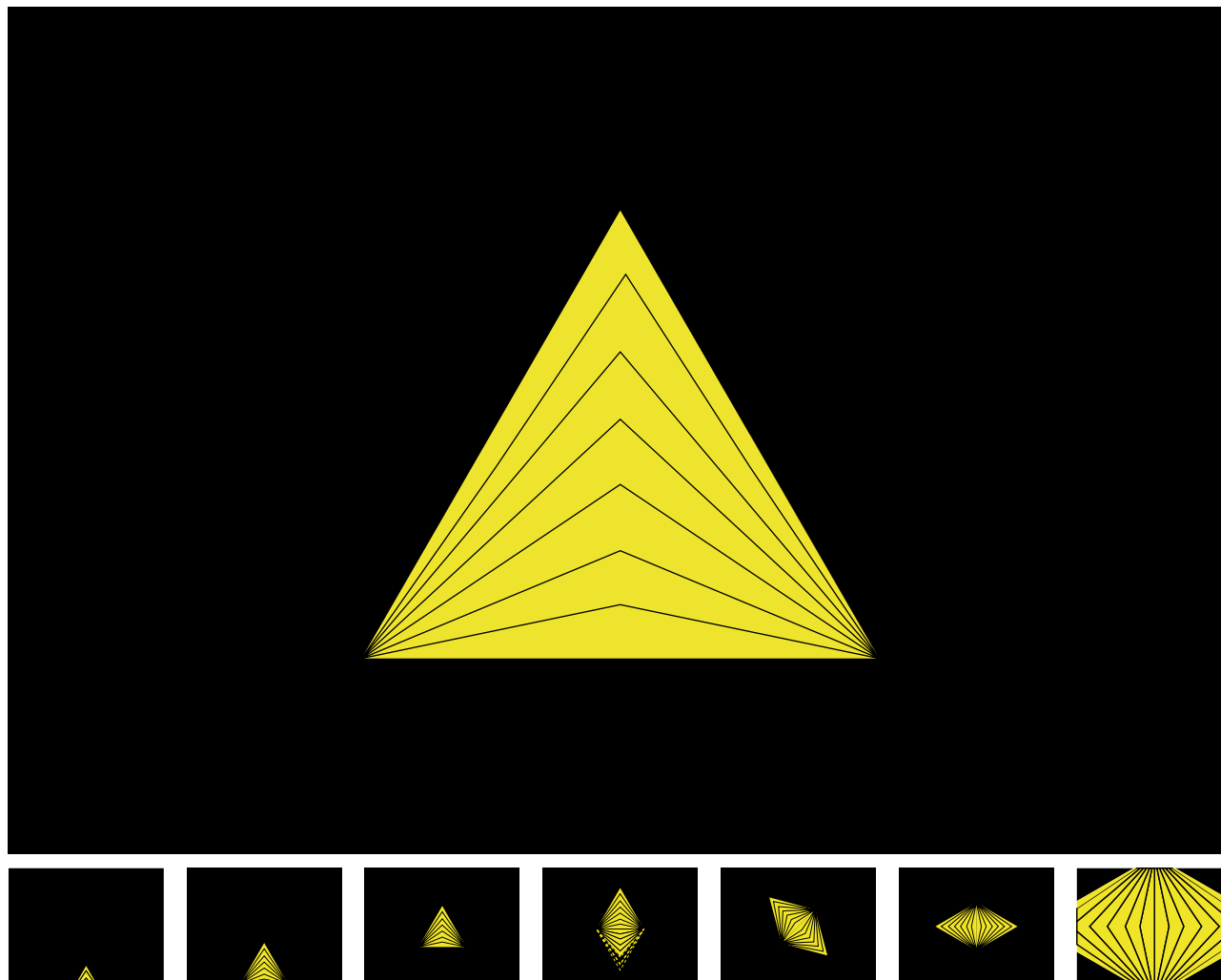


Nuit blanche à Paris, 2012

Le rétro-éclairage se déclenche par détection de présence et les passants révèlent ce qui se dissimule sous les drapés d'une famille de 7 fantômes répartis dans une rue.

A la découverte des objets (images de synthèses) qui constituent les squelettes des fantômes, un deuxième jeu se dévoile: sens cachés par association d'éléments, absurdités et mariages incongrus ou encore équilibres improbables.

- **Présentation: Nuit blanche, Paris**
- http://www.thomascimolai.com/archivedetail_1.html



Psychés est une série d'animations construites avec des combinaisons de formes géométriques utilisant uniquement le jaune et le noir.

Le récit s'installe autour de jeux formels oscillants entre des modes de représentation contrastés: plan et perspective - apparition

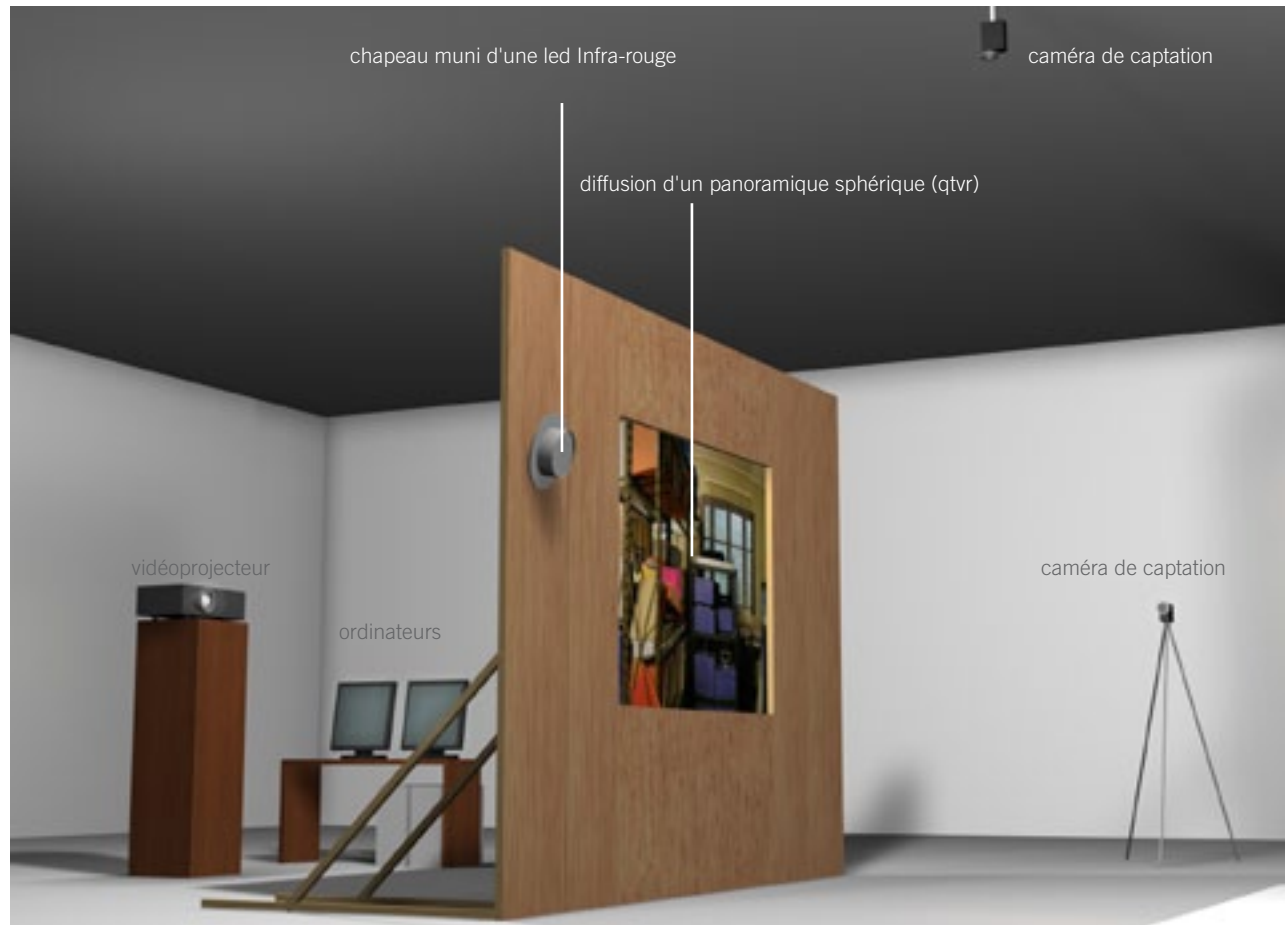
et disparition - accélération et décélération. Le happement du spectateur s'opère dans la tentative de compréhension des formes qui se complexifient et la promesse de résolution des séquences.

Ces animations sont projetées en fonction de la surface et de la situation du mur sur lequel elles sont jouées (angles, frontière

sol/mur, relief ...).

• **Présentation: Centre de Créations pour l'Enfance, Centre d'art de Tinquex, Reims; Centre culturel Saint-exupéry, Reims**

• http://www.thomascimolai.com/archivedetail_6.html



Débutons notre récit par un relevé que l'on voudra exhaustif des éléments mis à notre disposition. Une large surface de projection scinde l'espace qu'occupe la pièce en deux. Ersatz d'écran de salle de cinéma, cette prétention à tendre vers s'amoindrit à l'observation de son support : un monumental pan de mur en médium dont le socle qui bien que solidement fixé au sol appelle à notre mémoire collective, de par sa facture, ces décors doublement factices jalonnant les films d'un cinéma burlesque, risquant de s'effondrer à un tout moment. Sur ce pan est accroché un chapeau. La surface de vidéo projection accueille une série d'images rendues interactives. Si le spectateur délaisse cette partie d'espace, il peut à loisir voir l'envers d'un décor

constituant l'environnement de cette installation / performance. Dans les coulisses de cette salle de cinéma d'exposition, trônent deux ordinateurs, à côté du vidéo projecteur, que l'on devine régir les opérations de montage et de transition des plans. L'exécutable du programme est là, derrière, à la vue de tous. L'appareil régissant valide ou apprend à son lecteur les actes que l'on attend de lui. Ainsi tout lecteur de ce programme constatera que la machine traduit sur 3 axes – x, y, z – les mouvements d'un relais interfacé – un chapeau – que captent deux caméras dans l'espace la performance faisant face à la surface de projection.

• **Présentation : Centre de Créations pour l'enfance, Centre d'art de Tinquieux; Institut français, Pragues; Villa Mazzacorati,**

Bologne Fondation Bulukian; Gaité Lyrique, Paris.

- http://www.thomascimolai.com/projetdetail_enquete.html
- [pdf téléchargeable sur internet \(texte\)](#)



Enregistrement vidéo d'une récupération d'appareil dans la rue



Prises de vue issues des protocoles envoyés par mail

Le Centre d'études Ultra-Terrestre a été fondé en août 2008. Sa collection de photographies est issue de prises de vues réalisées avec des inconnus qui récupèrent des appareils photo jetables annotés que j'abandonnais dans les rues. Une fois que les personnes contactaient le CEUT, c'est par mail que nous échangeons pour les prises de vue.

Je demandais d'imaginer sa propre disparition et d'en rassembler les indices.

« Demain et après-demain, prenez une photo toutes les heures de l'endroit où vous vous situez et à un mètre du sujet qui vous occupe. Merci. Le CEUT »

• **Présentation: Centre de Créations pour l'enfance,**

Centre d'art de Tinquex, Reims

Sculpture

2012, Objet à manipuler

Volant, guidon, siège Métal, résine, cuir, chromage

120x80 cm / 100x90 cm



Crêtes, le génie des collines

2009, Succession d'horizons.

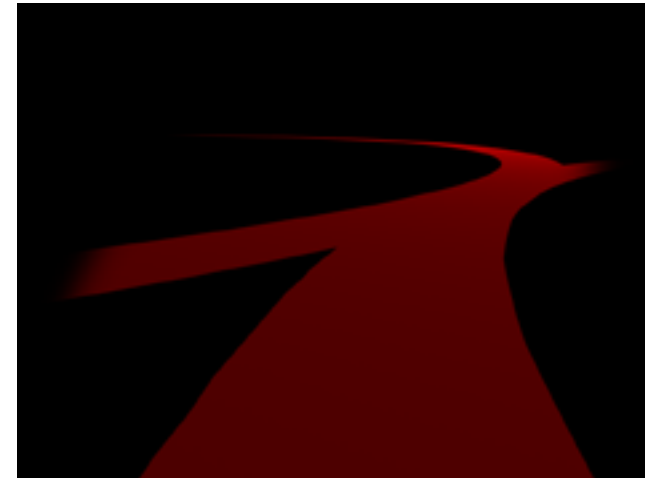
Animation graphique, meuble isolant le regard.



Circuits

2008, Caméra subjective

Vidéos de synthèse, programmation.



Ces objets sont à chevaucher ou à manipuler. Un guidon ou un volant sont propices à la simulation. Une image, une sculpture ou tout autre représentation est avant tout une invitation à la circulation et à l'expérience fictionnelle.

La brillance parfaite permet à l'environnement de se refléter dans l'objet et capte ainsi le paysage. Ce dernier est en quelque-sortie incorporé et interdépendant de l'objet qui au final le façonne.

A l'écran, le mouvement panoramique de la caméra est doublé d'un travelling avant. Une crête défile. Au rapprochement maximum, la séquence enchaîne sur une nouvelle crête. Les différents reliefs se succèdent infiniment sans dénouement particulier. Ici, le regard scrute (une silhouette réduite à une binarité graphique et formelle - noir et blanc, crêtes et dépressions). Cette pièce joue avec le réflexe perceptif de projection de soi dans le lointain et notre désir de déchiffrer ce qui se montre partiellement à notre regard.

- **Présenté au Centre de Créations pour l'Enfance, Centre d'art de Tinquex, Reims**

La séquence vidéo réalisée sur un logiciel 3D est un travelling caméra suivant des pistes. Le scénario est réduit au déplacement sur ces rails de travelling mais propose des variations programmées qui modifient la vitesse, l'apparition d'effets spéciaux et les jeux de mouvement, d'intensité et de lumières colorées. La vidéo est projetée avec la base du cadre à la limite sol/mur afin de proposer, comme pour la série d'animations Psychés, une prolongation d'espace.

- http://www.thomascimolai.com/archivedetail_5.html

Fuites, motifs

2012, Cadres vidés, mots

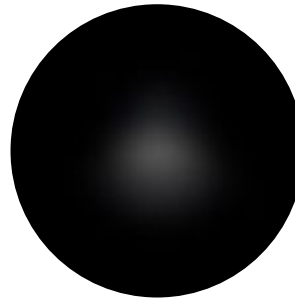


Des mots subsistent dans des cadres dont les contenus auraient pris la fuite. Les représentations fugitives laissent des espèces de consignes (« Ne réfléchis plus »), des leurres de présence (« cent motifs ») ou encore préviennent qu'elles n'assumeront plus leur rôle (« Parti réfléchir ailleurs »).

- http://www.thomascimolai.com/archivedetail_2.html

Chapeau

2009, Vidéo projection circulaire, tracking caméra, vidéo de synthèse



SPECTATEUR : absent
ANIMATION : floue, immobile



SPECTATEUR : approche
ANIMATION : réagit



SPECTATEUR : se rapproche
ANIMATION : se précise



SPECTATEUR : centré
ANIMATION : nette

L'orientation et la distance du chapeau suivent les mouvements du visiteur en miroir. Au moment de la mise au point, qui a amené le spectateur à se transformer lui-même en véritable appareil de prise de vue, ce dernier se voit affublé d'un chapeau de détective sans visage. Au terme du processus d'identification, la personne « disparaît ».

Proposé au Festival International du Roamn Noir de Frontignan

- http://www.thomascimolai.com/archivedetail_7.html