

MATHIAS ISOUARD

INSTALLATION – SON – SCULPTURE – CINÉTIQUE – PERFORMANCE

Né en 1987 à Pertuis, diplômé de l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 2011, Mathias Isouard fait partie de ces artistes transdisciplinaires qui expérimentent une approche sensorielle de la matière à travers des pratiques menées de manière plutôt empiriques en lien avec ses sensations. Mêlant la sculpture, l'image et le son dans leurs relations à l'espace, les installations qu'il élabore se jouent des qualités acoustiques particulières d'un lieu ou d'un matériau.

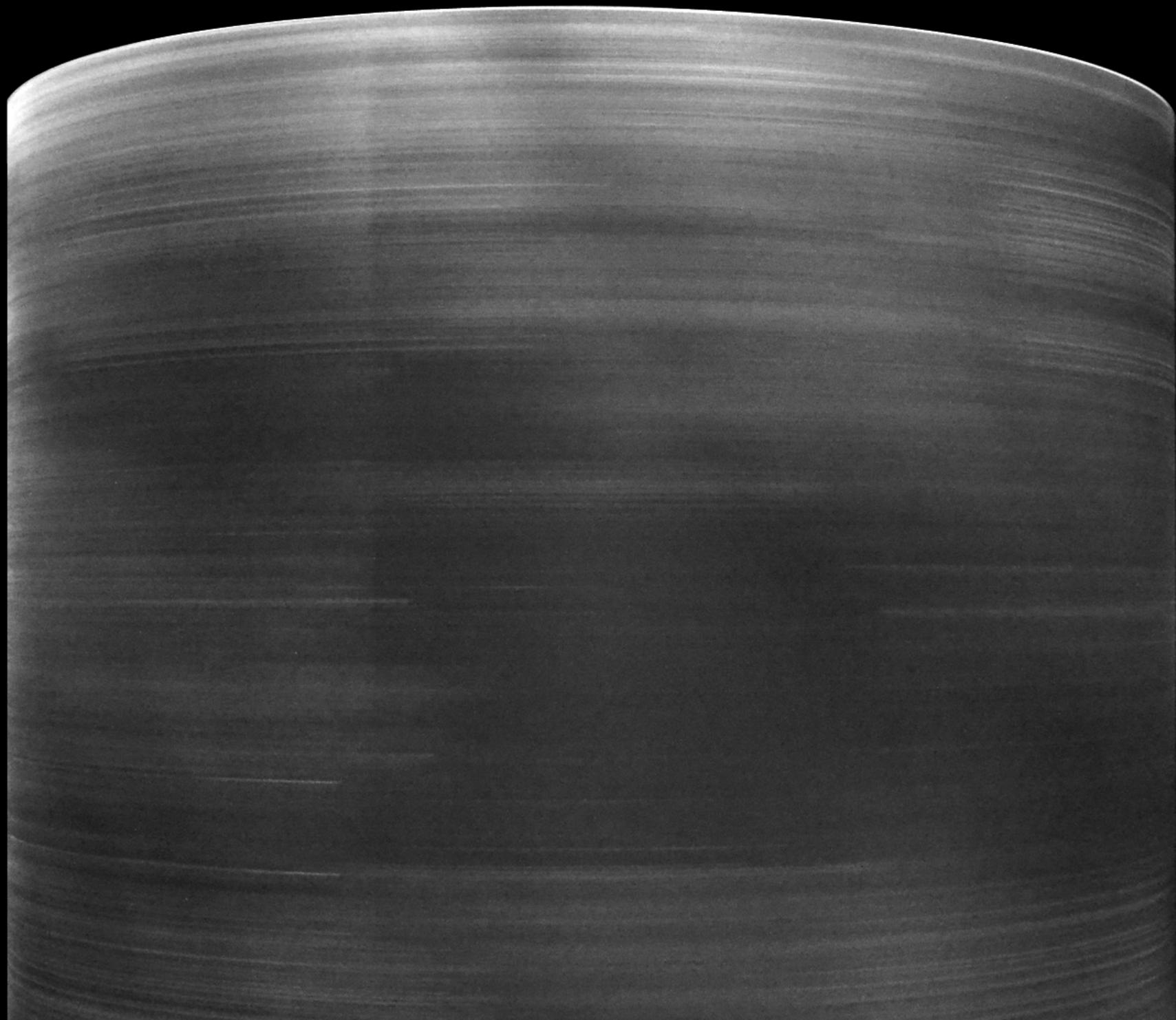
Mathias Isouard explore et développe ses propres outils de créations, des instruments de production, qui deviennent par la suite souvent autonomes, ou interactifs.

A travers le traitement «temps-réel» et des productions souvent réalisées «in-situ», les transformations de l'espace et les situations qu'il met en œuvre permettent aux visiteurs d'être à la fois spectateurs, acteurs et/ou objets de l'expérience.

Durant ces dernières années, son travail a été présenté lors d'événements d'art contemporain tels que Le domaine des murmures #2, Futur en Seine, LAB30 Media Art Festival, City Sonic, Reevox, Biennale des Jeunes Créateurs d'Europe et de la Méditerranée, World Event Young Artists, Disorder, Festival Gamerz ...



Hypergravitation
Vue dans l'exposition « Panorama 19»
Le Fresnoy, Tourcoing, 2017



HYPERGRAVITATION

Oeuvre produite par Le Fresnoy –Studio National des Arts Contemporains– à Tourcoing

«Hypergravitation» est une installation sculpturale, sonore, cinétique et générative. Sculpturale, l'oeuvre est composée d'un imposant cylindre qui lévite au milieu de l'espace d'exposition. Cette sculpture à la forme d'une capsule spatiale est recouverte d'un matériau étrange, tendant vers le noir, ayant une épaisseur, une texture et laissant planer le doute sur sa nature organique ou minérale de l'objet. Ce volume, que l'on pourrait assimiler à un «trou noir», est d'une part visuel mais aussi sonore. A l'intérieur de ce cylindre sont dissimulés quatre haut-parleurs ainsi que deux subwoofers, disposés en croix et orientés vers l'extérieur, permettant de simuler et révéler l'espace acoustique architectural et produire des sensations de mouvement dans le corps du visiteur. S'opère alors, au cours de l'expérience, une série de déstructuration des repères spatiaux-temporels. Cinétique, la sculpture tourne sur elle-même, relativement lentement tel un satellite en orbite et distord ainsi les rapports formels de l'oeuvre à l'architecture qui l'accueille. Génératif, le comportement du dispositif alterne synchronisation puis désynchronisation entre les flux, sonores et lumineux, selon une temporalité cyclique évolutive de 24 heures, inspirée par la chronobiologie qui régule les êtres vivants sur Terre. Par moment et de manière imprévue, l'oeuvre s'emballe, les mouvements giratoires accélèrent, la lumière et les sons qui s'en dégage semblent vouloir comprimer le temps et provoquer chez le visiteur une sensation de kinesthésie, perte d'équilibre, un sentiment d'aspiration/répulsion.

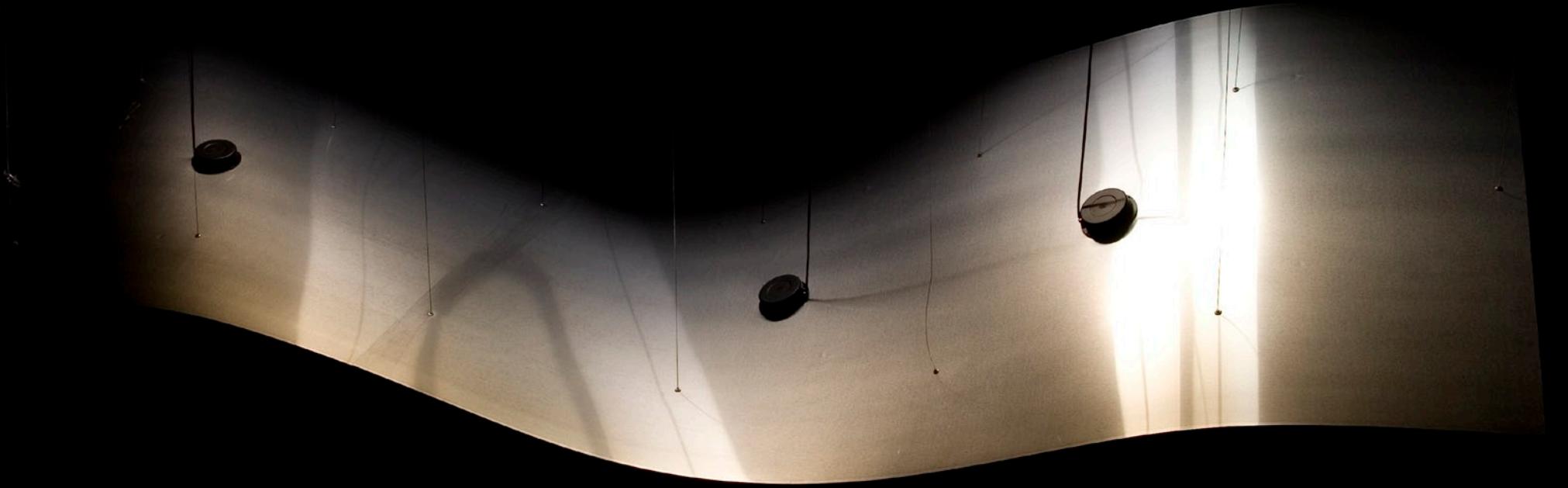


Hypergravitation
Esquisse et simulation 3D
avant réalisation

Présentation vidéo sur :
<http://misouard.free.fr/sitedw/hypergravitation.html>



TENSIONS DISSONANTES
Production LE FRESNOY,
Panorama 18, Tourcoing, 2016

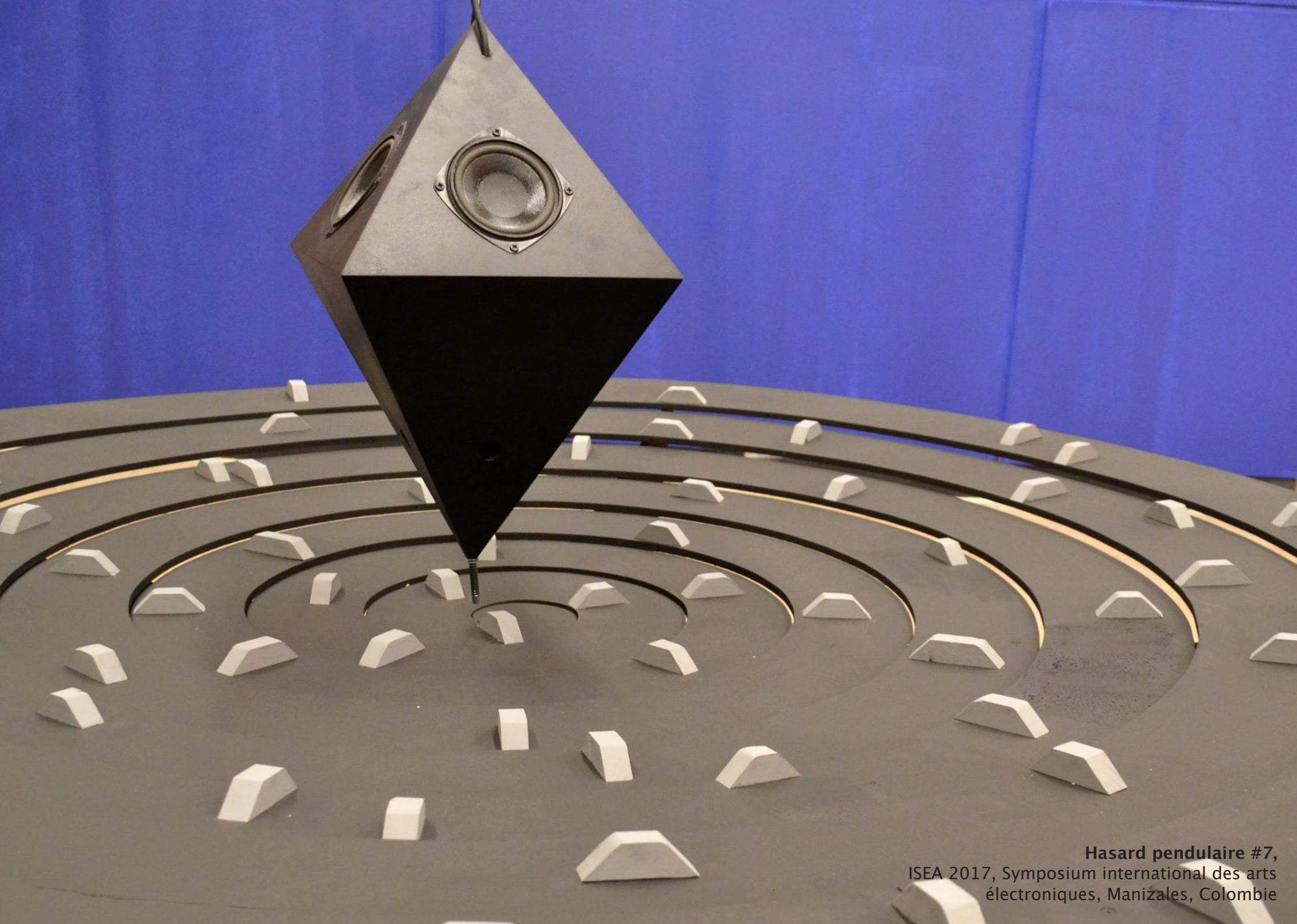


TENSIONS DISSONANTES

Installation sculpturale et sonore

Oeuvre produite par Le Fresnoy –Studio National des Arts Contemporains–
à Tourcoing

Expérimenter la sensation. Inspiré de la cymatique et notamment des recherches d'Alexander Lauterwasser d'après les figures de Chladni, le projet Tensions dissonantes # mené par Mathias Isouard veut révéler physiquement les effets et propriétés acoustiques d'un matériau en vibration, à travers sa forme en mutation. Sonore et plastique, cette installation composée d'une fine tôle d'aluminium de 9 mètres carrés, suspendue horizontalement, est simultanément mise en vibration et en mouvement selon des séquences génératives programmées. Les fréquences sonores fondamentales diffusées dans ce matériau en tension, sont choisies et composées pour révéler les harmoniques acoustiques propres à chacune des déformations. Cette large surface réfléchissante décrit et projette des figures ondulatoires qui sculptent l'espace de manière minimale et cinétique. Le son et la forme se distordent lentement, métamorphosant les lignes droites en courbes ; les sons propres en sons modulés. Ces combinaisons protéiformes évoluent dans l'espace et le temps créant ainsi des respirations qui temporisent rigidité et élasticité, provoquant chez le visiteur des moments de tensions et d'apaisements.



Hasard pendulaire #7,
ISEA 2017, Symposium international des arts
électroniques, Manizales, Colombie



Hasard pendulaire #6
Installation In-situ, Exposition «INFRAMINCE»
Villa Mallet Stevens, Paris, janv 2017



Hasard pendulaire #4
In-situ, Festival Media Art «Lab30»
Augsburg, Allemagne, oct. 2014



HASARD PENDULAIRE #,

est une série d'installations sonores et sculpturales, réalisées en harmonie avec le lieu d'exposition. Elles sont constituées d'un pendule qui oscille au dessus d'une partition spatiale. Performatives, ces installations/ instruments sont activées par un lanceur, l'interprète, d'un simple geste définira inconsciemment le cours des choses. Effectivement, une fois jeté, le pendule heurte, tout au long de sa course, la sculpture qui produit ainsi des rythmiques de sons acoustiques propres aux matériaux employés. De plus, ces sonorités percussives sont captées et traitées en direct par un ordinateur qui génère, dans le même espace d'écoute, un deuxième contenu sonore artificiel. Accordant et désaccordant les sons produits avec les balancements périodiques du pendule, ces installations questionnent l'élasticité de l'espace-temps à travers une écriture générative. Elles interrogent également les liens entre le spatial et le musical ; entre la matière et le son. D'un geste performatif arbitraire et anecdotique découle une composition visuelle et sonore unique à la durée indéterminée qui se jouera des attentes du spectateur.

* L'objet Pendule a été produit lors de la résidence «Park in progress» dans le cadre du festival «City Sonic #» organisé par Transcultures à Mons en 2014.

* La partition Sculpturale est une production in-situ, propre à chaque lieu.

Hasard pendulaire #5

Réalisée in-situ, exposition «20 Ans, c'est jeune !» organisée par la MAC'A, Avignon, Mars 2015.



Hasard pendulaire #3
Résidence «Park in Progress 10»
lors du Festival «City Sonic #12»
exposition «Sound in Progress»

Anciens abbatoirs de Mons, Belgique, sept. 2014
Organisé par «Transcultures» et
«Pépinieres Européennes pour Jeunes Artistes»



WATER PERCUSSIONS

Oeuvre produite en collaboration avec l'association Voyons Voir, Juin 2013.

Cette installation sonore et sculpturale composée d'instruments-bruiteurs utilise l'eau comme source musicale.

L'artiste crée un dispositif permettant au public de composer sa propre partition et de la mettre en oeuvre au moyen des objets hétéroclites à sa disposition. Des jets et des asperseurs projettent de l'eau qui rebondit sur les objets produisant bruits, rythmes, accords désaccordés ou sons décalés. Matières et formes vibrantes révèlent des caractéristiques acoustiques singulières créant ainsi une symphonie de bruits qui résonnent dans l'espace du jardin et dans nos tympans.

Présentation vidéo sur :

<http://misouard.free.fr/sitedw/Water-percussions.html>

Water percussions #
Festival «WaterGame»
oeuvre produite par «Voyons Voir»,
Bastide du jas de Bouffan,
Aix-en-Provence, 2013

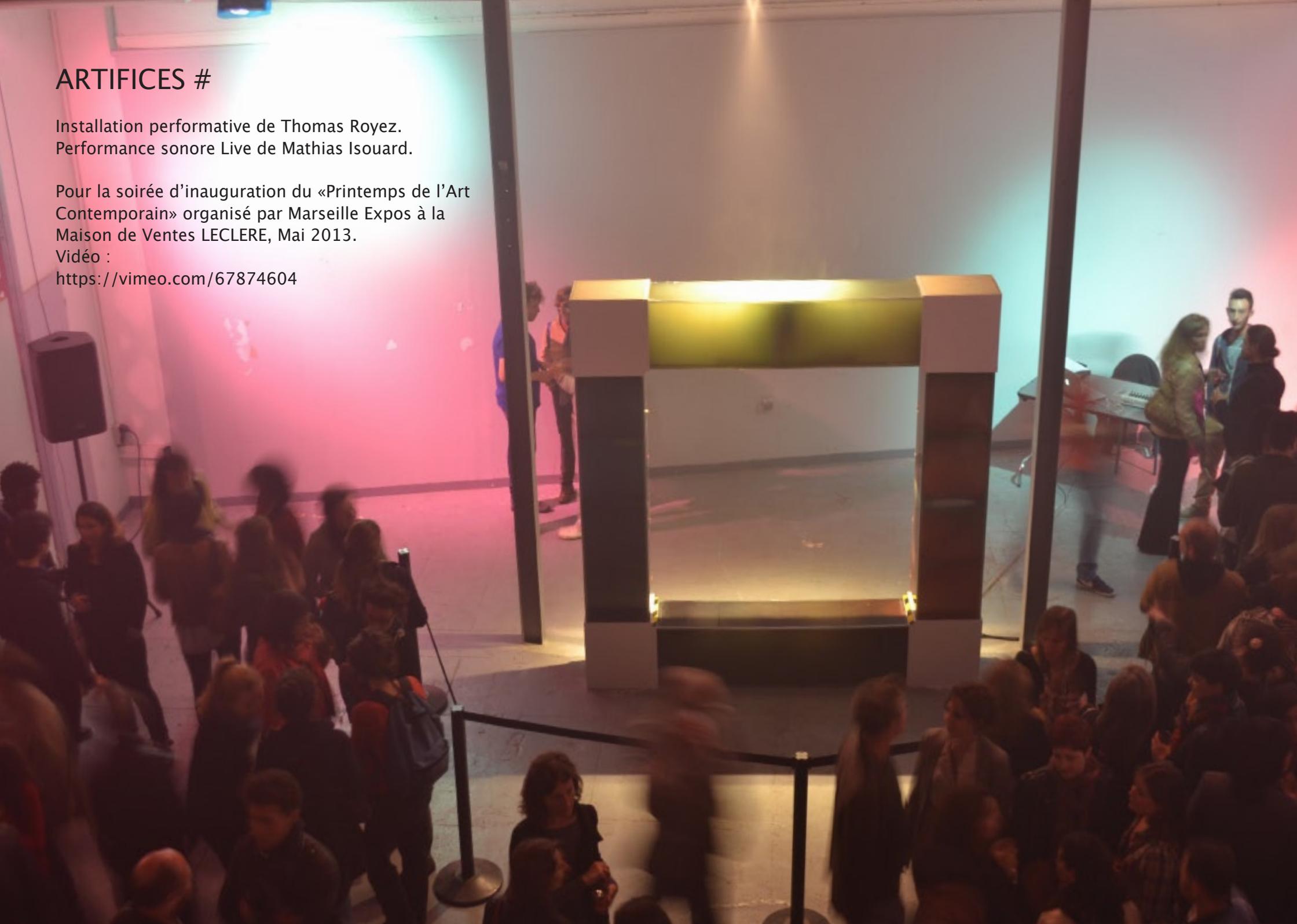


ARTIFICES

Installation performative de Thomas Royez.
Performance sonore Live de Mathias Isouard.

Pour la soirée d'inauguration du «Printemps de l'Art
Contemporain» organisé par Marseille Expos à la
Maison de Ventes LECLERE, Mai 2013.

Vidéo :
<https://vimeo.com/67874604>





Road Music est un dispositif embarqué, imaginé et conçu par Peter Sinclair, qui permet de générer de la musique à partir des mouvements et des vibrations de la voiture sur la route. L'artiste Peter Sinclair invite en 2013, d'autres artistes musiciens-programmeurs à composer leur version sur ce même dispositif. Une commande du GEMM à Marseille.

CHAOSMOS # de Mathias Isouard

est une composition générative pour le dispositif de Road Music. Commandée par le GEMM en 2013, pour le Festival REEVOX, cette version ne comporte aucun son pré-enregistré, seuls des modules de synthèse génèrent des sons abstraits à partir des événements et des statistiques du voyage que l'on parcourt. Certains modules sont directement activés et révèlent la situation présente, d'autres accumulent les événements sous des formes musicales dans des partitions vierges au départ. Ces compositions, créées à partir des rythmes imprévisibles de la trajectoire, sont des mélodies de la mémoire de la route. Elles ne sont pas forcément musicalement convenues mais plutôt le résultat d'un ordre possible dans un environnement apparemment désorganisé.

Il existe aujourd'hui une application «Roadmusic» pour Smartphone (sous Android) téléchargeable sur *Play store*.

+ d'infos :

http://nujus.net/~petesinc/roadmusic_autosync/index.html



Points d'écoutes #,
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence,
juin 2011

POINTS D'ECOUTES

est une installation sonore interactive, développée à l'ESAA, elle se compose de plusieurs haut-parleurs déployés dans l'espace sur des socles, et d'un système informatique caché.

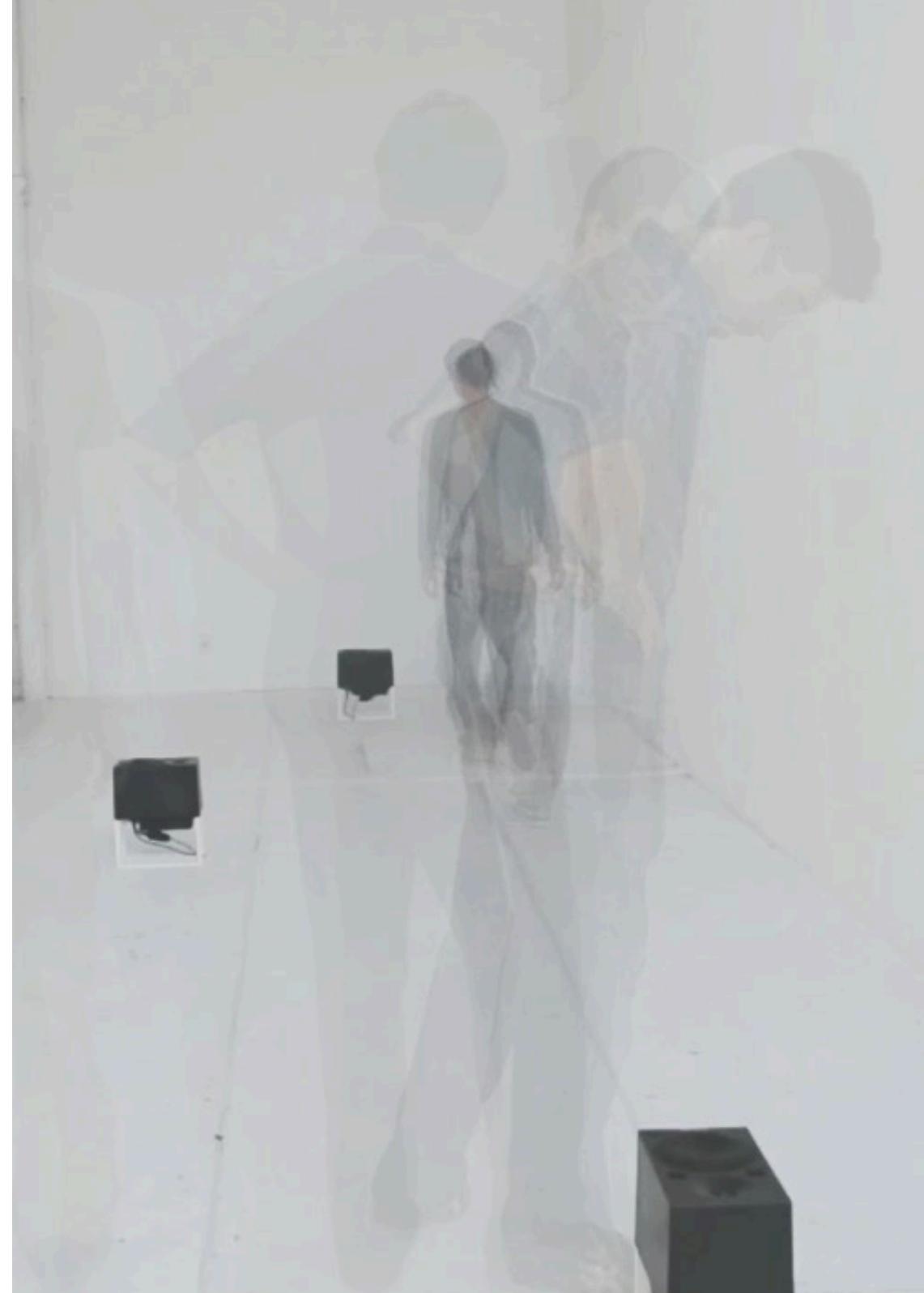
Cette installation immerge le visiteur dans un environnement sonore abstrait.

L'évolution de cette pièce est définie, en temps réel, par le flux d'activité dans le lieu.

La spatialisation des bruits incite le visiteur à se balader dans le paysage sonore, à le découvrir. Cette exploration engendre une évolution de celui-ci par l'interactivité cachée et crée une boucle entre l'action et l'écoute. Les positions et les déplacements des visiteurs réagissent avec l'activité sonore de l'environnement.

La composition des sons, leurs modulations et leurs spatialisations dans l'espace sont calculées et générées en permanence par les différents comportements et combinaisons adoptés par les spectateurs qui deviennent ainsi acteurs et objets de l'expérience.

Présentation vidéo sur :
http://misouard.free.fr/sitedw/points_decoutes.html





Synesthésie télévisuelle
Exposition CONNEXT, Festival Gamerz 09
Aix-en-Provence, 2013

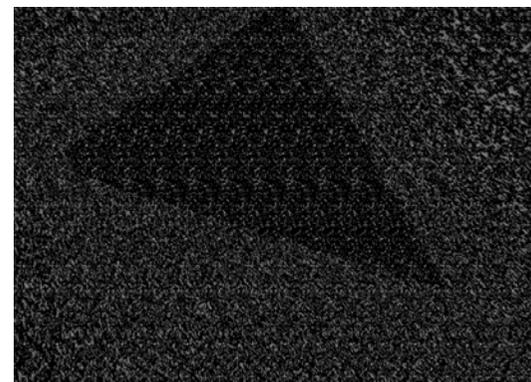
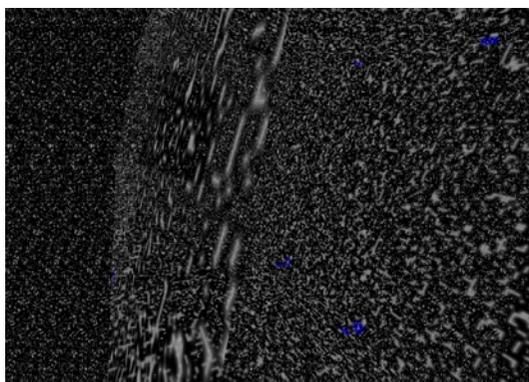
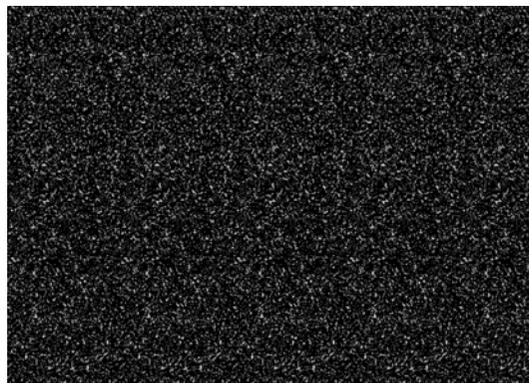
SYNESTHESIE TELEVISUELLE,

est une installation audio-visuelle interactive,
techniques mixtes, canapé, télévision,
télécommande, ordinateur, antenne,
dimensions variables, 2010

La synesthésie est un phénomène neurologique qui provoque une association de plusieurs sens, ici la vue et l'ouïe.

L'idée initiale de ce travail est de visualiser les variations sonores et d'entendre les variations visuelles du flux télévisé. Le contenu est analysé puis retranscrit comme pur stimulus, sous forme de matière brute modulée, dénuée de toutes informations.

«Synesthésie télévisuelle» propose donc au visiteur de s'installer dans un canapé, de zapper de chaîne en chaîne et de s'hypnotiser avec une matière audio-visuelle générée en direct live à partir du réel.



Captures d'écran



REVELATION,

est un concert live in-situ,
lors du DNSEP, Parking souterrain de l'Ecole
Supérieure d'Art d'Aix-en-provence, 2011.

Ici, un parking souterrain d'environ 900 mètres carré dans lequel sont installés, aux 4 extrémités, 4 haut-parleurs synchronisés par un ordinateur. Les fréquences sonores ont été choisies en fonction du lieu ; leurs enchaînements, improvisés en fonction des silences obtenus.

«Révélation» est un concert basé essentiellement sur l'architecture du lieu. Il est question de jouer au maximum les caractéristiques acoustiques de l'espace investi afin de l'instrumentaliser, de le révéler.

Durée du live : 5 min 41 s

Extrait sonore sur le site :
<http://misouard.free.fr/sitedw/revelation.html>



Volumes sonores #2
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 2009



Volumes sonores #1
Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, 2009

VOLUMES SONORES #,

est une série d'installations sonores qui évoque l'espace sculptural, le son dans la matière.

objets de récupération, haut-parleurs, amplificateurs, câbles, ordinateur, dimensions variables.

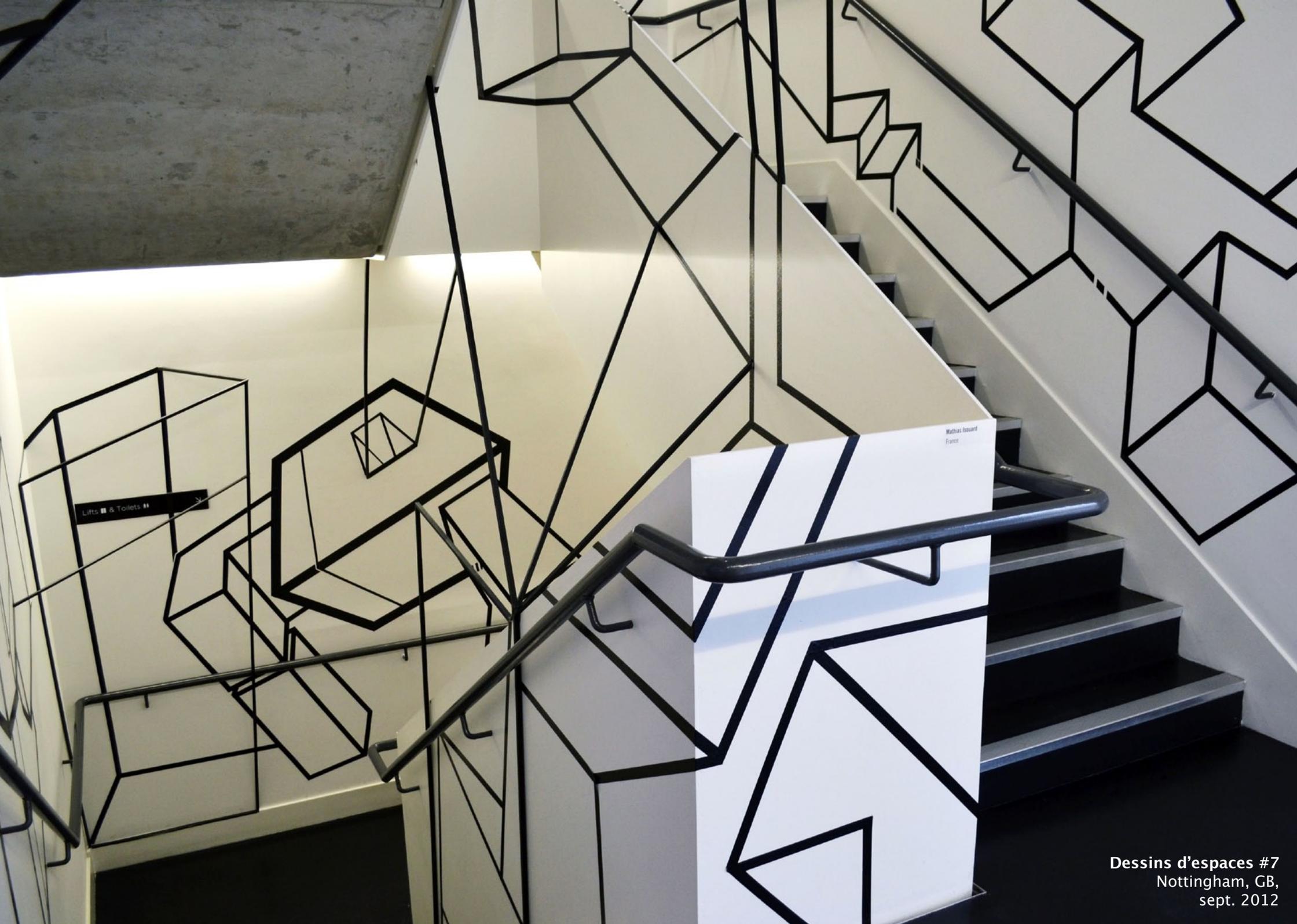
Expérimentation des relations entre la matière, la forme et l'onde sonore à travers des objets de récupération.

Plusieurs textures et résonances colorent, révèlent et sculptent l'espace.

Les différents espaces d'écoute créent un paysage qui nous incite à l'exploration.

Une composition aléatoire des sons de synthèse évolue lentement dans chacun des objets qui confrontent leurs acoustiques.

Extrait sonore sur le site :
http://misouard.free.fr/sitedw/volumes_sonore.html



Lifts & Toilets →

Mathias Bourard
France

Dessins d'espaces #7
Nottingham, GB,
sept. 2012



DESSINS D'ESPACES #,

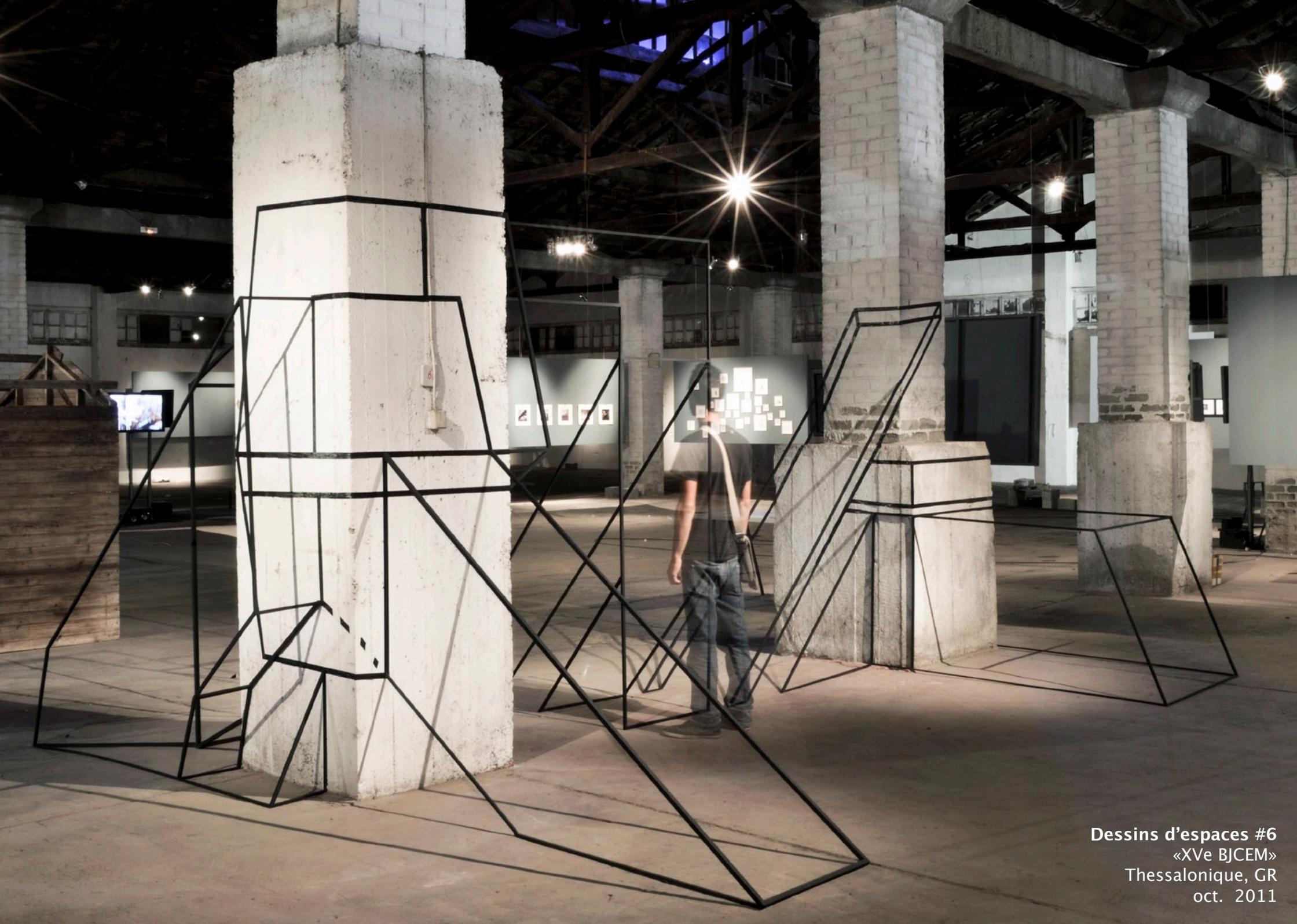
est une série d'installations visuelles, réalisées in-situ, à l'oeil nu et avec des matériaux simples : du scotch et des baguettes de bois.

L'évolution, la propagation intuitive de l'oeuvre dans l'espace cherche à définir des limites entre le corps et l'architecture, entre le dessin et la sculpture.

Déployés, ces volumes en perspective créent des anamorphoses à certains points de vue choisis pour leur construction, questionnant ainsi la transformation éphémère d'un lieu, le regard, le rapport à l'architecture.

Ces installations proposent une immersion, une exploration de la multitude de lectures de l'oeuvre à travers chaque parcours.

Dessins d'espaces #7
World Event Young Artists
«DISORDER»
New Art Exchange,
Nottingham, GB,
sept. 2012



Dessins d'espaces #6
«XVe BJCEM»
Thessalonique, GR
oct. 2011

CV

Mathias ISOUARD

Né le 28 avril 1987 à Pertuis

Vit et travaille entre Lille et Marseille

mathias.isouard@gmail.com

<http://misouard.free.fr>

EXPOSITIONS

- _ 2017 : «PANORAMA 19», Exposition collective pour les 20 Ans, Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, **Tourcoing**
- _ 2017 : «ISEA 2017», Symposium International des arts électroniques, accueilli par le «Festival de la imagen», **Manizales, Colombie**
- _ 2017 : «L'OSOSPHERE», Parcours artistique, «Artefact», à la COOP, **Strasbourg**
- _ 2017 : «INFRAMINCE», Exposition collective, «Pépinières européennes pour jeunes artistes», à la Villa Mallet Stevens, **Paris** (catalogue édité)
- _ 2016 : «PANORAMA 18», Exposition collective, Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, **Tourcoing**
- _ 2015 : «Dissonances numériques», Exposition collective dans le cadre du Festival «Futur en Seine», organisée par le centre socio-culturel AVARA, à la maison de quartier Aimé Césaire, **Fresnes**
- _ 2015 : «Le domaine des murmures #2», Exposition collective, Conseil Général des Bouches-du-Rhône, commissariat Agnès Barruol et Véronique Baton, au Château d'Avignon, **Saintes-Maries-de-la-Mer** (catalogue édité)
- _ 2015 : «20 Ans, c'est jeune !», Exposition collective, MAC'A, au Cloître Saint Louis, **Avignon**
- _ 2014 : «LAB30», Media Art Festival, Kulturhaus Abraxas, organisé par le bureau culturel de la ville, **Augsburg, DE**
- _ 2014 : «Sound in Progress», Exposition collective, organisé par «Pépinières européennes pour jeunes artistes» et «Transcultures», dans le cadre du festival «City Sonic #12», **Mons, BE** (catalogue «ParkinProgress» édité)
- _ 2013 : «Water Game», Exposition collective, avec l'association Voyons Voir, Bastide du Jas de Bouffan, **Aix-en-Provence**
- _ 2013 : «Printemps de l'Art Contemporain», collaboration avec Thomas Royez, Performance «Artifices #», **Marseille**
- _ 2012 : «Retour de Biennale», Exposition collective, Galerie Château de Servières, **Marseille**
- _ 2012 : «Disorder», Exposition collective, Fabbrica del Vapore, **Milan, IT**
- _ 2012 : «Dimensions variables», Collaboration avec Thomas Royez, Galerie Susini, **Aix-en-Provence**
- _ 2012 : «Disorder», World Event Young Artists, **Nottingham, GB** (catalogue «DISORDER» édité)
- _ 2011 : «Quasi una fantasia», Exposition collective, La Compagnie, **Marseille**
- _ 2011 : «Biennale des Jeunes Créateurs d'Europe et de la Méditerranée», **Thessalonique, GR** (catalogue 2011 édité)
- _ 2011 : «Créations visuelles sur des pièces de Francis Dhomont», Diffusion, Seconde Nature, **Aix-en-Provence**
- _ 2008 : «Histoires d'Eaux-Histoires d'Art», Festival d'art environnemental, **Gréoux-les-bains** (catalogue 2008 édité)
- _ 2008 : «C'est sud», Installation «Reflecting Loop», Mairie d'**Aix-en-Provence**

FESTIVALS & PERFORMANCES

- _ 2017 : «Le Grand Ménage de Printemps #3», installation «Le moulin sonore», cccv, **Cucuron**
- _ 2015 : «Le domaine des murmures #2», Performance pour l'inauguration, Conseil Général des Bouches-du-Rhône
- _ 2014 : Performance sonore pour l'exposition «Revoir un Printemps» de Mark Garry, organisé par «Marseille Expos», Galerie du 5ième, Galerie Lafayette, **Marseille**
- _ 2013 : «Chroniques des mondes possibles», diffusion de «Road Music», Fondation Vasarely, **Aix-en-Provence** (catalogue édité)
- _ 2013 : «Festival Gamerz 09», programme exposition «Connex», **Aix-en-Provence** (catalogue 2013 édité)
- _ 2013 : «REEVOX» 2ème Edition, Composition pour le dispositif auto-génératif «Road Music», diffusion Friche Belle de Mai, **Marseille**
- _ 2011 : «Festival Gamerz 07», Performance sonore «Collaborative sounds», **Aix-en-Provence** (catalogue 2011 édité)
- _ 2011 : «Laisser le passage libre», Concert-bivouac «Modulation», **Barnave**
- _ 2010 : «Les Estivades», Performance sonore «Ecoute au coeur de la matière», **Cucuron**

EXPÉRIENCES / WORKSHOPS

- _ 2014 : Assistant de Mark Garry pour l'exposition «Revoir un Printemps» ,Galerie du 5ième, Galerie Lafayette, **Marseille**
- _ 2012 : «*REEVOX*» *1ière Edition*, Workshop «*Road Music*», invité par Peter Sinclair, avec Atau Tanaka, Andrea Cera, Marine Quiniou et Charles Bascou, GMEM, **Marseille**
- _ 2012 : Présentation artistique & Performance, Open atelier #6, Galerie des grands Bains Douches de la Plaine, **Marseille**
- _ 2011 : Workshop «*Parties de chasse*», interventions sonores in situ, coordonné par Julien Clauss, plateau de la Servelle, **Barnave**
- _ 2011 : Assistant d'Emilie Lasmartres pour l'exposition «Welcome to my little forest laboratory», OHP, **St Michel l'Observatoire**
- _ 2010 : Assistant d'Erik Samakh pour l'exposition «*Effets de serres*», **Embrun**
- _ 2009 : Workshop «*New Atlantis*», en partenariat avec la SAIC, **Chicago, US**
- _ 2008 : Assistanat et médiation, festival «Gamerz 0.5», **Aix-en-Provence**

RESIDENCES

- _ 2014 : Résidence «Park in Progress 10», organisé par «Pépinières européennes pour jeunes artistes», en partenariat avec «Transcultures» dans le cadre du festival «City Sonic #12», **Mons, BE**
- _ 2012 : Résidence d'artistes, collaboration avec Thomas Royez, Galerie Susini, **Aix-en-Provence**

FORMATION

- _ 2015/2017 : LE FRESNOY –Studio National des Arts Contemporains– Tourcoing
- _ 2009/2011 : DNSEP avec Mention, Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence
- _ 2006/2009 : DNAP, Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

