



**CARINE BIGOT**

Design graphique & multimédia



## PARCOURS / EXPÉRIENCE

- 2009-2010 - Assistanat sur l'exposition d'Isidro Ferrer - ÉSAC Pau  
- 5<sup>e</sup> année option Design Graphique & Multimédia - ÉSAC, Pau.
- 2008- 2009 - Stage au festival Acces(s) - Association Acces(s), Billère.  
Assistanat sur l'exposition Le temps Suspendu, œuvres produites au Fresnoy.  
- Stage au centre d'art contemporain Lieu Commun (15 jours), Toulouse.  
Assistanat au montage de l'expositions V.01 Beta.
- 2007-2008 - Participation au festival Indisciplinaire (arts numériques), Île de Groix.  
Installation des projets «Screenshot» et «Please wait...»  
- DNAP Communication avec les félicitations du jury. ÉSA, Lorient.  
- Festival de films Pêcheurs du Monde, Lorient.  
Réalisation en équipe des différents visuels de communication : affiche, logo et catalogue.
- 2006-2007 - Stage en design graphique et scénographie événementielle (4 mois) - Iode Design, Lorient.
- 2005-2006 - Stage au service communication de la Mairie de Lorient (1 semaine).
- 2004-2005 - Bac. prof. Communication Graphique, mention Bien - Lycée B. Du Guesclin, Auray.  
- Stage en régie publicitaire (1 mois) - Précom, Quimper.  
Annonces presse, maquette publicitaire.  
- Stage en studio d'édition (1mois) - Actua Expansion, Pt-l'Abbé.  
Annonces presse, packaging.
- 2003-2004 - Stage en entreprise de sérigraphie (1mois) - Breizh Atao Communication, Auray.  
Création de logos, Retouche d'image et webdesign.  
- Stage de découverte en agence de publicité. COSMIC, Quimper.
- 2001-2002 - Bac. STT, Action et Communication Commerciales. Lycée Laënnec, Pont-l'Abbé.



## COMPÉTENCES TECHNIQUES

Environnement MAC & PC.

Image / édition :

Vidéo, son et animation :

Site internet :

Programmation :

Typographie :

Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Quark XPress et Blender

Adobe Première, After Effects, Audition, Samplitude et Final Cut

Adobe Dreamweaver, Flash (notions), CMS (notions)

Processing, Pure Data (notions)

FontLab.

## CENTRES D'INTÉRÊT

Architecture, design et art contemporain

Arts numériques

Histoire & culture des technologies numériques

Littérature et cinéma de science-fiction.

## COORDONNÉES

Carine BIGOT

24, rue de Monpezat

64000 Pau

06 65 78 09 35

krin.bigot@hotmail.fr

<http://c4rin3.virtuelles.fr/>

<http://c4rin3.wordpress.com/>



Marquée par une utilisation précoce et régulière de l'ordinateur, je m'intéresse aujourd'hui à notre environnement technologique, ses usages, ses structures et implications dans notre quotidien.

J'observe, prélève, collecte et manipule ainsi des signes graphiques, fragments de codes et autres formules langagières propres à la machine afin de les retranscrire sous un angle différent, en révéler et exploiter certaines particularités.

Aujourd'hui je m'intéresse plus particulièrement à la notion d'erreur, à ses différentes acceptions et caractéristiques, quelles soient technologiques ou humaines.



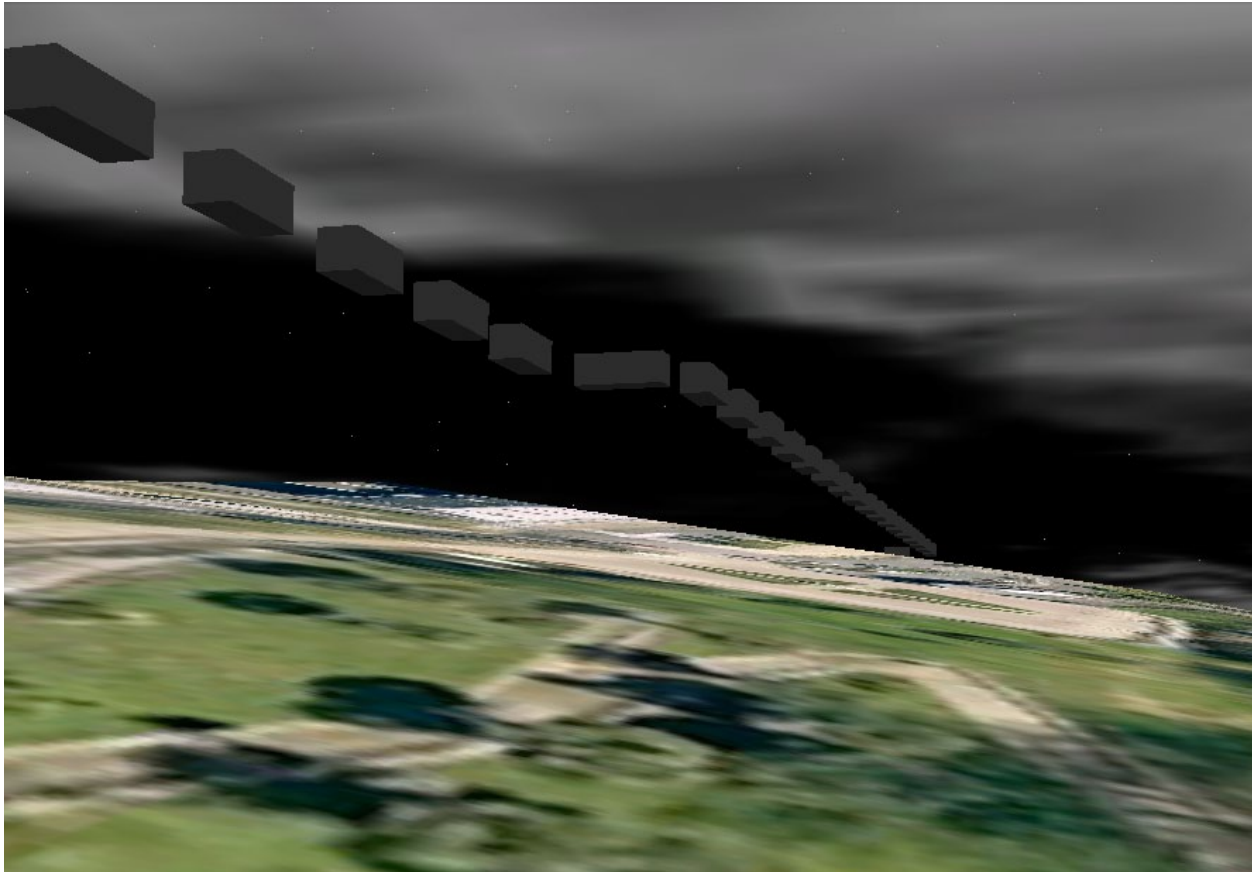
## IRL

2010 - en cours

Intervention dans l'espace public.  
Boulevard des Pyrénées, Pau.

Considérer l'espace physique et le paysage comme une image ; une image à laquelle on peut infliger toutes les manipulations possibles : sélection, détournage, rotation, renversement, découpe, fragmentation, ajout ou amputation d'éléments, redimensionnement, filtres, etc. Tout est imaginable, tout est alors possible. Mais alors, inversement, que deviendraient ces instruments de manipulations numériques s'ils prenaient corps ?







## MÉMOIRE VOLATILE

2009

Programmation générative autour de la notion de mémoire.

Chaque jour nous perdons une partie de notre mémoire. Ce programme tente de manière continue, seconde après seconde, de reconstituer un mot ou une phrase en sachant qu'il le perd et gagne de l'information à chaque actualisation.

Il faut alors être attentif, se souvenir, faire appel à sa mémoire pour reconstituer les mots ainsi altérés.

MÉMOIRES

MÉMOIRES

MÉMOIRES

MÉMOIRES





Projection au théâtre Saragosse, Espaces Pluriels, Pau - Simulation avant projet



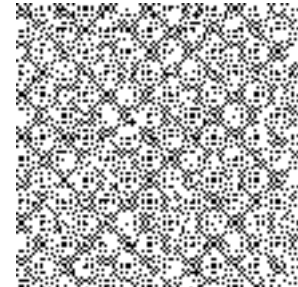
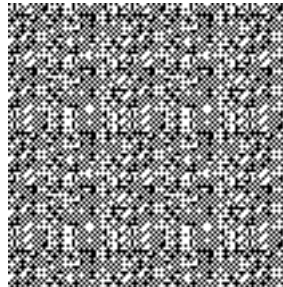
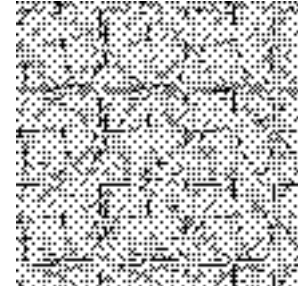
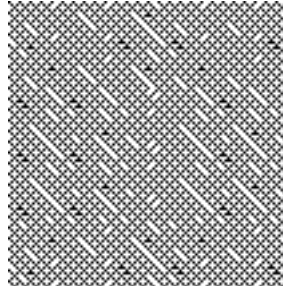


## CANAL SAGACE

2009 - commande

Site internet de l'activité pédagogique de l'école Supérieure d'Art de Pau.

Mon travail par rapport à ce projet de galerie en ligne a été tout d'abord d'analyser les termes employés .  
À partir du mot canal, j'ai établi un champ lexical relevant principalement des télécommunications, en adéquation avec l'idée de création électronique que contient l'acronyme SAGACE (Salle d'Art Graphique et de Création électronique). J'ai donc souhaité exploiter les notions de signal, d'onde, de fréquence et d'interférence afin d'imaginer un visuel directement dérivé de celui du site de l'école, en réutilisant les mêmes images de fond mais réinterprétés technologiquement dans une sorte de « downgrade » ; au lieu d'une mise à jour il s'agirait au contraire d'une régression technologique, d'un parasitage visuel.



Application :

[http://c4rin3.virtuelles.fr/canal\\_sagace/sagace.html](http://c4rin3.virtuelles.fr/canal_sagace/sagace.html)

# Canal Sagace

ESAC

Activité pédagogique de l'ESAC

• Canal Sagace > 2008 / 2009 > Workshop Paysage Numériques > BIGOT Carine

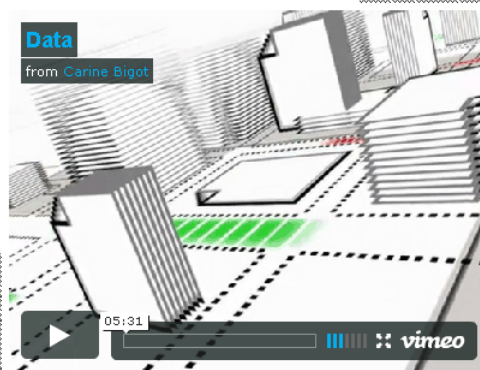
ESAC

## Carine BIGOT

### DATA

Animation et son stéréo  
00:05:38

Quels sont les liens entre le système informatique et le système urbain ?  
Dans Data la structuration et hiérarchisation des icônes et données informatiques prennent la forme d'une ville. Cette comparaison distincte amène à entrevoir de manière plus large l'enchevêtrement et l'interconnexion des données de toute nature dans notre « système monde ».





## META-FONT

2009

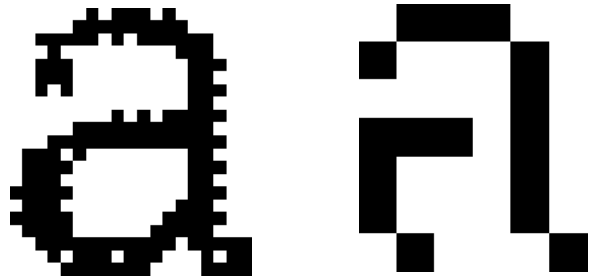
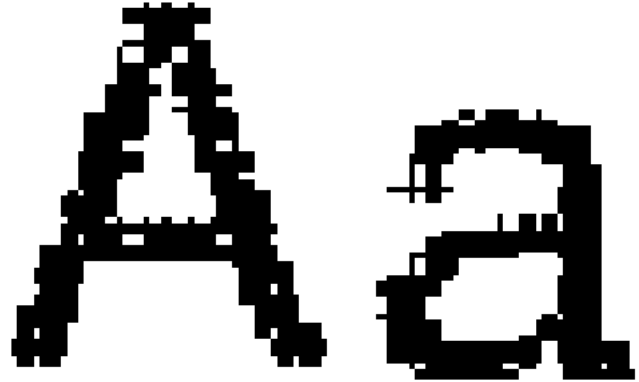
### Typographie

« L'image-matrice est une image [...] toujours prête à être retravaillée par le calcul pour redonner des multitudes d'autres images, en perpétuelle métamorphose ».

Sujet, Objet, Image, Edmond Couchot, 1987.

Ce projet a pour source une erreur volontaire de manipulation de logiciel, la conversion d'un texte en mode bitmap tramé.

Néanmoins, cette erreur m'a permis à partir d'un seul fichier de travailler à la fois sur la définition de l'image numérique, (les images potentielles qu'elle soutend) et à la création d'une variation de la typographie Helvetica, pixelisée, défigurée, « mangée », altérée, usée par le temps et son utilisation massive.



« L'image-matrice est une image [...] toujours prête à être retravaillée par le calcul pour redonner des multitudes d'autres images, en perpétuelle métamorphose. »

Edmond Couchot, *Sujet, Objet, Image*, 1987.



# RANDOM POSTER

2009

édition & programmation.  
Affiches, 60 x 80 cm.

Après avoir assisté au Colloque Internationale Figures de l'Interactivité, (Cinéma, Interactivité & Société) de Poitiers, j'ai souhaité conserver mes notes en les retranscrivant dans une édition. La notion de non-linéarité ayant été fortement évoqué lors du colloque j'ai choisis la forme de l'affiche permettant de multiples accès de lecture. Afin de confirmer l'aspect interactif j'ai décidé de réaliser cette affiche à l'aide de Processing, me permettant ainsi d'intégrer des paramètres de générativité et d'aléatoire et ainsi fournir à chaque lecteur un exemplaire unique dans sa composition.

```
PFont font1;
import processing.pdf.*;
PGraphicsPDF pdf;

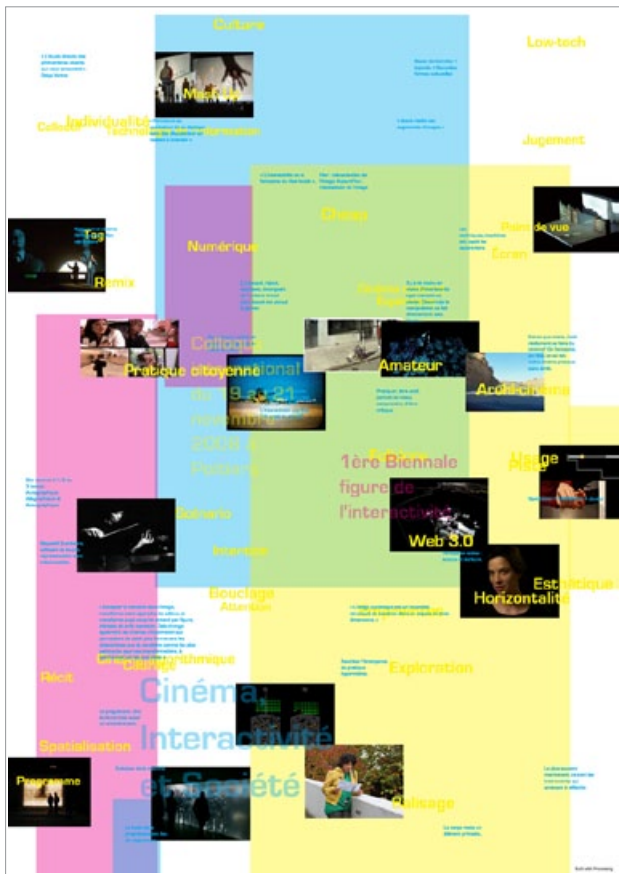
void setup() {
  font1 = createFont("Eurostib.TTF", 30);
  size(240, 350);
  background(255);
  frameRate(10);
  pdf = (PGraphicsPDF)beginRecord(PDF, "affiche.pdf");
  beginRecord(pdf);
}

void draw() {

  // Les cadres
  // bleu
  noStroke();
  fill(0, 173, 239, 100);
  rect(random(-50, 1240), random(-50, 1754), random(100, 2480), random(100, 350)
  // magenta
  noStroke();
  fill(236, 6, 140, 100);
  rect(random(-50, 1240), random(-50, 1754), random(100, 2480), random(100, 350)
  // jaune
  noStroke();
  fill(255, 242, 0, 100);
  rect(random(-50, 1240), random(-50, 1754), random(100, 2480), random(100, 350)

  // magenta
  noStroke();
  fill(236, 6, 140, 100);
  rect(random(10, 2470), random(10, 3498), random(10, 620), random(10, 877) );
  // bleu
  noStroke();
  fill(0, 173, 239, 100);
  rect(random(10, 2470), random(10, 3498), random(10, 620), random(10, 877) );
  // jaune
  noStroke();
  fill(255, 242, 0, 100);
  rect(random(10, 2470), random(10, 3498), random(10, 620), random(10, 877) );

  // Les images
  // 1er quart de page
  PImage img01;
```



Est

Colloque

International

Cinéma

NOVEMBRE

2008 Empre

Poitiers

et Société

Piste

Favoriser l'émergence de pratique hypervidéos.



## DATA

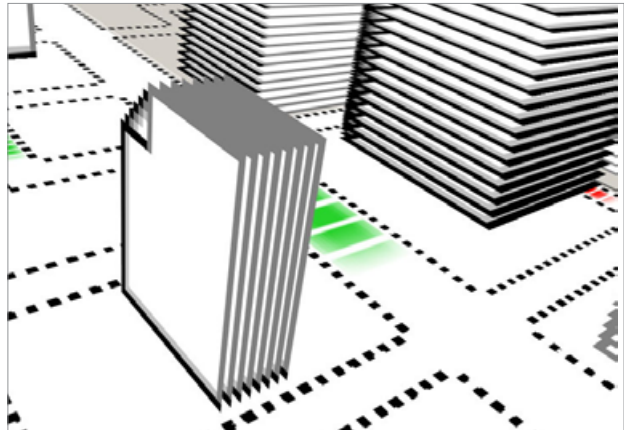
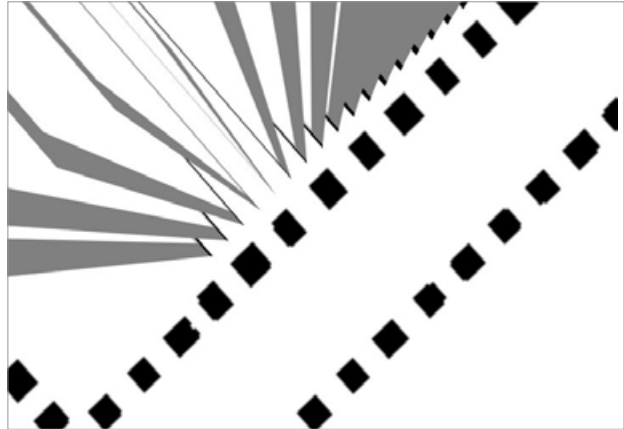
2009

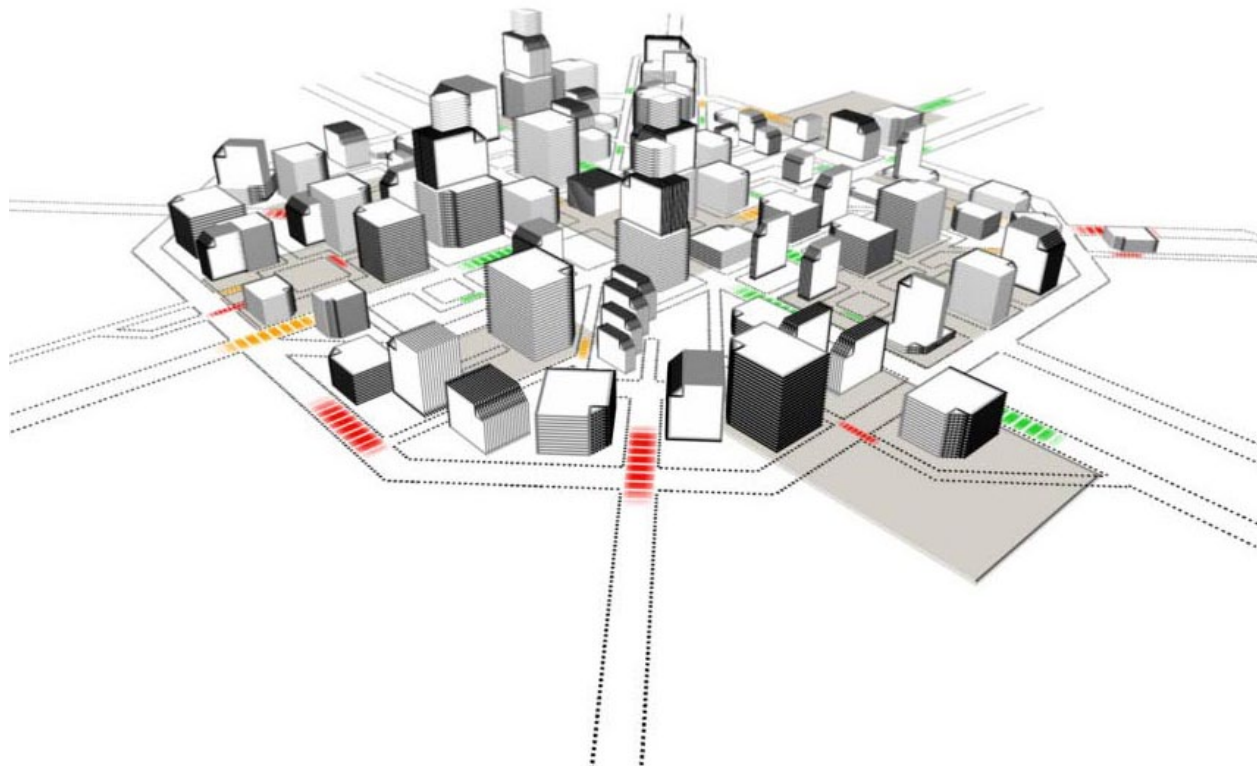
Animation vidéo, son stéréo. 5 min.  
<http://vimeo.com/2965140>

Quels sont les liens entre le système informatique et le système urbain?

Dans Data la structuration et la hiérarchisation des icônes et données informatiques prennent la forme d'une ville. Cette comparaison distincte amène à entrevoir de manière plus large l'enchevêtrement et l'interconnexion des données de toute nature dans notre « système monde ».

Cette animation a été réalisée à partir d'éléments 2D issus de l'interface Windows, puis assemblés de manière à former métaphoriquement un paysage de données. La bande sonore jouant avec la spatialisation stéréo a été réalisée uniquement à partir de sons émanant de composants informatiques (disque dur, ventilateur et souris).









**AAA** (anyone anywhere anytime)  
2008

Intervention dans l'espace public

j'ai isolé, agrandi et matérialisé des éléments interactifs de l'interface Windows, pour les disséminer ensuite dans les rues de Lorient.

Cette action vise à souligner un flou sur la limite entre réel et virtuel en jouant sur l'impact visuel de tels signes dans notre environnement physique.







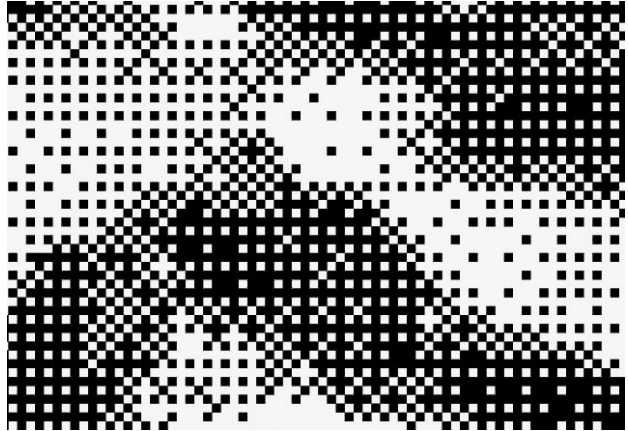
## SCREENSHOT

2008

Série de captures vidéos.

Pour ce projet j'ai prélevé, isolé et grandi certains détails animés d'interfaces.

Décontextualisées, les images résultant de ces captures révèlent de nouveaux aspects (abstraction, représentation du traitement de données ou encore paysages de jeu vidéo).





Ci-dessus : Présentation au Festival indisciplinaire, Août 2008, île de Groix.

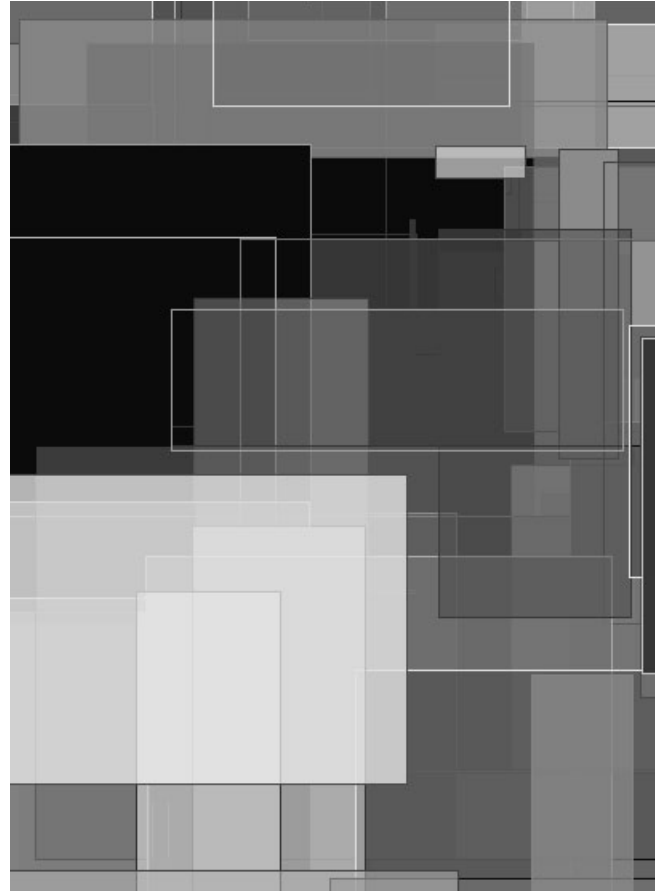


## PLEASE WAIT...

2008

Applet Processing-Générateur de cadres  
<http://tinyurl.com/y8qxu3j>

Cette application est une une émulation  
graphique d'un traitement de données  
(pop-up, fenêtres d'exploration, script,  
erreur d'affichage ou perte de contrôle).





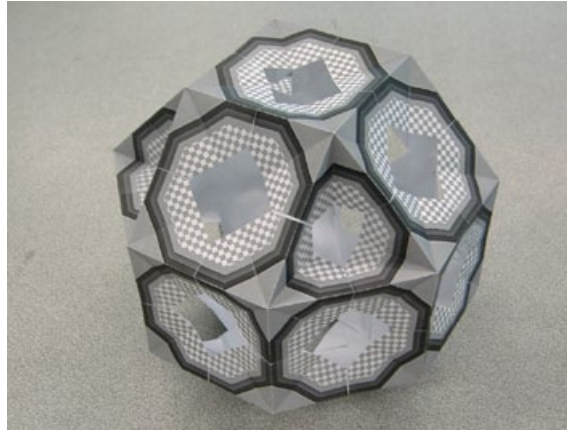


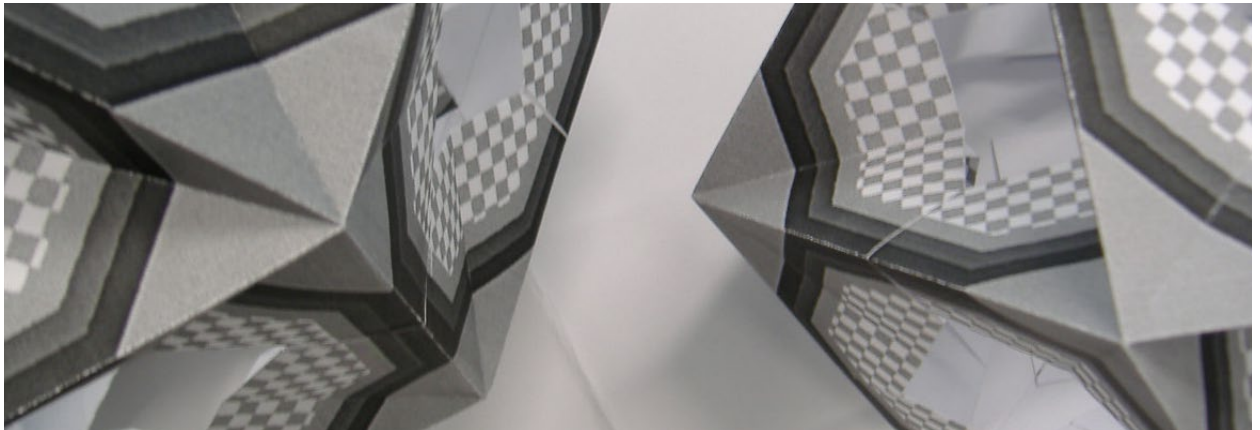
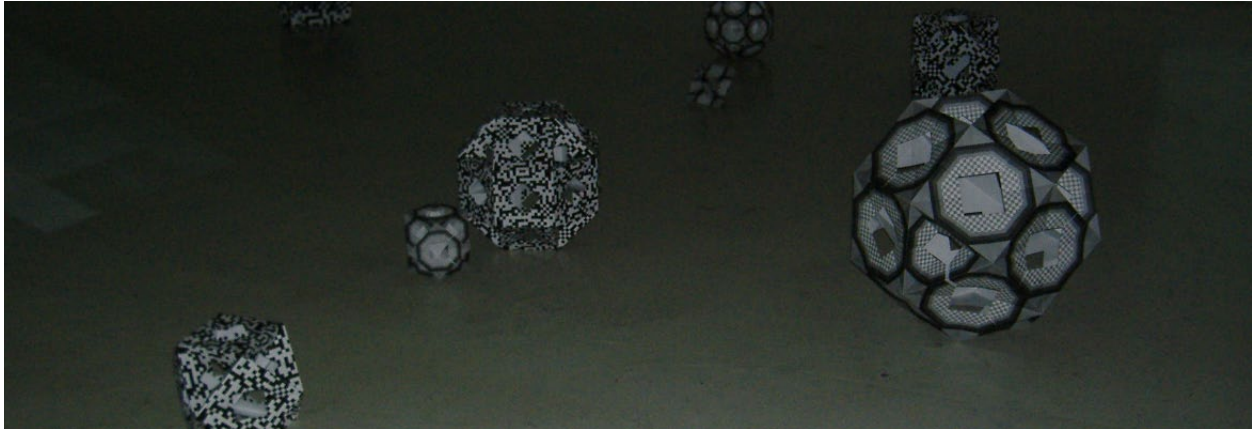
## ORDI-GAMI(NG)

2008

Origamis modulaires  
Workshop Ordigami / Etienne Cliquet

Intégration du code graphique de  
l'interface Windows et du code barre  
datamatrix à la construction d'origamis  
modulaires.









## TYPEWRITER

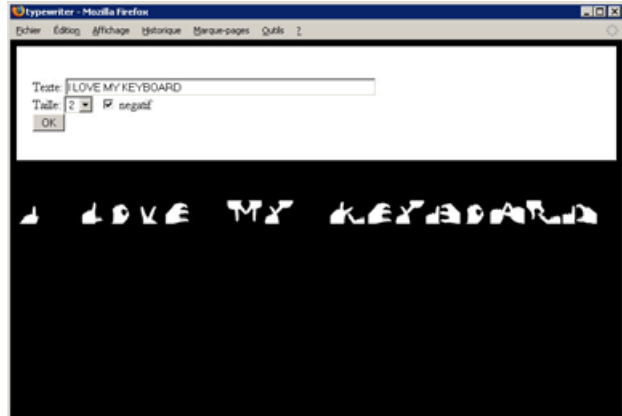
2008

Générateur de texte en ligne.

<http://c4rin3.virtuelles.fr/images/ok/>

Considérant le geste du raccourci clavier comme un langage à part entière, cette typographie est élaborée à partir de la forme des mains effectuant une combinaison de touches.

Proposés sous la forme d'un générateur en ligne ces caractères typographiques soulignent l'écriture que l'on ne voit pas, celle sous-jacente aux programmes informatiques.







## BARCODE

2008

Images numériques  
et tee-shirts sérigraphiés

Ensemble de motifs récoltés à travers  
l'exploration d'images converties en  
mode bitmap tramé.

Ce protocole permet de déceler dans  
ces images, outre des motifs décoratifs,  
d'autres figures plus familières, proche  
de l'esthétique des anciens jeux vidéos  
ou encore des codes barres.

