

Roman COMPIEGNE

Roman COMPIEGNE

Né le 15 Novembre 1998

Adresse : 39-41 Avenue Lafayette, appt 4, 59200 Tourcoing

Numéro : (33) 06 67 84 96 30

Mail : romancompiegne@gmail.com

Ins : <https://www.instagram.com/romancompiegne/?hl=fr>

Site : <https://romancompiegne.com/>

Numéro de Siret : 984046052 00010

Numéro de sécurité sociale : 1 98115954028640

Accompagné par la malterie arts visuels



Expositions

Exposition Crescendo#4

Liège - artiste exposant

22 Mars - 12 Avril, 2025

Art Up Lille 2025

Lille, Lille Grand Palais - artiste exposant

13 Mars - 16 Mars, 2025

Portes ouvertes des ateliers d'artistes à la malterie arts visuels

La malterie, Lille - artiste accompagné

4 Octobre - 6 Octobre, 2024

Exposition "Où atterrir ?"

Maison Folie Hospice d'Havré - artiste exposant

10 Novembre - 17 Décembre, 2023

Exposition des diplômés de l'ESA Dunkerque - Tourcoing

Exposition Lumens#8

Centre de la marionnette de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Tournai - artiste exposant

13 Octobre - 28 Octobre, 2023

Dans l'espace "Emergences Numériques"

Résidences

Résidence Crescendo#4

L'Espace Croisé, Roubaix - artiste en résidence

3 Juin - 29 Juin, 2024

Résidence Crescendo#4

Les RAVI, Liège - artiste en résidence

2 Mai - 31 Mai, 2024

Expériences

Bodart Samuel

Roubaix - assistant

Mars - Juin, 2023

Stage de 5 semaines pour l'obtention de mon DNSEP

Trousset Alexis

Roubaix - assistant

Février, 2019

Stage de 2 semaines pour l'obtention de mon DNA

Formations

ESA - Tourcoing

DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique)

Septembre 2021 - Juin 2023

Diplôme obtenu avec les félicitations du jury

ESA - Tourcoing

DNA (Diplôme National d'Art)

Septembre 2018 - Juin 2021

Diplôme obtenu avec mention

ESAAT - Roubaix

MANAA (Mise à Niveau en Arts Appliqués)

Septembre 2016 - juin 2017

Langues

Anglais - niveau C1

Espagnol - niveau A2

Présentation

J'ai obtenu mon DNSEP en 2023 à l'Ecole Supérieure d'Art de Tourcoing. J'ai toujours été intéressé par le numérique et la musique. À travers mon parcours personnel et artistique, j'ai découvert et expérimenté beaucoup de choses en relation avec ces deux centres d'intérêt. N'ayant pas de formation musicale, ma pratique s'est donc orientée vers l'idée de trouver des manières détournées de faire de la musique et de la création sonore. D'abord grâce au numérique et à la programmation, qui me permettent de faire interagir le médium sonore avec d'autres médiums. Cela se traduit généralement en compositions musicales d'après des formes et motifs, d'après du texte, etc. Ensuite, une étape dans mon travail qui me paraissait nécessaire est celui du passage à la sculpture sonore et à la création d'instruments. Cela m'a permis de retrouver un rapport au physique et au palpable qui est une des caractéristiques fondamentales des instruments de musique et de la musique de manière générale.

Les questionnements autour du monde du numérique et d'internet sont essentiels dans ma pratique, je pense notamment à notre vie numérique, à ce qu'on peut laisser volontairement et involontairement. Aussi à ce qu'on peut voir ou ne pas voir sur internet, aux images et motifs issus du monde numérique.



Rhombododécaèdre sonore 2025 - Vue d'ensemble
Galerie des Beaux-Arts, Liège, Belgique

Rhombododécaèdre sonore

2025

Sculpture sonore, métal

Dimensions variables

Ce travail s'inscrit dans la continuité de mon travail de sculpture sonore. De la même manière que *Métal Préparé*, il s'agit de modules en métal avec lesquels on peut interagir principalement par frottement ou de manière percussive. Pour cette pièce, je souhaitais travailler de manière sérielle, avec des formes géométriques plus précises et rigoureuses. De légères modifications de formes sont faites sur chaque sculpture afin de modifier les sonorités possibles.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=uCn7u59QODU>



Rhombododécaèdre sonore 2025
la Malterie arts visuels, Lille

Bugs Musicaux

2025

Dessins, boîtes en bois avec écrans, vidéo, son
Dimensions variables

Bugs musicaux est une série de dessins sonores qui s'inscrit dans mes recherches et expérimentations autour des partitions graphiques. Le travail avec les outils numériques nous confronte constamment à des bugs et erreurs, souvent indésirables et frustrants, qui nuisent à la productivité et au bon déroulement du travail. Trouver une solution devient alors synonyme de réconfort et de soulagement.

Une manière d'interpréter ces moments inattendus est de les voir comme des instants de pause, voire de remise en perspective. On peut aussi y voir, dans les approximations liées aux bugs, une forme d'étrangeté et de "beau".

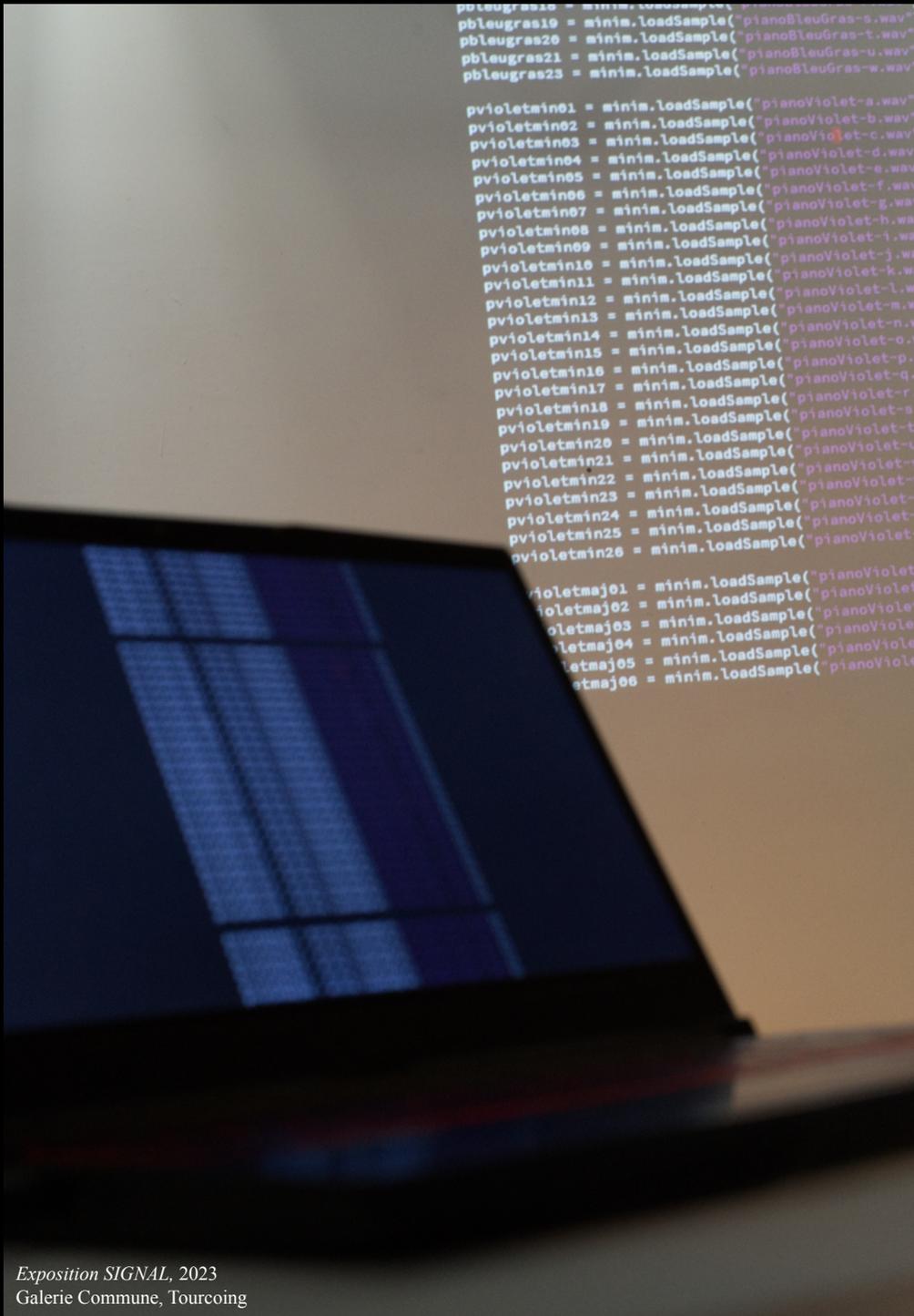
Ces dessins, rappelant des insectes (bugs en anglais) ou des êtres organiques, sont transformés en sons à partir d'un programme. Un écran associé à chaque dessin permet de visualiser cette transcription. Lors de celle-ci, des bugs et glitches sonores apparaissent. Plutôt que de chercher à corriger ces anomalies pour obtenir un son juste et parfait, je choisis de les laisser exister, créant ainsi des objets sonores et musicaux imparfaits et imprévisible paraissant plus vivants grâce à la machine.

On peut ainsi imaginer ces dessins comme des créatures numériques dont la forme influe sur le bruit qu'elles émettent, qui n'existeraient pas sans la programmation et sans les bugs.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=9SmLX-bhPRc>



Bug musical n°1, 2025
La Malterie arts visuels, Lille



Le Code Qui Se Joue

2022-2023

Installation multimedia

Dimensions variables

Cette pièce intègre mes recherches autour de la réappropriation d'objets de notre quotidien. Je m'intéresse ici au code informatique, à sa part textuelle et à son écriture. Le code informatique est présent sous différentes formes et dans différents langages de programmation dans des applications, logiciels, que nous utilisons tous les jours. Ce sont des langages complexes dont la compréhension nécessite un véritable apprentissage. Avec cette pièce, je souhaite proposer une autre approche de ces écritures qui peuvent paraître abscondes pour beaucoup d'entre-nous : une approche musicale qui permet de rendre le code plus accessible et sensible.

Voici le procédé de réalisation de la pièce : j'ai écrit un programme qui récupère son propre texte, isole chacun des caractères. Le programme associe ces derniers à des sons échantillonnés et lit donc le texte du programme en musique. S'opère ainsi une mise en abyme dans laquelle le programme s'interprète lui-même en une composition musicale générative...

Vidéo : <https://youtu.be/gdTbeKWCOHY>

Codes-barres musicaux

2022-2023

Installation multimedia

Dimensions variables





Codes-barres musicaux

2022-2023

Installation multimedia

Dimensions variables

Cette pièce intègre mes recherches autour des partitions graphiques et des objets qui composent notre quotidien. Les codes-barres ont une utilité mais seulement les machines les comprennent et arrivent à les lire. Je voyais les codes-barres comme des partitions et j'ai donc eu envie de leur donner un nouveau sens et de les transformer en objets musicaux. J'ai écrit un programme qui permet d'analyser l'épaisseur de chaque ligne d'un code-barres. J'ai donc une tête de lecture qui parcourt le code-barres de gauche à droite, et qui joue un son en fonction de l'épaisseur de chaque ligne rencontrée. Les sons joués sont des fréquences de différentes durées. Dans ce programme, trois codes-barres peuvent être lus de manière simultanée, permettant ainsi une polyphonie.

Pour l'installation finale, j'ai décidé de permettre aux spectateurs de construire leur propre composition musicale d'après ces codes-barres. J'ai transformé les codes-barres en de petites plaquettes en bois qui s'insèrent dans un plateau. Ce plateau, de la même manière qu'un tiroir, rentre dans un meuble dans lequel se trouve une caméra qui capte les informations du plateau. Ces informations sont lues en direct par le programme qui joue les codes-barres qui lui sont présentés.

QR codes musicaux

2022-2023

Installation sonore

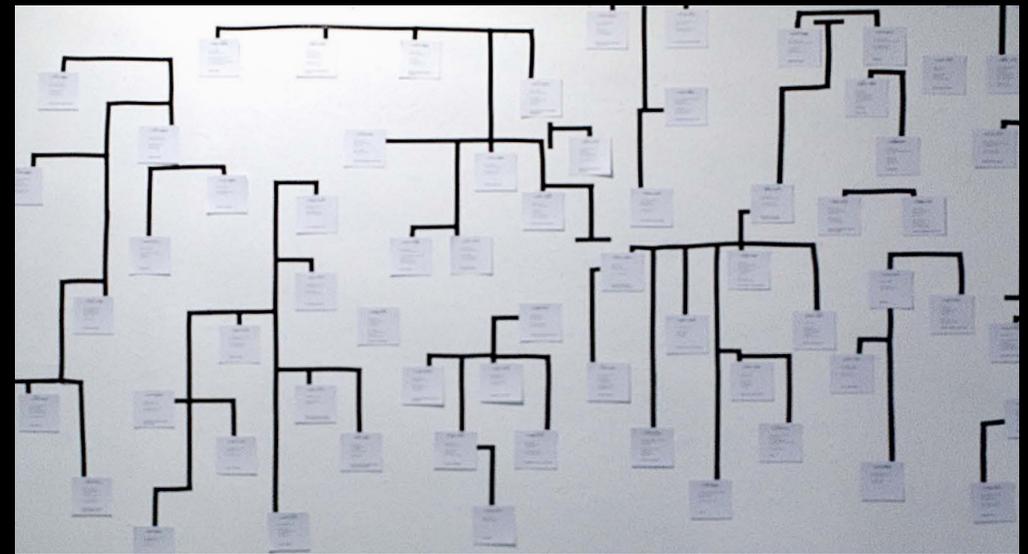
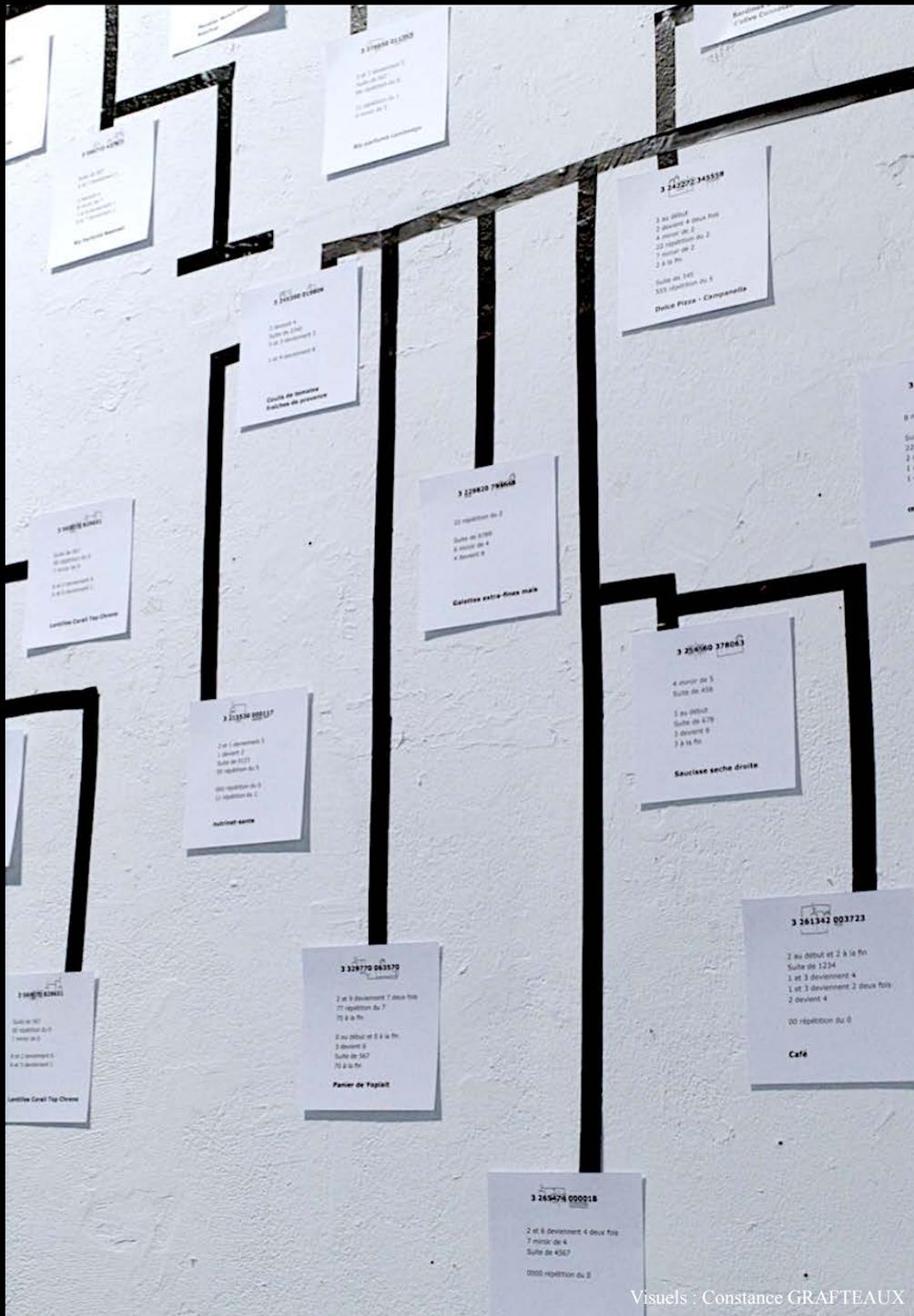
Dimensions variables

Ce projet poursuit mes recherches autour des partitions graphiques. De la même manière que les codes-barres, les QR codes sont devenus des objets courants que nous sommes amenés à rencontrer souvent dans nos vies quotidiennes. J'ai décidé de transcrire ces QR codes en musique. J'ai donc appris à les comprendre, comment sont stockées les informations ? Qu'est ce qui définit la forme des QR codes ? Comment sont-ils lus par nos téléphones ?

D'après ces recherches, j'ai compris que les QR codes pouvaient être décomposés en plusieurs groupes de huit blocs chacun, cela se traduisant en 8-bits pour le téléphone. Et que ces groupes de blocs étaient lus dans un certain ordre, ce qui permet, une fois que tout le QR code est analysé, de renvoyer vers un lien spécifique.

J'ai repris cette méthode de lecture pour une composition musicale. J'ai d'abord associé un QR code à un instrument, puis chaque bloc à une note. Si le bloc est noir, cela veut dire que la note sera jouée, à l'inverse s'il est blanc il n'y aura aucun son. Ainsi, pour chaque groupe de huit blocs, il peut y avoir jusqu'à huit notes qui sont lancées en même temps. La lecture se fait donc bloc de huit par bloc de huit.





Le sens des numéros

2022-2023

Impression, scotch noir

Dimensions variables

J'ai décidé, de la même manière que pour les codes-barres, de récupérer tous les numéros qui se trouvent en dessous des codes-barres. Ces numéros n'ont pas de sens pour nous mais ils constituent des bases de données. Chaque nombre correspond à un produit spécifique.

J'ai voulu essayer de trouver un sens à ces suites de numéros. J'ai écrit des petits textes, comme des poèmes absurdes autour de ces numéros. J'ai finalement relié tous ces textes selon quelques informations que je comprenais tout de même, par exemple le premier numéro correspond au pays d'origine du produit. Se construit alors une sorte de carte mentale, presque portrait de moi-même à travers les produits que j'ai pu acheter.



Métal Préparé 2021-2023

Exposition des diplômés de l'ESA, 2023
Maison Folie Hospice d'Havré, Tourcoing



Métal Préparé

2021-2023

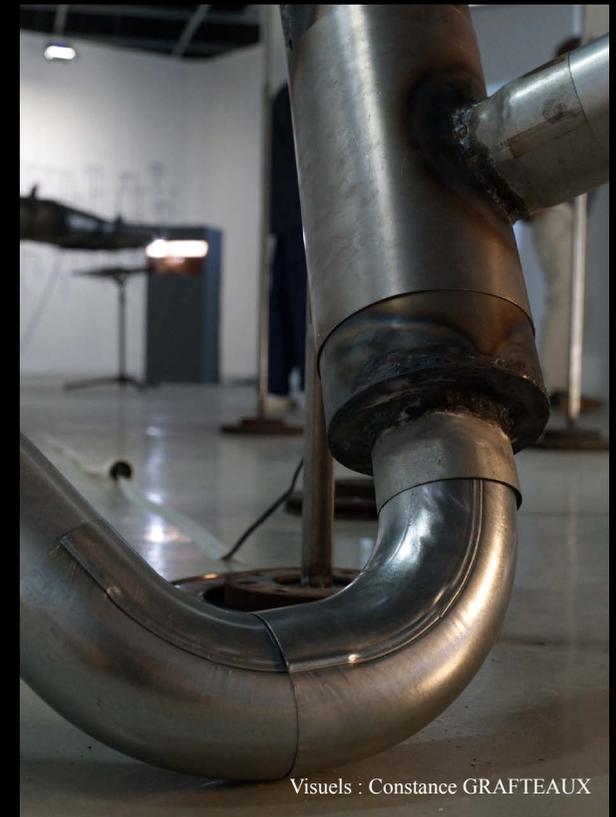
Sculpture sonore, métal

Dimensions variables

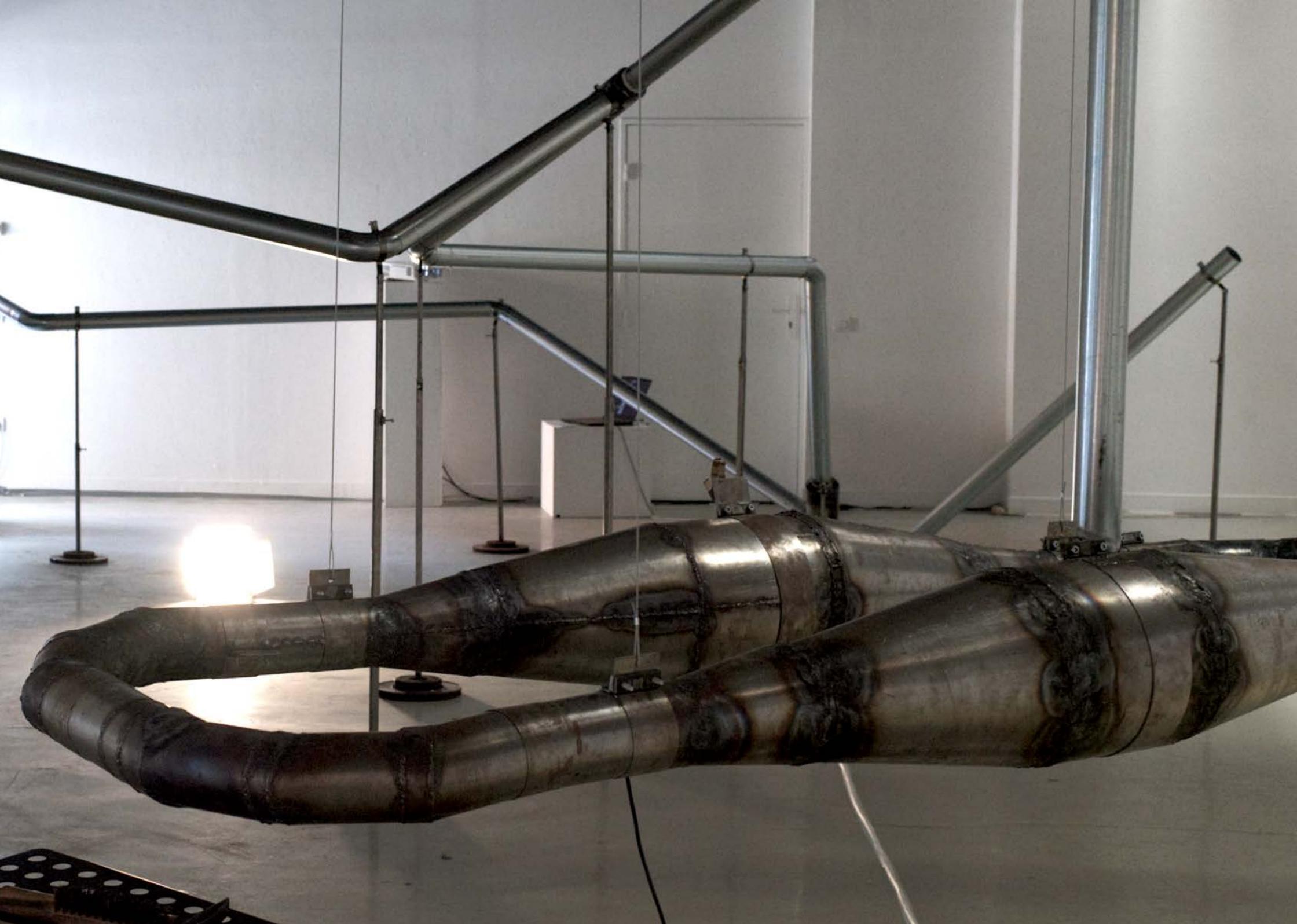
Ce projet est né de l'envie de faire de la musique et du son autrement qu'à travers les outils numériques que je maîtrise et dont j'ai l'habitude. Je me suis donc dirigé vers la sculpture sonore avec l'idée de créer un instrument de musique en métal.

Cet instrument est utilisable d'énormément de façons possibles par un « musicien ». Il possède également un système de moteurs percussifs intégrés permettant une forme autonome.

Vidéo : <https://youtu.be/bPMaXYdAxMY>



Visuels : Constance GRAFTEAUX



Sans-Chats

2021-2022
Video, 5'09

Ce projet intègre mes réflexions sur le monde numérique et notamment celui d'internet. Le questionnement à l'origine de cette pièce est de se demander quelles traces nous laissons sur internet, traces de nos vies et de nos intimités. J'ai décidé de traiter des vidéos de chats, vidéos drôles, légères et universelles dans lesquelles nous montrons malgré nous une partie de nos vies. Cela est d'autant plus visible lorsque nous enlevons l'élément perturbateur, le chat. Nous nous retrouvons alors face à des espaces quotidiens qui pourraient être nos lieux de vie, et dans lesquels nous retrouvons des éléments liés à notre intimité ; du mobilier, de la décoration, des vêtements, etc.

Vidéo : <https://youtu.be/Lh53QiDT-WQ>

Roman COMPIEGNE

Numéro : (33) 06 67 84 96 30

Mail : romancompiegne@gmail.com

Ins : <https://www.instagram.com/romancompiegne/?hl=fr>

Site : <https://romancompiegne.com/>

Adresse : 39-41 Avenue Lafayette, appt 4, 59200 Tourcoing