

PLAY

EXPOSITION
D'ART
NUMÉRIQUE



UNE EXPOSITION RÉALISÉE AVEC LE SOUTIEN DE LA DIRECTION RÉGIONALE DES AFFAIRES CULTURELLES DE LORRAINE, DU DÉPARTEMENT DE LA MEUSE ET LA BIBLIOTHÈQUE DÉPARTEMENTALE DE MEUSE.



Bibliothèque Départementale
de Meuse



MOT DES COMMISSAIRES

Zoé Deurloo-Maka, Céline Thomas et Adèle Sicre

PLAY!

Dans une société de plus en plus tournée vers la technologie, l'artiste s'empare de son environnement informatique et des technologies du numérique à bras-le-corps et met un point d'honneur à engager le spectateur à ses côtés. Idée, créativité et innovation s'entremêlent aujourd'hui dans un flot hâtif et constant autour de ce que l'on nomme : l'art numérique. De sa production à sa réception en passant par son exposition l'œuvre d'art numérique est au cœur d'une réflexion nécessaire autour de l'art à l'ère de la technologie.

L'artiste a transformé et utilisé son environnement technologique comme un outil de création. Les œuvres exposées à l'Hôtel du Département de la Meuse sont le reflet de cet intérêt. De 1990 à 2018, les artistes que nous présentons n'ont eu cesse d'expérimenter, de rechercher et de développer des nouveaux moyens d'interaction et de création artistique.

L'exposition Play! invite tous les publics à venir expérimenter ces œuvres d'art numérique et découvrir différents artistes, du 25 février au 8 mars à l'Hôtel du département de la Meuse. L'exposition, qui présente une quinzaine d'œuvres, donne accès à un monde virtuel interactif pour le public, une expérience sensible à travers un parcours découverte.

Play ! invite à venir jouer, interagir et contempler les œuvres qui font aujourd'hui parti du patrimoine artistique et alimentent cette longue relation qu'entretiennent l'art et la technologie.



ZOÉ DEURLOO-MAKA
Commissaire d'exposition
zoey.deurloom@gmail.com



CÉLINE THOMAS
Commissaire d'exposition
celine_thomas@gmx.fr



ADÈLE SICRE VIDALOU
Commissaire d'exposition
adele.sicrevidalou@gmail.com

LE MOT DE LA BIBLIOTHÈQUE DÉPARTEMENTALE DE LA MEUSE

La bibliothèque départementale de la Meuse vous invite à découvrir l'exposition « Play », qui présente l'art numérique au travers des technologies qui ont marqué son évolution.

Cette exposition marque également la mise en service du nouveau médiabus numérique de la bibliothèque départementale. En effet, quoi de plus naturel pour illustrer le projet médiabus qu'une exposition qui met en avant les nouveaux outils numériques et la créativité qui en découle.

Par ailleurs, l'art numérique propose des œuvres interactives, qui donnent à explorer un autre espace et un autre rôle au spectateur. C'est également la fonction du médiabus numérique, que de proposer un autre rôle aux usagers des bibliothèques. Les outils numériques permettent en effet d'aborder le savoir d'une autre manière, notamment par l'expérimentation. L'utilisateur n'est plus un simple consommateur mais devient acteur de son savoir et partage ses connaissances avec les autres au sein d'ateliers divers et variés.

Vous pourrez retrouver le médiabus numérique de la bibliothèque départementale sur le parvis de l'hôtel du département à Bar-le-Duc durant l'exposition.

LE MÉDIABUS NUMÉRIQUE



Le médiabus numérique est le nouvel outil de médiation culturelle et numérique de la Bibliothèque Départementale au service de tous les habitants de la Meuse. Il sera opérationnel à partir du 28 février 2019. Ce projet a été cofinancé par l'Europe, l'État et le Département.

Le médiabus a comme objectif de renouveler l'image des bibliothèques qui deviennent des lieux chaleureux d'échanges et de co-construction des savoirs et des espaces de médiation par excellence. C'est pourquoi il proposera une grande diversité d'ateliers artistiques, techniques et scientifiques : réalisation d'une planche de bande dessinée scientifique, découverte d'un genre de jeu vidéo, projection de films scientifiques, accompagnée d'un débat animé par un spécialiste à l'écoute des questions du public... Les ateliers du médiabus seront animés par des intervenants qualifiés, artistes, formateurs, scientifiques. Sur l'année 2019, il est d'ores et déjà prévu 88 ateliers répartis sur les 15 communautés de communes de la Meuse.

Le médiabus sera également la vitrine de l'offre documentaire multi supports de la bibliothèque départementale composée de livres, CD, DVD, jeux de société, jeux vidéo et plus particulièrement de ressources numériques. En effet, la bibliothèque départementale propose via son site internet de nombreuses ressources en ligne particulièrement plébiscitées par les usagers qui les connaissent, de l'écoute musicale en streaming, en passant par les téléchargements de films, à la lecture de la presse ou encore à l'autoformation avec par exemple des cours de langues étrangères. Une borne dédiée à la démonstration de ces ressources sera présente dans le médiabus afin de faire connaître un service accessible 24 h sur 24h et à la maison.

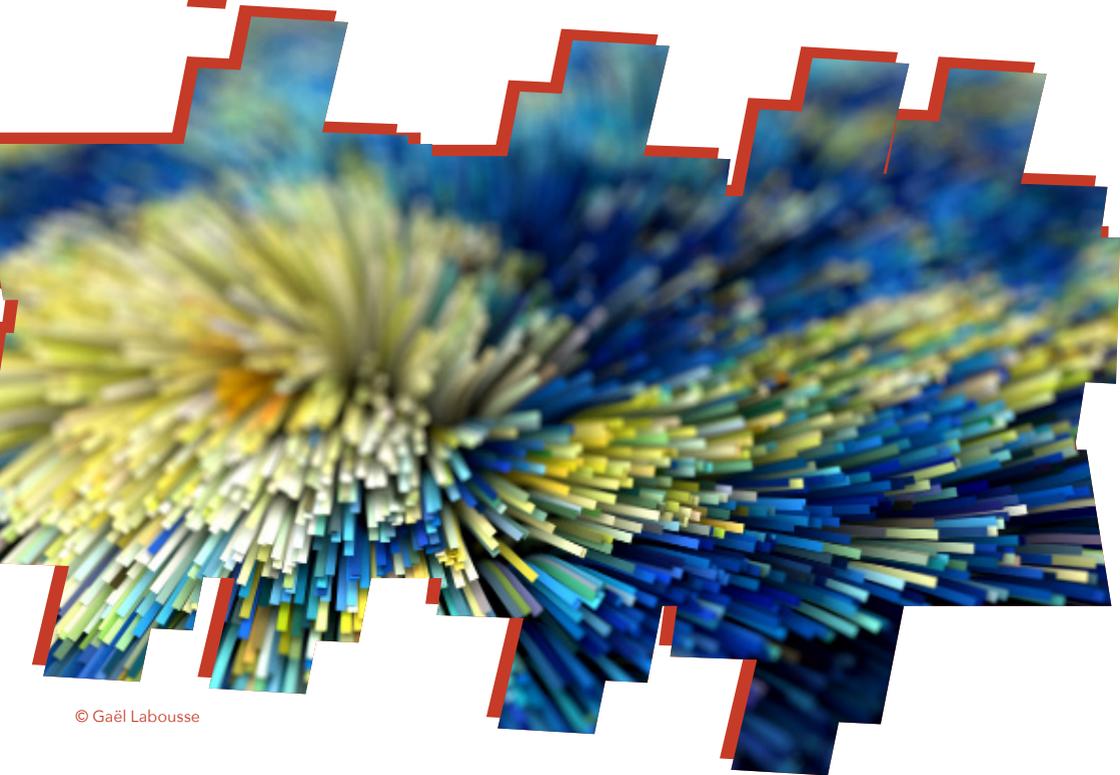
CYCLE

PLAY

2018 – FILM D'ANIMATION

GAËL LABOUSSE

MUSIQUE : Nils Frahm - Says



© Gaël Labousse

Cycle est un voyage introspectif au cœur de quatre grandes toiles de maîtres impressionnistes. Ce film d'animation tente, par la génération procédurale et l'art génératif, de mettre en exergue les techniques de peintures employées à cette époque sur un support numérique.

BIO

Titulaire d'un Master aux Beaux Arts de Brest (option Design) et d'un Master en Arts et Technologies de l'Image à Paris VIII, **Gaël Labousse** est à ce jour étudiant Doctorant et Directeur Artistique au sein de la société Iconem (numérisation et préservation du patrimoine mondial).

PISSENLITS

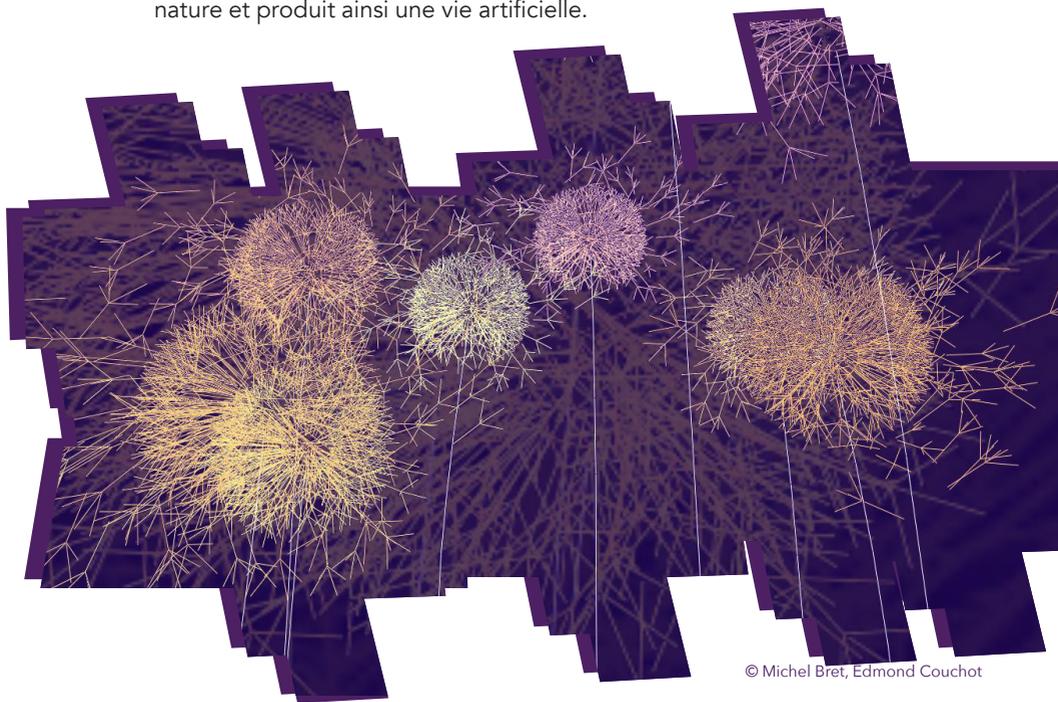
1990 – INSTALLATION INTERACTIVE

EDMOND COUCHOT, MICHEL BRET

PLAT 1

Pissenlits présente sur un écran géant un ensemble de neuf pissenlits, qui se balancent en réaction au souffle du spectateur. Totalement interactive, l'œuvre invite le public à faire envoler les akènes des pissenlits dans une brise virtuelle, qui se régénère ensuite dans l'attente de nouvelles interactions. Chacun effeuille les sphères étoilées à sa manière, rapidement ou lentement, cherchant le rêve ou l'efficacité.

Le souffle, l'air essentiel à la vie, anime ici un dispositif numérique inerte par nature et produit ainsi une vie artificielle.



© Michel Bret, Edmond Couchot

Pionniers de l'art numérique en France, **Michel Bret** et **Edmond Couchot** sont également professeurs honoraires des universités et les cofondateurs du Département des Arts et Technologies de l'image à l'Université de Paris 8.

Michel Bret développe à la fin des années 70 un logiciel d'animation 3D en temps réel, dont il se servira notamment pour créer l'œuvre *Pissenlits*. Entre l'art et la recherche, il a réalisé de nombreux films, utilisant des images de synthèse, ainsi que des installations qui mettent en scène des acteurs virtuels "intelligents". Il se consacre actuellement à ses recherches sur l'intelligence artificielle et ses relations avec l'art.

Edmond Couchot est plasticien de formation. Il a également publié plusieurs ouvrages sur les relations entre l'art et la technologie. Dans les années 60, il conçoit des installations réagissant au son et invitant ainsi directement le spectateur à participer. Sa recherche artistique se consacre de manière plus récente à l'impact des sciences cognitives et de la technologie sur les théories de l'art et de l'esthétique.

BIO

SÉRIE DE PORTRAITS INTERACTIFS

2018 – INSTALLATION INTERACTIVE

CÉDRIC PLESSIET



© Ça bug dans les rotations, Cédric Plessiet

Dans cette série d'œuvres, Cédric Plessiet se fait portraitiste. Il utilise des réactions simulées entre l'œuvre et le spectateur comme un élément descriptif de la personne représentée, au même titre que la forme ou l'esthétique. Ainsi, il crée un double autre, révèle des traits de caractère ou des anecdotes personnelles qu'il a vécu avec ses modèles. En programmant des interactions parfois tendres, parfois ironiques, il reflète sa relation au sujet et offre ainsi au personnage peint les capacités de s'animer et de créer sa propre histoire avec le spectateur.

BIO

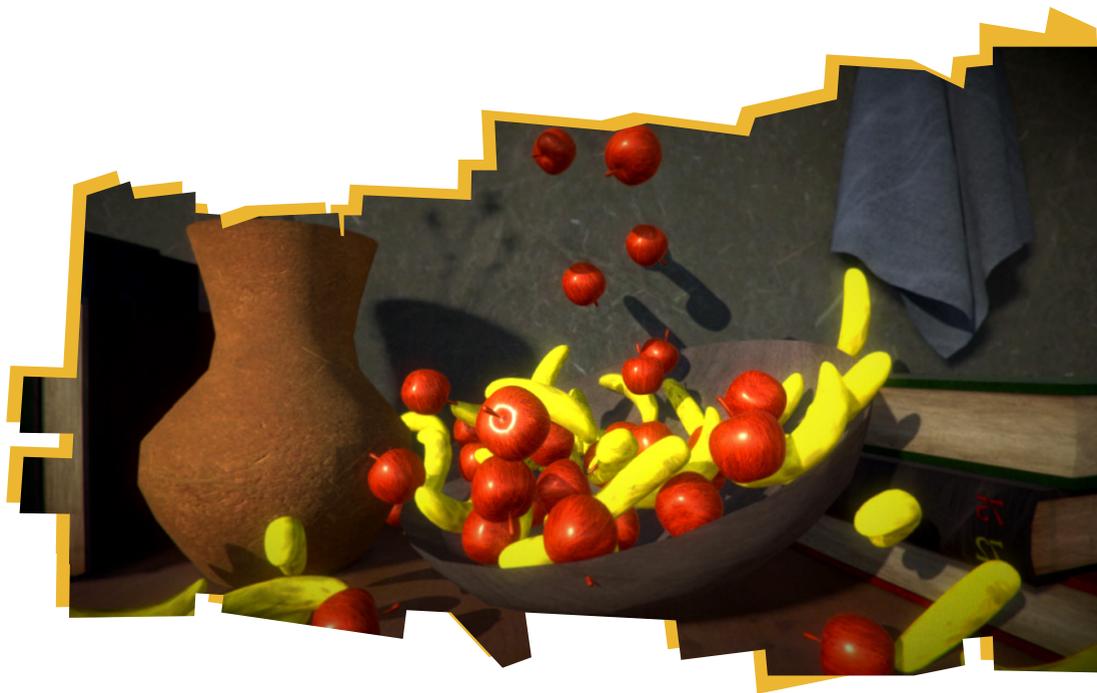
Cédric Plessiet est artiste, chercheur et informaticien. Il mène une recherche autour des acteurs virtuels interactifs, que ce soit pour le cinéma, le théâtre et les arts numériques. Ses recherches l'amènent à poser un regard sur des domaines multiples : intelligence artificielle, moteur temps réel et précalculé, capture de mouvement, scan 3D... S'appuyant sur une démarche techno-artistique, il a développé un ensemble de programmes pour l'aider dans la création de personnages virtuels, tout en maintenant centrale une pratique artistique plus traditionnelle de sculpteur numérique.

PETITE NATURE MORTE

PIERS BISHOP

PLM 1

Œuvre sous forme d'installation interactive, *Petite Nature Morte* joue sur les oppositions et contrastes : entre la nature morte et l'animation de sa composition, entre le côté informatique de sa réalisation et le côté naturel, son moyen d'interaction principal, entre le modernisme de son moyen d'exécution et l'aspect traditionnel duquel il s'inspire.



© Piers Bishop

BIO

Piers Bishop est actuellement chercheur doctorant au sein de l'équipe INRÉV de l'Université Paris 8. Sa thèse porte sur la création de jeux vidéo en tissant des liens entre ses expériences de jeu et ses expériences de création.

PIAFS ! DRÔLES D'OISEAUX PARISIENS

MAISON TANGIBLE JOURNAL ERRATUM
(AURÉLIEN JEANNEY) (PIERRE-LOUIS BOUVIER)

Rôleurs, pressés ou romantiques, les parisiens sont de drôles d'oiseaux. Le Journal Erratum – magazine référence en illustration contemporaine – et Maison Tangible – manufacture d'images et d'objets graphiques – invitent une quinzaine d'artistes à croquer avec humour les clichés parisiens. Un merle hipster, des canards à l'Aquaboulevard, ou une hirondelle buvant son café en terrasse, Piafs ! c'est 15 artistes, 15 images à animer, 15 façons de voir les parisiens, que l'on soit simple touriste en escapade romantique ou digne descendant de l'autochtone lutécien.



© J. Hay

BIO

Portée par Maison Tangible et le Journal Erratum, l'exposition *Piafs !* rassemble le travail des artistes **Amaël Isnard, Emmanuelle Leleu, Benjamin Flouw, Delphine Dussoubs, Playground Paris, Leïla Courtilon, Marie Larrivé, Jessica Das, Jean-Baptiste Bertholom, William Trebutien, Léonie Després, Lila Poppins, Yoann Hervo, Yukaï Du et Maxime Dupuy.**

COLLECTIF CONTINUUM:
DIONISIS ZAMPLARAS

NEFELI GEROGAKOPOULOU
SOPHIA KOURKOULAKOU

PLA 1



© Collectif Continuum

VitRails est une installation interactive de réalité mixte dans laquelle on s’immerge à travers plusieurs sensations comme le toucher et la virtualité imagée et auditive. L’élément indispensable de cette installation est un tableau noir comme interface tangible : une surface thermochromique où le spectateur réagit avec la réalité virtuelle, à l’aide d’un casque Oculus, d’une caméra et d’un casque audio. Le spectateur interagit avec ses mains en touchant la surface du tableau afin d’entrer dans la scène virtuelle. Il contrôle son point de vue et il déclenche une narration. Avec ses mains, il découvre la scène. On est plongé dans une réalité parallèle : on se retrouve dans un lieu abandonné, un *no-go-zone* de réfugiés qui ont traversé la Méditerranée et qui racontent leurs témoignages.

BIO

Collectif continuum est une équipe des trois doctorants de Paris8, laboratoire INRÉV (EDESTA) et chercheurs à EnsadLab, le laboratoire des Arts Déco de Paris, **Dionisis Zamplaras**, **Nefeli Gerogakopoulou** et **Sophia Kourkoulakou**. Leur recherche se penche sur l’art numérique et le design interactif, les matériaux comme interface, l’interaction homme-machine, l’esthétique de la réalité virtuelle et les expériences en VR multi-sensorielles.

L'ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES

2018 – VIDÉO-MAPPING INTERACTIF

CLÉMENT DAVID, FÉLIX DAVID, LÉO MACAIGNE,
ÉLIE MICHEL, SOLÈNE MOULIN-TRÉMONT

L'Allumeur de réverbères est une installation interactive née de l'hybridation du jeu vidéo et du jeu de construction traditionnel. Le jeu de construction, cœur de son interaction, est augmenté par projection d'un univers virtuel dans lequel un personnage autonome doit allumer des réverbères. Les réverbères étant isolés sur des îles volantes, les joueurs doivent l'aider en construisant des ponts. Mais le joueur est aussi lui-même un danger pour l'allumeur, car son ombre peut éteindre les réverbères.

Le temps n'est pas compté, et il n'est pas vraiment possible de perdre.

Cette œuvre met en avant la collaboration. La frontière entre le joueur et le spectateur est très fine. Toute méthode de construction et d'utilisation de l'espace est la bienvenue, et libre à chacun de préférer l'harmonieux à l'efface ou plutôt le rapide au solide.



© L'Allumeur de Réverbères

BIO

Les artistes à l'origine de *L'Allumeur de Réverbères*, **Clément David, Félix David, Léo Macaigne, Élie Michel et Solène Moulin-Trémont** ont été amenés à collaborer dans le cadre de leurs études à Arts et Technologies de l'Image (université Paris 8).

La diversité de leurs profils technique et artistique dirige leur création vers une hybridation des supports explorant de nouvelles façons d'impliquer le spectateur dans l'œuvre grâce à des interactions innovantes.

BEST-OF FILMS D'ANIMATION D'ATI

1985-2015 – FILMS D'ANIMATION
EN IMAGES DE SYNTHÈSE

ARTS ET TECHNOLOGIES DE L'IMAGE
UNIVERSITÉ PARIS 8

PLA 1



© La Speakerine de Synthèse, M-H Tramus

Depuis 30 ans, le département Arts et Technologies de l'Image de l'université Paris 8 dispense une formation généraliste en images de synthèse ouvrant sur divers domaines de la création numérique. Les films de ce Best-of illustrent une philosophie d'enseignement qui se fonde sur l'acquisition d'une double compétence artistique et technique.

Le **département ATI de l'université Paris 8** forme des professionnels à l'image de synthèse dans toutes ses applications précalculées et temps réel. La double aptitude artistique et technique, et l'esprit d'innovation et de recherche résulte pour les étudiants et chercheurs la garantie d'une démarche créative conservant son autonomie face à une technologie complexe, sans cesse renouvelée, et à une évolution des pratiques liées au numérique.

**ATELIER LABORATOIRE @NIMA DIRIGÉ PAR
VINCENT MEYRUEIS,
CHU-YIN CHEN, JINYAO LIN**

L'atelier-laboratoire @nimat a pour but d'explorer le développement de vies artificielles au travers d'animaux-automates animés, en interaction avec des environnements réels ou virtuelles via des technologies propres aux objets connectés. Les différentes œuvres ont été réalisées par une équipe d'étudiants artistes.

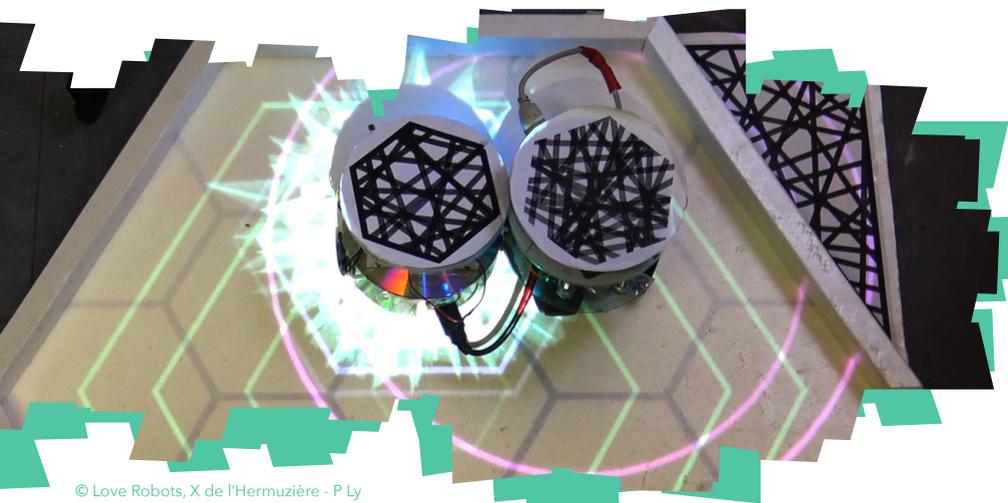
Heimlich de **Thi NGUYEN** et **Calypso LEGRAND** est un papillon conçu en interaction avec un jeu vidéo. Certaines actions dans le jeu peuvent ainsi donner vie au papillon, permettant de mêler l'aspect vivant et le côté mécanique de la créature.

Meduse de **Juliette SCHMITT** et **Corentin ROMAGNY** est une méduse dont le comportement change en fonction de son environnement. Sa couleur varie en fonction de l'ambiance lumineuse de la pièce ; son chant se modifie à l'approche des spectateurs.

Love Bots de **Xavier DE L'HERMUZIERE** et **Ponnara LY** est une installation composée de deux robots déambulant dans une arène hexagonale. Les robots fonctionnent à l'aide d'algorithmes aléatoires, ils sont autonomes et ont différents comportements.

Motherbird de **Maëlys JUSSEAUX** et **Ghislain GUY** est une installation présentant une mère oiseau qui veille sur son nid et qui s'agite et bat des ailes comme pour protéger sa progéniture. Une partie de l'électronique est volontairement laissée apparente afin de faire dialoguer la créature et les mécanismes qui lui donnent vie.

Robot Crabe de **Miloud MAAMAR**, **Yoann PELEY** et **Jiahui QIU** est un robot capable de se déplacer grâce à ces deux grands bras articulés lui donnant une démarche ludique et rigolote en rythme avec son chant reprenant certains classiques de musique de jeux vidéo.



© Love Robots, X de l'Hermuzière - P Ly

Cet atelier, soutenu et co-financé par l'IDEFI-CréaTIC, a permis les réalisations en 2016 de cinq créations originales d'étudiants de l'université Paris Lumière.

PAPILLON

VINCENT MEYRUEIS

PLM1



©Papillon, Laval Virtual

L'œuvre présente un papillon en cage qui réagit en fonction du public. Bien qu'artificiel cet « automate électronique » semble être vivant, pourvu d'intelligence et d'émotion. Capable de réagir à la modification de son environnement, il peut créer un lien avec son public et communiquer le ressenti de son enfermement. Celui-ci pourra alors partager sa solitude ou la joie de voir quelqu'un s'approcher de sa cage

BIO

Maître de conférences au département ATI depuis 2015, **Vincent Meyrueis** enseigne la programmation, l'électronique, les mathématiques et la physique pour la 3D. Son parcours démarre à l'école des Mines de Nancy en ingénierie de la conception. Il poursuit ses études en robotique et informatique temps réel et réalise une thèse sur la modification interactive de formes. Par la suite, ses recherches se sont portées autour des outils et méthodes de conception et création utilisant les nouvelles technologies interactives.

**CLÉMENCE BUGNICOURT, LAURE LE SIDANER,
ULRIC LEPROVOST, SWANN MARTINEZ, THOMAS REVIDON**

Le projet est un concept de livre interactif, reprenant le principe du pop-up. Le spectateur est invité à manipuler le livre et à découvrir l'univers d'un conte se déployer sur un écran, par le biais d'une caméra. Il est libre de se déplacer comme il le souhaite dans l'univers du conte. Le spectateur devient acteur à part entière, changeant ainsi les modalités de lecture traditionnelles. C'est donc un livre interactif ludique et participatif.



© Immersio

BIO

L'équipe est composée de cinq anciens étudiants qui ont été amenés à collaborer dans le cadre de leurs études à Arts et Technologies de l'Image (ATI) de l'université Paris 8. **Clémence Bugnicourt, Ulric Leprovost, Thomas Revidon et Laure Le Sidaner** ont également un diplôme en cinéma d'animation, et **Swann Martinez** possède un DUT Informatique. Ils sont aujourd'hui tous titulaires d'un master.

3 SÉRIES D'ŒUVRES SOUS PAINT

2016-2017 – Tableaux

RÉMY "POULET VERT" SOHIER

PLM 1



© Nous sommes tous un peu foireux, Rémy Sohier

Nous sommes tous un peu foireux

Cette série de dessins a été réalisée sous Microsoft Paint, avec une souris en utilisant les couleurs de base. Chaque portrait est donc une représentation de notre narcissisme mis en dérision par les conditions plastiques déplorablement décrites.

Hipsters

Le hipster se caractérise par la volonté de paraître unique et hors du système. Mais la façon de se sentir hors du système est en revanche très normée par une logique de consommation, rendant ainsi ironique la volonté de se singulariser. Par cette série de dessins à la souris sont représentés des spécimens tels que n'importe qui pourrait les trouver sur un moteur de recherche.

Trump's Talk

L'animalité du président américain est représentée dans cette composition par différents portraits diffusés dans les médias. Sa bouche, ses rides, ses oreilles, son nez, sa perruque, sont autant de détails naturellement diffformes parfois jeune, vieux, laid ou beau. Mais l'homme de l'état s'emporte, s'exclame, balbutie, fait du vacarme, par violence ou par insolence. Il se transforme alors en bête dont on oubliera sa nature civilisée.

BIO

Maître de conférences à l'université Paris 8, artiste numérique et membre du collectif Alineaire, **Rémy "Poulet Vert" Sohier** reproduit ses amis sur Facebook au moyen de Microsoft Paint, avec une souris et la gamme de couleurs proposée par Windows. Chaque portrait est donc une représentation de notre narcissisme mis en dérision par les conditions plastiques déplorablement décrites.

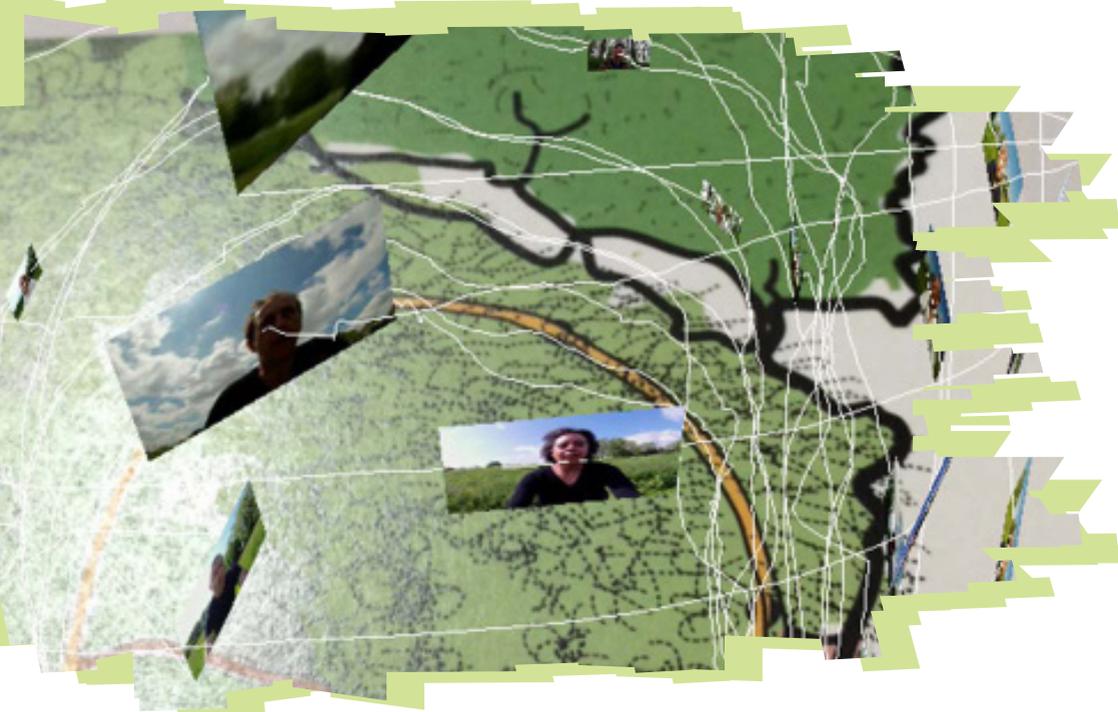
ANARCHIVE N°6 - MASAKI FUJIHATA

2016 – Réalité Augmentée

DIRECTION ARTISTIQUE: MASAKI FUJIHATA
DIRECTION ÉDITORIALE:
ANNE-MARIE DUGUET, MASAKI FUJIHATA

Anarchive est une collection de projets multi-médias interactifs invitant à explorer l'ensemble de l'œuvre d'un artiste à partir d'archives multiples. Chaque réalisation de la collection est une archive, mais elle est avant tout "anarchique", c'est-à-dire une façon d'aborder les œuvres selon des perspectives nouvelles. Ce travail est aussi l'occasion d'une création originale. Chaque artiste en effet participe à des degrés divers à la conception du projet : en facilitant d'abord l'accès à ses propres archives, en les commentant, et en assumant sa direction artistique.

Anarchive n°6 est une monographie consacrée à Masaki FUJIHATA, qui donne accès à l'ensemble de son œuvre, des premiers films d'animation et images de synthèse des années 1980 aux installations interactives et expérimentations actuelles.



©Anne-Marie Duguet

Anne-Marie Duguet est Professeur émérite à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, où elle a enseigné le théâtre, la sociologie de la télévision et l'esthétique dans les domaines de l'image électronique et informatique. Elle est également critique d'art et commissaire d'expositions. Elle a fondé en 1995 *Anarchive* - archive numérique sur l'art contemporain.

Masaki Fujihata est un artiste pionnier de l'art numérique et des nouveaux médias japonais. Il a débuté sa carrière au début des années 80 dans les domaines de la vidéo et de l'imagerie numérique. Notamment reconnu pour ses installations interactives en réseau, il s'intéresse aux possibilités de communication dans des espaces virtuels.

REMERCIEMENTS

Les commissaires tiennent à remercier tous les artistes que vous avez découvert dans ce catalogue, qui ont répondu présent avec toujours autant d'engouement, d'implication et de talent. Une nouvelle fois, ils nous ont fait confiance avec leurs œuvres, que nous aimons faire voyager avec nous et qui ont su trouver toute leur place dans cette belle exposition.

Elles remercient le Département de la Meuse et ses équipes pour leur proposition, leur enthousiasme et leur superbe collaboration. Elles remercient tout particulièrement Evelyne Herenguel et Victor Martin, Étienne Tagnon, Quentin Toussaint et Patrick Weber.

Elles remercient Charles Grillet-Courbières pour son œil de lynx et sa patte graphique avisée.

Elles remercient Agathe Giraud pour son aide précieuse dans la préparation de l'espace scénographique.

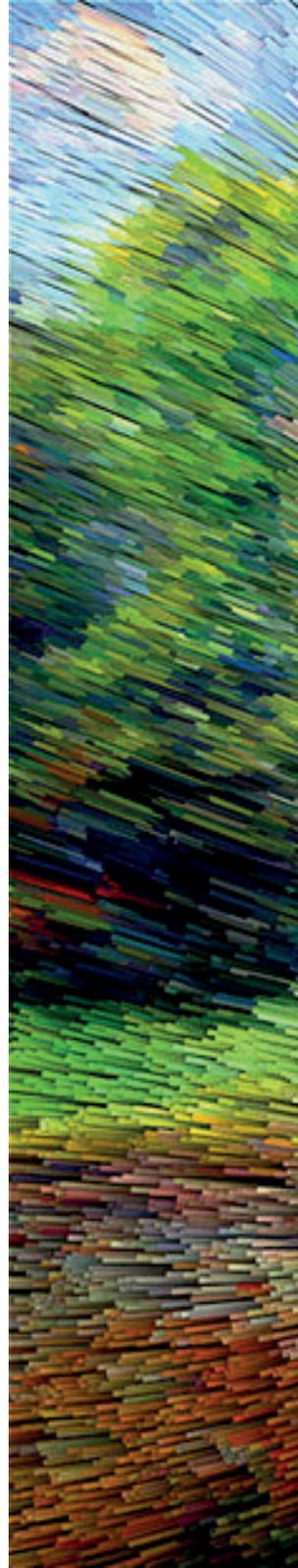
Elles remercient le projet Labex Arts-H2H « Art numérique et postérité », qui les a fait se rencontrer.

Enfin, elles remercient tout le public qui est venu découvrir l'art numérique. Nous espérons qu'ils ont pris autant de plaisir à visiter l'exposition que nous à la faire.

À vous tous, merci.

La Bibliothèque départementale de Meuse remercie chaleureusement tous les agents du département qui ont participé et rendu possible par leur investissement la réalisation de cette exposition, agents de la direction de la Culture et Patrimoine, de la communication, des affaires juridiques et moyens généraux... ainsi que les commissaires d'exposition, pour leur enthousiasme, leur compétence et leur engagement sans relâche pour que cette belle exposition voit le jour.

Merçi encore à Zoé Deurloo-Maka, Céline Thomas et Adèle Sicre, Étienne Tagnon, Quentin Toussaint, Patrick Weber.





**ADÈLE SICRE VIDALOU
CÉLINE THOMAS
ZOÉ DEURLOO-MAKA
GAËL LABOUSSE
EDMOND COUCHOT
MICHEL BRET
CÉDRIC PLESSIET
PIERS BISHOP
MAISON TANGIBLE
JOURNAL ERRATUM
COLLECTIF CONTINUUM
CLÉMENT DAVID
FÉLIX DAVID
LÉO MACAIGNE
ÉLIE MICHEL
SOLÈNE MOULIN-TRÉMONT
ARTS ET TECHNOLOGIES DE L'IMAGE
UNIVERSITÉ PARIS 8
ATELIER LABORATOIRE @NIMA
VINCENT MEYRUEIS
CLÉMENCE BUGNICOURT
LAURE LE SIDANER
ULRIC LEPROVOST
SWANN MARTINEZ
THOMAS REVIDON
RÉMY "POULET VERT" SOHIER
ANNE-MARIE DUGUET
MASAKI FUJIHATA**