

[ars] NUMERICA

inauguration de

NUMERICA²

installations & performances

du 14 au 22 décembre 2007
de 14h à 20h

Amsterdam
Florence
Karlsruhe
Leipzig
Lille
Los Angeles
Marseille
Montbéliard
New York
Oslo
Paris
Rotterdam
Tokyo

dossier de
presse



Sommaire

- 1 [ars]numerica
- 2 La scène dans tous ses états

- 3 *Arabesque* Peter William Holden, Leipzig
- 4 *Autogene* Peter William Holden, Leipzig
- 5 *Autoportrait* Matthias Gommel, Martina Haitz, Jan Zappe Robbotlab, Karlsruhe
- 6 *Bubbles* Wolfgang Münch et Kiyoshi Furukawa, Karlsruhe
- 7 *Indiscrétion* Xavier Boyaud et Laurent Ostiz, Lille/Montbéliard
- 8 *Jardin Japonais* Compagnie TPO : Davide Venturini, Florence
- 9 *Stage System 1.0* OrganicMotion, New York
- 10 *Ana Ana Teixido*, Rotterdam
- 11 *Selfworld* Ivan Chabanaud et Guillaume Dobbels, Marseille/Montbéliard
- 12 *Se Mi sei Vicino* Sonia Cillari, Amsterdam
- 13 *S-ici* Fred Périé, Paris
- 14 *Unviewed* Osman Khan, Los Angeles
- 15 *9 Beet strecht* Leif Inge, Oslo

- 17 Direction artistique, N+N Corsino
- 18 La Scène numérique



[ars] NUMERICA

Centre européen pour les Arts numériques

[ars]numerica est né en 2004 grâce à la volonté politique de la Communauté d'Agglomération du Pays de Montbéliard de maintenir l'action culturelle et artistique autour des arts numériques menée depuis plus de 20 ans sur le territoire. Il reçoit la participation du Conseil Général du Territoire de Belfort depuis 2006.

L'action d'[ars] numerica s'inscrit dans le prolongement du CICV Pierre Schaeffer. Elle s'engage dans le soutien à la création numérique et favorise l'ancrage auprès des publics et des acteurs locaux.

Attaché au pôle multimédia de Franche-Comté, le centre européen [ars]numerica explore les nouvelles voies ouvertes par les technologies numériques et joue un rôle d'interface entre le monde artistique, les laboratoires de recherche publics ou privés et les écoles d'ingénieurs. Il appuie notamment la communication et la coordination entre divers partenaires sur le plan local, national et international, afin de les faire converger au service de la création.

Chaque année, les artistes et projets accueillis en résidence bénéficient de moyens techniques et humains personnalisés, localisés en un espace original qui est la scène numérique. Installations, performances et nouveaux objets spectaculaires donnent une visibilité publique à leur travail de recherche et de création.



La scène dans tous ses états

De la musique à l'architecture, de la notation du mouvement à la vitesse du cinéma, des surfaces peintes aux images calculées, les arts et les nombres ont une longue histoire commune. Dans la mesure et la démesure.

Le corps est très souvent le sujet et l'objet des oeuvres artistiques et son absence même est traitée comme motif. Cette notion de présence ou d'absence se révèle d'autant plus dans les arts numériques.

Installations et performances interactives qui peuplent la scène dans tous ses états, lors de l'événement d'ouverture de la scène numérique, expriment cette thématique. Poétique charnelle, humour et mise à distance, robotique sans robot, visible invisible, et vice-versa, mettent en jeu le corps comme interface sensorielle. [ars]numerica réunit des artistes, laboratoires et sociétés issus de disciplines variées, dont la particularité est de maîtriser les nouvelles technologies. Ils cassent les conventions de genres et imaginent de nouvelles scènes et de nouveaux objets où prévaut l'hybridation des pratiques.

Les recherches sur les avatars, les scénarios interactifs, la création en ligne, renvoient à de nouvelles perceptions dues aux variations d'échelle temporelles et spatiales. Les outils interactifs, mobiles et portatifs révèlent d'autres horizons pour le corps et ouvrent d'autres voies à l'imaginaire.

C'est maintenant réincarné sans harnais que le corpus technologique s'avance.

N + N Corsino



Arabesque

Peter William Holden

Arabesque est une fleur mécanique qui prend racine à la fois dans *Frankenstein* de Mary Shelley et le laboratoire de l'alchimiste. Des corps humains moulés grandeur nature et translucides dévoilent leurs mécanismes robotiques internes aux spectateurs. Le câblage lui-même est une expression esthétique délibérément intégrée dans l'installation apportant des lignes chaotiques de formes abstraites pour contraster avec la symétrie organisée des parties du corps.. *Arabesque* est en fait une performance : utilisant des méthodes non conventionnelles, en partant du grotesque et en produisant un kaléidoscope de motifs paradoxalement beaux.

P E T E R W I L L I A M H O L D E N

Né en 1970 en Angleterre. E-Art Festival Musée des Sciences et Technologies, Shanghai, Le Mois de l'Image Hochiminh Ville, Almost Cinema Gent, Robodock Technology Arts Festival Amsterdam, Goodbye Privacy Festival Ars Electronica Linz, XIX Biennal Ibizagrafico6 d'Eivissa

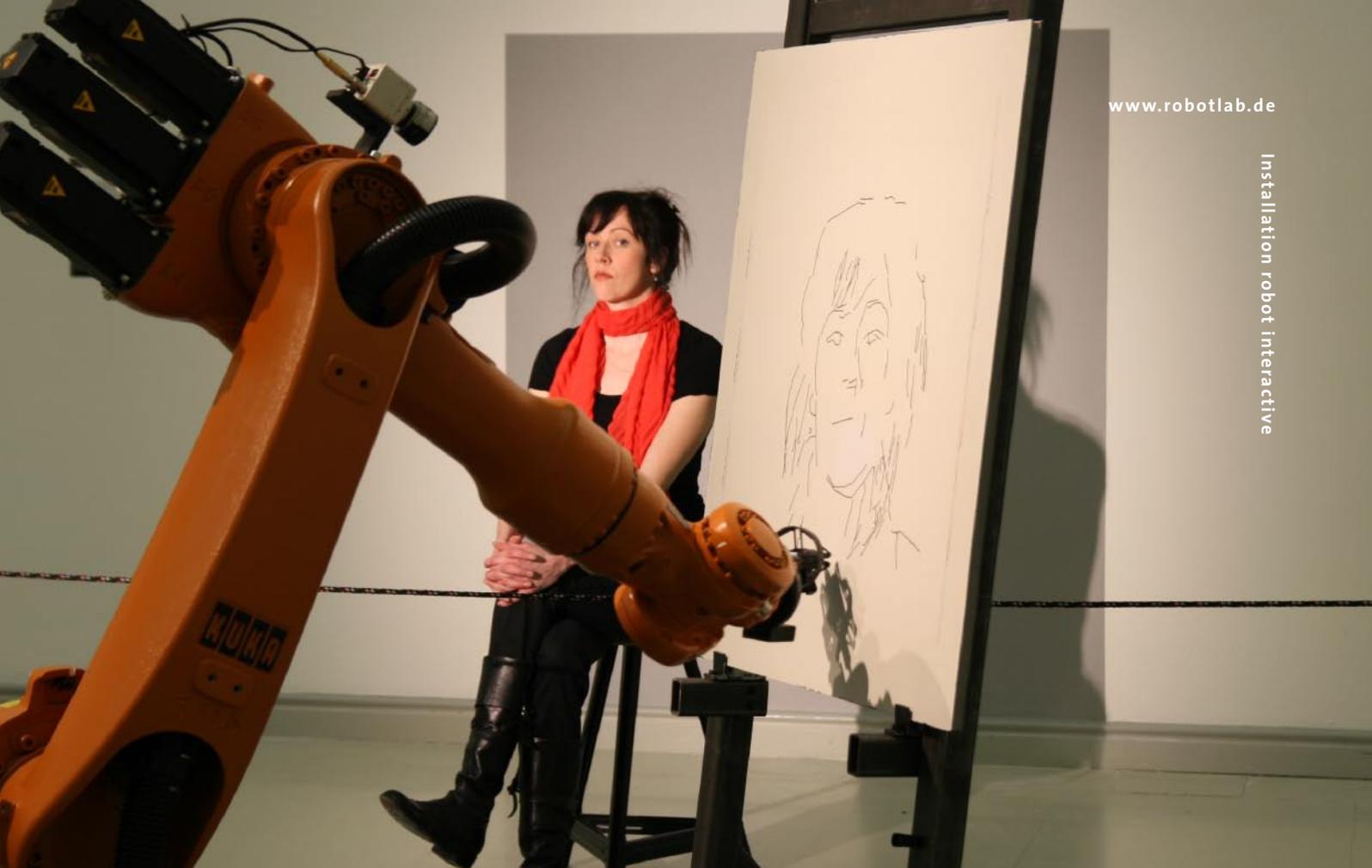
Autogene

Peter William Holden

Busby Berkeley a mis au point une chorégraphie dans laquelle des danseurs imitent les mouvements des machines et des inventions modernes. *AutoGene* représente l'autre face d'un robot esthétiquement simple composé de huit parapluies modifiés et montés selon un modèle circulaire. Un cocktail de tuyaux d'air et de câbles électriques relie ces parapluies à un ordinateur central permettant à *AutoGene* de produire une danse chorégraphiée sur une musique, fragilisant les qualités mécaniques des machines et transformant les parapluies triviaux en objets animés magiques.

P E T E R W I L L I A M H O L D E N

Né en 1970 en Angleterre. E-Art Festival Musée des Sciences et Technologies, Shanghai, Le Mois de l'Image Hochiminh Ville, Almost Cinema Gent, Robodock Technology Arts Festival Amsterdam, Goodbye Privacy Festival Ars Electronica Linz, XIX Biennal Ibizagrafico6 d'Eivissa



Autoportrait

Robotlab
Matthias Gommel
Martina Haitz
Jan Zappe

Autoportrait propose au visiteur la possibilité de se faire faire un portrait par la « main » d'un robot. Devant un énorme robot industriel se trouve un tableau à dessin et un tabouret pour le modèle. Dès qu'un visiteur s'assoit, le robot s'attèle à sa tâche.

Grâce à ses prises photo, l'artiste-machine saisit le visage de la personne en face et par des mouvements astucieux de la main, il produit une image sur le tableau.

Le résultat est imprévisible et propre à chaque individu. Le robot possède son propre style de dessin caractéristique déterminé par son aptitude interne à interpréter et transformer ce qu'il détecte.

Après l'étape de dessin, le robot efface lui-même son dessin. La machine ne conserve aucun produit de son oeuvre et aucune image mémoire de son modèle précédent, tandis que la personne est confrontée à la disparition de sa propre image.

Dans *Autoportrait*, la machine et l'humain s'emparent de la relation entre l'artiste et son modèle. L'acte créatif repose dans les mains de la machine, ses facultés à dessiner un portrait restent néanmoins liées à la créativité humaine.

R O B O T L A B

Le collectif d'artistes allemands robotlab a été fondé en 2000 par Matthias Gommel, Martina Haitz et Jan Zappe. Le travail de cette équipe est basé sur l'utilisation expérimentale de robots industriels standards. Les machines qui exécutent généralement des travaux en série dans les usines deviennent des protagonistes autonomes dans des installations et performances artistiques. Incarnant des danseurs, des peintres ou des DJs, les robots envahissent les champs artistiques traditionnellement réservés à l'expressivité et à la créativité humaine.



Bubbles

Wolfgang Münch
Kiyoshi Furukawa

Bubbles décrit une interaction jouée entre l'homme et la machine : l'ombre du participant dans le faible rayon du projecteur de données créé une interface qui rappelle l'ombre traditionnelle de la salle de théâtre. Situé aux confins de la « physicalité » et de la virtualité, *Bubbles* fait de l'ombre, qui n'est autre que l'absence partielle de lumière, une force étonnamment dynamique.

Interagir avec le *Bubbles* virtuel est assez simple... Il vous suffit de marcher face à la faible lumière des projecteurs et renvoyer votre ombre sur l'écran de projection. Le *Bubbles* reconnaîtra cette ombre et reflétera ses contours, en produisant en même temps certains effets sonores. En déplaçant votre corps et par conséquent son ombre, vous pouvez jouer avec ces bulles et la composition sonore.

En terme de programmation informatique, *Bubbles* est un petit système complexe composé d'objets autonomes simples. Chaque bulle est associée à un objet script qui définit son comportement en fonction des lois physiques de la gravitation, de l'accélération et de la circulation d'air. Les filets d'air virtuels influencent les mouvements tournoyants des bulles à travers la surface de projection. Un certain nombre de paramètres nécessaires à la description des bulles est ensuite utilisé pour générer les structures musicales non linéaires, les commandes étant assurées via un synthétiseur midi. Pour obtenir la position d'une ombre, l'image générée est continuellement comparée à un élément photographique. Lorsque les deux diffèrent clairement, une ombre doit apparaître : en dessous d'un certain niveau de luminosité, le programme exécute une figure contre laquelle la bulle se reflète.

W O L F G A N G M Ü N C H

Vit à Singapour. Né en 1963 à Karlsruhe. A étudié les Beaux-Arts dans une période pré-informatique à Stuttgart et Vienne (1996). Il a rejoint le Centre des Arts et Médias à Karlsruhe. Enseignant en médias interactifs à l'Académie Merz d'Arts Appliqués, Stuttgart (1997-2002). Artiste en résidence au ZKM de Karlsruhe (2000), TAS L'école des arts / Centre d'art de Hong Kong (2003) et l'Institut IAMAS, Académie Internationale des Arts et Médias et des Sciences, Ogaki (2003). En 2004, il a été nommé doyen de la Faculté des Arts et Médias au Collège des Arts LASALLE-SIA à Singapour.

K I Y O S H I F U R U K A W A

A étudié la composition avec Y. Irino au Japon, I. Yun and G. Ligeti à l'Académie de Musique de Berlin et d'Hambourg. Compositeur invité à l'Université de Stanford (1991). Artiste en résidence au Centre d'art et de technologies médiatiques ZKM de Karlsruhe. A obtenu le prix Prisma à Hambourg (1990), la Siemens Project Scholarship (1992,1993), le Prix musical de la NDR (Radio Allemagne du Nord, 1994). Depuis 2000, il a été nommé professeur associé à l'Université Nationale des Beaux-Arts et de Musique de Tokyo.

In iscrétion

Xavier Boyaud
Laurent Ostiz

À travers l'étendue des perceptions, la mémoire consciente sélectionne des événements, des sensations, pour mettre en forme le souvenir. Que deviennent alors les "résidus" sensoriels captés mais non formalisés par la conscience ? Ont-ils une influence dans la formation du souvenir, sur notre appréhension et notre compréhension du réel ? Que se passerait-il si l'on convoquait le produit de ces perceptions et de ces souvenirs, non plus dans une succession d'événements, mais dans une "mise au présent" globale, une simultanéité ? Peut-être que le détail d'un mouvement, d'une figure, d'une ombre ou d'un geste, révélerait davantage que le souvenir d'une situation ou d'un événement, affadi par le travail réducteur de la mémoire. Le spectateur entre dans un lieu fermé qui sera son espace de consultation. À travers une fenêtre ouverte sur le volume de l'installation, son regard va pénétrer l'espace d'*Indiscrétion*. La lumière existe dans ce volume et y évolue lentement, progressivement. Elle se révèle par son mouvement et par les traces, les reflets, les ombres. Le son dessine des courbes qui matérialisent des zones et des limites. Il circule. Nous avançons dans les temporalités d'un organisme vivant, avec une hystérésis propre. La frontalité qui est proposée révèle un travail de profondeur de champ, champs eux-mêmes constitués de fenêtres (des vignettes) sur lesquelles s'imprimeront la lumière, les images et les ombres.

XAVIER BOYAUD
Réalisateur lumière, scénographe et plasticien, Xavier Boyaud travaille dans le spectacle vivant depuis plus de 15 ans, en ayant notamment collaboré avec Serge Valletti, Eva Vallejo, Annie Lucas, Doreen Vasseur, Mylène Benoit, Dominique Sarrazin, Bruno Lajara, Frédérique Laforgue et Gérald Dumont. Aujourd'hui, parallèlement à son activité de scénographe et d'éclairagiste, il réalise des *Scénographies acouslumière* en collaboration avec le compositeur Laurent Ostiz.

LAURENT OSTIZ
Travaille dans le champ du spectacle vivant (danse, théâtre) et de l'art contemporain (installations, performances) comme compositeur et ingénieur informatique indépendant. Il enseigne l'informatique musicale au Conservatoire à Rayonnement Régional de Lille. Il est aussi co-fondateur et directeur de recherche de LO-VA (Montbéliard), société innovante de diffusion de contenus audiovisuels singuliers pour les espaces publics.



Le Jardin Japonais

CCC [children cheering carpet]

compagnie T.P.O.
 Davide Venturini
 Viola Esposti Ongaro
 Stefania Rossetti
 Andreas Fröba
 Gallio Niccolo

Le jardin Japonais propose un itinéraire à l'intérieur d'espaces virtuels inspirés des paysages du jardin japonais. *Le jardin japonais* est en soi une forme de récit. Les bonzaïs, les pierres, les jeux d'eau, les «pas perdus», le jardin zen et les autres décors qui s'y rattachent cachent un travail de miniaturisation et de reconstitution de la nature à travers un système organisé de symboles et de métaphores. CCC est formé de cinq petits jardins où chacun d'entre eux propose une exploration individuelle ou en groupe : un pré, une rivière, un pont, les fleurs, la mer. Chaque espace développe une action théâtrale fondée sur un rapport sensible, ludique et sonore, avec les éléments naturels. Les jardins (formés d'images projetées depuis le haut sur un tapis blanc équipé de capteurs) s'ouvrent, suggèrent des jeux, créent un contact interactif, communiquent sous forme de poésie visuelle par des images et des sons animés en temps réel.

COMPAGNIE T.P.O.

Dès ses débuts en 1981, le TPO s'est caractérisé comme compagnie de théâtre visuel. Actuellement, la compagnie est dirigée par Davide Venturini et Francesco Gandi. Elle collabore avec des artistes internationaux issus de différentes disciplines, qui expérimentent les possibilités d'expression des nouveaux langages digitaux associés à la danse et au théâtre. De cette recherche sont nés des spectacles conçus comme des décors de théâtre «sensibles», utilisant des technologies interactives associées à l'image et au son. Le format CCC a reçu le prix Ade Art Digital Era en 2004.

organic motion

Stage System 1.0

Organic motion
Andrew Tschesnok
Jonathan Rand
Alex Czarowicz

En quelques secondes, *Stage* inspecte, mesure, saisit et transfère des données de mouvement impeccablement saines et prêtes pour la production, directement vers votre logiciel d'animation favori. *Stage* est si perfectionné qu'il est transparent dans le processus de création. Les animateurs peuvent être des artistes et non pas des techniciens du nettoyage de données. *Stage* donne naissance à un nouveau champ de possibilités dans la création de contenu. Vous pouvez désormais produire des données saines pour les mouvements les plus complexes, créer des story-board en temps réel et même des avatars photo réalistes ainsi qu'une multitude de créations d'animation.

A la différence de tous les autres systèmes mocap, *Stage* suit naturellement l'intégralité du corps humain, produisant instantanément les données de mouvement, les modèles et les textures 3d les plus aboutis. *Stage* est un système perfectionné de capture optique qui voit les humains tel que les humains se voient les uns les autres. Avec son haut niveau de connaissance et d'intelligence artificielle, *Stage* comprend le mouvement qu'il voit au lieu de simplement relier les « points » comme tous les autres systèmes mocap conventionnels.

Stage permet à votre équipe de se concentrer sur la création du contenu et du rendu et non pas sur la technologie. Les animateurs disposent du bloc à dessin dernier cri. Les acteurs sont autonomes. Le planning de la production s'en trouve soulagé. Tout est sain. Tout est réalité. Tout est en temps réel. Plus rapidement qu'un être humain ne peut bouger. Pur. Source d'une multitude de possibilités.

ORGANIC MOTION

Andrew Tschesnok, fondateur et directeur général, est le moteur de la vision globale de l'entreprise, précisément de par sa gestion et direction de toutes les décisions sur le plan technologique ainsi que le positionnement de l'entreprise. Andrew est l'architecte en chef derrière la technologie avant-gardiste de Organic Motion et le créateur du logiciel et du système de l'entreprise dont le brevet est en attente d'attribution. Andrew est détenteur d'une Maîtrise en Réalité Virtuelle de l'Université de Tufts. Jonathan Rand, président, dynamise tous les aspects de la croissance de l'entreprise en dirigeant les efforts commerciaux et les opérations clés. Jonathan supervise la création et l'exécution des stratégies de vente de l'entreprise et des campagnes marketing, encadre les partenariats stratégiques et guide l'évolution des produits. Jonathan est détenteur d'une Maîtrise en Economie de l'Ecole de Commerce Wharton. Alex Czarowicz, vice-président Ventes & Marketing s'appuie sur plus de 6 années d'expérience dans l'industrie de la motion capture, offrant un travail de vente et de marketing ciblé à des grandes entreprises et proposant une expertise toute particulière en ce qui concerne les applications biomécaniques multiples de la technologie centrale de Organic Motion. Alex a fait ses études à l'Université Technique de Munich.

Ana by Ana

Ana Teixido

Performance réalisée pour la scène dans tous ses états en relation avec le procédé de motion capture sans appareillage développé par la société Organic Motion. En relation avec n + n corsino, des séquences chorégraphiques *live* et clonées en temps réel habitent l'espace de la scène. Ces scénarios courts où Ana est clonée, prise sur le vif, sont traités dans une chaîne de production à vue. Ana est sa doublure dans la vérité cinématographique de ses mouvements saisis dans l'instant, créant une forme nouvelle de structure narrative interactive.

A N A T E I X I D O

Ana Teixido est née à Barcelone où elle a obtenu son diplôme en danse moderne de l'Institut du Théâtre. Après sa première expérience professionnelle avec le Ballet Contemporani de Barcelona, elle a suivi des cours au CNDC (Centre National de Danse Contemporaine), sous la direction de Viola Farber. Elle a ensuite fait partie du Groupe Emile Dubois (Jean Claude Gallotta, 1983). Elle a dansé avec Bewegings Theater Bewth et Onafhankelijk Toneel. Depuis 1986, aux côtés d'Arthur Rosenfeld, elle crée une série de duos de danse intime dans les productions Meekers. Elle a reçu le Prix d'argent de la danse en 1991 dans Amy and Ana de Ton Lutgerink. Elle collabore depuis de nombreuses années avec N+N Corsino.

SelfWorld

utilisateur :

mot de passe :

www.selfworld.net

Mot de passe oublié ?

S'inscrire ?

web 2.0

chambre 48 - K-danse

Para_Site

Création 2006/07

[\[Ouvrir la chambre\]](#)

[\[Ses occupants\]](#)

[\[Ses évènements\]](#)

[\[Ses médias\]](#)

Accueil
Présentation
Utiliser selfworld
Nous contacter

Les évènements
Les occupants

48
chambre

Para_Site

Chabalab K.Danse Yuko Yamada Roland Cahen

Prochainement

SenSorLab.Mov

le 20/11/2007 de 16h00 à 20h00

Para_Site

le 11/11/2007 de 15h00 à 16h26

Dernièrement

X_réseau

le 08/11/2007 de 9h00 à 18h00

SenSorLab.Mov

le 13/10/2007 de 19h00 à 20h00

Para_Site

le 29/09/2007 de 18h00 à 19h00

le 11/11/2007 de 15h00 à 16h26

En Direct du Cube Issy les Moulineaux

Une création danse-technologie, pour un danseur, création visuelle et musicale, environnement interactif corps-image-musique avec capteurs corporels et physiologiques

Dans l'arène d'un pouvoir invisible et au travers d'un système de récompenses et punitions, l'individu est dressé à devenir discipliné, docile. A l'inverse de l'approche habituelle du "danseur contrôlant les sons et les images", ici les capteurs corporels détectent les mouvements de la danseuse et, grâce au dispositif à réseaux de neurones, réagissent sur l'environnement visuel et sonore qui la dirige vers des mouvements "acceptables".

[arts numériques + capteurs + danse + Max/MSP + pure data + reseau + vidéo]

art en réseau arts
numériques atelier baile
cante capteurs Casablanca
danse danse
contemporaine flamenco
guitare musique musique
improvisée pure data
réalité virtuelle reseau robot reseau

Selfworld

Ivan Chabanaud
Guillaume Dobbels

Lieu de rendez-vous - théâtre des opérations

Sur le paradigme du théâtre, où un jour, à une heure donnée, un instant se décide par les opérations du sensible. Paroles, images, situations destinées à un public se transforment en communion et semblent apaiser in situ les conflits alentours. Il n'y a pas d'opérateur capable d'assumer cette prise de risque. Seule la nécessité d'être au rendez-vous anime les parties de ce corps protéiforme. Volonté constituante du processus d'un réel imaginaire, les parties s'assemblent autour du vivant. Scène sans décor, où l'entreprise des sens s'est arrêtée au bord la route. Sans attache, les voyageurs déposent la poussière des instants.

Selfworld est un espace virtuel où se rencontrent des projets multidisciplinaires concernés par les technologies et les enjeux du réseau Internet. Ses objectifs rejoignent les interrogations des concepteurs de projets. Les travaux et créations hébergés dans les chambres sont une réponse implicite aux préoccupations de la scène contemporaine. Plus qu'un outil, *Selfworld* est un moyen d'expérimenter et de créer des situations live autour de la création actuelle.

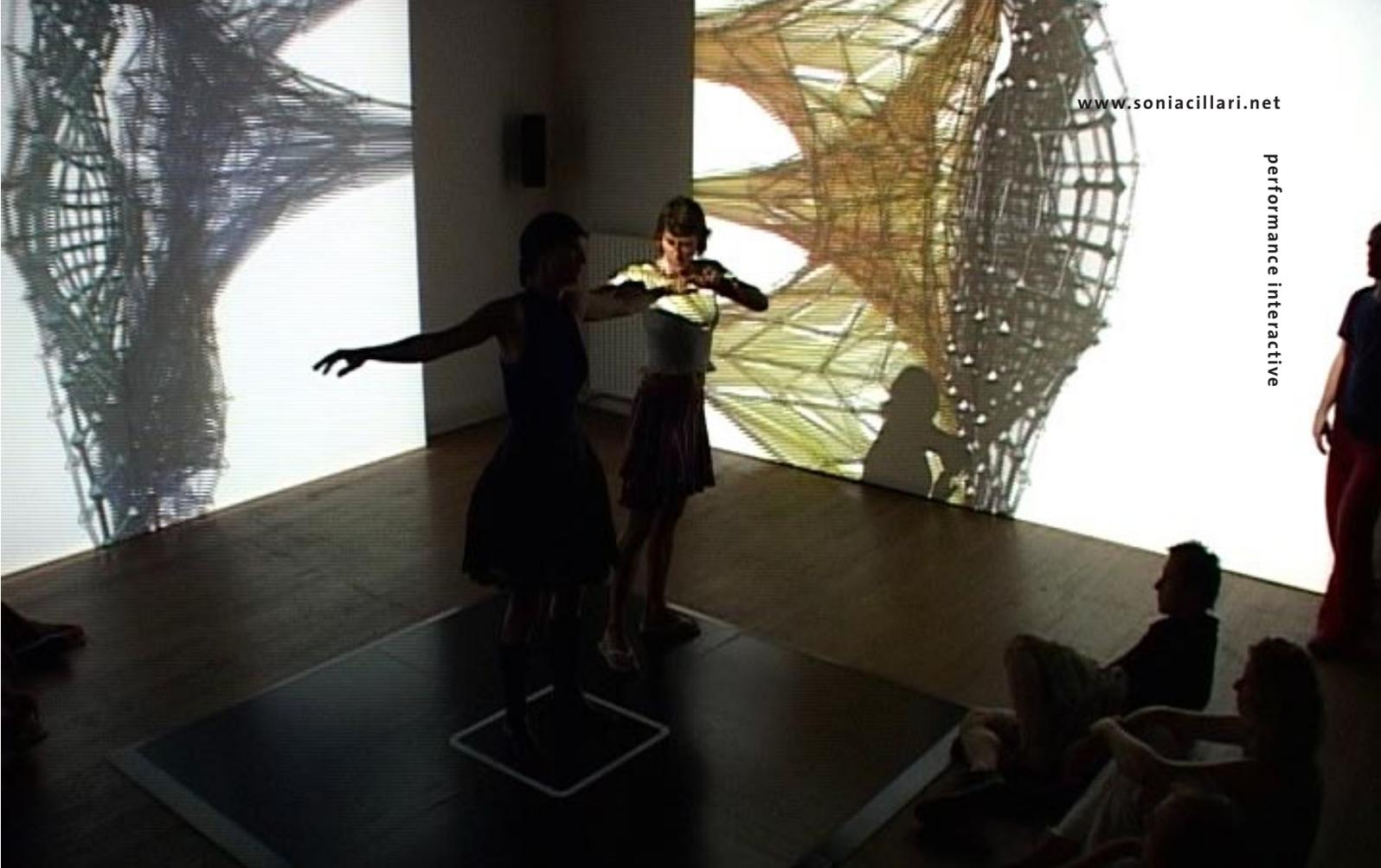
Concrètement, *Selfworld* est une plateforme de diffusion, de discussion, de rencontre et de découverte de la scène contemporaine pour les internautes. Pour les artistes, et autres personnes intéressées, *Selfworld* est un outil efficace et simple d'utilisation lui permettant de diffuser en temps réel un flux audiovisuel sur le web, de gérer des archives et de communiquer.

I V A N C H A B A N A U D

Artiste pluridisciplinaire : sculpteur, peintre, architecte de mondes virtuels et réseaux, vidéaste, net-artiste. Travaillant actuellement principalement dans le monde du spectacle vivant, il participe à la conception et la réalisation de nombreux dispositifs mêlant arts plastiques, arts numériques et spectacle vivant.

G U I L L A U M E D O B B E L S

Webdesigner, graphiste, développeur logiciel, administrateur système, pendant cinq ans au CICV Pierre Schaeffer et depuis trois ans à [ars]numerica, il beigne dans les arts numériques et se sent comme un poisson dans l'eau avec les systèmes multimédias en réseaux.



Se Mi Sei Vicino

Sonia Cillari

La performance interactive *Se Mi Sei Vicino* (*Si vous êtes près de moi*) est une recherche pratique sur l'interaction entre le corps et l'environnement et la possibilité d'utiliser « le corps en tant qu'interface ». L'idée de mesurer les rencontres humaines a constitué le principal point de départ, les participants prenant conscience que les frontières du moi peuvent s'étendre au-delà de la peau.

Un élément central de l'oeuvre est un sol à capteurs sur lequel se tient un acteur et qui fonctionne comme une antenne humaine ; lorsqu'il se rapproche ou est touché par des membres du public, les mouvements corporels sont enregistrés en tant qu'activité électromagnétique. De larges projections montrant des organismes algorithmiques en temps réel connectés à des compositions audio entourent le sol et changent de forme en fonction des fluctuations dans le champ électromagnétique. La distance relative entre les corps détermine ce qui doit être vu et entendu. *Se Mi Sei Vicino* doit être considéré en rapport à la tradition de l'art de la performance et de l'installation, qui problématise la distinction entre acteurs actifs et spectateurs passifs. Le fait que l'on demande au public un engagement corporel total qui comprend le mouvement, la proximité et le toucher, en plus de la vue et de l'écoute, rend floues les frontières entre passivité et activité ; tout le monde devient un acteur potentiel.

S O N I A C I L L A R I

Artiste et architecte médiatique italienne, Sonia Cillari vit et travaille à Amsterdam. Son oeuvre implique la création de mécanismes sensoriels et perceptuels dans des environnements en immersion et augmentés. Son investigation artistique examine la manière dont les motifs de la conscience, de la perception et de l'identité émergent dans de tels environnements. Artiste en résidence au V2 Institut pour les Médias instables (Rotterdam 2004), Rijksakademie van beeldende kunsten (Amsterdam 2004-2005), STEIM Studio de Musique Electro-Instrumentale et l'Institut des Arts Médiatiques Montevideo/ Time Based Arts (Amsterdam 2006). L'année dernière, Sonia Cillari s'est particulièrement intéressée à un domaine de recherche traitant du « corps en tant qu'interface », l'intersection de l'architecture et de l'art de la performance. A obtenu la mention honorable au Prix Ars Electronica Interactive Art Linz (Autriche, 2007) et au VIDA g.o. Art & Artificial Life International Competition (Madrid 2006).



S-ici

Fred Périé

S-ici ? est une installation multimédia interactive autour du thème de l'identité. Elle a au départ l'apparence d'une simple projection vidéo. En fait, un dispositif capte et analyse les mouvements du public, transforme en temps réel l'image captée, la combine éventuellement avec d'autres images et en projette le résultat. Le public se met à bouger, à jouer avec sa propre image. Le processus au départ narcissique devient progressivement poétique et plastique. L'image devient autre,... fragile... éphémère : est-ce ici ? ...puis la machine s'arrête, il n'y a plus d'image !

F R E D P É R I É
Architecte et ingénieur de formation, Fred Périé s'engage pleinement dans une activité plasticienne en 2004. Il se consacre à la poésie de l'intrication, c'est dire la vie au sein de l'environnement urbain, de la politique, du paysage, en utilisant différents media : video, image générative et programmation, photographie, email art.



Unviewed

Osman Khan

Osman Khan est un artiste intéressé par l'utilisation de la technologie pour construire des objets et des expériences cristallisant la critique sociale et l'expression esthétique. Son œuvre explore certains thèmes pour observer comment la technologie construit mais aussi corrompt notre compréhension de l'identité, de la communication et de l'espace public à travers des installations participatives et des interventions sur des sites spécifiques.

O S M A N K H A N
2002-2004 Université de Californie
à Los Angeles (UCLA), Master
en Design | Arts des médias
1991-1995 Columbia University York, NY
Maîtrise en ingénierie mécanique de l'Ecole
d'Ingénierie et de Sciences Appliquées (SEAS)
Shanghai Biennale China ; ZeroOne Festival
San Jose, Musée national des Beaux-Arts
de Taiwan, Taiwan ; L.A. Louver Los Angeles
; Witte de With Centre d'Art contemporain,
Rotterdam; Ars Electronica Center Linz, O.K
Centre d'Art Contemporain Linz; SIGGRAPH
San Diego ; Beyond Media Festival Florence
; Bank Los Angeles ; Telic, Los Angeles.

9 Beet Stretch

Leif Inge

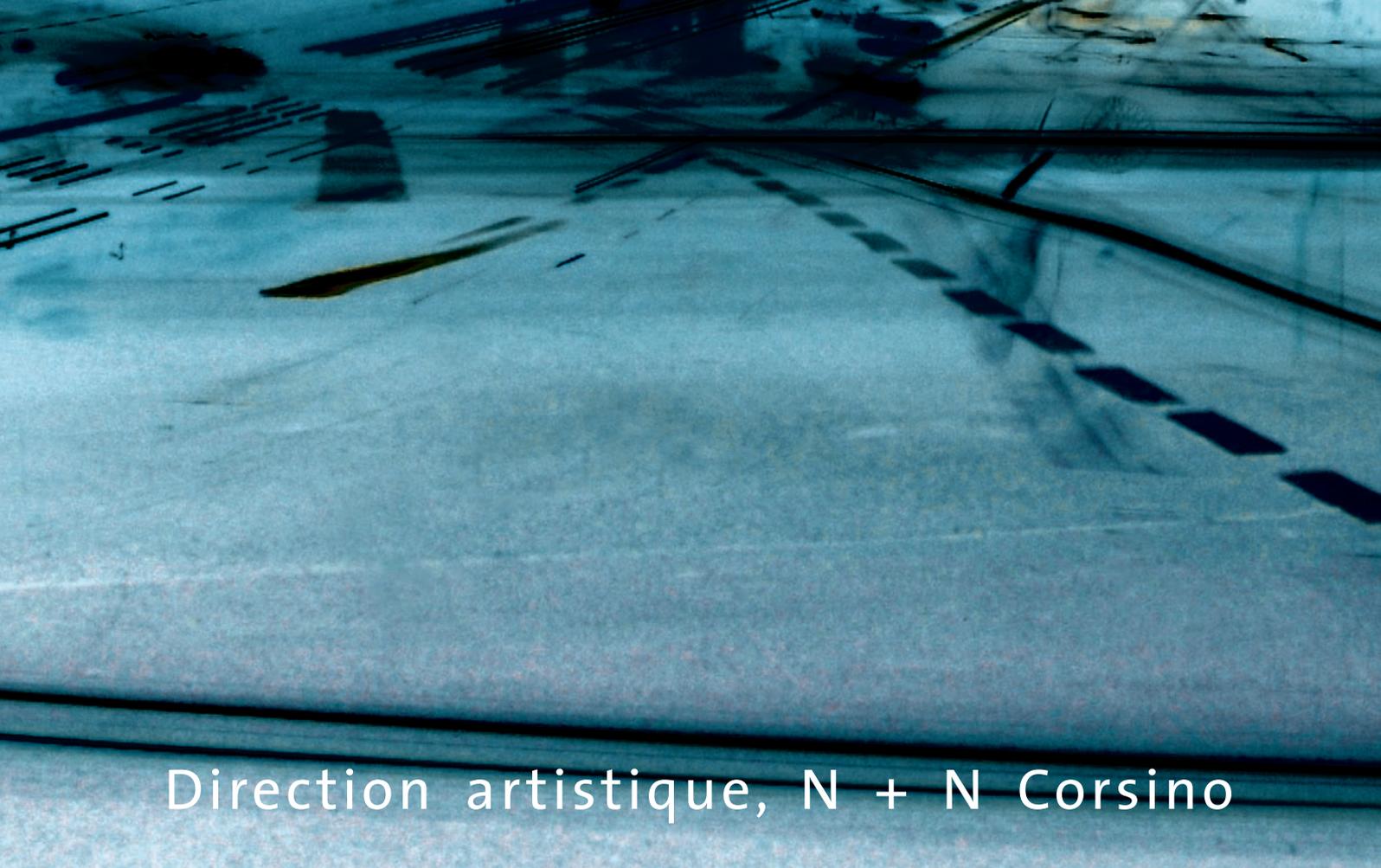
Vous croyez reconnaître ce que vous entendez mais il n'en est rien et le désir de découvrir ce qui vient ensuite et ensuite est extraordinairement puissant. Vous avez la sensation d'être à l'intérieur des sons, à l'intérieur des harmonies et par conséquent à l'intérieur de la tête de Beethoven.

L'écoute la plus profonde est toujours la plus lente. Le fait que les musiciens ralentissent invariablement le tempo quand ils sont plus âgés n'est pas une faiblesse mais souligne ce besoin d'arrêter le temps dans le but de vivre une expérience plus complète. Beethoven, à mesure qu'il devenait de plus en plus sourd, avait la réputation de diriger ses musiciens de façon incroyablement lente. Il vivait dans son propre cadre temporel, dans sa propre unité avec la musique.

9 Beet Stretch n'est pas tant une façon d'arrêter le temps mais plutôt d'aller au-delà du temps. Lorsque la symphonie devient si lente que l'auditeur ne peut plus identifier les détails mais s'immerge progressivement dans les harmonies, les consonances et les dissonances commencent à devenir cosmiques. La science nous dit que le temps n'existe pas et pourtant nous restons paradoxalement ses prisonniers. Cela signifie-t-il que la musique, qui n'est autre que l'art du temps, est notre cellule ? Ou bien le temps est-il juste, comme l'entend Einstein, relatif ? *9 Beet Stretch* défie le temps à son propre jeu. Passer quelques heures sous son emprise et l'horloge n'a plus de raison d'être. Mais sa durée demeure importante. *Los Angeles Times Mark Swed*

L E I F I N G E

né en 1970, à Bættan a étudié au NTNU (Université des Sciences et Technologies de Norvège), Académie des Beaux-Arts, Trondheim ; Université d'Helsinki, Académie des Beaux-Arts. IASPIS (Programme destiné aux artistes internationaux, Suède), Stockholm. Musée Historique, Expositions ethnographiques, Oslo ; Musée d'Art d'Orange County, Irvine • Borealis08, Bergen ; Dialogue: Klang Körper, Mozart Geburtshaus, Salzburg ; Eslöv Biennale 2007, A Hall, Eslöv ; Audiospace, Open Space, Victoria. Art.xxtension, SimpliPrivacy, Second Life ; Art.xxtension, Städtische Galerie im Leeren Beutel, Regensburg ; 10. Lange Nacht der Museen, Kulturforum Potsdamer Platz, Berlin ; John Baldessari: Musique, Bonner Kunstverein, Bonn ; Performatik 3, Kaaitheaterstudio's, Bruxelles ; The Independents, Issue Project Room, New York.



Direction artistique, N + N Corsino

Nicole Corsino et Norbert Corsino sont chorégraphes et chercheurs. Intéressés par la cinétique des corps et des paysages, ils explorent les territoires où la danse peut surgir et s'écrire afin de donner à voir comment le mouvement des corps les modifie. Ils changent d'espaces de représentation en montrant leurs fictions chorégraphiques sous la forme de films et d'installations. En particulier avec la série des sept fictions portuaires *Circumnavigation (Marseille, Vancouver, Trieste, Vigo, Rotterdam, Riga, Lisbonne)*.

Avec *211 jours après le printemps*, n + n corsino proposent une nouvelle vision de leur travail, où l'image, le son, et bientôt le texte vont se combiner en navigations sensorielles inédites. En 1996, leur création *Traversées* bénéficie d'une commande publique de l'Etat.

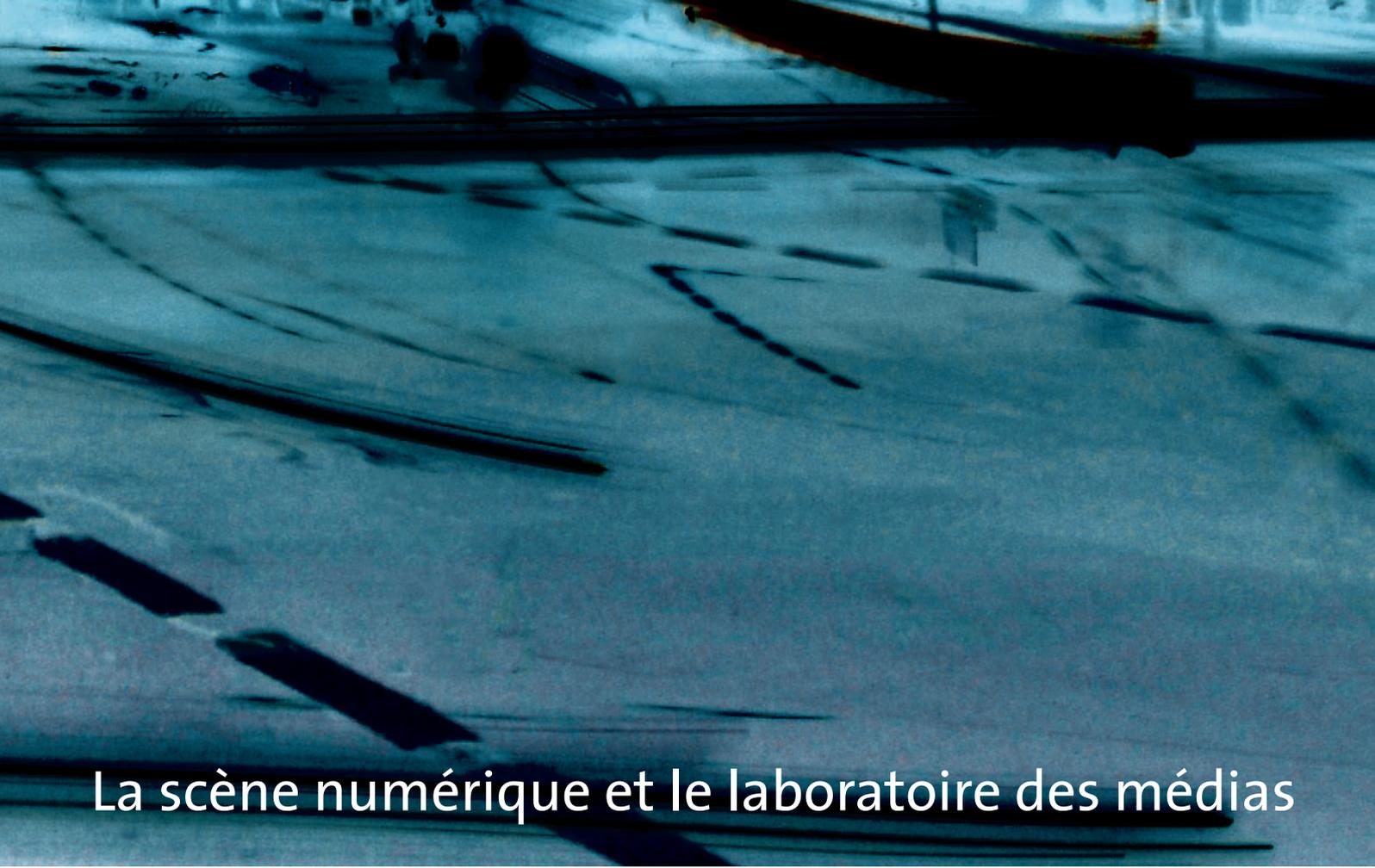
Lauréats du Prix Villa Médicis hors les murs, en 1994, pour une recherche sur le logiciel Life Forms de composition chorégraphique, n + n corsino innove encore en réalisant à Vancouver, *Totempol*, film où ils hybrident danseurs réels avec danseurs numériques. (Sélection Imagina mention spéciale Grand Prix video danse). C'est le prélude à la 3d et aux interprètes clonés de *Captives 2nd mouvement*. (Prix pixel INA Imagina Monaco, Prix de la Création Dance Screen IMZ Monaco, Prix de la Création Media Dance Festival Valencia, Mention Spéciale Visual effects Ars Electronica Linz, Mention Spéciale Il Coreografo Elettronico Naples, Prix de la Création Festival l'Immagine Leggera Palerme).

Ils nourrissent leur recherche sur les virtualités offertes à la représentation de la danse par un usage singulier des nouvelles technologies. Après *Topologies de l'instant* et le récent *Amorces intimes*, ils collaborent avec [ars]numerica, l'Ircam et l'Irisa pour créer *Seule avec loup*, navigation chorégraphique 3d interactive intégrant un nouveau système d'holographie sonore. (Wave Field Synthesis).

La recherche et le développement de ce projet sont soutenus par le RIAM (réseau pour la Recherche et l'Innovation en Audiovisuel et Multimédia).

Ils sont invités comme créateurs et enseignants à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (2002-2003). Nicole Corsino et Norbert Corsino sont Chevaliers des Arts et des Lettres (1er janvier 2002). Ils sont artistes associés pour une durée de trois ans à [ars]numerica, centre européen pour les arts numériques.

www.nncorsino.com



La scène numérique et le laboratoire des médias

La scène numérique est un espace où les oeuvres sont assemblées et mises en situation. C'est un volume de 16m x 17m x 12m modulable de façon à s'adapter très rapidement à différentes configurations d'utilisation, proposant un équipement scénique «classique» complet comme les appareillages traditionnels lumière, son, et grill technique. Le plateau scénique propose un parc d'appareillages audio et vidéo permettant en temps réel la captation, l'encodage, le montage, les effets spéciaux et bien sûr la diffusion.

La scène numérique met également à disposition un large panel d'outils logiciels et matériels informatiques permettant de mettre en place des dispositifs multimédias interactifs. Grâce à l'accès haut débit au réseau local (1 Gbps) et surtout au réseau Internet (100 Mbps), toutes sortes de configurations peuvent être envisagées en relation avec le laboratoire des médias ou tout autre lieu distant.

Enfin, cette scène numérique possède un système de gradins amovibles lui donnant ainsi la possibilité d'improviser des diffusions et d'expérimenter certaines situations face à un public (80 personnes).

On y trouve un équipement classique de théâtre : un grill équipé de 22 perches électriques, un ensemble de rideaux de scène et cyclo fond bleu, un système de lumière graduée, un système de diffusion sonore numérique professionnelle. A cela s'ajoute : un ensemble d'écrans de projection vidéo, un ensemble de vidéo projecteurs, un système de captation image et son, une distribution de tous les flux image, son, informatique vers le laboratoire des médias.

Le laboratoire des médias est une pièce importante dans la chaîne de production. Il s'agit de mettre en réseau les différents studios de production et la scène numérique grâce à un nodal technique central. Les outils présents dans les studios du laboratoire des médias sont principalement destinés à la postproduction de matières sonores et visuelles, ou encore au développement de logiciels.

Nous pouvons dissocier deux types de studios au sein du laboratoire des médias : ceux dont l'application est définie et ceux qui sont modulables et équipés en fonction des besoins des productions. Le laboratoire des médias rassemble : un studio de montage vidéo numérique, deux studios de montage virtuel, un studio de compositing vidéo, un studio image de synthèse, un studio de création, et postproduction sonore, une cabine d'enregistrement sonore, un studio dédié au design, au développement logiciel multimédia, réseau et temps réel.

Inauguration le 13 décembre 2007 à 18h30
Du 14 décembre au 22 décembre, de 14h à 20h

Contacts

Attachée de Presse

Sandrine Décembre, sandrine.decembre@wanadoo.fr
Tel. 06 07 14 58 19

Direction de la communication

Florence Bourquin, florence.bourquin@agglo-montbeliard.fr
Tel. 03 81 31 86 85

Communication

Adeline Coquet, adeline.coquet@agglo-montbeliard.fr
Tel. 03 81 31 89 61

Relations Presse

Marlène Giroudon, marlene.giroudon@agglo-montbeliard.fr
Tel. 03 81 31 26 88



www.ars-numerica.net

