

Contact presse :
Emile Abinal
Tél. : 01 43 66 82 52
presse@festival-emergences.info

www.festival-emergences.info

21 sept
03 oct
2004

Dans le cadre de Vilette Numérique

FESTIVAL Vilette MERGENCES #2

le rendez-vous des
nouveaux lieux culturels
et des acteurs des arts
numériques en Ile-de-France

Maison de la Vilette
Cité des sciences et de l'industrie
Glaz'art



dédale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

23 rue olivier métra | 75020 paris | tél. : +33 (0)1 43 66 82 52 | fax : +33 (0)1 43 66 06 80
<http://www.dedale.info> | mail : contact@dedale.info

dedale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias



- [2] > >> Présentation Dédale
- [3] > >> Présentation générale Emergences #2
- [5] > >> La programmation d'Emergences #2
- [12] > >> Présentation détaillée des œuvres
- [34] > >> Communiqué de presse - festival Emergences #2
- [36] > >> Communiqué de presse - Marcel.li Antunez Roca
- [38] > >> Communiqué de presse - Territoires Numériques
- [40] > >> Communiqué de presse - Réseaux Numériques
- [44] > >> Informations complémentaires
- [45] > >> Partenaires

Presse :

Emile Abinal / 01 43 66 82 52
presse@festival-emergences.info

**Programme
et informations :**

Dédale / 01 43 66 82 52
www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

>>> Présentation Dédale



Dédale est une plateforme de réflexion et de production sur les nouvelles formes artistiques et les nouveaux médias.

Elle crée des passerelles et favorise les relations internationales entre les spécialistes des nouvelles technologies, les artistes, les opérateurs culturels, les institutions, les industries culturelles, les sociétés de production audiovisuelle et multimédia, le secteur de la recherche et les réseaux universitaires.

Ses activités s'articulent autour de plusieurs axes :

- un **centre de ressources** et un **observatoire européen** sur les nouveaux médias et les nouvelles formes artistiques,
- le **D-lab**, dispositif de production et d'accompagnement de projets artistiques innovants et programme de résidences en France et à l'international,
- l'organisation de **workshops** et **rencontres** à destination des artistes et des opérateurs culturels comme du grand public,
- la **promotion** et la **diffusion** de ces projets culturels et artistiques, notamment par le biais du festival **Emergences**.

Dédale est soutenue par la Commission européenne, le Ministère de la culture et de la communication, le Ministère de la jeunesse de l'éducation nationale et de la recherche (DRRT Ile-de-France, la Région Ile-de-France et la Ville de Paris.

>>> Présentation générale festival Emergences

Emergences est une manifestation proposée par l'association Dédale, qui réunit les nouveaux lieux culturels, les collectifs artistiques, les laboratoires de recherche et les acteurs du multimédia franciliens pour proposer un panorama de la jeune création numérique.

Le programme s'articule autour de spectacles, soirées, installations, performances, rencontres et chantiers.

Ce festival annuel prend tous les 2 ans le nom de Vilette Emergences comme volet régional de la Biennale Vilette Numérique.

Sa vocation est de faire le lien avec le territoire et les acteurs locaux et internationaux. Il marque l'aboutissement d'un travail de développement culturel mené tout au long de l'année (création, résidences, ateliers, accompagnement de projets ...)

Pour cette seconde édition, Emergences sort des frontières de la Maison de la Vilette pour rayonner jusqu'à Glaz'art et la Cité des sciences et de l'industrie et propose trois axes forts :

En introduction du festival, **Mondo Antunez** réunit autour du spectacle *PoI*, plusieurs installations clés de l'œuvre de Marcel.li Antunez Roca témoignant ainsi de la richesse et de la diversité de son univers artistique hors du commun.

La thématique de la folie introduite avec *Mondo Antunez* se déclinera tout au long de cette seconde édition avec une programmation, à la Maison de la Vilette, d'installations, de spectacles, de concerts, de performances et autres formes courtes qui entraîneront le public vers un univers étrange, insolite, psychédélique.

Le volet **Territoires Numériques** développe une programmation artistique dans l'espace public. Au gré de déambulations sur le parc de la Vilette et dans la ville, les visiteurs découvrent des œuvres *in situ*, en relation avec l'environnement urbain et architectural.

Cette volonté d'Emergences de s'ouvrir sur de nouveaux territoires s'exprime également dans le volet **Réseaux Numériques** qui propose, en simultané avec les festivals d'arts numériques L'Ososphère à la Laiterie à Strasbourg et Arborescence à Aix-en-provence, une programmation de performances et d'installations en réseau.

> Mondo Antunez

21, 22, 23 septembre / Maison de la Vilette 20h30 (spectacle : 21h30)

> Territoires Numériques

- Parcours numérique – Hall et parvis de la Cité des Sciences et de l'Industrie, du 21 septembre au 3 octobre
- Incursion / Excursion (sous réserve) : Performances et installations éphémères dans le nord-est parisien
- Rencontre Archiforum - 27 septembre, de 14h30 à 17h30

> Spectacles et Soirées

Maison de la Villette

24, 25 septembre et 1^{er} octobre de 19h30 à 01h
2 octobre de 19h30 à 06h30

Glaz'art

29 septembre 20h30 à 02h00
et aussi : 22 septembre 20h00 à 02h00

> Installations / Maison de la Villette

Du 21 septembre au 3 octobre.

Visite en journée pendant les rencontres et chantiers, et pendant les soirées Emergences.

> Rencontres / Maison de la Villette

- *Création numérique, les nouvelles écritures scéniques* / 22 septembre - 10h30-17h30
- *Archiforum : architecture, design et interventions artistiques dans l'espace urbain* / 27 septembre – 14h30-17h30
- *Ateliers ARCADI Nouvelles formes artistiques & nouveaux médias, permanence artistique & travail de territoire* / 1^{er} octobre – 10h30-17h30
- *Performances artistiques en réseau – historique, actualité & devenir* / 2 octobre – 14h30-17h30

> Chantiers artistiques / Maison de la Villette

- présentation de projets, maquettes, étapes de travail
26 septembre et 3 octobre / 14h30-19h
- présentation des projets soutenus par le fonds régional ACME
1^{er} octobre / 14h-17h30

> Un bar et un centre de ressources accessibles pendant les soirées et les week-ends

>>> La programmation d'Emergences

>>> Les installations

>> Les installations à la Maison de la Villette

Accessibles en journée lors des rencontres et chantiers et en soirée lors des spectacles.
Entrée libre en journée / Entrée payante en soirée (10 € / 8 €).

Au cœur d'un labyrinthe d'installations insolites, le spectateur déambule et se perd dans un dispositif de portes, certaines closes, d'autres ouvrant sur des créations multimédias chimériques et ludiques...
A lui de retrouver son chemin...

Teatro Antunez / dispositifs interactifs décalés

Marcel.li Antunez Roca / *Requiem, Alfabeto, Human Machine*.

Le pavillon des curiosités technologiques

Grégory Chatonsky / *Se toucher toi* ; Etienne Rey / *Dirigeable* ; Sabrina Montiel-Soto / *Il faudra descendre vers le haut* ; Lynn Pook / *A fleur de peau*.

Les jeux et attractions multimédias

Tilman Reiff et Volker Morawe / *Painstation* ; Anne Vauclair / *Juke-Box*.

Twilight Zone

Collectif fluctuant ESP, Eléonore Hellio et Jacques Fivel / *Bureau Slow-Scan dans l'Eternal Network* ;
Thomas Lucas & Jean-Baptiste Bayle / *Streamwars* ; Emergences et Ososphère / *Vis-à-vis*.

>>> Les soirées

Les soirées à la Maison de la Villette

21, 22, 23, 24, 25 septembre
1^{er} et 2 octobre

A l'occasion d'Emergences, un vent de folie souffle sur la Maison de la Villette...
Elle devient le théâtre d'expérimentations baroques et fantasmagoriques où les formes artistiques se mélangent. Le public, assis sur des mégalithes dorés, assiste à un spectacle surréaliste : projections, performances, concerts, formes courtes et installations tracent les contours d'un univers étrange et insolite...

Dispositif scénographique : Gaëtan Allin / S.A.GA.

21, 22 et 23 septembre : "Mondo Antunez"

En partenariat avec le festival @rt Outsiders / Maison Européenne de la Photographie.

20h30-01h00 / spectacle à 21h30

Entrée : 13 € et 10 €

En préambule de Villettes Emergences, la Maison de la Villette accueille l'opus baroque *Pol* de Marcel.li Antunez Roca qui, accompagné de ses robots *Requiem, Alfabeto* et *Human Machine*, vient planter le décor dans lequel se déroulera le festival.

24 septembre : "Folies et fantasmagories numériques"

19h30 – 01 h
 Entrée : 10 € / 8 €

Avec Cie Pos Data / *Entropie – les démoniaques dans l'art* (petite forme) ; Le Dernier Cri / *Les religions sauvages* (spectacle) ; Paul & Rico de Marseille / *Trombinoscopie de luxe* (installation interactive) ; Dans l'champ / *La crise du homard* (performance interactive).

25 septembre : "Performances sensibles"

19h30- 01h
 Entrée : 10 € / 8 €

Avec Julien Dorra / *Ex/timité Ex/primable* (installation-performance) ; No DJ / No VJ (spectacle) ; RYBN (petite forme).

1^{er} octobre : "Dispositifs audio-visuels pour expériences sensorielles"

19 h30-01h
 Entrée : 10 € / 8 €

Avec Playdoh / *Tout me parle* (spectacle-installation) ; Christophe Demarthe / *Cocoon* (concert & visuel) ; Addictive TV (concert & visuel).

2 octobre : "Nuit Blanche, Temps réel et ubiquité"

19h30-06h30
 Entrée libre

Avec VJ Milosh / *4xParis* (concert & visuel) ; Eléonore Hellio / *Bureau Slow-Scan dans l'Eternal Network* (installation interactive) ; Thomas Lucas & Jean-Baptiste Bayle / *Streamwars* ; Philippe Quesne, Atelier Vivarium Studio (petite forme) ; Nicolas Cante / *Piano Mécanik Quantatik* (concert-performance) ; Dans l'champ / *La crise du homard* (performance interactive) ; Laboiteblanche et Carl. Y / *DM NOMUSIC* (performance) ; Emergences et Ososphère / *Vis-à-vis* (installation interactive en réseau).

Pendant toute la nuit, le festival Emergences dialogue avec Les Nuits Electroniques de L'Ososphère (La Laiterie / Strasbourg) et propose des performances en réseau et l'expérimentation d'une web-radio dont les contenus sont issus en temps réel de cette double-programmation.

Les soirées à Glaz'art

29 septembre : "Dialogue numérique Paris-Marseille"

20h30 – 02h00
 Entrée : 11 €

Les festivals d'arts numériques se mélangent : Paris (Festival Emergences) rencontre Marseille (Festival Arborescence).

Pour cette soirée exceptionnelle, le centre d'Emergences se déplace à Glaz'art (concerts, performances, installations) et ouvre une fenêtre sur la Friche de la Belle de Mai à Marseille à l'occasion du festival d'arts numériques Arborescence : projets artistiques et performances en simultanées auront lieu entre Paris et Marseille, les différents événements étant retransmis en *live* dans les deux sites.

dédale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

23 rue olivier métra | 75020 paris | tél. : +33 (0)1 43 66 82 52 | fax : +33 (0)1 43 66 06 80
<http://www.dedale.info> | mail : contact@dedale.info

[6]

Première partie :

[MINO]TAURE de Pierre-Yves Berenguer.

[MINO]TAURE est un concert performance multimédia en trois actes, d'une durée totale de 1h15. Le thème transversal est la transfiguration du mythe dans le labyrinthe du métropolitain. L'objectif de l'œuvre est de transcrire l'espace citadin souterrain dans une démarche de valorisation de l'environnement urbain. Pour cela, Pierre-Yves Berenguer s'appuie sur le son, la lumière et l'image, pour offrir au public un propos poétique et engagé.

Deuxième partie :

Ars Longa & Confluences proposent une seconde partie de soirée aux allures de parcours ascensionnel, de l'expérimentation au dancefloor.

Erik Minkkinen (deco)

Erik Minkkinen développe une musique abstraite et déstructurée, empreinte de noise et d'électronica. Il est la moitié de Discom avec Lionel Fernandez avec qui il a sorti deux albums sur leur label Deco.

George Issakidis (the republic of desire)

Ancien membre des Micronauts, George Issakidis produit une musique qui réconcilie l'expérimentation et le dancefloor. Fanatique des logiciels Max/MSP et Nato, il convoque en temps réel un univers où sons et images interagissent.

DJ Stress aka Fabas (anticlockwise).

Entre performances live et mix ravageurs, cet artiste "anticlockwise" combine électronique, techno, expérimentation, acid ou breakbeat... pour un public à la fois exigeant et amoureux du dancefloor.

Informations et programme détaillé : www.glazart.com

A noter également :

Vernissage de l'exposition du Collectif Insecure Domain.

22 septembre (entrée libre)

15 septembre / 3 octobre 2004

Insecure Domain, c'est le nom donné par AtypicLab, Frédéric Sofiyana, Magu et Eaks à leur désir de partager au sein d'un collectif leur passion commune, le graphisme. Dans le cadre du festival Emergences, le collectif propose des œuvres originales sur différents supports : vidéo, web, print, photos, installations, musique ...

Warm-up Atypeaks (dj/vj)

Figure C de Jérôme et Jean-François Blanquet (performance visuelle et sonore)

Adaptation du spectacle réalisé pour les nuits secrètes d'Aulnoy Aimerie par Atypeaks

Rétrospective BD4D Paris par Praktica Design

Images et sons du vernissage retransmis en direct par radio WNE (Warum Net Experience, radio web).

Man, Ro3, Phagz

23 septembre / 20h30-2h00

Entrée payante 11 €

Man propose sa dernière création scénique : *Helping Hands*, un spectacle multimédia interactif dans lequel les séquences visuelles (vidéo, super 8, diapos...) sont conçues comme de véritables extensions des instruments de musique et sont auto-générées par les variations climatiques du concert. *Helping Hands* est une dérive poétique en territoire musical libre, doublée d'un questionnement satirique autour du pouvoir de l'image et des technologies de l'information dans notre société. Man partagera cette soirée de concerts avec Ro3, musicien électronique, sculpteur du

matériau brut du son afin d'en extraire la pulsation, l'émotion et les multiples couleurs. Phagz, bidouilleur électronique inspiré et énergique, compagnon de longue date de Ro3, avec ses micro-sonorités foisonnantes, ouvrira une fois de plus des univers insoupçonnés au cœur des machines. Tous issus du même giron, ces artistes confirmeront la vivacité et la créativité de la scène électronique nantaise.

Bell

25 septembre / 23h00-06h00
 Entrée payante 11€

La première partie de la soirée est assurée par Bell, un des duos de musique électronique les plus en vue du moment depuis leur "Seven Types of Six" paru en juillet dernier chez Soul Jazz Records. Bell, duo londonien, mélange electro-funk et techno-minimale.

>>> Territoires Numériques

À l'heure où les nouvelles technologies multiplient les possibilités d'interventions artistiques dans l'espace public, le festival Emergences interroge ces nouvelles pratiques inscrites dans les territoires urbains. Territoires Numériques est la première expérimentation publique d'un programme de recherche mis en place par l'association Dédale sur l'introduction des nouveaux médias dans la ville, à travers les champs de l'architecture, du design et des arts de la rue.

Il est composé d'un parcours numérique sur le parvis et dans le hall de la Cité des Sciences et de l'Industrie, et d'une programmation artistique dans l'espace urbain (nord-est parisien) : installations éphémères, performances, interventions de rue ...

Territoires Numériques est développé en partenariat avec la Cité des Sciences et de l'Industrie et l'Atelier AWP.

> Les installations à la Cité des Sciences et de l'Industrie (hall et parvis)

Accessible en journée (se reporter aux horaires d'ouverture de la CSI)
 Entrée libre

Avec *Le mur d'Alice* / Luc Martinez (sous réserve) ; *Le panneau du temps qui passe* / Vincent Lévy (sous réserve) ; *Micro-Blindé* / Julien Saglio (sous réserve) ; *3 minutes²* / Electronic Shadow ; *Mirror Space* / HeHe ; *NOEMI & Image-Mouvement* / Music2Eye, et à la Cyber-base : *Digi-Cabane* / Olga Kisseleva et Vincent Tordjman, *Bandonéon* / Xavier Boissarie et Roland Cahen, *Mu Herbie* / Catherine Nyeki, *Xpose* / B2Fays.

> Incursion / Excursion (sous réserve)

En partenariat avec l'atelier AWP.

L'entrée des soirées à la Maison de la Villette permet de participer à cette manifestation.

Cette expérience prend la forme d'une programmation éphémère dans le nord-est parisien. Ce projet a pour but de faire redécouvrir au public l'espace urbain par l'intermédiaire de la création artistique, d'interroger la notion de mobilité, de problématiser le rapport à la ville. Dans la densité de ce réseau urbain, c'est le déplacement qui fera l'unité du territoire.

> Archiforum (voir Recontres)

27 septembre / 14h30-17h30

Cette journée de rencontre sera l'occasion de présenter le programme *Territoires Numériques*, en présence des artistes.

La Révolution a eu lieu à New-York / Grégory Chatonsky (sous réserve)

27 septembre 20h30 / Foyer Soundiata

En présentant son installation, inspiré d'un roman d'Alain Robbe-Grillet, *La Révolution a eu lieu à New-York*, à proximité d'un foyer de travailleurs, Grégory Chatonsky propose un face-à-face inattendu entre les événements du 11 septembre 2001 et cet espace d'accueil, qui marquent chacun à leur manière les relations Nord/Sud.

>>> Les rencontres

22 et 27 septembre, 1^{er} et 2 octobre

"Création numérique, les nouvelles écritures scéniques - Texte / Dramaturgie / Ecriture"

Mercredi 22 septembre

10h30 à 17h30

Entrée libre

Avec le soutien de la DMDTS et du DICRÉAM / Ministère de la culture et de la communication
 Ce nouveau rendez-vous du programme "Création numérique, les nouvelles écritures scéniques" initié par Dédale et Anomos en 2003, analyse la question du renouvellement des dramaturgies lié à l'essor des technologies numériques. Elle tentera de répondre à cette double interrogation : comment les nouvelles écritures scéniques bouleversent-elles les codes de la dramaturgie et incitent-elles à l'utilisation de nouveaux outils ? En quoi les nouvelles technologies permettent-elles de créer de nouvelles dramaturgies ?



Avec : Patrick Bouvet, Dominik Barbier, Jean-Marc Musial, Joël Crasmenil, Marcel.li Antunez Roca, Franck Bauchard (DMDTS)...

En clôture de cette journée d'analyse et de débats :

Transpermia / Marcel.li Antunez Roca

Transpermia est une hybridation entre vidéo performance, concert et conférence. Equipé d'un *Dresskeleton*, l'artiste propose un voyage interstellaire dans son univers artistique... Il présente notamment le projet "Dédale", développé à la Cité des Etoiles en Russie, qui lui a permis d'expérimenter des micro-performances en gravité zéro lors de vols paraboliques.

"Archiforum : architecture, design et interventions artistiques dans l'espace public"

Lundi 27 septembre

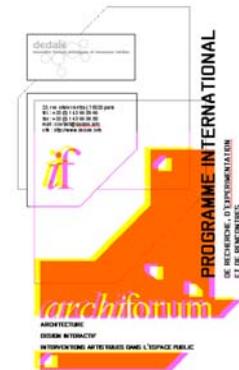
14h30 à 17h30

Entrée libre

Avec le soutien de la DAPA / Ministère de la culture et de la communication

Dans le cadre de "Territoires Numériques", cette rencontre pose la question de l'urbanisme, de l'architecture et du design dans leur rapport aux nouvelles technologies, et présente des projets en lien avec cette problématique.

A l'occasion du lancement du programme Euromiles aura lieu une présentation de ce projet de politique communautaire d'aménagement du territoire autoroutier des pays de l'Union. En présence du commissaire européen délégué à l'Euromiles (sous réserve).



Avec : Mark Etc, Marc Armengaud (AWP), Helen Evans (HeHe), Luc Martinez, Boris Nordmann, Julien Chopin et Nicola Delon (Encore Heureux), Komplex Kapharnaüm, Yvette Masson (DAPA), Dominique Aris (DAPA), Jérôme Masurel (EASA), Stéphane Juguet...

Ateliers ARCADl

(Établissement public de coopération culturelle en faveur des arts de la scène et de l'image en Ile-de-France)

Vendredi 1^{er} octobre

Entrée libre

10h30-12h30 - Table ronde : "Nouvelles formes artistiques et nouveaux médias, permanence artistique & travail de territoire" : Francis Parry, Vice-Président de la Région Ile-de-France chargé de la culture et des nouvelles technologies (sous réserve), Jean-Claude Pompougnac, Directeur de ARCADl, le Studio de sculpture sociale, le collectif Mu ...

14h-17h30 - Chantiers : "La continuation du cinéma par d'autres moyens" : présentation de projets artistiques issus du fonds ACME (Aide à la création multimédia expérimentale) géré par Arcadi : *Obras* / Hendrick Dusollier, *The Man Next Door* / Chris Shepherd, *Visiosonor* / collectif eMovie.

La performance *Dans l'œil du pilote* du collectif Addictive TV clôturera la journée.

Visioconférence : "Performances artistiques en réseau - historique, actualité & devenir"

Samedi 2 octobre

14h30 à 17h30

Entrée libre

>>>> Performances en réseau / téléprésence / art télécommunicationnel / espace de travail collaboratif en réseau / interaction à distance / culture télématique

Projet porté par Anne Roquigny

Coproduit par Emergences et les Nuits Electroniques de l'Ososphère, cette conférence en simultané depuis La Laiterie (Strasbourg) et la Maison de La Villette permettra de faire un point sur la question de la performance artistique en réseau :

- Historique / panorama international des projets / prospective
- Présentation de projets artistiques depuis Paris et Strasbourg

Modératrices : Anne Roquigny à Paris et Laurence Rilly à Strasbourg

Intervenants : à Paris : MariaX, Véronique Godé, Olivier Auber, Atau Tanaka, CarlY / à Strasbourg :
Eléonore Hellio, Pierre Belouin, Laboiteblanche, Olivier Lelong ...

Et des rendez-vous en ligne depuis des centres et des festivals d'arts numériques internationaux :
à Montréal (SAT) : Luc Martinez, Gregory Chatonsky, Pierre Bongiovanni / à Rotterdam (V2) : Steven
Kovats / A New-York (Festival Spectropolis) : Isabelle Arvers/ A Maribor (Kibla) : Davide Grassi, Igor
Stromajer

A l'issue de la rencontre, est prévue une session du *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber :

Générateur Poïétique / Olivier Auber

<http://poietic-generator.net/>

Dispositif expérimental [et non-commercial] permettant à un grand nombre de personnes de participer
à la création collective en temps réel d'une image en perpétuelle évolution. Les expériences prennent
la forme de courtes sessions annoncées à l'avance de manière à rassembler au même instant le plus
de participants possible.

»» Les chantiers

26 septembre, 1^{er} et 3 octobre

14h30 à 19h

Entrée libre

A destination du public et des professionnels, artistes et collectifs artistiques viennent présenter et
expliquer leurs projets en cours de création dans les friches et structures culturelles d'Ile-de-France :
environnements immersifs interactifs, dispositifs numériques temps réel, design interactif et
architecture virtuelle, capteurs et systèmes d'interaction à distance, net art, réalité virtuelle appliquée à
la performance et au spectacle vivant...

Avec : *Ogre* / Thierry Poquet, *Random access memory* / Julie Morel (présenté par Alexis Amen /
PiLoTi), *Aya* / Keiko Courdi, *Espèces menacées* / Plokker, *Herz* / Cie Nö, *Faustus First* / Eric Vautrin –
Cie Après Villenoise ?, *Spheraléas* / Grégory Lasserre, *Le Bulb* / Pixel 13 ...

>>> Présentation détaillée des œuvres

>>> Installations à la Maison de la Villette

> *Teatro Antunez / dispositifs interactifs décalés*

Alfabeto / Marcel.li Antunez Roca

www.marceliantunez.com

Pensée pour un seul utilisateur, l'installation est composée d'une colonne de bois à huit faces posée sur une estrade et munie d'une série de capteurs tactiles. Lorsque le spectateur s'en rapproche, la touche ou l'enlace, des échantillons vocaux se propagent dans l'espace. Onomatopées sans aucune signification, ces sons génèrent diverses émotions : désespoir, angoisse, plaisir, joie... Cette installation appelle une autre forme d'être, propose une nouvelle dimension de notre état d'être. L'objectif est de faire du spectateur un récepteur actif face au dispositif.

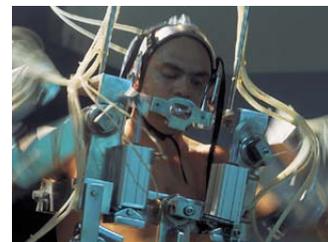


Requiem / Marcel.li Antunez Roca

www.marceliantunez.com

Requiem est un exosquelette fabriqué avec des planches polies d'aluminium et d'acier inoxydable. Mobile grâce à un jeu de pistons pneumatiques, cette prothèse actionne les genoux, les muscles, les hanches, les coudes, les mâchoires et les mains et permet la rotation au corps.

Requiem agit comme une véritable prothèse du corps entier et maintient l'apparence de la vie par de simples mouvements mécaniques. Cet effet est renforcé par la programmation de différents comportements : le salut, la danse et autre geste trompent l'utilisateur dans cette impression d'immobilité. *Requiem* atteint le point où le corps/cadavre devient l'accessoire, et la machine l'unique génératrice de vie.



Human Machine / Marcel.li Antunez Roca

www.marceliantunez.com

Human Machine est une installation multimédia interactive réalisée à partir du sixième épisode homonyme de la série *Afalud* créée pour Internet (www.marceliantunez.com). Il s'agit, tout comme cette dernière, d'un jeu de hasard. L'installation est composée de deux éléments : un cylindre de métal, sorte de joystick qui permet de lancer le jeu, et un écran sur lequel il est projeté.



> Le pavillon des curiosités technologiques

Se toucher toi / Grégory Chatonsky

www.incident.net/users/gregory/

Un paysage projeté. La ville au loin. On écoute des bruissements, la nature ; on attend. Une console devant l'écran, dessus une souris. Quand on s'en saisit, la main d'un homme apparaît à gauche, celle d'une femme à droite. En déplaçant la souris, les deux mains se rapprochent, se caressent, s'étreignent, se repoussent, se frôlent, au gré des mouvements de l'interface. Parfois elles reprennent leurs autonomies et se touchent "toutes seules". Le spectateur entend les voix de l'homme et de la femme. Un dialogue, désynchronisé, fragmentaire, aléatoire, sur le contact, l'autre, voir, toucher, être vu, être touché. En cliquant, le spectateur déclenche un autre paysage, mais les mêmes mains, voyageant indéfiniment d'espace en espace.



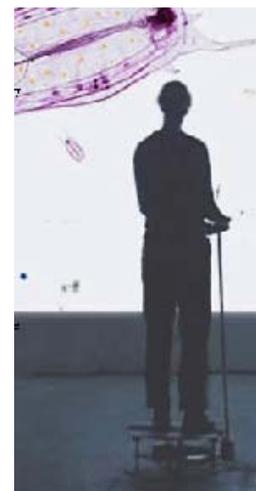
Sur Internet, un double de l'installation est accessible. La même interactivité. Cette dernière est le lien entre l'espace physique et l'espace virtuel : lorsque quelqu'un agit sur l'un des deux espaces, il agit également, sans le savoir au premier abord, sur l'autre espace. Cette autonomie est la zone de contact, l'épiderme, la limite entre Internet et l'espace.

Une production du Fresnoy – Studio national des arts contemporains

Dirigeable / Etienne Rey

www.dirigeable.org

Dirigeable, est une invitation au voyage, une immersion dans un milieu de créatures artificielles. Les espaces qui le composent sont construits sur le modèle d'un milieu d'eau de mer, à une échelle oscillant entre le micron et le millimètre. Ces créatures numériques, douées d'intelligence, se regroupent et génèrent des sonorités organisées, sortes de langages sonores. L'histoire se construit devant nous. Elle est le fruit d'une multitude d'événements qui génèrent une écriture permanente et évolutive. L'intelligence artificielle permet de mettre en place des interactions non linéaires, issues de la rencontre des individus en fonction de leurs identités respectives et des actions qui découlent de leurs échanges. Une société simple se constitue de groupes s'échangeant des sons-langages, reflets de leurs relations. Le public, interacteur, voyage dans cette espace virtuel grâce au mouvement qu'il produit sur un surf interactif.



A fleur de peau / Lynn Pook

Lynn Pook s'est penchée sur la dimension tactile de la diffusion des sons et des bruits pour développer un dispositif sonore insolite pour "curieux solitaire". "Curieux", car tout le monde l'est ou presque, et "solitaire" car il n'y aura qu'une personne à la fois qui pourra goûter cette expérience audio-tactile. Ici, on laisse ses yeux au vestiaire afin que les oreilles sentent et que la peau entende ou peut-être l'inverse !

Seize petits haut-parleurs sont fixés par l'artiste sur les spectateurs afin qu'ils soient pendant 10 minutes chatouillés, caressés, tripotés et palpés par des sons sinusoïdaux, en dents-de-scie et en créneaux qui, dans un arrangement pour seize pistes, sillonnent la surface du corps et s'immiscent dans les os pour rejoindre par voies internes les oreilles.



Il faudra descendre vers le haut / Sabrina Montiel-Soto

L'idée générale de cette œuvre est d'exprimer un sentiment de vertige et d'angoisse dans une situation d'enfermement, au sens strict (emprisonnement physique) et métaphorique (enfermement dans une pensée...).

Les spectateurs sont équipés de lunettes anaglyphes (rouge et cyan), qui permet la vision tridimensionnelle. Ils sont invités à regarder deux vidéos : l'une est projetée en contrebas d'un escalier, et figure une jeune femme escaladant une structure métallique, l'autre, diffusée sur un écran LCD au dessus des spectateurs, représente un papillon s'envolant. La vision stéréoscopique fausse la perception des distances, créant des effets de jaillissement ou enfonçant la profondeur de champ. De cette manière, elle coupe de manière assez radicale le spectateur de l'espace dans lequel il est habitué à évoluer et tend à la paralyser. L'objectif de cette œuvre est de plonger le spectateur dans une vision fascinée, déstabilisante.

Une production du Fresnoy – Studio national des arts contemporains



> Les jeux et attractions multimédias

Painstation / Tilman Reiff et Volker Morawe

www.painstation.de

Painstation est une installation qui interroge les limites de la virtualité. En questionnant ce que peuvent être les degrés d'implication dans un jeu et les fondements du principe de compétitivité, cette machine oppose la détermination dans la victoire à la terreur de la défaite.

Painstation se présente sous la forme d'un coffre contenant un jeu d'arcade. Les deux joueurs se font face. Le duel a pour base le jeu Pong, célèbre jeu de tennis du temps des premières consoles. Les instructions sont simples : la main droite du joueur utilise un pad qui contrôle sa raquette. La main gauche doit être posée sur le P.E.U. (Pain Execution Unit, unité d'exécution de la douleur), et ainsi créer un circuit électrique avec la machine. Alors que la raquette ne se déplace que verticalement, la balle doit être renvoyée dans la direction de l'adversaire. Si un joueur manque la balle, il reçoit une décharge électrique. Les échecs provoquent ainsi une angoisse croissante. L'intensité de la décharge dépend du P.I.S. (Pain Inflictor Symbol – symbole infligeant la douleur) que la balle perdue heurte : chaleur, coup de fouet électrique ou véritable choc, tous d'une durée et d'une intensité différente. Si un des participant retire sa main du P.E.U., il perd.



Juke Box / Anne Vauclair

Le juke-box est une maison d'édition multimédia qui utilise le réseau comme moyen de distribution des œuvres. La maison d'édition est représentée par des juke-box dispersés dans des lieux divers comme le centre d'art ou l'hôpital en passant par la librairie et le musée. Le juke-box est capable de stocker des œuvres dans un disque dur placé à l'intérieur et relié au réseau. Une interface web permet à chaque propriétaire de gérer son juke-box à distance et de choisir les œuvres qu'il désire mettre à la disposition de son public. Quant à l'utilisateur, il se sert de l'interface habituelle du juke-box pour sélectionner l'œuvre qu'il désire voir. La lecture de la vidéo se fait sur un support externe au juke-box : un vidéo projecteur, un moniteur vidéo ou un téléviseur. Le juke-box peut aussi servir de radio, de borne d'informations de "cadre" pour la diffusion des œuvres plastiques.

La pertinence de ce projet réside dans la politique éditoriale sur laquelle il s'appuie : elle favorise l'échange d'œuvres peu ou mal connues et surtout mal distribuées ; elle favorise l'échange entre écoles, festivals.



> Twilight Zone

Streamwars / Thomas Lucas et Jean-Baptiste Bayle

STREAMWARS (le jeu s'appelle Streamwars) est un jeu 3D en réseau entre La Laiterie à Strasbourg, la Maison de la Villette à Paris et La Friche de la Belle de Mai à Marseille, qui se déroule dans le cadre d'un univers virtuel élaboré à partir de la modélisation de ces 3 lieux.

Depuis des accès sur les sites ou via Internet, chaque joueur est invité à choisir un avatar pour naviguer dans un environnement de jeu détourné, d'architectures samplées vectorisées, et informatisées, parasitées et traversées par des flux d'informations chaotiques. Irc, streaming, fil de syndication, robots de recherche texturent le monde d'une masse de données brutes.

PIRATES et CORSAIRES affrontent les ayants droits de l'industrie musicale dans la grande bataille du copyright. La guerre est déclarée et l'espace public privatisé sert de champ de bataille.

Choisissez votre camp, vous devrez de node en node survivre aux nombreux pièges.

- Vous êtes un pirate du Cyber-Espace, et réfugié dans des zones d'ombres du réseau, vous vous battez contre les armées d'avocats des lobbys qui menacent de tout confisquer, pour préserver les biens communs planétaires.

- La propriété intellectuelle et le droit d'auteur sont en danger. À vous de déjouer les ruses des internautes désobéissants. Anéantissez les réseaux p2p grâce à vos soutiens influents et soyez le sauveur de la création artistique et le parrain de l'éthique sur le réseau.

Observation des réseaux, analyse et filtrage du trafic, surveillance des mots-clés, déconnexion des contrevenants, trousseau d'encryptage, imposture, Spam, virus, le rapport de force ne laisse que peu de chance à l'utilisateur néophyte ou simple consommateur.

Les publics des 3 manifestations - Ososphère, Emergences & Arborescence - sont appelés à entrer dans cet univers virtuel et à y évoluer ; ils s'y croiseront et y croiseront également un certain nombre d'événements dont des incrustations vidéo en temps réel. Ces parcours dans cet univers virtuel sont retransmis sur grand écran dans l'espace public des manifestations, et donnent dans un clin d'oeil inversé aux acteurs de cet espace physique un point de vue sur sa représentation virtuelle.



***Bureau Slow Scan dans l'Eternal Network /* Eléonore Hélio**

Présentation du Slow-Scan et de son utilisation comme médium photographique low tech.

(système de visioconférences en images fixes, mis au point en 1980, entre L.A et N.Y)

Rejouer les premiers temps de la visioconférence sur du matériel pionnier du début des années 1980 : le tout d'un environnement vintage de l'époque. Les spectateurs peuvent se parler grâce à ces appareils manipulés par deux artistes photographes qui sauront dégager une esthétique à partir de leurs limites.



Vis-à-Vis / Les Nuits Electroniques de l'Ososphère et Emergences

Ososphère et Emergences ouvrent en commun une fenêtre audiovisuelle placée au cœur de l'événement ; depuis La Laiterie, la vue strasbourgeoise se perd en Emergences, depuis la Villette, l'œil plonge dans l'Ososphère. Entre regards miroirs, oeils en coin, vis à vis et vice versa, les publics des deux manifestations conversent les yeux dans les yeux.

>>> Territoires Numériques

> Dans le hall de la Cité des sciences et sur le parvis

Le panneau du temps qui passe / Vincent Lévy - parvis (sous réserve)

Le panneau du temps qui passe... est une horloge visuelle et ludique, facilement accessible. Il se présente comme une borne vidéo, avec un écran et une caméra intégrée. En s'approchant, le passant voit dans l'écran une série de 9 images. Ces images représentent le lieu où il se tient, à différents moments du temps : en direct, 1 seconde avant, 1 minute avant, 1 heure avant, 1 jour avant, 1 semaine, 1 mois... et jusqu'à 1 année avant. Il s'agit d'images fixes, mais comme le temps avance sans cesse, les images se renouvellent continuellement. Cette œuvre propose aux passants de s'arrêter, de contempler, de se donner des rendez-vous visuels ou de se laisser des messages. Ils peuvent jouer avec leur image, en se laissant filmer un jour et en revenant plusieurs fois voir leur image dériver dans le temps.



Le mur d'Alice / Luc Martinez - parvis (sous réserve)

Cette installation met à profit les nouvelles technologies de diffusion sonore, en proposant au public, sur le parvis de la Cité des Sciences et de l'Industrie, de traverser un véritable rideau musical parfaitement rectiligne dont les matières sonores évoluent de l'aube au crépuscule. En s'appuyant sur l'architecture du parvis, *Le mur d'Alice*, ainsi nommé en référence au conte de Lewis Carroll, reconstitue par le son la partie absente de cette barrière de granit qui relie les deux bassins situés de part et d'autre de la passerelle. Le public quittant ou rejoignant la Cité des sciences et de l'industrie franchit consciemment ou non ce miroir sonore, faisant ainsi l'expérience discrète d'une nouvelle signalétique urbaine répondant de façon inhabituelle à son environnement immédiat.



Micro-Blindé / Julien Saglio (sous réserve)

Dans les frottements entre Paris et sa banlieue, la limite du périphérique à l'endroit du Marché aux Puces est un haut lieu populaire où s'échangent des « mix tapes », des CD et cassettes audio réalisées par des amateurs pour faire valoir leur talent de DJ ou la promotion de groupes encore inconnus.

Incrustés dans le panneau 4x3 installé sous le tablier du périphérique, porte-de-Clignancourt : deux microphones derrière un blindage, deux entrées jack, une entrée auxiliaire ainsi qu'une sortie jack. Un système d'amplification associé diffuse en permanence le son capté par ces diverses sources au moyen de deux haut-parleurs.

Installé comme mobilier urbain, le dispositif *Micro blindé* offre un espace de diffusion ouvert au passant, ouvert à toute expression spontanée ou à l'exercice de chanteurs en herbe. *Micro blindé* est une image renvoyant à la potentielle libre expression. Le dispositif offre la possibilité d'une scène tout en dramatisant l'image par sa mise en situation urbaine.



3 minutes² / Electronic Shadow - hall

www.electronicshadow.com

3 minutes² est un dispositif conçu par le collectif de designers Electronic Shadow qui mélange espace et image, réel et virtuel et propose un habitat hybride qui se métamorphose sans cesse autour de son habitant. Mise en scène d'une unité d'habitation extrêmement réduite, cet espace a la particularité de s'étendre bien au-delà de ses limites physiques par le biais de l'image dont il est la surface de projection. L'espace se reconfigure en permanence en fonction des activités de son habitant et se définit également dans la temporalité. Le scénario présente la compression en quelques minutes des principales activités et fonctions contenues dans l'habitat, manger, dormir, travailler... L'habitant lui-même est contenu dans l'image, représenté sous forme de silhouette. Cette ombre qui représente la projection d'un individu neutre dans cet habitat est le centre névralgique du dispositif, l'habitat se construisant autour de lui comme un cocon, une extension plus culturelle que naturelle. Ainsi l'habitat devient un personnage à part entière, un double, un écran.

3 minutes² a obtenu le prix Ars Electronica à la dernière édition du festival à Linz.



MirrorSpace / Collectif HeHe - hallwww.hehe.org

L'installation *MirrorSpace* du collectif HEHE se comporte comme un miroir ordinaire quand l'espace est vide, mais réagit de manière inattendue dès qu'une personne entre dans sa ligne de mire. L'image qu'il renvoie n'est pas un simple reflet, mais une image filmée et projetée en temps réel sur l'écran avec un léger décalage dans le temps. Un détecteur de distance ultrasonique affecte l'image vidéo en temps réel. Selon la distance physique entre le spectateur et leur miroir, son image change. La moindre grimace ou clin d'oeil s'affiche avec un léger retard. Ce miroir "augmenté" est relié à un "miroir" similaire placé plus loin. Lorsque deux personnes font face à ces écrans, leurs images fusionnent. Lorsque les deux personnes se rapprochent de leur miroir pour s'y mirer de plus près, leurs visages se superposent, capturés dans un même espace. Tout en se regardant, on regarde l'autre, dans une intimité très troublante. La distance physique est abolie par cette proximité "virtuelle". *MirrorSpace* restitue à l'écran vidéo la profondeur de champ du miroir, tout en conservant les propriétés illusionnistes de l'image artificielle. Le dispositif, une fois dédoublé, devient un véhicule de communication entre deux personnes, en incluant l'espace entre elles et interroge la frontière entre soi et autrui.



NOEMI / Music2eye - hall

www.music2eye.com

NOEMI est un dispositif d'interaction musicale et sonore qui confronte un participant à une machine dotée d'une certaine autonomie au cours d'un jeu musical.

Le participant s'installe devant un clavier situé à hauteur d'homme. Il est debout. En face de lui est placée la "machine", une forme monolithique de 1,50 m de haut. *NOEMI* est une machine qui s'adapte aux musiciens qui viennent s'interfacer avec elle. Les notes exécutées par le joueur sur son clavier sont "écoutées" en temps réel par la machine. Cette capacité d'écoute active et sensible lui permet d'accompagner, de perturber ou d'augmenter le comportement musical du ou des participants. *NOEMI* peut atténuer les notes qu'elle ne trouve pas harmonieuses et faire en sorte qu'une personne qui n'a jamais joué de piano s'en sorte plutôt bien. Si elle se lasse, elle peut mettre en avant les fausses notes, accentuer les dissonances. Elle peut trouver qu'un musicien joue tellement faux qu'elle décide de lui couper le son. Elle peut montrer la voie à un novice. Lorsqu'on la met en colère, elle peut, enfin, déclencher une explosion sonore. Lorsque personne n'est interfacé avec *NOEMI*, elle génère elle-même sa propre musique. Elle est dotée d'un comportement propre, qui résulte à la fois de son humeur et surtout de la manière dont les participants interagissent avec elle. Au final, la production musicale et sonore est le résultat d'une collaboration entre l'homme et *NOEMI*.

Présentée lors de la première édition d'Emergences en 2002, alors qu'elle venait tout juste de naître, *NOEMI* a depuis grandi et fait des progrès importants. Sa présentation dans le cadre de cette nouvelle édition d'Emergences permettra d'en témoigner.



Image-mouvement Hommage à Francis Bacon / Music2eye - hall

www.music2eye.com

Cette œuvre plastique interactive décompose les mouvements des spectateurs qui lui font face et questionne leur identité à travers le temps. Qu'est-ce qu'être le même ? Mon image ? Mes images ?

Ce miroir fiction aux lois physiques fantaisistes, produit des corps à la chair grinçante, élastique, incontrôlée. Lorsque rien ni personne ne pénètre le champ de la caméra, *Image-mouvement* se comporte comme un miroir classique et reflète à l'identique nos perceptions quotidiennes. Par contre, dès qu'il y a du mouvement, un monde mou et aquatique apparaît où le spectateur est happé par ces autres présences.



> à la Cyber-base

***Digi-Cabane* / Olga Kisseleva, Vincent Tordjman**

Au croisement de l'architecture, du design, des arts plastiques et des nouveaux médias, *Digi-Cabane* propose au visiteur de jouer et naviguer entre le jeu et la réalité.

Il peut assister en temps réel à la projection de sa propre image dans l'environnement du jeu et au " spectacle " de la cabane interactive avec d'autres joueurs qui agissent dedans.

Les spectateurs sont filmés. Ces images vidéo, traitées en fonction des actions des joueurs, sont projetées sur des écrans non accaparés par un joueur. Ainsi, les spectateurs deviennent eux-mêmes des personnages du jeu et le joueur peut entrer en interaction avec des avatars.

Chacune des actions du jeu provoque des changements dans l'espace physique de la salle, à l'intérieur et à l'extérieur de la cabane. La cabane peut emprisonner ou éjecter le joueur.

***Mu Herbie* / Catherine Nyeki**

Empruntant au théâtre, à la danse et au chant, *Micros Univers* et *Mu Herbie* mettent en scène un univers mi-végétal, mi-animal qui convie les spectateurs à vivre une expérience créative à part entière en découvrant par le tactile un monde aux lois physiques totalement imaginaires et pourtant proches du vivant.

A l'heure des manipulations génétiques, des nano-automates, et des recherches en biologie moléculaire, *Mu Herbie* propose la découverte intuitive d'un microscope sensoriel où vibrent, dansent et " grouillent " de curieux habitants virtuels organiques mobiles et sonores C'est à la conquête de nouveaux territoires du sensible que *Mu Herbie* convie, à déplier le visible pour provoquer émotion et vie chez les visiteurs.

Xpose/ B2Fays

Xposelive est une performance multimédia plaçant le visiteur au cœur d'un dispositif de création.
 Elle met en jeu le corps de celui qui la traverse : mouvements et émissions de sons façonnent l'univers musical et pictural.
 Xposelive est issu du processus pictural de B2Fays : dans ses toiles, les événements se réécrivent sans cesse et posent la trame d'un palimpseste numérique permettant au visiteur d'entrer dans « l'espace » visuel et sonore de la peinture.
 Deux artistes présents dans le dispositif (peintre et musicien) mélangent en temps réel l'image et la voix du visiteur à leur base de données picturales et musicales. Le visiteur est ainsi immergé dans le dispositif visuel et sonore. Sa présence participe au processus de création.
 Cette expérience est retransmise en temps réel sur Internet www.xposelive.net
 Performance : 14h < 18h30 - Espace Animations de la Cité de la Santé

Bandonéon / Xavier Boissarie, Roland Cahen

Bandonéon est une balade musicale libre dans une allégorie urbaine composée d'éléments lumineux : néons, ampoules, fenêtres, feux de circulation et de position... L'architecture de la ville constitue une partition que l'utilisateur interprète au gré de son parcours, de ses mouvements, de son inspiration. Une fois les repères installés et l'espace conquis, la ville se dévoile et présente un nouveau visage. Les sens s'inversent, le vertige s'installe. Il faut retrouver le fil, maîtriser ce nouvel espace.
 La ville est multiple, complexe, elle se laisse parcourir, entrevoir mais jamais dominer. Elle se joue des interprétations en modifiant les règles, installe le trouble, multiplie les séductions. Le voyageur qui en découvre les clés parvient à s'en libérer. Bandonéon est une installation immersive qui implique tout le corps. C'est en bougeant sur un « surf » actif que le spectateur déclenche l'exploration de cet univers virtuel

> au foyer Soundiata

27 septembre / 20h30

La révolution a eu lieu à New-York / Grégory Chatonsky (sous réserve)

www.incident.net/works/revolution_new_york

Travail inspiré du roman d'Alain Robbe-Grillet, "Projet pour une Révolution à New-York", publié en 1974 aux éditions de Minuit, et des événements qui ont suivi le 11 septembre 2001.

En présentant son installation "*La Révolution a eu lieu à New-York*" à proximité d'un foyer de travailleurs, Grégory Chatonsky propose un face-à-face inattendu entre les événements du 11 septembre 2001 et cet espace d'accueil, qui marquent chacun à leur manière les relations Nord/Sud.

L'installation s'articule autour d'un générateur automatique de texte qui va chercher sur Internet des images et des sons correspondant à certains mots. La traduction et l'association de ces différents médias permettent de construire un récit aléatoire d'une forme nouvelle dont la matière est la mémoire et le flux du cyberspace.

>>> les soirées

> "Folies et fantasmagories numériques"

Maison de la Villette / vendredi 24 septembre

Entrée : 10 € / 8 €

Entropie - Les démoniaques dans l'art / Pos data

Le festival Emergences accueille une installation plastique, vidéo et sonore à l'intérieur de laquelle la performance Entropie prend ça place.

Autour du thème de l'hystérie, ce projet de création évolutive permet à une équipe d'artistes de partir à la découverte d'un nouvel espace d'expression chorégraphique, la vidéo. De ce passage de la scène à l'écran, du réel au virtuel va naître une collaboration entre la danse et l'image, entre le spectacle vivant et le multimédia.

L'enjeu de la performance est fondé sur la confrontation "en temps réel" de ces deux dispositifs, ni vraiment homme, ni vraiment machine. Il s'agit de mener une double réflexion ; sur le langage multimédia, son envergure à produire du vivant ; ainsi que la relation établie par le chorégraphe, José Maria Alves, entre son langage artistique et l'appropriation possible de ce nouvel outil.

Le danseur investit les deux espaces de façon à les faire coexister et à leur apporter du sens dans l'instant. Sur scène il habite l'espace réel mais toujours avec la volonté de nourrir l'image vidéo. Un ancrage dans l'espace et dans le temps qui n'entre pas en contradiction avec le caractère éphémère de la danse puisque l'installation n'est vivante que pendant son temps d'action.



Les Religions Sauvages / Le Dernier Cri

www.lederniercri.org

Pour leurs 10 ans, le Dernier Cri, collectif de graphistes d'art brut en résidence à la Friche de la Belle de Mai à Marseille, a rassemblé autour d'eux 30 artistes internationaux déjà publiés par eux, pour créer leur nouveau film Les religions sauvages. La diffusion se fera sous forme de projections des images du film mixées en live par un veejay sur lesquelles se superposera la musique live de 3 musiciens (machine / batterie / platines).



Trombinoscopie DeLuxe / Paul & Rico de Marseille

La *Trombinoscopie DeLuxe* est une installation vidéo/multimédia ludique où le public est au coeur de la création. Il s'agit d'une forêt de 36 masques blancs suspendus sur lesquels sont projetés les visages des spectateurs présents. Chaque personne est invitée à être trombinoscopé, c'est-à-dire à être photographié puis projeté instantanément dans une 'forêt' de masque au milieu de ses congénères.

Expressions libres ou figures imposées, la trombinoscopie de chaque spectateur/acteur est une série de 3 photos, 3 expressions pour faire de l'animation. Comme une sculpture, des grappes de masques accueillent ces visages, chacun peut se balader sous les trombines. Le masque le plus bas est à hauteur d'homme pour y mettre son visage et agrémenter son minois de la trombine d'un(e) autre. Le trombinoscope s'inscrit dans une recherche de liens directs avec le public, mais aussi dans un cadre esthétique où la projection est une forme sculpturale avec ses reliefs, ses courbes et ses ombres.

La crise du homard / Dans l'champ

www.danslchamp.org

Des carcasses de homards véritables "robotisées", munies de mini-caméras de surveillance et de microphones, en plus d'être téléguidées, deviennent les acteurs d'une prestation multimédia impressionnante.

Ces homards, contrôlés par le public à l'aide de manettes, s'affronteront dans une arène. De cette bataille entre ces êtres minuscules émergera un environnement sonore et visuel riche, évolutif, et surtout amplifié, construit à partir des flux vidéos et sonores fournis par les caméras et micros fixés aux homards. Un troisième flux vidéo retransmet la vue d'ensemble du combat, afin de le rendre bien visible par tous. Ces images, en alternance et en surimpression, se succèdent à un rythme dynamique et temps réel.



> "Performances sensibles"

Maison de la Villette / samedi 25 septembre

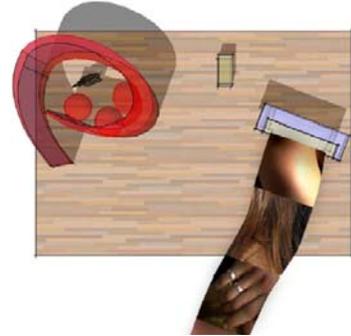
Entrée : 10 € / 8 €

Ex/timité Ex/primable / Julien Dorra - Installation / Performance

www.jlndrr.net

Le corps des participants est globalement caché, la cabine est un réel lieu d'intimité, avec une entrée en chicane, de lourds rideaux rouges qui atténuent le son extérieur, des coussins aux formes organiques. On y est seul. C'est dans cette illusion intime que chaque participant choisit de dénuder une part de son corps, qui est numérisé en haute résolution, et donnée à voir sans délai à tous.

Dans cette contradiction vont se glisser les pudeurs, les interdits et les désirs. Ici, la technologie permet ce décalage, en offrant une amplification immédiate des dimensions. L'opération de numérisation se fait avec un scanner de type nouveau, entièrement transparent et mobile : il ressemble à un cadre vide d'image. Et c'est cette transparence du scanner qui permet le cadrage, le choix clairement délibéré d'exhiber une partie de son corps. C'est ce moment du choix, dans l'isolement de la cabine, qui est le moment centrifuge de l'œuvre.



NØDJ/NØVJ

NØDJ/NØVJ s'est fixé une règle du jeu stricte mais ouverte, celle de faire coexister sur le même plan, images, sons, mécanismes de diffusion. Le dispositif de diffusion est actuellement un cube, de trois mètres de côté, au travers duquel deux vidéo-projecteurs confrontent deux sources vidéo distinctes, produisant l'effet d'un hologramme, le son étant diffusé par un système quadriphonique qui permet d'opérer un travail sur l'espace sonore. Installés à l'intérieur du cube, les performeurs sont visibles. L'image produite est proche de celle d'une chambre à coucher high-tech, dont la taille, les murs, la couleur changeraient en permanence... Les machines sont câblées en réseau principe qui place les divers médias sur un pied d'égalité. Chaque membre du collectif utilise le même principe de travail en réseau (Internet) pour écrire des scénarii sous forme de cadavre exquis.



IIS004 / RYBN

IIS004 / (Triple Performance Temps Réel) ; confronter traitements numériques d'images, de sons et d'odeurs, pour une performance convergente d'immersion multisensorielle.

Construite sur la base d'interactions sémantiques entre les différents médias, la performance se veut une expérience sur le langage et la perception.

> **"Dialogue numérique Paris-Marseille"**

Glaz'art / mercredi 29 septembre

Entrée : 11 €

[MINO]TAURE / Pierre-Yves Berenguer

www.orphaz.com

[MINO]TAURE est un concert / performance multimédia en trois actes d'une durée totale de 1h15. Le thème transversal est la transfiguration du mythe dans le labyrinthe du métropolitain. L'objectif de [MINO]TAURE est de transcrire l'espace citadin souterrain dans une démarche de valorisation de l'environnement urbain. Pour cela Pierre-Yves Bérenguer s'appuie sur le son, la lumière et l'image, afin d'offrir aux publics un propos poétique et engagé.

> **"Dispositifs audio-visuels pour expériences sensorielles"**

Maison de la Villette / Vendredi 1^{er} octobre

Entrée : 10 € / 8 €

Addictive TV

www.addictive.com

Ce collectif londonien est à la fois une société de production, un studio de VJ et un label audiovisuel publiant des DVD. Ils produisent également la série télévisée "Mixmasters" (Channel 4), émission conçue comme un programme post-club de mix Dj/Vj. Après avoir présenté leur dernière performance *Dans l'œil du pilote* en clôture de la journée ACME le vendredi 1^{er} octobre, Graham Daniels reviendra en soirée à la Maison de la Villette pour une improvisation libre Djing / Vjing.



Cocoon / Christophe Demarthe

Cocoon est le projet solo de Christophe Demarthe, un des membres fondateurs du groupe Clair Obscur : beaucoup plus électronique et éclectique, Cocoon est autant une performance qu'un set sonore en concert. En effet, en plus de l'interactivité avec un public qui participe activement au set, les vidéos, dont certaines compilées en temps réel, appellent à des réactions, qui donnent lieu à des performances...

D'un écran qui interpelle sobrement des volontaires jaillit toute une solde de propositions qui évoquent la notion de "déplacement", de manipulation politique ou sexuelle, thématique chère à Cocoon. Ainsi se profile une performance chaque fois réinventée, en perpétuelle construction, faisant intervenir plastic soft bondage, lecture de Bataille, au gré des implications du public.



Tout me parle / Playdoh

www/playdohnet.com

Tout me parle peut être défini comme un concert-performance au cours duquel Playdoh élabore des stratégies liées aux situations d'écoute au travers du paysage audio. Le groupe cherche de nouveaux rapports au public au travers d'expérimentations sur la spatialisation du son, en projetant le son de l'arrière de la salle ou du plafond.

Les concerts de Playdoh interrogent les contraintes et la magie de la performance live et produisent un univers cohérent, nourri de show rock et d'art vidéo, avec des temps forts sonores ou visuels.



> **"Nuit Blanche, Temps réel et ubiquité"**

Maison de la Villette / samedi 2 octobre

Entrée libre

4xParis / VJ Milosh - Performance

Avec : VJ Milosh, DJ Toffe, Laurent Ho, DJ Volta, Richard Pinhas, Jérôme Schmitt.

Ce projet est basé sur la coopération entre des artistes électroniques qui vivent et travaillent à Paris dans les domaines de la musique et de la vidéo. Il repose sur le principe général du mix mêlant pistes sonores et visuelles. *4xParis* est une performance multimédia jouée en live, l'aboutissement de ce projet étant la création d'un DVD vidéo.

Ce projet est né d'une fascination de Paris, fascination pour sa beauté, sa diversité, son caractère. Il est partagé en 4 parties, chacune représentant un moment de la journée : aurore, midi, crépuscule et minuit. A Paris, ces 4 étapes de la journée sont bien visibles, palpables avec leurs changements de couleurs, de lumières et de sons.

4 x 20 minutes de mix : chacun va illustrer l'atmosphère des différentes parties de la journée. Ces "instants" représenteront la vision subjective de chacun des artistes. Paris sera alors restitué par le prisme de ces personnalités. Une sorte de "Paris vu par..."

Philippe Quesne - Vivarium Studio / Performance autour de la "Démangeaison des ailes"

Philippe Quesne est un artiste polyvalent : scénographe de théâtre, d'expositions d'art contemporain, réalisateur de films vidéos, graphiste, il a récemment monté sa propre compagnie de théâtre, *Vivarium Studio*, pour créer son premier spectacle *La démangeaison des ailes n°1*, qu'il conçoit et met en scène. Pour cette nouvelle édition d'Emergences, Philippe Quesne propose une performance inédite autour de ce spectacle qu'il présentera au même moment au théâtre de la Bastille à Paris.



Mécanik Quantatik / Nicolas Cante

Voyage musical biodégradable en piano noir improvisé. Survol des sphères Monkiennes, puis direct – to Cage... Enfin peut-être ? ! Connexions aléatoires et solitaires dans le temps, l'espace et la matière, au hasard de rencontres harmoniques et physiques avec un piano en voie de décomposition. Dissonances chaotiques d'un monde en état d'autodestruction. Beautés répétitives de sonorités de vie. Mélodies populaires déstructurées. Phrasé swing pianistiquement modifié. Improvisation, Contradiction, Evolution.

Le principe de cette création réside en une transversalité vidéo/son géré en temps réel par divers procédés interactifs. Les artistes investissent totalement le lieu : le piano est désintégré sur les murs, et le pianiste cloné en temps réel improvise à l'intérieur d'une fourmilière d'images géantes. D'un standard de Duke Ellington électronisé à une composition personnelle engagée, on passe par une improvisation enragée et une mise en boucle live – le piano devient mécanique ou plutôt numérique – Jazz, Contemporain, Pop, Electro.... Les frontières musicales disparaissent pour laisser place à une sonorité originale et envoûtante, quelquefois dérangement, quelquefois souriante. Confrontation d'acoustique et de numérique, de tradition et de modernisation, d'humanité et de robotique.



DM NOMUSIC / Laboiteblanche et Carl. Y

<http://www/nomusic.org>

DM-NOMUSIC est une carte de jeu pour Unreal Tournament détournée en synthétiseur sonore. En se déplaçant, les participants traversent les sons disposés dans l'espace ; leurs combats, selon les règles propres au jeu, génèrent ainsi un environnement sonore unique, le temps de quelques "Frag".

Le prochain combat en trois manches verra s'affronter laboiteblanche depuis Strasbourg et Carl.Y depuis Paris.

Laboiteblanche et Carl.Y sont co-fondateurs du (((NOMUSIC))) Festival, un tournoi audio online de 24 heures réunissant des participants de la planète entière.

>>> Rencontres à la Maison de la Villette

> "Création numérique, les nouvelles écritures scéniques"
 22 septembre - en clôture de la journée

Transpermia / Marcel.li Antunez Roca

www.marceliantunez.com

Transpermia, dernière performance de Marcel.li Antunez Roca (2004), est une hybridation entre vidéo performance, concert et conférence. Au cours de celle-ci, Marcel.li est équipé d'un Dreskeleton qui lui permet de contrôler le son et la vidéo. La performance est structurée en modules distincts. Le premier et le second modules traitent de différents points et des sujets de réflexion chers à Marcel.li. Le troisième module présente le résultat du projet *Dédale* réalisé à la Cité des étoiles de la Fédération de Russie. Il s'agit d'une série de micro-performances en gravité zéro. Dans le dernier module, Marcel.li propose un nouvel espace pour l'utopie, qu'il appelle *Transpermia*, et certains de ses prototypes.



> ArchiForum

27 septembre - en clôture de la journée

Une extraordinaire économie de marcher / Euromiles

www.euromiles2004.com / www.euromiles.eu.

Culture des réseaux et nouveaux territoires du libre échange. Avec la participation du commissaire européen délégué à l'Euromiles (sous réserve). A l'occasion du lancement de l'Euromiles, politique commune d'aménagement du territoire autoroutier des pays de l'Union.

> Ateliers ARCAD!

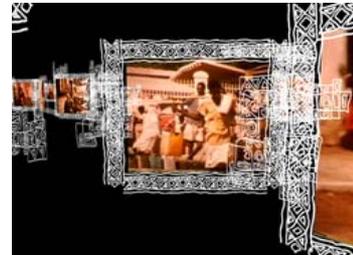
1^{er} octobre - en clôture de la journée

Dans l'œil du pilote / Addictive TV

www.addictive.com

Dans l'Oeil du Pilote / The Eye of the Pilot est la nouvelle performance du collectif multimédia Addictive TV (Londres) présentée en collaboration avec le guitariste parisien Alejandro de Valera, alias *The Nebulae of Something*. Il s'agit d'un carnet de bord audiovisuel, un road movie conçu à partir de films 8mm couleur réalisés par le pilote de ligne français Raymond Lamy lors ses voyages à travers les continents dans les années 50.

Cette performance se veut un trait d'union entre le passé et le présent, et redonne vie à des images filmées il y a un demi siècle. Elle associe de nouveaux moyens d'expression du multimédia hi-tech et l'émotion authentique de cet instantané des années 50.



> "Performances artistiques en réseau - Historique, actualité & devenir" (Visioconférence)

2 octobre - en clôture de la journée

Générateur Poïétique / Olivier Auber

<http://poietic-generator.net/>

Dispositif expérimental [et non-commercial] permettant à un grand nombre de personnes de participer à la création collective en temps réel d'une image en perpétuelle évolution.

Les expériences prennent la forme de courtes sessions annoncées à l'avance de manière à rassembler au même instant le plus de participants possible.



>>> communiqué de presse - festival Emergences #2

festival Emergences #2

le rendez-vous des nouveaux lieux culturels
et des acteurs des arts numériques en Ile-de-France

21 septembre – 03 octobre 2004

- > **Maison de la Villette**
- > **Cité des Sciences et de l'Industrie**
- > **Glaz'art**

Dédale, structure de production et de diffusion consacrée aux nouvelles formes artistiques et aux nouveaux médias présente le **festival Emergences #2**, dans le cadre de la biennale Vilette Numérique.

Issue d'une collaboration étroite avec les lieux et collectifs artistiques de la région Ile-de-France, cette nouvelle édition offre un échantillon de la jeune création numérique française et internationale. Elle s'articule autour de soirées, de rencontres, de présentations de chantiers artistiques à la Maison de la Villette et d'une programmation hors les murs, "Territoires numériques".

> **Autour du thème de la folie...**

La **Maison de la Villette** met en scène un univers baroque et fantasmagorique. Elle devient le théâtre d'expérimentations numériques où les formes artistiques se mélangent. Immergé dans une installation interactive à l'échelle du bâtiment, le public déambule au gré de performances, installations et spectacles psychédéliques, insolites, étranges...

> **Mondo Antunez**

En ouverture d'Emergences et dans le cadre d'un partenariat avec le festival @rt Outsiders/Maison Européenne de la Photographie, l'artiste catalan Marcel.li Antunez Roca investit la Maison de la Villette lors de trois soirées spéciales. Il y présente son opus baroque *POL* et installe trois dispositifs interactifs, *Alfabeto*, *Human Machine* et *Requiem*.

Fondateur de la Fura dels Baus, Marcel.li Antunez Roca est internationalement reconnu pour ses performances excentriques et ses installations robotiques.

> **"Territoires Numériques"**

Ce programme a pour objectif de développer des passerelles entre le Parc de la Villette et son environnement proche. Il explore les relations de l'art à l'espace public et pose la question de l'utilisation artistique des technologies dans une problématique territoriale.

Il est composé d'un parcours numérique sur le parvis et dans la **Cité des Sciences et de l'Industrie**, et d'une programmation artistique dans l'espace urbain (nord-est parisien).

> "Réseaux numériques" : Les Nuits Electroniques de L'Ososphère (Strasbourg) / Festival Arborescence (Aix-en-Provence et Marseille)

Emergences brouille les frontières entre les espaces et les villes : un système de visioconférence reliera la Maison de la Villette aux Nuits Electroniques de L'Ososphère à la Laiterie (Strasbourg) et au festival Arborescence à la Friche de la Belle de Mai (Marseille).

Une web-radio complétera le temps d'un week-end (1^{er} et 2 octobre) ce dispositif. Cette mise en réseau permettra au spectateur de naviguer entre ces trois espaces électroniques... La Maison de la Villette accueillera de plus une rencontre consacrée à l'art et à la performance en réseau.

Outil d'accompagnement et de valorisation des lieux émergents, soutien des acteurs culturels franciliens, le festival **Emergences #2** tisse des liens de proximité avec son territoire d'implantation et propose un autre regard sur la médiation artistique en prenant en compte la question de l'espace de représentation, la place du public et son implication dans cet espace.

Programme et informations :
Dédale / 01.43.66.82.52
www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

Presse :
Emile Abinal / 01.43.66.82.52
presse@festival-emergences.info

Partenaires : en Ile-de-France, ARCADi, Numeris Causa, Arslonga, @rt Outsiders / Maison Européenne de la Photographie, Confluences, Eva Revox / Fiasco System, Le Cube, Glaz'art, PiLoTi, Point Ephémère, l'Atelier AWP, Anomos, INCIDENT.NET, IASTAR, l'EASA, le centre d'art de la Ferme du Buisson... et en région, La Laiterie (Strasbourg), Radio en construction (Strasbourg), l'ECM de la Friche de la Belle de Mai (Marseille), Le Fresnoy (Tourcoing), le Festival Arborescence (Aix-en-Provence), Bonlieu (Scène Nationale d'Annecy)...

Villette Emergences bénéficie du soutien du ministère de la culture et de la communication (DICRÉAM, DAPA, DMDTS, DRAC Ile-de-France), du ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur, de la recherche – ministère délégué à la recherche (DRRT Ile-de-France), de la Région Ile-de-France et de la Ville de Paris.

>>> communiqué de presse - Marcel.li Antunez

festival Emergences #2

le rendez-vous des nouveaux lieux culturels
et des acteurs des arts numériques en Ile-de-France

POL - Opus de Marcel.li Antunez Roca

21/22/23 septembre 2004 – 21h30

Maison de la Villette | 29 av. Corentin Cariou | 75019 Paris | M° Porte de la Villette

Entrée : 13 € / 10 €

En partenariat avec le festival @rt Outsiders / Maison Européenne de la Photographie.

En ouverture d'Emergences et dans le cadre d'un partenariat avec le festival @rt Outsiders/Maison Européenne de la Photographie, Marcel.li Antunez Roca investit la Maison de la Villette lors de trois soirées spéciales. Il y présente son opus baroque *POL* les 21, 22, 23 septembre, et installe trois dispositifs interactifs, *Alfabeto*, *Human Machine* et *Requiem*.

POL est un conte mécatronique qui retrace les péripéties amoureuses d'un lapin édenté à la recherche de Princepollu, fille du méchant roi de la forêt Cervosatan. Il entreprend un périlleux voyage en quête de la princesse, ralenti par les obstacles que dressent sur sa route les sbires de Cervosatan. A l'issue de chacune de ces épreuves, POL récupère une molaire jusqu'à finalement reconstituer sa dentition, symbole de sa force. Celle-ci lui permettra de vaincre ses ennemis, d'en finir avec Cervosatan et de trouver l'amour.

Le dialogue interactif entre les acteurs et les machines compose *in situ* la trame narrative de cette fable ironique et poétique pour tout public. Dans l'univers chaotique de Marcel.li Antunez Roca, les robots sont des personnages, les acteurs revêtent des exosquelettes et acquièrent de nouveaux pouvoirs qui leur permettent de traiter le mouvement en temps réel et d'orchestrer l'ensemble de la scénographie...

POL se déroule sur une scène rectangulaire délimitée au fond par trois écrans verticaux destinés à accueillir une image panoramique. Cinq robots et deux acteurs munis d'exosquelettes déambulent sur la scène. Les exosquelettes portés par les acteurs traitent le mouvement en temps réel et permettent de contrôler les robots, l'image et le son.

Dans cette performance, Marcel.li Antunez Roca tente d'approfondir les applications spécifiques des technologies au discours artistique et à ses moyens de représentation : la juxtaposition, la synchronisation et l'interaction permettent ainsi une nouvelle forme de narration. Comme pour *AFASIA* en 1998, l'interaction des acteurs et du public est au service de celle-ci.

POL s'inscrit dans le programme initié par Dédale et Anomos en 2003, "**Création numérique, les nouvelles écritures scéniques**", autour du thème "arts de la scène et nouvelles technologies". Marcel.li Antunez Roca, fondateur en 1979 de la Fura dels Baus (dont il a été coordinateur artistique) participera à une rencontre organisée le **22 septembre 2004** autour d'intervenants internationaux, qui

interrogera plus spécifiquement la notion des nouvelles dramaturgies permises par l'utilisation des technologies.

Biographie

Né en 1959, Marcel.li Antunez Roca est internationalement reconnu pour ses performances *mécatroniques* et ses installations robotiques. En 1979, il fonde la Fura dels Baus, collectif dont il est musicien, acteur et coordinateur artistique. Entre 1979 à 1989, il crée avec ce groupe les macro-performances *ACCIONS* (1984), *SUZ/O/SUZ* (1985) et *TIER MON* (1988). Dans les années 90, il diversifie son travail et monte *Bodybots* (installation robotique de contrôle du corps), *Sistematurgy* (narration interactive avec ordinateurs). Son travail fait appel à l'utilisation de matériaux biologiques ou à la robotique (*Joan el hombre de Carne*, 1992), au spectateur (*EPIZOO*, 1994), à l'étude du mouvement par le biais d'interfaces exosquelettiques utilisées (*AFASIA*, 1998 et *POL*, 2002), à la chorégraphie aléatoire (*REQUIEM*, 1999) et aux transformations microbiologiques dans *RINODIGESTO* (1987) et *AGAR* (1999). Actuellement, il travaille sur une œuvre d'art spatial, *TRANSPERMIA*.

En 1994, *EPIZOO* fait sensation sur la scène artistique internationale. Le spectateur interagit avec Marcel.li Antunez Roca et fait bouger son nez, ses pectoraux, sa bouche et ses oreilles. L'œuvre explore les frontières entre virtualité numérique et vulnérabilité physique.

L'incorporation et la transgression d'éléments scientifiques et technologiques depuis le début des années 90 et l'utilisation de dispositifs uniques en leur genre dotent l'œuvre de Marcel.li Antunez Roca d'une cosmogonie renouvelée, chaude, crue et ironique, toujours en rapport avec les thèmes aussi classiques que les sentiments, l'identité, l'eschatologie ou la mort. Ces éléments prennent dans son œuvre une dimension ironique et humaine, provoquant une réaction spontanée du spectateur.

Programme et informations :
Dédale / 01.43.66.82.52
www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

Presse :
Emile Abinal / 01.43.66.82.52
presse@festival-emergences.info

>>> communiqué de presse - Territoires Numériques

festival Emergences #2

le rendez-vous des nouveaux lieux culturels
 et des acteurs des arts numériques en Ile-de-France

Programme *Territoires Numériques*

À l'heure où les nouvelles technologies multiplient les possibilités d'interventions artistiques dans l'espace public, le festival Emergences interroge ces nouvelles pratiques inscrites dans les territoires urbains. *Territoires Numériques* est la première expérimentation publique d'un programme de recherche mis en place par l'association Dédale sur l'introduction des nouveaux médias dans la ville, à travers les champs de l'architecture, du design et des arts de la rue.

Territoires Numériques se déploie en trois volets : un **Itinéraire numérique**, le programme **Incursion / Excursion** et la rencontre **Archiforum**.

> Itinéraire numérique

du 21 septembre 2004 au 3 octobre

Parvis et hall de la Cité des sciences et de l'industrie | 75019 Paris | M° Porte de la Villette
 Accès libre, aux horaires d'ouverture de la Cité, pour les œuvres en intérieur.

Ce parcours pédestre est une déambulation dans une zone reliant la Maison de la Villette, le parvis de la Cité des sciences et de l'industrie et leur environnement immédiat. Les œuvres seront présentées notamment dans le hall, à la Cyber-base, et sur le parvis de la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Le public part à la découverte d'installations artistiques interactives créées par des artistes ayant des compétences dans les domaines du multimédia, des capteurs et systèmes d'interaction à distance, en architecture et en design, en technique du son et de l'image.

Avec Luc Martinez / Le mur d'Alice ; Vincent Lévy / Le panneau du temps qui passe ; Electronic Shadow / 3 minutes2 ; Héhé / Mirror Space ; Music2Eye / NOEMI & Image-Mouvement
 et à la Cyber-base : *Digi-Cabane* / Olga Kisseleva et Vincent Tordjman, *Bandonéon* / Xavier Boissarie et Roland Cahen, *Mu Herber* / Catherine Nyeki, *Xpose* / B2Fays.

Un programme conçu en partenariat avec la Cité des sciences et de l'industrie.

> Incursion / Excursion

Accès pendant les soirées Emergences à la Maison de la Villette.
 En partenariat avec l'atelier AWP.

Cette expérience prend la forme d'une programmation éphémère dans le nord-est parisien. Ce projet a pour but de faire redécouvrir au public l'espace urbain par l'intermédiaire de la création artistique, d'interroger la notion de mobilité, de problématiser le rapport à la ville. Dans la densité de ce réseau urbain, c'est le déplacement qui fera l'unité du territoire.

> Archiforum

Lundi 27 septembre

14h30 à 17h30

Entrée libre

Avec le soutien de la DAPA / Ministère de la culture et de la communication

Dans le cadre de "Territoires Numériques", cette rencontre pose la question de l'urbanisme, de l'architecture et du design dans leur rapport aux nouvelles technologies, et présente des projets en lien avec cette problématique.

A l'occasion du lancement du programme Euromiles aura lieu une présentation de ce projet de politique communautaire d'aménagement du territoire autoroutier des pays de l'Union. En présence du commissaire européen délégué à l'Euromiles (sous réserve).

Avec : Mark Etc, Marc Armengaud (AWP), Helen Evans (Héhé), Luc Martinez, Boris Nordmann, Julien Chopin et Nicola Delon (Encore Heureux), Komplex Kapharnaüm, Yvette Masson (DAPA), Dominique Aris (DAPA), Jérôme Masurel (EASA), Stéphane Juguet...

Programme et informations :
Dédale / 01.43.66.82.52
www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

Presse :
Emile Abinal / 01.43.66.82.52
presse@festival-emergences.info

>>> communiqué de presse - Réseaux Numériques

Les Nuits Electroniques de L'Ososphère (Strasbourg) / Festival Arborescence (Aix-en-Provence et Marseille)

festival Emergences #2

le rendez-vous des nouveaux lieux culturels
et des acteurs des arts numériques en Ile-de-France

>>> performances et installations en réseau, retransmission live des événements, web-radio temporaire et rencontres...

29 septembre, 1^{er} et 2 octobre

Quelque part entre Paris, Strasbourg, Marseille et Aix-en-Provence, entre réalité et virtualité, Emergences sort cette année de ses frontières territoriales et crée des passerelles artistiques avec Les Nuits Electroniques de l'Ososphère (La Laiterie) et le festival Arborescence.

Ces trois manifestations se font écho à travers la programmation simultanée de créations et performances en réseau, d'expérimentations numériques et de retransmissions live d'événements se déroulant dans les trois sites.

Une **web-radio temporaire** est mise en place entre Paris et Strasbourg.

Une **rencontre en visioconférence** entre le site de La Laiterie et la Maison de la Villette (2 octobre / 14h30-17h) permettra à des intervenants de Strasbourg et Paris de dialoguer en direct autour de la notion de performance en réseau.

Deux soirées exceptionnelles ponctuent le début et la fin de ce dialogue interfestival :

> Le 29 septembre, Emergences ouvre une fenêtre sur la Friche de la Belle de Mai à Marseille qui accueille pour une soirée le Festival Arborescence dans le cadre de son Cabaret Aléatoire, sur le thème du **"Dialogue numérique Paris-Marseille"**.

> Le 2 octobre, Emergences et Les Nuits Electroniques de L'Ososphère (Strasbourg / La Laiterie) se donnent rendez-vous pour une **Nuit Blanche** à la Maison de la Villette autour de performances scéniques, numériques et musicales.

>>> avec : *Grégory Chatonsky, Eléonore Hellio, Thomas Lucas & Jean-Baptiste Bayle, No Music, Nicolas Cante*

Les Nuits Electroniques de L'Ososphère / 1^{er} et 2 octobre 2004 / La Laiterie :
www.ososphere.org

Le temps de deux nuits, Les Nuits Electroniques de L'Ososphère investit tout le quartier de La Laiterie. Plaçant l'espace urbain au centre de l'événement, le festival se plaît à le redéfinir en mêlant musique, danse, arts visuels, cultures électroniques et nouvelles technologies.

Rebaptisé Ososphère pour l'occasion, le site de La Laiterie est ainsi envisagé, aménagé et mis en lumière afin d'accueillir une manifestation transversale qui intègre dans son concept même les lieux qui y coexistent tout au long de l'année pour offrir un terrain d'expression aux arts qui intègrent les enjeux liés aux nouvelles technologies, aux matières et matériaux électroniques et numériques.

Arborescence 04 / 22 septembre > 22 octobre 2004
www.arborescence.org

Sur 10 lieux, pendant un mois, la 4ème édition du festival Arborescence crée l'évènement en ce début d'automne en Pays d'Aix et à Marseille et propose un regard sur l'avant-garde de la création régionale et internationale.

Dès sa création, le festival Arborescence a fait le pari de proposer une programmation innovante, expérimentale et de qualité ouverte à tous les publics, et d'interroger les rencontres possibles entre art, nature et nouvelles technologies.

> Radio commune Emergences / L'Ososphère

Création d'une radio temporaire commune aux deux événements et alimentée (en direct ou léger différé) depuis les divers sites physiques investis par les deux festivals. Ce programme radiophonique thématique sera retransmis sur Internet en streaming audio.

Ce programme vient s'inscrire autour des axes éditoriaux des événements. Il permet

- de les présenter au public avant la manifestation
- d'accompagner leur diffusion sur le lieu même de l'évènement
- d'accompagner le temps où ces événements s'inscrivent dans la ville

Ce projet de programme est pensé spécifiquement par rapport aux événements, leurs enjeux (notamment enjeux communs) et concepts et les structures qui les proposent. Il est ainsi à la fois une création radiophonique autour de l'évènement et un média spécifique qui permet d'en préciser les intentions, le contexte, le propos.

> Rencontre "Performances artistiques en réseau - historique, actualité & devenir".

Samedi 2 octobre - 14h30 à 17h30

Entrée libre

>>> Performances en réseau / téléprésence / art télécommunicationnel / espace de travail collaboratif en réseau / interaction à distance / culture télématique

Projet porté par Anne Roquigny

Coproduit par Emergences et les Nuits Electroniques de l'Ososphère, cette conférence en simultané depuis La Laiterie (Strasbourg) et la Maison de La Villette permettra de faire un point sur la question de la performance artistique en réseau :

- Historique / panorama international des projets / prospective
- Présentation de projets artistiques depuis Paris et Strasbourg

Modératrices : Anne Roquigny à Paris et Laurence Rilly à Strasbourg

Intervenants : à Paris : MariaX, Véronique Godé, Olivier Auber, Atau Tanaka, CarlY / à Strasbourg : Eléonore Hellio, Pierre Belouin, Laboiteblanche, Olivier Lelong ...

Et des rendez-vous en ligne depuis des centres et des festivals d'arts numériques internationaux :
à Montréal (SAT) : Luc Martinez, Gregory Chatonsky, Pierre Bongiovanni / à Rotterdam (V2) : Steven Kovats / A New-York (Festival Spectropolis) : Isabelle Arvers / A Maribor (Kibla) : Davide Grassi, Igor Stromajer

A l'issue de la rencontre, est prévue une session du *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber :

Générateur Poïétique / Olivier Auber

<http://poietic-generator.net/>

Dispositif expérimental [et non-commercial] permettant à un grand nombre de personnes de participer à la création collective en temps réel d'une image en perpétuelle évolution. Les expériences prennent la forme de courtes sessions annoncées à l'avance de manière à rassembler au même instant le plus de participants possible.

> Les projets artistiques :

STREAMWARS / Thomas Lucas / Jean-Baptiste Bayle

Paris / Strasbourg / Aix-en-Provence - Marseille

STREAMWARS est un jeu 3D en réseau entre La Laiterie à Strasbourg, la Maison de la Villette à Paris et La Friche à Marseille, qui se déroule dans le cadre d'un univers virtuel élaboré à partir de la modélisation de ces 3 lieux.

Depuis des accès sur le site ou via Internet, chaque joueur est invité à choisir un avatar pour naviguer dans un environnement de jeu détourné, d'architectures samplées vectorisées, et informatisées, parasitées et traversées par des flux d'informations chaotiques. Irc, streaming, fil de syndication, robots de recherches texturent le monde d'une masse de données brutes.

PIRATES et CORSAIRES affrontent les ayants droits de l'industrie musicale dans la grande bataille du copyright. La guerre est déclarée et l'espace public privatisé sert de champ de bataille.

Choisissez votre camp, vous devrez de node en node survivre aux nombreux pièges.

- Vous êtes un pirate du Cyberspace, et réfugié dans des zones d'ombres du réseau vous vous battez contre les armées d'avocats des lobbys qui menacent de tout confisquer, pour préserver les biens communs planétaires.

- La propriété intellectuelle et le droit d'auteur sont en danger. À vous de déjouer les ruses des internautes désobéissants. Anéantissez les réseaux p2p grâce à vos soutiens influents et soyez le sauveur de la création artistique et le parrain de l'éthique sur le réseau.

Observation des réseaux, analyse et filtrage du trafic, surveillance des mots-clefs, déconnexion des contrevenants, trousseau d'encryptage, imposture, Spam, virus, le rapport de force ne laisse que peu de chance à l'utilisateur néophyte ou simple consommateur.

Les publics des 3 manifestations – L'Ososphère, Emergence & Arborescence - sont appelés à entrer dans cet univers virtuel et à y évoluer ; ils s'y croiseront et y croiseront également un certain nombre d'événements dont des incrustations vidéo en temps réel. Ces parcours dans cet univers virtuel sont retransmis sur grand écran dans l'espace public des manifestations, et donnent, dans un clin d'oeil inversé, aux acteurs de cet espace physique un point de vue sur sa représentation virtuelle.

Se toucher toi / Grégory Chatonsky

Se toucher toi est une installation dans deux espaces d'exposition et sur Internet. Le dispositif consiste en un jeu à trois : nous entrons dans une pièce et voyons l'image vidéo d'un paysage calme. En manipulant une souris placée à proximité de l'écran, les mains d'un homme et d'une femme commencent à se caresser. Nous jouons avec cette représentation du contact rendue possible par le déplacement de notre souris. Puis les deux mains se déroberont à notre pouvoir et se meuvent indépendamment de notre mouvement manuel. C'est qu'ailleurs, sur Internet ou dans un autre espace géographique, un double de l'installation fonctionne et qu'une autre personne manipule le dispositif. Nous voyons ainsi le résultat de cette opération, comprenant en retour que quand nous avons vu notre propre déplacement, les autres espaces le diffusaient. Nous prenons "la main" sur chacun des lieux. 12 séquences vidéos composent cette installation.

Vis-à-vis / Projet présenté en commun par Les Nuits Electroniques de l'Ososphère et Le Festival Emergences (Villette numérique)

Ososphère et Emergences ouvrent en commun une fenêtre audiovisuelle placée au cœur de l'événement ; depuis La Laiterie, la vue strasbourgeoise se perd en Emergences, depuis la Villette, l'œil plonge dans l'Ososphère. Entre regards miroirs, oeils en coin, vis à vis et vice versa, les publics des deux manifestations conversent les yeux dans les yeux.

Bureau Slow-Scan dans l'Eternal Network / Collectif fluctuant ESP, Eléonore Hellio et Jacques Fivel (installation interactive en réseau)
<http://www.eternalnetwork.org/esp>

Slow-Scan est un des premiers visiophones noir & blanc à pouvoir être connecté à un téléphone normal. Ce système, utilisé par de nombreux artistes dont les membres du réseau expérimental C.A.F.E. Electronic International (Communication Access For Everybody), permettra aux publics d'Emergences et d'Ososphère de communiquer en direct.



**Live Streaming
No-Music Festival**

Une performance musicale en réseau entre Paris, Strasbourg, Mulhouse et Aix-en-Provence.

Programme et informations :
Dédale / 01.43.66.82.52
www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

Presse :
Emile Abinal / 01.43.66.82.52
presse@festival-emergences.info

>>> Informations complémentaires

> Maison de la Villette <

- > horaires d'ouverture : à préciser
- > www.festival-emergences.info | 01 43 66 82 52
- > contact@festival-emergences.info
- > 29 Avenue Corentin Cariou
75019 Paris | M^o Porte de la Villette



> Cité des Sciences et de l'Industrie <

- > horaires d'ouverture : à préciser
- > www.cite-sciences.fr |
- > 30 Avenue Corentin Cariou
75019 Paris | M^o Porte de la Villette



> Glaz'art <

- > horaires d'ouverture : à préciser
- > Glaz'art | www.glazart.com | 01 40 36 55 65
- > contact@glazart.com
- > 7/15 Avenue de la Porte de la Villette
75019 Paris | M^o Porte de la Villette



> L'Ososphère <

1^{er} et 2 octobre / Strasbourg

- > www.ososphere.org | 03 88 23 72 37
- > info@artefact.org
- > 13 Rue du Hohwald
67000 Strasbourg

LES NUITS ÉLECTRONIQUES DE
L'OSOSPHERE®

> Arborescence <

du 22 septembre au 22 octobre

- > www.arborescence.org | 04 42 20 96 25
- > terreactive@wanadoo.fr
- > 1 Place Victor Schoelcher
13090 Aix-en-Provence

ARBORESCENCE 04

dédale

nouvelles formes artistiques et nouveaux médias

23 rue olivier métra | 75020 paris | tél. : +33 (0)1 43 66 82 52 | fax : +33 (0)1 43 66 06 80
<http://www.dedale.info> | mail : contact@dedale.info

>>> Partenaires

en Ile-de-France,

ARCADI, Numeris Causa, Arslonga, @rt Outsiders / Maison Européenne de la Photographie, Confluences, Eva Revox / Fiasco System, Le Cube, Glaz'art, PiLoTi, Point Ephémère, l'Atelier AWP, Anomos, INCIDENT.NET, IASTAR, l'EASA, le centre d'art de la Ferme du Buisson...

et en région,

La Laiterie (Strasbourg), Radio en construction (Strasbourg), l'ECM de la Friche de la Belle de Mai (Marseille), Le Fresnoy (Tourcoing), le Festival Arborescence (Aix-en-Provence), Bonlieu (Scène Nationale d'Annecy)...

