

PARANOÏA



mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

PARANOÏA



FELICIE D'ESTIENNE D'ORVES | SUPERNOVA
BERTRAND LAMARCHE | REPLIQUE
MARTIN LE CHEVALLIER | VIGILANCE 1.0
LAURENT PERNOT | LE MONSTRE
ANTOINE SCHMITT | TIME SLIP / PSYCHIC
PASCAL DUFAUX | FONTAINE_SCULPTUREVIDEOCINETIQUE#3
MARNIX DE NIJS | PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER
ADAM BRANDEJS | GENPETS
FREDERIK DE WILDE & LAB[AU] | EOD 02
HARUN FAROCKI | SERIOUS GAMES 1 : WATSON IS DOWN / SERIOUS GAMES 3 : IMMERSION
ANAISA FRANCO | EXPANDED EYE / PARANOIA
RYOICHI KUROKAWA | GROUND
BORIS PETROVSKY | THE NIXIE MIXIE MATRIX
NIKLAS ROY | MY LITTLE PIECE OF PRIVACY
CHRISTIAAN ZWANIKKEN | SCORCHED EARTH / THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY
HIROAKI UMEDA | HAPTIC INSTALLATION
EDUARDO KAC | NATURAL HISTORY OF THE ENIGMA
FELIX LUQUE SANCHEZ | CHAPTER 1

OPTIONS

GREGORY CHATONSKY | LIBERATION
GRÉGOIRE LASSERRE & ANAÏS MET DEN ANCXT, SCENOCOSME | FLUIDES
HIROAKI UMEDA | HOLISTIC STRATA INSTALLATION
FELIX LUQUE SANCHEZ | NIHIL EX NIHILO
KEIICHIRO SHIBUYA & TAKASHI IKEGAMI | FILMACHINE
YRO YTO, ROMAIN SERRATE & PIERCE WARNECKE | PYANO
YRO YTO & JESSE LUCAS | AKUERY
SEIKO MIKAMI | DESIRE OF CODES

29 installations interactives & immersives, plates-formes éducatives au carrefour des arts, de la science et des technologies.

PARANOÏA propose une collection d'œuvres plastiques, vidéos, sculptures, interfaces visuelles et sonores. En croisant recherche scientifique et création artistique contemporaine, certaines œuvres ont développé une vision «paranoïaque» du monde contemporain qui fait à la fois écho à son évolution mais également à la société imaginée par les «Cyber-Punk» dont William Gibson est le précurseur. Une vision futuriste imaginaire, drôle et effrayante à la fois.

UK

29 interactive & immersive installations : educative platforms at a crossroads in art, science and technology.

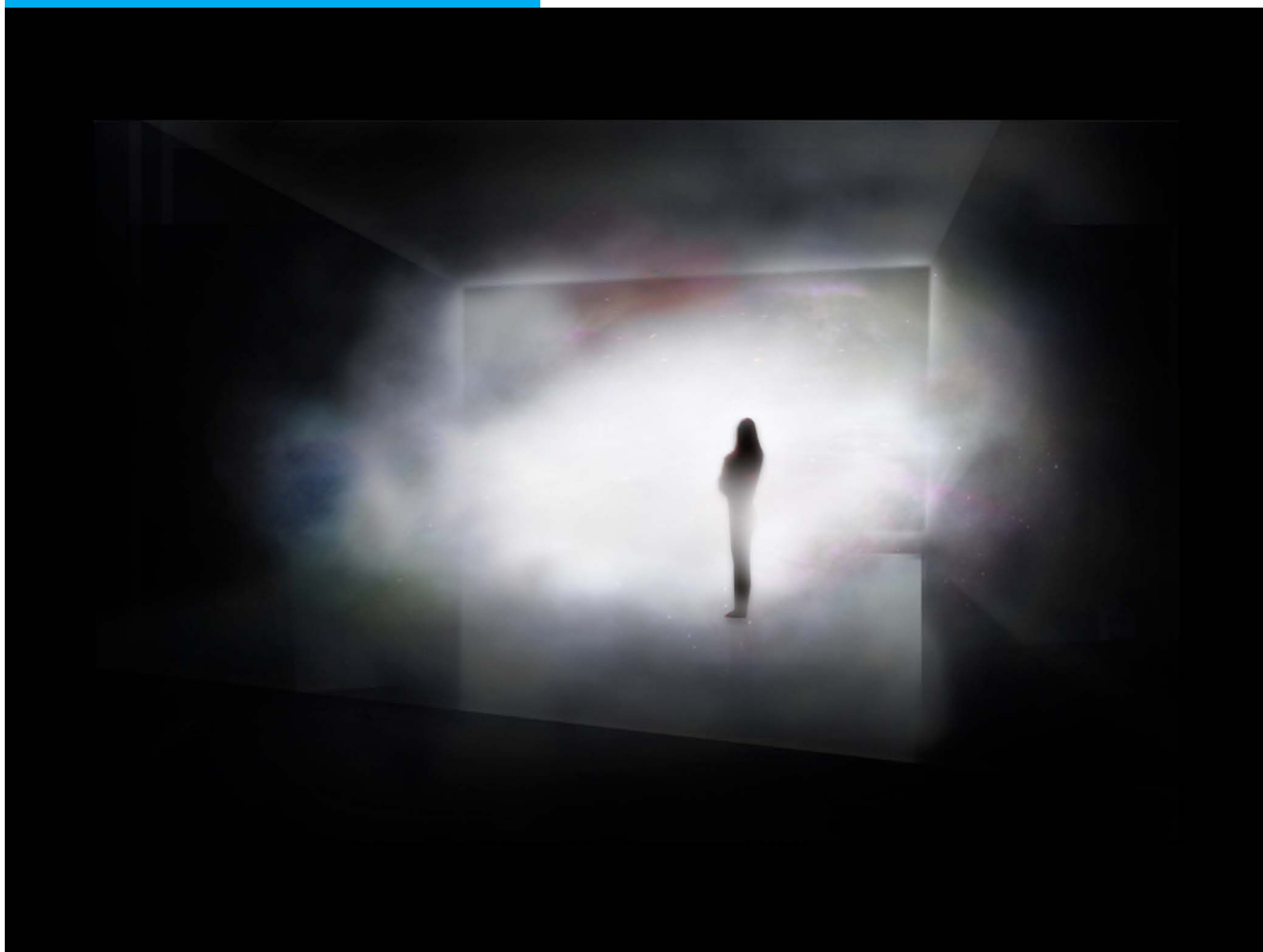
PARANOÏA shows a collection of plastic arts, videos, sculptures, visual interfaces and sounds. Putting together scientific research and contemporary creation, some works develop a "paranoiac" view of the contemporary world which echoes its evolution but also the society dreamed up by the "cyber Punk", whose pioneer is William Gibson. A futuristic and imaginary view, sometimes funny, sometimes scary.

L'EXPOSITION **PARANOÏA** A RASSEMBLÉ **PLUS DE 100.000 VISITEURS**
www.macreteil.com
www.expoparanoia.wordpress.com
<http://vimeo.com/22391826>

**FÉLICIE D'ESTIENNE
D'ORVES
SUPERNOVA
FRANCE**



www.feliciestedestiennedorves.com
<http://vimeo.com/24311007>



L'installation met en scène la Supernova Cassiopeia A. Cette oeuvre est un cycle de vie : l'explosion d'une étoile, la naissance de la matière, sa propagation.

Explosion tridimensionnelle sur de la fumée, Supernova se compose de lumière et de son. Elle propose l'expérience, à l'échelle humaine du phénomène d'astrophysique.

Collaboration initiée avec Fabio Acero, Docteur en Astrophysique.

Musique de Laurent Dailleau.

UK

The installation represents the Supernova Cassiopeia A. It is a cycle of life : an exploding star, the birth of matter, its spread.

Tridimensional explosion on smoke, Supernova consists of light and sound. It offers the experience of astrophysical phenomenon with human scale.

Félicie d'Estienne d'Orves has collaborated with Fabio Acero, who has a PhD in astrophysics.

Music by Laurent Dailleau.

BERTRAND LAMARCHE

REPLIQUE

FRANCE



<http://vimeo.com/25353055>

Présenté à la FIAC 2010
Galerie Poggi – Bertoux associés



Réplique est une installation constituée d'un projecteur de lumière et d'un réflecteur, respectivement fixés sur un trépied et d'une image projetée sur un mur. Le faisceau de lumière se réfléchit sur une plaque recouverte de papier miroir, lui-même tendu sur du velours. En son centre, un petit moteur actionne la rotation lente et régulière de deux stylets enfonçant de manière circulaire la surface miroitante : les reliefs ainsi engendrés entraînent la constante métamorphose de l'image créée par la réflexion de la lumière sur le mur.

Emanant de l'obscurité ambiante, ces entités informes et perpétuellement mouvantes, relevant a priori de l'abstraction, jouent dans le même temps de notre faculté inconsciente à les identifier. Evoquant quelques créatures en voie de mutation, l'image, telle une résurgence à l'allure spectrale, transforme le dispositif en une machinerie fantasmagorique générant le trouble chez un spectateur témoin de l'élaboration, en temps réel de simulacres.

En même temps qu'il questionne la morphogenèse à travers une expérience cinétique, Bertrand Lamarche s'attache à brouiller les pistes de la représentation en concevant des visions qui, si elles s'ancrent dans une certaine réalité, basculent dans un imaginaire proche de la science fiction. Bertrand Lamarche est représenté par la Galerie Poggi & Bertoux associés.

UK

Réplique is an installation composed of light projector and reflector, respectively fixed to a tripod, and an image projected on a wall. Light is reflected on a plate covered with mirror paper, which is tense on velvet. In the middle, a small motor drives the slow and steady rotation of two pens which pushing in a circular way the shimmering area : landforms caused by this motor are constantly changing the image projected on the wall thanks to the light.

These formless and changeable entities seems to be abstract, but we are able to identify them unconsciously. The image shows some creatures in the process of mutation which transforms the device into a spooky machinery which disturb the viewer.

Bertrand Lamarche tries to mix up the codes of representation with visions which remind the sci-fi. He is represented by Galerie Poggi & Bertoux associés.

MARTIN LE CHEVALLIER

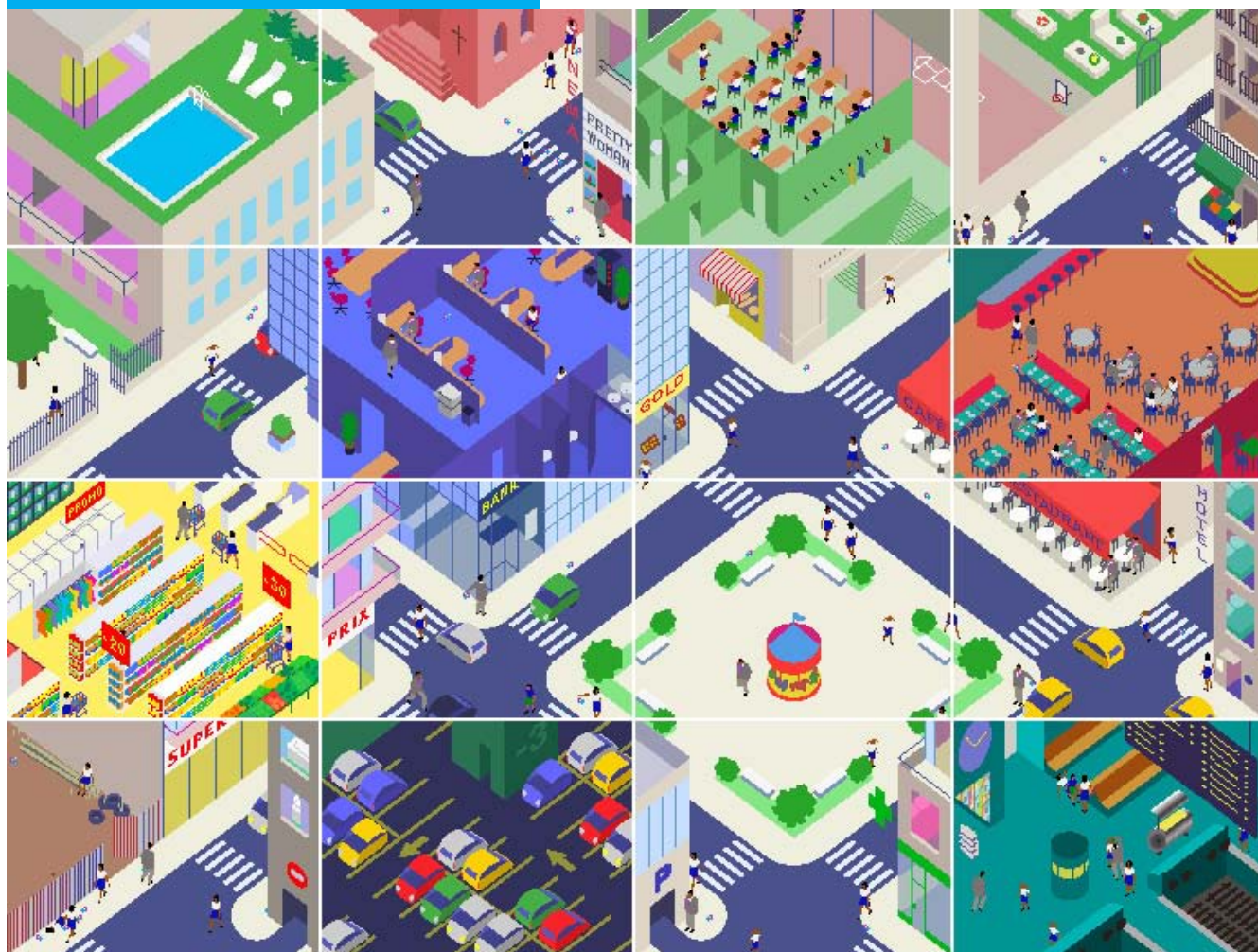
VIGILANCE 1.0

FRANCE

www.martinlechevallier.net
<http://vimeo.com/24010208>



Présenté à la FIAC 2009
 Représenté par la galerie Jousse Entreprise/Paris,
 Martos Gallery/New York



Jeu de vidéo-surveillance... Martin Le Chevallier est représenté par la galerie Jousse Entreprise à Paris et par la Martos Gallery à New York. Il enseigne l'activism design à l'école nationale supérieure d'art de Nancy. Dans Vigilance 1.0, le joueur est face à une série d'écrans qui lui permettent de surveiller simultanément de nombreux lieux : rues, supermarchés, parkings, boutiques, immeubles, écoles, etc. Son objectif est la délation. Dans un temps limité, il doit déceler un maximum d'infractions. A chaque flagrant délit, le score augmente, à chaque diffamation, il baisse. Chaque citoyen étant un délinquant en puissance, toute infraction impunie augmente le taux d'amoralité de la société. Une bonne vigilance entraînera un assainissement des mœurs, un retour du sens de l'effort, de la famille et de la solidarité. Une vigilance insuffisante plongera immanquablement la population dans le chaos et la turpitude.



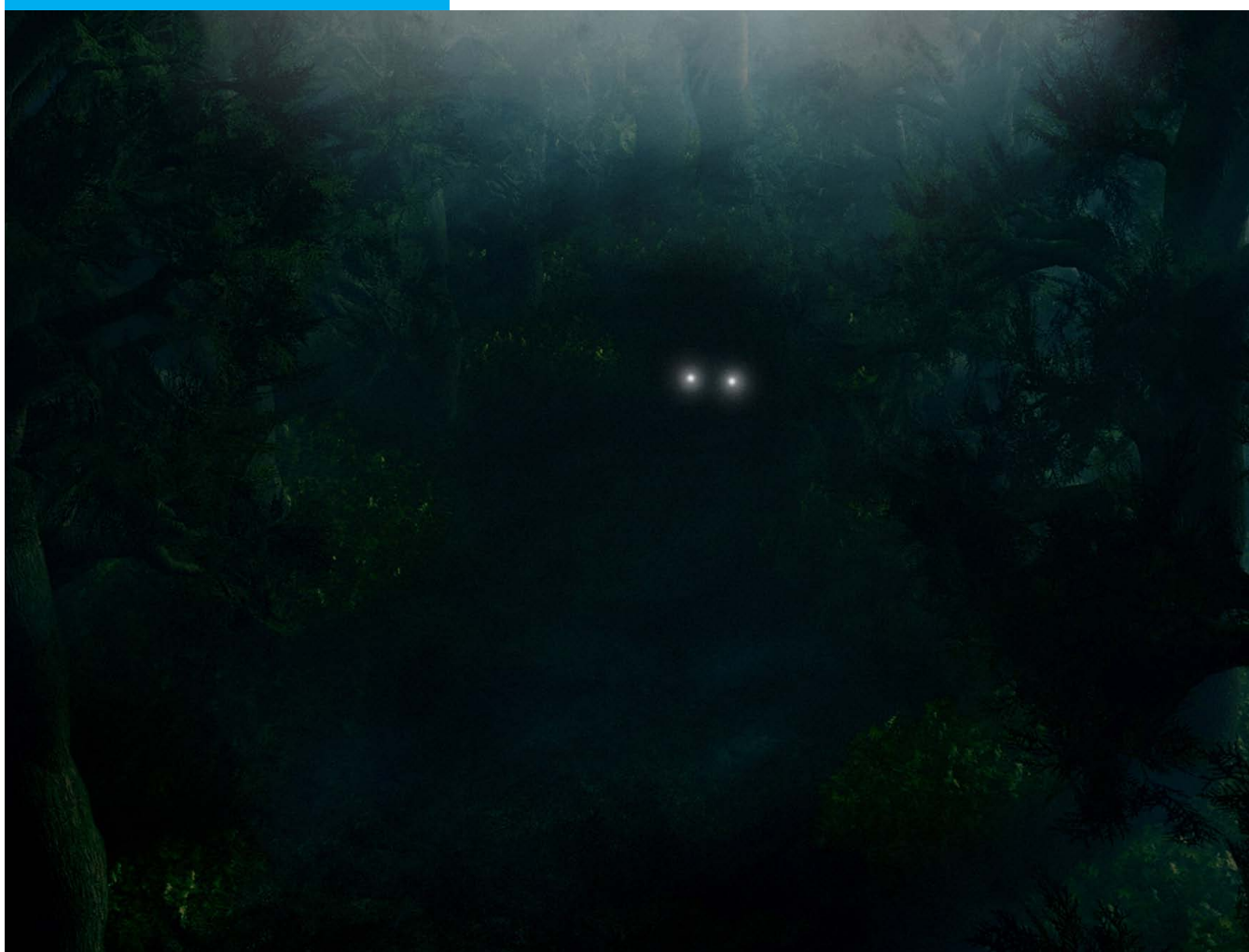
The player faces a series of screens allowing him to watch over many places at the same time : streets, supermarkets, parking lots, shops, apartment buildings, schools, etc. Denouncement is his aim. In a limited time, he has to point out as much infractions as he can. Each time the player catches somebody red handed, his points increase ; each time he slanders, they lower. Each citizen being a virtual offender, all unpunished infractions increase the amorality rate of society. A good vigilance would lead to a moral purification, and a return to the spirit of effort, family, solidarity. An inadequate vigilance would necessarily plunge the population into chaos and depravity.

LAURENT PERNOT LE MONSTRE FRANCE



www.laurentpernot.net
<http://vimeo.com/24310646>

Issu du Studio National des arts contemporains Le Fresnoy/Tourcoing
Galerie Ouizeman- Barcelone



Le projet d'installation vidéo *Le Monstre* s'immerse dans la mémoire collective, en sollicitant nos sens communs dans une démarche de mythification du réel. Le projet s'inspire entre autres de la légende du « Monstre de Flatwoods », présence mystérieuse découverte au sein d'une forêt, et engage une réflexion sur notre relation à la nature dans sa dimension imaginaire et primitive.

UK

The interactive installation entitled *The Monster* interferes in the collective memory, questioning our perception in a process of recreating myth out of reality. The project is partly inspired by the legend of «The Flatwoods Monster », focusing particularly on our relationship to nature in its primitive and imaginal dimension. Into a dark space, facing a quiet and silent forest, the viewer observes a mysterious presence.

ANTOINE SCHMITT PSYCHIC TIME SLIP FRANCE



www.gratin.org/as/
<http://vimeo.com/23903102>
<http://vimeo.com/25354185>

Présenté au Laboral (Espagne)
Nuit Blanche Metz 09



Psychic voit les spectateurs et décrit ce qu'elle voit par des phrases projetées sur le mur. Et elle voit peut-être un peu plus que nous : elle perçoit les états internes et les motivations des spectateurs.

Le texte s'affiche lettre à lettre, comme écrit sur une machine à écrire dont on entend le son (scénographie inspirée par une pièce de Pierre Bismuth).

UK

Psychic sees the spectators and describes what it sees using sentences showed onto the wall. And maybe, it sees more things than we do : it perceives the public's internal states and motivations.

The text appears letter by letter, as if written on a typewriter we can hear.



Sur un écran ou sur des panneaux publics, un affichage défile sans fin les nouvelles, mais celles-ci sont au futur : «Un avion va s'écraser à Madrid, tuant 153 personnes», «l'OM va battre le PSG 3 à 0», «la bourse va baisser de 5,6%»... À part le temps du verbe, les nouvelles sont intégralement et textuellement vraies. Time Slip existe sous plusieurs formes : une sculpture LED, en vidéo projection ou affichage sur écran, une page web.

UK

On a screen or on a public display, a news ticker constantly displays textual news, but these news are conjugated at the future tense : «the NASDAQ will drop 4.3 points today», «A plane crash in Madrid will kill 153 people», «The Giants will crush the Red-Socks 10 to 3». Apart from the verbal tense, all the news are true. Time Slip exists in many different shapes : a LED sculpture, a videoprojection or a screen display, a web page.

DUFAUX PASCAL

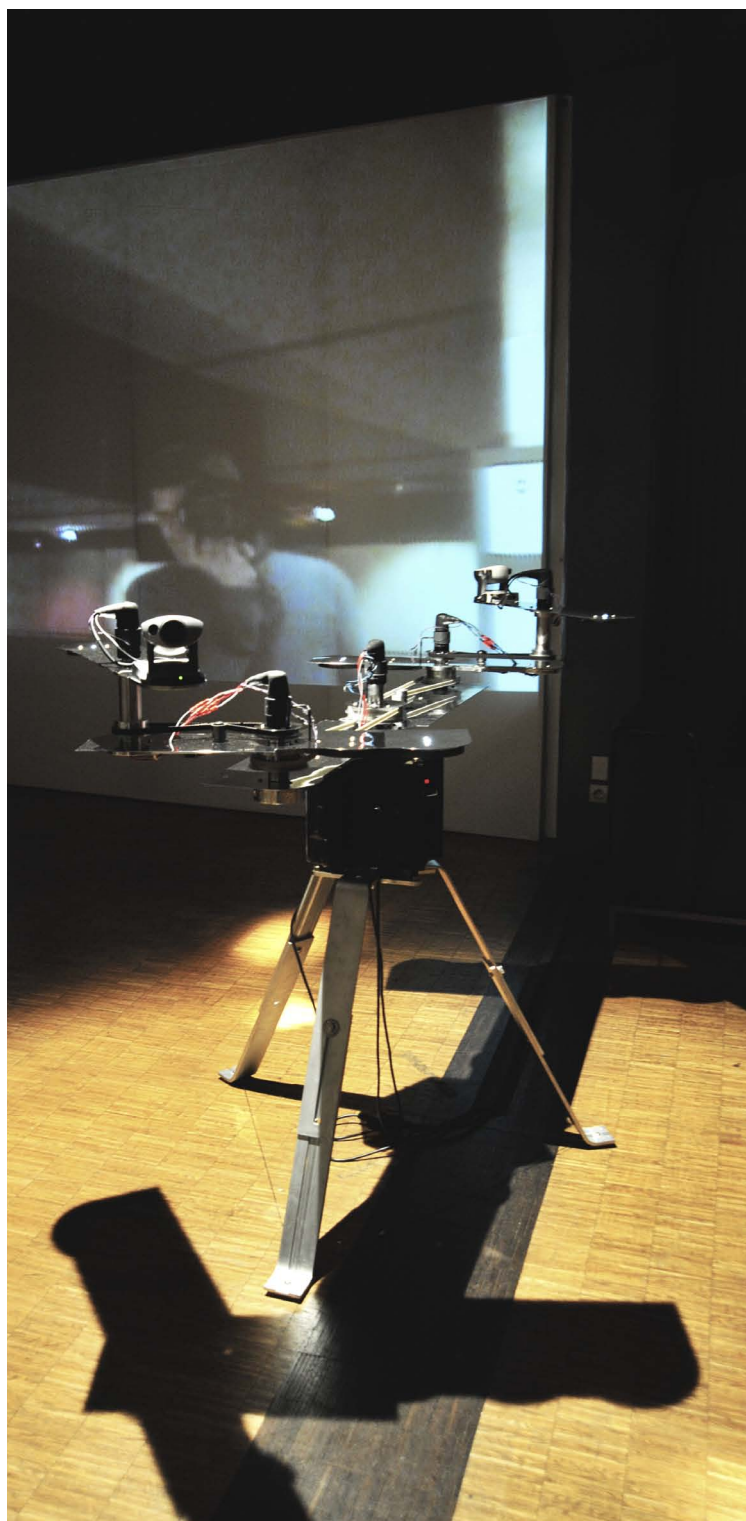
FONTAINE_SCULPTUREVIDEOCINETIQUE#3

CANADA



www.joyceahoudagallery.com/artistes/dufaux_pascal/dufaux_pascal-bio.php
<http://vimeo.com/24007077>

Présenté à ELEKTRA 2010



« À l'aide de mes sculptures vidéo-cinétiques, je fais évoluer des caméras d'observation en circuits fermés le long de lentes révolutions hypocycloïdales. Je tente ainsi de renouveler la perception que nous nous faisons de nous-mêmes, des autres et du milieu qui nous entoure, de révéler l'étrange jaillissement visuel dans lequel nous sommes plongés. Fontaine de visualité.

Cette installation vidéo-cinétique est le fruit d'une stratégie d'appropriation de la vidéosurveillance. Je cherche à détourner l'effet que provoque en nous cette image sans auteur : expérimenter le potentiel plastique de cette surface visuelle dont la fadeur et la neutralité en constituent le caractère propre. Je propose de voir, dans l'omniprésence grandissante de l'image issue de la vidéosurveillance, non pas seulement une fatalité policière et paranoïaque à l'oeuvre, mais plutôt une occasion, à travers l'expérience quotidienne que nous en faisons, d'apercevoir dans l'image anonyme et indifférenciée qu'elle nous tend, le caractère immanent de la réalité de notre existence. Entre la fascination et l'effroi, il y aurait une parenté de réaction devant le surgissement brutal et intrusif de cette nouvelle image dans nos vies, similaire selon moi, à celle éprouvée en 1839 devant les premiers daguerréotypes : les deux offrant aux regards de leurs contemporains une représentation étrangement crue et littérale de la réalité. »

Pascal Dufaux



"With my video-kinetic sculptures I move observation cameras about in closed circuits of slow hypocycloidal revolutions in an attempt to bring a new perspective to our perception of ourselves, others and our surroundings, to reveal the strange visual gushing in which we are immersed. Fountain of visuality.

This video-kinetic installation is the fruit of a strategy of appropriating video surveillance techniques (CCTV). I am attempting to re-orient the effect this authorless image has on us, to experiment with the artistic potential of this visual surface whose defining feature are its insipidness and neutrality. I propose to see at work in the increasing omnipresence of video surveillance images not just an authoritarian or paranoiac fate at work but rather an opportunity, through the everyday use we make of them, to see in the anonymous and undifferentiated image they proffer us the immanent nature of the reality of our existence. Our fascination and dread in the face of the brutal intrusion of this new image into our lives are similar, in my view, to the feelings provoked by the first daguerreotypes in 1839: each provides the contemporary viewer with a peculiarly raw and literal depiction of reality."

Pascal Dufaux



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

MARNIX DE NIJS PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER PAYS-BAS



www.marnixdenijs.nl
www.v2.nl/agency/
<http://vimeo.com/25353301>

Présenté au STRP festival
 Production V2 LAB Rotterdam



Installation interactive, le concept de Physiognomic Scrutinizer est basé sur le système informatique des barrières de sécurité des aéroports, des centres commerciaux, des stades et autres places publiques protégées. Les visiteurs sont guidés vers une entrée bien éclairée, où une caméra enregistre les images de chaque personne et les projette sur un écran LCD à l'arrière de la porte. Un haut-parleur est positionné juste derrière le portique pour faire office d'agent de sécurité. L'installation sonde les traits du visage et ses caractéristiques grâce à un logiciel d'analyse vidéo biométrique et les compare aux 250 personnes présélectionnées dans la base de données ; celle-ci regroupe des personnalités qui ont contribué à notre culture contemporaine, toutes choisies en raison de leurs actes controversés. Une voix informatisée annonce le nom de la personne à laquelle le visiteur est identifié pour rappeler que l'augmentation constante de l'utilisation de la technologie biométrique dans les espaces publics doit être utilisée avec méfiance. L'œuvre est soutenue par V2_Agency,

UK

Interactive installation, the design of the Physiognomic Scrutinizer is based on principles employed in security gates seen at airports, shopping malls, football stadiums and other protected public spaces. A barrier guides visitors towards a brightly lit entrance, where a mounted camera records each individual's image and projects it on an LCD monitor at the back of the gate. A speaker on a stand, positioned immediately behind the gate, symbolizes and acts as a security guard. The installation scans facial features and characteristics by using biometric video analysis software, and compares them to those of more than 250 preselected people in a database. The database includes a variety of famous individuals and contributors to our contemporary culture, all chosen because of their controversial or infamous acts. A computerized voice publicly announces the name of the person each viewer has been identified as, in a confrontational reminder that the steady increase in the use of biometric technology in public space should be viewed with a healthy skepticism. The artwork is distributed by V2_Agency, <http://www.v2.nl/agency>

ADAM BRANDEJS

GENPETS

CANADA



www.brandejs.ca
www.genpets.com
<http://vimeo.com/23902774>

Présenté au ARS ELECTRONICA 2009



Les Genpets relèvent de la bio-ingénierie du groupe Bio-Genica. Ces êtres vivants ont du sang, des os et des muscles. Ils saignent si vous les coupez, ils meurent si vous les maltraitez. Les composants électroniques servent uniquement au maintien des fonctions vitales, la peau du Genpet est organique. Après des recherches plus poussées, le Genpet est un enfant sorti du cerveau de l'artiste Adam Brandejs.



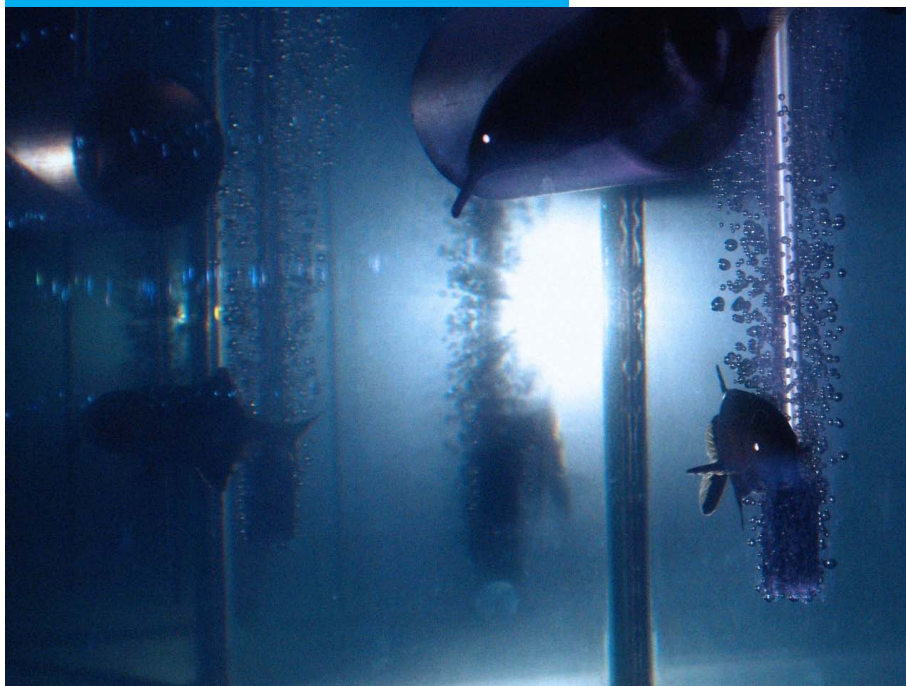
Genpets are the offspring of Bioengineering company Bio-Genica. A series of glowing and beeping heart monitors on the packages gives a hint that they are alive. The rising and falling of their chests as well as their occasional twitching, shaking and clawing, albeit limited by the tie-wraps, which keep them in place, confirms the life of these creatures.

**FREDERIK DE WILDE
& LAB[AU]**
EOD 02
BELGIQUE



www.frederik-de-wilde.com
www.lab-au.com
<http://vimeo.com/25354812>

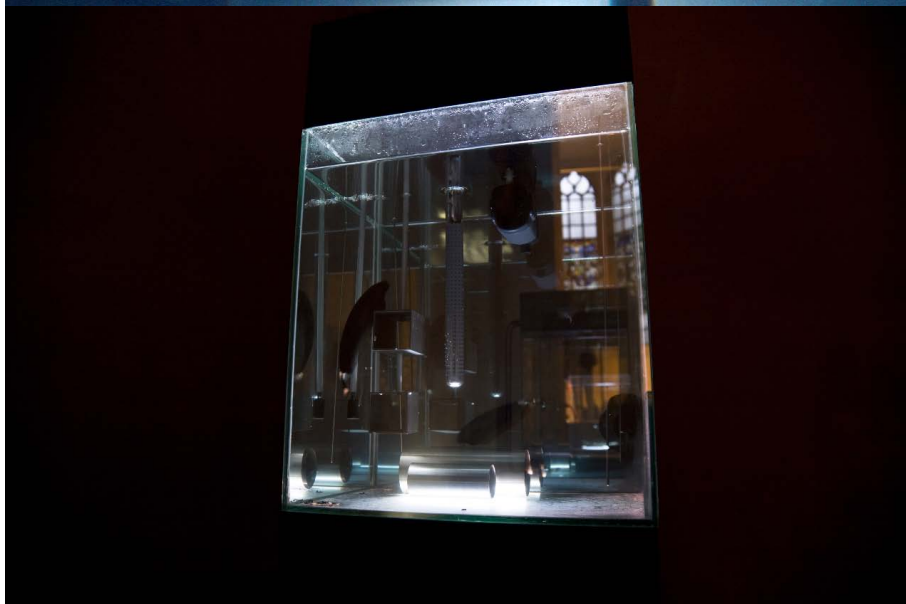
Présenté au festival Seconde Nature



Le projet présente et explore l'électroperception des poissons au moyen de quatre aquariums en miroir sans tain, chacun contenant une combinaison spécifique de poissons. Dans chaque aquarium, des antennes directement raccordées à quatre haut-parleurs absorbent les décharges électriques des poissons tout en les transformant en son. Ce que nous entendons sont les signaux de ces poissons, leurs communications. De plus, sous chaque aquarium une ampoule palpite selon l'intensité des signaux émis. De cette manière les impulsions électriques des poissons, la «vision» de ces poissons qui autrement sont «aveugles», deviennent perceptibles par nos sens sous forme de lumière et de son.

UK

EOD 02 is an installation by Frederik De Wilde created in collaboration with LAB[au]. The title is an acronym for «Electric Organ Discharge.» The work consists of four aquariums, each one containing an electric fish that discharge different electric signals. The artwork explores the capacity of specific species of living blind fish to perceive (electrosense) their environment and communicate with each other by emitting electric signals, either in pulses or waves.



HARUN FAROCKI

SERIOUS GAMES 1 : WATSON IS DOWN

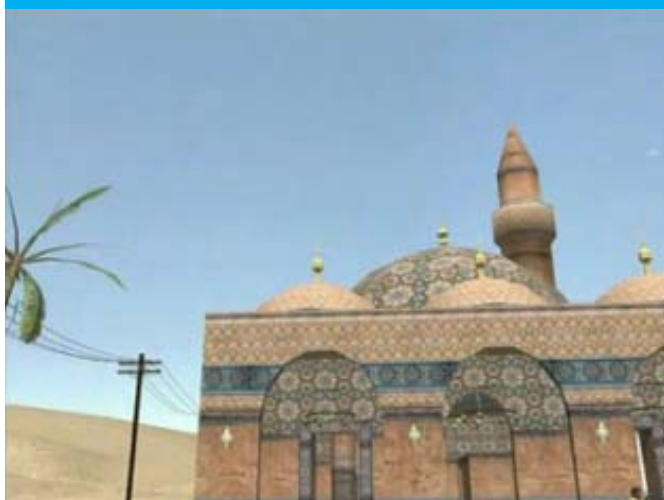
SERIOUS GAMES 3 : IMMERSION

ALLEMAGNE



www.farocki-film.de
<http://vimeo.com/25352653>

Coproduction Galerie du Jeu de Paume
Création Biennale de Sao Paulo 2010



Harun Farocki, à propos de Watson is Down : En automne 2009, nous avons filmé une foreuse au « Marine Corps base 29 Psalms » en Californie. Quatre marines sont assis côte à côte, l'équivalent de l'équipage d'un char. Ils ont des ordinateurs devant eux avec lesquels ils pilotent leurs propres véhicules et regardent les autres dans leur unité d'entraînement par le biais d'un « ordinateur-animation-paysage ». La simulation de terrain afghan est basée sur des données géographiques réelles. La rue virtuelle correspond à une vraie rue en Afghanistan, de même que chaque arbre, la végétation au sol et les chaînes de montagnes. Pendant l'exercice, l'éducateur place des explosifs et des insurgés dans les environs. Un tireur d'élite tire sur le mitrailleur du tank, retranscrit grâce à une caméra. Quand le tank conduit sur le terrain en friches, cela génère un nuage de poussière. Plus il y a de la végétation, moins il y a de poussière ; sur l'asphalte, pas de poussière. Même avec tous ces détails, la mort dans l'ordinateur n'est pas la même que la mort dans la réalité.

L'installation Immersion retranscrit les traitements post-traumatiques que subissent les vétérans de guerres américains. Ils revivent à l'aide de simulateurs de jeux, les scènes de guerres qui les ont affectés. Farocki s'intéresse à l'utilisation de la réalité virtuelle et des jeux dans le recrutement, l'entraînement et les thérapies des soldats.

Il explore les connexions entre la réalité virtuelle et l'armée : la manière dont les scénarios de jeux vidéo sont utilisés dans l'entraînement des troupes américaines pour faciliter leur stratégie en zones de combats et pour traiter le traumatisme du champ de bataille à leur retour.

UK

Harun Farocki on Watson is Down : In the autumn of 2009 we filmed a drill at the Marine Corps base 29 Psalms in California. Four Marines sat in a row, representing the crew of a tank. They had laptops in front of them on which they steered their own vehicle and watched others in their unit driving through a Computer-Animation-Landscape. The simulated Afghanistan terrain originates from actual geographical data. The street in the computer landscape runs exactly as it does in reality in Afghanistan; the same holds for every tree, the vegetation on the ground, and the mountain ranges. During the exercise, the instructor would place explosive devices and set insurgents out in the area. A sniper shot the tank gunner, which we documented with the camera. When the tank drives over the fallow ground, it kicks up a dust tail. The more vegetation there is, the less dust. On the asphalt street, no dust. Even with all this attention to detail, death in the computer game is something different than death in reality.

For the video installation Immersion Farocki visited a workshop organised by the Institute for Creative technologies, a research center for virtual reality and computer-simulations. One of their project concerns the development of a therapy for war-veterans suffering from Posttraumatic Stress Disorder. Farocki is interested in the use of virtual realities and games in the recruiting, training and now also therapy for soldiers. Farocki explores the connection between virtual reality and the military – how the fictional scenarios of computer games are used both in the training of U.S troops prior to their deployment in combat zones and in psychological care for troops suffering battlefield trauma upon their return.

ANAISA FRANCO

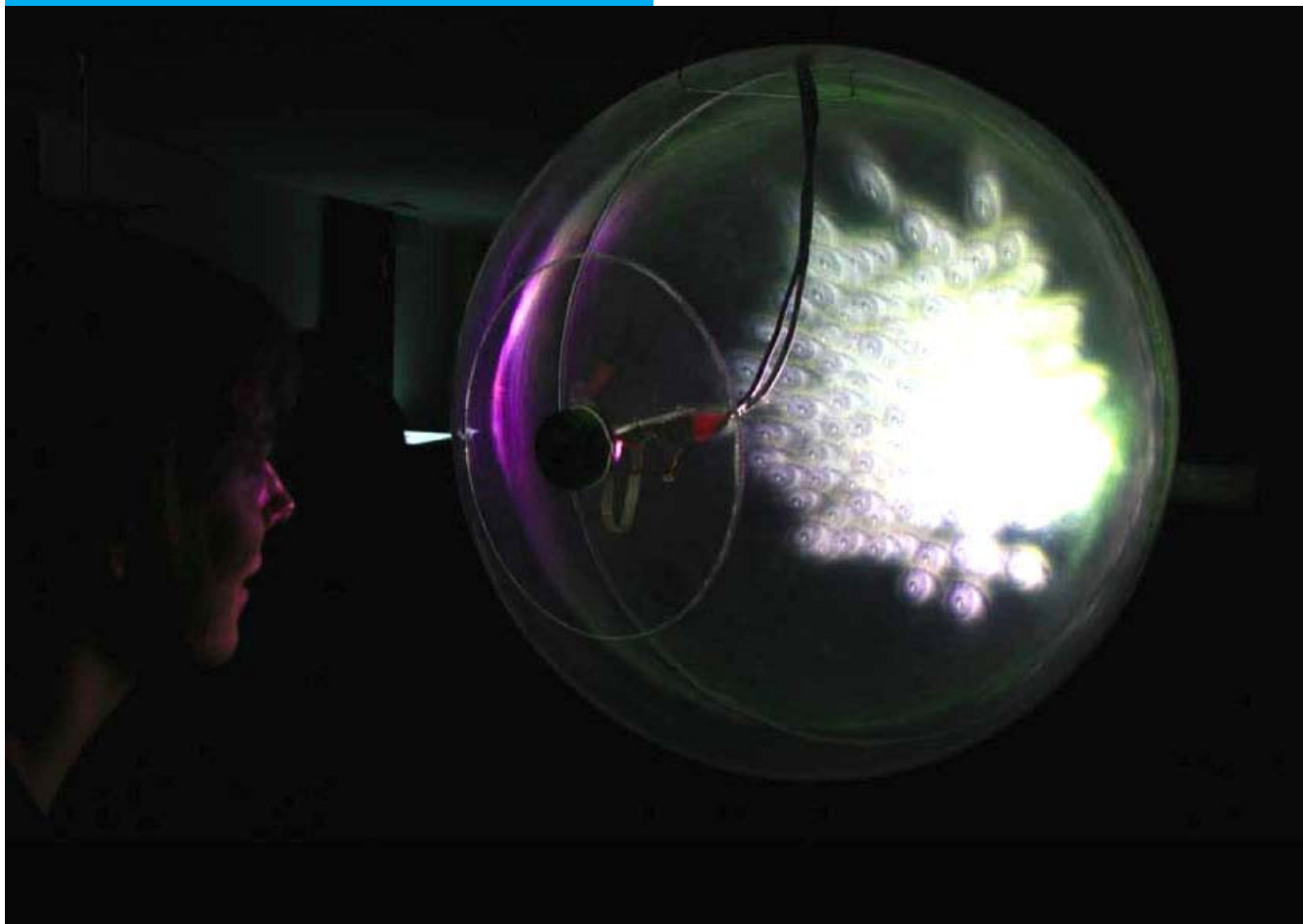
EXPANDED EYE

BRESIL



www.anaisafranco.com
<http://vimeo.com/24311798>

Produit par le Medialab Prado de Madrid
Présenté au MAB museu de arte Brasileira Sao Paulo
Expanded Eye a obtenu le Prix Electronic Art à l'ARCO
Madrid BEEP



Expanded Eye est une sculpture lumineuse interactive qui représente un gros œil transparent, suspendu au plafond ; l'installation observe le spectateur grâce à une caméra infrarouge qui projette l'œil de ce dernier à l'intérieur de la sculpture. Elle reconnaît les clignements d'œil et de ce fait interagit avec le spectateur. Chaque battement d'œil multiplie le nombre d'yeux dans la projection d'une manière fragmentée, hexagonale et disloquée. L'enjeu de l'œuvre est de développer la vision des êtres humains, en les confrontant à eux-mêmes ; ils s'observent à travers une grande interface transparente qui permet la multiplication des points de vue. Ainsi, le public est invité à regarder dans la sculpture, il peut jouer avec ses yeux dans un univers magique où observation, perception, réflexion personnelle et sensibilité sont liées. Le projet Expanded Eye a été développé pendant l'Interactivos 2008 au Medialab Prado in Madrid, en Espagne, avec la collaboration de Jacqueline Steck, Alvaro Cassinelli, Carles Gutiérrez, Oswald Aspilla Pérez.



Expanded Eye is an interactive light sculpture made of a big transparent eye hanging from the ceiling; the sculpture looks at the user with an infrared camera and projects his eyes inside the sculpture. It recognizes the user's blinks and generates an interactive animation based on it. Each eye blink increases the spectator's eyes in a fragmented, hexagonal and dislocated way.

The core of the work is to expand the view of human beings by engaging them to be observed by their own eyes through a big transparent interface that multiplies the user's points of view. It invites people to look inside and to play with their eyes movements in a magical context where perception links with sensitive self-reflection and observation.

Expanded Eye project was developed during Interactivos 2008 at Medialab Prado in Madrid, Spain. It was developed in collaboration with: Jacqueline Steck, Alvaro Cassinelli, Carles Gutiérrez, Oswald Aspilla Pérez.

ANAISA FRANCO

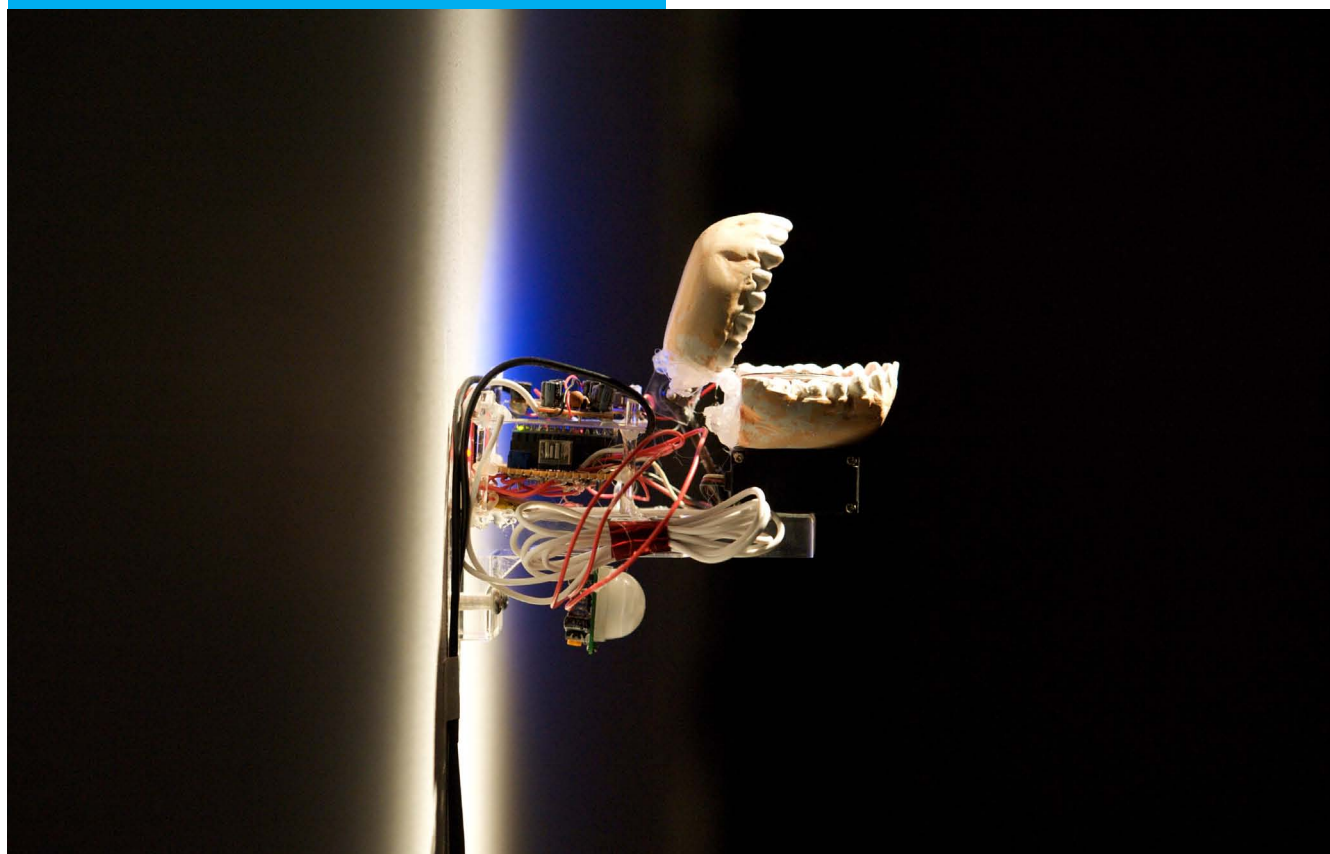
PARANOIA

BRESIL



www.anaisafranco.com
<http://vimeo.com/24312015>

Produit par le Medialab Prado de Madrid
Présenté au MAB museu de arte Brasileira Sao Paulo



Paranoïa est une sculpture à réactions en forme de mâchoire qui, lorsqu'on cherche à la fermer, résiste, s'ouvre, crie ou sourit. Le projet est une collaboration de the Electronic Engineer Akinori Kinoshita, de la Gigabyte compagnie et de l'artiste Meng Yuan Lee.

Projet développé lors d'une résidence au Village artistique de Taïpei, Taïwan et soutenu par la Fondation Sacatar au Brésil.

UK

Paranoia is a reactive object (sculpture) in the shape of a mouth. When someone tries to shut it, it resists, screams and smiles. The project has been developed in collaboration with the Electronic Engineer Akinori Kinoshita from Gigabyte Company and the artist Meng Yuan Lee.

The project was developed during a residence at Taipei Artist Village in Taipei, Taiwan. It was supported by Sacatar Foundation in Brazil.

RYOICHI KUROKAWA

GROUND

JAPON/BELGIQUE



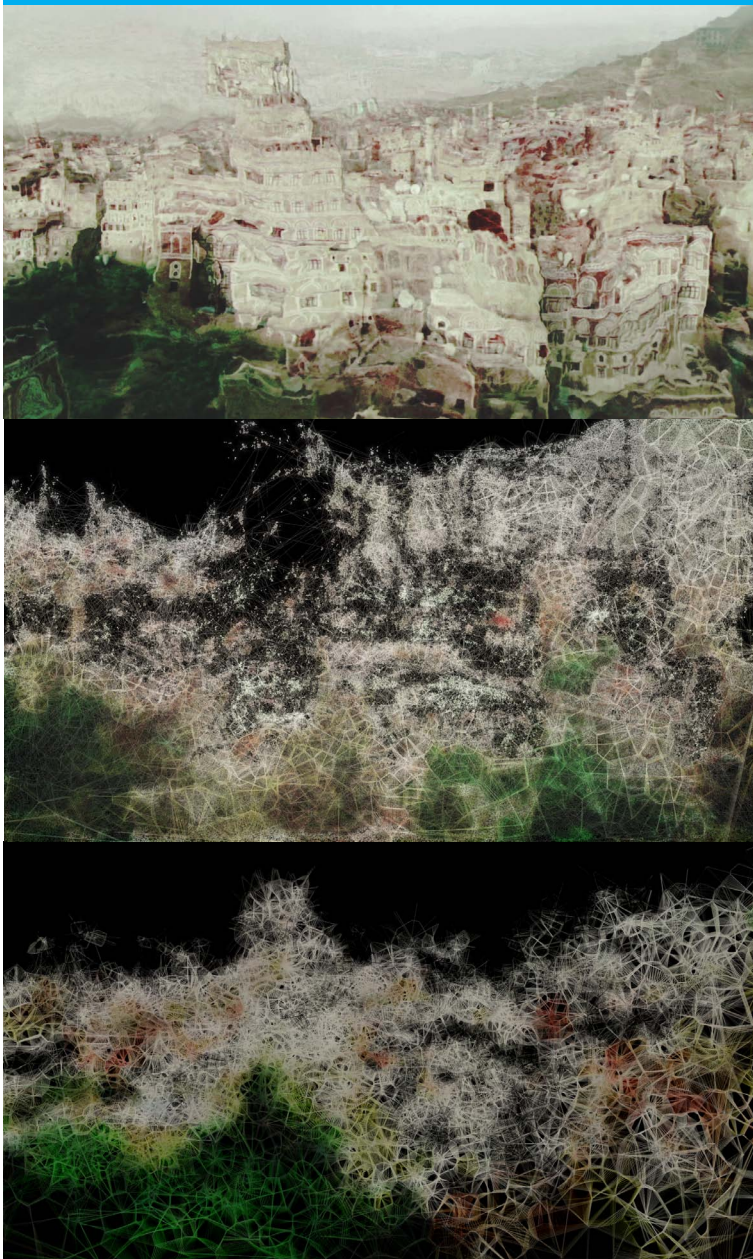
www.ryoichikurokawa.com
<http://vimeo.com/25350917>



Déjà accueilli à la MAC lors du festival EXIT en 2009, Ryoichi Kurokawa présente *ground*, une sculpture audiovisuelle en triptyque qui croise les genres du film documentaire et de la musique visuelle, basée sur une collaboration entre le caméraman et journaliste belge Daniel Demoustier et l'artiste japonais Ryoichi Kurokawa. *ground* est une nouvelle approche de l'imagerie surmédiatisée (principe du JT : sensationnel, court, politiquement correct etc.) en mettant l'accent sur le paysage abandonné. Le paysage est un des thèmes centraux des œuvres récentes de Ryoichi Kurokawa.



Ryoichi Kurokawa has already been invited to the MAC during the EXIT festival in 2009. This year, he shows *ground*, an audiovisual time-based sculptural triptych conceived as a mix of a documentary film and a visual music installation. It is based on the collaboration between the Japanese audiovisual artist Ryoichi Kurokawa and the Belgian tv-news cameraman/director Daniel Demoustier, both internationally renowned actors in their own field. They are developing an audiovisual work in which they focus on a very specific audiovisual approach of imagery of war and catastrophe (Demoustier's main activity as a war journalist). The central idea is a re-approach of the over-mediated imagery (i.e. shaped by tv-news principles: sensational, short, politically correct etc.), by focusing on the abandoned landscape. The landscape has been the central theme in the recent works of Kurokawa.



BORIS PETROVSKY

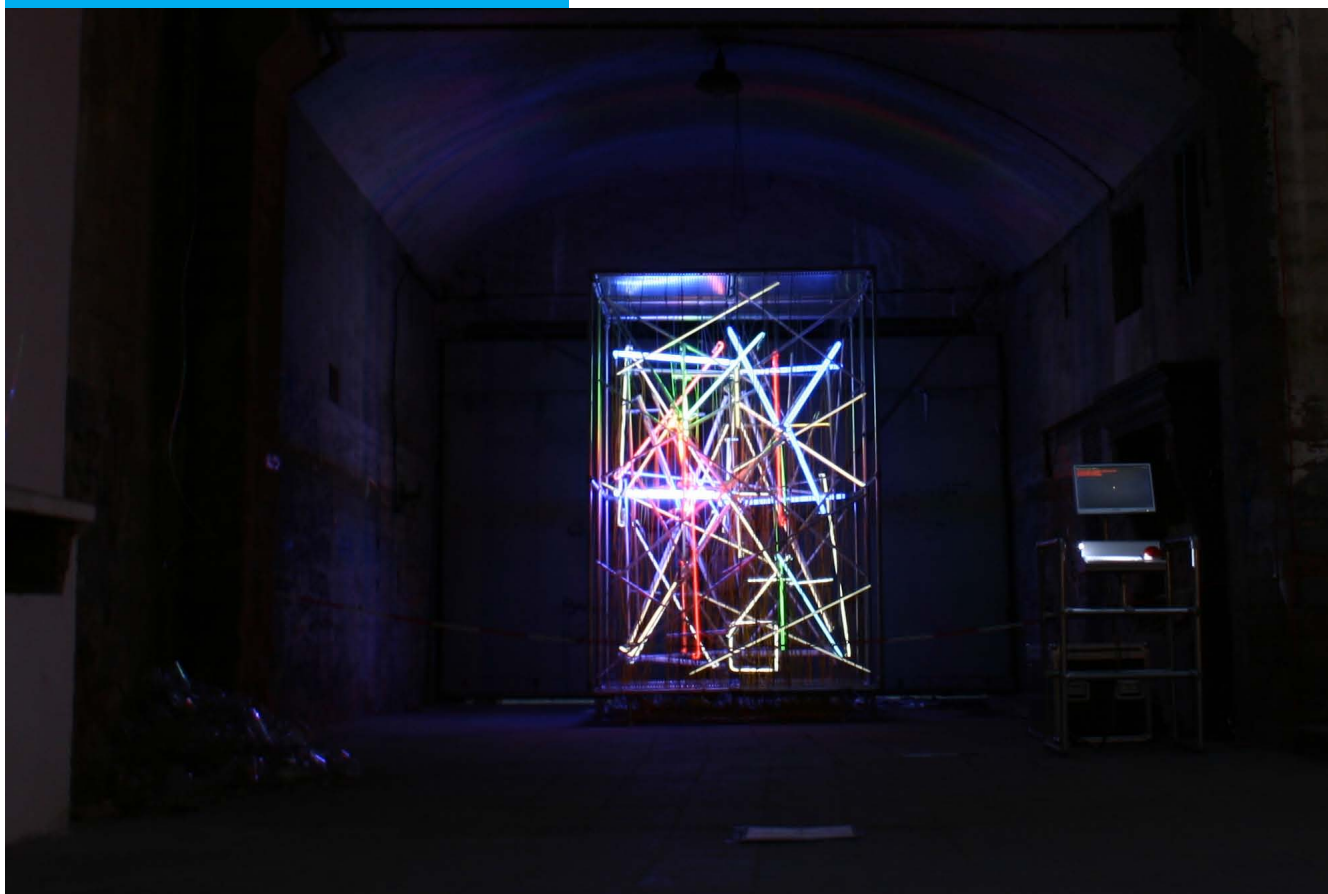
THE NIXIE MIXIE MATRIX

ALLEMAGNE



www.petrovsky.de
<http://vimeo.com/23902534>

Produit par le ZKM



La Nixie Mixie Matrix est un système de communication cyberpunk représenté par 100 tubes de néon de différentes longueurs et couleurs, tissés dans une multi-couche chaotique. Via SMS, Twitter et autres systèmes de communication, les utilisateurs peuvent entrer des messages d'un maximum de 40 mots qui apparaissent soudainement au centre de la matrice. Une web-réponse automatique est envoyée à chaque message via les moteurs de recherche. Lors de ce moment interactif entre le matériel et l'idée, le Nixie Mixie Matrix devient l'oeuvre de l'utilisateur. Pourtant l'information n'est pas perdue : les messages sont stockés sur le site web du projet où ils peuvent être lus, notés et réécoutés.

UK

The Nixie Mixie Matrix is a cyberpunk communication machine with very distinct features: 100 neon tubes in different lengths and colour tones have been woven into a multi-layered, seemingly chaotic, stereometric structure that for users becomes a playable interactive matrix of illuminated neontubes. Via SMS, Twitter and a special input terminal, users can enter messages of up to 40 characters and read them as fast flashing, sequential light-line characters which suddenly appear in the structangle of the matrix in a quite stunning matter. Each message is responded by an automatic web-reply via search engines. For one luminous moment, in an interplay of communication, material and idea, The Nixie Mixie Matrix becomes the artwork of the user.

Yet the information isn't lost : the messages are stored on the project website where they may be read, rated and played back virtually in a simulation.

NIKLAS ROY MY LITTLE PIECE OF PRIVACY ALLEMAGNE

www.niklasroy.com
<http://vimeo.com/23999493>



My little piece of Privacy est un rideau que j'ai installé récemment sur la fenêtre de mon atelier. Le rideau est trop petit par rapport à la taille de la fenêtre, mais il est intelligent et rapide. Grâce à une caméra de surveillance, un ordinateur et un moteur, le rideau localise les piétons et se positionne devant eux.

Le rideau d'ordinaire passif est absurde lorsqu'il devient actif : au lieu d'empêcher les gens de regarder, il se transforme en un objet ludique qui attire l'œil.



My little piece of Privacy is a curtain that I've recently installed in the window of my workshop. The curtain is too small for the very large window, but it is intelligent and fast. With the help of a surveillance camera, a laptop and a motor, the curtain localizes pedestrians and positions itself right in front of them.

The usually passive curtain leads itself ad absurdum when it becomes active: instead of blocking the views of the people outside, it becomes a playful eyecatcher.

CHRISTIAAN ZWANIKKEN

SCORCHED EARTH

PAYS-BAS



<http://vimeo.com/25351440>
présenté au NIMK (Amsterdam)
et Tinguely museum



Scorched Earth est un paysage interactif post-apocalyptique composé de métaux et de minerais, extraits d'une mine de cuivre toxique et abandonnée. Plus de deux cents petites machines électromécaniques, animées par des micro-contrôleurs, provoquent les vibrations saccadées du paysage ; ces machines réagissent à la présence du visiteur. Des éléments électromécaniques sont également dissimulés comme des mines.

UK

Scorched Earth is a post-apocalyptic interactive landscape composed of metals and ore, extracted from an abandoned mine of toxic copper. More than two hundred small electromechanic machines, animated by microcontrollers, occasion the jerky vibrations of the landscape. These machines react to the presence of the visitor. Electromechanic elements are also hidden like mines.

CHRISTIAAN ZWANIKKEN

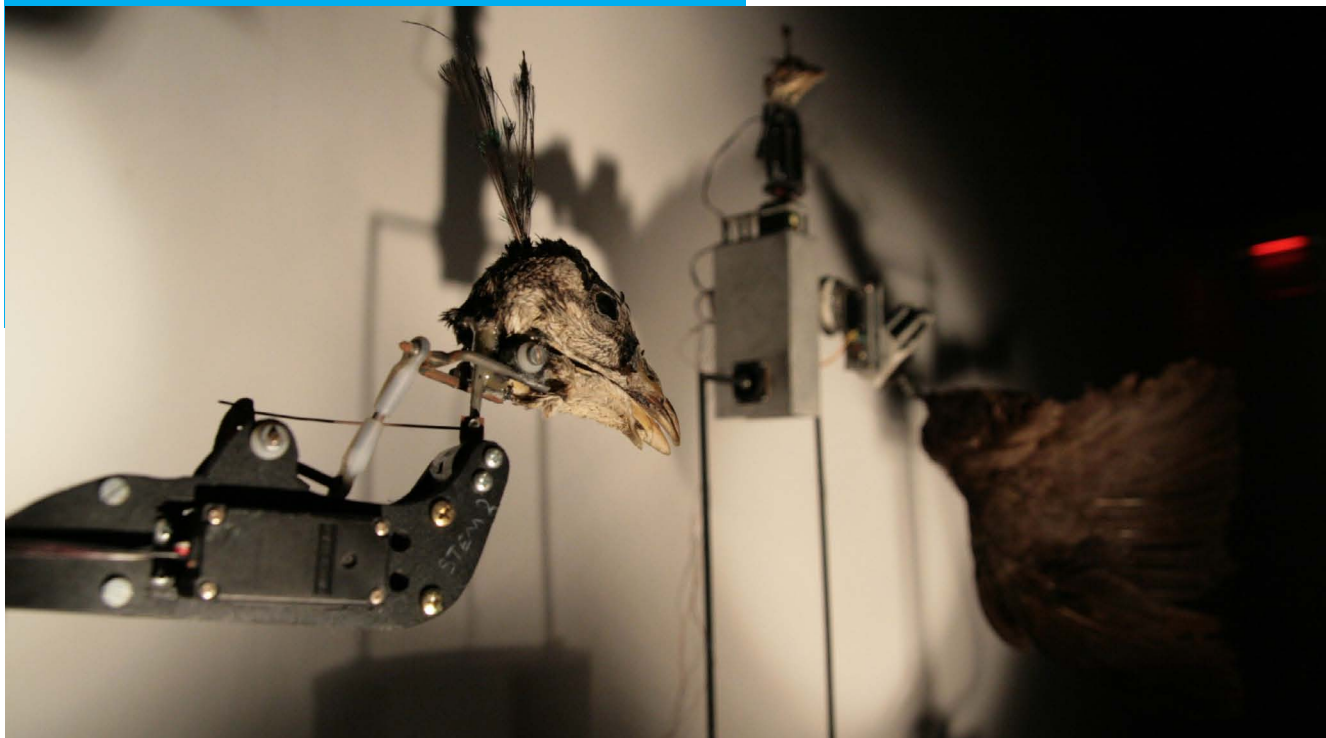
THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

PAYS-BAS



<http://vimeo.com/25352064>

présenté au NIMK (Amsterdam)
et Tinguely museum



Selon l'utopie de l'ère bio-technologique, la technologie est une extension de nos capacités. Avec un contrôle complet de la technologie sur la nature, nous pouvons créer une vie à notre image. Le revers de cette vision est la prise de conscience de la puissance des machines sur lesquelles nous pouvons nous reposer au quotidien : ce n'est pas nous qui utilisons la technologie, la technologie nous utilise. La sauvagerie de la nature fait place à la sauvagerie de la technologie, ce qui produit une fusion imprévisible du corps et de la machine. Comment les sculptures de Zwanikken, sombres, instable, mêlant le corps humain et la machine ont vu le jour ? Ce sont des installations dans lesquelles des restes d'animaux sont ramenés à la vie grâce à des microprocesseurs. Ou est-ce l'inverse ? L'équilibre entre la technologie visible et la biologie rend les deux sens possible.

Les installations de Zwanikken sont comme cabinets de curiosités interactifs, des cris, des applaudissements, des curiosités à retardement générés par les machines, comme dans un zoo futuriste. Ses œuvres sont hybrides, ce sont des animaux-robots reliés par fils ou câbles qui prennent vie et dialoguent entre eux. Zwanikken prône la nature - contre l'artificiel - contre le spectateur qui est déchu de son rôle : la hiérarchie est différente. En raison de l'imprévisibilité des éléments assistés par ordinateur, nous ne pouvons savoir à l'avance qui répond à qui, et qui regarde ou est regardé. En faisant de la technologie qui semble être « hors de contrôle », Zwanikken critique le battage autour de l'interaction dans l'art numérique et l'illusion d'un bon déroulement de la communication. Sa fusion des matériaux organiques et inorganiques avec la technologie interactive montre l'évolution et la non-évolution de la sculpture dans le XXI^e siècle.

UK

According to the utopia of the bio-technological era, technology is an extension of our abilities. With complete control of technology over nature, we mould life in our own image. The flipside of this vision shows us to be extensions of machines into which we plug ourselves into everyday: it is not we who use technology, technology makes use of us. The wildness of nature makes place for the wildness of technology, producing unpredictable fusions of body and machine. How else could those dark, unstable, compounds of body and machine in Zwanikken's sculptures see light? These are installations in which remnants of animals are brought to life through microprocessors. Or is it the other way round? The balance between visible technology and biological elements tip both ways.

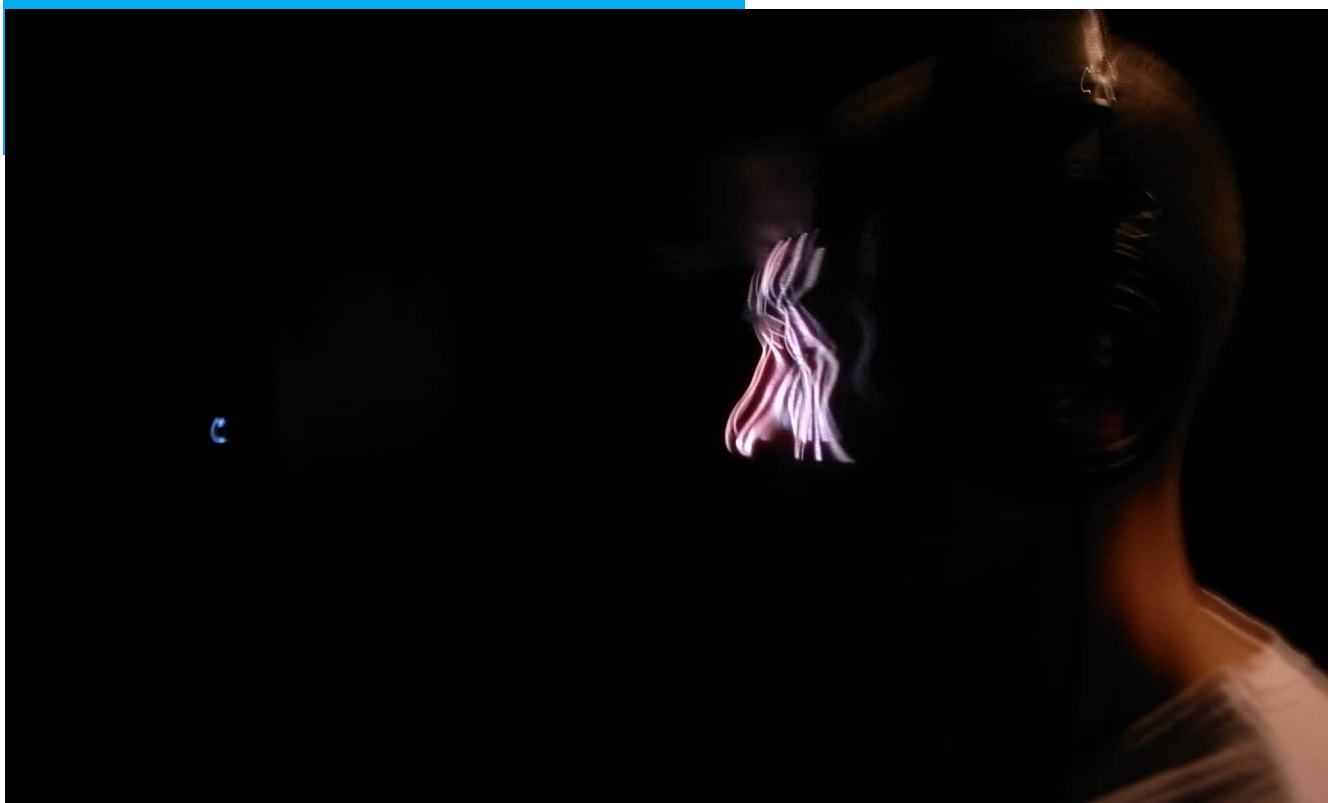
Zwanikken's installations are like interactive Wunderkammers, new configurations of shrieking, clapping, ticking curiosities generated by machinery, as if in a futuristic zoo. His works are hybrid, techno-animalistic figures, made of wire or cable that come to 'life', responding to the viewer and to each other. Zwanikken plays nature - against artificial - against viewer removing any authoritative role: his hierarchy is governed by a different order. Due to the unpredictability of the computer-aided elements, it is not certain who responds to whom, and who is looking or being looked at. By making technology seem to be 'out of control', Zwanikken ironises the hype around interaction in media art and the illusion of smooth-running communications. His fusion of organic and inorganic materials melded with interactive technology demonstrates the evolution and de-evolution of sculpture in the twenty-first century.

HIROAKI UMEDA HAPTIC (VERSION INSTALLATION)

JAPON



<http://hiroakiumeda.com>
<http://vimeo.com/25355324>



«J'ai fait des spectacles de danse en tant que chorégraphe. Dans ces créations la lumière occupe une place importante, car sans elle, on ne peut voir la danse. Donc quand je monte un projet, je pense à la construction lumière, elle ne doit pas illustrer mais être intégrée pleinement. C'est le jour où j'ai compris cela que j'ai commencé à transmettre la danse au public, grâce à la lumière. En parallèle de la création chorégraphique, il y a une installation nommée Haptic. Le concept s'articule autour du « toucher de la lumière ». J'ai voulu travailler la lumière comme une sensation physique. Par exemple, la façon dont nous pouvons distinguer en détail les pixels d'une photo dépend de la distance qui nous sépare de l'écran.

Je veux travailler la lumière comme un objet à part entière que l'œil sent. C'est de cette volonté qu'est née Haptic.

La lumière est projetée directement sur la paupière du spectateur, qui est utilisée comme un écran, le but est de sentir la lumière les yeux fermés. Il y a une version monochrome et une version couleur ; l'un met l'accent sur les variations d'intensité et l'autre sur les fréquences.

Le mot « voir » implique un objet visuel, comme il n'y en a pas dans cette installation je préfère utiliser le verbe « sentir ». J'aimerais que le public se rappelle de cette sensation de lumière ressentie pendant l'expérience.» Hiroaki Umeda

UK

«I have made dance pieces as a choreographer so far. In dance pieces, light is a significant factor: if there were no light, no dance could be seen. To think and make a dance piece, I have to consider the construction of dance with lighting. Light is a part of dance to me. What I am conscious about in dance pieces is that light has to exist on stage more as a complementary element to dance than a tool for showing dance. From this perspective, I had to be so aware of transmitting dance to audience's eyes along with light.

Among my dance pieces, there is a piece called Haptic. The concept of this piece was "touching light". In that, I had a desire to sense light in a more physical way. For example, the way we can or cannot see the details of the pixels from a picture on a computer, depending on the distance our eyes are from the screen.

I wanted to approach the use of light as a physical object transmitted to our eyes. I concluded to the idea of making this installation, based on my desire to sense light as a physical object.

In this installation, using projectors, light is projected directly on audience's eyelids, which are used as a screen, light is sensed because transmitted through the eyelids. There will be a monochrome version and a colour version. One focuses on construction of various intensities; the other will be on frequencies.

The word "see" implies a visual object. But as there is no visual object in this piece, I would rather use "sense" than "see". I would like the audience to bring back the whole experience as a sense of light.» Hiroaki Umeda

EDUARDO KAC
NATURAL HISTORY
OF THE ENIGMA
BRÉSIL



www.ekac.org
<http://vimeo.com/25351950>

Présenté à ARS ELECTRONICA - GOLDEN NICA AWARD 2009



Le point central dans la série d'Histoire Naturelle d'Enigma est un plantimal, une nouvelle forme de vie que l'artiste a créée et appelé Edunia, une fleur génétiquement modifiée qui est un mélange de l'artiste lui-même avec une fleur. Edunia comprend de l'ADN de l'artiste dans ses veines rouges. La nouvelle fleur a été inventée et produite par l'artiste avec la biologie moléculaire. On ne la trouve pas dans la nature.



The central work in the Natural History of the Enigma series is a plantimal, a new living structure created by Eduardo Kac. The artist calls this work «Edunia», a genetically-engineered flower that is a hybrid of the artist and a Petunia. The Edunia expresses Kac's DNA exclusively in its red veins. The new flower was invented and produced through molecular biology. It cannot be found in nature.

FELIX LUQUE SANCHEZ

CHAPTER 1

BELGIQUE/ESPAGNE

www.othersounds.net
<http://vimeo.com/24312331>

Présenté au
MACBA Barcelona
ARS ELECTRONICA 2010
Transmediale 2010



Félix Luque Sánchez est un artiste numérique bruxellois d'origine espagnole. Ses œuvres et installations ont été présentées dans diverses institutions contemporaines en Espagne, dont le Mercat de les Flors, Metrònom, CCCB et le MACBA. Il a également été nommé à la Transmediale 2010 et à Ars Electronica 2010 pour son projet «Chapter I: The Discovery». «Chapter I» nous emmène à la découverte d'une entité non identifiée, d'un objet mystérieux émettant sons et lumières. Sa surface lisse réfléchit parfaitement l'environnement qui l'entoure : est-ce une preuve de sa volonté d'intégration ou un refus poli d'absorber quoi que ce soit de notre monde?

Sa forme est un solide platonique pur, un dodécaèdre, géométrie que l'on retrouve dans certaines théories philosophiques ou ésotériques et le symbolisme de science-fiction.

UK

Félix Luque Sánchez, digital artist from Spain, who works under the pseudonym Othersounds, has been nominated with his audiovisual installation Chapter I: The Discovery (2009) for the Transmediale 2010 and Ars Electronica 2010.

Upon encountering a 'sci-fi geometric object' releasing a code of light and sound, the viewer's perception becomes destabilised: with a series of videos consisting of synthetically generated images one's sense of truthfulness becomes corrupted, one's faith in information undermined. Touching upon popular themes such as science fiction and AI, Luque Sánchez' work plays on relevant philosophical problems by questioning the limits of our notions of a collective image culture.

GREGORY CHATONSKY

LIBERATION

FRANCE

ŒUVRE
EN OPTION



www.gregory.incident.net
<http://vimeo.com/25353967>

Associé à L'Hexagram (Canada)



Libération est une installation en hommage à la fin des médias de masse. Il s'agit d'un monolithe noir d'une hauteur de 2,5 mètres. Des fils partent de la face la plus proche du mur arrière peint en noir mat, et se séparent pour alimenter des petits écrans LCD sur lesquels s'affichent des mots en rouge : blessés, calme, résultats, voix, etc. Ces mots changent à des vitesses variables. En se rapprochant du monolithe, on entend des voix. Si on place sa main dessus, on peut écouter distinctement les commentaires des lecteurs du site libe.fr. En décontextualisant les réactions des internautes, grâce à un mashup, le bruit de fond participatif du Web 2.0 perd sa référence et devient une simple rhétorique : tensions et insultes, opinions et affirmations, quel que soit le sujet abordé c'est toujours la même langue, les mêmes figures de style, la même tonalité, celle d'une relation de plus en plus paranoïaque au monde. Une musique ressemblant à celle des films fantastiques des années 60/70 est composée en temps réel par Olivier Alary.



Libération is an installation in tribute to the end of the mass media. This is a black monolith of 2,5 meters high. Some cables connect the side nearest the back wall painted flat black to the small LCD screens onto which red words appear: hurt, calm, results, voices, etc. These words change at different speeds. Approaching the monolith, we can hear voices. If we put a hand on it, comments from readers of the website libe.fr can be heard distinctly.

Decontextualizing the users' reactions through a mashup, the background noise on web 2.0 loses its reference and becomes a simple rhetoric : tensions and insults, opinions and statements. Whatever the subject, it is still the same language, the same stylistic devices, the same tone, a relationship more and more paranoid to world. The live music, by Olivier Alary, looks like those in fantasy movies of the 1960's-1970's.

PARANOÏA

mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

LE MANÈGE
MAUBEUGE MONS

île de France

**GRÉGORY LASSERRE
& ANAÏS MET DEN ANCXT**
SCENOCOSME
FLUIDES
FRANCE

ŒUVRE
EN OPTION



www.scenocosme.com/
<http://vimeo.com/24219911>

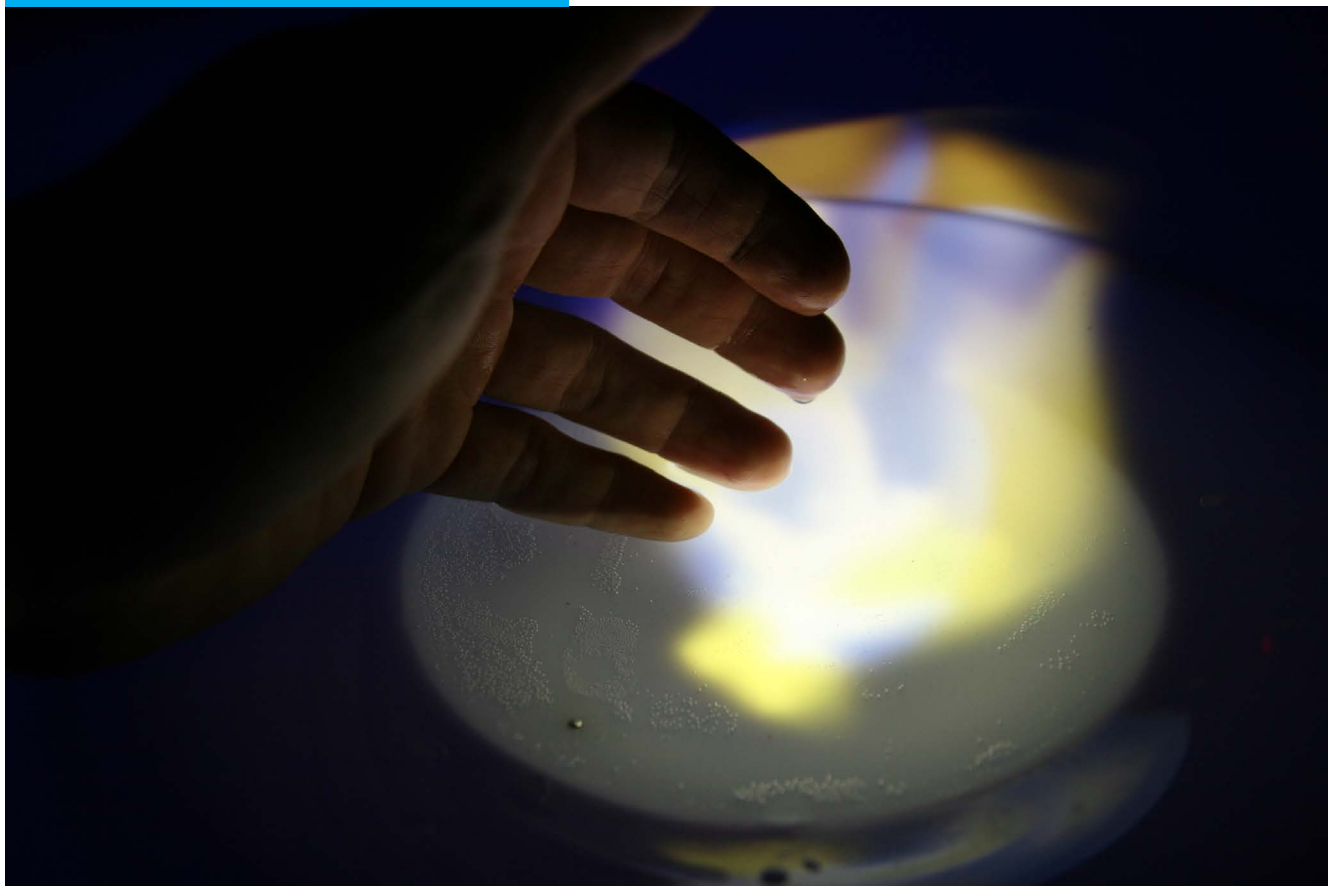


PLATE-FORME ÉDUCATIVE



Fluides est une oeuvre vivante, réactive, composée d'une eau sensitive qui rassemble l'énergie provenant des mains des spectateurs. L'eau est ici une forme de fil conducteur qui conduit les énergies des corps au centre de l'oeuvre en générant d'innombrables paysages fluides, sonores et lumineux.

Dans la continuité de leurs créations, le couple d'artistes de Scenocosme concentre les spectateurs autour d'une nouvelle oeuvre sensorielle qui interroge les relations fragiles entre corps, énergie, matières vivantes, lumières et sons.

UK

Fluides is an organic and reactive artwork where a sensitive water gathers energy from the spectators' hands. This water is a unifying thread which conducts bodies' energies in the center of the installation through infinite sonorous and luminous fluids landscapes.

Carrying on with their projects, the artists of Scenocosme bring together the spectators around a new sensory artwork that encourages them to think about the fragile relationships between bodies, energy, organic matters, lights and sounds.

HIROAKI UMEDA HOLISTIC STRATA INSTALLATION

JAPON

ŒUVRE
EN OPTION



<http://hiroakiumeda.com>
<http://vimeo.com/25355115>



Holistic Strata Installation est la version plastique du nouveau spectacle de danse de Hiroaki Umeda qu'il a créée en collaboration avec YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media, Japon). La création Holistic Strata développe l'une des conceptions chorégraphiques de Umeda : les strates individuels composent le mouvement qu'il appelle holistic strata et qui nourrit en retour le mouvement individuel. Umeda se concentre ici sur le concept de « l'affichage du mouvement ». Cette pièce pourrait ainsi être considérée davantage comme une installation cinétique plutôt que comme un spectacle de danse. Holistic Strata Installation est créée selon le même principe de générateur d'images cinétiques. Le public va être immergé dans une abstraction de mouvements et expérimenter l'espace.

UK

Holistic Strata Installation is the installation version of Hiroaki Umeda's newest dance piece, which was created in collaboration with YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media, Japan). The dance piece 'Holistic Strata' expresses one of Umeda's choreographic conception; Individual movement strata compose the holistic movement strata which contributes to individual movement strata. Here he focuses on the concept of "displaying the movement", thus this dance piece could be seen more as a kinetic installation than as a dance creation. This installation is created under the same artistic conception. Here, the artist will generate "kinetic images". The audience will be taken in a flood of continuously moving abstract dots, and will be "experiencing" the whole space.

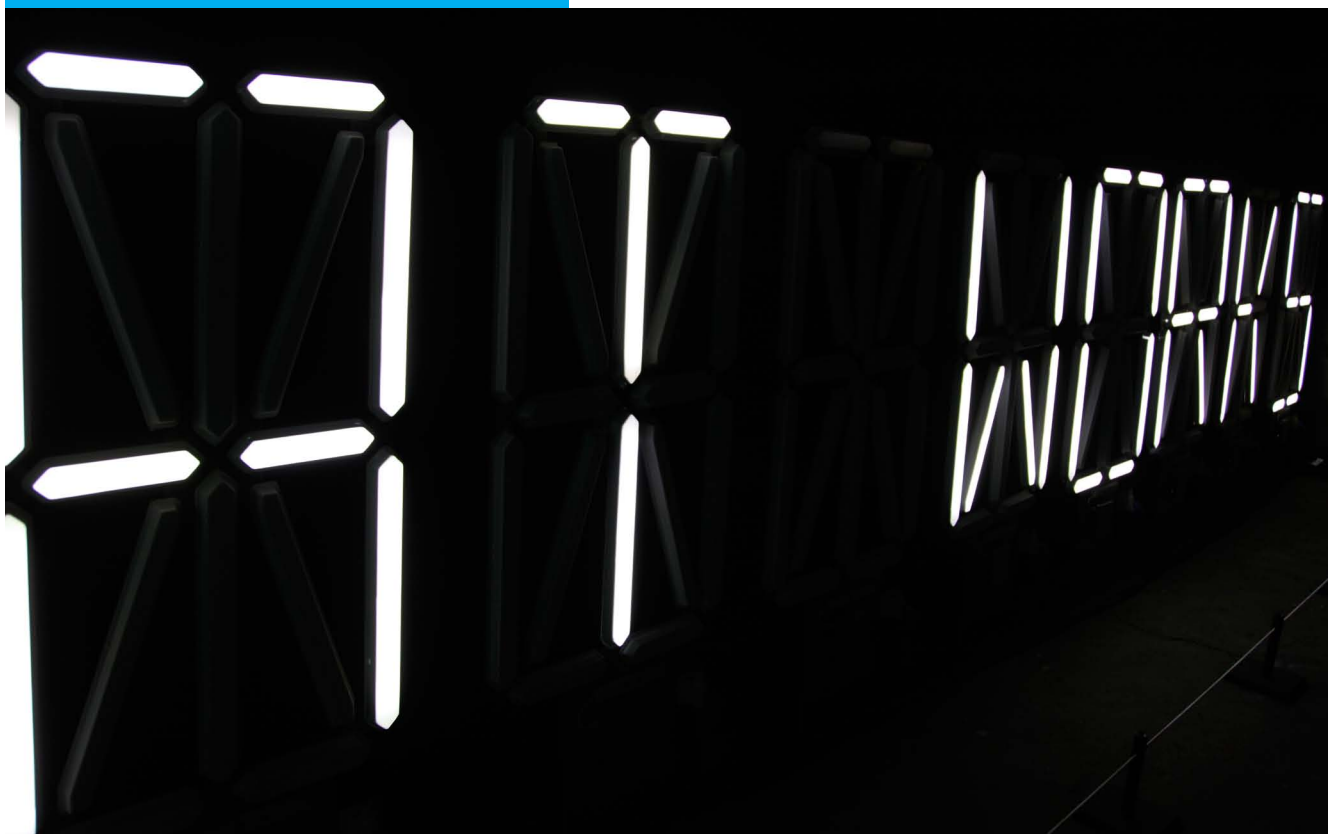
FELIX LUQUE SANCHEZ
NIHIL EX NIHILO
BELGIQUE/ESPAGNE

ŒUVRE
EN OPTION



www.othersounds.net
<http://vimeo.com/23902010>

Produit avec le soutien d'iMAL et a bénéficié d'une aide à la production de la Communauté Française de Belgique (Commission des Arts Numériques).



Une histoire de science-fiction sur les spams et la rébellion d'un ordinateur. Les ordinateurs seraient-ils devenus des entités intelligentes délirant entre elles sur le réseau et nous inondant de spams ? Que se passe-t-il quand ces cerveaux artificiels contrôlés par des forces mystérieuses se libèrent et se répondent (ou se répandent) dans des dialogues absurdes et entropiques ? Félix Luque Sánchez nous raconte l'histoire d'un ordinateur qui, à la suite d'une altération électronique, décide de libérer les autres machines.

Après Chapter 1, Félix Luque Sánchez poursuit sur les thèmes de l'intelligence artificielle et de la science-fiction traditionnelle. Un jeu sur différents modes, de l'audiovisuel au sculptural, en passant par l'informationnel et le narratif, lui permet d'intégrer différents média (animation 3D, son, texte, sculpture électronique et réseau interactif) de manière complexe mais pertinente, interrogeant ainsi la nature de l'intelligence et le destin des créatures pensantes.

UK

A science-fiction story about spams and the rebellion of a computer. Are the computers becoming clever entities raving among themselves on the network and flooding us with spams? What happens when artificial brains controlled by mysterious forces break free and answer (or spread) each others in absurd and entropic dialogues? Felix Luque Sanchez tells us the story of a computer that decides to free the other machines after an electronic alteration.

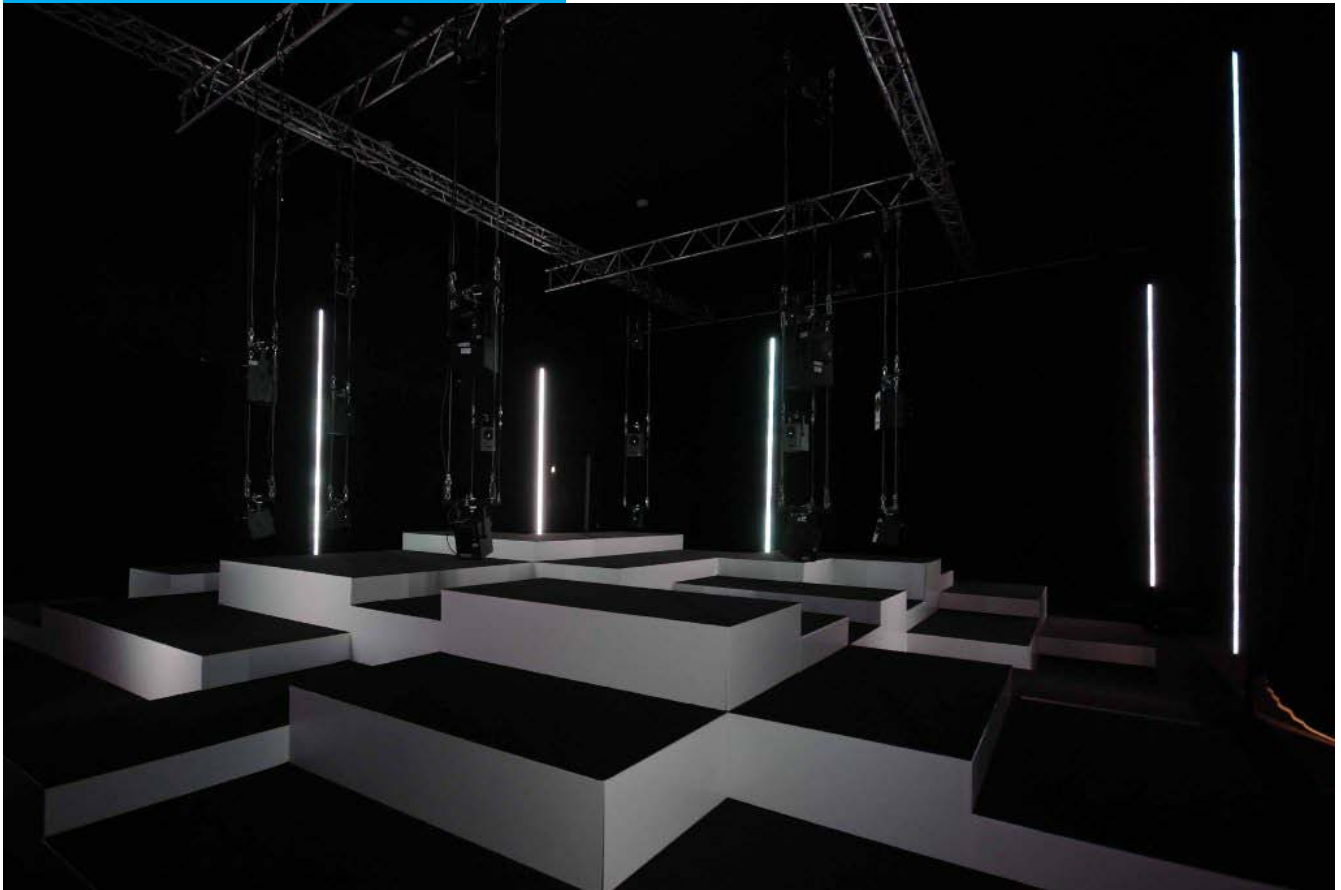
After Chapter 1, Felix Luque Sanchez goes on working on the topic of artificial intelligence and classical science fiction. A play on different forms, from the audiovisual to the sculptural, through the informational and the narrative, allows him to integrate different medias (3D animation, sound, text, electronic sculpture and interactive network) in a complex but relevant manner, questioning the nature of intelligence and the future of thinking creatures.

**KEIICHIRO SHIBUYA
& TAKASHI IKEGAMI**
FILMACHINE
JAPON

ŒUVRE
EN OPTION

www.atak.jp
<http://vimeo.com/23902602>

Présenté à TRANSMEDIALE 2009
Production de l'YCAM (Japon)



Filmachine place le visiteur dans un tourbillon de sons et lumières qui modifie la perspective traditionnelle de l'expérience cinématographique.

Trois rampes de haut-parleurs sont suspendues au plafond au-dessus d'un espace abstrait. Le visiteur entre dans cet espace et commence sa visite lorsque le bouton au centre de la pièce déclenche une expérience audiovisuelle d'immersion dans un espace en 3 dimensions. L'installation est basée sur la recherche de systèmes complexes et fait appel à des automates cellulaires et des cartes de logistique pour la synthèse sonore. Filmachine est une machine virtuelle qui génère un espace acoustique à partir de sons informatisés, une structure en mouvement.

Le CD qui accompagne les sons de Filmachine enrichit l'expérience spatiale de l'installation sans les inconvénients des écouteurs, trop limités car individuels.

Filmachine a été créée et présentée pour la première fois au Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM), au Japon en 2006. Cette installation a reçu le soutien de Musikelectronic Geithain et Les Jardins des Pilotes.

UK

Filmachine puts the spectator in a vortex of sound and light that transcends the traditional perspective of the cinematic experience. Three circles of loudspeakers are hanging from the ceiling above an abstract landscape. The visitor comes into that space and starts his experiment when the button at the center of the room triggers off an immersive audio-visual experience in a 3-dimensional soundscape. The composition is based on research on complex systems and makes use of cellular automata and logistic maps for sound synthesis. Filmachine is a virtual machine that generates acoustic space, time and motion structures.

The accompanying CD 'Filmachine phonics' emulates the spatial experience of the installation within the limited acoustic space of stereo headphones.

Filmachine was developed and premiered at Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM), Japan in 2006. The presentation is kindly sponsored by Musikelectronic Geithain. With kind support of Les Jardins des Pilotes.

les jardins des pilotes

mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

LE MANÈGE
MAUBEUGE MONS

île de France

山口県芸術センター
Yamaguchi Center for Arts and Media

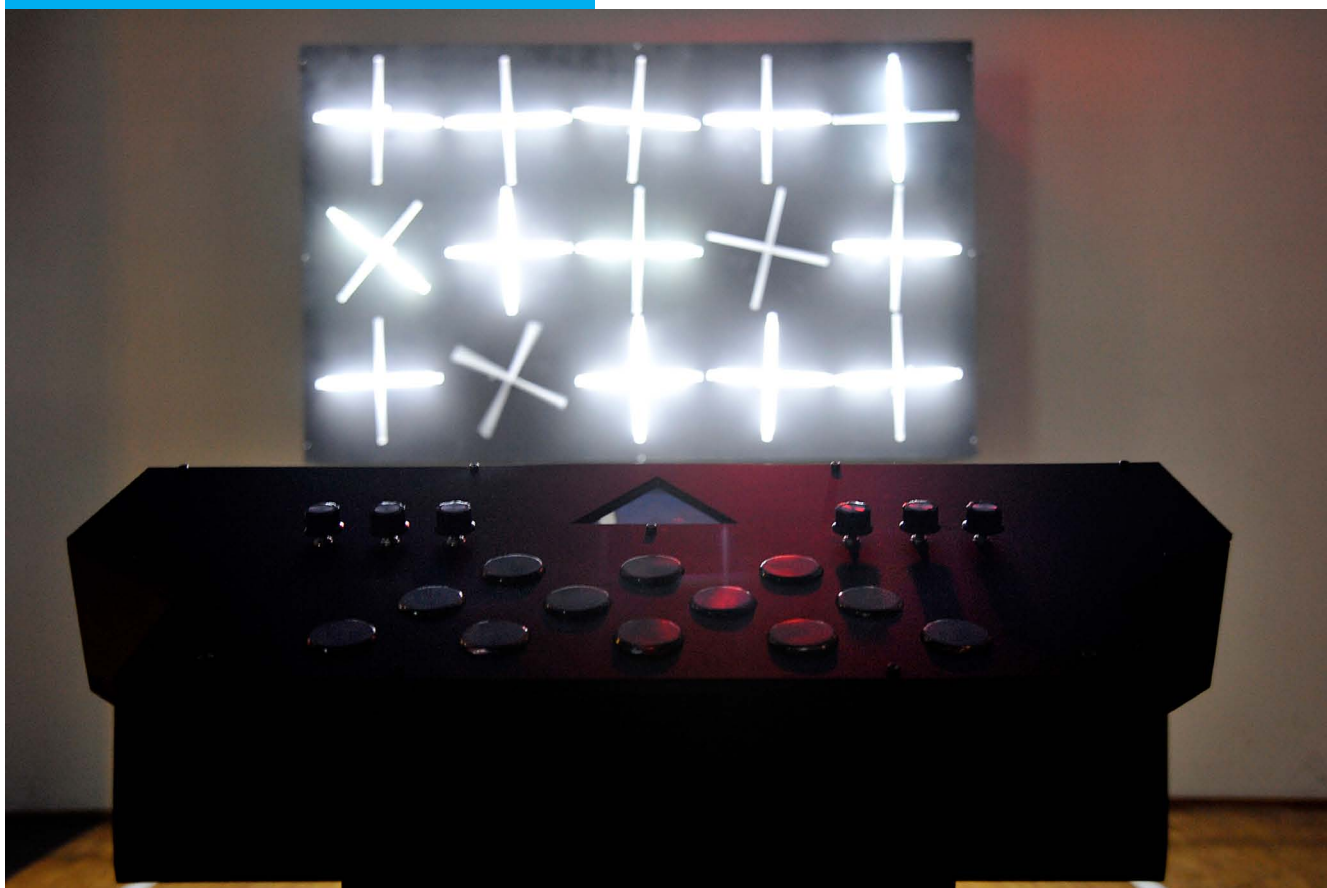
PARANOÏA

**YRO YTO, ROMAIN SERRATE
& PIERCÉ WARNECKE**
PYANO
FRANCE/USA

ŒUVRE
EN OPTION



Avec le soutien des **PIXELS TRANSVERSAUX**
www.lespixelstransversaux.net
<http://vimeo.com/25356107>



Inspiré des premières tentatives d'instruments audiovisuels (Nivotone, Saraga generator, Variophone, Clavilux color organ, optophonic piano, photokinema, etc...), Pyano permet de jouer des images et des sons simultanément. Les sons sont générés par des synthétiseurs et les images sont fabriquées grâce à des jeux d'ombres et de lumières. En jouant sur ce piano à la fois low tech et futuriste, le visiteur compose du bout des doigts une partition visuelle et sonore insolite en activant des mécanismes physiques et électriques (moteurs, air pulsé...).

UK

Inspired by the first attempts of audiovisual instruments (Nivotone, Saraga generator, Variophone, Clavilux color organ, optophonic piano, photokinema, etc...), Pyano can play images and sounds simultaneously. Sounds are generated by synthesizers / Images are produced by sets of lights and shadows. By playing on this piano, both low tech and futuristic, the visitor composes an unusual visual and sound score by activating physical and electrical mechanisms.

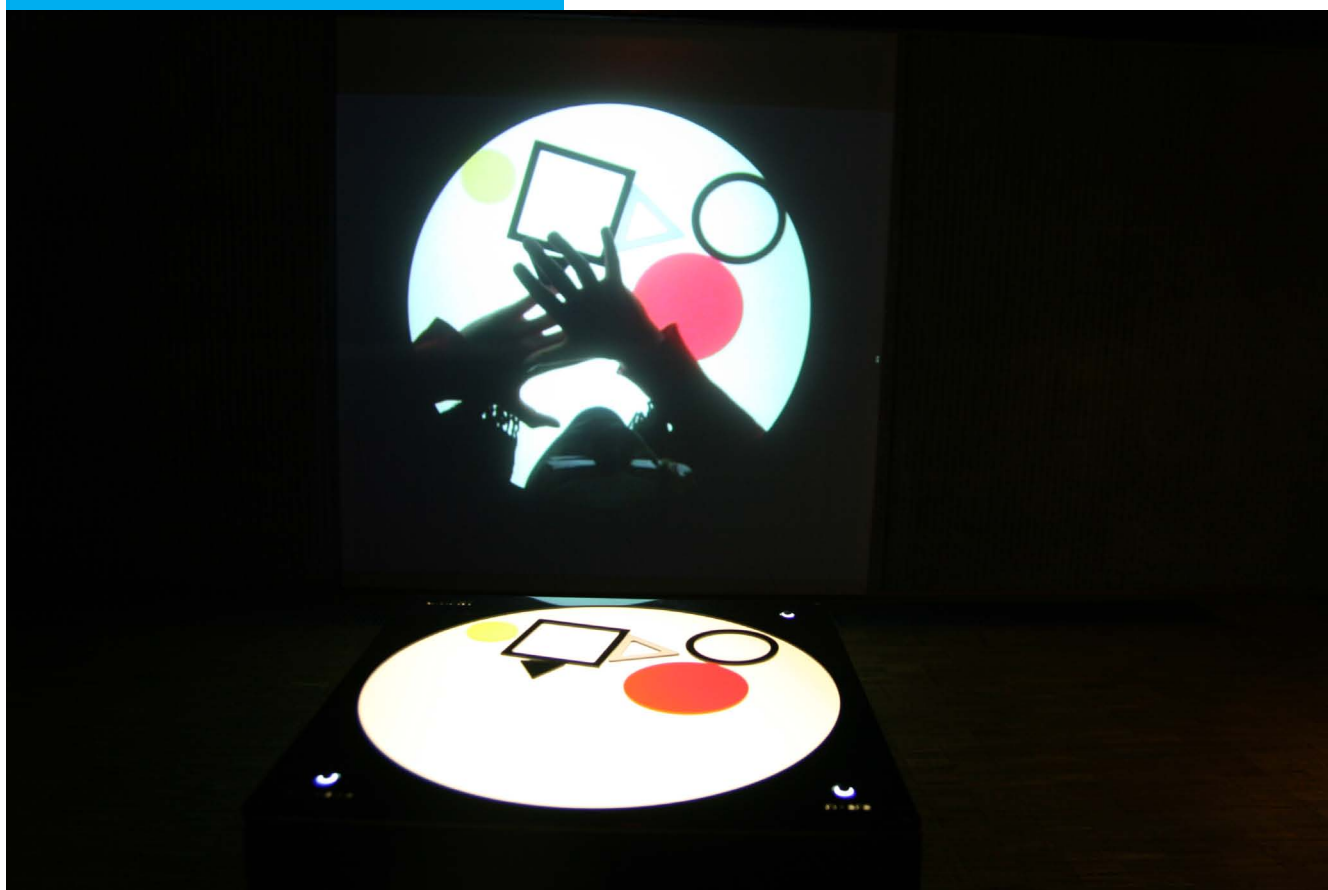
YRO YTO & JESSE LUCAS

AKUERY FRANCE

ŒUVRE
EN OPTION



Avec le soutien des PIXELS TRANSVERSAUX
www.lespixelstransversaux.net
<http://vimeo.com/25355926>



Akuery permet de créer des petits films d'animation en quelques instants et sans aucune connaissance préalable, à l'aide d'une table lumineuse et de formes en plexiglas coloré : triangles, cercles, carrés, ... A la fois intuitive et ludique, cette installation permet de fabriquer à l'aide de petites formes géométriques des films en image par image ou encore stopmotion ou pixilation. Ici, aucune notion technique ou informatique n'est nécessaire et c'est bien là que commence le plaisir de jouer. Libre court à votre imagination !! Trois boutons (un pour enregistrer, un pour remettre à zéro et un pour voir son film en plein écran) permettent d'activer les fonctions simples du dispositif.

UK

Akuery allows you to create short animated movies, in a few minutes and without theoretical knowledge, with a light table and Plexiglas shapes : triangles, circles, squares, ... Both intuitive and fun, this work makes movies image by image, stopmotion or pixilation. Here, no technical or computer skill is required : it is only for fun. Let's play with your imagination!! Three buttons (one for recording, one for resetting and one for seeing the movie full screen) activate the basic functions of this device.

SEIKO MIKAMI

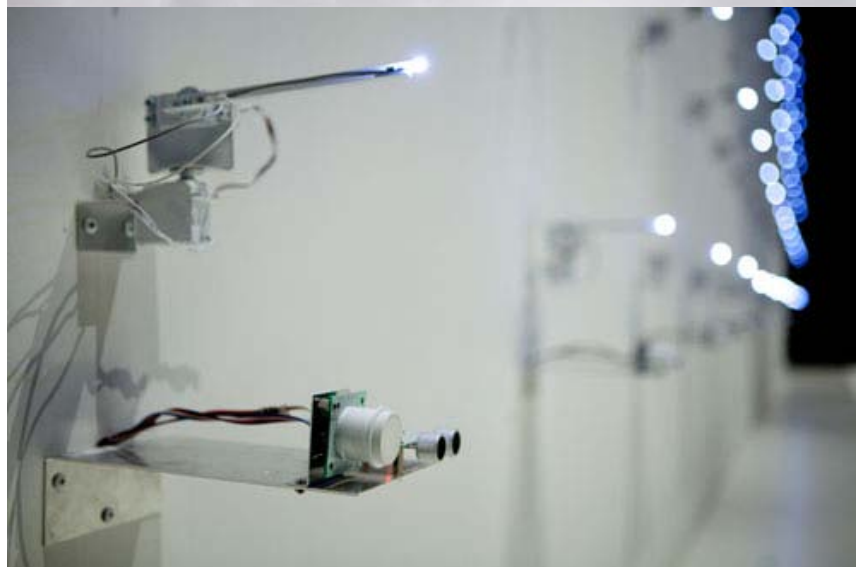
DESIRE OF CODES

JAPON

ŒUVRE
EN OPTION



www.idd.tamabi.ac.jp/~mikami/artworks
<http://vimeo.com/22599024>



←

L'installation interactive « Desire of codes » représente le système de nos codes sociaux. Elle se compose de 60 structures mobiles équipées de caméras et de lumières qui se mettent en route et qui s'orientent en fonction des comportements du public. Tel un insecte, les structures mobiles s'enclenchent systématiquement selon le cheminement et les mouvements des spectateurs. En revanche, si le visiteur ne bouge pas, les structures s'arrêtent automatiquement. Les 19 capteurs ultrasoniques combinés à des rayons infrarouges sont installés sur un mur de 12 mètres de long.

Nous vivons dans une société d'information où chaque renseignement individuel est codé. L'installation soulève des questions existentielles : notre corps est-il réel ? Nos données sont-elles exactes ? Cela nous ressemble-t-il ?

UK

« Desire of codes » represents the system of our social codes. This work is an interactive installation made of sixty moving structures with cameras and lights which react according to the audience's behaviour. These moving structures are gathering like insects depending on the visitors' moves and walks. But if the visitor stops moving, the structures also stop automatically. The 19 ultrasonic sensors combined with infrared rays are built on a 12 meters long wall.

We live in an information society, where each personal information is encoded. It raises existential questions: is your body real? Is your data accurate? Does it look like us?

PARANOÏA CONTACTS

PROGRAMMATION

Charles Carcopino : charles.carcopino@maccreteil.com
☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

DIFFUSION / PRODUCTION

Annette Poehlmann : annette.poehlmann@maccreteil.com
Géraldine Creamer : geraldine.creamer@maccreteil.com
☎ 33 (0) 01 45 13 19 16

COMMUNICATION

Mireille Barucco : mireille.barucco@maccreteil.com
☎ + 33 (0) 1 45 13 19 05

REGIE GENERALE

Emilie Fouilloux : emilie.fouilloux@maccreteil.com
☎ + 33 (0) 01 45 13 19 12



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

