



HOME CINEMA

EXPOSITION **ARTS NUMÉRIQUES**
PERFORMANCES ◦ INSTALLATIONS ◦ RÉALITÉ VIRTUELLE

mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

 **Lille3000**


LE MANÈGE
MAUBEUGE MONS

 **STU
DIO**

HOME CINEMA

INSTALLATIONS

- 04 **ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION** HOLD-ON & DÉRIVES (FR)
- 08 **NICOLAS BERNIER** FREQUENCIES (LIGHT QUANTA) (QC)
- 10 **JIM CAMPBELL** HOME MOVIES 1040 (US)
- 12 **MARNIX DE NIJS** 15 MINUTES OF BIOMETRIC FAME / RECTILINEAR DISPLACEMENT (NL)
- 14 **MARNIX DE NIJS** RECTILINEAR DISPLACEMENT (NL)
- 16 **DELPHINE DOUKHAN & ANTOINE SCHMITT** FRACTAL FILM (FR)
- 18 **GUILLAUME FAURE SOMA** (FR)
- 20 **HOLGER FÖRTERER** THE SOUND OF THINGS (DE)
- 22 **THIERRY FOURNIER** DÉPLI (FR)
- 24 **THIERRY FOURNIER** PRÉCURSION (FR)
- 26 **EVANGELIA KRANIOTI** ANTIDOTE (GR)
- 28 **LAB(AU)** PARTICLE SYNTHESIS (BE)
- 30 **NICOLAS MAIGRET** THE PIRATE CINEMA (FR)
- 32 **JULIEN MAIRE** FORMAL FICTION (FR)
- 34 **LAURE MILENA & RAPHAEL ELIG** MEMORY (FR)
- 36 **LAUREN MOFFATT** THE UNBINDING (AUS)
- 38 **MARIANO PENSOTTI** EL PARAISO (ARG)
- 40 **BERTRAND PLANES** BLUE SCREENS (FR)
- 42 **ÉTIENNE REY & WILFRIED WENDLING** SPACE ODYSSEY (FR)
- 44 **SWEATSHOPPE** KOLLAG KIOSK (US)
- 46 **SZAJNER** IMMATERIALITY #5 (FR)
- 48 **JUNG YEONDOO** B CAMERA - PLAYTIME / DRIVE-IN THEATER (KR)

CINÉMA RÉALITÉ VIRTUELLE

- 52 **BALTHAZAR AUXIÈTRE** LE CINQUIÈME SOMMEIL (FR)
- 54 **JOANIE LEMERCIER & JAMES GINZBURG** NIMBES (FR)
- 56 **BLANCA LI** BLANCA LI 360° (ES)
- 58 **VINCENT MORISSET** JUSQU'ICI (QC)
- 60 **FÉLIX & PAUL** STRANGERS WITH PATRICK WATSON (QC)

**EN TOURNÉE
DÈS LE 05/2015
AVAILABLE ON TOUR
FROM 05/2015**

In today's world, filmmaking lurks in every corner of the domestic sphere and in every instant of public and private life. This evolution has disrupted the passive status of the "spectator", transforming the audience into potential film producers, distributors and even hackers. The cell phone has become a portable "mini studio" — radically changing the way we consume and produce images and increasing our capacity for creative output while deeply upsetting established social roles and structures. The exhibition HOME CINEMA explores these emerging practices through an exhibition of new media installations from international artists •

La pratique cinématographique s'immisce aujourd'hui à chaque recoin du domicile et à chaque instant de la vie publique comme privée. Cette évolution a troublé le statut de spectateur en le transformant en producteur-diffuseur (et même pirate) potentiel. Le téléphone cellulaire, en absorbant en lui tous les outils de communications (ordinateur, internet, caméra et applications connectées) a fait de chaque abonné un hyper spectateur, producteur, diffuseur... Ces « mini studios » transportables modifient radicalement notre façon de consommer et de produire les images et augmentent la société de nouvelles facultés tout en la bouleversant profondément. L'exposition HOME CINEMA interroge ces nouvelles pratiques à travers un parcours d'installations d'artistes internationaux •

FESTIVAL VIA • MAUBEUGE 12 > 22 MARS 2015

FESTIVAL EXIT • CRÉTEIL 26 MARS > 05 AVRIL 2015

LE PRINTEMPS À SAINT SAUVEUR • LILLE 27 AVRIL 2016 > 28 AOÛT 2016



Émilie Brout & Maxime Marion Hold-on



Somewhere between film and video-game, the interactive installation *Hold-On* allows you to navigate your way through famous scenes from movies like *The Shining*, *The Way of the Dragon* or *Saturday Night Fever*. Thanks to an arcade type device, you can choose and control sequences from video-game like movies. Paradoxically using contemporary interactivity processes and old recording practices, the spectator can control the movements of the main actor (turned into an avatar). The spectator can break the logical rhythm of the movie and lengthen the action using the joystick. He or she can delay the inevitable sequence of events, playing both with and against time. While machinimas are currently using video games to reproduce the cinematic experience, *Hold-On*, on the contrary, develops a playful and dynamic experience based on cinema.

Entre cinéma et jeu vidéo, l'installation interactive *Hold-On* permet de jouer et de naviguer au sein de séquences issues de films célèbres. *Shining*, *La Fureur du Dragon*, *La fièvre du samedi soir*, etc. : autant d'extraits faisant référence aux différents genres vidéoludiques que le spectateur peut choisir puis contrôler à l'aide d'une interface de type arcade.

Alliant paradoxalement l'actualité de l'interaction au passé de l'enregistrement, le spectateur détermine en temps réel les gestes et les mouvements de l'acteur principal ainsi transmué en avatar. En manipulant le joystick, il rompt le flux de lecture originel du film et en prolonge l'action. Jouant à la fois avec et contre le temps, le spectateur retarde l'inéluctable déroulement de la séquence jusqu'à son terme.

À l'heure où les machinimas reproduisent l'expérience cinématographique à partir de jeux vidéo, *Hold-On* propose donc précisément l'inverse : une expérience dynamique et ludique à partir du cinéma.

Installation vidéo interactive, 2012-2013.

Moteur de jeu programmé par Stéphane Kyles, électronique réalisée par Grégoire Lauvin • Avec le soutien de M2F Créations.



Émilie Brout & Maxime Marion Dérives

Sous forme d'installation vidéo, *Dérives* consiste en un film infini composé de milliers de courts extraits cinématographiques, mettant chacun en scène l'eau de manière différente. Le montage de ces séquences offre au spectateur un nouveau film à part entière où l'eau devient le sujet principal, en plus d'un voyage dans son histoire au cinéma - de *L'Arroseur arrosé* des frères Lumière (1895) à *Titanic* de James Cameron (1997) en passant par *Le Couteau dans l'eau* de Roman Polanski (1962). « On ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve » nous dit Héraclite ; l'eau change de forme et se modifie en permanence. Il s'agit d'un modèle à partir duquel tout peut naître, et c'est pourquoi *Dérives* propose une approche innovante de la narration par un système de montage automatique et infini. Chaque séquence sélectionnée a au préalable été annotée, en fonction de différents critères tels que son année de réalisation, sa typologie (eau violente, eau douce, eau « amoureuse », dans la lignée de la distinction de Gaston Bachelard) ou son degré d'intensité.

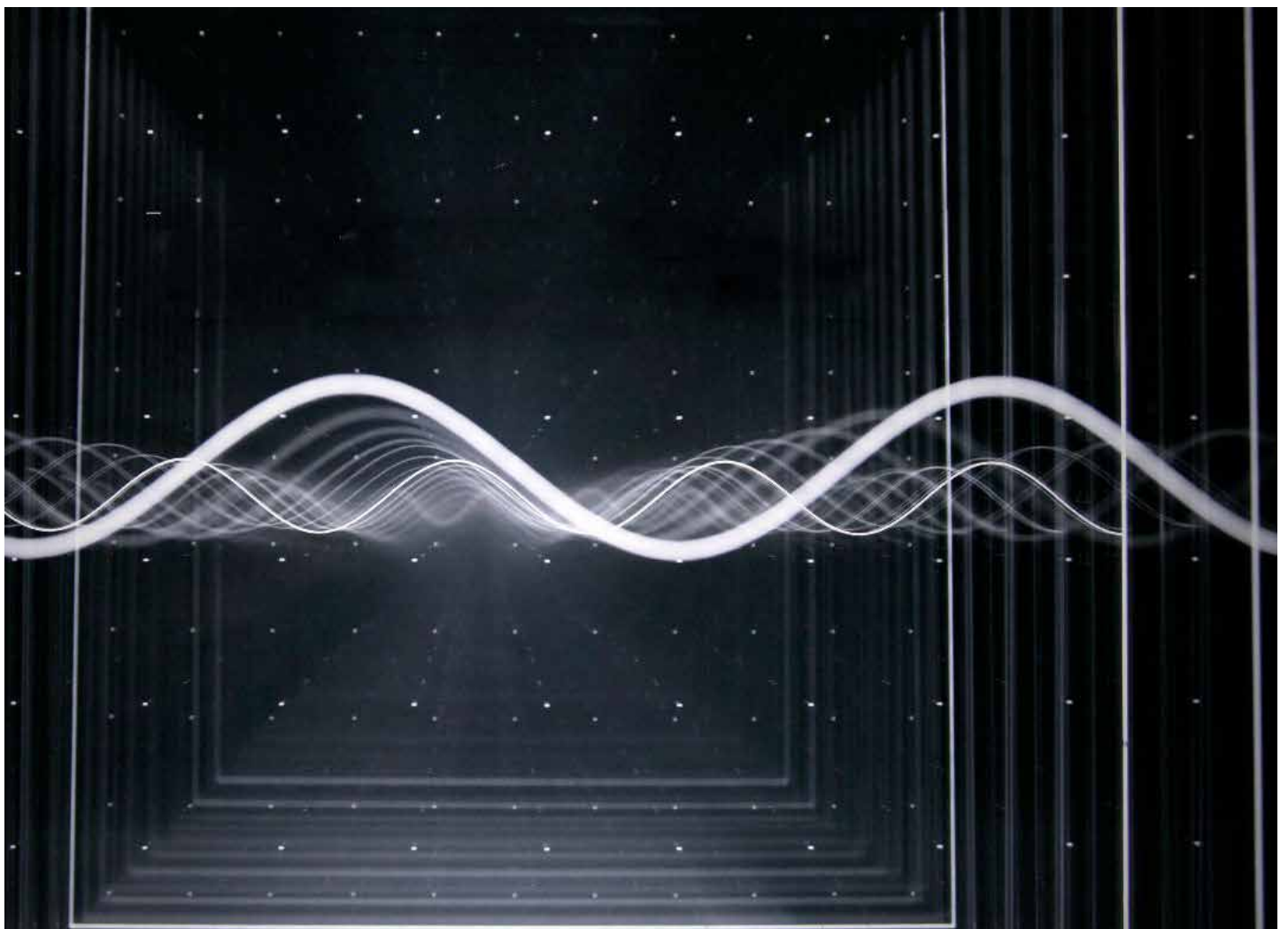
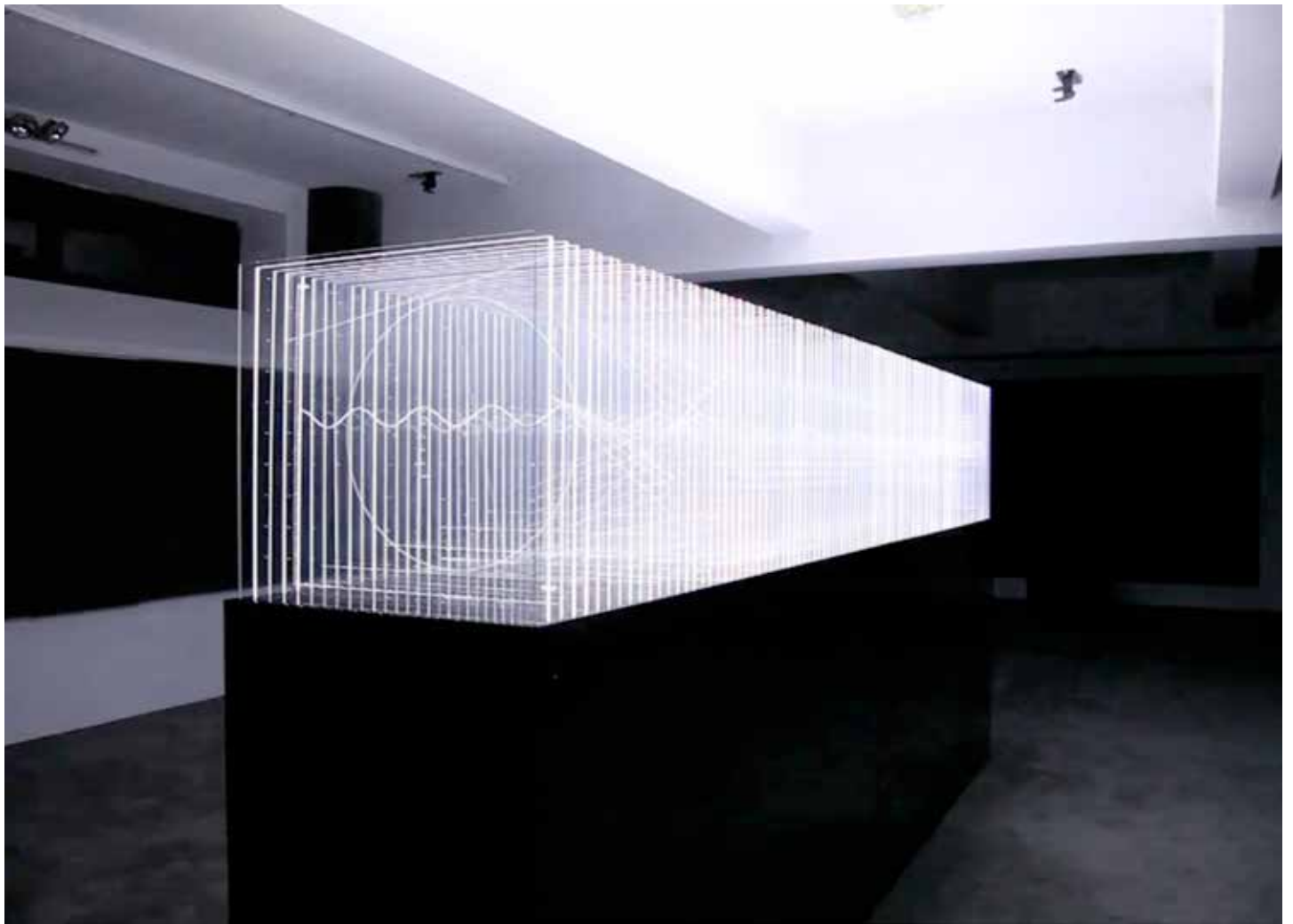
Exploitant ces données, un logiciel joue indéfiniment ces micro-séquences en temps-réel et les enchaîne de manière pertinente via différents moyens stylistiques (ruptures, contrastes, crescendos). Ce montage fluctuant et porteur de sens offre ainsi une expérience cinématographique sans cesse renouvelée : une sorte de méta-narration.

Ce qu'il est donné de voir, c'est donc l'eau jouant tour à tour un rôle apaisant, terrifiant, maternel, etc. en alternant différents degrés dramatiques avec subtilité. A la fois réaliste et symbolique, et non plus utilisée comme une toile de fond pittoresque, l'eau devient un adjuvant autonome de l'intrigue, une entité omnipotente et polymorphique à part entière, protectrice, majestueuse ou terrible. Reléguant les acteurs au second plan, elle transcende et s'affranchit de ces films la figurant.

Dérives (Drifts) is an infinite film, in the form of a video installation, composed of thousands of short cinematographic extracts, each one featuring water in a different way. The editing of these sequences creates an entirely new film in which water becomes the main subject and, in addition, offers to the spectator a journey through its cinematographic history: from *The Waterer Watered* by the frères Lumière (1895) to *Titanic* by James Cameron (1997) through *Knife in the Water* by Roman Polanski (1962). According to Heraclitus, "you could not step twice into the same river; for other waters are ever flowing on to you". Water is constantly moving and changing shape; it is a type from which everything can rise. In a similar way, *Dérives* proposes an innovative approach to narrative thanks to an infinite, automatic editing system. Each chosen sequence has first been categorized according to different criteria such as year of release, degree of intensity or typology (violent water, calm water, loving water according to the distinction of Gaston Bachelard). In using these data, a software program indefinitely re-edits these micro-sequences in real time and pertinently links them up through different stylistic processes (ruptures, contrasts, crescendos). These fluctuating edits convey meaning and offer a constantly renewing cinematographic experience, a kind of meta-narration. Here, water plays different roles (calming, terrifying, maternal, etc.) in turn, as the computer subtly alternates its different dramatic degrees. Water becomes an independent plot feature, no longer relegated to the scenery. It is both realistic and symbolic, an omnipotent and polymorphic entity: protective, majestic and terrible. Water transcends and overpowers the films that feature it, relegating humans into the background.

Installation vidéo générative, 2011-2013

Arte Laguna Virtual Art Prize 2014 • Prix Talent contemporain 2011 Fondation François Schneider



Nicolas Bernier

frequencies (light quanta)

frequencies (light quanta) is the latest audiovisual installation by Montreal sound artist Nicolas Bernier. Putting forward his ever-growing fascination with science, light, and basic sound generation processes, the artist pursues his research by focusing on the quantum — the smallest measurable value of energy. The project is based on the conceptual relationships between basic quantum physics principles applied to the audiovisual creative process: particles, probabilities, wave/particle duality and discontinuity. Structured around these notions, the audiovisual composition stems from 100 sound and lights fragments that are developing themselves randomly, generating an ever expanding, yet disruptive, form in time and space. As photons (or light quanta) are emitted by electrons, one can think of the installation's electrical sounds as being the trigger of the light signals. The sound composition itself relies fundamentally on the use of microsounds or "clicks," which are the shortest audible sounds that human ear can hear. The click is also the sound emitted by the photomultiplier — a tool used to detect photons — according to the physicist Richard Feynman in his book *The Strange Theory of Light and Matter*. The architectural structure of *frequencies (light quanta)* is a poetic reading of those machines and electronic circuits that are bringing a better understanding and visualization of the infinitesimal world. In this structure are 100 acrylic sheets on a black monolith, each one engraved with graphic forms made of lines and dots that form a moving animation when lit up. This physical apparatus allows a singular, multidimensional visualization of sound, enabling the creation of audiovisual patterns.

La fascination grandissante de Nicolas Bernier pour la science, la lumière, et les fondements de la création sonore, l'a mené à se pencher sur les quantums — la plus petite de toutes les unités de mesure d'énergie. *frequencies (light quanta)* explore la portée des relations conceptuelles entre les principes de base de la physique quantique et l'art audiovisuel : particules, probabilités, dualité onde/corpuscule, discontinuité... La composition, métaphoriquement structurée autour de ces principes, articule cent fragments sonores et lumineux en une efflorescence spatiotemporelle aléatoire, s'étendant, se défaisant sans fin devant nous.

Dans la nature, la lumière des photons est émise par des électrons ; les sonorités électriques de l'installation, elles, déclenchent des signaux lumineux. La composition repose ici sur de la friture et des « clics », les sons les plus brefs accessibles à l'audition humaine. La structure de *frequencies (light quanta)* rassemble cent panneaux d'acrylique sur un monolithe noir. Des signes, lignes et points, gravés sur les panneaux s'animent sous l'effet de la lumière, donnant sans cesse lieu, à travers leurs jeux de réflexions et de scintillement, à de nouvelles compositions, créant sans cesse, par des jeux de réflexions, de nouvelles compositions visuelles. Ce dispositif physique singulier permet d'accéder à une visualisation multidimensionnelle des sonorités sous-jacentes à la création des patrons audiovisuels.

Installation, son et lumières, 2014.

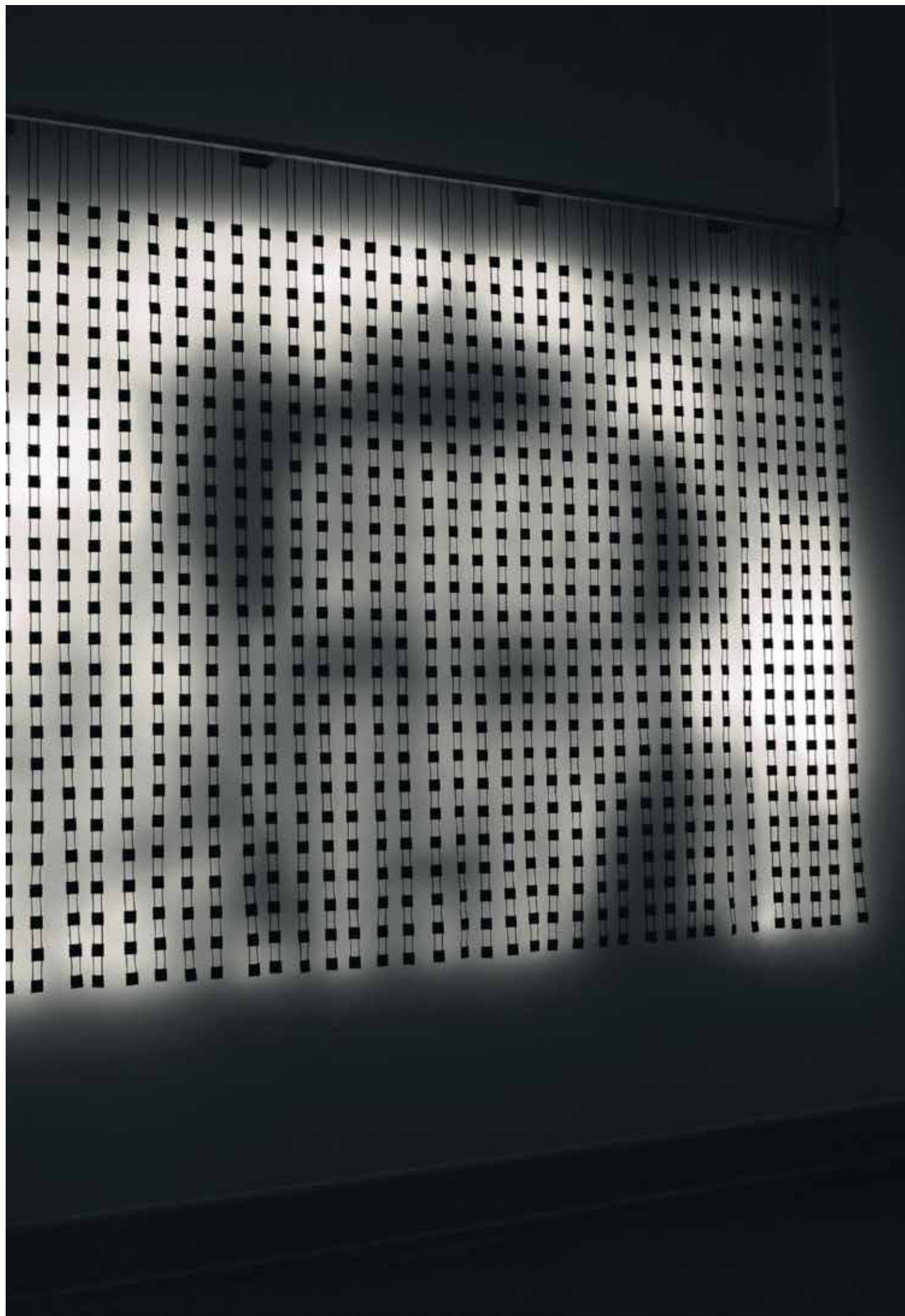
100 fragments sonores et lumineux déclenchés aléatoirement au sein d'une structure composée de 100 panneaux d'acrylique transparents découpés au laser.

Direction artistique, design visuel, son, programmation audiovisuelle : Nicolas Bernier •

Direction Technique et fabrication : Robocut Studio • Co-production : LABoral, Perte de Signal, Le Studio - Maison des Arts de Créteil,

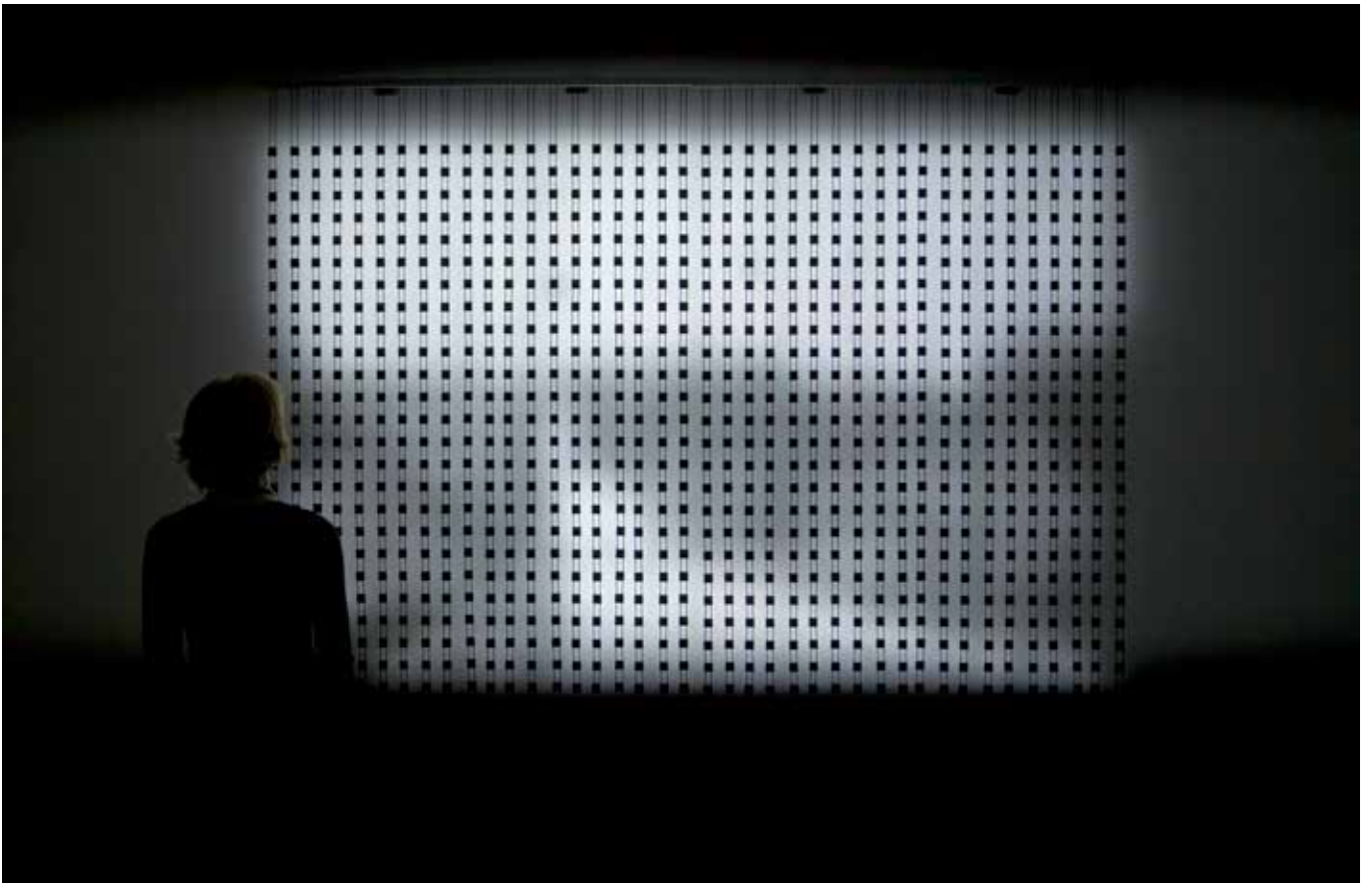
Nicolas Bernier • Soutien financier : Conseil des arts et de lettres Québec, L.E.V Festival





Jim Campbell

Home Movies 1040



This series uses widely spaced strands of individual LEDs to project footage of old home movies of typical family gatherings and children playing. It reintroduces the flicker-like experience of being visually aware of the projection apparatus while simultaneously viewing the expressive image in mechanized time. The apparatus adds its own degree of expressiveness, affecting the emotions of the viewer, if only by creating obstacles to receiving a single channel of denotation. The inescapable presence of the projection system blocks the given clarity of the image, reducing low resolution to a degree still lower.

(Richard Shiff, *Look to See by Looking*)

Cette structure composée de LED's projette sur un mur des images de vieux films de famille, des souvenirs d'événements privés, des jeux d'enfants... Elle réintroduit ce scintillement familier comme une expérience personnelle, à laquelle s'ajoute le dispositif de projection, car chaque pixel est matérialisé et décompose l'image. En devenant l'ombre d'elle-même, l'image est l'expression d'un autre temps. Les fantômes et récits de tranches de vie réelles s'expriment à travers le voile du dispositif électrique comme un appel au souvenir d'une mémoire qui s'altère. L'inévitable présence des blocs lumineux gêne la clarté de la projection et altère cette basse résolution à un niveau encore plus bas.

(Richard Shiff, *Look to See by Looking*)

305 x 213 x 18 cm. Installation video, électronique, 1040 LEDs, 2008.



Marnix De Nijs

15 minutes of Biometric Fame



The design of the installation *15 Minutes of Biometric Fame* is inspired by the camera dollies used in the television and film industries. A camera crane moves autonomously over a large circular track and points the lens at visitors in the exhibition space. The installation scans each visitor's facial features and, using biometric video analysis software, compares them to a vast array of pre-selected persons in a database. The database features "celebrities" harvested from the Internet through online searches performed in all the world's major languages. The comparison process is visualized on an LCD monitor at the back of the camera dolly. The faces of visitors who match preselected persons in the database are displayed on a large public screen and added to the database — elevating ordinary visitors to the status of newborn celebrities. In the installation *15 Minutes of Biometric Fame*, artist Marnix de Nijs ironically deconstructs the processes by which stardom and fame are created by the modern entertainment industry and ordinary Internet users through various Web 2.0 applications. In our contemporary Internet-driven culture, celebrities include not only glamorous actors and pop singers but also ordinary people who achieve their 15 minutes of fame through participating in reality shows or uploading videos that become YouTube hits.

Le design de l'installation *15 Minutes of Biometric Fame* est inspiré des caméras dollyes utilisées dans l'industrie télévisuelle et cinématographique. Une grue se déplace de façon autonome sur un large rail circulaire et par un système de reconnaissance faciale la caméra scanne les visages des spectateurs. Par l'analyse de données biométriques, elle associe et compare les visages du public qu'elle associe par ressemblance à d'autres visages présélectionnés dans une large base de données de personnes. La base de données comporte des « célébrités » (télé-réalité et internet) découvertes grâce à des recherches effectuées en ligne dans les principales langues du monde.

Le processus de comparaison est visible sur l'écran de la caméra et les visages capturés des spectateurs sont non seulement projetés en grand dans l'espace public mais également ajoutés automatiquement à la base de données...

L'artiste Marnix de Nijs déconstruit ironiquement les processus par lesquels la célébrité et la gloire sont créés par l'industrie du divertissement, ainsi que par les internautes à travers les réseaux sociaux et les diverses applications du Web 2.0. Dans notre culture de l'Internet contemporain, les célébrités comprennent non seulement les acteurs et les chanteurs de pop mais aussi des gens ordinaires qui atteignent leur 15 minutes de gloire en participant à des émissions de télé-réalité ou en diffusant leurs vidéos qui deviennent des hits sur YouTube.



Installation audiovisuelle, rail et dolly robotisée, caméra, système de reconnaissance faciale, projection, 2011.

Production : Marnix de Nijs • Coproduction : V2_lab Rotterdam (NL), TASML, Beijing (CN) • Développement logiciels : V2_lab, Artm Baginsky, Rotterdam (NL).



Marnix De Nijs

Rectilinear displacement

Rectilinear Displacement is an interactive, mechanically-controlled, physically-experienced audio-visual installation in which linear movement, or forward travel, is centrally employed. The operator of the installation is positioned on an object which makes a long linear movement (20 to 40 meters) through the exhibition space. At the same time, the user is immersed in visual images composed of 'laser scanned point clouds' projected on a spherical screen. The purpose of the installation is not to physically simulate a camera movement, but to create a new sensory experience wherein movement, acceleration and deceleration and the manipulation of the time-experience are of the highest importance. Forward travel is a term used in cinematography to explain the forward motion of a camera. For example: to move like a car, where you can experience the landscape passing by on both sides of the optical axis. As with the interface, the linear movement takes a central stance within the visual representation. Real-time image of the laser-scanned area where the installation is exhibited will be applied. The term 'real-time' is used loosely here, because it is the manipulation of and the experience of time in this project which is most important. By making use of a time buffer of a few minutes, the elements of time, place and space can be regulated. For every exhibition the whole complex will be scanned once while the exhibition space itself will be scanned in real-time, resulting in a X-ray kind of representation of the complex while the representation of the exhibition space itself will dynamically change. The installation creates a slight unbalance in the users control or perception of time, physical command and cinematographic space.

Rectilinear Displacement (Déplacement Rectiligne) est une expérience physique conçue à partir d'une installation audiovisuelle interactive, contrôlée mécaniquement et dans laquelle le mouvement linéaire — la progression vers l'avant — * est utilisé de façon centrale. L'opérateur de l'installation se place sur un objet qui effectue un long mouvement linéaire à travers l'espace d'exposition. Dans le même temps, l'utilisateur est plongé dans une série d'images visuelles composées de « nuages de points scannés au laser » projetées sur un écran sphérique. Le but de l'installation n'est pas de reproduire physiquement le mouvement d'une caméra, mais de créer une nouvelle expérience sensorielle au cours de laquelle le mouvement, accéléré et décéléré, ainsi que la manipulation du temps sont de la plus haute importance.

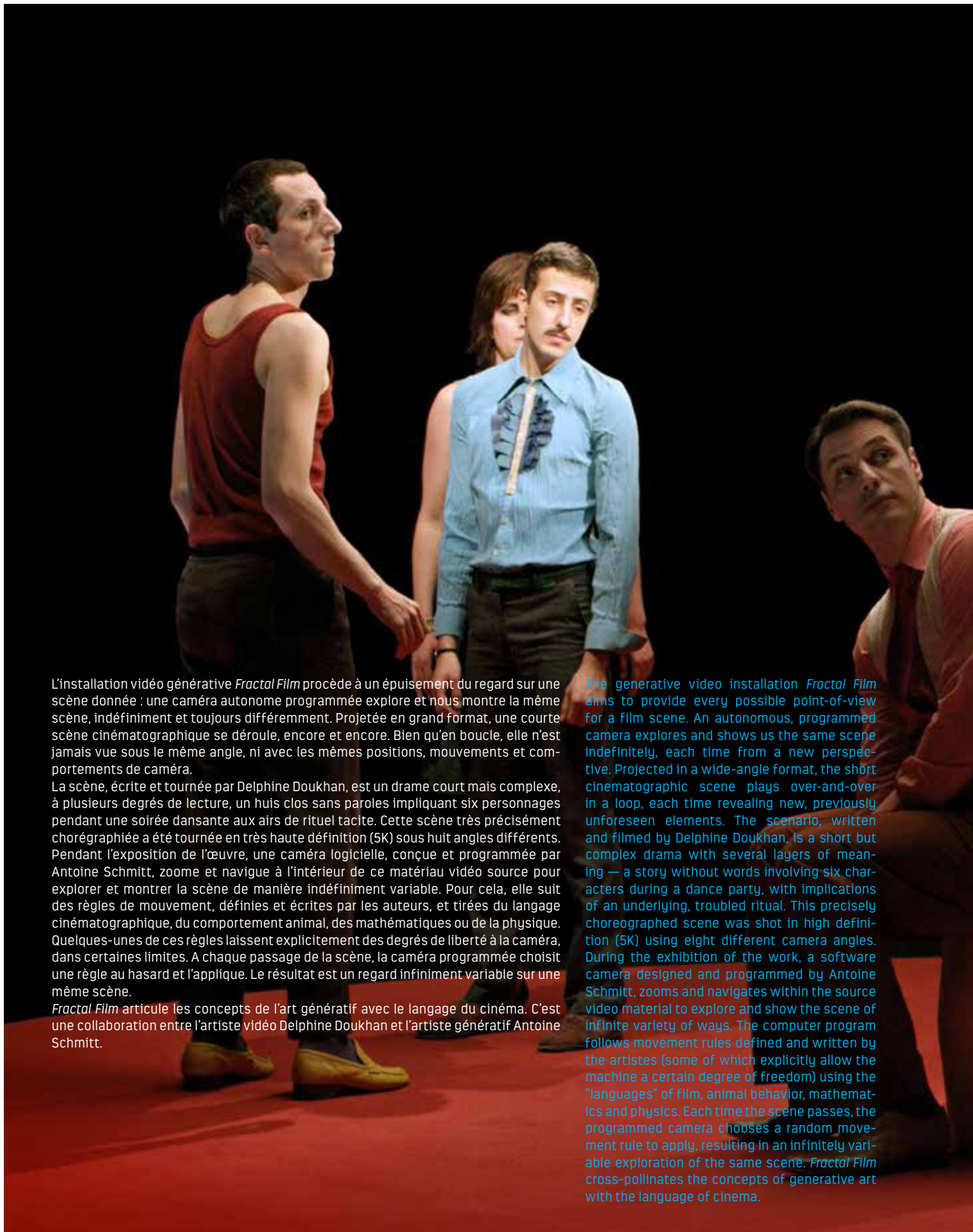
* La progression vers l'avant est un terme utilisé en cinématographie pour désigner le mouvement avant d'une caméra. Elle est utilisée, par exemple, pour rendre compte de l'avancée d'une voiture où l'on peut voir le paysage des deux côtés de l'axe optique.

Quant à l'interface, le mouvement linéaire occupe une position centrale à l'intérieur de la représentation visuelle. On retrouvera l'image en temps réel de la zone scannée au laser où l'exposition est installée. Le terme « en temps réel » est approximatif ici puisque c'est la manipulation et l'expérience du temps dans ce projet qui sont les plus importants. Grâce à une marge de quelques minutes, les facteurs de temps, de lieu et d'espace peuvent être contrôlés. Pour chaque exposition, l'ensemble du bâtiment est scanné une fois, alors que l'espace d'exposition en lui-même est scanné en temps réel. On obtient ainsi du bâtiment une sorte de représentation aux rayons X, tandis que la représentation de l'espace d'exposition changera constamment. Cette installation provoque un léger déséquilibre chez l'utilisateur dans sa façon de contrôler ou de percevoir le temps, mais aussi dans la maîtrise physique et l'espace cinématographique.

Installation audiovisuelle, rail et dolly robotisée, scanner 3D, projection sur parabole, 2014.

Producteurs : Marnix de Nijs, Rotterdam (NL) • Supports financier : dKC, Rotterdam (NL), CBK, Rotterdam (NL), Mondriaan Foundation, Amsterdam (NL) • Merci à Volker Kuchelmeister, Sydney (AU), iCinema Centre, Sydney (AU), V2lab, Rotterdam (NL), Paul Bourke, Crawley (AU), Edwin van der Heide, Rotterdam NL (NL), Jaap van der Land, Fijnart (NL), Brecht Debackere, Brussels (BE), Emmanuel Flores, Amsterdam (NL).





L'installation vidéo générative *Fractal Film* procède à un épuisement du regard sur une scène donnée : une caméra autonome programmée explore et nous montre la même scène, indéfiniment et toujours différemment. Projetée en grand format, une courte scène cinématographique se déroule, encore et encore. Bien qu'en boucle, elle n'est jamais vue sous le même angle, ni avec les mêmes positions, mouvements et comportements de caméra.

La scène, écrite et tournée par Delphine Doukhan, est un drame court mais complexe, à plusieurs degrés de lecture, un huis clos sans paroles impliquant six personnages pendant une soirée dansante aux airs de rituel tacite. Cette scène très précisément chorégraphiée a été tournée en très haute définition (5K) sous huit angles différents. Pendant l'exposition de l'œuvre, une caméra logicielle, conçue et programmée par Antoine Schmitt, zoome et navigue à l'intérieur de ce matériau vidéo source pour explorer et montrer la scène de manière indéfiniment variable. Pour cela, elle suit des règles de mouvement, définies et écrites par les auteurs, et tirées du langage cinématographique, du comportement animal, des mathématiques ou de la physique. Quelques-unes de ces règles laissent explicitement des degrés de liberté à la caméra, dans certaines limites. A chaque passage de la scène, la caméra programmée choisit une règle au hasard et l'applique. Le résultat est un regard infiniment variable sur une même scène.

Fractal Film articule les concepts de l'art génératif avec le langage du cinéma. C'est une collaboration entre l'artiste vidéo Delphine Doukhan et l'artiste génératif Antoine Schmitt.

The generative video installation *Fractal Film* aims to provide every possible point-of-view for a film scene. An autonomous, programmed camera explores and shows us the same scene indefinitely, each time from a new perspective. Projected in a wide-angle format, the short cinematographic scene plays over-and-over in a loop, each time revealing new, previously unforeseen elements. The scenario, written and filmed by Delphine Doukhan, is a short but complex drama with several layers of meaning — a story without words involving six characters during a dance party, with implications of an underlying, troubled ritual. This precisely choreographed scene was shot in high definition (5K) using eight different camera angles. During the exhibition of the work, a software camera designed and programmed by Antoine Schmitt, zooms and navigates within the source video material to explore and show the scene of infinite variety of ways. The computer program follows movement rules defined and written by the artistes (some of which explicitly allow the machine a certain degree of freedom) using the "languages" of film, animal behavior, mathematics and physics. Each time the scene passes, the programmed camera chooses a random movement rule to apply, resulting in an infinitely variable exploration of the same scene. *Fractal Film* cross-pollinates the concepts of generative art with the language of cinema.



Delphine Doukhan & Antoine Schmitt Fractal Film

Installation vidéo générative, 2013.

Programme spécifique, ordinateur, vidéoprojecteur / Durée : infinie.

Auteurs : Delphine Doukhan et Antoine Schmitt

Danseurs : Laurent Cebe, Thierry Champion, Cédric Cherdel, Chiara Gallerani, Vanessa Granjon, Carole Perdereau

Réalisation : Delphine Doukhan

Programmeur : Antoine Schmitt

Production déléguée : Stereolux et les Films du Bali Bari

Co-production : l'Ososphère, ARTE Creative

Soutiens : SCAM, DRAC Pays de Loire, Région Pays de Loire, Galerie RDV, Dicream (CNC)



Guillaume Faure

Soma



Soma is a machine, experienced by one person at a time, that is centered on the body and its perceptions. Imagined as a tiny, interactive movie theater that is controlled by the spectator's emotions, this space isolates and immerses the visitor by exposing him or her to colorful video and sounds. Sensory captors placed in the seat transform the installation, editing images and sounds in real-time as a reaction to the spectator's emotions. The objective of this very process is to soften the spectator's point of view by manipulating it like a muscle. Just like music, the story follows the same path as melody drama. In turns: resolution or suspense. In the solitude of the confined space, sensorial freedom allows for a singular experience. Undefined images and sounds allow for emotions free from judgment and stereotype. Personalized abstract narrative works like a cocoon for individual interpretation allowing for active resonance in the viewer's subconscious. This unique experience, difficult to put into words, is like a photo booth of the unconscious. *Soma* questions the mechanics of perception and the concept of free will through the lens of logic systems, artificial intelligence, behavioral psychology, hypnosis and neuroscience.

Soma est une machine unipersonnelle, centrée sur le corps et la perception. Sa forme est celle d'une petite salle de cinéma interactive, contrôlée par les émotions du spectateur. C'est un petit isolat immersif où le visiteur est exposé à des vidéos colorées et à des sons. Ses émotions relevées par des capteurs transforment le montage ainsi que les associations image-couleur-son. L'objectif de ce dispositif est d'assouplir le point de vue du spectateur face au contenu qu'il reçoit, en le manipulant comme un muscle. La méthode d'influence est inspirée des modèles logiques de la musique. Dans la solitude de ce lieu confiné, la liberté de sensations autorise une expérience singulière. Les images et sons inidentifiables permettent des émotions hors de tout jugements et de toute stéréotypie. La narration abstraite personnalisée fonctionne comme un cocon pour le sens que chacun y projette. Le système peut alors écrire de façon active dans l'inconscient du spectateur, et permettre une résonance nouvelle. Cette expérience est exclusive et n'appartient qu'au visiteur. Il n'est pas prévu ni utile à ce stade-ci de la verbaliser. S'il est comparable à un photomaton de l'inconscient, *Soma* est un système non ludique qui ne délivre pas de souvenir palpable. Ce projet questionne la mécanique de la perception et la notion de libre arbitre, aux moyens des concepts et outils des systèmes logiques, de l'intelligence artificielle, de la psychologie comportementale et sociale, de l'hypnose, des neurosciences.

Installation vidéo générative, 2013. Programme spécifique, ordinateur, capteurs, vidéoprojecteur • Durée : 4 à 7 min.

Concept & images : Guillaume Faure • MAX MSP C++ : Emilien Ghomi • Son : Aalderik de Vries • Design : Andres Gleixner

Coproduction : Le Studio -Maison des Arts de Créteil • Merci à Antoni Hadzijanev.





Holger Förterer

The Sound Of Things

"Sound is all around us, always. I wanted to create an installation that would allow the visitor to hear the ordinary world with new ears for a moment."

The Sound of Things is an interactive sound installation. Ordinary things are lying on a table: a stack of papers, a wine glass, candles, a lamp. When the visitor puts on headphones, all the items on the table start to emit sounds. The observer can experience and explore this three-dimensional soundscape by moving his head and wandering about.

Most of the sounds were created by striking, tapping, rubbing and kneading the very things on the table. The sounds of some items are further augmented with noises that are acoustically or socially in close relationship with the respective object. For example, by getting close to the wine glass, the visitor is able to hear the noise of a celebration inside the glass. A few sounds have been enriched by pareidolia, which, according to Wikipedia (January 2013), is "a type of apophenia, seeing patterns in random data", for example seeing figures in clouds. These sounds have been transcribed into German or English, recorded as spoken language and inserted through the use of a vocoder.

« Le son est tout autour de nous, tout le temps. Je voulais créer une installation qui permettrait au visiteur d'entendre le monde ordinaire, pendant quelques instants, avec de nouvelles oreilles. »

The Sound of Things (*Le Son des Choses*) est une installation sonore interactive. Divers objets du quotidien sont posés sur une table : une pile de papiers, un verre à vin, des bougies, une lampe. Le visiteur, en mettant des écouteurs, peut ainsi entendre le son que chaque élément sur la table émet. Il peut alors expérimenter et explorer ce paysage sonore en trois dimensions selon les mouvements de sa tête et de son corps.

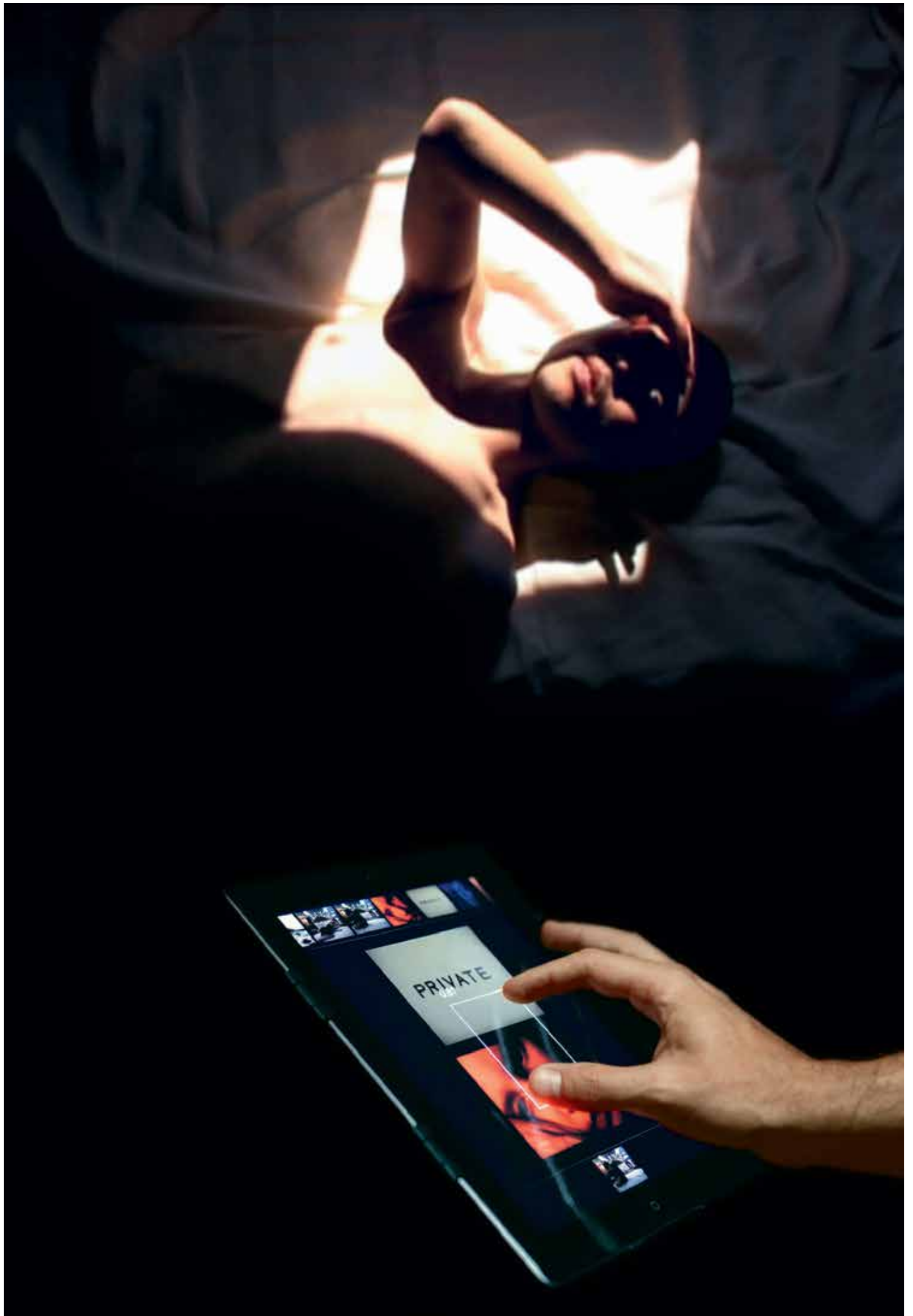
La plupart des sons ont été créés en frappant, tapotant, frottant ou malaxant les objets placés sur la table. Les sons réalisés sur certains objets sont par la suite enrichis par des bruits qui ont une acoustique ou un environnement très proche de l'objet en question. Par exemple, en se rapprochant du verre à vin, le visiteur est en mesure d'entendre le bruit d'une réception à l'intérieur de celui-ci. Quelques sons ont été enrichis par paréidolie. La paréidolie, selon Wikipedia (Janvier 2013), est « un type d'apophénie, qui voit les modèles en données aléatoires », comme par exemple lorsque l'on voit des silhouettes dans les nuages. « J'ai transcrit quelques uns des sons en allemand ou en anglais, j'ai enregistré les paroles, puis je les ai réinsérés dans les sons en utilisant un vocodeur ».

Installation sonore interactive, 2013.

Tracking, sound generation software : Holger Förterer

C++, OpenCV, OpenMP, OpenAL, OpenGL, Steinberg ASIO, CodeLaboratories CLEye SDK, HRTF database of the MIT, Cubase, Audacity.

Projet réalisé à la Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, 2013.



Thierry Fournier

Dépli



Dépli is conceived as dialogue between cinema and the visual arts that offers a unique experience for the viewer. Using the same footage, the director Pierre Carniaux and visual artist Thierry Fournier have co-created the film *Last Room* and an interactive iPad-based work *Dépli*. Shot in Japan by Pierre Carniaux the film *Last Room* is both fiction and documentary. Love and capsule hotel guests cross paths, creating intimate, dream-like stories that are interspersed with landscape shots. As the narrative progresses, these personal stories resonate with the larger collective Japanese history, specifically that of Gunkanjima — the abandoned ghost island off the coast of Nagasaki. Created for iPad, *Dépli* is an interactive piece that offers a new cinema experience: a navigation through *Last Room* — a playable and sensual film in which the viewer can recreate an endless journey by choosing and mixing the perspective, direction and speed. Played on iPad alone, with a TV, in a movie theater or as part of an exhibition, *Dépli* offers the unique experience of rewriting a film through touch.

À partir du même tournage, le réalisateur Pierre Carniaux et l'artiste plasticien Thierry Fournier créent le film *Last Room* et la pièce interactive sur iPad, *Dépli* : un dialogue entre cinéma et arts plastiques qui propose une expérience inédite.

Tourné au Japon par Pierre Carniaux, le film *Last Room* est une fiction et un documentaire. Les occupants de love hotels et d'hôtels capsules se racontent à travers des histoires à la fois intimes et rêveuses, entremêlées de voyages à travers les paysages de l'archipel... Bientôt, ces récits personnels résonnent avec une histoire collective : celle de Gunkanjima, île fantôme à l'abandon au large de Nagasaki, puis avec celle du Japon tout entier.

Créée sur iPad par Thierry Fournier, la pièce interactive *Dépli* propose une nouvelle forme d'expérience du cinéma : une navigation à travers le film *Last Room*. Un cinéma « jouable » et sensuel, où le spectateur peut recréer une infinité de parcours dans le film en choisissant et en mélangeant les plans, leur sens, leur vitesse... Jouée sur iPad seul, avec une TV, dans une salle de cinéma ou dans le cadre d'une exposition, *Dépli* propose l'expérience inédite de réécrire un film par le toucher.

installation interactive avec tablette tactile, projection, 2013.

En dialogue avec le film *Last Room* de Pierre Carniaux.

Développement informatique : Olivier Guillerminet et Jonathan Tanant.

Production : Lux scène nationale de Valence, Pandore, DICRéAM, Scène nationale d'Evreux Louviers.



Elton John juge le pape François merveilleux



Rambo V : Sylvester Stallone prévoit un nouvel épisode en 2015

Thierry Fournier

Précursion



The network installation *Précursion* uses the notions of event and disaster to question the fictionalization of the real that brings to life collective narratives. It summons the languages of reality shows, breaking news and blockbuster films, exposing their hidden relationships and inter-dependencies.

A generative program randomly assembles in real-time different RSS news feeds, clips of film soundtracks and video footage shot on-site with smartphones. The video produced is infinite: the installation continuously generates its own new content through real-time editing that combines these three elements.

Précursion highlights the tension between the internet (the text), cinema (the sound) and television (the image). The layers of meaning that result — sometimes comical, sometimes tragic — highlight a general and social storytelling about the imminence of certain events, even the probability of disasters. The work is presented in the form of a large video projection.

L'installation en réseau *Précursion* interroge la fictionnalisation du réel qui anime les narrations collectives, en particulier à travers les notions d'événement et de catastrophe. Elle juxtapose les langages de la télé-réalité, de l'information en continu et du cinéma de blockbusters, dont elle met en exergue les relations et les dépendances.

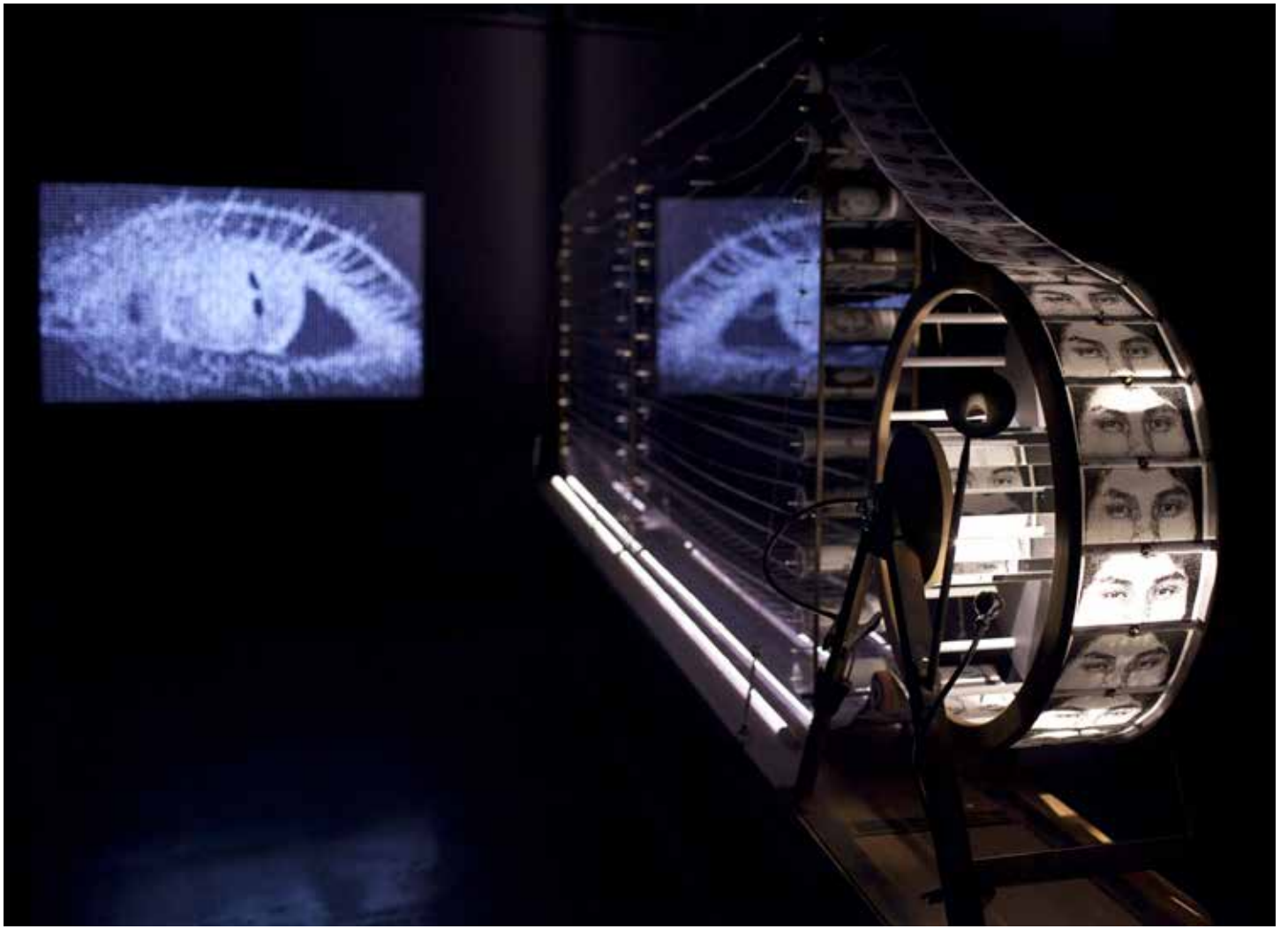
Un dispositif génératif compose un film de durée infinie, à partir de flux RSS d'information en temps réel, d'extraits de musiques de films et de séquences vidéo, tournées in situ sur smartphone. L'installation génère le montage en temps réel, en associant aléatoirement ces trois éléments.

Précursion instaure ainsi une tension entre le réseau (le texte), le cinéma (le son) et la télévision (l'image). Les superpositions de sens qui en résultent — parfois burlesques, parfois tragiques — mettent en évidence un storytelling généralisé dont l'imminence de l'évènement ou la probabilité de la catastrophe demeurent les figures principales. L'œuvre est présentée sous la forme d'une projection en grandes dimensions.

Installation en réseau, 2014.

Précursion a été créée dans le cadre de la résidence en arts numériques de Thierry Fournier à la Maison Populaire en 2014.

Production déléguée : Pandore Production.



Evangelia Kranioti

Antidote



From thread to pixel, from embroidered images to virtual ones, from old to new technologies, the installation *Antidote* brings weaving, embroidery and cinema together through myths and legends. "What triggered this research is a long-term project on the lives and travels of Greek sailors around the world. After studying the relation of these contemporary Ulysses to wandering and memory, I wanted to question their feminine double through the tutelary figure of Penelope, the most mythical of weavers. While conducting my research in the north of France, a symbolic coincidence struck me: the fact that the city of Tourcoing once was the European center of textile and that Le Fresnoy, which is intrinsically linked to this formerly flourishing industry, has become a place dedicated to cinema and the moving image. This shift — from weaving to cinema — was the direction I chose for my own research, thus deciding to create a wholly embroidered film and a machine specially designed to animate it."

But what is the equation between the yarn that weaves the image on the flat surface of a tapestry or an embroidery, the silver grains of the photographic image and the thousands of pixel dots that create a digital image? And what would a modern Penelope weave in the current digital era? What desire, what obsession, what story would she tell?

Du fil au pixel, de l'image brodée à l'image virtuelle, des anciennes aux nouvelles technologies, l'installation *Antidote* rapproche tissage et cinéma à travers le prisme du mythe. « Les débuts de cette recherche se trouvent dans mon projet de longue haleine sur la vie et les voyages des marins grecs à travers le monde. Après avoir étudié le rapport de ces Ulysses contemporains à l'errance et la mémoire, j'ai voulu interroger leur double féminin à travers la figure tutélaire de Pénélope, la plus mythique des tisserandes. En menant ma recherche dans le Nord, une coïncidence symbolique m'avait frappée : le fait que la ville de Tourcoing fut jadis le centre européen du textile, et que Le Fresnoy, intrinsèquement lié à cette industrie autrefois florissante, est devenu un lieu consacré au cinéma et à l'image en mouvement. C'est donc dans cette direction, l'évolution du tissage vers le cinéma, que j'ai décidé de diriger mes recherches en réalisant un film entièrement brodé et une machine spécialement conçue afin de l'animer ».

Mais quelle équation y a-t-il à trouver entre le fil qui tisse l'image sur la surface plane d'une tapisserie ou d'une broderie, les grains de l'image argentique et les points-pixels qui génèrent par milliers une image numérique ? Et quelle toile pourrait tisser une Pénélope contemporaine à l'ère numérique ? Quel désir, quelle obsession, quelle histoire pourrait-elle raconter ?

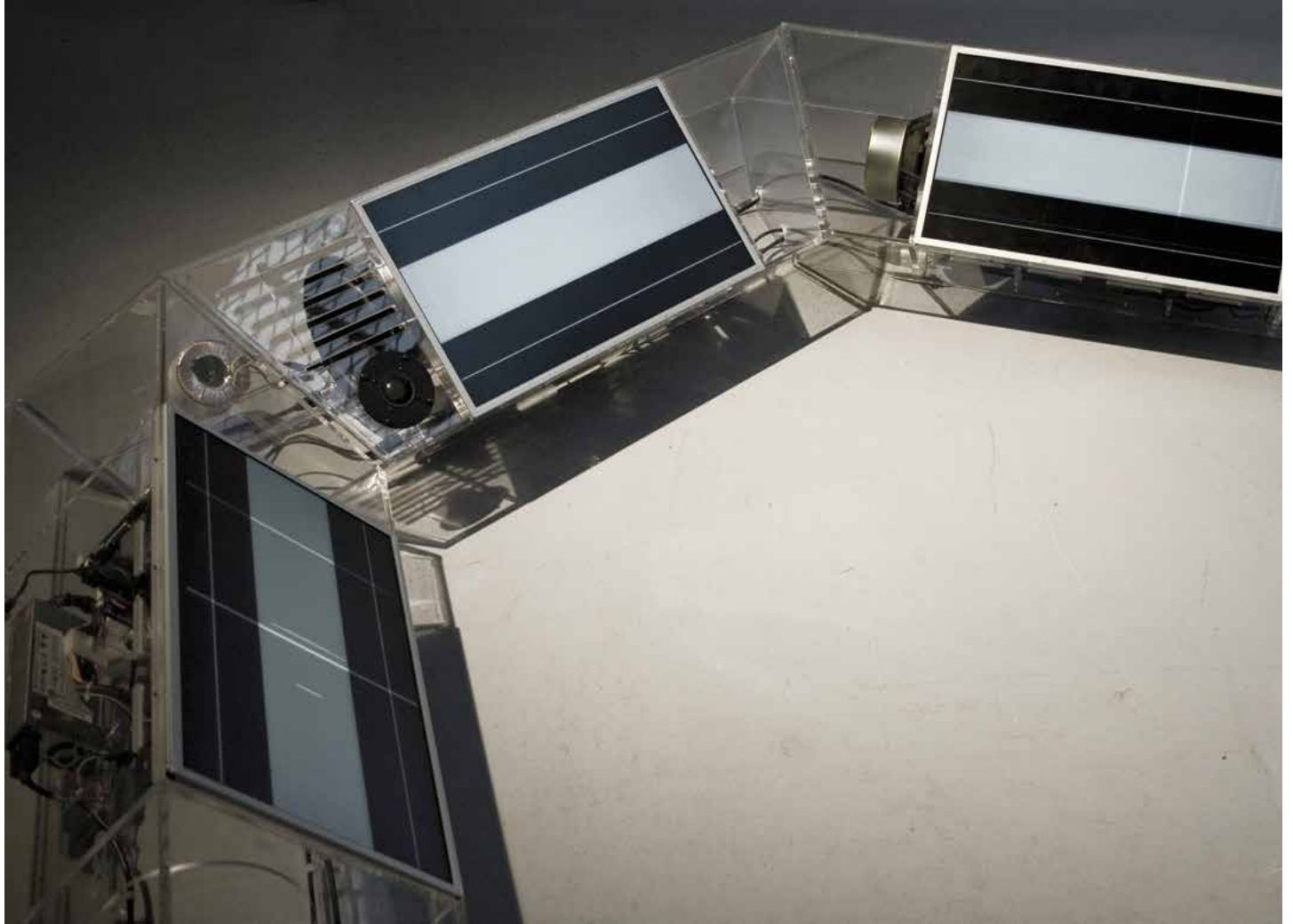
Praxinoscope à manivelle entraînant une bande de tissu brodé, projection vidéo, 2014.

Production : Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains.

Brodeur : Guy Caudron

Constructeurs : Marc Baudin et Tobias Muthésius

Partenariats : Agnès b., Maison Houlès



Lab(au)

Particle Synthesis

"All sound is an integration of grains,
of elementary sonic particles, of sonic quanta."
Iannis Xenakis (1971).

« Tout son est une intégration de grains,
de particules élémentaires, de quanta sonores. »
Iannis Xenakis (1971).

The installation *Particle Synthesis* is an autonomous, audio-visual device that focuses on the programmed, generative processes of sound creation and music composition to visualize and notate these processes in real-time. The installation's title refers to the two core principles of the work: the sonic technique of granular synthesis* and the real-time visual rendering of particles** into 3D. Here, each particle is a grain evolving in space and time. This relationship between the sound and the visual is at the heart of this 360°, surround-sound work. For example, the spatial location of a grain influences the listening direction as its movement in space influences the sound dynamics, whereas the multiplication of grains leads to the synthesis of sonic textures and visual patterns.

* Granular synthesis is a basic sound synthesis method that operates on the microsound time scale. These small sound snippets are called grains and with a typical duration of a few milliseconds, they are near the threshold of human hearing. It is the continuous control of these grains which are discerned as one large, sonic texture and which makes the granular synthesis characteristics combining time-domain information (starting time, duration, envelope shape, waveform shape...) with frequency-domain information (pitch, amplitude...). The result is no single tone, but a soundscape or texture, the so called 'cloud'. A simple granular "cloud" may consist of only a handful of grains, but a sophisticated cloud may be comprised of a thousand or more.

** In computer graphics, a particle generator is a software program used to simulate certain natural phenomena (such as fire, explosions, smoke, clouds, fog...) that are otherwise difficult to reproduce with conventional rendering techniques.

L'installation est un dispositif audio-visuel autonome. Au cœur du processus, un programme auto-génère une création sonore et musicale en temps réel. intitulée *Particle synthesis*, l'installation est basée sur les deux principes qui sont au cœur de cette œuvre : la technique de synthèse granulaire* doublée de celle de l'image 3D en temps réel appelée aussi particule**. (Ici chaque particule est un grain évoluant dans l'espace et le temps). Cette inter-relation entre matière sonore et visuelle incarne les principales caractéristiques des techniques de l'image 3D visible à 360 degrés et du son spatialisé. Par exemple le positionnement dans l'espace d'un élément influence la trajectoire de son écoute comme son mouvement alors que la multiplication des grains conduit à la synthèse des échantillons de sons et des séquences visuelles.

* La synthèse granulaire est une méthode de synthèse du son qui s'opère à l'échelle d'une note fragmentée. Ces micro extraits sonores sont appelés grains, avec une durée de quelques millisecondes, ils sont proches du seuil de l'audition humaine. Le contrôle continu de ces grains est appréhendé comme une texture sonore qui donne ses caractéristiques à la synthèse granulaire en combinant des informations dans le domaine temporel (heure de début, durée, forme de l'enveloppe, forme d'onde...) avec des informations de fréquence (pitch, amplitude...). Le résultat n'est pas un ton unique, mais un paysage sonore ou texture, appelé nuage. Un nuage granulaire simple peut consister seulement en une poignée de grains, mais un nuage sophistiqué peut être composé d'un millier d'éléments ou plus.

** Particules : En infographie 3D, un générateur de particules est un logiciel qui permet de simuler certains phénomènes qui sont très difficiles à reproduire avec des techniques de rendus classiques comme des incendies, des explosions, de la fumée, des nuages, du brouillard...

Installation audiovisuelle générative à 360° utilisant un moteur 3D temps réel faisant correspondre au rendu de particules la synthèse granulaire. 6 ordinateurs en réseaux, 6 moniteurs, 6 enceintes, structure en plexiglas, 2011.

Avec le soutien de Seconde Nature et Scopitone.



Nicolas Maigret

The Pirate Cinema

In the context of omnipresent telecommunications surveillance, *The Pirate Cinema* makes the hidden activity and geography of peer-to-peer (P2P) file-sharing visible. The project is presented as a monitoring room, which shows P2P transfers happening in real time on networks using the BitTorrent protocol. The installation produces an arbitrary cut-up of the files currently being exchanged. This immediate and fragmentary rendering of digital activity, with information concerning its source and destination, thus depicts the topology of digital media consumption and uncontrolled content dissemination in a connected world.

The Pirate Cinema uses data interception software to reveal, through a simple diversion, different aspects of exchange platforms, such as the global and multi-situated nature of P2P networks, the potential for viral transmission, and alternative social models. The video installation of *The Pirate Cinema* relies on an automated system that constantly downloads the most viewed torrents. The intercepted data is immediately projected onto a screen, and then discarded.

* P2P is much more than file sharing — it is about how computers and people are relationally organized in a dynamic distributed network. It is a network in which everyone has the freedom to act and to engage in semi- or even non-consensual relationships, allowing individuals to produce, to distribute, to share, even to work together, without asking permission.” (Michel Bauwens)

Dans le contexte de la surveillance omniprésente des télécommunications, *The Pirate Cinema* révèle l'activité cachée et la géographie des partages de fichiers peer-to-peer en temps réel. Dans cette salle de contrôle, la surveillance omniprésente des télécommunications devient globale, révélant comment les média vidéos sont consommés et diffusés à l'échelle mondiale. Chaque fragment de vidéo inclut les coordonnées géographiques de l'utilisateur source et de son destinataire, dépeignant ainsi une topologie de la consommation des médias numériques et de la dissémination mondiale des contenus. *The Pirate Cinema* transforme les utilisateurs du réseau BitTorrent en contributeurs d'une composition audio-visuelle infinie.

The Pirate Cinema fonctionne avec un logiciel d'interception de données. Il révèle à travers un simple détournement, les différents aspects des plates-formes d'échanges, tels que la nature globale et multi-localisée des réseaux Peer-to-Peer (P2P), le potentiel de transmission virale, ou les modèles sociaux alternatifs qui en découlent. Son but est de rendre disponible pour l'exploration esthétique les qualités intrinsèques de l'architecture Peer-to-Peer. L'installation s'appuie sur un système automatisé qui télécharge constamment les torrents les plus vus. Les données interceptées sont immédiatement projetées sur un écran, puis effacées.

* Le « Peer to peer » est beaucoup plus que du partage de fichiers. Il s'agit en fait, de la façon dont les ordinateurs sont organisés. Mais la question cruciale est la façon dont les gens eux-mêmes sont organisés. Donc le « Peer-to-Peer » est une relation dynamique dans un réseau de distribution. C'est un réseau dans lequel chaque individu a la liberté d'agir et la liberté de s'engager dans une relation sans en demander la permission [...] il permet aux individus de produire, de distribuer, de partager, de collaborer avec d'autres personnes sans demander d'autorisations. (Michel Bauwens)

Installation vidéo générative connectée sur l'activité des réseaux «peer-to peer»*.

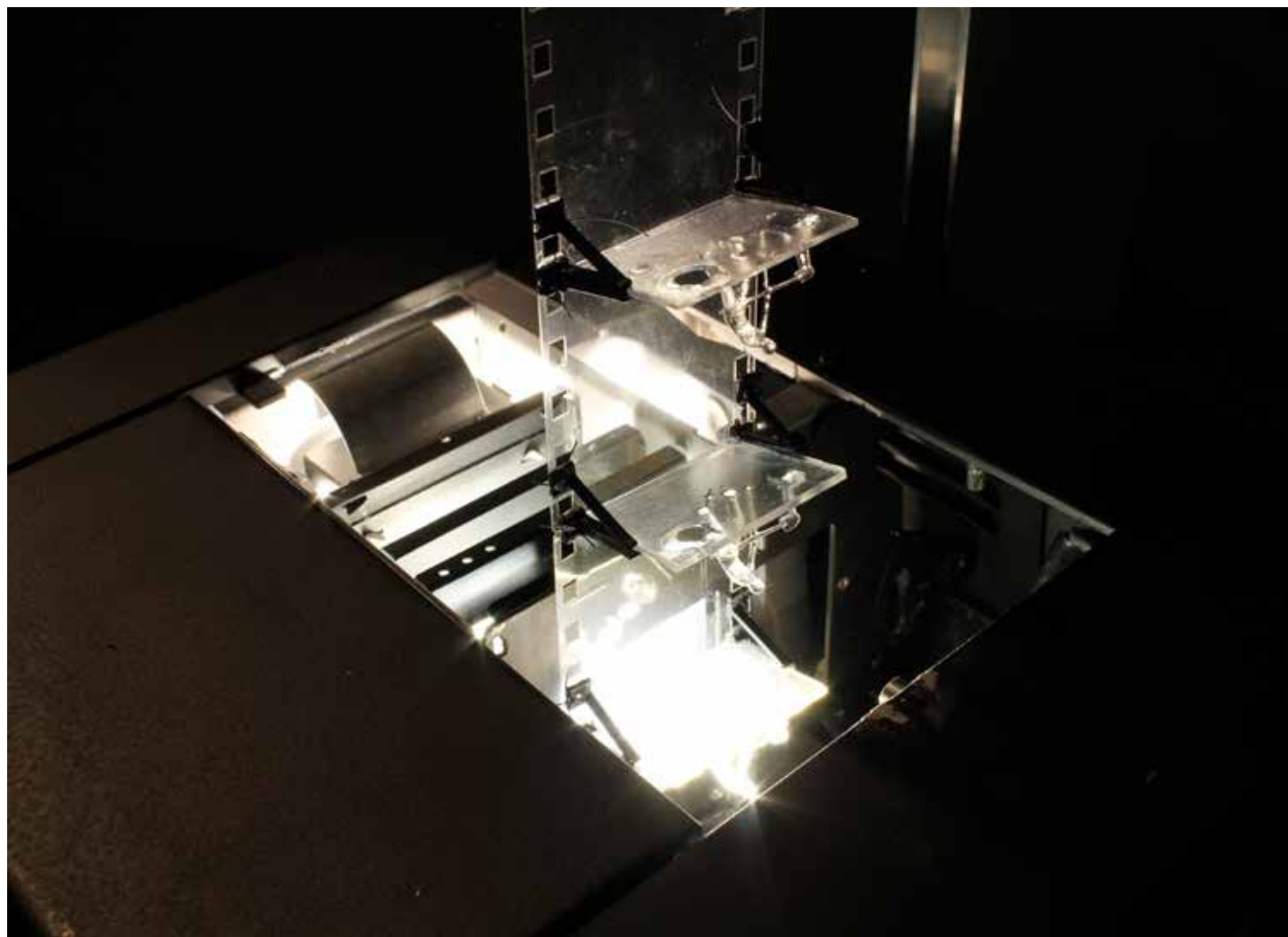
Conception : Nicolas Maigret, 2012-2013.

Développement Software : Brendan Howell • Production : ArtKillArt, La Maison populaire, Eastern Bloc.

Soutiens : CNC, DICREAM (Ministère de la Culture et de la Communication)

Résidence artistique à la Maison Populaire - CG 93 (Seine Saint-Denis, France), Mal au Pixel Festival,

La Gaîté Lyrique, Labomédia, Le Studio - Maison des Arts de Créteil.



Julien Maire

Formal fiction



Formal Fiction is a film that has been printed using stereolithographic technology. Each image, set and actor in the film has been printed in 3D with transparent resin, and is projected directly onto the screen using a special projector. This short movie revisits the history of film-making techniques and, more specifically, the myth of the 3D (relief) film. The expression "relief film" (from the early 20th century) suggesting a certain materiality, has given way to the modern day "3D film" with the rise of digital technology. A man swimming in a pool, a couple kissing, a handshake — a handful of short scenes that replay archetypal film scenarios that have, as society and the means of production evolve, taken on a very specific substance and meaning.

Formal Fiction est un film imprimé en stéréolithographie : chacune des images, décors, acteurs du film sont imprimés en 3D dans une résine transparente. Ces miniatures sont ensuite directement projetées grâce à un projecteur adapté. Le court métrage revisite l'histoire des techniques cinématographiques et surtout le mythe du cinéma en relief. L'expression de « cinéma en relief » est complètement tombée en désuétude car on a été forcé de constater que cela n'existera jamais. « Relief » est un mot qui évoque la matérialité tandis que la « 3D » est maintenant communément entendue comme une technologie digitale, virtuelle.

Un homme qui nage dans une piscine, un couple qui s'embrasse, une poignée de main : quelques scènes courtes qui rejouent des scènes archétypales du cinéma et qui, du fait des moyens de production, prennent une consistance et une signification très particulière.

Projection en stéréolithographie 1, «Man at Work», 2014.

Réalisation : Julien Maire • Animation 3D : Paul Jadoul - Studio l'Enclume, Bruxelles

Equipe de réalisation : Chiara Colombi, Camille Buti, Jean-Pierre Fargeas

Production : Le Studio - Maison des Arts de Créteil, Formlabs, Fablab Imal, WBTD,





Laure Milena & Raphaël Elig Memory



Memory is composed of three screens and an interactive tablet, connected to a database, containing amateur home movies from different eras (from 1950 to 2015), as well as music and background sounds. The user can trigger images and sounds that appear in a random way. The device works like a slot machine, but instead of still images, short loops of home movies appear (a pail on the beach, a Ferris wheel, a picnic table, a birthday party, etc.), creating, when mixed together randomly, associations of ideas that pulls the user to his own memories.

The installation is meant to show the universal aspect of childhood perceptions in different eras and cultures.

Memory is an on going process, regularly supplied with new home movies, music and sounds. The public can contribute to the evolution of the installation and share they family memories. Each new element added to the installation makes this "virtual collective memory" evolve and grow.

Memory est composée de trois écrans disposés en forme de triptyque et d'une tablette interactive connectée à une banque de données, contenant près de cinq cent films amateurs des années 1950 à 2015, ainsi qu'une série de musiques électroniques et d'enregistrements audio. L'utilisateur peut à loisir déclencher des sons et des images qui viennent se combiner de façon aléatoire. Le dispositif fonctionne comme une machine à sous, ou plutôt une machine à souvenirs. Il existe plus de soixante million de combinaisons. Les films se succèdent, certains archétypaux, d'autres plus singuliers formant des associations d'idées qui entraînent l'utilisateur dans ses propres souvenirs.

L'installation sert de révélateur à l'universalité des perceptions enfantines à travers les époques et les cultures. *Memory* n'est pas une œuvre fixe, elle est constamment alimentée en films, en musiques et en sons. Les spectateurs peuvent contribuer à l'évolution de l'installation et partager leurs souvenirs. Chaque nouvel ajout participe à l'évolution de cette « mémoire collective virtuelle ».

Installation audiovisuelle interactive, 2013. 3 Projections, tablette de contrôle.

Coproduction : Le Studio - Maison des Arts de Créteil

Aide à la création de la CCAS, les activités culturelles de l'Energie.





Lauren Moffatt

The Unbinding

The Unbinding présente un monde composé de fragments d'images archivées. Conçu sous la forme d'une installation, ce travail de vidéo stéréoscopique révèle un personnage dont le visage, les mains, les cheveux changent avec chacun de ses mouvements. Il ne sort jamais d'une boucle qui se recompose sans cesse.

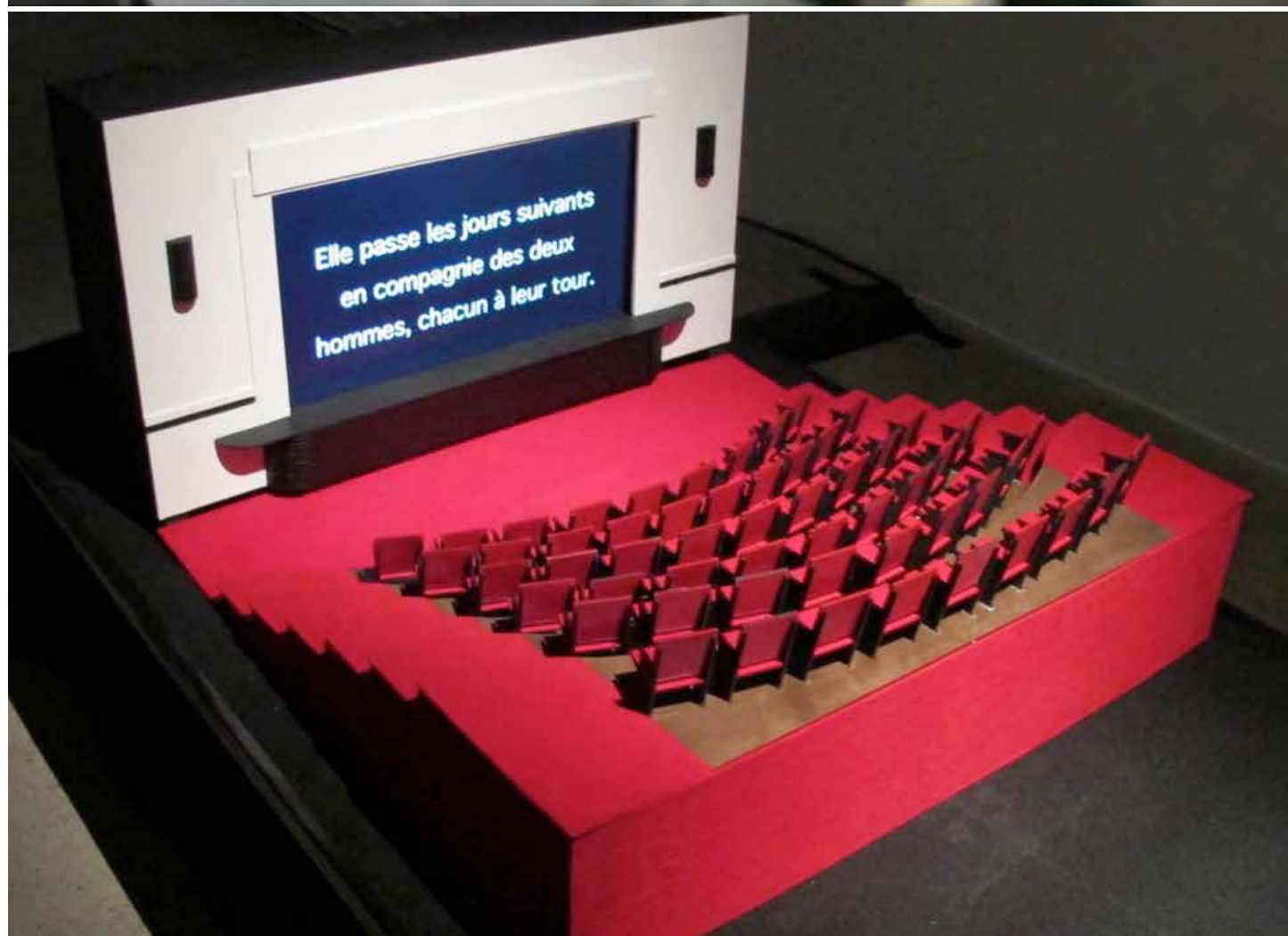
Prenant son inspiration des portraits cubistes, des collages surréalistes, du « costume brouillé » de Phillip K. Dick et des dispositifs de boucles temporelles ou de machines à remonter le temps, cette œuvre nous propose une allégorie de nos démarches quotidiennes de détournement et d'échantillonnage. Elle nous renvoie à la question de comment nous construisons nos propres univers à travers les différents médias.

The Unbinding presents a world made up of fragments of archived images. Conceived in the form of an installation, this stereoscopic video work reveals a figure whose face, hands and hair change with each of her movements, never leaving what is a constantly reconfiguring loop. Inspired by Cubist portraits, Surrealist collages, Philip K. Dick's "scramble suit" and time loops (or time machines), this work offers an allegory of our everyday activities of appropriation and sampling. It raises the question of how we construct our own worlds through different media.

Projection vidéo stéréoscopique

Production : Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains.
Avec le soutien de la Banque Neufilze OBC





Mariano Pensotti

El Paraíso

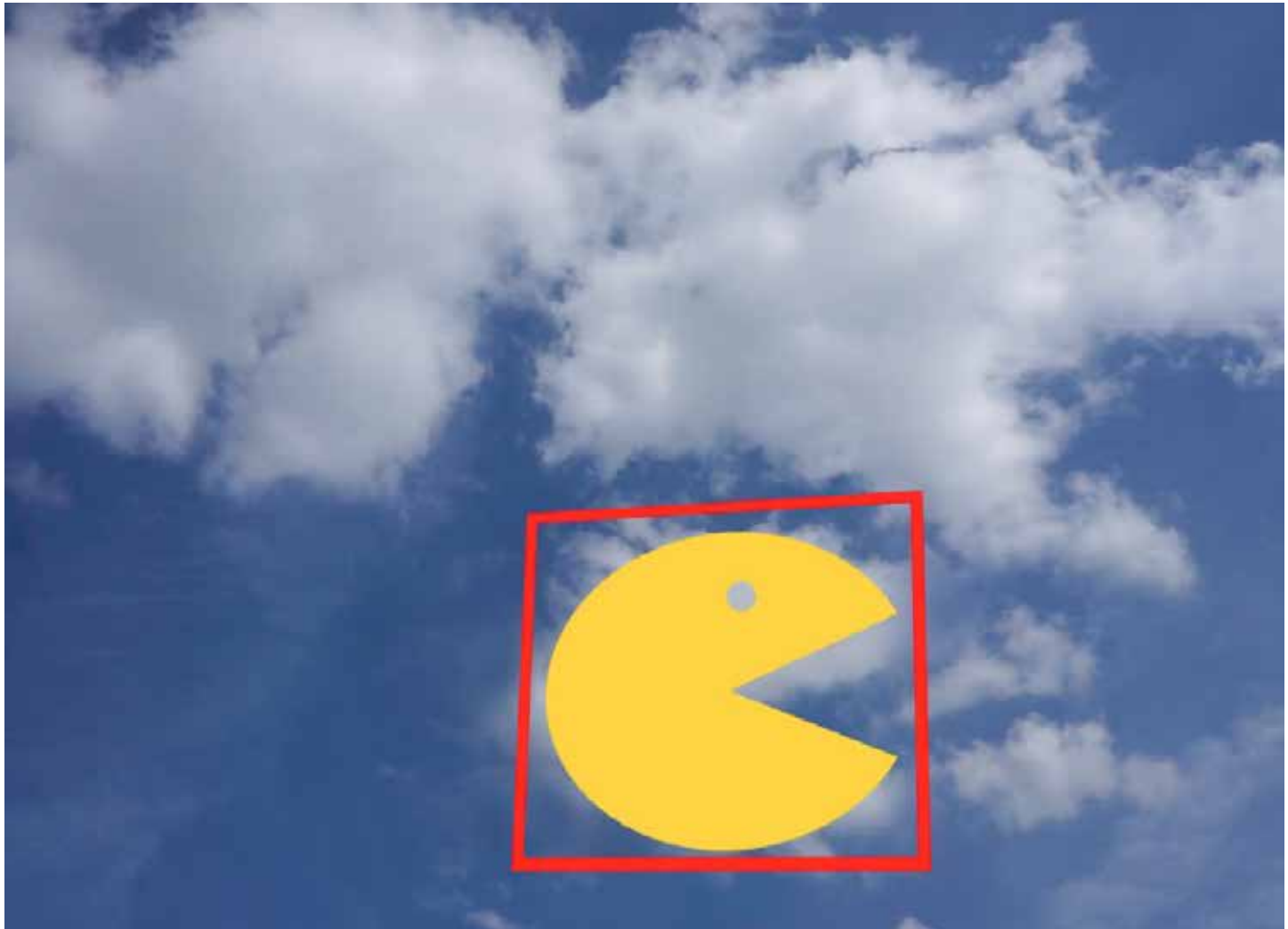


Some stories will never be told. Think about all those artworks that have flit through the minds of the artist but never became reality. What do those untold stories say about the artist or about the society that never had the opportunity to experience them? Theatre maker Mariano Pensotti, fascinated by the way stories influence our everyday lives, has created the installation *El Paraíso* in conjunction with designer Mariana Tirantte. *El Paraíso* ("paradise" in Spanish) is a boulevard of broken films in movie houses that were designed by renowned architects (such as Frank Lloyd Wright and Oscar Niemeyer) but never built. In these model cinemas, the scripts are projected, recounting the plots of screenplays written by famous directors (such as Ingmar Bergman and Michael Haneke) that were never made into films. The spectator can meander through those unfinished artworks and bring them a little closer to completion with his or her presence.

Certaines histoires ne seront jamais racontées. Pensez simplement à toutes ces œuvres qui ont traversé l'esprit de l'artiste mais n'ont jamais été réalisées. Que nous disent ces histoires non dites sur l'artiste ou sur une société qui, elle, n'a jamais eu l'occasion de les vivre ? Le metteur en scène Mariano Pensotti est fasciné par la manière dont les histoires influencent notre quotidien. Dans le même esprit, il a travaillé sur l'installation *El Paraíso* (*Le Paradis*) en partenariat avec la créatrice Mariana Tirantte. *El Paraíso* est un musée de films inachevés et il réunit des maquettes de cinémas, pensées par des architectes de renom (comme Frank Lloyd Wright et Oscar Niemeyer) mais qui n'ont jamais été construits. Dans ces cinémas sont projetés des scripts, jamais adaptés, inspirés par des scénaristes comme Ingmar Bergman et Michael Haneke. Le spectateur peut errer entre ces œuvres inachevées et, par sa présence, leur donner un souffle de vie.

Un projet de Mariano Pensotti en collaboration avec Mariana Tirantte

Textes : Mariano Pensotti • Scénographie et maquettes : Mariana Tirantte • Musique : Diego Vainer
Accompagnement du projet : Ligne Directe / Judith Martin - www.lignedirecte.net



Bertrand Planes

Blue Screens



The installation *Blue Screens* diverts the use of CCTV (Closed Circuit TV) technology that is commonly used in public places to detect fugitives, license plates or unusual crowd movements with surveillance cameras and shape recognition software. In this work, a camera is pointed at the sky and a software program powered by a library of forms unique to the world of the computer "finds" these shapes in the clouds. This modified device allows for a unique form of cloud analysis and a sort of "correspondence" between the natural world and the world of machines.

L'installation *Blue Screens* détourne l'usage d'un CCTV (Closed Circuit TV). Ce dispositif est habituellement utilisé dans les lieux publics pour reconnaître à l'aide de caméras de surveillance et de logiciels de reconnaissance de formes, une personne recherchée, une plaque d'immatriculation ou des mouvements de foule inhabituels. Ici, la caméra est pointée vers le ciel, et le logiciel alimenté par une bibliothèque de formes d'objets et d'éléments propre à l'univers de l'ordinateur.

L'ensemble ainsi modifié permettra une analyse des nuages et une correspondance de forme immédiate avec la base de connaissance de la machine.

Installation audiovisuelle générative, 2015.

Programmation : Christian Thellier, Etienne Landon • Production : Le Studio - Maison des Arts de Créteil.

Avec le soutien d'ARCADI • Remerciements : le Fresnoy, Studio national des arts contemporain.





Étienne Rey & Wilfried Wendling Space Odyssey

L'installation immersive, *Space Odyssey* nous plonge au cœur d'un faisceau lumineux. Entre environnement et architecture immatérielle, l'installation nous situe dans un espace où nos références deviennent mobiles, les distances élastiques, l'équilibre précaire.

Voyage stroboscopique au cœur de la matière lumineuse, la traversée de *Space Odyssey*, en référence au film de Stanley Kubrick, est un passage, un seuil sensoriel, mais aussi mental et conceptuel qui se situe au confluent de la physique et des expérimentations sur la perception, poursuivant les travaux des protagonistes de l'art cinétique.

Space Odyssey, an immersive installation, takes us to the heart of a light beam. Between environment and immaterial architecture, this installation places us in a space where our references become mobile, where the distances are elastic, and where balance is precarious. A stroboscopic journey to the heart of the luminous matter, the *Space Odyssey* journey, in reference to Stanley Kubrick's movie, is a sensory, mental and conceptual threshold, a passage which lies at the confluence of physics and experiments on perception, and carries on the work done by artists in kinetic art.

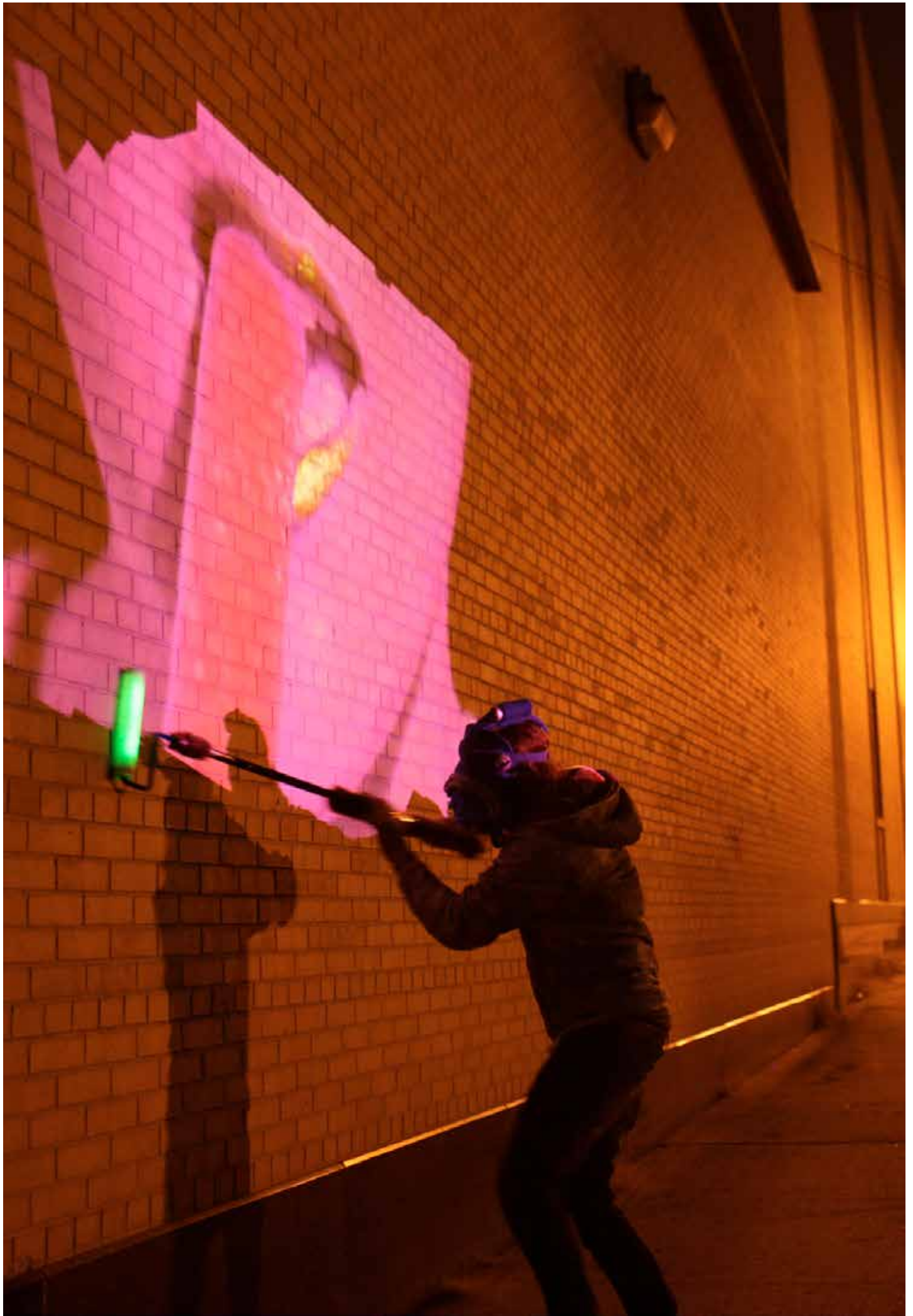
Installation audiovisuelle, projections, brume, 2015.

Réalisation : Etienne Rey (artiste plasticien), Wilfried Wendling (compositeur).

Laurent Perrinet (chercheur en neurosciences), Julien Marro Dautat (ingénieur, biogène)

Coproduction : Seconde Nature, La Muse en Circuit, CNRS-AMU / INT,

Institut de Neurosciences de la Timone, Etienne Rey / Atelier des Ondes Parallèles



Sweatshoppe

Kollage kiosk



Kollage Kiosk is an interactive video installation that presents Sweatshoppe's (Bruno Levy & Blake Shaw) award-winning Video Painting technology in a format that invites the viewer to create their own video graffiti mashups. Video Painting is a street art technology that allows users to paint videos on walls with electronic paint rollers, developing moving-image collages in the process. In *Kollage Kiosk*, Sweatshoppe have developed an interactive stop-motion-animation photo-booth that invites the participants to create their own images that they can paint and collage at the same time. Sweatshoppe has performed video painting in over 30 cities and on major landmarks around the world, now it is your turn to try out this ground breaking development in art and technology for yourself !

Kollage Kiosk est une installation vidéo interactive créée par SWEATSHOPPE, primé pour sa technologie de « Video Painting » dont le format invite les spectateurs à créer leurs propres mélanges vidéo-graphiques.

Le video painting est une forme de street art qui permet à ses utilisateurs de peindre des vidéos sur les murs à l'aide de rouleaux de peinture électronique, créant ainsi des collages d'images animées. Dans *Kollage Kiosk*, Sweatshoppe a développé une cabine photo interactive d'images en stop-motion qui invite les participants à créer leurs propres animations qu'ils peuvent à la fois peindre et organiser en collages.

Sweatshoppe a réalisé des peintures-vidéos dans plus de 30 villes et sur des grands monuments à travers le monde.

Installation vidéo interactive comprenant une cabine d'enregistrement d'images par tablette tactile, une projection sur mur réactif, un rouleau, une tablette de contrôle de diffusion, 2015.

SWEATSHOPPE : Bruno Levy et Blake Shaw

Production : Le Studio - Maison des Arts Créteil



FRONT

TYRANNOSAURUS REX
CRETACEOUS PERIOD

MAX LENGTH: 46 FT
WEIGHT: 7T
MAX SPEED: 10-25 MPH

58 TEETH
LONG, SERRATED TEETH : 6 IN
TAIL: 40 VERTEBRAE



SIDE



TOP



Szajner

Immateriality #5



At the crossroads of art and science, the work *Immateriality #5* investigates the disturbing perceptions of unreality.

The installation explores our ability to resist to the fascination we feel for the immaterial and shows how difficult it is not to be carried away by the seductive 3D interactive image coupled with sensory stimuli. *Immateriality #5* is an educational lure, relentlessly demonstrating how easy it is for each of us to believe in the incredible and how we tend to become willing victims of our immoderate appetite for the intangible.

Au Carrefour de l'Art et de la Science *Immateriality #5* apporte un regard troublant sur notre perception de l'immatérialité...

L'installation explore notre capacité de résistance à la fascination que nous éprouvons pour « l'immatériel » et démontre à quel point il est difficile de ne pas se laisser emporter par la séduction d'images en « 3D Relief » couplée à de l'interactivité et à des stimuli sensoriels.

Immateriality #5 est un leurre de processus pédagogique en forme d'installation, démontrant implacablement à quel point il est aisé pour chacun d'entre nous de croire à l'incroyable et à quel point nous sommes les victimes consentantes de notre appétit immodéré pour l'immatériel.

Installation audiovisuelle interactive projection en stéréoscopie, plateforme vibrante, ventilateur, programme de contrôle, 2013.

Conception réalisation : Bernard Szajner • Programmation : Adrian Rizzo • Remerciements : ACNOT, Emilie Fouilloux

Jung Yeondoo

B camera - Playtime



B camera-Play-Time est un diptyque dans lequel la première image est tournée durant la réalisation d'un film tandis que la seconde est tirée d'une scène du film lui-même. Deux images distinctes qui sont liées uniquement grâce à des effets visuels. N'ayant aucun lien l'une avec l'autre, elles voilent la limite entre documentaire et film.

Le titre « B Camera » fait référence non pas à l'utilisation de la caméra principale du tournage, mais à une perspective différente de la scène, basée sur l'idée novatrice de l'artiste. Il donne alors au film un tout autre contexte en décrivant cette idée et en créant une fiction différente de la narration du film lui-même. La première image, qui apparaît dans un angle à 90°, représente les différents versants de la scène montrant les réglages de l'angle de vue.

Pour *Home cinéma*, Jung Yeondoo a créé un nouveau diptyque inspiré du film *Playtime* de Jacques Tati.

B camera-Playtime is a diptych in which the first image appears to be shot during the making of a film while the other appears to be a scene from the film itself. They are separate images that are only related through visual means. Having nothing else to do with each other, they obscure the distinction between documentary and film. The title "B Camera" suggests use of not the main camera on the set, but a different perspective of the movie scene based on the artist's new idea. He is recontextualizing the movie itself by documenting this space and creating a fictional story other than the narrative of the film itself. The first picture, which appears at a 90 degree angle, shows the layers within the scene of the apparent making of camera angle.

For *Home Cinema*, Jung Yeondoo created a new diptych inspired from Jacques Tati's *Playtime*.

Divulgant le processus de réalisation d'un film, l'installation *Drive-in Theater*, aide le public à percevoir que le monde imaginaire des films est une extension de notre vie réelle et qu'il n'est pas loin de l'histoire de notre vie quotidienne.

Le public est invité à devenir acteur d'une scène de voiture dans un film, il la visualise simultanément à la façon des « drive-in » des années 30.

The *Drive-in Theater* invites the audience to go behind the scenes of image making, allowing them to realize that the imaginary world of film is an extension of real life, not far removed from everyday experiences. The public becomes the "actors" in a make-believe movie car scene, watching themselves on screen in real-time in the style of a drive-in theatre from the 1930s.



Drive-In Theater



(haut) **Installation audiovisuelle. Voiture, caméra, projection HD, panneau déroulant, projecteur, 2015.**

(page de gauche) **Installation (4,98 x 2,40 x 2,30), impression photo (0,51 x 0,51), 2015.**

Production : Le Studio - Maison des Arts de Créteil



Cinéma Réalité virtuelle

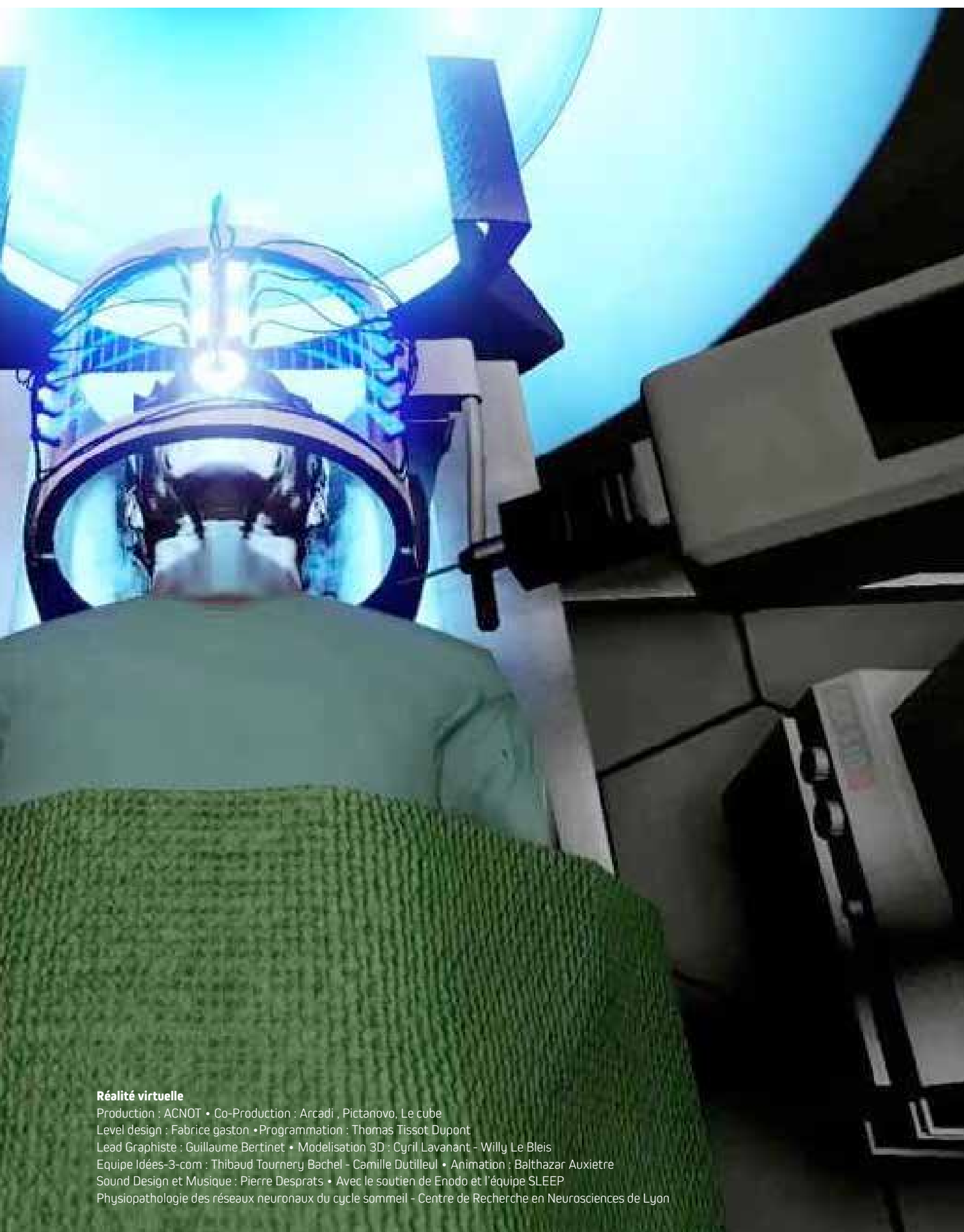


Balthazar Auxiètre

Le Cinquième Sommeil

À la croisée du jeu vidéo et du cinéma, *Le cinquième Sommeil* est une installation immersive qui propose une expérience unique : donner la possibilité à un spectateur de voyager littéralement à l'intérieur du plus mystérieux des organes, le cerveau. Grâce à un visiocasque, le spectateur va naviguer dans un environnement 3D généré en temps réel, avec lequel il va interagir dans une histoire dont il deviendra peu à peu l'acteur principal. Il va ainsi participer au projet expérimental d'une équipe de scientifiques qui ont pour but de tester le Proteus, un nanorobot caméra qui peut être injecté à l'intérieur du corps humain... Un périple peu ordinaire à travers des paysages jamais observés, au cœur d'un labyrinthe où chacun de vos choix déterminera le destin du patient.

Freely Inspired by the "Fantastic Voyage" a classic of the SF genre, *The fifth Sleep* is a journey inside the most mysterious of all organs, the brain. You are participating in an experimental project to test the Proteus, a nanorobot camera that can be injected inside the human body. Blood and veins are not all that you will meet however, and your unusual journey will take you through landscapes never seen before. As you attempt to wake a patient from his coma, you will realize he has different plans as he takes you on an amazing journey through his world and his dreams.

**Réalité virtuelle**

Production : ACNOT • Co-Production : Arcadi , Pictanovo, Le cube
Level design : Fabrice gaston • Programmation : Thomas Tissot Dupont
Lead Graphiste : Guillaume Bertinet • Modelisation 3D : Cyril Lavanant - Willy Le Bleis
Equipe Idées-3-com : Thibaud Tournery Bachel - Camille Dutilleul • Animation : Balthazar Auxietre
Sound Design et Musique : Pierre Desprats • Avec le soutien de Enodo et l'équipe SLEEP
Physiopathologie des réseaux neuronaux du cycle sommeil - Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon

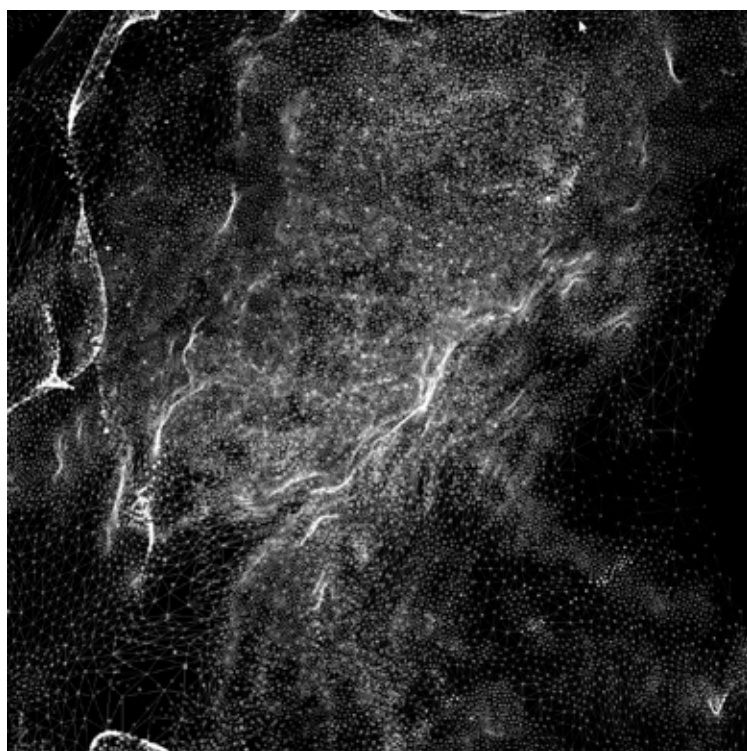


Joanie Lemerrier & James Ginzburg Nimbès



Nimbès explores the ontology of observation and its relationship to cosmogony — notions of intelligence and individuality. As a universe comes into being, emergent structures arise and determine its unfolding. From the perspective of observation, intelligence is an emergent property of the universe in which we find ourselves. As if from a desire to participate in the process of this unfolding, we create both architectures and narratives, repetitions of the cosmogony, microcosms of the universe, in which all our actions find symbolic expression on a macrocosmic scale. But within this process questions arise and linear continuity is interrupted by the uncertainties of the hypothesis of stability on which we base our solid notions, which have provided the foundations for our architectures, the grounds of our narratives. Observation however, the thread which unites all experience, is a lens that cannot see itself, therefore remaining perpetually invisible.

Nimbès VR is a 4 minute audiovisual work developed in 2015 from an original 14 minute version created for broadcast in a 360° immersive dome.



Nimbès explore l'ontologie et sa relation avec la cosmogonie. Alors qu'un univers se crée, des structures émergent et définissent peu à peu ses contours. Comme par désir de participer à ce processus, à ce nouveau monde, nous créons alors des architectures et des histoires, mimant le cosmos, dans lequel toutes nos actions trouvent une expression symbolique sur une échelle macrocosmique. Mais se faisant, des questions apparaissent : qui a fourni les bases de nos architectures, les fondements de nos histoires ? Ce que l'on voit est alors la seule certitude. Nos yeux comme seule interface à travers laquelle on perçoit l'univers.

Nimbès oculus est une pièce audiovisuelle de 4 minutes développée en 2015 à partir de la version originale de 14 minutes créée pour une diffusion en dôme immersif à 360°.

Réalité virtuelle

Création originale : Joanie Lemerrier • Création musicale : James Ginzburg

Production : Juliette Bibasse • Coproduction : SAT Montréal



Blanca Li

Blanca Li 360°

Autour de nous, dans un open space sous une verrière, magnifique décor à 360°, une chorégraphie sphérique nous immerge complètement. C'est un début de journée classique au bureau, mais qui se transforme rapidement en moment de folie survolté. Les pas de deux, les envolées, les acrobaties, les glissades, les arabesques et déplacements rythment cette journée de travail intense, animée par les échanges, les conflits, les coups de stress et les coups de cœur de chacun.

Le film *Blanca Li 360°* est une expérience d'immersion VR (virtual reality), la première chorégraphie créée spécifiquement pour un spectateur central. Le film est donc le premier film de captation artistique pour un visionnage en 360°, visible sur ordinateur, tablette, téléphone, Oculus. Le spectateur peut interagir avec le film en modifiant son point de vue afin de se promener dans la chorégraphie.

Jamais la danse n'a été filmée de la sorte !

Surrounding us, in an open space with a glass roof — a beautiful, 360° setting — a spherical choreography fully immerses us. It's the start of a normal day in the office, but quickly becomes a moment of manic folly. The pas de deux, the plunges, the acrobatics, the slides, the arabesques, all the movements punctuate this day of intense labor, itself animated by the conversations, the conflicts, the anxieties and emotional crushes of each and every employee. The film *Blanca Li 360°* is a complete immersive virtual reality (VR) experience, the first dance specifically created for a central spectator.

This film is the first video capture of an artistic endeavor made for a 360° viewing, to be experienced on computer, tablet, phone, or VR headset. The viewer can interact with the film by changing his or her perspective, strolling through the choreography. Never before has dance been filmed in such a way!



Réalité virtuelle

Productrice : Claire Marquet • Mise en scène, chorégraphie et réalisation : Blanca Li • Production : PHTV Première Heure
 Coproduction : Sequence en partenariat avec Saint George Studio • Dop : Frédéric Martial Wetter • Op : Jan Rubens • Postproduction image : Saint George Studio
 Postproducteur : Bastien Harispe Vfx • Superviseur : James Senade • Supervision son : Kouz • Production : Grégoire Kouzinier
 Musique originale : Tao Gutierrez • Creative coding and technology : Akrio Franck Bellu • Web design : Jules Banides
 Assistante chorégraphique : Lefever Glysein • Acteurs-danseurs : Abreu Alfonso Yacno, Bepet Roger, Camacho Émilie, Canestraro Paul, Falvo Gianluca, Fernando Tamara, Fournier Géraldine, Hemedi Slate, Herve Yann, Hilsum Aliashka, Konopska Anna, Le Disquay Clément, Linares Rafael, Mettray Aurore, Riera Roig Margalida, M'kirech Samir, Persichetti Loredana, Rougegrez Gaël, Sugano Yui, Torres Déborah
 En coproduction avec Arte concert, avec la participation du CNC Nouveaux Médias, avec le soutien de la région Rhône-Alpes.



StGeorge

PREMIERE
HEURE



KOUZ production



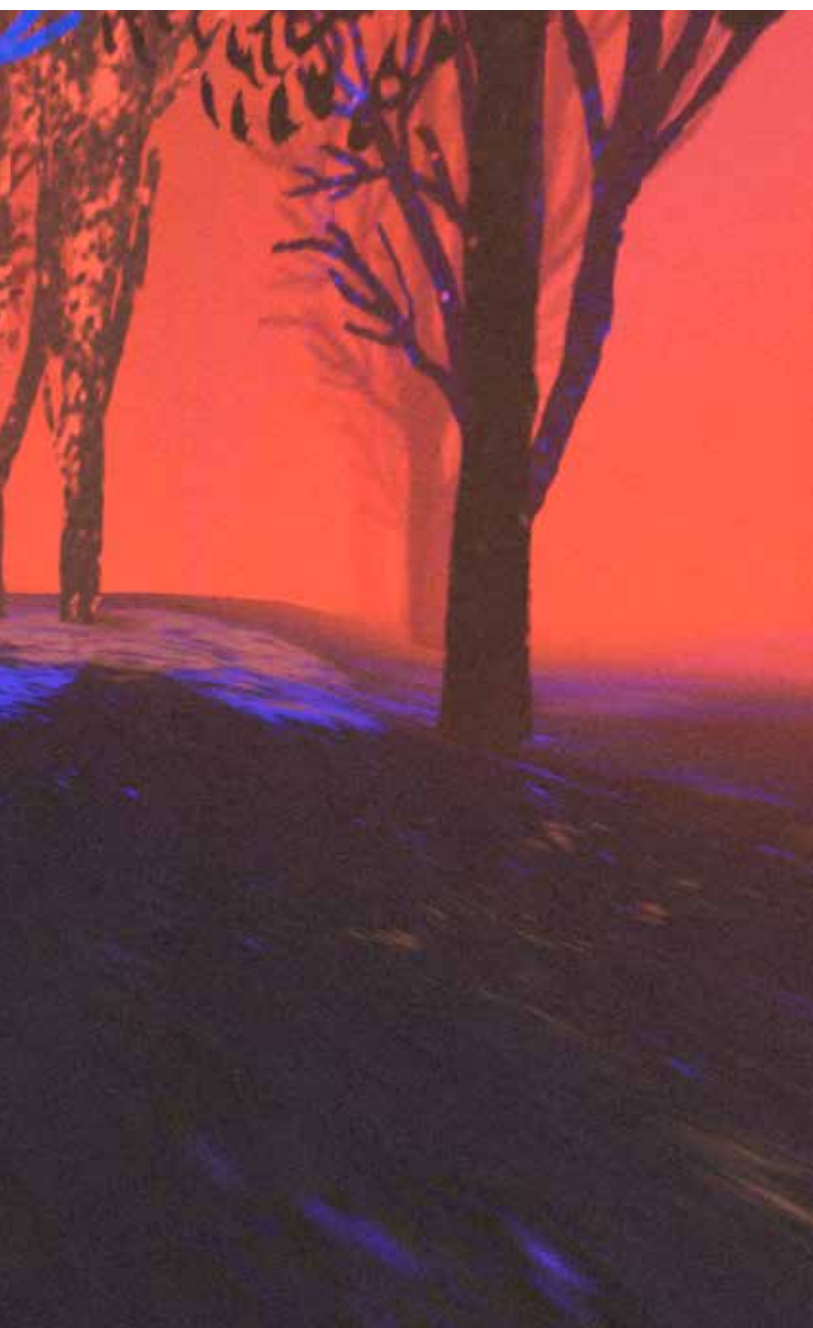
Rhône-Alpes





Vincent Morisset

Jusqu'ici



Jusqu'ici est une marche en forêt. C'est une expérience interactive stupéfiante, un panorama mouvant, un mélange d'animation artisanale, de vidéo 360°, de musique et de rêve et de code; mais bon, ça reste avant tout une marche en forêt... *Jusqu'ici* est une expérience interactive pour les humains de 5 à 105 ans. Tu t'y perdras peut-être pendant six minutes, peut-être pour toujours.

Way to Go is a walk in the woods. It is an astonishing interactive experience, a restless panorama, a mixture of hand-made animation, 360° video capture, music, dreaming and code; but mostly it is a walk in the woods. *Way to Go* is for human beings from 5 and 105 years old; maybe the experience lasts six minutes; maybe it lasts forever.

PRODUCTION
MAC

Installation vidéo interactive, 2012-2013.

Création : AATOAA

Réalisation et caméra : Vincent Morisset

Musique et son : Philippe Lambert

Création du programme et technologie : Édouard Lanctôt-Benoit

Acteurs : Philippe Lambert, Édouard Lanctôt-Benoit,
Vincent Morisset & Caroline Robert

Production : National Film Board of Canada

Coproduction : France Télévisions, Nouvelles Écritures

A photograph of a man with dark hair and a beard, wearing a dark t-shirt, sitting on a stool and playing a dark-colored upright piano. The piano is in a room with a wall covered in various posters, photographs, and papers. A large, dark, leaf-shaped object is positioned in front of the piano. The floor is made of light-colored wood. The overall atmosphere is intimate and creative.

Félix & Paul Strangers With Patrick Watson

Strangers with Patrick Watson invite le spectateur à partager un moment intime et privilégié en compagnie du chanteur et musicien montréalais Patrick Watson dans son studio, lors d'une journée d'hiver.

Strangers with Patrick Watson invites the viewer to spend an intimate moment with celebrated Montreal musician Patrick Watson, at work in his studio loft on a winter's day.

**Réalité virtuelle**

Réalisation : Felix Lajeunesse & Paul Raphaël, Chris Lavis & Maciek Szczerbowski
Dispositif 3D 360° Recording technology Felix & Paul Studios • Son : Jean-Pascal Beaudoin, Apollo Studios
Production : Felix & Paul Studios, Watsonia Productions

AVEC LE SOUTIEN DE



UNE PRODUCTION





Commissariat d'exposition

Charles Carcopino

charles.carcopino@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

Booking/Production

Mathilde Cocq

mathilde.cocq@maccreteil.com

Katherine Watts

katherine.watts@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 16

Diffusion

Ariane Rousselier

diffusion@maccreteil.com

☎ +33 6 34 06 16 47

Communication

Mireille Barucco

mireille.barucco@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 05

Régie générale

Emilie Fouilloux

emiliefouilloux@neuf.fr

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

Presse

BODO

pourbodo@club-internet.fr

☎ + 33 (0) 1 44 54 02 00



Maison des Arts de Créteil

Place Salvador Allende 94000 Créteil