

NATURES ARTIFICIELLES



mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

 **Lille3000**


LE MANÈGE
MAUBEUGE MONS

**STU
BIO**

FESTIVAL VIA (MAUBEUGE) **14 AU 24 MARS 2013**

FESTIVAL EXIT (CRÉTEIL) **04 AU 14 AVRIL 2013**

PRINTEMPS À SAINT SAUVEUR (LILLE) **03 MAI AU 13 AOÛT 2013**



NATURES ARTIFICIELLES **ARTIFICIAL NATURES**

AVAILABLE ON TOUR FROM 09/2013

PHILIP BEESLEY | EPIPHYTE VEIL
ALEXANDRE BURTON | IMPACTS
FRANCE CADET | BOTCHED DOLLIES
PIERRE-LAURENT CASSIÈRE | THE BLUE RAY (THERE)
CHRISTOPH DE BOECK | HORTUS
FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES | ECLIPSE II (SERIE COSMOS)
EVELINA DOMNITCH & DMITRY GELFAND | HYDROGENY
FABRIC | PERPETUAL (TROPICAL) SUNSHINE
MALACHI FARRELL | THE SANDY EFFECT
HARUN FAROCKI | PARALLEL
ANAISA FRANCO, JORDI PUIG | ONIRICAL REFLECTIONS
GAYBIRD | WHEN THE CLOUD IS LOW
HEHE | FLEUR DE LYS
LI HUI | SEAT IN PEACE
SACHIKO KODAMA | MORPHO TOWERS : TWO STANDING SPIRALS
ATSUNOBU KOHIRA | INFRAVOICE
BERTRAND LAMARCHE | MAP
FELIX LUQUE SÁNCHEZ | DIFFERENT WAYS TO INFINITY: CHAOS / MODULAR
ROBIN MEIER & ALI MOMENI | HUMAN USE OF HUMAN BEINGS
HO TZU NYEN | THE CLOUD OF UNKNOWING
NICOLAS REEVES | ARCHITECTONES INFORMATIQUES
SCENOCOSME | KYMAPETRA
JUNG YEONDOO | DOCUMENTARY NOSTALGIA
CHARLOTTE LEOUZON | IT'S JUST AN ILLUSION (SELECTION DE 19 FILMS)

Matrice inépuisable d'inspiration au contraire de ses ressources, la Nature n'a jamais été aussi maîtrisée, malmenée, numérisée et sublimée. L'homme, en véritable « apprenti sorcier » s'est promu au niveau des grandes forces de la Nature et tente aujourd'hui d'atténuer son impact destructeur. L'exposition **Natures Artificielles** présente les œuvres de 27 artistes ou collectifs internationaux, autant de visions originales d'un réel transfiguré par une époque mutante où l'homme joue de son emprise ambiguë. Elle est conçue comme un parcours poétique d'installations, on y croquera des parcelles de natures interactives, des laboratoires fictifs, ou des plateaux de tournage qui nous entraînent vers un voyage spirituel, le jardin d'Eden ?

The exhibition **"Artificial Natures"** shows the work of 27 international artists and collectives, sharing with you their original visions of a reality transformed by a mutating period and man's ambiguous control over it. Its concept is a poetic circuit of installations, with interactive parcels of nature, fictional laboratories or films set which drive us across a spiritual travel, the Eden Garden?



PHILIP BEESLEY EPIPHYTE VEIL

Epiphyte Veil est une canopée géotextile entrelacée et immersive. L'œuvre est conçue comme une sorte d'enveloppe architecturale qui peut réagir à l'environnement et répondre aux spectateurs.

Des milliers de légers composants faits sur mesure sont reliés ensemble, créant un tissu de multiples couches. L'œuvre est conçue comme un epiphyllum, une plante aérienne qui peut pousser sans le support du sol. Une touffe centrale de composants massifs contient un réseau interconnecté de récipients en verre, entouré par les couches de filtres suspendus.

Une composition de cristaux en treillis d'acier inoxydable forme la structure nucléaire, entourée par une grille triangulaire faite d'un maillage d'éléments de cristaux en acrylique thermoformé étendu. De délicates structures en voiles – composées d'un squelette en acier inoxydable, acrylique et silicone – sont montées sur les supports supérieurs et inférieurs de ce noyau, tandis qu'une autre voile s'étend vers l'extérieur et forme une membrane telle un paysage au-dessus du sol. Une structure croissante est habitée de récipients en verre installés à travers les couches de filets. Les récipients contiennent des fluides de cellules prototypes qui capturent le carbone et traitent la matière environnante.

Planant en l'air, l'œuvre invite le spectateur à l'échange tactile et parle d'un futur architectural basé sur la résonance et l'interaction tendre. Les subtils mouvements d'air créés par les déplacements des spectateurs bercent doucement l'installation. *Epiphyte Veil* est une création de Philip Beesley et PBAI son collectif interdisciplinaire basé à Toronto, en association avec l'Université de Waterloo. *Epiphyte Veil* fait partie de la série Hylozoic, une série de sculptures créées par des chercheurs et artistes Canadiens et Européens, combinant les intelligences artificielles de prochaine génération, la fabrication en série et les technologies interactives afin de créer un environnement quasi vivant.

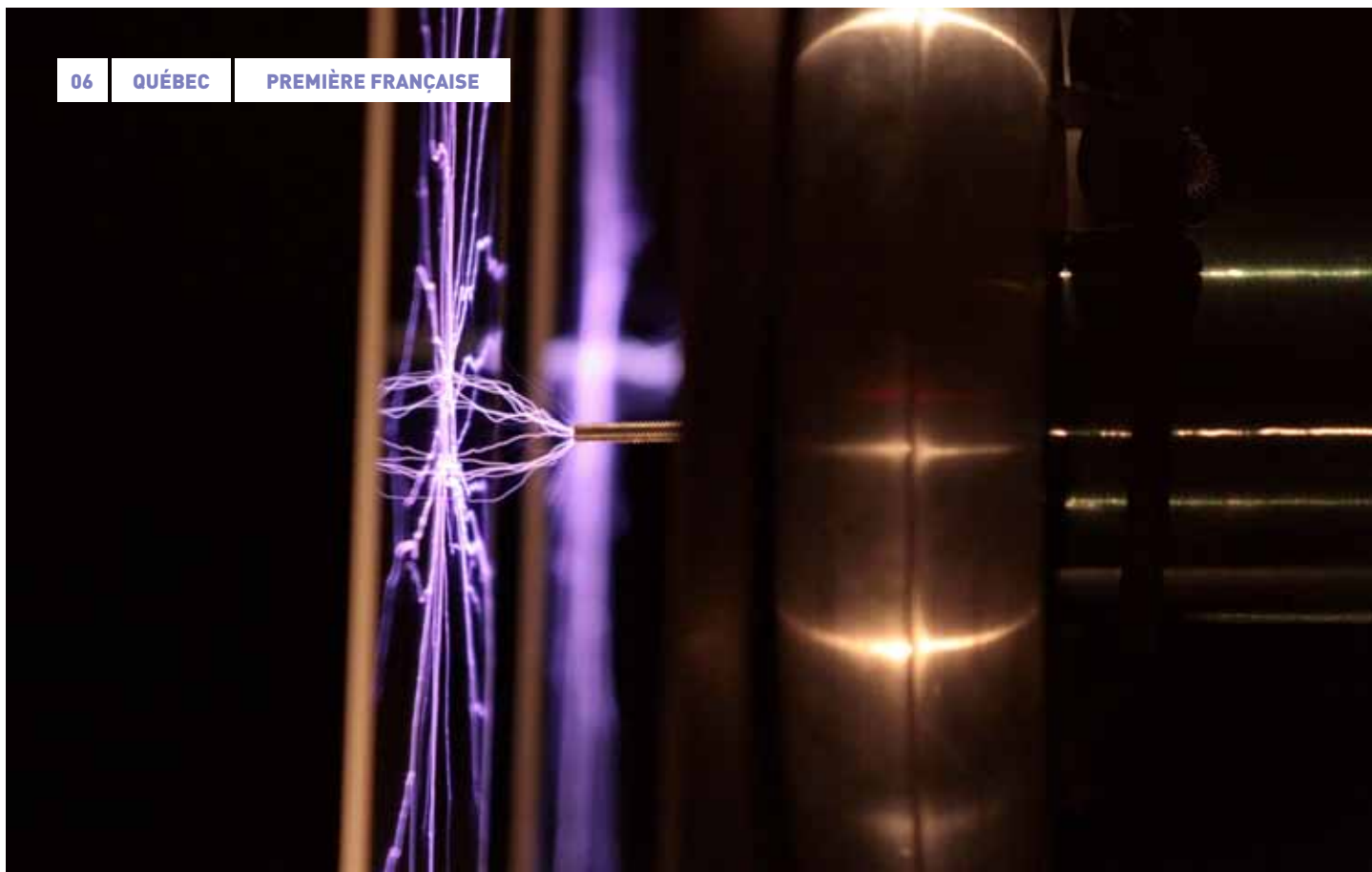


UK

"Epiphyte Veil" is a densely interwoven immersive geotextile canopy. The work is conceived as a future kind of architectural envelope that can react to the environment and respond to viewers. Thousands of custom-made lightweight digitally fabricated components are linked together, making a layered, filtering fabric. The work is conceived as an "epiphyte", an aerial plant species that can grow without the support of soil. A central cluster of massed components contains an interconnected reticulum of glass vessels, surrounded by outer layers of hovering filters.

Expanded diagrid-mesh structural spars of stainless steel form structural cores, surrounded by a triangular array of thermoformed expanded acrylic meshwork spar elements. Delicate structural veils composed of stainless steel, acrylic and silicone skeletons are mounted over the upper and lower supports of this core, while an outer veil stretches outward and forms a landscape-like membrane outer ground layer. A growth medium is housed within glass vessels mounted throughout the filter layers. The vessels containing fluid ingredients of prototype cells that capture carbon and process materials from the environment.

Hovering overhead, the work invites tactile viewer exchanges and speaks of a future kind of architecture based on resonance and gentle interaction. Subtle air movements created by occupants moving in and around the sculpture create gently stirring fields.



ALEXANDRE BURTON IMPACTS

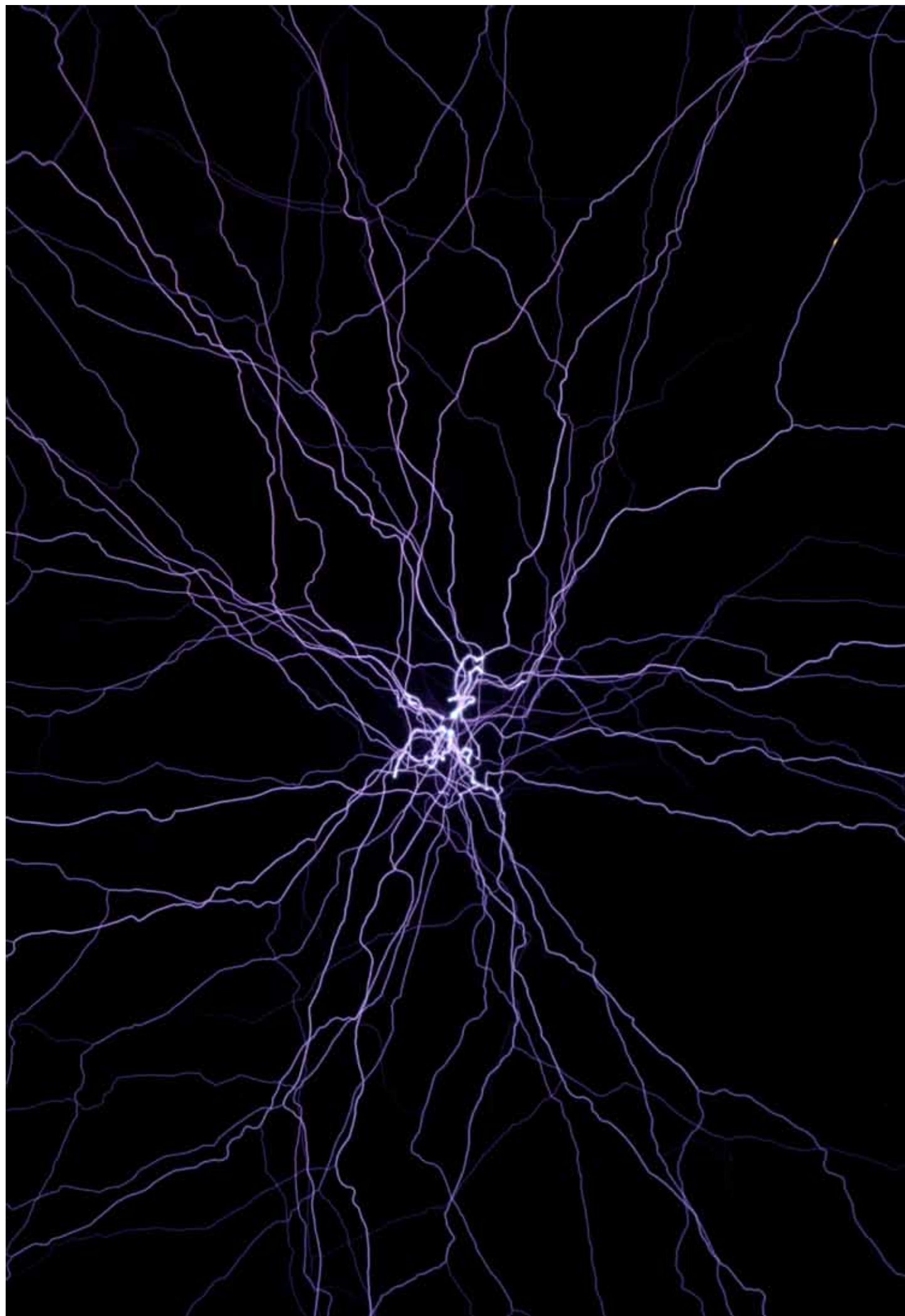
Des sculptures, chacune composée d'une plaque de verre et d'une bobine Tesla, sont suspendues au plafond de la salle d'exposition. Afin de les activer et d'en expérimenter les différentes facettes visuelles et sonores, le visiteur est invité à s'avancer vers ces dernières. Cette proximité provoque arcs de lumière d'intensité variable et créations rythmiques (générées par les interactions de l'électricité avec la plaque de verre). Qu'Alexandre Burton aime à se décrire comme un luthier numérique prend alors tout son sens.

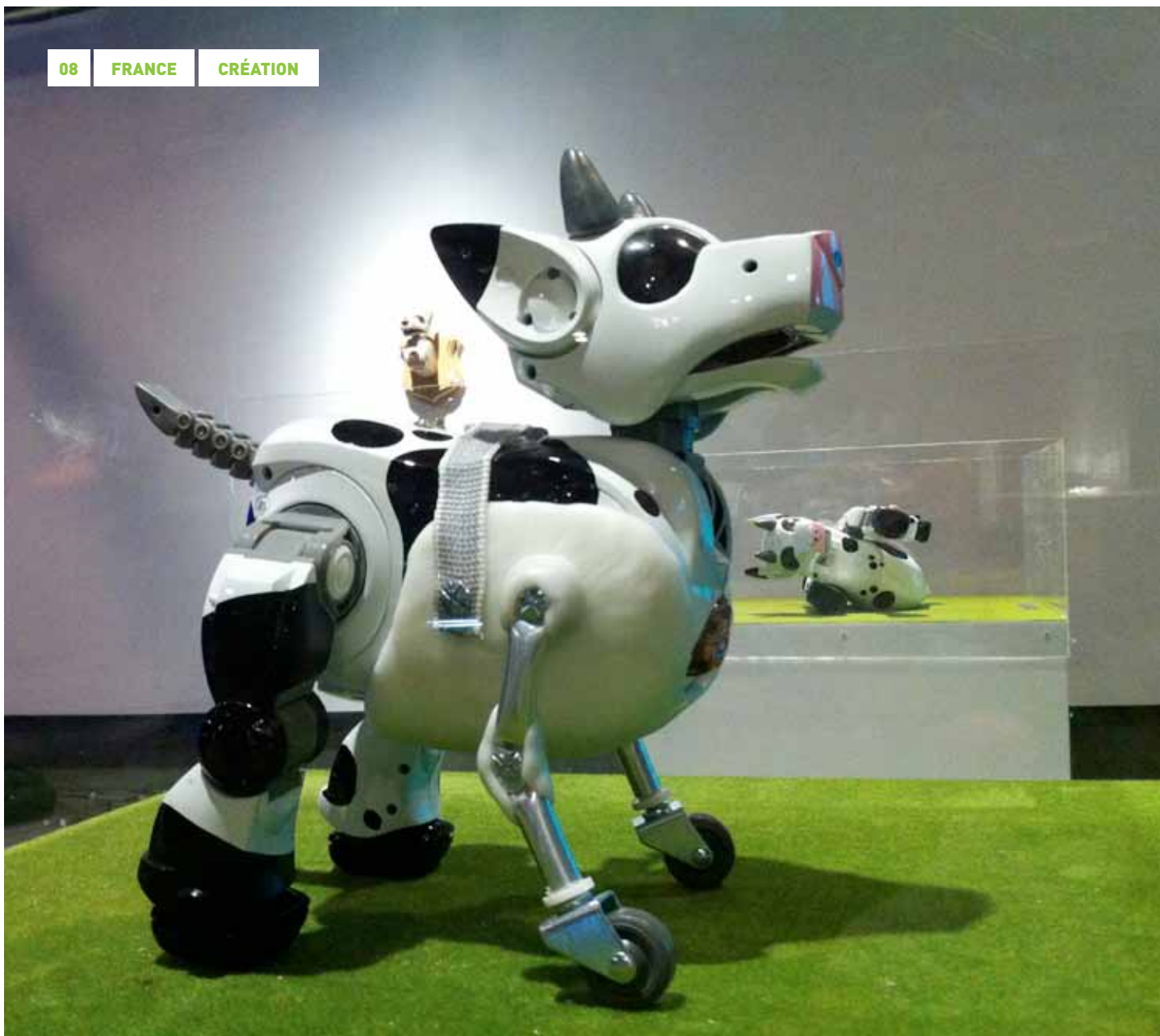
De nombreux artistes, de Doug Hall à Björk, ont employé la bobine Tesla comme source symbolique et sonore à travers des arcs électriques. Avec cette nouvelle œuvre, Alexandre Burton propose une instrumentalisation du plasma (ce médium électriquement neutre constitué de particules positives et négatives), comme matière et médium en soi. Les courants électriques sont alors recadrés dans une structure définie (les vitres), et s'articulent dans une programmation unique (activée par la présence du spectateur). Ainsi, *IMPACTS* se veut un rappel des dangers et de la puissance de cette force électrique, tout en mettant l'accent sur sa beauté sublime et son potentiel rythmique.

UK

Many artists, from Doug Hall to Björk, have used the Tesla coil as a source through symbolic and sonic arcs. With this new work, Alexandre Burton offers an instrumentalization of plasma (electrically neutral medium that consists of positive and negative particles), and as a raw medium itself. Electric currents are then cropped in a defined structure (windows), and are articulated in a single program (activated by the presence of the viewer). Thus, "IMPACTS" is a reminder of the dangers and power of the electric force, while emphasizing its sublime beauty and its potential rhythm.

D'Alexandre Burton [studio artificiel - Montréal]
 Consultant tesla : Steve Klec
 Design électronique : Samuel St-Aubin
 Production : artificiel.org





FRANCE CADET BOTCHED DOLLIES

UK

"Botched Dollies" is a robotic installation involving 4 robots with plaster, prosthesis or various malformations due to cloning experiments commonly used in breeding industry. The audience is invited to watch these 4 "Botched Dollies", named after the first cloned sheep and in reference to the term "botched taxidermy" that Steve Baker uses in his book "The post-modern animal".

This installation is a follow-up to my previous installations Dog[LAB]01 & Dog[LAB]02 which were already questioning animal experimentations.

These 4 new robots disclose the hidden sides of the research in cloning experiments, revealing various secret laboratory practices and enlightening numerous botched trials and failures intrinsic to the universally acclaimed specimen.

These "Botched Dollies" embody frequent pathologies and side effects of cloning experiments commonly used in breeding industry, some animals exhibit behavioral/morphological pathologies or malformations, some others need prosthesis or plasters.

The robots are here not only a medium to embody questions about cloning, but also the fact that these animals are robots moreover that they are suffering from human or animal pathologies, reminds us that the more life-like robots become, the more prone they'll be to illness and human diseases, challenging the Utopian dreams of trans-humanists in which robotic technology was seen as a means of overcoming our mortality.



Botched Dollies est une installation robotique qui présente quatre robots avec des plâtres, des prothèses ou diverses malformations dues au clonage et manipulations génétiques communément utilisées dans l'élevage industriel.

Le public est invité à observer ces quatre «Botched Dollies», littéralement «Dolly ratées», nommées ainsi d'après la première brebis clonée et en référence au terme «botched taxidermy» que Steve Baker utilise dans son ouvrage «The postmodern animal».

Cette installation fait suite à mes précédentes installations *Dog[LAB]01* et *Dog[LAB]02* qui s'intéressaient déjà aux expérimentations animales.

Ces quatre nouveaux robots révèlent la face cachée de la recherche sur le clonage, dévoilant diverses pratiques de laboratoire tenues secrètes et divulguant nombre de leurs échecs ou essais ratés inhérents à l'achèvement du spécimen plébiscité.

Ces «Botched Dollies» incarnent les pathologies et effets délétères les plus caractéristiques du clonage et des principales manipulations génétiques communément utilisées dans l'élevage industriel. Certains animaux présentent ainsi des pathologies fonctionnelles ou malformations diverses, et ont de ce fait besoin de prothèses, orthèses ou de plâtres.

Les robots sont ici non seulement un medium pour incarner ces préoccupations sur le clonage, mais aussi, le fait que ce soient des robots et qu'ils souffrent de pathologies animales, nous rappelle que plus les robots deviennent humains, plus ils semblent emprunts aux maladies et déviances humaines, défiant les rêves des trans-humanistes qui voyaient en la technologie un moyen de surpasser notre mortalité.

Dolly n°1 : Large Offspring Syndrome (LOS) clone

Cette Dolly quasiment morte est couchée sur le flanc et exhibe un ventre surdimensionné. Elle exprime le syndrome du «gros veau» qui est un phénomène courant rencontré 9 fois sur 10 dans les troupeaux et veaux clonés par transfert nucléaire. Ces animaux clonés meurent généralement peu après leur naissance à la suite d'infections ou malformations sévères.

Dolly n°2 : Antennapedia C gene mutation (ANT-C gene)

Cette Dolly ratée possède des yeux rouges et des pattes en guise d'oreilles en référence à la drosophile. Cette mouche du vinaigre, fréquemment utilisée dans les laboratoires pour des expérimentations sur les mutations génétiques, développent des pattes dans le 3ème segment thoracique lorsqu'elle exprime le gène Antennapedia C (ANT-C gene).

Dolly n°3 : Ovine Myostatin gene mutation (MSTN) AA (prosthesis)

Cette Dolly ratée possède une prothèse à roulettes en remplacement de ses pattes antérieures qui sont manquantes, une affection génétique fréquente liée aux mutations les plus courantes. Ce robot vivant est doté d'une prothèse artificielle. Malgré sa prothèse l'animal rencontre des difficultés de mobilité.

Dolly n°4 : Ovine Myostatin gene mutation (MSTN) BB (plaster)

Cette Dolly ratée a les pattes avant plâtrées. Elle est contrainte de rester assise et émet des petits cris plaintifs. Ces malformations des membres engendrent des problèmes d'équilibre.

PIERRE-LAURENT CASSIÈRE

THE BLUE RAY (THERE)

Dans une pièce sombre, un nuage artificiel module l'intensité d'un laser qui, en retour, «lit» la brume et transforme ses variations de densité en un signal audio. Une fois filtré et amplifié, le son obtenu devient un bruit de basses fréquences puissant synchronisé avec les mouvements de lumière le long du rayon. Le nuage et ses subtiles turbulences aléatoires deviennent à la fois l'écran et la bande son analogique de la projection.

Le dispositif *The Blue Ray* se décline en deux versions : l'une verticale, titrée *(here)*, et l'autre horizontale, titrée *(there)*.

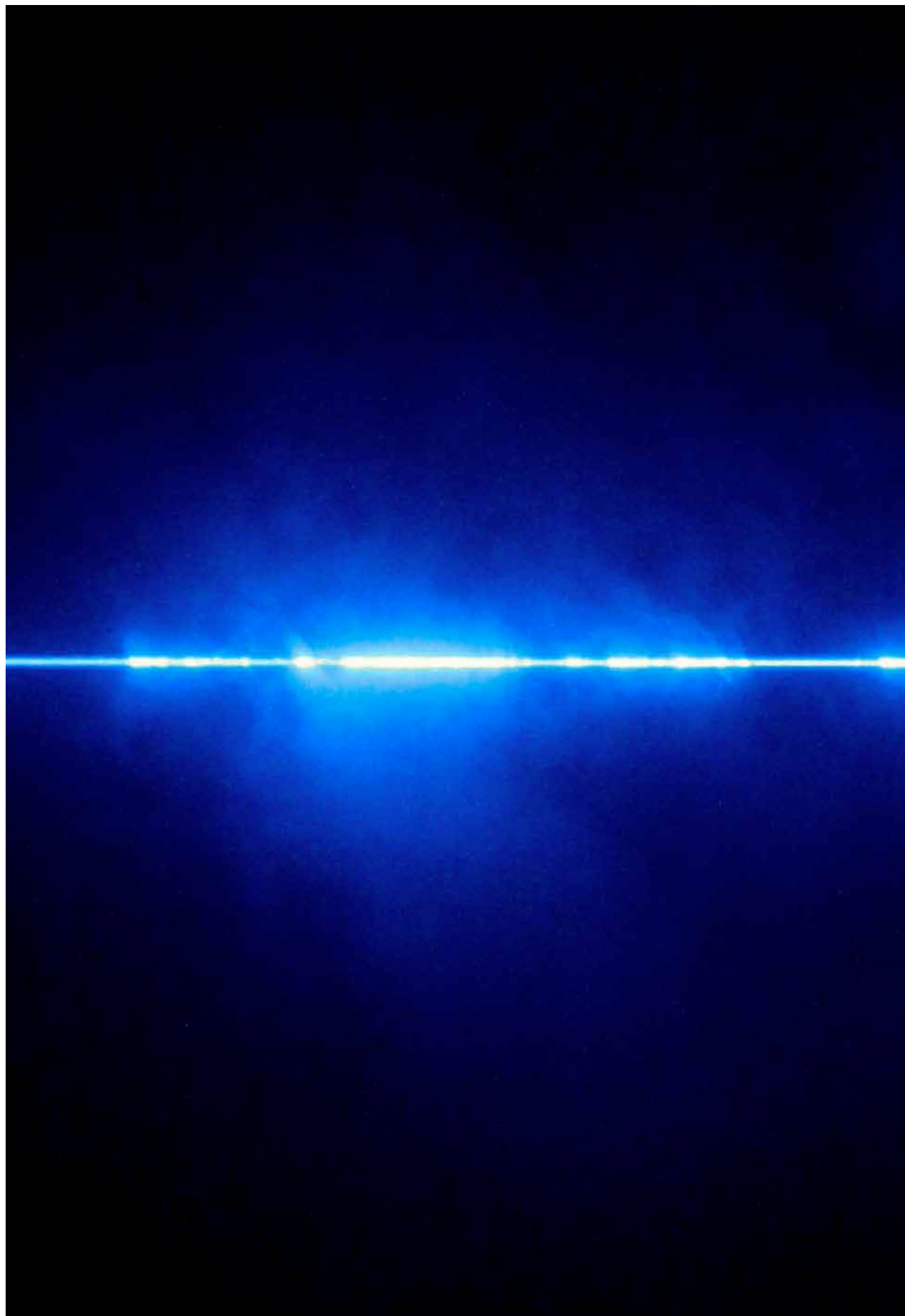
In a dark room, an artificial cloud modulates the intensity of a laser ray. This one reads the mist and transforms its density variations into an audio signal. Once filtered and amplified, the obtained sound becomes a powerful low-frequency noise synchronized with light motion along the ray. The cloud with its subtle and unpredictable turbulences becomes both the screen and the analog soundtrack of the projection.

The Blue Ray exists in two different versions: a vertical one titled (here) and a horizontal one titled (there).

UK

Expanded cinema, 2013

(laser, water, ultrasonic mist maker, electronics, sound system).





CHRISTOPH DE BOECK HORTUS

Hortus propose une écologie artistique. Le spectateur traverse un espace vert où un réseau de capteurs enregistre la dynamique de l'activité humaine ainsi que les conditions climatiques extérieures. Ces données définissent la diversité des sons d'oiseaux que le visiteur peut entendre dans l'installation. Dès que les spectateurs se déplacent, les sons réels sont remplacés par leurs versions synthétiques.

Christoph De Boeck est représenté par la galerie Fortlaan 17 à Gent (Belgique). Production : Overtoon

Hortus proposes an artistic ecology. The visitor walks into a green space where a sensor network registers the dynamics of human traffic, exterior wind and sunlight conditions. These data define the diversity of bird sound that the visitor can hear in the exhibition. Whenever visitors move the realistic sounds are replaced with synthetic versions.

UK



FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES

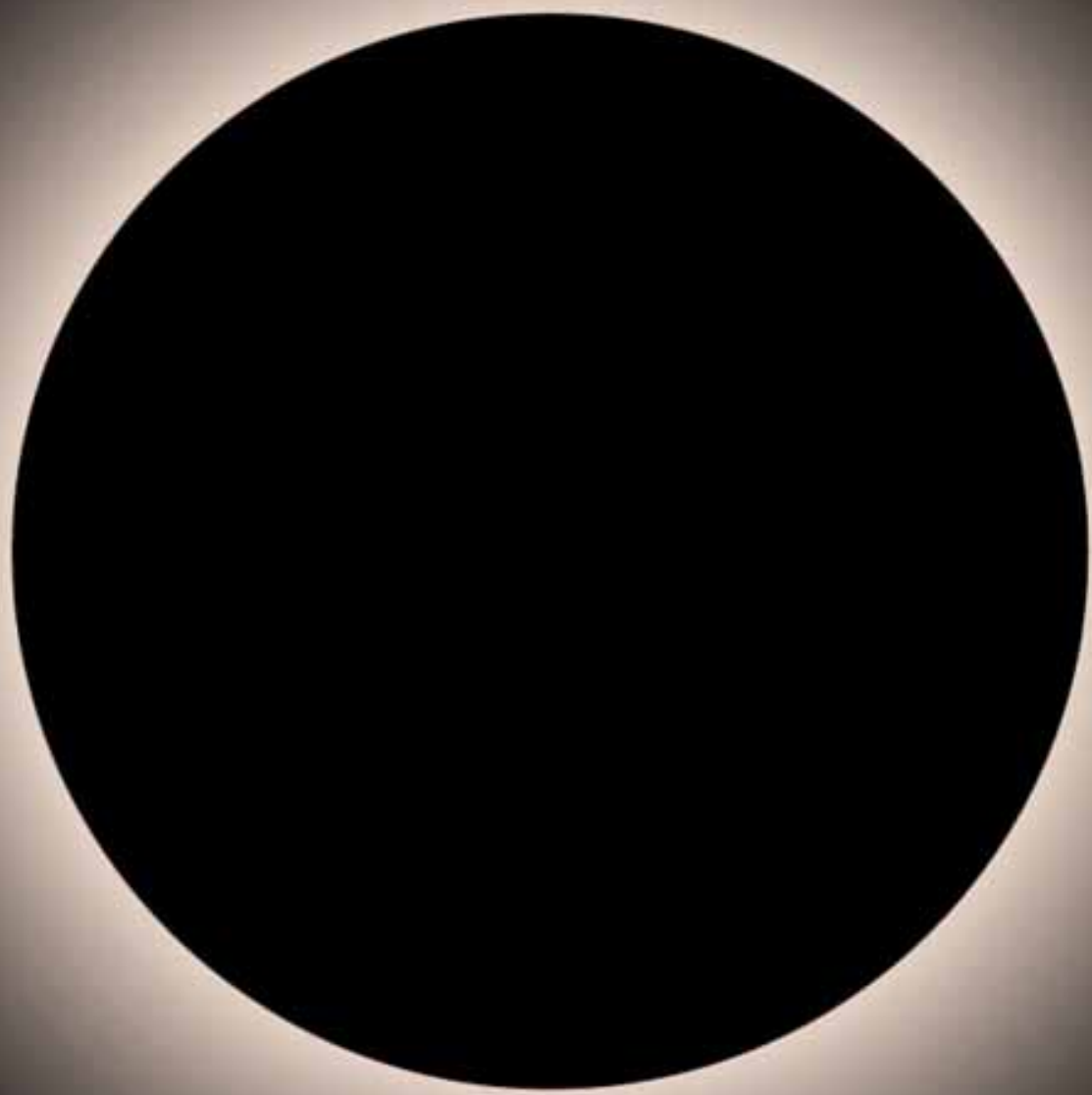
ECLIPSE II (SÉRIE COSMOS)

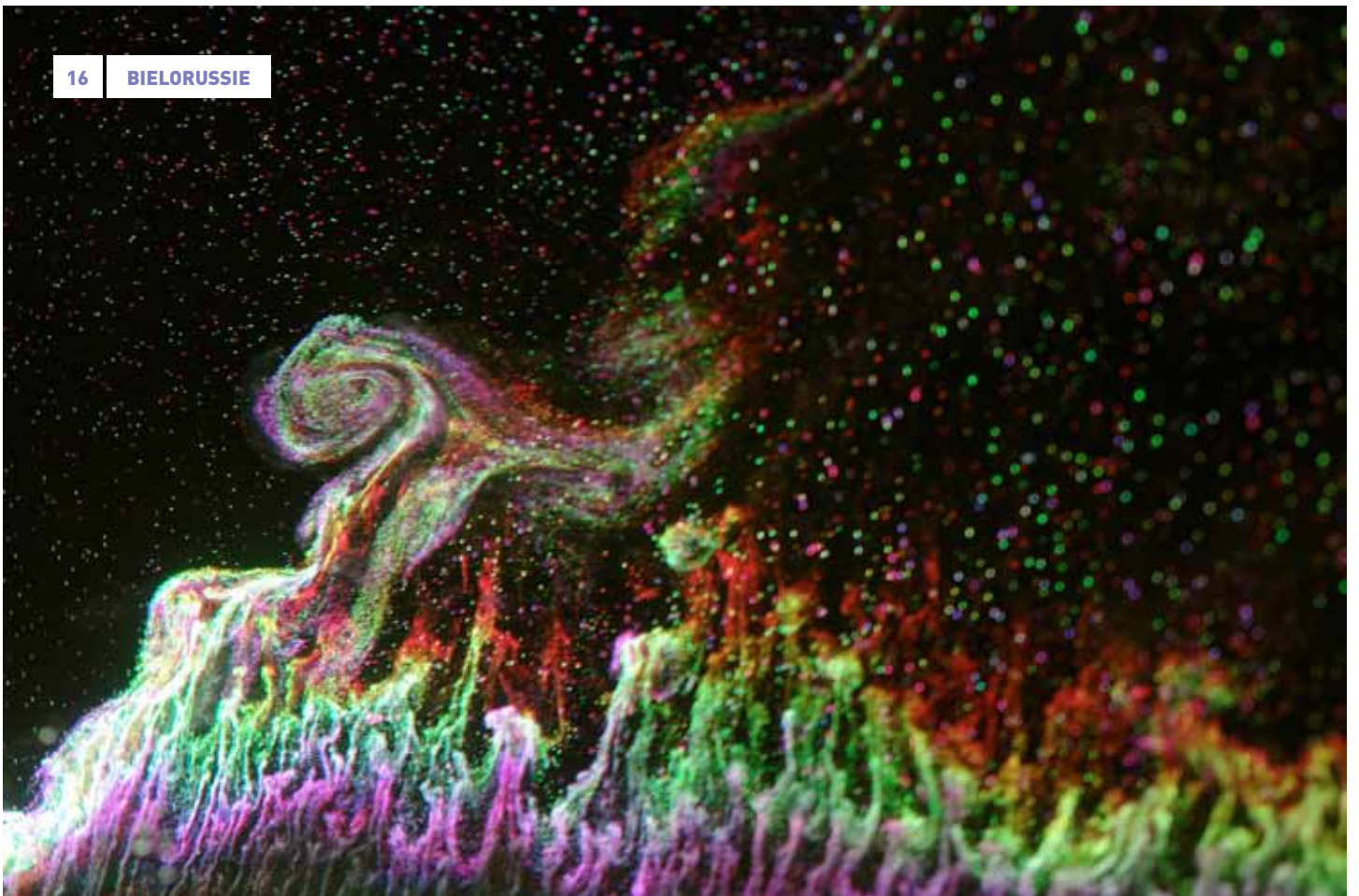
«La vidéo pour écran circulaire *Éclipse II* est l'aboutissement de la série *Cosmos* qui vise à interroger la connaissance mythique et instinctive qu'induisent les manifestations naturelles de la lumière. Comme les autres vidéos et constructions rayonnantes et colorées de l'artiste, elle interroge le processus de la vision et le conditionnement du regard. Elle donne à percevoir des rotations cycliques et progressives et le déroulement d'états lumineux et hypnotiques qui se réfèrent à des phénomènes d'astrophysique. Après la formation de la matière dans la sculpture *Ovale* (2008), le recouvrement apparent d'un astre par un autre en un instant précis dans *Éclipse I* (2009), l'explosion d'une étoile *Supernova* (2011), *Éclipse II* fait éprouver le jeu des positions relatives de l'observateur, d'une source de lumière et d'un disque éclipçant. Une telle inscription dans l'espace de l'alignement d'ombres et de lumières évoque les limites de la perception humaine et des événements qui nous relient à des espaces-temps étrangers.» **Jean-Louis Boissier**

UK

"A video for a circular screen suspended in space, "*Éclipse II*" is the last element of the *Cosmos* series which aims to question the instinctive and mythical understanding which natural manifestations of light induce. Like this artist's other videos and radiantly coloured constructions, it seeks to explore the process behind vision and the ways in which our gaze is conditioned. It recreates a series of cyclical and progressive rotations as various luminous and hypnotic states progressively unfold, inspired by astrophysical phenomena. After the creation of the material with the sculpture "*Ovale*" (2008), the apparent covering of one star by another at a precise instant in "*Éclipse I*" (2009), and the explosion of a star in "*Supernova*" (2011), "*Éclipse II*" helps us experience the play inherent between the relative position of the observer, a source of light and an eclipsing disk. This assertion in space of an interplay and alignment of shadow and light evokes the limits of human perception and events which create links with distant space-times." **Jean-Louis Boissier**

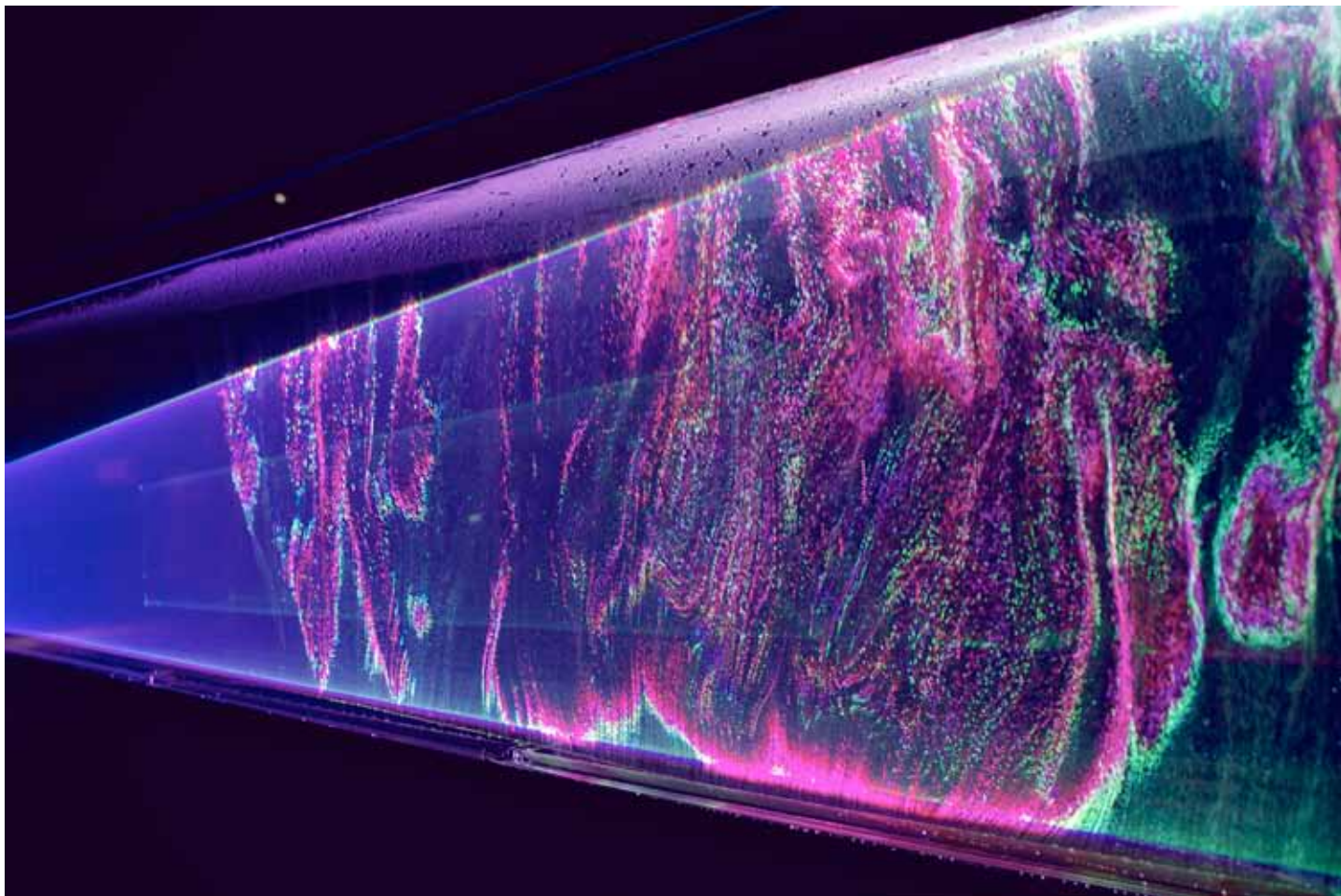
Vidéo-sculpture, 2012
Projection vidéo sur un disque
d'aluminium peint, 1,5 m de diamètre,
vidéo en boucle.
Production : Galerie Lot 10 [Bruxelles],
Centre Culturel de Rencontre de l'Abbaye de Saint-Riquier.





EVELINA DOMNITCH / DMITRY GELFAND

HYDROGENY

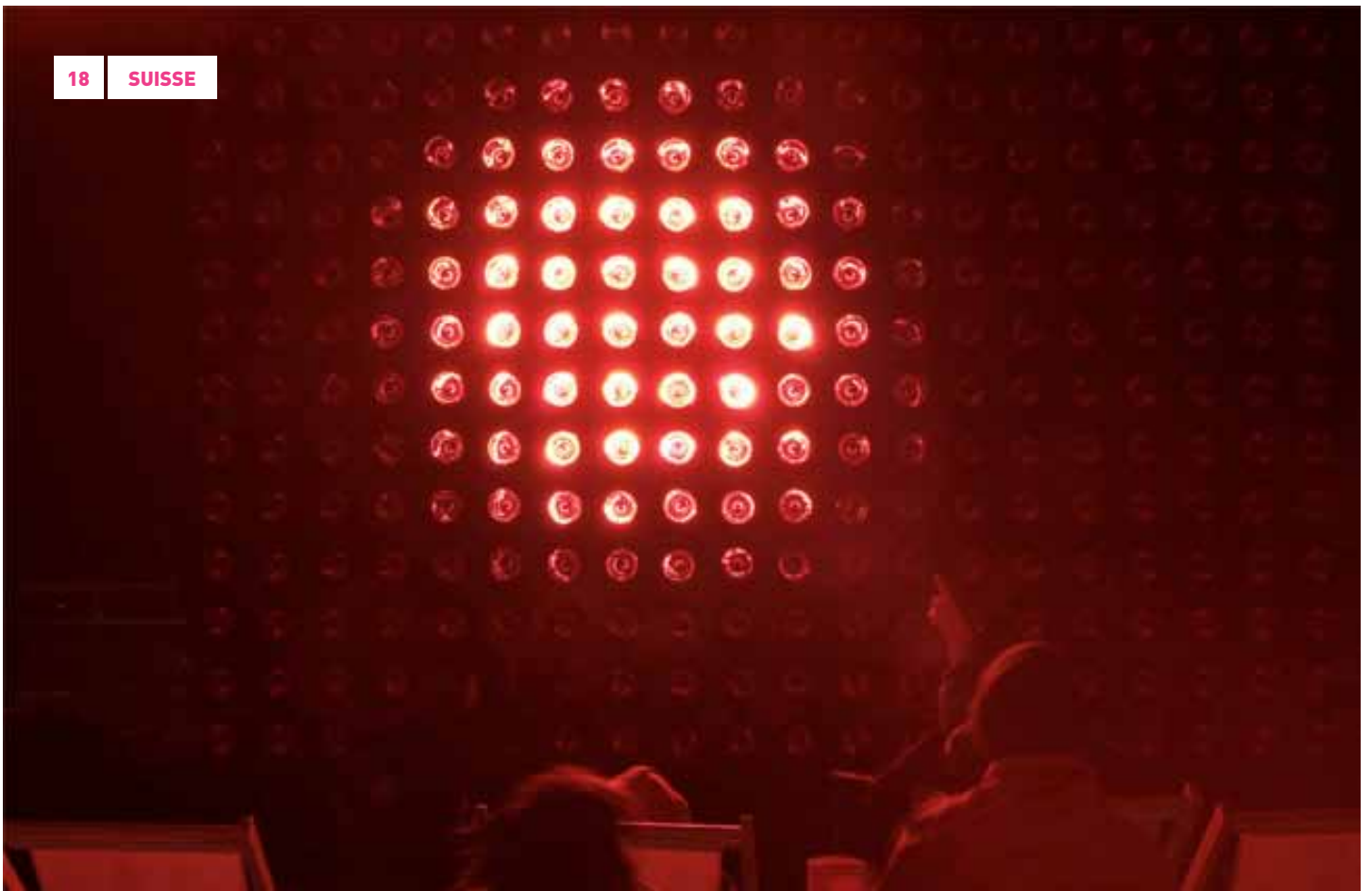


Plus simple atome de la nature et à l'origine de toute matière, l'hydrogène nourrit les étoiles aussi bien qu'il intègre les molécules de ses descendants biologiques – auxquels il murmure les secrets de la réalité quantique. L'apparence terrestre la plus répandue de l'hydrogène se trouve dans la composition de l'eau. De légères perturbations électriques divisent l'eau en hydrogène et en oxygène, sous forme gazeuse, formant des nuages de bulles diaphanes s'élevant lentement à travers le liquide, jusqu'à la surface. Ainsi, le père fondateur de l'électrochimie postula que la masse des bulles libérées était directement proportionnelle au voltage utilisé, certains modes d'électrolyse libérant plus d'énergie qu'elle n'en utilise. L'un de ces modes implique la double propriété de l'eau, réagissant aussi bien comme étant acide ou basique.

Emanant d'un ensemble d'électrodes au fond d'un aquarium plein d'eau, des chapelets et des strates de bulles d'hydrogènes dessinent méticuleusement leur environnement. Un laser blanc scanne et illumine les trajectoires des bulles d'hydrogène. Chaque bulle frémissante se comporte comme une lentille et divise la lumière blanche en spectre de couleurs.

UK

Nature's simplest atom and mother of all matter, hydrogen feeds the stars as well as interlaces the molecules of their biological descendants – to whom it ultimately whispers the secrets of quantum reality. Hydrogen's most prevalent earthly guise lies within the composition of water. Slight electrical perturbation splits water into hydrogen and oxygen gas, resulting in diaphanous bubble clouds slowly rising towards the liquid's surface. Though the founding fathers of electrochemistry posted that the mass of liberated bubbles is directly proportional to the input voltage, certain modes of electrolysis release more energy than is spent. One such mode involves water's Janus-faced capacity to react as either an acid or a base. Emanating from an array of electrodes at the bottom of a water-filled chamber, strings and strata of hydrogen bubbles meticulously trace their emergent surroundings. A white laser sheet scans and illuminates the hydrogen bubbles trajectories. Each quivering bubble-lens divides the white light into its constituent spectrum of colors, thereby inciting enhanced, prismatic depth perception.



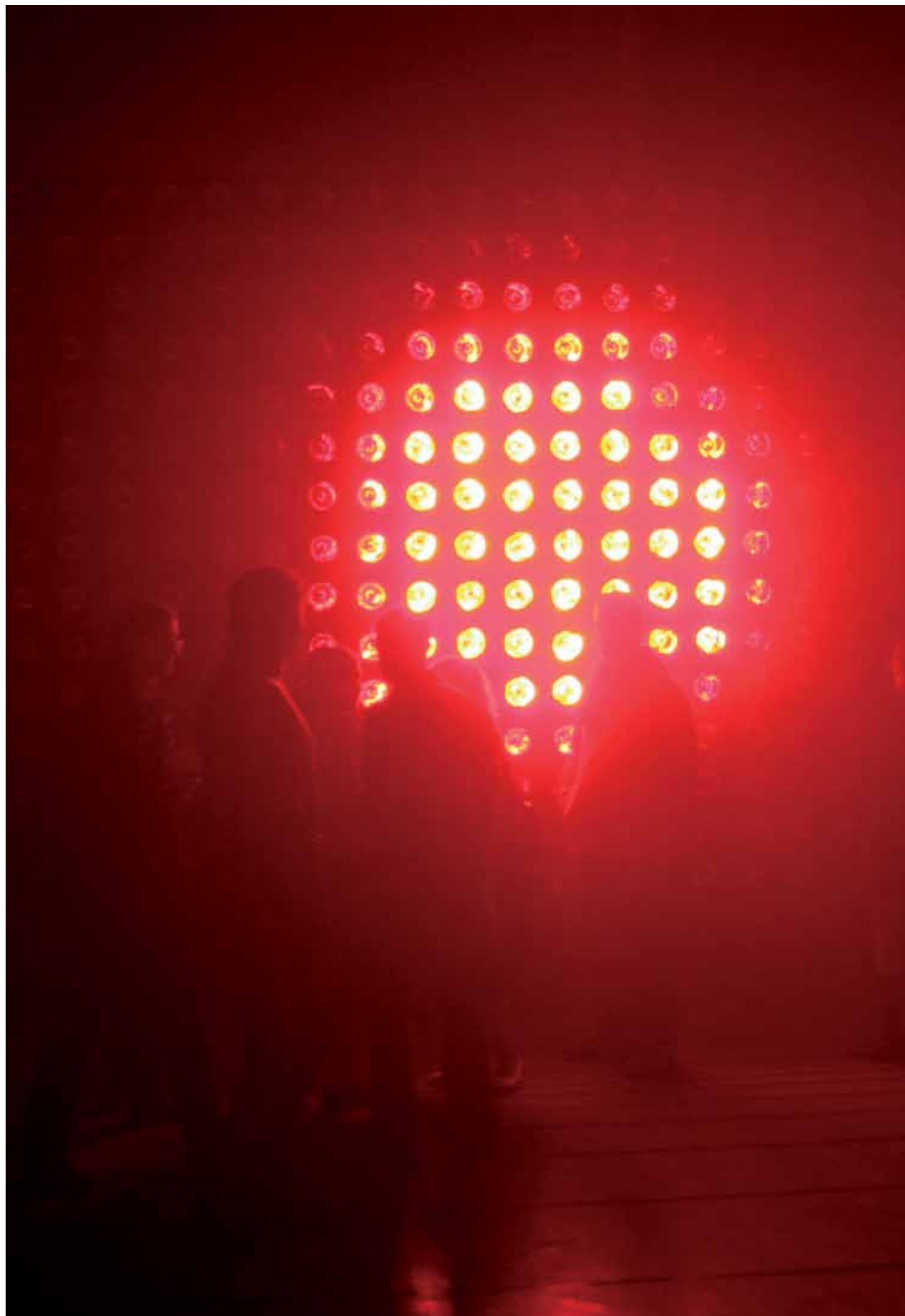
FABRIC | CH

PERPETUAL (TROPICAL) SUNSHINE

Perpetual (Tropical) Sunshine est un dispositif spatial, climatique et temporel fait de chaleur et de lumière. Par le biais d'un «écran» composé de plusieurs centaines de lampes infrarouges, cette installation reproduit un ensoleillement continu, construit à partir d'un ensemble de lieux situés sur le tropique du Capricorne. La représentation du soleil diffusée par les ampoules infrarouges offre au spectateur l'occasion d'éprouver de façon abstraite, dans une sorte de «mobilité statique» ou de «tropicalité déplacée», les conditions météorologiques régnant sous le tropique à ce moment précis, tout en se questionnant sur son propre usage de l'espace contemporain (consommation énergétique, environnements climatisés, terrasses de café chauffées par infrarouge, rêves de vacances tropicales, etc.). Face à ces questions, *Perpetual (Tropical) Sunshine* propose un espace architectural artificiel et décalé : une forme idéale de jour et d'été sans fin, à travers les méridiens et les fuseaux horaires.

"Perpetual (Tropical) Sunshine" is an architectural, climatic and temporal installation made of heat and light. Thanks to a "screen" composed of several hundred infrared light bulbs, "Perpetual (Tropical) Sunshine" retransmits non stop the journey and intensity of the sun on the 23rd parallel south, according to information transmitted live by weather centres all around the Tropic of Capricorn. "Perpetual (Tropical) Sunshine" thereby creates a displaced architectural space, in terms of both climate and time. This stimulated space confronts the visitor with an abstract form of day and endless summer. It represents the increasingly artificial nature of our environment and suggests a form of "static mobility" or "displaced tropicality". Facing "Perpetual (Tropical) Sunshine", the visitor can experience an abstract journey through tropical sunshine without any apparent movement, across longitudes and time zones.

UK



MALACHI FARRELL THE SANDY EFFECT

Malachi Farrell aborde la Nature comme une construction mentale. La perception d'un moment d'apaisement qui dégénère inévitablement.

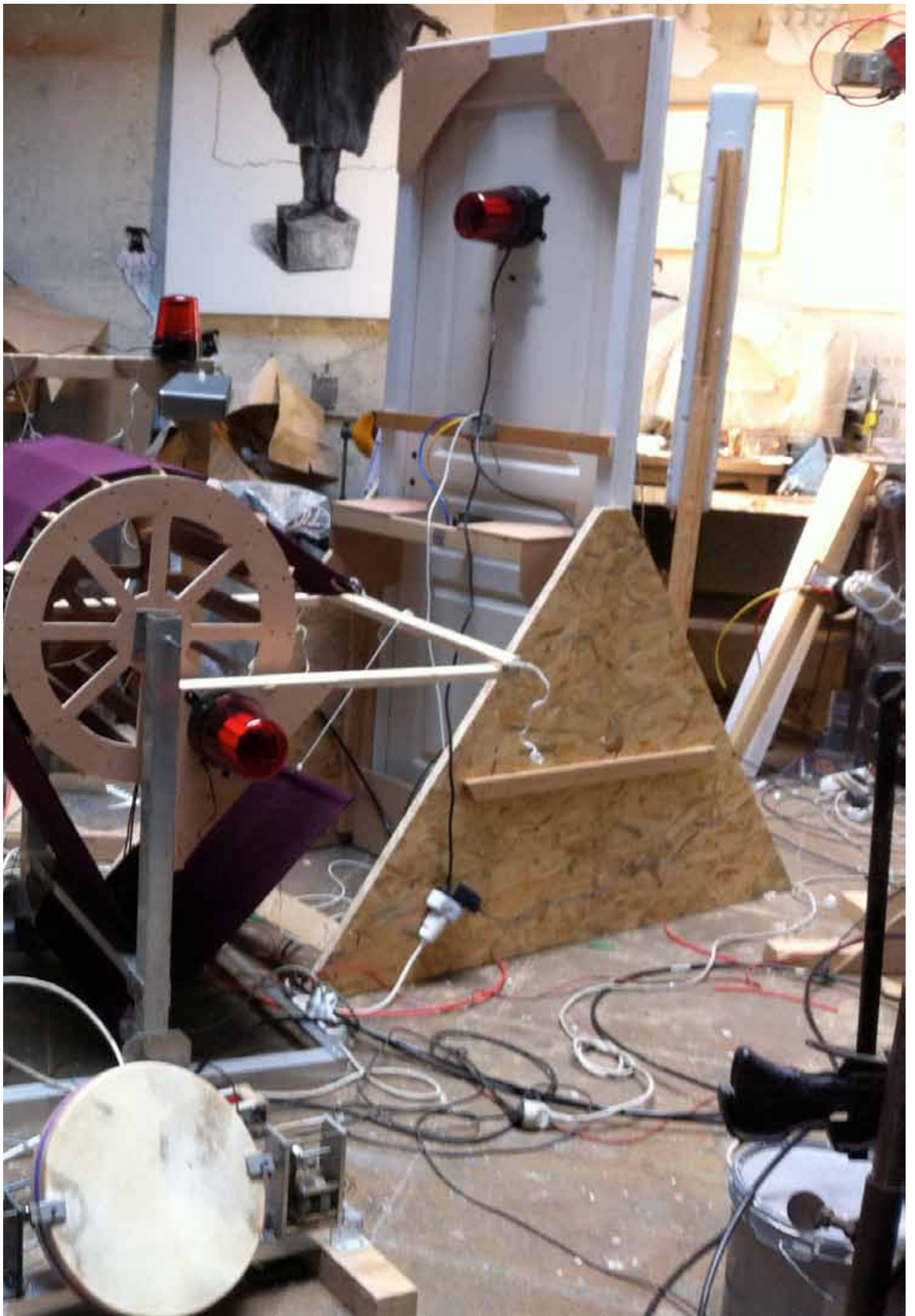
L'installation offre à nos oreilles le doux balayage de l'écume sur le sable, le souffle du vent qui petit à petit se transforme, tournoie, devient violent jusqu'à la menace du cyclone... Panique. Le souvenir du choc suscité par l'ouragan Sandy balayant les rues de New York habite encore l'artiste, de l'expérience à sa traduction médiatique. Pour orchestrer cette partition indomptable, Malachi Farrell construit un ensemble de machines et de robots inspirés des dispositifs de sonorisation de pièces de théâtres des années 1800, puis utilisées au XX^e siècle pour doubler les premiers dessins animés. En utilisant ces mécanismes rudimentaires pour imiter la puissance des éléments naturels, *The Sandy Effect* interroge les rapports ambigus qu'entretiennent l'Homme et la Nature dans l'histoire des arts, des sciences et des technologies.

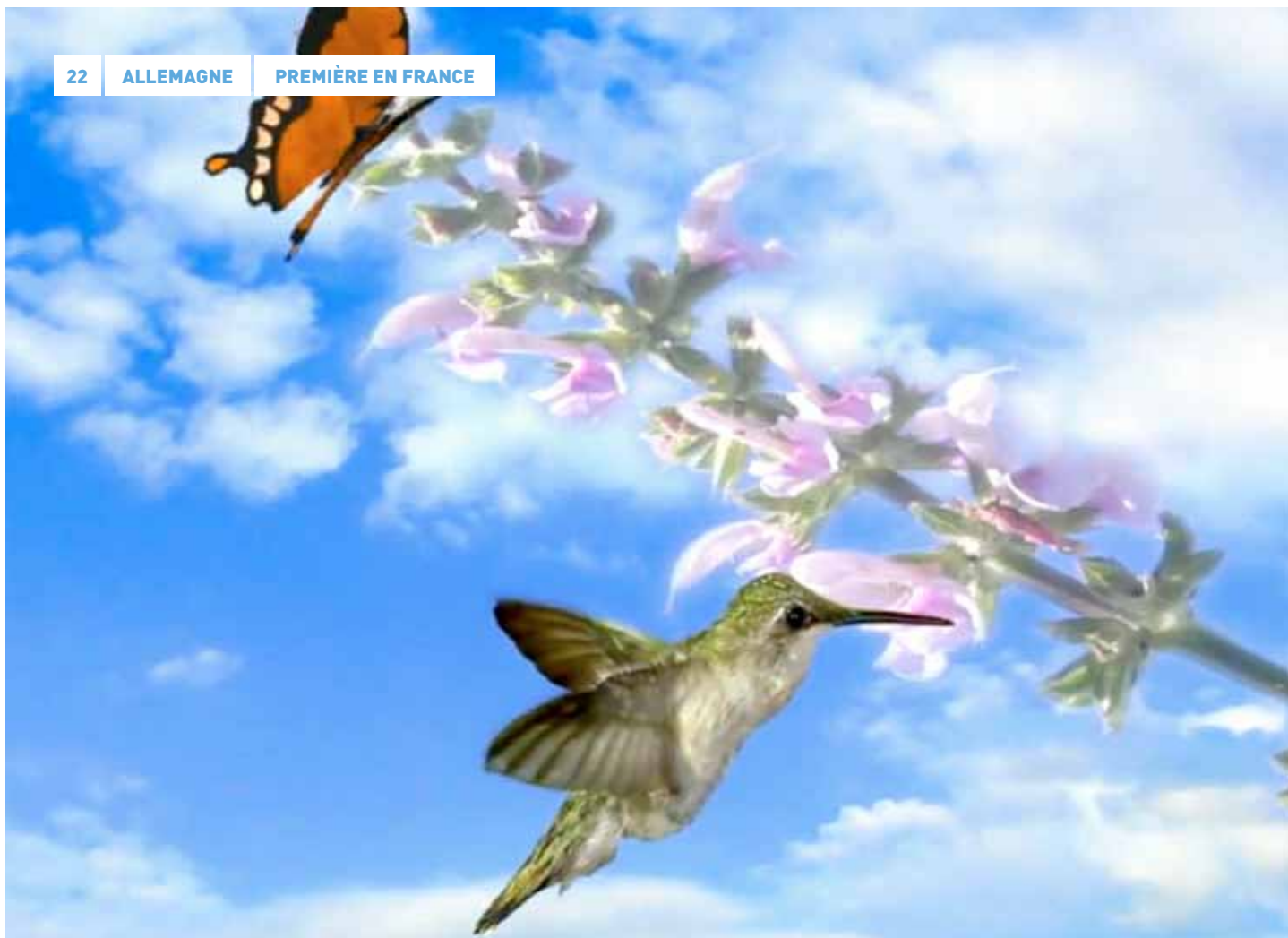
Malachi Farrell is interested here in the nature by the hearing: the perception it's offering in a moment of calm which eventually degenerate.

His installation offers to our ears the sweet brushing of the foam on the sand, the blowing of the wind which gradually transforms, spins, becomes violent and maybe achieves the status of cyclone. Panic. The memory of the shock generated by the New York's streets desolated by the hurricane Sandy in October still lives in the artist and is the origin of his questioning about the emergence of the uncontrollable force of the Nature.

To orchestrate this indomitable score, the artist build a set of machines and robots inspired by the sound devices used in the theaters during the 19th century then in the 20th century to sound the first cartoons. "The Sandy Effect" is truly a creation which, using elementary mechanisms, suggests the interactivity between the power of natural elements and its use by man in the history of arts, sciences and technologies.

UK





HARUN FAROCKI PARALLEL

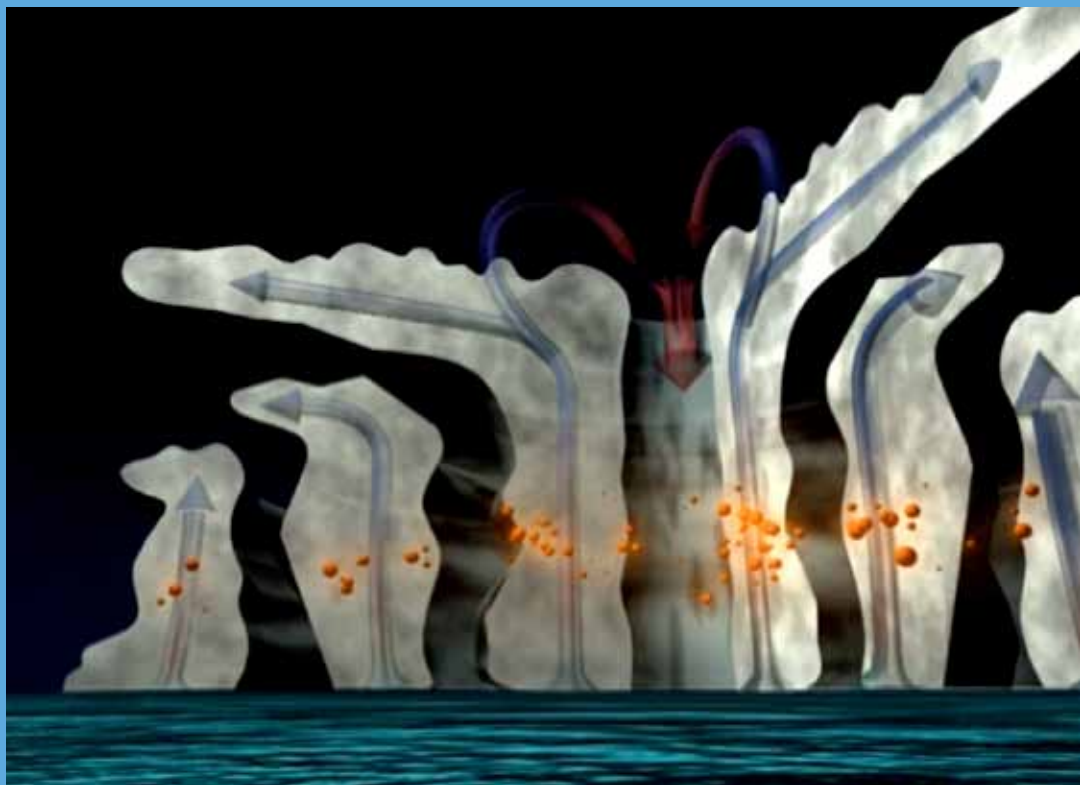
Harun Farocki pousse systématiquement notre attention vers le lieu où images, technologies et systèmes de représentation définissent l'espace politique et social, la conscience, la subjectivité et les structures du sentiment et des idéologies.

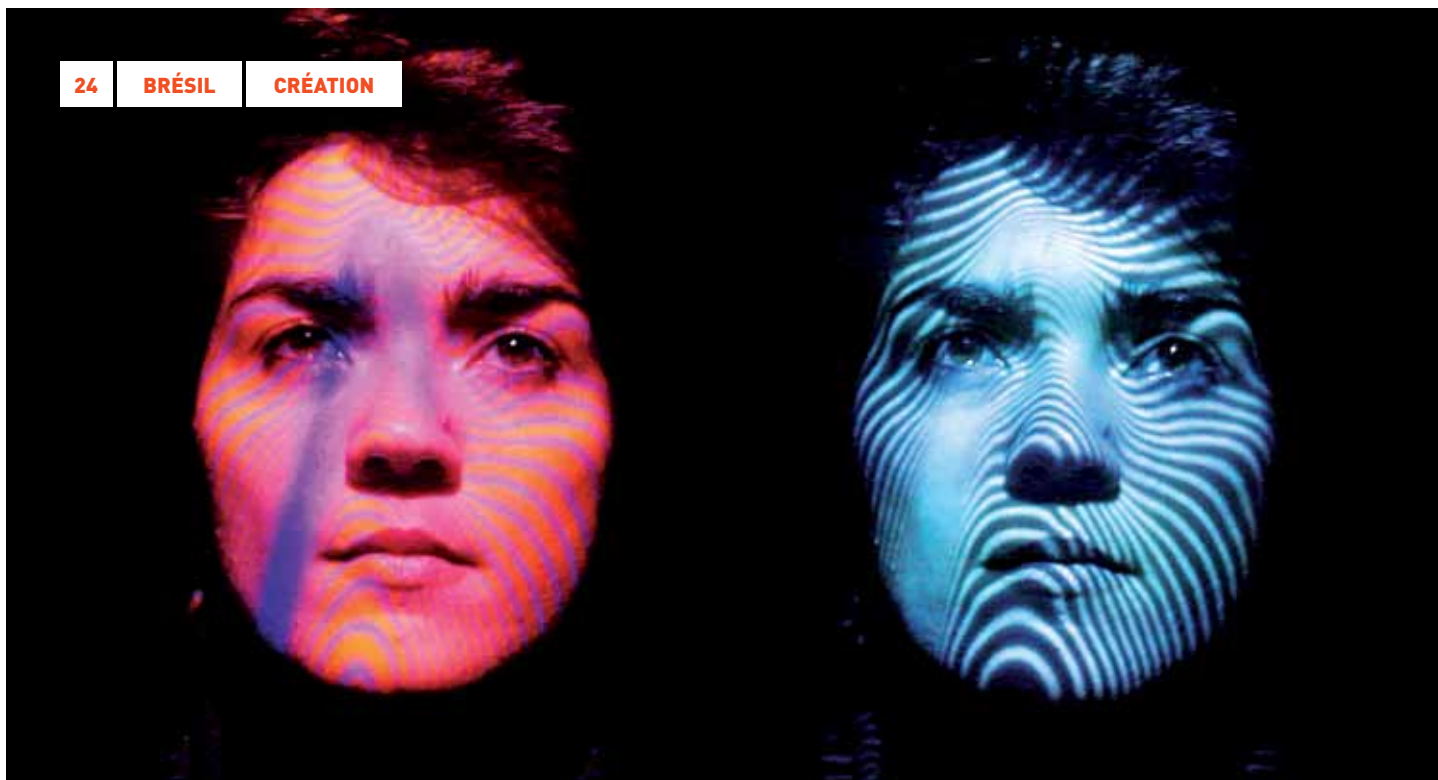
Dans cette nouvelle pièce, Farocki juxtapose l'histoire de l'animation sur ordinateur avec des éléments de l'histoire de l'art. En seulement trente ans, les images générées par ordinateur et les animations ont évoluées de simples formes symboliques en images qui aspirent à la simulation parfaite et semblent vouloir dépasser les représentations photographiques et cinématographiques, non seulement de réalités « statiques » mais de plus en plus d'aspect dynamiques de la vie, notamment gestes et mouvements complexes en général. En s'appropriant les dynamiques de la réalité naturelle et sociale, l'hyper-réalisme généré par ordinateur tend-il à dépasser la réalité elle-même ?

Harun Farocki systematically draws our attention to the way in which images, technologies and systems of representation define social and political space, consciousness, subjectivities, structures of feeling and ideologies.

In this new work, Farocki juxtaposes the history of computerbased animation with elements of art history. In only thirty years, computer-generated images and animations have evolved from simple symbolic forms into images that aspire to perfect simulation and seem to desire to outperform cinematographic and photographic representations, not merely of "static" reality, but increasingly of the dynamic aspects of life, as manifest in gestures or complex movement in general. In appropriating the dynamics of social and natural reality, does computer-generated hyperrealism seek to outdo reality itself?

UK





ANAISA FRANCO & JORDI PUIG

ONIRICAL REFLECTIONS

UK

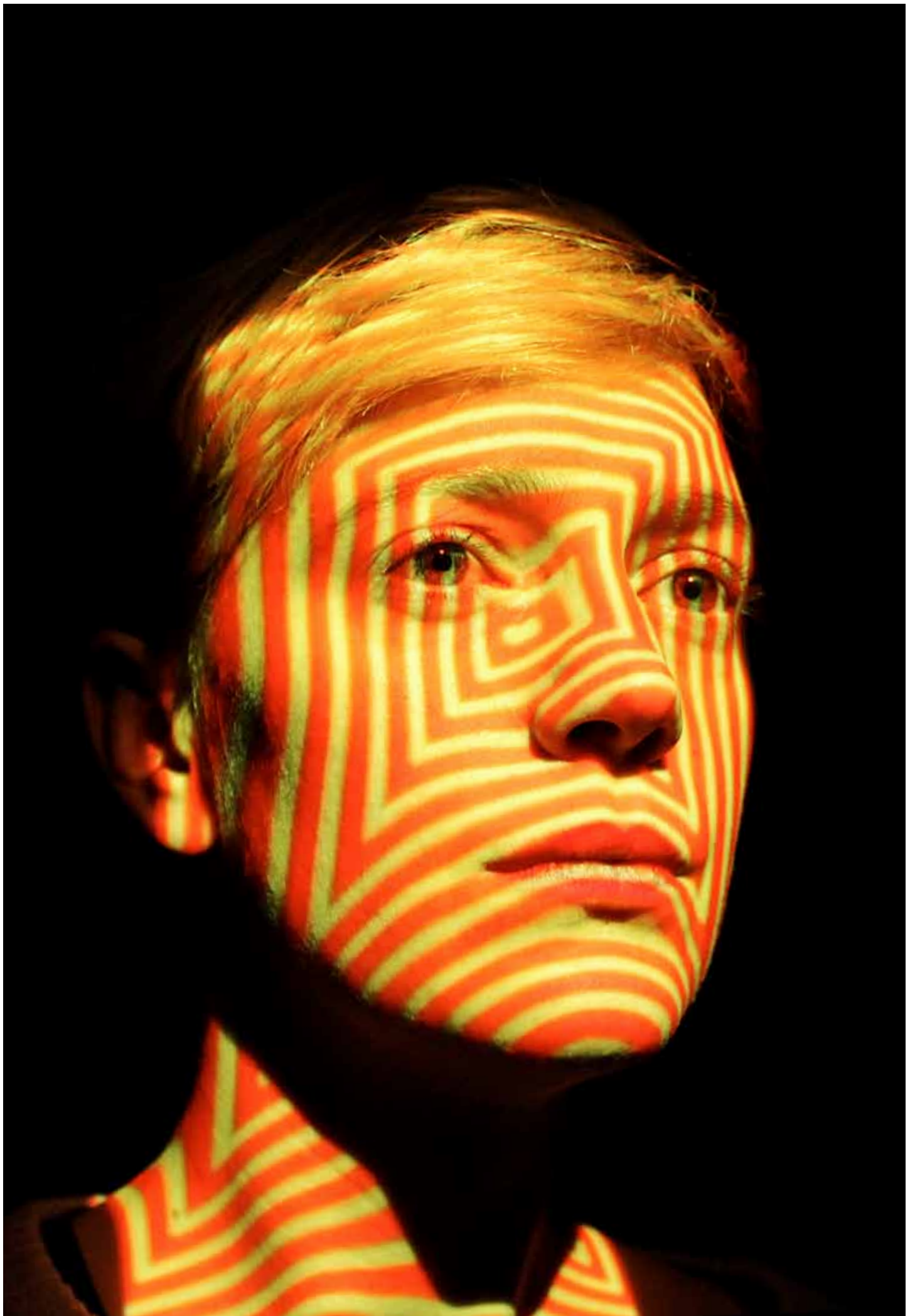
Le projet propose la création d'une sculpture interactive sur le visage du visiteur, qui fait face à un miroir. Au centre, derrière le miroir, sont placés un vidéo projecteur, une caméra et un ordinateur. Un logiciel réalise un face-tracking du visage du spectateur et y projette une animation. La caméra reconnaît quelques points spécifiques : le nez, la bouche et les yeux. Le visiteur peut visualiser la projection grâce au miroir, qui élargit et distord l'image.

« Dans mon projet, je cherche à distordre la réalité des gens alors qu'ils se regardent eux-mêmes ; mon intérêt est dans l'usage du visage en tant que ressource d'image projetée et re-projection de la réalité. Dans notre cerveau se trouvent toutes les images que nous utilisons pour comprendre le monde et nous-mêmes. Je cherche donc à tordre la réalité qui est construite en nous-mêmes, en extrayant l'architecture des rêves. » **A. Franco**

The project proposes the creation of an interactive sculpture that draws on the face of those who look the mirror and reflects the image. In the center, behind the mirror, is placed a projector, a camera, and a computer.

A software makes a face-tracking and projects animation on the face of those looking at the mirror. The camera recognizes the points located on the nose, mouth and eyes. On the face, animations are projected that will be visualized on the face throughout the concave's mirror reflection, which enlarges and distorts the images.

"In my project, I seek to distort the reality of the person who looks at herself, my interest is in using the face as a resource of images projection and re-projection of reality. Inside our brain is full of images that we process to understand the outside world and ourselves. My interest is in the distortion of reality that is built inside us, it is to bring the architectures of dreams out." **A. Franco**





GAYBIRD WHEN THE CLOUD IS LOW

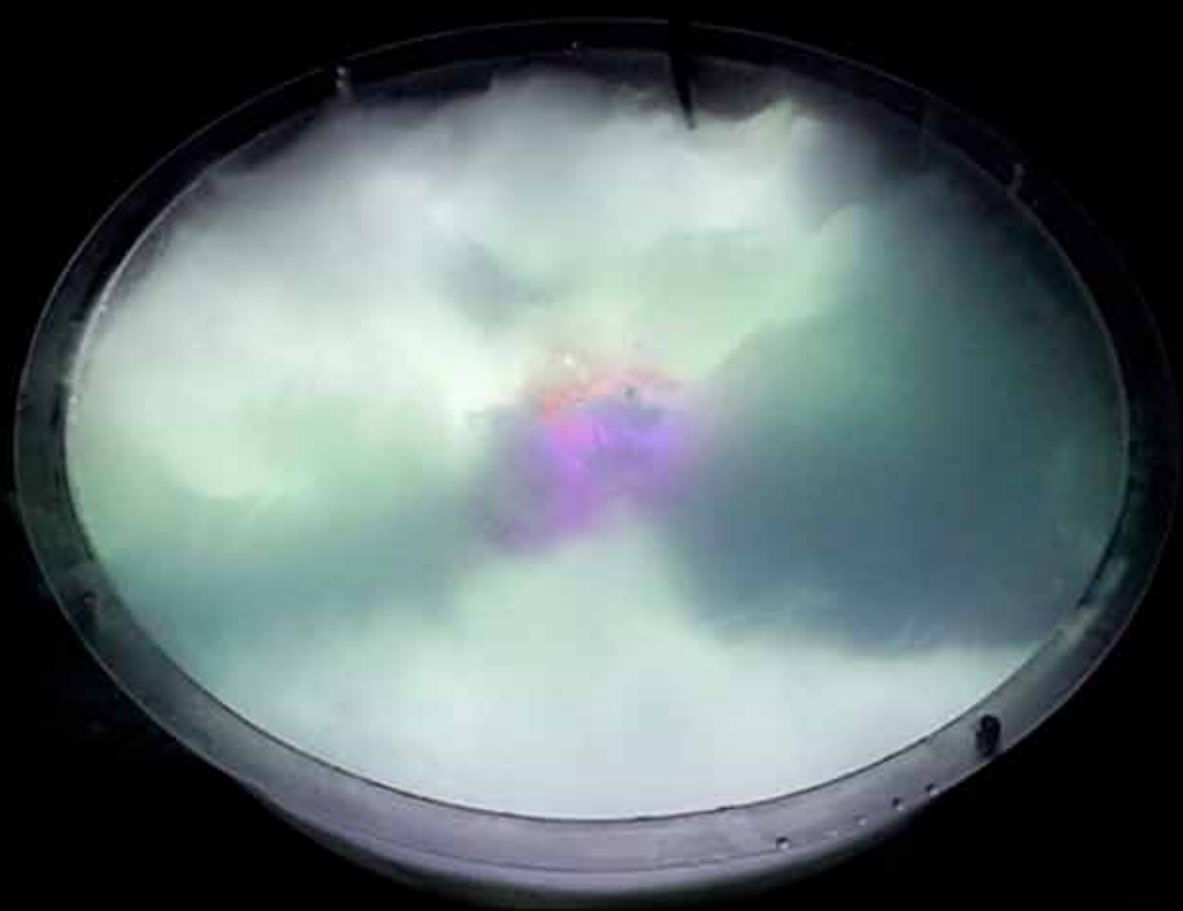
«Quand on regarde à travers le hublot d'un avion, les nuages deviennent un océan. Lorsque l'avion les traverse, ils deviennent une couche vaporeuse. En étant séparé par le hublot, je me suis mis à imaginer le son des nuages. De retour sur terre, nous savons que les nuages sont des gouttelettes liquides dans l'atmosphère. En utilisant une machine à fumée et de la projection vidéo, je cherche à recréer cette expérience d'observation des nuages sans avoir à lever les yeux au ciel. Désormais, ils planent bas pour vous. Vous pouvez aussi écouter le son du nuage, sa transformation depuis l'eau, synchronisée avec des images... Et votre imagination. C'est un concerto de nuages.» **GayBird**

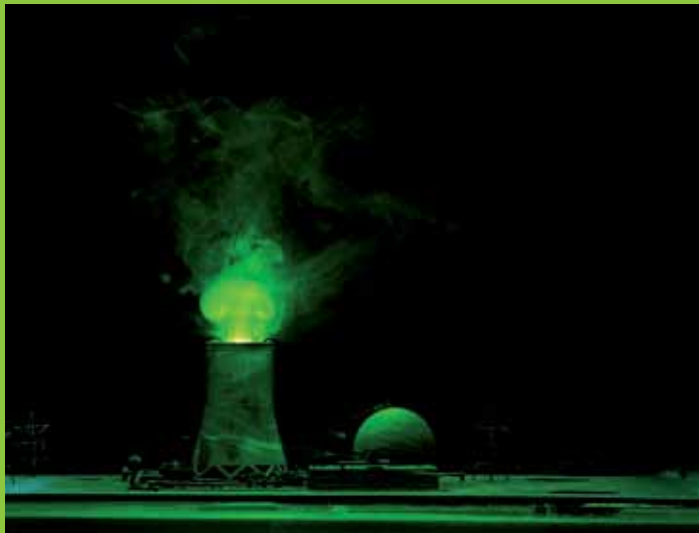
«Looking through the window of a plane, clouds become the sea. When the plane flies through the clouds, they become layers of haze.

Being separated by the window, I was imagining the sound of clouds.

*Back down to earth, we know clouds are actually liquid droplets in the atmosphere. By making use of a fog machine and video projection, I wish to re-create that experience in looking at the clouds that doesn't require one to look up in the high sky. They are now flying low for you. You could also listen to the sound of a cloud, its transformation from water, synchronized with images... and your imagination. This is a concerto of cloud.» **GayBird***

UK





HEHE FLEUR DE LYS

UK

L'installation *Fleur de Lys* se concentre sur l'impact et l'implication culturels aux facettes multiples des nuages d'origine humaine. Dans cette installation, le nuage du champignon atomique prend une place centrale comme un effrayant symbole déjà hautement esthétique du progrès technologique. La maquette simule une fusion du cœur nucléaire. La tour de refroidissement d'une centrale atomique domine un paysage post-industriel miniaturisé, le tout immergé dans un aquarium. À intervalles réguliers, un nuage créé par une manipulation contrôlée des liquides se répand lentement et émerge de la cheminée de la tour.

Un son pré-programmé et un enregistrement lumineux accompagnent cette catastrophe miniature et l'explosion simulée régulièrement entre dans le domaine du théâtral et du cinématographique, à travers l'association de films hollywoodiens tels que *Le Jour d'Après* de Roland Emmerich, ou *Dr. Folamour* de Stanley Kubrick.

Avec *Fleur de Lys*, emblème de la monarchie française depuis le XII^e siècle, HeHe fait directement référence à la politique énergétique française. La pureté symbolique du lys fait également écho à la rhétorique pro-nucléaire qui présente l'atome comme une énergie propre.

HeHe poursuit ainsi sa vocation d'être une plate-forme pour l'art, le design et la recherche, en explorant les questions de la lumière publique, la perception de la pollution et l'expérience des transports.

"Fleur de Lys" installation focuses on the multi-faceted cultural impact and implications of man-made clouds. In this installation, the atomic mushroom cloud takes a central point as a frightening and yet highly aesthetic symbol of technical achievement. The scale model simulates a nuclear meltdown. The cooling tower of an atomic power plant dominates a miniaturized post-industrial landscape, all which is immersed in a water-filled aquarium. At regular intervals, a slowly spreading cloud created by a controlled manipulation of liquids emerges from the tower's chimney. A pre-programmed sound and lighting score accompanies this miniature catastrophe and the hourly simulated explosion enters the realm of the theatrical and cinematic, through associations with Hollywood films such as Roland Emmerich's "The Day After Tomorrow" or "Dr. Strangelove" by Stanley Kubrick.

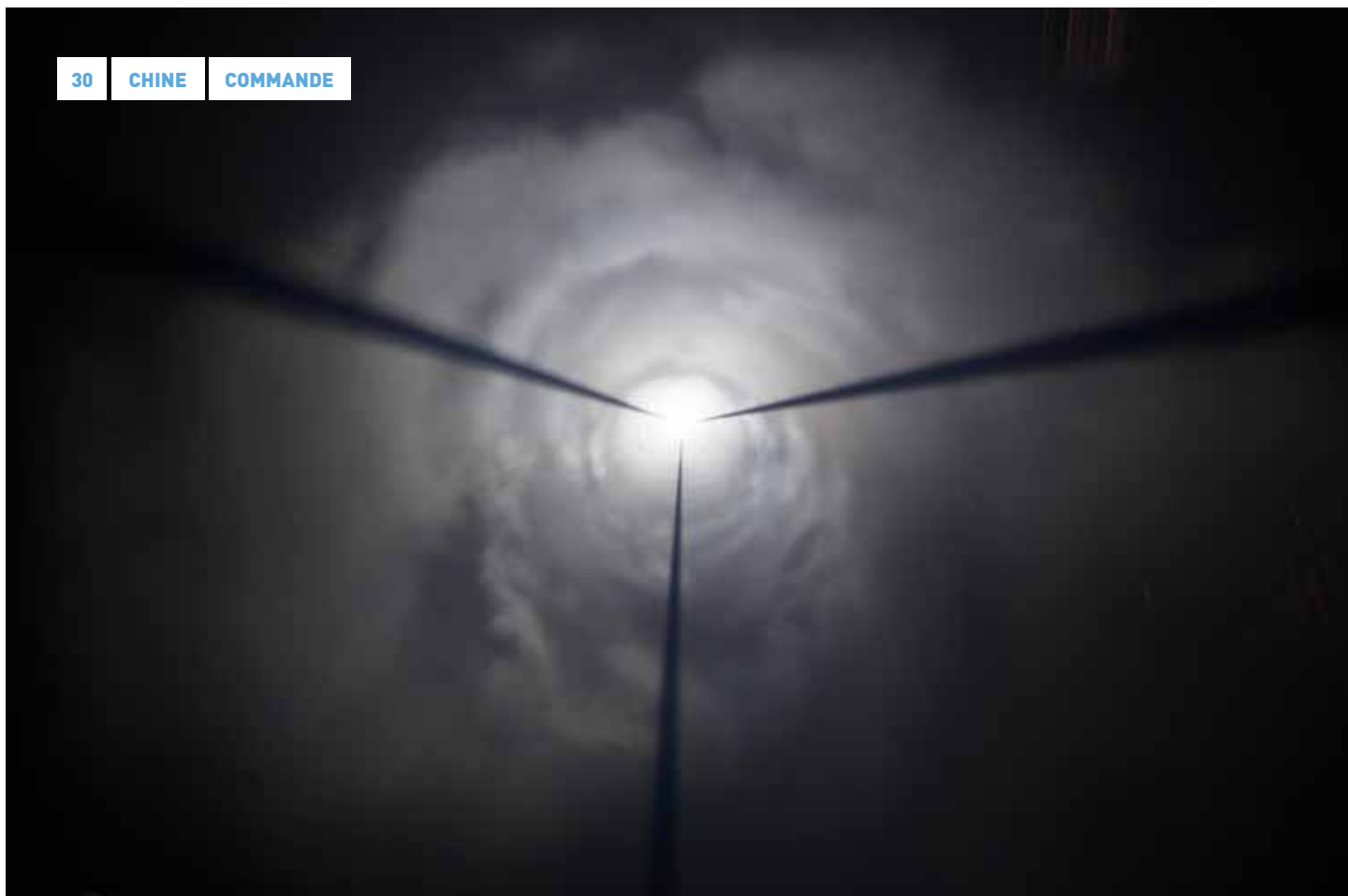
Installation multimédia

Réalisée avec le soutien de Edith-Ruß Hauss
for Media Art Oldenburg, Allemagne 2010-2011.

En collaboration avec Antoine Garcia et Jean-Marc Chomaz
du Laboratoire Hydrodynamique [Ladhyx] École Polytechnique.

Partition sonore composée par Raphaël Seguin.





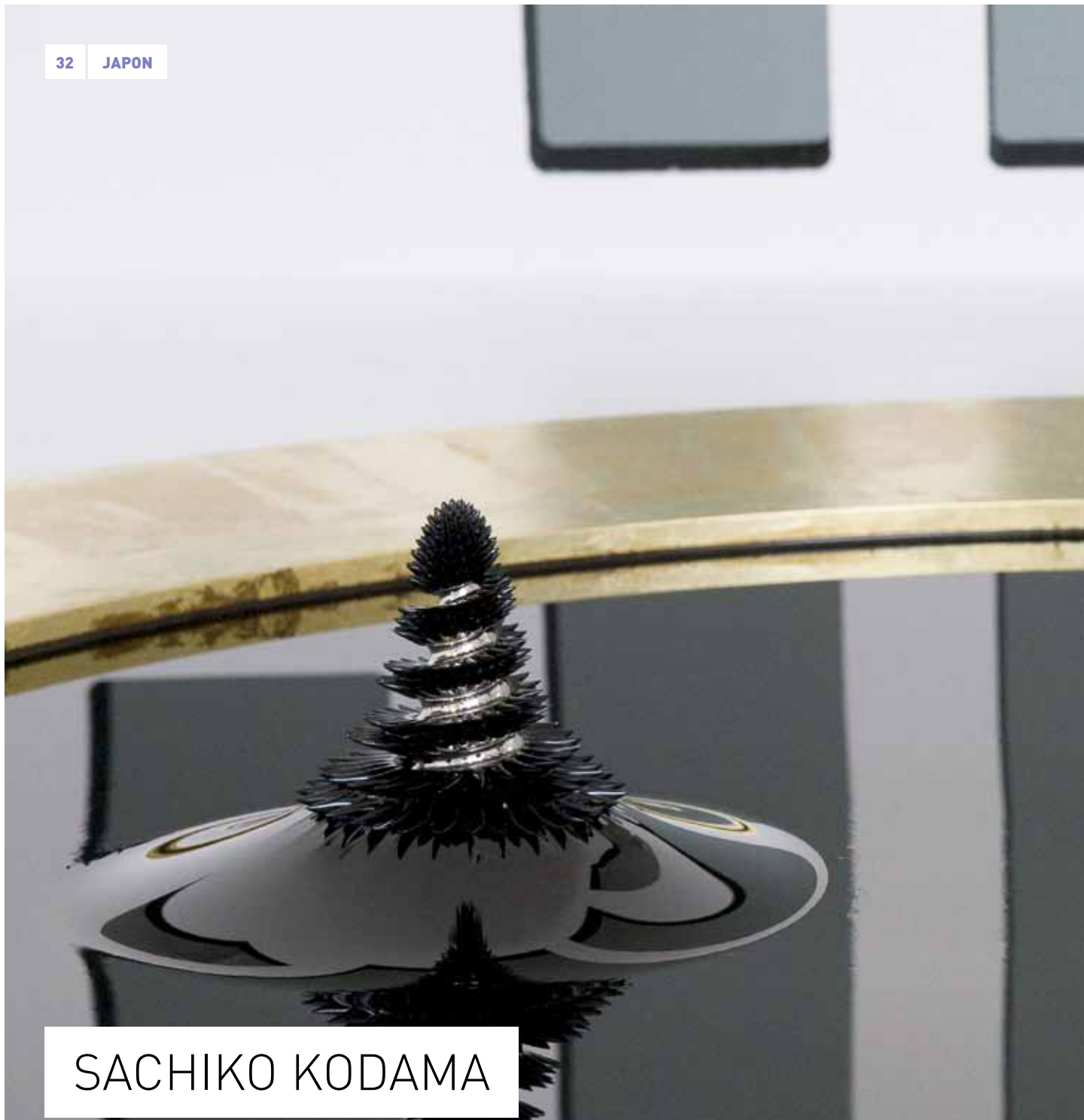
LIHUI SEAT IN PEACE

Avec *Seat in Peace*, Lihui propose un voyage aux confins du surnaturel. Bien installé dans un fauteuil de massage, le visiteur sera vite immergé dans un tunnel lumineux, métaphore du passage qui, tel un trou d'insecte qui se serait glissé dans le tissu de l'espace-temps, relie deux points de l'univers. Cette notion de physique chère à Stephen Hawking sous le nom de «wormhole theory» et qui renvoie également à la question de la vie après la mort, fait l'objet d'un questionnement récurrent chez Lihui. Avec *Seat In Peace*, Lihui offre un moment de relaxation physique doublé d'une expérience visuelle qui évoque les témoignages des rares individus qui ont emprunté le tunnel qui relie les deux extrémités de l'existence humaine. Tous y ont vu une lumière apaisante et ressenti l'immatérialité de leur corps avant de revenir à la vie.

UK

With Seat in Peace, Lihui offers a travel to the edge of supernatural. Well-off in a massage chair, the viewer will be soon immersed in a bright tunnel, metaphor of the way reaching two points of the universe, as an insect hole which would have slipped in the space-time tissue. That important notion for Stephen Hawking with the name of "wormhole theory" and which refers to life after death, is a recurrent questioning of Lihui. With Seat in Peace Lihui offers an instant of physical relaxation doubled by a visual experience evocating testimonies of the rare people who have crossed the tunnel linking the two points of the human experience. Everyone have seen a soothing light and felt the immateriality of their bodies before coming back to life.





SACHIKO KODAMA

MORPHO TOWERS : TWO STANDING SPIRALS

« Dans le but de mettre au point une structure interactive qui anime nos sentiments instinctifs, j'ai créé des mouvements dynamiques et des formes biologiques grâce à un fluide magnétique noir et brillant. Ce fluide a été placé dans plusieurs parties de la structure pour exprimer le désir et la passion pour la vie. Contrairement aux machines, cette installation nous rappelle cette énergie qui fait vibrer notre propre corps. Rendre un matériau flexible et dynamique est un objectif que l'homme a longtemps cherché à atteindre et bien que l'artiste crée des images ou animations surréalistes en s'inspirant de ces caractéristiques, elles restent imaginaires. » **Sachiko Kodama**

"In pursuing to create an interactive installation that moves our instinctive feelings, I created dynamic movements and organic shapes using black lustrous magnetic fluid. This fluid was placed in parts of the installation to express the desire and passion for life. Unlike machines, this installation reminds us of the energy pulsating in our own body. Obtaining flexibility and dynamism with any physical material is long sought after by humans and while artists create surreal pictures or moving images emulating these characteristics, they are imaginary." **Sachiko Kodama**

UK



ATSUNOBU KOHIRA INFRAVOICE

UK

«Parler vers le sous-sol et sentir la terre. La voix plonge au sous-sol, le corps reste sur la terre. *Infravoice* est un instrument sonore inspiré par mes expériences des tremblements de terre au Japon. Il s'agit du rapport entre l'homme et la terre. Cet instrument permet de moduler la voix pour atteindre les fréquences sonores d'un tremblement de terre.

Le foyer est enterré profondément à la verticale de la position du microphone afin que le tremblement de la voix puisse se propager dans le sol. Le fait de sentir la vibration en surface dévoile un écho qui monte de la terre.» **Atsunobu Kohira**

*"Speak to underground and feel the earth. The voice plunges beneath the ground, the body remains on the surface. *Infravoice* is a sound-producing instrument inspired by my experience of earthquakes in Japan and concerns the relationship between man and the earth. This instrument makes it possible to modulate the voice and attain to the sound frequencies of an earthquake. The focus is buried deep vertically beneath the position of the microphone so that the voice "tremor" can propagate into the ground. The phenomenon of feeling its vibration on the surface reveals an echo which rises from the earth."* **Atsunobu Kohira**



BERTRAND LAMARCHE **MAP**

Un pipeline produit un dense brouillard qui se répand à la surface d'un tissu noir. Chaque jet de fumée crée la nouvelle carte d'une intrigue fantastique, qui n'existe que jusqu'à sa propre disparition. Entre land art et modélisme, Map configure la topographie fictive d'un territoire où le brouillard met en place un motif géologique, éphémère et évanescent. Les matériaux utilisés par l'artiste Bertrand Lamarche sont simples, souvent issus de la récupération. Il se dégage pourtant de ces installations une poésie troublante, une magie aux trucages visibles.

A pipeline produces a heavy fog that spills onto an unfolded black fabric. This creates a kind of geographical model, with valleys and hills, which evokes a desert-like or an entropic landscape. Each activation creates the new map of a fantasy plot, which only exists until its own disappearance. Between land art and modelism, Map sets up the fictitious topography of a territory, where fog sets up a geological motif, ephemeral and evanescent.

UK



FELIX LUQUE SÁNCHEZ

DIFFERENT WAYS TO INFINITY: CHAOS DIFFERENT WAYS TO INFINITY: MODULAR

Different ways to infinity est un travail de science-fiction qui combine différents médias. L'installation rassemble des archives imaginaires d'un laboratoire scientifique.

Elle est constituée de différentes parties :

1. Une série de pièces inspirées de la théorie du chaos

Un synthétiseur, qui reprend parmi d'autres, la première démonstration physique de l'existence du chaos (Circuit de Chua). Le signal qui en résulte est visualisé sur des oscilloscopes. Le synthétiseur est automatisé grâce à des moteurs. Il est ainsi capable de manipuler les paramètres de modulation en temps réel pour ainsi « rentrer et sortir » du chaos à l'infini. Le résultat visuel lorsqu'il atteint le chaos est celui des « attracteurs de Lorentz », des formes fractales. Cette partie sur le chaos est complétée par des impressions numériques et des animations 3d qui reprennent des expériences imaginaires dans le champ de la dynamique des fluides. Cet ensemble de travaux converge dans une approche de l'infini par la complexité.

2. Une sculpture modulaire

La sculpture est composée d'objets géométriques, de dodécaèdres rhombiques, polyèdres qui font partie de la famille des « Space-filling polyhedra » : une forme capable de s'imbriquer avec elle-même pour ainsi remplir entièrement l'espace à l'infini. Ces formes de dodécaèdres rhombiques fonctionnent dans l'installation comme une sorte de générateur de sculptures géométriques. Elles ont en effet un immense potentiel combinatoire pour créer des agglomérations. Ces dodécaèdres sont aussi dotés des comportements réactifs, grâce à des arêtes lumineuses.

Face à ce système générateur de sculptures, l'auteur a conçu pour l'exposition une configuration, un assemblage, qui exploite les capacités dramatiques et formelles de cette construction géométrique.

Ainsi, il utilise un algorithme pour produire un flux aléatoire de lumières. Ceci va brouiller la perception de la géométrie de l'objet, qui ne sera dévoilée que progressivement, grâce à l'interaction du visiteur avec la sculpture. Dans le projet l'artiste recrée une mythologie personnelle pour explorer les limites du réel, à la recherche de la frontière entre magie et science.

"Different ways to infinity: Archives from the Modular Space Project" is a Science-Fiction work combining different types of media. The installation gathers imaginary archives from a scientific laboratory which have made research in the chaos theory field, before to discover the existence of geometrical objects of uncanny nature.

The work includes different components:

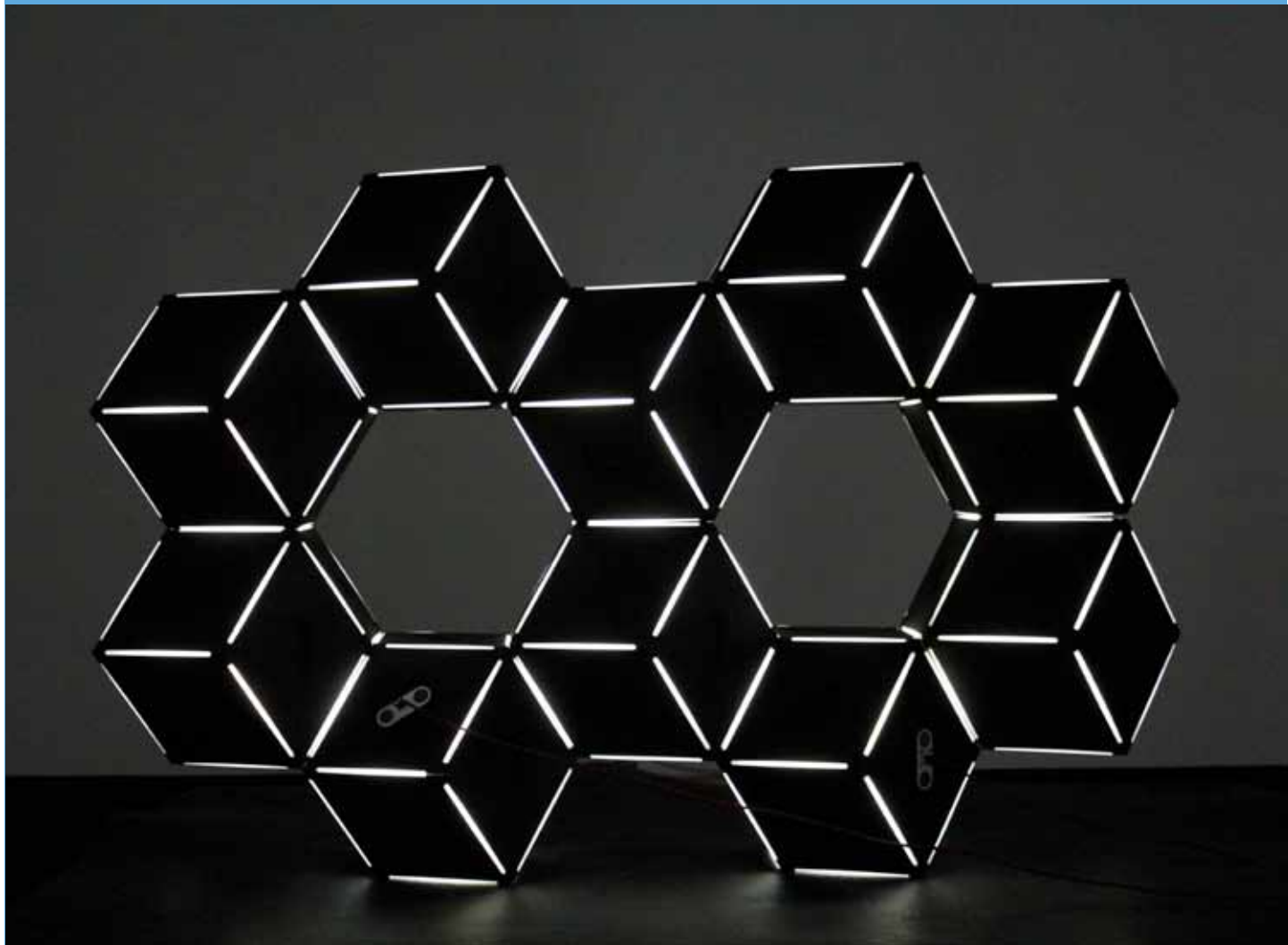
1. Research about Chaos

The installation stages a serial of pieces showing scientific experiments linked to the chaos theory and which would happen in this fictive laboratory.

2. Modular sculptures

It's about uncanny geometrical objects, with reactive behaviors, sound and lights, expressing some artificial intelligence. They have the shape of rhombic dodecaedra, polyhedra from the "space-filling" family. Those polyhedra are the only geometric objects with the ability of overlapping each others to fill the space entirely. So they have a huge combinatorial potential to create shapes, agglomerates. Those shapes are working in the installation like a geometric sculpture generator.

UK



Different Ways to Infinity : Modular de Félix Luque Sanchez

Different Ways to Infinity: Chaos de Félix Luque Sanchez

Collaborateurs : Iñigo Bilbao (3d graphics, Industrial and technical Design), Vincent Evrard (Arduino programming), Damien Gernay (Design of the synthesizer)

Une production du «secteur arts numériques, Fédération Wallonie-Bruxelles, avec l'aide de IMAL (FabLAB)

«Different Ways to Infinity: Modular» a reçu un prix de production de Fundación Telefónica «vida 13»

ROBIN MEIER & ALI MOMENI

HUMAN USE OF HUMAN BEINGS

UK

Dans son texte de 1950 intitulé *The Human Use of Human Beings*, Norbert Wiener – l'un des fondateurs de la Cybernétique – défend une Utopie dans laquelle une relation évoluée entre l'Homme et la machine aurait étendu la conscience de l'un et de l'autre. Fervent avocat de l'automation, Wiener prédit un monde dans lequel la collaboration étendue entre humains et machines libérerait l'Homme des tâches périlleuses et répétitives, créant par là même, plus d'opportunités aux activités créatives et intellectuellement stimulantes. Wiener était également profondément impliqué dans la théorie de l'information et sa pertinence dans la relation Homme-Machine. Il postula que, tandis que le monde physique mène à un aléa plus important (les lois de la thermodynamique impliquent toujours plus d'entropie), la communication nie par essence une négentropie aléatoire. Les idées de Wiener n'ont pas seulement mené à la fondation des champs de l'intelligence artificielle, elles ont également défini une trajectoire de la pratique intellectuelle interdisciplinaire, concurrentement humaniste, techno centrée et politiquement engagées dès le début.

En réponse aux racines de la cybernétique et de l'intelligence artificielle ainsi que de leur application aujourd'hui, Meier et Momeni créent un langage musical et gestuel pour une colonie de robots sonorisateurs. Leurs robots autonomes sont conscients de leur environnement grâce à une variété de capteurs, ils communiquent les uns avec les autres sans fil, et diffusent du son. Chaque robot dispose d'une gamme de comportements musicaux et gestuels qui prennent subtilement en compte les paramètres environnementaux et l'état de ses camarades robots. Leurs mouvements collectifs et leurs comportements émergents permettent aux artistes d'explorer les frontières floues entre œuvre d'art et loisir, répétition et improvisation, destin et libre-arbitre, autant qu'entre communication et solitude.

In his 1950 text titled "The Human Use of Human Beings", Norbert Wiener – one of the founders of Cybernetic – argued for Utopia in which an evolved relationship between humans and machines expanded the consciousness of both parties. An avid advocate of automation, Wiener foresaw a world in which expanded collaboration among humans and machines relieved humans of treacherous and repetitive tasks, thereby creating more opportunities for creative and intellectually stimulating activities. Wiener was also deeply concerned with information theory and its relevance to the human-machine relationship. He proposed that while the physical world leans toward greater randomness (the laws of thermodynamics and ever-increasing entropy), communication essentially negates a randomness negentropy. Wiener's ideas not only laid the foundation for the field of artificial intelligence, it's defined a trajectory of intellectual practice that was inherently interdisciplinary, concurrently humanistic and technocentric, and politically charged from the onset. In response to the roots of cybernetics and artificial intelligence and their implications today, Meier and Momeni creates a musical and gestural language for a colony of sound-making robots. Their autonomous robots are aware of their surroundings through a variety of sensors, communicate with one another wirelessly, and diffuse sound. Each robot has a range of gestural and musical behaviors whose subtleties rely on environmental parameters and a state of its comrade robot. Their collective movements and emergent behaviors allow the artists to explore the blurry lines of work and leisure, repetition and improvisation, fate and freewill, well as communication and solitude.

Cette œuvre sera également présentée
du 10 octobre au 10 novembre 2013 à Aix-en-Provence
dans le cadre de Chronique des mondes possibles,
Marseille-Provence 2013

www.robinmeier.net



HO TZU NYEN

THE CLOUD OF UNKNOWING

UK

La frontière entre le spectateur et l'art se dissout dans l'œuvre de Ho Tzu Nyen, *The Cloud of Unknowing*. Prenez place dans un confortable fauteuil et assistez à la projection sur grand écran d'un film se déroulant dans un complexe de logements sociaux à Singapour. Huit personnages dans huit appartements vont individuellement rencontrer un nuage, à la fois figure et brume vaporeuse. Le film est rétro projeté en boucle et intègre une bande sonore complexe accompagnée de machines à fumée synchronisées. Ce dispositif définitivement immersif crée un sentiment de perméabilité entre le film et les spectateurs et interroge la représentation symbolique du nuage dans les différentes cultures.

The boundary between viewer and art dissolves in Ho Tzu Nyen's work, "The Cloud of Unknowing". Step inside and find a comfortable space in the room. On a screen, a narrative unfolds, set in a public housing complex in Singapore, where eight characters in eight apartments individually encounter a cloud, embodied both as a figure and a vaporous mist. The film is rear-projected and looped, integrating a complex soundtrack and synchronized steam machines to create a seamless and atmospheric sense of film/audience permeability and questions the symbolic representation of the cloud in different culture.



NICOLAS REEVES

ARCHITECTONES INFORMATIQUES

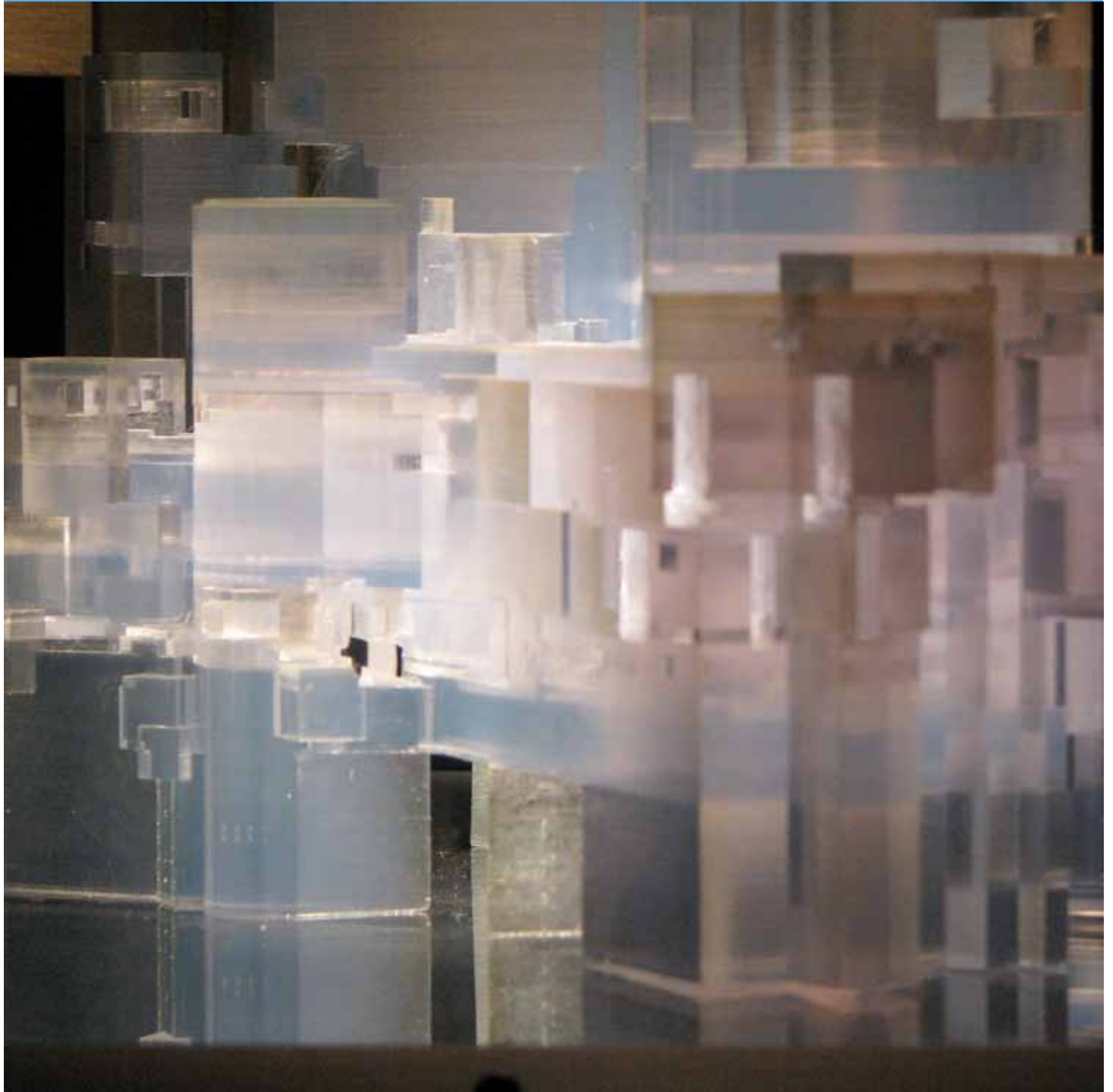
UK

Les architectones informatiques sont des formes architecturales latentes issues du développement de méthodes informatiques regroupées sous le nom de «vie artificielle». Le terme «architectone», utilisé en référence à Malévich, indique une «formule qui peut devenir architecture pourvu qu'un programme et une fonction lui soit impartis».

Générées d'abord de façon algorithmique, matérialisées ensuite par prototypage rapide, les petites sculptures présentées proviennent de l'évolution de biocultures numériquesensemencées par des pièces musicales. Un codage spécifique, déterministe et non-prédictible, a été mis au point pour coder les pièces de musique utilisées avec un nombre minimal de données. Ces données ont ensuite été regroupées pour former les «germes numériques» qui ont déclenché l'évolution des biocultures.

Malgré sa sophistication technologique, le processus conduit à des géométries qui évoquent parfois celles des architectures traditionnelles. Ce n'est pas un hasard : les règles qui prévalent dans de tels environnements sont complexes. Ici, l'évolution induit un système de relations entre les différentes formes produites : chaque forme qui apparaît doit tenir compte des précédentes, et modifie les règles du jeu pour les suivantes. Ainsi se déploient de véritables micro-opéras formels, des sociétés d'objets géométriques, pleins ou vides, masses ou espaces, qui s'influencent les uns les autres, à la manière des espaces et des édifices dans les réseaux urbains traditionnels.

" [The sculptures] are coming from the evolution of the artificial life systems. It uses well known computational methods as "cellular automaton", "genetic algorithms" and "neural networks". In this systems, which may be compared to virtual biocultures, a lot of digital organisms lives, evolves, crossbreeds and dies. Different sort of organisms exist, each of them is characterized by a particular behavior. Their social environment is strictly determined : the luck has not its place during this process." **Nicolas Reeves.**



SCENOCOSME KYMAPETRA

Kymapetra est une installation interactive qui, par une approche artistique et poétique, s'inspire de diverses croyances. L'œuvre est composée de 5 pierres disposées en demi-lune autour d'une vasque centrale remplie d'eau.

Le spectateur, en posant sa main au-dessus d'une pierre, entre en résonance avec elle. Le frôlement corps/matière se transforme en vibrations sonores. Celles-ci deviennent visibles à la surface de l'eau en une myriade de vaguelettes.

La propagation des vibrations acoustiques à la surface de l'eau dessine alors une composition géométrique constituée de creux et de ventres. Les figures varient en fonction des intensités du contact, de la personne et des pierres.

In the interactive installation Kymapetra, we have an artistic and a poetic approach on various beliefs.

The artwork is made of 5 stones and a central basin with water. The spectator, while puts his hand above a stone, enters in resonance with it. The light touch body/matter is transformed into sound vibrations. Those become visible at the water surface in a myriad of ripples. The propagation of the acoustic vibrations at water surface then draws geometrical composition. The figures vary according to the intensities of the contact between the person and the stones.

UK





YEOND00 JUNG

DOCUMENTARY NOSTALGIA



UK

Documentary Nostalgia est une vidéo en plan séquence de 84 minutes.

«J'ai tourné l'intégralité de l'œuvre au Musée National d'Art Contemporain de Séoul. Mon équipe et moi-même avons construit une série de plateaux dans le musée, et l'idée était basiquement de placer la caméra à un endroit, d'appuyer sur le bouton d'enregistrement, et de laisser tourner pour toute la durée de l'œuvre. Les films populaires et la TV sont en général construits grâce au montage. S'il y a une scène de dialogue, le réalisateur va filmer une personne puis l'autre et une conversation se développe malgré ces déplacements de caméra. Mais dans *Documentary Nostalgia*, c'est presque comme si la Terre était immobile et que tout l'univers lui tournait autour. Cette idée de «une scène, une prise» est une façon très primitive d'utiliser une caméra. Par exemple, si je voulais filmer une scène dans une classe avec deux angles différents, d'ordinaire j'arrêtera simplement la caméra après la première prise, la déplacerais, et filmerais à nouveau. Mais dans mon cas, si je veux changer d'angle, je demanderais à tout le monde sur le plateau de se lever avec sa table et sa chaise et de les changer de sens, puis l'équipe technique déplacerait les murs et les changerait de sens pour créer un nouveau point de vue. Pour *Documentary Nostalgia*, nous avons créé six scènes différentes : la maison de mes parents, la rue de la pharmacie de mon père, une rizière, un pâturage, une forêt et le sommet d'une montagne...» **Yeondoo Jung**

"Documentary Nostalgia" is a 84 minutes video shot in one take.

"I shot the work entirely in the National Museum of Contemporary Art in Seoul. My team and I constructed a group of sets in the museum, and the whole idea was basically that we would put the camera in one place, press the recording button and keep it running for the length of the work. Popular films and TV are generally constructed through editing. If there's a dialogue scene, the director cuts from one person to the next and a conversation develops out of those shifts in perspective. But with *"Documentary Nostalgia"*, it was almost as if the earth was standing still and the rest of the universe, was revolving around it. This idea of "one scene, one take" is a really primitive way of using the camera. For example, if I wanted to shoot a classroom scene from two angles, ordinarily I would simply stop the camera after completing one shot, move the camera, and then record again. But in my case, when I want to shift angles, I would have to ask everybody on set to stand up with their desks and chairs and turn sideways, and then have the crew lift up the walls of the set and rotate them in order to establish the new view. For *"Documentary Nostalgia"* we created six different scenes : my parents' home, the street outside my father's pharmacy business, a rice paddy, a cow pasture, a forest, and a mountaintop..." **Yeondoo Jung**



CHARLOTTE LÉOUZON

IT'S JUST AN ILLUSION

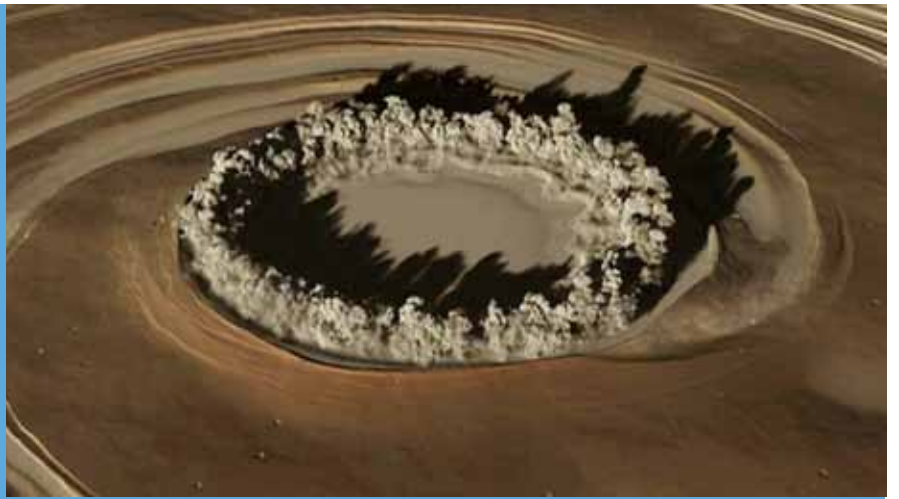
UK

On n'est pas dans *National Geographic*. On n'est pas non plus dans *Thalassa*. On est dans un espace visuel quantique où les démiurges sont des Geeks du compost informatique, des eco-warriors du Sea Punk, des jardiniers de la réalité virtuelle.

A travers une série de court-métrages, de vidéos d'artistes, de clips et autres objets filmiques non identifiés, voici un programme provoquant parfois des états modifiés de conscience. Voir ce que l'œil ne voit pas, ressentir l'infiniment grand, flirter avec l'infiniment petit, côtoyer des chimères 8bits ou même déjouer le temps et l'espace euclidiens. On dit que le XXI^e siècle est entré dans sa phase quantique. Avec Google, les photos satellites et les réseaux sociaux nous avons atteint l'ubiquité absolue : nous sommes capables de voyager simultanément à travers plusieurs plans à la fois. Est-ce que cette nature artificielle, fruit de notre imagination, ne serait pas plutôt l'expression de notre vraie nature ? L'univers ne serait-il, comme certains l'affirment, qu'un vaste hologramme ? Et finalement, seriez-vous vraiment celui que vous croyez être, à l'endroit où vous pensez vous trouver ?

We're not on "National Geographic". We're not on "Thalassa". We are in a quantic visual space where demiurges are informatic compost nerds, eco-warriors of Sea Punk, gardeners of the virtual reality.

Through a serie of short movies, artists videos, clips and other unidentified filmic objects, here is a program challenging occasionally modified states of conscience. To see what the eye can't, to feel the infinitely large, flirt the infinitely small, to rub 8bits chimeras or even foil the euclidean time and space. It's said the 21st Century entered in its quantic phase. With Google, satellitar pictures and social networks, we're achieving absolute ubiquity: we're able to travel simultaneously through several plans together. Is this artificial nature, product of our imagination, the expression of our true nature? Is the universe, as some believe, a wide hologram? And finally, are you truly the one you think you are, where you think you are?



- 1 *Gale* - **Korb**
- 2 *Call me in the Afternoon (Half Moon Run)* - **Czlowiek Kamera**
- 3 *Flawed Symmetry* - **Jeff Frost**
- 4 *The Dance of the Sheast Nips* - **Geoffrey Lillemon**
- 5 *The Centrifuge Brain Project* - **Till Nowak**
- 6 *Landing at San Diego* - **Cy Kuckenbaker**
- 7 *You can't be my girl (Darwin Deez)* - **Keith Schofield**
- 8 *Sperm Dance* - **Party**
- 9 *My Number (Foals)* - **US**
- 10 *Synesthesia* - **Terri Timely**

- 11 *Copier Cloner* - **Louis Rigaud**
- 12 *Graham Coxon* - **Ninian Doff**
- 13 *Nolan's Cheddar* - **John Nolan**
- 14 *Rauch und Spiegel* - **Nick Moore**
- 15 *Sweater (Willow)* - **Filip Sterckx**
- 16 *Rainbow_x_apocalypse* - **Geoffrey Lillemon**
- 17 *Solipsist* - **Andrew Huang**
- 18 *Rippled (All India Radio)* - **Darcy Pendergast**
- 19 *Infinity Water* - **Korb**

AVEC LE SOUTIEN DE



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



WATERLOO ARCHITECTURE



DICRéAM

UNE PRODUCTION



CONTACTS

Programmation

Charles Carcopino

charles.carcopino@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

Booking/Production

Mathilde Cocq

mathilde.cocq@maccreteil.com

Justine Weulersse

justine.weulersse@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 16

Communication

Mireille Barucco

mireille.barucco@maccreteil.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 05

Régie générale

Le Studio

contact@lestudiomac.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

Presse

Le Studio

contact@lestudiomac.com

☎ + 33 (0) 1 45 13 19 12

Maison des Arts de Créteil

Place Salvador Allende 94000 Créteil