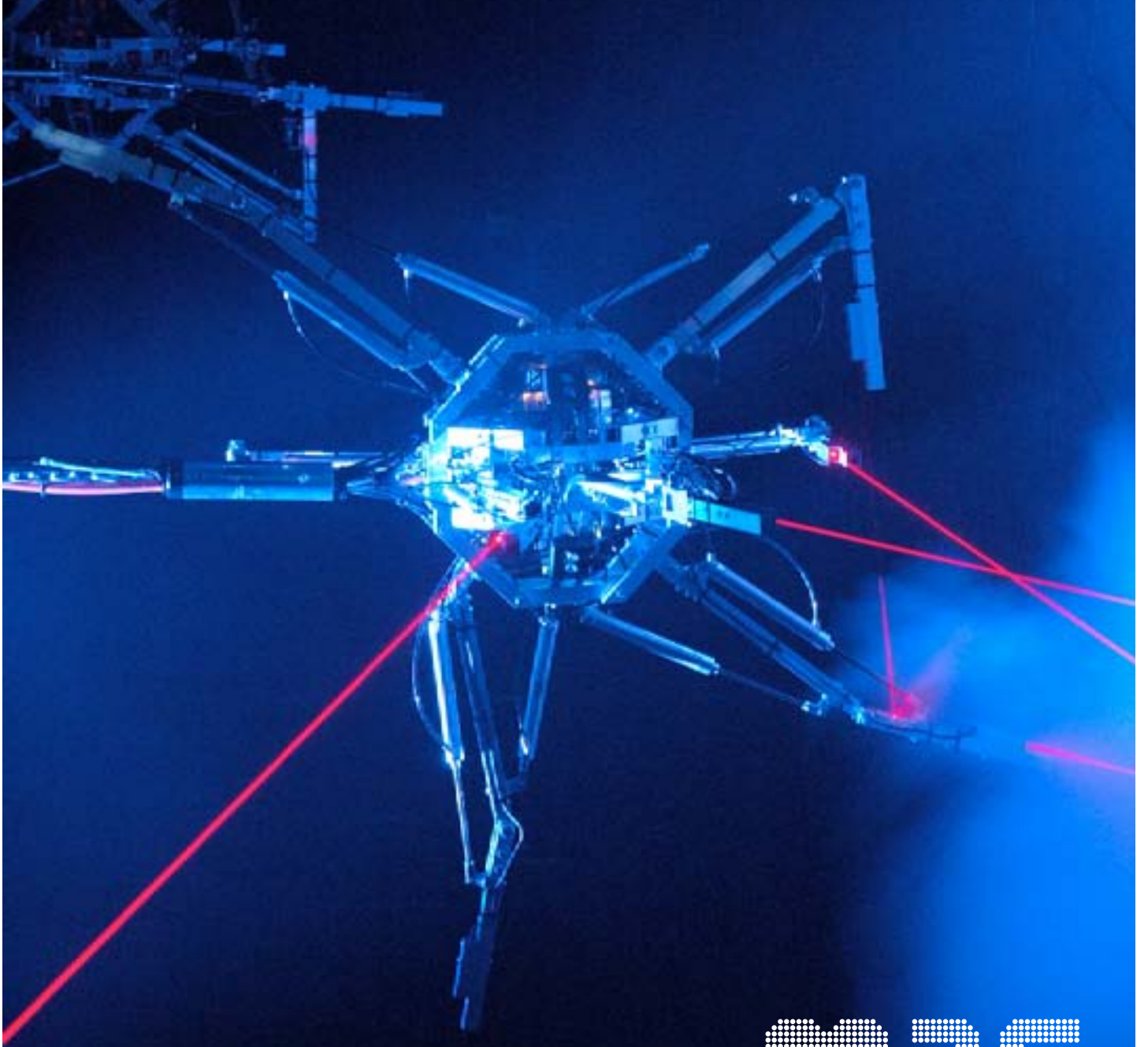


NOUVEAUX **MONSTRES**



mac
CRETEIL MAISON DES ARTS

NOUVEAUX MONSTRES NEW FREAKS

DISPONIBLE EN TOURNÉE DÈS JANVIER 2011



BILL VORN | HYSTERICAL MACHINES

BORIS DEBACKERE | PROBE

PHILIP WORTHINGTON | SHADOW MONSTERS

FRANCE CADET | HUNTING TROPHIES & BOTCHED DOLLYS

FRANCOIS CHALET | DANS LA TÊTE DU MONSTRE

JOHN MISERENDINO / CHARLES CARCOPINO | FUNHOUSE

LALALAB | AR_MAGIC_SYSTEM

FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES | GONG SERIE COSMOS

SCENOCOSME | AKOUSMAFLORE

TEMPORARY DISTORTION | AN INSTRUMENT FOR THE MEASURE OF ABSENCE

ANDREW BELL | DO NOT EAT

PIERRICK SORIN | DÉGOULINURES N°1 ET N°2

PHILOMENE LONGPRÉ | FORMICA

MIA MÄKILÄ | LOWBROW AND HORROR ART

MARK POWELL | DREAM DIORAMA

PAUL GRANJON | FURMAN

PANORAMA INTERNATIONAL NOUVEAUX MONSTRES / NEMO

JOSHUA LONGO | IT MAY BE CONTAGIOUS ŒUVRE EN OPTION

SEIKO MIKAMI | DESIRE OF CODES ŒUVRE EN OPTION

MARNIX DE NIJS | PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER ŒUVRE EN OPTION

EDUARDO KAC | NATURAL HISTORY OF THE ENIGMA ŒUVRE EN OPTION

Féconde, en perpétuelle évolution, traversant les nouveaux territoires artistiques alliant arts numériques, arts plastiques et arts de la scène, la création contemporaine naît fréquemment de l'hybridation des genres et investit des domaines qu'elle réinvente aussitôt qu'elle s'en saisit. En une quinzaine d'installations interactives ou ludiques, l'exposition NOUVEAUX MONSTRES présente quelques uns de ces nouveaux dispositifs sonores et visuels issus de la transformation des interfaces technologiques utilisées en art contemporain, création numérique, cinéma ou design devenus de véritables instruments de spectacle vivant. De la simple curiosité à l'effroi, le monstre fascine, s'il appartient au domaine fantasmagorique, il menace toujours de franchir la frontière du réel. Toujours avec humour, cette sélection transpose et décline la question universelle de la monstrosité à travers ces artistes ou collectifs d'artistes, familiers du réseau international des arts.

UK

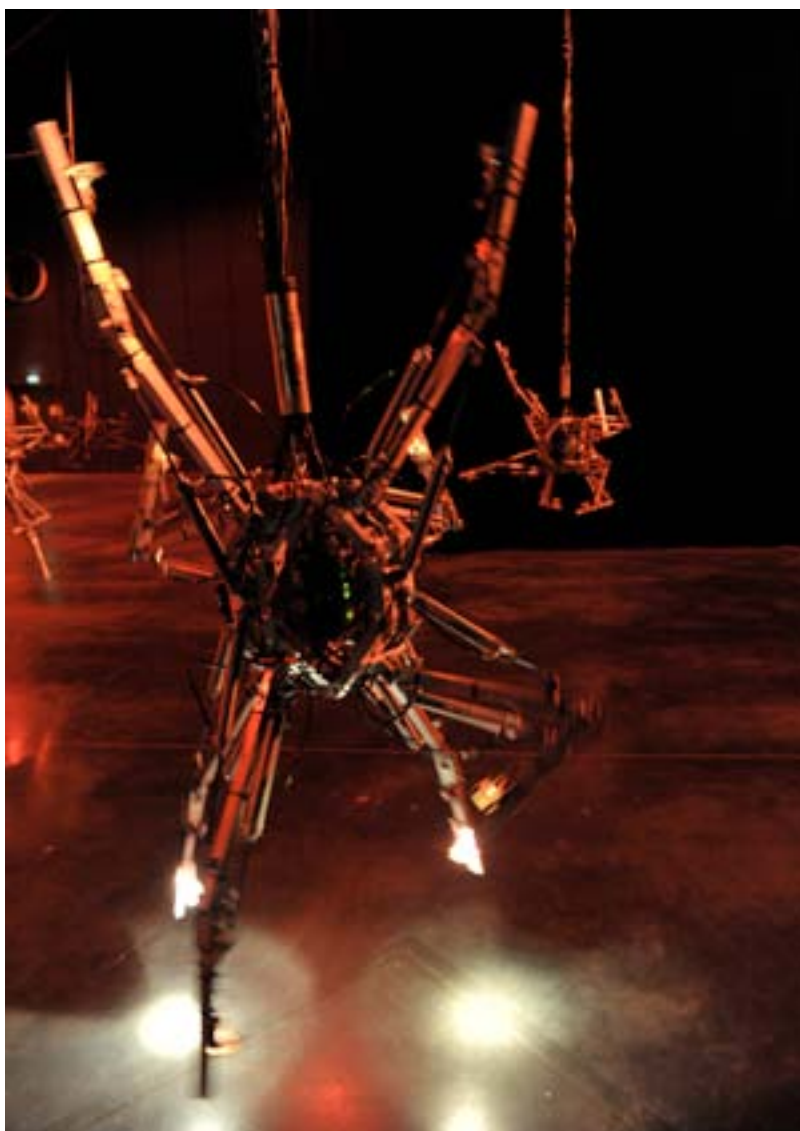
The exhibition presents 18 interactive installations : visual and sound creations, transforming technical innovations which are now frequently used in contemporary and digital arts, cinema, theatre or design. The fascinating world of freaks is always situated on the borderline to real world. The selection of artists is declining the universal questions of freaks, with a certain sense of humour, threatening continuously to overwhelm the border of reality.

L'EXPOSITION **NOUVEAUX MONSTRES** A RASSEMBLÉ **PLUS DE 125.000 VISITEURS**
www.maccreteil.com
www.nouveauxmonstresontour.wordpress.com
www.vimeo.com/17840097

BILL VORN HYSTERICAL MACHINES CANADA

Produit et réalisé avec l'aide de l'Institut Hexagram (Montréal)

www.billvorn.concordia.ca
<http://vimeo.com/22599627>



Chaque « Hysterical machine » possède un corps sphérique et huit bras construits en tube d'aluminium activés par des valves pneumatiques et des cylindres, et est dotée d'un système sensible, d'un système moteur fonctionnant comme un système nerveux autonome et entièrement réactif. Les capteurs permettent aux robots de détecter la présence des visiteurs à proximité. Ils réagissent en fonction des stimuli produits par leur présence. Les signaux enregistrés par les machines engendrent une multiplicité d'interprétations basées sur un seul modèle dynamique d'événements.



Each Hysterical Machine has a spherical body and eight arms made of aluminium tubing. It has a sensing system, a motor system and a control system that functions as an autonomous nervous system (entirely reactive). Some machines are suspended from the ceiling and their arms are actuated by pneumatic valves and cylinders. Pyro-electric sensors allow the robots to detect the presence of viewers in the nearby environment. They react to the viewers according to the amount of stimuli they receive. The perceived emergent behaviours of these machines engender a multiplicity of interpretations based on single dynamic pattern of events. The aim of this project is to induce empathy of the viewer towards characters which are nothing more than articulated metal structures.



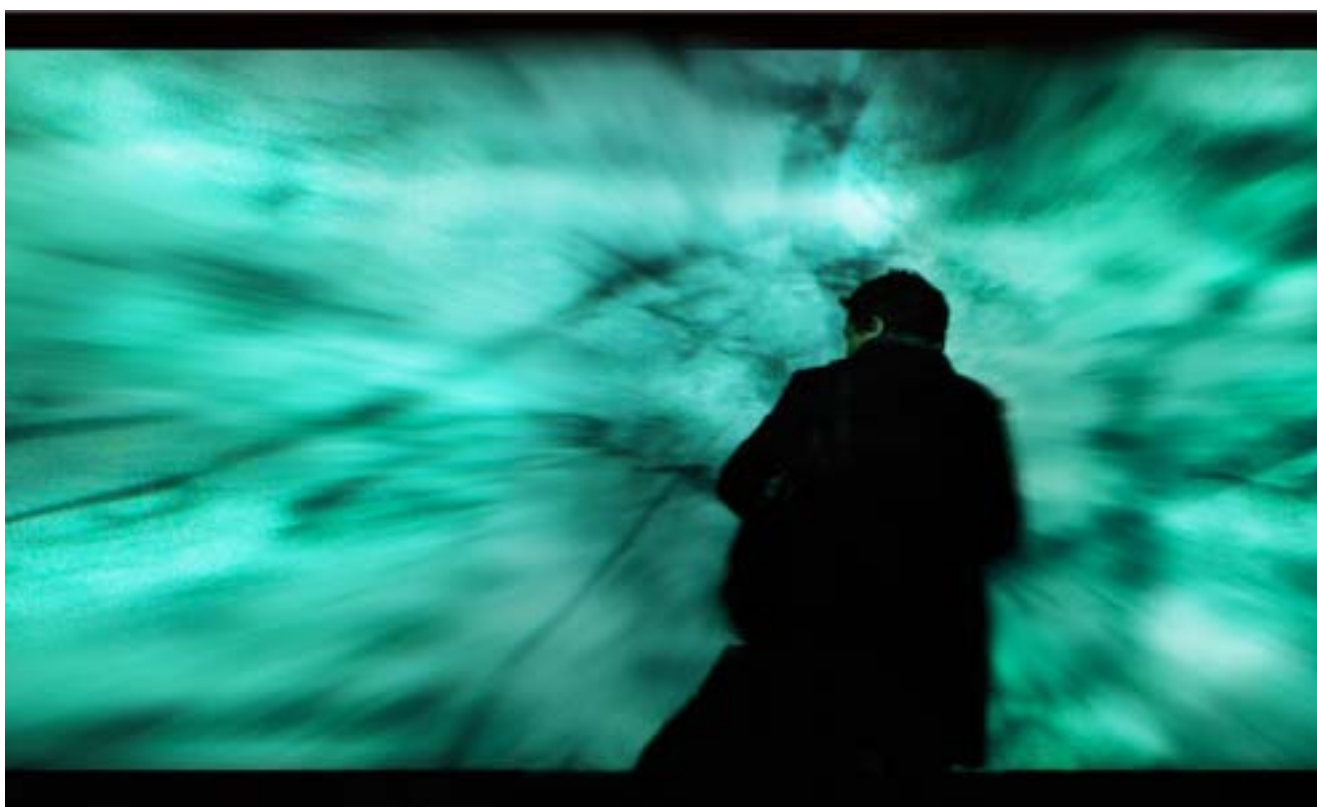
Robots mécaniques

BORIS DEBACKERE
PROBE
BELGIQUE/BELGIUM

www.v2.nl
<http://vimeo.com/22599804>



Installation interactive



Un Probe est un vaisseau spatial exploratoire inoccupé, conçu pour nous transmettre des informations sur son environnement... D'après Boris Debackere, l'écran d'une salle de cinéma est « un probe » à sa manière, c'est-à-dire que le grand écran est comme une fenêtre qui s'ouvre sur un voyage audio et visuel dans l'espace et dans le temps. Probe est une installation interactive dans laquelle la relation entre le visiteur et l'écran tient lieu d'axe central de l'œuvre. La position du visiteur détermine la création du son et de l'image engageant physiquement ce voyageur.



UK

Probe is a virtual capsule with a projection screen as a window, which gives access to an audiovisual trip through time and space. As soon as the film starts the projection surface becomes invisible. It becomes the magic window of the cinema capsule that engages the whole body through the eyes and ears, and abducts it to another time and space. The film machine transforms reality by generating mental activity in the viewer : cinema as a dream machine for condensed experiences and emotions. Probe is an interactive installation in which the relationship between the viewer and the screen is central. The position of the viewer determines the creation of generative sound and image that physically take the viewer on an audiovisual trip.

FRANCE CADET
HUNTING TROPHIES
BOTCHED DOLLYS
 FRANCE

www.cyber-doll.com
<http://vimeo.com/22599584>



«Hunting Trophies» est un projet d'installation robotique présentant une collection de onze trophées de chasse accrochés au mur. Les trophées sont semblables à ceux que les chasseurs peuvent arborer dans leur salon mais il s'agit ici de bustes de robots. Chaque robot possède son propre programme interne qui réagit avec l'environnement extérieur grâce notamment à son capteur infrarouge placé sur son torse. Il peut ainsi détecter la présence d'une ou plusieurs personnes, mais également son déplacement. En fonction de l'activité du spectateur les robots seront donc plus ou moins actifs et agressifs car c'est bien de cela dont il s'agit, exprimer leur mécontentement à avoir été chassés, traqués, tués, dépecés et exposés en icônes décoratives.



Hunting Trophies is a project showing a collection of eleven hunting trophies hung on the wall. These trophies are similar to those that hunters could exhibit proudly in their living room but here they are chests of robots. Each robot has its own internal program which reacts with its outside environment thanks to its infrared sensor placed on its chest. Thus they can detect the presence of one or more persons, but also their movements. When a viewer is in front of this collection of robot species, the trophies are inactive. But when a viewer approaches, the robots start to react... Depending on the public activity the robots will be more or less active and aggressive because it is the point, showing their anger because they have been tracked, chased, killed cut up and exhibited as decorative icons.



PHILIP WORTHINGTON SHADOW MONSTERS ROYAUME-UNI

www.worthersoriginal.com
<http://vimeo.com/22606116>



↑ Inspiré des jeux d'ombres victoriens, l'installation « Shadow monsters » est une expérience ludique et interactive dans laquelle les participants, en jouant avec leur ombre forment et écrivent en temps réel le récit de créatures nées de leur silhouette.

Philip Worthington nous donne la possibilité de devenir l'ombre de notre propre ombre monstrueuse.

UK Philip Worthington created Shadow Monsters, a digital version of the traditional shadow puppet, as part of his degree in Interaction Design from the Royal College of Art. Through a complex interplay of computer graphic and photographic programming, fantastic monsters materialise from the shadows cast by the hands of participants, reacting to and elaborating on their gestures with sound and animation. Wolf-like creatures, birds and dinosaurs are among the characters that speak and squeak as imaginary mouths open and close.

↑ Jeux d'ombres interactives

FRANÇOIS CHALET DANS LA TÊTE DU MONSTRE SUISSE

www.francoischalet.ch
<http://vimeo.com/22599648>



Sculpture en résine
et écrans



Le public rentre dans la tête du monstre et voit directement à travers ses yeux... Et là...

Le monstre est par définition le méchant, celui qui est trop différent de la norme, qui nous fait peur, que l'on pointe du doigt, que l'on chasse pour le tenir en cage ou l'anéantir. Mais s'il est le méchant alors sommes-nous les gentils ? François Chalet voudrait créer un monde où les frontières entre gentils et méchants s'effacent, où nous pouvons devenir le monstre et où le monstre nous dévoile son côté humain et touchant.

UK

Mix-media installation composed of a resin statue, two plasma screens and a stereo sound system showing a 6 minute animation film by François Chalet and a musical composition by mathias Vetter. The audience enters in the monster's head and watches directly through his eyes. François Chalet creates a world in which the borders between the good and the bad disappear in which we can become the monster ourselves. A world frightening and surprising at the same time. A world that shakes us to make our thoughts evolve. The border between monster and non-monster is blurred.

**JOHN MISERENDINO
CHARLES CARCOPINO**
FUNHOUSE
USA-FRANCE

www.johnmiserendino.com
<http://vimeo.com/18388834>



←

« Funhouse » s'inspire de la fameuse théorie de Marshall McLuhan : le média est le message. Internet encore plus que la télévision crée de nouvelles expériences collectives que McLuhan qualifie de « New Tribalism ». Youtube est l'exemple le plus populaire de ces nouvelles expériences collectives.

Dans un palais des glaces inspiré des fêtes foraines, le public est invité à interagir avec ces images extraites de Youtube par le biais de masques.

UK

Funhouse is inspired by the famous theory of Marshall McLuhan : the media as a message. Internet more than television creates new collective experiences which are characterized by McLuhan as «New Tribalism». Youtube is the most popular example for these new collective experiences.

In an ice palace inspired by fun fairs, the visitors are invited to interact with these images extracted from Youtube by the means of wearing masks.

LALALAB AR_MAGIC_SYSTEM ESPAGNE

www.lalalab.org
<http://vimeo.com/22599005>



↓ Miroir interactif



↑ Ce système interactif est inspiré de tours de magie reproduits notamment par David Copperfield. La supercherie consiste à couper la tête d'un canard et d'un poulet, de les inter-changer et de les replacer plus tard, dans leur corps correspondant. De la même façon dans cette installation, deux ou plusieurs personnes sont en mesure d'échanger leurs visages en temps réel par la recherche d'eux-mêmes dans un miroir comme vidéo projection.

UK Interactive system inspired by the magic tricks of the famous david Copperfield. This tricks consisted in cutting the head of a duck and a chicken, interchange them and later place them again in their corresponding bodies. In this installation, two or more persons are able to interchange their faces in real time by looking to themselves in a mirror by the way of a video projection.

**FELICIE D'ESTIENNE
D'ORVES
GONG SERIE COSMOS
FRANCE**

www.feliciestienne.com
www.myspace.com/fredericnogray
<http://vimeo.com/22599405>



Création Sonore / Sound Creation : Frédéric Nogray

Gong de lumières



L'installation s'articule autour d'un grand GONG de lumière, matérialisé par des projections de couleurs concentriques grandissantes et des sons propageant leurs vibrations puissantes dans l'espace. Le GONG s'anime d'ondes lentes et progressives. Hypnotiques, ses rythmes envoûtent et concentrent le regard. Le spectre du GONG se situe entre visible et invisible. Les densités variables de résonance du son dans l'espace sont ressenties autant qu'entendues. Le gong concentre une énergie mystérieuse. Ses états changeant troublent la perception. Le silence qui suit pénètre le corps du spectateur de basses fréquences, la pression acoustique augmente alors à la limite de l'étourdissement.



The installation consists in a big gong of light, materialised by coloured concentric projections and intense sound vibrations. The gong is animated by long and progressive waves. The hypnotic effect is situated between the visible and the invisible. The gong concentrates a mysterious energy and troubles physical perception. The intimate cosmos and emotions are mixed up.



Végétaux musicaux



Akousmaflore est un jardin, composé de véritables plantes musicales réactives à nos gestes et frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact chaud et humain par un langage sonore qui lui est propre.

Ce langage végétal fonctionne ainsi par le toucher.

Ainsi, lorsque les spectateurs les caressent ou les effleurent celles-ci se mettent à chanter. A travers ces créations, ces artistes travaillent sur des hybridations possibles entre végétal et numérique.

Notre environnement est fait non pas de choses inertes, mais vivantes, réactives à notre territoire biologique qui nous échappe. Les plantes rappellent leur existence par un cri, un chant, une vibration acoustique.

UK

Akousmaflore is a small garden composed of light living musical plants which react to human gestures and to gentle contact. Each plant reacts in a different way to contact or warmth by producing a specific sound. The plant language or song occurs through touch and the close proximity of the spectator. Our invisible electrical aura acts on the plant branches and encourages them to react. The plants are singing when the audience is lightly touching or stroking. The research of Scénocosme is concentrating on the design of the invisible, animating which cannot be detected.

TEMPORARY DISTORTION AN INSTRUMENT FOR THE MEASURE OF ABSENCE USA

www.temporarydistortion.com
<http://vimeo.com/22598900>



Installation vidéo interactive



Une installation vidéo interactive, déclinée du spectacle « Americana Kamikaze ». Inspirés par les histoires de fantômes japonais, ces deux projets explorent la fluidité du temps et de l'espace, la ligne ténue entre la folie et la raison, et la capacité qu'ont des actes de violence extrême à transformer des vies quelconques. L'installation vidéo traite spécifiquement des sentiments de déperdition et de solitude. Une fois que le participant est installé, une série d'événements visuels et sonores se déclenchent dans la boîte par le biais de divers dispositifs son, lumière et vidéo.



UK

An instrument for the measure of absence is an interactive video installation that deals with themes concurrently being explored in Temporary Distortion's Americana Kamikaze. Addressing issues of loss, isolation and loneliness, spectators willingly enclose themselves in an ominous closet-like rectangular box. Alone in the dark, whispering voices invite the viewer to undergo the voyeuristic experience of peering through a small hole in the back wall of the box, where they witness various measurements of emptiness, unreality and the void.

mac
CENTRE MAISON DES ARTS

LE MANÈGE
L'ART DE LA MAISON

ARTAD

NOUVEAUX MONSTRES

ANDREW BELL
DO NOT EAT
ROYAUME-UNI

www.deadzebra.com
www.creaturesinmyhead.com
www.dyzplastic.com
<http://vimeo.com/22599138>



Créatures sur bâche
et papier peint



Ce jeune designer anglais vit et travaille à New York et crée des monstres depuis plus de dix ans... Pour les Festivals VIA (Maubeuge) et EXIT (Créteil), ses créatures sur papier peint ou sur bâche ont envahi les restaurants des théâtres à partir d'un thème évident dans ce lieu, la nourriture et ses quelques dérèglements possibles...



This young British designer lives and works in New-York, creating monsters for more than ten years. His paintings on wallpapers and big canvases have been specially realised for the EXIT (Créteil) and VIA (Maubeuge) on the theme of the monstrous world of food.

PIERRICK SORIN DÉGOULINURES N°1 ET N°2 FRANCE

www.pierricksorin.com

Dispositifs visuels, courts-métrages,
théâtres d'optiques



Pierrick Sorin réalise des courts-métrages et des dispositifs visuels dans lesquels il se moque, sur un mode burlesque, de l'existence humaine et de la création artistique. Fervent pratiquant de l'auto-filmage, il est souvent l'unique acteur des histoires qu'il invente. Mais l'artiste est aussi un enfant de Méliès : il crée en particulier des petits "théâtres optiques", mélanges d'ingénieux bricolages et de technologies nouvelles, qui lui permettent d'apparaître comme par magie, dans l'espace, sous forme de petit hologramme et parmi des objets réels. Ses œuvres ont été présentées dans les hauts lieux de l'art contemporain. Il nous présente ici « Dégoulinaire n°1 » et « Dégoulinaire n°2 ».

Pierrick Sorin, famous video artist, is directing short films and video installations dealing with the human existence and artistic creation as a comedy, where the artist himself is the main actor. Particularly inspired by Méliès, he creates small «optical theatres».



DÉGOULINURES n°1

Le principe de cette œuvre consiste à projeter des visages humains sur des volumes blancs représentant des têtes humaines. Les corps sont généralement de facture grossière et le vidéo-projecteur ne cherche pas à être dissimulé. L'effet est saisissant, souvent troublant, toujours drôle. Ce procédé est mis à nu dans l'installation proposée au visiteur.



DÉGOULINURES n°2

Cette installation magistrale, cette frise colorée de grande taille, montre cette figure (un composite de personnage de Tony Oursler et la fameuse Lune de Méliès), qui cligne et roule des yeux, tout en vomissant de la peinture; le fond étant lui-même animé d'impressionnantes coulures et dégoûlures de peinture de couleurs vives filmées en plans rapprochés.

Coproduction : **Lieu Unique de Nantes**, **TNT de Toulouse** et **MAC Créteil**

mac
CRÉTEIL MAISON DES ARTS

NOUVEAUX MONSTRES

PHILOMENE LONGPRE FORMICA CANADA

www.philox.net
<http://vimeo.com/22651892>



La délicate membrane du système Formica est principalement un écran vidéo qui change de forme grâce à un système pneumatique contrôlée par un réseau informatique muni de senseurs. Reposant sur un robuste support d'aluminium suspendu, la membrane est constituée d'une série de lattes horizontales de latex semi transparente. Indépendamment de la position et de la durée des rencontres avec les visiteurs, la membrane peut soudainement se tendre ou se contracter, grâce à deux pistons installés sur la structure métallique. Dans ce système, un personnage virtuel est projeté sur la membrane et cherche à créer un contact, une communication avec les participants dès que ceux-ci entrent dans l'espace d'exposition. Cette communication est exprimée visuellement sur la membrane telles que des explosions neuronales qui tissent soudainement un canevas numérique d'associations les plus variées.



Formica is a pneumatic air-driven interactive system. The visitors transform and trigger new links or bonds with the virtual character as infrared sensors pick up their movements and polaroid sensors their location. These interactions are visually expressed on the membrane like firing neurons weaving a tapestry of associations. Depending on the intensity of the encounters, the structure itself suddenly expands and contracts with forceful affection or revulsion. Formica seems to notice, feel and learn as it adjusts to the shifting strata of societal interactions.

MIA MÄKILÄ LOWBROW AND HORROR ART SUÈDE

www.miamakila.com
<http://vimeo.com/22599419>



Peintures et collages



« Je peins mes démons mes cauchemars pour m'en débarrasser, je peins mes craintes et mes chagrins pour les tenir à distance. Dans mon travail je traite du macabre et de l'horreur toujours avec une bonne dose d'humour noir. Peintures et collages sont comme des poèmes, comme les notes de mon journal intime. A travers mes vampires et mes démons, je voudrais transcender les représentations classiques de la beauté. »

Admirative des peintres du XIV^e siècle tels que Bosch, Bruegel et Cranach, Mia Mäkilä puise surtout ses influences dans cinéma de Lynch, Bergman, Haneke, Gilliam, Waters et Burton, inspirations lisibles dans son travail souvent très cinématographique.

UK

Mia Mäkilä is a Swedish artist known for her lowbrow and horror art.

« I guess everyone's calling me a «horror artist» because I deal with difficult emotions and themes such as fear, madness, rage and sorrow in my art. But I also use a lot of humour. Making my demons having fun on the canvas. You could describe my art as horror pop surrealism or dark lowbrow. My work includes mixed media, paintings and digital collages. I'm mostly inspired by movies and film directors such as David Lynch, Ingmar Bergman, Terry Gilliam and Tim Burton and artists like Hieronymus Bosch, Pieter Bruegel, Francisco Goya, Jean-Michel Basquiat and the masters of Disney's Studio's in the 1930's-40's. »

MARK POWELL
DREAM DIORAMA
AUSTRALIE

www.markpowellart.com
<http://vimeo.com/22651873>



Tableaux et maquettes miniatures



Des dioramas illustrent les cauchemars peuplés de créatures de l'artiste. Une vision personnelle de l'enfer...

«Je travaille plus ou moins en isolement total depuis plusieurs années, me concentrant principalement sur mon travail. Mes sculptures sont essentiellement des tableaux/maquettes miniatures où le temps est suspendu. Ce sont des moments de rêves, de fantasmes...»

Produits d'une macabre fascination et expression de la peur, je me réfère à la crainte de l'inconscient, la peur de ces horreurs que la nature nous inflige inévitablement, la peur de la maladie, de la décadence physique et psychologique, la peur de la psychose et son irréversible possession démoniaque.

Je sculpte mon univers pour tenter d'exorciser cette crainte et de surmonter cette obsession. L'art est donc un outil thérapeutique important pour moi, nécessaire à mon bien-être psychologique.



«My sculptural works are essentially miniature tableaux where moments are suspended in time. I would like these miniatures to have the same effect as watching a swarm of ants devouring an overturned beetle, perverse fascination, mixed with revulsion and black humor, all happening down on the micro level, beckoning the viewer down into the dust.»

PAUL GRANJON
FURMAN
FRANCE

www.zprod.org
<http://vimeo.com/22599373>



Crash-test en fourrure



«Furman est une créature qui m'apparut lors d'un rêve, après que j'aie été réveillé au milieu de la nuit par la police qui m'informait que ma voiture avait été forcée. Au réveil je fis un croquis rapide de la créature dans mon agenda: un bipède plus grand que moi, dépourvu de bras et couvert de fourrure jusqu'aux genoux, capable de donner des coups de pied de karaté avec ses jambes poilues. Quelques semaines plus tard je décidai de fabriquer la créature.»

UK

I saw Furman in a dream, shortly after being awakened by the police telling me there had been a theft attempt on my car. I sketched the creature in my diary in the morning: a 6 foot furry thing with no arms and furry legs, delivering karate kicks in the air.

A few weeks later, I decided to build the creature.

FESTIVAL NÉMO PANORAMA INTERNATIONAL NOUVEAUX MONSTRES FRANCE

www.festivalnemo.fr

Et si les nouvelles images, proposées chaque année par un festival tel que Némó, étaient aussi les nouveaux monstres de nos sociétés médiatisées ? Parmi quelques classiques de Chris Cunningham, Dominic Hailstone ou 1st Avenue Machine, cette nouvelle sélection de Némó apportera son lot de nouvelles monstruosités. Bienvenue dans un monde meilleur...



The Control Master de Run Wrake (Royaume-Uni, 2008, 6'36)
King Crab Attack de Grégoire Sivan (France, 2008, 7')
Red Ocean de Kenny Frankland (Royaume-Uni, 2008, 4'34)
Sixes Last de Arvind Palep (États-Unis, 2005, 6'10)
Here I Am 'Sanders' de Nieto (France, 2008, 1'40)
The Eel de Dominic Hailstone (Royaume-Uni, 2004, 5'35)
MTV Canada – winter IDs (2006-2007) de A. Burns (Canada, 2006, 2'30)
Face de Hendrick Dusollier (France, 2006, 5'40)
Ted de 1st Avenue Machine (États-Unis, 2007, 1'23)
Confine de Makoto Yabuki (Japon, 2008, 2'40)
Here I Am 'Spirig' de Edouard Salier (France, 2008, 1'10)
Anima de R. Devouassoud, E. Kajdan, N. Maurice, J. Lasbleiz (France, 2008, 5'23)
Rubber Johnny de Chris Cunningham (Royaume-Uni, 2005, 6')
Singing in the Rain de Sam Brady (Royaume-Uni, 2005, 2'32)

JOSHUA LONGO
IT MAY BE CONTAGIOUS
 USA

ŒUVRE
 EN OPTION

www.longoland.com
<http://vimeo.com/23855556>



Artiste, designer, enseignant, Joshua Longo n'a pas peur des monstres, il est obsédé par eux. Son engouement pour ses créatures remonte à ses souvenirs d'enfance, notamment l'amour de sa mère pour la science-fiction et les heures passées à regarder les « marionnettes » et autres Productions de Jim Henson. Les créatures de Longo sont mignonnes et attendrissantes, mais quelque peu perturbantes. Impossible de voir leurs yeux parce qu'ils n'en ont pas, les monstres de Longo engagent le spectateur à un examen anatomique scrutateur. Constituées uniquement de membres sculptés avec des dents, des oreilles et de rectums, ces créatures entrent en contact avec le monde à travers les perceptions sensorielles des visiteurs, par le toucher, le goût et le son, corroborant les stades primordiaux de développement.



Artist / designer / teacher, Joshua Longo isn't afraid of monsters ; he's obsessed by them. His infatuation with creepy creatures is rooted in childhood memories of his mother's love of science fiction and hours spent watching the Muppets and other Jim Henson productions. Longo's creatures are cute and cuddly, yet somewhat disturbing. Unable to make eye contact because they have none, Longo's monsters invite intense anatomic scrutiny. Equipped with hand-sculpted teeth, ears and rectums, his creatures seem to interface with the world around them though touch, sound and taste, hinting at a primordial state of development. Longoland's creatures are infectiously queerly.

SEIKO MIKAMI DESIRE OF CODES JAPON

ŒUVRE
EN OPTION



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



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

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

UK

«Desire of codes» express chain of our social codes. This work is an interactive installation composed by sixty moving structures with cameras and lights which are running according to audience behaviour. These moving structures are gathering such as a mosquito and a firefly via the audiences movements and walks. But if you are not moving in this space, these structures also stop. The wall set up 19 sensors and each sensor has ultrasonic sensors and combined with the infrared ray's sensor on a wall of 12 meters long. We live in an information society where every individual information is encoded. It raises existential questions : is your body real ? Is your data accurate ?

MARNIX DE NIJS PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER PAYS-BAS

ŒUVRE
EN OPTION



www.marnixdenijs.nl
www.v2.nl/agency
<http://vimeo.com/21460350>

Portique de sécurité à reconnaissance faciale



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

UK

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

EDUARDO KAC
NATURAL HISTORY OF THE
ENIGMA
BRÉSIL

ŒUVRE
EN OPTION

www.ekac.org

Plante transgénique semi-humaine



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

UK

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

Jeudi 26 mars 09

24 Culture

LIBÉRATION JEUDI 26 MARS 2009

Arts numériques ➤ Une exposition high-tech et ludique au festival Exit de Créteil.

Les «nouveaux monstres» débarquent

Nouveaux Monstres
Festival Exit de Créteil
(Vill-de-Monstres) jusqu'au 5 avril.
Rens. : 01 45 13 19 19.

Une quinzaine de monstres ont pris possession de la Maison des arts de Créteil, après avoir déjà hanté, du 12 au 22 mars, le festival Via de Maubeuge. Pas de quoi paniquer, l'ensemble prête plutôt à sourire, même si certaines installations ne sont pas conseillées aux enfants.

On peut les visiter comme on défile devant les miroirs déformants du jardin d'acclimatation. Et si les nouvelles technologies - arts numériques, robotique - y tiennent une place importante (c'est la raison d'être du festival Exit), elles ne prétendent pas à la création d'un nouveau genre. Ces nouveaux monstres s'inscrivent même dans une très ancienne tradition, celle du cabinet de curiosités, avec projections, automates et kaléidoscopes.

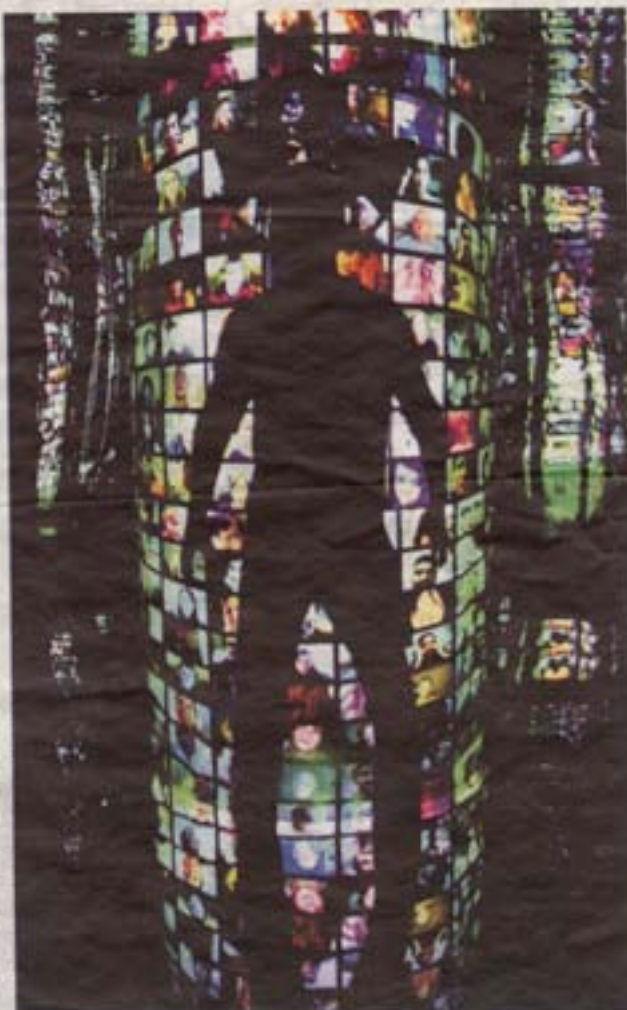
Grenlins. Certaines œuvres peuvent être qualifiées d'icéoférmives. Ainsi, les peloches poilues de l'Américain Joshua Longo, variation autour des grenlins ou de la Vierge dentata, n'ont d'inquiétants que le nom. Et May le Contagieux. Le Pierman du Français Paul Granjon n'est guère plus redoutable, même si ce cône de fourrure aux jambes poilues balance vicieusement des coups de pied de karaté quand on s'en approche. Pas ragoûtants, les enzymes gloutons sur papier peint de l'Anglais Andrew Bell (Kitchen Wall Paper) renvoient à un certain trash en-

fantin. Beaucoup plus glaquant, le Dream Diorama de l'Autrichien Mark Powell, avec son monde infernal miniaturisé, rappelle de loin le pandémonium des frères Quay, poésie fantastique en moins, scatologie en plus. Avec les enfants, on préférera un petit tour d'au- la tête du monstre du Suisse François Chaudet. Le monstre ne pète pas seulement sa tête, mais ses yeux. Et l'on s'attache beaucoup avec les Shadow Monsters de l'Anglais Philip Worthington, qui permet aux visiteurs de mélanger leurs ombres à celles des crocodiles et autres gueules béantes.

Sarcophage. Pour sa part, la compagnie américaine Temporary Distortion invite un unique visiteur à s'enfermer dans un sarcophage muni d'un orileton. Cela s'appelle *Instrument for the Measure of Absence*, c'est basique, mais le coup du fantôme marche à tous les coups. Les attractions les plus technologiques ne sont pas les moins intéressantes. Les Hysterical Machines du Canadien Bill Vorn, crabes ou araignées métalliques géantes qui réagissent de façon agressive à la présence des humains, présagent d'une cohabitation conflictuelle avec les robots. Quant au Pribe conçu par le belge Boris Debaekere, il happe le public dans un tourbillon lumineux façon Porte du temps.

Un petit coup de patino pour finir. Dans *Desire of Gales*, la Japonaise Seiko Mikami imagine un mur de douze mètres de long sur lequel soixante caméras de surveillance, couplées à des myons lumineux, obéissent au moindre mouvement des spectateurs. Ne bougez plus!

➤ **MENT SOUT** (à Maubeuge)



Panhouse de Charles Carcopino et John Miserendino. PHOTO JORDY SPANNAUT

FESTIVAL



Sortir

enrichissement

Ouest-France
Vendredi 10 juin 2010

Les « Nouveaux monstres » débarquent au Life

Voici une exposition ludique qui plaira aux petits et aux grands enfants. Elle croise les arts numériques et plastiques, la technologie et le jeu.

Même pas peur ! Les monstres qui envahissent le Life, sous la base sous-marine, n'ont rien d'effrayant (ouduque, pour certains...) mais ce sont quand même d'étranges créatures, parfois assez drôles.

Seize artistes internationaux (français, québécois, américains, suisses...) participent à cette exposition intitulée « Nouveaux monstres » qui a notamment attiré 100 000 visiteurs en sept semaines à Lille. Elle regroupe des œuvres souvent interactives qui croisent les arts numériques, les arts plastiques et les nouvelles technologies.

Ombres chinoises magiques. Vous passez devant une sorte de halo lumineux et l'ombre chinoise portée au mur vous fait pousser de drôles de protubérances sur le tête, au bout des mains, des papillons, des oiseaux, des bulles. Très étrange et très poétique, encore plus drôle à plusieurs (Shadow monsters de Philp Worthington, Royaume-Uni).

Changez de tête. On s'avance vers un écran, et l'on ne tarde pas à découvrir que non seulement on est filmé à son insu mais que, de surcroît, on remplace notre tête par celle du voisin, et réciproquement. Troublant... (Ar_Magic_System, de Lailah, Espagne).

Robots québécois. Les œuvres des deux artistes montréalais ont pour particularité commune de réagir à la présence humaine. Les Hysteric machine de Bill Vorn sont autant de robots articulés qui s'agitent dans tous les sens à proximité de l'homme, grâce à des capteurs, comme s'ils étaient dotés d'un système nerveux.

Dans *Fornica*, l'artiste et chercheuse Philippine Longoni projette sur une membrane un personnage qui est une petite merveille de poésie et de technologie. La créature endormie qui se réveille à l'approche du



« Shadow monsters », les ombres chinoises fantastiques de Philp Worthington.

visage, le suit des yeux et se met à lécher des liens avec son cadavre virtuel et semble nous observer.

Autour de l'exposition. Cortes et histoires pour les enfants à partir de 5 ans, à la médiathèque Étienne-Gaul.

les 7, 21 et 28 juillet, à 10 h 30, gratuit. Sélection de films *D'un monstre à l'autre*, à la médiathèque Étienne-Gaul du 5 juillet au 13 août, le mardi, à 17 h pour les adultes, le jeudi, à 16 h 30 pour les enfants, gratuit. Ciné plage en plein air face à la place du

18-Juin, vendredi 25, à 22 h 30, trois courts métrages et un film, gratuit. Sélection de films au Festival du 18 juin au 12 juillet, programme détaillé sur www.welnet.fr.

Jean DELAVALD.



« Fornica », fascinante installation interactive de la Montréalaise Philippine Longoni.

Exposition « Nouveaux monstres », jusqu'au 15 août au Life, sous la base sous-marine. Du mardi au dimanche de 14 h à 18 h, entrée libre.



Les « Dégoûtés » du Nantes Patrick Sotin.

Exit, festival monstre

FIDÈLE à ses habitudes, le festival Exit, une des manifestations phares de la Maison des arts et de la culture de Créteil, continue de jouer les agitateurs. A partir d'aujourd'hui, l'équipe de joyeux drilles autour de Didier Fusillier, directeur de la MAC, propose une photographie instantanée de la création contemporaine en lien avec les nouvelles technologies. Quand l'art côtoie le numérique, le spectateur plonge dans un univers abyssal. Surtout quand il nous entraîne dans l'univers fascinant des monstres.

Et pour cela, rien de mieux que les seize installations d'art numérique dont certaines sont visibles dans le hall. Les « Hystical Machines » de Bill Worn auraient très bien pu trouver leur place dans une version moderne du film « Alien ». Moins impressionnants et plus musicaux, les « Shadow Monsters » reposeront les yeux avant de découvrir les étonnants personnages de Longoland. Sont-ils réellement des monstres d'ailleurs ? Sur le parvis de la MAC, les passants pourront jouer les voyeurs avec trois artistes enfermés dans une chambre d'hôtel.

Pendant une dizaine de jours, une programmation internationale (Argentine, Pays-Bas, Japon, Suisse...) mêlera différentes disciplines amenées à s'entrechoquer (théâtre, musique, vidéo, danse...). Au rang des spectacles à ne pas rater ce soir, demain et samedi, « Arias With a Twist », dont le contenu a laissé pantois le très critique quotidien américain le « New York Times ». La performance sera au rendez-vous les 2,

3 et 4 avril avec « Bleu Remix », un spectacle de Yann Marussich, danseur et chorégraphe suisse. L'artiste laisse suinter de son épiderme des liquides teintés de bleu dans une impassibilité troublante. Un artiste local essaiera de réinventer la bande-son originale.

Enfin, pour les aficionados de musique électronique, le label parisien Kill the DJ et ses invités boucleront l'édition 2009 le 4 avril avec une grande nuit electro.

D.C.

► A partir de ce soir et jusqu'au 5 avril. MAC de Créteil, place Salvador-Allende. Réservations et tél. 01.45.13.19.19. Tous les spectacles pour 50 €.



Dénicheur de talents, le festival de la Maison des arts et de la culture joue sur tous les tableaux pour exposer la création contemporaine allée au numérique et inspirée par les monstres, comme ceux de Mia Makila. (DR.)

NOUVEAUX MONSTRES NEW FREAKS CONTACTS

PROGRAMMATION

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

DIFFUSION / PRODUCTION

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

COMMUNICATION

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

REGIE GENERALE

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

