

Stereolux présente

Cultures électroniques
et arts numériques



19 > 23 septembre 2018
Nantes

EXPOSITIONS

CHEVALVERT (FR) DYLAN COTE-COLISSON & PIERRE LAFANE-
CHÈRE (FR) - KEN FURUDATE (JP) - AKI INOMATA (JP) ROBERT
HENKE (DE) - THOM KUBLI (DE) - THIERRY KUNTZEL (FR)

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
A L'ATTENTION DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

SOMMAIRE

LE FESTIVAL SCOPITONE	p.3
THEMATIQUE DE SCOPITONE 2018	p.3
LE PARCOURS SCOPITONE	p.3
MUSÉE D'ARTS DE NANTES - AKI INOMATA LA CRÉATION NUMÉRIQUE D'OBJETS	p.4 p.5
MUSÉE D'ARTS DE NANTES - THIERRY KUNTZEL LA MISE EN MOUVEMENT DE L'IMAGE	p.6 p.7
STEREOLUX – PLATEFORME INTERMEDIA – CHEVALVERT INTERACTION OEUVRE & PUBLIC	p.8 p.9
LA CALE 2 CRÉATEURS - D. COTE-COLISSON & P. LAFANECHÈRE DE LA REPRESENTATION DU MOUVEMENT	p.10 p.11
LA CALE 2 CRÉATEURS - KEN FURUDATE SON & LUMIERE	p.12 p.13
JARDIN DES PLANTES - THOM KUBLI L'ART SONORE	p.14 p.15
CHÂTEAU DES DUCS DE BRETAGNE - ROBERT HENKE LES SCIENCES DE LA LUMIERE	p.16 p.17
GLOSSAIRE	p.18
POUR EN SAVOIR PLUS	p.20
LES RENDEZ-VOUS PROS DE SCOPITONE	p.20
LES VISITES PROS DE SCOPITONE	p.21
ADRESSE ET CONTACTS	p.22

LE FESTIVAL SCOPITONE

Festival phare de Stereolux, Scopitone est l'éloge de l'insolite, de l'inattendu, de l'inopiné. À ce titre, il témoigne depuis 2002 de la vivacité des cultures électroniques indépendantes et des créations contemporaines internationales.

Une douzaine de lieux emblématiques et atypiques de la métropole nantaise accueillent chaque année une cinquantaine d'artistes, marquant ainsi la ville de son empreinte numérique. Une semaine durant, expositions, performances, workshops, tables rondes, lives et DJ sets... pour la plupart gratuits s'y déroulent, faisant de Scopitone un événement populaire attendu par plus de 40 000 festivaliers, petits et grands.

THEMATIQUE SCOPITONE 2018

« Ceci n'est pas de l'art numérique », aurait pu dire Magritte... Car finalement, au-delà de ce que nous voyons et percevons, le sens est peut-être ailleurs. Actuels et changeants, ces arts sont pluriels et toujours moteurs d'hybridation et d'expérimentation.

C'est ainsi que Scopitone propose tout autant de découvrir des habitats imprimés en 3D pour héberger des bernard-l'hermite, que de visualiser du son à travers des bulles de savon, d'observer des phénomènes géologiques reproduits sur un tapis de poussière phosphorescente ou d'assister à des performances audiovisuelles immersives sorties du dôme de la SAT de Montréal.

Ce qu'ont en commun toutes ces créations, c'est la recherche de nouvelles écritures, prenant une dimension physique ou organique : une certaine forme de poésie, éminemment réelle.

Cédric Huchet, Programmateur Arts numériques, Multimédia et festival Scopitone

PARCOURS SCOPITONE

Expositions, performances, lives ou dj sets, la programmation de Scopitone fourmille de propositions à partir desquelles vous pouvez composer des itinéraires flâneurs ou curieux. Quelques parcours - pour les noctambules, les explorateurs et les familles - qui n'interdisent aucun détour, bien au contraire !

Scopitone à la loupe

Un Scop-tail s'il vous plaît ! Un savant mélange des ingrédients les plus piquants de cette nouvelle édition compose ce parcours.

Robert Henke □ **Ken Furudate**

Scopitone famille

Scopitone c'est aussi l'occasion de s'évader en famille et de découvrir des expositions, spectacles et performances adaptées aux jeunes spectateurs

Chevalvert □ **Aki Inomata** □ **Thom Kubli**

AKI INOMATA (JP)

Why Not Hand Over a "Shelter" to Hermit Crabs ?

2006-2018 - PREMIÈRE EN FRANCE !



Why Not Hand Over a "Shelter" to Hermit Crabs? pose la question de l'habitat, de la migration et de la nationalité à travers le mode de vie du bernard-l'hermite. Appelé en japonais « Yadokari » (quelqu'un qui vit dans un logement temporaire), ce crustacé change plusieurs fois au cours de sa vie d'habitation. Il prend comme carapace des coquilles vides, comme celles des bulots. À chaque coquille, un nouvel habitat, une nouvelle peau. Aki Inomata compare la capacité d'adaptation de ce crustacé à celle de l'homme, contraint pour diverses raisons de changer de pays, d'identité et quelques fois de nationalité.

L'artiste a soigneusement étudié et scanné l'habitat naturel que choisissent ces petits crustacés afin d'en comprendre la structure et la logique. Des nouvelles carapaces en résine sont ensuite modélisées et imprimées en 3D. Les nouvelles structures fabriquées par l'artiste sont décalées et excentriques puisqu'elles représentent des architectures bien connues de tous : une skyline new-yorkaise, un château baroque, des moulins d'Amsterdam ou la Muraille de Chine !

Plongé dans une atmosphère tamisée, mettant en valeur les aquariums et les coquilles vides sous cloche, le spectateur regarde évoluer ces animaux. Mais, Aki Inomata souhaite interpeller le spectateur : le bernard-l'hermite change-t-il d'identité à chaque nouvelle coquille ? Avoir sur le dos des répliques miniatures d'une ville des Pays-Bas, de France ou du Japon leur donne-t-il une nouvelle nationalité ? Où se situe finalement l'identité d'un animal, d'un homme ? Autant de réflexions et d'interrogations abordées poétiquement dans cette installation, en s'appuyant sur la métaphore du comportement humain à travers la figure animale.

Courtesy : Maho Kubota Gallery

Exposition coproduite par Stereolux / Scopitone et le Musée d'arts de Nantes

[#bernardlhermite](#) [#villes](#) [#habitat](#) [#identité](#) [#3D](#)

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

Né à Akinano en 1983, **Aki Inomata** est diplômée depuis 2008 de l'Université des Arts de Tokyo, section Art Inter-Media. Elle est aujourd'hui enseignante à l'Université d'art de Tama. En tant qu'artiste, elle reçoit en 2014 le Grand Prix aux Global Creative Awards de YouFab et en 2018, le Prix spécial au Asian Art Award. Depuis, elle expose sur la scène internationale.

Dans sa pratique artistique, elle conçoit des œuvres en collaboration avec des créatures vivantes. Son travail se concentre sur les relations et les processus de collaboration entre l'humanité et la Nature. Elle transforme des créatures vivantes en œuvres d'art afin de nous faire réfléchir sur des questions esthétiques, sociales ou politiques.

La création numérique d'objets

En se positionnant comme une révolution technologique, l'impression 3D* inspire et stimule la créativité de nombreux artistes d'aujourd'hui, comme on peut le découvrir avec les bernard-hermite d'Aki Inomata qui s'emparent d'extravagantes coquilles artificielles créées en 3D.

La première imprimante est lancée en 1988 par l'entreprise *3D Systems*, fondée par l'ingénieur **Chuck Hull**. Il parle alors de « stéréolithographie » pour désigner un système de fabrication par couches successives utilisant un matériau sensible aux rayons ultraviolets. Parallèlement, Scott & Crump inventent une imprimante utilisant le filament fondu. Elle est commercialisée en 1990 par l'entreprise *Stratasys*. En 1993, le procédé 3DP (Three Dimensional Printing) est mis au point au MIT (Massachusetts Institute of Technology). Il est assez proche de la technique employée pour les imprimantes 2D à jet d'encre. Mais le développement de ces imprimantes est destiné uniquement au monde industriel.

A la fin des années 90 et grâce à **Neil Gershenfeld**, physicien, informaticien et professeur au sein du MIT, sont créés les premiers FabLabs*. Cette communauté, d'une culture dite « Maker » et « DIY » participe au développement de l'impression 3D par la réappropriation des moyens et des méthodes de fabrication, de production, de création tout en se reposant sur les dernières innovations contemporaines.

Il faut attendre 2009 pour qu'une entreprise néerlandaise, *Shapeways*, mette en service un système d'impression 3D ouvert aux particuliers sur la toile. La même année une entreprise française, *Sculpteo*, développe des outils web qui simplifient l'ensemble du processus d'impression 3D pour l'utilisateur amateur. Depuis, cette technologie est devenue accessible au plus grand nombre grâce à l'arrivée dans le domaine public de certains brevets et de nombreuses imprimantes sur le marché.

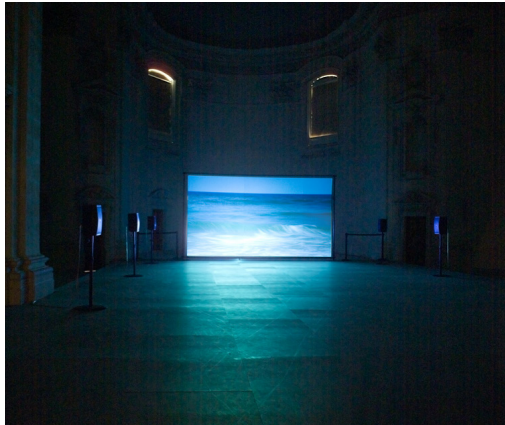
Grâce à cette technologie de précision, Aki Inomata met en scène une collaboration entre l'Homme, la Technologie et la Nature, où chaque animal porterait une pièce unique de haute couture. Mais en observant ce défilé d'une folle esthétique, dans une étonnante intégration du numérique par l'organique, nous sommes en droit de nous demander si l'homme serait meilleur designer que la Nature ? C'est la question, à la fois critique et poétique, que l'artiste nous pose aussi dans son exposition au Musée d'arts de Nantes.



THIERRY KUNTZEL (FR)

The Waves

2003



Immergé dans le dispositif visuel et sonore *The Waves*, le spectateur fait face à la mer. Son déplacement dans l'espace lui donne le pouvoir de suspendre le temps. Au fur et à mesure qu'il se rapproche de l'écran, l'image ralentit jusqu'à l'immobilité et le bruit du ressac se distord jusqu'au silence. Il recule, et progressivement tout reprend son rythme et son état originel. Le visiteur, devenu demiurge, contrôle les éléments. Il peut arrêter et dérégler le temps, mais un temps que Kuntzel qualifie d'impossible.

Dans ce dispositif, l'interaction se joue aussi entre les différents spectateurs. Seul celui qui se tient le plus près de l'écran fige l'image comme pour en prendre possession. Mais c'est aussi à ce moment qu'elle lui échappe par sa fixité. Trop proche, il ne voit plus les vagues mais seulement la matière vidéo. Un dialogue s'instaure alors entre ce visiteur et les autres restés à l'arrière, qui donne tout le sens dialectique à cette installation.

Les œuvres de Kuntzel invitent le spectateur à marquer une pause, à se laisser aller à la contemplation. Le temps y semble dilaté, comme suspendu. L'installation *The Waves* est aussi un hommage à Virginia Woolf (au roman qui porte ce titre), à son écriture, son invention du temps et sa personne.

Thierry Kuntzel, *The Waves*, 2003, installation vidéo
Don de la Caisse des dépôts et consignations en 2004
Collection du Musée d'arts de Nantes Métropole

[#mer](#) [#vague](#) [#contemplation](#) [#vidéo](#) [#interactivité](#) [public & œuvre](#) [#mouvement](#)

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST ICI

Né en 1948 et mort en 2007, **Thierry Kuntzel** est reconnu comme l'une des figures majeures de l'art vidéo. Après des études de philosophie et de sémiologie sous la direction de Roland Barthes, Thierry Kuntzel, enseigne la théorie du cinéma dans plusieurs universités américaines. Ses recherches portent sur les rapports entre le dispositif cinématographique et l'appareil psychique.

En 1976, il expose ses premières œuvres en néon. De 1979 à 1981, Thierry Kuntzel réalise de nombreuses vidéos, puis à partir de 1984, les présente sous la forme d'installations*. En 1993, la Galerie nationale du Jeu de Paume lui consacre une grande exposition monographique.

En 2006, le Musée d'arts de Nantes accueille dans le patio une installation* qui réunit des vidéos réalisées entre 1988 et 2000 et à la chapelle de l'Oratoire, pour la première fois, *The Waves*. Son œuvre, nourrie de réflexions théoriques et de références poétiques et picturales, se développe entre écriture, cinéma, vidéo et arts plastiques.

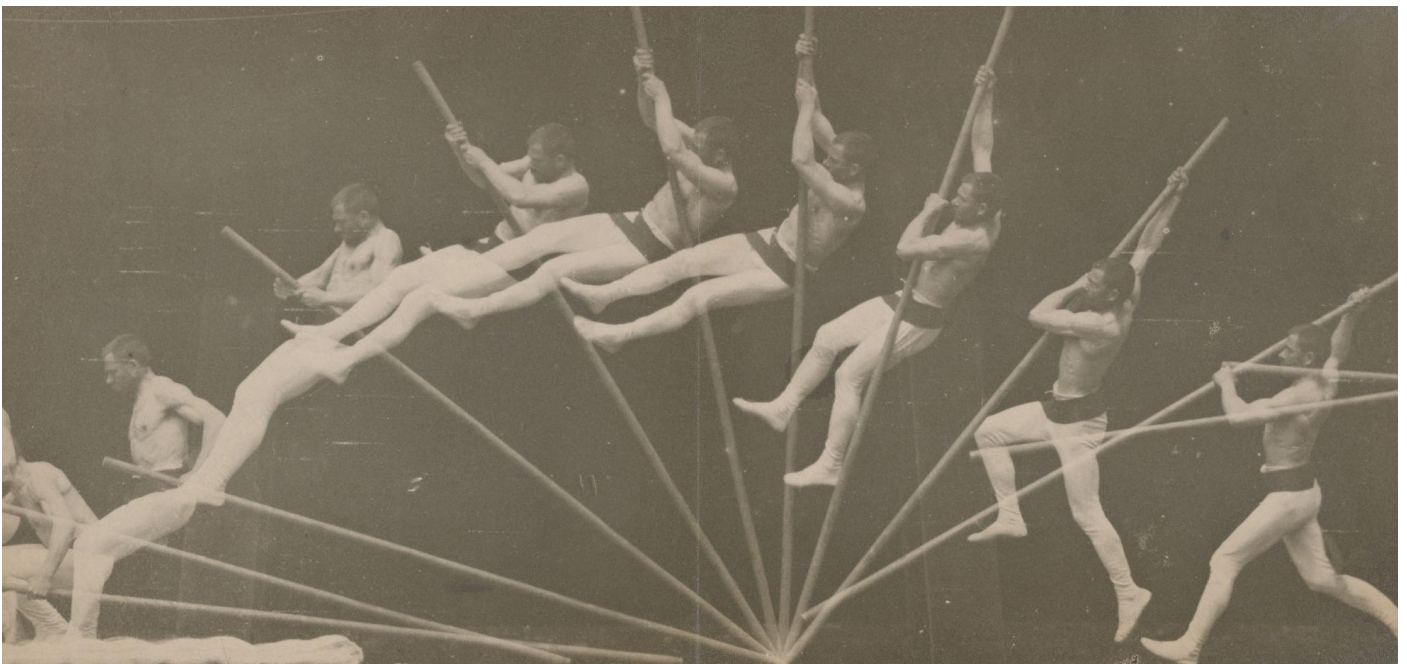
La mise en mouvement de l'image

Depuis la création des ombres chinoises et des théâtres optiques, les grandes révolutions en matière de mise en mouvement de l'image seront l'invention de la photographie et du cinéma au 19e siècle, ainsi que la vidéo au 20e siècle. Avec l'installation interactive de l'artiste vidéaste Thierry Kuntzel, nous pouvons en observer tous les aspects : le cinéma, avec cet écran géant et ses vagues grandeur nature ; la vidéo, avec ses effets de ralenti lorsqu'on se rapproche de l'écran ; la photographie lorsque l'image s'arrête complètement et perd ses couleurs jusqu'au noir et blanc.

Cette œuvre dont les images de vagues ralentissent puis s'arrêtent du fait du spectateur, n'est pas sans rappeler celles d'**Etienne-Jules Marey** et d'**Eadweard Muybridge** qui se servent d'instantanés photographiques pour décomposer le mouvement des êtres vivants. Inventés respectivement par ces deux artistes au 19e siècle, le chronophotographe et le zoopraxiscope seront les étapes préalables avant que le cinéma ne prenne le relais dans l'acquisition d'une image en mouvement et connaisse la carrière que l'on connaît.

En 1963, **Nam June Paik** invente la première œuvre d'art vidéo* avec *Exposition of Music - Electronic Television*, composée de treize téléviseurs préparés pour la distorsion d'images. L'art vidéo permet ainsi des améliorations apportées au principe de fixation de l'image. Le magnétoscope, la caméra vidéo et tous les équipements périphériques (synthétiseur, banc de montage, ordinateur, infographie, palette graphique, etc..) vont démultiplier les possibilités d'exploitation de l'image.

Aujourd'hui, le terme de «vidéo» regroupe l'ensemble des techniques et technologies permettant l'enregistrement et la restitution d'images animées, accompagnées ou non de son. C'est pourquoi les artistes qui, aujourd'hui, utilisent la vidéo numérique, peuvent également être rattachés à l'art vidéo. Théoricien du cinéma au début des années 70, Thierry Kuntzel est devenu un des artistes français les plus importants aujourd'hui de l'art vidéo, à l'instar de son ami et acolyte américain **Bill Viola**. Tous deux ont été réunis à occasion d'une exposition en 2010 au Fresnoy-Studio national des arts contemporains, spécialisé dans la diffusion artistique, audiovisuelle et multimédia.



Etienne-Jules Marey, *Movements in Pole Vaulting*, 1885-1895

CHEVALVERT (FR)

Stratum

2017



Et si l'on pouvait transformer la géographie intangible de nos mouvements en une symphonie de lumière et de son ? C'est ce que propose **Stratum**, crée pour la Fête de la Lumière à Lyon en 2017, par le studio Chevalvert.

Formée de 92 totems métalliques eux-mêmes surmontés d'autant de lampes LED*, sur une surface au sol de 4m x 4m, cette forêt lumineuse convoque plusieurs univers sonores issus de la nature (la grotte, le terrain, l'averse, la foudre et la stratosphère).

Cette œuvre interagit avec les spectateurs qui participent à ce paysage sonore et lumineux. Par l'utilisation d'un leapmotion*, conçu spécifiquement et mis à disposition du public, cette installation interactive capte le mouvement ascendant ou descendant ou incliné des mains des visiteurs. Le parcours éphémère des mains se matérialise alors dans l'espace en animant les différentes strates de l'installation.

Cette action déclenche dans ce "territoire de lumière" une réminiscence visuelle du geste, visible et tangible, telle une géologie éphémère du mouvement. Ce jeu de résonance dans ces strates architecturales, lumineuses et sonores invite les visiteurs à faire l'expérience sensible du mouvement : moment propice de contemplation.

Auteur : Studio Chevalvert (contributeurs : Stéphane Buelllet, Arnaud Juracek, Patrick Paleta et Julia Puyo Calvo)
Développement technique & fabrication : Hémisphère - Chevalvert / Production : Mirage Festival - Dolus & Dolus
Captation et montage : Élodie Croquet - Matcha-prod / Création originale : Lyon - La Fête des Lumières 2017

#territoire de lumière #leapmotion #main #paysage #interactivité public & œuvre

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

Installé à Paris, le studio de design visuel, **Chevalvert**, est cofondé en 2007 par Patrick Paleta et Stéphane Buelllet. Leurs réalisations se partagent entre commandes culturelles, institutionnelles, industrielles et projets autoproduits. Animés par une approche ouverte du design, multidisciplinaire et transversale, les membres fondateurs ont suivi des formations bien distinctes mais présentent aujourd'hui des compétences complémentaires afin de mener à bien leurs projets artistiques.

Diplômé en 2012, en design typographique aux Arts Décoratifs de Paris, **Patrick Paleta** se spécialise dans la création d'identités visuelles et de systèmes de signalétique (pour l'industrie, le cinéma, la mode, le design et l'édition). Enseignant à l'école supérieure d'art et de design d'Amiens, il a reçu de nombreux prix pour ses projets graphiques. Après des études en design graphique à l'école La Martinière-Diderot en 2005, et le développement d'une réflexion sur la « matière numérique », **Stéphane Buelllet** se spécialise dans le domaine du design d'interface et le design interactif en se reposant sur une utilisation créative du code et notamment sur des technologies open-source.

Le studio Chevalvert collabore aussi avec un grand réseau de graphistes, designers, développeurs, scénographes et de dessinateurs, comme c'est le cas pour *Stratum*.

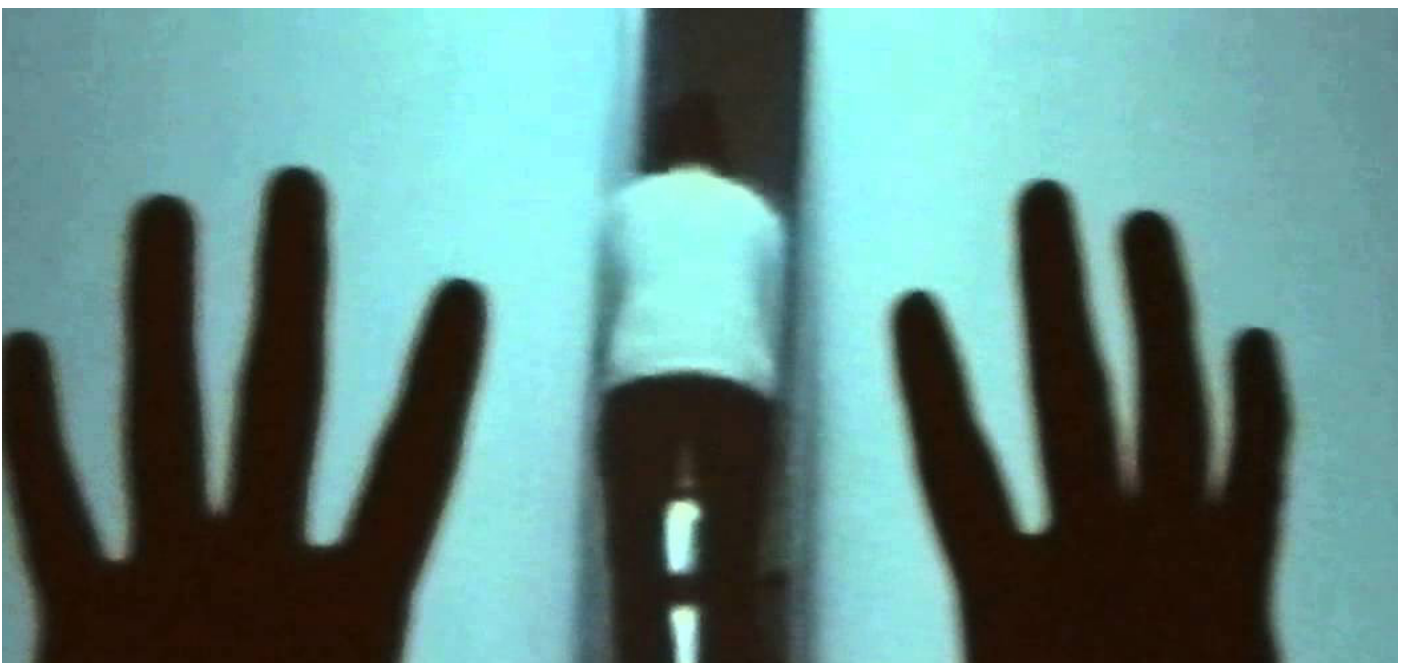
L'interactivité

L'interactivité* entre l'œuvre et le spectateur existe à partir du moment où l'une des entités provoque une réaction chez la seconde. Le studio Chevalvert propose une œuvre où le public peut interagir avec celle-ci par le simple fait de poser sa main et de la mouvoir sur un leapmotion. Le spectateur peut ainsi agir sur la composition visuelle et sonore de l'installation. Cette recherche d'interactivité par les artistes est bien évidemment dépendante des avancées techniques et technologiques.

L'idée de faire de l'interactivité un acte artistique à part entière n'est apparue ainsi qu'au 20e siècle. En 1920, **Marcel Duchamp** présente avec Man Ray une *Rotative plaque de verre*, optique de précision qui crée, lorsqu'elle tourne, une forme de tourbillon hypnotique. Cette œuvre n'existe pas sans le spectateur. C'est lui qui actionne le moteur pour mettre la roue en mouvement ou l'arrête. Entre deux, il peut s'en éloigner pour observer l'effet produit. L'artiste pose ainsi un principe qui va devenir une constante dans la création contemporaine, à savoir l'influence du spectateur sur l'existence de l'œuvre et de fait l'interactivité entre les deux entités.

Le principe de l'interactivité va se développer véritablement avec l'arrivée de la vidéo. En 1969, **Bruce Nauman** présente une installation intitulée *Live-Taped Vidéo Corridor*. Il installe, à chaque extrémité d'un étroit couloir, un système de caméras et d'écrans. A mesure que le spectateur se rapproche d'un écran, il peut se voir dans celui-ci, mais uniquement de dos et d'une taille réduite. A mesure qu'il se recule et s'éloigne de l'écran, il s'y voit à nouveau plus nettement mais s'en éloigne... L'œuvre n'existe que par la présence du spectateur.

En s'appuyant sur les nouvelles technologies, les artistes d'art numérique développent d'aujourd'hui des procédés de plus en plus complexes. Les modes opératoires sont très nombreux, depuis la simple interaction jusqu'à la complète intégration (virtuelle ou physique) à cette même œuvre. Avec certaines œuvres, nous entrons dans un véritable entremêlement entre l'œuvre et le spectateur.



Bruce Nauman, *Live-Taped Vidéo Corridor*, 1969

LA CALE 2 CRÉATEURS

DYLAN COTE-COLISSON & PIERRE LAFANECHÈRE (FR)

Fluence

2017



Qu'advient-il de nos données numériques, de nos activités et déplacements, virtuels ou bien réels, dans un environnement de plus en plus interconnecté ? Une question à laquelle **Fluence** se propose de répondre de manière étrange et poétique. En s'inspirant de l'image d'une forme virale ou d'une invasion bactériologique, cette œuvre évoque l'amas de traces que nous produisons et dont s'imprègnent nos espaces virtuels.

Afin de matérialiser ce phénomène abstrait et immatériel dans le monde tangible, *Fluence* est constituée d'une vidéo-mapping qui plaque dans l'angle d'un mur, une incarnation plastique de la masse de nos données. Cette œuvre générative* évolue en temps réel, en fonction des requêtes Data* envoyées par les téléphones des visiteurs présents dans la salle d'exposition, via la Wifi, la 3G et la 4G. Ainsi, le rendu diffère et s'adapte en fonction des lieux, des personnes présentes et de leurs vies numériques.

Fluence évoque ainsi une créature abstraite dont l'inquiétante étrangeté n'est pas étrangère à notre univers hyper-connecté et fasciné par les technologies de communication. Dylan Cote-Colisson et Pierre Lafanechère nous proposent ainsi, et de manière sous-jacente, une réflexion critique sur nos données personnelles dont le contrôle nous échappe.

Équipe artistique : Dylan Cote-Colisson et Pierre Lafanechère / Soutien technique : Augustin Lafanechère
Fluence est la création lauréate de l'appel à projets « Arts & Technologies » enseignement supérieur 2018, mis en place par Electroni[k], La Gaîté Lyrique et Stereolux / Coproduction : Gaîté Lyrique, Electroni[k] - Maintenant, Stereolux -Scopitone

#données numériques #flux #écoulement #data #ghostintheshell #mouvement

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

Né en 1993, **Dylan Cote-Colisson** est un jeune diplômé de l'ENSAAMA en Design Graphique mention médias numériques. Membre fondateur du label OYÉ, il axe son travail autour de l'image animée (2D – 3D), de l'installation (scénographie vidéo, médiation interactive...) et du design d'interface (web, application). Via le code, le son, l'installation ou encore la lumière, il tente de créer des espaces poétiques à partir de formes se mouvant dans l'espace physique et/ou digital. Mais ses œuvres portent aussi un jugement critique sur les enjeux actuels liés aux mutations technologiques et sociétales caractéristiques de notre époque.

Connu sous le nom d'artiste Incogito, **Pierre Lafanechère** est lui aussi diplômé de l'ENSAAMA en Design Graphique mention médias numériques. Ce designer plasticien cherche à interroger nos rapports à la technologie et à ses évolutions. Dans une approche tantôt critique, tantôt sensible, il place le détournement au cœur de sa pratique des nouveaux médias. Passant de l'image de synthèse à des dispositifs tangibles, il considère le numérique comme une matière malléable et crée de nouvelles interactions avec le public.

De la représentation du mouvement

Créer le mouvement, c'est introduire l'idée d'une vie, ou tout au moins de sa restitution supposée. Avec *Fluence*, Dylan Cote-Colisson et Pierre Lafanechère reconstituent le mouvement de nos flux de nos données numériques correspondants à nos goûts, habitudes et centres d'intérêt, sous la forme visuelle d'un écoulement d'éléments numériques (*Fluence* : mouvement de ce qui coule).

La fascination pour le mouvement et sa réappropriation est une histoire aussi ancienne que la création artistique. Dans l'histoire de l'art, on se souvient des célèbres décompositions du mouvement du corps : la chute dans *La Parabole des aveugles* peint par Pieter Bruegel l'Ancien au 16e siècle ou la course d'un cheval au galop par Etienne-Jules Marey au 19e siècle ou encore un *Nu descendant l'escalier*, par Marcel Duchamp au début du 20e siècle.

Mais ce seront les **futuristes** qui décriront le mieux le mouvement produit par le nouveau monde moderne et de cette nouvelle civilisation urbaine dédiée à la production et la vitesse. A l'époque où le Manifeste des peintres futuristes est édité (1910), l'automobile est alors le symbole de ces artistes fascinés par le progrès technique. « *La splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle : la beauté de la vitesse. Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive [...] une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la Victoire de Samothrace* »

A l'aube de ce 21e siècle post-numérique*, ce sont les Big Data* qui deviennent le nouvel objet de fascination pour une génération d'artistes. Comment rendre visible l'invisible ? Comment donner vie aux flux d'informations captées, analysées, inventoriées par différents systèmes algorithmiques ? Regroupés sous l'égide du Data Art*, ces artistes utilisent comme matériaux les données brutes produites par nos sociétés pour en restituer toute la poésie et les transformer en œuvres d'art. Citons ainsi, l'un des pionniers du Data Art, **Aaron Koblin** qui a su restituer avec *Flight patterns* (2009) le trafic aérien, comme « matérialisation des échanges dans le monde ». Avec *Fluence*, Dylan Cote-Colisson et Pierre Lafanechère incarnent nos identités virtuelles sous la forme « d'ectoplasmes », de « fantômes » et de « spectres » numériques.



Luigi Russolo, *Dynamisme d'une automobile* (détail), 1912-1913

LA CALE 2 CRÉATEURS

KEN FURUDATE (JP)

Scopitone à la loupe

Pulses / Grains / Phase / Moiré

création 2018 - PREMIÈRE FRANÇAISE !



Lauréat du quatrième prix Digital Choc organisé par l'Institut Français du Japon et le festival Scopitone, Ken Furudate est accueilli à Nantes avec *Pulses/Grains/Phase/Moiré*.

Cette monumentale installation sonore immersive* propose d'expérimenter physiquement toute la gamme des sensations produites par l'émission de fréquences sonores : vibration (pulse), texture (grains), oscillation (phase) et d'une superposition de grilles de sons et de lumières (moiré).

Dans une ambiance de salle de machine d'un bateau, cette installation est composée de 300 haut-parleurs et du même nombre de LED, alignés sous forme de grille accrochée à la verticale d'un mur. Chaque paire, composée d'un haut-parleur et d'une LED, est connectée à un générateur d'impulsions contrôlé par ordinateur. Un son correspond à un clignotement lumineux. Par cette juxtaposition combinatoire de sons et lumières, ce sont 300 partitions qui se jouent en même temps et créent cette forme de symphonie. L'artiste explore la densité du son en coordination avec l'environnement dans lequel celui-ci est joué.

Dans cet exercice de spatialisation, le son et la lumière se synchronisent parfaitement. Ken Furudate crée ainsi des motifs combinatoires complexes à partir de formes simples, produisant une nouvelle musique faite d'une densité de sons aux stupéfiantes propriétés acoustiques et physiques.

Conception, design, programmation : Ken Furudate

Construction : Yugo Konishi / Assistant : Michiko Haga

Prix Digital Choc 2018

Coproduction : Digital Choc (Institut français du Japon) et Stereolux / Scopitone

Comité de sélection : Cédric Huchet (Scopitone), Yukiko Shikata (commissaire indépendante / AMIT (Art, Media & I, Tokyo), Samson Sylvain (responsable de la programmation du festival Digital Choc)

[#haut-parleurs](#) [#led](#) [#spatialisation](#) [#son&lumière](#)

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

Né en 1981 **Ken Furudate**, artiste et programmeur, vit et travaille à Kyoto au Japon. Dans ses propres installations et performances, il utilise des matériaux primitifs (ondes sinusoïdales, les impulsions, les points, les lignes) auxquels il mêle différents éléments, créant ainsi des interférences et de la complexité.

Fondateur du projet d'art sonore *Sine Wave Orchestra*, il est également membre du collectif d'artistes Dumb Type. Ken Furudate aime à collaborer en tant qu'ingénieur et collaborateur technique avec des artistes d'univers et de champs artistiques différents : la musique avec Ryuichi Sakamoto ou le spectacle vivant avec l'artiste Shiro Takatani ainsi que Gisèle Vienne et Stephen O'Malley..

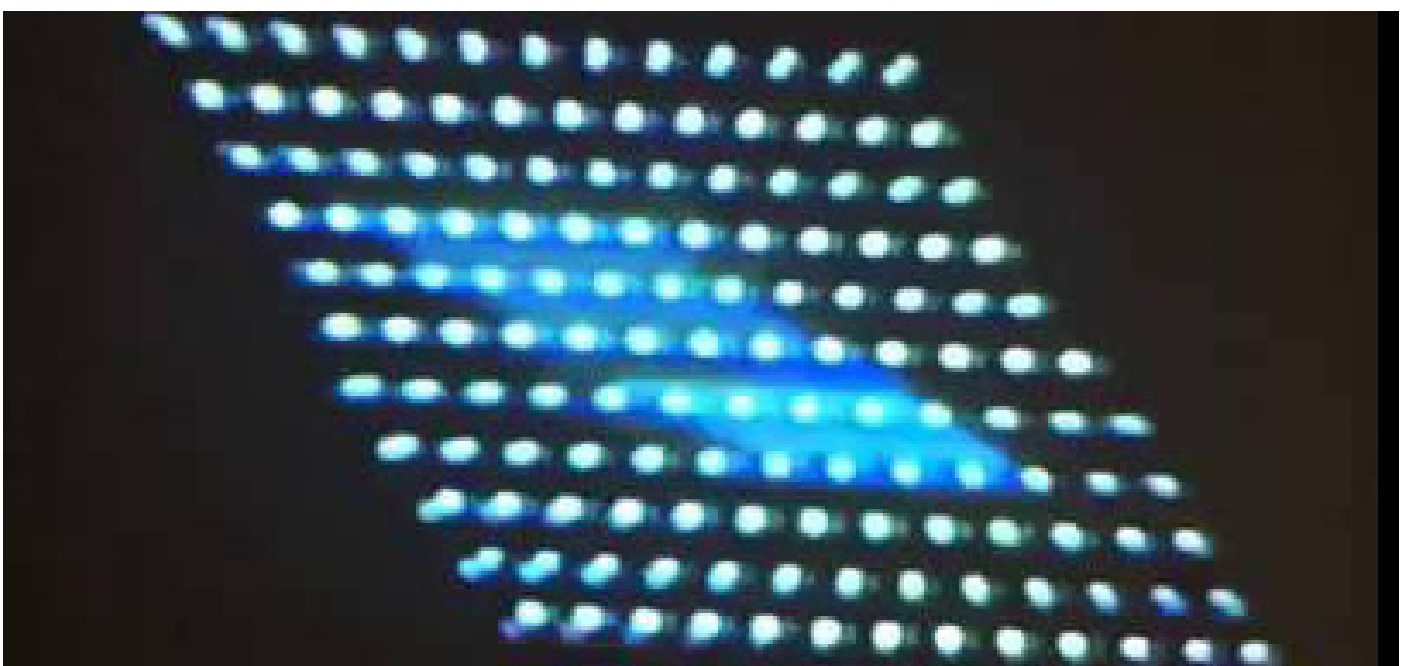
Son & lumière

Peut-on traduire les images en son et réciproquement ? Depuis le début du 20e siècle, les pratiques créatrices se nourrissent d'une réflexion sur les possibles correspondances entre notre perception visuelle et acoustique de la lumière et du son. Et dans l'histoire de l'art, les réponses ont été multiples et contrastées.

Inventeur de l'abstraction en 1910, **Kandinsky** a longtemps cherché à faire dialoguer peinture et musique, dans ses recherches picturales et chromatiques. A chaque couleur est associée un son : la jaune correspond la trompette, un son dense ; le bleu à un orgue, à un son céleste. La notion de vibration, de résonance intérieure commune, apparaît alors nécessaire à la synthèse des arts. Mais depuis l'exclamation de **Raoul Hausmann** en 1921 « *Nous réclamons la peinture électrique, scientifique !!!! Les ondes du son, de la lumière et de l'électricité ne se distinguent que par leur longueur et leur amplitude* », la technique ne cesse de prendre le relais de la peinture afin de correspondre avec la musique pour générer des sons, couleurs ou images dans une même œuvre.

Les artistes des années 1960-70 développent des œuvres qui plongent le spectateur dans l'expérience physique des vibrations sonores et lumineuses. Ainsi, en 1974, **Steina et Woody Vasulka**, tirent un parti audacieux des interférences entre les signaux sonores et visuels, marquant l'avènement de nouveaux langages audiovisuels. Ils avaient déjà perçu le pouvoir combinatoire du son et de la lumière : « *En jouant de cette interaction – le son produisant de l'image –, nous avons compris qu'il y avait là un unique matériau : ce sont des voltages et des fréquences qui produisent des sons et des images. Cette unicité du matériau de base a sans doute été pour nous la découverte la plus importante avec l'interactivité. Ainsi, nous pouvions générer ou contrôler l'image par le son.* »

Ken Furudate serait à mettre dans la filiation de ces deux artistes. L'artiste japonais propose ici d'expérimenter toute la gamme subtile des sensations produites par l'émission de fréquences sonores jouées selon 300 partitions différentes et de manière simultanées, à l'aide de 300 LED. Dirigées par un programme informatique, les LED habillent et révèlent cette œuvre aux 300 partitions. Ainsi le spectateur découvre une œuvre à l'aspect combinatoire, une superposition sonore, visuelle et sensorielle.



Steina et Woody Vasulka, *Soundsized*, 1974

JARDIN DES PLANTES

Scopitone famille

THOM KUBLI (DE)

Black Hole Horizon

2012-2017 - PREMIÈRE FRANÇAISE !



Au jardin des plantes, un étrange orchestre vous attend : **Black Hole Horizon**. Selon un programme aléatoire* des sortes de cornes de brume vibrent alternativement et produisent de grosses bulles de savon au rythme du son émis par chaque tonalité.

Un ensemble de formes en trois dimensions en constante évolution est créé selon la taille des embouchures de ces instruments à vent, l'intensité des modulations émises, mais aussi l'espace dans lequel elles retentissent. Les spectateurs sont ainsi invités à explorer l'espace, à croiser le chemin des bulles et à assister à la transformation du son en sculptures éphémères.

Sous son aspect fantaisiste, *Black Hole Horizon* invite à de nombreuses réflexions. Au croisement de l'ancien et du moderne, de la sculpture et du dispositif, cette œuvre propose une étude ludique sur la forme et le son, à travers cette représentation éphémère des ondes. Une méditation esthétique sur les effets physiques de la gravité, de la pression et de l'environnement sur la production des sons, est illustrée par l'évolution dans l'espace de ces grosses bulles...

Mécatronique : David Jaschik

Dispositif : Zackery Belanger

Avec le support d'EMPAC, Troy/New York

[#bulle](#) [#sculpture](#) [#orchestre](#) [#art sonore](#)

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

Né en 1969, **Thom Kubli** travaille comme artiste et compositeur à Berlin. Son approche pluridisciplinaire mêle éléments de composition, sculpture et approches conceptuelles. Ses œuvres oscillent entre spectacle et installation, utilisant l'immédiateté esthétique que peuvent créer les environnements sonores et invitant à la contemplation.

D'une formation musicale classique (piano et guitare), il commence au cours des années 80, à travailler avec l'enregistrement multipiste, les séquenceurs MIDI* et les claviers. Au début des années 1990, il crée de la musique électronique pour des labels tels que Harthouse et Source Records, et devient ensuite internationalement connu sous son pseudonyme Planet Jazz et True Frequencies.

Au milieu des années 90, il se tourne vers des performances expérimentales au croisement du son et divers médias visuels et reprend en 1999 une formation artistique de cinq années à l'Academy of Media Arts à Cologne. Thom Kubli élargit alors sa pratique artistique. Il intègre de nouveaux matériaux (plantes, collagène et biomasse génétiquement modifiée) et collabore avec de nombreux scientifiques et des institutions scientifiques. Depuis, l'artiste expose sur la scène internationale des œuvres qui explorent les limites de l'espace physique et le comportement des spectateurs par l'utilisation inventive des technologies numériques.

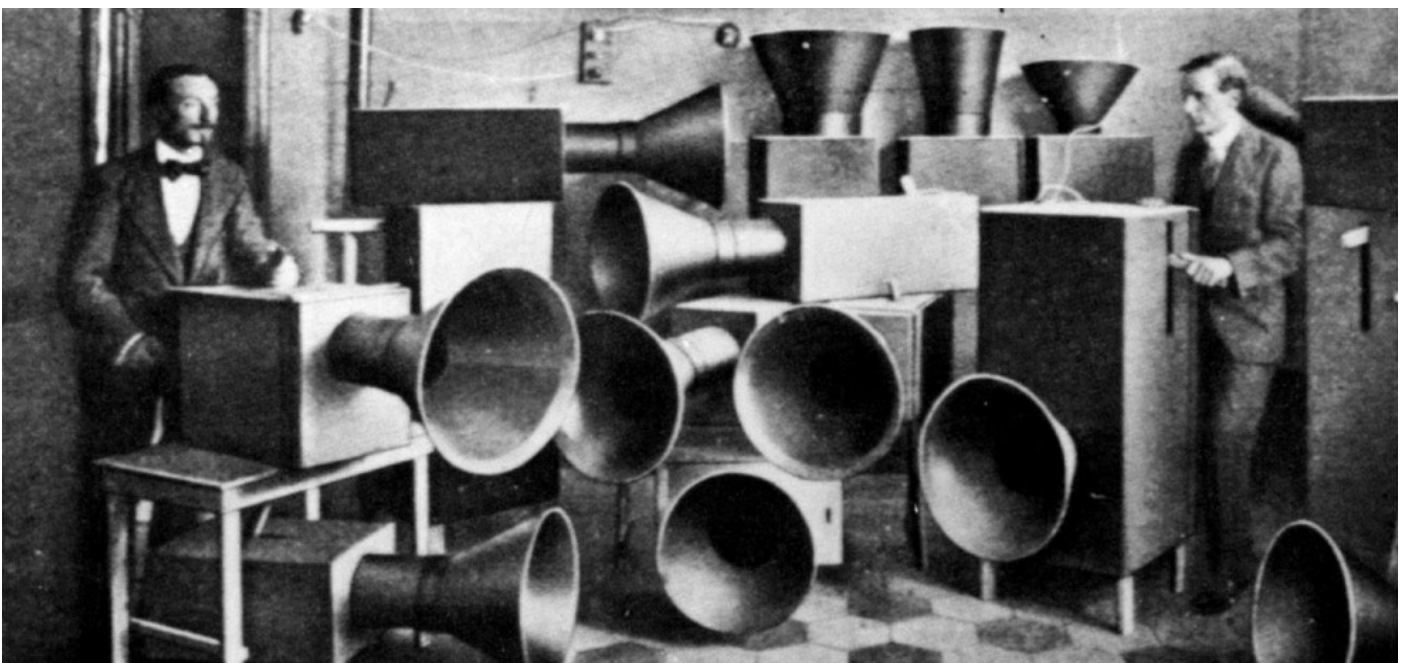
L'art sonore

L'art sonore* regroupe les artistes qui utilisent le son et les bruits, comme matériaux de création. Thom Kubli travaille le son, ses vibrations, ses modulations et tonalités en les retranscrivant visuellement sous forme de bulles de savon, dans un espace bien déterminé.

Les prémices de l'art sonore s'incarnent au début du 20e siècle, à une époque où l'on célèbre la machine, l'électricité, l'industrie et la ville moderne. En 1913, **Luigi Russolo** artiste futuriste et compositeur, révolutionne la tradition musicale en publiant son manifeste « L'arte dei rumori » (*L'art des bruits*) dans lequel il élève les bruits de la ville au rang d'art. Le bruit devient une matière tactile, hétérogène et accidentée, dont il exploite la texture, riche, et dense. Le futurisme ouvre la voie vers de nouvelles pratiques musicales, explorées après lui entre autre par John Cage.

Dès les premières expérimentations artistiques électroniques, le son a été intégré. L'exemple le plus caractéristique est fourni par l'un des grands maîtres du genre : **Nam June Paik**. Celui qui est considéré comme l'inventeur de l'art vidéo avait si bien compris l'importance du matériau sonore qu'il en avait travaillé les bases séquentielles avant même l'apparition de l'informatique. L'absence d'apport sonore peut aussi être un élément essentiel. C'est, par exemple, ce qu'a très bien montré un autre grand nom de la création visuelle, **Bill Viola** dans plusieurs de ses œuvres.

La science du son diffusé dans l'espace s'appelle la spatialisation. L'immersion sonore permet de créer des environnements riches et complexes, donnant l'illusion d'un son réel. Ainsi, lorsque Thom Kubli invite les spectateurs à explorer l'espace d'exposition et à assister à la transformation du son en sculptures de bulles éphémères, il crée des sensations auditives novatrices, en reproduisant visuellement et en trois dimensions la complexité d'un champ sonore perçu par l'oreille humaine.



Luigi Russolo, *L'Art des bruits*, 1913

ROBERT HENKE (DE)

Phosphor

2017



Fascinante installation lumineuse, *Phosphor* est une œuvre qui illustre l'infinie capacité des croisements entre l'art et la science. Robert Henke crée une géographie de l'éphémère, composée d'une chaîne imaginaire de montagnes, découpées de vallées virtuelles, qui pose un regard sur l'intangible et emporte notre esprit dans une rêverie instantanée.

Pour créer cette installation, l'artiste berlinois utilise seize rayons laser*, contrôlés par ordinateur, qui dessinent en temps réel un paysage éphémère sur une fine couche de pigments phosphorescents disposés sur le sol. Pour donner vie à l'ensemble, un algorithme développé par l'artiste, calcule continuellement la trajectoire des rayons laser en injectant régulièrement des données aléatoires. Cette installation en perpétuel mouvement, sans début ni fin, est dite générative*, à savoir qu'elle évolue de manière autonome et aléatoire.

Par-delà sa technique, *Phosphor* s'inspire de la géométrie fractale de Benoît Mandelbrot, de l'art algorithmique primitif et des modèles de big data contemporains. Cette fresque silencieuse est aussi un voyage dans le temps, puisqu'elle suit les traces de territoires aujourd'hui disparus, pour nous projeter dans le futur, de l'érosion à la construction, de l'affaissement à l'élévation, dans un paysage géologique en constante évolution.

Artiste : Robert Henke

Produit par : Studio Robert Henke

[#paysage](#) [#géologie](#) [#érosion](#) [#écoulement de liquide](#) [#lasers](#)

POUR DÉCOUVRIR L'OEUVRE, C'EST [ICI](#)

À l'âge de 43 ans, **Robert Henke** est à la fois compositeur, concepteur de logiciels de création musicale et artiste médias. Depuis Berlin, où il vit et travaille depuis 1990, cet artiste allemand a su créer une œuvre au croisement de la musique électronique* et des arts numériques.

Après des études en informatique puis en ingénierie du son, Robert Henke se fait rapidement connaître sur la scène internationale en tant que compositeur de musique électronique sous le pseudonyme de Monolake, adopté dès 1997. Aujourd'hui, sa discographie est riche de plus de 28 albums. Avec Monolake, Robert Henke aime à créer des environnements sonores immersifs, propices aux voyages intérieurs tout en explorant le rapport au temps, à l'espace, au rythme structurel et au son.

De compositeur, Robert Henke est devenu ingénieur en créant ses propres logiciels numériques de musique électronique. En 2000, il rejoint Gerhard Behles, fondateur de la société *Ableton*. Ensemble, ils conçoivent un logiciel révolutionnaire du nom d'*Ableton Live*. En l'espace d'une décennie, cet outil est devenu l'un des logiciels (propriétaire* et payant) les plus populaires et utilisés par les musiciens de la scène électronique.

À partir de 2002, et comme de nombreux artistes de la scène électronique, Robert Henke s'est intéressé à l'art numérique afin de rendre visible sa matière sonore, par l'utilisation d'objets, d'images ou de lumières, à l'aide de performances* et des installations.

Les sciences de la lumière

« La plupart des œuvres visuelles du futur vont incomber au peintre de la lumière. [...] Il aura le savoir scientifique du physicien et le savoir-faire technologique de l'ingénieur, couplés à son imagination, à son intuition créatrice et à l'intensité de ses émotions »

Moholy-Nagy, artiste-enseignant au Bauhaus.

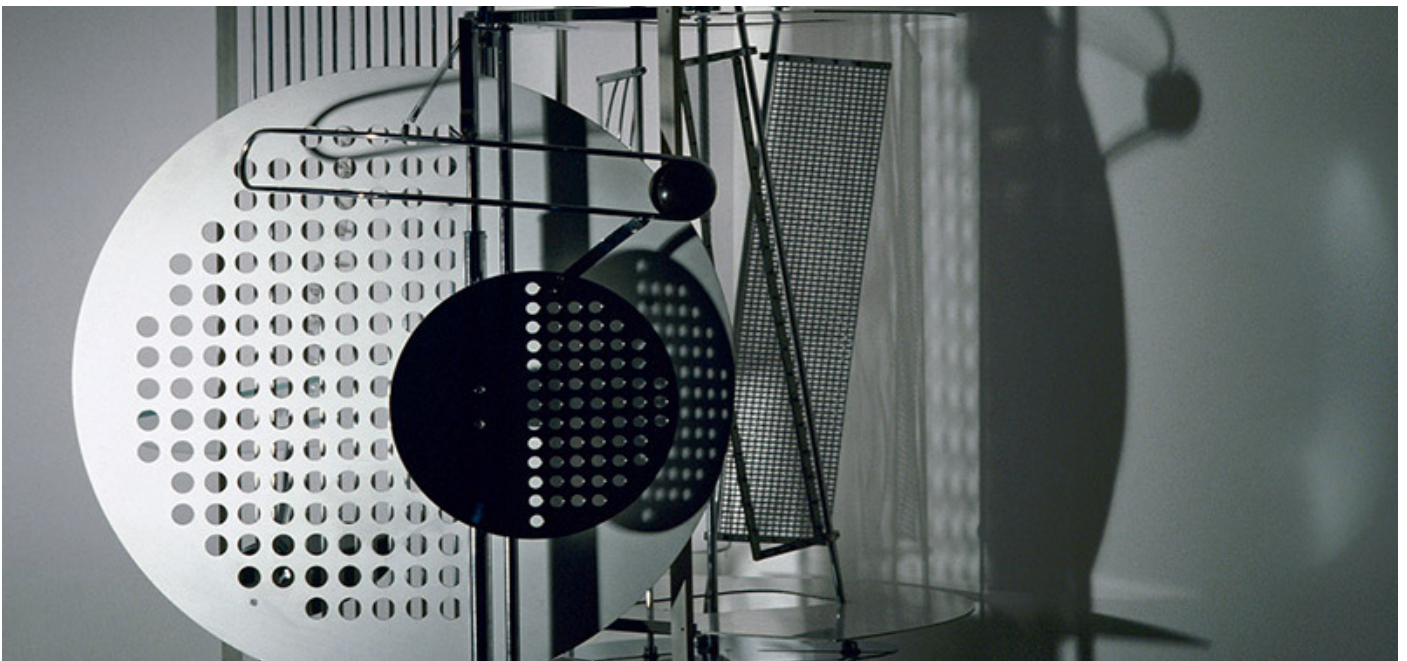
À la fois, musicien, compositeur, ingénieur et artiste médias, Robert Henke répond aux « prophéties » modernistes des années 20-30 de **Moholy-Nagy**. Il fait partie d'une longue lignée d'artistes qui présente une relation ténue entre art et technologie.

Il fait notamment du laser, un de ses outils de prédilection. Selon Robert Henke : « Les lasers sont des outils à la fois fascinants et exigeants. La qualité de la lumière produite est unique : un faisceau intense, précis, qui peut être modulé à l'infini. Dès les premières expérimentations, j'ai généré des formes et des figures auxquelles je ne m'attendais pas ». De part l'utilisation de lasers de grande précision technique, Henke nous rappelle qu'au 19^e siècle, l'invention de la photographie a permis aux artistes de capter et de fixer la lumière, que l'électricité leur a offert l'opportunité de la manipuler et de la traiter comme un véritable matériau.

Mis au point en 1960 par le physicien américain **Théodore Maiman**, le laser est très tôt utilisé dans le domaine industriel (usinage et perçage principalement). Dans les années 70, le milieu du spectacle vivant s'intéresse à la technologie laser. Des pionniers comme le Français Bernard Szajner (inventeur de la harpe laser utilisée par Jean-Michel Jarre) l'utilisent pour animer les concerts de The Who, Magma ou Pierre Henry. Aujourd'hui, le laser est souvent utilisé dans les arts numériques par les artistes.

« La création artistique et la recherche technologique, qui constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, sont aujourd'hui à ce point intriqués que toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) le développement de l'autre. Les œuvres hybrides qui résultent de leur interpénétration rendent irréversible le morcellement des anciennes frontières opposant art et science. La manière inédite dont celles-ci se recomposent amène à s'interroger, d'une part, sur l'articulation qui, désormais, permet à la recherche et à la création d'interagir »

Jean-Paul Fourmentaux, enseignant-chercheur en Sociologie et en Sciences de l'art



László Moholy-Nagy, *Le Modulateur-espacelumière* (détail), 1930

GLOSSAIRE

QUELQUES COURANTS ARTISTIQUES

ART GÉNÉRATIF : Ce terme désigne des installations et des œuvres d'art qui se basent sur des algorithmes pour se générer d'elles-mêmes. Un logiciel souvent conçu par l'artiste choisit automatiquement un nombre prédéfini d'éléments qui produisent des données variables dans le processus de création. Les œuvres peuvent évoluer en fonction d'une valeur environnementale grâce à des capteurs ou parfois en fonction de valeurs aléatoires.

ART NUMÉRIQUE : Terme actuellement utilisé pour englober toutes les activités et productions artistiques qui nécessitent l'apport du langage ou de technologies numériques. Ce terme et sa définition font fréquemment l'objet de débats et remises en question. La langue anglo-saxonne utilise le terme de « Media art ».

ART SONORE : Le son est utilisé en tant que matériau de création et pour sa qualité plastique. Destiné à être écouté plutôt que regardé, l'art sonore se décline en différentes manifestations plastiques : installations, concerts ou performances...

ART VIDEO : Né dans les années 60, l'art vidéo est une pratique artistique qui utilise aujourd'hui comme outil et matériau l'image vidéo, qu'elle soit analogique ou numérique. Il nécessite l'emploi d'un instrument de prise de vue (caméra, caméscope, Smartphone) et d'un système de diffusion (projecteur et écran, téléviseur, moniteur, écran numérique, mur). Depuis, la vidéo a infusé tous les champs de la création contemporaine, facilitée en cela par la démocratisation des outils numériques.

DATA ART : Les données numériques, immatérielles et génératrices de Big Data (graphiques, simulations, feuilles de calculs, statistiques, etc.), sont transformées en images, sons ou objets par les artistes, sous la forme d'œuvres artistiques aux formes esthétiques.

FLUXUS : Courant artistique contestataire, utopiste et violemment radical des années 1960 à 80, qui utilise des modes d'expression divers, souvent simultanément, comme le happening, la performance, la musique et les arts plastiques, dans des œuvres généralement éphémères (Joseph Beuys, Nam June Paik, Yoko Ono, Robert Filliou, Wolf Vostell).

FUTURISME : Mouvement artistique italien et russe du début du 20^e siècle qui glorifie la vie moderne et le progrès industriel. Les artistes créent alors des œuvres traduisant le mouvement, leur lecture est parfois séquentielle (Boccioni, Larionov).

MUSIQUE ELECTRONIQUE : Littéralement, la musique électronique est la musique des machines, en opposition aux musiques classiques jouées en instruments acoustiques. La musique électronique est d'abord une musique savante avant d'envahir la pop à la fin des années 60.

LES MOTS DES CHAMPS ARTISTIQUES

ENVIRONNEMENT : Au cours des années 1960, définit le milieu au sein duquel l'expérience critique du spectateur est appelée à réagir. En matière d'arts numériques, s'applique surtout pour le côté interactif des œuvres. Le spectateur/acteur est plongé dans un « environnement » numérique, en devient l'un des acteurs et même, parfois, la matrice.

INSTALLATION : Dispositif inventé au 20e siècle, qui combine souvent différentes techniques et objets divers, en vue de former une œuvre d'art. L'installation a pour but de modifier la vision habituelle qu'a le spectateur de la réalité.

INTERACTIVITÉ : Principe nécessitant la coopération d'au moins deux entités, êtres ou systèmes naturels ou artificiels, qui agissent en ajustant leur comportement. L'interactivité est souvent associée aux technologies permettant des échanges homme-machine.

IMMERSIVE : Œuvre qui plonge le spectateur dans un environnement (son, architecture, lumière, fumée) et qui vient troubler sa perception de la réalité. La technologie de réalité virtuelle à échelle humaine plonge le visiteur dans un environnement virtuel, le plus souvent interactif. Le casque ou le placement dans une salle dotée d'un système de projection à 360° sont les deux principaux procédés d'immersion.

PERFORMANCE : Forme artistique interdisciplinaire, née vers le milieu du XXe siècle. C'est la mise en scène, en direct, d'une œuvre par l'artiste. La performance est par nature un art éphémère. Toutefois, les possibilités de prises de vues et/ou d'enregistrements sonores en permettent l'éventuelle conservation, selon les souhaits de l'artiste.

SENSORIEL : Œuvres qui font appel au sens ; la vue, l'ouïe, le toucher. Fait appel aux écrans tactiles, multitouch ou ressentis par rapport aux vibrations, via la conduction par la peau et les « os ».

SPATIALISATION : C'est un effet sonore ou visuel qui permet de croire que l'on est dans un espace à 3 dimensions.

LES MOTS DE L'ART NUMERIQUE

ALGORITHME : Ensemble d'opérations à appliquer dans un certain ordre pour résoudre un problème. Aujourd'hui les algorithmes sont assignés aux outils numériques et leurs utilisations peuvent être très diverses. Ils sont par exemple à l'œuvre lorsque Google propose un résultat de recherche, Facebook une actualité plutôt qu'une autre, mais aussi dans les diagnostics médicaux, les transactions financières ou encore la prédiction des crimes.

BIG DATA : La notion de big data est un concept s'étant popularisé dès 2012 pour traduire le fait que les entreprises sont confrontées à des volumes de données (data) à traiter de plus en plus considérables. On résume parfois la problématique du Big Data aux 3 V pour Volume, Vitesse et Variété ou 5V (en ajoutant Véracité et Valeur).

FAB LAB : Contraction de l'anglais Fabrication Laboratory (laboratoire de fabrication) est un atelier partagé de fabrication numérique. Dans ce lieu ouvert à tous, l'utilisateur fait partie d'une communauté d'échanges, il peut créer ses propres projets en autonomie ou avec les autres. Sont mis à sa disposition des machines-outils telles que des imprimantes 3D, fraiseuse, scie circulaire, découpe laser, etc. En France, on compte plus d'une centaine de FabLab !

DATA : La data est un terme anglais utilisé dans le secteur des télécommunications pour qualifier les données qui peuvent circuler par un réseau téléphonique ou un réseau informatique.

IMPRESSION 3 D : Cette technique de fabrication - dite « fabrication additive » dans le secteur industriel et « impression 3D » pour le grand public - désigne l'ensemble des procédés de fabrication par ajout de matière, couche par couche, selon différentes techniques : l'extrusion de matière, la projection de matière, la projection de liant...

LASER : Faisceau lumineux très concentré, utilisé aussi bien dans la science que l'industrie, la médecine ou encore le spectacle.

LEAP MOTION : Boîtier permettant de piloter un ordinateur d'un simple mouvement de doigt ou de bras.

LED : Terme anglais « Light Emitting Diode ». Composant électronique émettant de la lumière lors du passage d'un courant électrique. La LED, déjà utilisée pour divers objets utilitaires (télévision, appareil photo, etc.) est considérée comme la technologie d'éclairage du futur.

MIDI : abréviation de musical instrument digital interface. Littéralement, c'est une interface numérique d'instrument de musique. Le système midi est un protocole de communication, devenu une norme technique, permettant de synchroniser différents instruments électroniques, dont un ordinateur.

POST-NUMÉRIQUE : Ce terme désigne la situation actuelle dans laquelle le numérique est devenu une composante intrinsèque de notre environnement et de notre vie quotidienne. Progressivement digitalisées, nos sociétés se sont fondamentalement transformées, réinventant nos habitudes, nos comportements, nos modes de communication et nos schémas de pensée. L'omniprésence des objets numériques et la création de nouveaux outils, produits, espaces et services conditionnent aujourd'hui nos usages, nos gestes et nos cerveaux.

LOGICIEL PROPRIÉTAIRE : ce logiciel commercialisé s'oppose au logiciel dit libre dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises techniquement et légalement.

**Nb : Se trouvent dans ce glossaire, uniquement les termes utilisés dans ce document
Pour avoir accès au glossaire complet, c'est ici :**

<https://www.stereolux.org/ressources/lexique/les-mots-des-arts-numeriques>

POUR EN SAVOIR PLUS

LES RENDEZ-VOUS PROS DE SCOPITONE

Ouverts à tous les passionnés de création numérique, qu'ils soient professionnels, étudiants ou amateurs éclairés, les Rendez-vous du Labo proposent d'aller à la rencontre des artistes du festival. Mini-conférences, workshops, tables rondes... permettront aux participants de s'emparer des problématiques et des questionnements soulevés par les artistes, pour les envisager sous un nouvel angle, y apporter un œil neuf. Autant d'occasions d'écouter, d'apprendre, de s'inspirer, de discuter, en présence de ceux qui contribuent au bouillonnement de la création contemporaine.

Workshop "Machine learning & expérimentations créatives"

Le machine learning est un domaine d'étude appliqué à l'intelligence artificielle et à la programmation, qui offre une infinité de nouvelles possibilités aux projets créatifs et artistiques. Destiné aux étudiants et aux professionnels de l'informatique souhaitant aborder les techniques du machine learning sous un angle créatif et original, cet atelier permettra de découvrir différents concepts liés à ces techniques, d'explorer en profondeur des projets créatifs utilisant ces approches, pour enfin expérimenter plusieurs outils open source autour de la réalisation de projets innovants et interactifs

Lundi 17 sept à 18h30 – Loire Atlantique Développement

Tarif : voir le site

Conférence de Robert Henke

Artiste-ingénieur incontournable de la scène électronique, créateur d'installations multimédias, programmé dans les plus grandes institutions culturelles, Robert Henke explore de nouveaux territoires, entre composition musicale, conception sonore, musique électronique, performance et installation.

Invité à exposer son oeuvre Phosphor dans le cadre de cette nouvelle édition de Scopitone, il abordera son rapport à l'art et à la technologie en revenant sur son parcours artistique et ses derniers travaux. Cette conférence sera suivie d'un temps d'échange entre l'artiste et le public.

Mercredi 19 sept à 11h – Bâtiment B

Tarif : gratuit

Table ronde "Erreur 404 : Aléa et Hasard"

Il peut parfois sembler difficile de laisser une place au hasard dans une société connectée, régie par les algorithmes et l'hypermédia. Que l'on parle d'aléa, ou même de danger (en anglais : hazard), les notions d'imprévu, de providence, peuvent être envisagées aujourd'hui comme les derniers espaces de liberté, au sein desquels les artistes ont tout loisir de s'épanouir.

Les intervenants d'Erreur 404, créateurs, penseurs et ingénieurs, s'interrogeront sur notre rapport au hasard, sur les notions de « bonne fortune » ou de « risque à prendre ». Comment l'incertitude alimente-t-elle leur imaginaire ? Qu'ont-ils envie d'en dire alors que l'efficacité, la performance et l'exigence de (bons) résultats s'imposent comme les règles incontournables d'un monde numérique ultracompetitif ?

Mercredi 19 sept à 14h – Bâtiment B

Tarif : gratuit

La poésie du code....

À une époque qui peut sembler massivement régie par le langage informatique des algorithmes et des agents intelligents, des chercheurs, des artistes, des auteurs et des penseurs se font un devoir d'extraire de la poésie et du sensible à partir de l'univers mathématique du code. À travers différents témoignages d'experts issus de l'art, de l'informatique ou de la littérature, « la poésie du code » abordera, d'une autre manière, la programmation, les mathématiques et la technologie, en se proposant d'en valoriser la dimension esthétique, magique et onirique plutôt que la recherche de performance, de perfection et d'efficacité.

Mercredi 19 sept à 15h30 – Bâtiment B

Tarif : gratuit

Les miniconférences de Scopitone

Scopitone invite plusieurs artistes programmés à présenter leur démarche et leurs créations : pour ce faire, ils disposeront chacun de quinze minutes.

Ces miniconférences sont l'occasion d'aller à la rencontre des créateurs et de mieux comprendre les nouvelles formes artistiques, autour d'un verre et à deux pas du cœur battant du festival. Passionnés de création numérique, professionnels du secteur, étudiants, développeurs, ne ratez pas ce rendez-vous, convivial et propice à l'inspiration !

Jeudi 20 à 18h – Insula

Tarif : gratuit

Workshop Wip MAP ...

Wip Map est un système, imaginé par le studio Chevalvert, qui permet de générer des cartographies collaboratives en temps réel. Le propos du workshop est d'ouvrir ce processus de création aux participants, de façon qu'ils puissent concevoir leur propre matière visuelle (pictogrammes, textures, signes), appliquée par la suite à la génération de cartes.

Du jeudi 20 au vendredi 21 sept à 18h30 – Stereolux / plateau multi (4ème étage)

Tarif : voir le site

LES VISITES PROS DE SCOPITONE

Un parcours pour découvrir les expositions du festival, avec pour guide une journaliste spécialiste des arts numériques et des nouveaux médias.

Architecture lumineuse et sonore, installation audiovisuelle, machine poétique... Les visites professionnelles de Scopitone proposent une sélection d'œuvres dressant un panorama de la création artistique contemporaine. Ces visites, destinées aux professionnels et aux amateurs éclairés, permettent de mieux saisir la démarche de création artistique, la dimension technologique des œuvres, l'innovation en matière d'usages, ainsi que le potentiel d'applications qu'elles représentent hors du champ artistique.

Diplômée de l'École du Louvre et de la Sorbonne, Carine Claude est journaliste, spécialiste des arts numériques et des nouveaux médias. Elle a été directrice de l'information de l'agence de presse Art Media Agency et a travaillé pour L'Express, La Tribune, Poptronics ou encore MCD. Chef du service info de Makery, un média en ligne dédié au mouvement maker, elle enseigne également l'économie du marché de l'art à l'IESA et le journalisme culturel à la Sorbonne.

Parcours : Jardin des plantes > Château des ducs de Bretagne > Cale 2 Créateurs > Stereolux

Du mercredi 19 au samedi 22 sept

Tarif et Horaires des séances : gratuit sur inscription sur le site

ACTION CULTURELLE DE SCOPITONE

CONTACTS

Pour les visites scolaires : melanie.legrand@stereolux.org

Pour les visites de groupes hors scolaires : sonia.navarro@stereolux.org

Pour découvrir les actions culturelles de Stereolux, allez sur :

<https://www.stereolux.org/action-culturelle/presentation>

ADRESSE

STEREOLUX À LA FABRIQUE

4 bd Léon-Bureau

44200 Nantes



CONCEPTION DU DOSSIER

Par Julie Legrand / Médiation culturelle & Accessibilité

pro.julie.legrand@gmail.com