



DOSSIER DE PRESSE

EXPOSITION COLLECTIVE *RÉEL, IRRÉEL, VIRTUEL*

Part #1 : 6 février > 24 mai 2014

Part #2 : 15 mars > 24 mai 2014

NUITNUMÉRIQUE#11

Samedi 15 mars 2014 de 18h à 1h

Lancement du label <ART>machine</>



L'exposition collective et la *nuitnumérique* #11 sont des événements produits par le Centre culturel numérique Saint-Exupéry dans le cadre du label <ART>machine</>.

Direction : Géraldine Taillandier – Direction artistique : Clémentine Treu

Contact presse/communication : Pierre-Olivier Lamand > rdv@saintex-reims.com

Centre culturel numérique Saint-Exupéry, Esplanade André Malraux, 51100 Reims
www.saintex-reims.com / infos@saintex-reims.com / 03 26 77 41 4

Après plus de 14 ans, baigné et nourri des avancées technologiques et de la création numérique, Saint-Ex est fier d'inaugurer en ce début d'année son label <ART>**machine**</>. Comme une évidence, eut égard à l'expérience et l'expertise développées, ce label vient regrouper en une même entité, l'ensemble des axes de travail autour des cultures digitales et des pratiques numériques.

Coordonné par l'espace multimédia, ce label propose aux artistes et au public, différents types d'accompagnements et d'actions :

- Une programmation d'œuvres numériques sous forme d'expositions ou d'évènements, à Saint-Ex ou hors les murs.
- De la production, co-production et diffusion d'œuvres numériques.
- Des résidences d'aide à la création.
- Des actions de médiation et d'initiation autour des pratiques numériques.
- Des ateliers pédagogiques.
- Des formations professionnelles.

Le festival triennal **chemins numériques** laisse donc place à une exposition collective *Réel, Irréel, Virtuel*, plus longue, et où la **nuitnumérique#11**, sur le même thème, vient, telle une figure de proue, inaugurer et lancer officiellement ce label.

Réel / Irréel / Virtuel, ce sont ces trois notions qui guideront votre premier voyage dans le label <ART>**machine**</>. Du 6 février au 24 mai 2014, Saint-Ex vous propose un parcours d'œuvres à la fois *high tech* et *low tech*, fascinantes et ludiques, qui va interroger vos sens, modifier et augmenter vos perceptions, changer votre regard, titiller votre propre imaginaire.

DÉROULEMENT DE L'EXPOSITION COLLECTIVE

1/ *Réel Irréel Virtuel #1*

Du 6 février au 24 mai 2014

Avec : Donald Abad / Camille Scherrer

2/ *nuitnumérique #11 : Réel Irréel Virtuel*

Samedi 15 mars de 18h à 1h

Inauguration de l'exposition collective et lancement du label <ART>**machine**</>

Avec : Donald Abad / David Bowen / Alistair McClymont / Agathe Demois & Vincent Godeau / Joon Moon / Benjamin Muzzin / Camille Scherrer / Cie Si & Seulement Si

3/ *Réel Irréel Virtuel #2*

Du 15 mars au 24 mai 2014

Avec : Donald Abad / David Bowen / Joon Moon / Camille Scherrer

VISITES & MÉDIATION

A l'occasion de cet évènement, le Centre culturel numérique Saint-Exupéry met en place un programme de médiation à destination des publics.

Sur réservation :

- visites commentées gratuites : pour particuliers, groupes, scolaires
- visites commentées + ateliers : pour particuliers, groupes, scolaires (5€/personne)

Renseignements : 03.26.77.41.41

Ouverture des réservations à partir du 20 janvier 2014

Exposition collective *Réel Irréel Virtuel #1*
Du 6 février au 24 mai 2014
Artistes présentés : Donald Abad / Camille Scherrer

▲ DONALD ABAD

Parcours augmenté dans la Ville de Reims

Travail de recherche sur la Réalité Augmentée, 2013, France



Présentation d'une étape de travail du Projet Artistique Globalisé (PAG) « Labos créatifs » en cours de réalisation avec les écoles Martin Peller, Alfred Gérard et Trois Fontaines autour du *land art* et de l'architecture.

Ce projet, imaginé en lien avec la programmation de l'exposition collective et de la *nuinumerique #11* sur le thème *Réel, Irréel, Virtuel*, revêt plusieurs objectifs, dont la finalité consiste à créer un parcours d'interprétation du territoire par ses habitants et ses usagers en utilisant la Réalité Augmentée :

- Mener une action artistique numérique sur le territoire.
- Faire découvrir les pratiques artistiques autour des outils multimédia, de l'art numérique et des nouvelles technologies.
- Créer et développer une application pour smartphones et tablettes qui permettra de lire des capsules vidéos temporelles.

Artiste français qui mène une réflexion autour des actes performatifs, Donald Abad collabore depuis quelques années avec le Centre (*Flying babel*, exposition collective *Air*, 2012).

<http://www.donaldabad.com/>
<http://histoiresaugmentees.blogspot.fr/>

▲ CAMILLE SCHERRER

In the woods

Installation interactive, 2011, Suisse

Cette installation interactive offre au visiteur une nouvelle vision de sa propre ombre, entre réel et virtuel.

Afin d'emmener le spectateur dans sa forêt, la jeune artiste, inspirée des montagnes du Pays-d'Enhaut (région des alpes vaudoises où elle a grandi), a choisi de jouer avec des effets de trompe-l'oeil, d'échelle ou encore de camouflage. Un halo de lumière sur le mur à l'allure minimaliste attire la curiosité du public.





En se plaçant devant, des masques d'animaux extraordinaires se mêlent à l'ombre du spectateur en créant une sorte de fable où son ombre ne lui appartient plus vraiment. Création ambitieuse et accessible à tous, *In the woods* est dotée d'un concept poétique qui plaira aux petits comme aux grands!

« L'idée derrière cette installation est partie lors d'une balade en forêt où je me suis amusée à transformer ma propre ombre avec des branches et des feuilles pour en créer une créature un peu étrange. Ensuite, je voulais proposer une manière de faire la même chose, sans avoir besoin d'être un boy scout, dans un milieu urbain par exemple. Je voulais surprendre un public plutôt citadin, faire ressortir son côté animal qu'on oublie trop souvent. »
Camille Scherrer.

Développement informatique : Steve Cardinaux - SIGMASIX

www.chipchip.ch

▲ CAMILLE SCHERRER

Le monde des montagnes

Installation, 2008, Suisse

À la médiathèque Croix-Rouge : 5 février > 29 mars

À la médiathèque Falala : 3 avril > 24 mai

Le monde des montagnes est un livre un peu particulier. Lorsqu'on le regarde à travers l'oeil d'une camera, tout un univers invisible se révèle au delà de ce qui est imprimé. Entre souvenirs et histoires étranges, le lecteur découvre page après page un monde animé qui se mélange au réel.

Superbe exemple de réalité augmentée, ce projet a été développé en collaboration avec le laboratoire de "computer vision" à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL) et a été récompensé par le prix Pierre Bergé du meilleur diplôme de design d'Europe.



Il a été publié et exposé internationalement, notamment au MoMA de New-York, à Tokyo, Séoul, San Francisco ou encore Beyrouth.

Développement informatique : Julien Pilet, CVLAB, EPFL

<http://vimeo.com/16760244>

<http://vimeo.com/33524068>

nuitnumérique #11 : Réel Irréel Virtuel
Installations interactives et participatives

Samedi 15 mars de 18h à 1h

Artistes présentés : Donald Abad / David Bowen / Alistair McClymont / Agathe Demois & Vincent Godeau / Joon Moon / Benjamin Muzzin / Camille Scherrer / Cie Si & Seulement Si

Évènement culturel pluridisciplinaire autour des cultures digitales et unique rendez-vous d'art numérique en Champagne-Ardenne, la **nuitnumérique** fête sa 11^e édition sur le thème *Réel Irréel Virtuel*, le **samedi 15 mars 2014**, de 18h à 1h.

▲ DONALD ABAD

Parcours augmenté dans la Ville de Reims

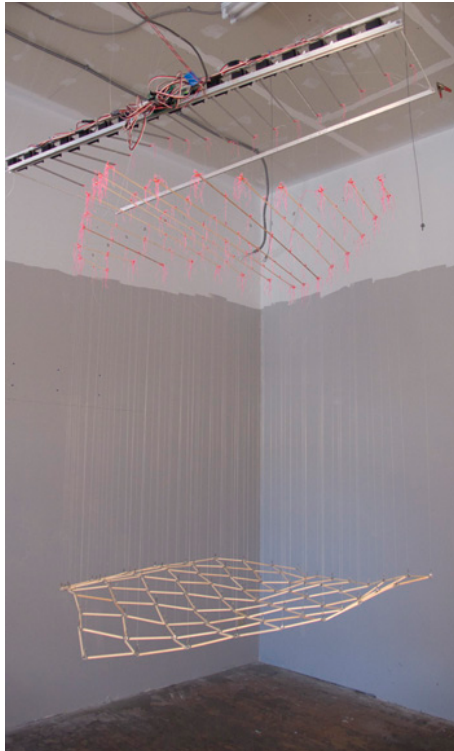
Travail de recherche sur la Réalité Augmentée, 2013, France

> voir exposition collective #1

▲ DAVID BOWEN

Tele-Present Water

Installation, 2011, Etats-Unis



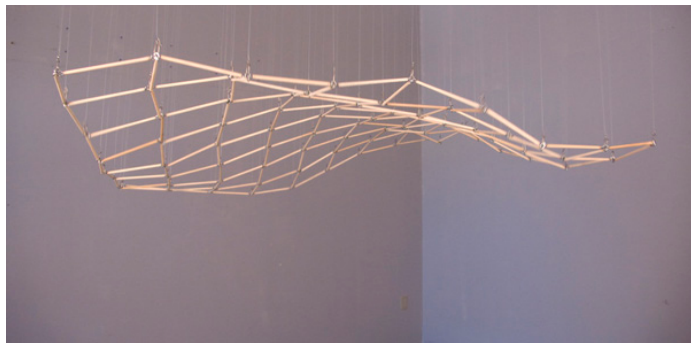
Créée par David Bowen, l'installation *Tele-Present Water* reproduit à distance l'intensité et les mouvements de l'eau.

Les flux de données ont été collectés au cours d'un voyage sur le lac Supérieur (Canada). L'intensité et la fréquence des ondulations de l'eau sont redimensionnées et transférées à une installation mécanique en forme de grille qui simule physiquement le mouvement de l'eau.

L'installation utilise MAX / MSP pour piloter un « Arduino mega running servo firmata » ainsi que 11 moteurs à courant continu de 24 volts avec des pilotes pour le mouvement.

http://www.dwbowen.com/tele_water.html

<http://vimeo.com/20071266>



▲ ALISTAIR McClymont

The Limitations of Logic and the Absence of Absolute Certainty

Installation, 2008, Angleterre

Beaucoup de gens sont fascinés par les phénomènes naturels qui se produisent sur notre planète. L'artiste britannique Alistair McClymont réalise un modèle de l'un d'eux, afin de mieux le comprendre.

En combinant principes physiques et technologie, l'artiste recrée dans l'installation *Les limites de la logique et l'absence de certitude absolue*, les conditions nécessaires à la formation d'une véritable tornade miniature.



Une série de ventilateurs puissants et stratégiquement placés dans la pièce génèrent un tourbillon ; une pression différentielle permet d'amener de la force dans la rotation de l'air, et la formation de vapeur d'eau afin de matérialiser la tornade.

Dans cette installation, McClymont défie l'espace d'exposition et la pratique sculpturale traditionnelle. Il explore l'esthétique et la méthodologie de la science en adaptant une expérience à l'espace d'exposition. Son installation fait référence à l'idée romantique du sublime, à la puissance de la nature ainsi qu'à sa représentation de manière simple, en utilisant des matériaux de construction disponibles.

Comme par magie, le phénomène météorologique devient une œuvre d'art, à la différence que la face cachée du tour, "le truc", est ici révélé : des tubes, des tuyaux, des échafaudages et des ventilateurs sont exposés à la vue du spectateur. L'arrière-boutique de l'installation est aussi intrigante que son aspect métaphorique. McClymont se réapproprie les fantasmes d'enfance - qui n'ont rien à voir avec la dévastation causée par de véritables tornades - en permettant aux visiteurs de toucher sa tornade et surtout de la traverser en en ressortant indemne. Réaliser l'impossible : irréel/virtuel.

<http://www.alistairmcclymont.com/artwork/>
<http://vimeo.com/11707071#at=0>

▲ BENJAMIN MUZZIN

Full Turn

Installation, 2013, Suisse



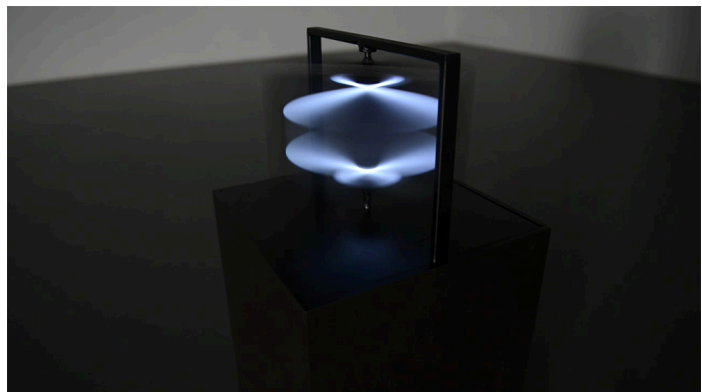
Le projet *Full Turn*, créé par Benjamin Muzzin (ancien étudiant à l'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne), explore la notion de troisième dimension.

À la manière d'un thaumatrope, deux écrans placés dos-à-dos et montés sur un axe de rotation tournent sur eux-mêmes à grande vitesse, créant ainsi une illusion d'optique.

En raison de la persistance rétinienne, les visiteurs découvrent des formes en trois dimensions qui semblent flotter dans les airs et se transformer en sculptures lumineuses cinétiques.

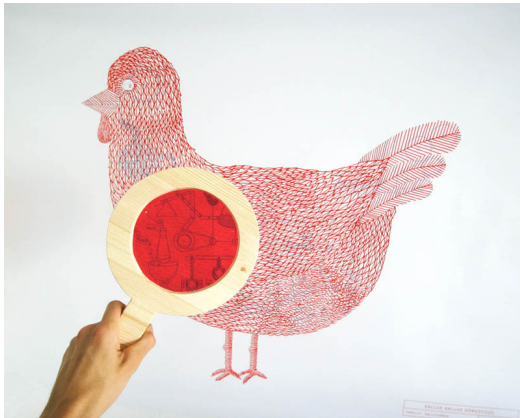
Cette installation est un projet de diplôme pour l'ECAL 2013 en Bachelor Media & Interaction Design.

<http://www.benjaminmuzzin.ch/>
<http://vimeo.com/74735651>



▲ AGATHE DEMOIS & VINCENT GODEAU

Sens dessus-dessous
Affiches, 2012, France



Cette série d'affiches en 2 couleurs réalisée à quatre mains, consiste, aux premiers abords, en un répertoire d'animaux ; mais lorsque le public s'attarde à les regarder de plus près, il découvre tout un imaginaire de machineries animales. Le pelage des animaux, imprimé en rouge, recouvre le mécanisme intérieur dessiné en bleu. Des loupes mises à disposition du public, munies d'un filtre rouge, permettent d'explorer l'intérieur de ces animaux très fonctionnels.

<http://www.agathedemois.fr/>

▲ JOON MOON

Augmented Shadow

Installation interactive, 2010, Corée

Réalisée par le designer Sud-Coréen Joon Moon avec openFrameworks, *Augmented Shadow* est une interface permettant de générer des ombres virtuelles issues d'objets réels.

Cette application pleine de fantaisie permet de jouer et d'utiliser les ombres, entre monde réel et monde virtuel : une manière ludique de faire apparaître un monde fantastique de l'obscurité. Le projet développe le concept de réalité augmentée, utilisant ombres et lumières tel un réel écosystème. Chaque action sur les objets réalise une réaction en chaîne. Concrètement, *Augmented Shadow* est une table interactive lumineuse sur laquelle sont disposés des cubes blancs et un cube transparent.



Chacun des cubes est mobile, le cube transparent représente la source de lumière, et les autres (cubes blancs) symbolisant une habitation, génèrent une ombre de manière virtuelle. Cette ombre est augmentée car elle représente une maison. Ainsi en déplaçant les cubes, on va modifier les données de l'éclairage virtuel, ce qui va avoir des conséquences sur l'exposition de ces habitations augmentées, et donc, sur l'écosystème de ce village virtuel. Par exemple, lorsqu'une maison se trouve dans la pénombre, son habitant en sort pour « aller chercher de la lumière » et la ramener chez lui. En plus de proposer une interaction directe avec l'utilisateur, *Augmented Shadow* est un projet intéressant dans la mesure où il permet de créer et de « perturber » un monde virtuel à partir d'objets tangibles, dans un rapport non direct mais de cause à effet. Bien plus qu'un projet, on retrouve ici une réelle oeuvre d'art avec un écosystème virtuel évoluant en fonction des actions de l'utilisateur.

<http://joonmoon.net/>

<http://vimeo.com/14219338>

▲ CAMILLE SCHERRER

In the woods

Le monde des montagnes

> voir exposition collective #1

▲ CIE SI & SEULEMENT SI

Indéfectible ! et autres états du lien

Spectacle, création 2014, France

Ils sont quatre. Deux acrobates, une comédienne, un plasticien. Réunis sur le plateau, ils explorent les modalités de l'être-ensemble, les chemins tortueux de l'échange, l'ambiguïté du rapport à l'Autre.

Qu'échangeons-nous vraiment ? Passons-nous autant de temps à nous chercher qu'à nous éviter ? Que pouvons-nous pour l'Autre ? Il est question de naviguer dans l'écheveau des relations humaines, de parcourir les frontières que nous dessinons entre le petit monde des proches et le grand monde des indifférenciés. Trouver un chemin dans les méandres de nos interactions.

Fondée en 1999, la compagnie Si et Seulement Si crée des spectacles et des installations combinant plusieurs formes d'expressions autour de l'écriture de partitions composites. L'utilisation des technologies numériques permet de composer un environnement scénique où divers modes de représentation se répondent.



Du fait de son orientation vers le détournement des outils technologiques, la compagnie Si et Seulement Si travaille en étroite collaboration avec le Centre culturel numérique Saint- Exupéry.

▲ ATELIER NUMÉRIQUE

Plongez en immersion 3D avec l'Oculus Rift !



L'espace multimédia propose une expérience unique et impressionnante avec l'Oculus Rift !

Souvent cantonnée à un écran, l'expérience liée au numérique trouve un nouveau souffle avec l'Oculus Rift. Périphérique informatique de réalité virtuelle conçu par l'entreprise Oculus VR, le projet a été lancé en 2012.

L'Oculus est un *Head Mounted Display*, c'est-à-dire un écran qui se pose sur les yeux, qui se présente sous la forme d'un masque. L'appareil, connecté à un PC, propose à l'utilisateur un affichage « pleine vue ». Une fois le masque enfilé, un léger instant est nécessaire pour s'habituer au nouvel environnement.

L'illusion 3D est créée en projetant deux images différentes (stéréoscopie), l'une sur la lentille de gauche, l'autre

sur celle de droite. En bougeant la tête, le joueur dirige le regard et oriente ainsi la caméra. L'immersion est totale. « *Avec la réalité virtuelle, votre cerveau peut être trompé*, explique Luckey Palmer, le jeune fondateur d'Oculus. *Vous pensez que vous êtes là. Quand vous tombez, à mesure que le sol se rapproche, vous commencez à ressentir la panique* ».

Développé initialement pour le jeu vidéo, l'Oculus ne demande qu'à être détourné par des artistes, vidéastes ou des game designers innovants.

Présenté lors de différents salons en 2013 (Consumer Electronics Show, Games Convention), ce périphérique a été encensé par les critiques et ne cesse d'alimenter toutes les curiosités ! Une expérience de jeu vraiment unique, difficile à décrire si ce n'est en disant que l'on s'y croit réellement.

L'Oculus permet un nouveau type de narration, particulièrement immersive, et permet à l'utilisateur à la fois de retrouver des sensations familières, et d'avoir une subjectivité inédite dans la diffusion de média puisqu'il choisit « physiquement » ce qu'il regarde.

<http://www.oculusvr.com/>

<http://iancheng.com/>

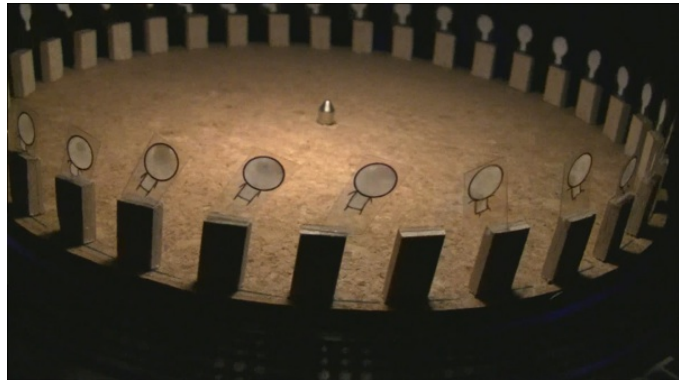
<http://oculusstreetview.eu.pn/>

▲ ATELIER SCIENTIFIQUE

Le phonographantasmoscope

Ce nom étrange est en fait une machine optique (également appelée [phonotrope](#)), créée par Jim Le Fevre, et basée sur le même fonctionnement que le zootrope, un jouet optique inventé en 1834 permettant de mettre en mouvement des images fixes, créant une illusion : les images ou objets deviennent animés.

Le [phonographantasmoscope](#) utilise la vitesse de rotation d'un tourne-disques aliée au phénomène de persistance rétinienne.



© Jim le Fevre 2010

Dans le cadre de la *nuitnumérique #11*, les participants de l'atelier scientifique ont réalisé leur propre phonotrope et vous invitent à venir découvrir les subtilités de cette machine fantasmagorique qui mélange le réel et le monde virtuel de l'animation.

Exposition collective *Réel Irréel Virtuel* #2

Du 15 mars au 24 mai 2014

Artistes présentés : Donald Abad / David Bowen / Joon Moon / Camille Scherrer

▲ DONALD ABAD

Création 2014

▲ DAVID BOWEN

Tele-Present Water

Installation, 2011, Etats-Unis

> voir **nuitnumérique**

▲ JOON MOON

Augmented Shadow

Installation interactive, 2010, Corée

> voir **nuitnumérique**

▲ CAMILLE SCHERRER

In the woods

Le monde des montagnes

> voir exposition collective #1

NOS PARTENAIRES :

