



MAISON DE LA VILLETTE

Dans le cadre de la biennale *Villette numérique*, les nouveaux lieux culturels et les acteurs des arts numériques en Ile-de-France investissent la Maison de la Villette pour présenter les nouvelles tendances de la jeune création numérique.

L'opération "Villette Emergences", à l'initiative du ministère de la culture- DRAC Ile-de-France, est soutenue par la Région et coordonnée par l'association Dédale.

Première édition d'un festival consacré aux nouvelles formes artistiques et aux nouveaux médias en Ile-de-France, elle réunit et met en synergie les acteurs de la région :

- les lieux culturels émergents notamment la Caserne, le Batofar, Mains d'Oeuvres, le Cirque 360, la Guinguette Pirate, l'Echangeur, Glaz'art ...,
- les structures de création dédiées aux arts numériques et les Espaces Culture Multimédia notamment Confluences, Ars Longa, le Chaplin, la Maison Populaire ...,
- des laboratoires de recherche, des écoles et des universités notamment l'Université Paris 8 avec le Département Hypermédia et le Département Art et Technologie de l'Image, l'Université Paris 4 avec le DESS Communication et Multimédia, le laboratoire CIREN, le laboratoire MédiaDanse, l'ENSAD-ARI ...,
- des collectifs artistiques,
- des sociétés de production multimédia,
- le réseau Actes-IF, le centre de ressources sur les friches artistiques Art Factories, le Métafort, le Web Bar, Incidents Mémorables, Anomos, etc.

Le programme directement issu de la collaboration entre ces opérateurs culturels s'articule autour de workshops, chantiers, installations et spectacles.

Pendant 15 jours, la Maison de la Villette est transformée en véritable laboratoire des nouvelles formes artistiques : lieu de création et d'expérimentation, espace d'échange entre artistes, chercheurs et ingénieurs, lieux intermédiaires et collectifs artistiques.

Workshops du 16 au 20 septembre
réservés aux professionnels / sur inscription

La Maison de la Villette accueille en prologue du festival les artistes et les professionnels des arts numériques de la région Ile-de-France autour d'ateliers de création artistique.

Espaces d'échange, de formation, d'expérimentation et de création, ces workshops associeront artistes, web designers et développeurs multimédia autour des tout derniers outils et technologies appliqués à la création artistique.

Atelier animation interactive / 16 septembre (10h-19h)

Programme : programmation lingo, traitement et manipulation d'images et de son pour la performance et les installations

Intervenant : Servovalve

Participants : atelier ouvert à 15 personnes

Atelier images et sons en temps réel / 17 septembre (10h-19h)

Programme : génération et manipulation d'images et de sons "temps réel" : cameras, capteurs, protocoles, logiciels max/msp/jitter, nato ,soft VNS ...

Intervenants : Pedro Soler / Collectif Fifty Fifty, Christophe Buffet

Participants : atelier ouvert à 15 personnes

Qu'en est-il vraiment du temps réel ? simple buzzword ? vaste arnaque ? mythe ou réalité ?

Cet atelier propose d'explorer certaines solutions techniques (caméras, capteurs, protocoles) et logicielles (max/msp/jitter, nato, softVNS) qui permettent aujourd'hui aux artistes de s'en approcher...

Les participants développeront dans la journée un programme leur permettant d'interagir avec du son et des images à l'aide d'un assortiment de capteurs.

Atelier théâtre et arts électroniques / 18 septembre (14h-19h)

Programme : expérimentation en temps réel, application pédagogique

Intervenants : Georges Gagneré / Cie Incidents Mémorables, Pedro Soler / Collectif Fifty Fifty, Delphine Raoult, Franck Laroze / Evidenz

Participants : atelier ouvert à une trentaine de participants.

Cet atelier, animé par la Cie Incidents Mémorables, propose une approche de la pratique théâtrale à partir d'une intégration de démarches et d'outils issus des arts numériques, dans le jeu d'acteurs, la scénographie, la dramaturgie et la mise en scène. Il s'agit simplement d'interroger la spécificité du théâtre comme un espace à la fois de production et de critique de l'image et de contribuer à un rebondissement du théâtre considéré comme un art "hybride" s'étant nourri tout au long de son histoire d'avancées réalisées dans d'autres domaines artistiques, autant littéraires que plastiques.

L'atelier s'adresse aux artistes désireux de se familiariser avec les nouveaux moyens mis à disposition des arts du spectacle vivant, aux directeurs, programmateurs, relations publiques dans le spectacle vivant souhaitant connaître des possibilités d'ouverture vers le grand public d'une expérimentation entre le théâtre et les nouvelles technologies et aux professeurs et formateurs dans le cadre d'une réflexion sur la fabrication de notre regard de spectateur. Il se déroulera en quatre moments:

14h00 : Présentation des enjeux d'une collaboration entre le théâtre, art du spectacle vivant, et les arts électroniques, à travers l'utilisation des technologies de l'image et du son en temps réel sur un plateau.

15h00 : Plate-forme de travail en temps réel à partir du logiciel MAX intégrant l'image, le son, la lumière. Présentation du logiciel MIRAGE, développement d'un software de régie audiovisuelle en temps réel permettant d'intégrer la création vidéo au contexte théâtral. Présentation de NATO, SOFT VNS, JITTERS

16h : Application dans le champ pédagogique. Présentation d'un atelier THEATRE MULTIMEDIA, modulable et mobile. Quels sont les enjeux d'une écriture scénique se confrontant à l'image? Présentation de l'approche pédagogique et de sa mise en oeuvre.

17h30 : Exemple d'un dispositif vidéoscénographique. PERFORMANCES avec les comédiens.

Atelier danse et technologies / 19 septembre (14h-19h)

Programme : Les enjeux du numérique en danse / Présentation et expérimentation de logiciels et dispositifs

Intervenants : Armando Menicacci / MédiaDanse (université Paris 8)

Participants : dans la limite des places disponibles

Pratique et théorique de danse et numérique: Isadora 1.0 et Lifeforms 4.0

Les possibilités expressives de la rencontre de la danse avec les technologies numériques sont nombreuses, mais elles ne font que commencer à se répandre. Les logiciels et les dispositifs interactifs ne sont pas simplement des instruments, mais des environnements constituant un potentiel d'autres pratiques et d'esthétiques nouvelles de la corporéité et du mouvement. Ce séminaire est donc centré sur les esthétiques définissables avec le geste physique à l'intérieur d'un environnement numérique. Pour ceci, il commencera par une introduction théorique sur les esthétiques nées de la rencontre de la danse avec les technologies et terminera avec des expérimentations sur deux logiciels très importants pour la danse.

D'abord le logiciel de chorégraphie 3D assistée par ordinateur Lifeforms 4.0. Ce logiciel, avec lequel Merce Cunningham a chorégraphié une vingtaine de ses travaux au cours des années 90, est le doyen des logiciels expressément pensés pour la danse. Sera également présentée la version 4 sortie en été 2002, qui permet entre autres, d'assembler des chorégraphies et de les partager via internet. Ensuite sera présentée la version 1.0 d'Isadora, sortie en septembre 2002. Isadora est un manipulateur de média (fichiers vidéo, audio, midi, texte, et flux vidéo en streaming) en temps réel. Ce logiciel, développé par le compositeur et programmeur Mark Coniglio, qui est aussi le codirecteur artistique de la Troika Ranch Dance Company de New York ; est à présent le plus simple et puissant environnement de programmation pour le spectacle vivant.

Jeudi 19 septembre de 10h à 13h (matinée pas ouverte au public)

Réunion de travail ECM

Réunion de travail des Espaces cultures multimédia organisée par la DRAC Ile-de-France

Vendredi 20 septembre de 10h à 19h (accès libre et gratuit)

"Journée Ecoles et laboratoires de recherche"

Les écoles, universités et laboratoires de recherche dédiés aux arts interactifs présentent des travaux artistiques d'étudiants.

Participants: le laboratoire MédiaDanse (Paris 8), le CIREN (centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique numérique), le Département Hypermédia (Paris 8), le Département Art et Technologie de l'Image (Paris 8), le DESS Communication et Multimédia (Paris 4), l'ENSAD-ARI ...

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

10h à 11h / **Département « Art et Technologie de l'Image » (Université Paris VIII)**

Intervenants : Marie-Hélène Tramus, étudiants

Présentation générale du département et des travaux de recherche (DEA)

11h30 à 12h30 / **Laboratoire MédiaDanse**

Intervenants : Emanuele Quinz et Armando Menicacci

Présentation générale du laboratoire, vidéos, animations

14h30 à 15h30 / **Laboratoire CIREN (Université Paris VIII)**

Intervenant : Jean-Pierre Balpe

Présentation du projet CITU

16h-17h / **DESS Communication et Multimédia (Université Paris IV)**

Intervenant : Dominique Pagès et Jacques Pupponi

Présentation générale du DESS, de travaux de recherche

Projet « Sons des Sens » (Jacques Pupponi, Annick Armani, groupe Synesthesia)

17h-18h / **Département Hypermédia (Université Paris VIII)**

Intervenants : Ghislaine Azémard, Jacques Charpentier, Samuel Da Silva, Hélène Desprez, Louis-Michel Désert, Hugues Fournet, José Olalla Bernardos, étudiants

Présentation générale du département et de travaux de recherche

18h-19h / **Atelier de Recherches Interactives (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) / Laboratoire Esthétique de l'Interactivité (Université Paris VIII)**

Intervenants : Gwenola Wagon, Jean-Michel Gériidan, Jean-Louis Boissier (sous réserve)

Présentation générale des laboratoires de recherche et de travaux

« Figuration + Interprétation » (Jean-Michel Gériidan)

« Julie » (Gwenola Wagon)

« LandMap » - sous réserve (Gwenola Wagon en collaboration avec Alexis Chazard)

Soirées

24 au 26 septembre

accès libre et gratuit / à partir de 19h

bar et petite restauration sur place

Transformée en cabaret technologique, la Maison de la Villette met en scène l'imaginaire scientifique et ses créatures : cabinet de curiosités multimédia, ménagerie de robots et autres freaks technologiques ...

Elle devient le théâtre d'expérimentations mécaniques et numériques où les formes artistiques se mélangent. Immergé dans une immense installation interactive à l'échelle du bâtiment, le public déambule au gré de spectacles, installations et performances.

Exposition permanente

accès libre et gratuit

Présentée par le Cirque 360, Mains d'Œuvres, Glaz'art, Ars Longa, la Guinguette Pirate, la Caserne.

Installations et dispositif scénographique : Ricardo Esteban, Serge Stephan et Olivier Achez.

• **La Ménagerie technologique / Gérard Boyer et Cie 36 du mois**

D'une cage à une autre, la ménagerie se visite librement on y découvre de nouveaux monstres, robots industriels recyclés, prototypes de recherche dépoussiérés et robots bricolos déjantés : *le Palmipède, l'Oursin, le Serpent Mangeur de chaînes. le Robot grimpeur ...*

• **Le Cabinet de curiosités, les Jeux et Attractions multimédia**

Ici, point de fœtus en bocal, ni de femmes-éléphantes ou siamoises, mais une galerie de curiosités mécaniques, robotiques et multimédia, un terrain d'expérimentation étrange et ludique entre art et technologies.

Caméra musicale / Jacques Rémus

Cabinet de Curiosités

Séances pour petits groupes sur inscription

La *Caméra musicale* est un système interactif proposant au public de jouer avec un univers sonore et lumineux lié au geste. Libéré des contraintes de l'instrument-objet, le public entre en contact avec la substance sonore qu'il modèle, étire, pétrit à son gré par ses mouvements.

H949 # 2' Installation optique avec modèles vivants et robotique / Groupe Raoul Batz

Séances de 6'49'' par groupe de 6 personnes

Cabinet de Curiosités

Une caméra oscura est l'instrument de vision d'un petit théâtre anatomique façon renaissance, dressé pour l'étude en mouvement d'un corps [sans tête], d'une tête [sans corps] et d'un robot [dit la bête]. La camera compose ici une installation éphémère dans laquelle on entre pour découvrir une saynète pataphysique.

Noemi / Collectif Music2eye

Jeu Forain

(Numerical Organism Expecting Musical Interactions)

Machine adaptative dotée d'une certaine autonomie qui, au cours d'un jeu de composition musical et sonore, permet d'instaurer une relation active avec le public. La production musicale n'est autre que le résultat d'une collaboration entre l'homme et *Noemi*.

Canon à pixels / Digital Baobab

Cabinet de Curiosités

Le « canon à pixels » est une installation visuelle évolutive à durée prédéterminée.

Mardi 24 septembre accès libre et gratuit

"Cabaret technologique" de 19h à 0h

Présenté par la Guinguette pirate, le Cirque 360, Mains d'Œuvres ...

Un espace forain où ingénieurs, artistes et bidouilleurs transforment en phénomènes de foire machines et robots réformés de l'industrie qui deviennent les acteurs d'un spectacle baroque.

• **Petit spectacle forain / Cie 36 du mois**

Petites formes

"Western" : robot ouvrier spécialisé pour des chaînes de montage de la régie Renault transformé en simulateur équestre. Un numéro cinérama de voltige clownesque.

• **Les Monstrations inouïes / Décor Sonore**

Spectacles

"L'histoire des instruments musicaux électroniques et celle de ses inventeurs"

Dans une atmosphère de curiosité à la fois scientifique et foraine, un spectacle-concert se déroule, sorte de cabinet du Docteur Wagner, où des bonimenteurs nous présentent les plus étranges machines électriques inventées par l'homme pour faire de la musique, et les extravagantes destinées de leurs visionnaires inventeurs.

Avec les *Sculptures-instruments* de Peter Keene, étranges machines sonores sur lesquelles le public produit son propre concert.

• **Bricolage-musical / Frédéric Le Junter**

Concert-Installation

"Le moment perpétuel (ou l'incertitude de la cuisine) » Suite d'actions pleines d'hésitations, de manque de virtuosité, mais tout ça bien visuel et sonore, sur un ensemble d'objets variés et de machines mécaniques de petites dimensions, tout ça bien bricolé. Ce sera donc un concert, expiatoire bien sûr, mais aussi une installation à table, des détails probablement inaperçus seront projetés; des choses seront laissées au hasard.

Mercredi 25 septembre accès libre et gratuit

"Interactivité dans l'espace public" de 19h à 1h

Présenté par Mains d'Œuvres, Glaz'Art, Confluences, Ars Longa ...

Le public est plongé au cœur d'un univers interactif qui mêle performances, installations et projections. Il participe au processus de création et interagit avec l'œuvre artistique, tantôt acteur, interprète ou metteur en scène.

• **Realit-Y / Yann Jaffiol**

Installation

Un écran de projection/miroir nous montre un plan fixe extérieur. Les bruits parasites ambiants enregistrés par les capteurs viennent interférer l'image fixe : défaillance, perturbation. Une installation introductive ...

• **Quatre / Walid Breidi, Véronique Saura-Rujjia et Ibrahim Quraishi** Perf./Installation

Quatre est une installation interactive sonore pour un danseur dans la tradition des instruments de Theremin. La chorégraphie du danseur commande un instrument virtuel. De visuel le corps se fait auditif.

• ***sPACE navigable music* / Lab[au]**

Spectacle/performance

LAB[au], laboratoire d'architecture et d'urbanisme, associé à des travaux d'écriture théorique et de recherche, des travaux de conception et de réalisation.

• ***EN(JEU)3+4X3* / Cie Res publica**

Spectacle interactif

La collaboration de la compagnie de danse Res publica et le bureau d'architecture et urbanisme Lab[au] s'articule au travers de deux projets :

En(jeu), initié par la compagnie de danse et Lab[au], interroge la scène à travers un dispositif numérique interactif dans lequel le public définit successivement les paramètres fondamentaux de la scène : l'espace, le temps et l'action. L'approche architecturale et l'approche chorégraphique forment un langage indissociable de la représentation dans l'environnement numérique proposé.

Dans le projet *sPACE navigable music*, initié par Lab[au], l'architecture se génère en temps réel grâce aux paramètres tirés de la position et des mouvements de l'utilisateur dans l'espace 3D. En agissant sur des paramètres de base (x,y,z) et le temps, chaque interaction amène directement à la transformation de l'environnement : un espace sonore visuel, et multidirectionnel. Cet espace projeté sur la scène invite les danseurs de Res publica à configurer leurs mouvements en direct à partir de la navigation (mouvement de main) de l'utilisateur.

• ***Shima***

Concert et visuels

Improvisation avec petites machines à jouer des sons. Univers poétique et contemplatif. Musique ambiante, minimaliste, répétitive, ludique et déstructurée. Visuels à partir d'échantillonnage/collage d'extraits tirés de films ou du téléviseur.

Jeudi 26 septembre

accès libre et gratuit

"Improvisation numérique" de 19h à 1h

Présenté par Le Batofar (ass. Made in boat), la Caserne ...

Jouant des interactions entre signaux sonores et visuels, les artistes interrogent la notion d'improvisation dans les performances numériques, entre pratiques et modalités techniques : génération automatique, interférences du public et interventions artistiques en temps réel, incidents informatiques ...

• ***Pianographique***

Performance

Instrument multimedia, le *Pianographique* met en œuvre des combinaisons différentes sur les mêmes alphabets graphiques et sonores, afin d'aboutir à un résultat final : une partition, diffusée en même temps qu'elle s'écrit.

• **Jasch**

Performance

Travaillant dans les domaines de la musique improvisée et de la performance, Jasch développe des systèmes en temps réel pour la représentation symbolique de données et de méta-structures.

• ***Vanty Pup* / Qubo Gas**

Installation et performance

Animation interactive permettant aux utilisateurs d'interagir à la fois sur l'univers graphique, sur les animations ou sur le son. Certains événements - composant d'étranges paysages sonores, minimalistes et abstraits - sont provoqués de manière aléatoire.

• **Servovalve**

Performance

Système de décompression asservi, exposé dans le cas présent sous la forme d'une performance sonographique, Servovalve propose au public de percevoir naïvement, puis d'exprimer, le son et l'image comme facettes d'un même objet réel.

• **Circulez y'a rien à voir / Cécile Babiole**

Installation

Ce dispositif interactif permet au passant de générer des images et des sons par ses simples déplacements devant l'espace de projection. Les mouvements, captés par une caméra et analysés en temps réel, sont convertis en motifs graphiques et en modulations sonores.

• **Bimbomixer et le Médium des Matières**

Performance

Serge Stephan et franq (Bimbo Tower)

Mix visuel et sonore, manipulation-projection live de matière.

• **O/O meets V/S / Sigmoon et Kdubonheur**

Performance

Rencontre entre un musicien instrumentiste / programmeur informatique, et une surfeuse de plateaux qui expérimente les plaisirs du live act, pour établir un échange de data sonore et visuel via l'internet.

Chantiers 27 et 28 septembre 2002
accès libre et gratuit / de 11 à 19h30

Animation Anomos

A destination du public et des professionnels, artistes et collectifs artistiques viennent présenter et expliquer leurs projets en cours de création dans les friches et structures culturelles d'Ile-de-France : environnements immersifs interactifs, dispositifs numériques "temps réel", design interactif et architecture virtuelle, capteurs et systèmes d'interaction à distance, net art, réalité virtuelle appliquée à la performance et au spectacle vivant ...

Projets présentés : *Playhouse* / Alexandra Chevillotte, *La Pensée* / Cie Incidents Mémorables, *Key Words* / Magali Desbazeille, Collectif Incident, *Narval* / Mobilis Immobilis, *Ville Mécanique* / Christine Farnallier, *Nano-Pores* / Le Chiendent, *I'm just married* / Collectif Not to be ...

Le Centre de ressources

Espace d'information
sur les acteurs des arts numériques en Ile-de-France

Présenté par

Confluences, le Chaplin, La Maison populaire, la Caserne,
le réseau Actes-IF et Art factories ...

accès libre / mardi 24, mercredi 25 et jeudi 26 de 19h à 23h
vendredi 27 et samedi 28 de 11h à 20h30

Documents d'information et programmes sur les lieux, les structures et les artistes des arts numériques

Ressources multimédia et audiovisuelles sur les arts numériques (Vidéos, DVD, CD Roms ...), sites artistiques ...



Programme et renseignements :

Tél/Fax : 01.43.66.09.66

www.villette-emergences.org

Le site internet
de la jeune création numérique
et des acteurs des nouveaux médias
en Ile-de-France



Accès :

Maison de la Villette
Parc de la Villette
(à droite de la Cité des Sciences
et de l'Industrie)
29, Avenue Corentin Cariou
75019 Paris

Métro : Porte de la Villette

NOS PARTENAIRES : DRAC / CRIF / LE METAFORT / ACTES-IF / CITE DES SCIENCES / CITE
DE LA MUSIQUE / EPPGHV / VILLETTE NUMERIQUE / HABITAT / SONY / HP / NEC / REGAIN
ECO-PLAST / NOMADETV