Grand Nancy
Terre de Sciences et d'Innovation

exposition

travaux d'artistes et de chercheurs
performances
conférences

l'émoi de l'image

Galeries Poirel, Nancy
28 sept au 4 nov 2007

entrée libre

exposition proposée par :

Grand Nancy communauté urbaine

ville de Nancy

Sciences Innovation Société

conception : www.studiox.com

émoi émoi émoi

Dossier de Presse

Grand Nancy communauté urbaine

ville de Nancy

Sciences Innovation Société

Inauguration

vendredi 28 septembre 2007 - 17h

en présence des artistes et chercheurs

AVANT-PROPOS

Grand Nancy
« Terre de Sciences et d'Innovation »

« L'évolution de l'informatique comme celle des technologies associées sont prodigieuses ; ainsi les possibilités que ces technologies nouvelles offrent aux scientifiques mais aussi aux artistes sont quasiment sans limite.

« **L' Emoi de l'image** » est une exposition interactive où la science et l'art se côtoient.
Le visiteur quels que soient son âge, sa formation, sa culture sera plongé dans un univers fixe, animé, mouvant et émouvant. Le visiteur pourra jouer, découvrir, être surpris. Il passera devant, à côté, entrera dans l'Image, interagira avec elle.

Le scénographe, réalisateur et metteur en scène Bruno COHEN a construit un parcours à sensation tout au long duquel des laboratoires de recherche localisés sur le Grand Nancy et des artistes venus des quatre coins de l'horizon présentent leurs travaux et leurs œuvres spectaculaires.
Le visiteur sera baigné dans un monde où le réel et le virtuel se confondent, où le rêve recouvre la réalité.

« **L' Emoi de l'image** », une exposition originale pour les petits et les grands.
« **L' Emoi de l'Image** » pour vibrer ensemble.

Ouvrez grand vos yeux le 28 septembre 2007 ! »

Béatrice de Martin
Christian Dournon
Commissaires de l'exposition

EXPOSITION

La Communauté urbaine du Grand Nancy abrite sur son territoire de nombreux laboratoires de recherche publique et privée, Nancy-Université, les délégations régionales ou interrégionales des principaux EPST (Etablissements Publics à caractère Scientifique et Technologique), des musées et de nombreux opérateurs producteurs et diffuseurs des Sciences, des Techniques et de l'Innovation. Pour favoriser le lien entre tous les acteurs des Sciences et de l'Innovation, les habitants du Grand Nancy et tous les publics, le Grand Nancy a favorisé la fédération des énergies en suscitant la création du groupe SIS : « Sciences Innovation Société ». Une action qui s'est concrétisée en février 2006 par la naissance d'une « Charte d'objectifs partagés » réunissant 15 signataires et 15 membres associés.

Aussi, dans le cadre de sa politique de diffusion des Sciences et de l'Innovation, le Grand Nancy souhaite proposer régulièrement des rendez-vous dans les Galeries Poirel, permettant aux habitants de l'agglomération nancéienne, et au-delà, d'explorer les champs de la science et de la connaissance.

Le développement des technologies multimédias bouscule la perception que nous avons du réel. Comment, à partir de ces outils et des langages qui leur sont associés et en particulier l'image, saisir et interpréter nos environnements ? **L'exposition** consiste, à partir d'une double **approche scientifique et artistique**, à inviter le public à une déambulation/expérimentation des recherches, productions et créations en cours.

L'exposition est organisée selon trois grands pôles :

1 - Échelles et perceptions : Nos environnements se transforment par le jeu de nos perceptions mises en mouvement et des outils qui leur sont associés. Comment les images rendent compte du réel ? Le cadre dépasse le spectateur, l'inclut au cœur de la matière. Nous vivions en 2D ! Comment vivre en 3D ? Une nouvelle réalité peut-elle naître ?

2 - Images et réseau : L'évolution des outils de liaison nous invite à partager des espaces différents. Les images circulent grâce à de multiples supports et réseaux. Peut-on agir à distance et transformer le réel ensemble ? L'homme a-t-il le don d'ubiquité ?

3 - Nouvelles matérialités de l'image : Les images sont travaillées, traitées, déformées, additionnées entre elles à partir des truquages et effets spéciaux. Elles fusionnent et font rêver. Les images représentent-elles une nouvelle matérialité ?

A la fin du parcours se trouve un **espace** utilisé chaque week-end pour des **performances artistiques,** et régulièrement pour des conférences scientifiques, des débats, etc.

Entrez dans le monde virtuel et touchez-en la réalité...

Informations pratiques :
Ouvert tous les jours sauf le lundi de 13 h à 19 h - Nocturne le vendredi jusqu'à 22 heures.
Entrée libre
Renseignements et réservation groupes : Tél. 03 83 35 87 06.

VISITES GUIDEES POUR LES SCOLAIRES

Du mardi au samedi, à 9h – 10h – 11h.

Gratuit
Réservation obligatoire
Renseignements et réservations : Clara Jouany / 06 87 54 21 93 / lemoidelimage-scolaires@hotmail.fr

Les enfants vivent dans un monde d'images devant lesquelles ils sont souvent passifs. L'exposition leur propose de devenir actifs.

Cette exposition présente un certain nombre de caractéristiques pouvant être utiles et exploitables à l'école :

- L'exposition propose une sensibilisation aux sciences et aux technologies qui les font vivre.
- Elle offre une nouvelle approche de l'image et de l'outil multimédia en mêlant art et travail scientifique : la limite entre ces deux matières est de plus en plus ténue. L'exposition aborde plusieurs disciplines scientifiques tels que la botanique, l'étude du corps humain, la découverte des sous-sols de la terre, la géométrie, l'informatique, les techniques de l'information et de la communication, etc.
- Tout en proposant une vision scientifique de nos environnements, elle permet une approche qui remet en cause nos perceptions : cette exposition nous incite à observer avec prudence ce que les images montrent.

Il s'agit d'éclairer les enfants sur le fait qu'aujourd'hui une image n'est plus figée mais que l'homme, qu'il soit créateur ou spectateur, influe sur les différentes représentations du monde qui l'entoure.

Au cours de la visite l'enfant pourra lui même réaliser ses propres expériences et ainsi avoir un rapport sensible à ce que l'exposition lui présente. La vue et l'ouïe sont directement sollicitées et les enfants comprennent alors que chacun a un ressenti différent face aux mêmes images.

Comme chacun sait, le cadre d'une exposition est un moment fort de découverte et de sensibilisation à l'art, et plus particulièrement ici où les images fascinantes représentent une réalité qui n'est pas forcément accessible à l'œil.

Les classes seront accueillies par un guide qui leur fera découvrir une sélection de travaux artistiques et scientifiques, puis elles pourront parcourir l'exposition à la découverte des autres œuvres.

Durée : 1 heure.
Des visites libres sont possibles les après-midi, sur réservation uniquement : 03 83 35 87 06.
Partenaire : Maison des Jeunes et de la Culture de Maxéville.

ZONE DE CONSULTATION INTERNET

Des postes de consultation Internet seront mis à la disposition du public les invitant à surfer librement et à visiter les sites des laboratoires et des artistes exposants.

PHOTOS

Toute prise de photos est fortement recommandée (pour un usage privé et non commercial).

CONCEPTION ARTISTIQUE ET SCENOGRAPHIE

« Jeux d'échelles, jeux de lumière, l'émoi est dans l'image.

Le développement des technologies multimédias bouscule la perception que nous avons du réel. Nos regards, à travers les multiples outils qui produisent des images –appareils photographiques, caméras, téléphones portables, ordinateurs– modifient la perception que nous avons du monde. Comment, à partir de ces outils et des langages qui leur sont associés, saisir et interpréter nos environnements ? Que nous apprend l'image ? Fait-elle écran ou au contraire favorise-t-elle une plus grande perception du réel ? N'est-elle rien d'autre qu'une simple figure de l'espace ou du temps qui passe ?

Voici quelques questions que nous nous posons face aux évolutions continues de ces capteurs technologiques de plus en plus intelligents, des formes qu'ils saisissent, des gestes qu'ils engendrent et des univers culturels qu'ils ouvrent.

Pour rendre compte de la place des images, des mesures qu'elles permettent, de leur circulation sur les réseaux, de leur transformation en nouveaux objets produisant de nouvelles écritures ou inversement, le projet d'exposition invite le public, à partir d'une **double approche scientifique et artistique,** à une déambulation / expérimentation des recherches, des productions et des créations en cours.

Des vidéastes, des spécialistes de l'interactivité, des plasticiens, des biologistes, des informaticiens, des infographistes, des musiciens et des danseurs mixeurs d'images, parmi les meilleurs spécialistes d'aujourd'hui, vont se croiser, confronter leur point de vue sur notre réalité, imaginer tantôt un espace fluide ou au contraire rigide, chercher à nous expliquer ou à nous émouvoir en nous montrant des images du monde tel qu'ils le scrutent, quand d'autres nous invitent à l'immersion au cœur d'images en dialogue, attirant nos regards vers des formes nouvelles qui témoignent de la force de leur imaginaire.

Pour cette exposition, la scénographie a pour unique ambition de rendre compte de ces inventions et de ces échanges. Pour cela, elle construit des espaces semi-ouverts, prend appui sur les volumes existants sans chercher à les transformer, invite scientifiques et artistes à s'éclairer mutuellement par la complémentarité de leurs approches en mêlant leurs travaux. Elle fait le choix de développer un itinéraire simple, ouvert aux images projetées. Sans rupture, sans barrière, tout y est exposé. Au sol, sur les murs, sur les paravents, depuis des mats de signalisation, les images sont partout, à perte de vue. Un lexique projeté –définitions simples du vocabulaire de la communication vidéographique et informatique– accompagne le visiteur, et, une zone, située en fin de parcours, invite aux performances artistiques, conférences scientifiques, débats et confrontations en images. »

Bruno Cohen
Conception artistique et scénographie

PARCOURS DE L'EXPOSITION

GALERIE EMMANUEL HÉRÉ : ECHELLES ET PERCEPTIONS

INRA

(Institut National de la Recherche Agronomique)

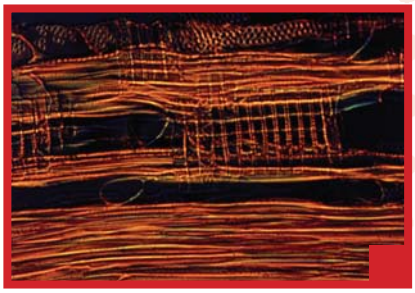
www.nancy.inra.fr

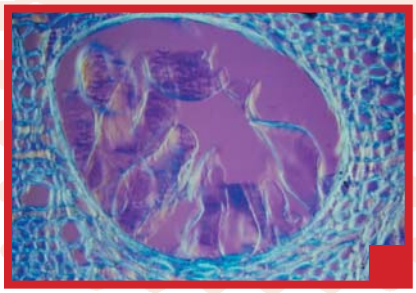
Premier institut de recherche agronomique en Europe, deuxième dans le monde, l'Inra mène des recherches finalisées pour une alimentation de qualité, pour un environnement préservé et pour une agriculture compétitive et durable. Avec ses partenaires, l'Inra en Lorraine oriente ses recherches sur le fonctionnement des écosystèmes forestiers, l'ingénierie et la sécurité des aliments, les territoires (sol, eau et biodiversité).

Partenaires :
Nancy-Université, AgroParisTech-ENGREF, Office National des Forêts, Direction Régionale des Affaires Culturelles de Lorraine

« Voyage au coeur du bois »

Vidéo

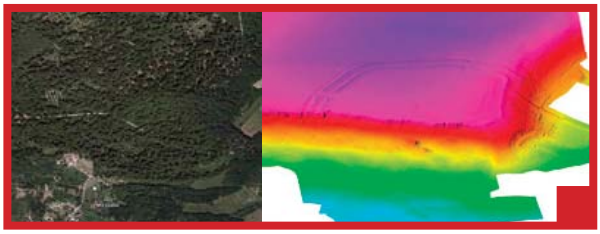




Quoi de plus familier, de plus apparemment simple, de plus proche de nous que le bois, ce matériau chaleureux qui parle à chacun d'entre nous ? Matériau vivant, renouvelable, et composite, le bois nous réserve encore beaucoup de surprises que les chercheurs découvrent peu à peu grâce à des techniques d'investigation qui pénètrent au cœur des vaisseaux du bois.
Ces recherches de pointe ont des applications multiples dans notre vie quotidienne et dans l'industrie.

« Déshabiller la forêt »

Vidéo



Les 10 et 11 mars 2007, la forêt de Haye a été systématiquement « photographiée » par laser depuis un avion, à la recherche des secrets qui se cachent sous les arbres.
La télédétection par laser aéroporté (Lidar) révèle les structures présentes sous les couverts forestiers, avec une précision horizontale et verticale de l'ordre du décimètre. On obtient une image du sol similaire à celle que l'on aurait en enlevant les arbres. Cette possibilité est une révolution pour la connaissance des forêts (archéologie, écologie...) puisque, jusqu'à présent, la «vision» sous les arbres nous était impossible !

En complément de l'exposition :

- Conférence de Murielle Georges-Leroy : « Le laser et l'avion au service de l'archéologie »
- Conférence de Jérôme Bock : « Des perspectives nouvelles pour la connaissances des forêts »
- Conférence de Françoise Huber : « Le bois, un matériau simple ? »

(Dates non définies / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

Miguel Chevalier et Logiciel Music2eye

« Sur-Natures », 2007

Installation de réalité virtuelle interactive

www.miguel-chevalier.com

Courtesey Galerie Susanne Tarasième

Né à Mexico en 1959, **Miguel Chevalier** travaille principalement à Paris où il est installé depuis 1985. Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris et de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, il reçut la bourse Lavoisier pour le Pratt Institute à New York en 1984 et fut lauréat de la villa Kujoyama à Kyoto au Japon dix ans plus tard. Son art se caractérise par une exploration depuis 1982 des technologies d'aujourd'hui. Son champ d'investigation prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule à l'aide de l'outil informatique les données essentielles. Ses thèmes se rapportent à son observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines. L'artiste s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique.

« Ultra-Natures », 2006 - Séoul (Corée)
Copyright : Miguel Chevalier

Le jardin virtuel « Sur-Natures » a fait le tour de la planète. A l'occasion de l'exposition « L'émoi de l'image » à Nancy, Miguel Chevalier crée spécialement une nouvelle version des « Sur-Natures » en relation avec l'espace d'exposition.

Ce jardin virtuel est composé de 8 variétés de graines qui naissent aléatoirement, s'épanouissent et meurent en fonction de leur « code morphogénétique ». Grâce à des capteurs de présence, les plantes réagissent au passage des visiteurs, se courbent et ondulent, formant ainsi d'insolites ballets végétaux. Le spectateur devenu acteur plonge dans un monde qui repousse les limites de l'imaginaire et suscite la rêverie. De son côté, le caractère éphémère de ces plantes virtuelles incite à la réflexion sur le cycle de la vie. Cette pensée cosmique, associée à l'exploration de la lumière, du temps et à la notion de séries rappelle la sensibilité du peintre impressionniste Claude Monet.
Les « Sur-Natures » sont réalisées grâce au logiciel du collectif Music-2eye.

ENSG (Ecole Nationale Supérieure de Géologie)

« Géologie numérique : des images pour comprendre le sous-sol »

Modélisation géologique 3D

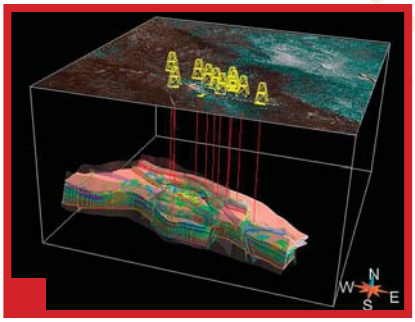
www.ensg.inpl-nancy.fr

En partenariat avec Total pour le modèle du réservoir et
Paradigm géophysical pour le logiciel Gocad.

Issue de l'Institut de Géologie Appliquée fondé en 1908, l'**ENSG** est devenue Ecole Nationale Supérieure d'Ingénieurs en 1948, sous l'égide du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. Elle est une des écoles fondatrices en 1971 de l'Institut National Polytechnique de Lorraine, qui comprend six autres écoles d'Ingénieurs et une école d'Architecture. Située au cœur de l'Union Européenne, près de Nancy, l'ENSG forme en trois ans des ingénieurs généralistes ayant des connaissances approfondies en géosciences. Ses domaines d'excellence et ses débouchés se trouvent dans les activités liées à la composition, la structure et le fonctionnement de notre milieu physique naturel, à savoir : le génie du sol et du sous-sol, les ressources minérales et énergétiques, l'eau, la protection de l'environnement.

Le **programme de recherche GOCAD** a été lancé il y a 12 ans par le Département Informatique de l'Ecole Nationale Supérieure de Géologie de Nancy dirigé par le Professeur Jean-Laurent Mallet. Il propose une nouvelle approche informatique de la modélisation des objets géologiques du sous-sol quelle que soit l'échelle d'étude, en particulier à l'échelle réservoir où de puissants outils géophysiques et géostatiques (JACTA) ont été développés pour compléter le modeleur. Organisé autour d'un Consortium composé de compagnies pétrolières et de services parapétroliers ainsi que de nombreuses universités réparties dans le monde. Ces principaux atouts lui assurent une place prédominante dans le domaine des modeleurs à vocation géologique.

www.gocad.org



Des télescopes de plus en plus performants nous permettent de voir de plus en plus loin dans le cosmos. Cependant notre planète reste mal connue. Que se passe-t-il sous nos pieds ? C'est à cette question que chercheurs et ingénieurs géologues cherchent à répondre depuis de nombreuses années. Les moyens informatiques et les progrès technologiques permettent de générer des images tridimensionnelles de cet univers méconnu qu'est le sous-sol.

Par exemple, envolons-nous (virtuellement) de Nancy pour nous rendre en Syrie, non loin de l'Euphrate, sur un champ pétrolier exploité par la compagnie Total. Sous la photographie satellite, nous découvrons des puits de forage, qui détiennent de précieuses informations géologiques sur le champ.

À partir de ces informations et d'images sismiques, échographies du sous-sol à grande échelle, les ingénieurs géologues sont capables de construire une image tridimensionnelle des structures géologiques présentes à 3000 mètres sous terre ! Là, les interstices des roches (porosité) sont généralement remplis d'eau ... mais dans certains cas, du pétrole s'y est également accumulé au cours des temps géologiques. La migration de ce pétrole à travers la roche permet l'exploitation de cet or noir qui aboutira peut-être un jour dans votre voiture ou votre chaudière.

L'image en trois dimensions des types de roche, de leur porosité et de leur capacité à laisser circuler le pétrole sera ensuite utilisée pour estimer les réserves du gisement, mais aussi pour le suivi et l'optimisation de son exploitation.

La technologie de pointe utilisée pour générer ces images, longtemps réservée au domaine pétrolier, tend aujourd'hui à se démocratiser aux autres secteurs de la géologie. La connaissance de notre planète, la gestion raisonnée de ses ressources naturelles (eau, gaz, minerai), ou encore la prévision des séismes ne peuvent qu'en bénéficier !

En complément de l'exposition :

- Conférence de Guillaume Caumon

(Date non définie / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

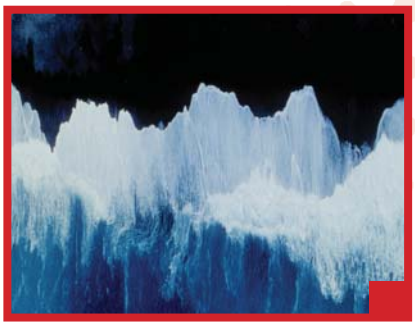
Ange Leccia
« La mer », 2001

Arrangement vidéo

www.galeriealminerech.com

En partenariat avec la Galerie Almine Rech, Paris

Né en avril 1952 à Minerviù (Corse), **Ange Leccia** dirige actuellement le « Pavillon », une unité de recherche du Palais de Tokyo, « site de création contemporaine » à Paris. Quelques uns de ses travaux sont exposés dans les collections du Fond National d'Art Contemporain, dans les FRAC, au Centre Georges Pompidou, ainsi que dans de nombreux autres musées d'art contemporain, en France et à l'étranger (Etats-Unis, Japon, Finlande, Belgique, Allemagne…). En 2007, il présenta des expositions personnelles au MACVAL ("Ruins of Love", projections de vidéos), puis à Nantes («Ondine», Le lieu unique). Ange Leccia exposera de nouveau, du 20 septembre 2007 au 31 janvier 2008 , à la Cité de l'Automobile, Musée National à Mulhouse, autour d'une nouvelle œuvre intitulée «SAVE THE DATE !, pleins phares, art contemporain et automobile».



Copyright : Galerie Almine Rech, Paris

« La projection ne donne rien d'autre à voir que la mer, une forte houle bleue que l'artiste a su magnifiquement filmer. Masse d'eau déferlante dont la vision éblouit comme une peinture de Turner, Monet ou Twombly. Les vagues, sans cesse se projettent à la verticale, recouvrant tout l'écran. A leurs crêtes, une mousse laiteuse éclabousse ou recouvre l'opacité bleue sombre de la masse gigantesque en mouvement. Le plein écran et l'enregistrement en boucle, sans début ni fin, illustrent parfaitement l'infinité du temps, un temps immémorial à l'écoulement inexorable quand le battement répété des vagues résonne comme une pulsion de vie, une respiration au présent. » (exporevue.com)

« Vision inhabituelle, extraordinairement lyrique « comme une flamme ». Un élargissement du champ de la vision. Un enchantement par un basculement de 90°, la caméra transforme les vagues en montagnes, la profondeur en planéité, le figuratif en abstraction. Les assauts verticaux des vagues déterminent inspiration, expiration. Une pulsation, une respiration. L'artiste lui-même place la problématique du temps au cœur de La Mer quand il affirme : « Mes pièces sont comme des sabliers, des moments qui s'épuisent et se régénèrent sans cesse. »
(Musée National de la Marine)

CNRS (Centre National de la Recherche Scientifique) · Nancy-Université

« Festival du film de chercheur : extraits de documentaires »

www.filmdechercheur.eu

Créé à l'origine en 1996 par le CNRS, le **Festival du film de chercheur** s'est développé grâce au soutien de l'Etablissement de Recherche, des Universités de Nancy, du Ministère de la recherche, du Conseil régional de Lorraine, du Conseil général de Meurthe-et-Moselle et de la Communauté urbaine du Grand Nancy.

Extraits de films illustrant la diversité des travaux des chercheurs dans leurs laboratoires

Dans le sillage de la volonté exprimée par les différents acteurs institutionnels impliqués dans la diffusion de la culture scientifique et technique en Lorraine, le Festival du film de chercheur est programmé à Nancy du mardi 25 au samedi 29 mars 2008, dans une co-organisation CNRS et Nancy-Université, associant l'ATILF, l'INstitut de l'Information Scientifique et Technique (INIST), la Faculté de Médecine et Vidéoscop.

Les organisateurs du festival entendent confirmer l'ancrage de la manifestation en Lorraine en s'appuyant sur ses objectifs fondamentaux : partager les nouvelles connaissances en donnant à voir à tous les publics des images qui pour un certain nombre seraient restées confidentielles, contribuer au dialogue Sciences et Société en s'appuyant sur des réalisations de chercheurs, offrir à la communauté scientifique un temps et un espace privilégiés pour valoriser ses travaux par l'image, installer un espace de rencontre entre professionnels de l'audiovisuel et chercheurs.

Articulée principalement autour d'une compétition de films, de soirées thématiques, d'une journée d'étude, d'expositions et d'un espace dédié au jeune public scolaire, la programmation confirme la spécificité du festival du film de chercheur et son positionnement original dans le paysage national et international des manifestations dédiées à la diffusion des sciences par l'image.

Le public de l'exposition « L'émoi de l'image » découvrira une sélection d'extraits des films issue des précédents festivals et illustrant la diversité des travaux des chercheurs dans leurs laboratoires sur leurs nombreux terrains d'investigation.

PARCOURS DE L'EXPOSITION

GALERIE JEAN PROUVÉ : IMAGES ET RÉSEAU

Christophe Guillon
« dormeuse.mov » et « danseuse.mov », 2000

Vidéos quicktime

http://cg10.free.fr

Né en 1967, l'artiste plasticien **Christophe Guillon** vit et travaille à Paris. Il a suivi des études à l'Ecole des Beaux-Arts d'Angers et de Nantes puis au Conservatoire National des Arts et Métiers à Paris jusqu'en 1997. Etudiant de Jean-Pierre Pincemin à Angers, il déplaça ses recherches en peinture vers le multimédia en arrivant aux Beaux-Arts de Nantes, tout en poursuivant jusqu'à aujourd'hui une pratique de recherche en peinture. A l'origine de la création d'ateliers de recherches aux Beaux-Arts de Nantes, de l'atelier son (Yann Leru), et de l'atelier de recherche temporelle (Joachim Pfeufer), l'artiste plasticien s'investit dès 1995 dans l'atelier de recherche numérique de l'école (Georges-Albert Kisfaludi). Un projet de «puits sans fond», sculpture de communication en milieu urbain entre l'orient et l'occident alliant la technologie webcam et le traitement du son en temps réel en 1995 (Max/MSP ircam), l'amena à faire un état de l'art des webcams (1999-2000) en mettant en jeu le rapport au monde, au temps, à l'espace et la communication que celles-ci offraient avec l'avènement du multimédia. L'appropriation et le détournement de ces images fixes, issues de la technologie Push, lui permirent de travailler sur la ré-animation et le traitement temporel en réalisant des séquences longues et courtes (boucles) et de poser la question du devenir de celles-ci. Christophe Guillon fut par ailleurs l'artiste invité à diriger l'atelier multimédia des Beaux-Arts de Bourges dans le cadre des CFPI (centres de formation pour plasticiens intervenants) en 2000 et 2001, des workshops aux Beaux-Arts de Nantes, de Pau et d'autres types d'interventions comme dans l'Espace Culture Multimédia de Bourges ou l'Education nationale.

Depuis 1998, **la recherche artistique de Christophe Guillon** s'est attachée à sortir de leur contexte ces images, issues de la technologie Push, en faisant l'acquisition et le traitement temporel de ces suites d'images en séquences longues ou en samples. Les boucles ou samples questionnent le temps et le mouvement dans l'image mais aussi le temps que le spectateur s'accorde avant de quitter cette image. En ce sens, ces boucles ressemblent à la peinture et particulièrement à celle de l'artiste, qui dans le processus d'élaboration relève d'une poétique scientifique, une peinture entropique de part le traitement qu'il met en jeu. En peinture, l'artiste plasticien ne donne à voir que la dernière image issue d'un processus d'apparition alors que les samples sont une succession d'images fixes remises en mouvement et qui par transparence

« dormeuse.mov »

Les séquences en boucle, « dormeuse.mov » et « danseuse.mov » réalisées à New-York en 2000 depuis Paris, relèvent de deux attitudes et recherches artistiques différentes. Dans la sphère privée, la ré-appropriation de ces photogrammes mettent en jeu le passage du temps sur une jeune femme qui se filmait 24 heures sur 24 et ce pendant plusieurs années. Une dormeuse, thème classique en peinture, avec Courbet, Renoir... ou en vidéo avec les «sleepers» de Bill Viola.

« danseuse.mov »

Avec « danseuse.mov », il s'agit d'une forme de détournement en faisant intervenir une « danseuse » devant la camera de Times Square en juin 2000, qui devait à travers son action influencer le flux des piétons new-yorkais, en jouant dans un temps différent que celui qui l'entourait, lentement, puisque le débit est de 20 secondes entre chaque images, pour avoir l'intégralité de son « battement d'aile de papillon ». Elle devenait en même temps l'outil, le pinceau, qui servirait à intervenir dans cette matière humaine : les passants la frôlent, s'en éloignent et la frôlent de nouveau, pour générer une séquence en boucle et aller retour.

INRIA Nancy-Grand Est et Laboratoire LORIA
Equipe de recherche MErLIn

« Navigation et recherche dans des visualisations 3D de collections d'images »

Vidéo interactive

www.inria.fr/recherche/equipes/merlin.fr.html

Le Centre de Recherche INRIA Nancy – Grand Est est l'un des huit centres de l'Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique. Il a pour vocation d'entreprendre des recherches dans les domaines des Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC).

Le Laboratoire Lorrain de Recherche en Informatique et ses Applications (LORIA est une Unité Mixte de Recherche commune au CNRS, à l'INRIA, à l'INPL, à l'UHP et à Nancy 2). Ses missions sont la recherche fondamentale et appliquée au niveau international dans le domaine des STIC, la formation par la recherche en partenariat avec les Universités lorraines et le transfert technologique par le biais de partenariats industriels et par l'aide à la création d'entreprises.

L'activité scientifique de l'équipe MErLIn porte sur l'interaction homme - machine. Son objectif est de contribuer à l'optimisation de la qualité ergonomique des logiciels interactifs en acquérant les connaissances nécessaires pour améliorer l'utilité et la facilité d'emploi des applications interactives du futur. L'approche, pluridisciplinaire, est centrée sur l'étude et la modélisation de l'utilisateur (besoins, comportements et intérêts) dans de nouveaux contextes d'utilisation : interaction avec des assistants intelligents capables de comprendre la parole, d'interpréter les gestes humains et d'anticiper les intentions de l'utilisateur ; agents conversationnels animés doués de capacités d'expression orale et gestuelle et capables de manifester émotions et affectivité.

L'équipe-projet MErLIn a conçu et développé un logiciel de visualisation en trois dimensions de grandes collections d'images. Les images sont « collées » sur la paroi interne ou externe d'un cylindre virtuel vertical. Pour explorer la collection, l'utilisateur peut soit se déplacer à l'intérieur du cylindre, soit faire tourner le « mur » cylindrique placé devant lui. Le prototype présenté permet de visualiser un millier de photos ; chaque affichage comprend environ 150 photos en réduction.
Questions de recherche abordées : les représentations 3D proposées facilitent-elles la mémorisation de la position d'une image particulière dans une collection non structurée ? Laquelle de ces deux représentations aux propriétés visuelles différentes est-elle la plus efficace pour explorer une collection, mémoriser la position d'une image sur la paroi du cylindre et retrouver une image familière dont la position est connue ou inconnue ? Quel type d'interaction préfèrent les utilisateurs : manipulation d'un objet 3D ou immersion dans un environnement virtuel ?
Applications : Exploration visuelle de collections d'images. Recherche d'une photo visuellement familière dans une collection non structurée de photos personnelles.

En complément de l'exposition :

- Démonstrations d'un prototype d'interaction par le regard.
Intervenants : Noëlle Carbonell, Olivier Christmann, Daniel Gepner, Jérôme Simonin.
(Sous réserve / Date non définie / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

Reynald Drouhin

« Monochrome(s) RVB », 2005

Installation multimédia générative

http://reynald.incident.net

Né en 1969, **Reynald Drouhin** vit et travaille à Paris. Il a suivi des études d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP, 1998), au Mastère Hypermédia Multimédia (1998) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994). Membre du collectif incident.net depuis 1996 et initiateur du projet pédagogique en ligne Métazimut, il est aujourd'hui artiste-enseignant aux Beaux-Arts de Rennes et participe au groupe de recherche Norma.
Depuis plusieurs années, Reynald Drouhin utilise les pratiques numériques de la vidéo, de l'image et de l'Internet sur les notions d'appropriation et de détournement de documents. Il utilise les spécificités du Web tels que les moteurs de recherches d'images, le temps réel, l'éphémère, ou le "hacking" de ressources. Ses œuvres sont exposées internationalement à Lorient, Monaco, Chicago…

« Monochrome(s) RVB » est un projet Internet génératif. Par l'intermédiaire du moteur de recherche Google, une base de données d'images est constituée, ces images sont censées se rapprocher le plus possible du monochrome (aplat de couleur). Mais ceci n'est qu'une tentative et l'échec qui en découle nous laisse découvrir des peintures génératives et aléatoires en mouvement perpétuel.

« Grâce à ses dispositifs qui traduisent l'émergence de nouveaux langages dans le genre monochrome, Reynald Drouhin s'inscrit dans son époque tout en dialoguant avec la pratique traditionnelle du monochrome.
Avec ses « trois couleurs fondamentales » exposées en 1921, Aleksandr Rodtchenko avait « affirmé que tout était terminé » et « conduit la peinture à sa conclusion logique » en présentant trois tableaux peints en aplat intitulés Jaune Rouge Bleu. La projection du triptyque Monochrome(s) R V B de Drouhin entre en résonance avec l'oeuvre de Rodtchenko, car « R V B » ou « Rouge Vert Bleu », évoque les trois couleurs constituant le pixel. [...]
Si le monochrome autorise une lecture « universaliste » et se sent partout chez lui, étant détaché de toute appartenance ou référence culturelle par la prédominance de la couleur, il n'en est pas moins également confronté à la réalité de notre monde envahi par les images, au détriment parfois de leur sens, de leur qualité et de leur utilité. Ce contexte particulier marque les créations de Reynald Drouhin qui s'intéresse à la vie secrète des images du net.[...]
Créer un monochrome avec un programme informatique, c'est placer l'artiste face à un paradoxe fondamental et à une difficulté majeure imposée par le hasard. Il s'agit de l'autonomie du logiciel et de sa « capacité » d'échec au regard de sa fonction initiale, car le logiciel n'est pas créé pour produire des aplats de couleur. Or, le monochrome numérique tel qu'il est envisagé par Drouhin, rencontre des incidents [...]. Là est toute la profondeur et l'inventivité de cette pratique. C'est par l'incident que le monochrome, dans son sens le plus traditionnel, apparaît. »

Extrait du texte de Carole Rinaldi sur l'exposition «Sans titre» 2006

Monochrome(s) se décline sur plusieurs médias, Internet, installation, photographie, vidéos...

INRIA Nancy-Grand Est et Laboratoire LORIA
Equipe de recherche QGAR

« Perception d'une image : sensibilisation à la compréhension et à la reproduction de ce processus inconscient. Application à l'analyse automatique de plans architecturaux. »

Diaporama

www.inria.fr/recherche/equipes/qgar.fr.html

Le Centre de Recherche INRIA Nancy – Grand Est est l'un des huit centres de l'Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique. Il a pour vocation d'entreprendre des recherches dans les domaines des Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC).

Le Laboratoire Lorrain de Recherche en Informatique et ses Applications (LORIA est une Unité Mixte de Recherche commune au CNRS, à l'INRIA, à l'INPL, à l'UHP et à Nancy 2). Ses missions sont la recherche fondamentale et appliquée au niveau international dans le domaine des STIC, la formation par la recherche en partenariat avec les Universités lorraines et le transfert technologique par le biais de partenariats industriels et par l'aide à la création d'entreprises.

Le thème scientifique majeur de l'équipe QGAR est la reconnaissance de graphiques (autrement dit l'analyse de documents à forte composante graphique). Les objectifs sont l'indexation et la recherche d'informations dans le contexte de la documentation technique. Le problème qui est posé est donc celui de la conversion d'une information faiblement structurée (comme l'image d'un document papier ou d'un fichier PDF par exemple) en une information enrichie des structures qui la rendent exploitable au sein d'un système d'information.

Certaines images, comme les photographies, permettent d'immortaliser une scène. D'autres images sont obtenues, par exemple, en numérisant un document : lettre / correspondance, carte, plan... Quelle que soit leur origine, les images véhiculent un contenu, une information, et constituent ainsi un moyen de communication. Confronté à une image, la formidable capacité d'analyse de l'esprit humain permet de comprendre quel est son contenu et ainsi de retrouver le message transmis. Si cette capacité naturelle est quasi-instantanée et extrêmement efficace, elle est aussi incroyablement complexe. Elle met en effet en oeuvre des processus cognitifs, des formes de réflexion et de raisonnement généralement très difficiles à formaliser. Comment expliquer en effet qu'en un clin d'oeil, on a su discerner les photos de ses dernières vacances d'une peinture cubique ou du plan d'un pavillon possédant une terrasse ? Que caractérisent finalement ces différentes catégories d'images ? Ces questions deviennent essentielles lorsqu'on conçoit des systèmes informatiques visant à analyser des images pour en interpréter le contenu. Cette démonstration / conférence a pour objectif de présenter certaines des techniques informatiques utilisées à cette fin, ainsi que d'illustrer par des exemples concrets les réussites les plus remarquables dans ce domaine.

En complément de l'exposition :

Conférence de Philippe Dosch : « Perception d'une image : sensibilisation à la compréhension et à la reproduction de ce processus inconscient ».

(Date non définie / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

Marie-Laure Cazin

« Les Histoires de la tache I », 2003

(Festival de Locarno, 2003)

et « Blossom : les histoires de la tache II », 2006

(Mostra, festival international du film de Sao Paulo, 2006)

Vidéos

www.ars-numerica.net/blog/?p=27

« Les histoires de la tache I » : production Le Fresnoy.
« Blossom, les histoires de la tache II » : producteur délégué ATOPIC, partenaires : Ars Numerica et Le Fresnoy, avec le soutien de la commission cinéma de la région Franche-Comté.

Née en 1969 à Casablanca, **Marie-Laure Cazin**, vit et travaille à Paris. Après avoir suivi des études aux Beaux-Arts de Paris dans l'atelier d'Annette Messager, elle séjourna à la Jan van Eyck Akademie (Maastricht, Pays-Bas), puis au Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains en 2002-2003, où elle orienta sa recherche vers le cinéma et les nouvelles technologies. Cinéaste et artiste multimédia, elle pratique la photographie, l'écriture et le film, en privilégiant les aspects transversaux, notamment par l'utilisation des nouvelles technologies. Son approche transversale aboutit à des formes atypiques d'images en mouvement. Marie-Laure Cazin expose régulièrement en France et à l'étranger depuis 1996.

« Les histoires de la tache I »

10 mn

Deux hommes ont attiré Christine dans un appartement parisien le jour de la manifestation du 1er mai 2002. Ilot d'obscurité contourné par la foule qui manifeste, leur huis clos est parfois pénétré par l'air sonore. Ils tentent d'assouvir leurs désirs, mais Christine, à l'image de ce qui les guide vers elle, est faite d'une matière changeante, ne semblant pas toujours subir les lois physiques qui régissent notre quotidien...

« Blossom, les histoires de la tache II »

20 mn

Catherine est bibliothécaire. Les livres se font l'écho des états d'âme des lecteurs qui bourdonnent autour d'elle. L'un d'eux, empêtré dans ses fantasmes et sa solitude, tente maladroitement de l'approcher.

Son : création originale d'Andrea Cera

« Ceci n'est pas un film. Il est fabriqué à partir de photographies. Entre les photos, les images manquantes ont été reconstruites par un logiciel. Il s'agit du détournement d'un logiciel de restauration de film, mis au point par l'équipe de M. Besserer, maître de conférences et chercheur au laboratoire de recherche L3i de l'Université de la Rochelle. Le logiciel étant capable d'analyser le déplacement des pixels d'un photogramme à l'autre, je lui ai demandé de « restaurer » les mouvements de mes personnages, d'une photographie à l'autre.
Le résultat est une image de texture changeante, où le mouvement des personnages est accompagné d'un nuage de pixels, qui tel un essaim de couturières, cousent ensemble l'ancienne image et la nouvelle. Une reconstitution du réel, une vision mêlée d'incertitudes de par sa matière même et la fragilité du mouvement dans l'image. »

« Pour prolonger dans **le son** la particularité du mode de fabrication des images, nous avons créé une bande son particulière, « le son du mouvement », qui consiste à transposer en données sonores les mouvements observés dans l'image.
Les matériaux sonores qui ont servi à générer ces fonds sont des samples instrumentaux correspondant aux personnages du film et à leurs émotions (violons, piano, trompette), ou à des éléments de voix et d'environnements sonores, qui correspondent à des lieux représentés à l'image (par exemple le fond sonore d'un café). Ces matériaux sont explorés par le mouvement en utilisant la synthèse granulaire (Max/MSP).
Cette bande son du mouvement est ponctuée par des échantillons de sons réalistes, des dialogues et des moments purement musicaux. »

PARCOURS DE L'EXPOSITION

GALERIE EMILE GALLÉ : NOUVELLES MATERIALITES DE L'IMAGE

INRIA Nancy-Grand Est et Laboratoire LORIA
Equipe de recherche ALICE
« Géométrie et Lumière : de l'équation à l'image »

Vidéo interactive

http://alice.loria.fr

Le Centre de Recherche INRIA Nancy – Grand Est est l'un des huit centres de l'Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique. Il a pour vocation d'entreprendre des recherches dans les domaines des Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC).

Le Laboratoire Lorrain de Recherche en Informatique et ses Applications (LORIA est une Unité Mixte de Recherche commune au CNRS, à l'INRIA, à l'INPL, à l'UHP et à Nancy 2). Ses missions sont la recherche fondamentale et appliquée au niveau international dans le domaine des STIC, la formation par la recherche en partenariat avec les Universités lorraines et le transfert technologique par le biais de partenariats industriels et par l'aide à la création d'entreprises.

Alice est un projet de recherche en graphisme par ordinateur. Les aspects fondamentaux de ce domaine concernent l'étude des interactions de la lumière avec la géométrie des objets. La problématique scientifique posée par l'étude de la lumière concerne la mise au point de méthodes de simulation numérique de l'équation de transport. L'aspect géométrique concerne le développement de nouvelles solutions pour transformer et optimiser les représentations des objets afin d'optimiser les calculs.

La modélisation géométrique 3D joue un rôle central dans plusieurs processus comme la modélisation, la visualisation scientifique et la simulation numérique. Toutefois, construire les représentations informatiques sous-jacentes est un travail très difficile, souvent réalisé de manière manuelle.
En travaillant directement dans le « langage » mathématique, il est possible de structurer des images ou des objets 3D. Cette méthode permet d'identifier les paramètres les plus significatif influençant la forme générale d'un signal. Ainsi, une image bitmap d'un million de pixels peut être convertie en une forme vectorielle constituée d'une centaine de dégradés, ou un objet 3D de plusieurs millions de triangles être remplacé par une centaine d'équations Spline cubiques. Ceci ouvre de nouvelles possibilités en termes de manipulation d'images et d'objets 3D en faisant automatiquement apparaître les bons « boutons de réglages » que l'utilisateur pourra manipuler afin de modifier interactivement formes et couleurs.

En complément de l'exposition :

Conférence de Bruno Lévy : « Géométrie et Lumière : de l'équation à l'image »

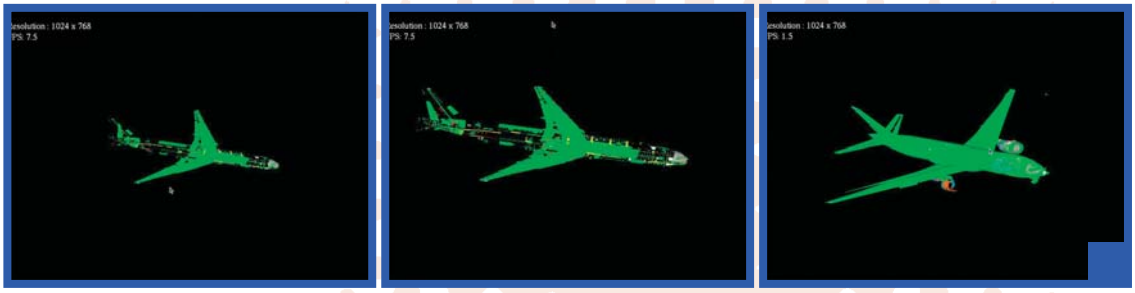
(Date non définie / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

SCALABLE GRAPHICS
« Visualisation de modèles numériques 3D de très grande taille »

Film

www.scalablegraphics.com

Scalable Graphics est une société issue d'une équipe de recherche de l'INRIA Nancy-Grand Est qui a développé une technologie permettant d'afficher de manière rapide et précise des modèles lourds et complexes en 3D.



Le film présente comment faire fonctionner ensemble un grand nombre de cartes graphiques pour visualiser des modèles numériques 3D dont la taille dépasse très largement les capacités d'un seul PC. La présentation est illustrée par deux exemples d'applications industrielles, dans le domaine de la Conception Assistée par Ordinateur et dans le domaine de l'exploration pétrolière. Cette nouvelle et innovante technologie permet aux ingénieurs et aux chercheurs du monde entier de visualiser des objets 3D que personne n'avait pu voir auparavant.

Magali Desbazeille et Siegfried Canto, écrivain invité Christine Beigel « Tu penses donc je te suis », 2000

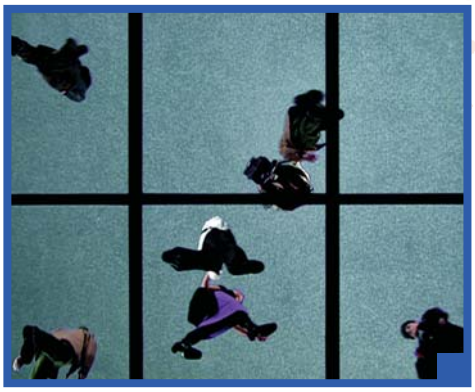
Installation vidéo interactive

www.desbazeille.nom.fr et www.siegfriedcanto.com

Producteurs et partenaires : Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Direction Régionale des Affaires Culturelles du Nord-Pas de Calais, Région Île de France, « Bourses pour l'an 2000 », Société FLIR Systems, Société Doublet, Théâtre du Nord de Lille, Ballet de l'Atlantique, Association SURCOUR, Association ART-here, Ryerson University.

Née à Douai en 1971, **Magali Desbazeille** vit et travaille à Boulogne-Billancourt. Après avoir suivi des études aux Beaux-Arts de Paris et au Fresnoy, studio national des arts contemporains, l'artiste se spécialise dans le domaine des arts visuels autour d'installations vidéos et interactives, du Net-art, de la danse contemporaine, ou encore des numéros de cirque. L'installation vidéo interactive « Tu pense donc je te suis » fut présentée en France et à l'étranger. Magali Desbazeille vient d'exposer une nouvelle création à la galerie Schirman De Beaucé à Paris.

Né en 1971, **Siegfried Canto** vit et travaille à Paris où il est concepteur sonore et auteur multimédia. Après avoir suivi des études de flûte traversière, d'alto et de piano au Conservatoire Régional de Paris, Siegfried Canto se tourne rapidement vers la composition. Ses pièces pour quatuor à cordes et ses spectacles réalisés en collaboration avec le chorégraphe Boris Jacta sont joués partout en France. Intéressé par les nouvelles technologies, il suivit des formations à l'IRCAM et au GRM et intégra rapidement ces outils à son travail sur les cordes. La diversité des moyens que permet l'informatique musicale apporte un éclairage différent à ses projets. Dès lors, il approfondit ses recherches sur le geste musical, l'interactivité et l'interface homme/machine pour se tourner naturellement vers les arts visuels. Depuis 1997, Siegfried Canto collabore avec des plasticiens et des vidéastes en réalisant la conception sonore et les interfaces interactives de leurs installations (J. Barry, L. Franck, A. Abad, D. Foresta).



Copyright : Magali Desbazeille

De l'anonymat dans l'espace urbain et de la circulation des pensées intérieures dans la promiscuité de la foule.

Le spectateur marche sur une image vidéo projetée sur le sol même du lieu. L'image représente des piétons préalablement filmés par en-dessous, à travers un sol transparent.
Au contact avec l'image d'un piéton filmé, le son se déclenche et le spectateur entend les pensées intérieures de ce dernier. Les piétons filmés sont peut-être eux aussi passés là à un certain moment. Ils constituent comme les spectateurs la mémoire du lieu. L'image vidéoprojetée est la trace de cette présence.
Elle est comme un faux miroir. Surpris par les bribes de pensées intérieures, le spectateur se découvre lui-même avec humour.
Est-il dévoilé à son insu ?
A chacun des 125 piétons filmés, correspond une pensée intérieure et une voix spécifique.

Camille Utterback

« Potent Objects » : « Shaken » et « Balance », 2003

Installations vidéos interactives

www.camilleutterback.com

En partenariat avec Rockefeller New Media Fellowship

Camille Utterback est une artiste pionnière dans le domaine de l'installation interactive. Ses travaux sont exposés dans le monde entier dans des galeries, festivals et de nombreux musées (New York, Tokyo, Séoul, Pays-Bas, Taïpeh, Kiev, Autriche, Barcelone). Titulaire d'un BA en Art de l'Université de Williams et d'une Maîtrise du programme interactif de télécommunications de l'Ecole de Tisch de l'Université des arts de New-York, l'artiste enseigna au MFA Design du Département de technologie à l'Ecole des Pasteurs du Design ainsi que pour le programme interactif de télécommunication à l'Université de New-York. Camille Utterback obtint un brevet pour un système de piste visuel qu'elle a développé tout en travaillant en tant que chercheuse à l'Université de New-York (2004). Elle fut classée dans le « Top des 100 principaux innovateurs de l'année » par la Revue de la technologie du MIT (2002) et sélectionnée artiste de l'année parmi les « 10 premières personnalités de la recherche qui font une différence dans leur domaine » par le Magazine de recherche (2000). En plus de créer son propre concept, Camille Utterback développe des installations pour des arrangements de films publicitaires et de musées par l'intermédiaire de sa compagnie « Creative Nerve, Inc ». Son travail a permis à des clients d'obtenir des récompenses industrielles : meilleure salle d'exposition à Neocon en 2001 (Herman Miller), conception d'objets d'arts de la communication en 2002 (Musée Américain d'Histoire Naturelle).

« Shaken »

« Balance »

Les « Potent Objects » sont des séries d'objets interactifs qui interrogent les relations entre les oeuvres et les émotions des visiteurs. Chaque objet est basé sur un mot qui se rapporte à un geste physique et à un état émotif. À partir des objets présentés, le travail de création cherche à mesurer les différents états d'émotion engagés dans la relation à l'oeuvre.
En retour, l'idée de générer du sensible et de l'émotion fait partie intégrante de la réflexion de l'artiste.

Ce projet a été soutenu par l'Institut Rockefeller dans le cadre de l'aide à la création aux nouveaux médias.
« Shaken » et « Balance » ont été présentées dans diverses expositions et en particulier :
au Center for Arts, Sunvalley, 2007
au Festival international d'art médias, Hong-Kong, 2006
au Musée d'Art de San Jose, 2005
et au Musée Américain de l'image animée, New-York, 2003.

Wolfgang Muench et Kiyoshi Furukawa « Bubbles », 2001

Installation vidéo interactive

http://hosting.zkm.de/wmuench/bubbles

En partenariat avec ZKM Centre d'Art et des Médias Karlsruhe

Né en 1963 à Karlsruhe (Allemagne), **Wolfgang Muench** vit à Singapore. Après avoir étudié les Beaux-Arts à Stuttgart (Allemagne) et à Vienne (Autriche), il rejoignit en 1996 le Centre des Arts et des Médias ZKM à Karlsruhe (Allemagne). Conférencier à Interactive Media de Merz Academy des Arts appliqués de Stuttgart de 1997 à 2002, il devint dès lors artiste en résidence de 2002 (ZKM Karlsruhe) à 2003 (HongKong, Japon). En 2004, il fut nommé Maître à la Faculté des Arts Media au Collège des Arts Lassalle-SIA à Singapore. Wolfgang Muench participa à de nombreuses manifestations et conférences.

Né en 1959 à Tokyo (Japon), **Kiyoshi Furukawa** vit en Allemagne et au Japon, après y avoir étudié la composition. Artiste en résidence au ZKM Karlsruhe, il fut récompensé de nombreuses fois pour ses compositions. Depuis 2000, Kiyoshi Furukawa est professeur associé en Beaux-Arts à l'Université nationale de Tokyo et en musique à la Faculté Inter-Media Art.

ZKM
Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe

Copyright : Franz Wamhof

Simplement marcher le long des projecteurs et projeter son ombre sur l'écran de projection. Les « Bulles » reconnaîtront cette ombre et rebondiront sur ses contours en même temps que seront émis certains sons. En bougeant votre corps, et en conséquence les ombres, vous pourrez jouer avec les bulles et les sons émis.

Atelier vidéographique de France 3
« Trucages et effets spéciaux numériques »

Vidéo

La Production Grand Est de France 3 dispose, depuis 1982, d'un atelier vidéographique et d'animation implanté à la direction régionale à Nancy. Il couvre une palette très large de prestations : le dessin animé (paint, checking-compositing), les habillages et génériques d'émissions, l'infographie animée, les effets spéciaux pour les fictions et les documentaires, les spots publicitaires, les billboards, les truquages, la restauration d'images... L'atelier est doté de moyens très puissants et est animé par un pool d'une vingtaine de graphistes, créatifs et rompus à l'usage des matériels qui lui permettent aujourd'hui d'aborder la plupart des problématiques techniques et artistiques qui lui sont posées. Aujourd'hui, l'Atelier est devenu un des acteurs majeurs sur le marché ultra concurrentiel de la post-production vidéographique et des trucages et effets

lorraine champagne ardenne

Images truquées, on y voit que du feu !

Pour l'exposition « L'émoi de l'image », l'Atelier vidéographique de France 3 présentera un florilège d'exemples de trucages et d'effets spéciaux, que vous avez peut-être vus sur les chaînes de France Télévisions…

En complément de l'exposition :

Conférence de Jean-Luc Desmond, responsable de l'Atelier Vidéographique de France 3.

(Date non définie / Un programme sera disponible aux Galeries Poirel dès l'ouverture de l'exposition).

Vendredi 5 octobre

France 3 Lorraine Champagne-Ardenne
Enregistrement en public aux Galeries Poirel d'une émission spéciale « Heureux qui communique les sciences ».

www.france3.fr

Responsable éditorial : Gilles Machu
Présentation : Véronique Buson et Thierry Gelhaye

lorraine champagne ardenne

Heureux qui communique...les sciences. Cette émission, dédiée aux nouvelles technologies, décrypte les grands projets du futur. Véronique Buson et Thierry Gelhaye ont choisi cette année d'aller à la rencontre des scientifiques. Cette nouvelle orientation va permettre au grand public de découvrir le travail des laboratoires, universités et autres centres de recherche. Leurs activités, souvent méconnues, dessinent notre monde de demain et nous permettent de mieux comprendre notre environnement.

Explications des plus grands projets scientifiques actuellement en cours qui trouveront des applications dans le futur. Des projets qui souvent pour le novice flirtent avec la science fiction mais qui pourtant sont déjà aux portes de notre réalité.

Heureux qui communique poursuit son voyage…. dans le monde inexploré des sciences !

Diffusion sur France 3 Lorraine Champagne-Ardenne :

Samedi 6 octobre à 19h15 (module de 7 mn)
Dimanche 7 octobre à 11h (émission spéciale complète de 26 mn)

Samedi 6 octobre

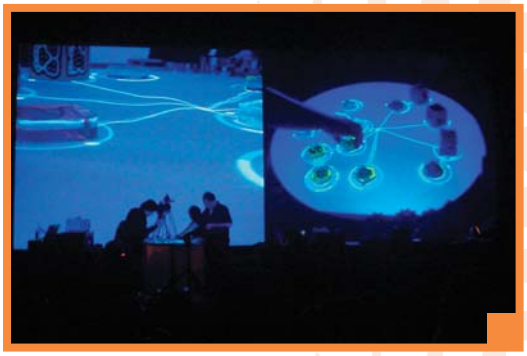
Music Technology Group/Université Pompeu Fabra de Barcelone « ReacTable »

Installation interactive

Musicien : Carlos Lopez Campmany

http://mtg.upf.es/reactable

Démonstrations
Mini-concert



La ReacTable est un instrument audiovisuel multiutilisateurs avec une interface de composition simple et intuitive. Manipuler des objets disposés sur une table animée. Les rapprocher ou les toucher modifie les caractéristiques du son, permettant une infinité de combinaisons sonores et musicales, et génère une animation visuelle liée à cette activité sonore. Une table aux multi-points où divers utilisateurs peuvent contrôler les sonorités, l'intensité des sons à travers des objets de différentes formes.

Après la révolution du laptop (ordinateur portable) dans la musique électronique, la ReacTable propose un instrument plus transparent et interactif qui surpasse les contraintes de la trilogie écran clavier souris en réincorporant la gestualité dans le live musical. L'instrument a été créé par une équipe de luthiers numériques sous la direction du musicien Sergi Jordà dans le cadre du Music Technology Group de l'institut audiovisuel de l'Université Pompeu Fabra de Barcelone. La ReacTable a déjà été présentée dans diverses villes du monde

Horaires :

Manipulations de 13h à 19h
Mini-concert (45 mn) à 17h

Samedi 6 et dimanche 7 octobre

« Le Jardin Japonais »

Spectacle de danse interactive à partir de 6 ans

TPO Company (Italie)

Mise en scène par Francesco Gandi, Davide Venturini avec Piero Leccese, Bianca Papafava/Caterina Poggesi/Anna Balducci/Erika Faccini (en alternance)

Musiques et design sonore : Spartaco Cortesi.

Project ccc system : Martin von Gunten, Rossano Monti.

Consoles multimédia : Saulo D'Isita, Andreas Fröba, Rossano Monti

Conception graphique : Elsa Mersi

Collaboration aux textes : Stefania Zampiga.

Organisation : Valentina Martini, Valeria Nacci

Copyright : Davide Venturini

Sur la scène de la Salle Poirel, la compagnie italienne TPO propose un itinéraire à l'intérieur d'espaces virtuels inspirés des paysages du jardin japonais.

Assis autour d'une scène, deux danseurs ouvrent le parcours sur un tapis qui s'anime de sons et lumières grâce à des capteurs réagissant aux impulsions. Cinq petits jardins apparaissent, s'ouvrent, suggèrent des jeux, et créent un contact interactif.

Immergé dans une pluie d'images et de sons animés en temps réel, les enfants sont ensuite invités à jouer et à explorer les surprises que dissimulent ces jardins.

Ils participent à un voyage imaginaire et vivent une expérience sensorielle étonnante.

<u>Horaires</u> :
Samedi 6 octobre : 15h
Dimanche 7 octobre : 15h et 17h

Des représentations scolaires sont également prévues les samedi 6 octobre à 10h et lundi 8 octobre à 9h30 et 14h30.

Renseignements et réservations :
Ensemble Poirel 03 83 32 31 25 ensemblepoirel@mairie-nancy.fr
Réseau Fnac 0 892 68 36 22 (0.34€/min) www.fnac.com

Relations presse :
Stéphane Schmitt, chargé de communication de l'Ensemble Poirel
03 83 32 91 11 poirelcommunication@mairie-nancy.fr

Samedi 13 et dimanche 14 octobre

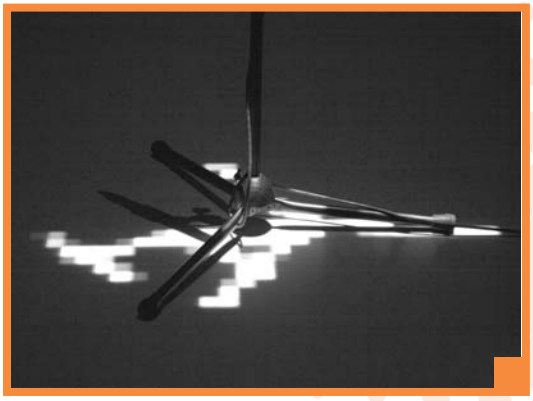
Ateliers Recherche et Création de l'Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy

Vidéo

www.ensa-nancy.fr

« Feedbackroom »

Vidéo (10 mn)



Copyright : Jean-François Robardet - 2007

Projection d'une bande vidéo présentant des spectateurs et performers dans l'installation interactive Feedbackroom, lors de sa première exposition à l'Ecole nationale supérieure d'art de Nancy, le 23 juin 2007.

L'installation Feedbackroom a été conçue et réalisée sous la direction de Thierry Fournier.

Œuvre réalisée dans le cadre d'un Atelier de Recherche et de Création Artem (ARC Electroshop 6.0, 2006-2007, co-coordonné par Thierry Fournier et Samuel Bianchini), porté par l'Ecole nationale Supérieure d'Art de Nancy, en partenariat avec le Groupe ICN et l'Ecole Nationale Supérieure des Mines de Nancy. Avec le soutien du CITu (Fédération de laboratoires des universités Paris 1 et Paris 8).

Projet développé avec la participation de Julien Cazals, Charles Huguet, Louise Vigier (étudiants à l'Ecole Nationale Supérieure des Mines de Nancy), Isabelle Ferrière, Yannick Laruade et Oscar Péré (étudiants à ICN Graduate Business School), Régis Fanjat, Chia-Chin Lin et Guo Tsong (étudiants à l'Ecole nationale supérieure d'art de Nancy). Avec la collaboration amicale de Jean-François Robardet.

Feedbackroom est une installation sonore et vidéo interactive. Un micro est posé sur un pied, au centre d'une salle plongée dans l'obscurité, entourée de haut-parleurs de forte puissance. Au repos, un larsen sourd circule dans les basses entre le micro et les hauts-parleurs, comme une présence. Seul le profil du micro et de son pied est visible, projeté sur lui verticalement, en blanc saturé.

Lorsqu'un visiteur entre dans l'espace, ce halo blanc et pixellisé apparaît également au sol autour de lui, et l'accompagne comme une ombre en négatif . Son entrée dans l'installation provoque l'émergence de larsens saturés, comme le son d'une guitare électrique en boucle sur son ampli. La présence conjointe de plusieurs visiteurs ouvre autant de réactions sonores parallèles. Chaque geste module le son, entretenant une tension et une ambiguité entre un jeu musical et un défi physique.

L'ensemble évoque un organisme dangereux, emplissant l'espace, qui paradoxalement ne dépend que des visiteurs, à la fois appelés et menacés par les phénomènes qu'ils provoquent. A la fois terrain de jeu et de lutte, Feedbackroom peut être expérimenté tour à tour (ou simultanément) comme installation interactive, ou comme espace de performances pour des interprètes.

Horaires :

Samedi 13 octobre et dimanche 14 octobre : 13h – 14h – 15h – 16h – 17h – 18h

L'ATELIER DE RECHERCHE ET CRÉATION « ELECTROSHOP »

Electroshop est un Atelier de Recherche et de Création ARTEM, porté par l'Ecole nationale supérieure d'art de Nancy, en partenariat avec le Groupe ICN et l'Ecole Nationale Supérieure des Mines de Nancy, co-coordonné par Samuel Bianchini et Thierry Fournier.
Dans le cadre de recherches sur l'interactivité, le geste et le temps réel sont deux conditions particulièrement « sensibles ». Pour entrer dans une relation active avec un dispositif multimédia interactif c'est, en général, au geste que l'on en appelle. Ce terme étant alors à comprendre dans son sens le plus large, de l'action corporelle à l'acte de langage : tout mouvement humain qui peut faire l'objet d'une « captation ». Pour cette dernière et pour produire un résultat, en l'occurrence « multimédia », on met en œuvre un dispositif en mesure de réagir instantanément à ces gestes, en « temps réel ». Comment inventer de tels dispositifs ? Comment penser le geste dans ces conditions ? Comment apporter des réponses à une gestuelle des plus élaborées, la danse ? Comment envisager, la production et même la coproduction de représentations multimédias à partir de la relation entre geste et dispositif en temps réel ?
Le processus de recherche et de création mené depuis 7 ans à l'Ecole nationale supérieure d'art de Nancy par l'A.R.C. Electroshop, concerne et interroge dans une même approche les arts plastiques et les arts performatifs. Depuis 4 ans, les projets artistiques sont proposés par les artistes responsables de l'atelier et menés jusqu'à leur finalisation complète. Les étudiants sont ainsi associés à la réalisation d'une œuvre dans un contexte professionnel de recherche.

L'atelier associe :

- des conférences et présentations traitant de ces problématiques, qui permettent aux étudiants d'en aborder à la fois les aspects esthétiques et technologiques.
- la création, tout au long de l'année, d'une œuvre interactive proposée et conçue par l'artiste enseignant. Sa conception, son développement et sa réalisation sont menés en collaboration avec l'ensemble des étudiants de l'Arc, qui sont ainsi associés à la totalité du processus de création d'une œuvre interactive.

« Etreintes »

Vidéo (7 mn)

Making-Off vidéo (7mn) présentant les étudiants et performers dans l'installation interactive Étreintes, lors de sa présentation entre l'Ecole nationale supérieure d'art de Nancy et l'École Réionale des Beaux-Arts de Nantes. (Avril 2007)

L'installation Étreintes a été conçue et réalisée sous la direction de Bruno Cohen.

Cette installation performance en réseau a été réalisée dans le cadre d'un Atelier de Recherche et de Création Artem, porté par l'Ecole nationale Supérieure d'Art de Nancy, en partenariat avec le Groupe ICN et l'École d'Art de Nantes (ERBAN). Projet conçu et développé au cours de l'année 2006/2007 associant étudiants, artistes et techniciens avec la participation de Sosana Marcelino et d'Olivier Bodin, danseurs et chorégraphes à Nancy et à Nantes. Avec le concours d'Alban Delacour (vidéo), Stanislas Schoirfer (réseau), Alex Mairet, Georges-Albert Kisfaludi (optique), Arno Dexet (son).

L'INSTALLATION / PERFORMANCE ÉTREINTES

Les développements récents et la popularisation des moyens de captation et de diffusion numériques conduisent à modifier notre perception de la réalité. Cette situation confère à l'image de nouvelles matérialités. Fixes ou animées saisies ou créées, peuvent-elles se substituer aux rencontres humaines et aux développements qu'elles engendrent ? Générant de nouvelles matérialités, les images virtuelles utilisées plus particulièrement sur scène transforment le regard et la perception que nous avons du temps de la représentation et de l'espace physique où il se déroule. Modifient-elles les rapports spectateur/acteur ? Préfigurant une nouvelle forme de rencontres ou de spectacle, « Etreintes » expérimente les relations d'acteurs danseurs placés à distance en temps réel et jouant de leurs doubles reflétés.

L'ARC ÉTREINTES

Situé dans le cadre des recherches sur l'interactivité, au sein de l'École d'Art de Nancy, le projet de recherche interroge la place et la valeur du corps à corps et aborde également les questions d'espace et de temps liés aux conditions particulières de la représentation vivante.
L'ARC poursuivra en 2007/2008 son expérimentation des rapports entre corps réels et objets virtuels (et inversement) placés à distance sur scène et en réseau en :
- organisant des présentations traitant de ces problématiques, présentations qui permettront aux étudiants d'en aborder à la fois les aspects esthétiques et technologiques.
- soutenant la création, tout au long de l'année, d'une œuvre interactive proposée et conçue par l'artiste enseignant. Sa conception, son développement et sa réalisation seront menés en collaboration avec l'ensemble des étudiants de l'Arc, qui seront ainsi associés à la totalité du processus de création d'une œuvre interactive.

Horaires :

Samedi 13 octobre et dimanche 14 octobre de 13h à 19h

Samedi 20 et dimanche 21 octobre

« des-illusions »

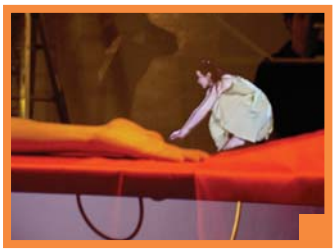
Théâtre d'images

Ecriture, scénographie & mise en scène : Bruno Cohen
Chorégraphie : Sosana Marcelino

www.brunocohen.fr

Co-production ATEA artistes et techniciens associés Nancy, CeCN/le manège.mons/centre dramatique, Musique et Danse en Lorraine

Diplômée du Conservatoire National de Région de Nancy en 1985 et titulaire d'un Diplôme d'État de professeur de danse en 1996, **Sosana Marcelino** créa sa compagnie en 1997 en Région Lorraine. Une étroite collaboration naquit alors avec le compositeur Cyril Thiébaut sur les relations musique et danse avant de découvrir en 1998 le travail de Susan Buirge au cours des ateliers de l'improvisation et de la composition. Successivement, le Centre Chorégraphique National-Ballet de Lorraine en 2000 puis le CCN-Ballet de l'Opéra en 2006 lui apportèrent leur soutien par un accueil-studio. Membre du Groupe de recherche 2000-2003 au Centre de Recherche et Composition Chorégraphiques à la fondation Royaumont, elle devint artiste associée au Centre Culturel Pablo Picasso, Scène conventionnée Jeune Public à Homécourt de 2001 à 2005. Sosana Marcelino met en place des projets européens depuis 2004 avec l'Allemagne dans le cadre de « Nancy 2005, le temps des Lumières » et le Luxembourg dans le cadre de « Luxembourg et Grande Région, Capitale Européenne de la Culture 2007 ». Ces projets actuels se tournent vers le Portugal, la Pologne et le Japon en 2008. En 2007, son solo Só tourne à Paris et en province. L'artiste poursuit son travail de recherche et de création chorégraphiques autour de Liaison hydrogène/Quatuor et travaille avec Bruno Cohen dans le cadre des ateliers de recherche et de création (ARC) des Écoles d'Art de Nancy (ENSAN) et Nantes (ERBAN).



Performance pour deux danseurs et un double virtuel. Le plateau de danse devient le lieu d'une rencontre entre un homme et une femme. Variations sur l'illusion amoureuse, sur l'apparence et le désir, mirages et réalités des corps. Associant deux danseurs et leurs images virtuelles, la mise en scène s'inscrit dans la tradition des arts visuels et de la scène offrant au regard une perspective inédite grâce au traitement de l'image, au jeu subtil des miroirs et à la densité des corps.

Le théâtre virtuel est un dispositif scéno-technique dont le principe consiste à superposer des images reflétées ou filmées et projetées sur des éléments de décor réel. Cette ancienne technique d'illusion s'inscrit dans la grande tradition des arts visuels et des arts de la scène en France et en Europe. Mobilisant de multiples savoir faire tant dans les domaines de la production de l'image et des traitements numériques associés que dans ceux de la lumière et du décor, le théâtre virtuel est un objet qui oblige à une approche composite et multidirectionnelle de l'écriture théâtrale et de la scénographie en favorisant de nouvelles perceptions de l'espace scénique.

Travaillant depuis près d'une quinzaine d'années sur ces environnements, Bruno Cohen a souhaité questionner le rapport du réel au virtuel en inscrivant la rencontre de l'acteur vivant et de son double virtuel au cœur de cette pièce chorégraphiée par Sosana Marcelino.

Horaires :

Samedi 20 octobre et dimanche 21 octobre : 14h30 – 16h – 17h30

Samedi 27 et dimanche 28 octobre

Jean-François Denisse Philippot et Thierry Mathieu
« Echo-système 1.0 »

Vidéo-concert

www.myspace.com/denissephilippot et www.lesquat.com/yoyo

En partenariat avec L'Autre Canal – Nancy, Jean-Louis Houël – Nancy, Visuel Création – Epinal

Diplômé de l'Ecole des Beaux-Arts d'Epinal en 2000, **Jean-François Denisse-Philippot** est engagé dans une démarche de création depuis quinze ans. Son intérêt pour la technologie, l'interactivité et les machines l'ont conduit à réaliser de nombreuses œuvres, installations et performances en tant que vidéaste, photographe ou plasticien. Son univers personnel, autour duquel se concentrent et se déploient depuis plusieurs années ses recherches et ses travaux, s'articule autour de plusieurs thématiques : mémoire, trace, filiation… Quand l'identité se présente comme une énigme, il cherche son reflet, explore sa mémoire défaillante, observe les corps et les espaces, il va et vient entre le souvenir et le devenir. La création d'une dialectique entre la technologie et l'interprétation qu'elle permet d'expérimenter situe sa démarche comme celle d'un peintre-vidéo : la caméra comme chevalet et la technologie comme pinceau. La mécanique picturale y prend et y cherche sa forme. « La vidéo me confronte à l'idée du « je » en temps réel, ce corps à corps non inversé, vu par l'« autre » et piloté par moi. » Jean-François Denisse-Philippot travaille sur le larsen depuis une dizaine d'année tout en menant en parallèle une activité de v-jing et de plasticien.

Après un premier spectacle pour la rue en Avignon (The Webs Guardians/1986), **Thierry Mathieu** suivit une formation à la danse contemporaine, participa à de nombreux ateliers avec Larrio EKSON (Cie Carolyn CARLSON), et partit à Copenhague en résidence de recherche avec Peter MORIN (Cie CARLSON) aidé par le Ministère des affaires étrangères. Initié à la danse Butoh par Pier Paolo KOSS (Cie Ko Murobushi) et Ushio AMAGATSU (Cie Sankai Juku), il découvrit une approche très interne et ambivalente du mouvement et de la sensation. En 1989, l'envie d'expérimenter les rapports transdisciplinaires sera à l'origine d'Oztheaterland, collectif composé de danseurs, musiciens, plasticiens et cinéastes, inspiré à ses débuts par le Butoh, ses sources expressionnistes ainsi que par les arts plastiques. Suivront 9 spectacles, de nombreuses performances, expositions et films. Il aborda dans un même temps, un travail « solo » de plasticien sur l'objet et la lumière, utilisant l'acier avec le souci de mettre à nu les structures et de révéler les forces auxquelles elles sont contraintes. Puis le vide prit le pas sur le plein, l'environnement sur l'objet. Viennent les premières installations ainsi que les premières collaborations avec Jean-François Denisse-Philippot sur des installations en milieu urbain, liées au cadre, à la structure au corps et son environnement. En 2006, il intégra le collectif KINOREV pour la création de « Naguère les Etoiles », spectacle hybride intégrant les techniques low et high tech du cinéma au spectacle vivant. Thierry Mathieu travaille actuellement sur le spectacle performance «Nil Novi Sub Sole», vanité contemporaine, de Françoise Klein, comme comédien et vidéaste (production CCAM Vandœuvre-lès-Nancy – CDN Nancy) ainsi que sur plusieurs installations vidéo urbaines avec Jean-François Denisse-Philippot.

Echo système : ensemble énergétique constitué par un espace de relation entre les hommes, les machines et la lumière autour de l'idée du feedback (à l'instar de Nan June Paik). Lors de son quotidien, l'artiste se confronte à son espace de travail. Lieu de performance intime en perpétuel changement, mêlant outil et trace de création. L'oubli de la maîtrise face à son savoir-faire lui permet une errance créatrice. Alors la question se pose. Comment déplacer ce processus en espace d'exposition ?
« Nous devons nous vider la tête... pour générer de nouvelles combinaisons, ni trop identifiables, ni trop démonstratives, où l'acte de création aspire la technologie, pour qu'elle ne devienne pas obstacle, ni spectacle. Il nous faut vivre cette expérience dans un temps qui est le nôtre. »

Cycle : construction/déconstruction/lumière.

Horaires :

Samedi 27 octobre et dimanche 28 octobre de 14h à 19h

ORGANISATION DE L'EXPOSITION

Maîtrise d'ouvrage : Communauté urbaine du Grand Nancy
Maîtrise d'œuvre : Videoscop Nancy-Université

Exposition proposée par la Communauté urbaine du Grand Nancy, « Terre de Sciences et d'Innovation » et le groupe SIS (Sciences Innovation Société).

En partenariat avec :
[ars] numerica
Atelier vidéographique de France 3
CNRS (Centre National de la Recherche Scientifique)
CRI (Conservatoire Régional de l'Image Nancy Lorraine)
ENSAN (Ecole Nationale Supérieure d'Art de Nancy)
ENSG (Ecole Nationale Supérieure de géologie)
Ensemble Poirel
France 3 Lorraine Champagne-Ardenne
INIST (INstitut National de l'Information Scientifique et Technique)
INRA (Institut National de la Recherche Agronomique)
INRIA (Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique)
Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains
LORIA (Laboratoire Lorrain de Recherche en Informatique et ses applications)
Maison des Jeunes et de la Culture de Maxéville
Nancy-Université
Université Pompeu Fabra de Barcelone
ZKM Centre d'Art et des Médias Karlsruhe

Commissariat : Béatrice de Martin (INIST) et Christian Dournon (Nancy-Université UHP)
Chef de projet : Florence Besset (Grand Nancy)
Conception artistique et scénographie : Bruno Cohen
Assistant aux nouvelles images et réseaux : Georges-Albert Kisfaludi
Assistante à la scénographie : Marie-Christine Dieudonné
Organisation générale : Alexandra Cravotta et Jacqueline Ries (Videoscop Nancy-Université)
Animation : Clara Jouany
Aménagement, agencement : Philippe Barbier, Matthieu Schneider
Graphisme et signalétique : Morgan Fortems (studio XO)

Et les équipes de l'Ensemble Poirel, les sociétés AUVITEC Région Est et DSE Nancy.

Commissaires de l'exposition

Béatrice de Martin, épistémologue, ingénieur en Informatique de Recherche, chargée de mission auprès du directeur de l'INIST.

Née en 1961, philosophe et épistémologue de formation, **Béatrice de Martin** entra au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) en 1992 en tant qu'ingénieur en Philosophie et Histoire des Sciences. S'apercevant qu'Internet allait transformer radicalement notre société, elle retourna à l'Université pour suivre des cours d'informatique. Ingénieur en Informatique de Recherche en 1998, Béatrice de Martin est depuis 2001 chargée de mission auprès de Raymond Duval, directeur de l'INstitut de l'Information Scientifique et Technique-CNRS. Avec pour mission : la diffusion des sciences et de l'innovation auprès du grand public. Béatrice de Martin a une passion : comprendre et analyser les transformations sociétales dues au développement constant des sciences, et « partager ».

Christian Dournon, professeur des universités, chargé de mission pour la culture scientifique et technique (Nancy-Université UHP).

Né en 1945 à Grenoble, **Christian Dournon** entra à l'Université Paris VI dès la fin de ses études universitaires, en qualité d'assistant puis de maître de conférences en Embryologie de 1974 à 1988, avant d'être nommé professeur des universités à Nancy, en biologie du développement et de la reproduction. Il travailla notamment l'inversion du sexe des amphibiens par la température et réalisa plusieurs expériences spatiales pour étudier la fécondation et le développement en micropesanteur. Christian Dournon est actuellement chargé de mission en culture scientifique et technique à l'Université Henri Poincaré pour Nancy-Université.

SCENOGRAPHE

Bruno Cohen
scénographe • réalisateur • metteur en scène

Scénographe, réalisateur & metteur en scène, **Bruno Cohen** signe de nombreuses créations théâtrales, vidéographiques et scénographiques : « parcours » à la citadelle basse à Verdun, « Persée » opéra (Lully) au Festival d'Ambronay, « Nuits de Strass » à Strasbourg, « Pierres de culture » en Moselle, « Zorn l'enchanteur » à Saverne… Il met en scène également de nombreuses expositions au Musée de l'Homme, au Muséum National d'Histoire Naturelle, à la Cité des Sciences et de l'Industrie à Paris, au Manoir de Réaumur, aux Docks Vauban du Havre, au Carreau de la Mine Rodolphe, au Musée Électropolis à Mulhouse, au Musée de l'Histoire du Fer à Nancy ou à la Corderie Royale à Rochefort…

S'inscrivant dans la grande tradition des arts visuels en France, il réalise plus d'une cinquantaine de théâtres virtuels pour les musées ou le spectacle vivant en associant, depuis plus de quinze ans, nouvelles technologies numériques et arts de la scène : « Dialogues imaginaires » théâtre virtuel pour l'année Jacques Callot à Nancy, « camera virtuosa » au ZKM de Karlsruhe (Allemagne) œuvre de la collection permanente du musée des médias, « mais…l'ange » installation dans le cadre des Nuits Savoureuses au CICV de Montbéliard-Belfort ainsi qu'à Prague (République Tchèque) pour l'Enter Multimedial, « Swish 02 » douze théâtres virtuels à Bienne (Suisse) pour l'Exposition Nationale Suisse, Workshop au Centre des Écritures Contemporaines et Numériques à Mons (Belgique), Ars Numerica à Montbéliard, Avignon festival off 2005 avec « des-illusions » …

Aujourd'hui, Bruno Cohen poursuit son travail d'expérimentation et d'écriture autour des dispositifs artistiques composites mêlant acteurs et images virtuelles au cœur de projets chorégraphiques et théâtraux en réseaux. Il anime et dirige un atelier de recherche création au sein de l'École Nationale Supérieure d'Art de Nancy.

CONTACTS ET VISUELS PRESSE

Claudine Colin Communication
Sandrine Mahaut
5, rue Barbette - 75003 Paris
Tél. 01 42 72 60 01/Fax. 01 42 72 50 23
sandrine@claudinecolin.com

Grand Nancy
Céline Reichart, attachée de presse
Tél. 03 83 91 84 25
Celine.reichart@grand-nancy.org

Laure Maunay, chargée de communication
Tél. : 03 83 91 82 59
Laure.maunay@grand-nancy.org

www.grand-nancy.org

Autres grands temps forts à Nancy

Vendredi 5, samedi 6 et dimanche 7 octobre

« Une promenade culturelle dans la ville : transparence et opacité. Jeux des métamorphoses »

Partenaire de « Luxembourg et Grande Région, capitale européenne de la culture 2007 », la Ville de Nancy vous propose également de découvrir 3 expositions sur le thème du verre :

« Daum et l'esthétique des années 50 » au musée des Beaux-Arts,
« Transparences, histoire du verre et du cristal en Lorraine » au musée Historique Lorrain,
« Verrerie Art Nouveau, l'exemple des Frères Muller » au musée de l'Ecole de Nancy.

A l'occasion de leur ouverture, et durant 3 jours, une programmation culturelle urbaine, festive et gratuite, est organisée dans la ville, les 5, 6 et 7 octobre.

- Dès le vendredi 5 octobre à 19h, en soirée de lancement, une programmation musicale riche et diversifiée vous est offerte à L'Autre Canal dans le quartier Rives de Meurthe.

- Puis, le samedi 6 octobre de 14h30 à 2h du matin et le dimanche 7 octobre de 14h30 à 21h30, divers spectacles vous seront proposés sur un itinéraire allant de la ville Vieille au quartier Rives de Meurthe :

Durant ces 3 jours :

■ Les Musées seront ouverts pour permettre de découvrir, outre les expositions consacrées au verre, des installations originales réalisées par un artiste nancéien ;

■ Un parcours, ponctué d'ambiances lumineuses et sonores, de projections nocturnes, d'espaces musicaux et chorégraphiques, de spectacles sur manèges, sous chapiteau, dans les établissements culturels, la rue ou sur façade, vous sera proposé. Vous pourrez également participer au premier concours de la Soupe inter associatif ;

■ Le Nancy Jazz Pulsations vous invitera à assister à des concerts dans de nombreux bars de la ville le samedi soir dès 19h à l'occasion du lancement de l'édition 2007…

Le petit train touristique, paré pour l'occasion, livré aux frasques de deux clowns et accompagné de fanfares insolites, assurera un circuit dans la ville vous permettant de vous rendre d'un point à l'autre des lieux de programmations. Le rendez-vous sera donné à la « nouvelle gare » située rue Sainte Catherine aux abords de la Place Stanislas où l'on rencontrera le chef de gare et sa joyeuse hôtesse....

Renseignements : 03 83 85 34 84 – 03 83 85 34 83
Programme complet disponible dès le 24 septembre dans tous les lieux habituels.