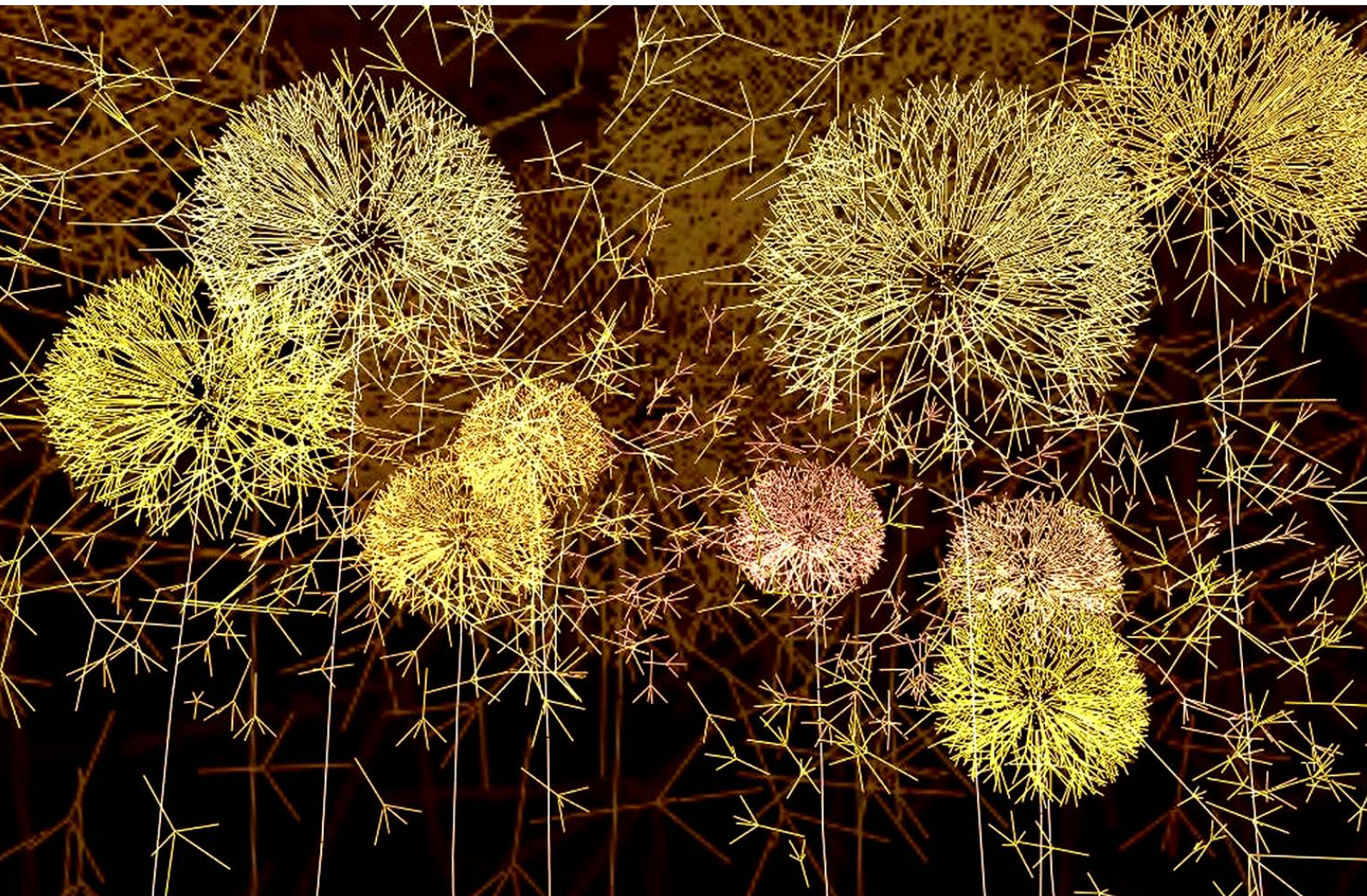


POUR UN IMAGINAIRE NUMÉRIQUE AVEC EDMOND COUCHOT

CDA
CENTRE DES ARTS
ENGHIEU-LES-BAINS
SCÈNE CONVENTIONNÉE
D'INTÉRÊT NATIONAL ART ET CRÉATION
ÉCRITURES NUMÉRIQUES ET SPECTACLE VIVANT

Exposition collective avec le Laboratoire INREV-AIAC de l'Université Paris 8



exposition
18.12.2022
– 2.12.2022

vernissage
17 novembre > 18h30

28 novembre > 18h30
finissage

Co-commissariat :

Université Paris 8 : Sophie Daste,
Rémy Sohier, Marie-Hélène Tramus
Centre des arts : Dominique Roland,
Emmanuel Cuisinier

Centre des arts
www.cda95.fr
12-16 rue de la Libération
95880 Enghien-les-Bains

La Serrurerie
6-8 Passage Mora
95880 Enghien-les-Bains

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES ÉVÉNEMENTS	3
2. PROGRAMME DU COLLOQUE	4
3. EXPOSITION	5
4. ORGANISATEURS	25
5. INFORMATIONS PRATIQUES	27

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES ÉVÉNEMENTS

Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot : les hybridations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain

Exposition

18 novembre > 2 décembre

En partenariat avec le Laboratoire INREV-AIAC de l'Université Paris 8

Co-commissariat :

Université Paris 8 : Sophie Daste, Rémy Sohier, Marie-Hélène Tramus
Centre des arts : Dominique Roland, Emmanuel Cuisinier

Lieux : Centre des arts & Serrurerie / Entrée libre

Hommage aux travaux d'Edmond Couchot, pionnier des arts technologiques, professeur des universités et co-fondateur du Département Arts et Technologies de l'Image à l'Université de Paris 8. Cette exposition réunit une soixantaine d'artistes et étudiants ayant partagé sa vie ou sa pensée et lui rendant hommage.

Horaires d'ouverture de l'exposition : CDA et Serrurerie

Vendredi 18 nov. > de 14h à 20h

Samedi 19 nov. et dimanche 20 nov. > de 14h à 19h

Du mardi 22 au vendredi 25 nov. > de 14h à 19h

Colloque

Mercredi 16 novembre : 9h00 > 20h30

Maison de la recherche à l'Université de Paris 8

Judi 17 et vendredi 18 novembre : 9h00 > 18h00

Centre des arts

En collaboration avec le Laboratoire INREV-AIAC, le Département Arts et Technologie de l'Image (ATI), l'Université Paris 8 et l'Ecole Universitaire de Recherche ArTeC.

Informations & réservations :

01 30 10 85 59

accueilcda@cdarts.enghien95.fr

2. PROGRAMME DU COLLOQUE

Mercredi 16 novembre 2022

Amphithéâtre de la maison de la Recherche de l'Université Paris 8

- 9h00** Accueil du public
9h30 **Ouverture du colloque :**
Annick Allaigre, Présidente de l'Université Paris 8 et
Arnaud Regnaud Vice-président de la Commission recherche de l'Université Paris 8
- 10h00** Présentation générale du colloque avec Marie-Hélène Tramus, Rémy Sohier et Roberto Barbanti
- 10h30-12h45** **Traverser ses écrits : des pistes ouvertes pour réfléchir sur les relations entre art/science/technologie/humain**
- 12h45-14h30** Déjeuner
- 14h45-18h30** **Processus de recherche, de création et de développement**
- 18h45 - 20h** **Spectacles, Amphi X**
L'Ombre de George Gagneré.
Les Spectateurs de Cédric Plessiet et Georges Gagneré.

Jeudi 17 novembre 2022

Auditorium du Centre des arts d'Enghien-les-Bains

- 9h30** Accueil du public
10h00 Présentation des deux journées de colloque au CDA avec Dominique Roland et Marie-Hélène Tramus
- 10h30-12h45** **Humains virtuels, humains réels**
- 12h45-14h30** Déjeuner
- 14h45-16h15** **Utopie / In-vu / Imaginaire**
- 16h15-18h30** **Traverser ses créations**
- 18h30-20h15** **Vernissage de l'exposition "Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot"**

Vendredi 18 novembre 2022

Auditorium du Centre des arts d'Enghien-les-Bains

- 9h00** Accueil du public
- 9h30-12h45** **Traverser ses écrits : spatialité / temporalité / esthétique / image**
- 13h15-14h30** Déjeuner
- 14h45** **Présentation du dernier livre d'Edmond Couchot : « Automates, robots et humains virtuels dans les arts vivants »**
- 15h-18h45** **Interactivité / Hybridité / Virtualité**
- 18h45-20h** **Visite guidée de l'exposition *Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot***

Direction scientifique et organisation :

Sophie Daste, Rémy Sohier et Marie-Hélène Tramus pour l'équipe Image Numérique et Réalité Virtuelle du laboratoire AIAC de l'Université Paris 8, Dominique Roland et Victoria Chavez pour le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains.

3. EXPOSITION

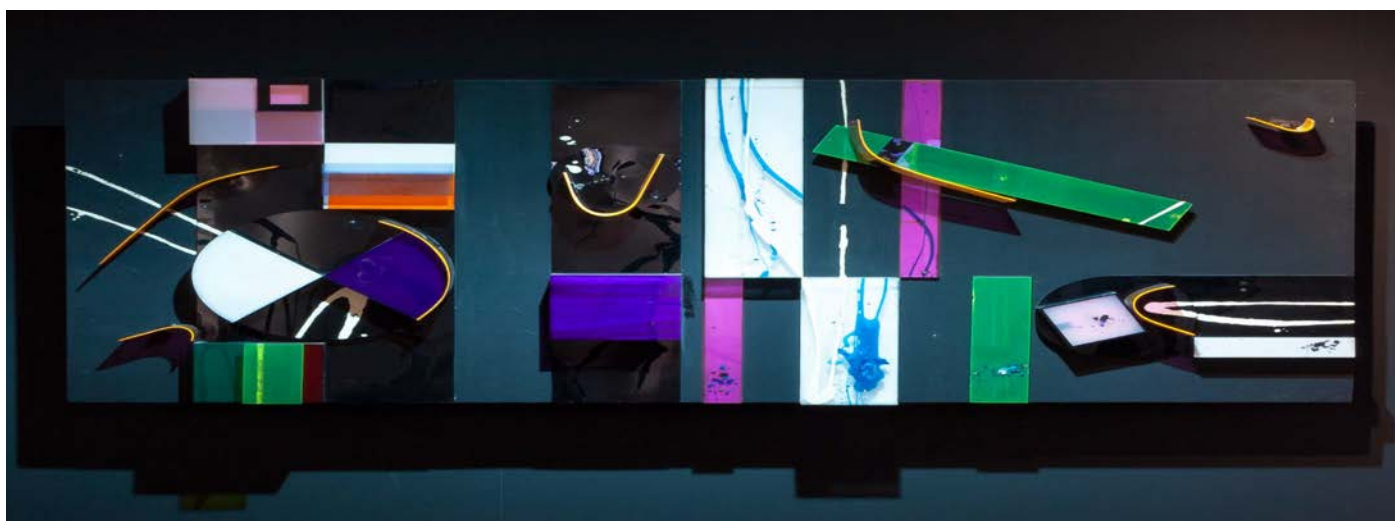
POUR UN IMAGINAIRE NUMÉRIQUE AVEC EDMOND COUCHOT

18.11.2022 - 2.12.2022

Vernissage le 17 novembre à 18h30

Finissage le 28 novembre à 18h30

Centre des Arts (Hall et Studio 19) & Serrurerie



© *Sémaphora III*, Edmond Couchot, 1967

Afin de rendre hommage à Edmond Couchot, artiste, théoricien, et professeur émérite de l'Université Paris, alors disparu en 2020, et de prolonger les débats sur ses idées, témoignages d'une pensée vivante, la manifestation "*Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot : les hybridations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain*", présentée sous la forme d'un colloque et d'une exposition, a été conçue conjointement par l'équipe de recherche Image Numérique et Réalité Virtuelle du Laboratoire Arts des images et art contemporain de l'Université Paris 8 (INREV-AIAC) et par le Centre des arts d'Enghien-les-Bains (CDA). Cette manifestation est soutenue par L'École Universitaire de Recherche (EUR) ArTeC, la ComUE Université Paris Lumières et la Commission Recherche de l'Université Paris 8.

Co-commissariat

Université Paris 8 : Sophie Daste,
Rémy Sohier, Marie-Hélène Tramus
CDA : Dominique Roland,
Emmanuel Cuisinier

Transmettre et partager la pensée d'Edmond Couchot

« Ce qui nous intéresse dans la démarche d'Edmond Couchot, est précisément ce qu'il a considéré être l'hybridation de l'art, des sciences et des technologies. Autrement dit, l'approche esthétique est indissociable des moyens numériques, et technologiques qui la composent » .

Contrairement à ce qui est souvent dit, à tort à cet endroit, avec l'expression « des technologies comprises comme outils au service de l'art », Edmond Couchot a abordé le vrai sens de la question : **«une écriture traversée par les technologies»**. Nous lui devons, en outre, le sens de l'intuition, en l'occurrence, le fait de pressentir les pratiques de manière visionnaire ».

Dominique Roland, directeur du Centre des arts

L'exposition renvoie aux différentes approches développées par les artistes en regard des réflexions menées par Edmond Couchot sur les hybridations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain.

L'exposition est composée de **44 œuvres** d'artistes internationaux et français et d'étudiants, qui ont tous participé à l'essor de cet imaginaire numérique.

Des installations interactives, des installations en réalité virtuelle et augmentée, des films d'animation de synthèse, des photographies numériques, des dessins, des peintures, des mobiles lumino-cinétiques, des documentaires et des spectacles numériques, traversent plusieurs thématiques structurant l'exposition.



SA VIE



Edmond Couchot (1932 - 2020) est artiste, théoricien et enseignant. Il s'intéresse avec passion aux relations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain au cours de leurs évolutions historiques.

S'attachant à étudier les processus d'automatisation de l'image, il analyse comment le passage des **techniques de l'image**, basées sur l'**optique** (perspective picturale, photographie, cinéma, télévision, vidéo) à celles basées sur **le numérique** (synthèse d'image, multi/hypermédia, réalité virtuelle/ augmentée/mixte...) modifie profondément les **techniques de figuration** (de la représentation à la simulation).

Dès les années soixante-cinq, il crée des dispositifs électroniques interactifs réagissant au son et sollicitant la participation du spectateur. **Il fait émerger de nouvelles œuvres, où la programmabilité, l'interactivité, l'hybridation et la virtualité sont au cœur du processus de création de l'art numérique.**

Il met ainsi en évidence les transformations profondes que les technologies numériques induisent dans le mode de production, de diffusion et de conservation des œuvres d'art numérique.

En 1984, **il co-fonde la formation Arts et Technologies de l'Image (ATI) de l'Université Paris 8**, qu'il dirige jusqu'en 2000 afin d'offrir aux étudiants une formation les dotant d'une **double compétence** artistique et technique.

Edmond Couchot a, par ailleurs, participé à l'organisation de plusieurs expositions d'arts plastiques — notamment *Electra*, au musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 1983 (salle dédiée à l'Image numérique où pour la première fois en France des œuvres interactives sur ordinateur furent présentées au public).

Il a aussi publié sur ces différents thèmes près d'une centaine d'articles (traduits en espagnol, portugais, anglais, allemand, hollandais, italien, coréen, polonais et japonais) et sept livres.

©*Sémaphora III*, Edmond Couchot, 1967

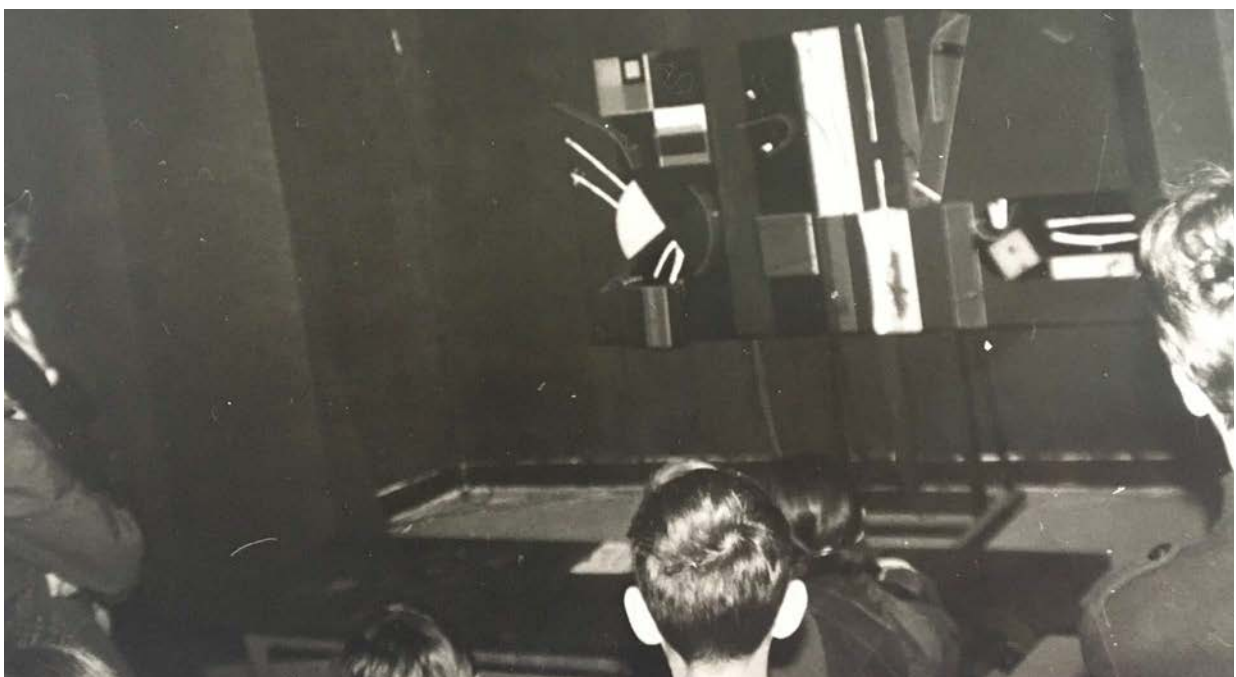


SA PENSÉE

La pensée de cet auteur se fonde dans une interrogation profonde et complexe sur les technologies numériques et ses conséquences dans le champ de la création artistique et de la culture : **«ce n'est pas pour autant que la technologie impose fatalement à l'art ce qu'il doit être. Quand cela se produit, les œuvres ne sont que soumission, effet de mode. Mais quand la technologie est repensée, déviée de sa finalité instrumentale et pragmatique, elle devient alors l'occasion d'une expérience esthétique, un moyen d'échange intersubjectif d'émotions, de sentiments, d'idées, de connaissances ; elle prend sens ».**

Edmond Couchot montre les changements radicaux que les technologies numériques provoquent, avec **l'émergence d'une nouvelle temporalité qu'il appelle « uchronique »**, résultant du **« croisement entre le temps subjectif vécu par l'interacteur et le temps réel »**. Il s'intéresse aussi aux robots, avatars et acteurs virtuels, sortis des laboratoires, qui se sont glissés au sein des pratiques artistiques et, montre que grâce à l'appropriation de ces entités artificielles par les artistes, la traditionnelle famille des « arts vivants naturels » s'est renouvelée avec, à ses côtés, la famille des « arts vivants artificiels ».

Edmond Couchot souligne que la façon d'envisager les relations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain, change considérablement quand les artistes, les théoriciens de l'art et les esthéticiens intègrent, ou s'inspirent dans leurs pratiques et leurs réflexions, des connaissances et des paradigmes issus des sciences cognitives. **C'est à partir des multiples disciplines composant les sciences cognitives** (neurosciences, psychologie, éthologie, sciences du vivant, intelligence artificielle et vie artificielle, sciences de la communication et de l'information, anthropologie, philosophie et esthétique, sociologie...) **qu'il questionne le complexe projet de naturalisation de l'art**, s'appuyant, là encore, sur de nombreuses créations artistiques.



©Sémaphora III, Edmond Couchot, 1967

LES ARTISTES ET LES ŒUVRES

I. POUR UNE JUBILATION PERCEPTIVE

Sous cette thématique sont regroupées plusieurs créations marquant le parcours artistique d'Edmond Couchot dans sa recherche d'une expérience esthétique conduisant vers une « jubilation perceptive ».



Sans titre bleu, Sans titre jaune, Sans titre noir
EDMOND COUCHOT

1964-65

Peinture

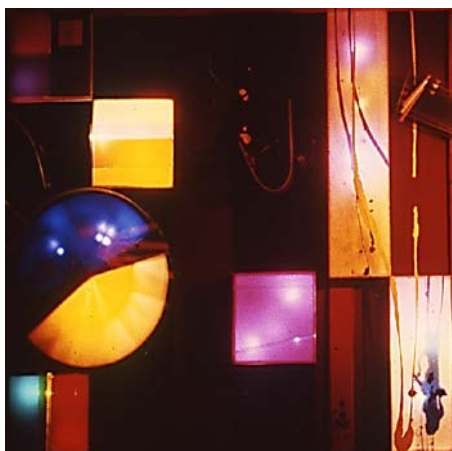
Série de trois compositions picturales caractérisées par l'intégration d'objets extra-artistiques tels que des morceaux de plexiglas de couleurs laissant filtrer la lumière et permettant d'obtenir des traces de couleurs.

L'intégration de ces objets dans la composition picturale s'inscrit en continuité avec l'intuition de la "combine painting" de Robert Rauschenberg (1925-2008) qui, en 1953, ajoute dans ses œuvres des éléments du quotidien afin de leur donner « leur monde propre ». Ainsi, l'étude du signe pictural dialogue-t-elle avec les traces de couleur et aussi les éléments géométriques et dont l'ensemble tend vers l'abstraction :

" [...] La réalité "abstraite", conçue indépendamment de la réalité naturelle, se divise en deux. La première se construit à partir d'éléments non géométriques, plutôt organiques, renvoyant encore au travail de la main, la seconde, à partir d'éléments géométriques, plus ou moins épurés, plus ou moins minimaux. Entre ces deux extrémités de cet immense éventail d'innombrables solutions intermédiaires prolifèrent "

Edmond Couchot, La Technologie dans l'art, Edition Jacqueline Chambon, 1998, page 51

© *Sans titre noir*, Edmond Couchot, 1964-65



© *Sémaphora III*, Edmond Couchot, 1967

Sémaphora III

EDMOND COUCHOT

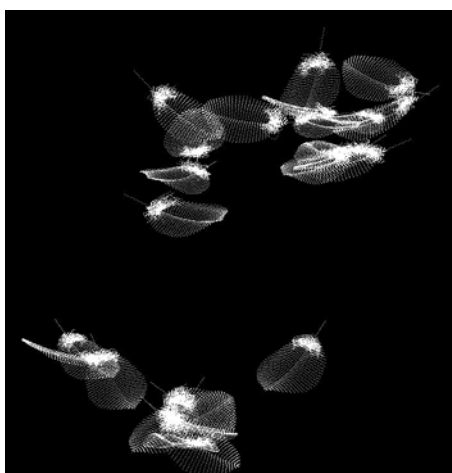
1967

Mobile lumino-cinétique

Cette œuvre marque la transition dans la production d'Edmond Couchot de la peinture vers une nouvelle forme de représentation.

Sémaphora III fait partie d'une série d'autres œuvres, que l'artiste appelle « mobiles musicaux ». L'œuvre est conçue et créée pour interagir avec la musique, la voix et le bruit. Ces œuvres témoignent de cette heureuse imprégnation réciproque du langage de la musique et du langage informatique.

Le ZKM (Center for Art and Media Karlsruhe) auquel l'œuvre a été confiée, s'est chargé de la restaurer et de lui redonner vie alors que *Sémaphora III* ne fonctionnait plus depuis des années. Le ZKM a ainsi permis au mobile cinétique d'interagir avec de nouvelles musiques expérimentales et contemporaines prolongeant ainsi ce qui avait été fait dans les années soixante lors de la Vème Biennale internationale de Paris, au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 1967.



© *La Plume*, Michel Bret, Marie-Hélène Tramus, 1988

La Plume

EDMOND COUCHOT, MICHEL BRET, MARIE-HÉLÈNE TRAMUS

1988

Installation interactive

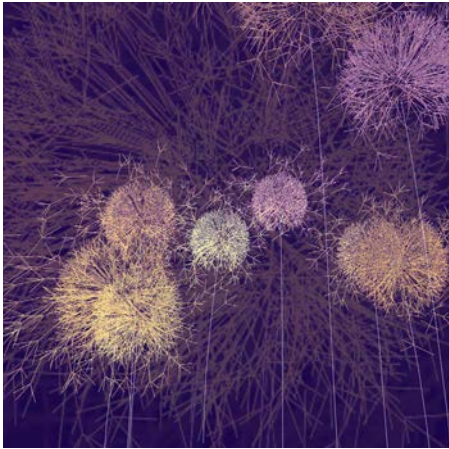
« L'idée nous plaisait de créer la première image animée née d'un souffle, puisque sans la participation physique, pneumatique au sens étymologique, du spectateur la plume resterait immobile au bas de l'écran, en attente. »

Edmond Couchot

Témoignage de l'intérêt de Couchot pour les significations nouvelles que l'interaction entre réalité et réalité virtuelle crée, cette installation invite le spectateur à faire partie intégrante de l'œuvre.

C'est la première image créée qui prend vie à travers la rencontre avec le spectateur, qui par un souffle pourrait faire voler la plume à son gré.

À l'époque de sa construction, pour obtenir la puissance de calcul adéquate en temps réel pour construire un tel mécanisme, les artistes ont utilisé des ordinateurs provenant du centre de recherche où ils travaillaient.



© Le(s) Pissenlit(s), Edmond Couchot, 1990-2005

Le(s) Pissenlit(s)

EDMOND COUCHOT, MICHEL BRET ET MARIE-HÉLÈNE TRAMUS

1990-2005

Installation interactive

Dans ces œuvres, la question de l'interaction entre la réalité, la virtualité et le spectateur vient prolonger les expérimentations menées à l'occasion de la première installation interactive *La Plume*. Dans cette installation, le spectateur fait s'envoler au moyen de son souffle dans un micro, une plume virtuelle.

« Chaque expérience est unique. Le numérique donne à l'image, en même temps la fluidité des nombres et du langage et la capacité de répondre aux moindres sollicitations du regardeur, aux plus inattendues, elle la rend instable, mobile et motile, changeante, pénétrable. La vie de l'image dorénavant peut ne plus tenir qu'à un souffle. Mais dans ce souffle, elle puise aussi le pouvoir de renaître ailleurs, autrement, d'être finalement plus qu'une image. »

Michel Bret, Edmond Couchot

II. AUTOUR DU SOUFFLE

Réalisées en hommage à l'installation interactive *Le(s) Pissenlit(s)*, création emblématique de Michel Bret et d'Edmond Couchot.



© Sensouffler. La vie de l'image dorénavant peut ne plus tenir qu'à un souffle, Julien Lomet, Joël Laurent, 2022

Sensouffler. La vie de l'image dorénavant peut ne plus tenir qu'à un souffle

JULIEN LOMET, JOËL LAURENT

2022

Installation en réalité virtuelle

L'œuvre en réalité virtuelle propose aux spectateurs de faire évoluer le paysage par la gestuelle. Chaque mouvement des mains fait apparaître des collines, laissant découvrir des écrits sur les œuvres *La Plume* et *Le Pissenlit*, d'Edmond Couchot, Michel Bret et Marie-Hélène Tramus. *Sensouffler* invite au souffle, à l'exploration du corps, des mouvements, à l'écoute de soi et de son environnement.

La musique de Pierre Huyghe plonge dans l'immersion grâce à une contemplation auditive inspirée des écrits d'Edmond Couchot et de l'univers visuel de *Sensouffler*. Avec les sons de la nature et du corps modifiés et rythmés, l'univers sonore permet le mouvement et l'interactivité par les gestes, jusqu'à sensouffler.



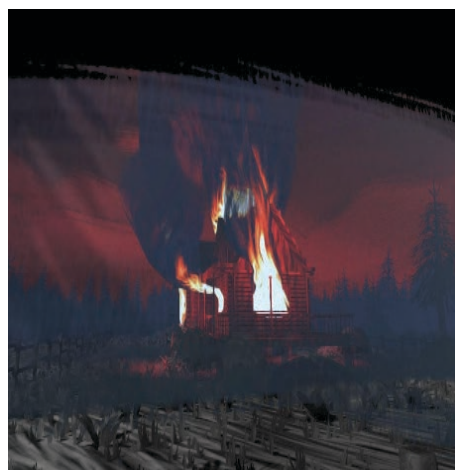
© *Je sème à tout vent : L'enfance de l'art*, Gilles Methel et Manuel Siabato, 2022

Je sème à tout vent : L'enfance de l'art ?
GILLES METHEL ET MANUEL SIABATO
2022

Installation vidéo

Souffler sur une fleur de pissenlit c'est déjà invoquer l'enfance ! *Le(s) Pissenlit(s)*, installation interactive d'Edmond Couchot réalisée avec Michel Bret en 1990, est une œuvre devenue emblématique dans les technologies numériques alors émergentes.

La référence au Larousse avec sa célèbre devise « Je sème à tout vent » semble une sorte de « clé » pour lui rendre hommage. L'artiste Gilles Methel décide donc de réaliser une dizaine d'animations sur les couvertures des livres d'E. Couchot en convoquant la merveilleuse semeuse « 1900 » d'Eugène Grasset, avec comme thématique le souffle.



© *Le souffle emporté*, Carpintero-Perez, Tcheutchemi, Parent, Sabaliauskas, 2021

Le souffle emporté
VINCENT CARPINTERO-PEREZ, JONATHAN TCHEUTCHEMI, ALEXIS PARENT, LUKAS SABALIAUSKAS
2021

Installation vidéo interactive

Dans un environnement surréaliste en noir et blanc, un jeune enfant se retrouve face à une maison fragmentée. Il est possible d'explorer l'après-midi de cet enfant en compagnie de sa famille, où une terrible tragédie a eu lieu. C'est en suivant les différentes traînées de pappus portés au gré du vent, que des portails magiques apparaissent au-dessus des murets de l'enclos de la maison. Chacun d'entre eux révèle une scène ayant marqué en particulier la journée de l'enfant où y sont entremêlées des ambiances visuelles colorées et des ambiances sonores enfantines.

Inspiré par l'œuvre "*Le(s) Pissenlit(s)*" (Bret, Couchot), *Le Souffle emporté* reprend le principe d'interaction entre le corps et le monde virtuel via le souffle.



© *Chienman*, Du Zhen-jun, 1997

Chienman
DU ZHEN-JUN
1997
Interactif CD-Rom

La première séquence de cette installation interactive présente une créature mi-homme mi-chien : *Chienman*.

Selon les parties du corps de *Chienman* que le spectateur choisit en déplaçant son doigt sur la surface de l'écran tactile, celui-ci se dédouble et commence à se battre hargneusement contre lui-même.

Treize postures de combat sont proposées, toutes faites d'un corps à corps entre deux mêmes ombres - celles du corps dédoublé de *Chienman*. Indéfiniment le spectateur peut manipuler, jouer, rebondir d'une agression à l'autre, d'un « mal » à l'autre. La violence sonore et visuelle de cette œuvre cherche à mettre en scène la férocité de nos sociétés.

III. INTERACTIVITE, HYBRIDITE, VIRTUALITE

Les œuvres suivantes s'appuient sur les caractéristiques fondamentales de l'image numérique, interactivité, hybridité, virtualité pour en tirer parti artistiquement :



© LAB'SURD : le LABORatoire de la SURvirtualité, Judith Guez, Guillaume Bertinet et Kevin Wagrez, 2015-16

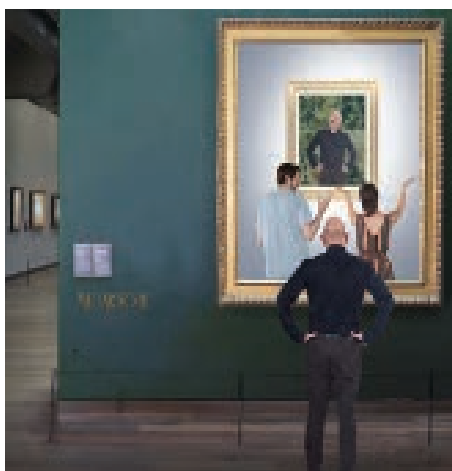
LAB'SURD : le LABORatoire de la SURvirtualité

JUDITH GUEZ, GUILLAUME BERTINET ET KEVIN WAGREZ

2015-2016

Installation en réalité virtuelle et augmentée

Développé par une équipe de chercheurs et d'artistes, *LAB'SURD : le LABORatoire de la SURvirtualité*, est une installation d'art numérique s'inscrivant dans un travail de recherche autour de l'exploration d'illusions jouant entre le réel et le virtuel. Entre présence et émerveillement, le spectateur, grâce à un casque de réalité virtuelle, se laisse emporter dans une expérience contemplative et évolutive de « magies virtuelles » : au départ, le spectateur est dans une pièce qui ressemble à l'espace réel, mais petit à petit, accompagné d'une petite balle lumineuse avec laquelle il peut interagir, il va se retrouver dans un espace qui se transforme, dans lequel les illusions vont se succéder. La « SURvirtualité » explore comment de nouvelles représentations entre l'illusion et le rêve cohabitent grâce au virtuel.



© *Mégalotopie*, Karleen Groupierre, 2022

Mégalotopie

KARLEEN GROUPIERRE

2022

Installation interactive

Mégalotopie est une installation interactive qui prend la forme d'un film augmenté permettant à l'utilisateur d'intégrer en temps réel le court métrage en tant que personnage central. Le spectateur fait face à un tableau animé, dont il va devenir petit à petit l'imageur.

Cette œuvre explore dans un premier temps la notion de mise en abyme, le tableau se retrouve dans le tableau et le regardant devient regardé, mettant ainsi en exergue le poids du regard quotidien que l'on pose sur soi et sur l'autre. Le court métrage en lui-même fait référence à différentes parodies cinématographiques de la critique d'art, et souligne à nouveau la problématique de ce regard critique.



© *Véhicules d'espoir*, Manthos Santorineos, 2022

Véhicules d'espoir

MANTHOS SANTORINEOS

2022

Installation interactive

Véhicules d'espoir est une installation composée d'éléments de maquettes, sonores, lumineux entrant en interaction avec les visiteurs. Ils reprennent l'idée de maison, principale source de vie dans la ville moderne dont l'espace est un point de départ de la lutte (ou de l'effort) personnel en quête de « bonheur ». L'œuvre s'inspire de l'approche profondément humaniste du travail théorique et visuel d'Edmond Couchot pour la civilisation numérique. Inspiré, principalement, par son parcours dans la culture numérique en évolution, parcours qui commence dans les années 60, qui suit l'aventure de « l'individu » et sa connexion avec le temps, les différents espaces, la technologie, la communication et l'évolution continue. Il approfondit les questions sur l'existence, la création et l'itinéraire dans le temps.

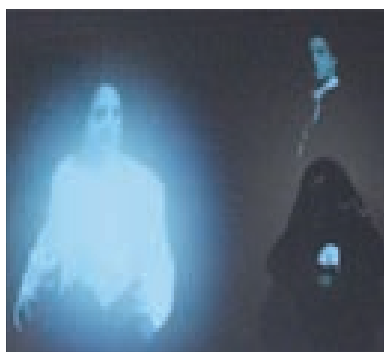


© *Parallèles-Moi Ezio et Moi, Arno*, Sophie Daste, Éric Hao Nguy, 2015

Parallèles-Moi Ezio et Moi, Arno
SOPHIE DASTE, ÉRIC HAO NGUY
2015

Installation vidéo-ludique interactive

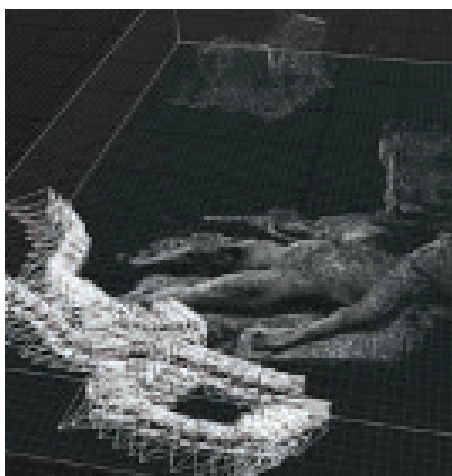
Moi Ezio et Moi, Arno est une pièce numérique interactive hybridant l'univers vidéoludique à une réalité actuelle. Elle se présente sous la forme d'écrans tactiles exposés. Tous les écrans diffusent comme vidéo de premiers plans, celle d'Ezio/Arno, un machinima extrait de la saga vidéoludique *Assassin's Creed*. Lorsque le spectateur interagit avec l'un de ces écrans, la vision bascule : une zone de la ville du passé fantasmée par l'équipe d'Ubisoft se retrouve inscrite dans les pierres restantes de ruines et monuments subsistants aujourd'hui ; le personnage principal n'est plus l'assassin du jeu, mais une jeune femme en jupe. Ezio/Arno endosse tour à tour le rôle du joueur.euse et celui du personnage dans le jeu... Les corps s'interchangent le temps d'une pression.



© *Les Mystères de la Basilique - Ghost Invaders*, Edwige Lelièvre et Karleen Groupierre, 2012

Les Mystères de la Basilique - Ghost Invaders
EDWIGE LEIÈVRE ET KARLEEN GROUPIERRE
RÉALISATEUR : PHILIPPE KATAN
2012
Documentaire

Le jeu à réalité alternée, *Les Mystères de la Basilique* est né de la rencontre entre, d'une part les questions de recherches des universitaires Karleen Groupierre et Edwige Lelièvre et, d'autre part, d'une préoccupation culturelle du Centre des Monuments Nationaux et de la Mairie de Saint-Denis qui souhaitent faire découvrir l'histoire et les monuments de la ville auprès des jeunes d'Ile-de-France. Pour ce projet de création transmédia, elles ont tenté d'extraire les systèmes de jeux de rôle en ligne qui permettent le jeu en groupe et l'engagement des joueurs et de s'hybrider avec les systèmes de jeu à réalité alternée. Ce jeu d'enquête, doté de mécanismes du jeu de rôle et d'un scénario de fiction basé sur des faits historiques et des légendes, s'est déroulé à la fois dans l'espace physique et sur des supports numériques : Internet, réseaux sociaux et applications sur téléphonie mobile.



© *Roswell : autopsie d'une controverse*, François Garnier, Fabienne Tsai, Dionysis Zamplaras, Maxime Tibay, Loup Vuarnesson, Léa Mercier, Sofia Kourkoulakou, 2018

Roswell : Autopsie d'une controverse
FRANÇOIS GARNIER, FABIENNE TSAÏ, DIONYSIS ZAMPLARAS, MAXIME TIBAY, LOUP VUARNESON, LÉA MERCIER, SOFIA KOURKOULAKOU
2018
Installation immersive et interactive

Une œuvre réalisée par le groupe de recherche Spatial Media de EnsadLab, direction François Garnier.

Roswell : Autopsie d'une controverse, est une installation immersive et interactive basée sur la reconstitution photogrammétrique d'un espace issu d'archives photographiques. À l'aide d'un casque de réalité virtuelle, l'un des lieux les plus mystérieux de l'histoire des médias est réinvesti : la salle d'autopsie de la créature de Roswell. L'espace ainsi obtenu est un espace virtuel brut extrait de la matière cinématographique.

Cette expérimentation entre en résonance avec l'épilogue du livre d'Edmond Couchot *Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication* (p. 291) :

« Il faut troubler l'image trop ressemblante que la machine nous renvoie, composer avec ce temps hors du temps où elle nous plonge, trouver les interstices à travers lesquels inscrire notre présence dans l'image. »



© *Récration*, Rémy Sohier, Henri Morawski, Jonathan Giroux, 2016

Récration

COLLECTIF ALINEAIRE : RÉMY SOHIER, HENRI MORAWSKI, JONATHAN GIROUX

2016

Installation interactive

Récration est un jeu vidéo artistique qui a participé à l'inauguration de la Canopée à Châtelet-les-Halles (Paris). Le collectif d'artistes Alineaire a réalisé cette proposition originale, en vue d'imaginer une expérience ludique et artistique exploitant les technologies du jeu vidéo et l'expérience corporelle des nouveaux visiteurs. Le jeu est un prétexte pour permettre aux joueurs de s'exprimer artistiquement. Chaque posture photographiée invite les plus expérimentés à tenter des postures amusantes.

IV. ART ÉMERGENTISTE & ART GÉNÉRATIF

Sont regroupées ici, aussi bien, des œuvres issues de l'automatisme informatique - méthodes procédurales, algorithmes génératifs, processus de vie et d'intelligence artificielles - que des œuvres issues de l'automatisme psychique comme le dessin automatique ou l'improvisation gestuelle :



© *Bella Donna Sive Linnus Hypericum Digitalis*, Miguel Chevalier, 2020

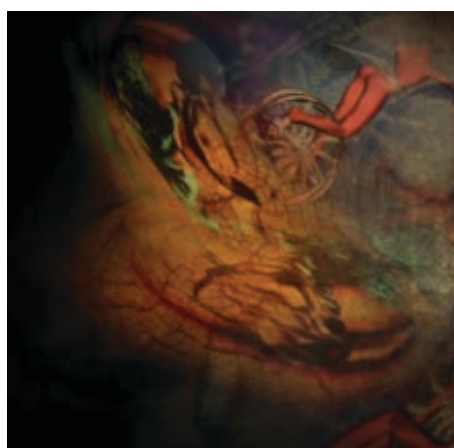
Bella Donna Sive Linnus Hypericum Digitalis

MIGUEL CHEVALIER

2020

Œuvre de réalité virtuelle unique. Vidéo de 58 minutes présentée sur écran LCD

Sur un écran poussent d'étranges *Fractal Flowers* de la famille des *Bella Donna*. Ces fleurs virtuelles évoluent à la lisière de quatre mondes : végétal, minéral, animal et robotique. Les fleurs, nées de germination numérique, dévoilent des formes poussées à l'extrême de leur géométrisation. Les fleurs de différentes couleurs naissent, déploient d'incroyables formes, ondulent au gré d'un vent virtuel que nous ne sentons pas, avant de disparaître pour laisser place à d'autres. Les fleurs ont à la fois une réelle monumentalité par leurs formes géométriques et en même temps un aspect évanescent lorsque, en quelques secondes, elles s'évaporent dans l'air. Ces tableaux « vivants » exercent une fascination troublante sur le spectateur. Ces œuvres hypnotisent le regard dans une éblouissante dialectique entre le réel et le virtuel.



© *Attracteur de rêve*, Michel Bret, 2022

Attracteur de rêve

MICHEL BRET, MARIE-HÉLÈNE TRAMUS

2022

Installation interactive

« Choisissez quelques mots affichés sur l'écran pour écrire votre "rêve", et l'attracteur de rêve l'interprétera visuellement. »

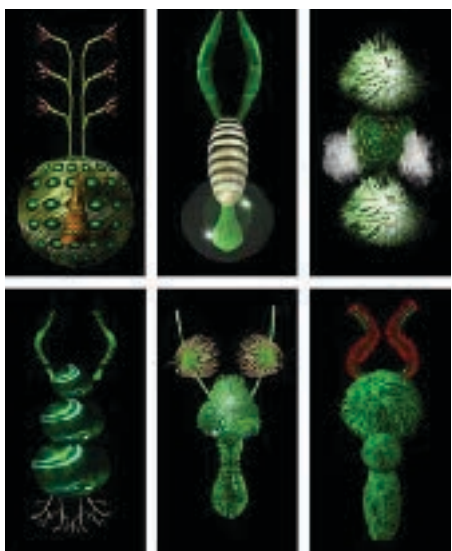
Aux mots correspondent de petites séquences animées, l'attracteur de rêves produira par mélanges et transparences des images mappées sur plusieurs surfaces évoluant dynamiquement et simultanément selon la musique ; elles seront aussi démultipliées par l'algorithme d'auto mapping consistant à mapper récursivement des séquences animées sur elles-mêmes, donnant ainsi une perception fractale de l'espace et du temps. Des réseaux neuronaux interposés entre le son et l'image assurent une interprétation visuelle et non triviale de celui-ci. À chaque instant le processus peut être réinitialisé et un nouveau rêve visualisé.



© *Growth : Tendril*, Yoichiro Kawaguchi, 1981

Growth : Tendril
YOICHIRO KAWAGUCHI
1981
Installation vidéo

Présentée au Siggraph en 1982, cette pièce a connu l'émergence d'un nouvel art sans précédent, celui de la répétition de l'autosimilarité. Cette pièce a lancé les débuts du "Growth Model" alias le Modèle de Croissance dont le principe repose sur le développement d'un détail, extrait d'une forme complexe et qui se développe en intégrant les règles observées au sein de la nature.



© *Mu Herbier*, Catherine Neyki, Marc Denjean, 2000

Mu Herbier
CATHERINE NEYKI, MARC DENJEAN
2000

Un microscope sensoriel, laboratoire tactile, incubateur d'imaginaire

Mu herbier propose la découverte intuitive d'un microscope sensoriel où vibrent, dansent de curieux habitants virtuels organiques mobiles et sonores - des arbres à lucioles, des horloges végétales, des plantes animales. *Mu herbier* convie les spectateurs à vivre une expérience créative à part entière en découvrant par le tactile un monde aux lois physiques inédites. Cette installation est une invitation à déplier le visible et l'audible pour provoquer émotion et vie chez les visiteurs à la conquête d'une perception expérimentalement imaginaires et pourtant si proche du vivant.



© *Portrait on the Fly*, Laurent Mignonneau, Christa Sommerer, 2015

Portrait on the Fly
LAURENT MIGNONNEAU, CHRISTA SOMMERER
2015
Installation interactive

Témoignage de notre engouement pour les photos de soi-mêmes (Selfie-Culture), cette installation présente de manière ironique un nuage de quelques milliers de mouches. Lorsqu'une personne se place devant le moniteur, les insectes tentent de détecter les traits de son visage. Poser devant le moniteur attire ainsi les mouches et en quelques secondes, elles envahissent le visage, même si celles-ci restent prêtes à fuir au moindre mouvement de la tête. Les portraits sont donc en constante évolution, ils se construisent et se déconstruisent.



© *Enactive Drawings*, Chu-Yin Chen, 2019

Enactive Drawings

CHU-YIN CHEN

Compositeur, Interprète: Flûte Shakuhachi jouée par Chang Ei-Chang (65e Maître Céleste Taoïste)

Assistant technique : Ponnara LY

2019

Installation interactive

Tant dans sa pratique du dessin automatique que dans le développement ultérieur d'œuvres d'art numérique fondées sur des systèmes autonomes de Vie artificielle, Chu-Yin Chen tente toujours de revenir à l'instinct de création et de préserver les pulsions originelles de la vie.

Avec *Enactive Drawings* l'artiste cherche à explorer « la spontanéité du corps » ou « une danse impromptue » dont la créativité potentielle pourrait ouvrir l'espace de l'imagination tout en enlevant nos comportements habituels. Un continuum d'images suit alors la présence du public, déroulant un ensemble de traits organiquement raccordés qui tour à tour se développent puis disparaissent graduellement tel un mirage.



© *Tableau scénique 2.0*, Sophie Lavaud, 2003

Tableau scénique 2.0

SOPHIE LAVAUD

2003

Installation en réalité virtuelle interactive

Hommage au peintre Vassily Kandinsky, cette œuvre propose une immersion interactive et ludique dans une simulation numérique de son tableau *Jaune-Rouge-Bleu* devenu ce que Sophie Lavaud nomme un « Tableau-Système Dynamique ». L'idée est de permettre aux spectateurs d'habiter l'univers poétique et cosmique imaginé par le peintre, et faire basculer le tableau virtuel dans différents états afin de créer autant de constructions sémantiques dynamiques différentes selon le comportement du spectateur.



Dessin 158

XAVIER LAMBERT

2021

Œuvre graphique

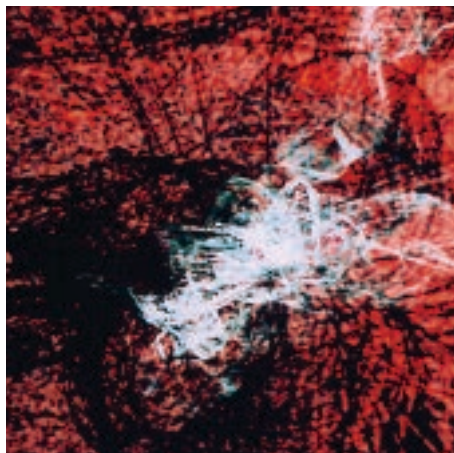
Il s'agit d'un dessin sans dessein. C'est un travail qui s'est construit de façon rhizomique avec des inspirations paréidoliques c'est à dire une expression du cerveau à créer du sens par l'assimilation de formes aléatoires à des formes référencées.

Il fait partie d'un ensemble qui s'articule autour d'une réflexion sur les processus de création qu'Edmond Couchot a contribué à alimenter, il touche au concept d'émergence et de complexité et à la relation entre création artistique et sciences de la cognition. Cf. l'ouvrage co-rédigé avec Edmond Couchot : *Les Processus de réception et de création des œuvres d'art : approches à la première et à la troisième personnes.*

© *Dessin 158*, Xavier Lambert, 2021

V. TRANSE, PERCEPTION

S'attacher à jouer sur la perception pour provoquer une transe sensorielle et esthétique, c'est ce que proposent les œuvres réunies ci-après :



© *Êtres-en-tr...*, Anne-Sarah Le Meur, 1994

Êtres-en-tr...

ANNE-SARAH LE MEUR

1994

Monobande, image 3D enregistrée en vidéo, musique

Êtres-en-tr... est un film expérimental sur des formes filaires (première visualisation du modèle 3D), évoluant peu à peu, sur la création-décréation de la matière, sur une possible prolifération. Ce travail est en opposition et en ouverture vis-à-vis du courant « Evolutionniste » de la synthèse d'image, et vis-à-vis de la rationalité, de l'efficacité et du déterminisme imposés par la programmation.



© *Rerust_075*, Anne-Sarah Le Meur, 2018-2020

Rerust_075

ANNE-SARAH LE MEUR

2018-2020

Triptyque vidéo, image 3D enregistrée

Anne-Sarah Le Meur utilise depuis une vingtaine d'années l'ordinateur et le langage informatique pour créer ses images. Les nombres, les itérations et boucles, qu'elle mélange et malaxe, modulent les formes, les couleurs, les rythmes comme elle ne pourrait sans doute pas le faire sans eux. Émerge ainsi un monde imaginaire, abstrait certes, mais vivant, grouillant, étrangement organique, quasi-sensuel. Ses images adoptent diverses formes, fixes ou animées, enregistrées ou génératives, tirages photographiques ou projetées en performance.



© *Rituels Énactifs Affectifs...*, Diana Domingues, 2022

Rituels Énactifs Affectifs et La Naturalisation des Technologies : « entre le corps et le calcul, la transe et l'algorithme »

DIANA DOMINGUES

2022

Série de 6 documentaires

Ces six documentaires entrecroisent des couches de concepts entre Art, Culture et Technoscience. Au moment post-biologique, les recherches de Diana Domingues revisitent les rituels et leur désir d'incorporer des forces invisibles, à des niveaux de rêve et d'imagination, en mettant en lumière la culture immatérielle des gestes, des croyances et des habitudes. La métaphore d'Ouroboros, du serpent qui mange sa propre queue, souligne la naturalisation des technologies en de complexes feedbacks, par des partages entre organismes, systèmes et environnement physiques.



© *Rougir la mer. Une transe visuelle pour voir la Méditerranée*, Eliane Chiron, 2016

Rougir la mer. Une transe visuelle pour voir la Méditerranée

ÉLIANE CHIRON

2016

Installation vidéo

La vidéo numérique *Rougir la mer*, au titre inspiré de paroles de *Macbeth*, ne figure pas tant la tempête filmée en Méditerranée puis colorisée en rouge par l'artiste, que la recombinaison de perceptions éparses, oubliées ou égarées, rassemblées en un tout.

VI. MÉMOIRE, RUPTURE-CONTINUITÉ, DÉCONSTRUCTION

Des oeuvres questionnent la mémoire, expérimentent les effets de rupture et la continuité du digital, et déconstruisent le visible :



© *Ce(ux) qui nous habite(nt)*, Carole Hoffmann, 2022

Ce(ux) qui nous habite(nt)

CAROLE HOFFMANN

2022

Installation, photographies et réalité augmentée

La photographie « *répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement* » écrivait Roland Barthes dans *La Chambre claire*. Du vécu qui traverse, habite et transforme chaque individu, la photographie est tout ce qui reste des êtres rencontrés et aimés. Et l'auteur.e est le.a seul.e à en détenir le secret, secret qui s'efface avec sa propre disparition. La série de photographies intitulée *Ce(ux) qui nous habite(nt)* prolonge, par l'animation et le son de la réalité augmentée, ce moment intime qu'est la captation photographique.



© *Comme à la limite de la mer, un visage de sable*, Norbert Hillaire, 2022

Comme à la limite de la mer, un visage de sable

NORBERT HILLAIRE

2022

Photographie numérique

Ce polyptyque photographique est un souvenir des conversations de l'artiste et essayiste Norbert Hillaire avec Edmond Couchot sur les effets de rupture et continuité à l'œuvre dans le monde digital à propos des technologies digitales. Le titre est une référence à Michel Foucault à la fin de *Les mots et les choses*, en référence à l'effacement de la limite. et peut-être de l'effacement du visage de l'homme - comme à la limite de la mer, un visage de sable.



© Le Millefeuille, Anne-Laure George-Molland, 2007

Le Millefeuille

ANNE-LAURE GEORGE-MOLLAND

2007

Court film d'animation

Réalisé dans le cadre d'une recherche sur la création collective, il s'agissait d'expérimenter l'idée d'une contribution successive de différents artistes, qui devaient créer leur couche d'images en les mêlant aux participations précédentes. L'image a donc progressé « en profondeur », couche après couche, entremêlant des idées et des styles graphiques différents tout en préservant naturellement une certaine forme d'homogénéité.



© Noticias do Paraíso, série B, Sandra Rey, 2018

Notícias do Paraíso, série B

SANDRA REY

2018

Photographie numérique

Le processus auquel s'engage l'artiste est fondé sur les rapports entre art-nature-culture et implique la mémoire et des sensations vécues lors de déplacements dans des espaces où la nature se présente insidieusement. Photographiant la flore, les arbres, les pierres, les accidents géologiques, les divers détails de l'environnement, l'artiste tente de déconstruire l'ordre visible du monde pour essayer d'extraire l'observateur d'une contemplation directe des phénomènes et « provoquer en lui une attitude de re-création perceptive du monde » (Couchot, 1998).

VII. HUMAINS VIRTUELS, HUMAINS RÉELS

Les humains virtuels peuplent les créations artistiques suivantes qui expérimentent de multiples façons leurs interactions avec les spectateurs, par la gestuelle, par l'expression du visage, par la



© Devenez avatar, Étienne Perény, Étienne Armand Amato, Alain Berthoz, Nicolas Galinotti, 2016

Devenez avatar

ÉTIENNE PERÉNY, ÉTIENNE ARMAND AMATO, ALAIN BERTHOZ, NICOLAS GALINOTTI

2016

Installation interactive

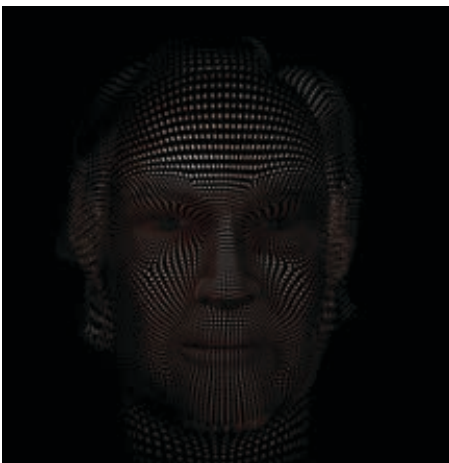
Devenez Avatar offre à tout un chacun, sans connaissance préalable et de façon immédiate une expérience d'« immersion avatariale » dans laquelle s'expérimente une projection de soi dans un environnement virtuel interactif. Se voyant de dos à travers un visiocasque, la personne se découvre incrustée en vidéo dans l'image de synthèse, décolle du sol et survole un paysage d'une planète inconnue, en devant piloter sa trajectoire avec ses bras. Au fil d'épreuves simples, cet avatar de soi dit « autoscopique » permet d'éprouver le sentiment d'exister ailleurs et un rapport singulier à l'avatar dorsal vu à la troisième personne. A la fois dispositif scientifique et artistique, cette œuvre utilise et étudie l'hybridation et l'image numérique; car elle mélange ici signal vidéo filmant la personne et l'univers programmée.



© Série du père, Miguel Almiron, 1999-2018

Série du père
MIGUEL ALMIRON
1999-2018
Tirages numériques

La *Série du Père* met en présence la mémoire de l'enfance, la solitude, et la figure tutélaire du Père. La scène, loin d'être explicite, suggère une lecture qui nous plonge dans le mystère, celui de la rencontre du désir, de la sexualité, de la présence rassurante de la mère, de l'absence du père, du grand vide où la sensation de douleur et de surprise tombe dans le silence et perdure toute une vie.



© Dialogue Virtuel, Homeira Abrishami, Cédric Plessiet, 2022

Dialogue Virtuel
HOMEIRA ABRISHAMI, CÉDRIC PLESSIET
2022
Installation interactive

Dialogue virtuel est proposant au spectateur de dialoguer par la voix avec un personnage virtuel. Ce dernier est capable de répondre avec des bribes de phrases enregistrées à partir de quelques interviews et de conférences d'Edmond Couchot. Il s'agit d'une évocation permettant de retrouver la sonorité des paroles, des mots, des concepts qui lui étaient propres sans toutefois reconstituer un véritable dialogue, juste une réminiscence.



© Living Mona Lisa, Florent Aziosmanoff, 2015

Living Mona Lisa
FLORENT AZIOSMANOFF
2015
Installation de living art

La *Living Mona Lisa* est une adaptation dans le champ du « living » art du célèbre tableau de Léonard de Vinci. L'intelligence artificielle et le moteur émotionnel, développés par Jean-Claude Heudin, mettent en œuvre la personnalité virtuelle de Mona Lisa définie par Florent Aziosmanoff, permettant à la *Living Mona Lisa* d'établir une relation sensible avec son spectateur. Cette approche de l'art numérique où les œuvres sont animées par l'intelligence artificielle, est définie dans ce que Florent Aziosmanoff nomme le living art. Edmond Couchot parle de *Seconde Interactivité*, dans laquelle nous comprenons que l'intelligence artificielle apporte au fonctionnement de l'œuvre un niveau de complexité supérieur à celle animée par une simple interactivité.

Pilobolus virtuel

MICHEL BRET, MARIE-HÉLÈNE TRAMUS

2020

Installation Interactive



Pilobolus virtuel est un remake de l'installation *Corps et Graphie* de Marie-Hélène Tramus en 1997 et qui avait été inspirée par le souvenir d'une compagnie de danse américaine fondée en 1971, intitulée *Pilobolus*. Les chorégraphies de cette compagnie ont la particularité de créer des agencements complexes de corps de danseurs liés entre eux, animés de mouvements souples. Il y a deux moments de l'interactivité, celui du créateur en relation directe avec l'œuvre pendant sa programmation, sa réalisation, et celui du spectateur pendant le temps de l'interaction en temps réel avec l'œuvre.

© *Pilobolus virtuel*, Michel Bret, Marie-Hélène Tramus, 2020



© *Quasar*, Maria Klonaris, Katerina Thomadaki, 2002-2003

Quasar

MARIA KLONARIS, KATERINA THOMADAKI

2002-2003

Film, 30'

Quasar fait partie du *Le Cycle de l'Ange* (1985-2003). Dans ce cycle d'œuvres, le corps humain est hybridé avec des corps astronomiques. Avec *Quasar*, les artistes reviennent à l'autoreprésentation et au double autoportrait. Leurs visages se rencontrent jusqu'à l'hybridation. La matière iconique de *Quasar* provient principalement de photographies astronomiques animées par divers dispositifs numériques, de sorte à produire des dilatations et des contractions permanentes, des tourbillons ou des schémas topologiques tri-dimensionnels. *Quasar* est une réflexion cosmologique. Courbure de l'espace et du temps. Vibration lumineuse jusqu'à l'expérience subliminale: du noir surgissent des ondes et des particules aussitôt transformés, après avoir enflammé le noir. Déploiement d'un temps intérieur. Le son, une création originale de Spiros Faros, rencontre l'image, naît de l'image, forme un espace concave autour de l'image. Son et image créent un état quasi hypnotique.



© *InterACTE*, Dimitrios Batras, Judith Guez, Jean-François Jego, Marie-Hélène Tramus, 2015

InterACTE

DIMITRIOS BATRAS, JUDITH GUEZ, JEAN-FRANÇOIS JEGO, MARIE-HÉLÈNE TRAMUS

2015

Installation Interactive

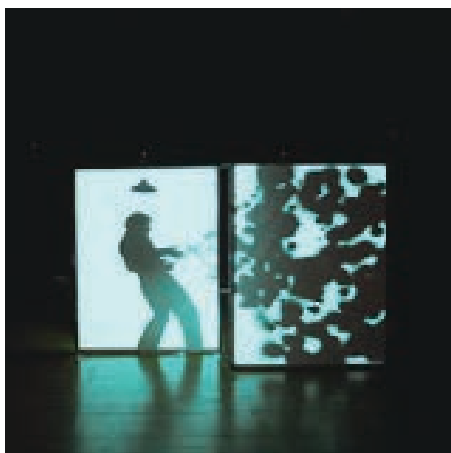
L'installation *InterACTE* propose au spectateur participant d'improviser librement par le geste avec un personnage virtuel. Le dialogue gestuel peut se nouer par l'intermédiaire des ombres projetées du spectateur et du personnage sur l'écran, ou encore au moyen d'un casque de réalité virtuelle le plongeant dans un face-à-face avec le personnage au sein de son univers virtuel imaginaire.

VIII. 38 ans de créations artistiques numériques des étudiants d'Arts et Technologies de l'Image (ATI) de l'Université Paris 8

Sont réunies dans un panorama, des créations réalisées depuis 38 ans par les étudiants du département Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris 8. Elles sont le fruit d'un enseignement alliant arts, sciences et technologies dans une démarche de recherche-crédation.

IX. ARTS VIVANTS ARTIFICIELS

Acteurs réels et acteurs virtuels se retrouvent sur la scène pour proposer des spectacles expérimentaux où se déploie un nouvel imaginaire émergent de leurs interactions :



© IAM4Mime, Dimitri Rekatchevski, Adrien Gentils, Florian Girardot, Jean-François Jégo, 2010

IAM4Mime

DIMITRI REKATCHEVSKI, ADRIEN GENTILS, FLORIAN GIRARDOT, JEAN-FRANÇOIS JÉGO

2010

Spectacle numérique

IAM4Mime est une pantomime en six actes qui croise l'art du mime et la réalité mixte, combinant réalité virtuelle et réalité augmentée dans un théâtre d'ombres réelles et virtuelles. Son élaboration a réuni un mime Marceau et des créateurs en scénographie interactive. L'acteur mime, équipé d'un système de capture de mouvements en temps réel, est en mesure d'interagir avec l'environnement virtuel dont la silhouette est rétro projetée sur un paravent modulable. Le spectateur est invité à découvrir l'univers d'un mime à la recherche de son double virtuel dans un décor surréaliste fait d'illusions.



© L'Ombre, Georges Gagneré, 2019

L'Ombre

GEORGES GAGNERÉ

2019

Spectacle numérique

Un spectacle joué par un acteur entouré d'avatars qui racontent l'histoire extraordinaire, inventée par le célèbre écrivain H. C. Andersen, d'un savant qui retrouve sa propre ombre, plusieurs années après l'avoir abandonnée à l'occasion d'un séjour d'étude à l'étranger. De retour au pays, l'Ombre devenue très riche vient racheter sa liberté.

Ce conte pose la question de la dignité humaine, mettant en scène des personnages extraordinaires qui éclairent les facettes cachées de la personnalité par le biais d'aventures surprenantes. La mise en scène recourt à un castelet virtuel d'ombravatar qui s'inscrit dans la tradition des théâtres d'ombre et permet d'explorer les possibilités narratives et expressives associées à la thématique de l'ombre, à la manière dont les auteurs romantiques allemands ont procédé avec imagination au XIX^{ème} siècle.



© Les Spectateurs, Cédric Plessiet et Georges Gagneré, 2022

Les Spectateurs

CÉDRIC PLESSIET, GEORGES GAGNERÉ

2022

Spectacle numérique

Une recherche-crédation conduite par Cédric Plessiet et Georges Gagneré autour d'un questionnement des codes de la performance théâtrale et de l'hybridation émergente entre acteurs et spectateurs physiques et virtuels. Le projet consiste à proposer au public la tentative d'un acteur de déclamer le fameux monologue d'Hamlet, « Être ou ne pas être », en présence d'un public virtuel composé de plusieurs *Double-Autres* des deux artistes. Imaginé par Cédric Plessiet, le *Double-autre* est une entité virtuelle construite à partir d'une personne réelle, le modèle, et qui lui permet de construire des portraits interactifs. La particularité de la construction d'un tel avatar réside dans sa malléabilité et repose sur une approche mélangeant numérisation 3D, geste artistique et automatisation des tâches. Elle débouche sur une co-création où le corps virtuel résulte de l'équilibre entre la vision du modèle de l'artiste, et la manière dont le modèle se perçoit lui-même et veut s'avatariser.

LE 24 NOVEMBRE AU CENTRE DES ARTS **HABITER (AVEC) XENAKIS**

Le Centre des arts s'associe aux célébrations du **centenaire de la naissance de Iannis Xenakis**, un des plus grands musiciens et créateurs visionnaires de la seconde moitié du XXe siècle.

Celui qui fut à la fois compositeur, architecte, ingénieur, théoricien, artiste multimédia, a bâti une œuvre musicale et artistique singulière nourrie de ses passions qu'étaient la nature, les mathématiques, la philosophie, ou encore l'informatique.

Le Centre des arts rend hommage à Xenakis au travers d'une **soirée arts-sciences en trois volets** qui invite à explorer et s'immerger dans l'univers foisonnant de l'un des pères des arts numériques.

19h00 / Concert

La soirée s'ouvrira avec une performance augmentée des **cinq pièces pour piano seul de Xenakis par le pianiste et musicologue Pavlos Antoniadis**. Cette création s'inscrit dans le cadre du projet Habiter (avec) Xenakis, porté par l'artiste-chercheur Jean-François Jégo et l'éminent spécialiste Makis Solomos.

Programme : à r. (*Hommage à Ravel*) (1987) / *Herma* (1961) / *Mists* (1980) / *Evryali* (1973) / *Air à r.* (2022)

Création 2022

En collaboration avec l'École Universitaire de Recherche ArTeC, en coproduction avec le CDA

Avec Pavlos Antoniadis : piano et concept

Aurélien Duval, Jean-François Jégo (INREV), Frédéric Bevilacqua (IRCAM), Stella Pashalidou (Université HMU en Grèce) : scénographie interactive augmentée, capture et reconnaissance du mouvement en temps réel.

Billetterie : Plein tarif 22€ / Tarif réduit 16€

20h15 / Débat

Performance et Hybridation

Avec les artistes et Makis Solomos

21h15 / Concert

Les Percussions de Strasbourg invitent le public à l'expérience sonore de **Pléiades**, œuvre devenue incontournable dans le domaine de la percussion que Iannis Xenakis leur avait dédié. De cette étroite collaboration entre l'ensemble et le compositeur est né le « sixxen », instrument métallique créé pour cette œuvre, symbole de l'inventivité de Xenakis.

Programme : *Pléiades*

Avec :

Alexandre Esperet, Minh-Tâm Nguyen, François Papirer, Thibaut Weber, Hsin-Hsuan Wu, Yi-Ping Yang

Les Percussions de Strasbourg sont soutenues avec constance et fidélité par le Ministère de la Culture / DRAC Grand Est, la Ville de Strasbourg, la Région Grand Est et la Collectivité européenne d'Alsace. Ce programme a bénéficié du soutien de la SPEDIDAM et du CNM.



4. ORGANISATEURS

Le Centre des Arts



© Centre des Arts

Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, fabrique artistique et Scène conventionnée d'intérêt national «Art et création pour les écritures numériques et le spectacle vivant» par le Ministère de la Culture, accompagne depuis sa création les artistes dans leur travail de création et dans la diffusion de leurs œuvres, à travers des résidences et des coproductions.

Le Centre des arts développe son rayonnement en France et à l'international à travers des stratégies de partenariat et des actions en réseaux.

« Notre collaboration entre le CDA et l'INREV-AIAC a une longue histoire, celle du partage d'un intérêt pour la fusion des arts et des technologies, pour le soutien aux artistes et à la recherche, et pour la consolidation d'une sphère de réflexion et d'expérimentation. L'année 2022 marque à nouveau ces liens forts avec une exposition collective qui regroupe une quarantaine d'artistes, et la publication de l'ouvrage Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot. »

Dominique Roland, directeur du Centre des arts

« [...] Quand cela se produit, les œuvres ne sont que soumission, effet de mode. Mais quand la technologie est repensée, déviée de sa finalité instrumentale et pragmatique, elle devient alors l'occasion d'une expérience esthétique, un moyen d'échange intersubjectif d'émotions, de sentiments, d'idées, de connaissances ; elle prend sens » (Leonardo/OLATS, 2015).

L'Université Paris 8, Le Laboratoire INREV-AIAC



© Université Paris 8

Depuis sa création comme Centre expérimental à Vincennes en 1969 puis son implantation à Saint-Denis en 1980, l'université **Paris 8 est aujourd'hui un pôle d'enseignement et de recherche central en Île-de-France dans le domaine des humanités**. A dominante Arts, Lettres, Sciences Humaines et Sociales, l'université Paris 8 a toujours eu pour objectif principal d'amener les étudiants à une meilleure compréhension du monde contemporain tout en leur fournissant les outils pour s'insérer durablement dans la société.

L'équipe de recherche Images Numériques et Réalité Virtuelle (INREV), est l'une des trois sous-équipes du **Laboratoire Arts des Images et Art Contemporain (AIAC)**, composant de l'École doctorale Esthétique, Sciences et Technologies des Arts (EDESTA) de l'**Université Paris 8**.

Dotés d'une **double compétence artistique et technologique**, les membres de l'équipe INREV sont des enseignants-chercheurs-artistes en art numérique. Les travaux de cette équipe résultent du développement et du renouvellement des recherches-créations (artistiques, techniques et esthétiques) engagées depuis plus de 35 ans. Une des spécificités de l'équipe INREV est sa capacité à **développer des logiciels spécifiques pour la création et la réalisation de films en images de synthèse et d'installations interactives dans le cadre des recherches et des expérimentations**.

Entre théorie et pratique, expérimentations artistiques et scientifiques, l'équipe articule ses recherches autour de nouvelles expériences et perspectives rendues possibles par l'émergence de dispositifs spécifiques aux arts numériques et aux scènes virtuelles interactives autant que par les nouvelles problématiques issues de différents champs scientifiques, culturels et sociaux-économiques.

L'équipe a été construite autour des pionniers de l'art et informatique en France: **Hervé Huitric, Monique Nahas, Michel Bret, Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus**.

5. INFORMATIONS PRATIQUES

CENTRE DES ARTS

12-16, rue de la Libération

95880

Enghien-les-Bains

Tél. +33 (0)1 30 10 85 59

accueilcda@cdarts.enghien95.fr

www.cda95.fr

LA SERRURERIE

6-8 passage Mora

95880 Enghien-les-Bains

Exposition collective en entrée libre

ACCÈS

en transilien

- De Paris Gare du Nord, Ligne H direction Pontoise ou Valmondois (12 min)
- De Pontoise, Ligne H direction Paris Gare du Nord (20 min)
- Détail des horaires sur www.transilien.com
- Situé à 2 min de la gare, côté rue de l'arrivée

en voiture

- Depuis Roissy Charles de Gaulle, suivre A1, puis A86/A15 direction Cergy- Pontoise, sortie Enghien.
- Depuis Paris la Défense, suivre A86, puis A15 direction Cergy - Pontoise / Epinay-sur-Seine. Prendre la première sortie Argenteuil / Enghien, puis tout droit. Enghien-les- Bains est à 3km.

accès parkings

- Sous le Centre des arts, 12 rue la Libération, ouvert jusqu'à la fin des spectacles (tarif préférentiel à partir de 20h)
- Place Foch, (165 pl.) ouvert 24h/24.
- Hôtel de Ville, (315 pl.), ouvert 24h/24 (tarif préférentiel à partir de 20h)

