

1^{ER}CONTACT

FESTIVAL D'ART NUMÉRIQUE À CIEL OUVERT

2^{ème} édition
du vendredi 15 au dimanche 24 avril 2005
Issy-les-Moulineaux / France



CONTACT PRESSE :
HEYMANN, RENOULT ASSOCIEES
T. 01 44 61 76 76 / F. 01 44 61 74 40
info@heyman-renoult.com

VISUELS DISPONIBLES SUR DEMANDE ET TELECHARGEABLES SUR LE SITE :

www.festival-1ercontact.com

Le Festival 1^{ER}CONTACT est organisé par Le Cube-ART3000 et la Ville d'Issy-les-Moulineaux.
Partenaires officiels : Ministère de la culture et de la communication, Conseil régional d'Ile-de-France, Microsoft, Virtools.
Avec le soutien du Conseil Général des Hauts-de-Seine, de la Caisse des Dépôts et Consignations, France Télécom R&D, Fnac.com, Ratp, Cart'com, e-storming. Partenaires médias : Metro, Zurban, Beaux Arts magazine, Arte-tv.com, Radio France Multimédia, Archistorm. Le festival 1^{ER}CONTACT est placé sous le haut patronage de Renaud Donnedieu de Vabres, Ministre de la culture et de la communication.

SOMMAIRE

1 – COMMUNIQUÉS

- **Renaud Donnedieu de Vabres**,
Ministre de la culture et de la communication
- **André Santini**,
Ancien ministre, maire d'Issy-les-Moulineaux, député des Hauts-de-Seine
- **Nils Aziosmanoff**,
Président d'ART3000 – Le Cube
- **Florent Aziosmanoff**,
Commissaire du festival 1^{ER}CONTACT, directeur de la création d'ART3000-Le Cube

2 – PRÉSENTATION DE 1^{ER}CONTACT 2005

3 – PROGRAMME DES ŒUVRES

4 – PARTENAIRES

5 – MICROSOFT FRANCE, PARTENAIRE OFFICIEL DE 1^{ER}CONTACT

6 – LE CUBE : CENTRE DE CRÉATION NUMÉRIQUE

7 – ISSY-LES-MOULINEAUX : LA CYBER CITÉ

8 – INFOS PRATIQUES / ÉQUIPE

COMMUNIQUE DE RENAUD DONNEDIEU DE VABRES

MINISTRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

J'ai souhaité que le Ministère de la culture et de la communication accorde son parrainage à 1^{ER}CONTACT, festival d'art numérique unique en son genre, organisé à Issy-les-Moulineaux.

J'apprécie en effet la remarquable qualité du travail accompli par les équipes d'ART3000 en faveur de la création numérique et de sa diffusion à un large public.

1^{ER}CONTACT réunit au cœur de la cité les artistes, les acteurs économiques et les responsables politiques, sous le regard de la population, prise dans ses activités quotidiennes, entre travail, loisir, vie familiale et culture. Les artistes numériques, explorateurs de la réalité virtuelle, de l'interactivité et de l'hypermédia, sont ainsi en prise directe avec les citoyens, grâce au concept innovant d'exposition à ciel ouvert utilisant des supports multimédias spécialement adaptés à l'exposition en milieu urbain. Je crois qu'en accueillant ce festival, la ville d'Issy-les-Moulineaux, sous l'impulsion d'André Santini, a su accomplir un travail visionnaire.

Je suis d'autant plus sensible à cette action que j'ai pour ma part orienté le Ministère de la culture et de la communication vers une meilleure prise en compte de la création numérique. Ainsi le Ministère poursuit le dispositif de soutien à la création multimédia, le Dicréam, tout en engageant une réforme visant à mieux associer les artistes à ses travaux, mieux valoriser et diffuser les œuvres sélectionnées, mieux cibler le soutien à quelques manifestations d'envergure et favoriser les liens avec des résidences ou centres d'arts.

Je suis également très sensible au partenariat public-privé sans lequel l'existence même de 1^{ER}CONTACT ne serait pas possible, et qui me semble un modèle intéressant dont d'autres manifestations du même type pourraient s'inspirer avec profit.

Je souhaite donc un grand succès à cette deuxième édition de 1^{ER}CONTACT. J'en attends beaucoup d'enseignements sur l'avenir de la création numérique et je lui souhaite de devenir un rendez-vous majeur dans un domaine auquel je porte un intérêt particulier.

Renaud Donnedieu de Vabres

Ministre de la culture et de la communication

COMMUNIQUE D'ANDRE SANTINI

ANCIEN MINISTRE, DEPUTE-MAIRE D'ISSY-LES-MOULINEAUX

La ville d'Issy-les-Moulineaux et Le Cube organisent pour la seconde fois le festival d'art numérique 1^{ER}CONTACT.

La première édition a représenté à la fois une spectaculaire avancée en matière d'évènement multimédia, et un véritable succès populaire. C'est en effet la première fois qu'une exposition organisée en plein air, dans des lieux publics, permet une rencontre directe entre les artistes numériques et la population.

Mettant l'univers des nouvelles technologies à la portée de tous sous une forme ludique et complètement interactive, 1^{ER}CONTACT illustre bien la politique audacieuse d'Issy-les-Moulineaux : ouverture sur le futur et proximité des technologies dont les usages doivent s'intégrer à la vie quotidienne.

La dimension humaine a parfois été oubliée dans l'essor fulgurant des nouvelles technologies. A Issy, nous veillons à ce qu'elles entrent dans la vie de chacun pour offrir une meilleure qualité de service ainsi que des contenus innovants.

1^{ER}CONTACT est également un lieu d'échanges et de débat entre les pouvoirs publics, les artistes qui font partager leur vision des évolutions de notre société, et les entreprises citoyennes qui encouragent cette expérience et y voient le creuset de nouvelles appropriations des innovations technologiques par le grand public.

Je souhaite donc bonne chance à 1^{ER}CONTACT 2005, à ses artistes qui donnent une âme aux technologies, ainsi qu'à tous les acteurs et partenaires de cette nouvelle aventure humaine.

André Santini
Ancien Ministre
Maire d'Issy-les-Moulineaux
Député des Hauts-de-Seine

COMMUNIQUE DE NILS AZIOSMANOFF

PRESIDENT D'ART3000 – LE CUBE

Repoussant leurs limites au-delà des bourgs, des faubourgs puis des banlieues, les villes concentreront d'ici quelques décennies 80% de la population mondiale dans de tentaculaires mégapoles. La cité, au départ fermée, cerclée de remparts, tournée vers sa place centrale, ses monuments et sa statuaire, s'est peu à peu affranchie d'elle-même. Effaçant ses frontières, elle s'est progressivement fondue dans un tissu urbain global, un corps vivant composite, dense, hétérogène, traversé de nervures, de mouvements et de flux.

La cité post-moderne devient « ville monde », mixant les cultures, généralisant ses codes et signes urbains, unifiant ses formes pour mieux fluidifier ses échanges. Au risque d'y perdre son âme en se standardisant et en se banalisant. Elle devient alors « ville événement », offrant au monde entier l'apparat spectaculaire de grandes messes sportives ou culturelles, ou encore d'audaces architecturales.

Mais portée par les effets de la mondialisation et des technologies, une révolution plus importante encore devrait transformer le paysage urbain du XXI^{ème} siècle.

Car au territoire géographique vient à présent se superposer le territoire virtuel de l'information. A l'ère de la mobilité et de l'interopérabilité des systèmes d'information, la ville poursuit son extension dans le monde des réseaux pour coloniser un nouvel espace-temps habitable. Si son attractivité future dépend de sa qualité environnementale, elle dépend tout autant de sa capacité à devenir une véritable entité ré-agissante. Une entité non seulement connectée au reste du monde et produisant des signaux identitaires, mais également tournée vers chacun de ses habitants et visiteurs. Espace sensible, la « ville interface » va peu à peu intégrer dans ses murs des écrans et systèmes d'information, d'identification, de reconnaissance ou encore de géo-localisation. Voilà l'espace public devenu communicant, interactif, « comportemental », sachant générer autant « d'infosphères », environnements communicants personnels mobiles, qu'il comptera d'individus sur son sol. Une ville réincarnée, ré-habitée comme espace collectif de médiation qui produira d'inédites formes d'exercice de la citoyenneté.

C'est cette transformation radicale de la cité, dont les premiers signes avant-coureurs apparaissent déjà sous de multiples formes comme l'apparition des « media building », dont les façades-écrans offrent des fenêtres permanentes sur des espaces de sens, comme la généralisation des signalétiques numériques dans les espaces publics, ou encore l'explosion des technologies dites « relationnelles », que le festival 1^{ER}CONTACT souhaite aborder.

Non pas pour se projeter dans un chimérique « art du futur », mais bien au contraire pour montrer que la création actuelle est directement issue des replis et des avancées de la cité contemporaine, et pour mettre à jour les profondes mutations qui se jouent derrière les façades de la ville planétaire.

Par le jeu des œuvres multimédias disposées dans l'espace urbain, le festival 1^{ER}CONTACT propose à chacun de vivre l'expérience de nouvelles formes d'interaction avec la cité, au travers d'un parcours où poésie et émotion renouvellent l'espace public. Une promenade urbaine et sensuelle qui nous invite à reconsidérer notre espace de vie avec la curiosité, le désir et le regard neuf d'un premier contact.

Nils Aziosmanoff

Président d'ART3000 – Le Cube

COMMUNIQUÉ DE FLORENT AZIOSMANOFF

COMMISSAIRE DU FESTIVAL 1^{ER}CONTACT / DIRECTEUR DE LA CRÉATION D'ART3000-LE CUBE

L'ART ET LA CITE A L'ERE NUMERIQUE

La ville à l'ère numérique

Œuvre de l'homme, l'environnement citadin est par essence un ensemble de messages. Architecture, aménagements urbains, devantures et publicité composent ensemble une expression culturelle cohérente, dans laquelle le citadin est pris et à laquelle il participe lui-même. L'arrivée des moyens numériques y ajoute un plan de communication dynamique, avec ses systèmes de collecte, traitement et transmission des informations, allant de l'état de la circulation aux informations sociales et culturelles. L'interconnexion de ces systèmes, l'autorégulation de leur activité et leurs initiatives de planification les conduisent vers une forme d'autonomie, pour délivrer un message spécifique selon l'interlocuteur, le lieu ou le moment. C'est alors tout un ensemble d'entités autonomes qui se constitue. La vie du citadin se trouve ainsi intimement influencée, sinon guidée, par la relation à un vaste corps urbain exprimant son activité interne. La ville n'est plus seulement un lieu partagé, elle apporte une transmutation « à sa manière » de la vie des autres, elle accède au rang d'altérité, pensante, agissante et résolument engagée dans un système de relation influente avec les citadins. Cet immense acteur, il nous faut apprendre à le concevoir, à le maîtriser, à l'inscrire dans le projet social comme un nouveau « partenaire ».

L'art à l'ère numérique

Avec l'appropriation des outils informatiques, les artistes expriment leur projet par la conception de systèmes « d'acteurs numériques » au fonctionnement libre, conduisant avec une indépendance définie leur relation au public. Cette forme d'expression ne se trouve pas liée à une discipline artistique particulière. Plasticiens, musiciens ou narrateurs l'adoptent chacun à leur manière, mais selon une même modalité : celle de la constitution d'une œuvre au comportement propre, qui instrumentalise la relation au public à travers l'interactivité.

Par leur spécificité, ces projets redéfinissent leurs cadres d'expression et de consultation : il n'y a plus d'unité de lieu, de temps et d'action. Les œuvres ont alors besoin d'une grande variété de situations relationnelles, il leur faut pouvoir apparaître au public dans une multitude de plans existentiels différents.

Dans cette perspective, *l'in vitro* de la salle d'exposition devient inadaptée, avec sa normalisation de l'espace, du temps et du mode de consultation. Comme en d'autres temps les artistes ressentirent la nécessité de sortir de leur atelier pour peindre la *vraie* vie sur le motif, les œuvres numériques ont besoin de sortir de leur vitrine pour établir une *vraie* relation au public. C'est donc naturellement dans la rue que cette quête conduit les pas des artistes. La ville présente un riche éventail de situations concrètes d'implantation, elle apporte également un public dans des états de réception très divers. Le festival 1^{ER}CONTACT cherche donc à identifier, dans l'immense variété des situations existentielles de l'espace urbain, une forme de grammaire de la « nature » du public. Il en détermine des lieux dans lesquels il est possible d'insérer à chaque fois une œuvre particulière, pour qu'elle y entre dans une juste résonance.

Placer le geste artistique directement dans l'espace urbain lui permet de jouer pleinement son rôle, par ses propositions visionnaires et sensibles, établies dans une relation intime avec l'ensemble du corps social. Cela se fait au risque de la nudité, de l'indistinction du message artistique dans le bruit urbain. Ce qui réinterroge le sens du geste artistique en tant que tel dans l'espace collectif, et dans la vie de chacun.

Florent Aziosmanoff

Commissaire du festival 1^{ER}CONTACT
Directeur de la création d'ART 3000 – Le Cube

1^{ER}CONTACT

FESTIVAL D'ART NUMÉRIQUE A CIEL OUVERT

2^{ème} édition du vendredi 15 au dimanche 24 avril 2005
Issy-les-Moulineaux - M° Mairie d'Issy

La Ville d'Issy-les-Moulineaux et Le Cube organisent la seconde édition du festival d'art numérique 1^{ER}CONTACT. Durant 10 jours, des créations numériques qui interagissent avec les passants trouvent place dans les espaces publics du centre-ville.

Avec cet événement qui explore l'impact des nouvelles technologies sur la relation entre art et cité, le virtuel s'immisce dans le quotidien et transforme l'espace public : une végétation s'éveille à votre approche, les flux des passants et des transports se font musique urbaine, des images dansent sur votre passage, un être virtuel vous invite au dialogue...

Prenant place dans les lieux fréquentés, à la sortie du métro, à l'arrêt de bus, dans les jardins publics, une dizaine d'installations interactives vous invitent de jour comme de nuit à vivre l'expérience de la ville émotion, sensible et communicante, à travers un parcours poétique qui renouvelle l'espace public.

ŒUVRES EXPOSÉES :

Fantôme(s) de **Vincent Lévy**

Viens danser de **Catherine Langlade**

Les oiseaux de nuit de **Jean-Marc Gauthier**

A distance de **Damaris Risch**

Square~2 de **La Kitchen** (Thierry Coduys, Damien Henry, Wilfried Wendling, Cyrille Henry)

Les Mains de **Michaël Cros**

Sur-Natures de **Miguel Chevalier**

Dompteur de nuages de **Florent Trochel**

Blobmeister millennium bash de **Thierry Bernard**

Fiction d'Issy de **Jean-Pierre Balpe**

Tournez-sons de **Roland Cahen**

Et aussi, deux pièces de l'édition 2002 à redécouvrir

Le panneau du temps qui passe de Vincent Lévy

Le petit chaperon rouge de Florent Aziosmanoff

Plus de la moitié des œuvres présentées sont issues de l'Atelier de création d'ART3000-Le Cube.

ET PENDANT LE FESTIVAL :

- « **Les guinguettes numériques** » sur l'Esplanade de l'Hôtel de Ville : point accueil, informations pratiques, catalogues du festival, produits dérivés, buvettes, restauration légère, pique-niques, espace partenaires, etc.
- **Plus de 30 médiateurs spécialisés** pour répondre aux questions du public sur les œuvres exposées et la création numérique (de 10 h à 20 h).
- **Des visites guidées** ouvertes à tous et notamment aux scolaires et aux entreprises sont organisées chaque jour.
- **Des aides à la visite via le téléphone mobile** sont disponibles 24h/24h.
- **Des animations** sont proposées en collaboration avec les structures culturelles de la ville d'Issy-les-Moulineaux.



Vue de l'édition 2002

COLLOQUE : ÉCRITURE INTERACTIVE / 5^{ème} édition

MARDI 19 AVRIL DE 9 H À 18 H 30

Auditorium d'Issy-les-Moulineaux

Lancée en 1995 avec les *Etats Généraux de l'Écriture Interactive*, cette manifestation fait un point périodique sur les formes artistiques issues du numérique. Organisée par Le Cube, cette 5^e édition se déroule en parallèle du festival 1^{ER}CONTACT.

Gratuit sur inscription* au 01 58 88 3006 ou mediation-festival@art3000.com

* dans la limite des places disponibles



Elle de Catherine Ikam et Louis Fléri / Vue de l'édition 2002

PROGRAMME DES ŒUVRES

FANTÔME(S)

Vincent Lévy

Installation vidéo comportementale / 2005 /
Esplanade de l'Hôtel de Ville
Coproduction Vincent Lévy / ART3000-Le
Cube

Fantôme(s) est une installation vidéo comportementale. Elle agit comme un miroir qui s'accorderait un « temps de réflexion » pour renvoyer l'image du spectateur, décidant même parfois d'afficher l'image de quelqu'un d'autre. L'image du spectateur captée en temps réel n'apparaît que progressivement sur l'écran et se superpose à des silhouettes fantomatiques, portraits d'autres passants venus précédemment ou de personnes liées à l'histoire de l'artiste. Cette installation travaille sur l'idée du deuil : l'image comme apprentissage de notre disparition et comme découverte de la possibilité de notre présence future dans la mémoire collective.



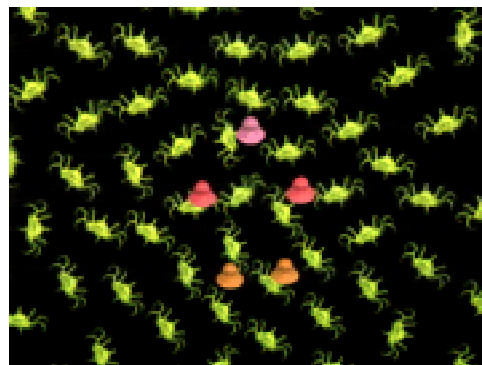
Après des études de cinéma à l'Université Paris VIII, **Vincent Lévy** travaille comme monteur et réalise des émissions télévisuelles pour enfants. De 1992 à 1996, il réalise en collaboration avec le groupe "La Charrue Avant Les Bœufs (faut pas mettre)" ses premières installations et bandes vidéo. Avec un regard critique et ludique sur l'usage des nouvelles technologies dans notre société, il poursuit dans ses installations un travail personnel sur la mise en situation et la participation du spectateur : *L'Internet du pauvre*, *Codes-barres*.

VIENS DANSER

Catherine Langlade

Installation chorégraphique comportementale / 2005
Devant le Musée français de la Carte à jouer
Coproduction Catherine Langlade / ART3000-Le Cube

Viens danser est une installation comportementale interactive qui projette le spectateur dans un espace chorégraphique. Le système analyse les mouvements du spectateur grâce à une caméra et les intègre dans un univers graphique. Doté de comportements autonomes, cet univers agit comme une invitation à la danse, à une exploration du corps et du mouvement.



Chorégraphe, interprète et pédagogue, **Catherine Langlade** s'est formée en danse classique et contemporaine notamment auprès de Caroline Carlson, Christine Gérard et Sarah Sugihara. Stagiaire au CNDC d'Angers sous la direction d'Alvin Nikolais, elle intègre ensuite la Cie Moebius dirigée par Quentin Rouillier. Elle co-fonde le groupe Lolita en 1982 et réalise six créations en tant que co-chorégraphe et interprète (avec Sarah Sugihara, Dominique Boivin et Philippe Découflé). En 1990, elle fonde la Compagnie Spid'eka dont la direction chorégraphique est axée sur la relation interactive et perceptive du corps et de l'image. Cette recherche s'incarne sous différentes formes (création de spectacles, installations) et guide également son approche pédagogique.

LES OISEAUX DE NUIT

Jean-Marc Gauthier

Fiction interactive multi-joueurs / téléphone mobile / 2002

Façade de l'Hôtel de Ville

Production Jean-Marc Gauthier

Les oiseaux de nuit est une fiction interactive multi-joueurs, présentée sur grand écran, dans laquelle se rencontrent des personnages virtuels. Les passants peuvent piloter l'un des personnages en utilisant leur téléphone portable, provoquant dans la scène virtuelle des rencontres et des dialogues. Inspiré de l'univers pictural de l'artiste américain Edward Hopper, les *Oiseaux de nuit* évoque le New York des années 40.



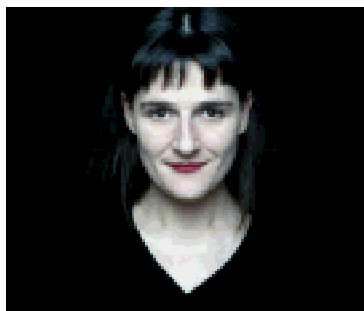
Architecte de formation, Jean-Marc Gauthier crée depuis 1992 des mondes virtuels interactifs, sous forme de sites Internet et d'installations interactives, présentés dans de nombreuses manifestations internationales. En 1996, il s'installe aux Etats-Unis. Il enseigne la création d'espaces virtuels à l'Interactive Telecommunications Program de l'Université de New York, et mène des recherches sur de nouvelles technologies d'immersion incluant des sensations physiques.

A DISTANCE

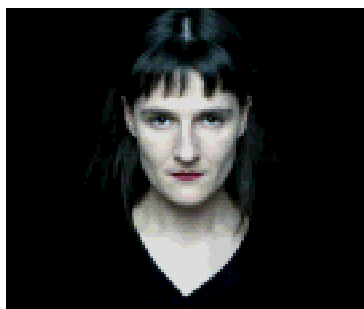
Damaris Risch

Photographie dynamique comportementale / 2005

Place B. Leca / Coproduction Damaris Risch / ART3000-Le Cube



A distance est un autoportrait photographique doté de comportements autonomes. Sans jamais quitter le statut de photo, cet autoportrait évolue en permanence, en fonction du moment de la journée, de la présence du public ou de ses humeurs internes. Le jeu de ses émotions offre la possibilité au spectateur de vivre quelques instants d'une rencontre intime avec le personnage créé par Damaris Risch.



Photographe et plasticienne, Damaris Risch est diplômée de l'Institut des Beaux-Arts Saint Luc de Liège. Ses travaux ont déjà été présentés lors d'expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger (Rencontres Internationales de la Photographie à Arles, Centre d'art expérimental de Liège, etc.).

LES MAINS

Michaël Cros

Installation comportementale interactive / 2004

Esplanade de l'Hôtel de Ville (arrêt du bus 123) / Coproduction Michaël Cros / ART3000-Le Cube



Projeté sur un plan horizontal, Les Mains propose un univers dans lequel naissent, vivent et meurent une « communauté de mains ». Sensibles à la présence du spectateur et aux caresses que celui-ci peut leur prodiguer, les mains se trouvent prises dans un jeu d'échanges d'où pourra naître un bébé main qui rejoindra sa communauté.

*Diplômé des Beaux-Arts de Marseille-Luminy et des Beaux-Arts de Lyon, **Michaël Cros** est à la fois comédien, metteur en scène et danseur. Son activité artistique s'étend également à la vidéo avec la réalisation de films (Corps-Silences, 1996 ; Mots-Visages, 1997 ; Côte à Côte, 2000), d'installations (Entre Nous, acte, 1996 ; Entre Nous, acte II, 1998) ainsi que de créations de vidéo-danse (Histoire d'être suspendu (I), 2001 ; Les Vœux Présidentiels, 2001). A travers ces différentes créations, Michaël Cros expérimente les points de rencontre entre monde intérieur et espace social et pose la question de la relation et de la perception de notre corps et du monde.*

SQUARE~2

La Kitchen (Thierry Coduys, Damien Henry, Wilfried Wendling, Cyrille Henry)

Installation musicale temps réel / 2004

Square en face du Musée Français de la Carte à jouer

Coproduction la Kitchen / ART3000-Le Cube



Le collectif La Kitchen investit un jardin public pour en modifier l'identité sonore. Un système de diffusion spatialisée génère une musique dont la partition s'improvise en temps réel par un orchestre virtuel d'une douzaine d'instruments numériques. Cet orchestre au comportement autonome compose et joue à la fois en fonction de règles internes et de ce qu'il « perçoit » de son environnement.

***Thierry Coduys** travaille pendant plusieurs années comme assistant musical en free-lance et à l'IRCAM, collaborant étroitement avec des compositeurs tels que Steve Reich, Marc-André Dalbavie ou Michael Levinas. De 1997 à 2000, il est l'assistant du compositeur italien Luciano Berio. Il crée différentes œuvres sonores et interactives pour petite formation et dispositif électronique. Fondateur et directeur de La Kitchen, il développe aujourd'hui des projets multidisciplinaires autour de l'interactivité, en utilisant des outils comme la captation gestuelle et le temps réel.*

Compositeur, **Wilfried Wendling** se forme aux musiques électroniques dans divers conservatoires puis en collaborant à différents projets imaginés par La Kitchen. Il réalise plusieurs spectacles de théâtre musical (Odéon, Amandiers...) et crée également des musiques de scènes et des installations sonores. *Ingénieur acousticien, **Damien Henry** pratique la musique électronique depuis plus de 7 ans. Pour des spectacles et des installations, il conçoit des systèmes génératifs et temps réel utilisant Internet, la mesure du temps et divers systèmes de captation.*

Cyrille Henry, ingénieur responsable du Kitchen.Lab, est expert en tout système de captation, traitement analogique et numérique embarqué. Il élabore et développe les outils électroniques de La kitchen, notamment le Kroonde et le Toaster, interfaces gestuelles dédiées aux applications en temps réel. Cyrille et Damien Henry forment 'chdh', un duo de musique électronique improvisé en 1999.

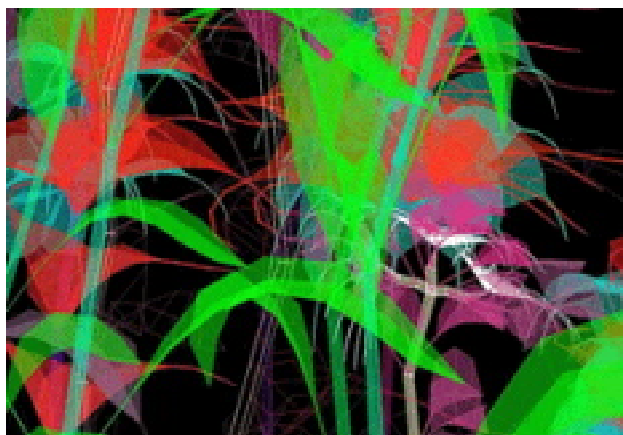
SUR-NATURES

Miguel Chevalier

Installation comportementale interactive / 2004

Mail Raymond Menand

Production Miguel Chevalier, création logiciel Music2eye



Sur-Natures est « un jardin virtuel » dans lequel plantes et fleurs poussent et vivent d'une manière autonome. Ces fleurs réagissent au contact du public qui provoque, par sa présence, un vent virtuel dans la scène. Ces images pures ne sont plus immobiles, mais sont en quelque sorte générées dans et par le temps. Les fleurs et les plantes virtuelles se courbent alors à droite ou à gauche telle une révérence aux spectateurs.

Diplômé des Beaux Arts de Paris et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Miguel Chevalier explore les nouvelles technologies depuis 1982. 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 de prédilection se rapportent à son observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés. De nombreuses expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger lui ont été consacrées, notamment au Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, au Muséo de artes visuales de Caracas, au Centre Georges Pompidou, à la Staatsgalerie de Stuttgart, à la Biennale de Kwangju, au Musée Marco de Monterrey, etc.

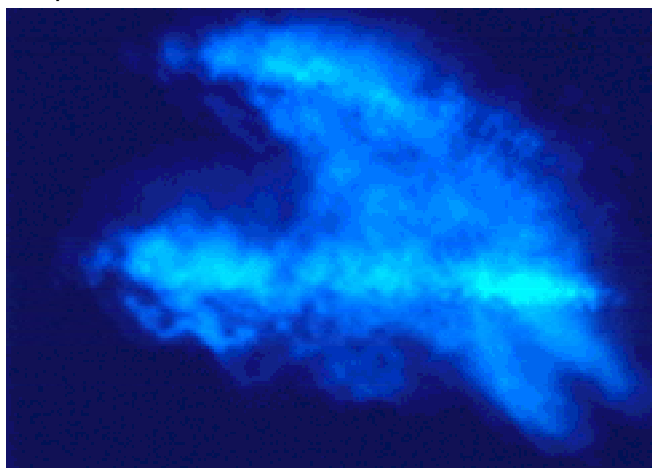
DOMPTEUR DE NUAGES

Florent Trochel

Installation comportementale interactive / 2005

Passage de l'auditorium

Coproduction Florent Trochel / ART3000-Le Cube



Dompteur de nuages est une installation vidéo 3D temps réel interactive, assemblant des images de nuages, pour recréer en permanence un ciel mouvant en fonction des déplacements des spectateurs. Cette pièce utilise l'activité de métamorphose continue des nuages comme un territoire sensible à apprivoiser.

Agrégé d'arts plastiques, Florent Trochel interroge la dissolution du corps de l'œuvre et la nature même du travail de l'artiste. Ses créations ont été présentées dans plusieurs festivals nationaux et internationaux : Anti Camera au Palais Albrizzi (50^e Biennale de Venise, 2003), Fumées Amoureuses (Brésil, 2003), Décoration Intérieure (Paris, 2003). Il participe également régulièrement à des colloques et à des publications.

Jean-Pierre Balpe - Agora

Ils passent toujours devant
Issy-les-Moulineaux pour rentrer
chez eux à pieds; il suffit de
penser aux choses pour qu'elles
se produisent.

FICTION D'ISSY

Jean-Pierre Balpe

Générateur de texte interactif / Téléphone
mobile / 2005

Panneaux électroniques d'affichage municipal
Esplanade de l'Hôtel de Ville

Coproduction Jean-Pierre Balpe / Laboratoire
Paragraph / ART3000-Le Cube

Fiction d'Issy est un générateur de texte qui écrit en permanence un roman se déroulant à Issy-les-Moulineaux. Diffusé sur les panneaux d'affichage électronique de la ville, il offre également la possibilité au spectateur d'en influencer le cours ou la thématique par l'envoi d'un SMS. S'il le souhaite, ce spectateur pourra alors recevoir des fragments du roman directement sur son téléphone portable.

*Chercheur, théoricien de la littérature informatique, auteur de divers ouvrages scientifiques et techniques, écrivain, **Jean-Pierre Balpe** est également directeur du département Hypermédias et des laboratoires Paragraph, CIREN et CITU de l'Université Paris VIII. Dès 1975, il s'intéresse aux possibilités offertes par l'informatique à l'écriture littéraire. En 1985 il conçoit pour l'INA et France Télécom le premier scénario de télévision interactive, Shangaï-Paris. Depuis, il crée des logiciels d'écriture présentés lors d'expositions, notamment Un roman inachevé (1995) et Romans (1996). Ses créations prennent différentes formes : spectacles avec Trois mythologies et un poète aveugle (1997), première œuvre générative collaborant avec un générateur musical et MeTapolis (2002), opéra numérique notamment avec Barbe-Bleue, ou roman génératif en ligne avec Trajectoires (2001).*

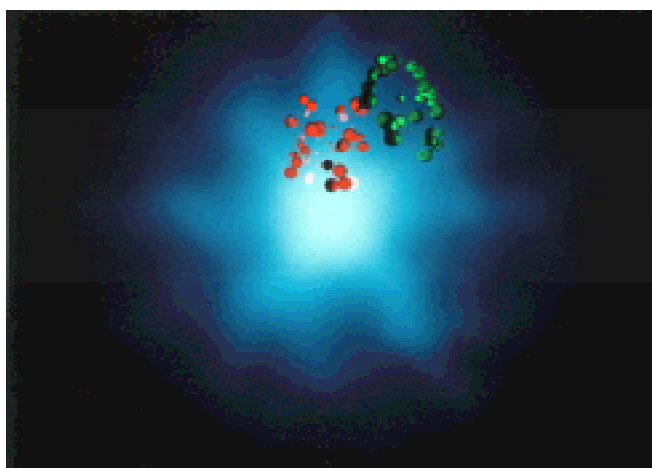
BLOBMEISTER MILLENNIUM BASH

Thierry Bernard

Installation comportementale / Internet / 2004

Rue du Général Leclerc (face à l'Hôtel de Ville)

Coproduction Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains / ART3000-Le Cube



Blobmeister Millenium Blash est une installation 3D temps réel évoquant le marché du NASDAQ. Une colonie d'une centaine de sphères évolue dans un espace sidéral et représente, chacune, une des entreprises de ce "marché américain des valeurs de croissance". Mises à jour toutes les minutes via Internet, les sphères changent d'apparence et de comportement en temps réel, au gré des fluctuations du marché.

*Diplômé du Fresnoy, de l'Ecole Supérieure d'Art de Grenoble et de la Willem de Kooning Academy (Rotterdam), **Thierry Bernard** est un artiste pluridisciplinaire, explorant aussi bien les installations interactives autonomes que les performances mêlant la vidéo et le son. Ses œuvres ont été présentées dans de nombreux festivals et exposées lors des « Panorama » du Fresnoy (2003 et 2004) ainsi que dans des galeries dédiées à l'art contemporain.*

TOURNEZ-SONS

Roland Cahen

Installation musicale comportementale / 2005
Esplanade de l'Hôtel de Ville (Terminal de bus)
Coproducteur Le Théâtrophone / ART3000-Le Cube



Tournez sons est une phonie citadine investissant un alignement d'arrêts d'autobus. L'installation produit des jeux de cinématique sonore, prenant en compte l'environnement grâce à une analyse des bruits ambiants. Sons spatialisés, frôlements, cliquettements d'insectes électroniques dès que le silence revient, chuchotements qui donnent l'heure, proverbes, blagues, indications de direction,...

*Elève de Pierre Schaeffer et Guy Reibel au CNSM de Paris, **Roland Cahen** enseigne l'art des sons et le design sonore à l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI - les Ateliers) et travaille avec l'IRCAM comme concepteur et développeur d'applications pédagogiques, commandé par le Ministère de l'Education Nationale. Il se consacre au théâtre-musical électroacoustique en tant qu'auteur, metteur en scène, compositeur et interprète avec notamment *Le Langage des oiseaux* (1980) *Tutti Média* (1989), *Tonmeister Orpheus* (1994/2000). Il travaille également sur les situations interactives avec *MandalaElectronique* (1996), *Icare* (1997), et *Créature Sensible* (1999).*

DEUX PIÈCES DE L'ÉDITION 2002 À REDÉCOUVRIR...

LE PETIT CHAPERON ROUGE

Florent Aziosmanoff

Système fictionnel temps réel pour 3 robots autonomes
Rediffusion édition 2002 / Itinérant
Coproducteur Florent Aziosmanoff / ART3000-Le Cube



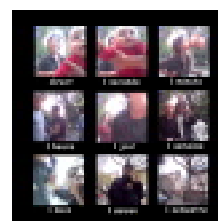
Le Petit chaperon rouge est une adaptation pour trois robots-chiens dotés de comportements autonomes qui incarnent les personnages principaux du conte, le petit chaperon rouge, le loup et le chasseur. Evoluant au milieu du public, dans un lieu ouvert, chacun d'entre eux tente de poursuivre ses objectifs vis-à-vis des autres personnages, tout en tenant compte des sollicitations des spectateurs, dont les interférences dans le jeu provoquent quiproquos et confusions.

*Psychosociologue de formation, **Florent Aziosmanoff** exerce une activité de réalisateur vidéo pendant plusieurs années. Il se consacre ensuite à la création d'ART3000 et de la revue NOV'ART, organisant de nombreuses manifestations, dont les Etats Généraux de l'Ecriture Interactive. Il mène depuis plusieurs années un travail de création multimédia, avec le cédérom Léopold Sédar Senghor, la fiction interactive Ludrick et Clarisse et l'application temps réel La route de la soie. Il est directeur de la création d'ART3000-Le Cube.*

LE PANNEAU DU TEMPS QUI PASSE

Vincent Lévy

Installation vidéo, 2001 / rediffusion édition 2002 / Médiathèque



Le panneau du temps qui passe, acquis par le Cube en 2002, s'inscrit dans une recherche menée par Vincent Lévy sur les thèmes du temps, de la mémoire et de la trace. Cette installation "vidéo-informatique" se propose d'arrêter le déroulement du temps pour un ou plusieurs instants : l'écran comporte neuf fenêtres qui diffusent l'image du spectateur en direct, une seconde plus tôt, une minute plus tôt, une heure plus tôt, une journée plus tôt... Alors que "la vitesse est l'obsession de l'informatique", Vincent Lévy l'utilise pour tenter de ralentir le temps, l'amener à se figer et peut-être en contempler ainsi l'écoulement.

PARTENAIRES

Le festival 1^{ER}CONTACT est organisé par **Le Cube-ART3000** et la **Ville d'Issy-les-Moulineaux**.

Le festival 1^{ER}CONTACT est placé sous le haut patronage de **Renaud Donnedieu de Vabres, Ministre de la culture et de la communication**.

Partenaires officiels : Ministère de la culture et de la communication, Conseil Régional d'Ile-de-France, Microsoft, Virtools

Avec le soutien de : Conseil Général des Hauts-de-Seine, Caisse des dépôts et Consignation, France Télécom, Hewlett Packard, Fnac.com, Ratp, Cart'com, e-storming

Partenaires Média : Metro, Beaux Arts magazine, Zurban, Arte-tv.com, Radio France Multimédia, Archistorm





MICROSOFT FRANCE, PARTENAIRE OFFICIEL DU FESTIVAL 1^{ER} CONTACT

Démocratiser l'utilisation des technologies, favoriser l'innovation et permettre l'émergence de nouveaux usages constituent des axes forts pour Microsoft et ce, depuis sa création.

Microsoft France, acteur économique impliqué au niveau national, développe ainsi cette approche conjointement avec les acteurs tant français qu'européens en mettant notamment son savoir-faire et ses technologies au service de programmes de solidarité ou de mécénat.

C'est ainsi que Microsoft est déjà engagé aux côtés des acteurs sociaux et des autorités publiques pour promouvoir l'intégration sociale au travers des technologies de l'information, son cœur de métier. Le champ du mécénat culturel participe également à cette volonté de mise en rapport simple du citoyen avec le numérique.

Le Festival 1^{ER} CONTACT constitue ainsi la concrétisation de cette volonté : un festival unique par son côté expérimental et pionnier, innovant tant par la nature des œuvres présentées que par leur intégration originale au cœur de la Cité. Voici donc le sens de la présence de Microsoft aux côtés d'Issy-les-Moulineaux et de l'équipe d'ART3000-Le Cube pour l'édition 2005 du festival.

« Permettre à des artistes de se réaliser à travers le numérique, favoriser la création d'œuvres mettant en scène la technologie au sein de la Cité, donner l'opportunité au grand public de côtoyer l'art et le numérique dans un contexte familial et proche, voilà ce à quoi nous avons souhaité contribuer en apportant notre soutien au Festival 1^{ER} CONTACT »
déclare Christophe Aulnette, Président Directeur Général de Microsoft France.

A propos de Microsoft

Fondée en 1975, Microsoft (côtée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est leader mondial du logiciel pour micro-ordinateurs. La société développe, commercialise et supporte une large gamme de logiciels et accessoires à usages professionnels et domestiques. Ceci pour permettre à chacun d'accéder à la puissance de l'informatique depuis n'importe quel endroit et à n'importe quel moment, en utilisant l'outil numérique de son choix connecté à Internet. Créée en 1983, Microsoft France emploie près de 900 personnes. Depuis mai 2001, la Direction Générale est assurée par Christophe Aulnette.

Pour toutes informations complémentaires, merci de contacter :

Aude Fouquier-Martin
Tél: 01 58 47 95 56
E-mail: aude.fouquier@eurorscg.fr

Julie Paillard
Tél: 01 58 47 95 53
E-mail: julie.paillard@eurorscg.fr

LE CUBE, CENTRE DE CRÉATION NUMÉRIQUE

Ouvert en septembre 2001, Le Cube s'est imposé comme un lieu d'un genre unique en France. Créé à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, Le Cube est géré et animé par l'association ART3000 qui mène depuis 1988 ses activités dans le domaine des arts numériques.

Le Cube permet à un public de tout âge, amateurs et professionnels, d'accéder aux pratiques culturelles et artistiques offertes par les nouvelles technologies au travers d'ateliers thématiques, de projets et de formations adaptés à tous les niveaux.

Le Cube soutient également la production et la diffusion de nouvelles formes de création en accueillant des artistes en résidences et en organisant régulièrement des expositions, des rencontres, des projections, des conférences et des événements exceptionnels.

Le Cube est membre du réseau des Espaces Culture Multimédia et des Espaces Publics Numériques.

Le Cube en quelques chiffres, c'est...

- 700 m2 dédiés à la pratique et à la création numérique
- Un espace de diffusion multimédia équipé en matériel audiovisuel et scénique
- Un espace Wi-Fi (Internet sans fil) en accès libre
- 80 ordinateurs multimédias connectés à l'Internet Haut Débit
- Des outils de création : caméras et appareils photos numériques, palettes graphiques, studio midi, banc de montage vidéo, etc...
- 500 licences de logiciels de création multimédia
- Un fonds documentaire de plus de 2000 ouvrages consacrés à l'univers de la création numérique
- De nombreux ateliers destinés aux enfants et aux adultes durant toute l'année
- Une vingtaine d'artistes professionnels soutenus en résidence de création chaque année
- Des expositions, des présentations d'œuvres multimédias, des rencontres avec les artistes et des soirées vidéos programmées chaque mois
- Des conférences, des tables rondes et des rencontres avec des professionnels
- L'accueil d'événements exceptionnels, de spectacles et de workshops autour de la création numérique
- Une biennale d'art numérique à Issy-les-Moulineaux : « 1^{ER}CONTACT », le festival qui expose la création numérique à ciel ouvert

ISSY-LES-MOULINEAUX, LA CYBER CITÉ

Sous l'impulsion de son Député-Maire, André Santini, la Ville d'Issy-les-Moulineaux s'est hissée en quelques années au premier plan des Villes Numériques dans le monde. Cette réputation tient au succès de nombreuses réalisations mettant en oeuvre les nouveaux usages des TIC dans le domaine social, éducatif, économique et culturel.

L'adoption du Plan Local d'Information en 1996 destiné à accompagner le développement des TIC sur la commune a fait d'Issy-les-Moulineaux une véritable "Cyber-Cité", avec près de 70 % de sa population connectée à l'Internet, dont plus de la moitié par les hauts débits : site Internet, conseil municipal interactif, Web Tv, télé-services, cyber crèches, écoles connectées au haut débit, visioconférence entre les parents et les centres de vacances, Issy Mobile (paiement du stationnement par mobile), etc.

Les équipements culturels Isséens ont immédiatement su tirer profit des possibilités offertes par les TIC. La Médiathèque propose des cédéroms en prêt depuis 1994, des accès gratuits à l'Internet depuis 1995 et des DVD depuis 1998.

Sur le plan international, André Santini, Député-Maire de la ville d'Issy-les-Moulineaux est président du "Global Cities Dialogue ", réseau de 180 Villes Numériques dans le monde (dont Brême, Bologne, Barcelone, Boston, Seattle, Stockholm, Buenos Aires, etc.) qui s'engagent à promouvoir une Société de l'Information pour tous.

Le rôle du réseau est également de promouvoir des initiatives comme le Forum Mondial de la Démocratie Electronique organisé à Issy-les-Moulineaux depuis 2000 qui réunit des experts et des personnalités du monde entier autour des TIC et des nouvelles formes de citoyenneté.

Sur le plan économique, Issy-les-Moulineaux a su attirer de nombreuses grandes entreprises des technologies de l'Information et de la Communication. Aujourd'hui, plus de 57% des entreprises implantées sur son territoire sont issues du monde de la communication avec une concentration d'acteurs majeurs de l'audiovisuel et des TIC.

INFOS PRATIQUES

1^{ER} CONTACT

Festival d'art numérique à ciel ouvert
2^{ème} édition

QUAND ?

Du vendredi 15 au dimanche 24 avril 2005
Exposition visible 24h / 24h

Où ?

Centre ville d'Issy-les-Moulineaux
Métro ligne 12 : Mairie d'Issy

POINT ACCUEIL DU FESTIVAL

Esplanade de l'Hôtel de Ville – au niveau de la rue Kleber

VISITES GUIDÉES :

GROUPES TOUT PUBLIC, SCOLAIRES ET ENTREPRISES

Des visites guidées ouvertes à tous et notamment aux scolaires et aux entreprises sont organisées tous les jours. Pour tout renseignement sur les visites guidées, contactez Rachida Verlinde au 01 58 88 3006 ou envoyez un e-mail à mediation-festival@art3000.com

CONTACT

Le Cube – ART3000
20 Cours Saint Vincent 92130 Issy-les-Moulineaux
T. 01 58 88 3000 / F. 01 58 88 30 10
festival@art3000.com

EQUIPE DU FESTIVAL

Président d'ART3000-Le Cube : **Nils Aziosmanoff**
Directrice d'ART3000 – Le Cube : **Stéphanie Fraysse-Ripert**
Directeur de création d'ART3000 – Le Cube, commissaire du festival : **Florent Aziosmanoff**
Directrice adjointe, coordinatrice du festival : **Caroline Bugat**
Responsable de la communication et des partenariats médias : **Rémy Hoche**
Assistant communication : **Jean-Sébastien Clément**
Chargée de production des œuvres : **Hélène Gestin**
Technicien de production des œuvres : **Didier Bouchon**
Chargée de médiation du festival et suivi des Etats Généraux : **Rachida Verlinde**
Assistante de production festival : **Rachel Nicolas**
Directeur technique festival : **Yves Leguen (Pleine Lune)**
Régisseur Etats Généraux : **Michaël Limousin**
Conception site Internet : **Aurélien Jullien**
Création graphique des supports de communication : **Bérangère Lallement**
Rédaction des textes du catalogue : **Claire Leroux-Gacongne**
Et l'équipe du Cube : **Isabelle Simon, Carine le Malet, Sylvain Loiseau, Lidia Santos Rico, Céline Mathian, Jessie delle Roca, Nathalie Théaud**

Comité de conseil artistique : **Carol-Ann Braun** artiste et conceptrice multimédia dont l'œuvre est aujourd'hui orientée vers les espaces de dialogue multimédia en réseau, **Jean-Luc Soret** directeur artistique du festival Art Outsiders, **Annick Bureau** directrice de Leonardo/Olats, critique d'art des nouveaux médias

Relations avec la presse : **Heymann, Renoult Associées** (T. 01 44 61 76 76 / info@heymann-renoult.com)

WWW.FESTIVAL-1ERCONTACT.COM

WWW.LESITEDUCUBE.COM

1^{ER}CONTACT : Festival d'art numérique à ciel ouvert / 15 – 24 avril 2005 / 2^{ème} édition / dossier de presse janvier 2005