

SECONDE NATURE

1^{ER} JUIN - 15 JUILLET 2007 - AIX-EN-PROVENCE - MARSEILLE

VENDREDI 1^{ER} JUIN 2007 - 18H

SOIREE D'OUVERTURE DE L'EXPOSITION NATURAL DIGITAL - DJ SET
FONDATION VASARELY - AIX-EN-PROVENCE

--

2 JUIN - 15 JUILLET 2007

EXPOSITION NATURAL DIGITAL

COMMISSARIAT : GALERIE NUMERISCAUSA
FONDATION VASARELY - AIX-EN-PROVENCE

--

SAMEDI 9 JUIN 2007 - 22H / 4H

BIOMIX FÊTE SES 10 ANS !

CABARET ALÉATOIRE - MARSEILLE

--

RENSEIGNEMENTS : 04 42 20 96 25/28
WWW.SECONDENATURE.ORG

BIOMIX & TERRE ACTIVE TERRITOIRES ÉLECTRONIQUES & ARBORESCENCE

En 2007, Biomix et Terre Active, organisateurs des festivals Territoires Electroniques et Arborescence décident de s'unir.

C'est au regard de nos trajectoires particulières avec nos points communs et nos différences que nous décidons aujourd'hui de développer une nouvelle initiative dédiée aux cultures électroniques et aux arts multimédias : **SECONDE NATURE**.

Avec des partenaires comme la Fondation Vasarely et l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, SECONDE NATuRE portera un regard large sur la diversité de la création contemporaine en lien avec les nouvelles technologies.

Cette première proposition vous donne à découvrir l'exposition **Natural Digital**, qui **du 1er juin au 15 juillet** présente à la **Fondation Vasarely** les travaux de quelques uns des artistes les plus significatifs de l'art numérique.

Le samedi 9 juin sera l'occasion de fêter les dix ans de Biomix. A l'affiche, Luke Vibert, côté découverte Padded Cell, du label DC Recordings, Lu&nl (Marseille), sans oublier le Biomix Sound System. Rdv sur le dance floor!

Puis des projections et un concert le **6 juillet** au Patio à Aix-en-Provence.

Au-delà de cette première série d'évènements SECONDE NATuRE trouvera cette année son **temps fort du 14 au 22 septembre** : au programme, concerts, soirées, expositions, projections art vidéo et cinéma, ainsi que des rencontres, ponctueront cette **semaine festivalière**.

www.secondenature.org

www.myspace.com/secondenature

CONTACTS PRESSE

Pierre Vignes : 04 42 20 96 28 / 06 60 95 40 40 - pvignes@gmail.com

Mathieu Vabre : 04 42 20 96 25 / 06 81 96 13 63 - mrvabre@arborescence.org

Julie Miguiditchian (numeriscausa) : 01 40 26 63 02/ 06 17 31 32 58
julie@numeriscausa.com

Presspack à télécharger : www.secondenature.org/presse

Identifiant: presse

Mot de passe: active

**VENDREDI 1ER JUIN 2007, À PARTIR DE 18H, ENTRÉE LIBRE
SOIRÉE D'INAUGURATION DE L'EXPOSITION NATURAL DIGITAL**

FONDATION VASARELY - AIX-EN-PROVENCE

PATRICE TASSY - MODELISME RECORDS - DJ SET [FR]
BIOMIX SOUND SYSTEM - [FR]



Cette soirée qui inaugure l'expo Natural Digital vous invite à l'heure de l'apéro entre les murs et sur les pelouses de la Fondation Vasarely. Vous y rencontrerez, au détour de jardins virtuels, des fleurs irréelles, nouveaux hybrides ou animaux dénaturés, qui peuplent l'univers ludique et florissant de quelques-uns des artistes numériques les plus significatifs de notre temps. Aux platines, Patrice Tassy pour un mix en trompe l'ouïe.

--

☞ **PATRICE TASSY - MODELISME RECORDS - DJ SET - [FR]**



Passionné de son et d'art visuel, Occult69 aka Patrice Tassy est un artiste subtil et secret. DJ et expérimentateur sonore aussi pertinent sur le dance floor qu'entre les murs d'une galerie d'art, Patrice Tassy sait élargir les horizons musicaux des auditeurs au delà des clivages, comme en atteste son émission Asymétrique sur Radio grenouille.

www.myspace.com/occult69

--

FONDATION VASARELY

1, Avenue Marcel Pagnol - Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 20 96 25 - 04 42 20 96 28

DU 2 JUIN AU 15 JUILLET 2007, ENTRÉE LIBRE
NATURAL DIGITAL, EXPOSITION D'ART NUMÉRIQUE

FONDATION VASARELY - AIX-EN-PROVENCE

Eduardo Kac // Essay Concerning Human Understanding

Miguel Chevalier // Sur-natures

Edmond Couchot et Michel Bret // Les Pissenlits et Les Plumes

Reynald Drouhin // Des Fleurs

Bertrand Lamarche // Le Terrain Ombelliférique

Les artistes nous proposent ici de questionner notre rapport à la nature après l'inscription des technologies dans l'art, et nous offrent la possibilité de perturber virtuellement des environnements végétaux par le biais de dispositifs technologiques. Formes génétiques virtuelles, comportements biologiques, détournements de processus scientifiques, autant de sources d'inspiration issues du vivant. Parmi les oeuvres présentées, on trouvera entre autres les Sur-natures de Miguel Chevalier, les célèbres «Pissenlits» d'Edmond Couchot et Michel Bret, l'installation «Essay concerning human Understanding» d'Eduardo Kac, pionnier de l'art biotech.

Commissariat: galerie numeriscausa

--

NUMERISCAUSA

numeriscausa, est une galerie dédiée aux arts numériques qui a pour mission d'aider les artistes à produire leurs oeuvres et à les diffuser sur le marché de l'art contemporain, en France et sur la scène internationale.

Présentée en partenariat avec numeriscausa, l'exposition Natural Digital constitue le premier acte public de SECONDE NATURE, initiative conjointe de Biomix et Terre Active.

. www.numeriscausa.com

--

FONDATION VASARELY

1, Avenue Marcel Pagnol - Aix-en-Provence

Tél. : 04 42 20 96 25 - 04 42 20 96 28

Visite pour les groupes sur rendez-vous au 04 42 20 96 25



«Essay Concerning Human Understanding» est une installation sonore télématique, interactive, vivante, créée avec Ikuo Nakamura entre Lexington (Kentucky), et New York.

Dans cette oeuvre, un oiseau en cage, dialogue avec une plante qui se trouve à distance en utilisant la réseau. Le canari jaune se trouve dans une cage cylindrique blanche, au sommet de laquelle sont installés des cartes électroniques, un haut-parleur et un microphone. Un disque transparent de plexiglas sépare le canari de l'équipement relié au réseau.

Dans le deuxième endroit, une électrode est placée sur une feuille de la plante pour enregistrer ses réactions au chant de l'oiseau. La fluctuation du voltage de la plante est surveillée par un logiciel. Les informations recueillies sont introduites dans un ordinateur opérant un programme appelé Max, contrôlant un clavier Midi. Les sons électroniques sont pré-enregistrés, mais l'ordre et la durée déterminés en temps réel par les réactions de la plante au chant de l'oiseau.

Une évocation de la solitude humaine? S'agit-il vraiment de communication ? Un animal captif s'adresse à une plante par Internet, le canari chante espérant une compagne ; à la place, au bout du fil, un membre d'une autre espèce. «Essai concernant la compréhension humaine» est une oeuvre créé pour une plante et un oiseau. L'art comme exploration de la communication inter-espèces.

--

Biographie : Eduardo Kac.

Eduardo Kac est internationalement reconnu pour ses installations interactives sur le Net et sa pratique en bio art. Dans les années 80, pionnier de l'art des télécommunications pré-Internet, Eduardo Kac est reconnu au début des années 90 avec ses oeuvres radicales dans le domaine de la téléprésence et de la biotélématique.

Eduardo Kac propose un «art transgénique» à base d'organismes génétiquement modifiés à des fins artistiques. Après avoir défrayé la chronique avec le projet d'un lapin fluorescent vert (GFP Bunny (2000), ensuite nommé Alba), il s'interroge, dans ses installations Genesis (1999), Le Huitième Jour (2001), et Move 36 (2002/2004), sur les croyances modernes. Dans Genesis, Kac incite les participants à provoquer des mutations génétiques en temps réel, proposant un perfide et déstabilisant jeu par internet.

Son oeuvre a été l'objet de nombreuses expositions aux Etats-Unis, en Europe, en Amérique du Sud, et en Asie. Des oeuvres de Kac ont été acquises par les collections permanentes de nombreux musées, entre autres les Musées d'Art Moderne de New York et de Rio de Janeiro, ZKM Museum, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Allemagne, et Museo extremeño e iberoamericano de arte contemporáneo, Badajoz, Espagne. On retrouve encore ses oeuvres dans plusieurs collections d'entreprises privées.

--

www.ekac.org

--



"Sur-natures" est constitué de plantes et de fleurs virtuelles, qui poussent chaque jour en temps réel. Ces images pures ne sont plus immobiles, mais sont générées dans le temps. Ces fleurs virtuelles ont leur propre trajectoire évolutive sur une année et se transforment à contre courant du cycle des saisons. Aussi, ces créations retrouvent-elles la sensibilité cosmique de Monet, son exploration de la lumière et du temps et son goût des séries, dans Les Nymphéas en particulier.

C'est une nouvelle étape dans les recherches artistiques de Miguel Chevalier qui s'empare des bio-technologies et de la génétique. Ce nouvel Art «transformationnel» permet de donner vie à des oeuvres fixes ou en perpétuelle métamorphose. Ces créations ne sont pas sans rappeler l'univers créé et développé aux frontières de la nature de l'artifice dans une série d'oeuvres antérieures de Miguel Chevalier : «Baroque et Classique», «In vitro», les serres botaniques ou les installations vidéo et interactives comme «Paysage Artificiel», «grand/verre/nature liquide» et «Pensée numérique».

courtesy galerie numeriscausa

--

Biographie : Miguel Chevalier

Miguel Chevalier est né à Mexico en 1959.

Il travaille principalement à Paris où il est installé depuis 1985.

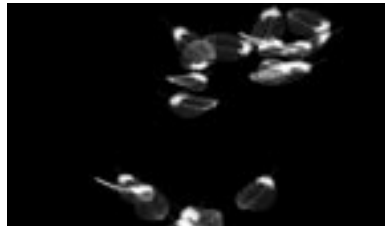
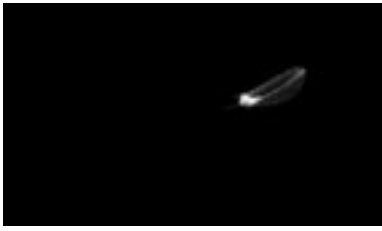
Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris 80 et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs 83. Il a reçu la bourse Lavoisier pour le Pratt Institute à New York en 84 et a été lauréat de la villa Kujoyama à Kyoto au Japon en 94.

Miguel Chevalier, a acquis grâce à sa formation pluridisciplinaire et lors de ses voyages à travers le monde une grande expérience artistique. Son art se caractérise par une exploration depuis 1982 des technologies d'aujourd'hui. Son champ d'investigation prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule à l'aide de l'outil informatique les données essentielles. Ses thèmes se rapportent à son observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines. Il s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique. Les images qu'ils nous livrent interrogent perpétuellement notre relation au monde.

De nombreuses expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger lui ont permis de développer une démarche très particulière, notamment au Musée d'Art Moderne de Paris en 88 à l'ARC, à la galerie Vivita à Florence (Italie) en 89, aux Jeux Olympiques d'Albertville et de Barcelone en 92, au Musée de artes visuales à Caracas (Venezuela) en 93, au Centre G. Pompidou «Vision urbaines» en 94, au Musée Carrillo Gil à Mexico en 96, à la Staatsgalerie de Stuttgart «La magie du chiffre» en Allemagne en 97, à l'Espace Cardin «Périphérie» à Paris en 98, à la Fabrika à Beyrouth «Mémoires & mutations» (Liban) en 1999, à la Biennale de Kwangju (Corée) en 2000, au Musée Marco de Monterrey «Metapolis» (Mexique) en 2002, au domaine Orenga de Gaffory «Sur-Natures» (Corse), à la Bourse du commerce de Paris «La croisée des réseaux» (France), à la Cité internationale de Lyon «Tisser des réseaux» (France) en 2003, «Paradis artificiels» au centre d'art de Vitry-sur-Seine et «Métacités» à la galerie Tarasiève (Paris) en 2004. "Habiter les réseaux" Espace odeon5 (Paris), "Arabesques numériques" à l'IFM de Marrakech (Maroc), au New Zendai Art Museum «Ultra-Nature», à Shanghai, (Chine), à l'Alliance Française de Buenos Aires «Supra-Natura», (Argentine), à la kunstverket Gallery à Oslo, «La croisée des réseaux» en (Norvège), au Daejeon Museum «Digital paradise» (Corée) en 2005. A la Galerie Thinkingprints à Bruxelles «Métacités» (Belgique), au Palais Ksar Char Bagh à Marrakech «Arabesques Numériques» (Maroc), au Whanki Museum "Nuage Fractal RVB" (Corée), UNICEF à New York «Mosaic Unicef», Woodstreet Gallery à Pittsburgh «RGB Land» (USA) en 2006, Techfest Festival à Mumbai (Inde) «Ultra-Nature 2007».

www.miguel-chevalier.com

--



Michel Bret et Edmond Couchot ont réalisé un dispositif qui illustre, mais d'une manière plus proche de la poésie que des mathématiques, les métissages inattendus du réel et du virtuel. Au bas d'un écran d'ordinateur, repose une petite plume d'oiseau. Le jeu consiste pour le regardeur à souffler dessus. Dès qu'un léger souffle atteint la plume, celle-ci s'élève plus ou moins rapidement, avec des mouvements variés dépendant de la force et de la durée du souffle. Lorsque le souffle cesse, la plume retombe en suivant des trajectoires complexes, chaque fois différentes. Si le souffle est trop fort ou trop long, la plume sort complètement du champ de l'écran. Il faut alors attendre quelques secondes pour la voir réapparaître, tombant doucement du haut du cadre.

On est alors très loin des «machines célibataires», celles que l'on ne peut épouser. Car l'ordinateur, au contraire, fait couple avec celui qui l'utilise (pour le meilleur et pour le pire). La notion même de machine devient obsolète. Fonctionnant essentiellement avec du langage, l'ordinateur serait plutôt une méta-machine, un hybride d'éléments symboliques et physiques, mi technè mi logos . On est aussi très loin des arts combinatoires. Le champ d'investigation de la simulation, s'il utilise une forme de combinatoire, est infiniment plus vaste car il s'étend à toutes les interprétations formalisées du réel. La simulation met en oeuvre des modèles de différents types, issus des mathématiques, mais également de la physique, de la botanique, de la biologie, des sciences cognitives, etc., ou encore des arts eux-mêmes.

courtesy galerie numeriscausa

--

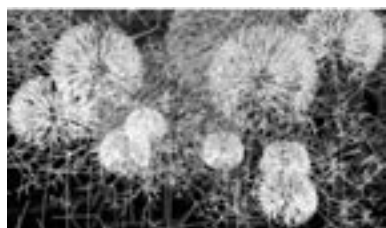
Biographie : Edmond Couchot

Professeur émérite des universités. Il a dirigé la formation Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris 8 entre 1982 et 2000. Il s'intéresse, en tant que théoricien, aux relations de l'art et de la technologie, notamment des arts de l'image et des techniques informatiques. Il a publié sur ce sujet de nombreux articles et plusieurs livres, dont le dernier, en collaboration avec Norbert Hillaire : L'Art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art, Flammarion, Poche, 2005. Plasticien d'origine, Edmond Couchot, s'est intéressé, dès les années soixante-cinq, à la participation du spectateur avec ses mobiles musicaux- dispositifs cybernétiques lumineux susceptibles de réagir à des stimulations sonores (musique, voix, bruits divers). Le Pissenlit reprend et prolonge cette préoccupation première en s'appuyant sur les ressources de l'informatique.

Biographie : Michel Bret

Michel Bret est professeur émérite et cofondateur de la formation Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris 8. Il a reçu une formation scientifique et il a pratiqué pendant plusieurs années la peinture et le collage. Dès 1975, il a commencé à développer des logiciels d'images de synthèse. Le plus connu est le logiciel Anyflo avec lequel «Le Pissenlit» a pu être réalisé. en 1991. Il a également publié de nombreux articles et plusieurs ouvrages d'infographie. Il mène actuellement des recherches dans le domaine de la vie et de l'intelligence artificielle en relation avec l'art.

--



Dans cette oeuvre interactive, neuf ombelles de pissenlit sont doucement éparpillées par une brise virtuelle correspondant au souffle réel que le spectateur dirige sur l'écran; les graines se détachent alors, s'envolent et retombent lentement. De nouvelles ombelles se reforment prêtes à subir le souffle d'une nouvelle interaction. Chacun effeuille les sphères étoilées à sa manière, rapidement ou entement, cherchant le rêve ou l'efficacité.

Certaines personnes ne comprennent pas tout de suite qu'il s'agit d'une simulation et pensent que les images sont déjà enregistrées. Il n'en est rien. En réalité, ces images sont le résultat d'une interaction entre l'objet virtuel - les pissenlits -, résidant dans l'ordinateur, et un élément étranger, extérieur, le souffle du spectateur. Pas de pissenlit, pas de mouvement dans l'espace virtuel de l'ordinateur, pas d'images finalement, sans ce souffle réel, incitateur. Chaque expérience est unique.

courtesy galerie numeriscausa

--

Biographies Edmond Couchot & Michel Bret

Voir page précédente.

--



"Des Fleurs", c'est une défragmentation du réseau internet, par l'intermédiaire du mot clé : "fleur". Il existe une multitude d'information sur la toile, ce projet permet de les faire coexister ensemble dans une même image finale : une matrice (visage(s)) qui servirait de repère global aux différents éléments qui la composent... Appropriation d'une matière première présente sur le réseau et réactivation de cette mémoire archivée en une matière vive éphémère et générative.

«Des Fleurs» est une installation interactive et générative, utilisant une base de données de sons, mots et images, qui génère aléatoirement un portrait "monstrueux"... toujours en évolution... Une projection au sol d'un portrait "en fleur". Le son est grouillant, rempli d'insectes, retour au végétal/animal, à la pourriture, à la nature... L'interaction est minimaliste. Ce portrait Des Fleurs grouillant est une tentative de représentation d'une communauté «Incident» dans une fusion identificatoire, cette fusion est ignoble, contre-nature, non définie, en mouvement perpétuel, une combinatoire générée aléatoirement de sept portraits (Karen, Gregory, Philippe, Marika, Julie, Michael, Reynald). Le son : des insectes, mouches, oiseaux, etc... Un visage émerge, un homme ou une femme, le son de nature est en fond et une voix récite des mots, les uns derrière les autres, ce qui forme aléatoirement des phrases. «à la folie acarien accouple actualise adore agite agonie aime allume anus (...) végété vend verge vide viole virginité vit voit vole vous vulve.»

courtesy galerie numeriscausa

--

Biographie : Reynald Drouhin.

Né en 1969 (Paris), Reynald Drouhin vit et travaille à Paris. Il a suivi des études d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP, 1998), au Mastère Hypermédia Multimédia (1998) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994).

Reynald Drouhin a entre autres présenté son travail à la Biche de Bere Gallery Natural/Digital (2005), à Confluences (2003), à la galerie Public (2001), au Festival international d'arts multimédias urbains à Belfort, à la biennale de Montréal (2000) et à la manifestation internationale vidéo & art électronique organisée par Champ Libre (1999). Il a également participé à Imagina à Monaco (1998), à ISEA (1997) à Chicago.

Il a reçu plusieurs prix et mentions dont la bourse départementale d'aide individuelle à la création du MAC/VAL (2005), le Grand Prix Scam de l'œuvre d'art numérique interactive (2003), le Prix vidéo du FIAV à Tanger (2001), le Grand Prix au Cyberfestival à Rueil-Malmaison ainsi que le prix Multimédia de la DRAC Auvergne-Vidéoformes (1999). Il a accompli plusieurs résidences : à Européo en Italie (2001), au CICV à Belfort (2000-01), au C3 à Budapest (2000) et à Carnegie Mellon University à Pittsburgh (1997).

Il est actuellement artiste-enseignant aux Beaux-Arts de Rennes, membre du collectif incident.net depuis 1996, participant au groupe de recherche Norma, et initiateur du projet pédagogique en ligne Métazimut.

Depuis plusieurs années, Reynald Drouhin utilise les pratiques numériques de la vidéo, de l'image et de l'Internet ; sur les notions d'appropriation et de détournement de documents. Il utilise les spécificités du Web : les moteurs de recherches d'images, le temps réel, l'éphémère, le "hacking" de ressources. Il a réalisé des projets, sur le fragment : Des Fleurs, J'eux, Om, Rhizomes, sur des visualisations en temps réel à l'aide de Webcams : TimesSquare, l'Cl, ou de moteurs de recherches d'images : Des Frags, Timescape, Incidence. Il a également travaillé sur des projets de vidéos et DVD non-linéaires : Red, BetaGirl, Revenances, Histoire(s), Spaltung, Re-mix, etc...

--

www.incident.net/works/desfleurs

⊞ BERTRAND LAMARCHE - LE TERRAIN OMBELLIFÉRIQUE - 2005 - INSTALLATION VIDÉO - [FR]



Le Terrain Ombelliférique consiste en la déambulation d'une caméra subjective à travers un jardin virtuel planté de berces du Caucase, ombellifères géantes dotées de caractéristiques visuelles et chimiques particulières.

En effet, elles ont l'aspect remarquable d'une espèce dont on aurait modifié l'échelle ; d'autre part, durant la floraison, le contact ou le frottement des feuilles ou des tiges avec la peau peut entraîner des brûlures cutanées.

Le mode choisi pour les représenter est celui du dessin: un traçage blanc sur fond noir, décrivant principalement l'architecture de ces plantes, du feuillage et de leurs terminaisons florales, rendues lumineuses par ce traitement et comme projetées en négatif.

Traité sur un mode fantasmagorique, ce projet induit néanmoins un regard sur les concepts de jardin public et de parc de loisir.

Son: Erik Minkinnen
courtesy galerie numeriscausa

--

Biographie : Bertrand Lamarche.

Le travail de Bertrand Lamarche consiste en des projets relatifs au paysage, à l'urbanisme et à l'architecture. Il est basé sur une attention sensible et critique portée sur certains sites et leur évolution. En découlent des projets qui prennent la forme d'installations, de maquettes ou de vidéos.

Ces projets se présentent comme des fictions. En effet, Lamarche y déploie le scripte nécessaire à un portrait de ville, une trame fantasmagorique qui vient s'arrimer à une grille urbaine réelle, comme pour mieux la dévoiler.

Procédé connu dans la pratique de l'écriture, le concept de scénario dans le domaine de l'architecture de papier est plutôt rare et prend, chez Lamarche une dimension des plus singulière et des plus pertinentes, au fur et à mesure que se déploie, d'année en année la carte qu'il a choisi de dérouler pour nous.

--

SAMEDI 9 JUIN 2007, 22H - 4H
BIOMIX FÊTE SES 10 ANS

CABARET ALÉATOIRE - MARSEILLE

LUKE VIBERT - REPhLEX - WARP RECORDS - NINJA TuNE - DJ
PADDED CELL - DC RECORDINGs - LIVE DJ
LU&NL - INDIGO* MAgENTA - LIVE
BIOMIX SOUND SYSTEM - DJ SET
REYNALD DROUHIN - MONOChROME(S) - INSTALLATION



Biomix a 10 ans ! La fête dans un esprit do it yourself décalé mais exigeant est le leitmotiv de toutes ces années électriques. De clubs underground en écoles d'art, de villas en châteaux, d'îles en bateaux, de la Fondation Vasarely au Cabaret Aléatoire le petit spermatozoïde trace sa route et vous donne rendez vous sur le dance floor.

www.biomix.org
www.myspace.com/biomixsounsystem

--

CABARET ALÉATOIRE

Friche Belle de Mai, 41, rue Jobin - 13 003 Marseille
Tél. : 04 42 20 96 25 - 04 42 20 96 28

Prix des places :

15 euros en prévente (hors frais de loc.), 17 euros sur place, réduit 12 euros (chômeur, rmiste, étudiant)
Billetteries : Digitick.com, Carrefour, France Billet 0892 68 3622 (0.34 cts/mn), www.fnac.com

⊕ LUKE VIBERT - REPHLEX - WARP RECORDS - NINJA TUNE - DJ SET - [UK]



Peu d'artistes peuvent se vanter d'avoir sorti des albums sur les prestigieux labels Warp, Ninja Tunes ou Rephlex. Luke Vibert a réussi cet exploit en se cachant derrière des pseudos (Wagon Christ, Plug, Kerrier District...) au gré de ses envies musicales du moment : electronica, drum & bass, acid house ou disco barrée... C'est vers ces derniers territoires musicaux qu'on devrait le retrouver ce soir...

www.myspace.com/lukevibertdj

--

⊕ PADDED CELL - DC RECORDINGS - LIVE & DJ - [UK]

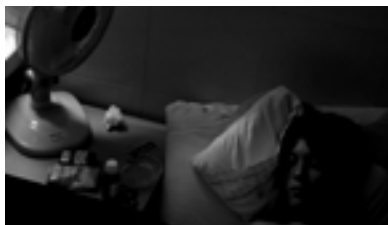


Disco retro futuriste, échos funk punk... Le duo Padded Cell fait partie de ces artistes qui ne veulent pas choisir entre le chaud et le froid, la new wave et la black music. Issus de la vague big beat, Richard Sen (ex Bronx Dogs) et Neal Beatnick (ex Dirty Beatnick) ont uni leurs talents et ont rejoint DC Recordings, label phare d'un courant nu disco, aussi groovy que psychédélique.

www.myspace.com/paddedcelldc

--

⊕ LU&NL - INDIGO* MAGENTA - LIVE - [FR]

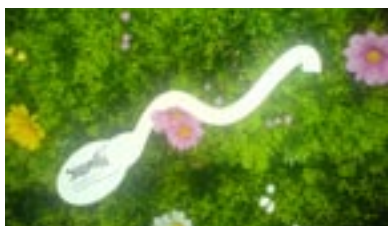


« Petite fée sonore dont la principale particularité est l'ambivalence, la bipolarité : (...) une face lu, joyeuse et hédoniste, transcrite en rythmes frappés et mélodies sucrées, et une face nl, plus introvertie et sombre, qu'elle laisse transparaître dans des textes souvent acerbes et emprunts d'ironie. » Extraits de Ventilo, J-P Dal Colletto.

www.lu-nl.org - www.myspace.com/lunl

--

⊕ BIOMIX SOUND SYSTEM - [FR]



Chacun avec son expérience, sa sensibilité, sa couleur musicale, Fred Berthet, Relatif Yann, Marc Housson, et L'Amateur forment ensemble le Biomix Sound System. house, techno, electronica... Les styles et les étiquettes importent peu, comme en attestent les titres de leurs émissions sur Radio grenouille, Sélections Naturelles, ou Eclectic Boogie.

www.biomix.org - www.myspace.com/biomixsoundsystem

--

VENDREDI 6 JUILLET 2007, À PARTIR DE 21H, ENTRÉE LIBRE
LIVE AUDIOVISUEL & ART VIDEO

LE PATIO CECDC - AIX-EN-PROVENCE

FRED BERTHET & CYRIL MERONI - SYNCHRONISATION
VIDEOFORMES [CLERMONT-FERRAND] - PAYSAGES

Synchronisation (Coproductio n Seconde Nature / AMI). Première restitution publique par Fred Berthet et Cyril Meroni de ce workshop pluridisciplinaire où le son dialogue avec l'image.

Vidéoformes est un observatoire permanent des évolutions de l'art des nouvelles technologies. Depuis 1986, il en présente les aspects les plus créatifs.

--

⊕ SYNCHRONISATION - SECONDE NATURE / AMI - LIVE AUDIOVISUEL - [FR]



Live collaboratif construit sur le principe des questions-réponses ou des cadavres exquis : des musiciens et des vidéastes se sont échangés des séquences sonores et visuelles. une succession d'allers-retours créatifs au terme de laquelle trois créations vidéo d'un quart d'heure et autant de compositions musicales se répondent à distance. Dans un second temps, les deux groupes se réunissent pour produire un live audiovisuel sur la base de cet échange.

--

⊕ PAYSAGES - VIDEOFORMES - ART VIDÉO - [FR]



- "Pont-Croix" de Nicolas Barrié / France / 2005 / 00:06:39
- "La carte postale" de Jean Villemmin, Pierre Villemmin / France / 2005 / 00:10:00
- "Survey" de John Fillwalk / Etats-Unis / 2003 / 00:07:41 ~
- "Triptych" de Robert Arnold / Etats-Unis / 2000 / 00:10:00
- "Unicode" de Vincent Dudouet, Adolpho Kaplan, David Jaquot / France / 2004 / 00:05:40

Durée totale: 00:43:25

www.videoformes.com

--

LE PATIO CECDC

1, place Victor Schoelcher - Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 20 96 25 - 04 42 20 96 28

14 AU 22 SEPTEMBRE 2007

SECONDE NATURE - LE FESTIVAL/ARBORESCENCE ET TERRITOIRES ELECTRONIQUES

FONDATION VASARELY - CITÉ DU LIVRE - PAVILLON
NOIR - GALERIE ZOLA - CABARET ALÉATOIRE

**CONCERTS - SOIRÉES - CINÉMA - EXPOSITIONS -
ARTS VIDEO - DANSE - RENCONTRES**



RETROUVEZ TOUTE LA PROGRAMMATION SUR :

WWW.SECONDENATURE.ORG

WWW.MYSPACE.COM/SECONDENATURE

Renseignements :

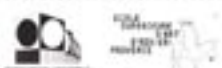
contact@secondenature.org

Tél. : 04 42 20 96 25 - 04 42 20 96 28

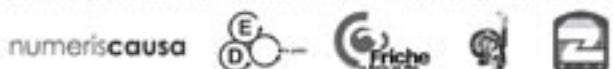
TERRE ACTIVE ET BIOMIX - SECONDE NATURE est soutenu par :



En partenariat avec :



Coproductions :



Partenaires médias :



BIOMIX / TERRE ACTIVE

Le Patio CECDC, 1 Place Victor Schoelcher - 13090 Aix-en-Provence.