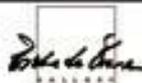


Natural / Digital

Miguel Chevalier
Edmond Couchot & Michel Bret
Reynald Drouhin
Igor Novitzki & Yann Guidon
Etienne Rey
Samuel Rousseau

exposition du 26 mai au 03 juillet 2005 de 14 h à 19 h / *Biche de Bere gallery* / 8 rue Rambuteau 75003 Paris
<http://www.numeriscausa.com> / contact@numeriscausa.com 06 13 58 56 16
commissariat numeriscausa et le Festival Arborecence



TECHNOLOGIES
D'INTERIEUR

reynald
bubbles

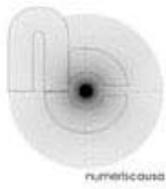


TOSHIBA

BERTILLE.NET
ARTS VISUELS ET MEDIAS

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com



numeriscausa, Biche de Bere et le Festival Arborescence présentent

Natural / Digital

Exposition collective du 26 Mai au 3 Juillet 2005 à la *Biche de Bere Gallery*
Vernissage le mercredi 25 Mai 2005 à partir de 19h00.

Paradis Artificiels & Surnatures, **Miguel Chevalier**, Courtesy Suzanne Tarasiève
Les pissenlits, **Edmond Couchot & Michel Bret**
Des fleurs, **Reynald Drouhin**
Drosephyllia, **Igor Novitzki & Yann Guidon**
Papiers peints numériques, **Samuel Rousseau**, Courtesy Art - Netart
Phytosphère, **Etienne Rey**

Génétique virtuelle, formes et comportements issus de l'observation du vivant, détournements de processus biologiques, l'exposition **Natural / Digital** propose de questionner notre rapport à la nature après l'inscription des technologies dans l'art. A l'imitation de la nature comme forme et appropriation se substitue ici l'imitation comme processus. Parmi les œuvres présentées, on trouvera entre autres les **Surnatures** de Miguel Chevalier, **Drosephyllia** (œuvre interactive bioluminescente) du designer Igor Novitzki ainsi que le fameux **Pissenlit** d'Edmond Couchot et Michel Bret. Cette exposition organisée par numeriscausa & le Festival Arborescence se tiendra à la *Biche de Bere Gallery* du 26 mai au 3 Juillet 2005.

Biche de Bere Gallery
8 Rue Rambuteau - 75003 Paris
<http://www.numeriscausa.com>

Partenaires : Festival Arborescence, Art-Netart, Bertille.net, Marnier-Lapostolle, Nayandei, Pernod, Publmod, Technologies d'intérieur, Toshiba.

numeriscausa : Stéphane Maguet / Julie Miguirditchian / Jean-Noel Colas / David Rémondeau

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Jardins numériques et artifices botaniques par Manuela de Barros.

Maître de conférences. Université Paris 8 - Arts et philosophie.

Natural / Digital. Exposition collective.

Commissariat d'exposition numeriscausa. Biche de Bere Gallery. Paris

Les fleurs, et plus généralement les plantes et par extension la nature, sont dans l'esprit de beaucoup le dernier carré de la présence du naturel dans un monde largement considéré comme artificiel. Leur multiplicité, leurs variations infinies en formes et en couleurs, leurs odeurs, leur symbolique, leur aspect éphémère et saisonnier, leur vie calme et tranquille, proche d'un idéal de contemplation aussi, tout cela semble les rapprocher d'une nature plus idéalisée à mesure qu'elle devient distante.

C'est bien sûr oublier que ces merveilles « naturelles » sont issues de croisements et de manipulations, que les paysages « naturels » sont des constructions culturelles et que la nature dans son ensemble, telle que l'on peut la voir presque partout, est le résultat de choix et de modifications, sur un temps long et selon les nécessités - contrairement à certaines manipulations génétiques actuelles.

Néanmoins, de ce point de vue, créer des plantes avec des outils numériques, c'est former le paradoxe de la confrontation du naturel et de l'artificiel, et cela avec les instruments les plus aptes à simuler, imiter, créer des univers et des modèles ayant la puissance de toutes les capacités du virtuel. Ces potentialités amènent l'opportunité pour les artistes de la réflexion sur le vivant, de son imitation, de sa simulation et plus encore du démontage de ses processus mécaniques et comportementaux. De plus, la possibilité d'interaction avec les créatures ainsi formées amène une réflexion d'un autre ordre, sorte de rencontre entre deux espèces entre lesquelles la communication ne va pas forcément de soi.

Dans l'exposition *Natural / Digital*, proposée par numeriscausa du 26 mai au 3 juillet 2005 à la *Biche de Bere Gallery* à Paris, les artistes qui présentent le résultat de leur confrontation aux deux modèles opposés du naturel et de l'artificiel le font avec des moyens, des intentions et des formes diverses. Tous utilisent le numérique, certains dans ces aspects les plus simples (projections stables sans interaction), d'autres avec ses outils les plus complexes (*Vie Artificielle*, Internet, etc.). Mais qu'ils utilisent la capacité de simulation du numérique pour créer un monde végétal virtuel ou qu'ils fabriquent une nouvelle créature, vivant par ses capacités technologiques, ils interrogent la capacité de la technologie à influencer profondément sur notre perception du vivant par ses possibilités à l'imiter, dans une compréhension profonde de ses processus internes et ses rapports avec son environnement (le travail sur l'aspect sonore est à cet égard notable).

L'œuvre d'**Edmond Couchot** et **Michel Bret**, *Les pissenlits*, devenue aujourd'hui une référence historique de l'art numérique, montre avec des moyens apparemment des plus modestes la douceur poétique des gestes de l'enfance lors de promenades à la campagne, en reproduisant la magie de l'éparpillement des graines du pissenlit sous l'effet du souffle, sa légèreté et sa soumission au vent. Le pissenlit dont la fleur a laissé place aux dizaines de graines qui ne demandent qu'à s'envoler pour former une autre plante, et datant de 1990, s'est ici multiplié. Le dispositif, un écran où sont projeté les images sur lesquelles on peut agir, apporte la remémoration d'un geste connu de tous, effet accentué par le choix du style des images, fines lignes blanches sur un fond noir, proche des dessins ou des gravures anciennes réinventées par les possibilités du numérique de les animer, ce qui est le propre du vivant. Le souffle que l'utilisateur envoie sur le micro et qui déclenche l'envol des graines peut être renouvelé indéfiniment et la magie recommencée. La condition éphémère du monde végétal est alors suspendue, la beauté, jusque-là passagère, sans cesse renouvelée.

On observe également cet effet dans les plantes et fleurs virtuelles de **Miguel Chevalier**, « **Paradis artificiels** » et « **Surnatures** » (dont le logiciel a été conçu par le collectif music2eye). Ici le noir et blanc a laissé place à de vives couleurs et c'est l'impression du foisonnement d'une jungle plutôt que d'un coin de prairie qui domine. L'installation montre un écran de projection sur lequel se déploient des plantes en train de pousser en temps réel (bien que le processus ait été accéléré pour le rendre visible). Mais ces plantes-là ne font pas mystère de leur artificialité : de leur forme cubique à leur transparence, ainsi que leurs couleurs anti-naturelles telles celles d'un tableau maniériste, la déclaration du médium est partout. Comme leur vie sans fin, ces choix plastiques les affirment comme un univers hors norme, technologiquement créé, dont la nature est le modèle dans ses formes et ses déterminismes mais qui a ses propres lois. Le format de projection, le mouvement des plantes, leur semblance de vie, nous plongent dans cet univers paradoxal de nature artificielle.

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Des Fleurs, nous dit **Reynald Drouhin**. Et des portraits aussi. Cette fois-ci la projection est faite au sol, un tapis de fleur, se modifiant et devenant visages sous les pas des visiteurs. Cette œuvre affiche une interactivité simple (meilleure garantie d'une grande efficacité de réception) pour un processus et un propos complexe. L'outil de base est ici Internet : à partir d'un mot-clef, « fleur », un système génératif couplé avec une base de données contenant des sons, des mots et des images, forme ces portraits (ceux des membres du collectif Incident) à partir d'images de fleurs. Des Arcimboldo ultra contemporains avec ce que cela suppose de fantastique et de monstrueux aussi. Fascination pour la mutation permanente, une nature dans tous ces processus créatifs ou dégénératifs, l'impermanence du monde et sa capacité de transformation. Les sons associés à l'installation mêlent eux aussi le monde des humains (portraiturés par des visages et par des mots lancés aléatoirement) au monde des fleurs (les figures sont des mosaïques formées d'images de fleurs) et des insectes (dont on entend le bruissement).

L'œuvre que nous proposent **Igor Novitzki** (designer) et **Yann Guidon** (électronicien) relève à la fois du design, de l'art contemporain et des arts technologiques : leur plante artificielle, **Drosephylia**, est cette fois-ci en trois dimensions, matérielle et non plus image virtuelle. Il s'agit d'une plante artificielle, élaborée à partir d'une minutieuse observation des mécanismes du monde végétal et de recherches sur les matériaux, comme une réplique associant design et informatique. A partir de leur interrogation sur les différences entre le monde végétal et le nôtre, autre rythme, autre rapport au temps et à l'espace, le modèle naturel devient un objet technologique simulant le vivant et répondant aux incitations, puisqu'elle réagit lorsque les spectateurs s'en approchent. Ce « design symbiotique », comme le nomme **Igor Novitzki**, nous confronte, à sa façon lumineuse et élégante, à des déplacements dans notre appréhension des vies artificielles et de notre communication avec elles.

Les créatures artificielles d'**Etienne Rey** sont elles aussi inspirées directement de plantes existantes. Sa **Phytosphère** est un programme évolutif qui présente des formes multiples qui ont pour origine des plantes subaquatiques. Ce monde en constante évolution s'auto organise car ces éléments flottant dans un univers rappelant l'eau de mer originelle sont intelligents et interagissent entre eux et avec leur environnement. Une forme d'organisation avec des relations se fait grâce au son qui est attribué à chacune des créatures et leur permet une forme de langage musical. Sont ici présentés des instantanés de parties de l'œuvre « Dirigeable », images fixes qui renvoient à cette vie suspendue dans l'immensité du bleu ou du vert, figurations de l'infini plus vaste du monde virtuel qui est le leur.

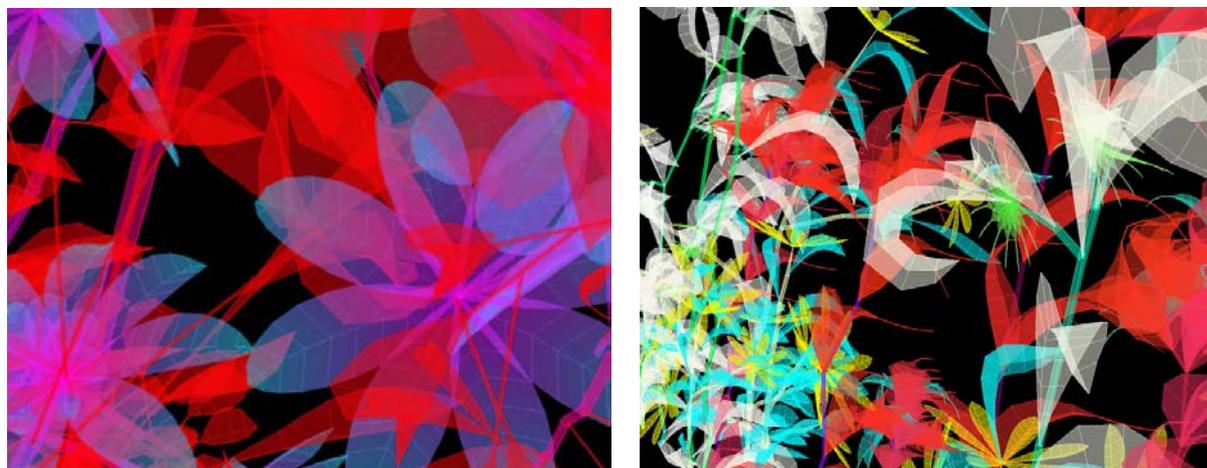
Samuel Rousseau nous montre dans une installation ses **Papiers peints numériques**. Ce titre explicite indique qu'il s'agit d'une œuvre forcément conçue pour un site donné : c'est la notion d'immatérialité qui intègre le mur le plus anodin. Sous l'apparence futile d'un décor d'appartement, ici la projection d'un papier peint fleuri sur un mur, c'est sans doute aussi le statut de la peinture et plus largement des œuvres d'art qui est interrogée. Du peintre en bâtiment à l'artiste peintre et au peintre sans peinture ! Les fleurs sont ici virtuelles à plus d'un titre : c'est le kitsch des papiers peints d'antan, mais avec la garantie de pouvoir en changer avec plus de facilité ; de plus, ces fleurs ne sont là que comme motif, modifiable et interchangeable, d'une production en série qui pourrait être tout autre. L'adaptabilité, la métamorphose, les mutations que l'on a vues dans les œuvres précédentes sont ici la conséquence d'un décor évanescent. Qui renvoie lui-même à un monde fugitif et mouvant ?

Des plantes donc, des fleurs, réflexions du monde actuel et des technologies qui le reçoivent, exemples de nouveaux hybrides qui apparaissent, reposant sur les nouvelles technologies, à la fois opérations mentales et conceptuelles, et confrontations tangibles à ces nouveaux matériaux et outils. Une autre forme de réappropriation de la nature aussi, qui passe par sa connaissance, son observation, et qui remplace sa manipulation directe par la création de doubles qui ne sont pas seulement des copies ou des simulations mais des créatures à part entière. Mais aussi, méditation des artistes, utilisant toutes les méthodes du savoir-faire technologique appliqué à l'art au ludique voire au décoratif, sur d'autres modes de vies, d'autres rapports à l'espace et au temps, avec pour intermédiaire les machines et concepts des technosciences.

Paradis Artificiels. Miguel Chevalier. 2003

Création logicielle Music2eye.

Courtesy Suzanne Tarasiève.



Les **Paradis Artificiels** sont constitués de plantes et de fleurs virtuelles, qui poussent chaque jour en temps réel. Ces images pures ne sont plus immobiles, mais sont en quelque sorte générées dans et par 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.

« Des graminées d'un vert, d'un bleu, d'un rouge tous aussi improbables, croissent sur l'écran lumineux et ondulent au gré d'un souffle alizéen. Leurs nervurations, visibles par transparence à chaque balancement de leurs feuilles, composent des architectures complexes. D'abord fragiles pousses, elles s'enhardissent et dressent leurs tiges vers un invisible ciel. Tant que rien ne vient contrarier leur expansion, elles prolifèrent et tendent à saturer tout l'espace. Ce qui les meut c'est cette volonté de puissance du vivant si bien analysée par Nietzsche. Ce vouloir vivre sans autre finalité que la perpétuation de lui-même.[...] »

Extrait de *La nature à l'âge de sa production numérique*

Françoise Gaillard - Philosophe

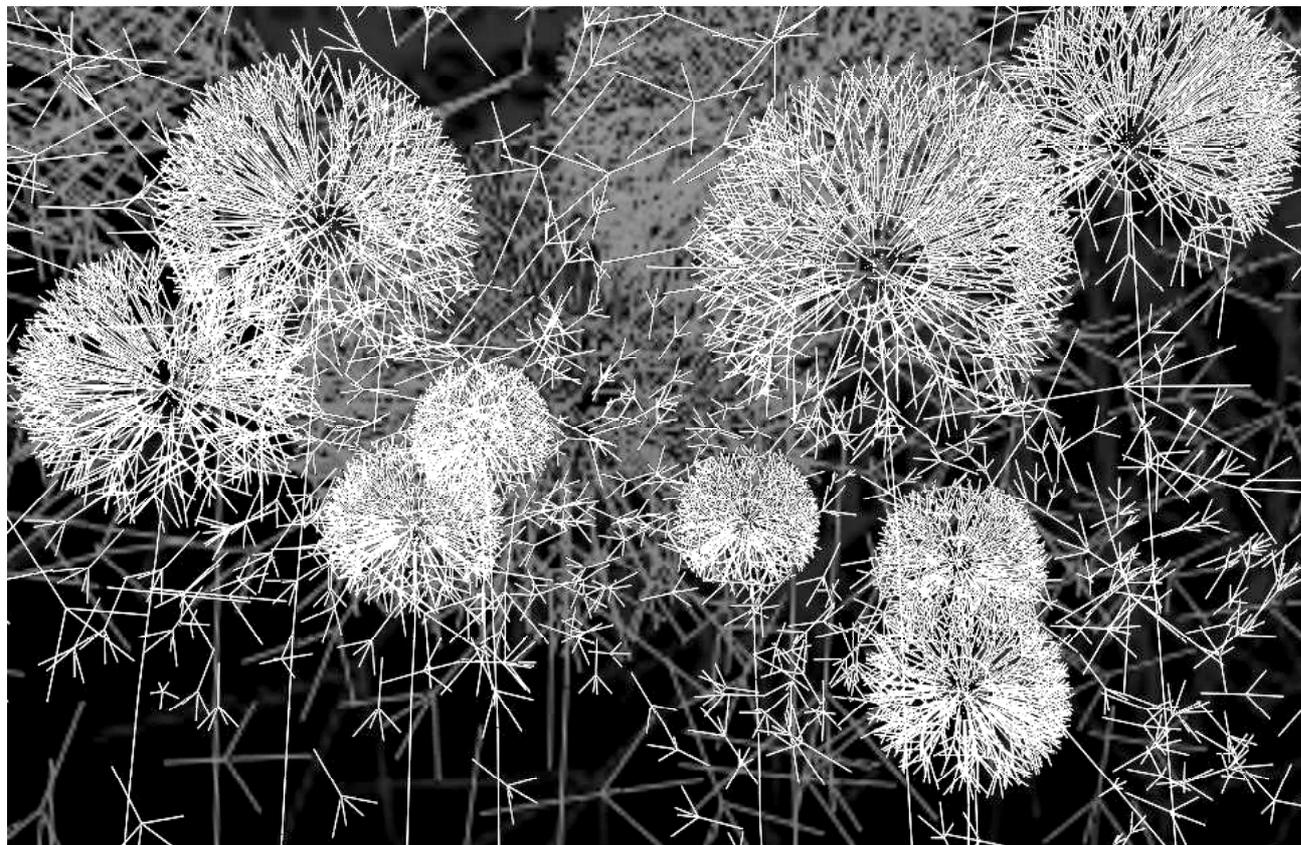
Miguel Chevalier, a acquis grâce à sa formation pluridisciplinaire et lors de ses voyages à travers le monde une grande expérience artistique. Son art se caractérise par une exploration depuis 1982 des technologies d'aujourd'hui. Son champ d'investigation prend ses sources dans l'histoire de l'art dont 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 Museo de artes visuales à Caracas (Venezuela) en 93, au Centre G. Pompidou "vision urbaine" en 94.... Depuis 2004, Miguel Chevalier intervient sur de nombreuses expositions avec "Paradis artificiels". Cette installation sera présentée dans de nombreux lieux d'expositions et salons d'art contemporain : centre d'art de Vitry-sur-Seine, Espace Ars Numerica lors du festival Intrusion, à la galerie Rlbq dans le cadre du festival RIAM, à la Fiac et Art Brussels à la galerie Suzanne Tarasiève, mais également dans la galerie souterraine du métro d'Oslo en collaboration avec le musée d'art contemporain d'Oslo. Il signera également depuis 2004, deux expositions personnelles sur Paris " Métacités " à la galerie S. Tarasiève en 2004 et "la croisée des réseaux" à la galerie Odéon 5 en février 2005.

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Les Pissenlits. Edmond Couchot & Michel Bret. 2005



Les Pissenlits, Edmond Couchot & Michel Bret 2005

Dans cette œuvre 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 lentement, 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.

Edmond COUCHOT est 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.

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.

Michel Bret est aussi l'auteur de nombreux films en images de synthèse (entre autres, *Automappe*, primé à Imagina, en 1989, *Cahin-Caha*, prix de la SCAM, à Imagina, en 1997, *Tacauto*, primé au Computer Animation de Genève, 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 artificielles en relation avec l'art.

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Des Fleurs. Reynald Drouhin. 2005

<http://www.incident.net/works/desfleurs/>



Des Fleurs utilise une base d'environ 400 sons, 400 mots et 400 images ; sur le thème de la nature, du portrait, de la mort, avec trois phases différentes générées aléatoirement, découvrez un portrait "monstrueux" toujours en évolution...

« *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 (...) végète vend verge vide viole virginité vit voit vole vous vulve."

Né à Paris. Reynald Drouhin vit et travaille à Paris et à Rennes. Artiste travaillant à partir des pratiques numériques de la vidéo, photographie et du net, il a suivi des études d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, DEA) puis au Mastère Hypermédia Multimédia. Reynald Drouhin a présenté son travail en 2004 à "New Forms Media Festival" à Vancouver, à la Basekamp Gallery à Philadelphie, à Confluences (Avril.exe) en 2003, à ISEA 2000 à Paris, au festival international d'arts multimédias urbains à Belfort, à la biennale 2000 à Montréal et à la manifestation internationale vidéo & art électronique organisée par Champ Libre en 1999. Il a également participé à ISEA 97 Chicago, à Imagina à Monaco (1998). Il a reçu plusieurs prix et mentions dont le prix "Mad 03 Net" aux Rencontres Internationales d'Art Expérimental à Madrid, le Grand Prix Scam de l'oeuvre d'art numérique interactive, le Grand Prix Création numérique et le Prix spécial du jury Toshiba en 2003, le Prix vidéo du FIAV à Tanger en 2001, le Grand Prix au Cyberfestival à Rueil-Malmaison ainsi que le prix Multimédia de la DRAC Auvergnnes-Vidéoformes en 1999. Il a accompli plusieurs résidences: au C3 à Budapest, au CICV à Belfort, à Européo en Italie et à Carnegie Mellon University à Pittsburgh. Actuellement, Il est artiste-enseignant aux Beaux-Arts de Rennes et membre du collectif Incident.net.

Reynald Drouhin travaille, depuis plusieurs années, sur 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*, *!C!*, *LoXe*, ou de moteurs de recherches d'images: *Des Frags*, *Timescape*, *Incidence*. Il a également travaillé sur des projets de vidéos (DVD) non-linéaires: *BetaGirl*, *Revenances*, *Histoire(s)*, *Spaltung*, *Re-mix*, *Volte-face*, etc...

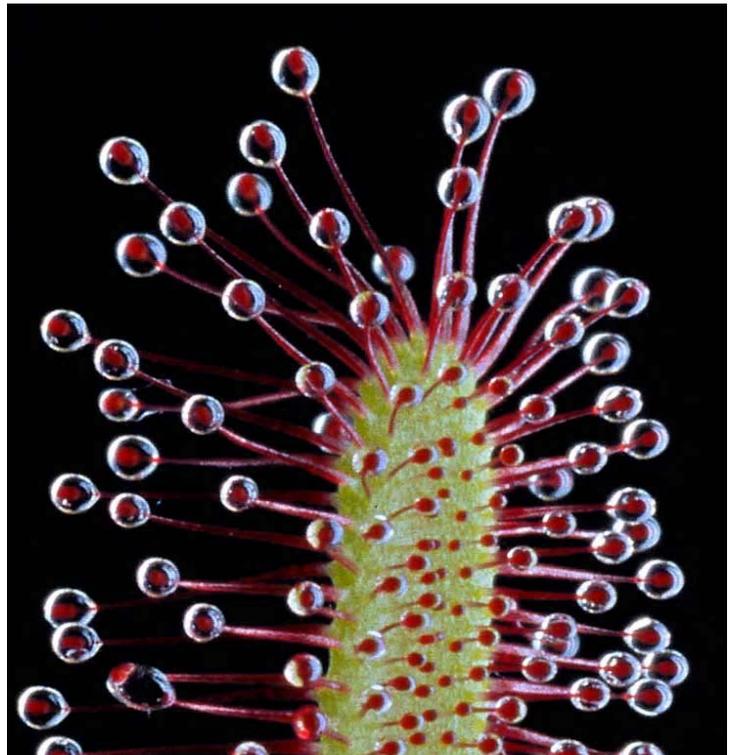
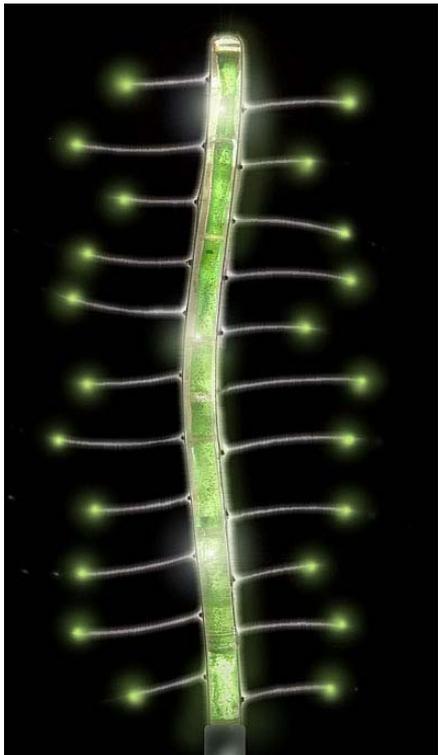
numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Drosephylia. IGOR NOVITZKI & YANN GUIDON. 2005

« L'art et la technique viennent de fusionner à nouveau à travers un design qui nous donne l'illusion de quitter nos déterminismes. Nous quittons le vrai, l'authentique au profit d'une technique industrielle, jetable et se détachant des valeurs dites humaines.

Je propose une vision rappelant les mécanismes élémentaires de la nature vivante, mon travail réside dans l'observation des premières ébauches organiques matérialisées par les intentions de vie qui les définissent. La plus belle technologie est bien la nature !» I. Novitzski.



Drosephylia. Igor Novitzski. 2005. Résine, Leds, Fibre Optique.

Drosephylia est une plante artificielle luminescente réagissant à son environnement et aux stimuli des visiteurs. En explorant le biomorphisme, Igor se réapproprie les mécanismes biologiques élémentaires.

Cette approche à la croisée de l'art contemporain et du design suscite une prise de conscience sur la beauté technologique du vivant qui nous compose et nous entoure. Une vision poétique mélangeant l'harmonie intuitive des formes vivantes avec les matériaux de synthèse.

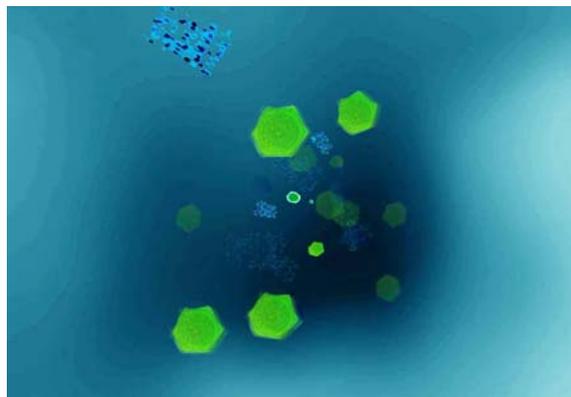
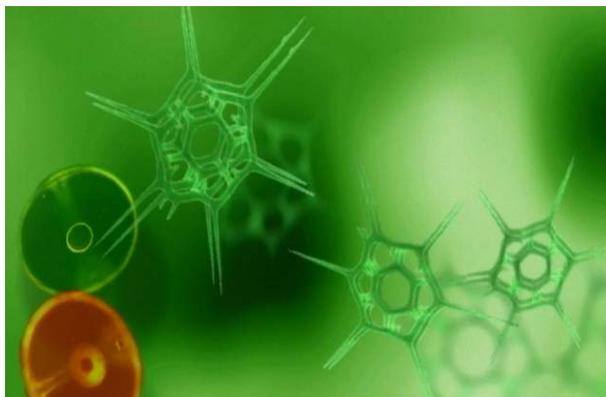
Avec leur dernière création biomorphique baptisée Drosephylia, Igor et Yann nous posent la question de l'artifice du vivant. Ils utilisent leurs connaissances du monde, de l'électronique et du design pour développer une nouvelle dimension symbiotique du vivant. Igor travaille selon une approche systémique du design dont l'informatique est le principal outil de création. En 1996, il crée une collection de meubles en polypropylène nommée « In Silico ». Il s'inspire d'un mode de fabrication novateur bâti sur le prototypage rapide à partir d'image de synthèse. En parallèle, il travaille au service de grands groupes [Intel/ Sony] pour la promotion des NTIC et de l'Intelligence Artificielle puis participe en 1999 à la création d'une start-up "Streaming Box". Utilisant la convergence des technologies et des lois biologiques, il concrétise, en 2003 le concept de design symbiotique autour duquel s'articulent aujourd'hui toutes ses pièces.

Le travail de Yann Guidon s'articule autour de l'électronique, de la musique et de l'informatique. Passionné par l'étude des systèmes complexes (fractales, automates cellulaires, Jeu de la Vie), il axe son mémoire de maîtrise sur les Gaz sur Réseaux, permettant la simulation interactive des écoulements turbulents de fluides. C'est aussi l'un des architectes du microprocesseur libre et open-source 'F-CPU'. Sa collaboration avec Igor lui permet de passer de la simulation informatique à la réalité tangible, nous invitant à nous intégrer à l'espace interactif proposé.

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Phytosphère. Etienne Rey. 2005



Issu d'une démarche sur l'écriture interactive, Phytosphère est une invitation au voyage, à l'immersion dans un milieu de créatures artificielles inspirées des plantes sub-aquatiques. Les espaces qui le composent sont construits sur un modèle physique correspondant à l'eau de mer, à une échelle oscillant entre le micron et le millimètre. Ces créatures numériques dotées d'intelligence, se regroupent et génèrent des sonorités organisées, sortes de langages sonores.

L'histoire qui se construit devant nous est le fruit d'une multitude d'évènements qui conduisent à une écriture permanente et évolutive. L'intelligence artificielle permet de mettre en place des interactions non linéaires, issues de la rencontre des individus en fonction de leurs identités respectives et des actions qui découlent de leurs échanges. Aujourd'hui ces créatures se perçoivent et des embryons de groupes se forment. Munie de caractères, une société simple se constitue de groupes s'échangeant des sons-langages, reflets de leurs relations.

L'évolution visuelle et sonore de Dirigeable évolue par l'activité des créatures autonomes à la frontière du végétal et de l'animal. Phytosphère, espace virtuel issue de Dirigeable, nous conduit dans des profondeurs habitées de plantes imaginaires dont la synthèse se révèle par la génération de sonorités

La démarche d'Etienne Rey repose sur l'élaboration d'un programme évolutif. La première phase avec Dirigeable interroge le rapport entre la notion d'interactivité et de générativité avec la production de sonorités, son-langage. Ce projet se poursuit actuellement avec Mille Mondes pour s'orienter vers un travail de recherche sur la génération sonore dans la liaison intelligence artificielle et création sonore temps réel. Mille mondes s'inscrit également dans une volonté forte de croiser des démarches avec d'autres artistes concernés par ces questions.

Écriture/réalisation/graphisme : Etienne Rey.

Création sonore : Yann Norry.

Ingénieur développeur : Nicolas Lesbats.

Ingénieurs stagiaires : Thibault. Lefèvre, Julien Chemet.

Production : Ecm Friche de la Belle de Mai (système Friche Théâtre), Euphonia.

Diffusion : numeriscausa

Avec le concours du ministère de la culture (CNC DICREAM).

Avec le soutien du CNRS. Station zoologique de Villefranche sur Mer. Pr. G. Gorsky.

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Papiers Peints Vidéos. Samuel Rousseau. 2000

Courtesy Art - Netart.



Samuel Rousseau Papiers peints numériques. 2000

« Je n'ai pas de démarche définie, revendique ce chercheur un brin libertaire. Je reste dans la surprise, j'attends de m'étonner moi-même ». Une constante lisible de sa démarche est sa dimension profondément poétique. A travers quelques détails, Samuel Rousseau fait surgir une vision décalée de la réalité.

Dans ses derniers travaux, il utilise l'image vidéo dépourvue de son, comme une matière à modeler, qu'il inscrit dans des endroits aussi insolites que des canevas de laine aux figures naïves du meilleur goût kitch. Sur les murs, les papiers peints vidéos, espèces de fresques psychédélics, présentent un pouvoir hypnotique. Les motifs animés, répétitions d'ustensiles de cuisine et de légumes, ou de fleurs, bousculent le statut même d'oeuvre d'art. Confondues avec l'architecture, ces images oscillent entre la nature de décor et celle d'oeuvre à part entière. Ses papiers peints poussent à l'extrême le principe de faire entrer l'art dans la vie, quitte à le confondre avec l'espace et à vivre « à l'intérieur » de l'oeuvre. . . Car Samuel Rousseau rêve de voir un jour ses projections intégrées à un espace domestique réel. « Tant qu'elle restera dans un musée, cette oeuvre ne sera pas finie » explique-t-il.

Extrait de l'article de Naly GERARD : *Ce jeune « créateur multiconcept » recouvre les murs de papiers peints numériques.* Mouvement. net

Biographie

Expositions Personnelles

2005/Galerie Guy Bärtschi, Genève, Suisse / Carré St Vincent, Orléans / Attitudes, Genève, Suisse / Galerie Domi Nostrae, Lyon / 2004 / Parker's Box, Brooklyn N.Y., U.S.A / Carré St Vincent, Orléans / Maison du livre, de l'image et du son, Villeurbanne / 2003 / Home-tech, art maigre et autre formes ordinaires, Red district commissariat Vidéochronique, Marseille / Galerie Benoot, Oostende, Belgique / Galerie Anton Weller, Paris/ 2002/ Ecole des beaux-arts de Grenoble, Grenoble / Musée d'Art, Sabadell, Espagne / Galerie Domi Nostrae, Lyon / 2001/ « Samuel Rousseau », Galerie Anton Weller, Paris / Galerie l'imaginaire, Alliance française, Lima, Pérou / 22 a, Barcelone, Espagne / « Action » Rambla, Barcelone, Espagne 1998 / Uel, La Halle, Pont-en-Royans,

Expositions Collectives

2004 / Vidéochroniques, Marseille /FIAC 2004, Paris, Stand Galerie Anton Weller / Frieze Art Fair, Londres, Stand Galerie Parker's Box / Parker's Box, New York, U.S.A. / « Eats, shoots and leaves », Galerie Yorkarts, Pennsylvanie, U.S.A. / « La mort devant soi », Galerie Guy Bärtschi, Genève, Suisse / International Fotofestival, Knokke-Heist, Belgique, Stand Galerie Benoot / Foire de Bruxelles, Belgique, Stand Anton Weller / XIXvidéoformes, Clermont Ferrand / « L'image fait maison », Vidéochronique, Château de Tarascon, Tarascon / « Une nuit d'art venture », A3 art, place St. Sulpice, Paris / « Summer shorts », Parker's Box, New York, U.S.A / Inauguration MC2 (maison de la culture), Grenoble / « l'intime, le collectionneur derrière la porte », la maison rouge, Paris / « Grotesque, burlesque, parodie », Centre d'art contemporain, Meymac....

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Performances Sonores. Vernissage 25 mai 2005.



AKOMALPHA

Ses programmations électroniques Live nous invite à un voyage musical hors du temps, dans le monde du rêve sonore. Mariage des sons sacrés de la *Mère-Terre* avec les musiques électroniques actuelles c'est une incantation électronique universelle et intemporelle qui nous est offerte. Bon voyage sur l'instru-mental...



NAVARRO VS LE BAPT

Duo inédit, au croisement des sons concrets et électroniques, Alexandre Navarro (realaudio.ch, fr) et Baptiste Houssin proposent un mix digital pour deux *laptops* exclusivement orienté creative commons. Une inspiration *ambient_break_minimal* issue de la scène netaudio internationale.

Creative Commons propose des contrats-type pour la mise à disposition d'œuvres en ligne. Inspirés par les licences libres, les mouvements *open source* et *open access*, ces contrats facilitent l'utilisation des œuvres.



Plus d'informations sur <http://fr.creativecommons.org/>

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Présentation des Organisateurs et Partenaires



numeriscausa



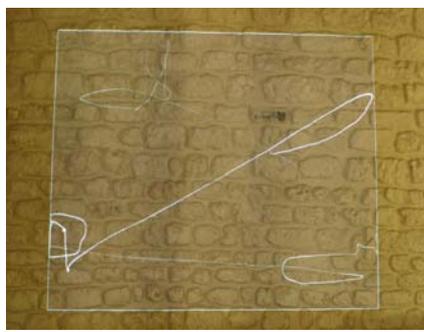
Nelly Biche de Bere, artiste et créatrice, passionnée d'art actuel, a souhaité mettre à disposition son show-room pour réaliser sur l'année 2005 un cycle d'expositions autour des arts numériques, ceci confirmant son désir de renouvellement et de recherche permanente.

Ses collections souvent créées à partir de matières souples jouent sur les transparences, les formes géométriques et l'illusion de superpositions. Toujours en quête de nouvelles textures, Nelly Biche de Bere recherche avant tout la nouveauté et la créativité des formes graphiques et évolutives; ceci l'amenant à s'intéresser aux arts numériques.

La société numeriscausa, société de production d'expositions dédiées aux arts numériques a pour mission d'aider les artistes à produire leurs œuvres et à les diffuser sur le marché de l'art contemporain, en France et sur la scène internationale.

Les arts numériques, jusqu'alors balbutiants et souvent tentés par la fascination de l'avant-garde ou de la technologie, se confrontent aujourd'hui de manière significative à l'art contemporain ; tant du point de vue de la critique que des publics, des institutions que des collectionneurs et du marché.

Adhérent pleinement à l'esprit novateur de Biche de Bere, numeriscausa a souhaité s'associer au développement de ce nouveau concept d'exposition dont l'ambition est d'initier un lieu de référence et de découverte artistique. Suivant un format court et une hybridation entre les œuvres et l'architecture du lieu, ces expositions valoriseront principalement les installations, les tableaux animés et les tirages.



Exposition **Sur le fil** avec Miguel Chevalier & Emmanuel Berriet, Marion Duclos, Thomas Lannes, Monsieur QQ. Music2eye. Commissariat d'exposition numeriscausa. 12 - 29 janvier 2005. Biche de Bere Gallery. Paris

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com



Depuis plus d'un an la société Biche de Bere a installé son show-room en plein cœur du marais, proche de Beaubourg, dans un lieu appelé la Biche de Bere Gallery

Il est avant tout la vitrine de Biche de Bere où les différentes collections sont exposées en permanence et le lieu dans lequel tous les événements de la marque sont organisés (défilés, accueil journalistes, soldes presse)

Ce loft de 500 m2 construit autour d'une verrière exceptionnelle (ancienne serre à tulipe) offre des volumes très lumineux. Les murs de pierres brutes et le sol associant parquet et béton se mêlent à la légèreté du verre pour créer une ambiance conviviale.

Cet ensemble regroupe toutes les qualités pour mettre en valeur ce qu'on y expose et accueillir des gens autour d'évènements.



numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com



Le festival ARBORESCENCE, produit par l'association Terre Active, propose un regard sur la création artistique internationale au travers des arts multimédias et numériques. Conçu avant tout comme un festival pluridisciplinaire, Arborescence est le témoin d'une culture numérique non cloisonnée où s'articulent installations interactives, spectacles, conférences/rencontres, concours de création graphique et web, concerts... Et pose un débat sur l'utilisation des technologies dans la perspective d'un développement durable.

Arborescence 05 moment fort et lieu de rencontre privilégié des esthétiques émergentes d'aujourd'hui, aura lieu du 30 septembre au 09 octobre 2005 sur une dizaine de lieux entre Aix et Marseille.

Présentation de l'association « Terre Active »

L'association « Terre Active » basée à Aix-en-Provence au « Centre Européen de Création et de Développement Culturel » produit depuis 2001 le festival « Arborescence ».

Dès sa création l'association a fait le pari de proposer un festival au concept original en France et en Europe, fondé sur la collaboration inédite entre le milieu du spectacle vivant, de la création numérique et des questions écologiques.

L'association Terre Active mène diverses actions comme : le festival Arborescence, moment fort, lieu de rencontre autour des esthétiques émergentes du multimédia et des arts numériques d'aujourd'hui, des saisons de cinéma plein air dans les communes du Pays d'Aix, des résidences multimédias, des créations artistiques pluridisciplinaires, des événements réguliers comme les soirées "DigitaleeMeUTE" etc ...

« Arborescence » : le concept

Ce festival se trouve à la croisée de la création contemporaine, du progrès technologique et des questionnements fondamentaux sur l'environnement et le développement durable.

Le festival mêle dans sa programmation, installations, art vidéo, chorégraphies, créations multimédias et numériques, musiques électroniques, moments festifs, concours de créations graphiques, performances et cycles de conférences. En cela il est l'un des seuls festivals en Europe à développer une programmation autour de ce concept « Art – Nature – Nouvelles Technologies » sur un territoire connu mondialement.

Un festival singulier dans une région renommée :

Le festival est basé à Aix-en-Provence et en Pays d'Aix, sur un territoire prestigieux et fortement identifié en France et dans le monde. Le festival est implanté dans diverses communes du Pays d'Aix (Aix, Vauvenargues, Bouc-Bel-Air, Ventabren), et à Marseille.

Arborescence 05, une édition qui s'internationalise :

Après 4 éditions, le festival est à un tournant de son histoire.

Il est actuellement reconnu comme un événement majeur de la fin de l'été en région PACA. Au vu du succès public de la 4^{ème} édition (près de 9000 visiteurs), le festival va étoffer sa programmation.



Association Terre Active
C.E.C.D.C. du Bois de l'Aune
1, place Victor Schoelcher
13 090 Aix-en-Provence
Tel : 33 (0)4 42 20 96 25 - Fax : 33 (0)4 42 20 96 40
terreactive@wanadoo.fr - www.arborescence.org

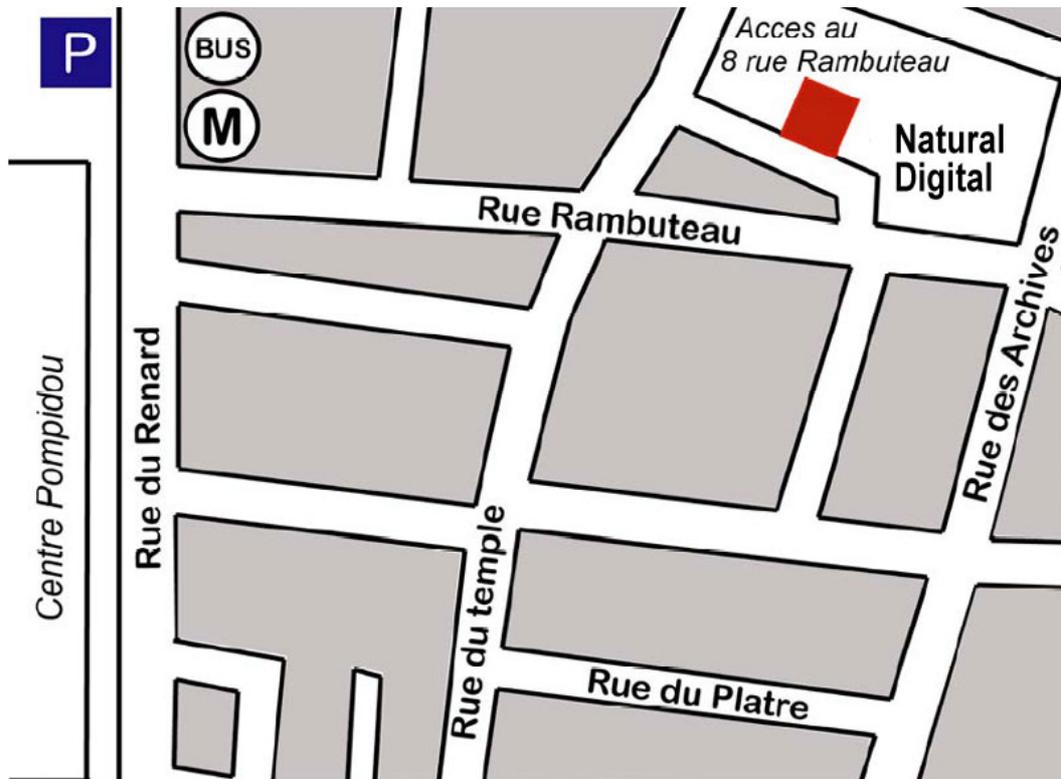
numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com

Natural / Digital

Exposition collective 26 Mai au 3 Juillet 2005 / Biche de Bere Gallery
Vernissage le mercredi 25 Mai 2005 à partir de 19h00.

Surnatures, **Miguel Chevalier**, Courtesy Suzanne Tarasiève
Le Pissenlit, **Edmond Couchot & Michel Bret**
Des fleurs, **Reynald Drouhin**
Drosephyllia, **Igor Novitzki & Yann Guidon**
Papiers peints vidéos, **Samuel Rousseau**, Courtesy Art Netart
Phytosphère, **Etienne Rey**



Biche de Bere Gallery

8 Rue Rambuteau 75003 Paris
Tél. 01 40 41 02 13

Accès Métro ligne 11 Station Rambuteau
Bus lignes 29, 38, 47 (Arrêt Rambuteau) et 75 (Arrêt Archives - Rambuteau)

Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 14h à 19h00
Programme détaillé et informations : [numeriscausa 01 43 15 98 03 / contact@numeriscausa.com](mailto:contact@numeriscausa.com)
<http://www.numeriscausa.com>

numeriscausa

<http://www.numeriscausa.com> - contact@numeriscausa.com