

CREATIVITE ARTISTIQUE | CREATIVITE TECHNOLOGIQUE

Événement

Du 14 au 22 novembre 2015 - GRENOBLE

1 semaine de concerts, d'installations interactives, de films, de débats 40 créations mondiales par 33 artistes européens sur 9 lieux

Dossier de Presse

[Version o2 – provisoire]

23 septembre 2015

http://ast2015.acroe-ica.org/

SOMMAIRE

Créativité artistique Créativité technologique	1
Sommaire	3
#Art Science Technologie 2015#ArtScienceTechnologie 2015 : <i>Un paysage</i>	6 6 6 7
Le Klangdom ou Dôme Sonore	8
La technologie instrumentale TELLURIS de l'ACROE-ICA	9
Le Sond'Ar-te Electric Ensemble	
Calendrier	11
Programme	12 13
Conditions d'Accès	16
Cartes des lieux	16
Comité d'organisation et contacts	18
Partenaires #AST2015Partenaires européens — Membres du réseau EASTNPartenaires grenoblois et régionaux	20
CEUVres, installations, ateliers	
MUSICA RITROVATA	62

MY CITY, MY SOUNDS	66
MY CITY, MY SOUNDSLA TABULA RASA	68
Projet ALCOTRA	70
SISYPHUS STONE	72
SKIN - AIR	
SOFT^ARTICULATIONS	76
TALANDO	78
TALANDON	
TANGIBILITY In Arts and Technology	82
THE GOD ARTICLE	84
THE KAVAL	86
Index des artistes	88
Index des œuvres	89

ART SCIENCE TECHNOLOGIE 2015

Tous les quatre ans, l'ACROE porte à la connaissance du public, à travers des rencontres internationales organisées à Grenoble, les avancées des travaux de recherche et de création dans le domaine des technologies numériques appliquées à la création artistique.

La 9^e édition de ces rencontres, intitulée #ArtScienceTechnologie, qui se tiendra du 14 au 22 novembre 2015 à Grenoble, sera l'occasion pour l'ACROE de convier l'ensemble de ses partenaires européens, artistes, chercheurs, enseignants réunis au sein du réseau EASTN.

En effet, l'ACROE est à l'initiative et coordonne le réseau européen *European Art–Science–Technology Network* (EASTN). Depuis son lancement en janvier 2014, ce réseau a permis l'accueil en résidence de 40 artistes ou collectifs européens et la création d'autant de pièces inédites.

Le réseau EASTN a aussi apporté son soutien à l'organisation de plusieurs événements, festivals, ateliers, salons, à travers l'Europe : Grenoble, Barcelone, Tsepelovo, Athènes, Lisbonne, Corfou, Karlsruhe, Cardiff. #ArtScienceTechnologie 2015 s'inscrit dans cette continuité.

Cette manifestation regroupera en Région Rhône-Alpes, et en particulier à Grenoble, l'intégralité de la production artistique, technologique et intellectuelle créée par l'ACROE et ses partenaires à l'échelle européenne, de manière participative et accessible à tous.

Dans la continuité de ces actions, #AST2015 sera aussi le cadre de rencontres participatives, sous la forme d'ateliers de réflexion et d'échanges ouverts au public et aux professionnels, sur les questions critiques auxquelles est confrontée la création numérique :

En matière d'art, le tout immatériel serait-il derrière nous ?

Quelles tendances pour penser la place du corps dans la création numérique ?

Peut-on concevoir le spectacle vivant sans instrumentalité?

Comment réintroduire des processus de « re-matérialisation » et de « ré-incorporation » dans les outils informatiques de création ?

Toutes les informatiques se trouvent-elles équivalentes face à cette question ?

Comment s'inscrivent-elles dans les différents composants d'un processus de création?

Les professionnels, amateurs, pratiquants, formateurs, acteurs culturels, seront invités à débattre de ce choc des cultures naissant et des perspectives ouvertes par les technologies actuelles et futures.

Sur une semaine, du 14 au 21 novembre 2015, le groupe de recherche et de création ACROE propose des ateliers, des expositions, des performances visuelles et sonores, des concerts ainsi que des conférences.

#ArtScienceTechnologie 2015 : Un paysage

#ArtScienceTechnologie 2015 accorde dans un temps fort la présentation d'œuvres artistiques nées de la collaboration de plusieurs institutions et artistes européens au cours de concerts et d'expositions, la réflexion sur de grandes problématiques contemporaines en Art-Science-Technologie au cours de rencontres et d'ateliers d'échanges, la découverte et l'apprentissage d'outils de création dans le cadre d'ateliers pratiques. Ingénieur, plasticien, musicien, étudiant, formateur en art ou en science ou simplement curieux, pourront venir découvrir les relations qui se tissent aujourd'hui à l'interface entre art, science et technologie, au plus près des recherches et des créations actuelles.

Installations Interactives

Lors des 8 jours de #AST2015, le public aura accès à une vingtaine d'installations interactives, disséminées au sein de plusieurs organismes. Les artistes seront présents et en relation permanente avec le public.

Citons au hasard:

- Sisyphus Stone, The God Article, The Kaval, au Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle de Grenoble;
- Enactive Matter, Skin Air, Machine to be another, à l'École Supérieure d'Architecture et de Design Grenoble-Valence;
- Cynergia, Talando, Miniatures, etc. au Centre National d'Art Contemporain de Grenoble (Le MAGASIN);
- Documentary on Tangibility à la Cinémathèque de Grenoble;
- My City My Sound à l'École Nationale d'Architecture de Grenoble ;
- Musical and Visual Augmented Reality à la Belle Électrique, Grenoble;
- Instrumentalité Multisensorielle Numérique à la Cité de la Musique de Romans ;
- Et d'autres encore ...

Sur chaque site, un moment que nous avons appelé « *Moment – Partage* » permettra aux artistes et au public d'échanger autour de la thématique des œuvres choisies et accueillies par l'organisme. Ces moments seront l'occasion de relier les propositions des artistes d'EASTN avec les activités, en cours ou régulières, de chacune de ces institutions : Moment – Partage avec le CCSTI, Moment – Partage avec le CNAC, Moment – Partage avec l'ESAD, Moment – Partage avec le CRESSON.

Concerts, Performances, Spectacles

#AST2015 propose 3 soirées concerts (CNAC–Le MAGASIN, La Belle Électrique, Phelma-Minatec), des performances artistiques (CNAC–Le MAGASIN), 2 soirées projections et ciné-concert (Cinémathèque de Grenoble), les mercredi, jeudi et vendredi.

Des pièces musicales originales telles que *Gaea* 2015 (C. Cadoz), *Le Voci del Mondo* (G. Gavazza), et quatre œuvres en cours de création par des artistes du réseau EASTN seront diffusées dans le nouvel amphithéâtre de l'école Phelma de Grenoble–INP, équipé d'un dispositif innovant de projection sonore spatiale : le dôme de 28 haut-parleurs de l'ACROE, développé par le ZKM (centre d'art et de technologie des médias à Karlsruhe, Allemagne), immergeant le public au coeur de la scène musicale.

Le CNAC-Le MAGASIN accueillera une large variété de performances artistiques, musicales et dansées, *Soft Articulation* (A. Psarra), *Sound Sculpt* (K. Vasilakos), *Talando* (A. Kontogeorgakopoulos), etc.

Le quintet instrumental de Lisbonne Sond'Ar-te Electric Ensemble présentera plusieurs pièces pour instruments et électronique : *En gêne engin ni gemme* (M. Azguime), *Musica Ritrovata* (G. Gavazza), etc.

Les compositions musicales de l'artiste G. Gavazza enrichiront les œuvres cinématographiques *Grenoble* (Robert Bastardie, 1928) et *Étude sur Paris* (André Sauvage, 1928) qui seront projetées dans la salle de cinéma Juliet Berto à la Cinémathèque de Grenoble, dans le cadre du Festival Traversées Urbaines #6.

Le cadre intimiste de la salle Petite forme de la Cinémathèque sera le contexte idéal à la présentation des pièces courtes issues de de l'Art Visuel Numérique du Mouvement : *MicroMouvements* (A. Luciani) et *Liédélié* (D.Barthélemy), réalisées avec le logiciel de simulation du mouvement MIMESIS, et de discussions ouvertes avec les artistes.

Débats

Sur une journée, 3 sessions de débats suivies d'une restitution plénière, permettront aux professionnels, aux usagers et au public de confronter leurs points de vue sur les chocs et les mutations fondamentales à l'œuvre dans les nouvelles relations entre art, science et technologie. Sans chercher à les épuiser, ces débats proposeront d'aborder des questions fondamentales relatives à la création numérique aujourd'hui, selon un thème principal par session :

- Pédagogie de la création artistique avec le numérique : l'informatique apparaît aux enseignants, animateurs et usagers comme un seul domaine vaste et prolifique. N'y a-t-il pas derrière ce paysage indifférencié des approches et des philosophies profondément différentes, voire opposées ? Si oui, comment en donner les clés ? Comment aiguiser la lucidité et l'esprit critique du citoyen ou de l'usager ? Quelle(s) nécessité(s) pour cette pédagogie ? Quelles pédagogies ? Ce débat sera animé par des pédagogues et animateurs.
- Recherche et création: La révolution numérique n'en est qu'à ses débuts. Dans le domaine de la création numérique, d'autres transformations, aussi importantes que celles de la première heure, se préparent ou adviendront. Comment être acteurs de ces transformations? La recherche pour la création est-elle une nécessité? Quels pourraient alors en être l'esprit et les voies? Ce débat sera animé par des chercheurs-ingénieurs-artistiques.
- Créativité aujourd'hui: Le terme créativité est nouveau. Il tend parfois à remplacer le terme création au fur et à mesure que celui-ci s'élargit à des pratiques moins monodisciplinaires ou plus globales. Les étudiants du Master AST solliciteront leurs homologues de toutes disciplines (artistique, scientifique, technologique) pour débattre en public de leur vision de la créativité, en particulier selon leurs approches personnelles.

Ateliers: CCSTI, Phelma

Des ateliers d'expérimentations sont proposés sur inscription pour une dizaine de participants. Ils consistent à expérimenter certains outils et démarches, et se finaliseront par une présentation publique des résultats : expérimentations avec les logiciels de l'ACROE, GENESIS et MIMESIS, à l'école Grenoble INP-Phelma, réalisations de type FabLab pour la création d'une œuvre artistique interactive ou autour d'outils de création musicaux numériques à La Casemate-CCSTI.

LE KLANGDOM OU DOME SONORE

Un nouveau dispositif de projection sonore 3D



La technologie du *Klangdom* a été développée par le centre d'art et de technologie des médias (ZKM) de Karlsruhe, membre du réseau EASTN et partenaire de l'ACROE depuis 25 ans.

Elle consiste en un ensemble de haut-parleurs identiques (10, 24 à 32), puissants, précis, compacts et dont la répartition dans l'espace rompt avec les méthodes d'écoutes traditionnelles. Et pour cause, ici, le public est immergé au centre de la scène sonore. Les haut-parleurs l'entourent et à travers eux, l'artiste invente, travaille et expose un univers musical tridimensionnel.

Ci-dessus, le Klangdom, installé dans le hall de l'école Phelma en novembre 2011 pour #AST2011

"Le Klangdom s'utilise comme un instrument. 40 mélodies peuvent être concentrées sur un point précis de la pièce ou bien disséminées dans l'espace entier." Citation de L. Brümmer, Directeur de l'Institut pour la musique et l'acoustique du ZKM

Entre les mains de l'artiste, les objets sonores invitent alors l'auditeur à venir les débusquer, les identifier, à les suivre, à appréhender leur singularité ou au contraire à saisir leur harmonie.

Cette composition des sons dans l'espace est un sujet de recherche très actuel et les spécificités du *Klangdom* sont déjà très prometteuses (précision, transportabilité, reproductibilité, neutralité). Le ZKM et l'ACROE sont parmi les rares centres de recherche et de création à disposer d'un tel dispositif. Et c'est en leur sein, dans le cadre d'ateliers et résidences organisés par le réseau EASTN, que 9 artistes de EASTN ont eu l'opportunité d'élaborer de nouvelles compositions spécialement pour cet outil.

Ainsi, Ludger Brümmer, Claude Cadoz, Iannis Zannos, Luca Danieli, Luc Döbereiner et Constantin Popp, dont certaines œuvres ont déjà été présentées à Lisbonne (Portugal), à Corfou (Grèce) ou à Karlsruhe (Allemagne) ces six derniers mois, et dont certaines sont encore inédites, seront à l'honneur d'un concert à l'attention du public grenoblois.

#AST2015 est ainsi l'occasion unique de pouvoir découvrir ces œuvres et ce dispositif, installé spécialement par l'ACROE dans le nouvel auditorium Phelma-Minatec le mercredi 18 novembre 2015 à 20h.

LA TECHNOLOGIE INSTRUMENTALE *TELLURIS* DE L'ACROE-ICA

Un nouvelle technologie instrumentale numérique





James Leonard, doctorant à l'ACROE-ICA, développant des instruments musicaux virtuels TELLURIS

La technologie instrumentale TELLURIS développée par l'ACROE permet de programmer une structure instrumentale quelconque, existante ou non existante, d'en programmer les modes de jeu, d'en jouer comme d'un instrument réel, avec la qualité gestuelle requise pour la création artistique et musicale, ainsi que d'en ressentir gestuellement les comportements sensibles sous les doigts et dans les mains.

Le créateur conçoit, de manière très ouverte, ses propres structures instrumentales, ses propres instruments, à l'aide du logiciel de conception instrumentale GENESIS. Ces structures sont à même de générer des sons strictement inouïs, ou non. Il définit, également d'une manière générique et ouverte, comment ses structures instrumentales pourront être jouées par un instrumentiste réel. Enfin, il permet de jouer de ces instruments virtuels ainsi créés, réellement, en temps réel. À l'aide de la technologie à retour d'effort ERGON de l'ACROE-ICA, puissante, versatile et précise, il ressent réellement ses instruments sous les doigts. Enfin, la simulation temsp réel TELLURIS génère en temps réel les différentes sensations gestuelles, sonores et visuelles.

Les ingénieurs, chercheurs et doctorants de l'ACROE-ICA montreront dans #AST2015 comment, avec ce nouvel instrument générique, flexible, ouvert, précis, aisement programmable, **créer** des instruments existants ou nouveaux, tels que des cordes, des surfaces, des pianos, des gongs percutés ou frottés, et bien d'autres, **inventer** de nouvelles structures instrumentales, **imaginer** de nouveaux modes de manipulation et de jeu, **générer** de nouvelles sensations gestuelles, sonores et visuelles.

La technologie TELLURIS sera pour la première fois sur scène lors du concert du mercredi 18 novembre 2015. Elle sera au cœur de deux installations exposées du 14 au 21 novembre 2015 : l'installation *Geste Réel sur Matière Simulée*, à l'ESAD-GV et l'installation *Instrumentalité Multisensorielle Numérique* à Phlema.

LE SOND'AR-TE ELECTRIC ENSEMBLE

Une nouvelle forme d'ensemble musical



Le Sond'Ar-te Electric Ensemble lors d'une répétition au O' Culto da Ajuda, à Lisbonne (Portugal)

Le Sond'Ar-te Electric Ensemble est un ensemble musical contemporain d'un genre nouveau sur la nouvelle scène musicale Européenne. Son cœur repose sur une formation de type « Pierrot Lunaire » de 5 instruments acoustiques (flûte, clarinette, violon, violoncelle, piano) et sur une composante électronique dont MisoMusic Portugal a l'expertise.

Le répertoire interprété par cet ensemble couvre les principales oeuvres composées au XXe et XXIe siècle et dédiées aux formations de 5 à 8 instruments. Cet ensemble répond également à de nombreuses commandes pour de nouvelles créations. Il encourage ainsi le développement solide et enthousiaste de la musique de chambre contemporaine intégrant une part d'électronique et met également à l'honneur les créations de nombreux compositeurs portugais.

Le *Sond'Ar-te Electric Ensemble*, composé de musiciens solistes professionnels d'exception, a depuis ses débuts en 2007, atteint un niveau technique remarquable et fait aujourd'hui figure de référence à l'échelle portugaise et internationale.

En complément de ses tournées régulières l'ayant amené à Paris, Varsovie, Berlin, Londres, Bilbao, Séoul, Tokyo, Le *Sond'Ar-te* est très impliqué dans le théâtre multimédia et musical, dans le développement d'activités pédagogiques telles que le forum pour les jeunes composeurs, et stimule de nouveaux publics notamment par la mise en place d'un programme dédié aux enfants.

Le Sond'Ar-te Electric Ensemble est programmé le Jeudi 19 novembe 2015 au CNAC-Le Magasin.

CALENDRIER

		Lundi 2 nov.		Samedi 14 nov.		Dimanche 15 nov.		Lundi 16 nov.		Mardi 17 nov.		Mercredi 18 nov.		Jeudi 19 nov.		Vendredi 20 nov.		Samedi 21 nov.	
		Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir	Matin	Soir
CNAC	Installations Interactives																		
	Concerts, Performances, Spectacles																		
	Débats																		
ESAD-GV	Installations Interactives																		
Cinémathèque de Grenoble	Concerts, Performances, Spectacles																		
CCSTI	Installations Interactives																		
ENSAG	Installations Interactives																		
Grenoble INP - Phelma	Installations Interactives																		
	Concerts, Performances, Spectacles																		
Cité de la Musique de Romans	S Installations Interactives																		
Belle Electrique	Installations Interactives																		

PROGRAMME

Documentation sur les œuvres et les artistes sur : http://www.eastn.eu

EXPOSITIONS, INSTALLATIONS INTERACTIVES ET LEUR MOMENT-PARTAGE

Mercredi 18 Novembre 2015 - 19h

AUDITORIUM DE PHELMA – MINATEC (GRENOBLE INP)

Inauguration

Lundi 2 novembre 2015 - De 21h30 à 23h30

CITE DE LA MUSIQUE DE ROMANS

Claude Cadoz, James Leonard, Nicolas Castagné, Annie Luciani : Instrumentalité Multisensorielle Numérique

Présentation et performance autour des travaux du laboratoire, ses logiciels de modélisation et les outils de création musicale et multisensorielle instrumentale MSCI

Du samedi 14 au samedi 21 novembre 2015 - Installations Interactives

CNAC – LE MAGASIN (GRENOBLE)

Alexandros Kontogeorgakopoulos: Talando

Instrument musical traditionnel grec augmenté et sons par modèles physiques GENESIS

Bénédicte Adessi : Cynergia

Performance interactive danse, vidéo et logiciel de modélisation du mouvement MIMESIS

Annie Luciani : Voyages

16 Micro-poèmes - Animation par modèles physiques MIMESIS et Gravure Dynamique

Hannes Andersson Donuan, Norma Deseke : Interactive Documentary on Tangibility in Arts and

Technology, Digital Platform

Documentaire interactif sur le thème de la Tangibilité dans les arts numériques

ESAD-GV - ECOLE SUPERIEURE D'ART ET DE DESIGN DE GRENOBLE - VALENCE (GRENOBLE)

Anastasia Pistofidou : Machine to be a Dancer

Installation interactive et expérience immersive pour deux interactants

Odysseas Klissouras : Skin – Air

Perception de rythmes sans contact par dispositif d'air comprimé

Annie Luciani : Enactive Matter

Manipulation multisensorielle à retour d'effort pour Réalités Virtuelles TELLURIS

MARDI DE 18H A 20H – MOMENT-PARTAGE AVEC L'ESAD

Corps et Virtuel, organisé par les étudiants et enseignants de l'ESAD-GV

CCSTI – CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE, TECHNIQUE ET INDUSTRIELLE (GRENOBLE)

Cristian Rizzuti, Anastasia Pistofidou : *Datashaped* Installation de vidéo-mapping holographique 3D

VIMOD Studio: Gearvity

Scène interactive réelle-virtuelle, impression 3D de mécanismes, images de synthèse 3D

Ovidiu Cincheza, Hannes Andersson Donuan, Anastasia Pistofidou : Sisyphus Stone

Scène interactive réelle-virtuelle sur le mythe de Sisyphe – impression 3D, images de synthèse 3D

Alexandros Kontogeorgakopoulos: The God Article

Flûte traditionnelle turque ("Ney") recréée par impression 3D

Aris Bezas, Alexandros Kontogeorgakopoulos, Olivia Kotsifa : The Kaval

Flûte traditionnelle d'Azerbaïdjan recrée par impression 3D

MARDI DE 12H A 14H – MOMENT-PARTAGE AVEC LE CCSTI

Réalités Virtuelles et médiation scientifique et culturelle :

Échanges, table ronde et discussions avec les artistes invités à la CCSTI

LA BELLE ELECTRIQUE (GRENOBLE)

Ludger Brümmer : *Musical and Visual Augmented Objects*Exploration interactive d'objets virtuels sonores augmentés

ENSAG - ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE GRENOBLE

INSTALLATION INTERACTIVE ET MOMENT-PARTAGE AVEC LE CRESSON

Ludger Brümmer, Miguel Azguime, Giuseppe Gavazza en collaboration avec Le CRESSON : *My city – My Sound*

Exploration interactive sur *smartphones* de sons urbains

GRENOBLE INP - PHELMA

Claude Cadoz, Axel Mounkam: La Mallette GENESIS

Passerelle éducative Réel-Virtuel

Claude Cadoz, James Leonard, Nicolas Castagné, Annie Luciani : *Instrumentalité Multisensorielle Numérique*

Outil de création musicale et multisensorielle instrumentale MSCI

Hannes Andersson Donuan, Norma Deseke : Interactive Documentary on Tangibility in Arts and Technology, Digital Platform

Documentaire interactif sur le thème de la Tangibilité dans les arts numériques

Etudiants du Master AST : Projets de création

Œuvres musicales, interactives, visuelles, chorégraphiques

CONCERTS, SPECTACLES, PROJECTIONS

Lundi 16 novembre, 19h30 - Projections

SALLE JULIET BERTO, CINEMATHEQUE DE GRENOBLE

Dans le cadre du cycle-séminaire Traversées Urbaines #6

Giuseppe Gavazza

Composition sonore pour le film Études sur Paris (André Sauvage, 1928) – projection 35 mm

Giuseppe Gavazza

Composition sonore pour le film *Grenoble* (Robert Bastardie, 1928) – projection 35 mm

Mercredi 18 novembre 2015, 20h - Concerts

AUDITORIUM DE PHELMA – MINATEC (GRENOBLE INP)

Projection sonore spatiale par le Dôme Sonore (KlangDome)

Claude Cadoz : Gaea

Œuvre musicale et visuelle pour logiciel de modélisation par modèles physiques GENESIS

Giuseppe Gavazza : Le Voci del Mondo

Œuvre musicale pour logiciel GENESIS et Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Ludger Brümmer : titre non communiqué

Œuvre musicale pour logiciel GENESIS et Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Claude Cadoz : Echoos

Œuvre musicale pour logiciel GENESIS et Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Giuseppe Gavazza: Voce del Mondo

Œuvre musicale pour logiciel GENESIS et Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Iannis Zannos: Osmosis v3

Œuvre musicale pour Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Luca Danieli : La tabula rasa

Œuvre musicale pour Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Luc Döbereiner : Innenraum für Gitarre

Œuvre musicale pour Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Constantin Popp: points, lines, planes

Œuvre musicale pour Dôme Sonore de 24 haut-parleurs

Jeudi 19 novembre 2015, à partir de 19h et à 21h- Concerts, Spectacles

CNAC-LE MAGASIN (GRENOBLE)

19h :

Afroditi Psarra: Soft Articulation

Performance sonore et chorégraphique pour costume augmenté

Konstantinos Vasilakos: Ataraxia

Improvisation électroacoustique par le geste avec le logiciel The Greap

Alexandros Kontogeorgakopoulos: Talando

Performance musicale pour instrument traditionnel grec augmenté

Bénédicte Adessi : Cynergia

Œuvre interactive visuelle et performance corporelle, images générée par les logiciels MIMESIS et

Gravure Dynamique
Annie Luciani : *MicroMouvements*

Dynamé : Images animées par modèles physiques avec le logiciel MIMESIS

20h : et Moment-Partage avec le CNAC

21h : Miguel Azguime : En Gêne Engin ni Gemme

Œuvre musicale pour modèles physiques GENESIS et ensemble Sond'Ar-te

Giuseppe Gavazza: Musica Ritrovata

Pour 5 instrumentistes de l'ensemble Sond'Ar-te et 5 instrumentistes virtuels GENESIS

Rui Penha: Pendulum

Pour 5 instruments de l'ensemble Sond'Ar-te, électronique et video

Ricardo Ribeiro : In Limine

Pour 5 instruments de l'ensemble Sond'Ar-te et électronique

Ludger Brümmer : *Genesis Morphology – Miniatures*

Composition musicale libre pour ensemble de sons crées avec le logiciel GENESIS

Vendredi 20 novembre 2015, de 18h00 à 20h00 – Projections interactives

SALLE PETITE FORME, CINEMATHEQUE DE GRENOBLE

Daniel Barthelemy : LiéDélié

Vidéogrammes d'animation et textes écrits et lus – images animées par modèles physiques, logiciel

MIMESIS

Annie Luciani: Deux points c'est tout

Vidéo parcours d'images animées par modèles physiques avec le logiciel MIMESIS

Hannes Andersson Donuan, Norma Deseke : Interactive Documentary on Tangibility in Arts and Technology, Digital Platform

Documentaire interactif sur le thème de la Tangibilité dans les arts numériques

Vendredi 20 novembre 2015, 20h - Concerts

AUDITORIUM DE PHELMA – MINATEC (GRENOBLE INP)

Ludger Brümmer : *AudioVisual pieces* Composition musicale et vidéo

Iannis Zannos

Œuvre musicale en Live coding

Konstantinos Vasilakos

Œuvre musicale en Live coding James Leonard : *Don't overthink this*

Composition musicale pour instruments numériques

Lucas Danieli

Composition électroacoustique pour deux harpes et électronique

Alexandros Kontogeorgakopoulos : *Quantum* Composition électroacoustique et vidéo Alexandros Kontogeorgakopoulos : *S2/o* Composition électroacoustique et vidéo

Simone Longo, Mario Valsania, Isabelle Mazuel, David Bonnefoux : *Projet ALCOTRA* Création musicale pour flûte, performance dansée et sons de synthèse GENESIS

DEBATS ET RESTITUTION PUBLIQUE

Samedi 21 novembre 2015, de 9h30 à 19h, suivi d'un apéritif de clôture

CNAC-LE MAGASIN (GRENOBLE)

Pédagogie de la création artistique avec le numérique

Session animée par des pédagogues et animateurs en arts numériques

Recherche et création en arts numériques

Session animée par des ingénieurs-chercheurs-artistes en arts numériques

La créativité aujourd'hui

Session animée par les étudiants du Master AST de l'Université Grenoble-Alpes

Restitution plénière

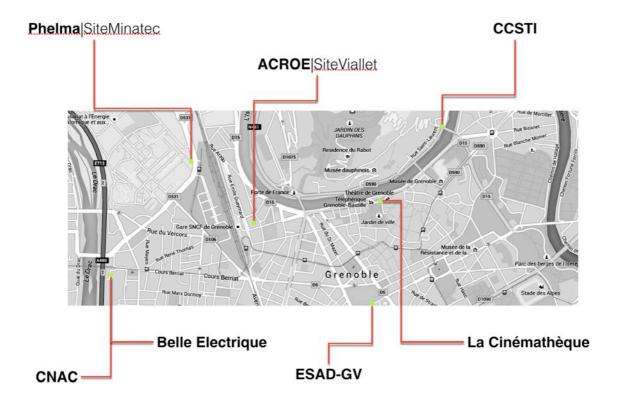
Animée par Annie Luciani et Claude Cadoz

CONDITIONS D'ACCES

Les conditions d'accès aux installations interactives sont sous conditions horaires et tarifaires habituelles pratiquées par les lieux d'accueil.

Les concerts du mercredi 18, du jeudi 19 et du vendredi 20 novembre 2015 à Grenoble INP-Phelma et au CNAC-Le MAGASIN sont payants. Prix unique compris entre 5 et 10 euros.

CARTES DES LIEUX



La Cité de la Musique de Romans - L'École Supérieure d'Architecture de Grenoble

et

COMITÉ TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

ACROE – ICA — Grenoble

Jérôme Villeneuve, Claude Cadoz, Annie Luciani

CNAC - Le MAGASIN - Grenoble

Anne Langlais Devanne, Charlotte Lejeune

CCSTI – La Casemate — Grenoble

Laurent Chicoineau, Jeany Jean-Baptiste, Ludovic Maggioni, Jean-Michel Molenaar

Belle Électrique — Grenoble

Marie Angleys

Cité de la Musique de Romans – Valence

Amar Soualmi, Pierre Baptiste

Cinémathèque — Grenoble

Nicolas Tixier

École Supérieure d'Art et de Design de Grenoble – Valence

Inge Linde-Gaillard

École d'Architecture de Grenoble – CRESSON (Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain)

Nicolas Tixier

Grenoble INP-Phelma (Institut polytechnique) — Grenoble

Pierre Benech

ZKM (Centre d'art et de technologie des médias) – Karlsruhe (Allemagne)

Ludger Brümmer

IAAC (Institut d'architecture avancée de catalogne) – Barcelone (Espagne)

Anastasia Pistofidou

CSAD (École d'art et de design) – Cardiff (Royaume-Uni)

Alexandros Kontogeorgakopoulos, Olivia Kotsifa

Miso Music Portugal – Lisbonne (Portugal)

Miguel Azguime

Ionian University – Corfou (Grèce)

Iannis Zannos

COMITE D'ORGANISATION ET CONTACTS

Coordination générale

Jérôme Villeneuve Jerome.Villeneuve (at) imag.fr 04 76 52 89 11

Directrice de la publication

Annie Luciani Annie Luciani (at) imag.fr 04 76 57 46 48

Responsable de la communication

Alexandra Duc Alexandra.Duc (at) imag.fr 04 76 57 46 60

Coordination technique

Stéphane Boeuf Stephane.Boeuf (at) imag.fr 04 76 52 89 16

Logistique générale

Nicolas André Nicolas.Andre (at) imag.fr 04 76 52 89 16

Relations publiques

Nicolas Castagné Nicolas.Castagné (at) imag.fr o4 76 57 46 69

Administration

Karine Fernandez Karine. Fernandez (at) imag. fr o4 76 57 46 69

PARTENAIRES #AST2015

Partenaires Européens

ACROE-ICA, Université Ionienne de Corfou, ZKM de Karlsruhe, IAAC-FabLab Barcelona CSAD-FabLab de Cardiff, MisoMusic Portugal.



Partenaires Grenoblois et Régionaux

Le CNAC – Le MAGASIN

Le CCSTI, Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle de Grenoble

La Cinémathèque de Grenoble

L'École d'Architecture de Grenoble - CRESSON

L'École Supérieure d'Art et de Design de Grenoble–Valence

Grenoble INP–Phelma

La Cité de la Musique de Romans

La Belle Électrique

Partenaires européens — Membres du réseau EASTN

ACROE (Grenoble, France)

L'ACROE est un centre de création et de recherche, créé à Grenoble en 1976 par le Ministère de la Culture et la Ville de Grenoble. Ses travaux se situent dans le domaine des technologies numériques et de l'informatique dont l'objet est la création artistique. Les actions s'articulent selon quatre axes principaux : Recherche scientifique, technologique et artistique, Création artistique, Pédagogie artistique et scientifique, Valorisation et diffusion artistiques et scientifiques. Les catégories artistiques sont relatives aux arts instrumentaux du temps que sont les arts musicaux, les arts du mouvement visuel, les arts corporels, et une nouvelle catégorie artistique que l'ACROE a à cœur de développer : les arts multisensoriels. Elle a développé des concepts et outils innovants permettant, entre autres, d'introduire les différents aspects de la corporalité et du geste dans les outils informatiques pour la création artistique. L'ACROE gère la plateforme AST, en collaboration avec le laboratoire ICA de Grenoble INP er l'ecole Phelma, ouverte aux chercheurs, ingénieurs, artistes et étudiants pour leur formation, leur recherche et leur production artistique.

CSAD (Cardiff, Royaume-Uni)

La Cardiff School of Art and Design (CSAD) a été fondée en 1865 et fait maintenant partie de la Cardiff Metropolitan University. Ses points forts se situent dans les arts, le design et les technologies. L'offre de formation couvre en particulier les beaux-arts, le design, l'illustration, la communication graphique et les nouvelles technologies. CSAD organise le Cardiff Design Festival, reconnu comme l'un des principaux festivals de designs européens. Elle dispose d'un équipement riche, dont des ateliers de fabrication numérique et des espaces dédiés à la conception de dispositifs et installations interactives.

Fab Lab BCN - IAAC (Barcelone, Espagne)

Le Fab Lab Barcelona est l'un des principaux laboratoires du réseau des Fab Labs, ateliers équipés d'outils de fabrication numérique pour la production sur mesure d'objets, de prototypes et d'appareils électroniques. Le réseau des Fab Labs explore les rapports entre les mondes numériques et physiques et expérimente de nouveaux modes de production. Le Fab Lab Barcelona fait partie de l'Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya (IAAC). Il est en charge de la coordination globale de la Fab Academy, une plateforme éducative distribuée permettant à des étudiants de se confronter aux principes, applications et implications des technologies de production numérique. Le FLB développe des projets à différentes échelles, depuis les appareils intelligents pour la collecte de données jusqu'aux nouveaux modèles de production urbains.

IU (Corfou, Grèce)

L'Ionian University (IU) est impliquée dans le projet à travers deux départements. Le Département des arts audiovisuels est le premier de son genre en Grèce. Il combine enseignement, recherche et production dans les arts numériques interactifs liés à la musique, la photographie, la conception sonore et visuelle, et d'autres champs des arts appliqués et expérimentaux. Le Département de musique se focalise sur l'étude et la production de travaux originaux dans le domaine des arts sonores et musicaux. Il vise à structurer et soutenir la formation dans le domaine des technologies pour la musique, ainsi que des activités de recherche, de création et de diffusion.

Institut Polytechnique de Grenoble (Grenoble, France)

L'Institut Polytechnique de Grenoble intervient dans le réseau EASTN par son laboratoire ICA, Ingénierie pour la création artistique, par ses filières d'enseignement supérieur scientifique et technologie, en particulier au sein de l'école d'ingénieur Phelma (Physique, électronique, matériaux) et ENSIMAG (Informatique et mathématique appliquée) et par le Master de recherche en Art-Science-Technologie. Ses travaux en ingénierie pour la création artistique, menés en collaboration avec l'ACROE, ont conduit à l'encadrement de 39 thèse et plus de 300 stages de master ou d'ingénieurs. Il gère la plateforme AST, en collaboration avec l'ACROE.

ZKM (Karlsruhe, Allemagne)

Le Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) est une fondation de droit public basée à Karlsruhe. En tant que centre culturel, le ZKM occupe une position unique dans le monde, ses travaux combinant des activités de production, de recherche, de diffusion et de documentation. Le ZKM dispose de nombreuses ressources pour le support de projets collaboratifs internationaux et interdisciplinaires : espaces muséaux et instituts, dont l'Institute for Music and Acoustics (IMA), prenant part au réseau EASTN. L'IMA mène des travaux de création artistique, de recherche et de développement. Il est un forum international de présentation artistique, d'échange et de discussion, par l'organisation régulière de concerts, de symposiums et de festivals accueillant compositeurs, musiciens, musicologues, développeurs et grand public.

Miso Music Portugal (Lisbonne, Portugal)

Miso Music Portugal est une association culturelle à but non lucratif dont l'objectif est de soutenir le développement de la création musicale contemporaine, en particulier par le biais du festival annuel Musica Viva, de l'organisation de concerts en Europe et dans le monde, par des concours de composition et des commandes artistiques. Elle mène également des activités de recherche, de pédagogie et de diffusion portant sur le patrimoine musical portugais des XX^e et XXI^e siècles.

Partenaires grenoblois et régionaux

L'ACROE

L'ACROE est un centre de création et de recherche, créé à Grenoble en 1976 par le Ministère de la Culture et la Ville de Grenoble. Ses travaux se situent dans le domaine des technologies numériques et de l'informatique dont l'objet est la création artistique. Les actions s'articulent selon quatre axes principaux : Recherche scientifique, technologique et artistique, Création artistique, Pédagogie artistique et scientifique, Valorisation et diffusion artistiques et scientifiques. Les catégories artistiques sont relatives aux arts instrumentaux du temps que sont les arts musicaux, les arts du mouvement visuel, les arts corporels, et une nouvelle catégorie artistique que l'ACROE a à cœur de développer : les arts multisensoriels. Elle a développé des concepts et outils innovants permettant, entre autres, d'introduire les différents aspects de la corporalité et du geste dans les outils informatiques pour la création artistique. L'ACROE gère la plateforme AST, en collaboration avec le laboratoire ICA de Grenoble INP er l'ecole Phelma, ouverte aux chercheurs, ingénieurs, artistes et étudiants pour leur formation, leur recherche et leur production artistique.

La Belle Électrique

La Belle Électrique valorise l'ensemble des musiques amplifiées (styles musicaux allant du jazz au rock en passant par le reggae) dans une logique de croisement des esthétiques, des techniques et des technologies. Son ambition est d'ouvrir une fenêtre sur les musiques « actuelles » du XXIe siècle et leur avenir, ainsi que sur leur fusion avec d'autres formes artistiques relevant des arts numériques. Le projet de l'association MixLab est

d'encourager la découverte et la curiosité du plus grand nombre. Il s'adresse à toutes les générations, aux musiciens amateurs et professionnels, aux publics à la recherche de nouvelles expériences sensibles. Dans cette logique, les résidences concourent à replacer l'artiste au cœur de la cité, dans le quotidien des habitants, et ainsi d'assurer une permanence artistique dans le lieu et sur le territoire (création, diffusion, sensibilisation). Ces caractéristiques constituent la colonne vertébrale du projet artistique de MixLab, permettant de donner à La Belle Électrique, une identité singulière et forte capable de rayonner sur le grand Sud-Est de la France.

Le CNAC - Le MAGASIN

Le MAGASIN – Centre National d'Art Contemporain de Grenoble ouvre ses portes en avril 1986. Né d'une décision conjointe entre l'Etat et la ville de Grenoble, dans le contexte de la décentralisation, il incarne la volonté publique d'inscrire la situation artistique française sur la scène européenne. Figurant parmi les Grands Travaux de 1981 de François Mitterrand, il est l'un des deux centres nationaux d'art contemporain, avec la Villa Arson à Nice. Son fonctionnement est calqué sur le modèle allemand ou suisse alémanique des Kunsthallen, lieux dévolus à l'art contemporain, où les artistes sont très impliqués.

Le MAGASIN a pour mission principale de diffuser l'art contemporain par la production d'expositions temporaires. Il favorise la création artistique en aidant les artistes à produire des œuvres et à les faire circuler. L'intégralité des espaces est consacrée à ces expositions qui rendent compte de la diversité des formes (installation, peinture, sculpture, photo, vidéo, performance) et des contenus artistiques d'aujourd'hui.

Le CCSTI - La Casemate

La Casemate est un centre de culture scientifique (CCSTI) fondé en 1979 à l'initiative de représentants des universités et centres de recherche locaux, et collectivités locales. Sa mission principale consiste à diffuser et promouvoir la culture scientifique auprès de tous les publics. Le CCSTI de Grenoble est la première association du genre créée en France. Depuis, un réseau d'une quarantaine de CCSTI s'est constitué. Chacun de ces centres de sciences continuent, sur leur territoire, à écrire l'histoire de la culture scientifique, technique et industrielle en France. Depuis sa création, l'association est hébergée dans un site protégé du patrimoine culturel local : Les Casemates. Ces anciennes fortifications de la ville de Grenoble séduisent de nombreuses entreprises pour y organiser des événements de tourisme d'affaire face à un panorama unique sur le massif alpin de la chaîne de Belledonne.

Composée d'une vingtaine de membres, issus des secteurs de la culture, des sciences, du journalisme, de la communication, l'équipe de La Casemate développe et produit tout au long de l'année des expositions interactives, des ateliers de découverte scientifique, des publications online, des rencontres-débats, des événements comme La Fête de la science ou encore Expérimenta. Ces actions portent des regards transdisciplinaires et font toute leur place aux sciences humaines et sociales comme aux sciences dites « dures » ou encore aux nouvelles pratiques numériques. La Casemate privilégie l'interactivité avec le public, pour le rendre acteur de son expérience, et favorise les réalisations associant artistes et scientifiques.

La Cinémathèque de Grenoble

La Cinémathèque de Grenoble est une association regroupant des professionnels du cinéma. Fondée en 1962 par Michel Warren à l'instar de la Cinémathèque Henri Langlois, elle proclame haut et fort que « les films ne doivent pas dormir dans un tiroir, mais être montrés ». Les cinéphiles de l'agglomération viennent découvrir la version intégrale de la passion de Jeanne d'Arc, la copie retrouvée des Affaires publiques de Bresson, ou des films non distribués de Rivette ou Garrel (Merry-qo-round a eu sa première projection à Grenoble).

La Cinémathèque multiplie ses activités, 1) en mettant en place des ateliers (lecture de films, écriture de scénario...), des cours « d'histoire du cinéma », des colloques et rencontres avec des professionnels, ainsi que des expositions, 2) en apportant un soutien aux étudiants qui, dans le cadre de leurs études, élaborent des travaux en relation avec le cinéma, 3) en étant partenaire de l'option "Cinéma" du lycée de la Côte Saint-André, qui permet à des jeunes passionnés de cinéma de suivre un enseignement assuré en collaboration avec

des professionnels qui ont pour objectif la connaissance du langage des images et du son, la formation du « spectateur » et l'acquisition d'une culture cinématographique.

Dans ses archives, elle entrepose une collection riche de 8 000 bobines (acquises au hasard de liquidations mais provenant également de dépôts et de dons) et ses locaux regorgent d'un documentation gigantesque sous forme de dossiers, de bases de données, de livres, de revues, d'affiches, de photos.

La Cinémathèque enrichit ses collections tous les jours et invite les cinéastes, les collectionneurs et toute personne susceptible de détenir des documents ou matériels ayant trait au cinéma de prendre contact avec eux. La sauvegarde du patrimoine, c'est l'œuvre de tous!

La Cité de la Musique de Romans

Des salles spécialement aménagées, une acoustique spécifiquement réfléchie, une scénographie particulièrement travaillée... La Cité de la musique a été entièrement pensée pour les musiciens amateurs et professionnels, mais aussi pour le public. Une partition originale qui se jouera au quotidien et en harmonie.

Le bâtiment de 4000 m² compte deux salles de spectacle, un auditorium de 270 places assises ainsi qu'une salle de musiques amplifiées de 300 places debout. Ce nouvel équipement culturel est un véritable lieu de vie où se côtoient des genres musicaux et des intérêts différents puisque se retrouvent l'équipe de l'association « Scène de Musiques Actuelles amplifiées », « La Cordonnerie », et celle du Conservatoire.

Ouvert au public, le bâtiment est facilement accessible. L'espace ressources permet aux particuliers de consulter des ouvrages spécifiques (Cds, revues...), et comprend un espace multimédia avec en écoute des playlistes, et une parthothèque pour accéder aux partitions. Les quarante-quatre professeurs du Conservatoire y enseignent leurs 23 disciplines musicales dans des salles dédiées: batterie, percussion, musique de chambre ou orchestre...

L'École d'architecture de Grenoble et Le Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain (CRESSON)

Forte de l'expérience de praticiens et d'enseignants chercheurs confirmés, l'École de Grenoble offre aux étudiants un enseignement à la fois professionnel et universitaire alliant théorie, pratique et expérimentation. Elle a le souci de former des architectes à la fois critiques et constructifs, préparés à l'évolution des métiers et à la diversité des modes d'exercice, ouverts aux questions sociale et environnementale. Elle développe une pédagogie innovante par l'approche virtuelle et analogique du projet mais également par l'expérimentation dans les ateliers technico-pédagogiques permettant de conjuguer étroitement conception et réalisation. À l'origine des Grands Ateliers de l'Isle d'Abeau, pôle d'expérimentation et d'innovations constructives, l'École de Grenoble privilégie les problématiques de la culture constructive, la maîtrise des ambiances, la pensée et le projet de territoire, qui caractérisent son identité. La création à l'École de Grenoble d'une chaire UNESCO « Architecture de terre, cultures constructives et développement durable » témoigne de son dynamisme à l'international dans les domaines culturel, scientifique et professionnel.

Le CRESSON a fondé sa culture de recherche architecturale sur une approche sensible et située des phénomènes de l'environnement habité. Tout d'abord centré sur l'espace sonore, le laboratoire CRESSON a étendu, à partir des années 90, ses investigations aux multiples dimensions de la perception in situ et des pratiques des espaces bâtis, tout en interrogeant et en expérimentant l'instrumentation de l'environnement sensible dans le projet architectural et urbain. Poursuivant les travaux sur la dimension sonore, les recherches abordent les phénomènes lumineux, thermiques, olfactifs, tactiles et kinesthésiques. Elles s'appuient sur des méthodes pluridisciplinaires originales à la croisée de l'architecture, des sciences humaines et sociales et des sciences pour l'ingénieur. Les recherches visent à produire des connaissances spécifiques et des développements de nature théorique qui concernent les enjeux actuels et futurs de la production des espaces et la formation des environnements contemporains. À travers ses travaux fondamentaux, le CRESSON plaide pour des approches et expérimentations qualitatives susceptibles d'aider et d'infléchir les stratégies, les références et les processus de la conception architecturale et urbaine à toutes les échelles de projet (dispositif, architecture, espace urbain, paysages).

L'École Supérieure d'Art et de Design de Grenoble-Valence

L'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence est un établissement public de coopération culturelle (EPCC) assurant un enseignement supérieur artistique. L'établissement comprend deux sites en région Rhône-Alpes, l'ESAD Grenoble et l'ESAD Valence. L'école délivre des diplômes nationaux et assure des formations bac + 3 (DNAP – DNAT) et des formations bac + 5 reconnues au grade de master (DNSEP). Deux options sont proposées, l'option « art » sur les 2 sites (DNAP et DNSEP) et l'option Design Graphique sur le site de Valence (DNAT et DNSEP).

Si l'enseignement supérieur artistique est sa mission principale, elle exerce également des missions d'enseignement (post- et périscolaire) pour tous publics (enfants, jeunes et adultes) et de diffusion artistique.

Membre du PRES (Pôle de recherche et d'enseignement supérieure Université de Grenoble), l'établissement vise à s'affirmer au niveau européen et multiplie les partenariats dans la région. L'école a été créée par la communauté d'agglomération Valence Agglo Sud Rhône-Alpes, la ville de Grenoble, l'état (Ministère de la culture-DRAC Rhône-Alpes), et la Région Rhône-Alpes. Elle bénéficie également du soutien des départements de la Drôme et de l'Isère.

L'Ecole d'ingénieurs Phelma de Grenoble INP

L'école nationale supérieure de physique, électronique, matériaux propose à ses étudiants des filières métiers sur des thématiques d'avenir : Micro & Nanotechnologies (micro et nanoélectronique, nanosciences, matériaux, santé), Énergie (énergie nucléaire et énergétique, énergies alternatives), Matériaux innovants (pour les transports, l'énergie, les loisirs, la santé, la microélectronique, le bâtiment), Technologies de l'information (communication numérique, traitement de l'image et du signal, télécommunications, informatique et réseaux, logiciel embarqué), Biotechnologies (imagerie et thérapie médicale, dispositifs implantables) et Environnement (éco-procédés, gestion de l'énergie, analyse des signaux naturels). À Grenoble, au sein d'un tissu universitaire et industriel privilégié et seul établissement d'enseignement supérieur du pôle d'innovation Minatec, Phelma bénéficie d'une concentration unique au monde de laboratoires, d'entreprises et d'étudiants : une synergie « Formation / Recherche / Industrie » exceptionnelle. Chiffres clés : plus de 1200 étudiants, plus 300 ingénieurs diplômés par an, 160 enseignantschercheurs permanents issus des 13 laboratoires associés à l'école, 270 intervenants de l'industrie et de la recherche, plus 25% des élèves-ingénieurs poursuivent en thèse.

Le laboratoire ICA de Grenoble INP

Le laboratoire ICA, de l'Institut Polytechnique de Grenoble, est un spécialiste internationalement reconnu et de longue date pour sa compétence en matière de modélisation physique particulaire pour la synthèse du mouvement visuel et la synthèse de sons. Il a développé la technologie de modélisation et de simulation CORDIS-ANIMA, et est également pionnier en matière de systèmes haptiques dont le premier proptotype fut présenté en 1978. Depuis cette date, il a développé une vaste panoplie de modèles physiques ainsi qu'une expertise en technologies temps réel dur pour la simulation de modèles physiques particulaires et ingénierie logicielle pour les environnements de conception, faisant l'objet de nombreuses thèses, publications et collaborations. Il gère, en collaboration avec l'ACROE, la plateforme AST (Art-Science-Technologie) pour l'école PHELMA de l'Institut Polytechnique de Grenoble. Le laboratoire ICA a mis en place depuis 2003, le Master Art-Science-Technologie de l'université de Grenoble-Alpes.

ŒUVRES, INSTALLATIONS, ATELIERS...

Sont décrites ci-après les œuvres qui seront présentées pour #AST2015, avec leurs informations spécifiques (nom, type, description, spécifications techniques, artistes et partenaires EASTN impliqués), une courte biographie des artistes impliqués dans la réalisation de l'œuvre, suivies de la date et du lieu de chaque événement.

Cette liste contient les œuvres dont la documentation nous est parvenue au 17 septembre 2015. Elle sera complétée au fur et à mesure que ces informations nous parviendront.

Les œuvres sont classées par ordre alphabéthique, avec sur la page de gauche le descriptif de l'œuvre et sur la page de droite la présentation des artistes.

ASKOS

Installation sonore interactive



Askos est une installation sonore interactive s'appuyant sur le concept du vent comme métaphore pour explorer les notions relatives à la tangibilité et son opposé, l'intangibilité. Ces notions sont complémentaires à d'autres tel que le contrôle, la captation, le prévisible et l'imprévisible, et le chaos. Cette installation exploite des données du vent provenant d'une base de données en ligne. Ce projet s'inspire de l'histoire d'Éole, maître et régisseur des vents dans l'Odyssée d'Homère (chant X). Homère raconte qu'Éole fit présent d'un sac contenant des vents à Ulysse pour qu'il navigue sûrement vers son île. L'inévitable arrive avant que notre héros n'ait touché terre: les vents d'Éole se libèrent changeant de fait la course du navire. Ainsi débuta un grand et dangereux voyage.

Le sac d'Éole retient la force du vent, informe et intangible. Il y est décrit comme un récipient contenant quelque chose d'informe et en mouvement permanent. Partant de cette idée, ce projet vise à en explorer les implications philosophiques avec une installation re-contextualisant ce mythe à l'ère des nouvelles technologies. Le son est un élément central du projet. Premièrement comme résultat de la mise en correspondance appliquant les paramètres du vent vers des paramètres de sons de données pré-existantes, créant ainsi un fond sonore ; et deuxièmement comme conséquence de l'interaction avec le public . Les données abstraites et intangibles sont transformées en données sensibles grâce au procédé de sonification. L'interaction génère la narration sonore finale par une détection du mouvement et principalement par l'utilisation de capteurs de contact contrôlant huit modèles de sons, et aussi par un capteur de pression relié à l'objet. Les modèles de sons reflètent le chaos, la menace et l'inconnu auxquels Ulysse fut confronté lorsque le sac d'Éole s'est ouvert, libérant les vents. Le public devient ainsi le gardien des vents.

Artiste(s)

Tania Tsiridou Panos Pandis

Lieu : Date :



TANIA TSIRIDOU



Grèce

Tania Tsiridou est diplômée en Sociologie de l'Université de Cologne, Allemagne et du Master Digital Art Forms des Beaux-arts d'Athènes, Grèce. Elle a pris part à des productions multimédias, à des formations en audiovisuels, et à des projets de recherche et d'art. Sa recherche se centre sur l'art numérique et les technologies de l'interaction pour les nouveaux médias. Depuis 2007, elle fait partie de l'équipe enseignante du département d'Art audiovisuel, dans lequel elle développe sa thèse de recherche, en collaboration avec le Laboratoire pour la recherche en musique électroacoustique et ses applications (EPHMEE) du département de Musicologie de l'Université ionienne.

PANOS PANDIS



Grèce

Panos Pandis, qui a pris part au développement du programme et du matériel du projet, est un programmeur très impliqué dans la recherche Interaction personne-machine et la recherche en multimédia. Il s'occupe de logiciel *Open source* et du matériel informatique, plus particulièrement des langages de programation *Open source* pour l'interaction et les multimédia comme *Processing* et *OpenFrameworks*. Il a récemment commencé à explorer les champs de recherche en synthèse sonore électronique avec *Supercollider* et *PureData*.

ATARAXIA

Performance musicale



Ataraxia (2014) est la première pièce composée avec l'environnement de performance *The Greap*. The *Greap* est un mot composé à partir des mots anglais *grain* (grain) et *leap* (bond). Cet environnement a été crée pour l'improvisation électroacoustique, avec un intérêt particulier dans la transparence sonore de la manipulation par le geste du matériel sonique en temps réel. The *Greap* a été développé avec l'environnement de programmation *SuperCollider*. Il est (actuellement) contrôlé par l'interface *Leap Motion*.

L'œuvre est un projet de recherche en acoustique utilisant des données du CERN (Organisation européenne pour la recherche nucléaire) employé en *Live coding*.

Artiste(s)

Konstantinos Vasilakos

Lieu: Auditorium du CNAC

Date: Jeudi 19 novembre 2015 à 20h30



KONSTANTINOS VASILAKOS



Grèce

Konstantinos Vasilakos est un artiste et performeur en informatique musicale. Sa recherche porte sur la composition en temps réel, dont les médias interactifs et le *Live coding*. Il est diplômé en composition électroacoustique de l'université d'Art d'Utrecht, Pays-Bas, et en technologie musicale de l'Université du Lancashire central, Royaume-Uni. Il prépare un doctorat à l'Université de Keele, Royaume Uni. Il a réalisé des performances aux Pays-Bas, en Allemagne, au Royaume-Uni et en République Tchèque. Il est aussi membre de l'Ensemble en recherche électroacoustique de Birmingham, plus connu sous le nom de BEER, RU; il est membre de l'Association héllénique des compositeurs en musique électroacoustique (HELMCA), Grèce; et il fait parti du Réseau européen art-science- technologie (EASTN), France.

CYNERGIA





Installation interactive danse et image

Ce projet s'inscrit dans le cadre d'un partenariat avec le centre de recherche en création ACROE-ICA (Ingénierie de la Création Artistique) de Grenoble et fait le lien entre des réflexions sur la perception proprioceptive du mouvement et ses possibilités de représentations interactives d'une part, et les recherches menées par le laboratoire dans les domaines de la génération du mouvement par modèle Newtonien (masses/interactions) d'autre part. Lors de ses résidences à l'ACROE, B. Adessi a centré ses recherches sur la pertinence de la relation du corps prioceptif et de sa représentation plastique. Le système développé dans le projet *Cynergia* mobilise la perception kinesthésique d'un sujet et l'invite à prendre conscience de son schéma corporel.

Artiste(s)

Bénédicte Adessi

Équipe de l'ACROE-ICA ayant participé au projet :

Annie Luciani (directrice, responsable de la thématique Arts Visuels Dynamiques) ; Stéphane Boeuf (ingénieur en informatique) ; Delphine Passinge (développeuse logiciel).

Stagiaires du Master AST : Maxime Veslin et Eric Tatulli

Lieu: Auditorium du CNAC - Le MAGASIN

Date: Du 14 au 21 novembre 2015



BENEDICTE ADESSI



France

L'artiste plasticienne et performeuse Bénédicte Adessi a suivi l'Académie Royale des Beaux Arts de Bruxelles (1994), dans l'atelier de dessin de Lucien Massert (rédacteur de la revue "La part de l'oeil"). Elle a donc réalisé de nombreux dessins grand format, des performances et des installations interactives en partenariat avec des chercheurs, artistes et danseurs. Elle vient d'une formation de danse contemporaine, ce qui fait la spécificité de son travail pluridisciplinaire. Plus tard, elle s'est formée en Images de synthèse à l'ENSAD (2002). En 2014, le Master AST lui a permis d'avoir accès aux sciences exactes dans le domaine de l'art numérique et des nouvelles technologies et d'en approfondir les concepts. Elle a participé à des rencontres et colloques en art numérique.

La rencontre en 2010 avec Annie Luciani a été déterminante et a donnée suite à plusieurs résidences et échanges très intenses : apprentissage de la modélisation, utilisation du logiciel de création numérique du mouvement temps-réel Mimesis et de l'écran d'épingle, notions de physique Newtonienne. L'engagement du Laboratoire ICA, les outils informatiques qui y sont développés et le positionnement d'Annie Luciani quant à la modélisation physique et l'image dynamique, sont entrés en résonance avec le projet développé par B. Adessi. En effet, la représentation d'un mouvement proprioceptif s'avérait impossible avec les outils de synthèse traditionnels.

De fait, son travail de recherche plastique porte sur la forme et l'espace, et le mouvement dans la relation que ces éléments entretiennent avec le corps et la perception kinesthésique.

DATASHAPED

Installation Interactive



Datashaped est une installation de video-mapping qui utilise la structure d'un système holographique et constitue ainsi une interface visuelle en 3D.

De nos jours, nous vivons entourés de données, mais comment nos actions quotidiennes individuelles altèrent l'information globale?

Cette installation joue avec la dualité de l'information locale et globale que nous produisons et à laquelle nous sommes exposés. Elle consiste en une visualisation temps réel de certaines données : le son ambiant, capté localement par un microphone, interfère les changements locaux et immédiats, avec un hologramme représentant les données globales extraites de la base de donnée de *Smart Citizen Kit. Smart Citizen*, plateforme participative sur laquelle de nombreux utilisateurs du monde peuvent capturer, enregistrer et connecter leurs données environnementales locales, par exemple des niveaux de bruits, la température, la luminosité et la contamination de l'air.

Artiste(s)

Cristian Rizzuti Anastasia Pistofidou

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 novembre au 21 novembre 2015



CRISTIAN RIZZUTI





Cristian Rizzuti est un artiste travaillant entre Rome et Barcelone. Intéressé par les sciences et les mathématiques, il se dédie aux arts numériques et plus particulièrement aux medias interactifs. Il est diplômé du Master M-IA de l'Université de Venise, focalisé sur les environnements immersifs et interactifs. Il centre sa recherche sur le rôle de la perception humaine, des espaces synesthésiques et de l'articulation art/science. Les thèmes principaux de ses travaux sont la sculpture lumineuse et les émotions attachées au son et au corps.

ANASTASIA PISTOFIDOU



Espagne

Anastasia Pistofidou est une architecte grecque spécialisée dans les technologies de fabrication numérique, le design et l'enseignement. Elle est diplômée du Master Digital Tectonics de l'Institut d'Architecture Avancée de Catalogne et d'une licence d'architecture de l'Université de Thessalonique, Grèce. Elle est actuellement coordinatrice du FabLabBarcelona et experte dans les processus de fabrication. Elle associe le numérique et l'analogique au travers de recherches appliquées sur les nouveaux matériaux, l'art et les textiles.

DEUX POINTS, C'EST TOUT

25 years of Computer Animation

Vidéo-animations par modèles physiques

Deux points, c'est tout est un vidéo-parcours constitué d'un ensemble de séquences d'animations. Les premières séquences ont été créées par modèles physiques par Annie Luciani aux débuts de sa démarche scientifique et artistique, vers 1976. Les plus récentes ont été réalisées avec de nombreux stagiaires, étudiants et doctorants, et grâce aux ingénieurs de l'ACROE au sein de l'équipe « Technologies pour les Arts Visuels », au'elle anime.

Deux points, c'est tout: car les séquences montrent qu'à partir de deux masses en interaction seulement, se crée sans limite un espace de mouvements sensibles, qui par l'image, s'adresse à notre intériorité corporelle. Deux points, au lieu d'un seul, car c'est à partir de deux que l'interaction se crée. Deux points matériels, deux points ayant une masse – nous pourrions dire deux points graves – qui sont différents du point graphique puisqu'ils portent potentiellement, dans leur intimité même, la capacité de se mouvoir.

Artiste(s)

Annie Luciani

Doctorants et stagiaires de l'équipe « Technologies pour les Arts Visuels Dynamiques »

Lieu : Cinémathèque de Grenoble - Petite Forme **Date :** Jeudi 19 novembre 2015, à partir de 18h00



ANNIE LUCIANI



France

Annie Luciani a commencé son travail de recherche sur les technologies contemporaines pour les arts visuels dynamiques en 1976 au sein de l'ACROE. Elle dirige le laboratoire ICA « Ingénierie de la Création Artistique » de l'Institut Polytechnique de Grenoble, au sein duquel elle anime la thématique « Technologies pour les Arts Visuels Dynamiques ». L'idée phare est celle de la constitution d'un art visuel dynamique instrumental par l'introduction, dans les arts visuels, du temps et de l'instrumentalité, à l'aide des technologiques numériques. Annie Luciani a réalisé sur ces principes un certain nombre d'œuvres : Artifices 1 Gestes et Mouvements (1990), Images pour la chorégraphie Lettre Capitale de Joel Borges (1998), Esquisses (1990) avec Claude Cadoz et Jean-Loup Florens, Communication avec Marek Zborovski (2000), Mémoires Vives (2001), Mouvements (2007), Les verbes de la danse et Miroirs (2007) avec Chimin Hsieh, Gravures Ephémères (2011) avec Kevin Sillam, Amplitudes (2011) avec Daniel Barthélemy et Lisa Denkler, Geste Réel sur Matière Simulée (2011). Elle a encadrée de nombreux stages de master et de thèses et enseigne dans le master Art-Science-Technologie de Grenoble INP-Phelma.

ATELIER DE FABRICATION NUMERIQUE D'INSTRUMENTS DE MUSIQUE

FABIAB

Atelier

Dans cet atelier, les participants vont apprendre à designer et à fabriquer numériquement de nouveaux instruments de musique interactifs et des controlleurs. Le but est d'informer les participants sur les innovations dans les technologies de fabrication numérique, et de leur faire manipuler des outils de design et des imprimantes 3D, tout en comprenant les principes de l'informatique physique appliqués à l'informatique musicale.

Artiste(s)

Olivia Kotsifa Alexandros Kontogeorgakopoulos Anastasia Pistofidou Aris Bezas

Lieu : CCSTI Date :







OLIVIA KOTSIFA

Royaume-Uni



Après un passé en tant qu'architecte à Athènes et à Barcelone, Olivia Kotsifa rejoint l'équipe universitaire de l'École d'art et de design de Cardiff (CSAD) de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni. Elle prend plaisir à enseigner la Fabrication numérique à des niveaux de licence et de master, à développer ses recherches sur ce sujet et à prendre part à des projets créatifs. O. Kotsifa est l'élément moteur du Fab Lab de Cardiff.

ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS



Royaume-Uni

Alexandros Kontogeorgakopoulos est chercheur en son et en informatique musicale, et musicien – artiste sonique. Il a étudié la physique, l'informatique, les arts numériques, la musique classique et l'informatique musicale en Grèce et en France. Sa recherche et ses intérêt musicaux sont au carrefour de la musique, de l'art, de la science et de la technologie. Il est maître de conférence à l'École d'art et de design de Cardiff de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni.

ANASTASIA PISTOFIDOU



Espagne

Anastasia Pistofidou est une architecte grecque spécialisée dans les technologies de fabrication numérique, le design et l'enseignement. Elle est diplômée du Master *Digital Tectonics* de l'Institut d'Architecture Avancée de Catalogne et d'une licence d'architecture de l'Université de Thessalonique, Grèce. Elle est actuellement coordinatrice du FabLabBarcelona et experte dans les processus de fabrication. Elle associe le numérique et l'analogique au travers de recherches appliquées sur les nouveaux matériaux, l'art et les textiles.

DON'T OVERTHINK THIS

Composition musicale pour instruments virtuels

Pièce de sons fixés pour instruments musicaux virtuels conçus avec GENESIS et GENESIS-RT (logiciels de modélisation et de simulation physique développés par l'ACROE/ICA) et voix (interprétées par Benjamin Serventon). La composition puise son essence dans un phénomène simple, que nombreux d'entre nous ont déjà vécu et ce parfois de manière récurrente : un état d'agitation mentale, dans lequel il est impossible de s'endormir. Lorsque nous essayons de « faire le vide » pour lentement glisser vers le sommeil, il nous arrive de devenir victime de notre propre train de pensées : des bribes, des voix, qui résonnent au loin dans notre esprit, qui nous travaillent, qui s'accumulent jusqu'à devenir assourdissantes et paralysantes. Or, paradoxalement, plus nous essayons consciemment de freiner et de contrôler ces pensées errantes, plus notre agitation grandit. Et plus nous nous efforçons de trouver le sommeil, moins celui-ci vient à nous. À travers une série de mouvements dépeignant cet état second, entre la réalité et le rêve, la composition révèle la lutte de l'esprit, qui progressivement se met au repos et lâche prise... Ce, au moins, jusqu'au matin.

Artiste(s) James Leonard

Lieu : Auditorium Phelma–Minatec **Date :** Vendredi 20 novembre 2015 – 20h



JAMES LEONARD

France

James Leonard est artiste résident du Laboratoire ICA, Grenoble, et finalise sa thèse, qu'il va très prochainement soutenir, en Art–Science–Technologie. Cet ingénieur en informatique, passionné de musique et d'art numériques, centre ses travaux de recherche sur les techniques de modélisation par modèles physiques pour la conception d'instruments de musique virtuels, et pour la conception de systèmes de simulation haptiques permettant l'interaction physique avec ces mêmes instruments. La rencontre de ces deux axes de recherche l'a mené à développer la plateforme de simulation pour la création musicale en temps réel, GENESIS-RT .

ECHOOS

Pièce Musicale visuelle interactive

Cette pièce musicale et visuelle interactive a été réalisée avec le logiciel GENESIS et la nouvelle station instrumentale à retour d'effort MSCI.

Dans cette pièce, Claude Cadoz propose pour la première fois d'adjoindre aux modèles physiques GENESIS une interaction en temps réel et à retour d'effort pour deux ou trois instrumentistes, une projection spatiale 3D et une visualisation 3D.

Artiste(s) Claude Cadoz

Lieu : Auditorium de Phelma – Minatec **Date :** Mercredi 18 novembre 2015





CLAUDE CADOZ



France

Claude Cadoz est chercheur, artiste et musicien en informatique musicale. Il dirige l'ACROE, centre de création et de recherche en arts numériques, qu'il a crée en 1976 avec Annie Luciani et Jean-Loup Florens. Il est l'inventeur du formalisme CORDIS-ANIMA pour la génération du son par modèle physique, du logiciel de modélisation GENESIS, de la technologie des systèmes à retour d'effort TGR et de la simulation physique à retour d'effort en temps réel. Ses recherches sur la synthèse de son et de musique par modèle physique ont également conduit à la création d'un « instrumentarium », constitué d'un très grand nombre d'instruments musicaux virtuels. Il est aussi l'auteur de plusieurs pièces musicales, en particulier *Esquisses, Pico..Tera, Gaea*. Il a crée et est responsable à Grenoble INP-Phelma du Master AST dans lequel il enseigne les processus de création musicale et leurs technologies.

ENACTIVE MATTER

Installation interactive

L'installation met en œuvre les dispositifs à retour d'effort et de simulation multisensorielle de l'ACROE, utilisés pour la première fois dans une installation artistique. L'installation est basée sur un principe novateur dans lequel le spectateur est aussi acteur et expérimentateur. Le visiteur est invité à explorer gestuellement des objets virtuels qu'il ne connaît pas, avec lesquels il peut jouer aussi longtemps qu'il le désire, et qu'il ne découvre que grâce à ses sens et/ou gestuel, et/ou visuel, et/ou auditif.

Le spectateur est invité à s'exprimer oralement de manière à faire émerger le plus possible de son vécu face à cette situation sensorielle inédite : ressentis sensoriels, évocations, associations, interprétations, engagement/désintérêt sensoriel ou corporel... Cette expression orale fait partie de l'œuvre car elle dévoile, pour l'expérimentateur lui-même, les processus de construction de son univers sensible. Un animateur est là pour l'aider de manière non directive à explorer tous les niveaux de discours possibles.

Les discours traduisent alors habituellement des doutes, des certitudes relatives, des perplexités, des questionnements quasi philosophiques et existentiels tout autant que poétiques, qui montrent que l'expérience vécue a été à la fois profondément riche et déstabilisante.

L'installation est constituée d'une station de simulation multisensorielle dotée d'un manipulateur à retour d'effort, d'une sortie audio et d'un écran de visualisation. Elle est occupée par un seul visiteur à la fois.

Toujours avec l'accord du spectateur et des concepteurs de l'installation, les discours peuvent être enregistrés et peuvent ainsi s'incrémenter lors d'explorations suivantes de manière à constituer ainsi des épisodes d'une narration qui se construit.

Artiste(s)

Annie Luciani

Lieu: ESAD - GV

Date: Du 14 au 21 novembre 2015



ANNIE LUCIANI



France

Annie Luciani a commencé son travail de recherche sur les technologies contemporaines pour les arts visuels dynamiques en 1976 au sein de l'ACROE. Elle dirige le laboratoire ICA « Ingénierie de la Création Artistique » de l'Institut Polytechnique de Grenoble, au sein duquel elle anime la thématique « Technologies pour les Arts Visuels Dynamiques ». L'idée phare est celle de la constitution d'un art visuel dynamique instrumental par l'introduction, dans les arts visuels, du temps et de l'instrumentalité, à l'aide des technologiques numériques. Annie Luciani a réalisé sur ces principes un certain nombre d'œuvres : Artifices 1 Gestes et Mouvements (1990), Images pour la chorégraphie Lettre Capitale de Joel Borges (1998), Esquisses (1990) avec Claude Cadoz et Jean-Loup Florens, Communication avec Marek Zborovski (2000), Mémoires Vives (2001), Mouvements (2007), Les verbes de la danse et Miroirs (2007) avec Chimin Hsieh, Gravures Ephémères (2011) avec Kevin Sillam, Amplitudes (2011) avec Daniel Barthélemy et Lisa Denkler, Geste Réel sur Matière Simulée (2011). Elle a encadrée de nombreux stages de master et de thèses et enseigne dans le master Art-Science-Technologie de Grenoble INP-Phelma.

EN GENE ENGIN NI GEMME





Le logiciel de l'ACROE GENESIS est pour Miguel Azguime l'unique outil de synthèse de modèles physiques et de calcul du temps, permettant ainsi une intégration nette entre le son de synthèse et la composition musicale. De plus, du fait que GENESIS génère des sons à partir de concepts physiques concrets, il lui paraît idéal pour combiner de véritables instruments acoustiques avec leurs équivalents en instruments de synthèses réalisés avec ce même logiciel. Il a cherché à composer une pièce pour un ensemble de chambre (en utilisant : la flûte, la clarinette, le violon, de violoncelle et le piano) et pour sons électroniques fabriqués avec GENESIS. *En gêne engin ni gemme* sera jouée pour la première fois pour cet événement.

Artiste(s)Miguel Azguime

Lieu: CNAC

Date: Jeudi 19 novembre 2015 - 20h





MIGUEL AZGUIME



Portugal

Compositeur, poète et percussioniste, il fonde le Miso Ensemble en 1985 (flûte et percussions, l'un des plus importants groupe de musique contemporaine portugais). Miguel Azguime a reçu divers prix de composition et de performance musicale, composé pour diverses formations (danse, théâtre, cinéma...). Il est joué par des solistes, ensembles et chefs d'orchestre de renoms, et présenté lors de festivals majeurs de musique contemporaine à l'international. M. Azguime, en tant que poète et artiste, a donné naissance à une composition texte et musique : Electroacoustic Theatre and New Op-Era. Il dédie son temps à promouvoir la musique contemporaine, en tant que directeur artistique du label indépendant Miso Records et du Música Viva Festival, et fondateur du Miso Studio. Il a lancé le premier Orchestre de Haut-parleurs portugais (1995). Il a travaillé au développement de l'informatique musicale temps réel (conférences, cours). Il entame avec Paula Azguime le Centre d'Information en Musique Portugais (2003). M. Azguime a été artiste résident dans des studios de musique électronique de part le monde.

GAEA

Pièce musicale et visuelle interactive



Gaea est une œuvre musicale entièrement réalisée avec le logiciel GENESIS. GENESIS est un environnement informatique pour la création musicale basée sur le langage physique de simulation des objets CORDIS-ANIMA, conçu et développé par l'ACROE sous la direction de Claude Cadoz. Cette pièce met en œuvre un seul modèle, l'orchestre virtuel Gaea, composé de plus de 40 000 éléments physiques virtuels en interaction physique. Cette pièce a été adaptée en projection multicanaux pour un voyage visuel en temps réel à travers le modèle physique GENESIS Gaea.

Artiste(s) Claude Cadoz

Lieu : Auditorium de Phelma - Minatec **Date :** Mercredi 18 novembre 2015 – 20h







CLAUDE CADOZ



France

Claude Cadoz est chercheur, artiste et musicien en informatique musicale. Il dirige l'ACROE, centre de création et de recherche en arts numériques, qu'il a crée en 1976 avec Annie Luciani et Jean-Loup Florens. Il est l'inventeur du formalisme CORDIS-ANIMA pour la génération du son par modèle physique, du logiciel de modélisation GENESIS, de la technologie des systèmes à retour d'effort TGR et de la simulation physique à retour d'effort en temps réel. Ses recherches sur la synthèse de son et de musique par modèle physique ont également conduit à la création d'un « instrumentarium », constitué d'un très grand nombre d'instruments musicaux virtuels. Il est aussi l'auteur de plusieurs pièces musicales, en particulier *Esquisses, Pico..Tera, Gaea*. Il a crée et est responsable à Grenoble INP-Phelma du Master AST dans lequel il enseigne les processus de création musicale et leurs technologies.

GEARVITY





Gearvity naît de l'idée, du paradoxe, d'une réalité altérant le monde numérique, dans lequel tout format virtuel est affecté par la dégradation physique des données qui le compose. Prétendre, à l'ère de l'information, que toute donnée est enregistrée/stockée et qu'elle le sera pour toujours est, d'après le vice président de Google, Vinton Cerf, une erreur. Le concept de « Dark Digital Age » est alors apparu, pour désigner l'époque, la notre, où l'information est facilement corrompue et difficile à restaurer.

C'est le concept sur lequel *Gearvity* repose ; une pièce à la marge du tangible et du virtuel. Une simulation est activée par un mécanisme physique convertissant une traction mécanique en information de force, altérant ainsi une visualisation sur écran.

Cette installation interactive est proposée par VIMOD Studio (Jordis Planas, Bruno Barran, Drew Carson), artistes résidents d'EASTN à l'IAAC.

Artiste(s)
VIMOD Studio

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 au 21 novembre 2015



VIMOD STUDIO



Espagne

VIMOE Studio est un "mix media lab" basé à Barcelone et dédié à la culture contemporaine. Leur devise : "Nous aimons faire de l'art et du design avec de nouveaux outils et de nouveaux procédés pour un monde numérique"/ "We like to make art and design through new tools and processes for a digital world".

GENESIS MORPHOLOGY

Musical Performance

GENESIS Morphology est un ensemble de micro-pièces musicales, créées avec le logiciel MIMESIS, dont l'assemblage et la composition seront effectués en temps réel par Ludger Brümmer.

Artiste(s)

Ludger Brümmer Claude Cadoz

Lieu : Auditorium du CNAC – Le MAGASIN **Date :** Jeudi 19 novembre 2015 – 20h30





LUDGER BRÜMMER



Allemagne

Ludger Brümmer a suivi des études en sociologie et en psychologie (1983) et de composition, de 1983 à 1989, avec Nicolas A. Huber (instrumentale) et Dirk Reith (électroacoustique) à l'Université Folkwang Hochschule, Allemagne. Il a collaboré avec Susanne Linke pour sa chorégraphie *Ruhrort*. Il a composé de la musique de ballet pour le Théâtre de danse des Pays-Bas avec son travaille orchestral *Riti Contour*. Il a travaillé avec Christian Moeller à l'occasion du Multimedia Expositions au *Spiral Hall*, Tokyo. Il a également travaillé avec le vidéaste Silke Braemer pour *Lizard Point*. En 1994, il reçoit le Golden Nica au prix Ars Electronica. Il gagne, en 1997, le prix du Concours international de musique électroacoustique de Bourges. Ludger Brümmer enseigne à l'Institut d'informatique musicale et des médias électroniques à l'université *Folkwang Hochschule*. Il est aussi compositeur résident du Centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe (ZKM), Allemagne.

CLAUDE CADOZ



France

Claude Cadoz est chercheur, artiste et musicien en informatique musicale. Il dirige l'ACROE, centre de création et de recherche en arts numériques, qu'il a crée en 1976 avec Annie Luciani et Jean-Loup Florens. Il est l'inventeur du formalisme CORDIS-ANIMA pour la génération du son par modèle physique, du logiciel de modélisation GENESIS, de la technologie des systèmes à retour d'effort TGR et de la simulation physique à retour d'effort en temps réel. Ses recherches sur la synthèse de son et de musique par modèle physique ont également conduit à la création d'un « instrumentarium », constitué d'un très grand nombre d'instruments musicaux virtuels. Il est aussi l'auteur de plusieurs pièces musicales, en particulier *Esquisses*, *Pico..Tera*, *Gaea*. Il a crée et est responsable à Grenoble INP-Phelma du Master AST dans lequel il enseigne les processus de création musicale et leurs technologies.

LE VOCI DEL MONDO



Pièce musicale électroacoustique

Le Voici del Mondo (Les voix du monde), pour orchestre de haut-parleurs, chacun portant un modèle GENESIS, est une nouvelle composition conçue spécifiquement pour l'acousmonium de O'Culto da Ajuda, salle de musique contemporaine de Miso Music Portugal à Lisbonne, et à l'occasion du Festival Musica Viva 2015.

Mon travail de thèse porte sur GENESIS en tant qu'outil de formalisation musicale (principalement pour la composition). Cette recherche m'a conduit à produire quelques milliers de modèles capables de produire une large variété de sons. Chaque modèle, simple ou complexe, a sa propre "voix" qui – en cohérence avec une utilisation focalisée sur la génération d'objets musicaux articulés, plutôt que la synthèse de sons uniques – peut être un son articulé de façon complexe et riche. Certains de ces sons m'apparaissent comme la voix d'animaux étranges, de signaux cryptiques venant du monde ou de sons primaires, archaiques issus d'instruments de musique. Pour cette pièce j'ai choisi 24 modèles, autant de sources sonores longues (d'une durée d'une minute à quelques heures) assignées individuellement à l'un des 24 haut-parleurs de l'orchestre. J'imagine alors chacun de ces objets sonores atypiques comme cachés dans ces haut-parleurs. Jouant avec la console de mixage au cours de la performance, je suis en mesure d'ouvrir l'écoute vers l'une ou plusieurs de ces voix distribuées dans l'espace. J'imagine une posture d'écoute fixe, plongée au centre d'une forêt imaginaire.

Artiste(s)Giuseppe Gavazza

Lieu : Auditorium Phelma - Minatec **Date :** Mercredi 18 novembre 2015 – 20h





GIUSEPPE GAVAZZA



Italie

Giuseppe Gavazza (Novara, 1957) vit entre Turin et Grenoble. Diplômé de l'Université de Turin puis du Conservatoire de Milan en Composition (A. Corghi) et en Musique électronique à l'EMIT. Il a travaillé au CSC (Centro di Sonologia Computazionale) de l'Université de Padoue et au LIM (Laboratorio di Informatica Musicale) de l'Université de Milan. Il a collaboré avec l'Experimental Studio SWF de Freiburg et l'IRCAM. Il est actuellement compositeur en résidence et doctorant à l'ACROE, Grenoble. Il a été compositeur résident à la Fondation d'Art Château de La Napoule (2000, 2003, 2012-2015), USF Kulturhuset Bergen, Norvège (2003, 2005), The Bogliasco Foundation (2006), Etats-Unis. Il a été invité au Black Mountain College, NC, Etats-Unis (2002, 2005, 2008).

Ses compositions ont été récompensées à des concours internationaux (Irino Tokyo, Bucchi Roma, Ensemblia Monchengladbach, Briccialdi Terni), exécutées et diffusées en Italie et a l'étranger; éditées, enregistrées sur CD, et jouées par des musiciens de renom (Quartetto d'archi di Torino, Antidogma Ensemble, Quartetto di Zagabria, Camerata Strumentale A.Casella Torino, Het Trio, Trombe e timpani del Teatro alla Scala, Sven Thomas Kiebler, Francesco Dillon, Rocco Parisi, Gabriella Bosio, Luisa Castellani, Donatienne Michel-Dansac, Françoise Rivalland, Alain Lafuente, Alessandro Commellato, Alain Neveau).

LiéDélié

Vidéogrammes d'animation et textes

L'ensemble de vidéos et de textes que constitue *LiéDélié* est conçu comme un diptyque invitant la contemplation de la matière animée à se télescoper à la tentation poétique d'une transposition verbale. Cette pièce se veut comme une question adressée aux injonctions de l'interactivité pour ouvrir un espace de simple tranquillité à la patience du regard contemplatif. Les vidéogrammes d'animations ont été réalisés à l'aide du logiciel MIMESIS, développé par l'ACROE et Annie Luciani. Ce logiciel permet de créer des images en mouvement par modèles physiques.

Artiste(s)Daniel Barthélemy

Lieu: Cinémathéque - Petite forme Date: jeudi 19 novembre 2015, 18h-20h



DANIEL BARTHÉLEMY

France



Issu de la première promotion Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris 8, Daniel Barthélemy a été réalisateur infographiste durant de nombreuses années tout en menant une carrière d'enseignant dans les applications des nouvelles technologies de l'information appliquées au domaine de l'expression artistique. À présent retraité de l'enseignement, il persiste à questionner les nouvelles formes de représentation que les nouvelles technologies ont développé depuis leur apparition.

MACHINE TO BE A DANCER





The Machine To Be A Dancer ("Machine pour devenir danseur") est une installation interactive rapprochant la performance humaine à l'expérimentation de processus neurocognitifs et de téléprésence. Ce système offre à l'utilisateur une expérience immersive le plongeant dans le corps d'un autre et fait office d'outil quant aux relations sociales dont pointe les questions : "Par la comprehension de l'autre, peut-on mieux se comprendre soi-même ?"; "Quelle serait l'allure du monde si l'on pouvait le voir à travers les yeux d'un autre ?". Le système a été utilisé dans plusieurs contextes et études, notamment en ce qui concerne l'immigration, la relation mère-fille, l'extension du corps vers une diversité fonctionnelle, la tolérance à la douleur et le thème du genre. Il assure une intégration multisensorielle couvrant les stimulis auraux, visuels, proprioceptifs et haptiques et assure ainsi le phénomène psycho-physique d'embodiment (incarnation). Notre approche repose sur des études en cognition et en embodiment; s'appuyant sur de récentes découvertes, notament celle des neurones miroirs et de leur relations au principe d'empathie, révélant entre autres que notre expérience au monde est profondément liée à celle des autres. Giacomo Rizzolatti dit "Comme il serait étrange de concevoir le Je sans le Nous". En adaptant les protocoles des neurosciences proposées par des institutions telles que le Group Ehrsson (Stockholm) et EventLab (Barcelone), nous explorons ces techniques et technologies de l'incorporation (embodiment) dans un cadre artistique.

Artiste(s)

BeAnotherLab (Collectif)

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 au 21 novembre 2015



BEANOTHERLAB (COLLECTIVE)



Espagne

BE ANOTHER LAB est un collectif artistique multidisciplinaire qui se consacre à l'étude de l'embodiment (incarnation) et de la téléprésence. Nous croyons que comprendre le « soi » est lié à la compréhension des « autres » et qu'au delà de l'individu, nous faisons partie d'un système plus large qu'est l'humanité. De cette perspective, nous recherchons des solutions innovantes quant aux concepts d'embodied interaction, de corps étendu et d'esprit étendu, par un accent mis sur les relations sociales et les technologies numériques bon marchés, le web et la méthodologie des neurosciences. Nous developpons des outils en *Creative Commons*, qui se basent sur *OpenKnowledge* et collaborons avec des psychologues et des neurologues expérimentés afin de proposer des protocoles d'utilisation de la machine en tant que système de réhabilitation bon marché et en système de jeu de rôle immersif.

LA MALLETTE GENESIS



Installation Interactive

La Mallette GENESIS est une représentation matérielle du monde virtuel GENESIS, qui est elle-même une représentation virtuelle du monde matériel réel. Elle est constituée d'un ensemble d'objets physiques élémentaires tels que des boules, des ressorts, des frottements, pouvant être assemblés afin de former des objets physiques plus complexes. Elle est « le compagnon réel » du logiciel GENESIS, permettant de créer des instruments de musique virtuels par assemblages d'objets physiques élémentaires. Elle est un assistant à la pédagogie de GENESIS mais également un objet en lui-même, objet artistique comme objet d'exploration.

Artiste(s)
Claude Cadoz
Axel Mounkam

Lieu : Hall de Phelma – Minatec Date : Du 14 au 21 novembre 2015





CLAUDE CADOZ

France



Claude Cadoz est chercheur, artiste et musicien en informatique musicale. Il dirige l'ACROE, centre de création et de recherche en arts numériques, qu'il a crée en 1976 avec Annie Luciani et Jean-Loup Florens. Il est l'inventeur du formalisme CORDIS-ANIMA pour la génération du son par modèle physique, du logiciel de modélisation GENESIS, de la technologie des systèmes à retour d'effort TGR et de la simulation physique à retour d'effort en temps réel. Ses recherches sur la synthèse de son et de musique par modèle physique ont également conduit à la création d'un « instrumentarium », constitué d'un très grand nombre d'instruments musicaux virtuels. Il est aussi l'auteur de plusieurs pièces musicales, en particulier *Esquisses, Pico..Tera, Gaea*. Il a crée et est responsable à Grenoble INP-Phelma du Master AST dans lequel il enseigne les processus de création musicale et leurs technologies.

AXEL MOUNKAM



Royaume-Uni

Alex Mounkam est étudiant de Master en "Product Design" à l'École d'art et de design de Cardiff, après avoir suivi des études en ingénierie et en mécanique aéronautique. Il a travaillé à divers projets impliquant les compétences permettant l'obtention d'objets esthétiquement et fonctionnellement bien conçus. La physique le passionne, et il aime que ses idées prennent corps, en partant du simple schéma à l'objet final. Mélomane, il compose également de la musique pour se clarifier l'esprit.

MicroMOUVEMENT

Vidéo



En 1980, j'ai été invitée à présenter au Festival du Cinéma d'Animation d'Annecy mes premières animations réalisées par modèle physique particulaire. Le grand cinéaste d'animation français Arcady, à qui le festival rendait cette année hommage, m'a posé la question qui me touche le plus « vos points ont donc une masse ? ». Kinéma ou Dynamé ? MicroMouvement illustre l'idée qu'il suffit que la plus petite des formes, le point, soit dotée d'une inertie et qu'un autre agit sur lui pour que naisse le mouvement. Ce moment, où un presque rien n'existe dans l'espace mais qui signe l'existence du non-figé, du mobile, de l'animé, est un moment magique. C'est cet art là que je cherche, l'art d'un mouvement visible, jusqu'au point où, dénudé du plus possible de toute forme, nous parle ... de l'anima.

Artiste(s) Annie Luciani

Lieu: Cinémathèque - Petite forme Date: jeudi 19 novembre 2015 – 18h00



ANNIE LUCIANI



France

Annie Luciani a commencé son travail de recherche sur les technologies contemporaines pour les arts visuels dynamiques en 1976 au sein de l'ACROE. Elle dirige le laboratoire ICA « Ingénierie de la Création Artistique » de l'Institut Polytechnique de Grenoble, au sein duquel elle anime la thématique « Technologies pour les Arts Visuels Dynamiques ». L'idée phare est celle de la constitution d'un art visuel dynamique instrumental par l'introduction, dans les arts visuels, du temps et de l'instrumentalité, à l'aide des technologiques numériques. Annie Luciani a réalisé sur ces principes un certain nombre d'œuvres : Artifices 1 Gestes et Mouvements (1990), Images pour la chorégraphie Lettre Capitale de Joel Borges (1998), Esquisses (1990) avec Claude Cadoz et Jean-Loup Florens, Communication avec Marek Zborovski (2000), Mémoires Vives (2001), Mouvements (2007), Les verbes de la danse et Miroirs (2007) avec Chimin Hsieh, Gravures Ephémères (2011) avec Kevin Sillam, Amplitudes (2011) avec Daniel Barthélemy et Lisa Denkler, Geste Réel sur Matière Simulée (2011). Elle a encadrée de nombreux stages de master et de thèses et enseigne dans le master Art-Science-Technologie de Grenoble INP-Phelma.

MUSICA RITROVATA



Piece musicale électroacoustique

Il y a quelques semaines et dans le cadre d'EASTN, j'ai été sollicité pour composer une pièce adaptée au Sond'Ar-te Electric Ensemble devant être jouée lors du festival Musica Viva à Lisbonne. C'est une pièce pour cinq musiciens (« Ensemble Pierrot » : Flute, Clarinette, Violon, Violoncelle et Piano), cinq instrumentistes virtuels GENESIS et l'acousmonium d'O Culto do Ajuda. Miguel Azguime m'écrit alors : "S'il te plait, envoienous la partition et la partie électronique de l'œuvre avant la fin du mois d'avril et aussitôt que tu pourras, le titre de cette composition."

Quelques temps après, alors que j'étais chez moi, cette seconde requête, plus urgente, me travaillait, quand la liste de lecture aléatoire de mon ordinateur choisit de me faire entendre la magnifique suite pour piano *Musica Ricercata* de György Ligeti. Je cherchais un titre pour une composition *in fieri*, le passage de *Musica Ricercata* vers *Musica Ritrovata* fut donc immédiat.

Ce titre était l'inexorable et inattendue matrice de l'esprit de cette future composition pour laquelle je retrouvais le langage et la technique classique, les modes, les accords (empruntés à Scriabine et Messsiaen), les séquences harmoniques et rythmiques, le canon, la passacaille.

Quoi qu'il en soit, ceci était cohérent avec mon travail de recherche sur l'environnement de synthèse sonore par modèle physique GENESIS (développé par l'ACROE à Grenoble, où je suis actuellement doctorant) comme outil pour la composition musicale. Cherchant des modèles produisant des formes, potentiellement intéressantes à l'écoute, j'ai considéré plus efficace et fertile de travailler sur la base d'une matière et d'élements musicaux bien connus plutôt qu'inhabituels.

Artiste(s)

Giuseppe Gavazza

Lieu : Auditorium de Phelma - Minatec **Date :** Vendredi 20 novembre – 20h





GIUSEPPE GAVAZZA



Italie

Giuseppe Gavazza (Novara, 1957) vit entre Turin et Grenoble. Diplômé de l'Université de Turin puis du Conservatoire de Milan en Composition (A. Corghi) et en Musique électronique à l'EMIT. Il a travaillé au CSC (Centro di Sonologia Computazionale) de l'Université de Padoue et au LIM (Laboratorio di Informatica Musicale) de l'Université de Milan. Il a collaboré avec l'Experimental Studio SWF de Freiburg et l'IRCAM. Il est actuellement compositeur en résidence et doctorant à l'ACROE, Grenoble. Il a été compositeur résident à la Fondation d'Art Château de La Napoule (2000, 2003, 2012-2015), USF Kulturhuset Bergen, Norvège (2003, 2005), The Bogliasco Foundation (2006), Etats-Unis. Il a été invité au Black Mountain College, NC, Etats-Unis (2002, 2005, 2008).

Ses compositions ont été récompensées à des concours internationaux (Irino Tokyo, Bucchi Roma, Ensemblia Monchengladbach, Briccialdi Terni), exécutées et diffusées en Italie et a l'étranger; éditées, enregistrées sur CD, et jouées par des musiciens de renom (Quartetto d'archi di Torino, Antidogma Ensemble, Quartetto di Zagabria, Camerata Strumentale A.Casella Torino, Het Trio, Trombe e timpani del Teatro alla Scala, Sven Thomas Kiebler, Francesco Dillon, Rocco Parisi, Gabriella Bosio, Luisa Castellani, Donatienne Michel-Dansac, Françoise Rivalland, Alain Lafuente, Alessandro Commellato, Alain Neveau).

MUSICAL AND VISUAL AUGMENTED REALITY

Concert – Installation

Pièce musicale en réalité augmentée utilisant des iPads et les modèles physiques mouvants CORDIS-ANIMA, logiciel conçu par l'ACROE.

Artiste(s)

Ludger Brümmer Annie Luciani Claude Cadoz Others.

Lieu : La Belle Électrique

Date: Du 14 au 21 novembre 2015





LUDGER BRÜMMER



Allemagne

Ludger Brümmer a suivi des études en sociologie et en psychologie (1983) et de composition, de 1983 à 1989, avec Nicolas A. Huber (instrumentale) et Dirk Reith (électroacoustique) à l'Université Folkwang Hochschule, Allemagne. Il a collaboré avec Susanne Linke pour sa chorégraphie *Ruhrort*. Il a composé de la musique de ballet pour le Théâtre de danse des Pays-Bas avec son travaille orchestral *Riti Contour*. Il a travaillé avec Christian Moeller à l'occasion du Multimedia Expositions au Spiral Hall, Tokyo. Il a également travaillé avec le vidéaste Silke Braemer pour *Lizard Point*. En 1994, il reçoit le Golden Nica au prix Ars Electronica. Il gagne, en 1997, le prix du Concours international de musique électroacoustique de Bourges. Ludger Brümmer enseigne à l'Institut d'informatique musicale et des médias électroniques à l'université Folkwang Hochschule. Il est aussi compositeur résident du Centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe (ZKM), Allemagne.

MY CITY, MY SOUNDS





Projet interactif développé par le ZKM (Centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe) dans le cadre d'EASTN (European Art Science Technology Network) et en collaboration avec plusieurs partenaires de ce réseau. Au centre de Musique Miso Musique de Lisbonne, en partenariat avec EASTN et IPA (Instituto Superior Autónomo de Estudos Politécnicos), une collaboration est née entre l'enseignant António de Sousa Dias et ses élèves (Filipe Vidal, Francisco Farinha, Gonçalo Tavares, Marco Dias, Miguel Cordeiro, Pedro Pascoal and Ricardo Mendes), lesquels ont produit, enregistré, édité, et recherché les sons de la ville de Lisbonne pour concevoir ce projet inédit.

Artiste(s)

Ludger Brümmer Miguel Azguime Giuseppe Gavazza

Le CRESSON de l'École Nationale d'Architecture de Grenoble

Lieu: ENSAG - CRESSON

Date: Vendredi 20 novembre 2015 – De 12h à 14h









LUDGER BRÜMMER



Allemagne

Ludger Brümmer a suivi des études en sociologie et en psychologie (1983) et de composition, de 1983 à 1989, avec Nicolas A. Huber (instrumentale) et Dirk Reith (électroacoustique) à l'Université Folkwang Hochschule, Allemagne. Il a collaboré avec Susanne Linke pour sa chorégraphie *Ruhrort*. Il a composé de la musique de ballet pour le Théâtre de danse des Pays-Bas avec son travaille orchestral *Riti Contour*. Il a travaillé avec Christian Moeller à l'occasion du Multimedia Expositions au Spiral Hall, Tokyo. Il a également travaillé avec le vidéaste Silke Braemer pour *Lizard Point*. En 1994, il reçoit le Golden Nica au prix Ars Electronica. Il gagne, en 1997, le prix du Concours international de musique électroacoustique de Bourges. Ludger Brümmer enseigne à l'Institut d'informatique musicale et des médias électroniques à l'université Folkwang Hochschule. Il est aussi compositeur résident du Centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe (ZKM), Allemagne.

miguel azguime



Espagne

Compositeur, poète et percussioniste, il fonde le Miso Ensemble en 1985 (flûte et percussions, l'un des plus importants groupe de musique contemporaine portugais). Miguel Azguime a reçu divers prix de composition et de performance musicale, composé pour diverses formations (danse, théâtre, cinéma...). Il est joué par des solistes, ensembles et chefs d'orchestre de renoms, et présenté lors de festivals majeurs de musique contemporaine à l'international. M. Azguime, en tant que poète et artiste, a donné naissance à une composition texte et musique : Electroacoustic Theatre and New Op-Era. Il dédie son temps à promouvoir la musique contemporaine, en tant que directeur artistique du label indépendant Miso Records et du Música Viva Festival, et fondateur du Miso Studio. Il a lancé le premier Orchestre de Haut-parleurs portugais (1995). Il a travaillé au développement de l'informatique musicale temps-réelle (conférences, cours). Il entame avec Paula Azguime le Centre d'Information en Musique Portugais (2003). M. Azguime a été artiste résident dans des studios de musique électronique de part le monde.

GIUSEPPE GAVAZZA



Italie

Giuseppe Gavazza (Novara, 1957) vit entre Turin et Grenoble. Diplômé de l'Université de Turin puis du Conservatoire de Milan en Composition (A. Corghi) et en Musique électronique à l'EMIT. Il a travaillé au CSC (Centro di Sonologia Computazionale) de l'Université de Padoue et au LIM (Laboratorio di Informatica Musicale) de l'Université de Milan. Il a collaboré avec l'Experimental Studio SWF de Freiburg et l'IRCAM. Il est actuellement compositeur en résidence et doctorant à l'ACROE, Grenoble. Il a été compositeur résident à : Fondation d'Art Château de La Napoule (2000, 2003, 2012-2015), USF Kulturhuset Bergen, Norvège (2003, 2005), The Bogliasco Foundation (2006), Etats-Unis. Invité au Black Mountain College, NC, Etats-Unis (2002, 2005, 2008). Ses compositions ont été récompensées à des concours internationaux (Irino Tokyo, Bucchi Roma, Ensemblia Monchengladbach, Briccialdi Terni), exécutées et diffusées en Italie et a l'étranger ; éditées, enregistrées sur CD, et jouées par des musiciens de renom (Quartetto d'archi di Torino, Antidogma Ensemble, Quartetto di Zagabria, Camerata Strumentale A.Casella Torino, Het Trio, Trombe e timpani del Teatro alla Scala, Sven Thomas Kiebler, Francesco Dillon...).

LA TABULA RASA

Composition électroacoustique

Composition électroacoustique pour deux harpes et électroniques. Ce projet est inspiré de l'œuvre *Freude* composé par K. Stockhausen. En considérant chaque enceinte en tant qu'instrument ayant sa propre mélodie linéaire, et le résultat final comme la contribution de ces instruments, cette pièce est une réinterprétation de la théorie du sérialisme. En enregistrant les deux harpes séparément, des fragments musicaux sont alors extraits, collectés, traités et re-traité pendant toute la performance, créeant ainsi des convergences et des divergences de flux de masses avec des variations de timbre et d'unité. La transformation des fragments musicaux est considérée comme la ligne d'une composition orchestrale, et une attention particulière est accordée aux cadences spatiales évoquées précédemment.

Artiste(s)

Luca Danieli

Lieu : Auditorium de Phelma - Minatec **Date :** Vendredi 20 Novembre – 20h



LUCA DANIELI



Italie

Luca Danieli est né en 1988 à Arzignano, Italie. Il a étudié l'Ingénierie du son et les Nouvelles technologies avec Nicola Bernardini, Alvise Vidolin et Massimo Marchi au Conservatoire C. Pollini, Padoue. Il a aussi étudié la Théorie de la musique et l'Histoire de l'art contemporain avec Stefano Lanza et Alessandra Possamai, la Composition intrumentale et électronique, l'Art vidéo et les Interfaces Homme-machines avec lannis Zannos, Theodore Lotis, Marianne Strapatsakis, Andreas Mniestris et Dimitra Trypani de l'Université Ionienne en Grèce. Autre corde à son arc, l'étude des Mathématiques à l'Université de Padoue avec Martino Bardi.

PROJET ALCOTRA

Pièce musicale pour flûtiste, danseur et sons de synthèse

Le projet ALCOTRA - Acteurs Transculturels – est un projet européen transfrontalier France – Italie coordonné par l'équipe CEDRA du Conseil Général des Hautes Alpes, dirigée par Alexandre Girardin et Emmanuelle Cambon. Un des objectifs de ce projet est l'aide à la professionnalisation des artistes.

La collaboration menée avec l'ACROE a été coordonnée par Giuseppe Gavazza (Compositeur en résidence à l'ACROE, doctorant en Art – Science – Technologie à l'Université de Grenoble – Alpes, professeur de composition au Conservatoire de Cuneo, Italie) et Annie Luciani (co-directrice de l'ACROE, directrice du laboratoire ICA).

Pendant la résidence à l'ACROE les artistes ont travaillé à un projet de création commun consistant en une œuvre sonore et visuelle utilisant les méthodes d'instruments virtuels de l'ACROE et d'autres outils numériques.

Artiste(s)

David Bonnefoux Isabelle Mazuel Mario Valsania Simone Longo

Lieu: Auditorium du CNAC – Le MAGASIN **Date**: Jeudi 19 novembre 2015 – 20h30





DAVID BONNEFOUX



France

Musicien, compositeur et producteur. David Bonnefoux détient le prix de Composition électroacoustique de la classe de Bernard Fort (E.N.M. Villeurbanne) et un DEA en Musicologie de l'Université Lumière Lyon 2. On référence parmi ses œuvres de nombreuses compositions acousmatiques (musique pour chorégraphie, bande son [édition GMVL Lyon], expositions...). Il a par ailleurs dirigé des projets musicaux de rap et de musique électronique.

ISABELLE BAZIN MAZUEL



France

Danseuse, chorégraphe, enseignante de danse contemporaine, directrice artistique pour le festival Vertical'été. En tant que chorégraphe, j'ai souvent fusionné l'utilisation de la vidéo avec la création musicale sur scène. Il apparaît que l'image amène habituellement une dimension très introspective. Les thèmes sont dédiés aux rencontres et aux univers intérieurs. L'être humain et le danseur sont des individus au milieu d'un tout, mais ils en sont aussi les composants. C'est là où l'intériorité et l'immensité sont confrontés et font sens.

MARIO VALSANIA



Italie

Mario Valsania a suivi un parcours de Composition au Conservatoire d'Alessandria, en flûte au Conservatoire de Brescia, et en enseignement musical au Conservatoire de Cuneo, Italie. Il s'est spécialisé à l'étude de la flûte avec G. Pretto de l'École "Perosi" à Biella, et approfondie son apprentissage de la composition avec A.Corghi de la fondation Romaine de Brescia. Il a suivi des master class avec Paul Glass du Conservatoire de Lugano. Ses œuvres ont été jouées dans plusieurs festivals, obtenant un franc succès (Piemonte in Musica, Antidogma Musica). En tant que flûtiste, il a joué pour plusieurs groupes de musique de chambre, voguant d'un répertoire ethnique à un répertoire contemporain.

SIMONE SIMS LONGO



Italie

Simone Longo est un artiste italien intéressé par la recherche sonore et les arts multimedia. Il a étudié la composition électroacoustique au conservatoire de Cuneo (Italie) et l'essentiel de son travail comprend la création de musiques électroniques, d'installations sonores ou audiovisuelles. Il coopère également avec le studio de design sonore et de *mastering* "Soluxion Lab" de Berlin. Il a cofondé et est membre de l'ensemble d'improvisation électronique *Critiche Laptop Ensemble*, composé de six musiciens.

SISYPHUS STONE

Installation Interactive



Avec l'installation vidéo interactive *Sisyphus Stone*, Ovidiu Cincheza , Hannes Andersson Donuan et Anastasia Pistofidou tentent de traduire l'effort constant que l'on dédie à la réussite. *Sisyphus Stone* donne forme à la condition humaine avec un jeu interactif dans lequel le joueur anime la vidéo tant qu'il discerne et maîtrise le temps. Dans la mythologie grecque, Sisyphe (en grec ancien Σ (σ u ϕ o ζ / S(σ u ϕ o ζ) était roi d'Éphyra (connue sous le nom de Corinthe). Il fut condamné pour fourberies à monter un rocher au sommet d'une montagne et à le regarder ensuite dévaler, et de répéter cette action éternellement. Selon la théorie héliocientriste, le roi Sisyphe est le disque solaire se levant chaque jour à l'Est et se couchant à l'Ouest. D'autres théoriciens le considèrent comme une personnification de vagues s'élevant et retombant, ou de la mer traitresse.

L'interface interactive est un découpage laser créé par système mécanique à engrenage que le public actionne. Le mouvement de l'engrenage ainsi mis en branle contrôle *Sisyphus* allant jusqu'a constituer une montagne 3D faite de 44 pièces différentes se combinant comme un puzzle. Le mouvement est suivi grâce à des données transmises par l'accéléromètre de l'application *Sisyphus Stone* en *OpenFrameworks* et *Unity* 3D.

Artiste(s)

Ovidiu Cincheza Hannes Andersson Donuan Anastasia Pistofidou

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 au 21 novembre 2015



OVIDIU CINCHEZA





Expert en développement de logiciels embarqués pour systèmes de bords et systèmes informatiques pour l'automobile. Il a travaillé pour Lear Corporation (Jaguar, Land Rover) au dévelopement de modules pour systèmes informatiques (intergiciel / applications logiciel). Il avait précédement travaillé pour des projets d'appareillage pour de grandes entreprises automobiles (développement logiciel / portage de modules / Interface Homme-machine).

HANNES ANDERSSON DONUAN



Sweden

Hannes A. Donuan est originaire de Göteborg en Suède et réside désormais le Royaume-Uni. Il a étudié le cinéma numérique et l'animation à l'Institut SAE de Barcelonne où il a rédigé sa thèse sur Les technologies interactives appliquées au récit cinématographique. Il est co-fondateur du collectif d'art numérique Chinos International CC, développant l'art interactif et la technologie Open source, matérialisé en installation audiovisuelles et matérielles explorant les concepts liés aux usages des techniques de placement spatial, de suivi, de position et du mouvement du corps. Il est le co-fondateur et le directeur de l'entreprise de production cinématographique Andersson Rodriguez Films, produisant majoritainerement des films narratifs courts et des vidéos numériques pour le web. En 2014, il a été sélectionné pour représenter la ville de Bologne au Projet de Culture de l'Union Européenne "Performigrations, People are the Territory", pour lequel il a développé une installation audiovisuelle qui sera exposé dans sept villes européenne et au Canada en 2015.

ANASTASIA PISTOFIDOU



Espagne

Anastasia Pistofidou est une architecte grecque spécialisée dans les technologies de fabrication numérique, le design et l'enseignement. Elle est diplômée du Master *Digital Tectonics* de l'Institut d'Architecture Avancée de Catalogne et d'une licence d'architecture de l'Université de Thessalonique, Grèce. Elle est actuellement coordinatrice du FabLabBarcelona et experte dans les processus de fabrication. Elle associe le numérique et l'analogique au travers de recherches appliquées sur les nouveaux matériaux, l'art et les textiles.

SKIN - AIR

Installation Interactive



L'installation Skin-Air a tout d'abord été réalisée afin d'étudier quelles seraient les sensations provoquées par la distribution d'à-coups rythmés sur tout le corps par des pressions d'air légères et silencieuses. Bien que cette action puisse avoir d'autres implications plus larges — comme celle de la pulsation de l'air sans contact physique d'un "batteur", de la recherche sur la perception du rythme, d'un instrument pour la déficience auditive permettant de sentir et de joueur dans des ensembles rythmiques, de la formation d'ensembles hybrides qui stimuleraient et exacerberaient les différences d'expériences entre la personne, le groupe et le sous-groupe, d'un instrument en lui-même, du son immédiat à l'action physique visuelle, et de jouer avec l'idée de l'acupuncture par la pression d'air — Skin-Air se centre actuellement sur l'exploration rythmique de langages verbaux, et principalement sur la sensation de souffle et de " π vo η " (souffle, respiration en grec) d'un autre corps au sien, révélant le pouvoir enveloppant de l'air sur nos corps, amenant un désir d'être formé par l'air comme la terre le fait.

Artiste(s)

Odysseas Klissouras **Lieu**: ESAD - GV

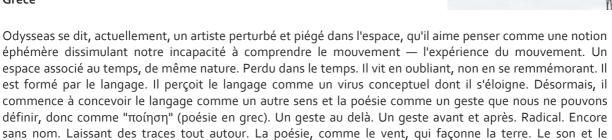
Date: Du 14 au 21 novembre 2015



ODYSSEAS KLISSOURAS

mouvement.





SOFT^ARTICULATIONS



Performance dansée et musicale

Le projet *SoftArticulations* est inspiré du mouvement rétro-futuriste et part de l'idée de créer un exo-squelette doux qui traduirait le mouvement musculaire et des articulations en son. Ce projet propose la création d'un système que l'on pourrait porter comme un vêtement qui utiliserait des capteurs fait-mains fixés sur divers noeuds articulaires dans le but d'explorer la relation dipôlaire entre la relaxation et la tension, physiquement et soniquement. La finalité de ce travail est cette performance interactive sonore.

Artiste(s)
Afroditi Psarra

Lieu: Auditorium du CNAC

Date: Jeudi 19 novembre 2015 - 20h30



AFRODITI PSARRA



Grèce

Afroditi Psarra (Athènes, 1982) est une artiste pluridisciplinaire préparant une thèse à l'École des Beaux-Arts à l'Université Complutense à Madrid, en image, technologie et design. Ses recherches universitaires portent sur le mouvement Cyberpunk et les Arts des nouveaux médias, et s'axent sur le rapport entre la science fiction, la performance et l'art numérique apportant une approche philosophique, sociologique et esthétique de l'influence des nouvelles technologies sur les pratiques dans l'art contemporain. Ses intérêts artistiques reposent sur des concepts tel que le corps comme interface, la crise identitaire de l'individu, la tradition populaire et le rôle des femmes dans la culture contemporaine. Ses œuvres englobent une grande variété de médias et de techniques, allant de la broderie, des circuits imprimés, des composants électroniques faitsmains, du piratage et du codage créatif, à des installations interactives et des performances sonores. Elle a participé à de nombreux ateliers avec quelques pionniers des nouveaux médias, tel que Stelarc, Sandy Stone, Ricardo Dominquez, Dmitry Gelfand et Evelyna Domnitch, Heith Bunting, et a collaboré avec Shu Lea Cheang pour son projet UKI. Ces trois dernières années, A. Psarra a exploré les textiles et les sons électroniques, et a été présenté au Amber Festival à Istambul, au Piksel[X] Festival à Bergen, au CTM Festival à Berlin, à Electropixel à Nantes et à la MakerFaire de Rome, entres autres. Elle a aussi travaillé comme staqiaire pour les Communications sans fil et l'Informatique mobile au centre de recherche Disney à Zurich. Elle vit et travaille à Athènes.

TALANDO





Talando, du nom d'un instrument à percussion employé dans les monastères grecs, a pour fonction de signaler, de « sonner », les événements de la vie quotidienne des moines. Le projet artistique du même nom a pour but de transformer cet objet en un instrument musical augmenté par différents capteurs (accéléromètres, capteurs de positions, de forces, etc.) et une installation musicale interactive. Le son provient à la fois du corps en bois de l'instrument mécanique mais aussi de l'électronique avec notamment l'utilisation d'algorithmes de filtrage par modèles physiques spécifiquement créés à cet effet.

Artiste(s)

Alexandros Kontogeorgakopoulos

Lieu: Auditorium du CNAC-Le MAGASIN Date: Du 14 au 21 Novembre 2015



ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS



Royaume-Uni

Alexandros Kontogeorgakopoulos est chercheur en son et en informatique musicale, et musicien – artiste sonique. Il a étudié la physique, l'informatique, les arts numériques, la musique classique et l'informatique musicale en Grèce et en France. Sa recherche et ses intérêt musicaux sont au carrefour de la musique, de l'art, de la science et de la technologie. Il est maître de conférence à l'École d'art et de design de Cardiff de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni.

TALANDON

Performance musicale



Performance musicale en live avec le Talando augmenté utlisant le logociel de modélisation CORDIS-ANIMA.

Talandon est une composition en live pour instrument électroacoustique, fabriqué par l'artiste, et lumières. Cette pièce est inspirée et a hérité son nom du talando, un instrument utilisé dans les monastères Orthodoxes chrétiens pour annoncer le début des offices religieux. La composition s'organise autour d'une rythmique basique provenant directement du corps de l'instrument et de modèles physiques simulant diverses structures vibrantes. L'interaction entre les gestes rythmiques (le forme) du performeur et la résonance des corps physiques et virtuels (la couleur) est enrichie, transformée et amplifiée par la présence les composants lumineux de cette composition. Les sons et la lumières sculptée créent un espace sonore et visuel pur et transcendental; le silence et les ombres révèlent les valeurs intrinsèques de l'œuvre. La composition cherche la spiritualité et suit le langage de Kandinsky de la forme et de la couleur.

Artiste(s)

Alexandros Kontogeorgakopoulos

Lieu: Auditorium du CNAC-Le MAGASIN **Date**: Jeudi 19 novembre 2015 - 20h30







ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS



Royaume-Uni

Alexandros Kontogeorgakopoulos est chercheur en son et en informatique musicale, et musicien – artiste sonique. Il a étudié la physique, l'informatique, les arts numériques, la musique classique et l'informatique musicale en Grèce et en France. Sa recherche et ses intérêts musicaux sont au carrefour de la musique, de l'art, de la science et de la technologie. Il est maître de conférence à l'École d'art et de design de Cardiff de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni.

TANGIBILITY IN ARTS AND TECHNOLOGY



Documentaire interactif sur WEB

TANGIBILITY In Arts and Technology est un documentaire interactif proposant un large pananora des points de vue actuels sur la notion de Tangibilité. Celle-ci est apparue dans l'interaction avec les technologies numériques et en particulier dans le contexte des arts numériques. Ce documentaire comporte des interviews de chercheurs et d'artistes ainsi que des démonstrationsde technologiques, d'œuvres artistiques, et d'installations interactives.

Artiste(s)

Hannes Andersson Donuan Norma Deseke

Lieu: CCSTI et Hall de Phelma -Minatec Date: Du 14 au 21 novembre 2015











HANNES ANDERSSON DONUAN



Sweden

Hannes A. Donuan est originaire de Göteborg en Suède et réside désormais le Royaume-Uni. Il a étudié le cinéma numérique et l'animation à l'Institut SAE de Barcelonne où il a rédigé sa thèse sur Les technologies interactives appliquées au récit cinématographique. Il est co-fondateur du collectif d'art numérique Chinos International CC, développant l'art interactif et la technologie *Open source*, matérialisés en installations audiovisuelles et matérielles explorant les concepts liés aux usages des techniques de placement spatial, de suivi, de position et du mouvement du corps. Il est le co-fondateur et le directeur de l'entreprise de production cinématographique Andersson Rodriguez Films, produisant majoritainerement des films narratifs courts et des vidéos numériques pour le web. En 2014, il a été sélectionné pour représenter la ville de Bologne au Projet de Culture de l'Union Européenne "*Performigrations, People are the Territory*", pour lequel il a développé une installation audiovisuelle qui sera exposée dans sept villes européenne et au Canada en 2015.

THE GOD ARTICLE



Instrument musical fabriqué par impression 3D

La flûte turque ney est un instrument à vent traditionnel utilisé il y a environ 4500 ans. En en jouant, le contrôle du souffle est difficile et peu de personnes au monde sont capables de l'enseigner. L'ethnomusicologue John O'Connell, l'universitaire en Art sonique Alexandros Kontogeorgakopoulos et le designer d'user experience Anthony Mace ont développé des répliques de la fûte ney grâce à des capteurs de souffle permettant l'apprentissage numérique de l'instrument. Avec la possibilité de la perception du souffle et les diverses notations des jeux et des paramètres physiologiques, ce projet fusionne de manière inhabituelle l'un des plus anciens instrument sde musique avec les technologies de pointe d'aujourd'hui, ouvrant ainsi de nouveaux horizons musicaux.

Artiste(s)

Alexandros Kontogeorgakopoulos

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 au 21 Novembre 2015



ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS



Royaume-Uni

Alexandros Kontogeorgakopoulos est chercheur en son et en informatique musicale, et musicien – artiste sonique. Il a étudié la physique, l'informatique, les arts numériques, la musique classique et l'informatique musicale en Grèce et en France. Sa recherche et ses intérêts musicaux sont au carrefour de la musique, de l'art, de la science et de la technologie. Il est maître de conférence à l'École d'art et de design de Cardiff de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni.

THE KAVAL



Instrument musical fabriqué par impression 3D

Le kaval est une flûte chromatique traditionnelement jouée en Azerbaidjan, Turquie, Hongrie, Bulgarie, Macédoine, Albanie, Serbie du sud (κ aban), Ukraine, Moldavie, Grèce du nord (κ a β à λ i ou τ ζαμά ρ α), Roumanie (caval) et en Arménie (blul). Le kaval a d'abord été associé avec la montagne des bergers des Balkans et l'Anatolie. Le concept est d'apporter de la tangibilité à l'instrument fabriqué numériquement en le combinant à l'ancien instrument tangible et aussi à la technique Machine listening, à des capteurs capacitifs pour détecter la tangibilité, et à d'autres capteurs comme ceux détectant la pression de l'air, à des performances visuelles et de musique éléctronique.

Artiste(s)

Aris Bezas Alexandros Kontogeorgakopoulos Olivia Kotsifa

Lieu: CCSTI

Date: Du 14 au 21 novembre 2015





ARIS BEZAS





Aris Bezas est un ingénieur en mécanique, codeur créatif préparant une thèse à l'Université ionienne dans le département AVARTS (Audio and Visual ARTS) portant sur les Systèmes hétérogène pour les performances visuelles avec l'utilisation de Dynamic Algorithmic Score.

ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS



Royaume-Uni

Alexandros Kontogeorgakopoulos est chercheur en son et en informatique musicale, et musicien – artiste sonique. Il a étudié la physique, l'informatique, les arts numériques, la musique classique et l'informatique musicale en Grèce et en France. Sa recherche et ses intérêts musicaux sont au carrefour de la musique, de l'art, de la science et de la technologie. Il est maître de conférence à l'École d'art et de design de Cardiff de l'Université métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni.

OLIVIA KOTSIFA



Royaume-Uni

Après un passé en tant qu'architecte à Athènes et à Barcelone, Olivia Kotsifa rejoint l'équipe universitaire de l'École d'art et de design de Cardiff (CSAD) de l'Univeirsité métropolitaine de Cardiff, Royaume-Uni. Elle prend plaisir à enseigner la Fabrication numérique à des niveaux de licence et de master, à développer ses recherches sur ce sujet et à prendre part à des projets créatifs. Olivia Kotsifa est l'élément moteur du Fab Lab de Cardiff.

INDEX DES ARTISTES

Α	J	
AFRODITI PSARRA78	JAMES LEONARD	4C
ALEXANDROS KONTOGEORGAKOPOULOS 38, 80, 82,		·
86, 88	K	
ANASTASIA PISTOFIDOU	MONICTANITINGS MACHINICS	
ARIS BEZAS	KONSTANTINOS VASILAKOS	30
AXEL MOUNKAM60	1	
	L	
В	LUCAS DANIELI	
DEALIGHUE AD (COLLECTIVE)	LUDGER BRÜMMER	52, 66, 68
BEANOTHERLAB (COLLECTIVE)58 BENEDICTE ADESSI32		
BENEDICTE ADESSI32	M	
C	MARIO VALSANIA	72
C	MIGUEL AZGUIME	46 , 68
CLAUDE CADOZ 42, 48, 52, 60		
CRISTIAN RIZZUTI34	0	
D	ODYSSEAS KLISSOURAS	76
5	OLIVIA KOTSIFA	38, 88
DANIEL BARTHÉLEMY56	OVIDIU CINCHEZA	74
DAVID BONNEFOUX72		
	Р	
G	PANOS PANDIS	38
GIUSEPPE GAVAZZA	7,4,03,7,4,013	20
	т	
Н	•	
HANNES AND EDGGON DONIHAN	TANIA TSIRIDOU	28
HANNES ANDERSSON DONUAN74, 84		
ı	V	
I	VIMOD STUDIO	50
ISABELLE BAZIN MAZLIEL 72		5-

INDEX DES ŒUVRES

Α		
ASKOS		
C		
COMPOSITION ÉLECTROACOUSTIQUE69 CYNERGIA31		
D		
DATASHAPED 33 DEUX POINTS, C'EST TOUT 35 DON'T OVERTHINK THIS 39		
E		
ECHOOS		
G		
GAEA 2015		
L		
LE VOCI DEL MONDO53		

LIEDELIE	55	
M		
MACHINE TO BE A DANCER MALLETTE GENESIS	59 61 63 65	
Р		
PROJET ALCOTRA	71	
S		
SISYPHUS STONESKIN - AIRSOFT^ARTICULATIONS	75	
Т		
TALANDO – Installation	81 83 85	

© ACROE 2015