

# Orléanoïde<sup>3</sup>

édition 2015

30 janvier - 15 février



**Association Labomedia**  
Maison bourgogne  
108 rue de Bourgogne  
45000 Orléans  
tel : 02.38.62.48.31  
mel : bcadon@labomedia.net  
> <http://www.labomedia.org>

# Orléanoïde<sup>3</sup>

30 janvier – 15 février 2015

## « Science-fictions »

La 3<sup>ème</sup> édition du festival d'art numérique « Orléanoïde » se place sous le thème « Science-fictions » en le conjuguant au pluriel pour mieux l'interroger sous de multiples facettes. La science fiction comme genre littéraire tout d'abord, fut popularisé par des auteurs avant-gardistes comme Jules Verne avec son livre « De la Terre à la Lune » écrit en 1865 ou encore H. G. Wells et « La Machine à explorer le temps » en 1895. Ce genre s'est décliné au 20<sup>ème</sup> siècle en de multiples catégories, du cyberpunk au space opéra et a grandement alimenté l'imaginaire collectif, et tout particulièrement celui des précurseurs de la silicon valley qui, pour certains, se sont attachés à concrétiser ces utopies ou dystopies en inventant les objets que nous avons désormais quotidiennement dans nos poches.

La science fiction conjugée au pluriel, c'est aussi questionner la confiance que l'on donne au progrès scientifique comme moteur du développement de nos sociétés, à la science comme idéologie, considérant que notre rapport à la nature et à la culture se fait de plus en plus par l'entremise d'appareils, que les technologies avancent parfois plus vite que les débats éthiques.

A travers le regard d'artistes parfois critique, parfois poétique, parfois humoristique, le festival « Orléanoïde » vous invite à imaginer un futur ensemble à travers un parcours d'installations, des ateliers et conférences, des concerts et performances, un concours et un bal électro pour finir dans une allégresse illuminée.



*Amazing Stories, premier magazine de science-fiction américain.*

# SCÉNARIO

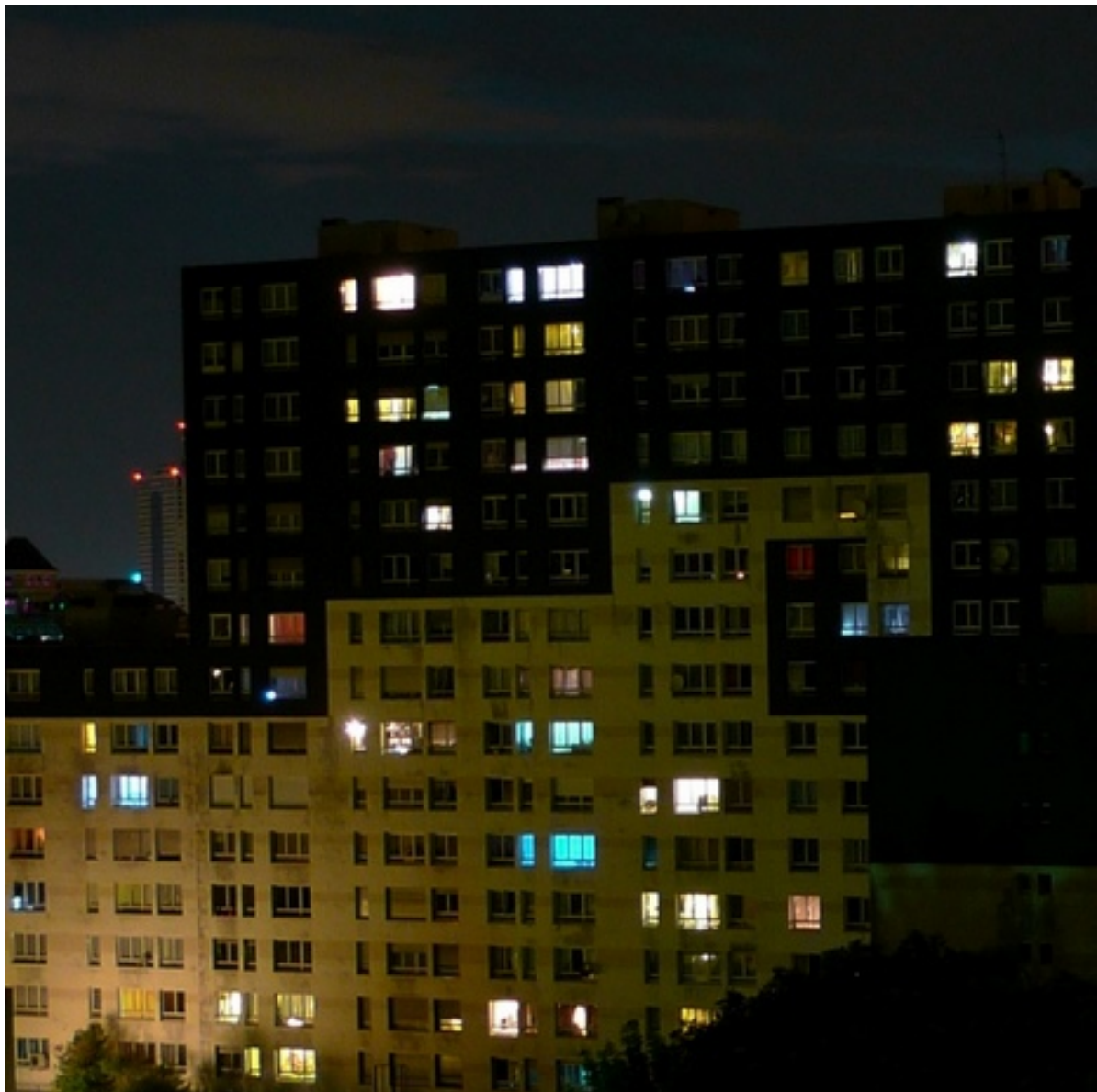
Ven 30 Janvier	Vernissage du parcours d'installations et Performances à la Collégiale St Pierre Le Puellier (Pentatonique, La Boite)
Sam 31 Janvier	« City lights orchestra » d'Antoine Schmitt à Orléans La Source « Bionic Orchestra 2.0 » EZRA au TGP
Mar 3 Février	Vernissage « Finir en beauté » Mohamed El Kahtib – Théâtre d'Orléans
Mar 3 Février	« Script geometry » par Thomas Tilly à au Muséum d'histoires naturelles
Mer 4 Février	Café des enfants numérique – FabKids au 108
Jeu 5 Février	« 5e époque - Un site numérique » La cage de l'ombre forte – Médiathèque
Ven 6 Février	Vernissage Exposition ARC ESAD – Ancien FRAC
Sam 7 Février	FabLab portes ouvertes @ Polytech & Labomedia
Mer 11 Février	« Terminator Studies » - ESAD / Musée des Beaux Arts
Jeu 12 Février	« Enjeux culturels à l'ère du numérique, entre droit d'auteur, licences libres et domaine public » Médiathèque
Ven 13 Février soir	Spectacle « Hakanaï » d'Adrien M / Claire B - Lieu à déterminer
Sam 14 Février jour	Spectacle « Hakanaï » d'Adrien M / Claire B - Lieu à déterminer Atelier BiblioBox à la médiathèque Samedi Turbulent – Turbulences Frac Centre Portes ouvertes ESAD Fanfare Ibniz > Bal Électro

# INSTALLATIONS DANS L'ESPACE PUBLIC

« City lights orchestra » d'Antoine Schmitt à Orléans La Source

30 janvier 2015

City lights orchestra est une symphonie visuelle ouverte pour les fenêtres de la ville : les fenêtres des maisons et buildings de la ville, et les fenêtres des écrans des smartphones dans la rue.



**Grand ensemble** : Visuelle et totalement silencieuse mais musicale par essence, la symphonie est une composition rythmique, hautement polyphonique, algorithmique et génératif pour potentiellement plusieurs milliers de fenêtres qui clignotent, pulsent, tremblent, vibrent, s'allument et s'éteignent, etc... toutes de manière synchrone et à travers toute la ville. La partition de chaque fenêtre est différente, mais en rythme avec toutes les autres, avec de grandes formes qui se développent sur l'ensemble des fenêtres, et des événements globaux qui arrivent simultanément partout.

**Participative** : Quiconque avec une connexion internet peut se joindre à la symphonie à tout moment en allant sur un site web spécifique qui contient la partition de la symphonie et le mécanisme de synchronisation. En affichant leur navigateur en plein écran et en éteignant la lumière de la pièce, l'écran de l'ordinateur illumine les murs et plafond et se voit de l'extérieur par la fenêtre. Les gens dans la rue peuvent aussi aller le même site web avec leur smartphone et utiliser leur téléphone comme un instrument lumineux personnel. Chacun peut se joindre et quitter à tout moment : la partition est composée pour être ouverte à un nombre indéterminé d'interprètes.

**Composition** : La composition est aussi ouverte dans le temps, car elle est écrite à travers un algorithme génératif qui crée de nouveaux mouvements et formes à l'infini, en suivant l'ADN musical initial. La dynamique des clignotements et battements s'inspire à la fois dans les structures musicales et les rythmes organiques. La composition traite de notions d'individualité et de globalité, de complexité et d'organisation, d'ordre et de chaos. Elle renvoie à la ville à la fois comme addition de vies individuelles et comme organisme global ayant sa vie et raison d'être propres.

**Temporalité** : La symphonie est conçue pour être jouée lors d'événements publics spécifiques comme les Nuits Blanches ou des festivals, qui permettent de rassembler un grand nombre de participants grâce à une bonne communication. Elle peut aussi exister de manière permanente et plus subtile, comme une musique sous-jacente.

**Expérience** : En permettant à chacun de participer à la symphonie, city lights orchestra crée un fort sentiment d'appartenance et d'empathie parmi les habitants. Elle est aussi très ludique, tout en questionnant chacun sur sa place dans le grand système de la ville.

La ville entière devient à la fois interprète et spectateur de la symphonie. C'est une expérience de toute une ville.

<http://www.antoineschmitt.com/city-lights-orchestra/>

## Hypnos 451 Ltd. Présente

« Lâcher de drones!... (Looking for Humanity) ...et autres considérations sur la place de l'Humanité dans la (très) haute technologie... »

interventions dans l'espace public – rue des carmes



### Le principe d'un lâcher de drones

Lâcher une famille de drones au cœur d'une ville durant une semaine et voir ce que ça fait. Recueillir les impressions des habitants à travers un film présenté à la fin de cette semaine d'échanges entre les drones et la population... Profiter de cette présentation publique pour lancer un vaste débat citoyen sur la place du drone dans le monde de demain. L'opération Lâcher de drones est mise en place par la société Hypnos 451, une société qui s'est spécialisée dans la mise au point et la commercialisation de drones depuis 2003.

### L'objectif est donc triple :

1 - Créer une rumeur en multipliant les passages de drones, terriens et aériens, dans la ville, le jeu consistant à entrer peu à peu en contact avec la population en créant des situations basées sur le caractère spécifique des drones lâchés tous ensemble ou à tour de rôle dans les rues :

Le drone Ségo 1.1. est obsédée par la quête de ressources minières, alimentaires et énergétiques de la ville, elle cherche aussi des niches d'emploi encore en activité pour imaginer comment de futurs drones pourront se les approprier.

Le drone Jean-Christophe, alias Jc, est persuadé d'être une réincarnation du Christ et il va s'efforcer de réveiller spirituellement la ville avant de se décourager et de vouloir finir ses jours sur une croix qu'il voudra se faire construire par le meilleur charpentier de la ville. Quant au drone Jules, il cherche à savoir comment fonctionne la sexualité chez les humains, en s'aidant d'un logiciel de compliments qu'il ne maîtrise pas très bien. Tous ces drones vont contribuer à faire

naître une rumeur d'une possible invasion dronesque de la ville, ce lâcher de drones constituant, d'après des rumeurs, la première phase d'une opération future de plus vaste envergure.

2 - Les sons et images recueillis durant une semaine lors de ces rencontres entre les différents drones et les habitants vont constituer la matière à la réalisation d'un film qui sera autant un portrait de ville qu'un film de famille, réalisé avec les moyens du bord et ces sortes de caméras-jouets que vont constituer les drones. La nouveauté des cadrages, la spontanéité des habitants et les facéties des manipulateurs de drones feront de ce film un beau souvenir pour la ville et un beau sujet d'étude pour les drones sociologues des générations à venir.

3 - La mise en scène de la présentation du film constituera à n'en pas douter le bouquet final de cette semaine de rumeurs et de rencontres impromptues entremêlées. Avant de procéder à la projection du film proprement dite, il s'agira d'abord de répondre à de nombreuses allégations qui prétendent que les drones vont encore accroître la courbe du chômage, qu'ils sont tous pilotés par Google pour mettre en place un système de Very Big Brother d'ici 2084, que c'est encore un truc qui fait que les gens vont être encore plus seuls à cause de l'hyper-technologie, qu'au moins la police municipale fera mieux son travail si les agents étaient des drones, quand est-ce que les drones seront capables de faire l'amour correctement et combien ça va encore coûter, etc..



<https://vimeo.com/89009205>  
<https://vimeo.com/101493010> pwd : jules

## « Chimères Orchestra » Jerome Abel

### Robots-percussions dans l'espace public



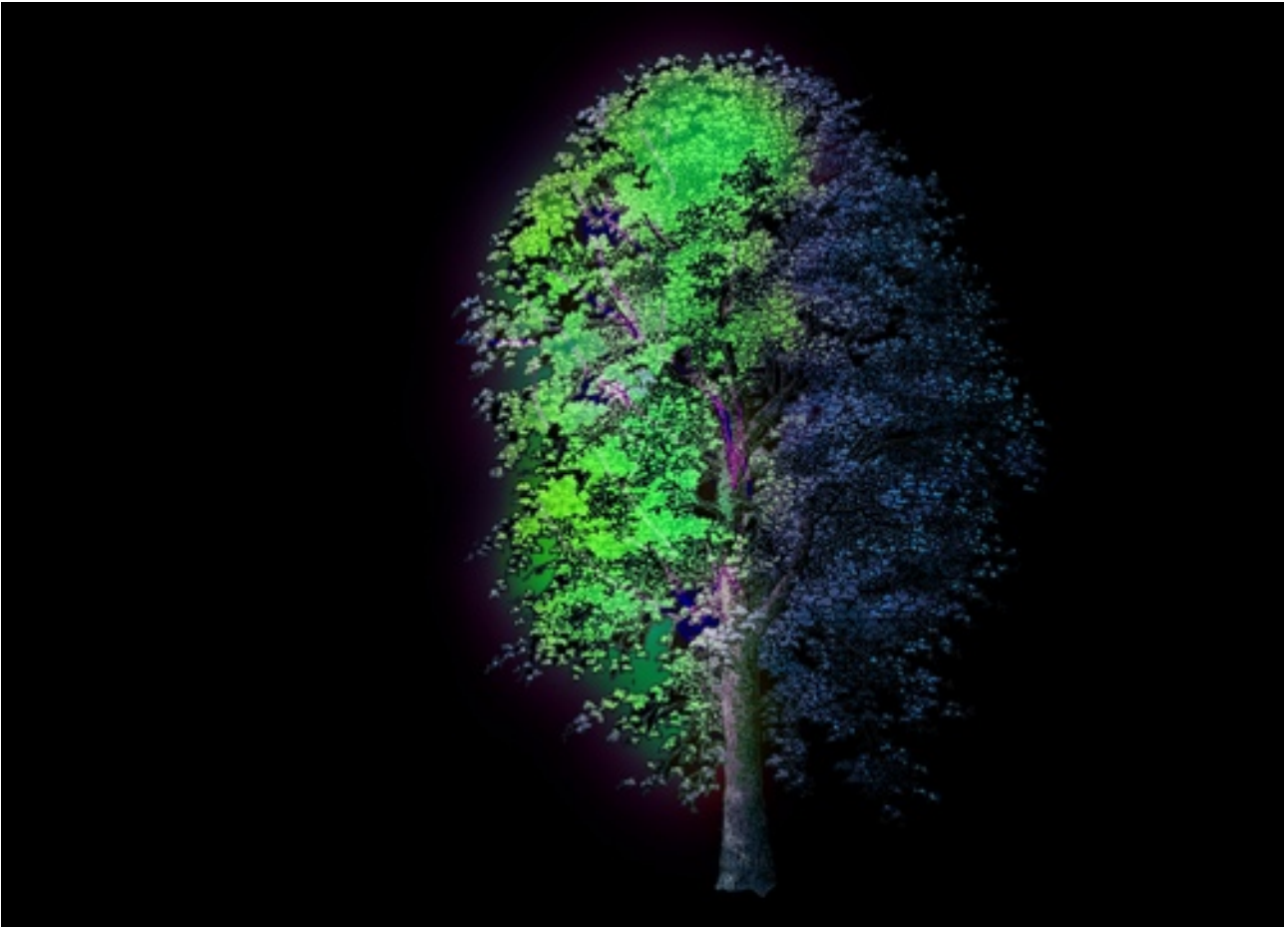
Des modules-insectes sont fixés sur des éléments urbains ou architecturaux, des lampadaires, des panneaux de signalisation, des poteaux ou bien des tuyaux d'aérations. Ils les frappent en rythme pour les faire résonner. Ces sons mécaniques sont déclenchés, soit automatiquement comme un carillon, soit par des passants qui tapent sur le support. La variété sonore est fonction du nombre de pattes de ces araignées, de leur disposition dans l'espace et de la matière du support sur lequel ils sont attachés.

<http://jeromeabel.net/fr/art/chimeres-orchestra>



## « Radiant » collectif Héhé – place de la république

### Invitation à réaliser une création in situ dans la ville d'Orléans



Avec Radiant Tree, le collectif Hehe – Helen Evans et Heiko Hansen – transforme un arbre ordinaire en une entité lumineuse irradiante. Avec son feuillage imprégné d'un mélange d'eau, de sucre et de fluorescéine, l'arbre émet une lueur verte fluorescente sous l'effet d'un éclairage ultraviolet. Cette installation évoque à la fois les possibilités offertes par les technologies de pointe – comme les arbres bioluminescents – et la contamination par les polluants urbains. Rendu artificiel, cet arbre invite à la réflexion sur la relation entre l'homme et la nature, mais aussi sur cet espace "artificiel" qu'est la ville.

Respectivement britannique et allemand, Helen Evans et Heiko Hansen ont étudié au Royal College of Art de Londres et travaillent à Paris. Leurs interventions cherchent à abolir les frontières entre l'art et la vie.

<http://hehe.org.free.fr>

## « Breeze » Djeff – Cathédrale St Croix



«Breeze reflection» est une installation sensible et poétique sur la notion de présence. Miroir à double face, à travers un processus d'ombre, de lumière, de flux d'air et de sculpture, l'apparence du spectateur captée par la face photosensible est révélée par la face héliosensible sur un écran de paillettes. OEuvre visuelle devant le miroir, l'ombre du corps devient lumière, chaque mouvement se transforme en jeu lumineux et explore le corps dans l'espace. OEuvre sensitive pour ceux qui traversent le miroir, les présences corporelles se révèlent matière, vivante et vibrante, créée par les flux d'air. Breeze reflection rend sensible et poétique les présences invisibles.

<http://djeff.net/breeze.php>

## « KEYFRAMES » Groupe Laps – Place du martroi



Des personnages lumineux envahissent les lieux

Sur le principe de la décomposition de mouvement / chronophotographie et de la cinétique, des personnages sont précisément disposés dans l'espace pour reconstituer des histoires au cours de séquences d'allumage programmées.

KEYFRAMES crée un pont entre sculpture et cinéma, un art plastique scénarisé, spectaculaire et festif qui métamorphose l'espace dans lequel il s'inscrit.

Aux travers de micro-récits, KEYFRAMES propose de la narration dans la ville. Des histoires urbaines où les corps et leurs mouvements jouent les rôles principaux.

<http://www.groupe-laps.org/keyframes>

## « ORACLE » HORIAN COSMIN SAMOILIA - PLACE LOUIS XI

– EN COLLABORATION AVEC LE SERVICE ARCHÉOLOGIE DE LA VILLE D'ORLÉANS

Invitation faite à l'artiste Horian Cosmin Samoilia pour réaliser une installation en lien avec les travaux du service archéologique de la ville, afin de donner un éclairage artistique à des éléments archéologiques remarquables de la ville et pourtant méconnus.

L'installation sonore et visuelle "Oracle", se laisse découvrir de manière incongrue et accidentelle au sein de l'espace public. Le public découvre sur la Place Louis XI à Orléans, des signaux lumineux pulsant à travers des ouvertures triangulaires depuis une salle souterraine inaccessible. A côté, un escalier dont l'accès est bloqué, laisse découvrir le vestige d'un mur romain, ainsi que des alcôves plus modernes: un vague murmure est perceptible depuis le contrebas. Ce murmure correspond à un flot de phonèmes, générés aléatoirement, et invite les charges mémorielles du lieu, à se manifester.

L'installation s'articule autour de la relation synchrone entre les passants(tes) et la perception cognitive du flux de phonèmes. Ce temps singulier de l'écoute, est ponctué par des stimuli visuels dont les pulsations se réfèrent à des anomalies détectées dans la génération aléatoire. Le dispositif, basé sur la génération d'un flux de phonèmes aléatoires, s'inscrit dans une tradition de recherche transversale, et interroge la probable interférence ou charge mémorielle d'un lieu, tout à la fois sur les mécanismes physiques comme source d'aléatoire (RNG) et sur les mécanismes cognitifs, dans la synchronicité de la perception sonore (flux de phonèmes) et visuelle (pulsations lumineuses).



# PARCOURS D'INSTALLATIONS

« La Boîte » - Studio G&M - Collégiale St Pierre le Puellier



Initié par le duo graphique et sonore Gangpol & Mit, La Boîte est un projet collectif hybride constitué d'un ensemble de mobilier sculpté, véritables instruments multimédia aptes à produire toutes sortes de musiques et d'images par le biais de leur mystérieuse technologie embarquée. Fondées sur l'emploi et la manipulation de matériaux simples et familiers (papier, crayons, cartons), elles font appel aux nouvelles technologies pour articuler les réalisations artisanales du public avec divers éléments multimédia: projections vidéo, sons et musique électronique.

Destinés à être librement manipulés par tout un chacun dans le cadre d'expositions, les différents modules composant La Boîte servent également de support à divers ateliers et concerts/performances tous publics, rétro-utopiques et mécano-ludiques. Évitant tout aspect gadget, ce système est pensé de façon à permettre des interactions poussées entre les enfants et le dispositif. Il sert de support à diverses propositions d'ateliers et d'interventions combinant les deux dimensions du ludique et du pédagogique : travail musical en groupe, jeux de rythme, réflexion sur l'écriture musicale...que ce soit en libre accès, en présence des artistes, ou d'un médiateur. Ce parc matériel unique est volontairement pensé de façon modulaire, chaque sculpture pouvant être exposée indépendamment, mais l'ensemble formant un orchestre multimédia cohérent, également utilisable dans le cadre de concerts audio-vidéo.

<http://armada-productions.com/spip.php?article1135>

<https://vimeo.com/80539841>

## « THE TRANSPARENCY GRENADE » JULIAN OLIVER - COLLÉGIALE ST PIERRE LE PUELLIER



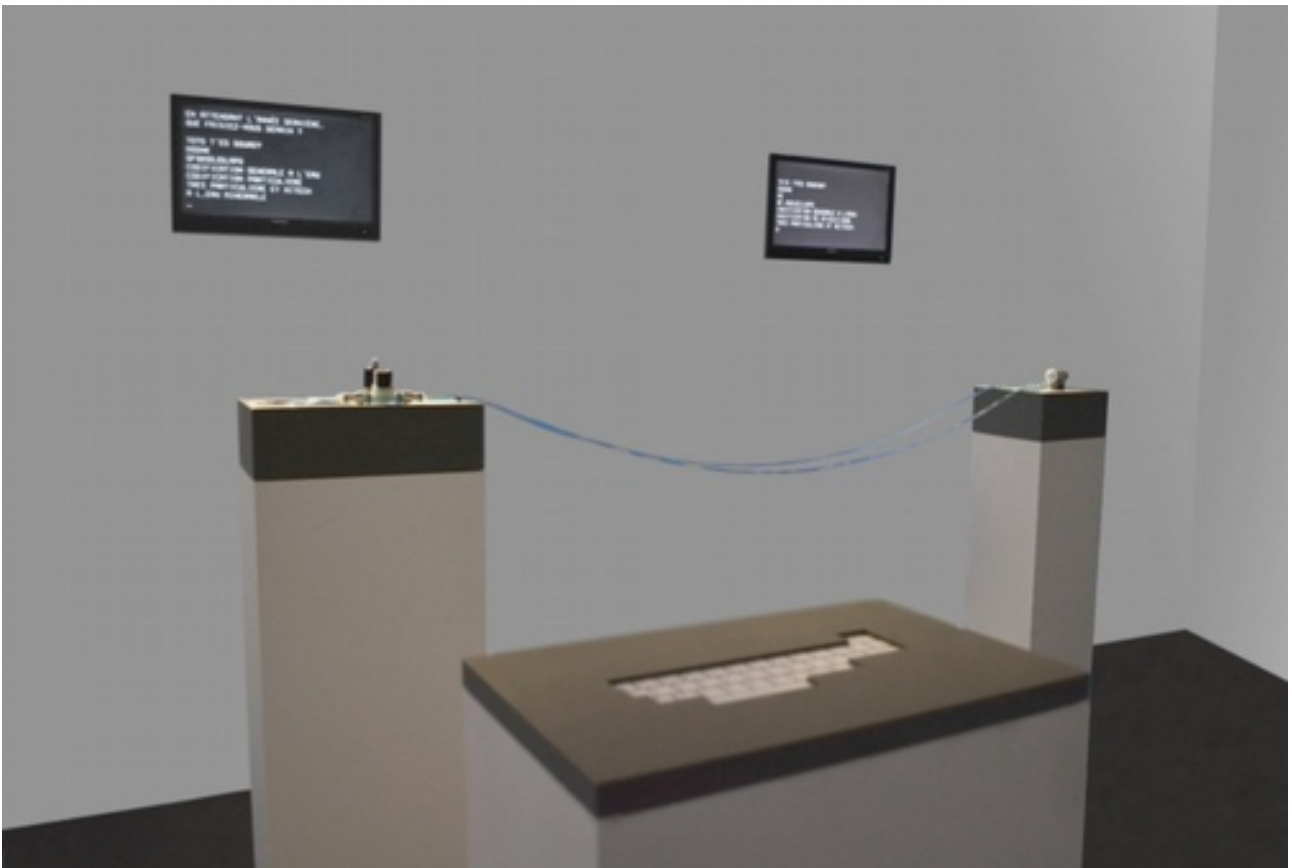
Le manque de transparence d'entreprises et de gouvernements quant au traitement et à la conservation des données numériques a constitué un sujet de controverse ces dernières années, amenant la société civile à promouvoir une plus grande ouverture, ouverture et transparence qui doit passer par un processus lent de réformes politiques.

Présentée sous la forme d'une grenade à main modèle « Soviet F1 », « The Transparency Grenade » est un remède iconique pour les frustrations générées par cette opacité et la timidité des réformes aujourd'hui entreprises, elle propose à portée de main un processus de lancement d'alertes activable aussi simplement qu'en retirant un goupille.

Equipée d'un mini-ordinateur embarqué, d'un microphone et d'une puissante antenne wifi, the Transparency Grenade capture les le trafic réseau ainsi que le son environnant et l'envoi de façon sécurisée et anonymisée à un serveur dédié où l'information est analysée. Des fragments d'e-mail, de pages web, d'images et de voix extraites de ces données sont ensuite présentée sur une carte publique montrée sur le lieu de l'exposition, mettant donc à portée de main la possibilité de lever le voile sur des données aujourd'hui scrutées de façon opaques

<http://www.julianoliver.com/output/transparency-grenade>

## « CONVERSATION AU FIL DE L'EAU » CÉCILE BABIOLE ET JEAN MARIE BOYER - - COLLÉGIALE ST PIERRE LE PUELLIER



Conversation au fil de l'eau est une installation qui met en œuvre un tchat autour d'un sujet d'actualité. Il utilise un réseau local fonctionnant à l'eau pour transmettre de courts messages textuels.

Avec ce projet, nous nous ré-approprions la phrase emblématique de McLuhan : "le message, c'est le médium" en proposant un nouveau médium parodique et rétrograde afin d'observer ses effets sur la nature des messages qu'il transporte.

C'est cette double entité, médium (processus de transmission) et message (production textuelle) qui constitue le cœur du projet artistique.

### Archéologie des médias

Si nous avons fait le choix de ce système de transmission alternatif qui peut paraître incongru, c'est après avoir considéré l'histoire des réseaux.

En France, les grands secteurs industriels qui ont développé le réseau d'aujourd'hui sont les entreprises historiques de courrier et de télécommunication, les compagnies de distribution d'eau et celles du bâtiment et des travaux publics. La distribution d'eau a notre préférence car il nous semble que la métaphore de mots flottant au fil de l'eau est la plus poétique, la plus inattendue et donc la plus éloquente.

<http://www.babiole.net/>

<https://vimeo.com/87224661> code : H2O

## « ADM10 » ET « THE ALGORITHMIC TRADING FREAK SHOW » COLLECTIF RYBN - COLLÉGIALE ST PIERRE LE PUELLIER

Le collectif RYBN a développé son propre robot de trading « ADM » et lui a confié 10000 € pour investir et spéculer sur les marchés financiers. Ses décisions sont prises avec l'aide d'un algorithme interne doué « d'intelligence » et potentiellement influencé par un grand nombre de paramètres extérieurs. Tout le système décisionnel permet au programme d'anticiper les prochains mouvements des marchés, en tentant d'identifier et d'anticiper les paternes qui se cachent dans les oscillations chaotiques de la finance. Cette performance s'arrêtera lorsque le robot n'aura plus d'argent.

« ADM » se matérialise sous différentes formes au gré des expositions, il sera accompagné de « Algoritmikus », exposition dédiée aux algorithmes de trading, à leur histoire et aux expériences actuelles.



<http://www.rybn.org/ANTI/ADM8/> - <https://vimeo.com/41012631>



## « RADIOGRAPHIE » – NICOLAS MONTGERMONT ET CECILE BEAU - COLLÉGIALE ST PIERRE LE PUELLIER



Radiographie est une installation basée sur une antenne décamétrique conçue pour recevoir les ondes radio émises par les planètes, les lunes et autres éléments en orbite dans l'espace.

L'antenne est un élément sculptural dialoguant avec l'invisible. Elle agit comme un révélateur, rend les ondes électromagnétiques qui se déplacent d'une extrémité à l'autre de l'univers perceptible à l'échelle humaine.

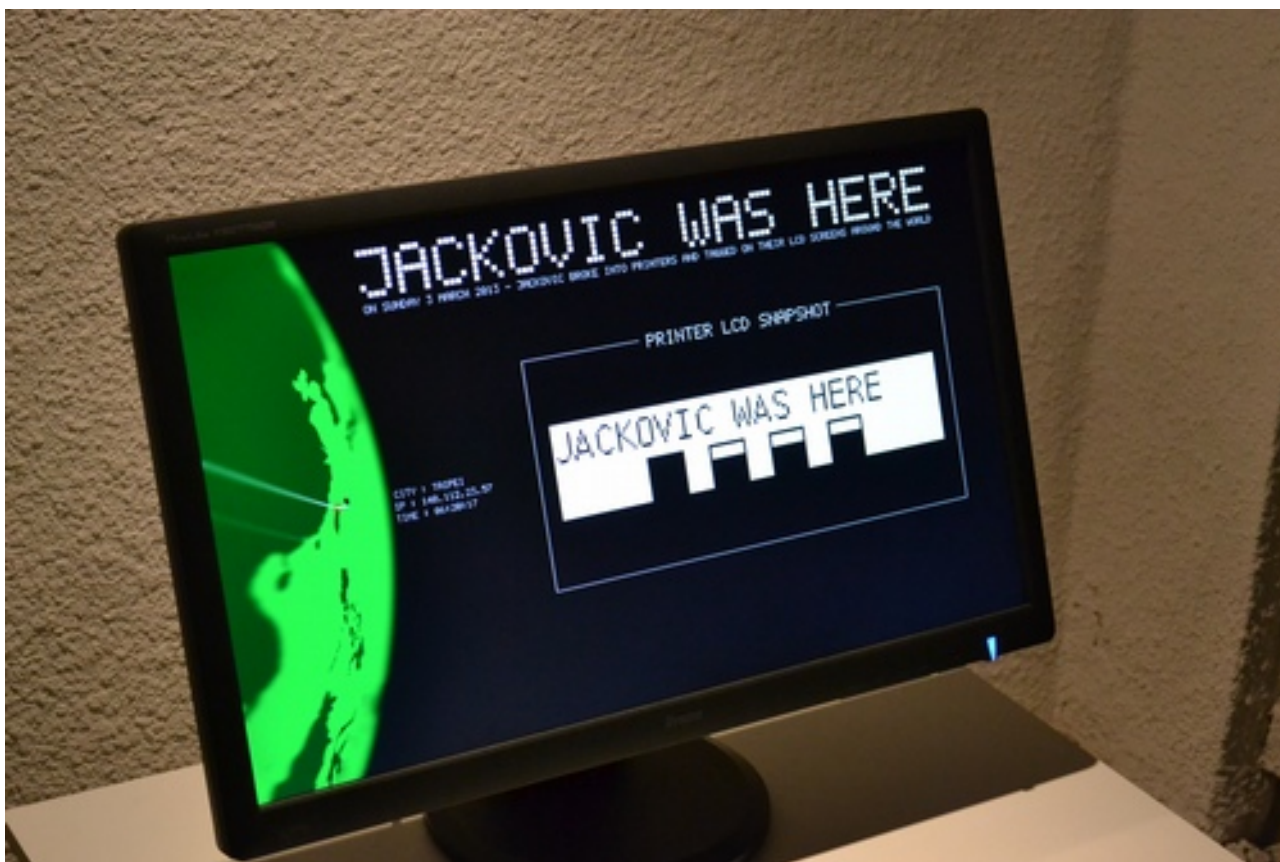
Ces ondes peuvent provenir de tout type de sources : artificielles, comme les téléphones portables, la radio FM ou les émissions des satellites, et naturelles comme les orages ou les corps célestes comme le soleil ou Jupiter.

Grâce à ce totem technologique, le son des corps rayonnants parvient jusqu'à nous. Ce radiotélescope permet de réduire les échelles, de raccourcir les distances, et même d'approcher des notions d'espace-temps.

Sur les murs de l'espace d'exposition, un projecteur rend visible le spectre sonore. Les différentes fréquences captées apparaissent comme autant de colonnes discontinues. La lumière immatérielle fait écho à l'immatérialité des ondes enregistrées.

<http://www.nimon.org/radiographie.php>

## « Jackovic was here » - Jean-Marie BOYER aka Jackovic - Collégiale St Pierre le Puellier



Programme informatique, 2013 .

L'installation Jackovic was here met en scène une nouvelle forme de graffiti à l'ère d'Internet.

Depuis la plus lointaine Antiquité, le graffiti s'exprime sous la forme de dessins et de textes à caractère provocateur et contestataire, il marque l'espace public (rues, transports publics, toilettes) de signes d'appartenances politiques, sociales, sexuelles et utilise les techniques les plus accessibles : gravure rudimentaire, dessin à la craie, au feutre, peinture à la bombe...

L'installation s'inscrit dans cette filiation en utilisant les outils les plus communs d'aujourd'hui : le réseau Internet et les équipements informatiques qui le composent.

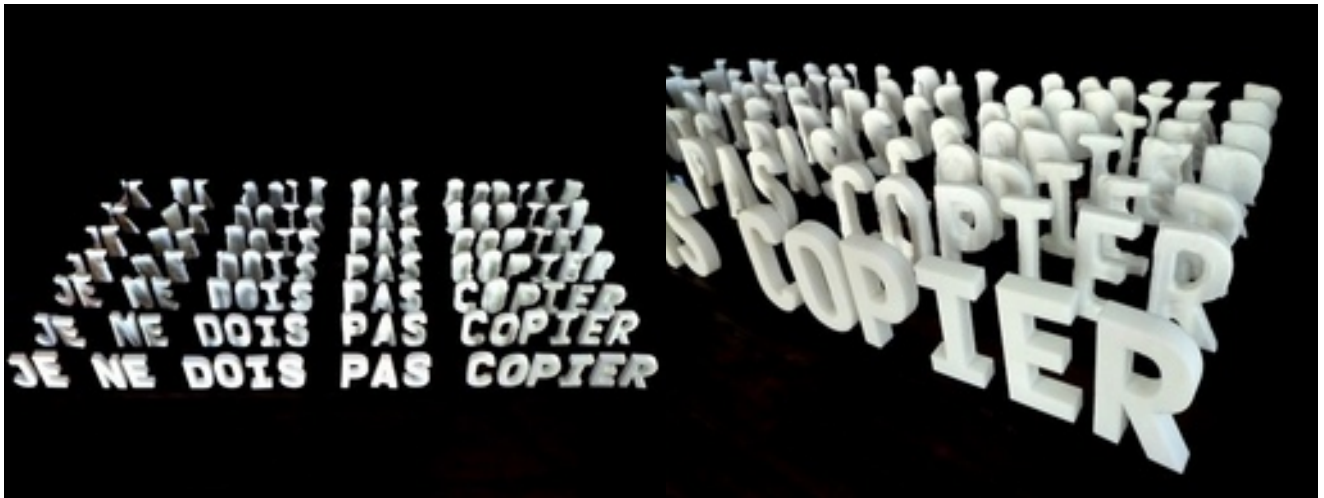
L'auteur, aka Jackovic, utilise une faille de sécurité sur les imprimantes connectées au réseau Internet, s'introduit dans leur système et laisse la trace de son passage en taggant l'écran LCD de ces imprimantes avec le message «Jackovic was here».

L'installation telle qu'elle est montrée dans l'exposition présente le constat de ces intrusions et rapporte précisément leur contexte : lieu, date, heure, adresse IP et capture de l'écran LCD.

Par ces intrusions, cette installation pointe l'effacement de la frontière traditionnelle entre sphère publique et sphère privée sur Internet. En effet, toute imprimante connectée au réseau Internet, que ce soit à la maison ou au bureau peut être «visitée» par Jackovic.

L'agression ressentie face à l'irruption de cette signature et le sentiment d'impuissance des victimes ne peut que faire s'interroger sur la nature d'Internet et le contrôle qui s'y exerce.

## « Copies Non Conformes » – Cécile Babiole - Collégiale St Pierre le Puellier



L'installation « Copies Non Conformes » met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : "JE NE DOIS PAS COPIER". La formule s'inspire des punitions de mon enfance qui consistaient à faire recopier 100 fois et manuellement des phrases sentencieuses du type "Je ne dois pas bavarder en classe". Ici, ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée, mais en utilisant un procédé de fabrication numérique : chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé, et, ainsi de suite, un certain nombre de fois en boucle. Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables. Sur le plan plastique, l'imprimante et le scanner sont détournés de leurs fonctions habituelles pour être transformés en véritables générateurs de formes impossibles à obtenir autrement : selon les opérations, il y a perte ou gain d'information, et donc distorsion des formes. On peut interpréter cette pièce comme l'expression d'un des paradoxes de notre culture numérique : la reproductibilité infinie des informations s'accompagne d'une fragilité maximale des supports. Dans ce sens, c'est une forme de vanité numérique, un travail sur la ruine au sens où Hubert Robert l'entendait en 1796 avec *Vue imaginaire de la galerie du Louvre en ruines*, tableau peint alors que la galerie du Louvre était en cours d'installation.

\* Le titre de cette oeuvre est choisi d'après le titre français d'une nouvelle de Philip K Dick *Pay for the printer*, (octobre 1956) qui raconte comment après un cataclysme nucléaire, les humains doivent leur survie à l'apparition d'extraterrestres, les Biltongs, qui possèdent le pouvoir de dupliquer tous les objets du quotidien, voitures, montres, nourriture etc... Malheureusement les Biltongs sont de moins en moins opérationnels et les copies de plus en plus mauvaises, jusqu'à devenir inutilisables...

<http://www.babiole.net/spip.php?article100>

## « A-Reality > SimStim » – Device N°1 – A. Schweitzer - Collégiale St Pierre le Puellier



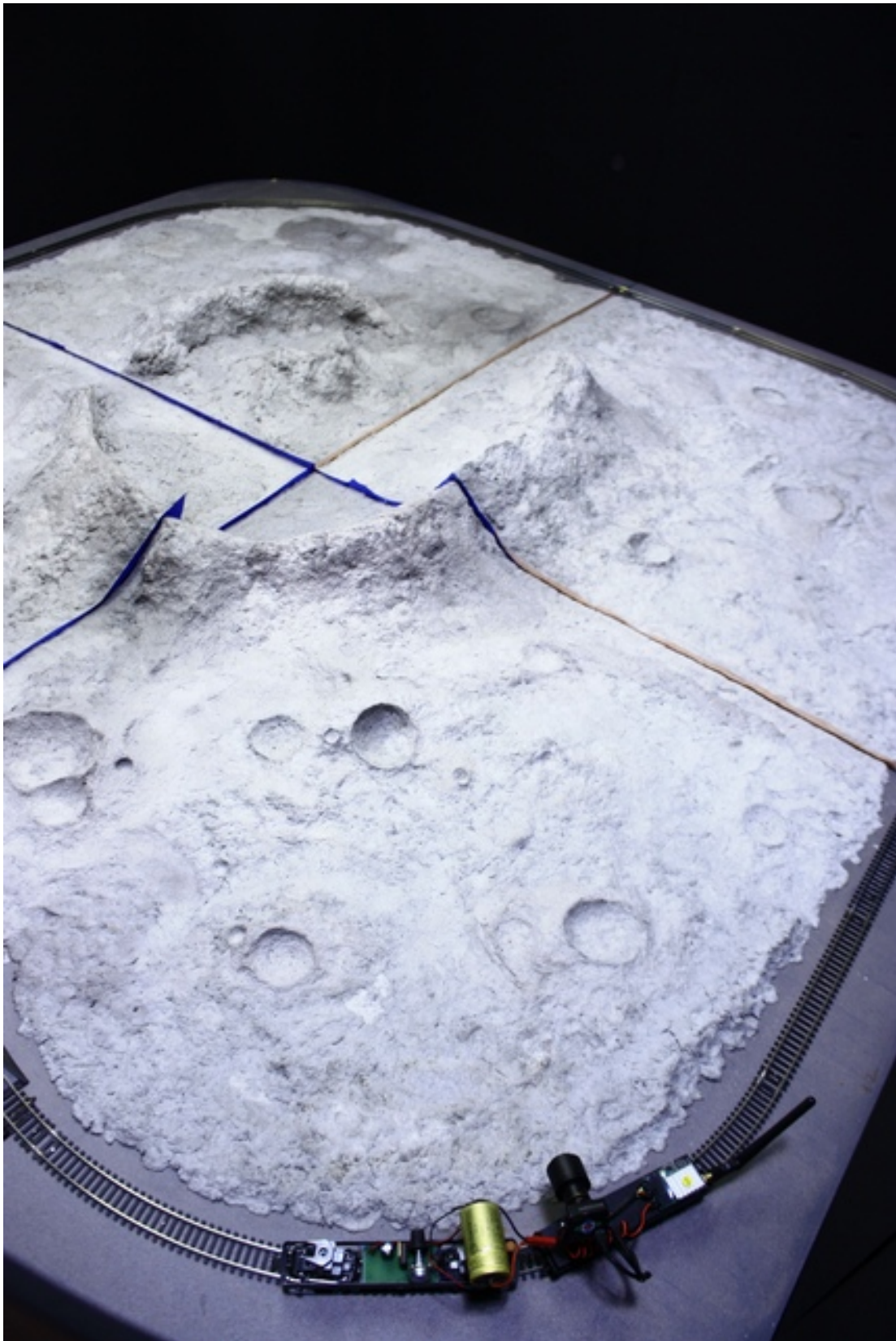
Le SimStim est une proposition de restitution de déambulations réalisées dans le cadre du projet A-Reality avec le dispositif PO3. Ce dispositif PO3 remplace vos yeux et oreilles par des « équivalents technologiques » (caméras, micros, casque audio et vidéo) afin de vous permettre de percevoir le réel à travers un filtre machinique. Avec le SimStim, vous pouvez expérimenter ce principe de simulation immersive dans un hamac, équipé d'un casque qui va vous permettre « par procuration » d'approcher au plus près des sensations ressenties par différents protagonistes lors de leur marche avec ce même casque. L'objectif est ici de produire un déplacement spatial et temporel collectif au sein de la collection, invitant les spectateurs à oublier leur propre corporalité pour se fondre dans cette nouvelle mémoire numérique.

Adelin Schweitzer met en œuvre une expérience de dé-territorialisation de l'individu qui détourne les perceptions humaines et interroge nos cadres de vie, nos rapports aux technologies.

<http://www.deletere.org>

<http://a-reality.org>

« Curiosity #Explōrātīo Lūnāris » – Julie Morel et Adelin  
Schweitzer - Collégiale St Pierre le Puellier



Une exploration interactive du sol lunaire [création en cours]

## « Pentatonique » - Emilie Pouzet et Quentin Aurat - Collégiale St Pierre le Puellier



Pentatonique est une performance qui explore techniquement la notion de corps-instrument. Il s'agit de mettre en évidence les relations espace / code / corps, génératrices de formes sonores et lumineuses. Cette performance se déroule au sein d'une installation interactive où la performeuse (Émilie Pouzet), est équipée d'un dispositif de captation sonore relié à un ordinateur.

<https://vimeo.com/96312273>

## « FINIR EN BEAUTÉ » MOHAMED EL KAHTIB – THÉÂTRE D'ORLÉANS

### Installation automobile

« J'ai réuni l'ensemble du « matériau-vie » à ma disposition entre mai 2010 et août 2013. Je n'ai pas toujours demandé les autorisations utiles. Je ne me suis pas posé la question de la limite, de la décence, de la pudeur. J'ai rassemblé ce que j'ai pu et j'ai reconstruit. Tout est allé très vite et sans préméditation. Cette fiction documentaire est restituée ici arbitrairement sous la forme d'un livre, de façon chronologique, à peu près linéaire. Il n'y a aucun suspense, à la fin on sait qu'elle meurt et que son fils est très très triste. On sait également que si c'était à refaire, j'agirais sans doute différemment. J'aurais été davantage présent. J'aurais été plus attentionné. J'aurais été plus gentil. J'aurais été plus curieux. J'aurais pris en compte les symptômes. J'aurais essayé d'aider comme il faut. J'aurais tâché d'être plus investi. J'aurais cherché la meilleure clinique. J'aurais appris l'arabe. J'aurais fait bloc avec la famille. J'aurais essayé d'être au-dessus de la moyenne. J'aurais été un fils irréprochable.

Les parents se demandent toujours s'ils ont été de bons parents. Mais nous, est-ce qu'on a été de bons enfants ? On a été des enfants au niveau, nous ? On a été des enfants olympiques, nous ? »

<http://zirlib.fr/>



## « Cybernetic transmission relays » - Π-node / collectif international

### Installation sonore et électromécanique au 108



Le projet Π-Node est une création collective de 11 artistes ou collectifs issus de la scène du streaming, de la radio expérimentale et du netart. Le projet est porté par l'association Artkillart basée à Paris et par l'association Circulaires basée à Mulhouse.

Le projet se décline au gré des invitations : installation de « nœuds radiophoniques » à Berlin fin 2013 à l'invitation de la radio publique allemande DKR dans le cadre du dispositif « Labo radio », concerts et créations radiophoniques lors de l'événement « Bande Originale » initié par le collectif Mu cet été à Paris le long du canal Durcq, concert à nouveau et ateliers tout public proposés en octobre à Graz dans le cadre du festival « MusikProtokoll » organisé par l'ORF, la radio publique autrichienne. Le projet Π-Node a ainsi pour objectif d'explorer des formes de communication, d'échanges avec les habitants, de création artistique en s'appuyant sur le medium radiophonique pour mieux questionner notre monde numérique actuel.

A l'occasion d'Orléanoïde, le collectif propose de réaliser une installation participative basée sur le principe du film « The Way Things Go » de Peter Fischli et David Weiss, film basé sur le principe des dominos : une première action engendre une succession de réactions en chaîne, dispositif ici décliné pour imaginer comment le son peut transiter par voie lumineuse, aqueuse, mécanique ou encore hertzienne à l'échelle d'un lieu d'exposition [Le Bol / 108 en l'occurrence].

Cette création est imaginée de façon participative, puisque lors de la présence à Orléans du collectif, est envisagé une série d'ateliers pratiques ouverts à tous et destinés à constituer les briques de cette chaîne audio-mécanique qui se terminera donc par l'exposition du dispositif pendant quelques jours à l'issue du processus. L'envie est également de « plugger » le collectif avec les acteurs du milieu radiophonique Orléans (Radio Campus Orléans en premier lieu), les collectifs de radioamateurs et autres radioastronomes.

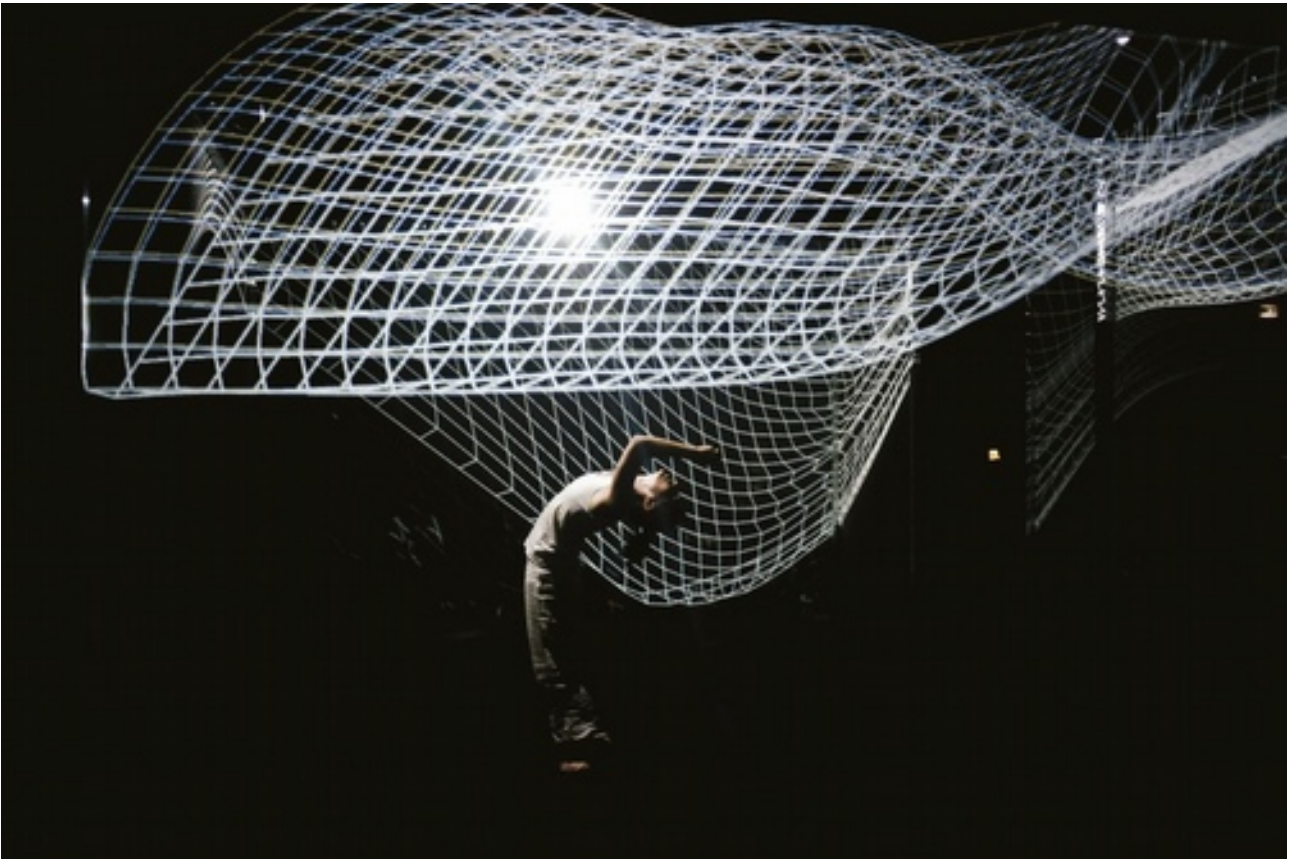
Le collectif « garni » de musiciens parmi les plus en vue sur la scène expérimentale internationale (mais désireux de garder l'anonymat dans le cadre de ce projet) sera également invité à réaliser un concert soit lors de l'ouverture du parcours d'installations à la collégiale St Pierre le Puellier, soit lors du Bal électro, selon la configuration définitive de celui-ci. <http://p-node.org>



# ÉVÉNEMENTS

"Hakanai" d'Adrien M / Claire B

performance dansée jeune / tout public



Hakanai est une performance chorégraphique pour une danseuse évoluant dans un volume d'images en mouvement. Dans la langue japonaise, Hakanai définit ce qui est impermanent, fragile, évanescent, transitoire, entre le rêve et la réalité. Mot très ancien, il évoque une matière insaisissable associée à la condition humaine et à sa précarité, mais associée aussi à la nature. Il s'écrit en conjuguant deux éléments, celui qui désigne l'homme et celui qui désigne le songe. Ce collage symbolique est le point de départ de cette partition pour une danseuse rencontrant des images, faisant naître un espace situé à la frange de l'imaginaire et du réel. Les images sont animées en direct, selon des modèles physiques de mouvement, au rythme d'une création sonore également interprétée en direct. À l'issue du temps de performance, l'installation numérique est ouverte aux spectateurs.

<http://www.am-cb.net/projets/hakanai/>

## « Bionic Orchestra 2.0 » EZRA – Théâtre Gérard Philippe

performance beatbox augmenté jeune / tout public

Le Bionic Orchestra 2.0 raconte sa propre histoire, celle du rapport passionnel qu'entretient l'humain avec la machine. Par de simples mouvements de la main, EZRA pilote la démultiplication de sa voix et la circulation du son et de la lumière dans l'espace à l'aide d'un gant interactif développé sur mesure en collaboration avec la Cie Organic Orchestra et l'Atelier Arts-Sciences de Grenoble. Au travers du beatbox « augmenté », il interroge ce que nous sommes dans un environnement transformé par le biais des technologies. Sa démarche non verbale devient le terrain de jeu des sens, une recherche nouvelle sur le contrôle par le geste et sur la sensibilité du mouvement.



<http://organic-orchestra.com/bionic-orchestra-2-0/>

## « Bal électronique » - Astrolabe le 14 février

### co-production avec l'Astrolabe

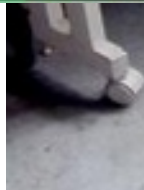
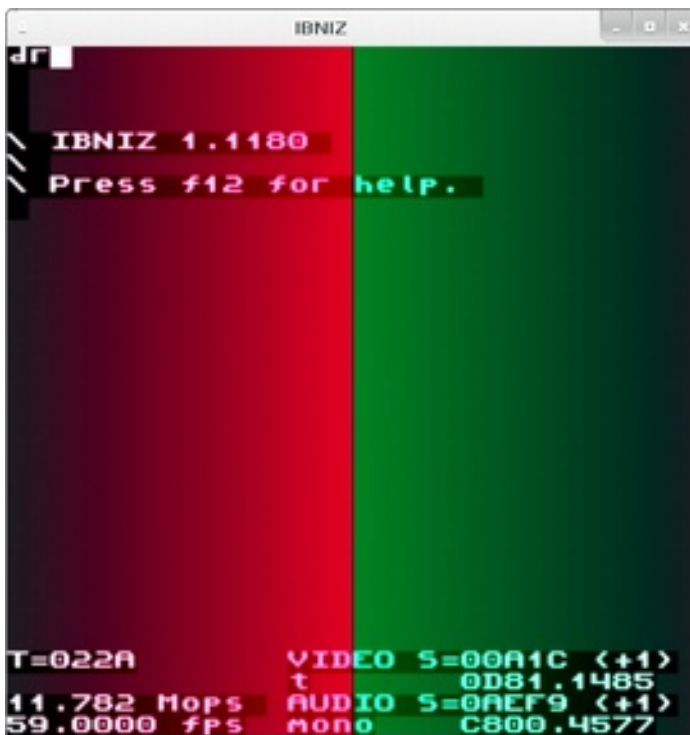
Bal électronique orchestré de façon numérique pour un moment populaire et festif, mêlant allègrement artistes locaux et internationaux pour proposer à la mise en espace et en ondes d'un lieu insolite de la ville.



## « F.I.F.A. Fanfare Ibniz Fanfare Autonomous »

### Dans les rues d'Orléans

Ibniz est une métorite dans le monde des logiciels de « livecoding », logiciels qui permettent de générer du son et de l'image et de composer en direct grâce à des lignes de codes. Ibniz, hérité de la scène demomaker en est un condensé pour le plaisir des yeux et des oreilles. Une joyeuse fanfare s'est peu à peu constituée au fil de rencontres tribales et propose d'animer un espace temps d'Orléans dans une déambulation ondulatoire, à l'aide de pico-projecteurs et autres mini-enceintes amplifiées.



# ATELIERS

## « Samedi turbulent » - Les Turbulences Frac Centre

Thématique « Smart Cities » - Conférence et atelier

### FabLab portes ouvertes @ Polytech & Labomedia

Porte ouverte des lieux de fabrication numérique de la ville : l'Atelier du c01n à Labomedia et le Fablab porté par Orléans Technopole pour sensibiliser les gens à l'usage de ces outils numériques, aux enjeux de la réappropriation technologique, du faire ensemble.

<http://atelierduc01n.labomedia.org/>

[http://vincentmarce.phpnet.org/sitejoomla/FabLab\\_Orleans/](http://vincentmarce.phpnet.org/sitejoomla/FabLab_Orleans/)

### BiblioBox à la médiathèque

Atelier de constitution de BiblioBox, petit boîtier numérique de partage de contenus libre de droit

<http://bibliobox.net/>

### Atelier ESAD

ARC Installation/image en mouvement/conception numérique. Enseignants : véronique Jautée et Stéphane Pichard

L'Atelier de Recherche et de Création propose un enseignement théorique et pratique afin d'accompagner l'émergence des projets personnels des étudiants.

Designer, ergonomes, artistes, tous travaillent pour nous offrir des objets, des sites, des œuvres aux possibilités d'interaction toujours plus innovantes. Les besoins, les comportements s'en trouvent modifiés, la relation à soi, aux autres, à l'information. Est-il possible au-delà de la fascination de se réapproprier les enjeux développés par les nouvelles technologies ?

Il s'agira d'imaginer et de concevoir des interfaces sensibles qui interrogent et mettent en scène la singularité de chacun dans sa relation au monde et aux autres. Les scénarios d'interaction s'appuieront sur des modèles d'interaction familiers : les sens, le langage, le corps, les émotions, l'espace, le temps...

### Café des enfants - FabKids au 108

Atelier de bricolage, « bricodage » dédié aux enfants pour créer des petits instruments de musiques et systèmes robotiques ou encore pour réaliser des objets électro-interactifs à partir d'éléments recyclés auxquels sont données une seconde vie en leur conférant de nouvelles fonctionnalités et esthétiques

# CONFÉRENCES

## « Terminator Studies » - Jean-Baptiste Bayle / Musée des Beaux Arts

Etude comparative entre deux récits, d'un côté la science-fiction dystopique du film Terminator, et de l'autre celui de la "réalité", vu à travers le filtre des médias d'information.

Ce projet propose une relecture de la série de science-fiction « Terminator », dont le scénario se révèle un véritable almanach prophétique. Alors que le fameux « scénario Terminator » devient de plus en plus plausible, chaque jour amène son lot de validation des hypothèses fictionnelles du film. De Foxconn, qui remplace ses travailleurs humains par des androïdes pour fabriquer les nouveaux iPad, à Amazon qui met en esclavage les humains ou Google qui prendrait soudain le contrôle à la « Skynet ». La catastrophe de Fukushima qui est survenue, à quelques jours près, à la même date que l'attaque nucléaire dans « Rise of the machines » (le « Terminator 3 »). La résistance s'organise : des scarabées qui mutent pour résister aux OGM, à James Cameron qui se mobilise pour la sauvegarde des tribus amazoniennes. Quand la productrice d'un film sur Ben Laden et d'un film sur Wikileaks rachète les droits de la franchise Terminator, quand un tueur fou se prend pour le joker de Batman, quand des drones tuent à distance, quand la directrice du DARPA est embauchée par Google, quand Oxford University ouvre son propre centre de Terminator Studies, c'est quand la réalité dépasse la fiction et que le niveau d'alerte est à son maximum pour les Terminator Studies. En analysant les liens entre l'histoire et la fiction, Bayle pose un regard critique sur la domination des machines sur l'humain et sur l'intrusion des systèmes de surveillance dans la vie privée.

Jean-Baptiste Bayle est artiste, actionniste audio, dé-programmeur et expert de la contre-surveillance au quotidien. Il est l'anti-auteur de nombreux sites parodiques et collections de remixes, que quelques institutions et initiatives privées ont pris le risque de présenter, dont le festival README04, le CNEAI à Chatou, Vilette numérique, le Cnac-Magasin à Grenoble, la galerie W139 à Amsterdam, le Jeu de Paume à Paris. Actif dans différents réseaux de recherches et d'action citoyenne, il continue de rêver d'un monde vivable sous la perspective de la vie immédiate. Il a coordonné différents projets radiophoniques, enseigné à l'Ecole supérieure d'art de Grenoble et conduit des ateliers avec l'Atelier d'Architecture Autogérée à Paris, et se produit régulièrement en concert. Il est un manifestant permanent contre la société de Big Brother.

<https://twitter.com/terminatorstud>

<http://terminatorstudies.org>

## **« Script geometry » Conférence - Séance d'écoute d'une exploration acoustique de la forêt guyanaise par Thomas Tilly à au Muséum d'histoires naturelles**



Script geometry est un projet artistique de l'artiste Thomas Tilly. C'est une composition sonore réalisée à partir de matériaux enregistrés lors de son accueil en mars 2014 au cœur de la forêt amazonienne par la station de recherche du CNRS de la réserve des Nouragues.

« Script geometry est un projet abordant les environnements sonores naturels comme des ensembles connectés, complexes, dans lesquels l'oreille humaine trouvera une analogie étonnante avec la musique électronique. Script geometry propose une écoute sensible et engagée de phénomènes sonores inattendus, affirmant la subjectivité de la pratique du microphone comme le véhicule d'une forme de musique expérimentale. »

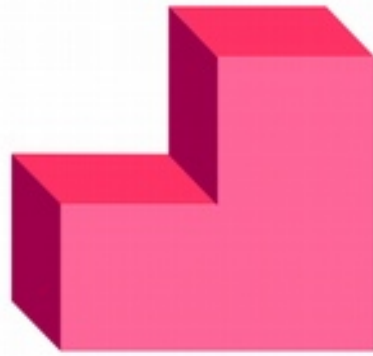
L'artiste proposera ainsi une séance d'écoute et expliquera sa démarche de création, son expérience de l'enregistrement de sons dans des espaces naturels.

## **« Enjeux culturels à l'ère du numérique, entre droit d'auteur et domaine public » Médiathèque**

Proposé par Cenabumix <http://cenabumix.org>

## **« 5e époque - Un site numérique » La cage de l'ombre forte - Médiathèque**

<http://lacagedelombreforte.com/>



elibmodel

1999 2000 2001 2002