

]interstice [18

rencontre des inclassables



CAENNORMANDIE
7 au 20 mai 2024
+ exposition d'été - Normandie Impressionniste
ARTS VISUELS, SONORES & NUMÉRIQUES



Entrée libre

All texts and information on the projects and artists are available in English at <https://festival-interstice.net/2024/>

Traduction : Lara Vaillon

Paysages ~~contre~~ nature

Le concept de « paysage » ne cesse de se redéfinir. Il ne renvoie pas seulement à une construction symbolique et culturelle ou à une forme esthétique, ni à une simple étendue géographique, il désigne aussi un lieu d'expérience sensible, un produit social, un espace économique et politique. Sans doute est-il plus facile de l'appréhender dans sa pluralité : DES paysages donc, plutôt que LE paysage.

Cette dix-huitième édition du festival]interstice[souhaite ré-interroger les rapports complexes qu'entretiennent nature, paysage et technique, en s'attachant à l'idée de « paysages contre nature ». Avec cette proposition volontairement ambivalente, où le « contre » est envisagé tout autant comme l'expression d'un rapport étroit (tout contre) que comme celle d'un rapport conflictuel, il s'agit de questionner les « nouveaux » paysages ou les paysages hybrides que les œuvres numériques proposent dans cette période particulière que constitue l'anthropocène. Comment les artistes figurent ou défigurent-ils/elles le paysage ? Comment le font-ils/elles éprouver ? Avec quels dispositifs et selon quels procédés techniques ? Et surtout quelle est la nature des paysages qu'ils/elles travaillent ? Paysages virtuels, fabriqués, inconscients, rêvés ; paysages du jeu, de la fiction, de la catastrophe ; paysages microscopiques, contemplatifs, synthétiques, machiniques, fantomatiques... Autant d'approches

et d'interprétations sont proposées ici pour tenter de se forger un autre regard paysager, ou expérimenter une autre sensation paysagère grâce notamment aux œuvres de Thomas Andréa Barbey, Heleen Blanken, Thibault Brunet, Claire Chatelet, Justine Emard, Jean-Emmanuel Rosnet, Studio Lemercier, Vincent Leroy, Rajat Mondal, Diane Morin & Ana Rewakowicz, Thomas Garnier, KL&D, Le collectif Manœuvre, Linda Sanchez, Ulrich Vogl, Pierce Warnecke & Clément Edouard...

L'exposition *Espèces Sans Espaces* de Thomas Pausz (France/Islande), fruit d'une résidence au sein du Laboratoire Modulaire de l'ésam Caen/Cherbourg sera présentée exceptionnellement du 5 juillet au 25 août à l'Abbaye-aux-Dames dans le cadre de *Normandie Impressionniste*. Le vernissage le 4 juillet sera suivi de la première de la performance audiovisuelle *TAPEMOANA* de Paul Duncombe et Alex Smoke (Écosse) à l'église Saint-Julien en partenariat avec Cryptik/SONICA (Glasgow) et avec le soutien du British Council.



OBLIQUE/S
ARTS CULTURES
NUMÉRIQUES
NORMANDIE

Direction artistique et production : Station Mir
Partenariats et co-programmation : Oblique/s
Coordination technique et programmation OFF : Manœuvre

expositions

du 7 au 20 mai

tous les jours de 14h à 18h sauf le lundi 13 mai

Visites déguidées

Parcours commenté

Mercredi 8 mai • 14h

Samedi 11 mai • 14h

Dimanche 19 mai • 14h

Rendez-vous Esplanade Rives de l'Orne

Vélo-Sono

Laissez-vous guider par le collectif Vélo-Sono pour une découverte du festival festive & musicale !

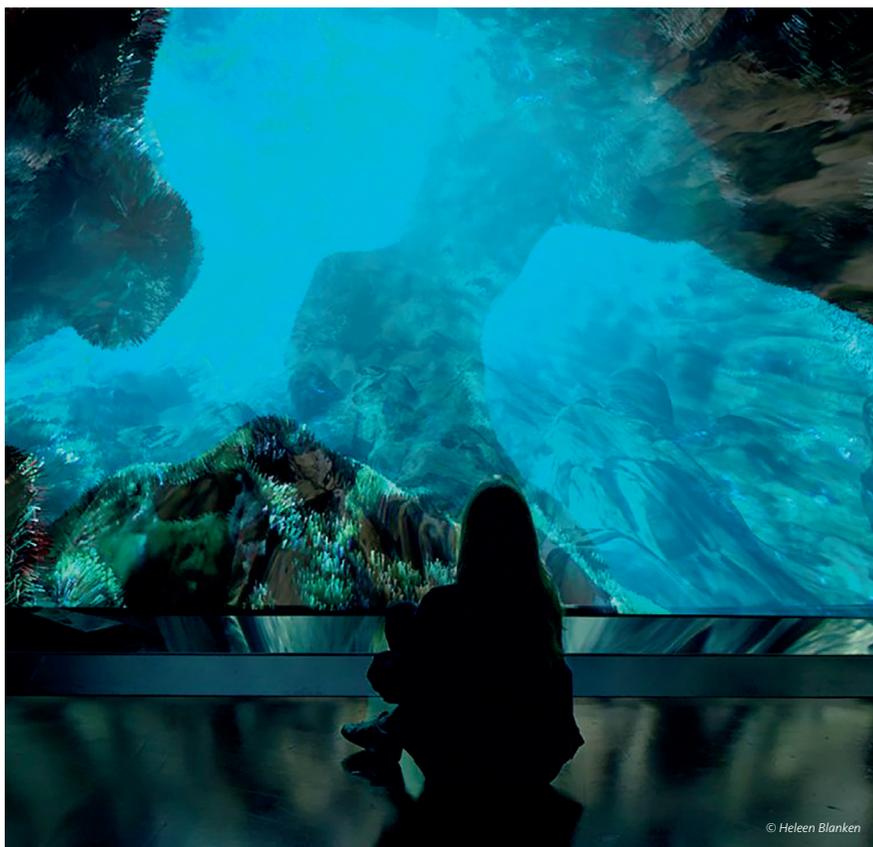
Dimanche 12 mai • 14h

Rendez-vous à La Coopérative Chorégraphique (Le Sépulcre)

pour un café et une vérification de vos vélos... départ prévu à 15h.



habitat
Heleen Blanken NL



© Heleen Blanken

La crise environnementale et la destruction des habitats nous obligent à imaginer un avenir dans lequel la nature peut être mémorisée sous forme numérique. Les musées d'histoire naturelle visent à préserver physiquement la nature en la fixant dans le temps et l'espace. Comment l'archivage de la nature pourrait-il évoluer dans un contexte numérique ? La numérisation pourrait-elle nous rapprocher encore plus de la nature ? *Habitat* est une projection basée sur des données ou des scans 3D de spécimens organiques provenant du centre de biodiversité Naturalis de Leiden qui sont transformés en un environnement méditatif semblable à un jeu. L'œuvre présente une série de mondes numériques en constante évolution, chacun accompagné de son propre paysage sonore.

Diplômée de l'Académie Gerrit Rietveld, elle évolue dans les domaines des nouveaux médias, du cinéma, de la scénographie et de la sculpture. Elle a notamment exposé à Amsterdam, Rotterdam, Berlin, San Francisco, Anvers, Paris, Istanbul et Linz. En 2023, elle collabore avec le ballet de Boston et la chorégraphe Nanine Linning.

<https://www.heleenblanken.com>

Centre chorégraphique national de Caen en Normandie

11-13, rue du Carel



Depuis de nombreuses années, Joanie Lemercier dessine de manière obsessionnelle des paysages complexes et des motifs géométriques répétitifs. Il commence alors à utiliser des traceurs (ou machines à dessiner), inspiré par l'artiste franco-hongroise Vera Molnár. Dans les années 1970, elle est une pionnière de l'utilisation d'un ordinateur dans un processus artistique avec sa méthode de la « machine imaginaire ».

La machine agit comme une extension du bras de l'artiste, dessinant sans relâche, avec une grande précision qui permet de réaliser des panoramas très élaborés. Ce robot est un des nombreux outils utilisés par l'artiste pour concevoir sa « machine à fabriquer des paysages ».

Ces *Paysages Normands* ont été créés spécialement pour le festival *Jinterstice*. Le visiteur est témoin du processus de réalisation des dessins par la machine, jusqu'à près de 20 heures de travail pour les plus complexes.

Certains de ces paysages font écho à des scènes romantiques ou impressionnistes du XIX^{ème} siècle, là où d'autres sont des propositions dystopiques d'un futur peut-être déjà là.

L'artiste s'intéresse à la représentation du Sublime mais aussi à sa « fabrication », celles des forces qui façonnent notre univers.

Joanie Lemercier est un artiste et activiste environnemental dont le travail explore notre perception de la lumière dans l'espace. Sa pratique est inspirée par la nature et réfléchit à la représentation du monde naturel à travers les mathématiques, la science et la technologie. Il a notamment exposé à Art Basel Miami, au Sundance Film Festival, à l'Espacio Fundación Telefónica à Madrid, au Museo de Arte de Lima.

<https://joanielemercier.com>

L'Artothèque, Espaces d'art contemporain

Palais ducal - Impasse Duc Rollon



© Justine Emard

the first dream / hatsuyume

Justine Emard ^{FR}

Les rêves génèrent des émotions et situations simulées au plus profond de notre inconscient. Ils constituent un négatif de notre vie diurne et inventent des mécanismes émotionnels autour de nos considérations individuelles ou collectives. Le processus de cette œuvre est d'imprimer un rêve d'un esprit humain à une substance physique. Justine Emard a enregistré les signaux électriques de ses rêves pendant son sommeil. Une impression en relief a été créée, en référence à la tradition des Hatsuyume, une pratique japonaise qui se rapproche du rêve lucide. Imprimée par couches successives d'après l'image spectrale des ondes neuronales, la forme du rêve apparaît.

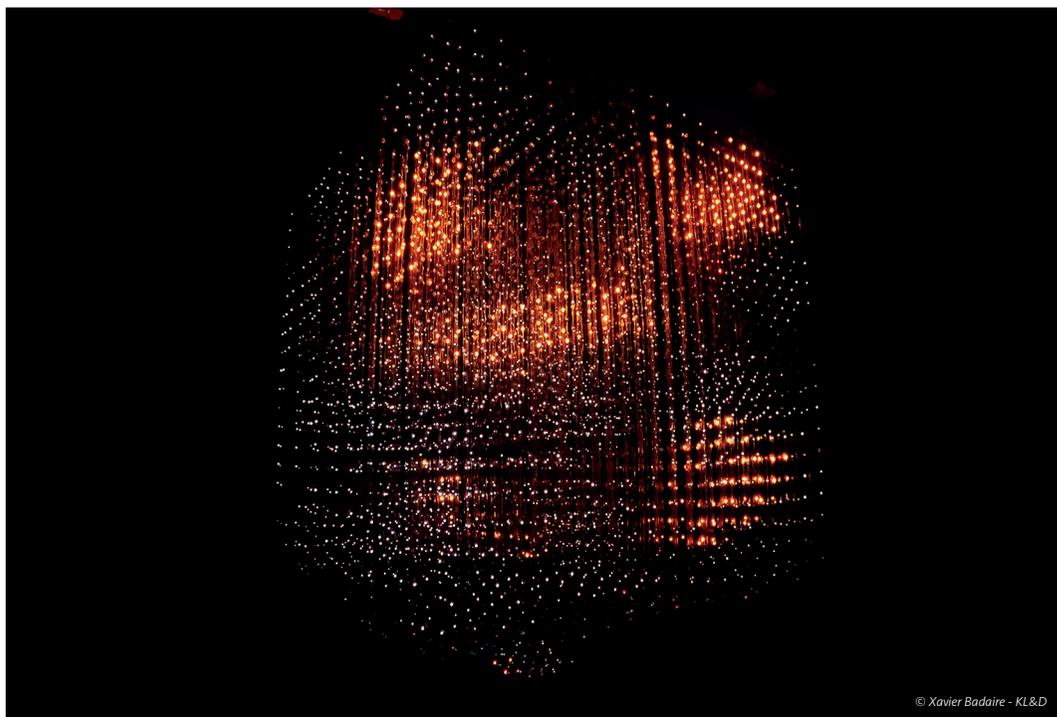
En collaboration avec le Centre du sommeil et de la vigilance de l'Hôtel-Dieu à Paris.

Le travail de Justine Emard se situe au croisement des neurosciences, de la vie organique et de l'intelligence artificielle. Elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains. En 2023, elle est lauréate de la distinction « 100 femmes de culture » en France. Elle est la directrice artistique du pavillon français à l'exposition universelle d'Osaka en 2025.

<https://justineemard.com/>

L'Artothèque, Espaces d'art contemporain

Palais ducal - Impasse Duc Rollon



© Xavier Badaire - KL&D

cûbe
KL&D FR

CûBE est une installation immersive qui se présente comme une sculpture de lumière et de son. Suspendu dans l'espace, ce cube de 4 mètres de côté est composé de LED individuellement contrôlables qui réagissent en temps réel à une création sonore originale de **Yann Rayon**.

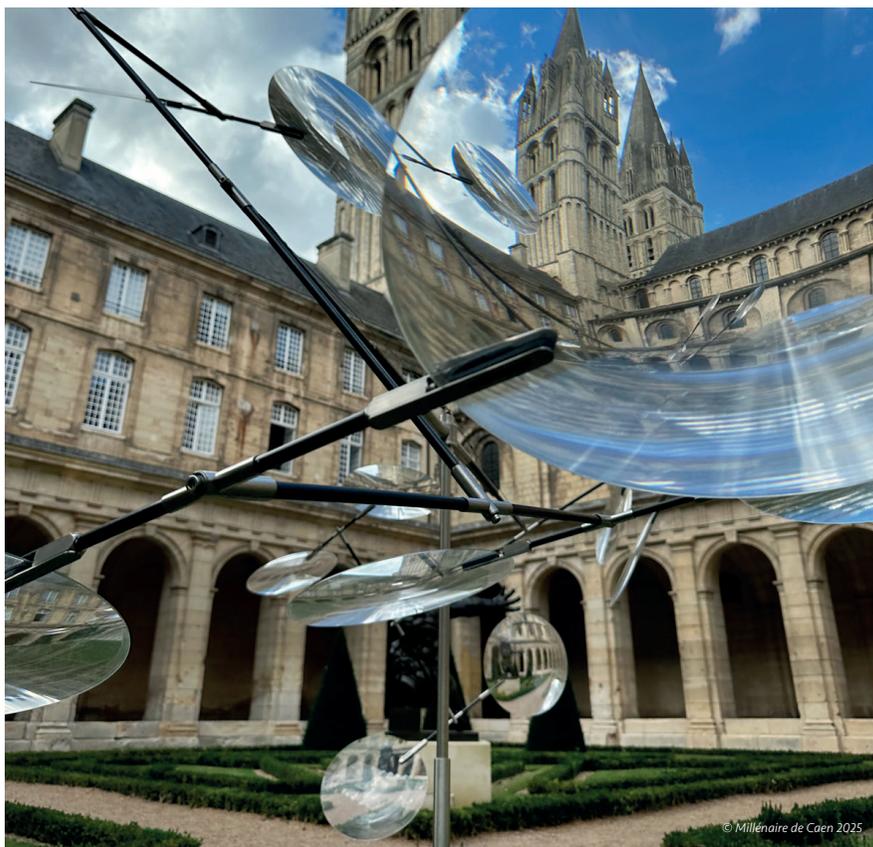
Le public est invité à se plonger dans une expérience synesthésique unique où la lumière et le son se mêlent pour créer une atmosphère envoûtante. KL&D propose une nouvelle écriture visuelle, où la lumière devient un langage à part entière. *CûBE* se transforme en une toile numérique, où les pixels lumineux se meuvent et se transforment au rythme de la musique, créant des paysages abstraits et fascinants.

KL&D.AGENCY est une agence de scénographie et mise en lumière, spécialisée en pixel-mapping, une technologie de contrôle pixel par pixel des dispositifs lumineux LED. KL&D a été fondée par Nicolas Osmont (créateur lumière) et Xavier Badaire (solutions digitales) à Caen.

<https://kld.agency/>

Église du Vieux Saint-Sauveur
Place Saint-Sauveur

floating lens
FR
Vincent Leroy



Hybride, *Floating Lens* est une sculpture cinétique dont le mouvement inspire la vie, l'étonnement, le changement permanent de point de vue. Un mouvement que l'artiste aime ralentir pour en révéler la fluidité, la souplesse, pour en révéler et en magnifier les interstices souvent inaperçus dans la course effrénée à la vitesse et à la performance. Par le choix du rythme, Vincent Leroy propose un changement dans la manière de voir et d'observer. Par un subtil mélange de poésie et de technologie, l'artiste joue avec les perceptions et propose un détachement de la réalité. Ondulations, reflets, superpositions, jeux de lumière et de transparences plongent le visiteur dans une autre dimension, légère et aérienne, onirique et contemplative.

Diplômé de l'ENSCI, Vincent Leroy a collaboré avec de nombreuses marques prestigieuses et architectes. Hybride, son travail oscille entre le réel et le virtuel, le naturel et l'artificiel, s'inspirant à la fois de la nature et du monde numérique. Le mouvement est presque toujours sa matière première. Il a notamment exposé aux États-Unis, en Chine, au Japon, en Europe et en France aux festivals Scopitone à Nantes et MAINTENANT à Rennes.

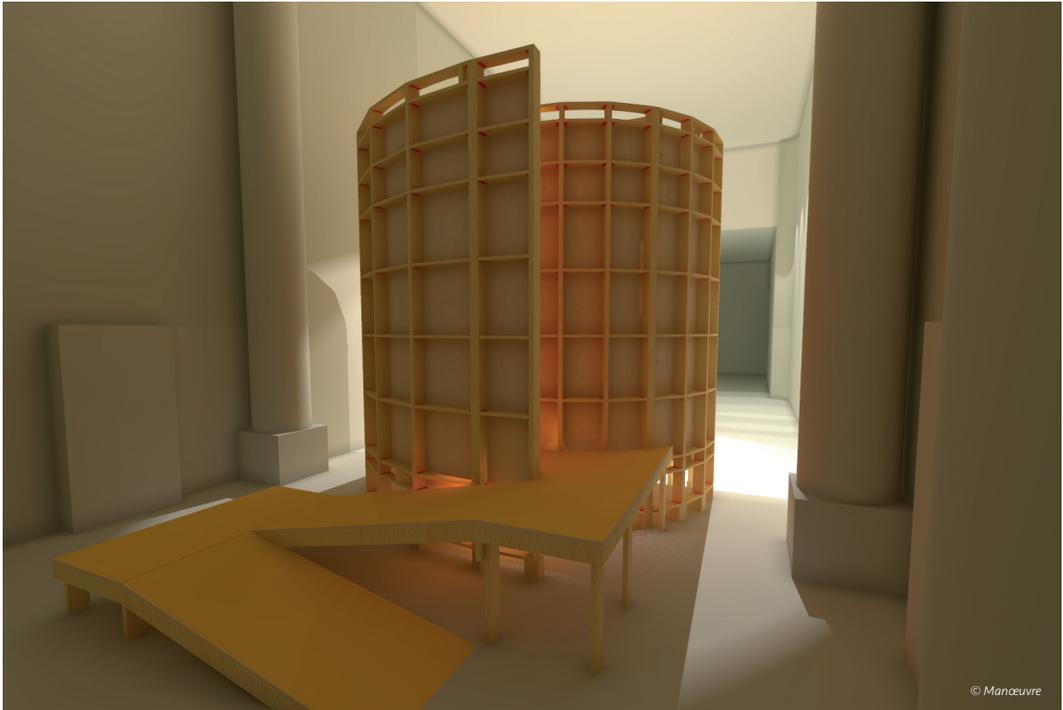
<https://vincentleroy.com>

Floating Lens est une œuvre acquise par la Ville de Caen dans le cadre du Millénaire Caen 2025

Chapelle Saint-Georges
Château de Caen

tank

Collectif Manœuvre ^{FR}



© Manœuvre

Sculpture immersive reprenant les codes esthétiques du château d'eau ou de la citerne, *Tank*, dont le titre rappelle cette parenté, est construite au cœur du Sépulcre.

Débordant sur sa nef, son imposante stature contient une expérience sensorielle.

Visitable par toutes et tous durant la journée, elle se métamorphose durant plusieurs soirées proposées par Manœuvre pour devenir, aussi, un objet scénique.

Composition sonore et ingénieure du son :
Cécile Ortola-Vanhove

Manœuvre est un collectif d'artistes, un laboratoire de recherche et de création plastique. Dans le cadre du festival, Manœuvre assure la direction technique et le collectif produit une installation inédite et éphémère pensée pour le « quartier général » de l'événement. Par ailleurs, il programme une série de performances, DJ sets et concerts à La Coopérative Chorégraphique : DJ Moules-Frites, VAKRM, Outrenoir, Exiit & Shaamu et Rekick (voir rubrique Concerts Performances)

<https://www.instagram.com/manoeuvrecollectif>

La Coopérative Chorégraphique

Le Sépulcre - 7, rue Leroy



© Biennale des Imaginaires Numériques - Crégoire Édouard 2023

live dream
Justine Emard ^{FR} & Jean-Emmanuel Rosnet ^{FR}

Live Dream explore les mystères du cerveau et des états de conscience modifiée. Dans cette expérience collective, l'activité neuronale de plusieurs participant.e.s est capturée en temps réel grâce à des électrodes. À la manière d'un protocole scientifique, le duo s'empare de ces signaux électriques pour donner corps à une œuvre visuelle et sonore alimentée, à la manière d'un documentaire, par des récits de rêve. Tantôt tangibles, tantôt imperceptibles, les données interprétées donnent naissance à différentes atmosphères qu'il et elle génèrent. Ce dispositif cerveau-machine cherche à entrer en résonance avec la physicalité des participants.

Le travail de Justine Emard se situe au croisement des neurosciences, de la vie organique et de l'intelligence artificielle. Elle est artiste-professeure invitée au Fresnoy, Studio national des arts contemporains. En 2023, elle est lauréate de la distinction « 100 femmes de culture » en France. Elle est la directrice artistique du pavillon français à l'exposition universelle d'Osaka en 2025.

<https://justineemard.com>

Au carrefour de plusieurs champs artistiques, la pratique de Jean-Emmanuel Rosnet s'articule autour de la composition musicale et de la création sonore sous toutes ses formes : objets radiophoniques, documentaires, installations. Mêlant immersion et travail de terrain, ses projets s'attachent aux questions de mémoire, ou encore de patrimoine oral à travers l'utilisation d'archives, de témoignages et de prises de son in situ.

<https://jerosnet.com>

Comédie de Caen - Théâtre des Cordes

32, rue des Cordes



image © Jules Severac pour Minecraft Explorer

La sculpture-paysage *Minecraft Explorer* est une extrapolation topographique d'une mission d'exploration dans l'univers du jeu Minecraft. Lors du premier confinement, Thibault Brunet découvre et se plonge dans Minecraft. De cet «étrange voyage», il conçoit une série de performances débutée en janvier 2021 diffusée en direct sur Twitch qui consiste à organiser une exploration scientifique de cet univers.

En lien avec deux précédentes créations (*Wissant* et *Soleil Noir*) montrées au festival en 2022 traitant du paysage, de l'image et de la sculpture numérique, *Minecraft Explorer* est une maquette répondant aux caractéristiques architecturales du jeu.

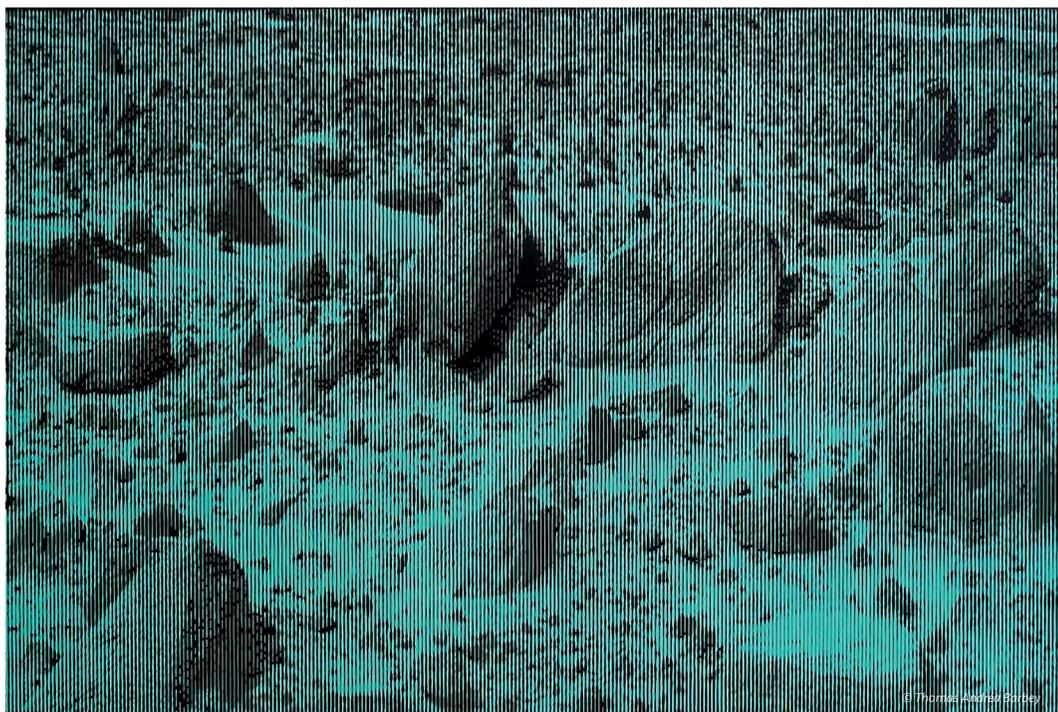
La performance d'exploration aura lieu le lundi 13 mai à 18h30 au Dôme (voir rubrique **Concerts Performances)**

Diplômé de l'École supérieure des Beaux-Arts de Nîmes, Thibault Brunet propose un savant mélange entre tradition photographique et nouvelles technologies - desquelles il détourne les codes et usages - et construit ainsi des images énigmatiques trouvant divers supports d'apparition : tirages, vidéo, 3D, images virtuelles, tapisseries et livre-sculpture. Son travail a inspiré le graphisme de cette édition du festival.

<https://thibaultbrunet.fr>

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli



rochers verts

Thomas **Andréa Barbey** ^{FR}

«Je me souviens des itinéraires empruntés par mon imagination d'enfant, lorsque j'étais explorateur au long cours. Mon travail artistique poursuit ce voyage, dans une lente exploration du réel, du monde sous ses aspects géographiques et contemplatifs. C'est le récit d'une promenade fictive dans une contrée où alternent sommets, gouffres, vallées, panoramas, paysages topographiques et autres motifs anecdotiques. Cette recherche qui poursuit un idéal romantique se présente comme de simples fragments, comme de petites pièces arbitrairement taillées dans un tissu infiniment plus vaste. (...) Dessiner des paysages c'est la possibilité d'enrichir mon sens de l'orientation au milieu de la confusion et de la précipitation de notre époque.»

Diplômé de l'École Nationale des Beaux-Arts de Paris-Cergy, Le travail de Thomas Andréa Barbey prend la forme de monochromes, en faisant du paysage et des voyages les sujets de son inspiration. Il dessine le récit d'un voyage au long cours, d'une lente exploration du monde sous ses aspects géographiques et contemplatifs. Il est représenté par la galerie Françoise Livinec.

www.thomasandreabarbey.fr

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli



© Claire Chatelet

Paysages inconscients présente des images générées par un système d'intelligence artificielle «text-to-image». Cette série visuelle s'inscrit dans le prolongement d'une démarche photographique visant à matérialiser les images mentales produites par l'insomnie. Il s'agit ici non seulement de créer des paysages artificiels en tentant de reproduire des procédés et techniques de photographie analogique, mais également de faire de l'IA une «machine hallucinée» et défaillante. À l'encontre de l'esthétique hyper-réaliste et stéréotypée des modèles génératifs, Claire Chatelet cherche à produire une image incertaine et instable qui contient en puissance d'autres images, celles enfouies dans les rêves ou dans la mémoire, celles contenues dans l'espace latent de l'imagination.

Claire Chatelet est maître de conférences en audiovisuel et nouveaux médias à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, membre du RiRRa 21. Sa recherche porte sur les écritures audiovisuelles connectées, les enjeux esthétiques des nouveaux dispositifs de diffusion et la génération d'images par intelligence artificielle. Elle est engagée dans une pratique photographique expérimentale à partir du smartphone et des modèles d'IA «text-to-image».

https://www.instagram.com/claire_chatelet



© Paul Duncombe

**Spécimens I à XIV
(Géométries numériques tridimensionnelles)**

Des technologies de scan 3D sont détournées afin d'inventorier et numériser des fleurs fanées découvertes sur des sites naturels protégés. Fidèles aux couleurs, formes et textures des modèles, les portraits obtenus figent à jamais dans les profondeurs digitales ces instants de vie qui s'échappent. Les erreurs de reconstructions inhérentes à la technique déployée sur le terrain sont conservées et les maillages qui en résultent dessinent les contours imparfaits d'un règne végétal en décomposition.

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 2014, Paul Duncombe a exposé notamment à la Biennale Nêmo, au Salon de Montrouge, au Max Ernst Museum Brühl des LVR, au Palais de Tokyo à Paris, au Unicorn Center for Art à Pékin, à Avatar à Québec et au Kyoto Art Center. Il est lauréat du Prix COAL. Plusieurs de ses créations sont co-produites par Station Mir depuis 2016 et ont été exposées au festival]interstice[en 2018 et 2019.

<https://paulduncombe.com>



© Rajat Mondal

echoes of resilience nature's unyielding spirit

Rajat Mondal ^{IN/NO}

Des micro-contrôleurs et des capteurs mettent en mouvement des rouleaux motorisés qui déplacent du papier autour d'un tronc d'arbre carbonisé, créant des traces archivant la mémoire du temps. La combinaison de l'électronique et de l'organique explore la dichotomie entre l'intervention humaine et la présence inhérente du carbone dans la nature. La composante sonore de l'installation augmente l'expérience du spectateur. En utilisant le carbone (charbon de bois) comme matériau de base, le projet vise à susciter une réflexion sur l'équilibre délicat entre le progrès humain et la durabilité environnementale.

Diplômé de l'université d'Hyderabad, de l'ésam Caen/Cherbourg et de l'Académie des arts d'Oslo. Rajat Mondal a déjà exposé à Oslo et il expose pour la première fois en France. Ses œuvres sont basées sur l'expérimentation des matériaux, des médias, de la mécanique et de l'électronique personnalisée, combinant des processus artisanaux et technologiques, y compris la peinture, la vidéo et le son.

<https://rajatmondal.art>

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg
17, cours Caffarelli

11752 mètres et des poussières...

Linda Sanchez^{FR}



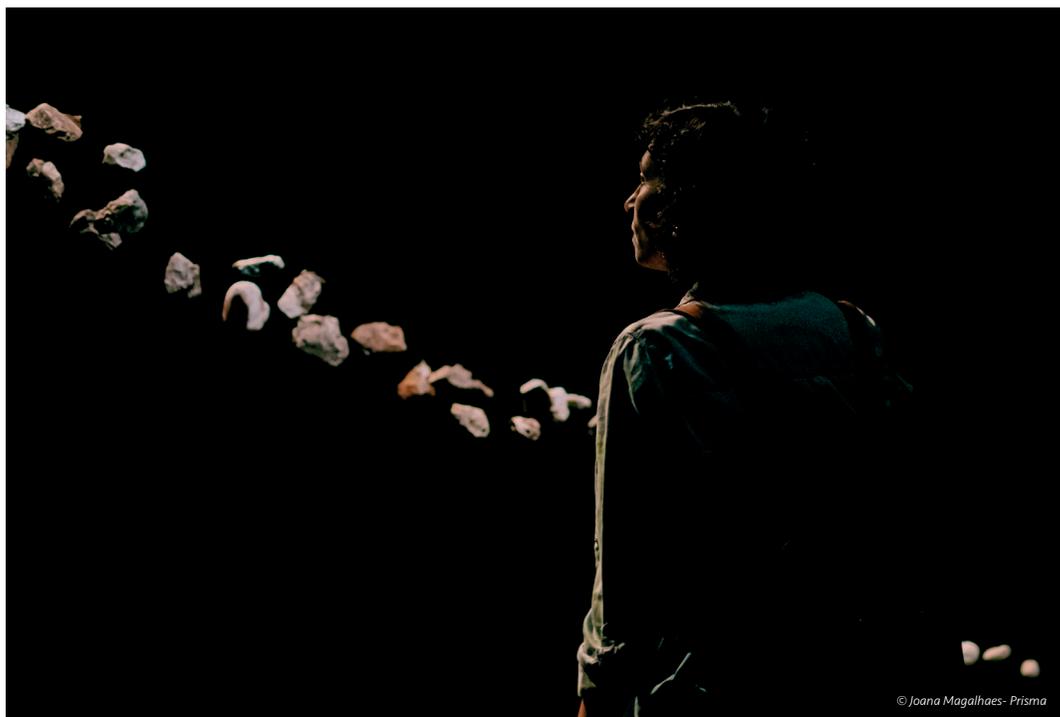
Une goutte d'eau en macro glisse longuement sur une surface dont on ne distingue ni les bords, ni la pente ni la nature. Le point de vue est à l'angle mort de la goutte d'eau. L'infinie glissade de la goutte est réalisée grâce à un outil qui lui fait faire du surplace. C'est la surface qui remonte à contresens de sa descente. Le filmage (course poursuite) s'apparente aux techniques de documentaire animalier sauvage. Le film a été réalisé sur le toit du château d'eau de Décines-Charpieu. La bande son est l'environnement direct et sans retouche du tournage (vent, cloches d'églises, chien qui aboie...).

Diplômée de l'école d'art d'Annecy en 2006, elle a notamment exposé au MAC Lyon, à la FIAC Paris, Casa Velazquez et ARCO Madrid, Blackwood Gallery à Toronto, à la Friche Belle de Mai à Marseille, IAC de Villeurbanne, Palais de Tokyo et à la Biennale Némò à Paris. Depuis 2018, elle est représentée par la galerie Papillon à Paris.

<https://www.instagram.com/oklindasanchez>

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli



© Joana Magalhaes- Prisma

flux

Pierce **Warnecke** ^{US/FR} & Clément **Edouard** ^{FR}

Flux est une installation composée de roches suspendues mises en mouvement par un mécanisme simple. Cette œuvre cinétique raconte l'histoire d'un cours d'eau disparu. Par des jeux de mouvement, de lumière et de son, la roche révèle ici la mémoire que l'eau lui a laissée et retranscrit sa fluidité, sa vitesse et le parcours qu'elle a entamé du haut d'une montagne jusqu'à la mer. L'installation propose une compression spatiale et temporelle de la relation entre eau et roche, du granite des cimes au sable des deltas. Elle invite à l'imaginaire, soulignant l'interdépendance entre l'humain et le milieu ambiant.

Pierce Warnecke travaille à la fois dans les domaines sonores et visuels. Ses projets, à la frontière entre la musique expérimentale, les arts numériques et la vidéo, sont influencés par les effets du temps sur la matière et les limites de l'expérience sensorielle. Il présente son travail sous forme de performances, de concerts et d'installations à Rewire, CTM, Elektra, Mutek, ZKM, etc. Il est co-commissaire d'emittermicro label et festival (Berlin) et du Signal Festival (Drome). Sa musique a été publiée sur Raster (DE), Room40 (AU) et Contour Editions (US), et il est représenté par l'agence DISK à Berlin.

<https://piercwarnecke.com>

Clément Edouard est musicien, improvisateur et compositeur. Son travail se concentre sur la nature du son, son champ vibratoire et sa perception, son rapport à l'espace et aux matériaux, pour en proposer différentes écoutes. Il a composé pour la chorégraphe Margot Dorléans et collabore avec Guillaume Cousin. Il est lauréat de la bourse SACD-Beaumarchais et directeur artistique de la structure de production MAGE.

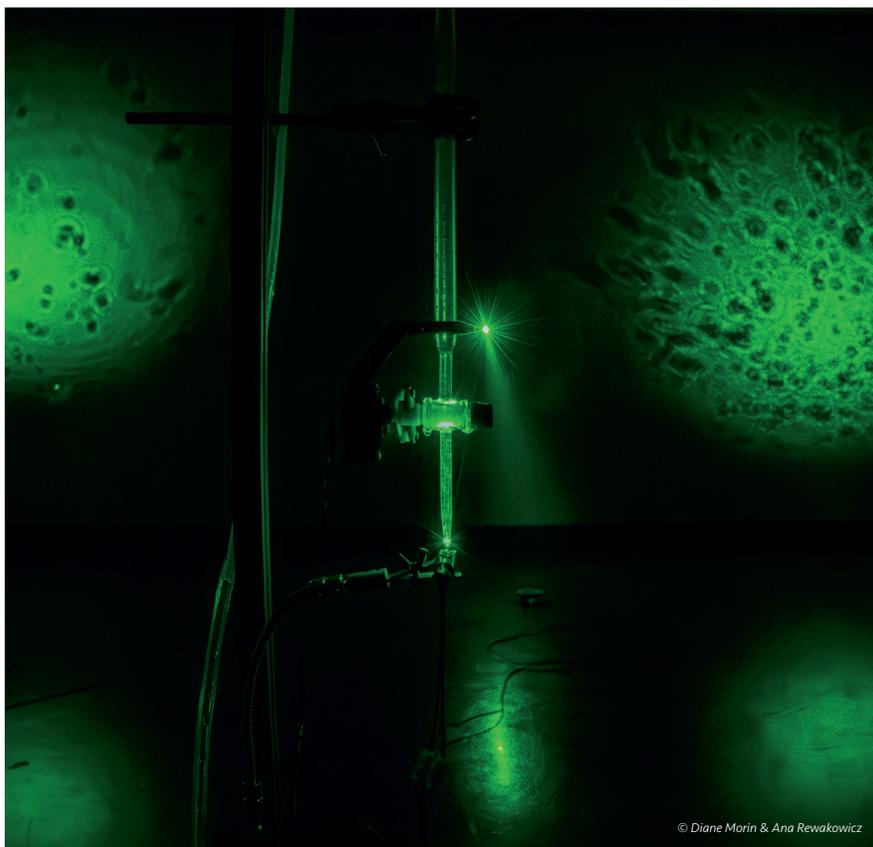
<https://clementedouard.com>

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli

et si l'in/visible

Diane Morin^{CA} & Ana Rewakowicz^{PO/CA}



© Diane Morin & Ana Rewakowicz

Et si l'in/visible engage les principes des débuts de la microscopie, avec des gouttes d'eau qui agissent elles-mêmes comme des lentilles optiques. Dans cette installation les artistes travaillent avec des échantillons d'eaux locales et les micro-organismes qui y vivent pour créer de grandes projections lumineuses en temps réel. Cette installation lumineuse et sonore invite à explorer diverses sensibilités aux multiples formes de vie qui nous entourent et avec lesquelles nous coexistons.

Au lieu d'insister sur la séparation entre les instruments scientifiques et les phénomènes qu'ils servent à observer, l'installation révèle comment les instruments, les phénomènes et les expériences s'enchevêtrent. *Et si l'in/visible* permet de faire l'expérience d'échelles de temps multiples, visibles par le spectre de la lumière.

Originaire de la région de Kamouraska au Québec, Diane Morin détient une maîtrise en Beaux-arts de l'Université Concordia à Montréal. Depuis 1998, elle travaille avec le son, le dessin, la lumière, la robotique DIY pour créer des installations in situ. En 2014, elle devient lauréate du Prix en art actuel du Musée national de beaux-arts du Québec. Elle a participé à des résidences de recherche dont le Nordisk Kunstnarsenter en Norvège, Opekta en Allemagne et Art3 en France. Son travail a été exposé au Canada, en Finlande et en Suède. C'est sa première exposition en France.

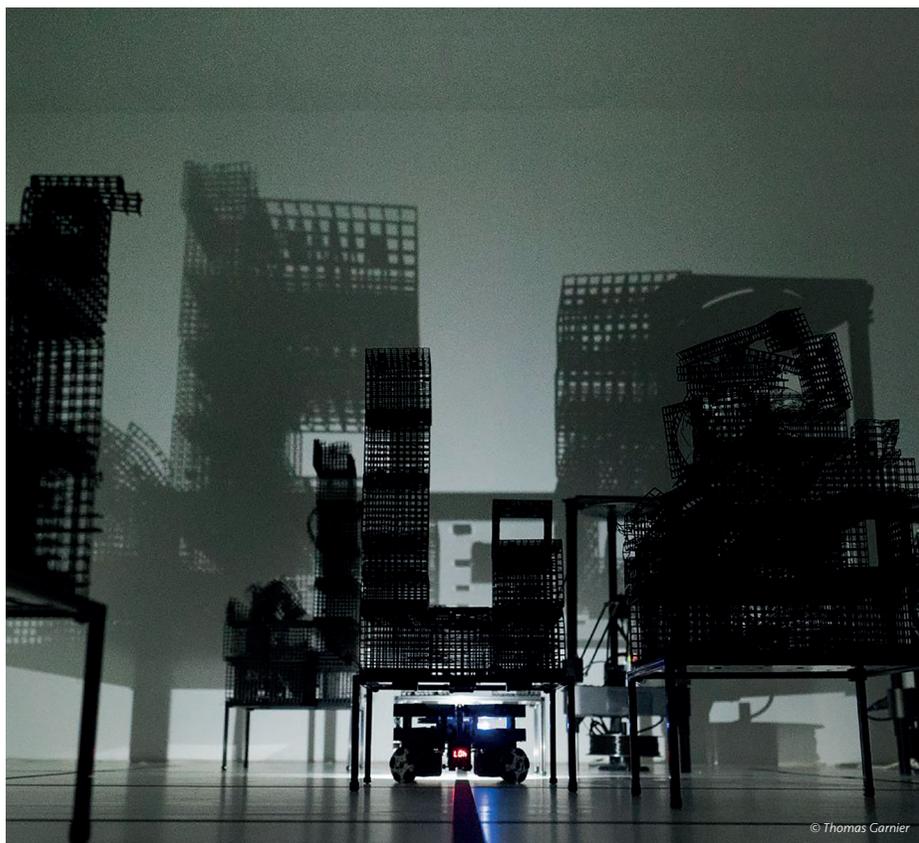
<https://dianemorin.ca>

Artiste/chercheuse interdisciplinaire née en Pologne d'origine ukrainienne, travaillant au Canada, Ana Rewakowicz a obtenu son doctorat à l'École polytechnique de Paris, où elle a collaboré avec des scientifiques sur un projet de collecte d'eau de brouillard. Sa pratique se concentre sur la création de différentes plateformes d'engagement utilisant l'imagination, la poétique, les technologies et la participation. Ses œuvres figurent dans les collections permanentes du Musée d'art contemporain de Montréal, du Musée national des beaux-arts du Québec et du Musée d'art contemporain de Rome. Elle a exposé au Canada, en Europe, en Amérique du Sud et aux États-Unis.

<https://www.rewana.com>

école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli



Taotie fait usage d'une plateforme robotique mouvante pour mettre en lumière un paysage de sculptures évoquant des espaces de stockage et logistique contemporains. Thomas Garnier s'intéresse à l'aboutissement spatial de ces nouvelles logiques industrielles, usines et lieux de distribution entièrement automatisés et fonctionnant sans intervention humaine. Sans même avoir à éclairer l'espace, des machines peuvent désormais travailler jour et nuit sans interruption, logées dans de grands entrepôts modulaires, répétitifs et massifs. Taotie reconstitue l'inquiétante étrangeté et démesure de ces espaces par la maquette et l'impression 3D, et présente un monde d'illusions, sans fondations, en perpétuelle reconfiguration.

Architecte de formation, Thomas Garnier est diplômé du Fresnoy où il reçoit le prix "Révélation des arts numériques" de l'ADAGP. Il a exposé à la Nuit Blanche de Bruxelles, aux biennales WRO (Pologne), NémO (Paris) et Chroniques (Marseille), au festival Ignite (Miami), à la foire d'art médiatique Noise (Istanbul) et aux fondations Fosun (Shanghai) et FimincO (Paris).

<https://thomasgarnier.com>

Rives de l'Orne
20, quai amiral Hamelin



© Eric Tschernow

o.t.
Ulrich Vogl ^{DE}

Différents types de projecteurs de diapositives sont positionnés au sol les uns à côté des autres. Chacun a une diapositive avec un morceau de papier d'étain ordinaire percé par une petite aiguille. La lumière passe par les trous et se projette sur le mur. Apparaît ainsi une sorte de paysage urbain. Bien que tous les projecteurs utilisent le même type de lampe, la couleur de la lumière qui frappe le mur diffère d'une machine à l'autre, allant du très blanc au très jaune, un peu comme les différents types de lumières dans une ville. La ventilation de tous les projecteurs produit un son permanent mais quelque peu éloigné.

Ulrich Vogl est diplômé de l'école d'arts visuels de New York, de l'Université des arts de Berlin et de l'Academy des arts de Munich. Il a notamment exposé à Berlin où il vit, à Bonn, Tel Aviv, Dublin, Copenhague, Riga, Varsovie, Oslo, Barcelone et à la biennale Chroniques à Marseille.

<https://www.ulrich-vogl.de>

Rives de l'Orne
24, quai amiral Hamelin

concerts performances

Thibault **Brunet**^{FR}

blaze, piglin, ghast

Les stratégies du vivant dans Minecraft

Minecraft Explorer est une mission d'exploration scientifique virtuelle qui a débuté en janvier 2021 avec des interventions régulièrement diffusées en direct sur Twitch (twitch.tv/thibaultbrunet), plateforme de streaming vidéo très prisée de la communauté des gamers. Cette mission sonde et expérimente les infinies potentialités de cet univers immatériel en constante évolution. Les chercheurs et chercheuses invité.e.s ont pour but d'observer, collecter et analyser des données en lien avec leur discipline (sciences humaines et sociales, droit, économie...). D'un point de vue artistique, chaque retransmission constitue une performance d'un genre nouveau. Thibault Brunet fait entrer dans le champ de la création les codes d'une pratique contemporaine de plus en plus populaire : l'e-sport . (voir rubrique *Expositions*)

Diplômé de l'École supérieure des Beaux-Arts de Nîmes, Thibault Brunet propose un savant mélange entre tradition photographique et nouvelles technologies - desquelles il détourne les codes et usages - et construit ainsi des images énigmatiques trouvant divers supports d'apparition : tirages, vidéo, 3D, images virtuelles, tapisseries et livre-sculpture. Son travail a inspiré le graphisme de cette édition du festival.

<https://thibaultbrunet.fr>

Avec la participation de :

Marina Cretenet (Maître de conférence, biodiversité des micro-organismes)

Christelle Jozet-Alves (Maître de conférence, biologie du comportement)

Ulysse Dronet-Foret



lundi 13 mai à 18h30

Le Dôme

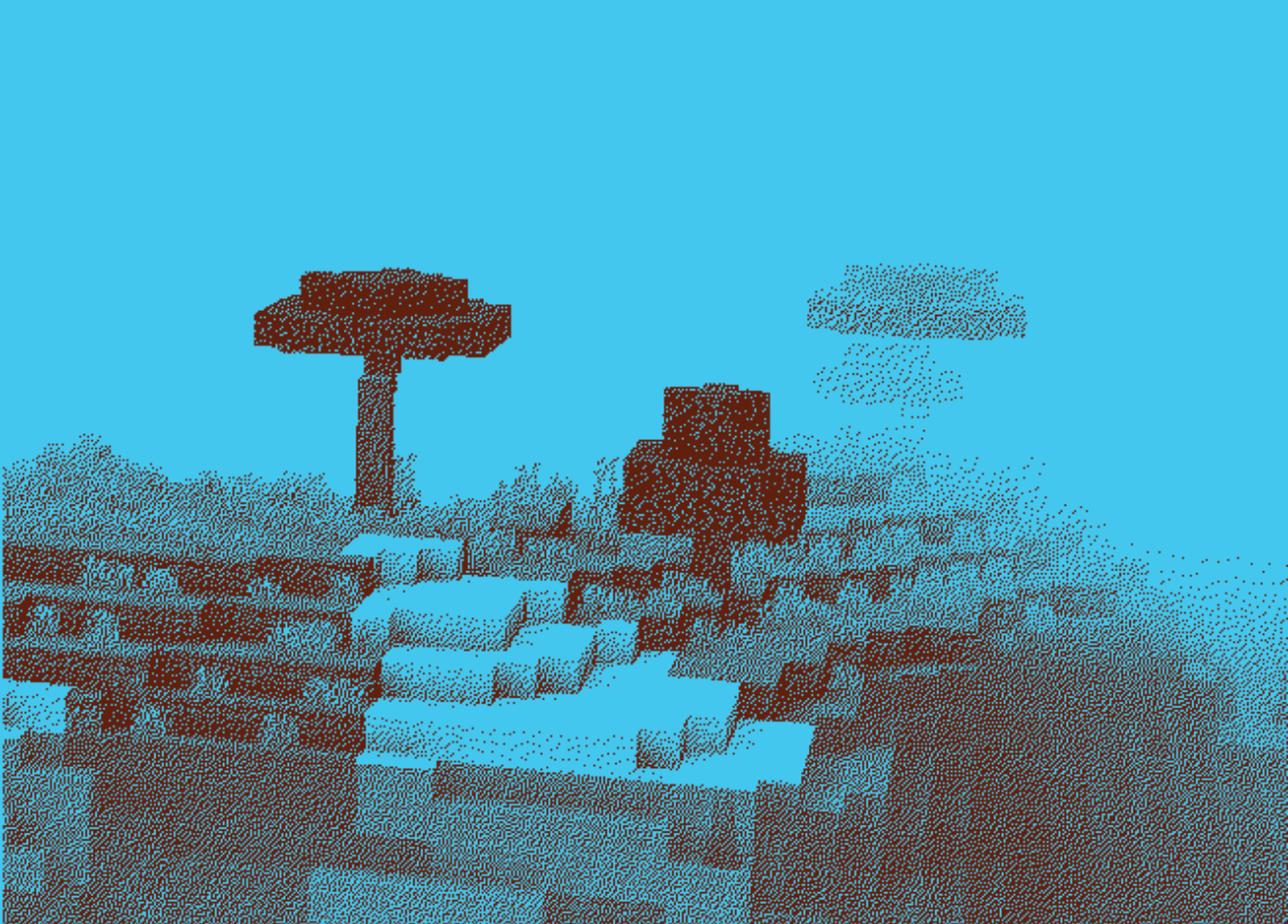
3, place Stéphane Hessel



Image © Jules Severac pour Minecraft Explorer



Image © Jules Severac pour Minecraft Explorer



soirée label co

Bubu **Pagier**^{FR} & Hubert **Michel**^{FR} hydraules

Pièce pour Orgue à eau spatialisé

Une matière sonore longue, que l'on sculpte et modèle à l'envi.
Un instrument qui vit, un orgue organique, qui respire et fait des vagues.

Bubu Pagier troque le médiateur et le larsen pour plonger dans un orgue à eau, pensé et construit pour cette performance qui s'entend tout autant qu'elle se voit. On peut alors sentir ce souffle qui circule entre l'instrument et les gestes du musicien, tout à la fois incisifs et minutieux.

Hubert Michel aime les enceintes. Pour cette collaboration, il capte les sons de l'orgue à eau et les fait voyager dans l'espace, les triturant lui aussi pour donner à entendre une matière nouvelle, pleine de phases et de subtilité.

Une histoire d'eau, d'air, d'espace et de temps.

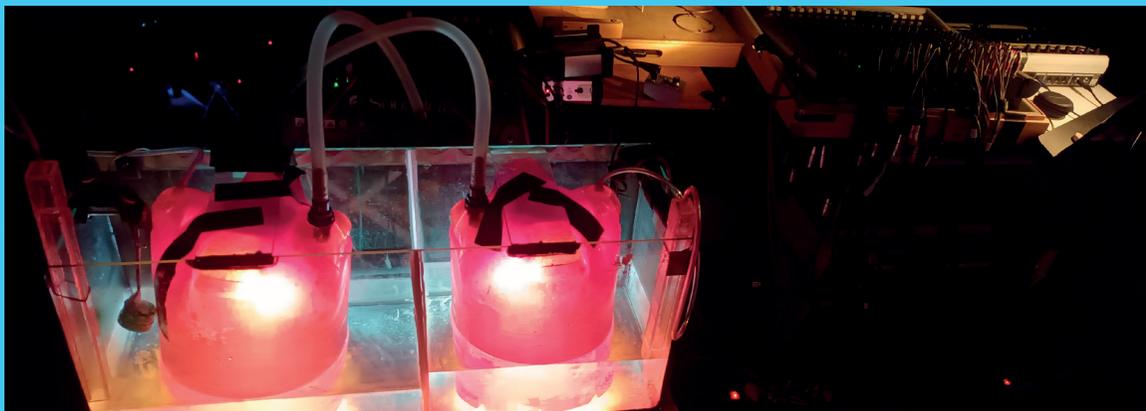
Bubu Pagier est compositeur et interprète de musique expérimentale.

Hubert Michel est compositeur, interprète et régisseur son. Il a étudié la musique électroacoustique durant quatre années avec Roland Cahen, Christine Groult et Roger Cochini. Il obtient son DEM (Diplôme d'études musicales) de composition électroacoustique en 2002. Il a collaboré comme intervenant pédagogique avec l'IMEB (2001-2002 Bourges) puis Césaré (2004-2008 Reims).

<https://www.discogs.com/fr/artist/3887210-Bubu-Pagier>
<https://soundcloud.com/hubertmichel>

mardi 14 mai à 20h00
école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg
17, cours Caffarelli





Céleste **Gatier**^{FR}

«Je travaille à partir d'un dispositif électronique DIY fragile, brut, intime et en mutation constante. Chaque geste infime génère des nouveaux phénomènes bruitistes, au gré des coupures, des interférences, des courts-circuits. S'y ajoutent des voix, pour approcher une dialectique étrange entre la froideur des fréquences blanches et des mots-poèmes. Relier la voix de l'intime à l'électronique qui est la plus étrangère au corps, inhabitée, dématérialisée, et rêver dans l'entre-deux. Parfois dans l'essoufflement d'un shakuhachi (flûte japonaise, d'origine chinoise) jusqu'à la défaillance des circuits.»

Elle a étudié les arts sonores et visuels à l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy, ainsi que l'histoire de l'art à Sorbonne Université, où elle réalise une thèse sur les liens entre son et architecture au Japon, le patrimoine acoustique et la reconstitution de paysages sonores.

<https://www.instagram.com/celeste.gatier>

soirée ndk x JinterstioeC

DATUM **CUT**^{CA}

inex.materia

Une performance hybride, où les méthodes créatives associées au cinéma expérimental et à l'art vidéo fusionnent avec celles des technologies numériques. Oscillant entre une approche visuelle en noir et blanc et un univers surréaliste, cette œuvre est à la fois méditative et maximaliste. Elle se déploie à travers une multitude de genres musicaux, du rythme et du bruit à l'IDM, intégrant des échantillons de synthétiseurs modulaires, de disques vinyles et de champs électromagnétiques. Issue d'une expérience personnelle transformatrice, *INEX.MATERIA* est une performance célébrant l'éphémère, l'impermanence et l'obsolescence de nos corps et de nos technologies. Le corps devient une structure découpée par la lumière, révélant une matière secrète, organique, électrique et interconnectée.

Artiste basé à Montréal/Mooniyang/Tiohtià:ke, sa pratique est multiple (performance audiovisuelle, cinéma expérimental, composition électroacoustique, improvisation, art sonore et installation) et cherche à établir des relations entre des médias obsolètes et des technologies contemporaines, à la recherche de nouvelles possibilités esthétiques. Il a reçu de nombreux prix et son travail a été notamment présenté dans des festivals tels que L.E.V. (Gijon), INTONAL (Malmö), Dresden Filmfest, Mutek (Montréal, Barcelone), Videox (Zurich) ou Vidéoformes (Clermont-Ferrand) où il a été artiste en résidence.

Avec le soutien de CCA, Vidéoformes et Signal Culture.

<https://maximecorbeilperron.com>

Thomas **Laigle**^{FR}

m-o-m (pulses)

m-O-m (musique-Orchestrale-magnétique) est né d'une obsession : donner voix à la lumière. Entre concert de musique électronique et installation DIY, Thomas Laigle interconnecte la lumière et le son au point de ne former qu'un seul et même médium. À l'aide de micros captant les vibrations magnétiques et de pédales d'effets, les parasites générés par des ampoules sélectionnées deviennent la rythmique d'une musique aux frontières de la noise et de l'electronica. Les saccades vibratoires ouvrent une faille infinitésimale activant le déploiement d'une polyrythmie qui jongle entre flashes et ténèbres, scintillements subtils et détonations profondes. Un dispositif de traitement sonore analogique temps-réel qui dialogue avec l'espace et embarque les spectateurs dans un trip halluciné.

Artiste sonore et visuel, ses recherches se trouvent à la croisée des arts scéniques, plastiques et numériques. La lumière et le son sont interconnectés au point de ne former qu'un seul et même médium. Déjà invité à JinterstioeC, ses concerts-performances sont présentés en Europe et sa prochaine création, co-produite par Station Mir, sera présentée à la biennale Chroniques d'Aix-Marseille en novembre 2024 et à Caen en 2025.

<https://thomslaigle.fr>

samedi 18 mai à 20h00

Le Cargö

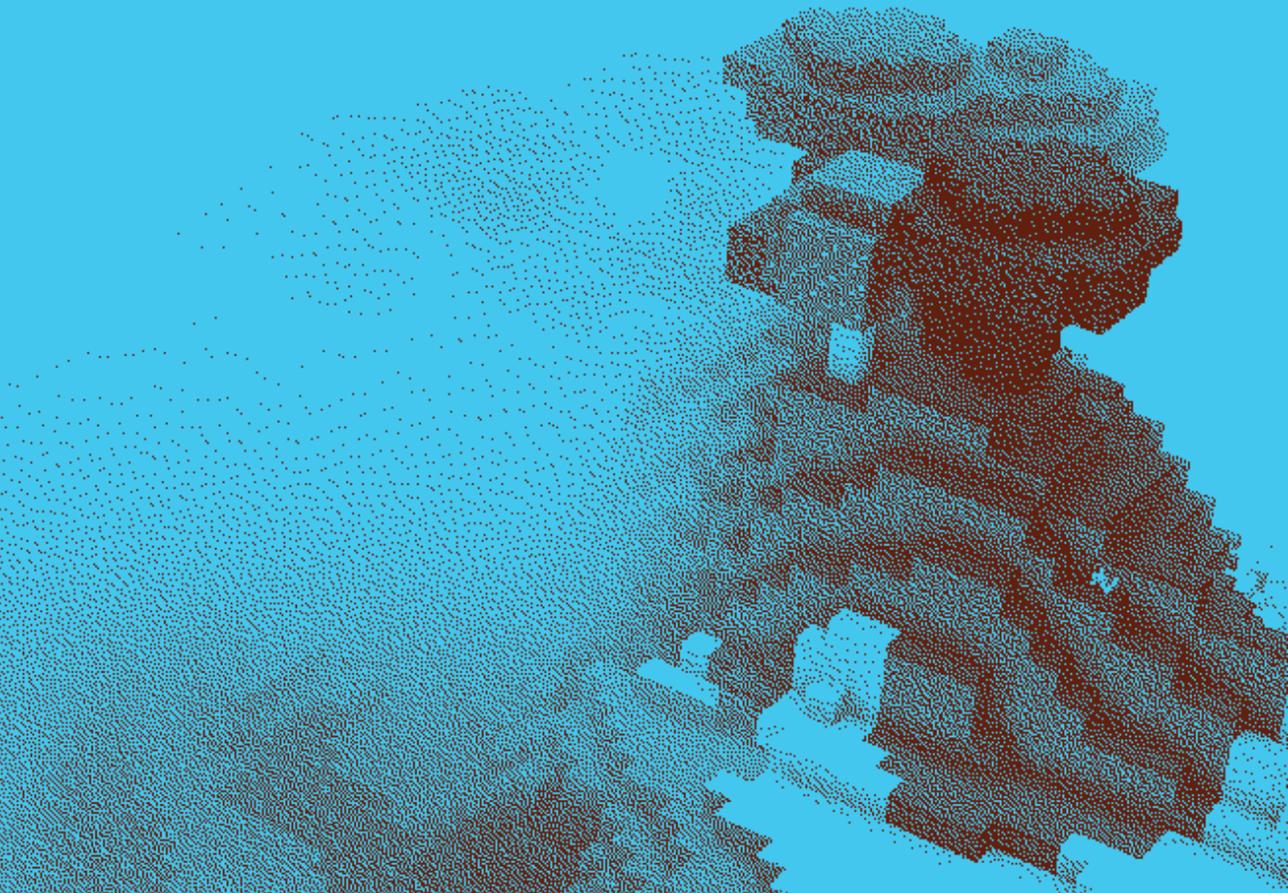
9, cours Caffarelli



© Maxime Corbeil-Perron



© Thomas Laigle



soirée ndk x DinterstioeC

Moritz Simon **Geist**^{DE}

tripods one

Tripods One est un robot sonore futuriste. Il esquisse un avenir possible de l'interaction homme-machine - avec des machines et de la musique électronique. Le robot est joué en direct comme un instrument de musique. La machine envisage un dispositif qui joue de la musique électronique contemporaine par l'intermédiaire de robots musicaux. Lors de la performance, l'artiste est toujours présent sur scène, contrôlant et interagissant avec la machine. L'installation a été construite dans le cadre d'un vaste processus de conception avec plusieurs prototypes fonctionnels et l'utilisation intensive de technologies de prototypage rapide. *Tripods One* s'inscrit dans la continuité de précédents robots musicaux.

Producteur de musique et artiste basé à Dresde, Moritz Simon Geist a étudié l'ingénierie mécanique et travaille avec des robots pour créer de la musique électronique. Il a travaillé avec Mouse On Mars, Tyondai Braxton, ou Robert Lippok et a présenté ses œuvres et performances depuis 2012 à la Biennale de Venise (Italie), la Philharmonie de Paris, l'Elbphilharmonie de Hambourg... Le magazine Rolling Stone l'a classé parmi les «10 grandes découvertes musicales» du festival SXSW 2019 à Austin.

<https://www.moritzsimongeist.com>

DJ **JOANNA OJ**^{FR}

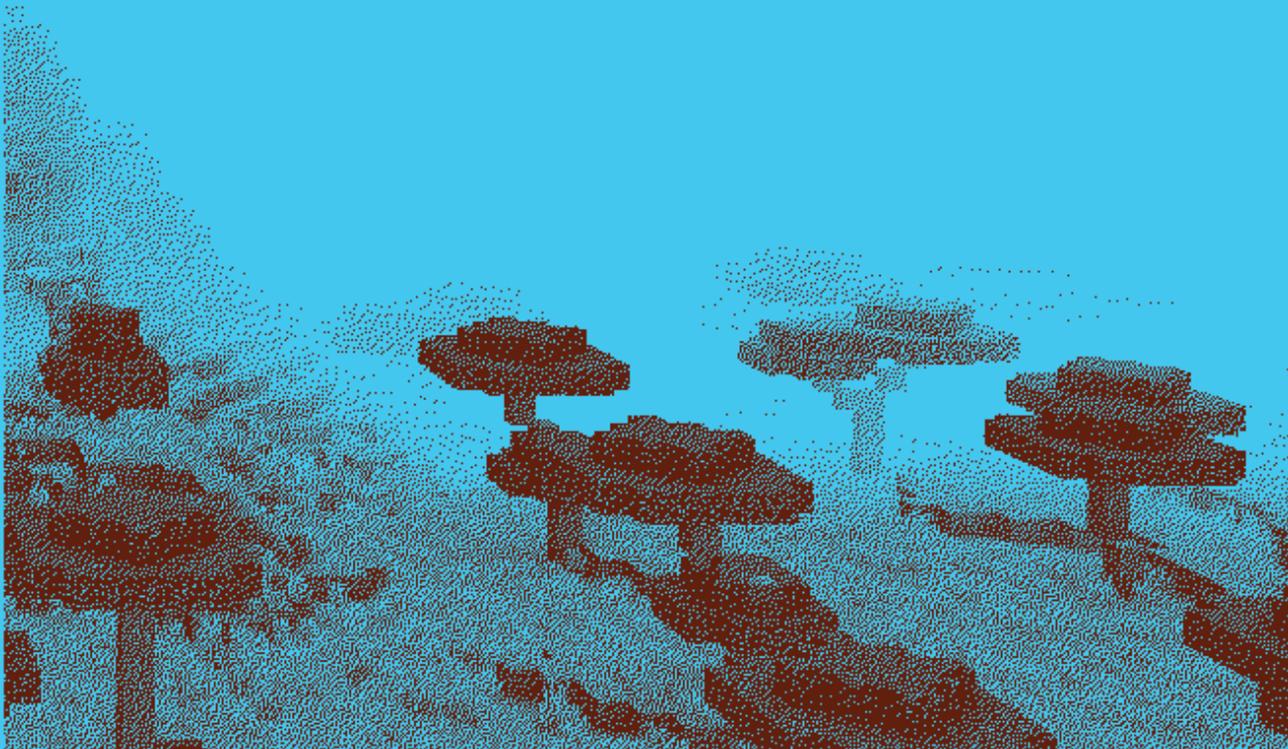
Diggeuse compulsive à l'univers éclectique, Joanna OJ se démarque par sa créativité aux platines avec des sets mêlant ambient déstructurée, break énergique, vocals envoûtantes, bass et techno frénétiques et hypnotiques, dnb, footwork et IDM.

<https://soundcloud.com/joanna-oj>

samedi 18 mai à 20h00

Le Cargö

9, cours Caffarelli



programme off manoeuvre

Manœuvre est un collectif d'artistes et un laboratoire de recherche et de création plastique. Dans le cadre du festival, Manœuvre assure la direction technique et le collectif produit une installation inédite et éphémère pensée pour le « quartier général » de l'événement. Par ailleurs, il programme une série de performances, DJ sets et concerts à La Coopérative Chorégraphique.

mardi 7 mai à 19h00

Inauguration du festival

DJ **Moules-Frites**

vendredi 10 mai à 19h00

VAKRM

samedi 11 mai à 19h00

Outrenoir

Exiit & Shaamu

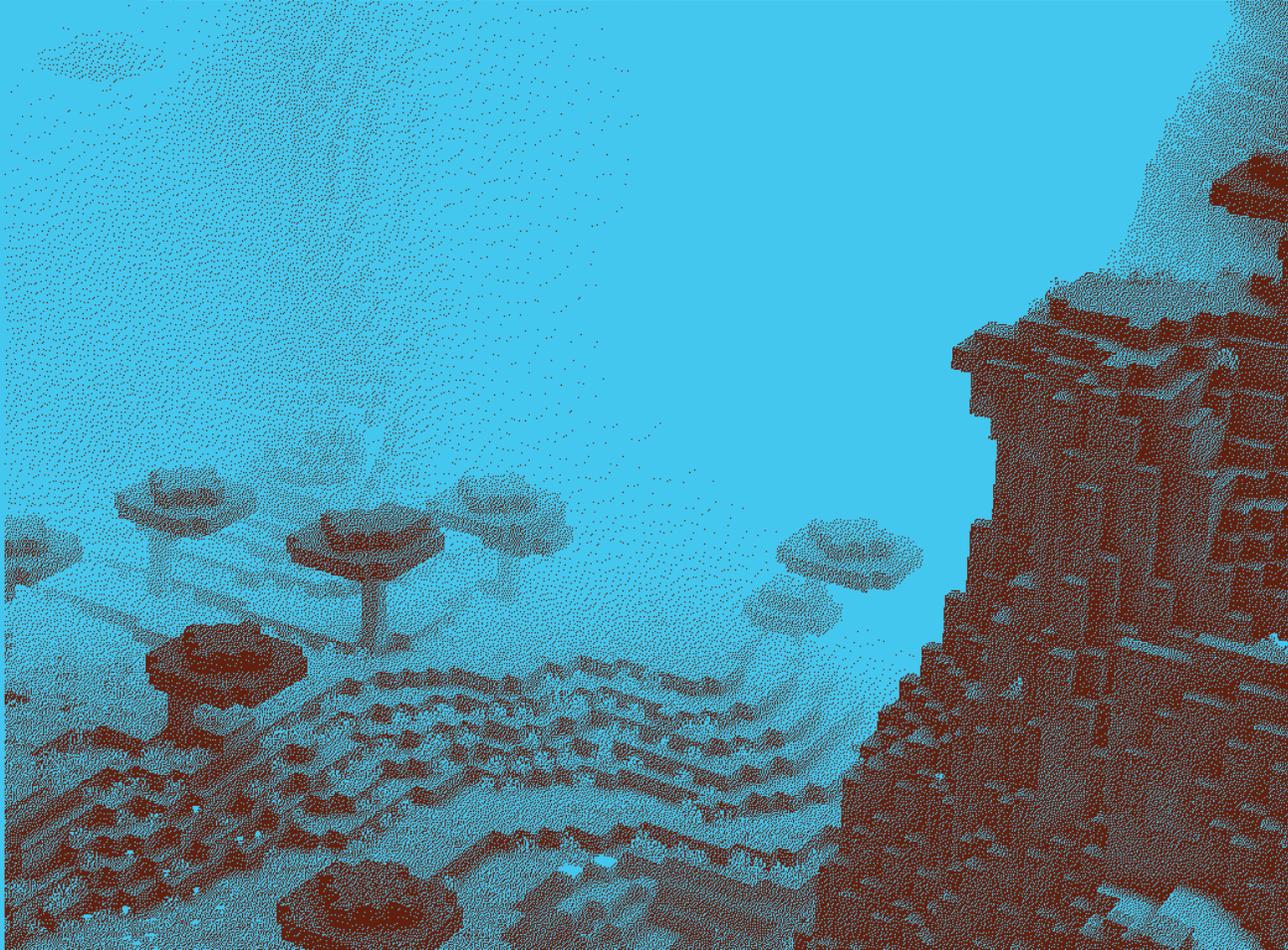
dimanche 19 mai à 19h00

Rekick

La Coopérative Chorégraphique

Le Sépulcre - 7, rue Leroy





colloque

Pour d'autres espèces d'espaces Penser, produire, pratiquer l'espace en arts numériques

Colloque international organisé par l'ésam Caen/Cherbourg (Laboratoire Modulaire),
en collaboration avec l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 (RiRRa21)

Dans le cadre du Millénaire de Caen 2025

Du 13 au 15 mai Ouvert au public

«« L'espace de notre vie n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction, on a parfois la vague impression que ça se coince quelque part, ou que ça éclate, ou que ça se cogne » (Perec, 1974). Dans cette tentative d'épuisement de l'espace que constitue *Espèces d'espaces*, Georges Perec appréhende l'espace comme « un doute » qu'il convient d'interroger.

Prendre en charge l'espace, prendre en compte les laps d'espace, tel est précisément l'enjeu de ce colloque international porté par le Laboratoire Modulaire de l'ésam Caen/Cherbourg. Initié en 2019, ce lieu d'expérimentation artistique et théorique sur les pratiques artistiques en environnement numérique a consacré son premier cycle de recherche-création à la notion de « spatialisation », à travers deux axes complémentaires, l'immersion et la décentralisation. Il s'agit dans ce colloque d'ouvrir la perspective et, dans la lignée perecquienne, de remettre l'espace en jeu. Explorer dans les œuvres numériques, comment l'espace se courbe, se fissure, éclate, cogne, se rassemble, se confond... devient autre (Foucault, 1967). Mais aussi comment l'on passe d'un espace à un autre (physique, simulé, représenté, perçu, vécu, symbolique), comment l'on expérimente des laps d'espace (littéralement des espaces de temps d'espace), et enfin comment ces mouvements de glissement, d'écoulement nous affectent. L'entreprise est sans doute incertaine, car la notion d'« espace » est non seulement polysémique mais fondamentalement instable : elle s'est construite à partir de la philosophie et des mathématiques, avant d'être investie notamment par la physique, la géographie, la sociologie, la psychologie, l'anthropologie, les arts... Ses acceptions ont évolué selon le contexte historique et les disciplines : étendue, dimension, milieu, intervalle de temps, distance, ensemble mathématique, surface ; « grand réceptacle » (Platon), essence de la matière (Descartes), ordre et diffusion du lieu (Leibnitz), « forme a priori de la sensibilité » et pure extériorité (Kant), support de virtualités oniriques (Bachelard, 1957), condition de la perception subordonnée au « corps propre » (Merleau-Ponty, 1945), produit d'interrelations (Massey, 2005), système de relations et produit social (Lefebvre, 1974), l'espace ne serait-il au final qu'« une variable non pertinente » (Bourdelaïs et Lepetit, 1986), ou au contraire, par son instabilité, son incertitude même, un concept inlassablement productif ?

ésam

Laboratoire
Modulaire



ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER
EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE

De quel espace voulons-nous parler dans ce colloque ? De l'espace de l'œuvre, de l'espace dans l'œuvre, de l'espace de réception/d'interprétation ; de l'œuvre dans une perspective topoiétique, c'est-à-dire à la fois en tant qu'espace de création et création d'espace (Guérin, 1997). Cependant c'est moins l'espace en soi, pour autant qu'on puisse l'appréhender en ces termes, que l'on entend examiner que le « faire espace » propre à l'œuvre (Maldiney, 1973). Et, à partir de l'analyse de pratiques artistiques contemporaines où les technologies numériques ne sont pas un simple outil de création, mais davantage un instrument de réflexivité, nous souhaitons observer ce que cette production d'espace (Lefebvre, 1974) dit de notre monde, dans quelle politique ou poétique elle l'insère, quel système de relations/interrelations/interactions elle met à jour ; quelles formes, quels enchevêtrements, quelles marges, quels écarts elle fait expérimenter.

Trois axes seront envisagés :

Configuration

Machination

Transaction/Fiction

¹ Ces propos sont issus de la notice « Prière d'insérer ».

² Dans *Discours, Figure*, Jean-François Lyotard insiste pour laisser la place « au lieu figural par excellence, au champ de la vision que l'attention focalisée refoule et qui comporte autour de la petite zone de vision distincte (zone fovéale) une vaste frange périphérique à *espace courbe* » (Lyotard J.-F., *Discours, Figure*, Paris, Klincksieck, 1985, p. 157).

³ Contrairement aux technologies de réalité virtuelle, qui via le visioCASQUE, tendent à occulter l'espace physique (logique d'immersion), les technologies de la réalité mixte visent précisément à faire co-exister deux espaces simultanément (logique de superposition ou d'enchevêtrement).

⁴ Au sens étymologique de « laps » (Centre National de Ressources Textuelles et Linguistiques).

⁵ Pour une analyse de l'évolution du concept en philosophie, voir notamment Casey E., *The Fate of Place. A Philosophical History*, Oakland, University of California Press 2013 ; Wavre R. « L'espace pour Leibniz », *Revue suisse de philosophie*, n° 7, 1957 ; Lévy B., Kaloyeropoulos, N. A., *La théorie de l'espace chez Kant et chez Platon*, Genève, Ed. Ion, 1980 ; Pradeau J.-F., « Être quelque part, occuper une place. Topos et chôra dans le Timée », *Les Études philosophiques*, 1995 ; Riaux J.-F., « L'espace comme forme a priori de la sensibilité », in *L'Enseignement philosophique*, 2016/4 ; Wunenburger J.-J., « Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l'espace de Bachelard et ses effets scénographiques », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 20, 2017/2.

⁶ « Le problème véritable n'est pas de savoir si l'espace existe en soi (...). Mais il est de savoir en quoi consiste la spatialisation, l'ordonnement des étants dans un espace, la présentation (...) d'un monde où des étants se trouvent disposés ici ou là. En quoi consiste cette spatialisation, c'est-à-dire de manière radicale : que signifie cette spatialisation » (Gunnar Declerck, « Physique de l'espace et phénoménologie de l'espace », in *Philosophia Scientiæ* 2011/3 , p. 199).

⁷ Au XIXe siècle, les théoriciens de l'art, en particulier allemands tels Fiedler ou Riegl, ont associé forme et espace et introduit la notion d' « empathie » (Enföhlung) dans l'analyse de l'expérience artistique (*Empathy, Form and Space Problems in German Aesthetics* [1853-1873], introduction and translation by Harry Francis Mallgrave and Eleftherios Ikonomou, Santa Monica, CA, Getty Center for the History of Art and the Humanities, University of Chicago Press, 1994).

lundi 13 mai

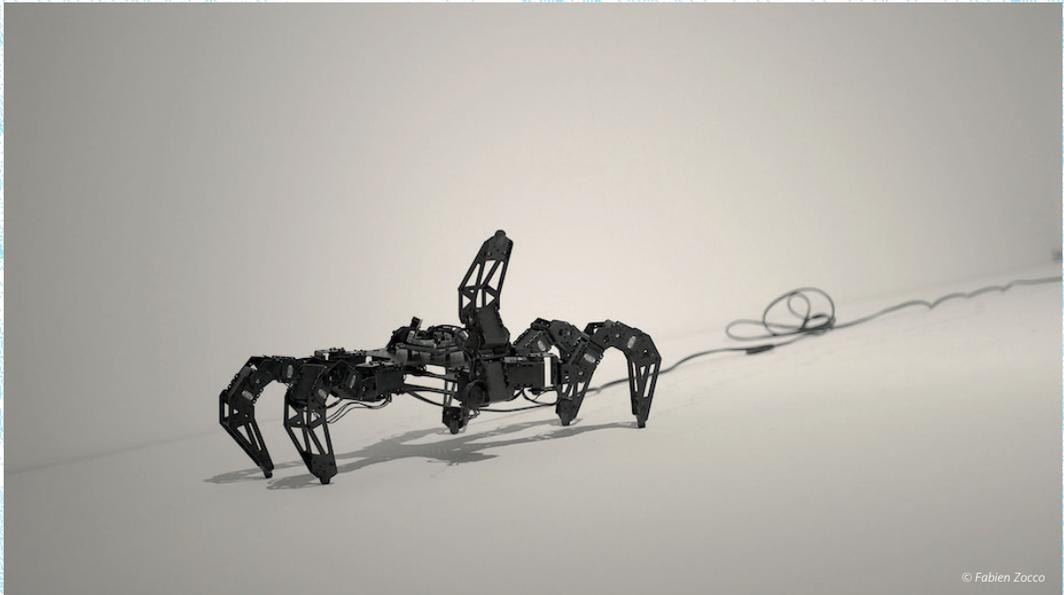
école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

17, cours Caffarelli

Configuration

Selon Michel Guérin, « [l]’œuvre se met en œuvre (en place) en tant qu’elle s’approprie un espace qui ne lui préexiste pas, mais qu’elle produit en se produisant elle-même. Toute création dans l’espace est inséparablement espace de création et création d’espace » (Guérin, 1997 : 133). Comment, dans les œuvres numériques hybrides, hétérogènes, se configure ce double processus ? Comment informent-elles l’espace ? Comment le défigurent-elles ? Font-elles naître « des espaces improbables, impossibles ou impensables : apories, fables topiques » (Didi-Huberman, 1999), des « passages » (Benjamin, 1989), des « tiers espaces » (Bhabha, 1994), des « non-lieux » (Augé, 1992), des « espaces lisses » (Deleuze et Guattari, 1980), ou encore « des hétérotopies », « espaces autres », « sortes de contre-emplacements, sortes d’utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l’on peut trouver à l’intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés » (Foucault, [1967] 2004 : 15) ? En reconfigurant les formes de création et de diffusion, l’Internet et les technologies numériques – en particulier la réalité virtuelle et l’intelligence artificielle – ont modifié radicalement l’appréhension de l’espace. Elles favorisent la construction de fictions d’espaces qui sont autant d’espaces de fiction. Mais que nous racontent ces fictions, selon quelles modalités spatiales ? Comment transforment-elles la perception et l’expérience esthétique ?

* Expérience entendue au sens de John Dewey, c’est-à-dire comme épreuve et confrontation transformatrice ? (Dewey, [1934] 2010).



© Fabien Zocco

ésam

Laboratoire
Modulaire
UNIVERSITÉ
PAUL
VALÉRY
MONTPELLIER 3

R2R
R21
MONTPELLIER 3

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

STATION MIR

OBLIQUE IS
ARTS & MÉDIAS
CAEN/CHERBOURG
UNIVERSITÉ

LE DŌME
DES ARTS & MÉDIAS
CAEN/CHERBOURG
UNIVERSITÉ

ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER
EXPLOREZ LA CULTURE NUMÉRIQUE

10h30 > Mot d'accueil de **Arnaud Stinès** Directeur - ésam Caen/Cherbourg
Introduction : **Claire Chatelet** Maître de conférence- Université Montpellier 3, RiRRa21
David Dronet & Luc Brou Laboratoire Modulaire - ésam Caen/Cherbourg

10h55 > **Carola Moujan** Designer, artiste, enseignante et chercheuse - Paris
Des espaces à l'entr'espace

11h30 > **Fabien Zocco** Artiste - Lille
Into the Labyrinth : Les cartographies impossibles

12h05 > **Noëlie Plé** Doctorante - Université libre de Bruxelles et Université de Toulouse
Des espaces à géométrie variable : explorer nos architectures immatérielles

Pause méridienne

14h00 > **Roderick Coover** Professeur - Temple University, University of Bergen et Université de Lille
Flots, inondations et sens du lieu : Construire des imaginaires spatiaux par l'immersion, l'intelligence artificielle et l'interaction entre humains et non-humains

14h35 > **Maxence Mercier & Jean-François Trubert** Université Côte d'azur
Les invariants variables de l'espace sonore

15h10 > **Frédéric Maheux** Directeur, médias numériques chez La Bande et Doctorant Université du Québec à Montréal
Transposition de l'œuvre artistique vers l'espace vidéoludique : du cube blanc au musée imaginaire en visioconférence

15h45 > **Pause**

16h00 > **Table ronde 1 - IA et espaces latents**

Modératrice : **Claire Chatelet** Maître de conférence - Université Montpellier 3, RiRRa21

Antony Valchev Doctorant - Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Institut ACTE
L'espace latent, topos de la genèse artificielle

Justine Emard Artiste - Paris

Bérénice Serra Artiste et professeure invitée - University of Applied Sciences and Arts Northwestern Switzerland FHNW

Fabien Zocco Artiste - Lille

18h30 > 18h30 > Performance *Blaze, Piglin, Ghast*
(les stratégies du vivant dans Minecraft)

Thibault Brunet Artiste, Paris

Le Dôme-R1, 3, esplanade Stéphane Hessel

Avec la participation de :

Marina Cretenet Maître de conférence, biodiversité des micro-organismes - Université de Caen

Christelle Jozet-Alves Maître de conférence, biologie du comportement - Université de Caen

Jules Severac et Ulysse Dronet-Foret

mardi 14 mai

Bibliothèque Alexis de Tocqueville

15, quai François Mitterrand

Machination

Fondées sur le codage, l'automatisation, la simulation, les technologies numériques participent autant d'une « compression de l'espace-temps » (Harvey, 1989), que d'une dislocation de l'espace, dans laquelle le simultané, le juxtaposé, le proche, le lointain se superposent (Foucault, [1967] 2004 : 12). Par quels dispositifs machiniques se matérialise cet « espace des flux », tel que l'a défini Manuel Castells ? L'espace des flux « relie des lieux distants autour de fonctions et de significations partagées sur la base de circuits électroniques et de corridors de transport rapide, tout en isolant et en soumettant la logique de l'expérience incarnée dans l'espace des lieux » (Castells, 2001 : 155). Comment les œuvres numériques rendent-elles compte de cette dynamique paradoxale ? L'ancien cyberspace et l'actuel (ou le potentiel) métavers en sont-ils les manifestations les plus symptomatiques ? Comment, en façonnant de nouvelles corporités et imaginations spatiales, les espaces virtuels éprouvent-ils notre « espace subjectif » (corporel) au sens phénoménologique ? Nous plongent-ils dans « un espace critique » où « la limitation de l'espace devient une commutation (...), activités d'échanges incessants, transferts entre deux milieux, deux substances » (Virilio, 1984 : 18), ou nous font-ils expérimenter un « entr'espace » « articulant l'espace solide (...) avec des spatialités fluides » (Moujan, 2013 : 210) ? Plus largement, quels nouveaux agencements interfacés entre l'homme, la machine et le monde émergent de ces conduites créatrices qui questionnent le numérique ?



© Thierry Fournier

ésam

Laboratoire
Modulaire

UNIVERSITÉ
PAUL VALÉRY
MONTPELLIER 3

R2R
R21
RECHERCHE

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
*Liberté
Égalité
Fraternité*


STATION MIR

OBLIQUE
S
GÉNÉRALISTE
NUMÉRIQUE
GÉNÉRALISTE

LE **DŌME**
DE LA CULTURE NUMÉRIQUE

**ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER**
EXPLOREZ LA CULTURE NUMÉRIQUE

09h30 > **Thierry Fournier** Artiste, curateur et auteur
Cacher pour montrer - L'effacement comme opération critique

10h05 > **Ludmila Postel** Artiste - Lille
La déambulation dans les univers virtuels - Le son au cœur de la perception

10h40 > **Pause**

11h00 > **Marc Ries** Professeur émérite - Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main, University of Art and Design
Personne n'existe. Et alors ? : autour des relations spatiales, topologiques et imaginaire du portrait

11h35 > **Vincent Ciciliato** Artiste et enseignant-chercheur - Université Jean Monnet Saint-Étienne, ECLLA
Espaces simulés et effet miniature

Pause méridienne

14h > **Table ronde 2 - Exposer l'immersif**

Modérateur : **Luc Brou** Coordinateur de la plateforme Oblique/s - Normandie

Martina Stella Artiste, rédactrice - Paris

« Faire espace » par le support dans le mapping vidéo

Xavier Maître Chercheur - Université Paris-Saclay, CEA, CNRS, Inserm, BioMaps

Une scène immersive et interactive à 360° pour de nouvelles expériences spatio-temporelles collectives

Vincent Ciciliato Artiste et enseignant-chercheur - Université Jean Monnet, ECLLA

Sarah Arnaud Productrice - Tchikiboum

15h10 : **Diego Jarak** Vice-président Culture, Science et Société - La Rochelle Université et directeur du festival Zéro 1 de La Rochelle

Présentation du projet franco-argentin de la plateforme internationale CAST (Curation en Arts, Sciences et Technologies)

mercredi 15 mai

Le Dôme

3, place Stéphane Hessel

Transaction/Fiction

Les travaux sur la psychologie de l'espace de Jean Piaget ont montré que l'espace est «le produit d'une interaction entre l'organisme et l'environnement dans lequel il est impossible de dissocier l'organisation de l'univers perçu de l'activité elle-même». Sur un plan artistique, John Dewey considère que «l'expérience est esthétique dans la mesure où l'organisme et l'environnement coopèrent pour instaurer cette expérience au sein de laquelle les deux sont si intimement intégrés que chacun disparaît» (Dewey, [1934] 2005 : 107). Ce dernier substituera d'ailleurs dans ses travaux ultérieurs la notion de « transaction » à celle d'«interaction» pour insister sur les rapports que l'homme entretient avec ses propres artefacts. Or, «les transactions se développent dans les interstices, aux interfaces» (Foucart, 2013 : 73). On propose dans ce dernier axe d'interroger précisément ces interstices et d'aborder l'espace dans une perspective transactionnelle, c'est-à-dire en mettant l'accent sur sa capacité à faire émerger des « mondes communs ». On s'aperçoit en effet que de nombreuses œuvres contemporaines travaillent l'espace comme « milieu » dans lequel se nouent des interrelations productives entre humains et non humains. Comment questionnent-elles les logiques de co-dépendance ou de co-appartenance entre des espèces hétérogènes ? Comment s'y manifeste cet «entre» propre à «faire émerger de l'autre» (Jullien, 2012 : 230) ? Permettent-elles d'envisager un «devenir-avec», et donc un «devenir du monde» (Haraway, 2007 : 35) ? Induisent-elles d'autres espaces politiques ?

⁹ Cité par Norberg-Schulz, in *Existence, Space and Architecture*, New York-Washington, Praeger Publishers, 1971, p. 17.

¹⁰ « [...] the human life itself, both severally and collectively, consists of transactions in which human beings partake together with non-human things of the milieu along with other human beings, so that without this togetherness of human and non-human partakers we could not even stay alive, to say nothing of accomplishing anything » (J. Dewey, « Knowing and the Known », in *The Later Works*, 1925-1953, vol. 16, 1949-1952, Southern Illinois University Press, 1989, p. 96-97).

ésam

Laboratoire
Modulaire



EXPLOREZ LA CULTURE NUMÉRIQUE

9h30 > **Jean-Paul Fourmentraux** Socio-anthropologue, critique, théoricien et Professeur
Université Aix-Marseille, Centre Norbert Elias et EHESS
Art et sousveillance numérique

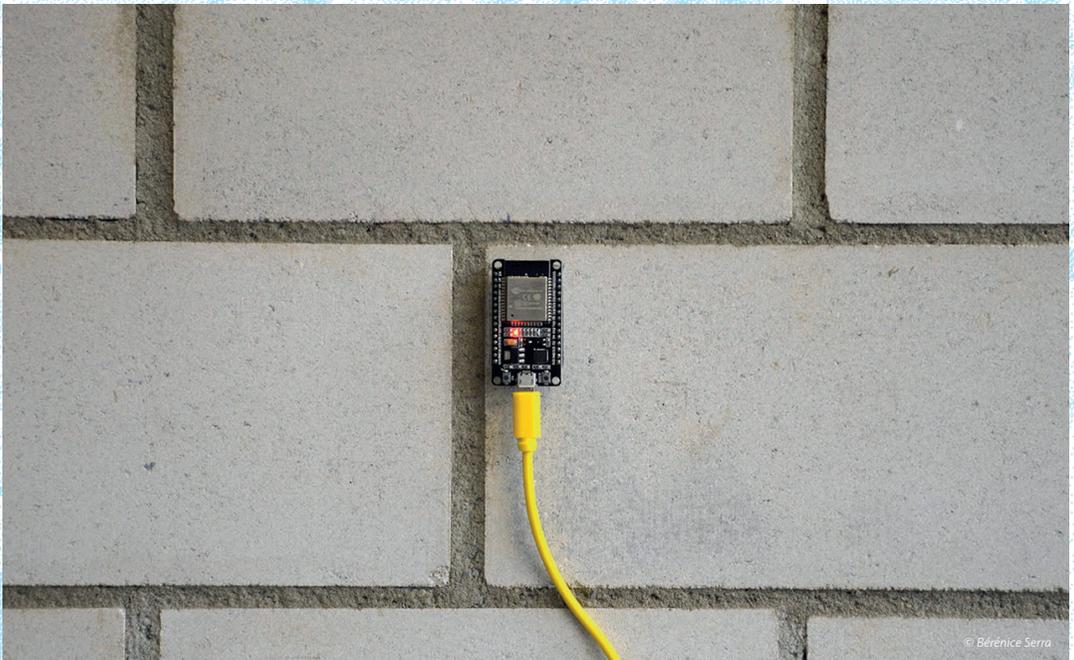
10h05 > **Bérénice Serra** Artiste et professeure invitée - University of Applied Sciences and
Arts Northwestern Switzerland FHNW
Grammaire Visuelle des Espaces sous Investigation OSINT

10h40 > **Pause**

11h00 > **Antonin Jousse** Artiste, chercheur et enseignant - École Supérieure d'Art de Lorraine
*Le renouvellement des glaces, un voyage photogrammétrique et fictionnel qui
re/déjoue notre compréhension spatio-temporelle du monde*

11h35 > **Thomas Pausz** Artiste et Professeur - Iceland University of The Arts de Reykjavik
Espèces sans Espaces En visioconférence

12h10 > **Anne Burlot-Thomas**
Consultante arts et culture & formatrice
Conclusion et perspectives



exposition d'été

+ performance

Du 5 juillet au 25 août

tous les jours de 14h à 18h

vernissage le 4 juillet à 17h30

NORMANDIE
IMPRESSIONNISTE
2024



ésam

Laboratoire
Modulaire



m/imec/

LISTAHÁSKÓLI ÍSLANDS
Iceland University of the Arts



OBLIQUE'S
MUSEUMS
NORMANDIE



espèces sans espaces

FR/IS
Thomas Pausz



© Thomas Pausz

Dans le cadre de Normandie Impressionniste et suite à sa résidence de recherche artistique au Laboratoire Modulaire de l'ésam Caen/Cherbourg en 2022 et 2023, Thomas Pausz s'est intéressé aux écosystèmes côtiers protégés et à l'écologie des zones intertidales (qui se situent entre marée basse et marée haute) de la Normandie, en partenariat avec le C.R.E.C-Station Marine de l'Université Caen Normandie et l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine.

Thomas Pausz propose de nouvelles formes de narration de l'environnement et des relations inter-espèces par la création d'écosystèmes médiatiques mêlant documentaire, fiction et création numérique. Sa démarche multiplie les points de vue, les changements d'échelles et de temporalités pour composer l'expérience d'un paysage « plus qu'humain ». *Espèces Sans Espaces* recouvre des enjeux écologiques et s'accompagne de réflexions critiques sur le rôle de la création et des technologies.

L'exposition sera composée de deux parties, *Biopèlerinage* et *Shellreader*.

Biopèlerinage est une installation documentaire immersive multi-écrans avec un paysage sonore qui met en scène des nouvelles formes d'habitabilité des côtes inspirées par le travail des chercheuses et des chercheurs du C.R.E.C.

Shellreader est une interface numérique entre organisme vivant et archive qui permet d'encoder des textes sous forme de coquillages artificiels. Les coquilles-textes imprimées en 3D peuvent ensuite être reconnues par une intelligence artificielle.





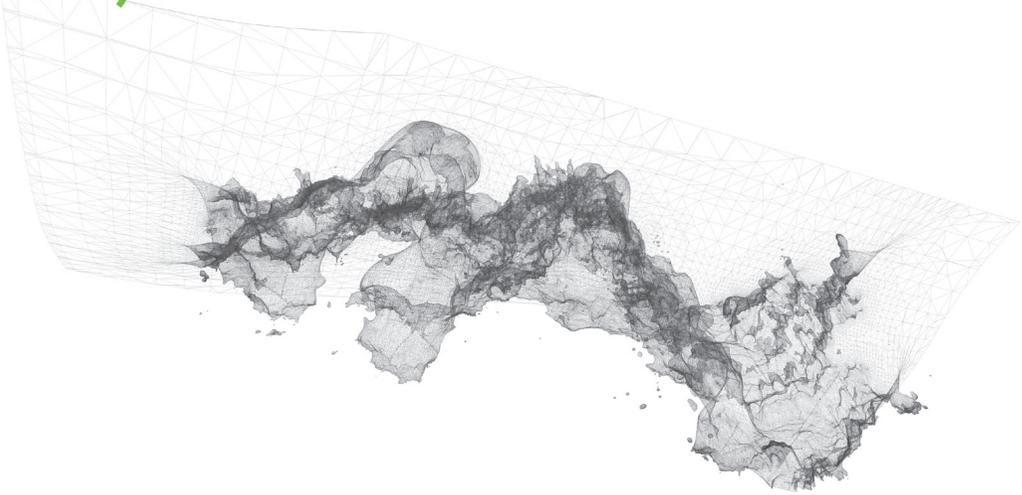
Diplômé du Royal College of Arts (Londres) et de Sorbonne Université, Thomas Pausz est designer, artiste et professeur au Department of Design and Architecture à l'université des arts d'Islande dont il dirige le master en design. En 2022/2023, il a été artiste en résidence au Laboratoire Modulaire de l'ésam Caen/Cherbourg. Il explore les liens entre écologie, technologie, média et fiction.

<https://pausz.org>

tapemoana

Alex Smoke^{GB} & Paul Duncombe^{FR}

jeudi 4 juillet à 20h30



BRITISH
COUNCIL

UK/France
Spotlight 2024

Paul Duncombe a participé à *Under The Pole*, une expédition scientifique internationale dans le Pacifique Sud, au cours de laquelle il a collecté des données et réalisé des photographies et des vidéos en utilisant la photogrammétrie, le microscope électronique, le scan 3D et des caméras binoculaires.

À partir de ce matériau explorant le patrimoine naturel menacé de nos récifs coralliens, Alex Smoke compose une partition où se croisent la musique, les arts numériques et la biologie dans une exploration poétique et une revendication écologique.

La première représentation aura lieu à l'église Saint-Julien de Caen avant de voyager à Glasgow en septembre. L'œuvre pourra être montrée sous la forme d'une performance, d'une installation ou d'un film. Cette création est le fruit d'une collaboration régulière entre le festival Jinterstice[et la biennale SONICA de Glasgow.

TAPEMOANA est soutenu par le British Council dans le cadre du programme Royaume-Uni/France Spotlight sur la Culture 2024 *Imaginons Ensemble*.

Musicien, Alex Smoke a commencé sa carrière en tant que violoncelliste et choriste avant de faire de la musique électronique. Il a réalisé plusieurs albums (Incommunicado en 2005, Paradolia en 2006, Lux en 2010 et Love Over Will en 2016). À partir de 2018, il a travaillé pour la télévision et le cinéma et a commencé à fabriquer ses propres instruments et d'autres sources sonores acoustiques. Il est artiste associé à Cryptic (Glasgow).

<https://alexsmoke.com>

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris en 2014, Paul Duncombe a exposé notamment à la Biennale Nêmo, au Salon de Montrouge, au Max Ernst Museum Brühl des LVR, au Palais de Tokyo à Paris, au Unicorn Center for Art à Pékin, à Avatar à Québec et au Kyoto Art Center. Il est lauréat du Prix COAL. Plusieurs de ses créations sont co-produites par Station Mir depuis 2016 et ont été exposées au festival Jinterstice[en 2018 et 2019.

<https://paulduncombe.com>

Eglise Saint-Julien
3, rue Malfilatre

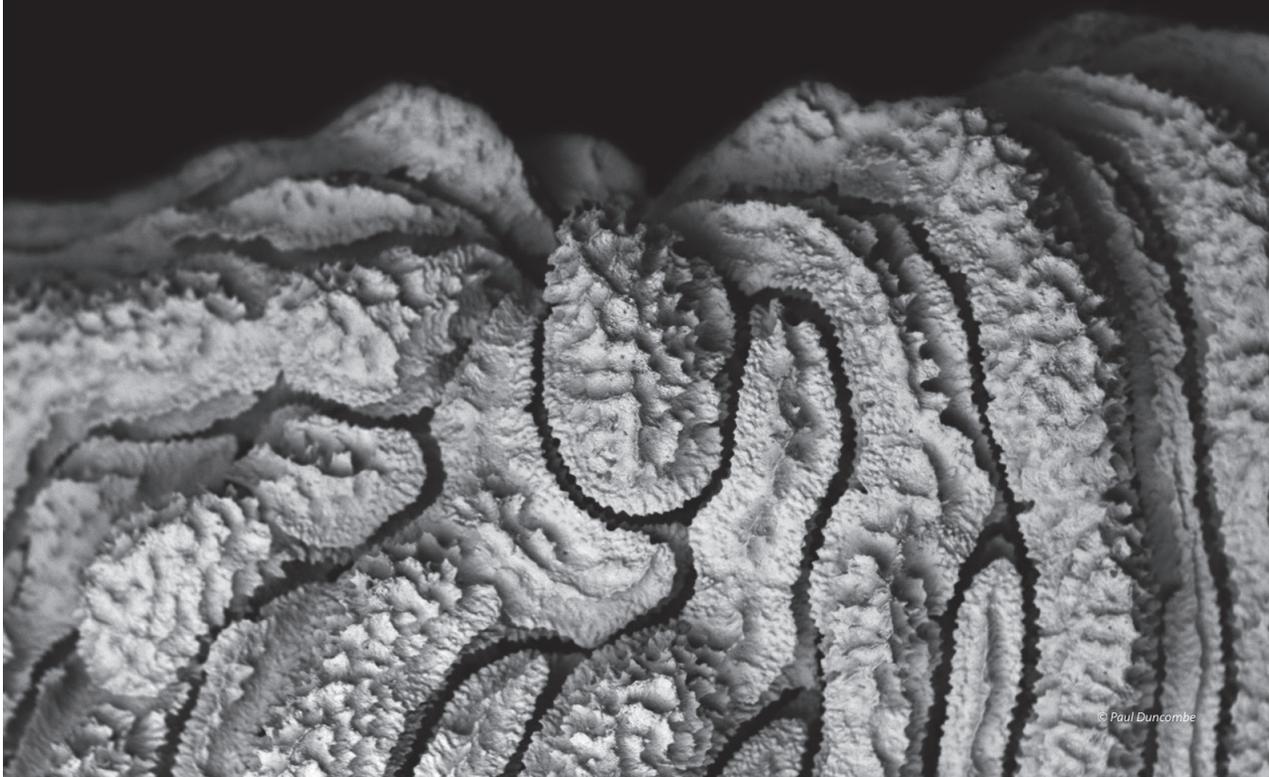


OBLIQUE|S

CRYPTIC
SAVING THE SENSES



LA TONNE
ART, SCIENCE & EXPLORATION



Jinterstice[1000



Jinterstice[1000 est un programme arts/sciences élaboré pour célébrer le Millénaire de Caen en 2025. Dès 2023 ont démarré **6 résidences de création arts/sciences/technologies** qui associent artistes numériques, chercheuses, chercheurs et laboratoires scientifiques. Du 13 au 15 mai 2024, un **colloque international** sur la notion d'espace à l'ère du numérique est organisé en collaboration avec le Laboratoire Modulaire de l'ésam Caen/Cherbourg (voir rubrique *Colloque*).

Fin 2025, l'édition 1000 du **festival Jinterstice[** sera un temps fort du Millénaire de Caen pendant lequel seront présentées notamment les créations issues des 6 résidences, un ensemble d'œuvres audiovisuelles et numériques produites à Caen ainsi que des cartes blanches proposées à des artistes et **partenaires internationaux** historiques du festival (Canada, Écosse, Pays-Bas, Belgique...).

Ce programme se conclura en 2026 par la sortie du **Livre des inclassables** une publication sur les 20 ans du festival, et d'un **documentaire** sur les résidences arts/sciences du Millénaire.

Jinterstice[1000 a pour ambition la production et la diffusion d'œuvres associant artistes, laboratoires de recherche et structures culturelles locales et nationales ainsi que la constitution d'un pôle interdisciplinaire de recherche et de création en environnement numérique à vocation internationale. L'ensemble du projet s'inscrit dans la dynamique du label UNESCO du réseau des villes créatives/arts numériques, obtenu par la ville de Caen.

Ce projet est porté par Station Mir, Oblique/s et Manœuvre et l'ensemble de leurs partenaires culturels et scientifiques.

- *Zeitgeist* de Virgile Abela avec Patrick Sanchez et Etienne Gourc / Plateforme MAS-LMA-CNRS (Marseille)

<https://www.virgileabela.com>

- Myriam Bleau (Canada) avec Julien Piot / GANIL (Caen)

<https://www.myriambleau.com>

- *L'éternel retour* de Guillaume Cousin avec Laurence Méchin et Stéphane Flament / ENSICAEN, CNRS, GREYC (Caen)

<https://www.guillaumecousin.fr>

- *Effigies* de Justine Emard avec Gaëtane Blaiot et Pr. Denis Vivien / Institut Blood & Brain @ Caen Normandie (BB@C), Cyceron (Caen)

<https://justineemard.com>

- *Quels sons font les bruits ?* de Nicolas Germain avec Jean-Marc Routoure / ENSICAEN, CNRS, GREYC (Caen)

<https://jujuart.org>

- *Impermanence* Etienne Rey avec Julien Reveillon, Hakim Hamdani / INRA, CORIA et Didier Lemosse / INSA Rouen Normandie

<https://ondesparalleles.org>



millennial academy



La **Millennial Academy** est un programme de formation et de résidences artistiques à destination de jeunes artistes de tout horizon développé de l'automne 2024 à l'été 2025, dans le cadre du **Millénaire de Caen**. Le projet a pour objectif de favoriser la transmission intergénérationnelle, de provoquer des rencontres interdisciplinaires et de porter des regards croisés sur le monde. Articulés autour de l'écologie, des sciences humaines, du vivant, du numérique et de la recherche artistique, la Millennial Academy rend hommage aux forces du vivant pour imaginer ensemble des avenir possibles devant les enjeux du Millénaire naissant. Le cycle comprendra une dizaine de sessions de travail, qui auront lieu à Caen durant la saison 2024-2025 à destination de 15 artistes en début de carrière.

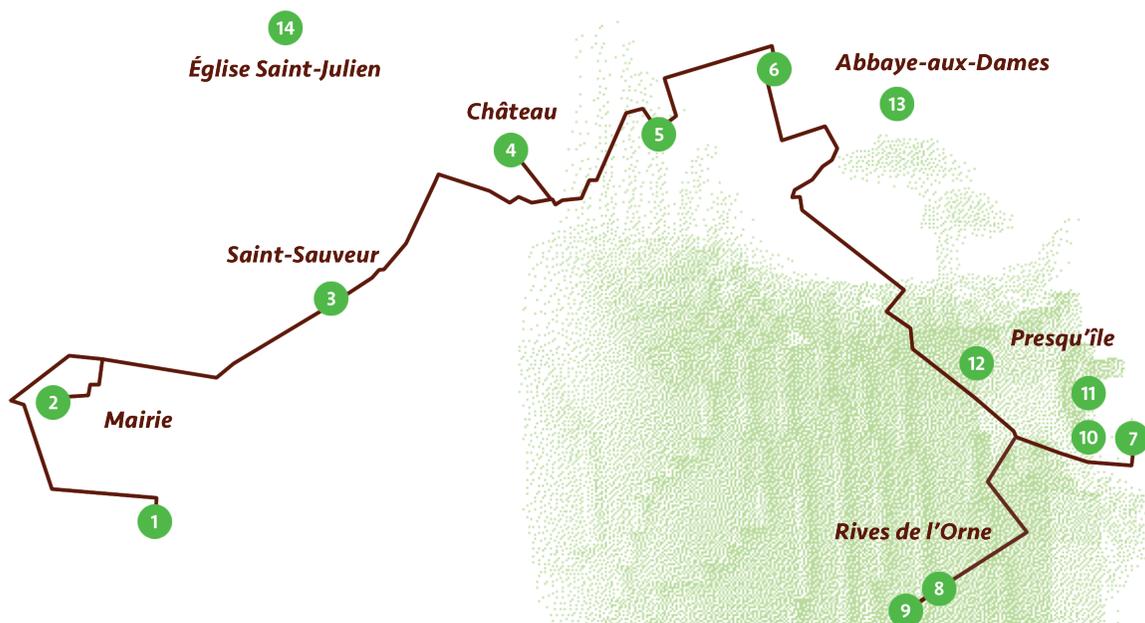
Parmi les thématiques abordées : le territoire et le vivant, l'intelligence artificielle, les représentations collectives et la diversité, la littérature, les arts visuels et les arts de la scène.

La **Millennial Academy** proposera des temps d'ouvertures publiques, de conférences et de performances, et se conclura par une exposition à l'Artothèque durant l'été 2025.

Retrouvez bientôt la programmation publique sur les sites et réseaux des partenaires :

La Comédie de Caen – CDN de Normandie
école supérieure d'arts et médias de Caen/Cherbourg
centre chorégraphique national de Caen en Normandie
Institut Mémoires de l'édition contemporaine
Fonds régional d'art contemporain Normandie Caen
L'Artothèque, Espaces d'art contemporain
Le Musée des Beaux-Arts de Caen
Territoires Pionniers - Maison de l'architecture de Normandie
Station Mir / Festival]interstice[
Le Sablier – Centre National de la Marionnette





**Centre chorégraphique national
de Caen en Normandie** 1
11-13, rue du Carel

**L'Artothèque,
Espaces d'art contemporain** 2
Palais ducal - Impasse Duc Rollon

Église du Vieux Saint-Sauveur 3
Place Saint-Sauveur

Chapelle Saint-Georges 4
Château de Caen

La Coopérative Chorégraphique 5
Église du Sépulcre - 7, rue Leroy

CDN-Théâtre des Cordes 6
32, rue des Cordes

ésam Caen/Cherbourg 7
17, cours Caffarelli

Rives de l'Orne 8 9
20 & 24, quai amiral Hamelin

Le Cargö 10
9, cours Caffarelli

Le Dôme 11
3, place Stéphane Hessel

Bibliothèque Alexis de Tocqueville 12
15, quai François Mitterrand

Abbaye-aux-Dames 13
Place Reine Mathilde

Eglise Saint-Julien 14
3, rue Malfilatre

DIRECTION STATION MIR

David Dronet

COORDINATION OBLIQUE/S

Luc Brou, Marie Robert

ÉQUIPE MANŒUVRE

Thibaut Bellière, Léna Delalandre, Anne-Laure Guais, Jean-François Herpin, Médéric Jeanne, Romain Lepage, Cécile Ortola-Vanhove, Manuel Passard, Quentin Riel

PROGRAMMATION ARTISTIQUE

David Dronet et Luc Brou avec la participation de Nicolas Germain (Soirée Label CC) et de Manœuvre pour la programmation OFF. Merci à René Fix pour KL&D.

CHARGÉE DE COMMUNICATION

Océane Rohard

CHARGÉE DE L'ACCUEIL DES ARTISTES

Marie Robert

COORDINATION DES BÉNÉVOLES

Jeanne De La Porte et René Fix

STAGIAIRES

Achille Bernard
Philippe Bosquain
Océane Buannic
Chiara Cocco
Martin Coste
Maélys Laine
Lorenzo Molendini

TRADUCTION

Lara Vaillon

PHOTOGRAPHE

Mathieu Lion

BÉNÉVOLES & ÉTUDIANTS ÉSAM

Alexis Berty, Sébastien Bosquin, Nils Bousseu, Flora Caron, Jocelyne Chartier, Ludivine Chastang, Léonie Chudik, Benjamin Cocquet, Salomé Coste-Bloch, Théo Déliot, Véronique Gautier, Bruno Gonzalez, Fabienne Goth, Tanguy Gravelais, Françoise Grieu, Laurent Guilbert, Emmanuelle Hadjadj, Agathe Hofer, Margaux Houlbert, Darius Janod, Migdahlia Jimenez, Virginie Labrusse, Loïs Legoff, Adèle Leseigneur-Leullier, Emma Leseigneur-Leullier, Constance Lemaire, Johanna Leroux, Clémence Lethimonnier, Christine Maros, Guilhem Marsol, Sigrid Muraour, Jaeyoung Park, Leïla Piel, Thomas Quaisse, Maria Sève, Minjoo Shin, Pierre Simonklein, Naël Sirieix, Hugo Valette, Jeanne Villeneuve, Yujin Yoon, He Zhang

CATERING

Bleubi Boulga, Chef Mitchey, Margot Lion

REMERCIEMENTS

Aux artistes, bénévoles, étudiant-e-s, aux partenaires et à leurs équipes, à l'ensemble des équipes et personnels des lieux d'accueil, ainsi qu'à Marie-Claude Allaire, Anne-Laure Belloc, Céline Berthoumieux, Eric Boistard, Christophe Boudier, Gowen Bourban, Anne Caldin, Cathie Boyd, Claire Chatelet, Alexis Choplain, Alice Dufay, Valéry Dekowski, Ulysse Dronet-Foret, Jeanne Duvergé, René Fix, Olivier Foisneau, Geoffrey Fousneau, Arnaud Gabard, Sylvain Garnavault, Brice Giacalone, Benjamin Hubert, Sylvie Lapouge-Gautier, Franck Lefevre, Johanna Leroux, François Miquet, Claire Moran, Marie Paquet, Valérie Perrin, Jules Severac, Svetlana Svetlova, Julien Taïb, Alexia Torretti, Mathieu Vabre, Stephano Zanini

Direction artistique et production : Station Mir
Partenariats et co-programmation : Oblique/s
Coordination technique et programmation OFF : Manœuvre



Le festival est soutenu par



Partenaires



INFOS & CONTACTS
info@festival-interstice.net
www.festival-interstice.net

CONCEPTION GRAPHIQUE
David Dronet/Station Mir
D'après *Minecraft Explorer* de Thibault Brunet
Images @jules_severac pour *Minecraft explorer*

SITE INTERNET
Christophe Boudier

TEASER VIDÉO
Océane Rohard & Laurent Brard

