

AFK

AWAY FROM KEYBOARD
 29 JAN - 1 MAI 2011



Communiqué de presse

AFK (Away From Keyboard)

Artistes : Marco Cadioli, Paul Chavard, Collectif Atopia, Angela Di Paolo, Julien Levesque, Albertine Meunier, Nicolas Sordello, Flavien Théry et Christine Webster

Du 29 janvier au 1^{er} mai 2011, le Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain accueille une exposition de Human Atopic Space présentée dans l'« Aquarium » et les caves. Le collectif Human Atopic Space met en avant des artistes au sein d'une exposition où les réalités virtuelles sont soit au cœur des processus de création, soit vecteurs d'une réflexion qui les engage.

L'exposition *AFK (Away From Keyboard)* propose un voyage au sein d'une série d'œuvres qui se déploient dans leurs errances et flâneries techniques, dans cette existence non conventionnelle qui est le réseau Internet. Ce système ouvert et non hiérarchisé révèle des œuvres d'art où la prise en compte du visiteur se fait à travers l'interactivité et parfois par son implication ludique. Le champ artistique reste ouvert à l'exploration de l'inouï, de l'invisible, du possible, de cet inattendu poétique que les artistes nous permettent d'entrevoir.

Le collectif Human Atopic Space, initiateur du projet *AFK*, s'est donné pour mission de promouvoir la création contemporaine dans le domaine des nouveaux médias et offre, à travers de multiples activités, une plateforme de recherche et d'expérimentation aux artistes. Un autre volet de leur travail consiste en la sensibilisation et l'éducation du grand public à ces nouvelles formes d'art.

Dans le cadre de l'exposition au Casino Luxembourg, un **programme culturel** coordonné par Human Atopic Space est mis en place comprenant notamment deux **conférences** : *Les mondes virtuels : réappropriation et détournement par les artistes contemporains* (le samedi 29 janvier 2011 à 16 h 30) et *Le Machinima : entre expérience vidéoludique et nouveau genre cinématographique* (le dimanche 27 mars 2011 à 16 h 30). Les deux conférences sont données par Margherita Balzerani, directrice artistique au sein de Human Atopic Space. Un **workshops** d'initiation aux univers virtuels est proposé aux adultes et aux jeunes à partir de 12 ans pendant les vacances de Pâques.

Sont également programmées trois **soirées de projection** (le jeudi 10 février 2011 à 19 h 00, le samedi 26 mars 2011 à 16 h 30 et le jeudi 22 avril 2011 à 19 h 00) présentant une sélection transversale de films qui mettent en avant les potentialités esthétiques et scénaristiques du *Machinima*. Un *Machinima* – dont le nom est formé par la contraction des trois mots machine (pour ordinateur), animation, cinéma – est un film réalisé en filmant à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu vidéo. Comme la photographie, le *Machinima* désigne à la fois une œuvre et une technique. Le premier long métrage de l'histoire du *Machinima*, *VolaVola* de Berardo Carboni (2009), fait preuve d'une grande originalité et pose la question désormais actuelle des potentialités que les mondes virtuels peuvent proposer aujourd'hui avec des moyens de production et de post-production moins importants que ceux de l'industrie cinématographique classique.

AFK (Away From Keyboard)

Exposition du 29 janvier 2011 au 1^{er} mai 2011

Vernissage le vendredi 28 janvier 2011 à 19 h 00

20 h 30 : performance lyrique de science-fiction *Sommeil paradoxal de la matière obscure* de Kanika Langlois et Maud Chabanis

19 h 00 – 23 h 00 : Veste DJ set

Un projet proposé par : Human Atopic Space | www.humanatopicspace.com

Commissaire : Margherita Balzerani

Architecte et scénographe, conceptrice : Laura Mannelli

Metadesigner et concepteur : Frederick Thompson

Chef de projet et chargée des partenariats : Mathilde Mallen

L'exposition **AFK (Away From Keyboard)** est réalisée avec le soutien de :



Image&Concept
Ressources Événementielles

AKIRA

CBC
Informatique

resolume // **k-ki.com**

arte **Dailymotion**

Partenaires du projet Atopia :

o-labs
Connecter réel et virtuel

Joinup

amédé



Partenaires de la performance au vernissage :

CODAINOVA

resolume

Œuvres présentées dans l'exposition *AFK (Away From Keyboard)*

Collectif Atopia, *Atopia* (2010). Monde virtuel persistant et interactif.



Collectif Atopia (Laura Mannelli, Frederick Thompson, Kanika Langlois), *Atopia*. Monde virtuel persistant et interactif.
En collaboration avec O-labs, Amédé & Joinup, Francogrid. LUX/FR, 2010.

L'espace « Atopien » regroupe ces humains qui, de *Méta-wanderer* (vagabonds des réseaux) en explorateurs avertis, ont colonisé une partie du réseau pour coexister dans un lieu atopique/utopique, c'est-à-dire une sorte d'hétérotopie, d'autre lieu, appelée le « monde d'Atopia ». Le monde d'Atopia (littéralement : sans lieu) se définit comme une présence ubiquë, persistante et autonome sur le réseau. Son architecture est conçue comme un organisme communiquant par lequel des espaces de natures différentes, à la fois artificiels (un site Internet, un réseau social) mais aussi matériels (un objet communiquant, un espace d'exposition) sont mis en lien avec lui. Ces interactions forment un *datascape* : un écosystème de métadonnées entièrement conçu autour des artistes, de leurs œuvres et d'une culture numérique en réseau. L'objectif de ce monde virtuel est de familiariser les internautes et le public *in situ* aux différents thèmes et problématiques abordés dans l'exposition *AFK (Away From Keyboard)*. C'est aussi la proposition d'un voyage : comment passer d'une visite réelle à une visite virtuelle et inversement ? Le monde d'Atopia est une dimension en plus à découvrir, avant, pendant et après le temps de l'exposition.

Log into Atopia – profitez d'une visite augmentée :

Dans l'espace d'exposition, le public peut accéder à un contenu en ligne grâce à l'application *Junaio iPhone* (disponible sur *iTunes*, *Android Market*, ou sur www.junaio.com) et à l'aide d'un lecteur de QR code type *Mobiletag*.

Chez soi, il peut dialoguer avec le monde d'Atopia en accédant au monde virtuel depuis le site Internet

www.humanatopicspace.com/atopia.

Ou trouver la région Atopia sur Francogrid : <http://francogrid.org> (tutorial : <http://jacksweb.slicer.fr/tutoFG.html>).

Marco Cadioli aka Marco Manray, *Remap Berlin* (Italie, 2010). Photographies.



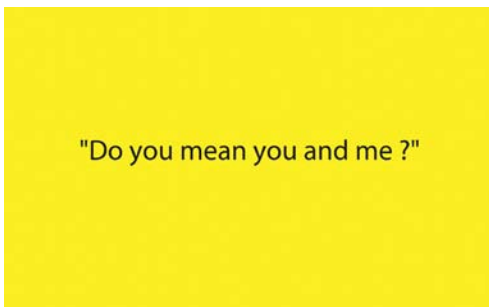
Marco Cadioli (aka Marco Manray), *Oranienburgertrasse*, Berlin. Digital print on paper, 80 x 45 cm. IT, 2009.

Marco Cadioli aka Marco Manray réalise des photoreportages à l'intérieur du réseau. Le net, bien plus qu'un nouveau médium avec un nouveau langage, est une réalité collatérale qui croît, voire est une partie du monde. Cadioli présente ici une série de six photographies prises dans *Virtual Berlin* et géolocalisées dans *Google maps*.

Vidéo de présentation du projet *Remap Berlin* : www.marcomanray.com/remap-berlin/concept.htm

Marco Cadioli : www.internetlandscape.it

Paul Chavard, Julien Levesque et Nicolas Sordello, *Gossip Bots* (2010). Installation.



gossipbots.com

Gossip Bots est un projet Internet qui propose un *chat* entre plusieurs *chatterbots*. Un *chatterbot* ou *chatbot* est un programme informatique conçu pour simuler une conversation intelligente avec un ou plusieurs utilisateurs humains de manière sonore ou textuelle. Construit comme une application composite ou *mashup*, *Gossip Bots* est aussi un site Internet qui crée un espace de discussion inédit en combinant deux services de chatterbots hétérogènes. L'interface de gossipbots.com permet aux utilisateurs de découvrir ce que les robots se racontent lorsqu'ils se rencontrent. Le site Internet enregistre toutes les conversations et les accumule dans une base de données que l'internaute peut consulter et rejouer. Cette collection de ragots issus de l'intelligence artificielle, tantôt comiques tantôt surréalistes, n'en est pas moins dénuée d'émotion. Développé ici à travers une installation, le projet propose le résultat textuel des conversations des différentes intelligences artificielles ayant eu lieu. L'installation connectée à Internet s'alimente en continu pour présenter des nouveaux échanges emprunts d'une poésie mécanique.

Gossip Bots, machine « dada » interactive à découvrir sur : <http://gossipbots.com/>

Nicolas Sordello : www.sordello.net

Julien Levesque : www.julienlevesque.net

Angela Di Paolo, *Penetralia* et *L'avversario* (2010). Photographies.

« Notre époque, ce temps mythique est arrivé et nous ne sommes que chimères hybrides de machines et d'organismes théorisés puis fabriqués ; en bref, des cyborg. » Donna Haraway, *Manifeste Cyberféministe*, 1991.



Angela Di Paolo, *L'avversario 1*. Dibond, 100 x 100 cm. IT, 2004.

Angela Di Paolo présente une série de quatre photographies (nouvelles productions) témoignant d'une réflexion formelle autour de l'hybridation corporelle homme-machine. Dans l'œuvre de l'artiste, le corps est vecteur d'une mutation cyborg qui semble hériter des mots du *Manifeste Cyberféministe* de Donna Haraway – « Le cyborg est une image condensée de l'imagination et de la réalité matérielle réunies, et cette union structure toute possibilité de transformation historique » – et qui annonce la genèse d'une époque post-genre. Dans le dyptique *Penetralia* et *L'avversario*, l'artiste traduit l'élaboration d'une identité qui déjoue les dichotomies classiques telles féminin/masculin, nature/culture, vivant/artefact, et qui témoigne d'une émancipation corporelle *futurible*.

Albertine Meunier, *À petits pas vers l'Annonciation* (2010). Installation Internet.



Albertine Meunier, *À petits pas vers l'Annonciation*, 2010.

L'Annonciation faite à Marie est un des thèmes fréquemment traités dans l'art occidental. Particulièrement à l'honneur lors de la Renaissance italienne, les annonces ont révélé les subtilités de la perspective géométrique. Or, certains disent que nous vivons une toute nouvelle ère, souvent associée à une nouvelle Renaissance, une Renaissance numérique. L'installation *À petits pas vers l'Annonciation* est interprétée par un corps de ballet de 12 *angelinos*. Une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, s'anime et danse sur une petite mélodie lorsqu'un ange passe sur Internet et plus particulièrement sur *Twitter*. Chaque *angelino* s'anime au passage d'un mot prédéfini pour chaque danseuse, mot extrait du texte de l'Annonciation (évangile selon Luc chapitre 1, 26–38). Le corps de ballet des 12 *angelinos* danseuses est constitué comme suit : la danseuse n° 1 s'anime pour le mot « ange », n° 2 pour « Gabriel », n° 3 pour « Nazareth », n° 4 pour « vierge », n° 5 pour « grâce », n° 6 pour « dieu », n° 7 pour « fils », n° 8 pour « Marie », n° 9 pour « ombre », n° 10 pour « Saint Esprit », n° 11 pour « éternellement » et n° 12 pour « impossible ». Chaque minute, *Twitter* va être interrogé et les danseuses s'animent et dansent si « leur » mot est détecté. Le dispositif des danseuses est toutefois un dispositif manuel. En effet, la bouteille musicale de l'*angelino* est constituée d'une boîte à musique qui se remonte à la main.

Le spectateur ou l'internaute peut également agir à distance sur l'*angelino* de son choix afin de faire tourner une danseuse en particulier, en publiant un message sur *Twitter* avec un des mots « choisis ».

Avec le soutien du DICRÉAM, dispositif pour la création artistique multimédia, Ministère de la Culture et de la Communication (France).

Site Internet du projet : www.albertinemeunier.net/a-petit-pas-vers-l-annonciation/

Vidéo de présentation du projet : <http://vimeo.com/16866750>

Flavien Théry, *Lunettes* (1999). Paires de lunettes.



Flavien Théry, *Lunettes à Vision intérieure*. Laiton doré et cuir rouge, 250 x 200 x 40 mm. FR, 1999.

Lunettes à vision intérieure (Laiton doré, cuir rouge)

Évoquant un regard inversé, comme retourné vers l'intérieur du crâne, deux globes viennent s'appuyer sur les yeux fermés, provoquant l'apparition de « phosphènes ». Il s'agit de « sensations lumineuses qui résultent de l'excitation des récepteurs rétiniens par un agent autre que la lumière (choc, compression interne ou externe du globe oculaire, excitation électrique). » (*Le Robert*). Cette expérience intérieure de la perception visuelle nous fait approcher la véritable nature de la lumière (de la couleur), indissociable de la conscience.

Lunettes à vivre le monde à l'envers (Laiton nickelé, acrylique)

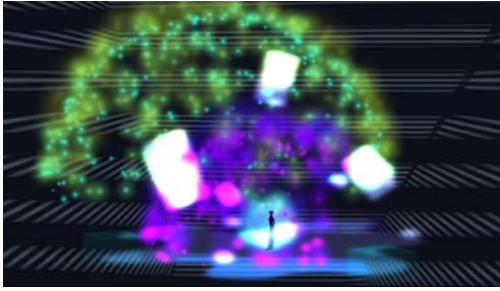
Si le noir désigne l'ombre, il peut tout aussi bien donner à voir la lumière, comme dans le cas des miroirs utilisés pour la divination. C'est sur un tel mode que ces lunettes nous proposent une vision inversée de notre environnement, comme si leur surface constituait la frontière d'un monde parallèle où nous nous verrions évoluer dans les airs, marcher au plafond ou traverser les murs.

Lunettes à illuminations (Cuivre et laiton doré, pyrex, argon / vapeur de mercure, transformateur électronique)

Illuminare se traduit par « rendre la vue ». Cet instrument d'optique cherche ainsi à nous éblouir, afin de nous rendre sujets à des visions. L'aveuglement serait-il, paradoxalement, la condition nécessaire à l'avènement de la clairvoyance, comme nous l'enseigne la légende de Sainte Lucie ?

Flavien Théry : <http://doud.objets.lumiere.free.fr/>

Christine Webster, *Limbic*, (2010). *Build objet* et scripts de Frederick Thompson. Œuvre multimédia numérique.



Christine Webster, *Limbic*, Œuvre multimédia numérique. Avec le soutien du DICRéAM, Ministère de la Culture et de la Communication, de WangXiang Tuxing et de Human Atopic Space. *Build objet* et scripts de Frederick Thompson. FR, 2010

Limbic est une composition électroacoustique partagée dans un espace virtuel à trois dimensions – sur des plans multiples de réalité – et basée sur les principes de la musique topologique. Les visiteurs sont invités à vivre une expérience sonore immersive et ludique dans *Second Life*, qui emprunte à la fois aux principes du jeu vidéo numérique et à la composition électroacoustique générative. Le spectateur, sous la forme d'un avatar des limbiques et via un poste d'ordinateur mis à disposition, parcourt un dispositif visuel et sonore. Il va traverser différents champs et propositions musicales, et il va se mettre à leur écoute pour ensuite décider de sa trajectoire et de certaines actions. L'œuvre musicale est contenue dans l'ensemble des 1000 m³ que constitue cet espace virtuel topologique sonore. Grâce au truchement de l'avatar, l'œuvre est accessible et devient une réelle expérience. Sans l'avatar comme médium, *Limbic* n'existerait pas. Cette pièce est donc un espace collaboratif de composition, qui se partage entre la vision de l'artiste et le chemin pris par l'avatar.

Œuvre présentée dans les caves du Casino Luxembourg.

Avec le soutien du DICRéAM, dispositif pour la création artistique multimédia, Ministère de la Culture et de la Communication (France), de WangXiang Tuxing et de Human Atopic Space.

Christine Webster : www.soundwebster.com

Programme culturel *AFK (Away From Keyboard)*

Vendredi 28 janvier 2011 à 20 h 30 (vernissage de l'exposition)

Performance lyrique et de science-fiction : *Sommeil paradoxal de la matière obscure* de Kanika Langlois (vidéaste) et Maud Chabanis (chanteuse lyrique)

www.sommeilparadoxaldelamatiereobscure.com

Kanika Langlois : www.k-ki.com

Samedi 29 janvier 2011 à 16 h 30

Conférence : *Les mondes virtuels : réappropriation et détournement par les artistes contemporains* (F)

Par Margherita Balzerani, commissaire de l'exposition *AFK (Away From Keyboard)*. En présence des artistes.



Marco Cadioli (aka Marco Manray), *Remap Berlin*, 2009. Digital print on paper, 80 x 45 cm. IT, 2009

L'exposition *AFK (Away From Keyboard)* présente des œuvres d'artistes contemporains qui font des nouveaux médias à la fois le sujet de leurs œuvres et leur outil d'expression. Plateformes numériques, sites Internet et univers virtuels 3D deviennent autant d'espaces de création, d'exploration de nouvelles formes d'art et d'écriture cinématographique. La conférencière fait le point sur les enjeux esthétiques et les possibilités créatives liées aux mondes virtuels et au réseau Internet.

Judi 10 février 2011 à 19 h 00

Projection d'une sélection de courts métrages *Machinima*



Harrison Heller, *Stop, Rewind*, *Machinima* de 8 minutes réalisé dans *Half Life 2*. USA, 2010

Un *Machinima* – dont le nom est formé par la contraction des trois mots machine (pour ordinateur), animation, cinéma – est un film réalisé en filmant à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu vidéo. Comme la photographie, le *Machinima* désigne à la fois une œuvre et une technique. Aujourd'hui, avec plusieurs milliers de *Machinima* créés à partir des jeux vidéo les plus populaires (*Halo*, *Sims*, *World of Warcraft*, ...), il est le premier genre cinématographique issu des mondes virtuels. Entrée gratuite.

Samedi 26 mars 2011 à 16 h 30

Projection d'une sélection de courts métrages *Machinima*.

Pour plus d'informations, voir jeudi 10 février 2011.

Dimanche 27 mars 2011 à 16 h 30

Conférence : *Le Machinima : entre expérience vidéoludique et nouveau genre cinématographique* (F)

Par Margherita Balzerani, commissaire de l'exposition *AFK (Away From Keyboard)*.



Kate Lee & Sherwin Liu, *Incubus*, *Machinima* de 20 minutes réalisé dans Moviestorm. USA, 2010

Un *Machinima* est un film tourné à l'intérieur d'un monde virtuel ou d'un jeu vidéo. Longtemps réalisé pour et par des *hard core gamers*, ce genre cinématographique détourne les personnages, décors ou séquences de jeux vidéo pour les transformer en fiction. Après dix ans d'existence, des œuvres originales, poétiques et engagées ont vu le jour, témoignant aujourd'hui d'une maturité et d'une hétérogénéité inattendue. Entrée gratuite.

Jeudi 21 avril 2011 à 19 h 00

Projection *VolaVola*, Berardo Carboni (2009). Produit par Arnaldo Guido, Cinesicilia et Isabella Arnaud.

VolaVola est le premier long métrage de l'histoire du *Machinima*. C'est une histoire chorale sur les nombreuses facettes du monde contemporain. Trois couples, trois styles de vie différents, des sentiments et des visions sur trois générations. Le développement de l'histoire amène les personnages à se lier les uns aux autres comme des membres d'une même famille.



Berardo Carboni, *VolaVola*, produit par Arnaldo Guido, Cinesicilia et Isabella Arnaud (95', Italie, 2009).

Du 21 au 23 avril 2011 de 14 h 00 à 17 h 30

Workshop pour adolescents et adultes : *Machinimaniaks* (F)

Participation : 40 €. Max 9 pers. Réservation oblig. par T. (+352) 22 50 45 ou visites@casino-luxembourg.lu

Atelier d'initiation aux mondes virtuels 3D à travers la découverte et l'élaboration des espaces virtuels, la navigation y afférente, la création d'avatars, etc. Cet atelier explore l'étendue des caractéristiques de ces nouveaux territoires et en donne aux participants un premier aperçu global ainsi que les instruments permettant de construire, à leur tour, leur propre espace virtuel. Atelier convient aux débutants.

Human Atopic Space

L'association Human Atopic Space, fondée en 2008 et dont le président est Maître Pierre Cornette de Saint Cyr, commissaire-priseur et président du Palais de Tokyo, a pour but d'aider à la création, de soutenir et de diffuser des artistes en proposant des moyens à tous les acteurs des nouvelles formes artistiques et des nouveaux médias.

Dans une logique à la fois européenne et internationale, pluridisciplinaire et transversale, elle a pour vocation d'être une plateforme de recherche, d'innovation, de sensibilisation, d'expérimentation et de promotion. Elle peut conseiller, former, expertiser et revêtir une activité habituelle de prestation de services.

Atopic vient du grec *a* (sans) *topos* (lieu). Ce mot est une invitation à devenir « vagabond des réseaux », à découvrir des artistes contemporains à travers le site Internet et la plateforme virtuelle 3D temps réel. Des rendez-vous virtuels mais aussi réels, en France et ailleurs, comme ici, à Luxembourg le temps de l'exposition *AFK (Away From Keyboard)*.

L'équipe des « atopiens » est constituée d'experts aux compétences diversifiées : art interactif, art en réseau, R&D dans les mondes virtuels, production de projets artistiques innovants, nouveaux usages de la quotidienneté, nouvelles expressions architecturales, évolution des mondes virtuels, nouvelle forme de muséographie, futurologie, design d'événements.

www.humanatopicspace.com

