SAINT-EX CULTURE NUMÉRIQUE - REIMS PRÉSENTE

EXPO COLLECTIVE #19

magie machines médias

15 mars au 11 juin

Saint-Ex
CULTURE NUMÉRIQUE

ENTRÉE LIBRE

EXPOSITION TOUT PUBLIC

silhouettages et compositions graphiques FUTUR RADIEUX

INSTALLATIONS INTERACTIVES

2022

ART NUMÉRIQUE ET Cultures DIGITALES

SAINTEX-REIMS.COM

CHAMPAGNE GARDET · MGEL · CIS DE CHAMPAGNE · 110 manège · CITURA · RJR Radio Jeunes Reims · RADIO PRIMITIVE · 3 grand est · UNION EUROPÉENNE · artmachine est cofinancée par l'Union européenne. L'Europe s'engage en Champagne-Ardenne avec le Fonds Européen de Développement Régional. · Soutenu par · MINISTÈRE DE LA CULTURE · HACnum: RÉSEAU NATIONAL · Grand Est · Marne · Reims

INSTALLATIONS
INTERACTIVES

PRESSE

Mylène Farcy
rdv@saintex-reims.com
07 76 58 51 96

PARTENARIATS

Géraldine Taillandier
g.taillandier@saintex-reims.com
06 71 21 69 62

Saint-Ex, culture numérique – Reims est un lieu d'expérimentation, de transmission de création et de diffusion artistique dédié aux arts numériques, à la culture « maker » et à l'innovation technologique. Une centaine d'activités et de projets sont proposés chaque année à destination de tout type de public. Notre activité se déploie au sein d'un réseau dense de partenaires locaux, régionaux et nationaux.

L'accompagnement artistique
C'est autour d'une thématique de saison que Saint-Ex propose de découvrir des artistes internationaux lors de différents temps forts comme le baréphémère, l'avantgoût, la nuitnumérique et l'expocollective. Nous proposons aux artistes différentes formes d'accompagnement, de la recherche à la diffusion en passant par la production et la structuration. Nous encourageons toutes formes artistiques qui utilisent les nouvelles technologies numériques avec une attention particulière à l'interactivité et à l'immersion que les oeuvres peuvent offrir.

La pratique numérique
Les maîtres mots à Saint-Ex sont détournement et appropriation. Notre fablab est composé de deux laboratoires en mouvement, artfabrique et labomachine, pour expérimenter, pratiquer, s'initier, faire ensemble, élaborer, créer. Nos ateliers créatifs explorent tout un champ de possibles en utilisant divers logiciels de création, dispositifs électroniques, langages informatiques, capteurs, impressions 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée... Différents formats sont possibles pour tous les publics dans le lieu et hors les murs.

LIEU

Saint-Ex, culture numérique
Chaussée Bocquaine
Esplanade André Malraux
51100 REIMS
infos@saintex-reims.com
03 26 77 41 41
www.saintex-reims.com

La mise en bouche
Après 2 ans d'annulation, de report et d'adaptation, Saint-Ex organise la 19ème édition de la **nuit***numérique* et de l'**expo***collective*. Événements phares, tant attendus par les rémois, de la culture numérique et digitale à Reims, la **nuit***numérique* revient en force cette année mais un peu plus tard qu'habituellement.
Rendez-vous le **SAM 30 AVRIL** pour la **nuit***numérique*,
et du **15 MARS au 11 JUIN** pour notre **expo***collective*.
Une fois n'est pas coutume, la **nuit***numérique* n'ouvre plus l'**expo***collective* mais la sublimer le temps d'une soirée. Moment festif et convivial, retrouvez les oeuvres de l'**expo***collective* ainsi que d'autres oeuvres, DJ, expériences culinaires et beaucoup de magie. YOUPI !

Alors, ça y est ! On y est !

ART NUMÉRIQUE ET Cultures DIGITALES

EXPO COLLECTIVE

magie. machines. médias.

15 mars au 11 juin

ENTRÉE LIBRE

Parlons, expo*collective* !
15 MARS > 11 JUIN 2022

En famille, entre amis, en groupe scolaire, vous pourrez explorer pleinement la thématique de saison.
L'occasion, autour d'une visite guidée, d'échanger sur son expérience et sa rencontre avec l'oeuvre.

Vive les visites !
Charlotte et Ambre vous concoctent des visites sur-mesure gratuites sur simple demande.
charlotte.deletang@saintex-reims.com
06 12 37 18 40
Tout public : du mardi au samedi.
Scolaires : du lundi au vendredi.

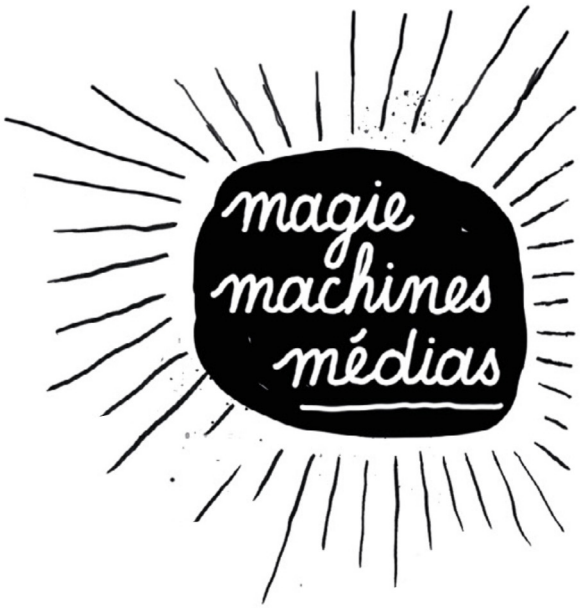
Horaires Visites libres
Lundi : fermé
Mardi 14h > 20h
Mercredi : 10h > 20h
Jeudi : 14h > 20h
Vendredi : 14h > 20h
Samedi : 10h > 12h / 13h30 > 17h30

pendant les vacances scolaires:
Du lundi au vendredi : 10h > 12h / 14h > 17h30

Entrée libre.
Accessible à tous.
Pass Vaccinal obligatoire

La thématique de saison :
Magie . Machines . Médias
La magie dite moderne a pour coutume de jouer avec notre perception du réel selon sept effets répertoriés : la lévitation, l'apparition, la disparition, la transformation, la téléportation, l'invulnérabilité et le mentalisme.

Depuis 2002, la magie nouvelle propose de libérer la discipline ancestrale de ses limites, en ouvrant d'autres pistes, d'autres champs et en s'adressant à tous les sens. Ce nouveau langage artistique est basé sur le détournement du réel dans le réel. Il interroge et nourrit de multiples domaines comme le théâtre, le cirque, la marionnette, l'art visuel, la danse, la cuisine ...
Pour cela, tous les stratagèmes sont bons et la technologie numérique offre un panel de possibilités riches.



VIBRANT matter

de Els Viaene
Belgique, 2016

Vibrant Matter est une sculpture cinétique basée sur l'audio, dans laquelle une membrane de papier est lentement manipulée par des aimants et son son amplifié grâce à l'utilisation de métaux intégrés.
Un voyage en Islande est à l'origine de ce projet et d'une recherche sur la relation entre le son, la matière et le paysage. Les environnements extrêmement contrastés avaient tous un point commun : il semblait que tous ces lieux s'étaient figés dans le temps, comme coagulés au milieu d'une métamorphose. Vibrant Matter explore la relation entre le paysage qui se déroule et son observateur comme un laps de temps. Alors que l'environnement visible apparaît statique à l'œil ; sous la surface se trouvent des processus, des tensions et des mouvements continus qui peuvent être mesurés, enregistrés et articulés par le son.

Electronique et programmation: Jan Wante
Conseils avisés: Johan Vandermaelen, Carsten Stabenow
Production : Werktank / Collaboration: KIKK
Avec le soutien des autorités flamandes et de CultuurCulture

http://www.aurallandscape.net/index.php?vibrant-matter

©Emilie Dumais

LE GESTE MAGIQUE

de Romain Lalire
France, 2020

Exposition en réalité augmentée sur le geste magique.
Les mains s'animent et révèlent le travail de manipulation nécessaire à la création d'illusions. La tablette ou le téléphone font office de fenêtre sur l'atelier du magicien, comme si on pouvait assister, le temps de quelques secondes, à la fabrique de l'impossible.

https://www.imaginaire.studio/legestemagique

© Studio de l'Imaginaire

EFFET DE CHAMP

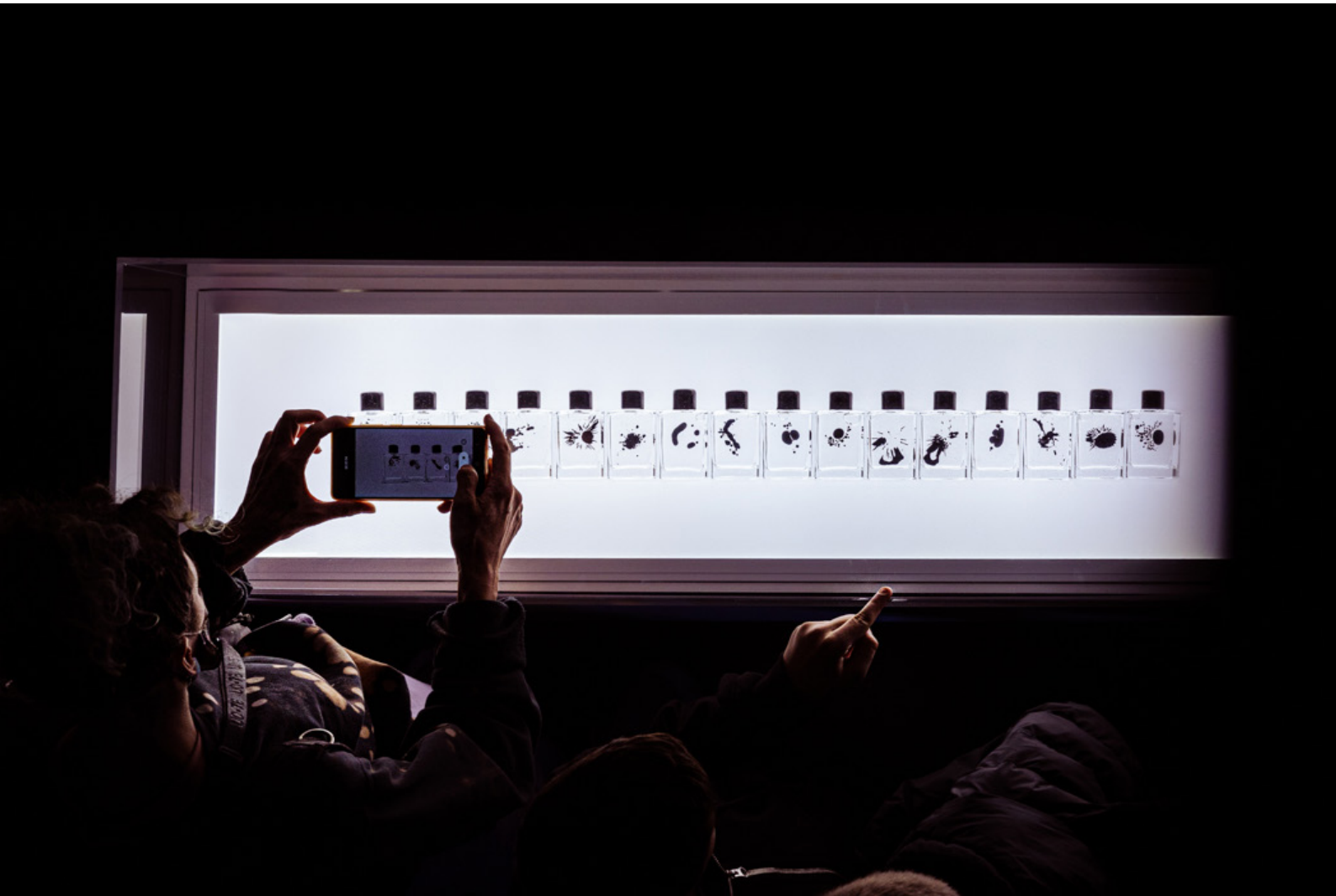
de Stéphane Bissières
France, 2021

Les ferrofluides noirs contenus dans seize flacons sont mis en mouvement sous l'effet d'un champ magnétique. L'artiste explore ici l'idée d'animer la matière par la donnée pour évoquer la vie artificielle. A travers l'écriture de chorégraphies d'ensemble ou individuelles pour chaque cellule, il vise à provoquer chez l'observateur le sentiment d'être un témoin. Effet de Champ s'inscrit dans le prolongement des travaux de Stéphane Bissières sur la représentation des données dans le monde réel.

Production executive : Concertons!
Coproduction : Némo, Biennale des Arts Numériques de la région Ile de France, Le CENTQUATRE-PARIS

https://www.stephanebissieres.com/effetdechamp

© Quentin Chevrier



BLACK BOX

de Fabien Zocco
France, 2017

Des cubes noirs robotisés se meuvent lentement au sol. Leurs mouvements laissent émerger une sorte de comportement énigmatique, prêtant un semblant de vie à ces artefacts minimalistes.
Black Box vise ainsi à donner explicitement corps à la métaphore de la «boîte noire», qui en cybernétique désigne l'élément d'un système dont le fonctionnement interne est occulté.

Oeuvre produite dans le cadre de la Art Factory Orange.

http://www.fabienzocco.net/blackbox.html

© Cyrille Cauvet

animate field

de Justin Lui
USA, 2009

Animate Field présente un nuage de filaments de fibre optique suspendus qui forment une masse volumétrique dans laquelle les participants peuvent physiquement entrer et se déplacer.

Les extrémités allumées en rouge des filaments sont activées à l'emplacement des participants sur le terrain. En se baladant dans la forêt de filaments, ils créent des traînées de lumière jaune qui persistent comme une sorte de résidu temporel, laissant des souvenirs fantomatiques de leurs chemins parcourus.

http://www.justinlui.net/projects/animatefield/

FAUNE

de Adrien M & Claire B x BREST BREST BREST
France, 2021

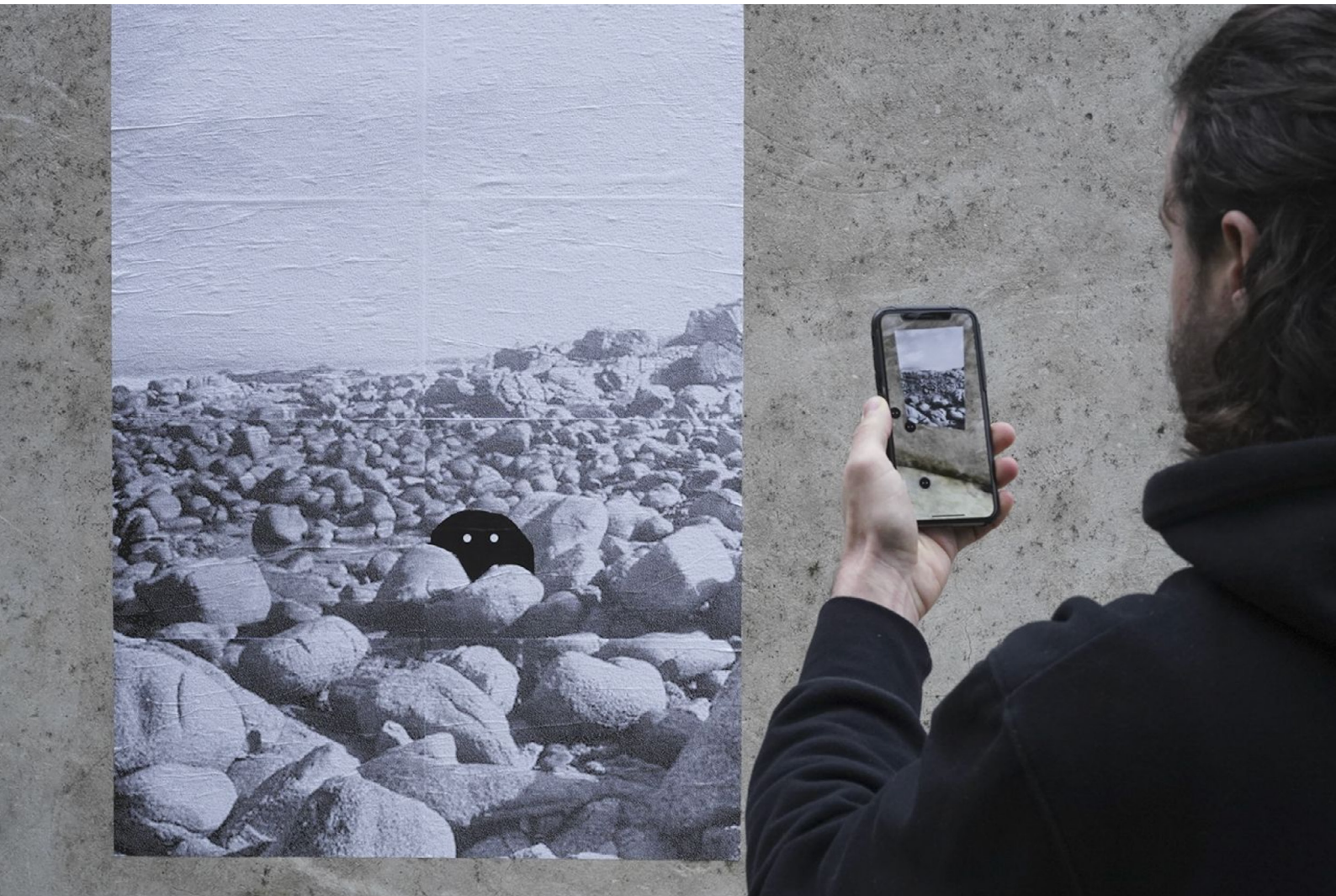
Faune est une série de 10 affiches de grand format à observer avec l'application de réalité augmentée développée sur mesure. Collées dans l'espace public, les affiches invitent à un parcours en forme de jeu de piste qui révèle une vie animale cachée sur les murs de la ville. Libre d'accès, visible en extérieur, ce parcours s'adresse à tous les publics. Sorte d'initiation à un pistage poétique et dada, il propose une gymnastique de l'attention et un ré-enchantement du quotidien urbain.

Format des affiches : A0 (118,9 x 84,1 cm)

Application fonctionnelle sur téléphones et tablettes récent·es (2017-2021) et compatibles ARKit (iOS) et ARCore (Android). Lien vers l'application «Faune»: iOS / Android

https://www.am-cb.net/projets/faune

© Adrien M & Claire B et Brest Brest Brest



LE SILENCE des PARTICULES

de Guillaume Cousin
France, 2019

Le silence des particules est une œuvre singulière, elle n'existe pas en dehors de son temps d'exposition, il s'agit d'une sculpture d'air qui explore les limites de nos perceptions. Que se passe-t-il dans le vide de nos sens ?
Au fond de l'espace, une imposante machine rend visible un mouvement d'air en formant un anneau de fumée qui voyage dans l'espace et le temps. Le temps est l'écriture. L'ensemble des temps qui caractérisent un anneau sont l'équivalent d'un mot. Ces mots constituent une phrase qui se répète en un cycle. La machine répète les instructions minutieusement pour produire les anneaux, qui, dans leurs voyages, se confrontent à la réalité aléatoire.

Production : Seconde Nature & ZINC dans le cadre de la plateforme Chroniques.
Coproducteurs : Le Grand R Scène National de la Roche sur Yon, L'expérience Harmaat – fabrice LAMBERT. Chef constuction : Lucie Gerbet. Physicien des fluides : Virgile TAVERNIER

Visible uniquement du 24 au 28 mai, dans le Cirque, en partenariat avec le manège scène nationale - reims

https://www.guillaumecousin.fr/projets/le-silence-des-particules-guillaume-cousin/

© Clothilde Royer

Retrouvez toutes ces oeuvres, lors de la nuit*numérique* !

+ tout ça !!

SAINT-EX CULTURE NUMÉRIQUE - REIMS PRÉSENTE

la NUIT NUMÉRIQUE #19

magie
machines
médias

30 Avril

Saint-Ex
CULTURE NUMÉRIQUE

ENTRÉE LIBRE

DE 16H À 01H

musique

INSTALLATIONS INTERACTIVES

BAR éphémère

2022

ART NUMÉRIQUE ET Cultures DIGITALES

SAINTEX-REIMS.COM

©Scénotypie et composition graphique (FUTUR RADIEUX)

CHAMPAGNE GARDET · MGEL · CES DE CHAMPAGNE · manège · CITURA · RJR · RADIO PRIMITIVE · grand est · UNION EUROPÉENNE · Soutenu par · MINISTÈRE DE LA CULTURE · HACnum: RÉSEAU NATIONAL · Grand Est · Marne · Reims

Rendez-vous **SAM 30 AVRIL** de 16H à 1H pour cette **nuit***numérique* qui s'annonce festive et riche en découvertes !
Nous vous avons concocté un parcours d'oeuvres autour de la thématique de saison.
Nous allons vous en mettre plein les mirettes !

le MIXANTHROPE

Venez danser sur une fine sélection musicale sourcée avec amour par de grands maîtres affineurs philanthropes !

INFOS PRATIQUES

ENTRÉE LIBRE
pour tous de 16h à 1h.

Pass vaccinal obligatoire + Port du masque

Patite restauration sur place proposée par Marine Torvic.

La carte du TYPOBAR - le **bar***éphémère*#31 imaginé par Christine Sejean, Claire Brochot et Paul Roset

V'ROOM

de Julien Paci
France, 2020

Commande et livraison d'expositions d'art à domicile, en mobylette !

Le 30 avril : Présentation de V'ROOM, cette micro-galerie mobile de proximité dédiée à l'art contemporain.

Du 15 mars au 11 juin : Prenez rendez-vous pour vous faire livrer une oeuvre de Paul Duncombe à domicile.
> *vroom@vroom-galerie.com*

http://vroom-galerie.fr/

© Julien Paci

en plein vol

de Blizzard Concept
France, 2014

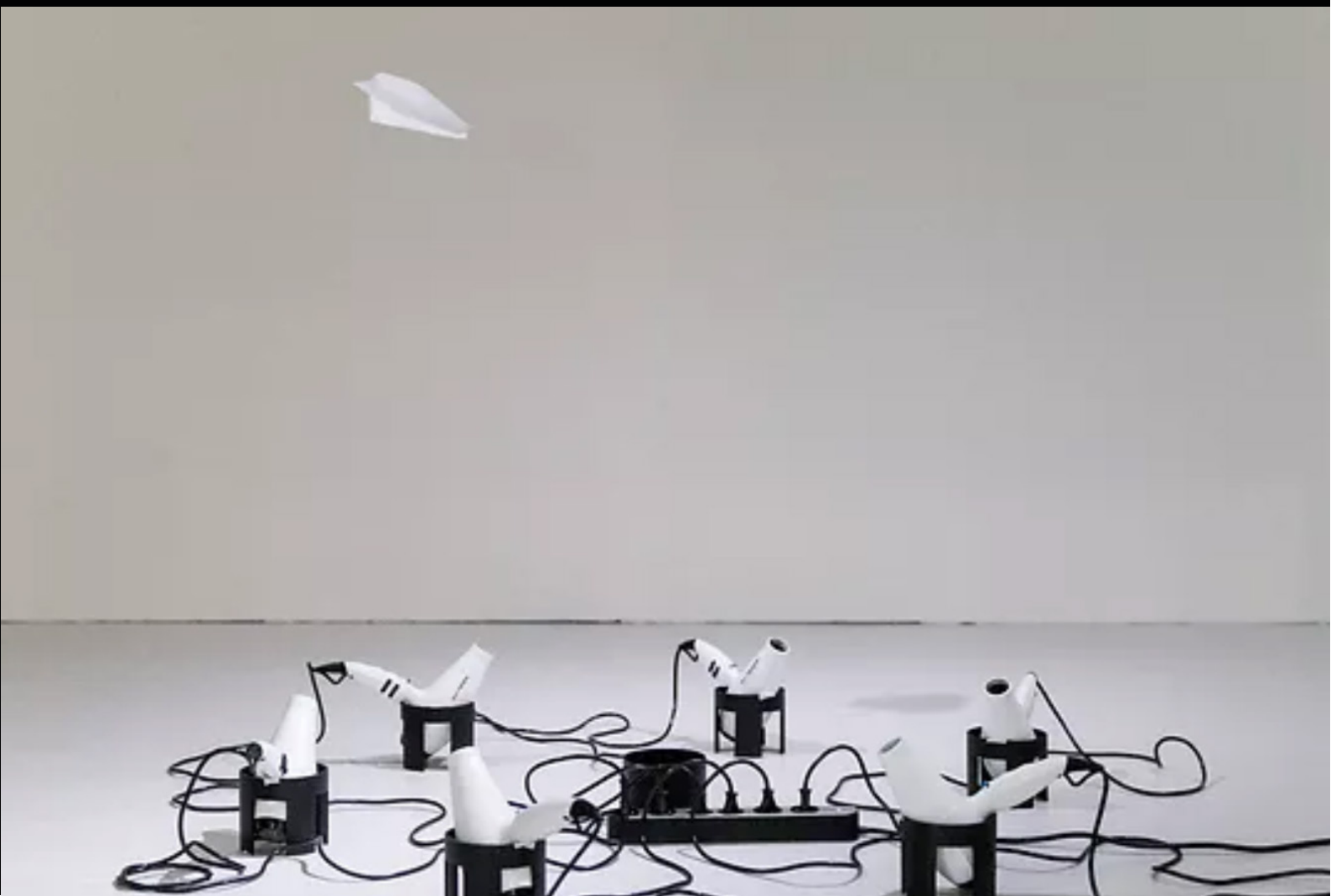
En Plein Vol est une installation comprenant six pièces différentes ayant comme particularité d'être en mouvement grâce à l'action d'un, ou plusieurs, sèche-cheveux.

Boucles sans fin, mouvements aléatoires, lévitations...

Un poésie légère et décalée se met en place. Une magie simple et merveilleuse est donnée à voir au spectateur.
C'est grâce à la manipulation d'objets du quotidien que nous connaissons tous que la compagnie Blizzard Concept nous tire doucement vers la rêverie et le questionnement du possible et du réalisable.

https://www.cieblizzardconcept.com/icare-1

© Blizzard Concept



LE BALLON ROUGE

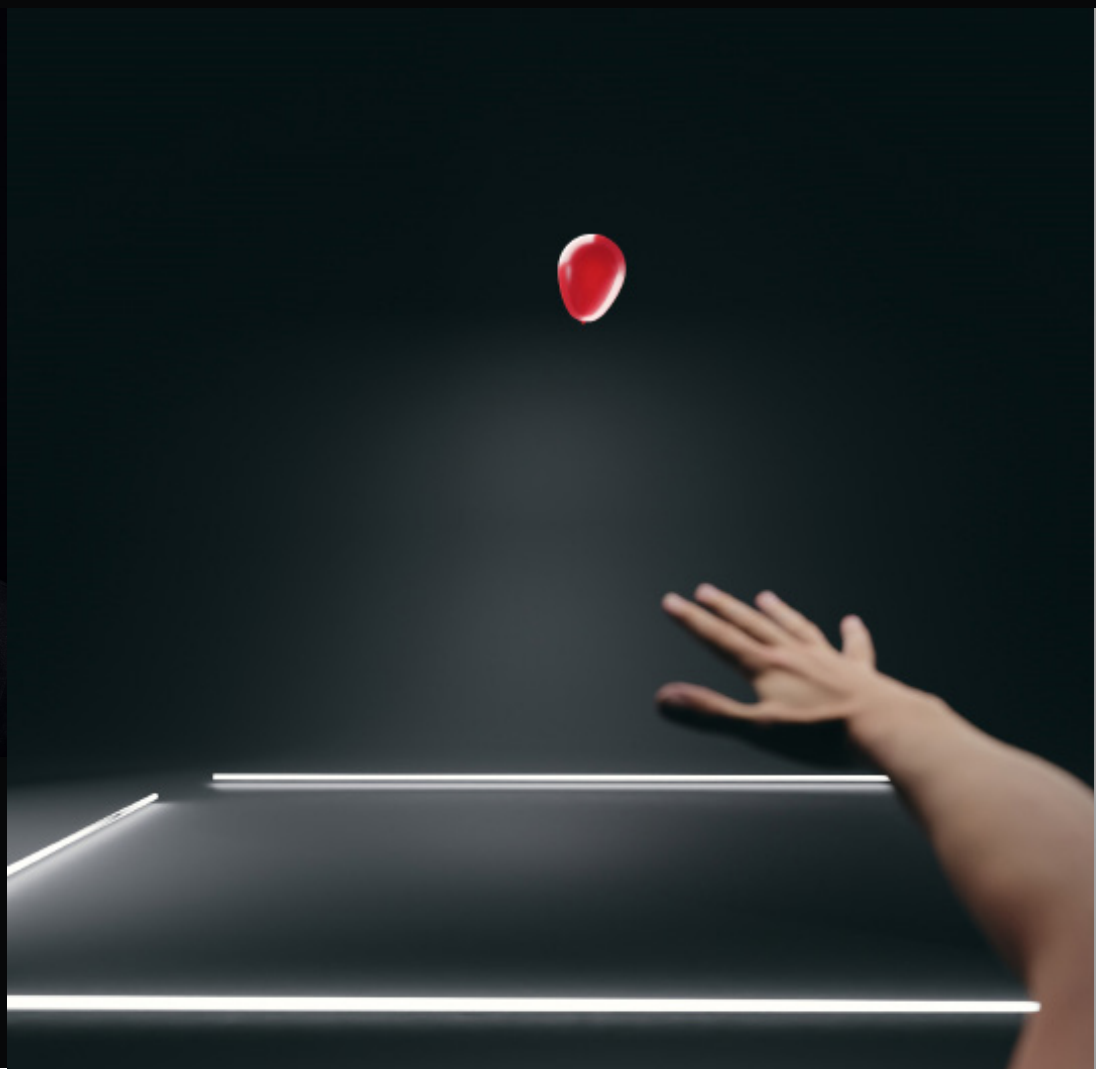
de Romain Lalire
France, 2021

Ballon rouge est une installation interactive en hommage au film d'Albert Lamorisse sorti en 1956.
Ici le ballon est en lévitation au centre de la salle et le visiteur peut contrôler celui-ci, avec sa main. Il crée ainsi un lien invisible avec lui et l'entraîne dans une danse aérienne dont il sera le chorégraphe.

https://www.romainlalire.com/post/le-ballon-rouge

© Studio de l'Imaginaire

© Cécile Rogue



neptunia

de Blizzard Concept
France, 2019

Cette création est issue d'un long travail de recherches et d'expérimentations, calé sur le rythme et la temporalité du monde végétal.
On sait que les circassiens domptaient les animaux et manipulaient les objets, mais apprivoiser une plante est une toute autre affaire. Et Neptunia n'est pas une Schefflera Arboricola comme les autres.

Neptunia est une plante sensible dont les feuilles bougent à vue d'œil.
Ses mouvements s'apparentent à une chorégraphie, ses gestes évoquent des intentions et semblent dotés de sentiments.
En vraie plante de cirque, Neptunia ouvre une amplification du réel où les organismes sont encore plus vivants qu'à leur état naturel, un voyage onirique vers une réalité à la fois détournée et décuplée.

https://www.cieblizzardconcept.com/neptunia

© Blizzard Concept

STRATUM

de Chevalvert
France, 2017

Stratum est une œuvre permettant de visualiser une géologie éphémère et lumineuse d'un mouvement dans l'espace.
Cette installation interactive permet d'influencer un «territoire de lumière» par le geste. Le parcours de la main au dessus d'une interface de captation se matérialise dans l'espace au moyen de strates lumineuses. Cette réaction déclenche une réminiscence visuelle du geste, visible et tangible, telle une géologie éphémère du mouvement.

Le visiteur-géologue traverse ainsi différents univers et couches visuelles, des profondeurs d'un monde jusqu'à sa stratosphère.

Proposé dans le cadre de la Fête des Lumières 2017 à Lyon.
Mirage Festival, Dolus & Dolus

https://chevalvert.fr/fr/projects/stratum

© Chevalvert

magic

La communication visuelle de ces événements a été confiée à FUTUR RADIEUX

Graphiste rémois, Jonathan explore les techniques du dessin dans un travail graphiquement rigoureux et coloré. Son univers, parfois décalé, plein de dérisions, à la fois drôle et optimiste nous a beaucoup séduit.

https://futur-radieux.com/

Affichage dans le réseau DECAUX de la Ville de Reims.
- colonnes MORRISS
+
- sucettes 2m²

Une belle opportunité pour Saint-Ex de gagner en visibilité sur ces 2 événements phares grâce à la Ville De Reims.

+

- Des web-communiqués et publications dans le journal L'UNION.
- Des affiches dans le réseau de bus et tram de CITURA.
- Des affiches dans le réseau étudiant de la MGEL.
- Une multitude de posts sur nos réseaux sociaux.
- 2 belles pages sur notre nouveau site internet
- Un super dépliant-programme disponible un peu partout dans Reims et ailleurs.

.....
.....

Nos partenaires pour la 19ème édition sont :

Merci, on se dit à très vite !

Saint-Ex
CULTURE NUMÉRIQUE
REIMS