

CDA

CENTRE DES ARTS  
ENGHIEU-LES-BAINS  
SCÈNE CONVENTIONNÉE

ÉCRITURES  
NUMÉRIQUES

POINT CLOUD  
PORTRAITS

Une exposition de

CATHERINE IKAM

en collaboration avec LOUIS FLERI  
du 21 septembre au 11 décembre 2016

DOSSIER DE PRESSE



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



VILLE DES ARTS NUMÉRIQUES  
DÉSIGNÉE VILLE CRÉATIVE  
DE L'UNESCO DEPUIS 2013

# SOMM - AIRE

2

INTRODUCTION	P. 03
QUESTIONS - RÉPONSES	P. 04
OEUVRES	P. 06
BIOGRAPHIE	P. 10
EVÉNEMENTS ASSOCIÉS	P. 13
CATALOGUE	P. 14
PRÉSENTATION CENTRE DES ARTS	P. 15
VISUELS RÉSERVÉS À LA PRESSE	P. 19
INFORMATIONS PRATIQUES	P. 21
CONTACTS PRESSE	P. 22

# INTRO -

3

# DUCTION

Catherine Ikam travaille depuis 1980 sur le concept de l'identité à l'ère électronique et plus particulièrement sur les thèmes de l'identité et de l'apparence, du vivant et de l'artificiel.

« Point Cloud Portraits » est un propos conçu tel un cheminement traversé de visages évoquant tour à tour la mémoire, la représentation de soi et la reconnaissance de l'autre mais aussi sa déconstruction ou sa fragmentation. Le visage est aujourd'hui un artefact manipulable à l'infini et avec lequel il est possible de jouer de manière décuplée grâce aux techniques numériques.

Dans le travail de Catherine Ikam, le visage devient un paysage, à la façon de ces millions de particules qui, dans d'instables mouvements, s'assemblent et se désassemblent sur des écrans, composant en temps réel des visages en 3D dans un jeu de surgissement et de disparition.

Il est aussi le support d'une mémoire, voire d'une rémanence capable de désigner le temps qui passe, les souvenirs et la trace.

Il devient le 'personnage principal' d'un journal numérique que tient l'artiste, plongeant le spectateur dans un dispositif traversé de lieux, d'albums de famille, de projets, d'entretiens et de rencontres.

« Point Cloud Portraits », c'est aussi les références à Philip K. Dick chères à l'artiste, et notamment le roman « VALIS » qui donna lieu à un opéra dont les thèmes, à la croisée de la théologie et de la métaphysique, ont été la source d'inspiration de quelques-uns des personnages virtuels de l'artiste et ses avatars.

« There is no route out of the maze; the maze shifts as you move through it because it is alive\* . »

Philip K. Dick, « VALIS »

*\* Il n'y a aucun chemin possible hors du labyrinthe; Le labyrinthe change selon vos déplacements car il est vivant.*

Commissariat : Emmanuel Cuisinier

VERNISSAGE LE 20 SEPTEMBRE À 18H30

# QUESTIONS

4

# / RÉPONSES

**CATHERINE IKAM & LOUIS FLÉRI**

/ **EMMANUEL CUISINIER**, commissaire de l'exposition POINT CLOUD PORTRAITS au Centre des arts

1\_*Point Cloud Portraits* est le titre d'un nouveau projet signé Catherine Ikam / Louis Fléri. Comment s'opère cette collaboration ?

**Catherine Ikam** : Nous avons commencé à travailler ensemble en 1987 lors de la création de l'opéra *VALIS* commandé pour le dixième anniversaire du Centre Pompidou, dont Louis fut le producteur aux côtés de l'IRCAM et du Musée National d'Art Moderne.

Puis il y a eu le désir commun, de concevoir ensemble de nouvelles pièces, notamment dans les domaines liés au numérique : réalité virtuelle, portraits interactifs).

Nos productions font presque toujours appel à des collaborations extérieures, chercheurs, ingénieurs et informaticiens spécialistes de la programmation et de l'interaction temps réel.

2\_La question du portrait traverse votre démarche artistique. Que signifie-t-elle pour vous et pouvez-vous nous dire quelle approche en avez-vous plus précisément ?

**Catherine Ikam** : Ce qui m'intéresse, ce n'est pas tant de cerner les traits spécifiques qui définissent un individu, que de mettre en scène son surgissement et sa disparition.

Nous avons cherché à obtenir de plus en plus de fluidité, à obtenir que le portrait devienne un paysage, dessine un espace. Les *Point Cloud Portraits* n'échappent pas à la règle. Je les définirais comme des dispositifs d'absence.

**Louis Fléri** : Pour moi, je dirai que le portrait est d'abord une présence et

non pas une ressemblance. C'est précisément ce que nous apporte la 3D qui est beaucoup plus proche de la sculpture que de la photographie. Nos premiers portraits *Réel/Virtuel* remontent à 1996 où déjà nous utilisions des dispositifs techniques complexes (le *Cyberware* qui scanne au laser un visage à 360°) séparant le volume d'un visage de sa texture.

3\_*Point Cloud Portraits* tire originellement son titre de l'extension .PCD (Point Cloud Data). Qu'est-ce que réaliser un portrait en nuages de points ?

**Catherine Ikam** : Un nuage de points est un ensemble de points de données dans un système de coordonnées à trois dimensions.

Dans notre installation, en transformant la surface polygonale d'un modèle 3D d'un visage pour le transformer en nuage de points, on obtient un portrait composé d'un peu plus d'un millions de points, eux-mêmes interprétés en petits rectangles ou particules.

Ces particules obéissent à une force gravitationnelle qui les attire sur la géométrie 3D du visage. Elles sont également dotées d'un comportement de groupe qui leur sont propres, à la manière des nuées de vols d'oiseaux.

Chaque élément contient des informations sur la colorimétrie du modèle et ses propriétés de réflexion de la lumière, sur lesquels il est possible de jouer.

Cette installation a été rendue possible par le développement de programmes spécifiques, réalisés, à notre demande, par Thomas Muller.

4\_Aujourd'hui le principe interactif de l'œuvre repose d'avantage sur la détection du spectateur. Pourquoi avoir fait de PCP une œuvre finalement générative ?

**Catherine Ikam** : Dans *Point Cloud Portraits*, il y a deux installations différentes.

La première Gravity est une vidéo générative composée d'une succession de visages qui, à un certain moment de leur évolution, sont entraînés dans un mouvement de chute et se succèdent les uns aux autres dans une sorte de course sans fin.

Plus loin, nous avons réalisé deux *Portraits/Particules* d'une texture très particulière, des portraits en 3D en apesanteur qui sont à la fois présents et absents, avec lesquels on peut interagir en temps réel et qui sont insaisissables.

Ils sont formés d'un million de particules, animées d'un comportement autonome, créant par leur mouvement l'apparition et la disparition du modèle. Ils se forment, se précisent, se forment de nouveau, puis s'échappent lentement, hors d'atteinte.

C'est la présence des visiteurs qui les fait apparaître et disparaître en agissant sur le mouvement des particules qui les composent.

5\_Les technologies numériques liées au domaine de l'image sont parties intégrantes de votre propos. Son esthétique ainsi que les possibles que celles-ci offrent, tant par le recours à la stéréoscopie, la 3D, l'interactivité ou la générativité, sont autant de marqueurs qui peuplent votre univers. Comment s'est finalement construite cette affiliation aux écritures numériques? Qu'est-ce qui vous intéresse dans l'utilisation de ces technologies?

**Catherine Ikam** : Depuis le début, deux orientations structurent mes recherches. La première, c'est le souci d'intégrer les technologies nouvelles au fur et à mesure de leur apparition. À l'écran vidéo a succédé le numérique, puis l'interactivité avec l'ordinateur et, aujourd'hui, le métissage entre sculpture, photographie, film et internet. La seconde caractéristique, c'est d'explorer, à travers tous ces outils le registre de la figure humaine et

de sa représentation.

En effet, de la fragmentation de l'image du corps, je suis passée à la reconstitution d'un clone, c'est-à-dire non plus d'une image-reflet, mais d'une image ontologiquement différente. Elle, de ce point de vue, en est l'illustration la plus parfaite. Le spectateur se retrouve face à un visage virtuel qui obéit à ses propres lois et qui accepte ou refuse de le regarder.

Dans *Digital Diaries*, nous utilisons la stéréoscopie pour créer une immersion dans une forêt de souvenirs, le spectateur est invité à un voyage dans la mémoire qu'il parcourt au travers d'albums de famille, de projets, d'entretiens, de rencontres. Un simple curseur permet de s'orienter dans les images. Le système reproduit, comme à l'identique, le processus d'apparition et de disparition du souvenir.

5

6\_ *Portraits Fixes* s'inscrit à la fois dans la continuité de votre démarche et comme le contre-point de *Point Cloud Portraits*, un peu comme si ce nuage de points laissait place à l'unité dans l'image. Ici tout concourt à restituer l'essence même du visage si ce n'est qu'en créant cette chair numérique, le pixel-peau donne lieu à sa propre organicité : lumières et textures constituent une peau écranique à part entière au-delà du désir de retranscription réaliste d'un corps. Qu'est-ce que la création de ce sensible numérique vous permet-elle d'expérimenter ?

**Louis Fléri** : Ces nouveaux Portraits 3D sont, en effet, différents des PCP du point de vue technique même si les modèles sont les mêmes. Ici plus de nuages de points, mais un rendu surfacique et volumétrique reproduisant de façon très réaliste les aléas de la peau et la façon dont la lumière s'y comporte.

Ces portraits obtenus par des dispositifs de captation très sophistiqués ont une présence différente de celle d'un portrait photographique : ils semblent surgir du cadre de l'image et contiennent des informations qu'une photographie ne possède pas. Une seule prise et nous pouvons explorer à l'infini un modèle : choix des lumières, des environnements, des temps de pose, de la profondeur de champ, etc.

# OEUVRES

## POINT CLOUD PORTRAITS

Création Cda Enghien-les-Bains, septembre 2016

« Point Cloud Portraits » (portraits en nuages de points) est le dernier dispositif d'apparition conçu avec Louis Fléri.

Il s'agit de portraits particulièrement instables qui sont créés par un mouvement d'attraction entre un million de particules et des visages en 3D, qui s'assemblent et se désassemblent en temps réel en fonction d'un certain nombre de paramètres aléatoires ou interactifs qui changent constamment. Les portraits se forment, se précisent puis se désagrègent.

C'est un jeu sur le surgissement et la disparition car on ne peut en maîtriser à la fois les divers éléments, force d'attraction des particules, position du modèle dans l'espace, mouvement continu de la caméra.

Dans une certaine perspective, à un moment donné quand les particules s'assemblent d'une certaine façon, le portrait apparaît très précisément dans toute sa netteté et on peut reconnaître celui qui en a été le modèle puis il se brouille à nouveau.



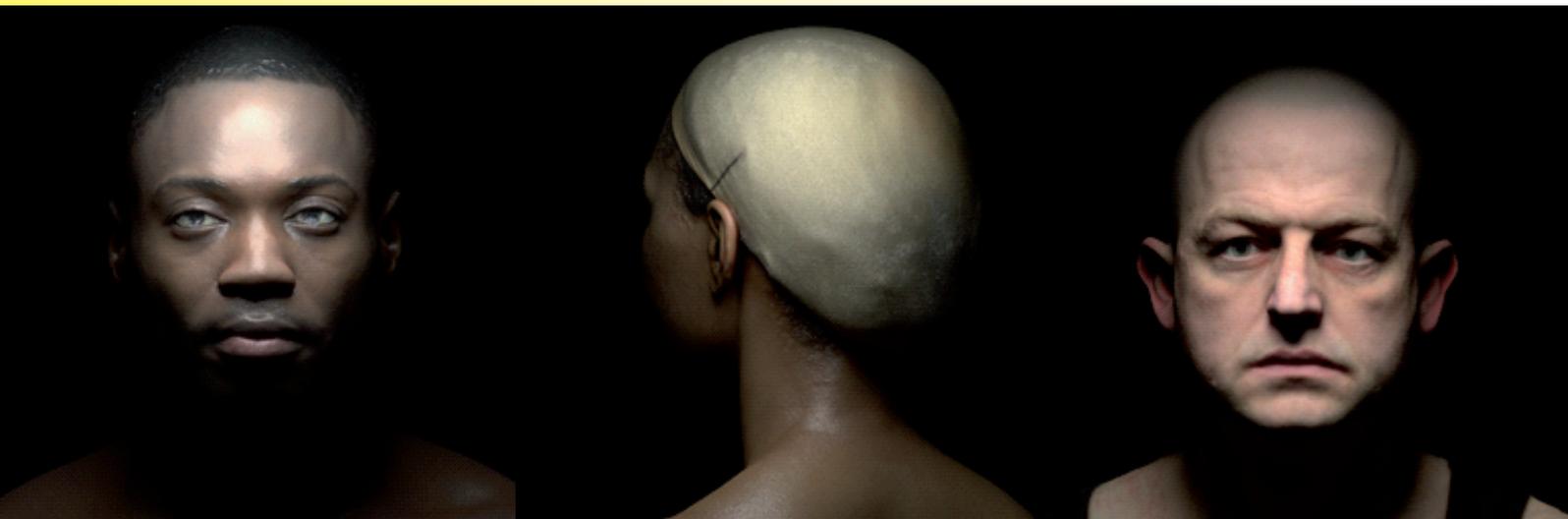
## PORTRAITS FIXES

Création Cda Enghien-les-Bains, septembre 2016

J'ai toujours aimé jouer avec l'apparence des choses.

Ce qui m'intéresse, c'est le visage, lieu de désorientation. Capturer l'apparence des autres, réaliser ainsi des modèles en 3D à la fois réalistes et artificiels à partir de visages humains.

Avec les techniques numériques, le portrait change de nature. Il n'est plus trace attestant du ça-a-été, au sens où l'entend Roland Barthes mais devenir.



## DIGITAL DIARIES

Création Maison Européenne de la Photographie, 2007

7

« Digital Diaries » est un travail sur la mémoire, sur le temps qui passe. C'est une mémoire devenue lieu, paysage, une sorte de *continuum* feuilleté, fait de photos d'enfance, la mienne, d'autres enfances aussi, de rencontres, certaines enregistrées, d'autres qui ne l'ont pas été, de beaucoup de visages aperçus au hasard de la vie ou modélisés en 3D.

À côté de ces visages leurre, il y a les autres, ceux dont les traces constituent le paysage virtuel de « Digital Diaries », des visages rencontrés çà et là, mais fuyants, ceux-là, hors d'atteinte, insaisissables, bien loin de l'aspect lisse et intact de ceux qui n'ont jamais existé. Comme si la réalisation des uns constituait un talisman contre la disparition des autres.



# OSCAR

Création Paris Shanghai, 2005

Portrait interactif en temps réel repose sur le principe de reconnaissance de forme et d'intelligence artificielle.

Avec « Oscar », c'est le portrait de chevalier qui est revisité à travers une rencontre en temps réel avec un personnage virtuel doté d'intelligence artificielle.

Chaque rencontre est différente et les humeurs d'Oscar varient souvent; ce n'est pas la virtuosité technologique qui est recherchée ici, mais l'émotion qu'Oscar peut éveiller en chacun.



8

# DEEP KISS

Création Maison Européenne de la Photographie, 2007

« La réalité c'est ce qui refuse de disparaître quand on a cessé d'y croire. »  
Philip K. Dick, « Valis »

L'artifice et les leurres sont au cœur de notre environnement.

Tous les jours, de nouveaux êtres virtuels viennent vers nous à travers les jeux vidéo, les films, les publicités. Certains sont plus humains qu'humains, suivant la devise de la Tyrrell Corporation qui fabrique les

« répliquants » de plus en plus perfectionnés que doit affronter le Blade Runner de Philip K. Dick incarné au cinéma par Harrison Ford.

Ces êtres inconnus naissent en 3D de l'ordinateur, s'aiment et s'interpénètrent dans une étreinte qui donnera peut être lieu à d'autres naissances, à moins qu'il ne s'agisse d'une maternité d'un genre nouveau.



## VALIS

(Projection d'extraits vidéo)

Création Centre Georges Pompidou, Musée National d'Art Moderne et l'IRCAM, 10ème anniversaire du centre, 1987

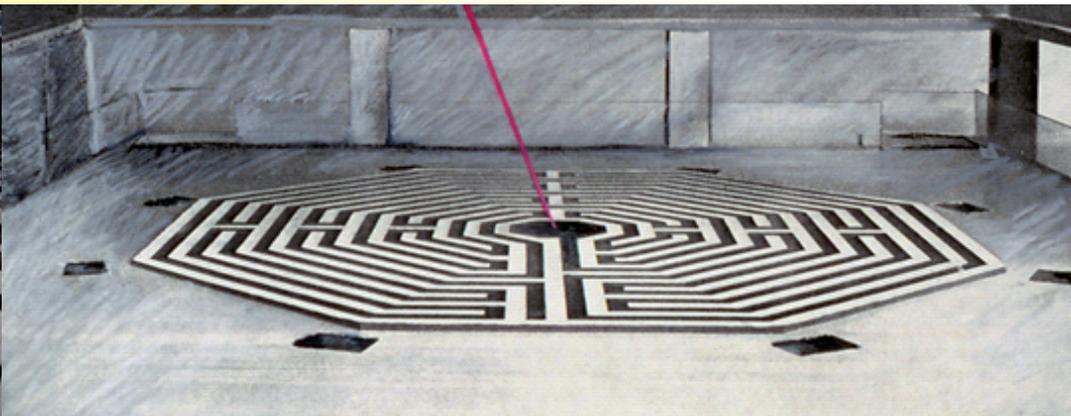
Pierre Boulez désirait développer des créations pluridisciplinaires et c'est ainsi que la collaboration avec Tod Machover, compositeur en résidence à l'IRCAM, a commencé.

L'idée était de réaliser un projet commun qui serait à la fois un opéra est un parcours exposition. Il ne devait s'agir ni d'un spectacle ni d'une installation vidéo mais des deux à la fois. Une sorte de labyrinthe vivant, à l'intérieur duquel des clés seraient données par endroits, des éléments de narration interviendraient, constituant une sorte de puzzle géant.

Après plusieurs recherches, une adaptation du roman de Philip K. Dick « Valis » a été faite.

« Valis » est avant tout l'histoire d'un parcours initiatique dans un univers peuplé de simulacres et de leurres. Horselover Fat, le personnage principal du roman de Philip K. Dick est à la recherche de sa vérité à travers ses propres fantasmes.

L'adaptation de ce livre a pris 5 ans, et a donné lieu à des représentations de l'opéra du 2 au 7 décembre 1987 puis à une exposition dans le forum du Centre Pompidou du 10 décembre au 8 février 1988.



# BIOGRAP -HIE

Catherine Ikam est considérée comme l'un des artistes pionniers dans le domaine des nouvelles technologies en Europe. Elle travaille depuis 1980 sur le concept de l'identité à l'âge électronique et plus particulièrement sur les thèmes de l'identité et de l'apparence, du vivant et de l'artificiel, de l'humain et du virtuel.

Reconnue sur le plan international, Catherine Ikam a été Research Fellow au Massachusetts Institute of Technology, auteur-producteur de programmes sur Antenne 2 consacrés à l'art vidéo, co-auteur avec Tod Machover d'un opéra vidéo « Valis » d'après le roman de Philip K. Dick, coproduit par l'IRCAM et le Musée National d'Art Moderne pour le 10ème anniversaire du Centre Georges Pompidou.

A cette occasion elle rencontre Louis Fléri avec qui elle réalise depuis des œuvres de collaboration notamment dans les domaines du numérique.

Elle a été artiste invitée au BANFFCENTRE for the Arts au Canada en 2000, à l'Ars Electronica Center à Linz en Autriche et artiste professeur au Studio National des Arts contemporains du Fresnoy pour l'année 2005/2006 où elle a réalisé « Digital Diaries ».

En 2014, elle est désignée comme artiste de référence pour le Prix Oplive après Villégly, Opalka et ORLAN.

10

## TRAVAUX ET EXPOSITIONS RÉCENTES

Depuis la rétrospective de la Maison Européenne de la Photographie en 2007, les dernières productions de Catherine Ikam & Louis Fléri ont été présentées dans plusieurs galeries parisiennes, au Nam June Paik Center à Séoul, au Grand Palais dans le cadre de la « Nuit des images » et plus récemment à la friche de la Belle de Mai à Marseille, à Enghien-les-Bains dans le cadre du festival des « Bains numériques », au Festival « Traces » dans la Chartreuse de Valbonne, à Chinon pour un hommage à Bob Benhamou...

En 2015 Catherine Ikam et Louis Fléri reçoivent une commande de la Fondation Clément pour une sculpture monumentale en bronze « Virtuel Yoona », installée lors de l'inauguration des nouveaux locaux de la Fondation en janvier 2016.

## EXPOSITIONS RÉCENTES (SÉLECTION)

### 2016

"Point Cloud Portraits", Centre des Arts, septembre/décembre, Enghien les Bains

Exposition "Atout Paik", Prieuré Saint Pierre, Pont Saint Esprit, Gard

En/quête d'identité, Abbaye de Jumièges, Seine-Maritime

"Les Invendus" Collection Bob Benamou, Œuvres méconnues d'artistes très connus, Chinon

### 2015

"Virtual Yoona", Fondation Clément, décembre, Martinique

"Variation Show Off", Espace des Blancs Manteaux, octobre, Manteaux

"Nuit Blanche" Maison du geste et de l'image, octobre, Paris

"Traces", Chartreuse de Valbonne, juillet, Gard

"30 ans de Vidéoformes", avril, Clermont-Ferrand, Puy de Dôme

### 2014

"Unpainted Faces", DX galerie, novembre, Bordeaux

"Show off", Espace des Blancs Manteaux, octobre, Paris

"Nuit Blanche" Maison du geste et de l'image, octobre, Paris

"Les Bains numériques", juin, Enghien les Bains

"Fotorio", Rio de Janeiro

### 2013

"Show Off" Espace Cardin, octobre, Paris

"50 ans d'art vidéo", Friche de la Belle de Mai, septembre, Marseille

### 2010 - 2012

"Nostalgia as an extended feed back", Nam June Paik Center, Seoul

"Salon du dessin contemporain" Galerie Albert Benamou, Paris

### 2008 - 2009

"Nuit des Images", Grand Palais, Arte Video Night, Paris

"FIAC", 2009, Paris

### 2008 - 2009

"Digital Humans", Galerie Albert Benamou, Paris

Galerie Chicheportiche, Paris

### 2007

"Digital diaries", Rétrospective, Maison Européenne de la Photographie, Paris

## AUTRES EXPOSITIONS

### 2006

"Notre meilleur monde", Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy, Tourcoing

"Can we fall in love with a machine ", the Woodstreet Galleries, Pittsburgh

### 2005

"Paris à Shanghai", Art Museum, Shanghai

### 2004

"Digital Sublime", Contemporary Art Museum, Taipei

"Future face", Science Museum, Londres

"Transphotographiques", hospice Comtesse, Lille

### 2002

"Created reality", Maison Hongroise de la Photographie, Budapest

"International Biennial", Seoul Museum of Art

"Das schweite gesicht", Deutsches Museum, Munich

"Biennale de l'image" Nancy, Maison Européenne de la Photographie, Paris

**2000**

"Le grand Album", Chalon sur Saone

"Product : kunst", Neues Museum Wesuburg, Brême et Ludwig Museum, Coblence

"Agora 2000", IRCAM / Centre Georges Pompidou, Paris

"Ars Electronica", Future Museum, Linz, Autriche

"Web Humans", Maison Européenne de la Photographie Paris

"Elle", Musée Serralves Porto

**1999**

"Portraits. réel/virtuel", Maison Européenne de la Photographie, Paris

**1998**

"Portraits virtuels", Galerie Montenay-Giroux, Paris

"Alex ", Ircam / Centre Georges Pompidou, Paris

"Identités, dispositifs virtuel", Musée Fabre, Montpellier

" Lignes de fuite", Chapelle des Jésuites, Nîmes et A.B. Galeries, Paris

**1997**

"Les artistes du XXIème siècle", XXVIII Biennale de Venise

"Cité des Nouvelles Technologies", Montréal

**1996**

"Biennale d'art contemporain de Lyon", Lyon

**1995**

"Arte in francia", Musée d'Art Moderne, Bologne, Italie

"Space, light, time", MIT Museum, Cambridge, Massachusetts, USA

"Technoart", The Ontario Science Museum, Toronto, Canada

"La figure dans la technologie", Musée d'Art Moderne, Seoul, Corée du Sud

"Press enter", The Power Plant, Toronto, Canada

"Aujourd'hui, la vidéo", Chapelle Sainte-Anne, Arles, France

**1993**

"Videofest 93", Akademie der Kunst, Pariser Platz, Berlin, Allemagne

"Installation, interactions", Wilhem Lembruck Museum, Duisbourg, Allemagne

"Videopositive 93", Tate Gallery, Liverpool, Grande-Bretagne

"Procédures", École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris, France

"Futuroremoto", Naples, Italie

**1992**

"Video Arco", Madrid, Espagne

"Vidéoformes", Clermont-Ferrand

"Pixel art", pavillon français, Exposition Universelle de Séville

"A visage découvert", Fondation Cartier, Jouy-en-Josas

"Videonale", Kunstreiner, Bonn Institut français, Cologne

"Fluxus virus", Galerie Shuppenhauer, Cologne

"L'image numérique", Palais de Tokyo, Paris

**1991**

"Images du futur", Cité des Nouvelles Technologies, Montréal

"Flux et reflets", A.B. Galeries, Paris, France

"Pierre Restany, le cœur et la raison", Musée des Jacobins, Morlaix

**1989**

"Artec 89", The First International Biennial, Nagoya

"Video set", Palazzo dei Diamanti, Ferrare

"Fragments d'un archétype", Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, Paris

**1988**

"Images du futur", Cité des Nouvelles Technologies, Montréal

**1987**

"VALIS, dispositif pour une narration éclatée", Musée National d'Art Moderne, IRCAM / Centre Georges Pompidou, Paris.

**1985**

" Les immatériaux", Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris

"Identité IV", CAVS, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, USA

**1983**

"Janus", Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, Paris

"Electra", Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris

"Fall 83", PS1 Institute for Urban Ressources, New York

**1982**

"Statements new york", leading contemporary artists from france The Kitchen, New York

**1980**

"Dispositif pour un parcours vidéo", Musée National d'Art moderne Centre Georges Pompidou, Paris

"News", Galerie Éric Fabre, Paris

"Xlème Biennale de Paris", musée d'Art Moderne de la Ville de Paris,

## MONOGRAPHIES

"Digital Diaries", Jean-Luc Monterosso, Pierre Restany, Paul Ardenne, Maison Européenne de la Photographie, éditions Monographic, 2007

"Portraits, réel/virtuel", textes de Paul Virilio et Jean-Paul Fargier Maison Européenne de la Photographie, 1999

"Catherine Ikam" Pierre Restany, Maeght Editeur, 1991

"Catherine Ikam" Musée National d'Art Moderne, Editions Centre Georges Pompidou, 1980

## SITE

[www.ubikam.org](http://www.ubikam.org)

13

# ÉVÈNEMENTS ASSOCIÉS

## CONFEXPO

Jeudi 03 novembre 2016

18h00 : visite de l'exposition

18h30 : Confexpo, c'est une conférence qui part de l'exposition en cours vers l'actualité artistique, de l'histoire de l'art vers les arts numériques.

Un cycle mené par Dominique Moulon, critique en art et médias

## VISITES GUIDÉES\*

Mercredi 05 octobre 2016 – 19h00

Mercredi 07 décembre 2016 – 19h00

*\*en entrée libre sur réservation*

# CATALOGUE

L'OUVRAGE DE CATHERINE IKAM EST PUBLIÉ  
À L'OCCASION DE L'EXPOSITION



Une collection conçue et dirigée par Dominique Roland, Directeur du Cda et éditée par : Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains aux Nouvelles Editions SCALA

Avec : Jean-Paul Fargier, Louis Fléri, Alexia Guggemos, Catherine Ikam, Dominique Moulon, Nam June Paik, Paul Virilio

ISBN : 978-2-916639-41-3  
Dos carré collé cousu - 21 x 24,5 cm -  
156 pages  
Ouvrage français / anglais - en couleurs

20€ - À paraître en septembre 2016



Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, première scène conventionnée « Ecritures Numériques » par le Ministère de la Culture et de la Communication, développe de saison en saison ses activités à la frontière entre arts, sciences, technologies. Autour de disciplines artistiques telles que les arts visuels, la danse, la musique et le cinéma, les projets artistiques vivent dedans et hors les murs du lieu pour s'ouvrir au monde.

## UNE SAISON ARTISTIQUE VARIÉE

- Avec des expositions, des spectacles, des installations, des ateliers, des séances de cinéma, des rencontres et des conférences.
- Un programme de résidences de création pour accueillir et accompagner des artistes dans leur travail.
- Des espaces de vie, de découverte, de production et de co-working avec un auditorium de 380 places, des espaces d'exposition, deux studios de création, un studio numérique de production, un café digit'hall et un Numeric Lab.
- Bains numériques, biennale internationale des arts numériques d'Enghien-les-Bains dont la 9ème édition s'est déroulée en juin 2016.
- Un pôle de ressources numériques et d'expertise internationale pour la production artistique et technique de projets créatifs dans l'espace public avec une expertise et l'ingénierie autour d'une scène flottante, la télé présence, le streaming ; l'holographie 3D; le mapping architectural ; la veille technologique ;
- La production d'événements à l'international

# UNE FENÊTRE SUR LE MONDE

Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, première scène conventionnée « Ecritures Numériques » par le Ministère de la culture, développe de saison en saison ses activités à la frontière entre arts, sciences, technologies. Autour de disciplines artistiques telles que les arts visuels, la danse, la musique et le cinéma, les projets artistiques vivent dedans et hors les murs du lieu pour s'ouvrir au monde.

Travaillant en étroite collaboration avec des institutions culturelles, des festivals et des artistes issus du monde entier, le Cda favorise la mobilité des artistes et des oeuvres numériques. Des liens privilégiés se sont ainsi tissés avec Cuba mais aussi le Canada, la Chine, le Japon et la Corée du Sud, des pays à l'avant-garde en matière d'arts numériques. Ces échanges internationaux se traduisent par des coproductions ; des co-commissariats d'expositions, des résidences croisées avec l'Institut Français mais également des projets de coopération européenne dans le cadre du programme de la Commission Européenne Europe Créative 2014-2020 et de collaboration internationale autour de nouvelles scénographies dans l'espace public.

L'entrée de la Ville d'Enghien-les-Bains dans le **Réseau des Villes Créatives de l'UNESCO** en 2013, et son rôle de coordinatrice de la catégorie « arts numériques » (regroupant les villes de Tel-Aviv, Dakar, Gwangju, Sapporo, Linz, York et Lyon), sont un levier formidable pour développer ces opportunités de collaboration. Le Réseau qui compte 116 villes dans le monde, offre en effet une plateforme de rencontres et d'échanges promouvant la créativité à l'échelle locale et améliorant l'accès et la participation à la vie culturelle.

Parallèlement, le Centre des arts coordonne depuis 2007, le **Réseau Arts Numériques (RAN)**. Cette plateforme de collaboration internationale implique 35 structures de production, diffusion, formation ouverte aux liens arts-sciences-industries. Au sein de ce réseau, programmeurs, chercheurs, critiques ou formateurs membres partagent leurs expertises et pratiques, mutualisent leurs ressources et compétences et développent des outils concerts, dans le champ de la création numérique.

16

## **2017, Une année sous le signe de l'interculturalité et de la créativité pour Enghien-les-Bains, désignée Ville Créative des arts numériques de l'UNESCO**

Dans le cadre de la 11<sup>ème</sup> **Réunion Annuelle du réseau des Villes Créatives de l'UNESCO**, Enghien-les-Bains recevra du **29 juin au 2 juillet 2017** des délégations venues de 116 villes, réparties dans 54 pays sur les cinq continents. Créé en 2004, le Réseau des Villes Créatives de l'UNESCO (RVCU) permet de promouvoir la coopération entre les villes, ayant identifié la créativité comme un facteur stratégique du développement urbain durable. Les villes intégrées actuellement à ce réseau, réparti en sept clusters (littérature, musique, artisanat et arts populaires, film, gastronomie, design et arts numériques) travaillent ensemble vers un objectif commun : placer la créativité et les industries culturelles au cœur de leur plan de développement au niveau local et coopérer activement au niveau international. En devenant ville hôte en 2017, Enghien-les-Bains renforce son positionnement sur les arts numériques. Depuis une dizaine d'années, la Ville mène une politique culturelle innovante, encourageant les citoyens à être co-constructeurs de pratiques numériques inventives et favorisant les croisements entre les disciplines artistiques.

# NUMERIC LAB

En tant que ville créative de l'UNESCO dans la catégorie arts numériques, la Ville d'Enghien-les-Bains soutient sur son territoire, la formation d'un écosystème de la création numérique.

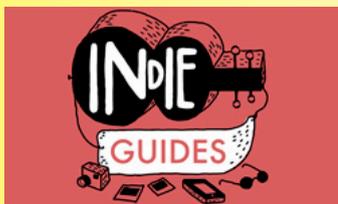
Le Cda gère et coordonne pour la Ville d'Enghien-les-Bains, en partenariat avec la Communauté d'Agglomération Plaine Vallée, le Numeric Lab, incubateur de starts-ups numériques innovantes, inauguré en janvier 2015.

Nouvelle brique à l'écosystème créatif d'Enghien-les-Bains, le Numeric Lab propose aux entreprises une solution d'hébergement souple pour produire, prototyper et structurer les projets numériques de demain, dans les domaines suivants : mobilier intelligent, applications, objets connectés, software créatif, robotique...

Un accompagnement sur mesure est également proposé avec un équipement de pointe, un accès privilégié à des financements, des rencontres thématiques et une mise en réseau avec des partenaires locaux et internationaux.

**Quatre entreprises ont d'ores et déjà rejoint le Numeric Lab :**

17



## DIPLOPIXELS

Diplopixels imagine et réalise des solutions numériques innovantes pour valoriser le tourisme et le patrimoine culturel des villes et des territoires. Elle édite notamment *Indie Guides*, une série de city guides mobiles centrés sur les lieux culturels, artistiques et alternatifs de villes aux quatre coins du monde



## EDIOGAMES

Fondé en 2012, Ediogames est un jeune studio indépendant mixant jeux vidéo et agence Web.

Leur premier titre : *The Ultimate Battle* est un jeu de plateforme multi-joueurs 2D gratuit en ligne, où s'affrontent des équipes pour vivre la plus ultime des batailles ! Créé par des joueurs pour des joueurs, ce jeu évolue quotidiennement au gré des remarques de la communauté.



## HIGHLAB

Studio de conseil en Marketing Digital et Technologique et pôle de production digitale, Highlab accompagne de son expertise sur les nouvelles technologies, les agences de communications, cabinets de conseil, annonceurs. En complément d'une sous-traitance digitale (développement web / mobile), son laboratoire R&D intégré ainsi que son réseau (ingénieurs, développeurs, chercheurs) et sa veille permanente offrent à ses clients, une constante innovation (Kinect, Robotique, Biométrie, vision par ordinateur, capteurs, objets connectés, oculus...)



## VOXWAVE

VoxWave est un studio de développement fondé en 2012. Il rassemble des membres de la communauté francophone issus du site Vocaloid.fr, en vue d'un objectif commun, le développement et la mise sur le marché de chanteurs virtuels francophones.

# PRODUCTION ET ÉDITION

Le Cda dispose d'un **studio de production numérique et audiovisuelle** permettant d'éditer des albums et DVD. Constituant au fil des années, une collection de documentaires chorégraphiques, musicaux et live, ces productions entretiennent la mémoire du lieu, donnant à voir une création artistique foisonnante.

Un **pôle édition** permet également d'accompagner chaque exposition d'une publication. C'est ainsi grâce à ces ressources que le Cda a coproduit (avec l'Institut Français et la revue M.C.D), le premier ouvrage de panorama international de la création numérique contemporaine *Art & Culture(s) numérique(s)*.

Avec près d'une cinquantaine d'ouvrages, le catalogue du Cda présente désormais une large palette de livres sur la photographie, les arts numériques, le lien entre arts, sciences et technologies... autant de documentation donnant à voir une création artistique foisonnante, au croisement des arts visuels, chorégraphiques, plastiques.

18

## CATALOGUES D'EXPOSITION DEPUIS 2006

### **Mondes Sensibles - Géographies de la perception**

Ouvrage collectif - de l'expérience des Bains numériques #9  
2016

### **Zaven Paré**

Mécatronics  
2016

### **ORLAN**

Strip-Tease  
Donatien Grau, Imma Pietro,  
Philippe Piguët, Domenico Quaranta  
2015

### **LAB[au]**

rouge, vert, bleu, blanc  
2015

### **François Vogel**

Les yeux derrière la tête  
2015

### **Olga Kisseleva**

Mondes sensibles  
2014

### **Grégory Chatonsky**

Capture  
2014

### **Bill Vorn**

Le Théâtre des machines  
2014

### **Miguel Chevalier**

Power Pixels  
2013

### **Jean-Paul Favand**

Virtualia - Féeries numériques  
2013

### **Fred Forest**

Homme média n°1  
2013

### **Thierry De Mey**

Traces de Mouvements  
2012

### **Simon Jones, Nichola Feldman-Kiss, Ada Hannah, Greame Paterson, David Rokeby, Steve Daniels, Pavitra, Wickramasinghe**

Machines  
2012

### **n+n Corsino**

Surf & Surface - navigations chorégraphiques  
2012

### **Hicham Berrada, Fabien Giraud, Eduardo Kac, Jorg Lenzlinger, Lorenzo Pagliei, Michel Paysant, Stéphane Perraud, Raphaël Siboni, Gerda Steiner**

Invisible & insaisissable  
2011

### **Eduardo Kac**

Life, light & language  
2011

### **Maurice Benayoun**

Open art  
2011

### **National Center for Contemporary Arts of Moscow**

Vois ce que j'entends  
2010

### **Centre National des Arts Plastiques**

Explorateurs  
2010

### **Art Nabi Center**

Printemps Perfume  
2010

### **Matali Crasset**

Hyperactif - New territories  
2009

### **Stelarc**

Mécaniques du corps  
2009

### **Ettore Scola**

Une pensée graphique  
2008

### **Fonds Régional d'Art Contemporain d'Ile-de-France**

Intérieur jour  
2008

### **Pierrick Sorin**

Laboratoire d'un film idéal  
2008

### **Création numérique & nouveaux médias**

Depuis 2006

### **Art et culture(s) numérique(s) - Panorama International**

Co-édition Institut Français, Ministère de la culture et de la communication, MCD  
2012

### **Corps numériques en scène**

A partir de l'expérience de Bains numériques et du Réseau Arts numériques  
2008

### **Danse & nouvelles technologies A partir de l'expérience de Bains numériques #1**

2006

VISUELS

PRESSE



DEEP KISS © C. IKAM & L. FLERI



OSCAR © C. IKAM & L. FLERI



OSCAR © C. IKAM & L. FLERI



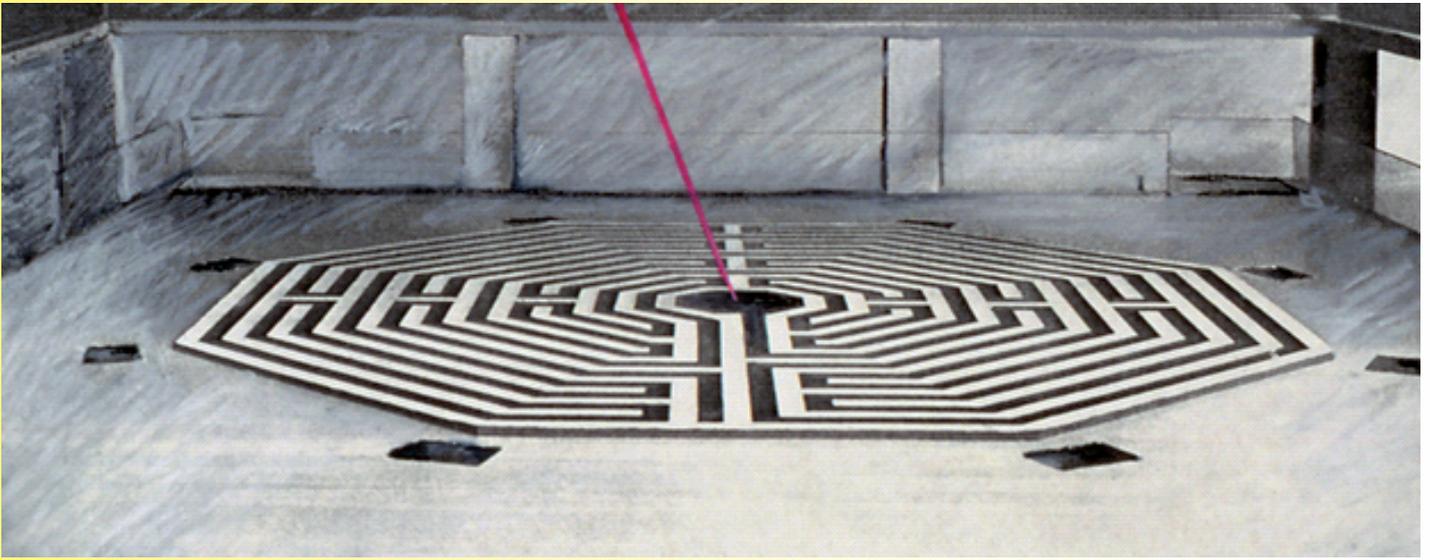
DIGITAL DIARIES © C. IKAM & L. FLERI



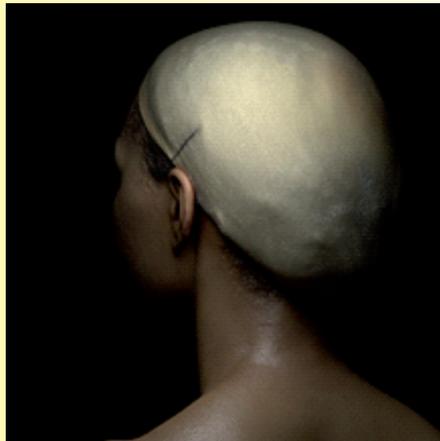
DIGITAL DIARIES © C. IKAM & L. FLERI



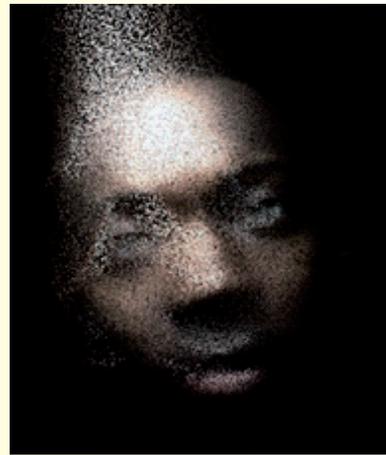
VALIS © C. IKAM & L. FLERI



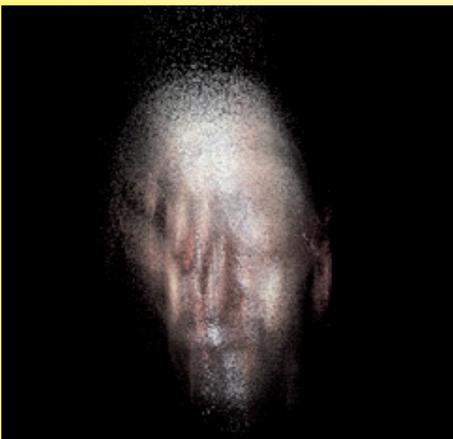
VALIS © C. IKAM & L. FLERI



PORTRAITS FIXES © C. IKAM & L. FLERI



POINT CLOUD PORTRAITS © C. IKAM & L. FLERI



# INFORMA - TIONS

# PRATIQUES

## CENTRE DES ARTS

12-16, rue de la Libération  
95880 Enghien-les-Bains  
Tél. +33 (0)1 30 10 85 59  
Email : [accueilcda@cdarts.enghien95.fr](mailto:accueilcda@cdarts.enghien95.fr)  
Site web : [www.cda95.fr](http://www.cda95.fr)

## HORAIRES D'OUVERTURE

**Cda** (fermé les jours fériés)  
du mardi au vendredi : 11h > 19h  
samedi : 14h > 19h  
dimanche : 14h > 18h  
Et tous les soirs de spectacles jusque  
22h

**Digit'Hall** (fermé les jours fériés)  
Mar. au sam. : 14h > 19h  
Dim. : 14h > 18h  
Et tous les soirs de spectacles jusque  
23h  
et tous les soirs de séances de cinéma  
jusque 20h

21



Organisation  
des Nations Unies  
pour l'éducation,  
la science et la culture



VILLE DES ARTS NUMÉRIQUES  
DÉSIGNÉE VILLE CRÉATIVE  
DE L'UNESCO DEPUIS 2013

Le Cda est membre du réseau  RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

Avec le soutien de



En partenariat avec



## ACCÈS

/ 15 min de Paris Gare du Nord

/ 1 min de la gare à pied

/ 1 station autolib en face de la gare à une minute du Cda

### • En transilien :

De Paris Gare du Nord, Ligne H direction Pontoise ou Valmondois (15 min)

De Pontoise, Ligne H direction Paris Gare du Nord (20 min)

Détail des horaires sur [www.transilien.com](http://www.transilien.com)

Situé à 2 min de la gare, côté rue de l'arrivée

### • En bus (station gare d'Enghien-les-Bains) :

Bus 154 Enghien-les-bains <> Saint-Denis Université

Bus 256 Saint-Denis Université <> Gare d'Enghien-les-Bains

### • En Autolib', à 14 km des Champs Elysées :

Une Station de 6 véhicules est disponible en face de la gare d'Enghien les Bains - 19 rue de l'arrivée

### • En voiture, à 14 km des Champs Elysées :

Depuis Paris la Défense, suivre A86, puis A15 direction Cergy-Pontoise / Epinay-sur-Seine. Prendre la première sortie Argenteuil / Enghien, puis tout droit. Enghien-les-Bains est à 3km.

Depuis Roissy Charles de Gaulle, suivre A1, puis A86/A15 direction Cergy-Pontoise/Epinay-sur-Seine, sortie Enghien.

### Accès parkings :

- Sous le Centre des arts, 12 rue la Libération, (60 pl.) ouvert jusqu'à la fin des spectacles (tarif préférentiel à partir de 20h).

- Place Foch, (165 pl.) ouvert 24h/24.

- Hôtel de Ville, (315 pl.), ouvert 24h/24 (tarif préférentiel à partir de 20h).

# CONTACTS PRESSE

22

### Contacts presse

anne samson communications

Federica FORTE / Andréa LONGRAIS

[federica@annesamson.com](mailto:federica@annesamson.com)

[andrea@annesamson.com](mailto:andrea@annesamson.com)

+33 (0)1 40 36 84 40 / +33 (0)1 40 36 84

32

### Cda

Émilie FLUNKERT

Responsable de la Communication

[eflunkert@cdarts.enghien95.fr](mailto:eflunkert@cdarts.enghien95.fr)

+33 (0)1 30 10 88 97