Collectif FREESSON présente

7 au 18 décembre 2015

Avignon

FestiLab

Frankenstein Média

Exposition

Concerts

Ateliers

Workshops

Rencontres

SOMMAIRE

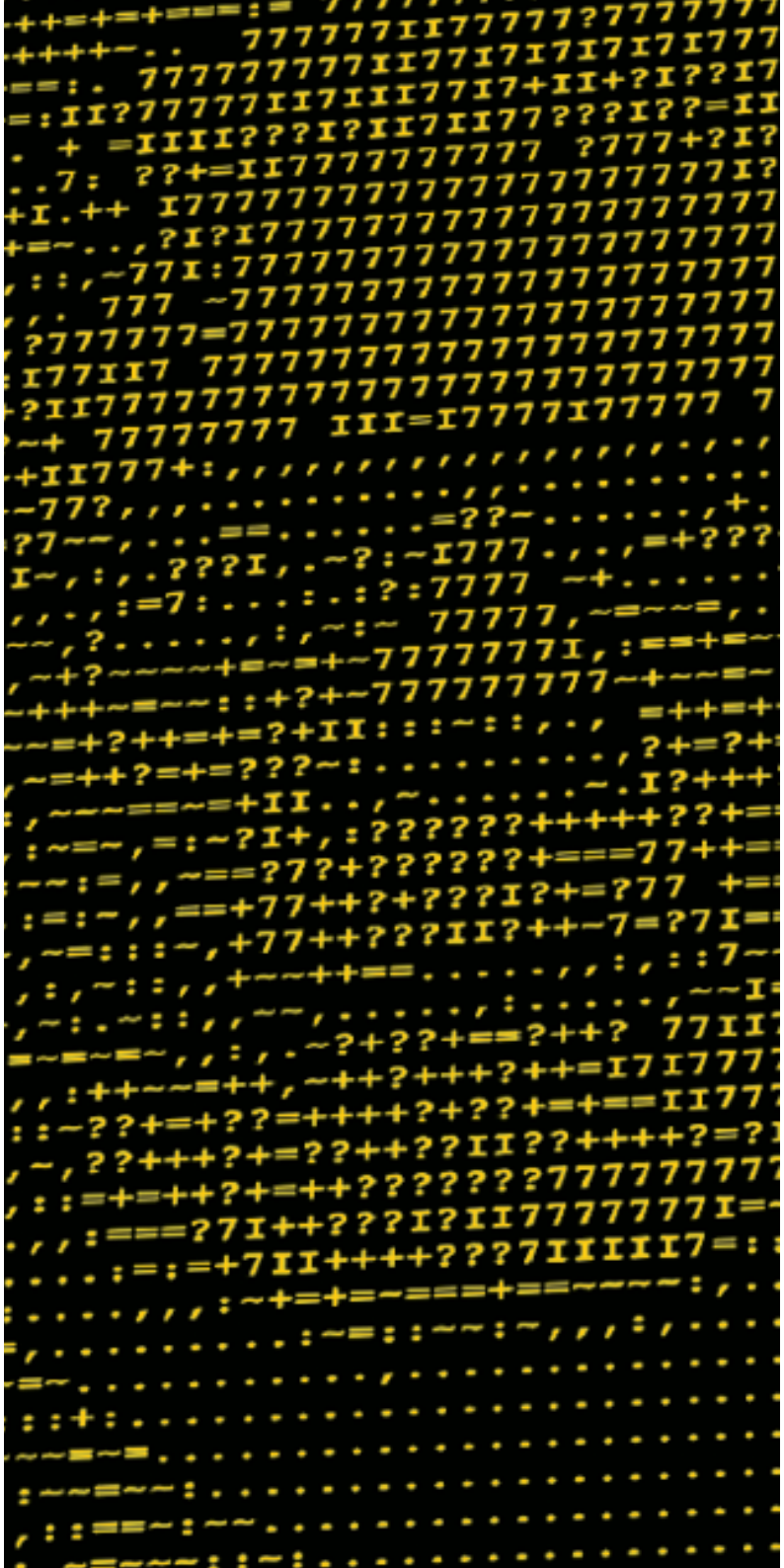
ÉDITO	**p. 4-5**
EXPOSITION FRANKENSTEIN MÉDIA	**p. 6-23**
• CATHERINE BRAND, MICHAËL MARTIN	p.8
• FELIPE DELGADO LOPEZ, MARION TAMÉ	p. 9
• FLORENT DELOISON	p. 10
• PAUL DESTIEU	p. 11
• QUENTIN DESTIEU	p. 12
• F.A.T. LAB & SYLAB	p. 13
• ANTONIN FOURNEAU	p. 14
• BENJAMIN GAULON	p. 15-16
• PAMAL – EDUARDO KAC	p. 17
• PAMAL – ALBERTINE MEUNIER	p. 18
• OLIVIER PERRIQUET	p. 19
• PROJECTSINGE	p. 20
• RYBN	p. 21
• SCRUMOLOGY PROD	p. 22
• SYS42 – JANKENPOPP & ZOMBECTRO	p. 23
VERNISSAGE / RENCONTRE / PERFORMANCE	**p. 24-25**
SOIRÉE DE CLÔTURE : CONCERTS / PERFORMANCES	**p. 26-33**
• GOTO80	p. 28
• WINDOWS 93	p. 29
• TAPETRONIC	p. 30
• EXTRA-TOURIST	p. 31
• BOTBORG	p. 32-33
TRANSMISSION / MÉDIATION	**p. 34**
WORKSHOPS	**p. 35**
PROGRAMME / INFOS PRATIQUES	**p. 36-37**
COLLECTIF FREESSON	**p. 38**
PARTENAIRES	**p. 39**

ÉDITO

Alors que les deux dernières décennies ont été marquées par un discours dominant en faveur du high-tech et de l'innovation, notamment dans les industries numériques, les principales scènes internationales des arts et cultures numériques interrogent les effets de ce discours et des stratégies des industries numériques sur l'art, la politique, l'économie, l'écologie, etc.

Tels des archéologues des média, des artistes explorent les machines de ces 20 à 30 dernières années, produites par les industries numériques, en descendant dans les couches les plus profondes de leurs matérialités (le hardware, l'architecture réseau) plutôt que les interfaces visuelles et sonores.

Une manière de voir si, au passage, nous n'aurions pas oublié quelque chose. Un moyen d'imaginer les voies qui auraient été possibles, et de prendre la mesure des effets de la consommation industrielle, de comprendre les stratégies de l'industrie du software, d'analyser les points de clôtures qui interdisent aux utilisateurs l'accès aux instructions matérielles et aux logiciels, qui alimentent en données personnelles les industries et les États.



Du 7 au 18 décembre 2015, le Collectif Freesson, les curateurs Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre, Guillaume Stagnaro, ainsi que leurs partenaires de l'École Supérieure d'Art d'Avignon et son laboratoire de recherche PAMAL, la Bibliothèque Municipale Ceccano, le Théâtre de l'Oulle, l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, et l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, vous invitent à explorer l'univers des **Frankenstein Média** à travers un parcours artistique au sein de la ville d'Avignon !

Au fil de son exposition, ses concerts et performances, workshops, ateliers et rencontres, ils vous invitent à découvrir une programmation nourrie par l'archéologie des média, l'appropriation des cultures numériques, le recyclage, la préservation d'œuvres et de matériels médiatiques, par une interrogation sur l'émergence et l'obsolescence des formes, par le rétro et le vintage, etc.

L'événement rassemble les œuvres d'une quarantaine d'artistes qui créent avec des média anciens parfois oubliés et cherchent à retracer leurs histoires, leurs usages et leurs imaginaires. Ils développent des propositions sur l'obsolescence programmée, passant par le hardware hacking, le databending, le glitch, le bug ou le retrogaming.

Bien loin de l'idée d'une certaine nostalgie, il s'agit davantage pour eux de s'emparer des dispositifs passés pour les traduire dans des pratiques artistiques actuelles, dont les enjeux sont aussi bien politiques qu'artistiques.

Le Festilab_Frankenstein Média nous invite à nous tourner ensemble vers ce qui a été accompli pour mieux penser le présent et inventer un avenir où tous, nous serons en mesure de comprendre et de maîtriser ce qui s'empare de nous.

EXPOSITION
FRANKENSTEIN MÉDIA

Du vendredi 11 au jeudi 17 décembre 2015
Bibliothèque Municipale Ceccano

Entrée libre et gratuite

Horaires d'ouverture
Lundi : 12h30-18h
Mardi : 12h30-18h
Mercredi : 10h-18h
Jeudi : 12h30-18h
Vendredi : 12h30-18h
Samedi : 10h-18h
Dimanche : fermé

Inauguration le vendredi 11 décembre à partir de 18h

Visites commentées de l'exposition
vendredi 11 décembre à 19h30
samedi 12 décembre à 14h
mercredi 16 décembre à 14h

Les œuvres
Caligari (Catherine Brand, Michaël Martin), **Endlessly** (Felipe Delgado Lopez, Marion Tamé), **La rhétorique peut casser des briques** (Florent Deloison), **Méditation sur la méthode** (Paul Destieu), **Gold Revolution** (Quentin Destieu), **The Free Universal Construction Kit** (F.A.T. Lab & Sy-Lab), **QrKanoid** (Antonin Fourneau), **KindleGlitched** (Benjamin Gaulon), **ReFunct Modular** (Benjamin Gaulon), **Videotext Poems** (Eduardo Kac), **Angelino** (Albertine Meunier), **Close Encounters of the Remote Kind** (Olivier Perriquet), **LogforData_cassette** (Projectsinge), **The Algorithmic Freakshow** (RYBN), **Sprint #2** (Scrumology Prod), **Windows 93 Cybercafé** (Sys42 - Jankenpopp & Zombectro)

Commissaires d'exposition
Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre, Guillaume Stagnaro, avec la collaboration de Marie Lechner

Bibliothèque Municipale Ceccano
2 bis rue Laboureur
84000 Avignon
Tél. : 04 90 85 15 59
www.ssbib.bm.avignon.fr

CATHERINE BRAND, MICHAËL MARTIN

Caligari

Suisse
www.catherinebrand.ch

photo Manuel Braun

Caligari est basé sur *Le Cabinet du docteur Caligari*, un film expressionniste allemand réalisé par Robert Wien en 1920. Le joueur est poursuivi par Cesare, un somnambule, et le Dr. Caligari. Tout en évitant ses ennemis, il doit attraper de petits soleils qui entraînent progressivement le lever du jour — et quand le soleil se lève, Cesare et Dr. Caligari disparaissent.
Le jeu a été développé avec le moteur Unity, le contrôleur créé à partir d'une impression 3D, et son design inspiré par la manette Playstation. Il est composé d'une roue et d'un trou qui permettent au joueur de se déplacer et de se cacher. Des mouvements sont détectés par des capteurs et des signaux infrarouges LED transmis via un Arduino Leonardo.

Catherine Brand est titulaire d'un Master en Media Design de la Haute École d'Art et de Design de Genève. Designer d'interaction, elle s'intéresse particulièrement à la création d'interfaces tangibles. Ses travaux ont été présentés lors des expositions Home (very) Sweet Home à la galerie Thaddaeus Ropac de Paris, The Book Lab, Swissnex San Francisco et Eniarof 2013.
Après un Bachelor en informatique, puis un Bachelor artistique, Michaël Martin est titulaire d'un Master en Media Design de la Haute École d'Art et de Design de Genève. Game designer, il s'intéresse particulièrement aux mécaniques et nouveaux gameplays.

FELIPE DELGADO LOPEZ, MARION TAMÉ

Endlessly

Suisse
cargocollective.com/mariontame

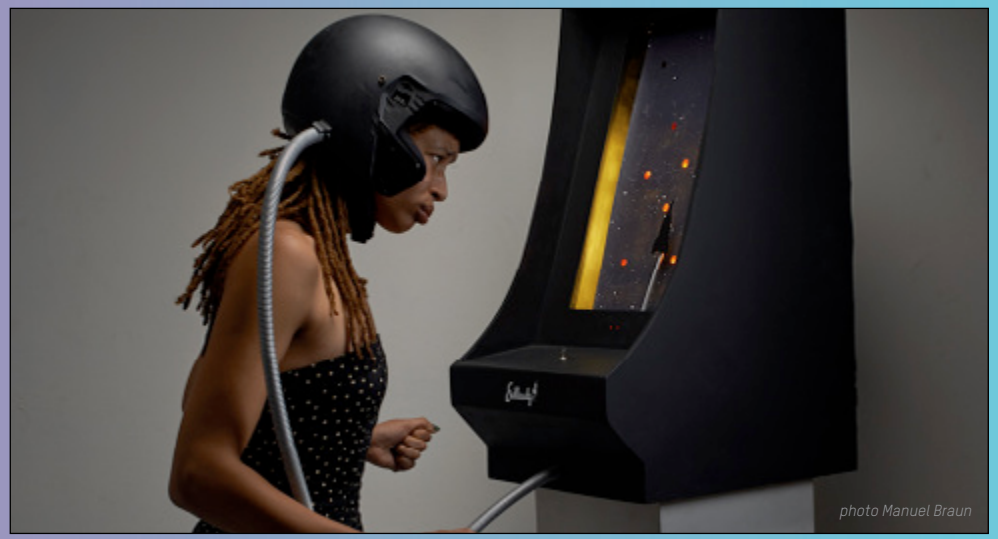


photo Manuel Braun

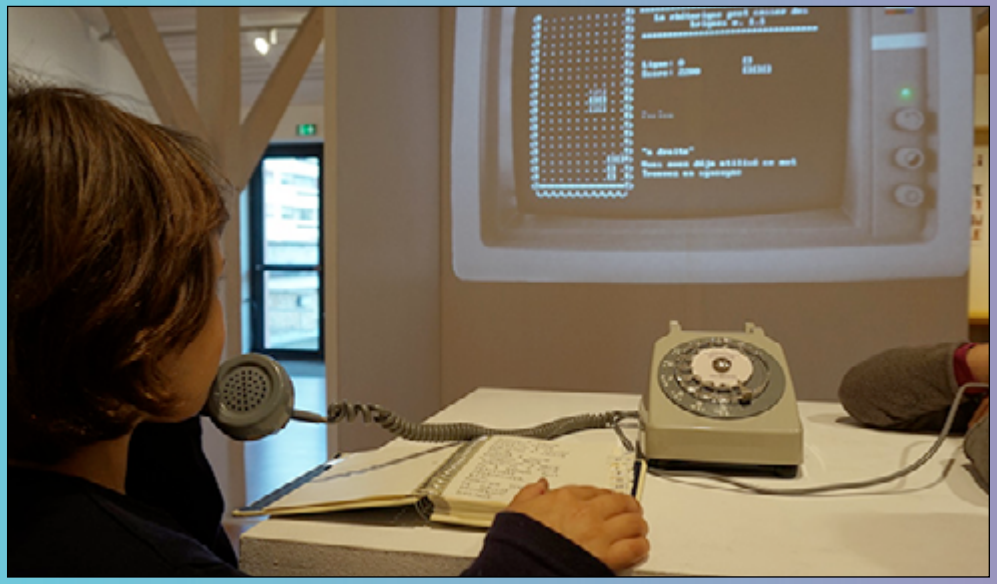
Endlessly est un jeu d'arcade construit pour 2014, avec le matériel de 1968. Le joueur utilise un casque muni d'un accéléromètre afin de contrôler le vaisseau. Le but est de survivre ! Pour cela, il suffit d'éviter les astéroïdes afin de traverser une bobine de papier sans fin et ainsi garder, le plus longtemps possible, vos trois vies. Attention au crash, les astéroïdes ne sont pas sans danger : « faites vite, ça chauffe ! »

Felipe Delgado Lopez est un designer installé à Genève. Après avoir étudié la conception d'interfaces utilisateur et la direction artistique, il obtient son Master en Media Design à la Haute École d'Art et de Design de Genève où il questionne la frontière que représente l'écran dans nos interactions quotidiennes. Il appuie son travail sur les recherches en IHM portant sur la plasticité des interfaces et explore la création d'expériences interactives allant au-delà du cadre de l'écran. Intégrant le corps et l'espace à l'interface, il s'intéresse à des domaines tels que le game design, le learning ou encore le design génératif.
À la suite d'une formation en communication visuelle et d'un master en Media Design à la Haute École d'Art et de Design de Genève, Marion Tamé a intégré une agence digitale (Wax interactive) à Lausanne en tant que User Interface Designer. La R&D est un aspect primordial de sa profession : elle considère la recherche de nouvelles pratiques comme étant un élément-clé de l'évolution du design digital. Marion Tamé a à son actif des travaux qui ont été publiés sur des plate-formes telles que Étapes, TV5 Monde, Creative Applications ou encore Domus.

FLORENT DELOISON

La rhétorique peut casser des briques

France
www.florentdeloison.fr



La rhétorique peut casser des briques est un dispositif pour jouer à *Tetris* où le joueur doit utiliser des commandes vocales en parlant dans un téléphone pour diriger les pièces.
Les commandes basiques sont : gauche, droite, tourne et tombe. Le joueur ne peut employer qu'une seule fois chaque commande, l'obligeant à user de toutes les ressources de la langue (noms d'hommes politiques, vocabulaire marin, synonymes, antonymes, etc). Les commandes sont inscrites sur un carnet d'adresses pour ceux qui souhaitent tricher.

Florent Deloison est né à Amiens en 1983. Il a étudié à l'École d'Art d'Aix-en-Provence. Il vit et travaille à Paris où il enseigne le design numérique à l'ENSCI - Les ateliers. Il s'intéresse aux flux, aux transformations de données et à la matérialisation d'informations. Il interroge, agence et manipule des espaces et des temporalités éloignés en apparence, tout en puisant ses références dans la culture populaire, les jeux vidéo, le cinéma ou encore l'histoire contemporaine.

PAUL DESTIEU

Méditation sur la méthode

France
www.pauldestieu.com

Méditation sur la méthode est une plongée dans la pratique du Tai-Chi-Chuan (pouvant être littéralement traduit comme « boxe avec l'ombre ») et réalisée à partir d'une vidéo trouvée en ligne, consacrée à son apprentissage.
L'œuvre propose une réédition de cette méthode soumise aux procédés de compression vidéo. Les repères temporels de son encodage y sont modifiés pour générer une déstructuration du contenu original et du champ visuel en fonction des enchaînements martiaux.
Méditation sur la méthode propose une matérialisation sensible de la rencontre entre corps, espace et mouvement. Grâce au médium vidéo, elle propose d'en capturer et révéler la mécanique des différents flux en jeux.

Les recherches de Paul Destieu interrogent l'évolution des média et la place qu'ils occupent dans notre environnement actuel. Ses réflexions sont sensiblement nourries par l'histoire des technologies, des langages, du son ou du cinéma. Sa pratique initiale de l'image se développe dans une relation élargie à d'autres média, à la recherche de nouvelles formes d'expression et de logiques de création par le biais du son, de mises en espace, des outils numériques et de l'architecture. Son travail investit de manière transversale les tensions qui se jouent entre l'émergence et la disparition d'outils à différentes époques. Il s'agit alors de pousser ces technologies dans leurs retranchements, à la limite de leur point de rupture, pour alimenter autant de sens de relecture de notre histoire.

Gold Revolution

France
www.dardex.free.fr

photo Dardex

Gold Revolution est une installation présentant un laboratoire de chimie, qui permet d'extraire l'or contenu dans différents déchets de matériel informatique et de le ramener à sa forme originelle de pépite. L'installation propose d'accélérer le processus de dégradation naturelle de ces détritus grâce à l'utilisation de différents acides et produits chimiques. Elle renvoie l'image d'un monde dans lequel la valeur de l'informatique serait restreinte à son poids en métaux précieux, laissant imaginer l'avènement d'un futur apocalyptique dans lequel la société reprendrait sa forme primitive dépourvue de technique. **Gold Revolution** relocalise en France le travail dangereux et polluant de récupération des métaux précieux lié au retraitement de nos déchets informatiques effectué dans des pays en voie de développement. Cette installation questionne les pressions géopolitiques, écologiques et économiques générées par notre société hyper-industrielle. Elle exprime la volonté de reconquérir des savoir-faire indispensables au développement de l'être humain en sortant de la virtualisation globale liée à la propagation du « tout numérique ».

Quentin Destieu vit et travaille à Aix-en-Provence. Artiste et directeur du festival d'art multimédia Gamerz ainsi que du Lab-Gamerz (lieu de résidence et de formation axé sur les pratiques numériques dans le champ de l'art contemporain), il est doctorant à LESA, Laboratoire d'Études en Sciences de l'Art de l'Université Aix-Marseille. Sa thèse «Art contemporain et nouvelles fabriques numériques» est dirigée par Jean-Paul Fourmentraux et Emmanuel Guez. Explorant les média actuels, il développe, en collaboration avec différents artistes et chercheurs au sein du collectif Dardex, des installations et des performances multimédia utilisant l'interactivité et le jeu.

The Free Universal Construction Kit

États-Unis
www.fffff.at

The Free Universal Construction Kit est un jeu de briques de construction assurant l'interopérabilité de dix jeux de construction populaires pour enfants. En permettant à chaque pièce de se joindre à n'importe quelle autre, le Kit encourage l'exploration de rapports déviants entre des systèmes habituellement clos.
The Free Universal Construction Kit inclut des adaptateurs fonctionnels entre les jeux Lego, Duplo, Fischertechnik, Gears! Gears! Gears!, K'Nex, Krinkles (Bristle Blocks), Lincoln Logs, Tinkertoys, Zome et Zoob. Ces adaptateurs peuvent être téléchargés librement sur de nombreux sites de partage sous la forme de modèles compatibles avec tout bon système de production personnelle comme le Makerbot (une imprimante 3D bon marché et libre). De cette manière, The Free Universal Construction Kit incite à une réflexion sur la propriété intellectuelle, la culture open source et le reverse engineering en tant que pratique culturelle.

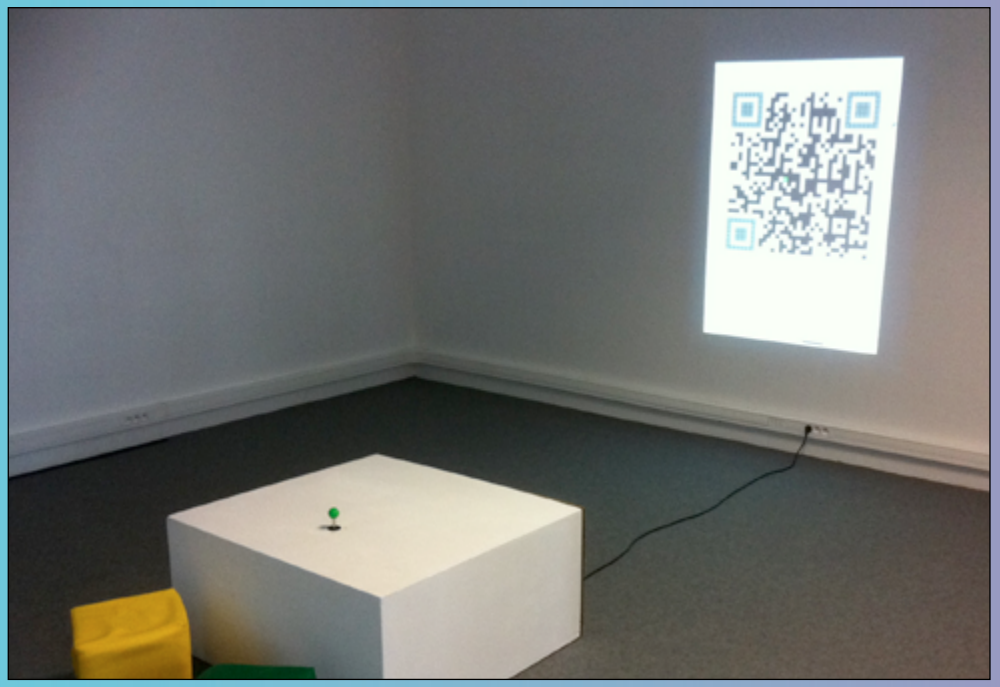
Le Free Art and Technology Lab (F.A.T.) est une organisation dont l'objet est d'enrichir le domaine public à travers des recherches et des développements liés à un usage créatif des média et de la technologie. Les membres du F.A.T. sont Evan Roth, James Powderly, Theo Watson, Bennett Williamson, Mike Baca, Jamie Wilkinson, Borna Sammak, LM4K, Tobias Leingruber, Becky Stern, Michael Frumin, Steve Lambert, Jonah Peretti, Randy Sarafan, Aram Bartholl, Geraldine Juárez, Greg Leuch, Magnus Eriksson, Golan Levin, Kyle McDonald, Addie Wagenknecht, KATSU, Les FFFFFrères Ripoulain (David Renault & Mathieu Tremblin). Synaptic Lab (Sy-Lab) est la structure de Shawn Sims et ses collaborateurs. Shawn est un artiste et designer qui évolue au sein de diverses disciplines dont la conception interactive et industrielle, l'architecture ou encore la robotique.

ANTONIN FOURNEAU

QrKanoid

France

www.atocorp.free.fr



QrKanoid est un jeu permettant de visiter le travail de l'artiste et ses références via des hyperliens codés dans les QR Codes. Chaque QR Code est le niveau d'un jeu de casse-briques. Cette pièce est un moyen d'accéder à des archives cachées de l'artiste un peu comme un trésor ou une zone cachée. Un QR Code reste décodable même quand il manque 20% de l'image : vous avez donc un temps limité pour accéder au contenu avant de casser trop de briques.

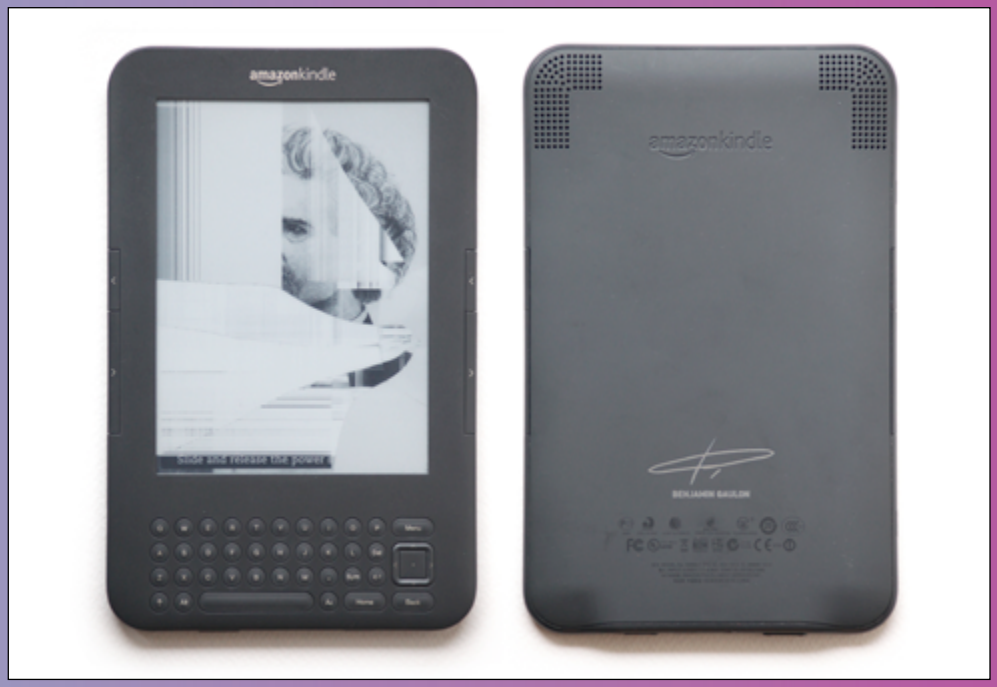
Antonin Fourneau est diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 2005 et de l'ENSAD Paris en art interactif en 2007. Depuis, il se concentre sur l'interaction et la relation avec la culture populaire. La plupart de ses recherches traite du plaisir d'interagir avec un grand groupe de personnes. Dans la lignée de ses travaux, il a été sélectionné dans le cadre d'une résidence au Japon en 2007 au Tokyo Wonder Site, suivie en 2008 d'une deuxième au Medialab Prado de Madrid axée sur son projet Oterp (un jeu musical géolocalisé). Antonin a pris part à de nombreuses expositions liées aux arts numériques. Il enseigne actuellement les Arts Numériques à l'ENSAD et intervient dans différentes écoles sous formes de workshops.

BENJAMIN GAULON

KindleGlitched

France

www.recyclism.com



KindleGlitched est une série de liseuses Kindle glitchées générant des visuels uniques et permanents. Signés par l'artiste, ces Kindle au cœur de l'esthétique de l'obsolescence programmée sont disponibles à la vente sur eBay et illustrent le concept de *retail poisoning*, une démarche visant à perturber le consumérisme par des actions critiques là-même où les produits sont vendus.

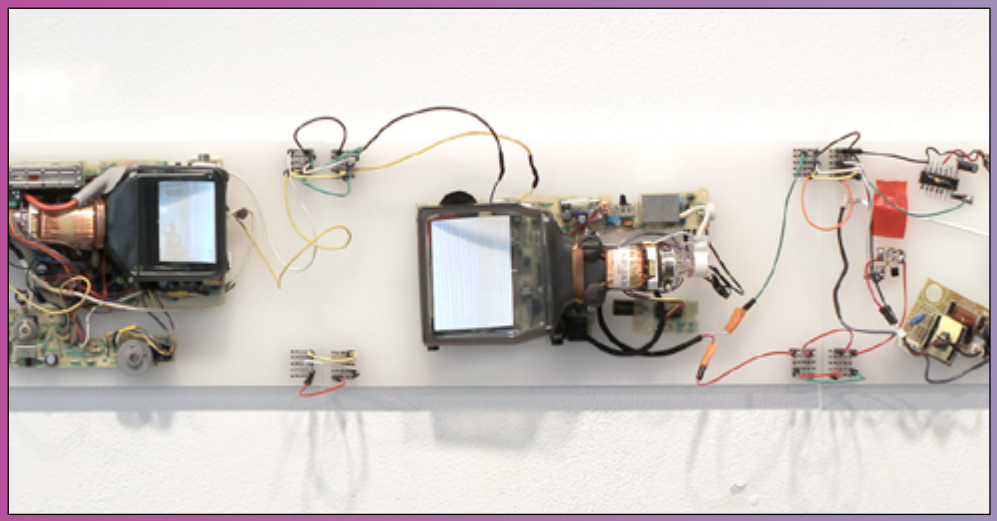
Benjamin Gaulon est un artiste, chercheur et enseignant. Il a également travaillé sous le nom «Recyclism». Sa recherche s'oriente autour des limites et des failles des technologies d'information et de communication, de l'obsolescence programmée, de la consommation, de la propriété et de la vie privée, à travers l'exploration du détournement, du hacking et du recyclage.
Ses projets incluent des logiciels, des installations, du hardware, des projets basés sur le web, des œuvres interactives ou encore du street art. Quand cela est possible, ses interventions sont dans le champ de l'open source.

BENJAMIN GAULON

ReFunct Modular

France

www.recyclism.com



ReFunct Modular est une série de sculptures multimédia qui (ré)utilise de nombreux dispositifs électroniques « obsolètes ». Ces appareils sont hackés, « mal utilisés » et combinés en une chaîne complexe d'éléments. Pour utiliser une analogie écologique, ils « interagissent » dans différentes relations symbiotiques tels que le mutualisme, le parasitisme et le commensalisme.
Volontairement complexe et instable, **ReFunct Modular** ne propose pas de réponse aux questions liées à l'*e-déchet*, l'obsolescence programmée et les stratégies de conception durable. L'installation expérimente et explore plutôt les possibilités insoupçonnées des média « obsolètes » et notre relation aux technologies et à la consommation.

Cette première série de modules a été créée lors d'une résidence en juin 2015 au Toktek Studio à Eindhoven avec Karl Klomp, Gijs Gieskes et Tom Verbruggen.

PAMAL – EDUARDO KAC

Archives et études de VIDEOTEXT POEMS

REABRACADABRA, TESÃO, ECAOS et D/EU/S
de l'artiste Eduardo Kac - 1985/86

www.ekac.org www.pamal.org

photo PAMAL/L.Broye

N°1
SECOND ORIGINAL SUR MINITEL 1 COULEUR RTIC

N°2
DOCUMENTATION CODE-SOURCE EN HEXADÉCIMAL, JEUX GRAPHIQUES DE CODAGE POUR LE VIDEOTEX, SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES D'UTILISATION DU MINITEL 1B

N°3
VIDÉO RÉALISÉE PAR L'ARTISTE À PARTIR DE DIAPOSITIVES

Comment exposer des œuvres faites avec un Minitel alors que le réseau Transpac a disparu depuis 2012 ? C'est la question que soulève l'exposition de ces quatre poèmes programmés en vidéotex par l'artiste Eduardo Kac.
Ces animations primitives, stockées sur les serveurs de la Companhia Telefônica de São Paulo, étaient accessibles dans l'espace d'exposition sur des terminaux publics. Grâce à la rétro-ingénierie développée par le PAMAL, le terminal Minitel présenté ici ne diffuse ni une vidéo ni une émulation. Ici, le Minitel interprète en temps réel des trames d'octets, comme c'était le cas en 1985.

Réalisation du Second original : PAMAL. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

Le PAMAL (Preservation & Art - Media Archaeology Lab) est une unité de recherche de l'École Supérieure d'Art d'Avignon. Le PAMAL s'intéresse à l'émergence et à l'obsolescence des œuvres d'art numériques et cherche à mieux comprendre les mutations de leurs écosystèmes, au plus près de leurs matérialités. Le PAMAL est composé de : Stéphane Bizet (ingénieur), Lionel Broye (artiste), Christophe Bruno (artiste et théoricien), Prune Galeazzi (conservatrice-restauratrice), Émilie Gervais (artiste), Emmanuel Guez (artiste et théoricien, directeur de l'UR), Marie Lechner (théoricienne), Morgan Stricot (conservatrice-restauratrice). Avec les étudiants de l'ESAA : Lola Dubus (art), Constance Duprez (art), Jean-Baptiste Palay (art), Sonja Petric (conservation-restauration), Hélène Trumeau (conservation-restauration).

Archives et études de ANGELINO

France
www.albertinemeunier.net *www.pamal.org*

N°1 MIGRATION (CODE INFORMATIQUE ADAPTÉ À LA DERNIÈRE API DE TWITTER)
N°2 ORIGINAL NON FONCTIONNEL SUITE À UNE MODIFICATION DE L'API TWITTER EN 2012
N°3 ORIGINAL NON FONCTIONNEL DANS SON CONDITIONNEMENT

L'**Angelino** est un détecteur d'ange. Une danseuse, prisonnière dans une bouteille musicale, s'anime et danse sur une petite mélodie lorsque le mot « ange » passe sur Twitter. L'œuvre est connectée au réseau par l'intermédiaire d'une carte arduino et d'un câble ethernet. Outre les traditionnelles fragilités matérielles, s'ajoutent les mises à jour des codes de programmation ainsi que les technologies de communication conçues par et pour Twitter. Plusieurs conditionnements sont construits afin de préserver physiquement les angelino présentés, tandis qu'en parallèle nous explorons les différentes manières de résoudre les dysfonctionnements logiciels, avant la probable extinction de Twitter, peut-être plus proche que prévue...

Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

Close Encounters of the Remote Kind

France
www.cesium-133.net

Close Encounters of the Remote Kind – littéralement « rencontres rapprochées à distance » – est une installation vidéo qui présente une image en constante métamorphose, figurant des animaux aquatiques. Les images sont le résultat d'un traitement automatique réalisé à l'aide de moyens algorithmiques tels que la détection et le suivi de formes, le filtrage et le zoom du flux vidéo d'une webcam qui filme en permanence un bassin où nagent plusieurs baleines, situé au Canada. Habituellement projetée au sol sur une surface de grande dimension, l'installation est présentée ici en version objet dans un ancien moniteur d'échographie médicale.

Olivier Perriquet est artiste (expanded cinema, vidéo, art numérique) et chercheur scientifique (maths pures, bio-informatique, intelligence artificielle). Préoccupé par la matérialité de l'image et ses liens avec le corps et la pensée, il expérimente depuis une dizaine d'années le cinéma en live et en installation avec des machines de projection construites ou bricolées, et s'investit dans des champs variés à la croisée des arts et des sciences. Il est actuellement chargé de la recherche au Fresnoy - Studio National et enseignant à l'École média/art e|m|a|fructidor.

LogforData_cassette

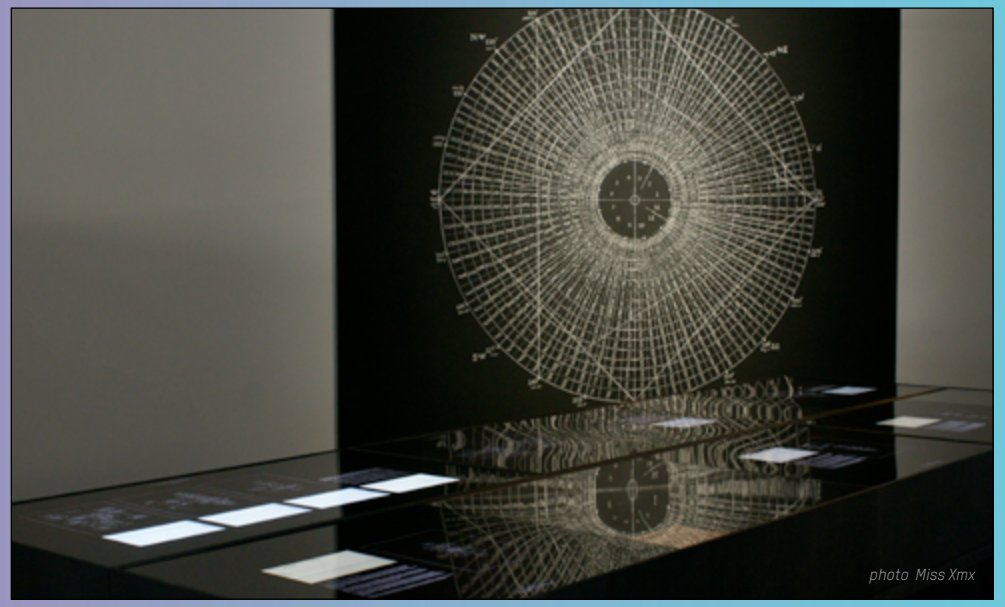
France
www.logfordata.net

LogforData_cassette renferme la copie texte d'un historique de conversations issu d'un canal IRC clandestin. Le fichier est encodé en données numériques audio puis enregistré sur bande. La cassette est un médium obsolète. À l'heure d'internet et de ses réseaux, elle permet le transport de données et d'échapper à toute surveillance.
Le code cassette + lecteur + câble audio + ordinateur connecté à logfordata.net délivre le contenu. Tout est encryptage dans LogforData. Une seconde civilisation se met en place à coté de la nôtre, faite d'algorithmes autonomes dont l'appétit à apprendre est exponentiel. Leur nourriture : une quantité astronomique de données que l'humain leur donne à chaque seconde de son existence. Le résultat du décodage varie en fonction du lecteur cassette, de l'ordinateur, du navigateur et de la connexion.

Clément Charmet, David Olivari, Jérôme et Jean-François Blanquet ont œuvré pour que LogforData soit présente dans la monde réel. Créé en 1998, Projectsinge est une plate-forme de rencontres, un label et un groupe de création qui évolue entre installation multimédia, performance, détournement et réappropriation audiovisuelle. Projectsinge s'intéresse aux brouillages et débordements des média, exploration et dépassement des outils, dislocation d'une censure, liberté et esthétique de la confusion audio/vidéo/texte.

The Algorithmic Trading Freak Show

France
www.recyclism.com



Comparable à une collection de papillons rares conservés pour contenter aussi bien les études empiriques que la curiosité humaine, **The Algorithmic Trading Freak Show** présente des spécimens d'algorithmes de spéculation financière particulièrement monstrueux, déviants et scandaleux. Obsolètes, inopérants, oubliés des marchés, ces algorithmes oscillent entre réalité et fiction. Ils prennent la forme d'un cabinet de curiosités, dans un défilement de diapositives classifiées selon six catégories, des plus logiques aux plus occultes, parcourant les expériences du début des années 1970 jusqu'aux outils cybernétiques actuels de trading à haute fréquence, incluant les modèles de robots amateurs, les expérimentations ésotériques aussi bien que les responsables des cracks boursiers éclairs qui ont marqué l'histoire la plus récente des marchés financiers.

RYBN.ORG est une plate-forme de recherche artistique expérimentale et extra-disciplinaire fondée en 1999. RYBN.ORG s'intéresse au couplage, au détournement et à la perversion des outils d'écriture et de formalisation liés aux technologies de l'information et des communications, et du sensoriel (algorithmes, réseaux, robots, flux de données, captation, surveillance, audiovisuel, temps-réel), réinscrits dans le champ des arts plastiques.

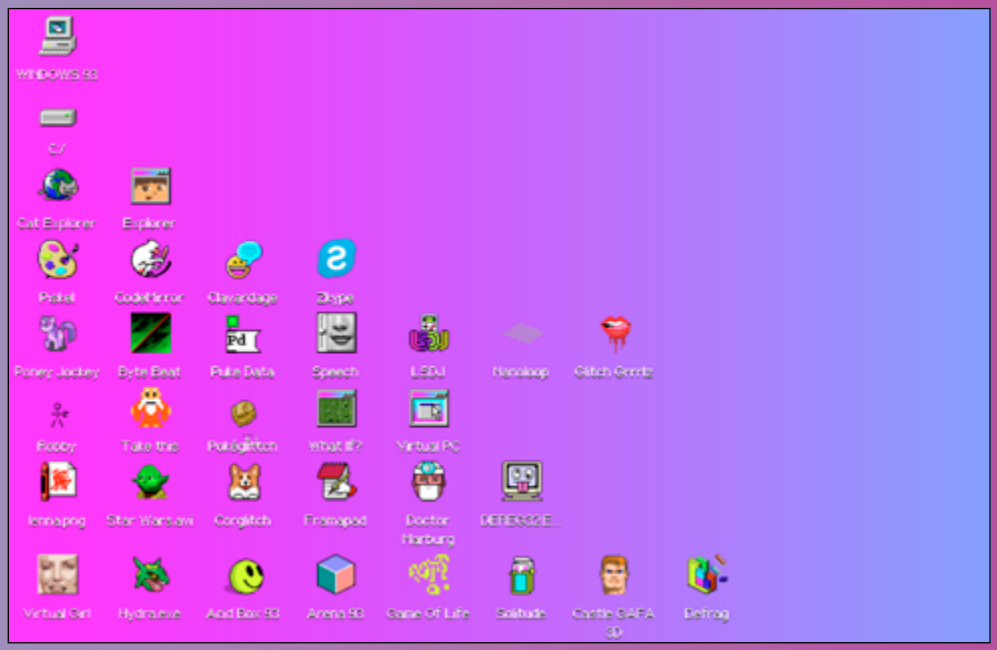
Sprint #2

France
www.scrumology-prod.com

Le studio **Scrumology Prod** travaille à une archéologie du futur.
Dans l'environnement chaotique des sociétés contemporaines, Scrumology Prod utilise les méthodes agiles pour créer des œuvres d'art et des concepts à forte valeur ajoutée, organisant ainsi la production artistique, philosophique et intellectuelle de demain.
Pour chaque projet, les acteurs de Scrumology Prod travaillent ensemble, dans une atmosphère d'entraide, de confiance et d'écoute.

Windows 93 Cybercafé

France
www.windows93.net



Windows 93 est un système d'exploitation imaginaire en ligne, parodiant les premières versions de Windows et ajoutant une pléiade de fonctionnalités et de programmes renversants. Originellement conçu comme plate-forme web, le système est également le support de diverses performances multimédia, notamment au travers de présentations caricaturant celles d'Apple ou de concerts audiovisuels, bardés de références à la culture informatique ainsi qu'à tout ce que celle-ci a pu enfanter de plus énervé et créatif depuis son apparition. Décliné en installation, **Windows 93** propose une immersion dans un cybercafé des années 1990 à l'image de son esthétique hallucinée et hallucinante – y a-t-il meilleur lieu pour sublimer l'informatique et ses travers ?

« Tomorrow is teh future ! » est le credo de SYS42 : compagnie imaginaire pilotée par le président-directeur général Jankenpopp et le directeur technique Zombectro. Influencé par le net.art, la mémétique, le post-internet, l'archéologie des média, le glitch art, la demoscene, les musiques alternatives, la culture open source ou la cryptographie, le duo s'exprime à travers une large variété de médiums incluant code, musique, vidéo, performance, exploitation de failles, virus, jeu vidéo et réseau via leur propre plate-forme www.windows93.net qui fédère plus de 6 millions d'utilisateurs à travers le monde.

VERNISSAGE
RENCONTRE / PERFORMANCE

Vendredi 11 décembre 2015 à partir de 18h
Bibliothèque Municipale Ceccano

Entrée libre et gratuite

18h - Rencontre Frankenstein Média

42 millions de tonnes de déchets de matériels informatiques en 2014.
Les couches profondes de l'informatique de plus en plus inaccessibles aux citoyens.
Une industrie du numérique de plus en plus concentrée.
Comment se réapproprier collectivement les média numériques ?

Ouverte au grand public, cette rencontre permettra d'amorcer un regard critique sur les stratégies industrielles et idéologies du numérique, tout en en faisant découvrir une vision alternative par l'art, à travers son histoire, son imaginaire, ses cultures, et l'archéologie des média.

Avec Christophe Bruno, Sophie Daste, Quentin Destieu, Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre, Guillaume Stagnaro.

19h30 - Vernissage et visite commentée de l'exposition

Vernissage en présence des artistes et visite commentée de l'exposition par les curateurs du FestiLab_Frankenstein Média : Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre et Guillaume Stagnaro.

20h30 - Performance - Crystal Case

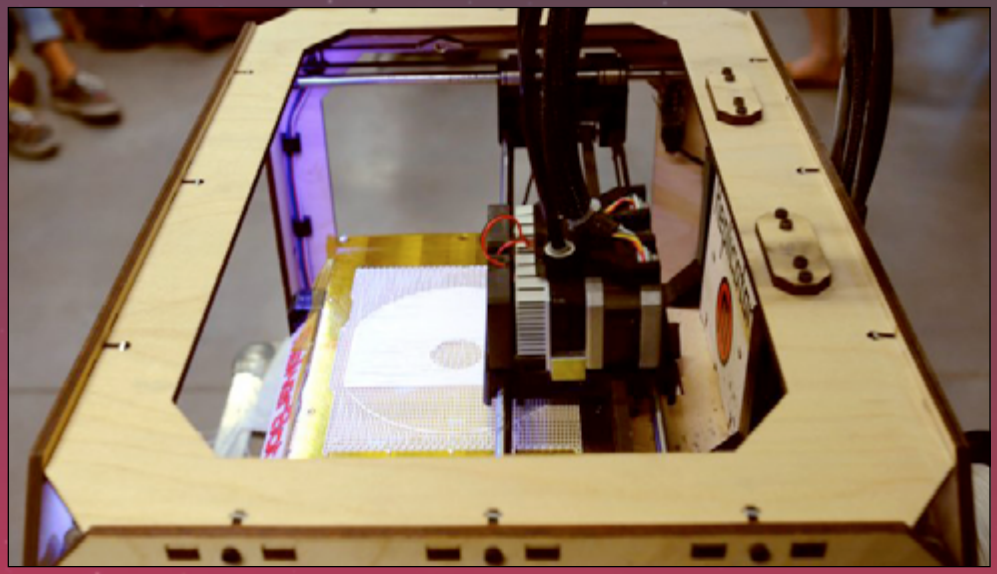
Performance de Paul Destieu et Lucien Gaudion
Présentation page ci-contre.

PAUL DESTIEU, LUCIEN GAUDION

Crystal Case

France
www.pauldestieu.com www.cargocollective.com/luciengaudion

Performance vendredi 11 décembre à 20h30
Bibliothèque Municipale Ceccano



Crystal Case prend la forme d'une création sonore éditée en Compact Disc et dont la composition musicale est issue de la fabrication de son boîtier par impression 3D. Le contenu est ainsi conditionné par son contenant, sollicitant ses caractéristiques structurelles au profit d'une écoute de l'objet. Par sonorisation (captation sonore directe) et sonification (traitement sonore des données) de la machine, Lucien Gaudion et Paul Destieu proposent un extrait « live » permettant d'interpréter et de restituer en quadriphonie les déplacements des buses d'impression durant la stratification du boîtier.

Lucien Gaudion pratique des arts sonores par le biais d'installations et de compositions électroacoustiques. Basé à Marseille depuis 2010, il fonde les éditions phonographiques Daath Records, dont les pièces éditées s'inspirent de la musique concrète qu'il a étudiée au Conservatoire de Marseille.

Paul Destieu est à l'initiative d'Otto-Prod / La Vitrine et participe à la mise en place d'échanges entre la France et la Slovénie ainsi que différentes initiatives culturelles autour de cette dynamique.

photo Belka Belk

SOIRÉE DE CLÔTURE
CONCERTS ET PERFORMANCES

Vendredi 18 décembre 2015

Théâtre de l'Oulle
20h-01h

En point d'orgue du **FestiLab_Frankenstein Média**, le **Collectif Freesson** vous invite à une trépidante soirée de concerts et performances au cœur de la cité des papes.

Au programme : la légende de la musique low-tech **Goto80** qui unit ses forces avec le titanesque projet **Windows 93** (en VJ set), le prodigieux dompteur de cassettes et magnétophones détournés **Tapetronic**, le space opé-rave renversant d'**Extra-Tourist** ou encore **Botborg** et ses vagues multi-sensorielles de couleurs et de rythmes !

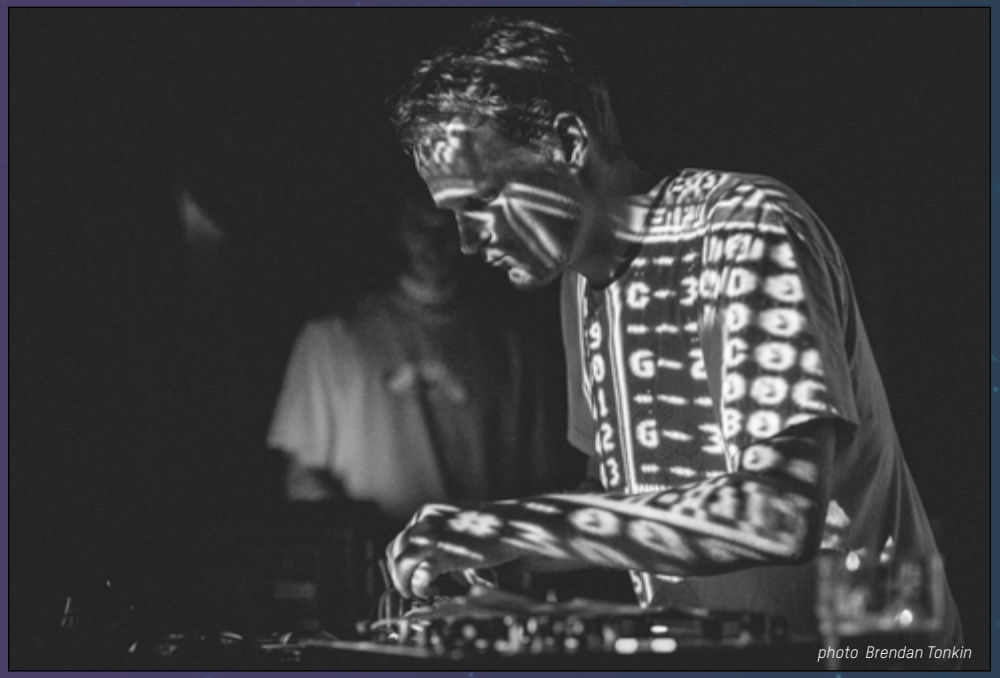
Tarifs

- Prévente : 9€ (hors frais de location - fnac.com)
- Sur place :
  - 9€ (réduit – étudiants, chômeurs, RSA)
  - 12€ (normal)
- Tarif Patch Culture sur réservation auprès de Freesson

Théâtre de l'Oulle
19 place Crillon
84000 Avignon
Tél. : 09 74 74 64 90
www.theatredeloulle.com

GOTO80

Suède
www.goto80.com



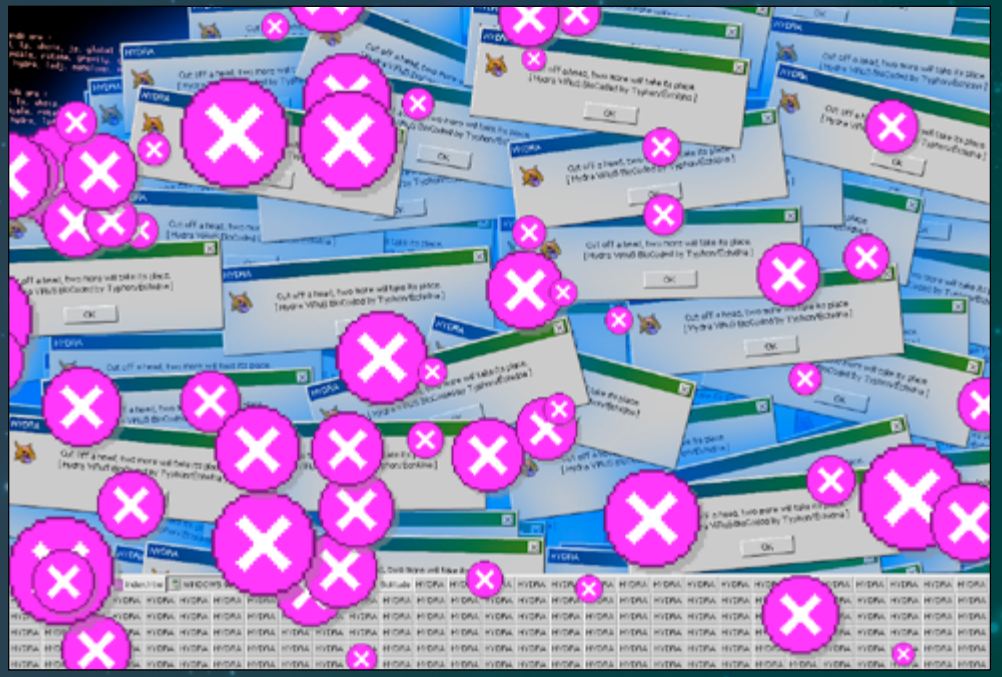
Goto80 est un artiste lo-fi et chercheur suédois. Élu « artiste chip music le plus prolifique de tous les temps » par le Computer Music Magazine, il évolue au cœur de la demoscene depuis 1992 et a développé son propre alliage de pop, de beats et d'expérimentations, qui lui permet d'ouvrir la chipmusic à une plus large audience au tournant du nouveau millénaire.

Auteur d'une trentaine d'albums, il joue et expose dans de nombreux événements de référence dans le domaine des arts numériques ou de la musique chiptune (Transmediale, MOMI New York, Gogbot, Mapping Festival, Blip Tokyo, Hultsfred Festival et une centaine d'autres événements).

Ami de longue date du Collectif Freesson, Goto80 est la tête d'affiche de la soirée de clôture du FestiLab_Frankenstein Média, accompagné de son Commodore 64 qu'il manie comme un véritable instrument de musique. Pour l'occasion, il partage la scène avec Windows 93 pour un live audiovisuel exceptionnel !

WINDOWS 93

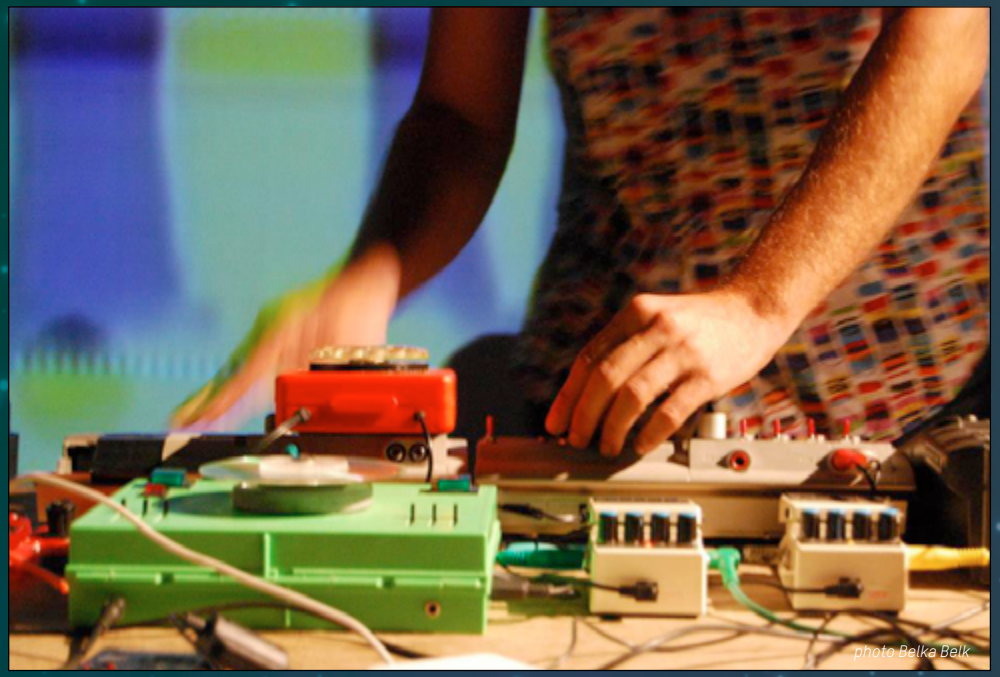
France
www.windows93.net



Système d'exploitation imaginaire, installation, live audiovisuel, net label : projet hybride et multi-facettes mis en lumière par les médias du monde entier (The Verge, Gizmodo, The Next Web, Vice, France Inter, Times, Fossbytes, Der Postillon, TecMundo, Engadget, Boingboing, Laughingsquid...), **SYS42** profite de la venue du légendaire **Goto80** pour réaliser un VJ set **Windows 93** alliant net.art, mémétique, post-internet, archéologie des média ou encore glitch art. Une collaboration au sommet !

TAPETRONIC

France
www.alexismalbert.com



Alexis Malbert alias **Tapetronic** détourne, recycle et transforme depuis 1999 des magnétophones et des cassettes pour en faire des machines à scratch dont lui seul a le secret. Il invente une musique extraterrestre rétro-futuriste faite de sonorités au rebut et de manipulations auto-reversibles.
Le geste oscille entre performance visuelle et construction bruitiste – une expérience à partager de préférence sur un dancefloor en pente !

Issu des arts plastiques, nourri d'influences musicales riches et variées (punk, electro, psychobilly, hip-hop, etc.), Tapetronic participe à de nombreux projets, expérimentations et collaborations depuis la fin des années 1990. Au départ, ses travaux portent sur les installations sonores où le mouvement est au centre des intérêts (walkmans roulants, audio-skateboards, etc.).
Après de nombreux essais et bricolages sur différents supports de reproduction sonore (vinyle, CD, bande, circuits électroniques...), la cassette paraît contenir une multitude de possibilités. Facilement transportable, elle accompagne désormais le scratcheur-inventeur sur les scènes européennes, des galeries d'art aux salles de concert en passant par les squats underground et l'opéra !

EXTRA-TOURIST

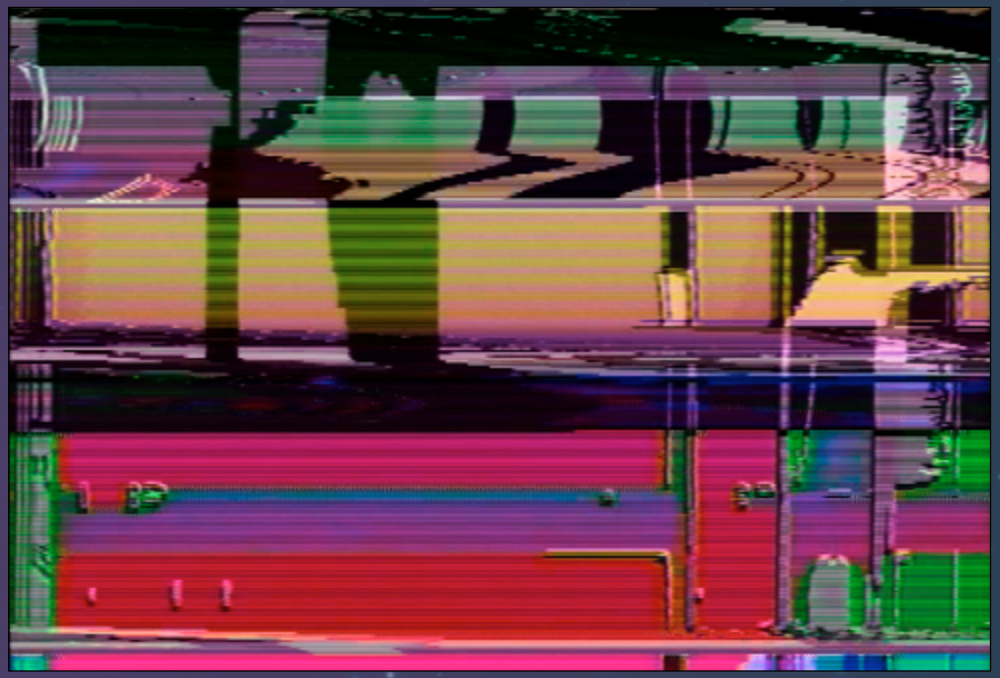
France
www.extra-tourist.tumblr.com

Extra-Tourist, c'est le road-trip de deux backpackers de l'espace, zappeurs interstellaires, anthropologues d'un nouveau genre et dresseurs d'aliens qui vous invitent à les suivre dans leur univers cartoon, débridé et foutraque à la découverte de leur space opé-rave !
Avec leur spectacle vrombissant, ces protégés galactiques du Collectif Freesson ont déjà bluffé plus d'un humain, enivré dans un carrefour audiovisuel hystérique que l'on pourrait qualifier de « barock'n'roll », « electro-punk » ou encore « Break-YodelOpéRap ».

Sam et Grö, les deux cerveaux derrière Extra-Tourist, se rencontrent en 2009 sur le projet de Sam, Mr Kindhoover, pour lequel Grö confectionne costumes et visuels.
Après la création de Suprême Mycozaure, une performance audiovisuelle, le duo imagine Extra-Tourist, au cœur duquel la complémentarité des deux artistes leur permet d'inscrire le projet dans un univers complexe qu'ils font évoluer au gré de leurs influences. Le premier album du gang, « Adventure Time », est publié en 2014 via le label Darling Dada.

BOTBORG

Allemagne / Australie
www.botborg.com



Mené par l'artiste Scott Sinclair, **Botborg** est un collectif international de performances audiovisuelles dont le travail s'articule autour de la création d'expériences intenses de synesthésie de son et de couleur en temps réel.
Il en résulte des assauts multi-sensoriels de couleurs et de rythmes interdépendants, poussant les limites des machines pour une stimulation intense du corps et de l'esprit de l'auditoire. Pratiquant l'expérimentation et l'improvisation, le projet fait partie de la frange aventureuse du cinéma et de la musique, là où les catégories entre art, science, et philosophie sont mouvantes voire inutiles.
Botborg se produit sans cesse depuis 2005 dans de nombreux festivals en Europe, en Amérique du Nord et au Japon.

Scott Sinclair est un artiste audiovisuel, performeur et programmeur. Quelles que soient les disciplines concernées (musique électronique, art vidéo, improvisation vocale, confection de costumes...), ses travaux sont le résultat d'une accumulation d'éléments agressifs et humoristiques issus de différents média. Parallèlement à Botborg, il se produit sur scène avec Company Fuck, The Superusers et bien d'autres projets animés par des pratiques transversales.

TRANSMISSION / MÉDIATION

Atelier circuit bending avec Confipop et Jankenpopp

Samedi 12 décembre de 14h à 18h
Bibliothèque Municipale Ceccano
Gratuit / Réservation conseillée auprès de la Bibliothèque Ceccano
Tout public à partir de 12 ans / limité à 10 participants

Les artistes Confipop et Jankenpopp proposent aux petits et grands curieux d'apprendre à recycler de vieux jouets sonores pour les transformer en instruments de musique uniques et peu coûteux.
L'atelier permet aux participants de créer des instruments électroniques faciles à utiliser avec lesquels ils peuvent repartir.
Nos néo-musiciens sont également invités à jouer de leurs instruments fraîchement créés aux côtés des artistes lors du concert participatif qui suit l'atelier.

Micro-concert Game Boy et circuit bending de Confipop et Jankenpopp

Samedi 12 décembre de 18h30 à 19h30
Bibliothèque Municipale Ceccano
Entrée libre et gratuite

Les artistes Confipop et Jankenpopp vous proposent un micro-concert de musique 8bit avec les participants de l'atelier circuit bending, conclu par un mini-live Game Boy des artistes.
www.confipop.com *www.jankenpopp.com*

Médiation / Visites commentées de l'exposition

Des médiateurs seront présents tout au long de la semaine pour faciliter l'accès et l'appréhension aux œuvres.
Des temps de visites commentées de l'exposition sont également proposés par les artistes-curateurs :

- vendredi 11 décembre 2015 à 19h30 dans le cadre du vernissage
- samedi 12 décembre 2015 à 14h
- mercredi 16 décembre à 14h

Réservation conseillée auprès de Freesson au 04 90 02 69 81

WORKSHOPS

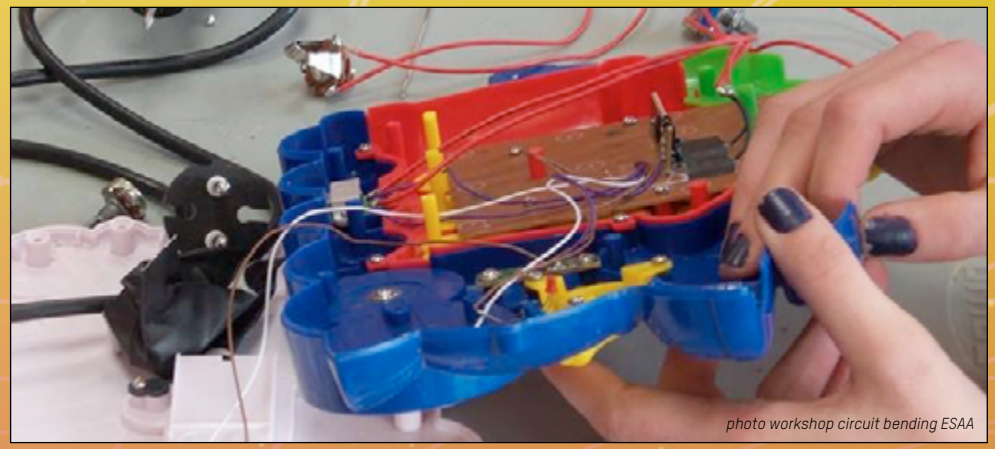


photo workshop circuit bending ESAA

Lundi 7 au jeudi 10 décembre 2015
École Supérieure d'Art d'Avignon

Dans le cadre du **FestiLab_Frankenstein Média**, plusieurs workshops sont organisés à l'École Supérieure d'Art d'Avignon :

Scrumology
par l'École Supérieure d'Art d'Avignon, le PAMAL, avec Scrumology Prod

Préservation archéologique des arts du réseau
par le PAMAL de l'École Supérieure d'Art d'Avignon,
par Prune Galeazzi, avec Stéphane Bizet, Morgan Stricot

Retrocompatible Museum
par l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence,
l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris,
avec Sophie Daste, Antonin Fourneau, Guillaume Stagnaro

École Supérieure d'Art d'Avignon
500 chemin de Baigne Pieds
84000 Avignon
Tél. : 04 90 27 04 23
www.esaavignon.fr

PROGRAMME

FestiLab_Frankenstein Média du 7 au 18 décembre 2015

Lundi 7 au jeudi 10 décembre - Workshops
École Supérieure d'Art d'Avignon

• **Scrumology** par l'École Supérieure d'Art d'Avignon, le PAMAL, avec Scrumology Prod
• **Préservation archéologique des arts du réseau** par le PAMAL de l'École Supérieure d'Art d'Avignon, par Prune Galeazzi, avec Stéphane Bizet, Morgan Stricot
• **Retrocompatible Museum** par l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, avec Sophie Daste, Antonin Fourneau, Guillaume Stagnaro

Vendredi 11 décembre - Vernissage / Rencontre / Performance
Bibliothèque Municipale Ceccano
Entrée libre et gratuite

• **18h - Rencontre Frankenstein Média** avec Christophe Bruno, Sophie Daste, Quentin Destieu, Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre, Guillaume Stagnaro
• **19h30 - Vernissage et visite commentée de l'exposition**
• **20h30 - Performance – Crystal Case** de Paul Destieu et Lucien Gaudion

Vendredi 11 au jeudi 17 décembre - Exposition Frankenstein Média
Bibliothèque Municipale Ceccano
Entrée libre et gratuite

Caligari (Catherine Brand, Michaël Martin), **Endlessly** (Felipe Delgado Lopez, Marion Tamé), **La rhétorique peut casser des briques** (Florent Deloison), **Méditation sur la méthode** (Paul Destieu), **Gold Revolution** (Quentin Destieu), **The Free Universal Construction Kit** (F.A.T. Lab & Sy-Lab), **QrKanoid** (Antonin Fourneau), **KindleGlitched** (Benjamin Gaulon), **ReFunct Modular** (Benjamin Gaulon), **Videotext Poems** (Eduardo Kac), **Angelino** (Albertine Meunier), **Close Encounters of the Remote Kind** (Olivier Perriquet), **LogforData_cassette** (Projectsinge), **The Algorithmic Freakshow** (RYBN), **Sprint #2** (Scrumology Prod), **Windows 93 Cybercafé** (Sys42 - Jankenpopp & Zombectro)

Horaires d'ouverture
Lundi : 12h30-18h
Mardi : 12h30-18h
Mercredi : 10h-18h
Jeudi : 12h30-18h
Vendredi : 12h30-18h
Samedi : 10h-18h
Dimanche : fermé

PROGRAMME

Samedi 12 décembre
Bibliothèque Municipale Ceccano
Entrée libre et gratuite

• **14h - visite commentée** de l'exposition avec les artistes et curateurs
Réservation conseillée auprès du Collectif Freesson
• **14h-18h - Atelier circuit bending** avec Confipop et Jankenpopp
Réservation conseillée auprès de la Bibliothèque Ceccano
• **18h30-19h30 - Micro-concert Game Boy et circuit bending** de Confipop et Jankenpopp

Mercredi 16 décembre
Bibliothèque Municipale Ceccano
Entrée libre et gratuite

• **14h - visite commentée de l'exposition** avec les artistes et curateurs
Réservation conseillée auprès du Collectif Freesson

Vendredi 18 décembre - Soirée de clôture ! Concerts et performances
Théâtre de l'Oulle
20h-01h

Goto80, Windows 93, Tapetronic, Extra-Tourist, Botborg

Tarifs Soirée
• Prévente : 9€ (hors frais de location - fnac.com)
• Sur place :
  - 9€ (réduit – étudiants, chômeurs, RSA)
  - 12€ (normal)
• Tarif Patch Culture sur réservation auprès de Freesson

Lieux

Bibliothèque Ceccano
2 bis rue Laboureur
84000 Avignon
Tél. : 04 90 85 15 59
www.ssbib.bm.avignon.fr

Théâtre de l'Oulle
19 place Crillon
84000 Avignon
Tél. : 09 74 74 64 90
www.theatredeloulle.com

École d'Art d'Avignon
500 chemin de Baigne Pieds
84000 Avignon
Tél. : 04 90 27 04 23
www.esaavignon.fr

Infos

Collectif Freesson
500 chemin des Matouses
84 470 Châteauneuf-de-Gadagne
Tél. : 04 90 02 69 81
contact@freesson.com

COLLECTIF FREESSON

Depuis 2000, le **collectif artistique Freesson** est un acteur précurseur des arts/cultures numériques et des musiques électroniques en Vaucluse et Région PACA. L'association développe un projet inscrit dans une démarche d'intérêt général alliant production, diffusion, médiation et coopération.

Tout au long de l'année, nous accompagnons une vingtaine d'artistes, produisons et diffusons leurs œuvres, organisons des événements artistiques et culturels ainsi que de nombreux ateliers de pratiques artistiques en direction des populations de divers territoires.

Équipe
Direction : Clémentine Maillol
Chargé de diffusion / production : Marc-Antoine Martínez
Chargée d'action culturelle / communication : Cécile Challamel
Assistante gestion administrative : Joëlle Deiana
Graphisme : Pierre-Erick Lefebvre
Web : Noé Oréglia, Pierre-Erick Lefebvre, Mikaël Bouillot
Régisseur / technicien son : Jean-Christophe Andréoni
Régisseur / technicien lumière : Claude Casas

Artistes du Collectif Freesson
Al-kīmiyā / Bal Pop Trònic / Botborg / Company Fuck / Confipop / Debeul / Extra-Tourist / Hassan K. Jankenpopp / Neural Luminance Amplifier / Sanair / Sondez-vous ! / Tapetronic / The Choolers Nos vies numériques ont de la gueule / The Superusers / Valkiri / Windows 93 / Zombectro

Membres actifs du Collectif Freesson
Keyvane Alinaghi / Jean-Christophe Andréoni / Jean-Yves Birker / Mikaël Bouillot / Thomas Brie Eva Chambon / Aurélie Ciai / Manon Derain / Chloé Desmoineaux / Richard Desserre / Lola Dubus Jérémy Esbert / Lucie Ferlin / Antoine Fourmanoy / Gwladys François / Romain Froc / Rémi Galas Julien Gouas / Nicolas Gouelle / Guilhem / Barbara Iannone / Coline Jacomet / Mireille Jauffret Aurélien Krafft / Agathe Le Turcq / Lucie Le Turcq / Pierre-Erick Lefebvre / Marvin Legris / Etienne Lejeune / David Lepolard / Alexis Malbert / Maxime Matalonga / Fanny Messin / Jean-François Olivier / Noé Oréglia / Jean-Baptiste Palay / Thomas Pouchelon / Delphine Poupard / Nicolas Requiston / Jean-Baptiste Ricaud / Anne-Claire Salignon / Ben Sanair / Pia Sanchez / Valéry Sandor / Pierre Schoepfer / Scott Sinclair / Pierre Schoepfer / Samuel Tellier / Axel Viale

Le Collectif Freesson remercie tous les artistes et les bénévoles qui, par leur engagement, permettent la réalisation du FestiLab_Frankenstein Média et des autres projets de l'association !

Freesson
500 chemin des Matouses
84 470 Châteauneuf-de-Gadagne
Licences : 2-1055144 et 3-1055145
Siret : 451 551 520 00030
Tél. : 04 90 02 69 81
contact@freesson.com
www.freesson.com

PARTENAIRES

Le **FestiLab_Frankenstein Média** est un projet produit par le Collectif Freesson en collaboration avec les artistes-curateurs Antonin Fourneau, Emmanuel Guez, Pierre-Erick Lefebvre et Guillaume Stagnaro, qui ont mobilisé leurs compétences et réseaux afin d'organiser une manifestation phare dédiée aux arts numériques et cultures électroniques sur le territoire de la ville d'Avignon.

Frankenstein Média s'inscrit également dans une dynamique de partenariat entre plusieurs opérateurs du territoire local et national : le Collectif Freesson, l'École Supérieure d'Art d'Avignon et son laboratoire de recherche PAMAL, la Bibliothèque Municipale Ceccano, le Théâtre de l'Oulle, l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

Avec le soutien du DICRéAM, du Fonds National pour l'Aménagement du Territoire, du Conseil régional PACA, du Conseil départemental de Vaucluse et de la Ville d'Avignon.

FestiLab_Frankenstein Média

www.freesson.com
04 90 02 69 81