

**cda**  
CENTRE DES ARTS  
ENGHEN-LES-BAINS  
SCÈNE CONVENTIONNÉE  
SAISON  
08/09

virtual /  
**physical**  
**BODIES**

DOSSIER  
DE  
PRESSE

**10.10.2008**  
**11.01.2009**

---

une exposition avec :

le collectif body>data>space composé de Ghislaine Boddington + Leanne Bird + Lee Curran + Delphine Gaborit + Vesna Grandes + Laura Henry  
+ Nick Rothwell + Sasha Spasis + Skintouchfeel Crew  
et : Ivor Diosi & the Post Me\_New ID crew + Michael Takeo Magruder

---

co-commissariat :

centre des arts / body>data>space

---

vernissage :

jeudi 09 octobre 2008 à partir de 18h30 - en présence des artistes  
Performances dansées à 19h30 et 20h30

---

publication :

ouvrage publié à l'occasion de « Virtual / Physical Bodies »

---

horaires d'ouverture :

exposition en entrée libre - du mardi au vendredi de 11h à 19h - le samedi de 14h à 19h - le dimanche de 15h à 18h

---

contact Presse :

Isabelle Louis - tel : 01 42 78 18 04 - port : 06 82 36 21 34 - [contact@isabellelouis.com](mailto:contact@isabellelouis.com)

contact centre des arts :

Julie Lacoste - tel : 01 30 10 88 97 - [jlacoste@cdarts.enghien95.fr](mailto:jlacoste@cdarts.enghien95.fr)

---

**body>data>space**

# L'exposition

body>data>space est un collectif anglo-saxon dont le travail à la fois de création et de prospection reste attentif aux formes artistiques émergentes capables de favoriser les passerelles entre le corps, les technologies et l'espace urbain. Confrontant ainsi leurs propres recherches à celles d'autres artistes, chercheurs ou encore designers, body>data>space est invité à poursuivre ses investigations autour de la question du corps virtuel et de l'espace public.

Au côté du centre des arts, cette collaboration propose d'envisager divers scénarios où le corps tour à tour filmé, imaginé, pixellisé, modélisé, animé, est mis en scène au sein d'environnements quotidiens réels - l'architecture et la ville, mais aussi les espaces d'exposition. Il est question par là même de comprendre les interactions et les enjeux que posent une telle cohabitation ou confrontation.

Au fil d'installations et de dispositifs multimédia, ce nouveau volet de la programmation arts visuels du centre des arts intitulé « Virtual / Physical Bodies » se propose donc d'être une ouverture sur la question du corps entre présence, utopies et fantasmes.

D'emblée et dès l'entrée du centre des arts, l'exposition envahit les espaces en présentant une série de sphères gonflables intitulées **Ideaspheres** écrans de tailles variables qui jalonnent le parcours comme autant de repères sur lesquels sont projetés des images kaléidoscopiques du corps. Morcelé et chorégraphié, celui-ci devient à la fois le motif et le canevas d'une série de vidéos qui à la surface des ballons, retrouvent leur volume.

De même, on retrouve un peu plus loin, **Somatapods**, une installation dont le principe se décline sur deux lieux différents par le biais de la télé-présence. Les gestes du spectateur captés au sein d'une première installation seront ainsi retransmis simultanément dans un second espace, servant ainsi de toile de fond aux gestes d'un autre spectateur. De plus, ce système de télématique connecté à Internet, intègre aux images captées et en temps réel, des éléments de couleurs, de formes, de textures et d'architecture qui permettent une expression et une gestuelle nouvelles : le corps vient nourrir cette installation qui de par son principe génère à son tour de nouveaux déplacements et de nouveaux comportements.

Le jeudi 9 octobre, soir du vernissage, les artistes performers Delphine Gaborit et Sasha Spasic expérimenteront ce système afin d'en comprendre l'interactivité.

**The Weave** est une autre installation dont le principe de tissage (*the weave* en anglais) est de nature numérique et peut se lire comme la métaphore d'une connexion des idées, des personnes et des espaces entre eux. Photographies, vidéos et expérimentations d'un système de réseaux viennent constituer cette nouvelle proposition, reprenant par des jeux de lumières les fibres de textiles, des enfillements de perles ou encore certaines configurations spatiales moléculaires. Autant de rhizomes de natures diverses qui viennent illustrer les différents types de mises en connexions et le processus créatif qui peut en résulter.

**Orla Ray** est une projection murale conçue par Ivor Diosi. La projection d'un portrait ou plutôt d'une émergence lumineuse sortit directement d'un décor de jeu vidéo. Au milieu d'un décor monochrome apocalyptique, cette femme dont le buste passé aux ultraviolets rappelle la seule source de chaleur, la seule humanité possible dans un environnement saturé de gaz. Rappelant ainsi les questions d'actualité sur l'environnement, cet avatar est le dernier témoin d'un monde disparu faisant le lien avec le spectateur... par le biais de son seul regard. Un regard obsédant qui suit la présence d'un passant, le repère et le traque, renvoyant ainsi celui pris en chasse à sa propre condition d'observateur observé.

**The Vitruvian World** et **Data\_Shpere** sont deux œuvres conçues par Michael Takeo Magruder confrontant chaque fois les réalités virtuelles et physiques, révélant dans les deux cas leur étroite interaction. D'abord, le corps du spectateur est immergé dans l'environnement imaginaire de Second Life, faisant de l'artifice des nouvelles technologies une nouvelle réalité sociale et culturelle. Le spectateur munit de télécommandes sélectionne sa vie rêvée, son monde et sa bulle et se promène dans un univers de simulation devenant ce lien entre les espaces d'exposition et le décors irréal /surréal de l'œuvre. **The Sphere** quant à elle, reste plutôt une ouverture sur le monde et ses faits divers, absorbant, intégrant puis modifiant l'information internationale : chaque jour à minuit, les dernières nouvelles données sur Internet par la BBC sont ainsi captées puis samplées et accolées à une base de données visuelles qui vont se succéder en un rythme syncopé. Décontextualisant les événements et créant de fait un phénomène d'« abstraction », cette technique n'est pas sans rappeler aussi les limites d'une société sur-connectées, sur-médiatisées menant aux écueils du zapping et du clip, là où la surabondance d'images perd son sens dès lors que l'offre devient infinie dans une société où le temps vient à manquer.

Alimentant ainsi un ensemble de réflexions autour du corps devenu désormais « ouvert » et pluriel, « Virtual / Physical Bodies » est bien l'occasion de voir comment soumis à toutes ces technologies nouvelles, ce corps « nouvelle génération » évolue dans la réalité et le quotidien au travers de ces propositions mais aussi bien d'autres.

---

## en regard

\_Cette exposition est organisée à l'occasion de la mise en œuvre du projet européen **MADE** –Mobility for Digital Arts in Europe- initiée par le **centre des arts** et regroupant **body>data>space** + **Transcultures** + **bodig** ([www.bodig.org](http://www.bodig.org)).

\_En partenariat avec **Transcultures** et le festival les **Transnumériques** qui se tiendra du 25 septembre au 16 décembre 2008.  
[www.transnumeriques.be](http://www.transnumeriques.be)

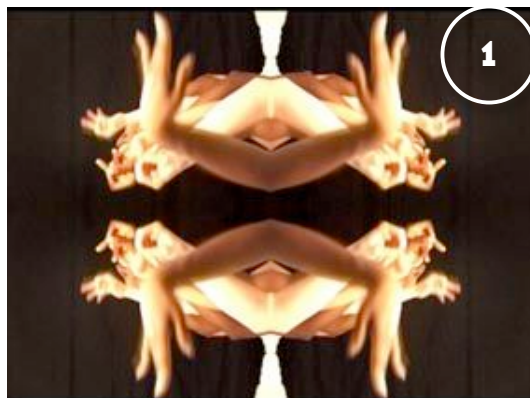


---

**KING'S**  
*College*  
**LONDON**

**•PESCEA•**

# Sélection des œuvres présentées



1-3 *Ideaspheres*

2-4 *Somatapods*

5-6 *The Weave*



# Les artistes

---

body>data>space est un collectif de design situé à Londres qui propose un ensemble d'installations et de performances en temps réel au sein d'espaces publics de moyenne échelle et d'environnements architecturaux, capables de modifier les rapports entre l'artiste, son propos et le spectateur.

Fusionnant contenu et interactivité au sein d'interfaces numériques nouvelle génération, et utilisant les technologies de connectivité telles que la télématique, le collectif présente des projets de mises en réseau intelligents et novateurs au Royaume-Uni et à l'international.

Les principaux projets de cette exposition sont les propositions du collectif d'auteurs associés *skintouchfeel*, le résultat de 4 années de concertation et *Post Me\_New ID*, un programme Culture 2007 avec *CIANT* (Prague), *Kibla* (Maribor) et *TMA/CYNETart* (Dresde).

---

## Ghislaine Boddington

Directrice artistique, body>data>space, Royaume-Uni

Ghislaine est à la fois artiste, directrice et commissaire spécialisée dans les arts performatifs tournés vers l'intégration des technologies appliquées au corps, les réseaux virtuels physiques et les interfaces interactives. Ses axes de recherche et de connaissance se portent vers les domaines télékinétiques et de téléprésence. De même, elle a eu l'occasion de diriger plus de cinquante collectifs d'auteurs associés composés d'artistes performeurs et numériques au travers d'une quinzaine de pays et ce, pendant ces 18 dernières années, et plus récemment avec *skintouchfeel* et la préfiguration de *Post Me\_New ID*.

Son travail en tant que commissaire pour l'ICA (Institute Contemporary Arts), et la mise en place du programme *Future Physical, Shikansen and Dance Umbrella*, a permis l'essor des technologies appliquées au domaine de la danse au Royaume-Uni dans les années 90. Aujourd'hui, elle explore la pluralité des identités issues du 21<sup>ème</sup> siècle de part son travail artistique au sein de body>data>space mais aussi en tant que chercheur artistique associé au sein du Département ResCen de l'Université du Middlesex.

---

## Leanne Bird

Producteur créatif, body>data>space, Royaume-Uni

Leanne est issue des domaines de la danse et des technologies et a eu l'occasion de produire un ensemble de 15 œuvres technologiques dans le cadre d'une commande pour le programme *Future Physical* de 2002 à 2004. Elle intègre body>data>space à sa formation dès 2005. Elle travaille en tant qu'administratrice générale et productrice des projets clés pour le collectif et particulièrement sur le projet européen Culture 2007 *PostMe\_New ID*. De même, elle prend part au travail de répétitions et d'élaboration des contenus pour les performances de *skintouchfeel*, de body>data>space et des projets télématiques.

---

## Lee Curran

Consultant technique et artistique, Designer lumière, *body>data>space*, Royaume-Uni

Lee est régulièrement amené à travailler en tant que directeur technique à l'ICA (International Council on Archives) à Londres, appréhendant ainsi chaque étape de travail des performances en temps réel et des installations. De même, il a eu l'occasion de partir sur des tournées nationales et internationales, travaillant avec des artistes tels que Jonathan Burrows, Mark Baldwin, VTOL et Michael Clark. Il conçoit enfin les lumières pour les compagnies *Hofesh Shechter*, *CandoCo* et *Bonachela Dance*.

---

## Delphine Gaborit

Danseuse, *body>data>space* et artiste indépendante, France/Royaume-Uni

Delphine a fait ses études au conservatoire National de la Région de Nantes et possède l'examen d'aptitude technique en contemporain. Elle est diplômée ès danse et théâtre au conservatoire de Laban et travaille à l'échelle nationale et internationale au sein de compagnies de danse anglo-saxonnes de renom telles que *Retina Dance Company*, *Bare Bones Company*, *Carol Brown Dances*, *Jasmin Vardimon Dance Company*, *Frantic Assembly*, *Hofesh Shechte*. Elle est en outre, l'un des membres fondateurs de la compagnie *Bonachela Dance*. Elle a performé pour *body>data>space* au sein des projets *skintouchfeel* et *Post Me\_New ID crew*.

---

## Vesna Grandes

Danseuse, *body>data>space*, Croatie/Royaume-Uni

Vesna a fait ses études au *Tala Dance Centre* en Croatie et a poursuivi son cursus à l'Université de *Birbeck* et au *The Place* à Londres. Elle dirige actuellement sa propre compagnie de danse *Dance Wicked*, et a performé pour *body>data>space* au sein du projet *skintouchfeel* et en tant que membre de *Post Me\_New ID* et en tant qu'artiste attaché au collectif.

---

## Laura Henry

Vidéaste, Designer et Relations Publiques, *body>data>space*, Royaume-Uni

Laura est diplômée de l'Université des arts graphiques et multimédia, illustrations et images animées. Laura travaille aujourd'hui avec *body>data>space* sur le développement des contenus vidéos, la création de DVD, la documentation, les archives et le graphisme des supports de communication. Elle a performé également pour *body>data>space* au sein du projet *skintouchfeel* et en tant que membre de *Post Me\_New ID*.

---

## Nick Rothwell

Artiste sonore, *body>data>space*, Royaume-Uni

Nick Rothwell [a.k.a. CASSIEL] est compositeur, performer, concepteur de logiciels, programmeur et artiste sonore. Il a passé plusieurs années à travailler avec des chorégraphes et des compagnies de danse (Laurie Booth, Ballett Frankfurt, Russell Maliphant, Lea Anderson, Random Dance), a collaboré aux projets au *STEIM* (Amsterdam), au *CAMAC* (Paris), au *ZKM* (Karlsruhe), au *TECHNE* (Istanbul) et participe régulièrement au festival *Different Skies* (Arcosanti, Arizona). Il intervient couramment pour *body>data>space* à Londres et également au sein du projet *skintouchfeel* et en tant que membre de *Post Me\_New ID*.

---

## Sasha Spasic

Danseuse, *body>data>space* et artiste indépendante, Espagne/ Croatie /Royaume-Uni

Danseuse et coordinateur de projets pour *body>data>space* (Royaume-Uni), Sasha a fait ses études à l'Université *Bath Spa* et est diplômée en danse. Ses qualités en tant que danseuse se portent vers la danse contemporaine, le théâtre physique et le travail *in situ*. Elle collabore avec *body>data>space* en tant que référent et danseuse sur divers projets. Elle a rejoint le projet *skintouchfeel* cette année.

---

## Armand Terruli

Architecte, Designer, Vidéaste, Directeur artistique, body>data>space, Royaume-Uni

Armand est architecte DPLG courant des années 80 et a eu l'occasion de diversifier sa production par le biais d'exposition de design, de travaux audio/visuels et d'environnements sensibles. Il a mis au point des architectures souples, des dispositifs technologiques et des revêtements intelligents pour des bâtiments, notamment pour la compagnie *Vector Special Projects* pour la zone de prières du *Millennium Dome*, et apporte avec lui ses compétences au sein de la section design de body>data>space. Il est aussi reconnu en tant que *VJ Mondo* dans le monde des clubs et travaille régulièrement pour les projets *Big Chill*, *Raya* et *Soxan* tout au long de l'année. Il est l'un des membres actifs de *skintouchfeel* depuis sa création en 2004.

---

## Artistes invités :

---

### Ivor Diosi

Artiste multimédia CIANT, Hongrie, République Tchèque

Artiste et alchimiste technologique, les principales obsessions d'Ivor sont l'identité, l'existence d'un espace-temps, d'une vie organique ainsi que d'une conscience. Il travaille dans les domaines de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, des interfaces humain-ordinateur, des modifications machines-jeux, et de la vie artificielle. Ses participations aux expositions et aux festivals comprennent *Viper* (2006), *ZKM International Media Art Award* (2003), *New York Digitalsalon* (2001), *ACA Media Arts Festival Japon* (2001), *Tokyo Metropolitan Museum of Photography*, *Telefonica Life 4.0* et *Telecom 99 Palexpo* Genève. Ivor est à Prague dans le cadre d'une résidence d'artiste au CIANT depuis 2004 et est le principal partenaire artistique de Archilla Vimmi et le fondateur du collectif international *Humane Persistence*. Ivor fait partie du projet *Post Me\_New ID*.

---

### Michael Takeo Magruder

Artiste et Chercheur, Kings College, Etats-Unis/Royaume-Uni

Michael est un artiste américain résidant au Royaume-Uni et un membre de longue date du laboratoire *King's Visualisation* au sein du Centre Informatique des Sciences-Humaines du *King's College* de Londres. Son travail a été présenté dans plus de 200 expositions et 30 pays, et mêle l'ère de l'information technologique à la modernité - comme l'esthétique - afin d'explorer les structures formelles et conceptuelles des paradigmes du monde numérique et des réseaux. L'œuvre *Vitruvian World* est une commande de *Turbulence.org* pour leur exposition *Mixed Realities*.

---

## ont collaboré avec Michael Takeo Magruder :

---

### Drew Baker

Chercheur académicien, programmeur et modélisateur pour *Second Life*, Royaume-Uni

Drew est chercheur titulaire reconnu au sein du Centre Informatique des Ressources Humaines du *King's College* de Londres. L'un des co-fondateurs du Laboratoire de Visualisation du *King's*, il a étudié les champs archéologiques de la Visualisation 3D et de son interprétation pendant plus de 10 ans. Son champ de spécialité est la modélisation 3D, et spécialement la mise en place d'environnements et de structures internet interactifs. Son intérêt premier dans le développement de la 3D et du recours aux technologies avancées dans les pratiques culturelles est de transformer le spectateur en participants actifs au sein de mondes virtuels et d'artefacts.

Il est régulièrement directeur exécutif du projet *Theatron III* créée par la Fondation Eduserve au travers de laquelle il supervise la

construction de sites de théâtres historiques sur la plateforme en ligne de Second Life.

---

## David Steele

Designer Internet, programmeur informatique, Etats-Unis

David est un consultant technique de renom basé à Arlington, dans l'état de Virginia aux Etats-Unis et développant des programmes Internet progressifs et des architectures de bases de données. Il côtoie le domaine des technologies du net depuis le milieu des années 90 et reste le premier à avoir mis en connexion l'exigence de certains clients avec des entreprises existantes. Il est régulièrement impliqué à des projets de développement de systèmes de base de données parallèles notamment pour la mise en œuvre de procédés sans précédent de transmission et de données redondantes.



# Le centre des arts

---

Un lieu de création contemporaine à Enghien-les-Bains

---

## le projet

Basé sur l'ancien site de La distillerie Garnier, le centre des arts se définit comme un espace pluridisciplinaire tourné à la fois vers les arts de la scène, les arts numériques et les arts plastiques.

Depuis son ouverture en 2002, le centre des arts est un lieu d'expérimentation, de diffusion, d'enseignement, de médiation et de pratique amateurs entre danse, théâtre, musique, cinéma, multimédia et arts plastiques. Son engagement au quotidien tend à mettre en relation le grand public aussi bien amateur que professionnel avec la recherche artistique actuelle.

Doté des équipements nécessaires à l'accueil de sa programmation, le centre des arts dispose ainsi d'infrastructures aussi variées que modulables : un auditorium de 400 places, deux studios numériques et de danse, une salle multiforme et une galerie d'exposition de 220 m<sup>2</sup>. Permettant d'investir les champs de la création artistique dans la diversité de ses formats et de ses contenus, le centre des arts se définit comme un nouveau territoire de veille artistique.

---

## un lieu de résidence

Cette volonté de veille artistique et technologique s'inscrit dans le champ des activités du centre des arts par l'accueil d'artistes, d'universitaires, de professionnels de la culture, de chercheurs ou de scientifiques. Privilégiant ainsi le processus de création et de réflexion, le centre des arts rend de fait possible la mise en place et l'aboutissement de projets d'artistes d'horizons divers.

Cette politique d'accueil au centre des arts permet d'aménager des temps de rencontres et de discussions avec les résidents. Débats et répétitions sont l'occasion d'élaborer des clés de sens et renouveler les modes d'échanges autour de la création contemporaine.

---

## la programmation arts visuels

Les choix du centre des arts en terme de programmation sont autant le fait d'un engagement réel dans le champ de la création contemporaine, que de justesse de ton et de réflexion à l'égard des publics et de leur diversité. C'est pourquoi les orientations de la programmation arts plastiques du lieu proposent un panorama non exhaustif de la création actuelle autour de la question des nouvelles technologies, de la photographie contemporaine et des arts appliqués.

De plus, depuis sa création, le centre des arts s'est engagé vers une politique éditoriale dont l'objectif est d'associer le propos d'un auteur à celui d'un artiste plasticien. Ainsi, à l'occasion de chaque exposition, le centre des arts coédite avec Filigranes Editions une publication permettant de constituer une mémoire mais aussi une collection autour des expositions et événements du lieu.

# body>data>space

---

## Présentation du collectif

Leader dans le domaine des territoires émergents, body>data>space (b>d>s) tente de favoriser les passerelles entre le corps humain, la technologie et l'espace architectural.

b>d>s impulse des collaborations autour de la question du design notamment avec des entreprises et des chercheurs artistiques afin de proposer des solutions interactives avant-gardes et sur-mesure à destination des univers tels que le divertissement, l'art, les média, la santé, les loisirs et l'enseignement.

b>d>s représente l'évolution de la vision et de la direction artistique du 21ème siècle, apportant au public des environnements interactifs divertissants et éducatifs.

b>d>s permet une action évolutive basée sur les mélanges des horizons et des média sur un plan international au travers notamment de la création d'environnements immersifs et d'espaces récepteurs.

b>d>s livre des pistes de contenu, des mises en réseau de communautés et des projets innovants.

Le corps du spectateur, comme celui du performer, est désormais engagé dans un processus de données inédit, plongé au sein d'environnements multiples et d'installations interactives.

b>d>s possède de solides connaissances pour tout ce qui relève des réflexions autour de la création d'architectures légères, de nouveaux dispositifs technologiques, télématiques, matériaux intelligents et logiciels interactifs ou encore capteurs. Ceci permet à chacun d'explorer les potentialités à venir du corps humain et affirmer son contrôle et ses influences sur les média.

b>d>s est spécialisé notamment dans les relations entre spectateurs et performers où, en temps réel, il est possible d'augmenter la perception et potentialiser des notions telles que l'identité, la mémoire, le toucher et la présence.

Les projets menés par b>d>s permettent au public de connaître toutes les potentialités que les technologies peuvent offrir en terme d'espaces.

b>d>s participe activement à placer le public au sein d'un espace repensé pour tout ce qui relève des recherches individuelles tournées vers de nouveaux dispositifs technologiques interactifs, intéressées par des créations novatrices, des technologies impliquant le corps, des performances et l'organisation d'événements.

b>d>s possède un point de vue étonnant et positif concernant la place du corps - ceux du spectateur et du performer - au centre de dispositifs spatiaux et interactifs en intégrant des dispositifs physiques et numériques. Ces perspectives, combinées à celles de l'architecture, des ordinateurs, des nouveaux média, des expositions de design, du graphisme, du spectacle vivant, signifient que b>d>s contribue à une large part de connaissances et de savoirs.

# Infos pratiques

---

## Un lieu à la mesure des publics

L'ambition du centre des arts est de bâtir un projet sur mesure et à la mesure des publics. La mise en place d'événements capables de susciter l'intérêt auprès du grand public, mais aussi celui des spécialistes, permet ainsi l'affirmation d'un lieu de dialogue et de rencontre.

### pour les adultes

\_Visites commentées

Durée 45mn. Entrée libre

Du lundi au vendredi

Sur rendez-vous

\_Temps de rencontre autour des œuvres

Durée 45mn. Entrée libre

Chaque mercredi à 14h

Chaque vendredi à 18h

### pour le jeune public

\_Petits rendez-vous autour des œuvres

Durée 45mn. Entrée libre

Chaque mercredi à 15h30

### mais aussi...

\_Conférences sur l'art contemporain

avec l'association "Connaissance de l'art contemporain"

01\_ Mercredi 15 octobre

L'ART, LES ROMANS, LES CONTES DE FÉES

être et faire semblant - il était une fois la fiction...

02\_ Mercredi 19 novembre

L'ART, LE CINEMA, LA TÉLÉVISION

bande-annonce - un siècle d'images en mouvement

03\_ Mercredi 10 décembre

L'ART À TABLE

hors d'œuvre - le goût en partage

### renseignements et inscriptions / service des relations avec le public :

Carine Cavalucci - T. 01 30 10 88 93

ccavalucci@cdarts.enghien95.fr

Sophie Garnier - T. 01 30 10 88 95 - sgarnier@cdarts.enghien95.fr

---

## centre des arts

12-16 rue de la Libération

95880 Enghien-les-Bains

www.cda95.fr

---

## accès

\_Si vous utilisez les transports en commun : Prendre le train de banlieue Paris gare du Nord direction Pontoise ou Valmondois. Environ 10 mn de trajet. La gare est à 50 m du centre des arts.

\_Plusieurs parkings situés à proximité restent ouverts jusqu'à la fin de la soirée (parkings de la Libération et de la mairie).