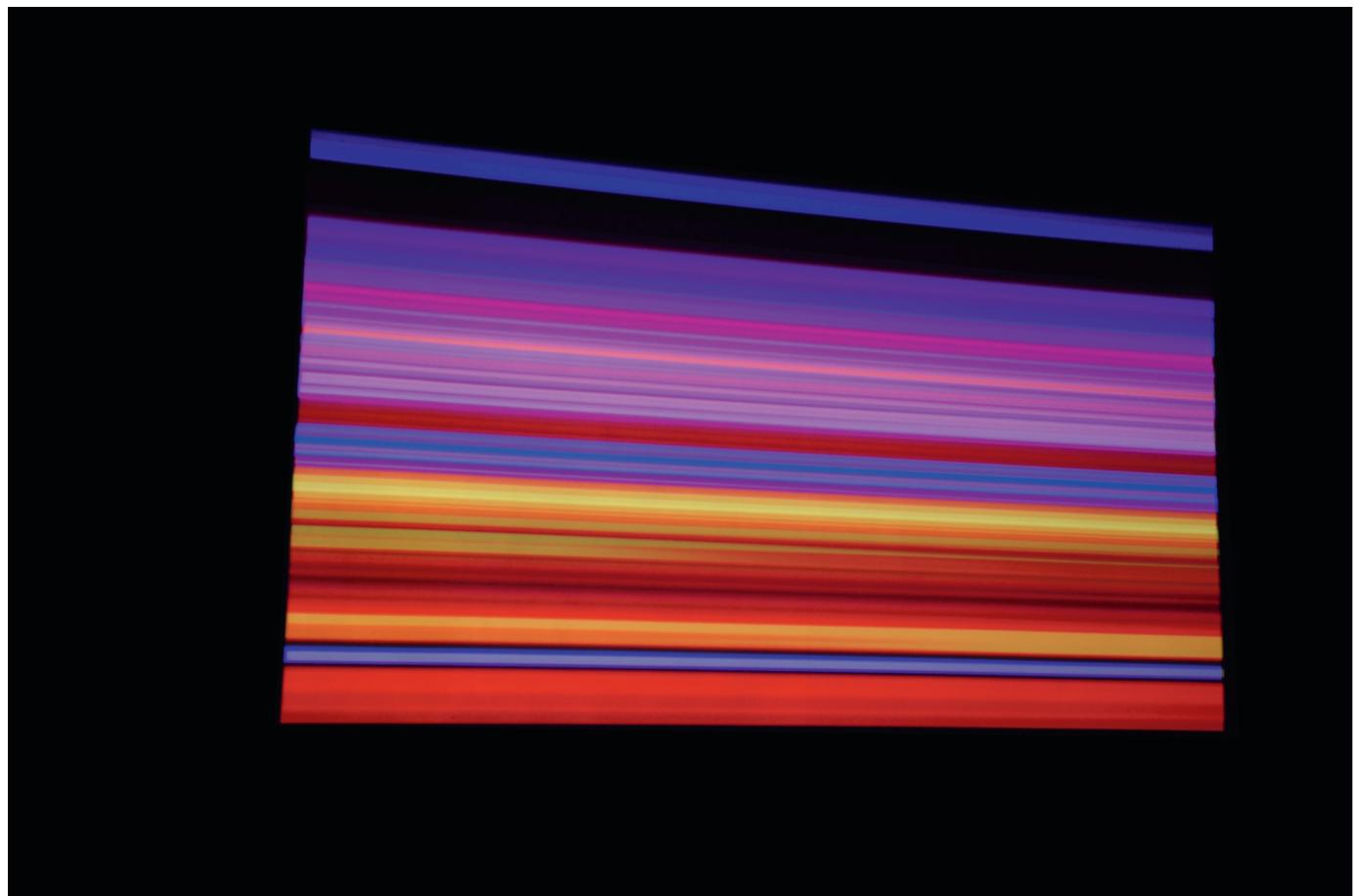


BILAN MORAL ET FINANCIER

Festival *Electropixel*

Festival des arts numériques et intermédia
14 au 21 mai 2012

2e édition



Association APO33

17 rue Paul Bellamy, 44000, Nantes | <http://www.apo33.org>

Contact : Julien Ottavi – 02.51.89.47.16
julien@apo33.org – <http://www.apo33.org/electropixel>



LA FABRIQUE
LABORATOIRE(S)
ARTISTIQUE(S)



centre national
du cinéma et de
l'image animée

- SOMMAIRE -

- Préambule

A-LES ACTIVITÉS DU FESTIVAL - BILAN MORAL

1. L'organisation du festival

1.2. La programmation artistique

- le symposium
- les performances urbaines
- les ateliers upstage
- les apéros
- la soirée live cinema + BYOB
- les workshops
- la soirée Intermedia
- la soirée ElectroNoise

2. Bilan financier

2.1. les recettes

2.2. les dépenses

3. Conclusion et perspectives

Préambule

Electropixel fait partie d'un réseau international d'arts numériques (Pixelache). Le festival ouvre un espace où se trouve des programmeurs, des inventeurs de tous genres (Circuits imprimés, Dorkbots,), des artistes (audio, video, visuels, plastiques, ...), des théoriciens (en philosophie, en histoire de l'art, en psychoanalyse). De plus en plus rares, ces espaces de croisements deviennent de plus en plus importants pour trouver de nouvelles formes de recherches dans les domaines innovants des arts sonores.

Apo33 souhaite proposer une programmation pointue avec des artistes, des penseurs qui sont en avance sur les pratiques d'arts numériques et intermedia afin de mobiliser au mieux les formes émergentes, underground et contemporaines à la rencontre de ces bifurcations inhabituelles.

Electropixel est un festival d'une semaine qui s'est déroulé du 21 au 26 mai 2012. Ce festival est aussi une façon d'exporter les créations des artistes locaux de ces domaines dans une dimension européenne et internationale et de confronter ceux qui pratiquent, proposent de nouvelles formes de création.

A-LES ACTIVITÉS DU FESTIVAL - BILAN MORAL

1. L'organisation du festival

Electropixel fait partie d'un réseau international d'arts numériques (Pixelache). Le festival ouvre un espace où se trouve des programmeurs, des inventeurs de tous genres (Circuits imprimés, Dorkbots,), des artistes (audio, video, visuels, plastiques, ...), des théoriciens (en philosophie, en histoire de l'art, en psychoanalyse). De plus en plus rares, ces espaces de croisements deviennent de plus en plus importants pour trouver de nouvelles formes de recherches dans les domaines innovants des arts sonores.

Apo33 souhaite proposer une programmation pointue avec des artistes, des penseurs qui sont en avance sur les pratiques d'arts numériques et intermedia afin de mobiliser au mieux les formes émergentes, underground et contemporaines à la rencontre de ces bifurcations inhabituelles.

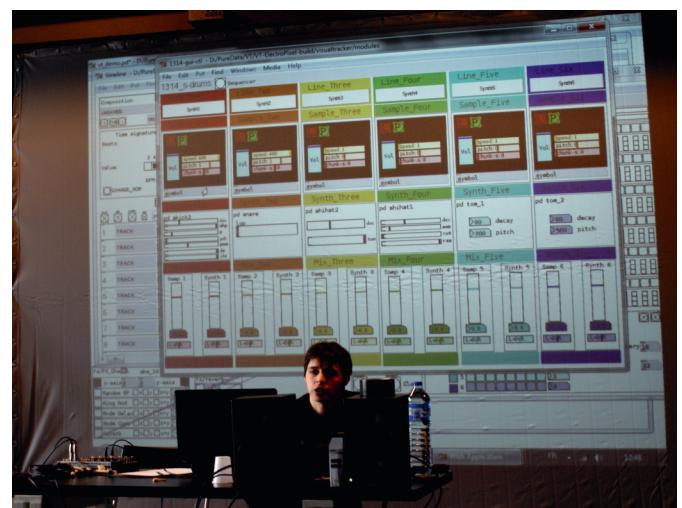
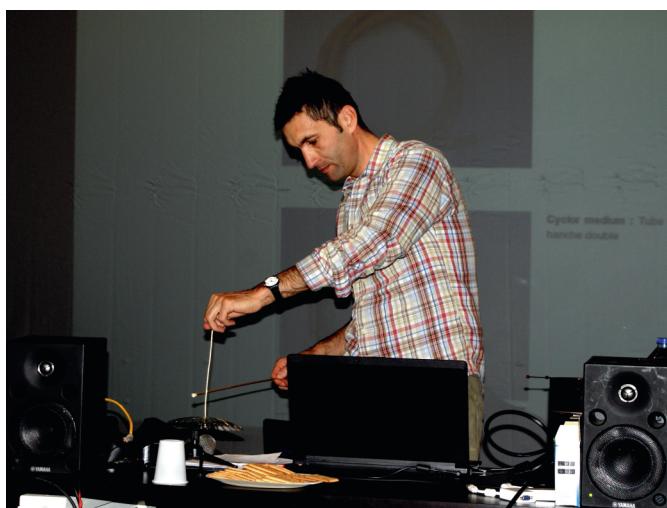
Electropixel est un festival d'une semaine qui s'est déroulé du 21 au 26 mai 2012. Ce festival est aussi une façon d'exporter les créations des artistes locaux de ces domaines dans une dimension européenne et internationale et de confronter ceux qui pratiquent, proposent de nouvelles formes de création.

Le festival a été réalisé grâce à une équipe solide de salariés, stagiaires et bénévoles qui durant tout le festival ont donné le meilleur d'eux-mêmes pour créer les meilleures conditions possibles pour les artistes et le public. Équipe qui a participé à l'élaboration d'Electropixel en amont (préparation, communication, logistique, programmation...) et ensuite au démontage et au bilan du festival. Le site fût essentiel cette année, en effet le festival a pris place à la Fabrique - île de Nantes, et à la fois sur le site des nef Dubigeon - géré par les Machines de l'île, grands espaces qui ont permis aux artistes d'imaginer et mettre en place des pièces pour des volumes conséquents, en taille réel, lieux de circulation du public qui a pris part à la fois aux ateliers mais qui a aussi visité les installations et assisté aux performances. La Plateforme Intermédia, lieu de diffusion des performances, conférences, concerts, projections a permis aussi d'envisager des moments plus intimes, permettant la concentration (et le noir complet) que requiert certaines pièces et performances. Dû à la position géographique du lieu du festival, nous avons aussi mis une médiation plus poussée que l'année passée avec non seulement l'édition d'un catalogue mais aussi des visites accompagnées et commentées par soit les artistes eux-mêmes soit par des membres de l'équipe du festival (bénévoles, stagiaires et salariés). De nombreux retours du public nous ont permis d'améliorer chaque jour l'accueil et les points d'entrées pour présenter les œuvres du festival.

1.2. La programmation artistique

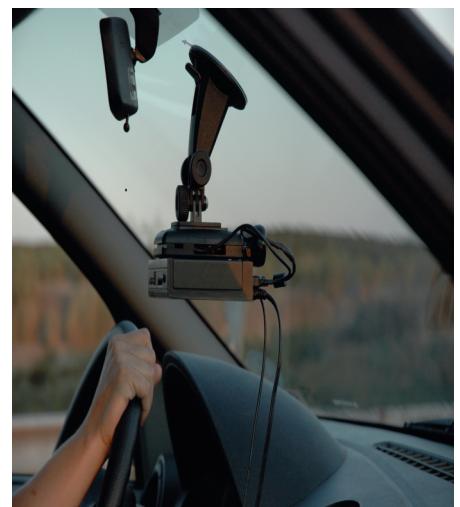
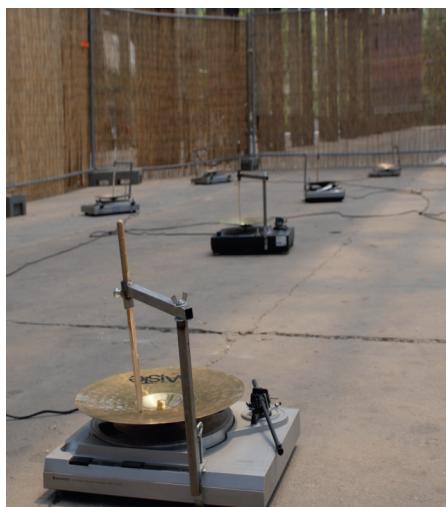
Le symposium

Cette journée d'ouverture a été l'occasion de donner la parole aux acteurs du festival. Des acteurs locaux comme par exemple Dominique Leroy, artiste sonore et mix-média de Nantes qui présentait une lutherie expérimentale participative ou la présentation de Bernard Robic avec un thème consacré à "la disparition des machines du réel", mais également des acteurs internationaux tels que Andy Guly, artiste intermédiaire suisse à propos des interactions audio-vidéo utilisant des dispositifs low-tech et DIY (do it yourself). La plupart des intervenants ont eu un temps de parole le plus équitablement partagé sur la journée. L'ordre de passage a été un peu modifié selon les impératifs de chacun, mais le public n'en a pas été moins attentif. Des pauses ont permis au public d'aller ou venir en fonction des thèmes proposés. Cette journée a également été le moment d'échanges et de questions autour des pratiques et réflexions sur les arts numériques en relation avec la sur-machinisation de notre quotidien. Notre dépendance au téléphone portable, smartphone, ordinateur, serveur, internet, machine en tout genre, gps... devenu un potentiel de questionnements, de détournement et de création. Toutes les conférences - interventions ont été filmés et font l'objet en ce moment même d'un mixage, édition et mise en ligne sur la fin de l'année 2012.



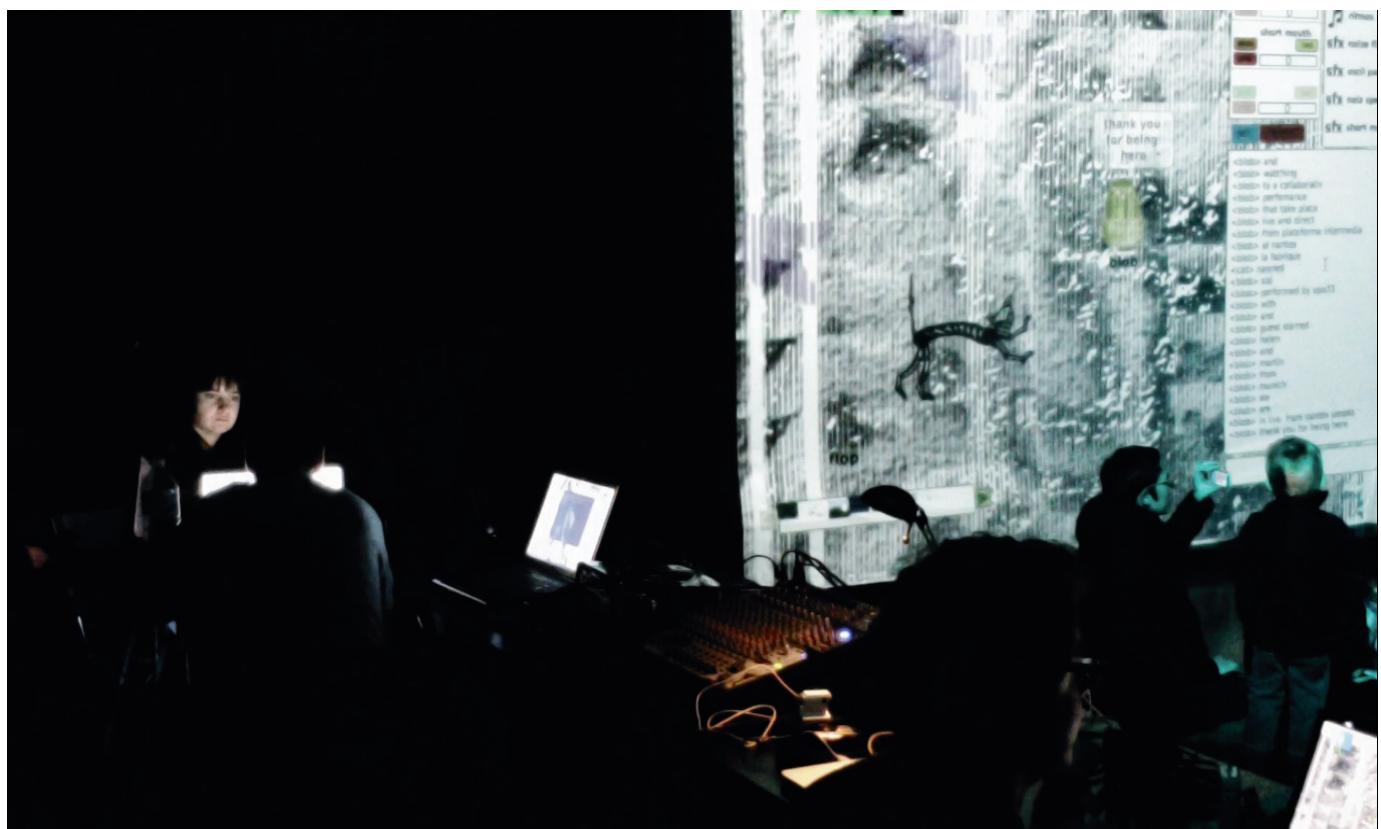
Les performances urbaines

L'ensemble des performances urbaines se sont déroulés sur le site des Machines. Du domaine de la performance radiophonique avec le dispositif radiophonique mobile se déplaçant chaque jour dans différentes zones du site, recréant des espaces sonores imaginaires, transformant l'architecture et provoquant de nombreux changements dans les perceptions acoustiques du lieu, jusqu'aux performances de réalité virtuelle proposées par Adelin Schweitzer, situation de déplacement sur le site et changement d'appréhension de l'espace, dépassement des sens de la vue et de l'ouïe, situation irréelle pour les passants, baladeur "hors temps" armé d'un casque, improbable apparition d'un voyageur temporel. Dans le même genre, les performances quotidiennes "RoadMusic" de Peter Sinclair, voyage a-temporel dans une voiture équipée d'un système de transformation du paysage mouvant en symphonie électronique spatialisée, tous les jours plusieurs tours de voiture était proposé au public. Comme pour "A-Reality > P03" cela mettait en perspective une autre lecture de notre environnement par le biais d'intermédiaire machinique, de transformateur de réalité, de mise en abîme de nos perceptions, tout en maintenant, dans le rapport création-public, une certaines proximité, intimité par le type d'accueil et de dispositif mis en place (voiture, casque individuel avec accompagnement individualisé et commentaire de l'artiste...). Dans le cadre de ces déplacements géographiques, l'installation de l'artiste sonore Luc Kerléo, par ses projections sonores intermittentes et autonomes a pu d'une autre manière révéler le fonctionnement de l'espace à la fois sur le plan acoustique mais aussi sur le plan de la circulation des publics et du personnel, créant parfois des questionnements sur la provenance du son mais aussi sur sa signification (parfois alarme, parfois chant).



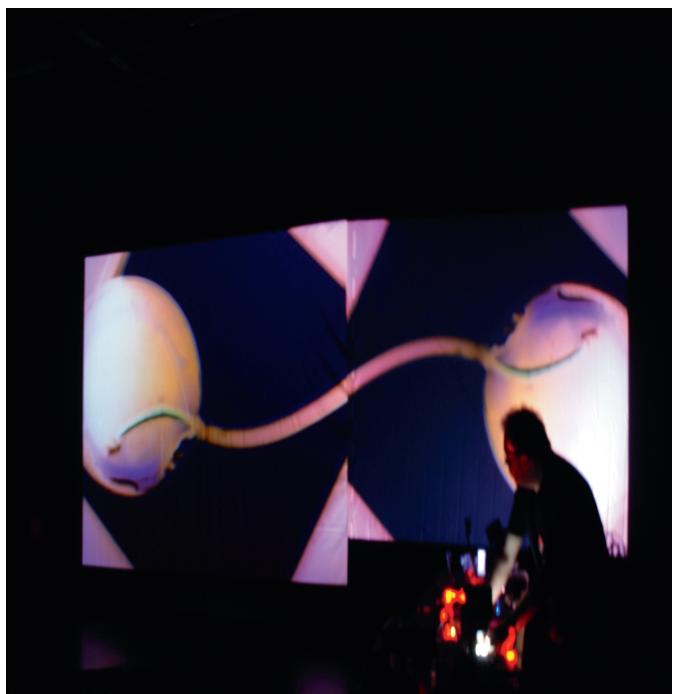
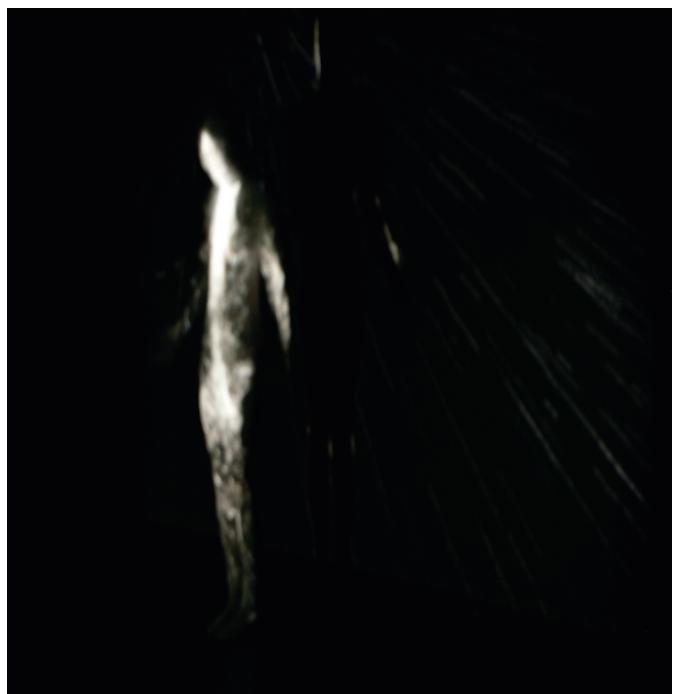
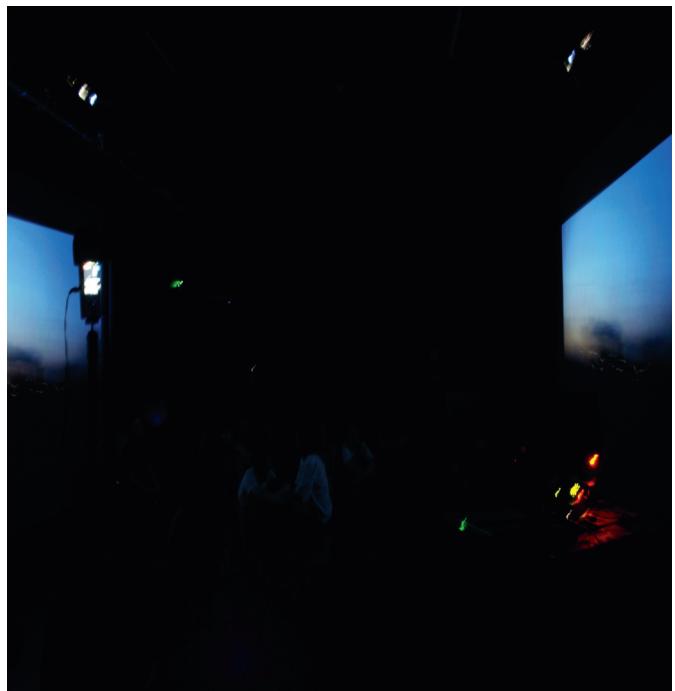
Ateliers et soirée “upstage”

Upstage est une plateforme de Cyber-performance en ligne, c'est à dire dont les acteurs sont virtuels, ils ne se trouvent plus dans l'espace physique d'un lieu mais sur Internet. La plateforme Upstage permet de participer à des scènes virtuelles en se connectant sur une interface via un navigateur. Les acteurs sont des avatars et les spectateurs sont les internautes qui peuvent également participer dans une moindre mesure à la performance via un système de chat et de discussion en ligne. Pendant le festival electropixel Helen Varley Jamieson, l'artiste leader du projet, a présenté le logiciel et les performances produites avec au public et aux participants pendant un atelier ouvert et une soirée à la Plateforme Intermédia (La fabrique). L'atelier a permis de mettre en avant les possibilités d'upstage pour la performance en ligne et permit l'échange avec de potentiels participants. Le soir fût aussi un moment de mise en perspective avec des performances d'artistes invités. A noter que la plateforme en ligne upstage peut être utilisée dans différents cadres à la façon d'une scène de théâtre tout en gardant un coté vidéo, distant qui permet au spectateur une certaine forme d'implication par un système de PC mis à leur disposition.



La soirée live cinema + BYOB

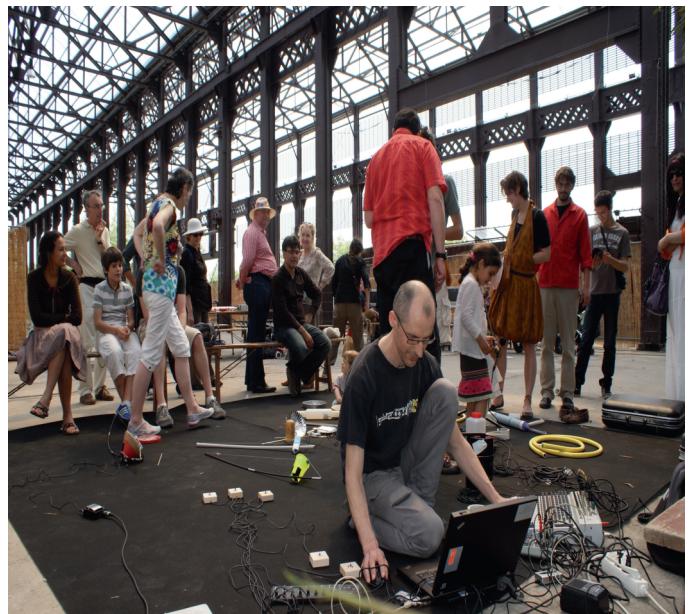
BYOB ou “Bring Your Own Beamer” s'est déroulée en nocturne plus tard dans la soirée. Le principe est simple : “Apportez votre propre vidéo-projecteur”, cela demande aux participants de cette soirée de venir avec leurs propres vidéo-projecteurs dans le but de participer à une séance en multi-projection. Avec un ordinateur ou une autre source vidéo plusieurs vidéo-projections révélaient le parvis des nef. Croisements de faisceaux lumineux, éclairages légers, images travaillées ou brutes, V-jaying, caméras, miroirs, tout ceci se mélangeait dans une ambiance unique qui transformait l'espace des nef. Les images projetées aussi bien sur les écrans qu'au sol que sur la charpente, délimitaient un espace visuel où l'oeil du spectateur pouvait passer de l'une à l'autre sans aucune hiérarchie classique (type cinéma en forme théâtrale à l'italienne). Le tout donnait une construction avec des ouvertures dans un espaces délimité lui-même en extérieur. Une sorte de maison d'image.



Les WorkShops

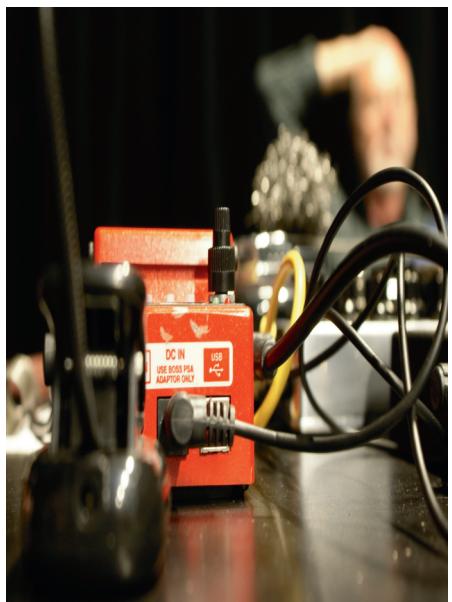
La semaine a été rythmée par des ateliers réguliers sous forme de workshops ouvert à tous. On a pu participer à une introduction au logiciel puredata par Raphaël Ilias. Logiciel très utilisé dans le domaine de l'art numérique et du "sound art" et notamment du sonore. Egalement les "noise objects" de Xname formes électroniques autonomes : le public a pu apprendre à construire des appareils sonores miniatures. Ce sont des objets sonores que l'on peut placer dans un endroit de la ville et qui réagissent selon l'intensité de la lumière ambiante. Xname a montré au public comment les fabriquer et comment les mettre en situation.

Nous avons eu plusieurs autres ateliers, découvrir les sons électromagnétiques de la fabrique, ou un atelier assez populaire avec l'artiste espagnole Victor Diaz pour transformer son téléphone portable-smartphone en instrument audio-vidéo pour revisiter son environnement. Le samedi les participants ont pu installer une distribution linux Apodio développée par Apo33, sur leur Pc. L'atelier "APODIO INSTALL PARTY" avait pour but de présenter le système d'exploitation et les applications installées sur la distribution libre et gratuite.



La soirée Intermedia

Moment marqué par le croisement entre pratique expérimentale du son et interaction avec le visuel, cette espace dédié à la performance n'est pas exclusivement centré sur cette relation, François Martig sculpte la matière sonore brute pour en dégager un mouvement spatial en spirale, Keith Rowe, musicien, peintre de renom pousse l'écriture au bord du silence révélant les zones limites de notre écoute. 1minute69 propose une performance intermédia de par la relation entre performance, corps, image, projection, interaction, musique, une expérience intéressante, jeune et pleine de ressources venant discuté avec des propositions plus élaboré comme celle de Joachim Montessuis et Eryck Abecassis sur le rapport corps-performance-image-son. Joachim travaillant autour de la poésie sonore lettriste et projection de la lettre dans un espace proche de la transe. Abecassis se situant plus proche du documentaire détourné et de la musique contemporaine électronique. Le public était au rendez-vous avec une centaine de personnes à passer tout au long de la soirée, des découvertes à faire, des formes artistiques établies et d'autres en devenir.



La soirée ElectroNoise

Plus orienté "dance floor" cette soirée est aussi l'occasion d'expérimenter des genres extrêmes de l'art sonore et des musiques dites techno dans une combinaison parfois improbable. Assisté du collectif Digital Slaves qui ont opéré un mapping du lieu "les ateliers d'artistes bitche" lieu d'expérimentation artistique de Nantes. Il est important de préciser que vu les propositions du festival, il ne s'agit pas tant de monter un nouveau festival de musique house plutôt que d'amener certains artistes de la scène expérimentale et des scènes plus breakcore, speedcore et autres à échanger et à découvrir leur langage. Notre but n'étant pas ici le spectacle en soit. C'est pour cela que nous avons pu croiser les performances drum&bass de Stazma, set plutôt représentatif du genre plus "dance floor" et les performances de Zbigniew Karkowski, noise extrême contemporain, ainsi que le live de l'anglais NUH, speedcore, impossible à danser, bruit intense et performance puissante. Des points de rencontres fragiles se sont opérés entre celui venus faire la fête et celui qui est venu faire l'expérience limite de sa propre perception, d'autre artistes comme JOKILLER ou KOZEMANTIC ou bien DJ AKRAM s'en sont fait les représentants, se posant à la limite des deux. Le public fut au rendez vous avec plus de 150 personnes, ce qui n'est pas si mal pour un croisement intense à la limite des genres et avec des artistes assez peu populaire, plutôt à l'avant-garde de ces pratiques.



3. CONCLUSION ET PERSPECTIVES

La deuxième édition du festival Electropixel a largement pris de l'ampleur tout en considérant la prise de risque au niveau de la programmation et de son engagement vis à vis des artistes émergeants. En effet, l'inscription du festival au sein des nef et de la Fabrique a permis à un plus large public d'accéder à des formes d'arts exigeantes, expérimentales et émergentes. Les artistes ont pu réellement montrer leurs travaux dans de bonne condition et devant un public non plus seulement composé de spécialistes. Il est important pour des formes d'art expérimentales et émergentes de trouver les moyens de diffuser à un public non-initié. A la fois pour permettre à ce public de découvrir autre chose, d'autres formes d'art que ceux diffusés par les mass-médias mais aussi pour les artistes eux-mêmes dans l'optique d'ouvrir leurs processus et d'avoir des retours différents de ceux des spécialistes ou des fans du ou des genres. En effet un festival comme Electropixel, permet de créer des espaces de rencontres entre public et artistes sur une base différentes de celle du divertissement ou des formes d'art commerciales qui créent une séparation entre forme et fond, entre les personnes participants à un même événement. Dans le cas d'Electropixel, le public n'est pas pris comme potentiel consommateur de spectacle ou d'exposition mais comme participant à part entière, pouvant créer une circulation d'idées, d'échanges et de potentiels d'implication que ce soit sur un plan intellectuel ou bien sur la mise en pratique d'une écoute, d'une interaction ou d'un devenir-artiste. Nous sommes très heureux que le Dicream ait pu soutenir cette initiative, cela a permis à l'association Apo33 de démarrer un festival et de participer activement au réseau international Pixelache, autres acteurs du domaine sur les nouvelles pratiques croisant art, technologie, mouvement du libre à travers de nouvelles pratiques du festival. Malgré un faible soutien des collectivités locales, Apo33 souhaite continuer le festival, sous une forme qui s'est révélée importante pendant la deuxième édition, celle de la rencontre et d'une plus grande implication du public, à travers une forme plus participative à l'image du wiki-symposium qui à connu un franc succès du coté des acteurs locaux. Mais aussi le BYOB qui a mélangé, public, participants, artistes sans aucune hiérarchie et qui à permit à tout un chacun d'y trouver sa place et d'échanger sur les pratiques en cours dans le domaine. Fort de cette expérience et d'une situation géographique privilégiée, Apo33 va réfléchir en relation avec le réseau Pixelache à mettre en valeur ces possibilités d'un festival participatif et citoyen qui s'envisage dans de nouvelles relations avec le public. En effet les autres participants aux réseaux sont aussi demandeur du retour d'expérience du festival Electropixel et nous avons déjà engagé une démarche d'échange entre plusieurs de ces acteurs via un projet Européen Grundtvig "long life learning" qui va permettre d'approfondir le développement de ces nouvelles pratiques du festival et de construire un réseau européen plus fort dans le domaine.