

LE MOIS, DU NUMÉRIQUE

メディアアート月間「デジタル・ショック」

FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES
ET DES CULTURES NUMÉRIQUES

最先端のデジタル・カルチャーのフェスティバル

DU 8 FÉVRIER → 7 MARS 2012
2012年2月8日[水] > 3月7日[木]
INSTITUT FRANCO-JAPONAIS DE TOKYO
東京日仏学院 → WWW.INSTITUT.JP

NINTENDO 3DS™

タンタンの冒険

★ ユニコーン号の秘密 ★



今、勇気ある冒険がニンテンドー3DSで始まる!!

キャラクターごとに用意された
さまざまなアクション!

ステージが進むと
使えるキャラクターが増える!

多彩なアクションを駆使して
ステージを進め!

2012年1月12日発売予定



© 2011 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinart S.A. Game Software © 2011 Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。



エディトリアル



ご挨拶

メディアアート月間「デジタル・ショック」には、「アートのための新しい展望」というサブタイトルがふさわしいのではないのでしょうか。私達の日常生活でも至るところで見られるデジタル技術の革命は、アーティストの創造性とその“ツール”を発展させ、私達がこれまで想像しなかった展望が開かれたのです。この度ご紹介する様々な作品は、単なる面白いガジェットではありません。世界や他者に対する私達の新しい関係性を、時には徹底的に検討し、私達に常につきまとう、時々不安を抱かせるような“ヴァーチャル”の現実を浮き彫りにするのです。社会的な論点(今話題の“デジタル格差”)、様々な社会問題(個人に対する監視など)や孤独、現実と幻想の関係性まで、我々がまだ対策を十分には持っていないような近代社会における数々の問題をメディアアートは横断するのです。

この新しいツールの無限な多様性のほんの一部でもご紹介したく、このプログラムを立ち上げました。ビデオゲームについては、現在最もクリエイティブなフランスの企業のひとつであるANKAMAや未来の都市を想像できるアプリケーションにフォーカスをあてます。また、フランスのデジタル・シーンにおいて非常に重要な2人のアーティストのインスタレーションの展示、強烈で驚くべきビデオ作品の上映も行ないます。

東京日仏学院にデジタル・カルチャーが登場するのは初めてですが、今後も企画を継続し、クリエイターとデジタル産業の間の対話が豊かになることを期待しております。多くの皆様のご来場を心よりお待ち申し上げます。

皆様どうぞお楽しみ下さい!

東京日仏学院 院長

ロベール・ラコンブ

LE MOIS DU NUMÉRIQUE メディアアート月間「デジタル・ショック」



タイプ



開催期間



討論の日付



会場

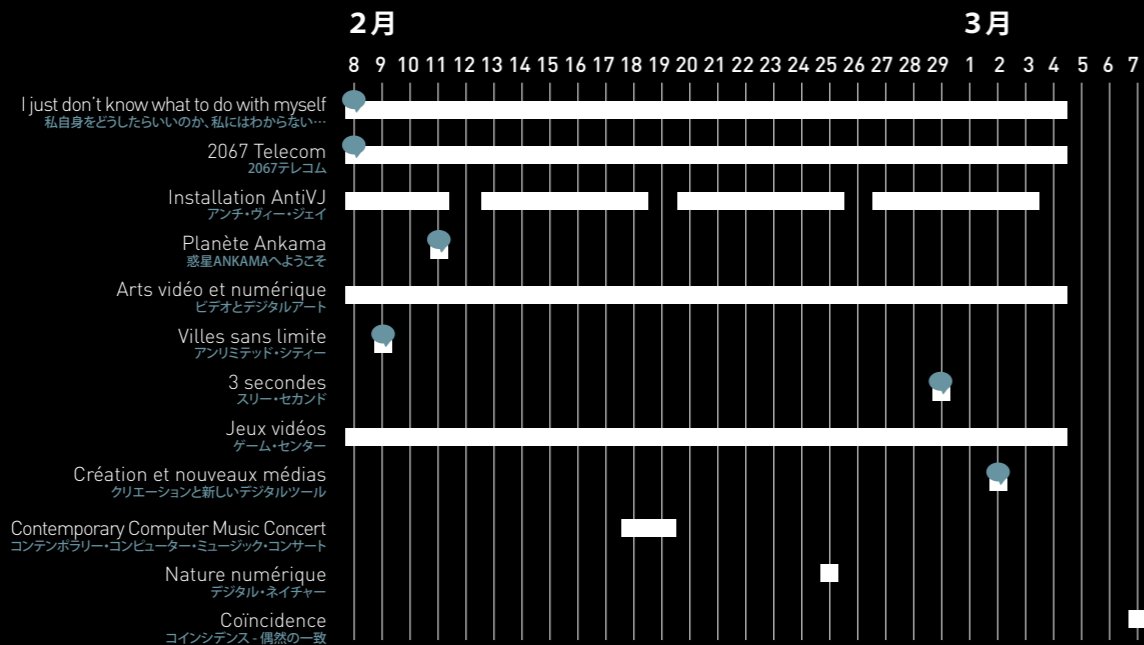


インターネット



Calendrier

カレンダー



■ 開催期間 / DATE ● 討論会 / DÉBAT

📞 03-5206-2500 (l'Institut) 🔍 www.institut.jp



Édito

Chers lecteurs,

Ce mois du numérique pourrait avoir pour sous-titre « de nouveaux horizons pour l'art ». Omniprésente dans notre vie quotidienne, la révolution numérique a permis aux artistes de développer une créativité et des outils dont la richesse leur a ouvert des horizons jusque là inespérés. Mais les œuvres ici présentées ne sont pas simplement des gadgets ludiques et intéressants. Elles interrogent de façon quelquefois radicale nos nouveaux rapports au monde et aux autres, et, en creux, la réalité impalpable, omniprésente et parfois inquiétante, du virtuel. Des enjeux sociaux (la fameuse « fracture numérique ») aux questions de société (le contrôle des individus) en passant par celles de la solitude ou du rapport entre la réalité et l'illusion, le numérique traverse en effet toutes les questions d'une modernité dont nous avons encore du mal à prendre toute la mesure.

Nous avons souhaité vous présenter une petite partie de l'infinie diversité de ces nouveaux outils : du jeu vidéo, avec un focus exceptionnel sur l'une des entreprises françaises les plus créatives du moment, ANKAMA, en passant par une application qui permet d'imaginer les villes du futur, des installations de deux des artistes les plus en vue de la scène numérique française à une sélection vidéo étonnante et détonnante.

Ce premier rendez-vous des cultures numériques à l'Institut a, nous l'espérons, vocation à se poursuivre dans les années qui viennent et à enrichir le dialogue entre créateurs et industriels. Nous espérons vous y accueillir nombreux.

Bon festival à tous !

Robert Lacombe

LE MOIS DU NUMÉRIQUE

メディアアート月間「デジタル・ショック」



TYPE



DATE



DÉBAT



LIEU



SITE INTERNET



© Grégory Chatonsky



Grégory Chatonsky

グレゴリーシャトンスキ

I just don't know what to do with myself

Avec cette série de dispositifs sur l'empreinte digitale, Grégory Chatonsky propose d'en détourner l'usage courant, l'identification, et d'en faire l'origine d'une transformation imprévisible. Cette installation interactive permet au visiteur de scanner son empreinte digitale et d'en voir l'image évoluer au cours du temps. Les empreintes dérivant et se brisant telles des icebergs sur un océan limité à l'écran.

Grégory Chatonsky, artiste fondateur en 1994 du collectif d'artistes incident.net, interroge notre relation existentielle aux flux technologiques tant par le biais d'installations interactives, de dispositifs en réseau et urbain, qu'à travers la photographie et la sculpture.

"Dans les flots : mémoires et identités du réseau"

Dans le réseau de multiples voix résonnent, des textes s'entrechoquent, les dates et les durées se télescopent, les identités se multiplient et se fondent les unes dans les autres. L'occasion de discuter des conséquences artistiques de ce nouveau paradigme mémoriel et identitaire. Débat entre Grégory Chatonsky, David Guez et Daisuke Tsuda.

「私自身をどうしたらいいのか、私にはわからない…」

私達一人一人が持つ固有の指紋を用いた装置で、グレゴリー・シャトンスキーは指紋が本来持つ「識別」という性質を引き離し、予測不可能な変化の起点にすることを提案します。このインタラクティブ・インストールでは、自分の指紋をスキャナーで読み込み、その指紋が時間とともに変化する映像をご覧ください。指紋は、スクリーンという限られた海に浮かぶ氷山のように形を変え、砕け散るのです。

グレゴリー・シャトンスキー:アーティスト。1994年にアーティスト集団“incident.net”を立ち上げる。テクノロジーの流れに対する私達の実存的な関係を、インタラクティブ・インストール、都市のデバイスネットワーク、そして写真、彫刻を通して考察する。

“波間で:ネットワークの記憶とアイデンティティー”

ネットワークの中では、様々な声が反響し、テキストがぶつかり合い、日付や期間は重なり合い、アイデンティティーは増加し、互いに溶け合います。今回は、記憶とアイデンティティーの、この新しいパラダイムがもたらす芸術的影響を討論する機会となります。

対談:グレゴリー・シャトンスキー、ダヴィッド・ゲーズ、津田大介



INSTALLATION
インストール



DU 8 FÉVRIER AU 4 MARS
2月8日~3月4日



HALL DE L'INSTITUT
1Fホール



LE 8 FÉVRIER À 19H
2月8日19時



GREGORY.INCIDENT.NET



© David Guez

David Guez

ダヴィッド・ゲーズ

2067 télécom

2067 télécom est un ensemble de propositions artistiques proposé par David Guez qui questionne le temps, la mémoire et notre rapport intime et collectif à ces questions via les réseaux sociaux et les nouvelles technologies : envoyer un mail ou laisser un message vocal dans le futur, remonter le temps via des objets modifiés dans leurs électroniques telle une radio ou une horloge enregistrant l'espace sonore environnant.

David Guez réalise des projets artistiques présentés sous la forme de sites web, objets, installations, performances qui questionnent des sujets tels que les médias libres, la psychanalyse, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de pertes de liberté ainsi que les questions d'archivage.

+ Rencontre avec David Guez et Grégory Chatonsky
le 3 février à l'Apple Store Ginza

2067テレコム

社会的ネットワークや新しいテクノロジーを使って、時間や記憶、また、それらに対する私達の私的、あるいは集団的な関係を問い直すダヴィッド・ゲーズ。本作のインスタレーション『2067テレコム』では、未来に向けてメール送信や音声メッセージを送ったり、周囲の音を録音できるように改造されたラジオや時計のような電子機器を使い、時間を遡ります。

ダヴィッド・ゲーズ:ウェブサイト、オブジェ制作、インスタレーション、パフォーマンスの形でアーティスト活動を展開し、リベラルメディア、精神分析、インターネットの共同的使用、アイデンティティ、自由の喪失、あるいはアーカイブ化における問題を問う。

関連企画:グレゴリー・シャトンスキーによるトーク
2月3日(金) Apple Store Ginza



INSTALLATION
インスタレーション



DU 8 FÉVRIER AU 4 MARS
2月8日~3月4日



HALL DE L'INSTITUT
1Fホール



LE 8 FÉVRIER À 19H
2月8日19時



hypermoi.net/2067telecom/



© AntiVJ

AntiVJ

アンチ・ヴィー・ジェイ

AntiVJ propose une installation audiovisuelle pensée spécialement pour le jardin de l'Institut. Le rapport à l'environnement immédiat du jardin et au bâtiment sera rendu possible grâce à la technique du mapping, jouant à la fois avec l'architecture mais aussi avec les ombres des arbres.

Mettant en scène des créatures nocturnes et furtives, le spectateur sera ici l'observateur de ce microcosme éphémère, dont les habitants auront un comportement évolutif tout au long de la durée de l'installation. Ce travail, aux confluent de la graphisme, de l'architecture, du jeu vidéo et du film d'animation, empruntera des références à l'ensemble de ces disciplines pour créer un dispositif original et in-situ.

En continue évolution, le label AntiVJ se place aux frontières de l'art contemporain et des cultures liées aux nouvelles technologies.

+ Workshop,
le 2 février à l'Apple Store Ginza

アンチ・ヴィー・ジェイ (AntiVJ) が東京日仏学院中庭のために特別に光と音、映像のインスタレーションを構想しました。中庭という近接的な環境とのつながり、建物とのつながりは、建造物だけではなく木陰をも利用するマッピングという技術により可能になるでしょう。

夜行性のひそやかな登場人物たちが配置され、観客はここで束の間のマイクロコスモスを観察することになるでしょう。このマイクロコスモスの住人の行動は、インスタレーションの時間中に変化し続けます。グラフィック、建築、ビデオ・ゲーム、アニメーションフィルムの融合であるこの作品は、独創的なin situ(その場にある)装置を作り出すために、これら全ての要素を取り入れるのです。

変貌し続けるレーベルAntiVJは、現代アートと新しいテクノロジーに関連する文化の境に位置しています。

関連企画:ワークショップ
2月2日(木) Apple Store Ginza



INSTALLATION
インスタレーション



DU 8 FÉVRIER AU 3 MARS, À LA TOMBÉE DE LA NUIT
2月8日~3月3日没から



TOUR DE L'INSTITUT
日仏学院棟



www.antivj.com



© Dofus



Planète ANKAMA : le cool Japan à la française

惑星ANKAMAへようこそ:フランス流「クール・ジャパン」の世界

ANKAMA, à sa façon, est un enfant du Japon. Les fondateurs passionnés de cette jeune entreprise française, spécialisée dans la création numérique et artistique, ont su répondre à l'engouement extraordinaire que les mangas et japanimes ont suscité partout, en France en particulier.

En dix ans, ANKAMA a créé un monde qui rassemble des millions de joueurs, de lecteurs et de téléspectateurs, notamment autour du phénomène DOFUS, largement inspiré par une esthétique manga.

C'est ce qui l'a conduit il y a bientôt trois ans à implanter un bureau à Tokyo pour y distribuer ses jeux vidéo et y développer des projets d'animation made in Japan en collaboration avec des artistes japonais.

Une journée exceptionnelle pour célébrer les 3 ans d'ANKAMA au Japon, avec projections de dessins animés, présentation de jeux vidéos, une séance de dédicace d'artbooks, un débat avec Régis Arnaud sur l'industrie du jeu vidéo, et une grande soirée DJ avec 2080 !

co-organisé avec ANKAMA Japan
En partenariat avec la Chambre de Commerce et d'Industrie Française du Japon

フランスのアニメ・ゲーム制作会社ANKAMAはある意味、「日本」から生まれたと言えるでしょう。この若くダイナミックな企業の創設者たちは、マンガや日本製アニメが世界中のいたる所、特にフランスで引き起こした熱狂的なブームをすばやく捉えました。

ANKAMAは創立から10年の間に、マンガ的美意識から大いに着想を得たオンラインゲーム「ドフス」の大流行を中心として独特な世界を作り上げ、多くのゲーム愛好者、マンガの読者、アニメ視聴者から常に注目を集めてきました。

日本でのゲーム配信や、日本のアニメーターたちとのコラボレーションによる「メイド・イン・ジャパン」のアニメ制作を推進するために設立した日本法人も3周年を迎えようとしています。

今回は、ANKAMA日本法人設立3周年を記念し、アニメ上映、ゲーム紹介、アートブックへのサイン会やレジス・アルノーを迎えたビデオ・ゲーム産業についてのトーク、そして2080によるDJナイトを開催します！

共催 : ANKAMA Japan
協力 : 在日フランス商工会議所



PROJECTION, DÉBAT ET SOIRÉE DJ
上映、対談 & DJパーティー



LE 11 FÉVRIER DÈS 16H
2月11日(土) 16時～



ESPACE IMAGES
エスバス・イマージュ



www.ankama.com

Arts vidéo et numérique

Vidéos diffusées dans le hall et la galerie de l'Institut



Nantes, projet d'artistes
Pierrick Sorin

26'

Le film se présente comme un reportage sur les réalisations novatrices et spectaculaires de «7 artistes européens». Passionnés par les nouvelles technologies, ils ont créé des œuvres audacieuses dans l'espace public. Les artistes, hommes et femmes, se ressemblent beaucoup...



Temps japonais
Jean-Charles Fitoussi

70'

Lors d'une résidence artistique à la Villa Kujoyama à Kyoto, Jean-Charles Fitoussi a très régulièrement tenu un journal filmé sur Internet, baptisé Temps japonais. Imprévus et rencontres fortuites saisis au moyen d'une caméra de téléphone toujours en poche - tel un carnet de croquis.



The rise and fall of Black Light City
Le Gentil Garçon

5'

Ce space opéra de poche reproduit de façon bricolée l'esthétique des images numériques. Les costumes, décors et accessoires sont faits en carton et papier plié selon la tradition de l'origami. Le tout photographié en lumière noire pour donner l'impression d'images vectorielles. L'idée étant de renouer avec la fraîcheur et l'inventivité de ceux qui créèrent les premières images informatiques, un hommage au mythique film TRON sorti en 1982.



U.M.A.
Matthieu Adrien Davy de Virville

6'

Ballet surréaliste de bras robots, semblable à une proposition de voyage dans les rêves d'une machine.

L'œuvre de Matthieu Davy de Virville nous interpelle tant par l'exceptionnelle qualité graphique que par les différentes possibilités qu'elle offre de pénétrer les objets et préfigure un nouveau genre d'art immersif situé à mi-chemin entre le réel et le virtuel.



Images cèles
Jean-Michel Albert

5'

Des personnages sont incrustés dans des décors en images de synthèse seul le corps est immobile le décor lui opère un changement minimal, les vagues de l'eau ondulent, la télévision projette son image sur un corps et un néon défectueux clignote. Associé à cela des vidéos d'ordinateurs du plus grand centre de calcul de données informatiques d'Europe, le CINES, s'évertue à défiler sous nos yeux.



ビデオとデジタルアート

東京日仏学院 1Fホールおよびギャラリー



ナント、アーティスト達のプロジェクト
ピエリック・ソラン

26'

このビデオ作品は、『七人のヨーロッパのアーティスト』という革新的で大胆な作品が制作される過程のルポルタージュという形をとっています。は先端技術に情熱を注ぐこの7人のアーティストは、公共空間に意欲的な作品を作り出します。この7人の男性と女性は皆よく似ていて...



日本の時間
ジャン=シャルル・フィットウッシ

70'

ジャン=シャルル・フィットウッシは、京都の関西日仏交流会館 ヴィラ九条山に滞在していた際、定期的にビデオ日記を撮影、web上にアップしていました。それが『日本の時間』です。ポケットにいつも入っていた携帯電話のカメラでとらえた思いがけない出来事、偶然の出会いが収められてた、クロッキー帳のような作品です。



The rise and fall of Black Light City
ルジャンティ ギャルソン

5'

手作業でデジタル映像の美を再現する短編スペースオペラ。衣装、セット、小道具は段ボールや紙を折り紙のように折って作られ、ベクター・イメージ的な効果をだすために、全てがブラック・ライトで撮影されています。初期のコンピューター・グラフィックスを作った人々の初々しさと創造性を再現しようとする作品で、1982年作の伝説的映画『トロン』へのオマージュとなっています。



U.M.A.
マチュー=アドリアン・ダヴィ・ド・ヴィルヴィル

6'

ロボットの腕のシュールなパレエ。機械が見ている夢の中を旅するかのような作品です。マチュー=アドリアン・ダヴィ・ド・ヴィルヴィルの作品は、そのグラフィックの質の高さゆえに多様な仕方で対象にくい込み、我々に迫ってきます。現実と仮定の狭間に潜む新たな芸術のジャンルを予感させるような作品です。



素早いイメージ
ジャン=ミシェル・アルベール

5'

登場人物は合成された背景にはめ込まれています。身体は不動のまま、周囲の光景がかな変化をもたらします。波が起伏し、テレビがその映像を身体に投影したり、故障したネオンが点滅したり、これに連動して、ヨーロッパ最大のコンピューター・データ計算施設であるCINES (フランス国立高等教育情報処理センター)のコンピューター・ビデオ映像が展開します。



∞ Villes sans limite

urbanisme collaboratif



© Ubisoft Entertainment. All rights reserved.



Villes sans limite

「アンリミテッド・シティー」、アラン・ランク

Villes sans limite, Alain Renk

Développée avec Ubisoft, cette application permet d'imaginer soi-même le futur d'une rue, d'un quartier en modifiant en temps réel des paramètres de verdure, de densité ou encore de vie culturelle. Baladez-vous dans Paris et modifiez ses rues selon vos désirs !

« En montrant que les décisions à prendre sont toujours complexes, que les équilibres sont instables, Villes sans limite attire l'attention sur le fait que les métropoles du futur où il fera bon vivre ne dépendent pas de recettes. À l'inverse, c'est d'une attention permanente et de dialogues sans cesse renouvelés, entre les habitants et les professionnels, que les villes créatives, qualitatives et durables s'inventeront. » (Alain Renk)

Alain Renk est architecte et urbaniste. Il fonde en 2000 l'agence R+P et travaille sur l'hybridation des mondes virtuels et physique dans le domaine de l'urbanisme.

« Urbanisme et imaginaires numériques »

Débat entre Alain Renk, Gaël Seydoux (Ubisoft) et Makoto Sei Watanabe (architecte) - Avec le soutien de : Ubisoft

+ Rencontre avec Alain Renk

le 7 février à l'Apple Store Ginza

「アンリミテッド・シティー」、アラン・レンク

ユービーアイソフトと共同開発したこのアプリケーションでは、リアルタイムに緑地や人口密度、文化活動といった地域の構成要素を変えながら、自分自身で通りや町の未来の姿を想像することができます。パリを散歩しながら、通りを思い通りに作りかえましょう！

「下さなければならぬ決断というのは常に複雑であり、バランスは不安定なものである、ということを示しながら、「アンリミテッド・シティー」は生活するのに快適な未来都市は税金には依存しないということに着目しています。反対に、住民と専門家の間で絶えず互いに注意を配り、対話の場をもちつことから、創造的で、質の高い、持続可能な都市が生まれ出されるのです。」(アラン・レンク)

アラン・レンク:建築家、都市工学者。2000年にR+P社を設立し、都市工学の領域におけるバーチャルワールド(仮想世界)と身体との交雑について研究している。

都市工学とデジタル・バーチャルワールド

対談:アラン・レンク、ガエル・セイドゥ(ユービーアイソフト株式会社)と渡辺誠(建築家) - 協力:ユービーアイソフト株式会社

関連企画:アラン・レンクによるトーク

2月7日(火)、Apple Store Ginza



APP. NUMÉRIQUE / DÉBAT
アプリケーション、討論会



DU 8 FÉV. AU 4 MARS
2月8日~3月4日



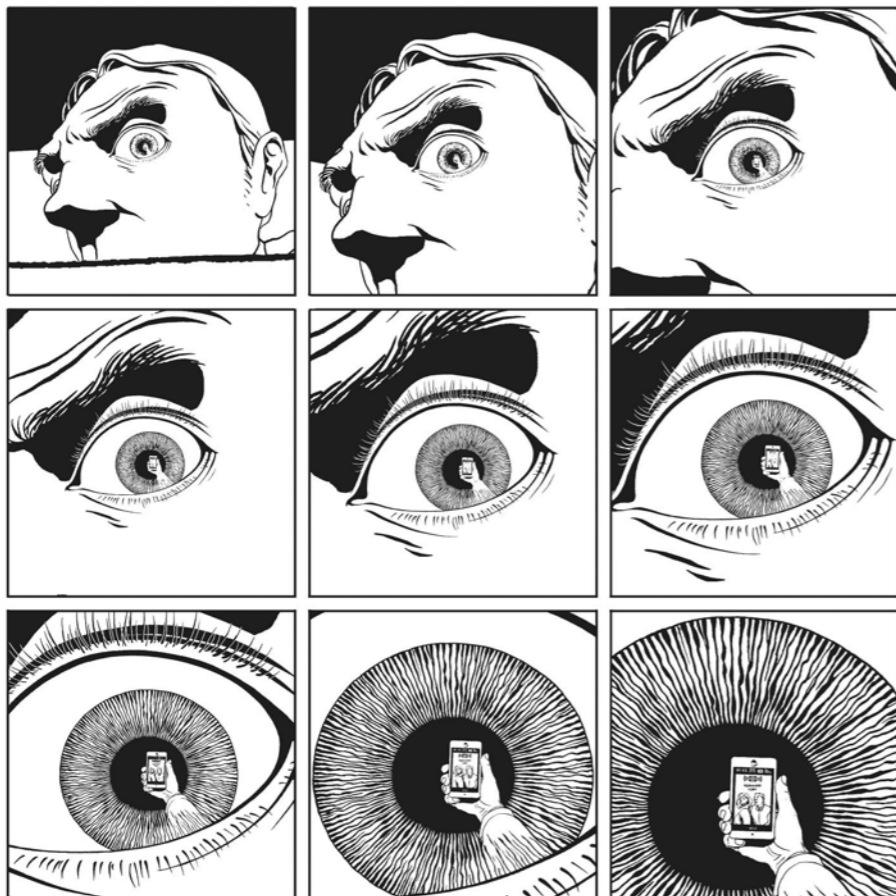
GALERIE
ギャラリー



9 FÉV. À 19H | ESPACE IMAGES
2月9日 19時 | エスパス・イマージュ



www.villes-sans-limite.org



© Marc-Antoine Mathieu

3 secondes, Marc-Antoine Mathieu

「スリー・セカンド」マルク=アントワーン・マチュー

Trois secondes, le temps pour la lumière de parcourir 90 000 km, le temps d'un coup de feu, d'une larme, d'un SMS... Affaires, crimes, complots : à chacun de se faire sa propre idée dans cette bande dessinée numérique dont vous êtes le héros !

Plus qu'une simple BD, 3 SECONDES est une expérience lumineuse et étrangement interactive. Une enquête à vivre et à revivre, jusqu'à ce que toutes les pièces du puzzle s'assemblent.

Dessinateur de bandes dessinées et scénographe, auteur notamment de Dieu le père, qui a reçu le Grand prix de la critique à Angoulême en 2010, Marc-Antoine Mathieu aime jouer avec l'objet-livre, expérimentant avec brio de nouvelles façons de lire. L'anti-case (espace vide au milieu d'une planche), des albums à double sens de lecture, la 3D dans 3 secondes... sont des exemples de sa créativité.

Les défis de l'édition numérique

Débat avec l'auteur

3秒間。光は9万キロを駆け抜け、砲撃音は響きわたり、涙は流れ落ち、SMSが送信される時間。事件や犯罪、陰謀など、自分のアイデアを出しましょう。このデジタル漫画『スリー・セカンド』では、あなたが主人公です！

単なる漫画を超えたこの作品は、光にあふれた奇妙でインタラクティブな体験です。パズルの最後の1ピースが埋まるまで続く、生きること、生き返ることへの探索なのです。

マルク=アントワーン・マチュー：漫画作家、舞台美術家。代表作『Dieu le père (父なる神)』は2010年アングレーム国際漫画祭でグランプリを受賞。新たな読み方を実験しながら、オブジェとしての本。「反-コマ」（*コマをくり抜くこと。あるページのコマをくりぬき、次のページ、あるいは前のページのコマが見えるようにすること。）、2つの方向から読むことが可能な作品集、「スリー・セカンド」の3D映像など、創造性豊かな作品を制作。

「デジタル出版の挑戦」

マルク=アントワーン・マチューによる討論会



BD NUMÉRIQUE
デジタルBD



DU 8 FÉVRIER AU 4 MARS
2月8日～3月4日



GALERIE
ギャラリー



LE 29 FÉV. À 19H | ESPACE IMAGES
2月29日 19時 | エスパス・イマージュ



www.editions-delcourt.fr/3s

Création et nouveaux outils numériques

クリエイションと新しいデジタルツール

Internet, système ouvert et non hiérarchisé, toile d'échanges et de mutualisation, support de création et d'exposition, a bouleversé l'art numérique. Sorte de philosophie du lien – entre l'homme et lui-même, l'homme et son environnement, l'homme et la machine –, celui-ci a fait naître en retour une série d'outils inventifs.

Artiste multimédia, Nicolas Sordello nous plongera dans un monde virtuel pour dresser un état des lieux ludique de ces nouveaux outils numériques et de leur impact sur la création artistique.

ヒエラルキーとは無縁で、交換と相互性に富んだ創作と公開のツール。この皆に開かれたシステム、インターネットの普及はデジタルアートを震撼させました。

“リンク”の一種の哲学性——人間と人間自身、人間と人間が生きる環境、人間と機械——

この“繋がり”が創意にとんだツールを生んだのです。

マルチメディアアーティスト、ニコラ・ソルデロが新しいデジタルツールの現況について解説しながら、それらが創作に与える影響について、フランス人および日本人アーティスト、それから自身の作品を紹介しながら、私達をバーチャル世界へと誘います。



DÉBAT
討論会



LE 2 MARS À 19H
3月2日(金) 19時



ESPACE IMAGES
エスバス・イマージュ

Projector Supported by / 機材協力:

Canon Marketing Japan Inc.

キヤノンマーケティングジャパン株式会社



© 2080

Live 2080 - Retour vers le futur !

2080ライブ - バック・トゥ・ザ・フューチャー

Les rythmiques de 2080 ont un petit goût de déjà vu, celui de nos jeux d'antan, de nos consoles 8 ou 16 bits, douce époque où les *Mario Bros* et autres *Street Fighters* régnaient en maître dans nos salons.

Artiste complet, habitué des collaborations en tout genre, 2080 est aussi un authentique geek et une peinture du graphisme ! Un artiste qui monte à ne manquer sous aucun prétexte, un son rétro futuriste unique et pêchu à découvrir avec son tube *my megadrive*.

En bonus : DJ set de 2080 le vendredi 10 février au "M" à Daikanyama - Renseignements : <http://m-event-bar.com/>

2080の音楽を聴くとちょっと懐かしい気持ちになります。これは8bitのサウンドを使って作曲をしているからでしょう。2080はミュージシャンだけではなく、グラフィック・デザインのエキスパートでもあります。ヒット曲『my megadrive』がyoutubeで4万回以上の再生を記録し、注目されています。ご期待ください！

関連企画: DJセット2080 | 2月10日(金) | 代官山「M」
お問合せ: <http://m-event-bar.com/>

Game Center à l'Institut !

Profitez également des bornes d'arcade installées dans la galerie pour replonger dans les jeux de votre enfance et découvrir les nouvelles productions françaises !

東京日仏学院のゲーム・センター！

東京日仏学院のギャラリーに、懐かしいゲーム・センターが期間限定で出現します！新しいフランスのゲームもご紹介します。



DJ SET
DJセット



11 FÉVRIER À 21H
2月11日(土) 21時



BRASSERIE
ラ・プラスリー



myspace.com/the2080



© Kazuhiro Okuyama



Contemporary Computer Music Concert (CCMC) 2012

コンテンポラリー・コンピューター・ミュージック・コンサート(CCMC)2012

Concert d'orchestre de hauts-parleurs
/ Acousmonium-live.

La 16ème édition du concert de musique acousmatique et électroacoustique se déroulera avec les classiques et les créations des compositeurs français et japonais. Les œuvres sélectionnées de la jeune création seront également présentées, et les Prix ACSM116, FUTURA et MOTUS seront décernés aux heureux élus.

Les 18 et 19 février à 14h30 (ouverture des portes à 14h)
Tarifs : ¥1500 par jour / ¥2500 pour 2 jours
Adhérents et étudiants : ¥1000 par jour / ¥2000 pour 2 jours

マルチ・チャンネル・スピーカー・オーケストラによる
アコースモニウム・ライブ

第16回を迎えたCCMC2012では、フランスと日本のアコースマティック音楽の名作や新作を、上演します。また、CCMC2012公募入選作品の上演を行い、2012年度「ACSM賞」、「MOTUS賞」、「FUTURA賞」の受賞作品の発表も併せておこないます。

2月18日(土)、19日(日) 14:30 (14:00オープン)
一般: 1500円(一日通し券)/2500円(二日通し券)
会員・学生: 1000円(一日通し券)/2000円(二日通し券)



CONCERT
ライブ



LES 18 ET 19 FÉVRIER À 14H30
2月18日-19日 14時半



ESPACE IMAGES
エスバス・イマージュ



www.institut.jp

オール・ピスト 東京 HORS PISTES

T O K Y O • 2 0 1 2

PRE-EVENT オール・ピスト



© Hors Pistes Tokyo - Kissing Kourami

Nature numérique / Pre-event Hors Pistes Tokyo 2012

デジタル・ネイチャー / オール・ピスト東京2012 / プレ・イベント

Malgré une apparente opposition, le monde numérique n'est pas qu'une construction inorganique, tandis que la nature comporte elle aussi une part d'artifice.

Dans Nature numérique, performances visuelles, vocales et scéniques se succèdent dans le cadre d'un paysage naturel, pour étendre l'espace et le temps, créant une sensation extatique issue du mélange de matières organiques et numériques.

Une expérience sensorielle unique au sein d'une nature inattendue !

Hors Pistes Tokyo, édition tokyoïte du festival organisé par le Centre Pompidou à Paris, présente un programme-exploration de l'avant-garde internationale et japonaise des cinémas contemporains. Témoin de leur vitalité et de leur diversité au travers de regards croisés, il est un lieu de rencontres festif et populaire aux marges de l'art contemporain, du cinéma, des arts numériques et des arts de la scène. L'édition 2012 aura lieu du 2 au 10 juin.

Co-organisé avec Hors Pistes Tokyo - Avec la collaboration de Luftzug, Mugenkai Communication, Neon Magazine
Projectors Supported by Canon Marketing Japan Inc.

一見正反対のように見えますが、デジタルの世界が無機質なものでできているわけではないのと同じように、自然にもやはり人工的な部分があるのです。

この『デジタル・ネイチャー』は、自然の風景の中に、映像や音声、舞台でのパフォーマンスが、次々と現れるプログラムです。有機物とデジタル素材が混ざり合うことで生まれる夢のような感覚が、空間と時間を広げていきます。

予測不可能な自然の中で、ユニークな体験をしましょう！

『オール・ピスト東京』(会期:2012年の6月2日~10日):パリのボンビドゥーセンターが毎年開催するアート・フェスティバル『オール・ピスト』が東京の様々な会場にて開催されます。映画上映、展覧会、トークショー、ライブパフォーマンス、シンポジウム、ワークショップ、パーティーなどを通してあらゆるジャンルの現代アートが登場します。エネルギーとバリエーションにあふれ、国際的で先鋭的な加者同士の交流を目指し、人々とアートをつなげる開放的で自由なフェスティバルです。

共催:オール・ピスト東京

協力:Luftzug、株式会社mugenkai communication、ネオン・マガジン

機材協力:キャンノンマーケティングジャパン株式会社



PERFORMANCES
パフォーマンス



LE 25 FÉVRIER DÈS 16H
2月25日(土)16時~



JARDIN DE L'INSTITUT
中庭



horspistestokyo.com

Centre
Pompidou



© Adrien M

Coïncidence

「コインシデンスー偶然の一致」

Coïncidence est une performance visuelle, dansée et jonglée, incarnant la traversée fulgurante d'un monde, d'un espace minimaliste où formes abstraites et lettres prennent vie et deviennent support d'imaginaire. Duo sensible entre une chorégraphie numérique et un corps vivant, elle se situe sur le fil étroit de l'évocation de la vraisemblance, dans cette fine couche de coïncidence entre réel et virtuel où peut naître un espace onirique.

Claire Bardainne est artiste plasticienne, designer graphique et scénographe, diplômée de l'École Estienne et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

Adrien Mondot est un artiste multidisciplinaire, informaticien et jongleur dont le travail explore et interroge le mouvement sous toutes ses formes, de manière réelle avec le corps et les balles de jonglage ou de manière virtuelle avec la conception du logiciel eMotion. Il a fondé la cie Adrien M en 2004.

CONCEPTION Adrien M / Claire B
JONGLAGE ET DANSE Adrien Mondot
INTERPRÉTATION NUMÉRIQUE Claire Bardainne
TEXTE extraits de Mots de passe de Jean Baudrillard (2000)

Suivi d'un concert de Jim O'Rourke !

[3500¥ (+1 boisson) | membres et étudiants : 3000¥ (+1 boisson)]
[billets en vente sur e-plus (billetterie en ligne) - <http://eplus.jp>]

『コインシデンスー偶然の一致』は視覚効果、ダンス、ジャグリングが融合したパフォーマンス。抽象的なフォルムと文字が命を持ち、仮想空間を造り出します。そのミニマリスト的空間の横断を具象化するがこのパフォーマンスです。ヴァーチャルな世界と生身の身体との出会い、この作品は現実世界と仮想空間の間にある儚くか細い糸の上に存在しているのです。

クレール・バルデンヌ：造形芸術家、グラフィックデザイナー、舞台美術デザイナー。高等グラフィック美術学校およびパリ国立高等装飾学校卒業。

アドリアン・モンド：マルチアーティスト、情報処理技術者、ジャグラー。身体とジャグリングボールを使用した現実世界、ソフトウェアeMotionにより構築する虚構世界、これら両領域における運動の探求が彼の表現世界です。2004年にカンパニーAdrien Mを設立

構成：アドリアン・M / クレール・B
ジャグリング / ダンス：アドリアン・モンド
視覚効果：クレール・バルデンヌ
テキスト：ジャン・ボードリヤール『パスワード』（2000年）からの抜粋

公演後には、ジム・オルークのライブを行います！

[一般：3500円(1ドリンク付)|会員・学生：3000円(1ドリンク付)]
[チケット取扱い：e+ (イープラス<http://eplus.jp>)]



PERFORMANCE
パフォーマンス



LE 7 MARS À 19H30
3月7日(木) 19時30開演



SUPERDELUXE
西麻布スーパー・デラックス



www.super-deluxe.com

INSTITUT FRANÇAIS



CCIFJ

九州日仏学院
ANTHUS HONCHUWA GAKUEN



Alliance Française



Villa Kujoyama



UBISOFT
Ubisoft Entertainment.
All rights reserved.



ankama

Canon Marketing Japan Inc.

オール・ピスト
東京
HORS
PISTES
T O K Y O - 2 0 1 2



SuperDeluxe



mugenkai communication



LUFTZUG



Merci !

ありがとう!

協力:アンスティチュ・フランセ、在日フランス大使館、在日フランス商工会議所、九州日仏学院、大阪日仏センター=アリアンス・フランセーズ、アリアンス・フランセーズ愛知フランス協会、ヴィラ九条山、ユービーアイソフト株式会社、Ankama Japan株式会社、オール・ピスト東京、キャンマーケティングジャパン株式会社、西麻布スーパーデラックス、株式会社mugenkai communication、シャンパンローラン・ベリエ、Luftzug、ネオン・マガジン

En partenariat avec : l'Institut Français, l'Ambassade de France au Japon, la Chambre de Commerce et d'Industrie Française du Japon, l'Institut franco-japonais du Kyushu, les Alliances Française d'Osaka et de Nagoya, la Villa Kujoyama, Ubisoft, ANKAMA Japan, Hors-Pistes Tokyo, Canon Marketing Japan Inc., SuperDeluxe, mugenkai communication, Maison Laurent-Perrier, Luftzug, NEON Magazine

企画・構成:サンソン・シルヴァン
Chef de projet : Samson Sylvain

編集:シリル・コビーニ、コートニー・セラティエ、中村真由子、グレゴワール・ロシニユ、サンソン・シルヴァン、手束紀子
Rédacteurs : Cyril Coppini, Courtney Geraghty, Mayuko Nakamura, Grégoire Rochigneux, Samson Sylvain, Noriko Tezuka

デザイン:ヨレン・ジェロマン
Design : Yoren Geromin - www.kissingkourami.jp

印刷:アベ印刷
Impression : Abe Printing Co, Ltd.

本件プレスお問合せ 広報担当:津田桜
Contact presse : Sakura Tsuda - presse@institut.jp

プログラムは都合により変更されることがありますのでご了承下さい。
変更のお知らせ、プログラムの詳細は東京日仏学院のホームページをご覧ください。
Programme sous réserve de modifications. Pour plus d'informations, consultez régulièrement notre site web

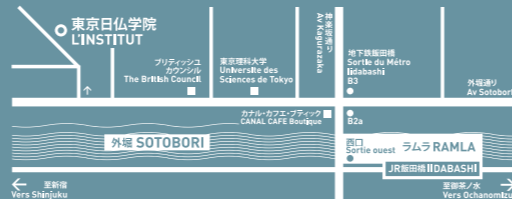
*東京日仏学院で行なわれる対談・講演会は全てフランス語と日本語(同時通訳付き)
Toutes les rencontres se déroulent en français et en japonais, avec traduction simultanée.

Photo Couverture : © AntiVJ (Murcof + Simon Geiffus)

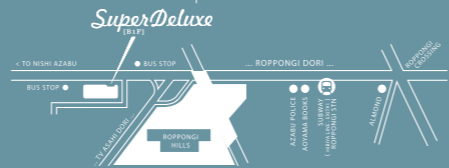
Plans

地図

東京日仏学院 | Institut franco-japonais de Tokyo
〒162-8415 東京都新宿区市谷船河原町15
15 Ichigaya-funagawara-cho, Shinjuku-ku, Tokyo 162-8415



西麻布スーパーデラックス | SuperDeluxe
B1F, 3-1-25 Nishi Azabu, Minato-ku, Tokyo
T 03-5412-0515 www.super-deluxe.com



EM | M Event Space & Bar
B1F, 1-33-18 Ebisu Nishi, Shibuya-ku, Tokyo
T 03-6416-1739 www.m-event-bar.com

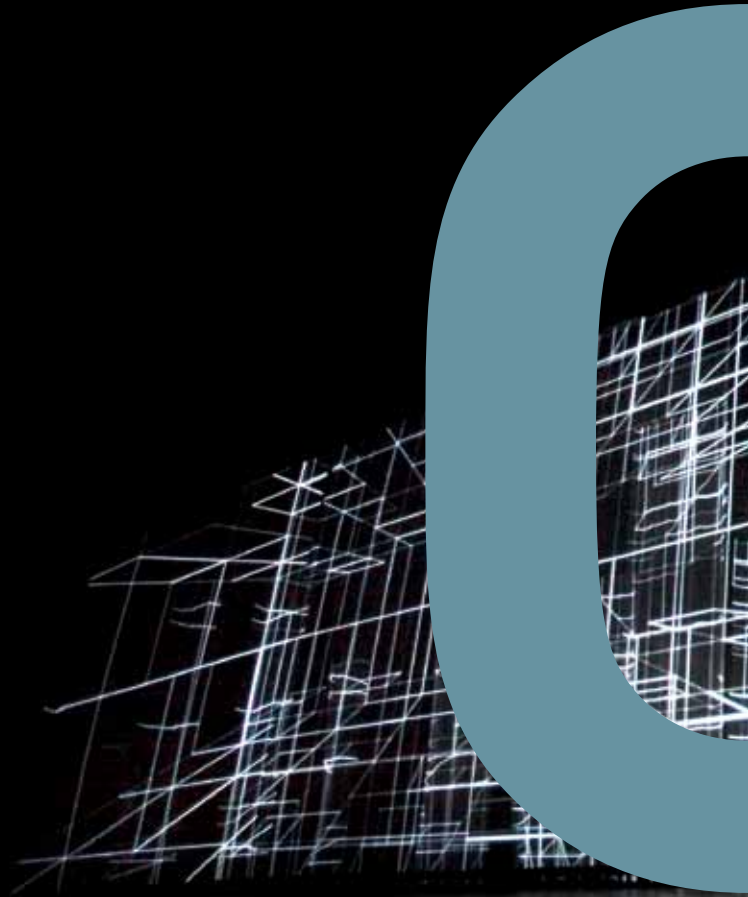


DI



L²INSTITUT
東京 日 弘 学 院

→ WWW.INSTITUT.JP



DI