

**La kitchen**

[www.la-kitchen.fr](http://www.la-kitchen.fr)

**La kitchen** - clin d'oeil à Andy Warhol - fonctionne comme une cuisine. C'est un lieu de rencontres, d'échanges et de discussions, un espace de création s'appuyant sur des ustensiles toujours à la pointe de la technologie.

La kitchen est avant tout un lieu de recherche et de création artistique. Créée en 1999, elle est une plate-forme technologique, un lieu de perpétuel questionnement, de bouillonnement culturel dédié en large partie à la collaboration et à la production artistique.

Lieu ouvert à tous les artistes, La kitchen veut permettre une nouvelle relecture du mot "Multi-Art" : la musique, la vidéo, les arts vivants, les arts plastiques, la technologie et la recherche sont pensés et intégrés comme un unique paradigme.

Largement investie dans le monde artistique, La kitchen propose un savoir-faire en informatique, en électronique ainsi qu'en ingénierie sonore et visuelle, et le met à disposition des créateurs dont les oeuvres sont de plus en plus tournées vers la haute technologie. Structure de petite taille et réactive, La kitchen peut mettre en place de façon très dynamique différents projets car elle s'appuie sur un réseau étoilé de partenaires industriels qu'elle ne cesse de développer.

Depuis 2002, La kitchen est subventionnée par le Ministère de la Culture et de la Communication, au titre du développement d'une nouvelle application graphique interactive, IanniX, logiciel inspiré de l'UPIC mis au point par Iannis Xenakis.

### **Thierry Coduys, directeur**

Artiste polyvalent, Thierry Coduys se spécialise dans des projets liant l'interactivité et le Multi-Art. Assistant musical à la fois en indépendant et au sein de l'IRCAM, il crée différentes œuvres sonores et interactives pour petite formation et dispositif électronique temps réel. Sa curiosité le pousse à explorer de nouvelles voies : recherche sur le geste, réflexion sur de nouvelles interfaces, mais également poésie sonore autour d'Antonin Artaud... Il collabore étroitement avec des compositeurs tels que Luciano Berio, Karlheinz Stockhausen, Steve Reich, Pascal Dusapin, Ivan Fedele, Marc-André Dalbavie, Philippe Leroux, Tristan Murail, Marc Monnet, Philippe Hurel, Michael Levinas... Il élabore des dispositifs électroacoustiques pour le spectacle vivant et les installations plastiques. Il participe à de nombreux concerts de lieux et ensembles de musique contemporaine (Scala de Milan, Carnegie Hall, Théâtre du Châtelet, Festival de Salzbourg, Villa Médicis à Rome..., Ensemble Intercontemporain, Ensemble Court-Circuit, Ensemble Itinéraire, Ensemble 2e2m, Ensemble TM+.

Ces différentes expériences dans l'interactivité le conduisent en 1999 à fonder La kitchen, afin de proposer aux créateurs un lieu de création et de développement artistique, par les savoirs et technologies qu'il met à leur disposition. La conception et le développement de logiciel et matériel, au sein du Kitchen.lab, laboratoire profondément impliqué dans la recherche de nouveaux métissages entre structures électroniques et gestuelles corporelles. Ses ingénieurs recherchent et développent de nouveaux modes de communication. Dans une optique d'échanges et d'interactions, La kitchen développe de nouvelles plates-formes artistiques, et oeuvre vers une relation constamment renouvelée avec des artistes en leur apportant des solutions techniques innovantes. La kitchen est un conseiller privilégié auprès des artistes en matière de dispositifs de création artistique liée aux nouvelles technologies, notamment numériques et interactives.

### **Giuseppe DI GIUGNO, directeur scientifique**

Grande figure internationale de l'informatique musicale, physicien et électronicien, il a été l'un des pionniers de l'élaboration de systèmes pour le traitement du son en temps réel. De 1975 à 1988, il est responsable de l'équipe temps réels à l'Ircam, où il crée la 4X. Il travaille ensuite au sein de la société romaine IRIS où il développe plusieurs microprocesseurs pour le traitement temps réel du son. Actuellement président honoraire du CEMAT, Giuseppe Di Giugno est consultant pour la kitchen.

### **Tin Nguyen, ingénieur responsable du Kitchen.lab**

Expert en système de captation, traitement analogique et numérique embarqué. Il élabore et développe les nouveaux outils électroniques de La kitchen, notamment le Toaster 99 et la nouvelle carte Warhol, interfaces dédiées aux applications en temps réel.

### **Valérie Pihet, assistante de direction**

Après un DESS de gestion culturelle, Valérie Pihet a participé à la coordination française de l'exposition *Iconoclash. Beyond the Image-Wars in Science, Religion and Art*, présentée au ZKM (Centre d'Art et Média, Karlsruhe, Allemagne) en 2002, dont les commissaires étaient, entre autres, Peter Weibel, Bruno Latour et Hans Ulrich Obrist.

De cette expérience naît sa collaboration avec le philosophe et sociologue Bruno Latour et elle est engagée dès 2002 par le ZKM pendant trois ans pour la mise en œuvre du deuxième projet commun de Bruno Latour et Peter Weibel : *La Chose Publique. Atmosphères de la Démocratie*, exposition présentée au ZKM de mars à août 2005. Dans le cadre de cette exposition, elle a également travaillé à la réalisation d'une œuvre interactive intitulée *Phantom Public*, pensée et réalisée par Michel Jaffrennou et Thierry Coduys. Elle a assuré la coordination de ce projet qui consistait en un maillage complexe de capteurs et d'actuateurs, englobant les 2 500 m<sup>2</sup> de l'espace et matérialisant le corps politique d'une façon nouvelle.

Depuis elle a travaillé à plusieurs reprises pour Dédale, plate-forme de réflexion et d'expérimentation sur les nouvelles formes artistiques et les nouveaux médias. Elle collabore toujours ponctuellement avec Bruno Latour ainsi qu'avec la plasticienne Lynn Pook. Elle a rejoint La kitchen en mars 2006.

.

### **Stagiaires, projets de recherche & développement**

Cyrill Duneau

Pierre-Jullian de la Fuente

Sylvain Legroux

Thomas Thierry

Romain Vuillet



## Principaux projets réalisés

**Ensemble Alter Ego, *La kitchen***

Installation interactive – Vevey Suisse - octobre 2006

**Laboratoire d'Acoustique Musicale, *La kitchen***

Conférence – IanniX – Paris - octobre 2006

**Roméo et Juliette, *Berlioz***

Concert – Rennes - octobre 2006

**Ma plage, *La kitchen***

Installation Polynésie – Nuit blanche- Paris - septembre 2006

**Capt-Actions, *Ivan Fedele***

Création musicale - Production La kitchen – Festival Musica – septembre 2006

**Ecole Louis Lumière, *La kitchen***

Conférence – Paris - septembre 2006

**MSH, *La kitchen***

Conférence – Saint denis - juillet 2006

**Prisma, *La kitchen***

Conférence - Paris - juin 2006

**Cercle du Design, *La kitchen***

Conférence - Paris - juin 2006

**NIME06, *La kitchen***

Conférence - IRCAM – Paris - juin 2006

**SMC06, *La kitchen***

Conférence - Marseille - juin 2006

**Mixtur, *Stockhausen***

Création musicale – Queen Elizabeth Hall – Londres – avril 2006

**I et III regards, *Marc Monnet***

Création musicale – Printemps des Arts, Monaco – avril 2006

**Faustus, *The last night, Pascal Dusapin***

Création opéra – Staatsoper Berlin - mars 2006

**Le bolero de Ravel, *Orchestre de Bretagne***

Création musicale – Rennes - mars 2006

**Exposition Tête à Tête, *La kitchen***

Installation muséographique – Centre Pompidou - 8 février au 4 septembre 2006

**France Telecom R&D, *Emosign***

Création installation interactive – Lagnon – février avril 2006

**France Telecom R&D, *Forêt de données***

Création installation interactive – Rennes – décembre janvier 2006

**C'est du propre, *L'éléphant vert***

Installation interactive – Rastatt Allemagne - décembre 2005

**Les duophonies, *Marc monnet, Marc Ducret***

Création musicale – La Maroquinerie - novembre 2005

**Le cas de Sophie K, *Jean-François Peyret***

Création dramatique - Festival d'Avignon - juillet 2005

**De l'UPIC au PolyAgogic Cyberspace, *La kitchen***

Conférence - Cité des Sciences et de l'industrie - juin 2005

**Agony, *Compagnie Mié Coquempot / K622***

Création chorégraphique - Halle aux Cuirs de la Villette - juin 2005

**De la maison des morts, *Léos Janacek***

Création opéra - Opéra Bastille - mai 2005

**ElectroSolo, *Pascal Contet, Thierry Coduys***

Création musicale - Maison de la Culture d'Amiens - mai 2005

**Square~2, *La kitchen***

Création installation musicale interactive - Festival 1<sup>er</sup> Contact, Le cube - avril 2005

**Capt-Actions, *Ivan Fedele***

Création musicale - Production La kitchen - Arsenal de Metz - avril 2005

**Ville et Images Sonores, *La kitchen***

Conférence - ENS Louis Lumière – Noisy-le-grand - mars 2005

**Portraits croisés, *Ludwig van Beethoven, Marc Monnet***

Création musicale - La Filature - mars 2005

**La kitchen**

Conférence – ENSAV La Cambre, Bruxelles - février 2005

**Making things public, *Bruno Latour, Peter Weibel***

Installation muséographique - ZKM - mars 2005

**Carte blanche, *Michel Portal, Daniel Humair, Gérard Lesne***

Création musicale - Théâtre des Bouffes du Nord - janvier 2005

**Monaco Dance Forum, *WRA, Médidanse, Troika Ranch, IRCAM, La kitchen***

Atelier chorégraphique - Grimaldi Forum, Monaco - décembre 2004

**Atelier Jeune Public**

Approche sonore : découvrir, expérimenter et manipuler des matières sonores à travers les notions de spatialisation, multi-diffusion, interactivité - Centre G. Pompidou - septembre 2004 à janvier 2005

**Les variations Darwin, *Jean-François Peyret***

Création dramatique - Théâtre National de Chaillot - novembre 2004

**Mais où vont les spectateurs ?**

Conférence – ESAD Théâtre le Maillon, Strasbourg - novembre 2004

**Rencontre Cinésong 2004**

Conférence - Forum des images, Paris - octobre 2004

**Marithé & François Girbaud, *Sampling, La kitchen***

Installation interactive - Carrousel du Louvre - octobre 2004

**Mixtur, *Karlheinz Stockhausen, EIC***

Création musicale - Cité de la Musique - octobre 2004

**Konnecting Souls, *Compagnie Frank II Louise***

Création chorégraphique - Grande Halle de la Villette - octobre 2004

**La création sous contraintes**

Conférence - ENS Louis Lumière - Noisy-le-grand - septembre 2004

**Nature et façon, un chemin amérindien, *La kitchen***

Installation muséographique - Muséum de Lyon, Domaine de Lacroix Laval - octobre 2004

**Voi(x)R(e)x, *Philippe Leroux, Ensemble Edgard Court-Circuit***

Création musicale - Fondation Promteo, Parme - septembre 2004

**L'Afrique à poings nus, *Philippe Bordas, Thierry Coduys***

Installation photographique - Maison Européenne de la Photographie - juin 2004

**Inauguration du Centre National de la Danse, *La kitchen***

Installation interactive - Centre National de la Danse, Pantin - juin 2004

**Le Miroir des Songes, *Jean-Baptiste Barrière***

Installation interactive - Institut Finlandais, Paris - juin 2004

**La caverne des sons, *La kitchen***

Création musicale - Théâtre 71, Malakoff - juin 2004

**Grand Prix Lycéens des Compositeurs, *Marc Monnet***

Création musicale - Cité des Sciences - mai 2004

**Nuit - Bohor - Pour la Paix, *Iannis Xenakis***

Création musicale - Théâtre de Saint Quentin en Yvelines - mai 2004

**Electric Chair, *Christophe Luxerau***

Installation interactive - Le Cube - avril 2004

**InTime - An Interactive Timescape, *Cyrille C. de Laleu***

Installation interactive - Paris - avril 2004

**Electroduo, *Pascal Contet et ROM***

Création musicale - Festival Maez Musik, Berlin - mars 2004

**Les objets parallèles II, *Ensemble 2e2m***

Création musicale - Festival Nemo - mars 2004

**Le corps et la musique**

Conférence - Rencontres Musicales Pluridisciplinaires 2004 - Lyon - mars 2004

**Tan Dun, *Orchestre National de Lyon***

Création musicale - Auditorium de Lyon - mars 2004

**Comment intégrer les technologies dans la mise en scène ?**

Conférence – Université Paris X, Nanterre - février 2004

**Contraindre, Myriam Gourfink**

Création chorégraphique – Centre national G. Pompidou - février 2004

**Le Jeu d'Adam, Jacques Rebotier**

Création dramatique - Comédie Française - novembre 2003

**P=MG, Christophe Luxerau**

Installation interactive - FIAC Galerie Rabouan Moussion - octobre 2003

**La gaîté de La kitchen, La kitchen**

Création musicale, performance, exposition - La gaîté lyrique - septembre 2003

**22<sup>ème</sup> Biennale de Zagreb, Reich, Berio...**

Création musicale - Zagreb - avril 2003

**Pérela, l'Homme de fumée, Pascal Dusapin**

Création Opéra - Opéra Bastille - février 2003

**Square~, La kitchen**

Installation interactive - Festival 1<sup>er</sup> Contact, Le cube - octobre 2002

**Vidéodrones, Céleste Boursier-Mangenot**

Installation vidéo - Festival Saint Nazaire - septembre 2002

**Quorum Sensing, Ch-Yin Chen**

Installation interactive - Festival @rt outsider, Maison Européenne de la Photographie - septembre 2002

Prix SCAM des nouvelles technologies, Prix du public France 5

**Les guerriers de la brume, Karine Saporta**

Création chorégraphique - Théâtre de Caen - juin 2002

**Terra Incognita, André Serre-Milan**

Création musicale - Biennale Musique en scène, Lyon - mars 2002

**MILIA 2002, La kitchen**

Installation interactive - Palais des festivals, Cannes - février 2002

**L'Homme transformé, Joël de Rosnay**

Installation muséographique - Cité des Sciences et de l'Industrie - novembre 2001

**Entretiens avec Jean-Paul Sartre, Samy Frey**

Création dramatique - Festival d'Automne - octobre 2001

**Le Château de Turing, Pierre Huygue**

Installation vidéo - Biennale de Venise - juin 2001

Prix spécial du jury

**Time Dust, Jean-Baptiste Barrière**

Création musicale - Maison de radio France - avril 2001

**D'Alep à Séville, Sonia Weider-Atherton**

Création musicale - Arsenal de Metz - avril 2001

**Le Grome, *Pleine Lune, La kitchen***

Installation interactive - Rencontres européennes de la jeune création numérique - Valenciennes - novembre 2001

**La Génisse et le Pythagoricien, *Jean-François Peyret***

Création dramatique - Théâtre National de Strasbourg - septembre 2001

**Abbaye Royale de Fontevraud, *ZA production, La kitchen***

Installation muséographique - mars 2001

**Palais des Beaux-Arts, *Alec de Boker***

Installation muséographique - Charleroi - janvier 2001

**Poussières d'Etoiles, *Nicolas Frize***

Création musicale - Cité des Sciences et de l'Industrie - avril 2001

**Instruments à gonds, *Armand, Jacopo Baboni Schilingi, Tita Reut***

Installation interactive - ISEA 2000 - décembre 2000

**Toiles filantes, *André Serre-Milan***

Création musicale - ISEA 2000, forum des images - décembre 2000

**RATP, renouveau du métro, *BBCF, La kitchen***

Stations du Centenaire (Carrefour Pleyel, Bonne Nouvelle) - décembre 2000

**Syntax error, *Jacopo Baboni Schilingi***

Création musicale - Les nuits savoureuses - décembre 2000

**Two moons, *Ivan Fedele***

Création musicale - Teatro comunale - janvier 2000

**Grande roue sonore, *Louis Dandrel***

Création musicale - Champs Elysées - janvier 2000

**Concert, *Marielle & Katia Labèque, Il Giardino Armonico***

Création musicale - tournée internationale - avril 2000

**Altra Voce, *Luciano Berio***

Création musicale - Collegium Novum, Tonhalle de Zurich - décembre 1999

**Outis, *Luciano Berio***

Création opéra - Scala de Milan, Théâtre du Châtelet - septembre 1999

**Cronaca del Luogo, *Luciano Berio***

Création opéra - Festival de Salzbourg - juillet 1999

## Quelques exemples d'installations interactives réalisées

### PHANTOM PUBLIC

La Chose Publique – Atmosphères de la démocratie  
Bruno Latour & Peter Weibel (commissaires de l'exposition)  
Du 19 mars au 03 octobre 2005 au ZKM, Karlsruhe (Allemagne)



Aussitôt que l'on entre dans l'exposition, on sent que quelque chose de curieux est en train de se produire : les lumières, les sons, les écrans, les cartels semblent réagir à la présence des visiteurs d'une façon invisible et pourtant palpable. C'est que vous venez d'être introduit dans l'une des conditions « climatiques » de la démocratie. Bientôt vous découvrirez que l'espace entier de l'exposition est inclus dans le fantôme du public, selon l'expression de Walter Lippmann, une œuvre d'art de Michel Jaffrenou et Thierry Coduys, qui vise à donner une autre couleur à l'expérience d'implication et, pour ainsi dire, d'enveloppement politique.

Pas de doute, voici une exposition inhabituelle : conçue dans la suite d'Iconoclash, par les mêmes commissaires (ZKM 2002 et catalogue MIT Press), elle se donne pour but de renouveler l'idée même d'exposition en fusionnant les arts du spectacle et la notion d'installation. Elle permet de s'interroger sur la façon de penser à nouveau frais les questions politiques, et sur les moyens d'établir de nouvelles collaborations entre artistes et universitaires.

La motivation principale d'une telle entreprise est que nous nous trouvons dans une époque politiquement décourageante. C'est justement dans un moment pareil qu'il est bon de prendre un nouveau départ en faisant se rejoindre trois sens de la représentation que l'on maintient habituellement séparés : Comment représenter le peuple ? La politique. Comment représenter les objets ? La science. Comment représenter leur réunion collective ? L'art.

L'idée centrale de l'exposition est que la politique tourne d'abord autour *de choses* —comme l'indique d'ailleurs fort bien l'étymologie, il est vrai un peu oublié, de République (*res-publica*). La politique n'est pas seulement une sphère, une profession, une occupation, c'est bien plus un certain type de souci portant sur les « causes », les « affaires » dont chacune demande une forme particulière d'attention publique. Le public n'est pas donné une fois pour toutes, il ne s'agit pas du peuple souverain représenté par ses élus officiels et incarné par l'Etat. Au contraire, il faut faire émerger un public, selon les termes de John Dewey, pour chaque nouvelle « cause » ou « chose ». La question que nous voulons soulever par cette vaste installation de 2500m<sup>2</sup> est celle-ci : « Que se passerait-il si la politique ne tournait plus autour des humains mais des états de choses controversées ? ».

C'est pourquoi l'exposition commence par une section Pas de Politique SVP qui vous donne à voir d'autres types d'assemblées, dans bien d'autres cultures. Si la politique et la démocratie n'ont rien d'universel, le rassemblement des choses et des gens l'est probablement. Ce problème de l'assemblage et du rassemblement est au cœur des sections suivantes, le Puzzle du Corps Composite et Les Images du Bon et du Mauvais Gouvernement. Arrivés à la fin de la première partie, une question commence à se poser : Quel cosmos pour quelles Cosmopolitiques ?

L'exposition prend acte de l'immense transformation qui mène Des Objets aux Choses. En effet, il se trouve que la plus ancienne signification du mot anglais et allemand *thing* désigne précisément une assemblée formée par ceux qui ont en commun, si l'on peut dire, leurs nombreux désaccords. De là vient le slogan De la *Realpolitik* à la *Dingpolitik* un néologisme inventé pour l'occasion. Ce changement important se reflète dans l'esthétique de l'exposition, dans la façon dont sont présentées les œuvres d'art et aussi dans l'architecture générale, physique et virtuelle. A travers tout l'espace nous essayons de comparer les attitudes modernes et, ce qu'on pourrait appeler « non modernes ».

C'est à ce moment que le visiteur est invité à entrer dans la seconde zone où est déployée L'Assemblée des Assemblées. En la visitant, vous commencez à voir qu'il existe beaucoup d'autres types de rassemblements qui ne sont pas politiques au sens habituel, mais qui regroupent un public autour des 'choses' : les laboratoires scientifiques, les projets techniques, les supermarchés, les arènes financière (la Bourse aussi est un Parlement)– les églises, les tribunaux, les questions discutées autour des ressources naturelles comme les rivières, les paysages, les animaux, la température et l'air (Les Parlements de la Nature). Toutes ces formes originales de rassemblement ont inventé un ensemble de techniques de représentation qui a engendré le paysage politique réel dans lequel nous respirons, nous discutons, nous vivons, nous choisissons. De là vient la question fondamentale que nous voulons poser aux visiteurs saisis par la diversité de ces techniques de représentation : aucun doute, ce sont bien des *assemblages*, mais où se trouvent les *assemblées* qui permettent de les représenter ?

En entrant dans les sections qui forment la troisième partie de l'exposition, vous commencez à comprendre par contraste que Les parlements aussi sont des Technologies Complexes. Vous ne trouverez plus étrange que voter, parler, discuter et décider fassent partie d'un mécanisme compliqué et parfois obscur. Vous commencez au contraire à considérer ces procédures avec beaucoup de respect en raison de l'arrangement délicat de toutes les fragiles médiations qu'il implique. Au lieu de regarder la démocratie simplement dans la sphère officielle de la politique professionnelle, cette section attire l'attention sur la nouvelle condition permettant aux choses d'être rendues publiques. Pas de Médiation, Pas de Représentation.

La dernière étape logique est d'imaginer ce que pourraient devenir les assemblées représentatives si seulement elles pouvaient bénéficier de toutes les techniques de médiation considérées précédemment. C'est le moment d'entrer dans la quatrième et dernière partie de l'exposition et d'imaginer le futur de la politique en inventant Une Nouvelle Eloquence et peut-être De Nouvelles Passions Politiques. En effet, il est devenu évident que le répertoire d'attitudes et d'émotions qui sont habituellement associées aux prises de position politiques est maintenant trop limité. Dans d'autres traditions non-occidentales, dans les anciennes philosophies politiques, dans la plupart des sciences contemporaines et des technologies, dans les nouveaux espaces du de la Toile, dans les instruments de représentation dont les Parlements ne forment qu'une minuscule partie, il existe beaucoup d'autres façons de réagir politiquement. Pourquoi ne pas essayer une « démocratie orientée-objet » ? Oui, c'est bien cela : « revenons aux choses ! »

Durant tout leur parcours, les visiteurs auront laissé derrière eux de nombreuses traces qui auront activé le Fantôme du Public, lequel devrait avoir, en retour, laissé quelques traces sur le visiteur. Sans vous en rendre pleinement compte, vous êtes devenu l'acteur aussi bien que l'écran d'une œuvre d'art invisible qui a essayé d'incarner la nouvelle consistance du Corps Politique. Explorer les conséquences imprévisibles et surprenantes de nos actions était la seule façon, dans les termes du grand philosophe américain John Dewey, de faire émerger un public. C'est ce que nous avons essayé avec les visiteurs de cette exposition : les rassembler et les faire participer à une « Chose » totalement nouvelle pour leur faire considérer d'un nouvel œil la représentation politique.

Bruno Latour



Pour ces deux installations, La kitchen a investi un jardin public pour redéfinir un nouvel espace d'écoute et transformer l'identité du lieu.

Ces installations sonores consistent en une captation et une diffusion des sons produits dans les différents recoins du jardin avec un traitement informatique temps réel. Le passant déambule d'un espace à l'autre, son déplacement et sa présence participant au dispositif même. Son parcours dans le jardin structure sa propre expérience auditive et les sons qu'il produit sont réutilisés dans la composition.



La kitchen ouvre les oreilles et démultiplie les sens cognitifs, souhaitant ainsi signaler l'importance des repères sonores dans notre société visuelle.

Les dispositifs techniques sont discrets, autonomes, utilisant des systèmes de captation et un procédé de spatialisation à l'échelle du lieu. Les programmes piochent selon des règles internes différents profils mélodiques préparés au préalable.

Dans le jardin se font entendre des sons étranges déclenchés par les passants avec ou malgré eux. Malgré eux, c'est le cas dans Square~, lorsqu'ils arrivent par les escaliers. Leurs pas sont sur-amplifiés jusqu'à ressembler à la marche d'un rhinocéros.

Et des sons, il y en a dans le square : un jingle sonore de 15 seconde toutes les heures, un jingle spécial à midi, des conversations entre les bancs, des cris, des échos, des Hooo et des Blllll.

Alors que Square~ diffusait un fond sonore évoquant l'eau, Square~2 donnera à entendre une sonorité dépendante de l'activité environnante. Les sons enregistrés à proximité des jeux et du mobilier urbain sont intensifiés et déformés pour être réintégrés dans la partition. Variation sur un même lieu : Square~2 prolonge et complète Square~, les enfants jouant intuitivement avec les effets de leurs actions. L'interface initiale, composée de trois boutons-poussoirs, a été abandonnée pour laisser place à des détecteurs infra rouges informant le système sur la présence des passants : un jeu d'action/réaction s'instaure. Un papier jeté dans une poubelle provoque un comportement organique de celle-ci, tandis qu'un enfant glissant sur un petit toboggan initie un décollage d'avion.

Il y a une volonté de signifier le jeu en attestant bien de sa réalité par un son. Dans ce petit univers surréel, les bancs discutent entre eux. De véritables dialogues s'instaurent, même si leur signification nous échappe. Ces conversations de synthèse sont diffusées périodiquement, ou lorsque des passants s'assoient sur les bancs.

La kitchen se propose ici de mesurer les différents cycles d'activité audibles selon les rythmes et le type de fréquentation du jardin, dans une démarche où l'art électro-acoustique s'intègre dans le milieu urbain.

## L'HOMME TRANSFORMÉ

Novembre 2001 – Cité des Sciences et de l'Industrie



Dans le cadre de cette exposition consacrée aux progrès et aux enjeux de la biologie et des biotechnologies, Thierry Coduys et son équipe ont réalisé un système de captation innovant permettant l'interactivité entre public et image.

Créée par Maurice Benayoun avec l'équipe de Z-A production, le vidéaste Yan Minh, Corinne Lambert, Jean-Baptiste Barrière, Raymond Audemard, et La kitchen, la Membrane est l'élément central de l'exposition l'Homme transformé.

Maurice Benayoun la décrit ainsi : "La membrane est un dispositif organique constitué d'un ensemble de surfaces virtuelles souples, mouvantes qui respirent au rythme de l'exposition. Contrairement aux surfaces physiques, celles-ci peuvent s'interpénétrer. La proximité du visiteur repousse ou attire la première surface pour laisser apparaître la seconde qui évolue à son tour pour faire entrevoir la suivante et ainsi de suite. Le visiteur pénètre ainsi la profondeur de l'information, textes, images et vidéo. Si le visiteur s'immobilise, la couche suivante s'élargit, développant le sujet. S'il recule, elle est tout d'abord attirée par lui avant de se rétracter comme si elle avait atteint sa limite d'élasticité. Sur les surfaces de la Membrane, l'information se restructure de manière dynamique, comme attirée et nourrie par la présence du visiteur. La Membrane est le premier exemple d'interface organique pour une scénographie interactive".

La membrane constitue le dispositif central de l'exposition, en termes de monstration et de canalisation de l'information du public. On rentre et on sort en passant "à travers" la membrane qui manifeste qu'elle est un mécanisme vivant par des réactions visuelles et sonores lorsqu'on la pénètre ou qu'on s'en abstrait.

Elle exprime le lien transversal des différentes sections de l'exposition et à ce titre est génératrice d'une vision onirique, utopique, mythique et aussi scientifique de l'exposition. On communique en échangeant de l'information de manière interactive "avec" la membrane : elle est le lieu introductif des cellules thématiques et incite à la visite, donc à la déambulation.

Le public pénètre par un sas à l'intérieur de la membrane. Il est absorbé par elle et devient une partie de l'organisme sur lequel il peut avoir une action mais qui a aussi sa vie propre.

L'intérieur de la membrane se développe sur un plan quasi circulaire mais non linéaire, composé d'écailles parfois transparentes et parfois opaques, et qui constitue, hormis une fonction d'isolation avec l'extérieur, une surface de projection d'images et de sons.

Le spectateur peut interagir avec la membrane en déplaçant sa main sur une partie de la membrane devant une des 5 portes où se trouvent les zones d'interactions. Il explore le contenu de chaque cellule de manière ludique et joue avec des images et des mots qui représentent ce contenu. Il peut aussi faire glisser des mots et images vers le haut de la membrane, où ceux-ci vont se trouver emportés dans un vortex d'images et de sons circulant tout autour du public.

La membrane est aussi un organisme vivant autonome : toutes les quinze minutes, un processus global visuel, sonore, lumineux, parcourt l'ensemble de l'espace. La membrane est alors parcourue d'images et de texte qui accélèrent ou ralentissent en un ballet complexe et hypnotique.

## **Revue de presse**

**Le Monde de la musique – N° 301 - Septembre 2005**

**Les Inrockuptibles – N°507 – Du 17 au 23 août 2005**

**Beaux-Arts Magazine – Mai 2003**

Le Monde de la musique – sept. 05

nous y étions

## MALAKOFF Musique en couleurs

Les amateurs de nouveautés simples et réussies ne doivent pas manquer ce très beau spectacle. *Capt-actions*, une œuvre qui fera date.

On pourrait parler de génie. Mais ce terme ne peut qu'engendrer un fort scepticisme dans l'esprit du lecteur. Entrons plutôt dans le détail. Il s'agit d'une œuvre collective, d'une installation. Voici d'abord une belle musique pour quatuor à cordes et accordéon, à laquelle l'Italien Ivan Fedele donne une forme simple, A-B-A (autour d'un unisson de *ré* que l'on perd, puis retrouve). Mais des capteurs gestuels sont placés sur les instrumentistes, dont les notes sont amplifiées, commentées, transformées par Thierry Coduys, lequel manie en temps réel un générateur de sons électroniques. Les musiciens ne lisent pas de partitions, mais leur écran d'or-



Les interprètes de *Capt-actions*, plongés dans la pénombre, suivent la partition sur leur ordinateur.

dinateur, ce qui évite les gestes parasites des tournes de pages, lesquels perturberaient les captations gestuelles et ôteraient de sa pureté à la scénographie.

Car il est également question de mise en scène (signée Ludovic Lagarde). Les musiciens peuvent être plongés dans une relative pénombre tout en suivant leur écran dont la luminescence nous est cachée, ce qui permet au spectateur de fixer son attention sur l'arrière de la scène où défilent une par une de très belles couleurs lumineuses (conçues

par Sébastien Michaud) en fondu enchaîné, le visuel étant au service de la musique et non l'inverse. Le bleu souligne un passage mélancolique où l'accordéon devient bandonéon argentin. Le noir (la mort) achève chaque mouvement.

Les sons électroniques entonnent alors un évanouissement cosmique, après avoir augmenté le quatuor jusqu'à en faire un orchestre de rêve futuriste. La magie opère. On sent la présence d'une symbolique universelle que l'on comprend d'abord de

façon inconsciente, subliminale, et qui dépasse les créateurs eux-mêmes. Couleurs, musique, magie, l'ère des installations avait commencé en théorie depuis longtemps, mais ici les différents arts se fondent réellement. Les correspondances sont atteintes de façon sensible. Baudelaire serait heureux. Nous y voilà enfin.

JACQUES AMBLARD

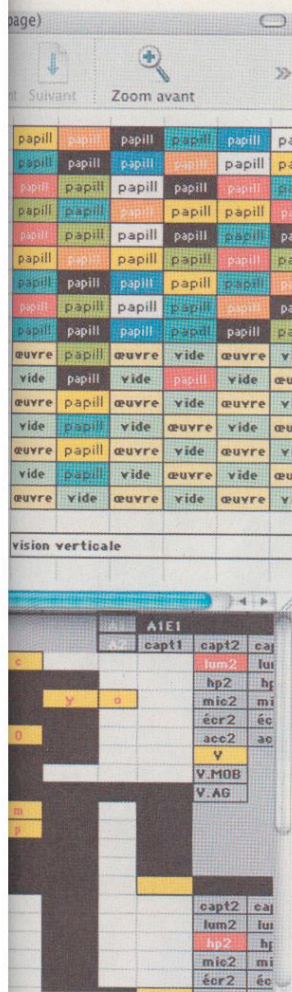
► Théâtre 71, Malakoff, 10 juin.

► *Capt-actions* sera repris le 11 octobre au Théâtre Mogador à Paris dans le cadre du festival Un mécène en fête.



## 76. les inrockuptibles. arts





matique", assemblée gonflable, parachutable en plein désert et prête à l'emploi présentée dans une luxueuse plaquette de promotion. La "politique de la nature" trouve une illustration étonnante dans l'impressionnante maquette d'un paysage de montagne politiquement très agité par la réintroduction d'un loup quasi invisible à l'œil nu – quant aux moutons, un court métrage nous apprendra plus loin que, savamment "révisés", ils peuvent adopter des comportements... non "moutonniers" et accéder à l'individualité.

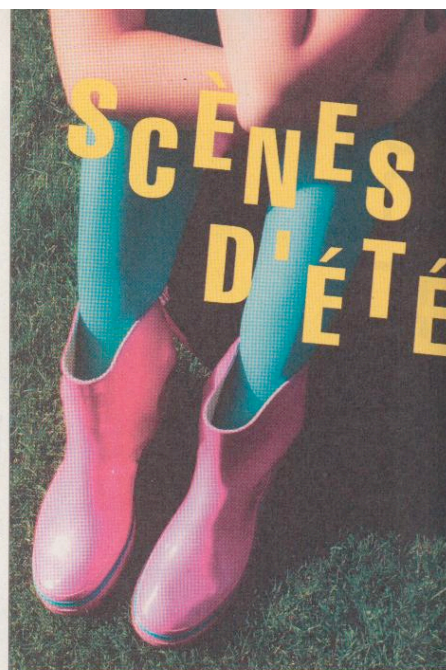
Marchés financiers, nanotechnologies, Cadie de supermarché, coquillages du bassin d'Arcachon : autant de choses qu'il faut parvenir à faire parler pour que nous commençons à en parler et à en faire des objets de dispute. D'où l'attention privilégiée portée aux enjeux écologiques et aux controverses scientifiques qui, en trouvant "naturellement" toute leur place en politique, font subir à celle-ci une "grande transformation".

Les représentations traditionnelles du corps politique, telles que celle du célèbre frontispice de l'édition du *Leviathan* de Thomas Hobbes, du "bon et du mauvais gouvernement", comme dans la fresque siennoise d'Amrogio Lorenzetti, sont bien convoquées. Les multiples réalisations et divers projets d'architectures parlementaires ne sont pas oubliés. Mais c'est pour mieux pointer le fait que la politique se joue moins désormais dans l'espace limité des assemblées humaines que dans les assemblages d'humains et de non-humains, dans des collectifs inédits. Moins dans le temps de la rupture que dans des espaces de cohabitation qu'il s'agit de représenter.

"Représenter" : plasticiens, chercheurs et scientifiques se sont donc associés ici, non pas au nom d'une pluridisciplinarité décidément trop à la mode, mais pour poursuivre, autour de ce mot-clé et de cette référence partagée, un projet ambitieux : construire l'ontologie visible de notre temps.

Hugues Jallon

Jusqu'au 3 octobre au ZKM, Karlsruhe,  
Lorenzstrasse 19, [www.zkm.de](http://www.zkm.de)  
(catalogue MIT Press, 2005).



CONCERTS GRATUITS  
AU KIOSQUE À MUSIQUE  
JUSQU'AU 28 AOÛT

LES DIMANCHES DE 17H À 21H  
M<sup>o</sup> PORTE DE LA VILLETTE

DİM 21 AOUT

Radio Nova

fait sa scène d'été

**Fondering & Koloni en guest**  
(Guyane)

**Mayra Andrade** (Cap Vert)

**DIM 28 AOÛT**

Voix de femmes

**Ilene Barnes** (États-Unis)

**Frédéric Galliano and the African Divas** (Afrique / France)

**INFO 01 40 03 75 75**

**WWW.VILLETTE.COM**



PARC LA

# IL LETTE



ART DU TEMPS  
SONS

## LA KITCHEN

## LABORATOIRE INFORMATIQUE ET ACOUSTIQUE

**Animée par Thierry Coduys, inventeur-entrepreneur génial, la Kitchen livre sa cuisine technologique de haute sonorité aux grands créateurs : de Dusapin à Saporta...**

Lorsqu'on se nomme Steve Reich, Pascal Dusapin ou Marc André Dalbavie et que l'on recherche un expert en informatique musicale et en acoustique, on s'adresse à La Kitchen. Lorsqu'on s'appelle Pierre Huyghe, Arman, Karine Saporta ou Jean-François Peyret et que l'on est en quête d'une entreprise capable de concevoir des applications interactives en temps réel, on fait appel à La Kitchen. Lorsqu'on s'intitule le CICV (centre international de la Création vidéo), le Fresnoy ou l'Ensad et que l'on a besoin d'un partenaire qui fournisse à l'année une logistique pointue en matière de nouvelles technologies musicales, audio et visuelles, on s'associe avec La Kitchen. Bref, ces derniers temps, il est devenu difficile de passer à côté d'une des entreprises les plus effervescentes du moment, La Kitchen, plate-forme technologique qui se vit au quotidien comme un laboratoire de recherche et de création, mais qui ne négocie pas sur les perspectives d'avenir : 40 % d'augmentation du chiffre d'affaires en 2002 pour cette Sarl créée il y a trois ans par Thierry Coduys, inventeur-entrepreneur dont les neurones fonctionnent à la vitesse d'un logiciel de pointe.

À 40 ans passés, Thierry Coduys pourrait se contenter de citer ses meilleurs faits d'armes concentrés dans les années 1990 : on le retrouverait tour à tour, et parfois simultanément, assistant musical de l'Ircam veillant au secteur de l'informatique musicale, chargé de mission à la Villa Médicis où il a développé le studio son et accompagné les performances des artistes pendant plus de cinq ans, assistant enfin de l'illustre Luciano Berio pour lequel il a sonorisé toutes les plus grandes salles du monde, de la Scala de Milan au Carnegie Hall de New York. Mais avec un CAP de pâtissier pour seul viatique, Thierry Coduys se fait un honneur de ne pas occulter les étapes méritantes de son parcours professionnel : serveur de café, ténor

la Fnac, grouillot de studio d'enregistrement, auditeur libre en musicologie à la Sorbonne, joueur de zarb, la plus complexe des percussions iraniennes...

Autodidacte surdoué, homme-orchestre gérant à la fois la scène et les coulisses, jongleur de pixels et de décibels, Thierry Coduys maîtrise surtout l'art de ne pas passer inaperçu : on le rencontre dans Paris chevauchant un vélo super-sonique entre un rendez-vous à la Cité des Sciences (où il a organisé la spatialisation sonore de « Poussières d'étoiles » de Nicolas Prize) et un autre à l'Opéra-Bastille (où il vient de réaliser le dispositif électroacoustique de la dernière création de Pascal Dusapin) ; on le croise le matin paré de pompes rouges de pizzaiolo et vêtu le soir d'un costard Gucci ; on admire surtout sa capacité à commuer l'exposé de ses projets en one-man show ; l'homme n'hésitant pas, quand l'auditoire faiblit, à déboutonner négligemment son costume afin de laisser apparaître des caractères phosphorescents clignotant sur son t-shirt ergonomique. Car la dernière trouvaille de Thierry Coduys – pour laquelle il a d'ailleurs obtenu un brevet Inpi et un prix de l'innova-

tion technologique – est un vêtement intelligent, mélange de fibres naturelles et de fibres optiques qui réagit au moindre mouvement corporel. Et comme Thierry Coduys pense et agit en temps réel, il a aussi mis au point, avec son ingénieur en *hard web* Cyrille Henri, deux boîtes magiques qui galvanisent les artistes et les chorégraphes : le Kroonde et le Toaster sont deux systèmes virtuoses de captation, équivalents de la *motion capture* au cinéma mais en plus maniable puisque l'absence de fils permet les interfaces gestuelles les plus pointues avec du son, de la vidéo, de la lumière... Ajoutez à cela un projet de logiciel d'application graphique interactive baptisé IanniX, en hommage à Iannis Xenakis, et vous aurez à peine fait le tour des ambitions de La Kitchen, dont la « cuisine » technologique se double d'une vraie cuisine, afin que le chef d'entreprise, passant des claviers aux fourneaux, puisse – sait-on jamais ? – jouer aussi les chefs de rang.

NATACHA WOLINSKI

La Kitchen, 5, rue Laugier, 75017 Paris, tél. 01 56 79 02 89.  
Internet : [www.la-kitchen.fr](http://www.la-kitchen.fr)

**CHU-YIN CHEN** *Quorum Sensing*, installation interactive [détail] prix Scam du festival @rt Outsider, 2002, à la Maison européenne de la photographie, à Paris. La Kitchen a réalisé le système de captation au sol permettant de détecter la position du public afin de modifier l'affichage vidéo au sol.





info@la-kitchen.fr  
www.la-kitchen.fr

La kitchen  
40, rue Damrémont – 75018 Paris  
Tel. 01 56 79 02 89 – Fax. 01 43 80 53 18  
S.A.R.L au capital de 12 730 € - SIRET 423 266 840 00028  
Code APE : 923 A - TVA Intracommunautaire Fr 13423266840

