

Dédale & la Cité internationale universitaire de Paris
présentent

HUMAINS ?!

Smartcity

SMARTCITY

Ville créative - Ville collaborative

27 & 28 Janvier 2010

Conférence internationale

Expérimentations artistiques

Soirée pluridisciplinaire

Cité internationale universitaire de Paris

www.smartcity.blog.fr | www.smartcity.fr

01 43 66 82 52

&

SOMMAIRE



EN BREF	3
SMARTCITY EU	4
SMARTCITY Paris	5
EVENEMENT SMARTCITY	
conférence internationale	6
soirée smartcity	10
portes ouvertes des chantiers	10
ORGANISATION	13
INFORMATIONS PRATIQUES	14
PARTENAIRES	15

Jeudi 28 janvier | CONFERENCE INTERNATIONALE 14h00 > 18h00

DO IT YOURSELF | ville créative, ville collaborative

cité internationale universitaire de paris - maison internationale

14h00 Présentation de projets artistiques internationaux

Ulrich Fischer | Pixel 13 | Rebar Group |

16h00 Table-ronde : *Formes artistiques participatives et projets urbains*

Avec Paul Ardenne | Stéphane Cagnot | Jean-Pierre Charbonneau | Pascal Amphoux | Henri Simons | NOGO Voyages | Vincent Mallard

Jeudi 28 janvier | SOIREE SMARTCITY 20h30 > 2h00

cité internationale universitaire de paris - Fondation Deutsch de la Meurthe

Finissage des chantiers, expérimentations, installations, projections avec les artistes des chantiers artistiques et le washing machine club de Christophe Goutes aka Mat Gorski.

Mercredi 27 janvier | PORTES OUVERTES DES CHANTIERS SMARTCITY 15h00 > 18h00

cité internationale universitaire de paris - maison des étudiants arméniens

Les chantiers sont des expérimentations artistiques, résidences, workshops, qui se tiennent à l'année sur le territoire de la cité internationale universitaire de Paris. Les portes ouvertes invitent le public à découvrir les actions engagées par les artistes et architectes résidents.

Avec Ulrich Fischer – walking the edit | Adelin Schweitzer – Augmented Reality | Antonin Fourneau – oterp | Zoom & InfrakSound | STUDIO 21BIS | REBAR GROUP



SMARTCITY Paris

à la cité internationale universitaire de Paris

un laboratoire artistique, social et urbain pour imaginer la ville de demain

depuis 2007, Dédale et la cité internationale universitaire de Paris se sont associées pour développer smartcity dans le sud est parisien : Parc de la cité internationale, Gentilly, Arcueil, Paris 13^{ème}-Maison Blanche, Paris 14^{ème}-Montsouris.

sur le thème des **nouvelles architectures et du design urbain**, une rencontre internationale invitait en 2007 de jeunes collectifs internationaux d'architectes à présenter leurs projets novateurs.

en 2008, Dédale et la cité internationale passaient à une phase de mise en œuvre opérationnelle de smartcity en investissant, durant tout le mois de septembre, **le site de la cité internationale universitaire de Paris** : celui-ci devenait alors **le premier territoire d'expérimentation du projet en France**.

centrée sur la question de l'**activisme artistique urbain**, cette nouvelle phase du projet s'est traduite par des résidences et chantiers artistiques accueillant une vingtaine d'artistes français et internationaux, des interventions territoriales menées en lien avec les habitants et les réseaux associatifs locaux. un événement à la cité internationale a ponctué ce travail, donnant lieu notamment à une rencontre internationale et un parcours artistique dans l'espace urbain.

un territoire singulier, riche et contrasté

La cité internationale universitaire de Paris est dotée d'un patrimoine paysager et architectural exceptionnel. Le Parc de la cité internationale s'étend sur 34 hectares. Situé dans le 14^{ème} arrondissement de Paris en bordure du périphérique, ce territoire est marqué par de fortes ruptures urbaines. L'harmonisation du site et la régulation des pollutions générées par les différents axes qui morcellent le tissu urbain sont devenues une priorité pour les acteurs locaux.

La cité internationale universitaire de Paris est considérée comme un laboratoire d'innovation architecturale dès sa première phase de construction entre 1925 et 1938. Elle représente la plus forte concentration de résidences universitaires de la ville et de la région Ile-de-France : 5 700 logements sont répartis dans 40 maisons* ou fondations aux styles variés qui offrent une incroyable exposition d'architecture du 20^{ème} siècle. Cinq pavillons sont inscrits et classés au titre des monuments historiques. Moderniser sans endommager ce patrimoine soulève des difficultés et fait partie des problématiques de ce site.

Aujourd'hui la cité doit relever d'importants enjeux d'aménagement urbain, liés essentiellement à la présence de nombreux axes de communication qui produisent des coupures et nuisances variées.

Le plus important d'entre eux est le boulevard périphérique sud, constitué de 5 voies, mais on trouve également la ligne de RER, l'avenue David-Weill, la ligne enterrée de l'aqueduc, etc. Le morcellement du tissu urbain et ses conséquences sur l'environnement et le cadre de vie des habitants, fait que l'harmonisation du site et la régulation des pollutions générées par ces axes sont devenues une priorité pour la cité internationale universitaire de Paris.

* 37 sont situées sur le site du boulevard Jourdan et 2 résidences sont situées dans le 19^{ème} arrondissement de Paris et une autre sur l'île de Bréhat.



CONFÉRENCE INTERNATIONALE

DO IT YOURSELF | ville créative, ville collaborative

JEUDI 28 JANVIER 2010 | 14h > 18h

maison internationale
entrée libre sur réservation

En 2010, à l'heure des controverses autour du grand Paris, la thématique de la conférence smartcity s'inscrit à la croisée de l'art et de l'urbanisme : quelle place l'artiste peut-il prendre dans le débat actuel sur l'imagination de la ville de demain et dans la représentation que les habitants se font de ses enjeux ?

une question se pose alors : quel rôle l'artiste peut-il concrètement jouer dans la programmation et la conception des projets de renouvellement urbain ?

À la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e, les mouvements qui ont marqué à la fois l'histoire de l'art et de l'architecture ne dissociaient pas les pratiques de la construction des bâtiments de celles de la création artistique. Ce qui devait s'appeler plus tard l'urbanisme était évoqué sous les termes d'art urbain. Que ce soit le mouvement pionnier des Arts & Crafts, le courant international du Modern Style (Art Nouveau en France), ou encore le Bauhaus, les arts plastiques, l'architecture, la littérature, la décoration, la sculpture, la musique ne formaient qu'un tout.

Pourquoi, au fil des années, cette symbiose s'est-elle perdue ? Pourquoi, la pratique des urbanistes n'est-elle pas aujourd'hui associée à celle des artistes ?

Depuis plusieurs décennies, la fonction sociale des artistes semble s'affirmer à nouveau. De nouvelles pratiques artistiques émergent, qui s'attachent à rendre compte de la réalité urbaine et sociale avec force.

La rencontre internationale smartcity vise à mettre en perspective ces nouvelles pratiques artistiques et leur rôle dans la fabrication de la ville.

13H30 > ACCUEIL DU PUBLIC

14H00 > INTRODUCTION SYLVIANNE- Directrice de la CIUP

14H15 > INTRODUCTION PAUL ARDENNE

14H30 > PRÉSENTATION DE PROJETS INTERNATIONAUX

16H00 > TABLE RONDE Formes artistiques participatives et projets urbains

18H00 > COCKTAIL

PAUL ARDENNE - MODÉRATEUR

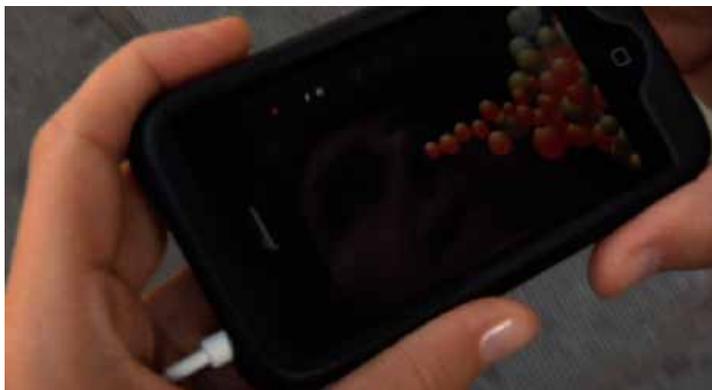
À une époque où les acteurs de toutes disciplines (artistes, architectes, urbanistes, politiques et citoyens) appellent à la constitution dans un espace public valorisé, Paul Ardenne énonce la nécessité de « désacraliser [cette] notion canonique d'espace public, décidément trop schématique, inadaptée à la réalité d'aujourd'hui, en particulier au regard des conduites mouvantes et « mobilistes » des usagers de l'espace urbain ». Conscient du leurre que constitue trop souvent le recours par les politiques, à fins de contribution au lien social, de l'art en espace public, Paul Ardenne note que « les architectes et les urbanistes (...) façonnent la ville (...) d'une manière qui n'a en général rien de démocratique », tandis que les micro-projets des artistes définissent a contrario « un environnement créatif à présent ouvert comme jamais encore auparavant, d'une richesse inouïe ».

Paul Ardenne (né en 1956) est agrégé d'histoire et docteur en histoire de l'art et sciences de l'art. Critique d'art (Art Press, Archistorm...) et commissaire d'exposition français, dans le domaine de l'art contemporain, il enseigne à l'université d'Amiens. Il est spécialiste des rapports entre art et politique (art, architecture et espace public) ainsi que de l'« art contextuel ». Parmi ses ouvrages majeurs, citons L'Art dans son moment politique (La Lettre volée, 2000); un Art contextuel, création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation (Flammarion, 2002); La création plasticienne au tournant du XXI^e siècle (Éditions du Regard, 2009). Il est associé à Lieux Publics-centre national des arts de la rue pour la programmation Arts plastiques de Marseille capitale culturelle européenne 2013.

PRÉSENTATION DE PROJETS

ULRICH FISCHER- [CH]
walking the edit

<http://blog.walking-the-edit-data.net/>



walking the Edit est un dispositif technologique qui permet de créer des films à partir d'une déambulation urbaine.

Équipé d'un iPhone dont le GPS enregistre le parcours, le promeneur convoque, par son cheminement dans l'espace urbain, des fragments audiovisuels (portraits, rencontres, détails) collectés en amont par une équipe de réalisation qui a longuement arpenté et exploré le territoire. Ces médias géolocalisés sont préexistants, mais le film généré par le promeneur est toujours unique, fonction de son rythme de marche, de sa trajectoire précise, de son attitude. L'enregistrement de ces données va réveiller puis enchaîner les images et les sons : **chaque parcours effectué crée une trace digitale qui, une fois analysée par un moteur de montage, génère un film singulier, reflet du chemin enregistré.**

Muni d'oreillettes, le promeneur entend la bande son du film qu'il génère en marchant. Il peut visualiser le processus de montage du film en cours via l'interface de son appareil ; il peut aussi cheminer « à l'aveugle » et attendre la fin de son expérience pour découvrir le film composé : en effet, une fois la promenade terminée, le promeneur découvre son film sur le site internet du projet ; il peut décider de le partager avec les autres utilisateurs du dispositif et visionner leurs films.

walking the Edit cherche à **combinaison le champ du cinéma et le territoire des nouvelles technologies** pour un public non spécialisé. À travers ce projet, Ulrich Fischer expérimente de nouvelles formes de narrations cinématographiques.

Étudiant en sociologie et ethnographie puis diplômé de l'école supérieure des arts visuels de Genève, Ulrich Fischer est un artiste visuel dont les travaux explorent le rapport à l'espace ainsi que les différents supports de création de l'image. Son parcours artistique débute par la photographie ; Ulrich Fischer réalise ensuite des courts-métrages de fiction et des clips expérimentaux. Depuis la fin des années 1990, ses recherches s'orientent vers les nouveaux médias et questionnent notre rapport à l'espace urbain.



REBAR GROUP - [US]

<http://www.rebargroup.org/>



rebar group travaille à l'**intersection de l'art, du design et de l'activisme**. ce collectif de san francisco œuvre dans l'espace urbain : ses installations éphémères et ses performances visent à redéfinir le paysage de la ville, à la fois sur le plan visuel et sur le plan conceptuel. rebar group retravaille l'ordinaire, pour montrer les réalités invisibles et les significations de l'expérience quotidienne.

Au cours de l'été 2008, rebar group a conçu la transformation de la civic center plaza de san francisco, devant l'hôtel de ville, en espace de cultures vivrières, organisées en jardinets circulaires. dans la plupart des projets du groupe, le souci écologique transparait : introduction d'éléments naturels dans les projets architecturaux, création d'espaces verts, micro-cultures maraichères, véhicule mû par l'énergie humaine... **rebar group propose, pour l'espace public, des alternatives plus socialisantes, valorisant la détente, le plaisir, tout en affichant le parti pris pour une idéologie verte.**

rebar group est composé de quatre personnes (teresa aguilera, matthew passmore, john bela et blaine merker) mettant en commun leurs compétences en architecture, en design, en graphisme et en multimédia. depuis 2005, en 2008, le collectif a participé à la biennale d'architecture de venise ; en 2009, à l'experimenta design amsterdam, à l'ISEA 2009 dublin. il a en outre collaboré avec l'american institute of architects, le canadian center for architecture, la harvard graduate school of design, la parsons school of design, les universités de berkeley, du michigan, d'amherst (massachusetts).

PIXEL 13 - [FR]

work'n progress

<http://www.pixel13.org/>



work'n progress est un travail de scénographie urbaine, d'esthétisation de la ville en train de se construire et vise à approfondir le travail du groupe en s'ancrant dans le chantier. il consiste en une série de dispositifs scénographiques, éphémères et spectaculaires, sur un chantier en cours, lieu de fabrication de la ville. des micro-projets d'interfaces entre professionnels de l'architecture, de la vidéo, de l'ingénierie lumière, de la pyrotechnie, du spectacle vivant, et des équipes de maîtrise d'ouvrage et de maîtrise d'œuvre se mettent en place, dans le cadre de résidences ponctuées de sorties sur chantiers. pistes étudiées: « customisation multimédia de pelleteuses et de minipelles » (travail sur le son généré en direct, suivant les mouvements de la machine ; adaptation de vidéoprojecteurs, de projecteurs asservis, de caméras, sur les engins ; adaptation de pyrotechnie sur les machines) ; « grues à images » (travail d'écriture silencieuse pour le paysage urbain : des grues, éventuellement synchronisées, soulèvent des images monumentales).

en intégrant une intervention artistique dans le processus du chantier, **work'n progress vise à transcender l'acte de bâtir (avec les mêmes outils) et sur le lieu même de l'acte (le chantier) pour lui faire produire un résultat faisant appel à notre imaginaire. il s'agit de faire de l'architecture qui se réalise une expérience esthétique collective.**

pixel, collectif d'architectes marseillais réuni autour de sabine thuilier et alexandre cubizolles, développe une démarche de sensibilisation à la ville et à l'architecture à travers la production d'interfaces entre l'architecture, la ville, la création multimédia et le spectacle vivant.

Formes artistiques participatives et projets urbains

face à la voix des experts qui conçoivent les projets urbains, comment assurer la prise en compte de celle des habitants et usagers qui « vivent » leur territoire au quotidien ?

La programmation urbaine joue le rôle d'interface entre les différents intervenants d'un projet (maîtrise d'ouvrage, partenaires financiers, acteurs locaux et habitants), visant à assurer la cohérence des objectifs du projet et l'usage qu'en ont les habitants et autres acteurs locaux. On parle de « maîtrise d'usage » et de dispositifs participatifs permettant de rester connecté à l'expérience et au vécu des usagers de la ville.

ces dispositifs participatifs permettent la mise en place d'un processus itératif ayant pour objet d'intégrer progressivement l'avis des habitants dans la conception du projet, tout en les sensibilisant aux enjeux urbains. comment éviter les écueils de la démocratie participative et s'assurer d'un niveau de débat de qualité tout en restant attentif à ceux qui pratiquent le quartier ?

cette table-ronde vise à **croiser les regards d'un artiste, d'un élu, d'un architecte, d'un urbaniste, d'un chercheur et d'un opérateur culturel sur ce que les nouvelles formes artistiques, participatives et contextualisées peuvent apporter à la conception des projets urbains.** certains projets artistiques ne représentent-ils pas un moyen créatif de fédérer et canaliser la voix des habitants, tout en transmettant une connaissance sensible de l'espace urbain ?



Intervenants

STEPHANE CAGNOT - Directeur artistique du projet smartcity

programme européen de recherche et de production artistique portant sur l'espace urbain, le projet smartcity vise à étudier le rôle des artistes dans la connaissance et le développement des territoires. il constitue un cadre pour l'expérimentation des formes artistiques émergentes et des nouvelles pratiques urbaines. Le projet de recherche-action applique sur un site donné une méthodologie d'analyse et de (re)découverte sensible de l'urbain, imaginée par pédale (structure à l'initiative du projet smartcity).

JEAN-PIERRE CHARBONNEAU - urbaniste consultant

urbaniste et consultant en politiques urbaines ou culturelles. il est actuellement conseiller technique des villes de saint-etienne, saint-denis, copenhagen, Lyon et grand Lyon ; en 2002, il a été nommé pour le grand prix national de l'urbanisme. Jean-pierre charbonneau a très régulièrement associé des artistes aux projets urbains sur lesquels il a travaillé.

PASCAL AMPHOUX - Architecte, géographe, chercheur au laboratoire CRESSON

Architecte et géographe. Professeur à l'école d'architecture de Nantes, chercheur au centre de Recherches sur l'espace sonore et l'environnement urbain (CRESSON, école d'architecture de Grenoble, UMR CNRS). Activité indépendante de praticien et de consultant sur de nombreux projets architecturaux, urbains et/ou artistiques (Bureau CONTREPOINT, Projets urbains, Lausanne). Membre du conseil scientifique européen, expert auprès de diverses institutions suisses, françaises ou européennes. Auteur de nombreux ouvrages et publications scientifiques portant notamment sur les rapports entre la mise en oeuvre des projets, l'esthétique paysagère et les méthodes des sciences sociales.

NOGO VOYAGES - collectif d'artistes

Gwenola wagon, Stéphane Degoutin et Alex Knapp explorent avec nogo voyages les périphéries urbaines et réalise, à travers des films, des textes, des images, des architectures fantastiques et des interventions in situ, leurs potentialités attractives. Le collectif explore les périphéries des villes-mondes : des territoires familiers, banals ou qui semblent dénués d'exotisme, aussi bien que des territoires touristiques, connus, et déjà explorés. nogo voyages conçoit des logiques exploratoires expérimentales qui rendent possible le voyage, en associant une méthode de voyage à un lieu spécifique.

HENRI SIMONS - Premier Echevin en charge de l'urbanisme et de la culture de la ville de Bruxelles de 2001 à 2006.

Henri Simons est un acteur incontournable de la vie culturelle et de l'urbanisme bruxellois. Il a été premier échevin de la ville de Bruxelles de 2001 à 2006, en charge de l'urbanisme et de la culture, mandat au cours duquel il a soutenu de nombreux projets d'intégration de l'art dans la ville. Il a coordonné les travaux de l'ancienne chapelle des Brigittines, devenu centre d'art contemporain du mouvement et de la voix de la ville de Bruxelles. Aujourd'hui, il est directeur de l'Atomium et président-gérant de la société Citytools. Il est également administrateur de nombreuses structures (Contredanse, Cinémathèque royale, RTBF) et lieux culturels inscrits dans des projets de revitalisation urbaine (Congrès, Recyclart).

VINCENT MALLARD - Directeur du service du patrimoine de la cité internationale universitaire de Paris

Né en 1960 et Architecte et urbaniste en chef de l'état. De 1988 à 1992, il est chargé de mission pour les opérations d'urbanisme et responsable d'un bureau de maîtrise d'œuvre interne au service spécial des bases aériennes d'île-de-france. De mai 1992 à août 1993, il est responsable de l'arrondissement études et planification du service constructeur des Académies de la région d'île-de-france. Puis au service national des travaux, il est responsable d'un département de maîtrise d'ouvrage de septembre 1993 à novembre 2000 avant d'être nommé directeur du service du patrimoine de la cité internationale universitaire de Paris en décembre 2000.

SOIRÉE SMARTCITY



JEUDI 28 JANVIER 2010 | à partir de 20h30
cité internationale universitaire de paris
fondation deutsch de la meurthe
entrée libre

en fin de journée, smartcity poursuit sa réflexion autour d'une soirée pluridisciplinaire avec une affiche plus festive et pleine de surprises.

Au programme de la soirée smartcity: finissage des chantiers smartcity qui ont eu lieu durant le mois de janvier sur le territoire de la cité internationale ; **projections et expérimentation de prototypes de projets avec : ulrich fischer, réalité Augmentée / Adelin schweitzer, Antonin Fourneau, zoom & infrakound, studio 21 bis.**



WASHING MACHINE CLUB/ christophe goutes

christophe goutes prolonge l'expérience off du washing machine club initiée dans la laverie du southwark lido (architecture temporaire réalisée par le collectif EXYZT en juillet 2008) dans le cadre du london festival architecture.

il poursuit la réflexion sur le club dans sa vocation sociale, comportementale et empirique. Le club comme espace de rencontres, d'échanges, lieu de fête, de transe où les corps investissent l'espace, dansent, tournent, se frôlent, se relâchent...un véritable exécutoire contemporain.

PORTES OUVERTES DES CHANTIERS SMARTCITY

MERCREDI 27 JANVIER 2010 | 15h > 18h
cité internationale universitaire de paris - maison des étudiants Arméniens
entrée libre

séries de recherches-actions appliquées au territoire de la cité internationale universitaire, les chantiers smartcity visent à une relecture sensible et artistique du site.

L'accent est mis sur la collaboration et la fertilisation croisée des compétences pluridisciplinaires. Les chantiers réunissent des intervenants issus d'horizons professionnels et géographiques divers, autour d'un programme de travail appliqué au territoire.

Ils associent aussi des habitants, des acteurs locaux associatifs et institutionnels, des structures partenaires telles que des écoles d'art ou d'architecture, des industriels ou des laboratoires de recherches.

Lors du chantier organisé durant une semaine en janvier 2010, les artistes et collectifs sont invités à travailler sur l'un de leurs projets. Déterminés en fonction des problématiques urbaines identifiées sur le territoire de la cité internationale, les axes de travail s'orienteront autour du thème «territoires mobiles»

Le 27 janvier 2010, au terme de leur temps de travail sur le site, artistes et chercheurs ouvrent leur atelier éphémère à la maison des étudiants arméniens et accueillent le public pour des rencontres informelles. Curieux et passants auront l'occasion de mieux apprécier les actions et recherches engagées par les artistes sur le territoire. Ils pourront approcher des dispositifs artistiques innovants mais encore engager un dialogue avec les artistes présents afin de mieux appréhender ces démarches artistiques riches.

PROJETS ARTISTIQUES

AUGMENTED REALITY - Adelin Schweitzer [FR]

<http://www.deletere.org/>



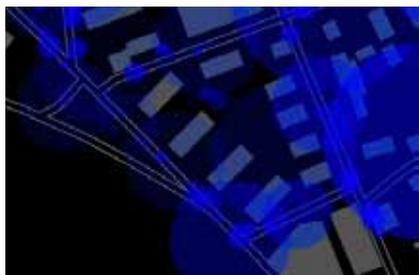
redécouvrir la ville grâce à un dispositif technologique qui « augmente » la réalité, c'est-à-dire qui modifie les perceptions visuelles et sonores de l'utilisateur : Adelin Schweitzer propose à son public une expérience autre du parcours d'un territoire, où l'on s'oblige à revoir et réécouter son environnement quotidien. Pour faire une expérience de la réalité augmentée de l'artiste, l'utilisateur se munit d'un équipement technologique complexe : casque perturbant sa vue et son ouïe, ordinateur portable au dos, caméras et micros fixés sur une paire de lunettes. Le matériel est programmé pour saisir l'environnement perçu en trois dimensions et en temps réel ; l'ordinateur retravaille les données en fonction des informations qu'elles contiennent (luminosité, mouvements, bruits, etc...) et les renvoie sous forme de « flux augmenté » dans le casque : le visiteur voit et entend la ville, le quartier, la rue, sans décalage temporel, mais de manière agrémentée, d'effets sonores, visuels, d'objets virtuels.

Le dispositif a une double vocation : l'expérience artistique et la collecte de données pour une activité de recherche. Adelin Schweitzer cherche à mettre en œuvre une expérience de déterritorialisation de l'individu, qui détourne l'environnement urbain de son usage habituel et interroge nos cadres de vie.

Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence (DNAP, DNSEP), Adelin Schweitzer poursuit un travail de recherche sur l'implication du spectateur dans l'œuvre interactive.

WALKING THE EDIT - Ulrich Fischer [CH]

<http://blog.walking-the-edit-data.net/>



faire un film en marchant : Ulrich Fischer, avec *walking the edit*, propose une expérience, celle d'un parcours dans la ville qui débouche sur la production d'un film.

Le promeneur s'équipe d'un iPhone, dont le GPS enregistre le trajet et convoque, tout au long, des fragments audiovisuels. Ces portraits, témoignages, rencontres, observations, ont été réalisés au préalable par une équipe de cinéastes qui a longuement exploré le territoire. En fonction de ses déplacements dans l'espace, de son rythme de marche, de son attitude, le promeneur réalise un montage personnalisé de ces documents. Le promeneur peut entendre la bande-son de son film pendant qu'il marche.

Il peut visualiser le processus de montage du film en cours via l'interface de son appareil ; il peut aussi cheminer « à l'aveugle » et attendre la fin de son expérience pour découvrir le film composé : en effet, une fois la promenade terminée, le promeneur peut accéder à son film sur le site internet du projet ; il peut décider de le partager avec les autres utilisateurs du dispositif et visionner leurs films.

Avec *walking the edit*, Ulrich Fischer cherche à développer de nouvelles formes de narrations cinématographiques, en recourant aux nouvelles technologies, et pour un public non spécialisé.

Étudiant en sociologie et ethnographie puis diplômé de l'École Supérieure des Arts Visuels de Genève, Ulrich Fischer est un artiste visuel dont les travaux explorent le rapport à l'espace ainsi que les différents supports de création de l'image. Son parcours artistique débute par la photographie ; Ulrich Fischer réalise ensuite des courts-métrages de fiction et des clips expérimentaux. Depuis la fin des années 1990, ses recherches s'orientent vers les nouveaux médias et questionnent notre rapport à l'espace urbain.

STUDIO 21BIS [FR]

<http://www.21bis.org/>



explorant les territoires liés à l'espace public et institutionnel, préoccupés par les problématiques artistiques et sociétales contemporaines, le studio 21bis produit une série d'œuvres dans l'espace public principalement. Ces œuvres sont entièrement modélisées en carton, matériau de prédilection du studio 21bis dans lequel les artistes trouvent les échos à leurs réflexions environnementales, culturelles, et existentielles.

L'autre dénominateur commun de ces pièces éclectiques et multiformes est l'interrogation du territoire et du lien qu'elles suggèrent ; à travers elles les artistes construisent des situations et des dynamiques susceptibles d'ouvrir à chacun la possibilité d'exercer une curiosité critique sur le monde.

Romain Demongeot et Laurent Lacotte sont nés en 1980. Ils vivent et travaillent à Paris. Plasticiens, photographes, performers, leurs travaux interrogent l'espace public et le monde de l'art.

REBAR group - [US]

<http://www.rebargroup.org/>



rebar group est composé de quatre personnes (teresa aguilera, matthew passmore, john bela et blaine merker) mettant en commun leurs compétences en architecture, en design, en graphisme et en multimédia. depuis 2005, rebar group est intervenu dans de nombreuses villes américaines ainsi qu'au canada et en europe. en 2008, le collectif a participé à la biennale d'architecture de venise ; en 2009, à l'experimenta design amsterdam, à l'ISEA 2009 dublin. il a en outre collaboré avec l'american institute of architects, le canadian center for architecture, la harvard graduate school of design, la parsons school of design, les universités de berkeley, du michigan, d'amherst (massachusetts).

OTERP - Antonin Fourneau - [FR]

<http://atonews.blogspot.com/>



avec *oterp*, antonin fourneau propose un dispositif de redécouverte de la ville par le son : les utilisateurs explorent des territoires à partir de créations musicales, toutes géolocalisées, déjà produites par d'autres et à recomposer. l'artiste a voulu coupler le walkman au gps, à intégrer le mouvement dans la composition de musique : avec *oterp*, le compositeur est un promeneur et sa création ressort de ses déplacements et ses positionnements géographiques successifs.

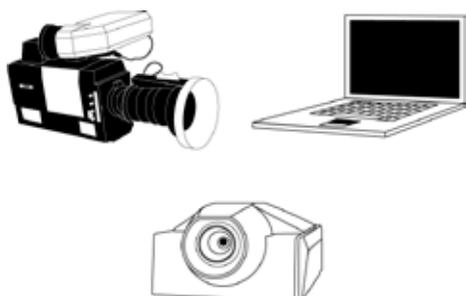
oterp a en outre une vocation ludique : sur le principe d'une chasse au trésor, le joueur peut découvrir et rassembler différents types de sons, puis les échanger avec une communauté de joueurs. antonin fourneau tient à développer la dimension collaborative de son projet : un site internet (www.oterp.com) est donc à la disposition des joueurs, pour qu'ils puissent communiquer et mettre à jour la carte du jeu.

oterp, c'est donc un autre mode d'appréhension de l'espace urbain, différent des usages habituels, et révélateur des singularités des lieux parcourus : le joueur/compositeur s'imprègne de l'ambiance des lieux dans lesquels il se trouve pour moduler ses créations, et donne à entendre leurs richesses sonores.

né à marseille, antonin fourneau a suivi ses études à l'école d'art d'aix-en-provence dans l'atelier de douglas eric stanley, puis a développé une recherche sur les dispositifs interactifs, sous la tutelle de jean-louis boissier, à paris. il s'intéresse en particulier au jeu vidéo : après une étude de la culture du jeu vidéo au japon lors d'une résidence en 2007, il lance le projet oterp au medialab prado en 2008.

FILM - Pied la Biche - [FR]

<http://www.piedlabiche.wordpress.com>



dans le cadre du workshop smartcity, pied la biche entend réaliser un film. il s'intéressera particulièrement aux signes qui définissent les modes de déplacement et de stationnement sur le territoire de la cité internationale universitaire de paris et ses alentours : feux, passages piétons, lignes de stationnement... que se passe-t-il si temporairement ces éléments se trouvaient déformés, transformés, déplacés? quels usages (nouveaux, résistants, joueurs) pourraient émerger?

réunion des collectifs zoom et infraksound et de damien masson, le collectif pied la biche rassemble les compétences d'architectes, vidéastes et urbanistes. pied la biche situe ses interventions à la jonction entre cultures numériques, interactions sociales et territoire physique. à partir de moyens souvent rudimentaires (vidéo-projecteur, caméra, micro hf, téléphone portable, téléviseur crt, magnétoscope, carton, scotch) chaque action est l'occasion d'une inflexion des pratiques habituelles de l'espace : l'extension du domaine pied la biche.



dédale est une plateforme de recherche, de production et de diffusion dédiée aux nouvelles formes artistiques et aux nouveaux médias en Europe.

son champ d'intervention concerne toutes les disciplines artistiques (arts visuels, arts de la scène, musique, arts de la rue, cirque, marionnettes, architecture, design...), le plus souvent dans une logique de croisement et d'hybridation. Elle s'intéresse tout particulièrement aux pratiques artistiques émergentes et aux nouvelles formes de médiation artistique.

son projet s'articule autour des activités suivantes : le programme smartcity, le festival émergences, rendez-vous international de la jeune création artistique à Paris, le D-lab, accompagnement de projets artistiques innovants et programme de résidences, et un observatoire européen sur les nouveaux médias (recherches, rencontres, workshops et centre de ressources).

www.dedale.info



Le service du patrimoine de la cité internationale universitaire de Paris est chargé de la réhabilitation des bâtiments, de leur entretien ainsi que du développement du site. ce service a également pour vocation de favoriser une connaissance toujours plus grande de l'histoire et de l'évolution de son patrimoine exceptionnel. c'est la mission que remplit le centre de valorisation qui a un double rôle de sensibilisation à l'architecture du xxe siècle par la mise en valeur de son patrimoine, et d'initiateur d'expérimentations dans les domaines de l'architecture, l'urbanisme, le paysage, le design mobilier et la création artistique. il est partenaire de smartcity depuis 2007.

La cité internationale universitaire de Paris est une fondation reconnue d'utilité publique qui a été créée après la seconde guerre mondiale, dans un but pacifiste et pour soutenir le rayonnement universitaire et culturel de la France dans le monde. résidence destinée à accueillir les étudiants chercheurs et artistes du monde entier, elle place les échanges entre les cultures et entre les individus au cœur de ses missions.

Elle accueille aujourd'hui 10 000 résidents par an, dont plus des 3/4 d'étrangers. 37 de ses résidences sont situées à Paris dans le 14^{ème} arrondissement, dans un parc de 34 hectares, et 2 autres dans le 19^{ème} arrondissement.

www.ciup.fr

INFORMATIONS PRATIQUES

cit  universitaire internationale de Paris
17, boulevard Jourdan | F-75014 Paris
T. +33(0)1 44 16 64 00

CONTACT PRESSE

Julie L on
j.leon@orange.fr
06 30 35 58 69

d dale | Art + culture + technologie
23 rue olivier M tra | F-75020 Paris
T. +33 (0)1 43 66 82 52

CONTACT PRESSE

olymp  Jaffr 
olymp .jaffre@dedale.info
06 16 31 69 54

ACCES

maison internationale - salon honnorat
17, boulevard Jourdan | F-75014 Paris
> RER B, Tram 3 «cit  universitaire»
> BUS (21, 67 et 88)

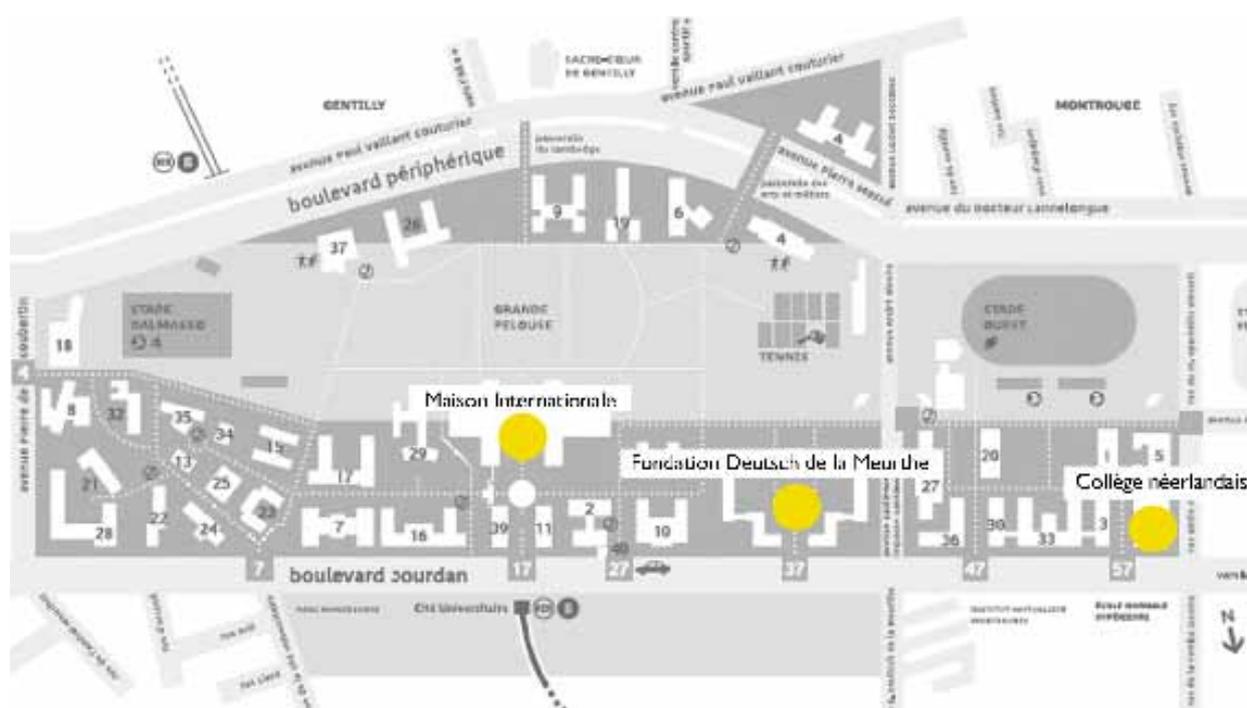
maison des  tudiants arm niens
(Face au coll ge n erlandais)
57, boulevard Jourdan | F-75014 Paris
> M tro Porte d'Orl ans, Tram 3 « Montsouris»
> BUS (21, 67 et 88)

Fondation Deutsch de la Meurthe
37, boulevard Jourdan | F-75014 Paris
> RER B, Tram 3 «cit  universitaire»
> BUS (21, 67 et 88)

R SERVATIONS / INFORMATIONS

smartcity@dedale.info
+33 (0)1 43 66 82 52

<http://www.smartcity.fr>
<http://www.smartcityblog.fr>



partenaires institutionnels



partenaires opérationnels



partenaire médias



Le projet smartcity est réalisé par Dédale et la cité internationale universitaire de Paris. Il est soutenu par le ministère de la culture et de la communication (DICCREAM), la région Île-de-France et la mairie de Paris.