

DIX-HUITIÈME
ÉDITION
DE
L'OSOSPHERE

L'OSOSPHERE

Parution 17042801

PRATIQUES
ARTISTIQUES
AUTOUR
DU NUMÉRIQUE
DANS LA
VILLE

À La Coop, du 28 avril au 7 mai, L'Ososphère crée une machine à ville, artistique, festive et participative, pour accompagner la trajectoire de Strasbourg.

Du 28 avril au 7 mai, après trois éditions qui restent dans les mémoires, L'Ososphère revient habiter le site de La Coop, qui l'accueille en l'état pour la dernière fois avant de connaître ses premières transformations.

À la fois veilleuse urbaine, phare et belvédère, par ses passés et ses promesses, La Coop est un lieu de récit et de fabrique de la ville, de renouvellement des « modes de ville ».

les traces qui peuplent La Coop (...)
cité nomade qui marche sans fin s'adapte à l'environnement qu'elle rencontre et nous renvoie au double mouvement permanent de la ville (...)
une prothèse éphémère et évolutive du bâtiment (...)
les empreintes de ces objets trouvés (...)
l'expérience d'une présence collective (...)
une proposition in situ de dérive urbaine, contemplative et poétique qui tient de la flânerie à travers le paysage, la brique et l'égrégore des villes que nous habitons au-delà de nous-mêmes.

de villes, directes ou indirectes, physiques ou artistiques (...)
un espace de projection des persistances rétinienne nées de nos expériences
— pas de nuit, pas d'humains — proposés par Google Street (...)
le paysage mental et virtuel que l'artiste perçoit dans les paysages presque idéalisés
proposant une vision augmentée du paysage (...)
restitue une image en perpétuelle transformation (...)
d'un voyage virtuel le long du Rhin, de sa source à son embouchure. Ce travail sédentaire, interroge le nomadisme (...)
le dispositif dialogue intensément avec son environnement, fait entrer le paysage du Port du Rhin dans le bâtiment pour le mêler à cet environnement industriel né du fleuve et nous invite à le contempler jusqu'à s'y perdre (...)
L'installation nous lie à son architecture et à la situation qui y est proposée (...)
différentes projections — ou anticipations fluctuantes — de réaménagement du territoire (...)
le dispositif dialogue intensément avec son environnement, fait entrer le paysage du Port du Rhin dans le bâtiment pour le mêler à cet environnement industriel né du fleuve et nous invite à le contempler jusqu'à s'y perdre (...)

renvoie, l'œuvre vient augmenter le regard sur durablement dans notre perception des lieux et situations. (...)
de ville en transformation, le film en bouche présente montre inlassablement un trou : soustrayant la terre ici pour l'accumuler là.
actuelles de fabrication, soustractives ou additives (...)
de nouvelles compositions et comportements advenant tout
qui renvoie inlassablement au jeu de nos conversations (...)
mouvants dans le sable, dominant l'illusion d'un ouvrage qui s'écrit
et s'efface dans le même temps, comme l'évocation de l'histoire de la ville et de ses paysages architecturaux. (...)
révèle des « chants hertziens » comme autant de langages non décodés, incarnant des horizons inaccessibles. (...)
ici le film s'écrit en simultané (...)
tube cathodique — signature lumineuse déjà obsolète de nos villes (...)
différentes projections — ou anticipations fluctuantes — de réaménagement du territoire (...)
le dispositif dialogue intensément avec son environnement, fait entrer le paysage du Port du Rhin dans le bâtiment pour le mêler à cet environnement industriel né du fleuve et nous invite à le contempler jusqu'à s'y perdre (...)

rend tangible les climats
des perspectives de jeu qu'il nous revient
l'esthétique d'un système autorégulé dans lequel l'erreur gouverne et l'anomalie devient beauté (...)
d'explorer d'une rive à l'autre du fleuve qui traverse le paysage (...)
et la pollution électromagnétiques (Wifi, 4G)

l'ombre projetée du regardur révèle une friche reconstruite. Une reconstruction partielle,
machine à sons et à dessins végétale et vivante, attire l'attention sur l'extraordinaire écosystème indiscipliné et romantique
niché dans les interstices et les grands espaces de ce morceau de ville, industriel et urbain, en mutation constante (...)
des figures ondulatoires qui sculptent l'espace, en révèlent l'architecture, créent des respirations qui
c'est ici le temps qui fabrique l'image de la dérive poétique de nos corps dans l'espace de la ville (...)
les mouvements du port, de la ville et de la nature deviennent le motif d'un suspens cinématographique qui ne se résout jamais (...)
déployer une écoute de désirs individuels et collectifs (...)
trouve sa place avec un naturel gracieux au cœur du tissu industriel et happe la pensée par la contemplation hypnotique
des objets en mouvements et la mise en musique mécanique et pourtant tellement humaine (...)

consultation intimiste (...)
effet miroir qui renvoie à nos urbanités parfois cruelles (...)
paysages sonores à la mémoire des machines obsolètes du futur (...)
nous rencontrons à chaque pas et qui pourraient nous inviter à d'autres dialogues (...)
langage universel du voyage, qu'il s'agit de flirter avec de collectives nostalgies (...)
un déplacement sensible et poétique d'un nom à un autre, évoquant les ailleurs qui, à portée de main, prolongent
le Grand Paysage dans lequel se niche l'endroit dans lequel nous habitons (...)

architecture renouvelable qui vient de manière éphémère augmenter celle de La Coop (...)
proposé au spectateur une expérience inédite, immersive et collective du volume et du mouvement, qui nourrit le rapport au paysage architectural (...)
la présence dans le paysage est ainsi dite jusqu'à en perdre l'image, en faire une surface de projection, se faire son cinéma (...)
orchestrer le silence du vide ambiant et donner à entendre la mémoire de ceux qui l'ont habitée, traversée, aimée (...)
l'expérience de l'œuvre nourrit notre regard sur la ville, augmentant celle que nous habitons ou traversons des images mentales provoquées par la
révèle contemplative ainsi proposée, unissant dans celle-ci les persistances rétinienne de paysages urbains visités (...)
contrepoint poétique et critique aux flux de communication qui baignent nos villes, figures familières et pourtant impénétrables que
interpellant le peuple des statues qui habite silencieusement dans nos villes, nous rencontrons à chaque pas et qui pourraient nous inviter à d'autres dialogues (...)

La Coop est située au centre de ce morceau de Strasbourg en devenir, ce projet Deux-Rives où la ville rencontre son port, où deux cités se rejoignent pour proposer une situation urbaine véritablement transfrontalière. Activé par un tram qui permet au territoire de vivre avec fluidité cette situation européenne au quotidien, ce morceau de ville est tourné vers le Rhin Supérieur et les promesses qu'il porte du renouvellement permanent des connexions et des rencontres. À La Coop, L'Ososphère ouvre, le temps de l'événement, un espace public singulier pour une fête exceptionnelle, mise en musique sur deux dancefloors immergés dans l'architecture et y crée un parcours artistique *in situ* qui, dans une flânerie souvent interactive, traverse la brique, le paysage et l'égrégore qui constituent nos villes. Musiciens, plasticiens, photographes, designers, architectes, les artistes invités par L'Ososphère se préoccupent avec elle d'inventer un « art de ville » inscrit dans son époque — y compris par le prisme du numérique et s'attachant à nourrir le regard du visiteur sur son environnement urbain fait de mouvements et persistances. Un Café Conversatoire, lieu nomade et recomposé à chaque incarnation, poursuit une inlassable quête d'agora sédimentée par un travail d'éditions collaboratives (radio, papier, web) et aiguillée par une proposition culinaire portuaire. L'Ososphère construit et partage son propos au rythme de l'évolution urbaine de Strasbourg ainsi que de toutes les villes que nous habitons ; elles réagissent et se transforment sous les mouvements d'une époque fortement signée par le numérique et, à travers l'urbanisation, par l'incarnation dans le renouvellement de nos « modes de ville » des mutations en cours.



FAKEAR
Échos de la sono mondiale - grand mythe des années 90 que l'on retrouve aujourd'hui dans un réjouissant renouvellement, fragments intégrés des productions Ninja Tune ou Future Classic, inspirations inscrites dans le temps réel absorbé à grandes goulées, la musique de Fakear joue du temps et de l'espace. Les titres de ce constructeur remarquable invitent à l'abandon élégant qui fonde le corps et l'esprit dans une même inspiration retrouvée. Quittant récemment les métropoles pour se percher dans les montagnes, Fakear y a retrouvé l'Animal sous La Lune Rousse, intitulant ainsi son récent album inscrit dans une quête du lâcher-prise interconnectée avec le dancefloor.



SALUT C'EST COOL
Patronyme de circonstance, premier album intitulé « the very best off » paru le jour de Noël, Salut C'est Cool tient ses promesses sous mode techno hardcore mais cool pour peu que l'on soigne méticuleusement le mauvais goût. Le laid bizarre somme toute / Salut C'est Cool poursuit sa quête des grandes découvertes.



SYNAPSON DJ SET
Entre intuition et méthode, les compositions du duo parisien Synapson flirtent tant avec le jazz que la deep house, retrouvant ainsi le sillon enlaid par les pères fondateurs de la musique électronique à danser, le creusant tant dans la production que dans le mix, à la recherche de l'ultimate groove anthémique et de la ligne mélodique à danser jusqu'au lâcher-prise.



BON ENTENDEUR DJ SET
Youtubers en trio, sans s'en réclamer, Bon Entendeur aura conquis la toile par la grâce de mixtapes dématérialisées mais à « valeur ajoutée » ouvertes par des monologues de personnalités françaises et déclinant le made in France sans cocarderie mais avec finesse. Les DJs sets sont à l'image du trio : énergiques, gorgés de disco-funk et baignés d'un nappage électronique des plus actuels.



BOYS NOIZE DJ SET
Alex Ritlha, producteur et DJ sous patronyme Boys Noize a commencé par publier sur les labels Kitsuné Music, Turbo Record ainsi que sur DJ Hell's International DecJay Gigolo Records, devenant rapidement l'une des signatures berlinoises majeures des scènes électroniques. Aujourd'hui à la tête de Boysnoize Records, il présente doublement des productions qui voient l'artiste et le label manager investir sans schizophrénie l'Universal Dancefloor pour lui ouvrir de nouveaux horizons. Le fort salué Mayday (« l'album le plus personnel et émotionnel de ma carrière » selon ses propres termes) aura à peine un an au compteur lorsque Boys Noize viendra électroiser le paysage magnifiquement portuaire de La Coop pour un DJ Set déjà attendu.



2MANYDJ'S DJ SET
Si, à l'heure du grand turn-over conceptuel, les frères Dewaele ont le cran de décliner le mash-up sur une telle durée, c'est sans doute que, au-delà du gimmick, celui-ci fait sens et s'ancre dans une aspiration profonde à inventer un geste artistique pour remettre en musique la gargantuesque culture discographique de deux jeunes gens bien de leur époque.

Le disque se meurt nous dit-on ; cependant, entre le flot bouillonnant d'une actualité en delta et les innombrables réserves secrètes de la pop que les rédactions ne cessent de mettre à jour, on n'aura pourtant jamais eu accès à tant de références. 2MANYDJS aura donc saisi l'époque à bras le corps, concassant en une série de projets les 55 000 disques accumulés au cours d'une décennie d'activisme. Sur scène, cette base référentielle est de nouveau broyée pour en extraire un supplément d'énergie alimentant l'ultimate dance machine à électro combustion. More is not enough.

PLACEMENT DEBOUT LIBRE
POUR DES RAISONS LOGISTIQUES LIÉES AUX MESURES IMPOSÉES PAR L'ÉTAT D'URGENCE, NOUS CONSEILLONS AUX SPECTATEURS QUI DÉSIRENT ASSISTER À L'INTÉGRALITÉ DES CONCERTS DE DÉBUT DE SOIRÉE DE VENIR DÈS L'OUVERTURE DU SITE.

La première Nuit Électronique propose un événementiel plateau qui développe un registre électro/house/techno dépassant largement les cercles spécialisés à force d'investir les réseaux les plus immédiats de la radio et des plateformes en ligne.

VENDREDI 28 AVRIL 2017

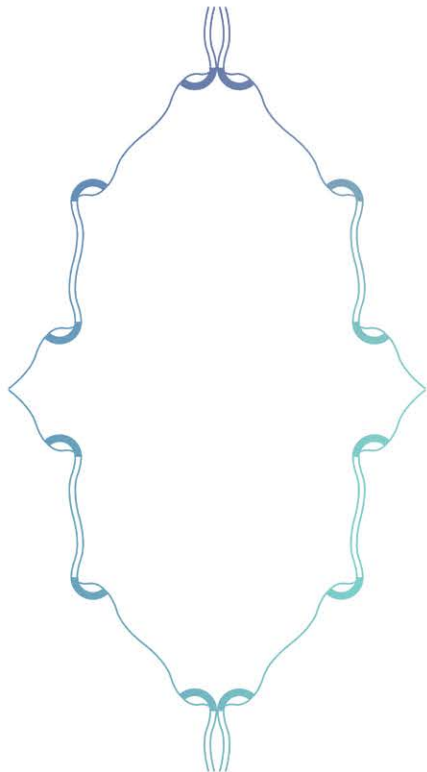
OUVERTURE DU SITE : 21H30
DÉBUT : 23H00
PRIX LOC : 30 € + FRAIS
ÉLECTRO HOUSE MINIMAL TECHNO ABSTRACT

LE R.E.V (BIG TENT)

23H00
FAKEAR
01H30
SALUT C'EST COOL
03H00
SYNAPSON DJ SET

LE S.U.B (OLD WAREHOUSE)

23H00
BON ENTENDEUR DJ SET
01H00
BOYS NOIZE DJ SET
03H00
2MANYDJS DJ SET



LOCATION DANS LES POINTS DE VENTE HABITUELS / PRIX MENTIONNÉS HORS FRAIS DE LOCATION / PRIX MAJORÉS EN CAISSE DU SOIR.

LES HORAIRES SONT DONNÉS À TITRE INDICATIF, ILS SONT SUSCEPTIBLES D'ÊTRE LÉGÈREMENT MODIFIÉS (HORAIRE À JOUR SUR WWW.OSOSPHERE.ORG)

La seconde Nuit Électronique offre la grisserie d'un grand format mis en musique par les têtes d'affiches des clubs les plus spécialisés d'un village global qui persiste à considérer la danse comme un dépassement du soi.

SAMEDI 29 AVRIL 2017

OUVERTURE DU SITE : 21H30
DÉBUT : 22H30
PRIX LOC : 34 EUROS + FRAIS
ÉLECTRO TECHNO MINIMAL TRANSE DEEP HOUSE TECH HOUSE AMBIENT

LE R.E.V (BIG TENT)

22H30
CHARLOTTE DE WITTE
00H30
BJARKI
02H30
Ø [PHASE]
04H00
RØDHÅD

LE S.U.B (OLD WAREHOUSE)

22H30
MOLECULE 60°43' NORD LIVE
00H00
STEPHAN BODZIN LIVE
01H30
SVEN VÄTH
04H30
N'TO & JOACHIM PASTOR
PRESENT SINNERS



MOLECULE 60°43' NORD LIVE
Affinant sans relâche une démarche expérimentale issue du Dub, Molecule développe une esthétique de la modification et procède par soustraction tant dans l'utilisation des matériaux électroniques et que dans la pratique de l'échantillonnage hip-hop.



STEPHAN BODZIN LIVE
Il y a dix ans, Stephan Bodzin faisait irruption sur l'international dancefloor par la grâce d'un « Liebe Ist... » qui vaut signature. Ce compositeur venu du théâtre est devenu producteur et DJ pour arpenter les clubs et y développer un geste sonore tout personnel alliant techno minimale et imparable sens mélodique.



SVEN VÄTH
Élu une nouvelle fois meilleur DJ de l'année 2016 par plusieurs réseaux, Sven Våth est l'indétrônable leader de la scène électronique en Allemagne. Il aura été également en vue cette année par le biais de deux titres références qui ont connu une événementielle nouvelle actualité via leurs remixes : « Electríc Salsa » par Roman Flügel et « Accident In Paradise » par Kink. Activiste des scènes acid house et transe depuis trente ans, figure archétypale de l'électro, DJ star qui électrise les dancefloors, l'excentrique allemand drive également le concept Cocoon qui regroupe des soirées, une résidence estivale à l'Amnesia d'Ibiza, un club à Francfort, un label et une agence de booking. Si le son de Sven Våth a évolué au fil du temps vers une techno plus sobre et minimaliste, son goût du spectacle est resté intact ; nul doute qu'il ne signe le 29 avril l'un des moments historiques de L'Ososphère.



N'TO & JOACHIM PASTOR
PRESENT SINNERS

Enfant du Conservatoire, des beats-combo et de compagnonnages around the dancefloors, Joachim Pastor brasse avec délicatesse les éléments microclimatiques de son Versailles natal. Il invente SINNERS avec son compagnon de label N'TO, né au cœur de la face cachée de la planète Marseille, entre les reliefs inédits que dévoile la musique électronique et les strates qui se révèlent à qui les sonde. Insatiables explorateurs de leurs propres passions, leur signature musicale est immédiatement identifiable, ciselée avec un sens aigu du détail minimal quoique onirique et de la rythmique hungry.



CHARLOTTE DE WITTE
Charlotte de Witte est entrée en techno depuis Gand sous le pseudo de Raving George pour mieux brouiller les pistes, avant de se voir confier une émission hebdomadaire (Playground) sur Studio Brussels et une résidence au Fuse. Inspirée par les conversations et les sons des clubs qu'elle fréquente, adepte d'un less is more qui vise la quintessence, Charlotte de Witte a explosé sur la scène techno mondiale dont elle est devenue une référence.



BJARKI
Le dancefloor comme champ des possibles, dégagé de tout rapport de force... Bjarki, jeune prodige islandais adepte de la spontanéité dans la sophistication, semble se réinventer au gré des moments et contextes qu'il formule à travers des sets libertaires et ludiques, renouvelant avec morgue et candeur des grammaires vintage pour produire du temps présent.



Ø [PHASE]
Depuis quinze ans, le DJ & producteur anglais Ø [PHASE] extrude de ses platines une techno martiale, lourde et puissante à la noirceur et profondeur dangereusement séduisantes. Résident au Berghain, il est connecté tant aux humeurs berlinoises qu'à celles de Detroit, Londres, Paris, New York et autres terres électroniques.



RØDHÅD
Rødhåd est passé en quelques années du statut de figure chérie par l'underground techno berlinois pour ses sets au Berghain, dominicaux et ambian-tiques, à la reconnaissance mondiale. Marathonant tous les dancefloors de la planète, fondant le prolifique label Dystopian, produisant de foisonnante et décisive manière, Rødhåd est désormais un must have des nuits du monde. Son style à la mélancolie dansante et toute personnelle lui vaut les faveurs tant de la critique que du plus large public.

POP UP DISTRICT

Conteneurs-signatures posés au pied de la Cathédrale et sur les places de Strasbourg, architectures pop-up à La Laiterie, à Seegmuller ou à La Coop, sur le Campus Central de l'Université de Strasbourg ou au Alter Schlachthof de Karlsruhe – depuis sa création, L'Ososphère explore et expérimente les formes d'architecture éphémères, nomades et modulables pour participer à la fabrique de la ville par l'activation artistique.

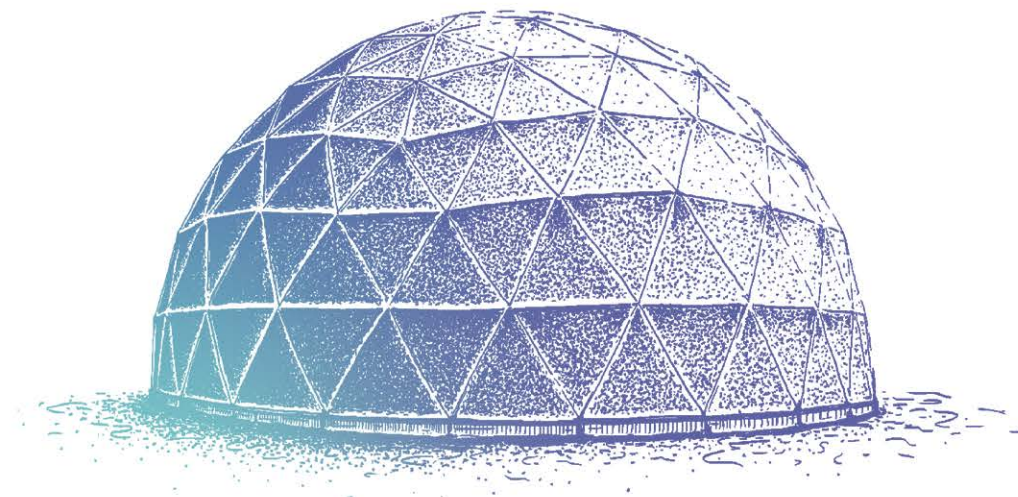
Entre scénographie urbaine et architecture renouvelable, les dispositifs proposés par L'Ososphère sont nourris de cette trajectoire, de ses recherches et expérimentations, de ses liens avec une scène d'architectes issus des écoles strasbourgeoises et qui a produit de nombreux collectifs présents au niveau national et engagés dans les exigences de l'invention d'une architecture consciente des enjeux du XXI^e siècle.

L'Ososphère synthétise désormais cette action dans un nouveau dispositif-programme intitulé Pop Up District, amené à devenir nomade et transfrontalier, pour relier des énergies au fil du Rhin et du Grand Est mais également répondant aux invitations d'autres territoires. Le programme Pop Up District est co-écrit avec l'atelier d'architecture CNB, développant des axes de co-production avec le Port autonome de Strasbourg (autour des conteneurs)

et le collectif AV Exciters (autour des dômes géodésiques). En activant les lieux par un dispositif modulaire et modulable d'architectures éphémères conçu sur mesure, le Pop Up District intègre la flexibilité, le réemploi, le partage des espaces et des dispositifs, pour y inventer, selon la formule de Jean-Luc Nancy, des « instants de ville » communs et ouverts. Il intègre conteneurs, dômes géodésiques,

constructions ad hoc en échafaudage ou matériaux trouvés *in situ*. Pour cette édition, en complicité avec le Port autonome de Strasbourg et la SPL Deux-Rives, ce Pop Up District prend naturellement une fonction de Port Center Éphémère articulé à Strasbourg s'affirmant désormais ville-port. On y trouve des éléments de lecture de ce morceau de ville en mouvement incarnés par certains de ses acteurs majeurs, des temps artistiques, un

Café Conversatoire ouvert à la ville, des conversations publiques aux formats variés, des productions éditoriales multi-suppôts (print, web, radio...), des expériences de Pop Up Agora sous forme de workshops ou d'expérimentations, un Food Lab portuaire, des expériences immersives et connectées, des installations et un espace d'activation et de flânerie contemplative.



PROGRAMME DES CAFÉS CONVERSATOIRES

Chaque Café Conversatoire sera l'occasion de retrouver des conversants invités pour l'occasion et de partager la parole pour faire conversation en mêlant points de vue experts et expériences intimes, prolongée ensuite sur le web, par des éditions print et radio.

Le déroulement en est simple : chaque thématique ou questionnaire est activé par une forme artistique, l'expérience est partagée pour faire conversation en mêlant points de vue experts et expériences intimes, prolongée ensuite sur le web, par des éditions print et radio.

Les Cafés Conversatoires sont animés en collaboration avec Jean-Luc Fournier / Or Norme, Sylvia Dubost et Cécile Becker / Éditions Conversatoires, chicmedias, Joël Danet et Rue89 Strasbourg.

Accès libre // Programme détaillé sur ososphere.org



La mutation de Strasbourg, à la fois géographique jusqu'au Rhin et jusqu'à Kehl, par le biais de l'extension de la ligne de tram et en tant que territoire de commons inspire la conversation. Les regards artistiques qui prennent corps dans l'exposition proposée à La Coop activent le programme des Cafés Conversatoires, co-écrits avec de nombreux partenaires. L'occasion, à partir des œuvres qui l'habitent pendant huit jours, de croiser regards et paroles animés par le désir d'inventer et de fabriquer à l'échelle de la ville – qui nous offre celles des voisinages.

UN PORT CENTER ÉPHÉMÈRE AU CŒUR DU POP UP DISTRICT

Le Pop Up District prend pour cette édition fonction de Port Center éphémère et s'articule autour de la présence du Port autonome de Strasbourg et de la SPL Deux-Rives, deux partenaires forts, acteurs majeurs des évolutions de ce morceau de ville aujourd'hui traversé par le tram, dessinant avec Kehl la promesse en marche d'un territoire transfrontalier et l'identité d'une ville-port rhénane. Une façon de rencontrer le projet urbain en marche, à échelle humaine et incarnée par une multiplicité de points de vue, souvent nourris par des regards artistiques.

PORT CENTER ÉPHÉMÈRE

À l'instar du Havre, d'Amsterdam, d'Anvers ou de Montréal, Strasbourg, en tant que ville portuaire, pourrait s'enrichir d'un lieu-outil permettant une nouvelle ouverture et de nouveaux liens entre zone portuaire et habitants de la ville-port. Un lieu représentatif d'une dynamique locale singulière, basée sur un savoir-faire fluvial, ferroviaire et industriel souvent méconnu du grand public qui pourrait l'interpeller, un lieu qui vienne souligner l'extraordinaire potentiel d'imaginaires et d'identités qui se niche entre les darses, les silos et les conteneurs, un lieu qui se propose de favoriser d'autres opportunités de rencontres entre le monde des entreprises et celui du grand public.

Forces de leur relation construite dans la durée et de leurs échanges et réflexions communes et poursuivant les initiatives prises au moment du 90^e anniversaire du Port, L'Ososphère et le Port Autonome de Strasbourg ont imaginé déployer un Port Center Éphémère comme cœur du Pop Up District. Cet espace de médiation entre le port et la ville présente une exposition sur la thématique du port et les inspirations artistiques que suscitent ses paysages, ses imaginaires et sa vocation, se saisit des enjeux d'avenir au sein d'une installation artistique interactive, se penche sur son passé et ses devenirs. Un Food Lab portuaire y déniche un rapport créatif aux saveurs. Un livre géant pour les enfants racontant les aventures imaginaires de Sawyer, le conteneur jaune, autour du monde.

Il intègre des œuvres qui sont autant d'ouverture à la réflexion sur notre lien au port et, à partir de lui, au Rhin : *Zoning Seen from the Sky* de Cyprien Quaiariat, *En Vigie* de Thierry Fournier, *Du Rhin à la ville* de Pierre Filliquet, *Contenus* d'Addictive TV, *European Sound Delta* (u+2588) de Thomas Guilhen et les photographies de Christophe Bogula.

L'Ososphère et le Port autonome de Strasbourg mettent la question de la ville-port ou du port-ville au centre des conversations et organisent un Café Conversatoire.

MAISON DU PROJET – SPL DEUX-RIVES

À la découverte des projets « Deux-Rives/Zwei Ufer » et « Coop »

Le tram relie Strasbourg et Kehl et irrigue un territoire en transformation ! Au cœur de La Coop, le projet Deux-Rives/Zwei Ufer se présente à tous à travers un espace d'exposition, une maquette géante, des jeux et des conférences-débats. Parallèlement, le territoire du grand Port du Rhin révèle son patrimoine exceptionnel à travers un programme de balades-découverte et un jeu de piste. Petits et grands, Strasbourgeois, Kehlhois ou visiteurs pourront (re)découvrir la beauté et les potentiels de lieux souvent méconnus.

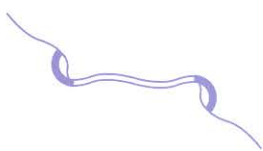
Une maquette ludique pour s'immerger dans le projet Deux-Rives/Zwei Ufer

Pour comprendre les transformations urbaines en cours et les territoires concernés, rien ne vaut une belle maquette ! Et plus elle est grande, mieux c'est ! C'est dans cette logique qu'AVLab a conçu pour la SPL Deux-Rives une maquette géante sur laquelle on pourra marcher, s'asseoir et échanger pour en savoir un peu plus sur le grand projet Deux-Rives/Zwei Ufer et sur le devenir de La Coop.

KALÉIDOSCOOP

KaléidosCOOP est un tiers-lieu de coopération transfrontalier ouvert aux habitants qui s'implantera à la COOP en 2020. Ce lieu symbolise deux valeurs fortes du projet : la coopération et les échanges entre la France et l'Allemagne. Dans une démarche économique, sociale et solidaire, KaléidosCOOP facilitera la création d'activité et d'emploi et offrira les conditions de développement de projets innovants à ses coopérateurs.

L'équipe de KaléidosCOOP sera présente sur le site pour exposer ce projet.



ALTER SCHLACHTHOF, KARLSRUHE

Ausgeschlachtet e.V. est l'association qui regroupe des acteurs culturels et des industries créatives qui animent à Karlsruhe le site du Alter Schlachthof, ancien abattoir de la Ville de Karlsruhe aujourd'hui investi par quelques 70 institutions culturelles, entreprises créatives, artistes, collectifs et porteurs de projets. Depuis 2009, Ausgeschlachtet e.V. et L'Ososphère élaborent un projet de parcours artistique au fil du Rhin faisant se croiser les propos des artistes. L'envie est de convier les habitants de l'espace rhénan à s'interroger sur leur part d'identité commune et de raccorder les espaces urbains qui s'étirent autour de ce fleuve partagé. Elle est également de fédérer de belles énergies à l'œuvre dans ce bassin rhénan, misant sur l'enrichissement par la confrontation des pratiques et des perspectives. Ausgeschlachtet e.V. sera présente tout au long de cette édition de L'Ososphère.

L'HINTERLAND FOOD LAB PORTUAIRE

Pendant toute la durée de L'Ososphère, un espace d'expérimentation gustative et culinaire, mixant les identités urbaines et portuaires de la situation, sera ouvert au public et articulé à un café en lien avec les conversations publiques. Avec au choix : une cantine collaborative à midi, une petite restauration en journée, un bar à cocktail sustentateur avec restauration de haute volée le soir et des workshops culinaires et constructivistes le week-end d'ouverture (voir le programme des workshops).

L'Hinterland est animé par le chef Olivier Meyer (Kuirado). Depuis plusieurs années, Olivier Meyer creuse les sillons du bien-manger, du manger mieux et de l'impact positif que peut avoir notre alimentation sur nous et ce qui nous entoure. Il perçoit son métier sans dogmes, dans le partage et l'enthousiasme. En 2009, il crée Cookwithollivier, un service traiteur haut de gamme et sur mesure. En 2012, la rencontre avec la designer Sonia Verguet donne naissance au duo de designers culinaires Sonia et Olivier. En 2016 il ouvre le centre culinaire Kuirado, un lieu à la fois atelier pour Olivier et ses équipes, laboratoire ouvert aux projets innovants et espace de workshops tout public.

fb : kuirado67

LA CANTINE

Olivier Meyer construit avec une équipe de 10 personnes volontaires la cantine du midi. Le menu est pensé en harmonie avec l'environnement – le Port, La Coop, le tram, le quartier voisin – et fabriqué dans une ambiance à la fois professionnelle et festive. Ouverte du mardi 2 au dimanche 7 de 12h à 14h

Prix du repas : 12 € (une boisson comprise)

LE CAFÉ

Ouvert tous les jours de 14h à 19h

LE BAR À COCKTAIL

(Guts and Glory de Karlsruhe et Kuirado)
Cocktails et restauration de haute volée
Ouvert du mardi au samedi de 19h à 23h

L'HINTERLAND

FOOD LAB PORTUAIRE

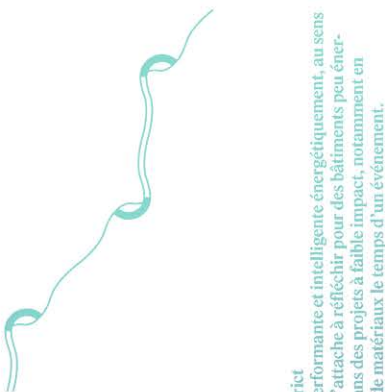
Programme de projections dans une cabine de projection itinérante installée par les Courtisans
Le Court-Toit est un cinéma, une petite cabine de projection itinérante qui arpente les territoires, pour promouvoir les formats courts. Développé avec l'aide de jeunes architectes, designers, ferronniers, étudiants ou professionnels qui apportent leur savoir-faire à ce projet ambulant, il se monte et se démonte à l'envie.

En partenariat avec Tcrn-Blida

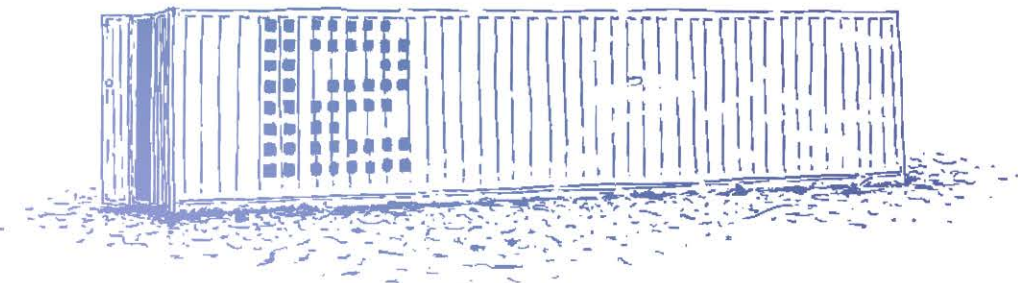
VOISINAGES PERCHÉS

Dessins d'Anne Jaurreguiberry, architecte et urbaniste, agence aupa

Dessiner la ville et le tram de Strasbourg à Kehl, depuis les fenêtres d'appartements des étages élevés, terrasses, cages d'escalier ou autres nids perchés des voisins du tramway. Questionner le voyage en tramway qu'entretien ces voisins dans la ville. Ecrire ces conversations, un journalisme conversationnel et croqué. Comment ce voisinage perché les inspire....



L'Atelier CNB est complice de L'Ososphère sur la conception et la réalisation du Pop Up District
L'Atelier d'Architecture Christmann Nachbrand Belhaddad est engagé dans l'architecture performante et intelligente énergétiquement, au sens large du terme. Face à l'obligation nécessaire d'inscrire dans la Transition Énergétique, il s'attache à réfléchir pour des bâtiments peu économes, dans leur construction, fonctionnement et recyclage. L'Atelier CNB s'engage dans des projets à faible impact, notamment en rénovation, en neuf et dans des projets tels que le Pop Up District, utilisant le développement de matériaux à temps d'été.



UN DISPOSITIF-PROGRAMME

Par le programme des Cafés Conversatoires, L'Ososphère rejoint la tradition urbaine du café comme espace public et lieu singulier de construction de la cité par la conversation, forme pop de production de la pensée qui poursuit la tradition des cafés de l'Europe rhénane, des Stammtisch strasbourgeois. Articulé à une ligne éditoriale ouverte et alimentée par les partenaires qui s'en saisissent, il propose des situations artistiques d'espace commun et de conversations, parfois pour le compte d'événements comme le Forum mondial de la Démocratie ou le Marché de l'Économie Sociale et Solidaire, souvent comme partie intégrante des événements de L'Ososphère elle-même.

La mutation de Strasbourg, à la fois géographique jusqu'au Rhin et jusqu'à Kehl, par le biais de l'extension de la ligne de tram et en tant que territoire de commons inspire la conversation. Les regards artistiques qui prennent corps dans l'exposition proposée à La Coop activent le programme des Cafés Conversatoires, co-écrits avec de nombreux partenaires. L'occasion, à partir des œuvres qui l'habitent pendant huit jours, de croiser regards et paroles animés par le désir d'inventer et de fabriquer à l'échelle de la ville – qui nous offre celles des voisinages.

SAMEDI 29 AVRIL Grand dôme PRÉSENTATION DU PROJET SPL DEUX RIVES

À quoi va ressembler le futur quartier de la Citadelle ? Quel est le projet sur La Coop ? Quand arriveront les premiers habitants sur Starlette ? Henri Bava et Alexandre Chemetoff (architectes-urbanistes-paysagistes en charge des projets *Deux-Rives* et *Coop*) seront tous les deux présents à L'Ososphère pour répondre à ces questions, échanger avec le public et expliquer leurs visions d'avenir pour ces territoires.

STRASBOURGKEHL / KEHLSTRASBOURG

Comment deux villes frontalières fabriquent-elles un espace commun à habiter ? Le penser, le réinventer sans cesse, construire ensemble le récit de cette rencontre et les processus. La mobilité comme clé de modes d'habiter la ville ?

En complicité avec la SPL Deux-Rives

DIMANCHE 30 AVRIL Grand dôme PORT VILLE / VILLE PORT Balade « Tu (t')entends comment (avec) ta ville ? » en amont dans le quartier du Port du Rhin avec le Groupe Conversons et Pauline Desgrandchamp (sur inscription)

Le port comme porte d'entrée et de sortie de la ville vers le monde. Le port comme territoire d'activité et d'imaginaire au cœur de la ville et la ville comme proposition d'habiter le port. Poursuivre l'incessante découverte de la passionnante identité portuaire de notre ville.

En complicité avec le Port autonome de Strasbourg et Paradox[a]

MARDI 2 MAI Grand dôme FABRIQUER ENSEMBLE ENTRE ARTISTES ET ENTREPRISES

Au-delà du mécénat et de l'échange de visibilité, la relation entre les entreprises et les artistes et acteurs culturels évolue, notamment dans le rapport à un territoire que les uns et les autres habitent communément, se croisant dans le cadre de modes de coopérations variés dont une part reste à inventer. Démarche entrepreneuriale et actions artistiques et culturelles peuvent plus que jamais s'articuler autour de passerelles multiples pour échanger, coopérer, co-construire, inventant d'autres éclairages sur des enjeux de sociétés, sur l'écriture du territoire et de la construction du monde à venir, via notamment l'innovation, la créativité et la R&D. Qu'est-ce que ces croisements et la fabrique de ces communs peuvent apporter au territoire et à ceux qui l'habitent ? Comment s'enrichir les uns les autres en permettant aux pratiques de voisiner ? Quelles innovations peuvent ainsi émerger à l'échelle de la ville et du vivre ensemble ?

En complicité avec Or Norme et Aedaen

MERCREDI 3 MAI Grand dôme LUMIÈRES SUR LA VILLE

À partir de sa présence, centrale, diffuse et multipliée dans ses aspects comme dans ses usages au sein du parcours artistique, L'Ososphère invite à se pencher un instant sur la lumière à la fois élément de logistique urbaine, de dessin et de paysage, de poétique et d'identité à l'œuvre dans la ville. Ce qu'elle génère comme usages, ce qu'elle symbolise. La travailler, la façonner, l'utiliser, l'observer.

En complicité avec le Jardin des Sciences et Pint of Science

LES ÉDITIONS CONVERSATOIRES

Donner d'autres formes aux questions qui traversent L'Ososphère, activer et rendre compte des conversations qu'elle génère ou active, garder une trace des échanges, proposer du lien dans la ville : les Éditions Conversatoires accompagnent l'événement en fabriquant en direct et sur place un dispositif médiatique. Pendant toute la durée de L'Ososphère, une rédaction multimédia s'installe sous un dôme. Elle édite plusieurs gazettes thématiques ainsi qu'un dazibao collector quotidien affiché sur le site de La Coop et à l'Aedaen place. Elle déploie un programme radiophonique à écouter chaque jour sur le 90.7 à partir de 14h : des temps d'antenne événementiels autour de points radio, Cafés Conversatoires et performances sonores et radiophoniques, une programmation spécialement conçue au jour le jour, des formats inédits pensés avec les artistes invités par L'Ososphère, des temps d'antenne réalisés par ses collaborateurs. Pour les non-Strasbourgeois, la radio de L'Ososphère sera à écouter en direct depuis le www.radioenconstruction.com sur le player, et une sélection d'archives sonores sera disponible sur le site Internet. D'autres formes médiatiques pourront être imaginées sur place pour entrer en conversation avec l'activité et les habitants, temporaires ou permanents, du site, du quartier et de la ville.

En partenariat avec chicmedias et Radio En Construction

JEUDI 4 MAI Grand dôme VILLES PRODUCTIVES

Dans la ville-port, la production voisine l'habitation. La production s'invite aussi dans la ville par l'économie sociale et solidaire, dans un mouvement où les individus redevennent, à leur tour, producteurs, makers, artisans de leur quotidien, habitants surtout, au lieu de se complaire dans un statut d'usager d'une proposition de services et d'agréments. La ville, territoire de multiplicité des usages, où la question de la production rencontre l'écologie et le développement durable.

En complicité avec KaléidosCOOP et Start Up de Territoire

VENDREDI 5 MAI Cour de La Coop ou SAV ou SAV ou dôme (selon la météo) L'ÉROUPE DES ARTISTES

Depuis sa propre trajectoire, L'Ososphère participe des mouvements des territoires (passage à l'échelle du numérique, invention de la grande région, définition multiple des régions transfrontalières et d'un espace Rhénan, exploration sans cesse renouvelée, territoire européen toujours en découverte de lui-même). Ces mouvements impactent les usages, les mobilités mais aussi la création artistique et numérique, qui s'en saisit par le regard, le geste et l'action, la collaboration. Les réseaux changent de paradigmes et fondent de nouvelles possibilités d'échanges et de renouvellement des dynamiques de co-création – ponctués, sur le territoire, par l'émergence de tiers lieux.

En complicité avec le groupe Conversons

SAMEDI 6 MAI Cour de La Coop ou SAV (selon la météo) VOISINAGES

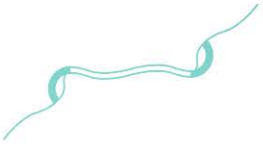
Balade topographique « Point de vue d'une île / promenade sur cadrans cardinaux » (sur inscription)

À l'échelle du palier et du pas de porte, d'un quartier à l'autre, d'une ville à la suivante, d'une rue à la prochaine, comment faire ville ensemble ? Poursuite et augmentation d'une conversation engagée sur le Jardin d'Hiver entre le Campus et l'Esplanade, en y invitant le quartier du Port du Rhin, Kehl, le Port, Neudorf, la Musau.

DIMANCHE 7 MAI Cour de La Coop ou SAV (selon la météo) VILLES RÉELLES, VILLES IMAGINAIRES

Tout au long de la journée, accumulation et synthèse libre et foisonnante des conversations de la semaine : vivre dans un même mouvement nos villes réelles et imaginaires, dénicher ou inventer des belvédères et des places, habiter un palimpseste ouvert à la promesse, s'inscrire dans l'éternelle fabrique de la ville.

En complicité avec le groupe Conversons



LE GROUPE CONVERSIONS ET SA POP UP AGORA EXPÉRIMENTALE

Constitué d'architectes, artistes et praticiens de l'espace public et des formes de débat démocratiques, le groupe Conversons est activé par L'Ososphère pour proposer aux participants des Cafés Conversatoires un dispositif dynamique et participatif, la Pop Up Agora. Ce processus d'interrogation du fond par la forme permet aux visiteurs de prendre part de façon pratique, créative et inédite à la conversation déroulée sur ces huit jours, pour cinq minutes, une heure, une journée ou pour la semaine.

Avec des temps forts autour de chaque conversation publique, les expérimentations participatives du groupe Conversons viendront percuter la prise de parole et la poursuite avec tous ceux qui le souhaitent au cœur de l'espace de La Coop et selon une logique exponentielle dans l'espace et le temps.

Ce temps d'expérimentation collective vise à modéliser une hypothèse d'agora ouverte aux différents modes de conversation.

Les membres du groupe Conversons : Ramona Poenaru & Gaël Chaillat (artistes, Cie Des châteaux en l'air), Guillaume Christmann (architecte, atelier CNB), Anne Jaurreguiberry (architecte et urbaniste, agence aupa), Thierry Danet (directeur artistique de L'Ososphère), Frédérique Jeanroy (responsable de la communication, ENSAS), Léonore Barthélémy (facilitatrice graphique), Sylvia Dubost & Cécile Becker (journalistes, les Éditions Conversatoires de L'Ososphère et chicmedias), Marie Bohner (chargée de programmation, le Café Conversatoire de L'Ososphère), Jérôme Hatton (fondateur de la Ludus Académie).

Vous souhaitez partager une expérience singulière du questionnement : venez échanger sur vos expertises, expériences ou intuitions avec nous, en travaillant sous forme de workshop pendant ces huit jours avec le groupe Conversons (voir programme des workshops).

PARCOURS ARTISTIQUE

À travers l'architecture de La Cave à vin et dans un geste amoureux pour habiter celle-ci avant sa transformation, une quarantaine d'œuvres, souvent numériques, forment une proposition in situ de dérive urbaine, contemplative et poétique qui tient de la flânerie à travers le paysage, la brique et l'égrégore des villes que nous habitons au-delà de nous-mêmes.

1024 ARCHITECTURE

1024 Architecture est un studio créatif imaginé en 2007 par Pier Schneider et François Wunschel, tous deux artistes et architectes, membres fondateurs du collectif EXYZT. 1024 Architecture travaille sur l'interaction entre corps, espace, son, visuels, art et architecture. Il produit des installations audio-visuelles, des micro-architectures, des interventions urbaines, des performances. Leurs installations ont pu être vues à travers le monde. Pour L'Ososphère 2017, ils seront présents à La Coop et à Aedeen Gallery.

1024architecture.net

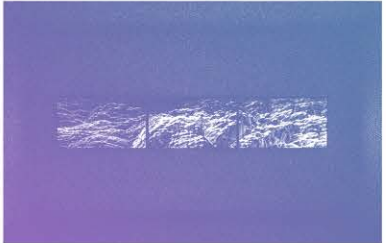


TESSERACT

aka HYPER Cube

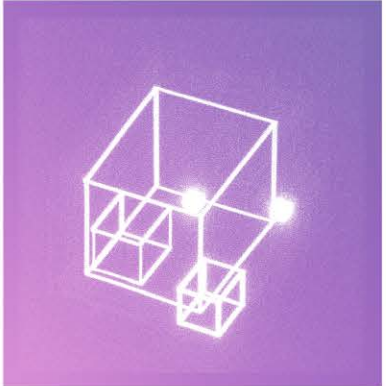
TESSERACT est une structure architecturale monumentale de 14 mètres de côté. Ce projet se réfère à l'objet géométrique et mathématique du même nom. Installation innovante, elle réagit au son et invite le public à pénétrer et s'immerger dans cette nef de lumière. Ce dispositif génère un nouveau langage architectural dans lequel le dispositif lumière dynamise la perception statique du cube et instaure un dialogue interactif entre éléments visuels animés et structure fixe. Architecture éphémère qui vient spectaculairement augmenter celle de La Coop, TESSERACT propose au spectateur une expérience inédite, immersive et collective du volume et du mouvement, qui nourrit le rapport au paysage architectural.

En extérieur



LÂ-BAS

Un voyage dans un paysage numérique en mutation permanente, faisant écho aux processus géologiques à l'œuvre à l'échelle cosmique. Une échappée paysagère depuis cette Coop belvédère...



RAY Trace

Un tableau phosphorescent totalement vierge sur lequel sont dessinés des motifs graphiques par un faisceau laser.

ADDICTIVE TV

Addictive TV est dans une classe à part quand il s'agit de mixer audio et vidéo, c'est de la musique à voir ! Tout y est, des films cultes, des concerts rock, et même des images de football, le tout calé avec une précision d'orfèvre où le son et l'image sont en parfaite

complémentarité. Ils se sont hissés au rang des remixeurs les plus prisés du septième art.

addictive.tv

Contenus

Contenus est une vidéo produite dans le cadre de L'Ososphère 2011 lors d'une résidence en immersion au Port autonome de Strasbourg, marquée notamment par le va-et-vient captivant des conteneurs et dirigée par une foisonnante interrogation sur le contenu.

En conteneur

ARTELEMENT



© François Wunschel

Les architectes Éric Merlo et Benoît Quertier et le graphiste Loïc Retureau, réunis au sein d'Artemlement, se passionnent pour la pratique expérimentale de la matière et de l'espace. « Telles les peintures de guerre, le camouflage est l'art de la création d'une disparition. L'œuvre ainsi performée est une métamorphose de nature à dénatuer. C'est une recherche d'opticien de la forme par l'affichage d'une confusion sur toutes ces formes. »

Cubistère

Le Cubistère est une architecture-objet constituée de parapluies acquis lors d'une vente d'objets perdus et non réclamés. Artemlement s'est laissé interroger par l'aspect anecdotique et technique du parapluie, objet usuel entre tous. S'inscrivant dans la binarité ouverture/fermeture de l'objet, le projet s'est dessiné d'un module abri, espace défini, qui pourrait se déplacer, se démonter, se déployer.

Prévu pour être déplacé, usé, utilisé, le Cubistère est à la fois une vision de l'usage démultiplié du parapluie et une création d'un espace appropriable.

CÉCILE BABIOLE

Après s'être consacrée à la musique industrielle au sein de Nox puis à la réalisation vidéo et à l'animation en images de synthèse, Cécile Babiole s'est orientée vers la création d'environnements dynamiques privilégiant les manipulations en temps réel de l'image et du son. Elle interroge avec singularité et ironie les médias et les technologies. Elle est par ailleurs membre du collectif d'artistes-commissaires Le sans titre. Au-delà des plaisirs que réservent les amitiés fidèles, c'est pour L'Ososphère une heureuse aventure que de suivre l'évolution à la fois instinctive et rigoureuse de son parcours d'artiste.

babiole.net

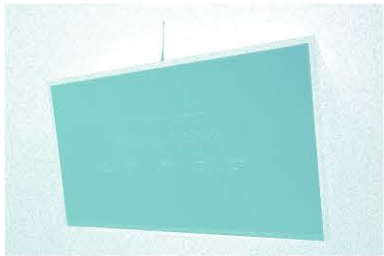


Conversation au fil de l'eau

L'installation met en place un réseau qui permet d'envoyer et de recevoir de courts messages encodés en morse sous la forme de paquets d'air et d'eau qui coulent dans un tuyau. La méthode choisie, délibérément artisanale, entraîne quelques erreurs de transmission, bugs

éventuels qui font partie intégrante du projet et sont sources d'inspiration pour les conversants. Contrepoint poétique et critique aux flux de communication qui baignent nos villes et nos vies, *Conversation au fil de l'eau* prend au pied de la lettre la formule « le message, c'est le médium ».

En collaboration avec Jean-Marie Boyer Avec l'aide du DICRÉAM, Arcadi Île-de-France Dispositifs d'accompagnements : Oudeis le Vigan, Labomedia, Malaupixel, Géographies variables



Couloir aérien

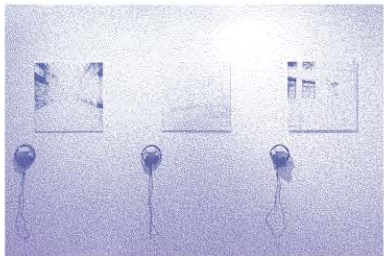
Nous remarquons peu l'activité aérienne au-dessus de nos têtes, sauf à pointer les longues traînées blanches dans le ciel. Elle participe pourtant de la cartographie régionale des transports. L'installation *Couloir aérien* s'attache à détecter le trafic civil dans l'espace aérien strasbourgeois et à l'introduire de manière sensible dans le lieu d'exposition, comme un poétique « détournement d'avions ». Elle met en scène le monitoring de cette activité, réinscrivant ainsi La Coop dans son environnement global, la transformant véritablement en couloir aérien.

Coproduction : La Panacée, Centre d'Art Contemporain Ville de Montpellier / Association Les Ondes Programmation : Jean-Marie Boyer

VÉRONIQUE BÉLAND

D'origine québécoise, Véronique Béland s'est installée à Lille après son diplôme du Fresnoy. Animée par le désir d'ausculter différents types de silences ou de vides pour en relever le contenu, sa démarche artistique vise à créer des points de contact entre visible et invisible, entre audible et inaudible. Sa recherche est également traversée par un questionnement constant sur les fonctionnements de la mémoire, sur l'effort pour construire des images claires à partir d'impressions confuses et sur la perte induite par l'oubli.

veroniquebeland.com



Le (nouvel) inventaire du visible À la demande de L'Ososphère, Véronique Béland a parcouru La Coop munie d'un enregistreur vocal et d'une chambre photographique sténopé pour y enregistrer sa voix décrivant les lieux, l'obtuteur de l'appareil demeurant ouvert tout au long de son propos. Temps de pose équivalant à la durée de sa parole : l'image est modifiée par le récit. La présence dans le paysage est ainsi dite jusqu'à en perdre l'image. Il suffit alors d'écouter la trame sonore pour recomposer mentalement les ruines laissées par les traces photographiques : en faire une surface de projection, se faire son cinéma.



As We Are Blind

Au centre de l'espace, un piano mécanique joue la partition la plus intime qui soit, celle du spectateur. Conductance, température de la peau, poids de la main, rythme cardiaque, *As We Are Blind* calcule et interprète en temps réel le champ électromagnétique humain sous la forme d'une production musicale et photographique unique. *As We Are Blind* vise à instaurer une relation intime et privilégiée entre l'individu et la technologie, lui faisant prendre conscience de la qualité de sa propre présence dans l'œuvre et dans le lieu dans lequel résonne la mélodie, dans le paysage face auquel ce piano est installé pour inviter à la contemplation simultanée. Ici ce n'est pas la musique qui génère des émotions, c'est l'état émotionnel du spectateur qui est à l'origine de la production musicale qui vient s'inscrire dans l'environnement vécu collectivement.

Artistes associés : Sylvain Delbart & Javier Muñoz Bravo Une création et production de Quatre 4.0 pour L'Ososphère, coproduction AV Exciters Une production bénéficiant du soutien de l'Agence culturelle/Frac Alsace En partenariat avec le Shadok

BK | DIGITAL ART COMPANY

Une production Bipolar cofinancée par Pictanovo, dans le cadre du Fonds Expériences Interactives. Avec le soutien du conseil régional Nord-Pas-de-Calais, de la métropole européenne de Lille, de la CCI Grand-Hainaut, du Centre national du cinéma et de l'image animée.

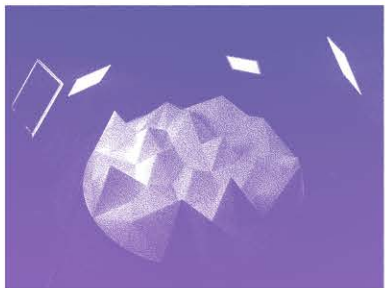
Coproduction : Rurart Centre d'art contemporain, Le Lieu Multiple Poitiers et Les Usines Nouvelles dans le cadre des résidences d'artistes en entreprises de la région Nouvelle-Aquitaine. Ce projet a été sélectionné par la commission mécénat de la Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques qui lui a apporté son soutien. Avec la participation du DICRÉAM et le soutien de la ville de Lille (programme Ville d'arts du futur). Recherche et développement informatique par Fuzzy Frequency, en collaboration avec le CNRS et l'équipe Algomus (CRISTAL/MIS/SCV)

(Re) Faire les cent pas

Suite à un temps de résidence à La Coop, Véronique Béland présente une adaptation in situ de l'installation sonore *Faire les cent pas*. Le bâtiment de la Cave à vin a été scruté à l'aide de capteurs d'ondes électromagnétiques, d'antennes décimétriques et de microphones de contact pour orchestrer le silence du vide ambiant et le donner à entendre. En résulte une composition sonore pour sept haut-parleurs, accompagnée d'une publication relatant l'expérience. Véronique Béland a ainsi arpenté La Coop pour donner à entendre la mémoire de la présence de ceux qui l'ont habitée, traversée, aimée.

Prises de son et mixage : Quentin Denimal

JÉRÉMIE BELLOT



Titulaire d'un diplôme de l'École nationale supérieure d'Architecture de Strasbourg, Jérémie Bellot est aussi

bien régisseur audiovisuel, architecte, qu'artiste numérique. Sociétaire de L'Ososphère à travers diverses activités, il est impliqué au sein d'AV Exciters et manager d'AV Lab, premier Fab Lab tout public ouvert à Strasbourg au Shadok. Le travail de Jérémie Bellot propose un regard sur l'espace et les paysages urbains, une approche sensible utilisant les pixels et la lumière dans la mise en place d'installations artistiques. En intervenant sur des pièces d'art ou des références architecturales, il tend au développement d'une architecture non-standardisée basée sur une spatialité immersive en interaction avec l'humain.

av-exciters.com

Paysages

Empruntant aux objets optiques pré-curseurs du cinéma, *Paysages* est un voyage dans une série d'univers génératifs inspirés de la morphogénèse de la ville. Le sillonn du vinyle devient paysage fantasmé, les décors miniatures se font partition, leur rotation sur platine induit image et son. L'expérience de l'œuvre nourrit notre regard sur la ville, augmentant celle que nous habitons ou traversons des images mentales provoquées par la rêverie contemplative ainsi proposée, unissant dans celle-ci les persistance rétinienne de paysages urbains visités.

Artistes associés : Sylvain Delbart & Javier Muñoz Bravo Une création et production de Quatre 4.0 pour L'Ososphère, coproduction AV Exciters Une production bénéficiant du soutien de l'Agence culturelle/Frac Alsace En partenariat avec le Shadok

BK | DIGITAL ART COMPANY

Une production Bipolar cofinancée par Pictanovo, dans le cadre du Fonds Expériences Interactives. Avec le soutien du conseil régional Nord-Pas-de-Calais, de la métropole européenne de Lille, de la CCI Grand-Hainaut, du Centre national du cinéma et de l'image animée.

Coproduction : Rurart Centre d'art contemporain, Le Lieu Multiple Poitiers et Les Usines Nouvelles dans le cadre des résidences d'artistes en entreprises de la région Nouvelle-Aquitaine. Ce projet a été sélectionné par la commission mécénat de la Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques qui lui a apporté son soutien. Avec la participation du DICRÉAM et le soutien de la ville de Lille (programme Ville d'arts du futur). Recherche et développement informatique par Fuzzy Frequency, en collaboration avec le CNRS et l'équipe Algomus (CRISTAL/MIS/SCV)

Arnaud Pottier est directeur artistique de la société BK | Digital Art Company qu'il a cofondée avec Étienne Guilot et Olivier Bonhomme en 2012.

bk-france.com

Golem

Golem est un projet de sculptures augmentées : des bustes d'œuvres classiques revêtent une certaine réalité, des projections de flux vidéo venant leur donner vie, surcouche agissant comme une update moderne de l'œuvre. Avec *Golem*, ce sont les thèmes de l'inquiétante étrangeté et de la vallée dérangeante qui sont ici abordés dans des jeux de masques numériques, interpellant le peuple des statues qui habite silencieusement dans nos villes, figures familières et pourtant impenétrables que nous rencontrons à chaque pas et qui pourraient nous inviter à d'autres dialogues.

Direction artistique : Arnaud Pottier Motion Design : Étienne Guilot Sound Design : Patrick Garbit Production : BK France Diffusion : AADN – Arts et cultures numériques

CHRISTOPHE BOGULA

Photographe amateur, Christophe Bogula est technicien de maintenance chez Rubis Strasbourg depuis une dizaine d'années.

Séduit par l'architecture industrielle ancienne, son esthétique, ses formes et l'usure du temps qui la transforme, Christophe Bogula décide, dans les années quatre-vingt-dix, de faire poser

ses collègues sur leur lieu de travail avec en tête de partager son univers professionnel avec ses proches, mais aussi de montrer que certains métiers manuels restent figés dans le temps, évoluant peu. Son travail s'inspire de celui d'August Sander.

Avec le soutien de Rubis Mécénat En conteneur

DAVID BURROWS

David Burrows est le premier artiste australien reçu au Fresnoy. Il entre ensuite en résidence à la Cité internationale des arts de Paris. Il accompagne Chantal Akerman sur plusieurs réalisations et assiste l'artiste sonore japonais Ryoji Ikeda. De retour en Australie, il se voit remettre une bourse pour un voyage en Antarctique qui inspire plusieurs de ses œuvres. Il enseigne à l'Université de Melbourne en architecture.

davidburrows.info

Light of Other Days

Des séquences anodines de la vie de l'artiste sont projetées à travers des pots en verre. L'œuvre joue de la distorsion par le filtre du temps et de l'espace, comme un commentaire de notre tentative de retenir, conserver et archiver des instants. David Burrows fait partie des artistes dont L'Ososphère aime à partager la trajectoire. Cette relation artistique nous amène naturellement à l'inviter à venir avec nous habiter les lieux et en révéler quelques contours. *Light Of Other Days* objectivise ainsi de petits riens de sa trajectoire individuelle pour les donner à voir et les faire entrer dans le langage universel du voyage, quitte à flirter avec de collectives nostalgies. Présentées dans ce contexte, *Light of Other Days* dialogue avec les flux qui bordent et prolongent le Port et les ailleurs qu'ils promettent.

PIERRE-LAURENT CASSIÈRE

Plasticien sonore, Pierre-Laurent Cassière arpege les espaces urbains dans un continuum qui redessine de nouvelles géographies, révélant ici un écho de là-bas, mettant en évidence des correspondances harmoniques qui se tissent entre des points cardinaux pourtant diamétralement opposés. Ses installations sont autant de propositions d'écoute plastique. Son travail est influencé par des domaines allant de l'archéologie des médias à l'architecture en passant par les sciences physiques, la systémique, la musicologie ou la physiologie.

pierrelaurentcassiere.com

Rever Un travelling dans un espace vide à la fois étrange et familier, dont la fonction a fur et à mesure de la découverte du lieu reste mystérieuse.

PAULINE DELWAULLE

Installée entre Lille et Paris, Pauline Delwaulle a étudié à l'École nationale supérieure d'art de Paris-Cergy et au Fresnoy. Son travail invite à un autre regard sur le monde, tendant à révéler ce qu'on ne voit plus. La question de l'écriture de l'espace et de sa représentation est centrale dans ses projets. La rencontre avec le lieu est le moteur de sa création. Le paysage et la cartographie servent de support à ses interrogations. Elle puise à la fois dans le documentaire, l'art contemporain et la littérature. Elle travaille actuellement sur l'idée de paysage sémantique.

cargocollective.com/paulinedelwaulle



Terra Incognita

Un lac triste, une baie blanche, un col impossible, une mer morte...

En conservant uniquement ces noms évocateurs de lieux du monde, *Terra Incognita* propose une cartographie épurée, nettoyée de ses couches

informatives. À l'heure de Google Earth, cette carte n'a ni échelle, ni légende, seules les lignes des littoraux et les contours des lacs apparaissent. Elle est présentée dans un dispositif pensé comme un espace de travail et de consultation intimiste. La navigation se fait par association de sens, proposant ainsi un déplacement sensible et poétique d'un nom à un autre, évoquant les ailleurs qui, à portée de main, prolongent le Grand Paysage dans lequel se niche l'endroit dans lequel nous habitons.

Production/Diffusion : Mathieu Argaud-Bipolar Production Programmeurs : Olivier Cortès, Guillaume Libersat, Fuzzy Frequency Mobilier : Diane Dekerle, Pauline Delwaulle, Pacôme Soisson, Manu Vaesken Partenariat : Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains Sciences et Cultures du Visuel : Cécile Picard-Limpens Laboratoires LINKS et MINT, INRIA

Données provenant d'OpenStreetMap et Geonames

RÉGINA DEMINA



© Regina Demina

Née à Kaliningrad en Russie, arrivée en France à l'âge de quatre ans, Régina Demina grandit entre deux cultures. Actrice, danseuse et plasticienne, son travail explore l'inquiétante étrangeté et le romantisme morbide, nourri de mythologie orientale, de culture Rave, d'imagerie Internet et du glamour hollywoodien. Elle travaille autour de la culture de banlieue comme une forme de mythologie moderne. Tout juste diplômée du Fresnoy, son travail s'oriente vers le son et l'installation.

ALMA

ALMA est une pièce / performance consacrée à la solitude et la beauté dans ses dimensions paradoxales et étranges, une hybridation de différents genres : installation, musique électronique, fiction sonore spatialisée. Le personnage éponyme d'Alma évolue dans l'univers white-trash du tuning. La pièce se déroule en partie dans le noir, le son dessinant un espace identifié au paysage mental d'Alma. Une carcasse de voiture personifiée Alma, son histoire d'amour avortée et ses rapports aux autres et provoque un effet miroir qui renvoie à nos urbanités parfois cruelles.

Musique : Cyril Faya, Guillaume Leroux aka Docteur Macabre, Régina Demina, Alan Gay, Charlotte Yannucci Réalisation de la voiture : Gilles Perez de la Vega Spatialisation et mixage son : Manuel Poletti Lumière : Annie Leridan Production : Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

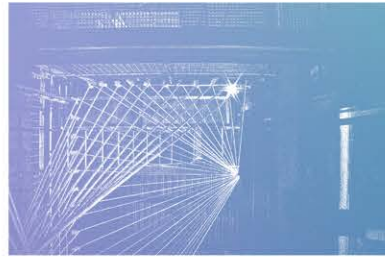
DANIEL DEPOUTOT

Installé depuis de nombreuses années dans d'anciens bâtiments industriels à proximité du site de La Coop, Daniel Depoutot est un artiste fêru d'horlogerie et de machinerie qui construit d'improbables structures animées constituant, au fil des ans, un bestiaire fantastique et fascinant.

Golgotha

Un ensemble de tôles « inox miroir », certaines suspendues et mises en mouvement par des ventilateurs, d'autres fixées sur des socles : les unes sont transparentes par différents outils, les autres cabossées, pliées, meurtries. Les contrastes et jeux entre la préciosité de la matière et la brutalité des traitements subis, la brillance quasi outrancière des tôles, leurs qualités réflexives, permettent une installation à la fois spectaculaire et sensible.

GÉRARD DUMORA



Gérard Dumora, éco designer depuis 2007, a toujours été inspiré par son environnement. Donner une seconde vie aux matières, tisser des liens, sensibiliser tous les publics à la préservation de la planète sont les moteurs puissants qui le mènent à l'action. Avec l'association Vortex-X, dont il est directeur artistique, sa devise s'impose comme une évidence : créer est un plaisir et une nécessité. Vortex-X est installée sur l'ancien site de DMC, au sein de Motoco à Mulhouse.

vortex075.com

Vortex-X à La Coop À partir de matériaux récupérés, surplús de « non tissé », Vortex-X crée des œuvres éphémères et visuelles. Le déchet ultime vient valoriser le décor unique de La Coop, soulignant son architecture du XIX^e industriel d'une résille de fils en tension. Dans son protocole d'installation dans l'espace public, le collectif Vortex-X veille à développer des projets de sensibilisation des publics sur des questions de responsabilité environnementale, d'éco citoyenneté, d'économie circulaire et d'upcycling. Ainsi, chacun peut participer à la réalisation de la structure et relever collectivement le défi du ré-usage de manière constructive et contributive.

Cette sculpture monumentale a été réalisée avec la participation du public. En extérieur

VALENTIN DURIF ET SÉBASTIEN BÉRAUD



Musicien, artiste et programmeur venu de l'électronique et de l'électroacoustique, Valentin Durif développe une gestuelle musicale et visuelle faite d'objets matériels, d'électronique et de programmation. Il conçoit, fabrique et pratique ses propres instruments ou développe des dispositifs mécaniques et informatiques capables de jouer ses compositions, présentés lors de concerts performances ou d'installations. Sa musique est un mélange d'electronica, de noise rock, d'indus et d'expérimentation sonore.

valentindurif.net

Du Rhin à la ville

Cette vidéo retrace le trajet par voie fluviale depuis le Port autonome de Strasbourg jusqu'au Rhin, puis le retour jusqu'aux armements Seegmüller, lieu où se déroulait l'édition 2011 de L'Ososphère. Le trajet, bien qu'essentiel à l'économie de la ville depuis le début de son histoire, est peu connu de ses habitants. Réalisée à partir d'images argentiques en noir et blanc, la vidéo propose de redessiner cette perspective historique et contemporaine de manière subjective.

mise en musique mécanique et pour tant tellement humaine. Coproduction : AADN – arts et cultures numériques Lyon et Quatre 4.0 pour L'Ososphère Avec le soutien du Fonds Scan Région Rhône-Alpes-Auvergne et du Shadok

En conteneur

EUROPEAN SOUND DELTA

GAMMA DELTA (ΓΔ) de Vincent Voillat est un montage alterné d'images de l'aciérie à Galati en Roumanie et de la traversée du delta du Danube réalisées lors de European Sound Delta, résidence artistique itinérante qui s'est déroulée pendant l'été 2008, produite par MU-France, Rokolectiv-Roumanie, EU Spaces 21-Bulgarie, avec le soutien du programme culture de l'Union Européenne. Deux bateaux ont remonté le Rhin et le Danube depuis la Mer du Nord et la Mer Noire pour se rejoindre à Strasbourg lors de L'Ososphère 2008. À bord et dans chacune des villes étapes, 30 artistes internationaux sont invités à enregistrer leur environnement sonore et à se servir de ces matériaux mis en commun pour composer et produire des concerts tout au long des parcours. La bande son reprend partie des créations.

sound-delta.eu

mu.asso.fr

voilla.tv

En conteneur

FABRICASENS

La Fabricasens est un workshop créé par et pour les étudiants qui explore les possibilités d'un matériau à travers la réalisation de structures éphémères. Pour sa quatrième édition, La Fabricasens se veut solidaire et place le vêtement au cœur du processus. Il constitue la matière première du workshop. Il pose les questions du réemploi, de la consommation et des alternatives existantes. Le Secours Populaire et les friperies strasbourgeoises le Frock'n'roll et le Léopard sont partenaires. L'objectif est d'inscrire l'événement dans une vision nouvelle de la ville, celle d'un espace questionné et construit ensemble. La Fabricasens offre ainsi la possibilité aux étudiants de se rencontrer, de confronter et de mêler leurs pratiques pour penser et créer un dispositif artistique et urbain.

Les réalisations sont présentées place d'Austerlitz le 30 avril. Une partie d'entre elles est installée à L'Ososphère, du 30 avril au 7 mai, en extérieur.

Un workshop mené par l'ENSAS, l'IN-SA, la faculté de Géographie et d'Aménagement et la HEAR

PIERRE FILLIQUET

Diplômé de l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg en 1997, Pierre Filliquet vit et travaille en France et au Japon. Il a notamment exposé au Musée de l'Hospice Comtesse à Lille, au National Art Studio Goyang à Séoul, à la Fondation de l'Architecture à Luxembourg.

pierrefilliquet.com

Du Rhin à la ville

Cette vidéo retrace le trajet par voie fluviale depuis le Port autonome de Strasbourg jusqu'au Rhin, puis le retour jusqu'aux armements Seegmüller, lieu où se déroulait l'édition 2011 de L'Ososphère. Le trajet, bien qu'essentiel à l'économie de la ville depuis le début de son histoire, est peu connu de ses habitants. Réalisée à partir d'images argentiques en noir et blanc, la vidéo propose de redessiner cette perspective historique et contemporaine de manière subjective.

En extérieur

THIERRY FOURNIER

Thierry Fournier est artiste et commissaire d'expositions indépendant. Son travail aborde notamment les limites de l'humain, de l'altérité et de la socialité et la manière dont ces questions se jouent profondément dans un contexte marqué par les technologies.

Ses installations, objets, vidéos, photographies et performances interrogent ainsi les relations entre individus, société, nature et artefacts. Il est également responsable du groupe de recherche EnsadLab Displays sur les formes de l'exposition. Une longue complicité, nourrie de réflexions et d'émotions communes lie L'Ososphère à sa trajectoire.

thierryfournier.net



Ecotone

Un paysage en 3D est généré par des messages captés en direct sur Twitter, lus par des voix de synthèse. Ils ont tous en commun d'exprimer un désir : « J'aimerais tellement », « je rêve de », dans un récit collectif involontaire où le désir de l'être aimé côtoie indifféremment celui d'une paire de baskets. À travers les enjeux de ces mots jetés comme des bouteilles à la mer et déjà déshumanisés par les voix des machines, l'œuvre aborde la visibilité permanente et la trace de vies exposées sur le réseau. Déjà exposée en 2015 lors de *Jardin d'Hiver* à l'Université de Strasbourg, *Ecotone* avait pris une résonance particulièrement vive alors que les réseaux se faisaient l'écho en direct des attentats du 13 novembre. L'œuvre croise ici encore une fois un contexte particulier – les élections – en déployant son écoute de désirs individuels et collectifs.

Coproduction : Thierry Fournier et Lux scène nationale de Valence, avec le soutien du DICRÉAM, du Fonds Scan Rhône-Alpes et de la DRAC Île-de-France et avec le soutien de Synesthésie.



En Vigie

En Vigie est une série de vidéos in situ qui créent des situations de suspens du regard et de l'écoute à partir des plus infimes événements qui surgissent dans un paysage. Mis en évidence par des surbrillances saturées comme des lucioles, les mouvements captés dans le paysage commandent le déplacement d'une tête de lecture dans un crescendo d'orchestre, qui ne cesse de varier et dont le climat ne se produit jamais. Le regard et l'écoute s'entraî



THOMAS GUILHEN

Thomas Guilhen est diplômé de l'École nationale supérieure d'Architecture de Strasbourg en 2016.

(u+2588)

Ce projet est une matérialisation de l'Internet du monde numérique prenant place dans la ville. L'intervention-manifeste propose un regard critique sur cette évolution technologique sans précédent. Ni pessimiste, ni optimiste, elle illustre une prise de conscience de la relation de l'Homme à son environnement à travers le prisme de cuber-espace. Pour L'Ososphère, Thomas Guilhen réalise une nouvelle maquette animée par vidéo mapping pour illustrer l'activité du bâtiment.

En contenu

SÉBASTIEN HILDEBRAND ET CYPRIEN QUAIRIAT



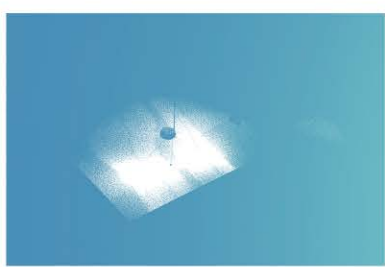
Dans la pratique de Sébastien Hildebrand on trouve un attachement particulier pour le rapport entre l'homme et la machine. Ce rapport s'est d'abord révélé autour des travaux menés en peinture, puis par le biais d'installations interactives, ou encore dans des réalisations photographiques. Il s'agit toujours d'un travail en binôme, la machine impose des contraintes que l'humain s'efforce de suivre en y mêlant une réelle implication physique et temporelle. La question de fabrication de l'image occupe une place importante dans les travaux de l'artiste.

sebastienhildebrand.fr

Slow down

Basée sur la technique des appareils photofinish, *Slow down* est une installation vidéo interactive pour espace de déambulation. Une caméra filme l'espace, invitant le passant à y aller sa course pour pouvoir apparaître et découvrir une image où l'environnement immobile est traduit en bandes horizontales, au milieu desquelles la représentation déformée de son corps prend place. Par lents passages successifs, le visiteur peut alors jouer avec son image et découvrir des postures visibles uniquement grâce à l'œil de la machine. C'est ici le temps qui fabrique l'image de la dérive poétique de nos corps dans l'espace de la ville.

MATHIAS ISOUARD



Mathias Isouard expérimente la matière à travers des pratiques plutôt empiriques et sensorielles. Mêlant la sculpture, l'image et le son dans leurs relations à l'espace, les installations qu'il élabore se jouent des qualités acoustiques particulières d'un lieu ou d'un matériau. Mathias Isouard explore et développe ses propres outils de création, des instruments de production qui deviennent souvent autonomes ou interactifs. Les situations qu'il met en œuvre mettent le spectateur au cœur de l'expérience.

misouard.free.fr

Tensions dissonantes #

Adossé à une verrière qui ouvre sur le paysage portuaire, *Tensions dissonantes* # révèle les effets et propriétés acoustiques d'un matériau en vibration qui semble avoir été trouvé là. La fine tôle d'aluminium suspendue est mise en mouvement selon des séquences génératives programmées et les fréquences sonores fondamentales diffusées dans

le matériau en tension sont choisies et composées pour révéler les harmoniques acoustiques propres à chaque déformation. La surface réfléchissante décrit et projette des figures ondulatoires qui sculptent l'espace, en révèlent l'architecture, créent des respirations qui provoquent chez le visiteur tensions ou apaisements en rythme avec le lieu.

Production : Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains

M. KARDINAL

M. Kardinal travaille la photographie, les images animées et les installations multimédia. Sa longue expérience de la photographie expérimentale et sa préférence pour les techniques analogiques l'amènent à explorer des supports et des matériels vidéo obsolètes. Depuis 2016, elle développe une production performative et vidéo en collaboration avec des musiciens et artistes sonores.

segmentederwirklichkeit.de

Projection d'un ensemble d'œuvres vidéo.

STÉPHANE KOZIK



Artiste, plasticien sonore et musicien, Stéphane Kozik travaille essentiellement sur des installations interactives, des performances audiovisuelles et musicales, des courts métrages. Sa démarche se veut sensible, poétique et ludique. Il appréhende dans ses œuvres le réel de manière surnaturelle et transforme des espaces pour questionner nos rapports au monde.

stephanekozik.be

Chlorophyllian Beats

Un système de perfusion est installé au-dessus de plantes. De petits micros piézoélectriques placés sous chaque feuille révèlent le son des gouttes qui tombent, traité en une composition musicale et soulignée de taches graphiques et lumineuses activées par la solution fluorescente. Entre rythmes chlorophylliens et batttement électroniques, *Chlorophyllian Beats*, machine à sons et à dessins végétale et vivante, attire l'attention sur l'extraordinaire écosystème indiscipliné et romantique niché dans les interstices et les grands espaces de ce morceau de ville, industriel et urbain, en mutation constante.

LAB[AU]



LAB[au] est un groupe d'artistes constitué en 1997 et basé à Bruxelles. Leur travail puise à différents thèmes (couleur, lumière, forme, mouvement) et se caractérise par des concepts, des processus et des systèmes. Leur pratique de l'art expérimental et novateur s'axe sur une recherche fondamentale sur la notion de la contemporanéité dans l'art, en se confrontant aux derniers matériaux et méthodes. LAB[au] a récemment présenté son travail à la Biennale de Venise, au MOMA à New York et au Musée d'art contemporain de Montréal.

lab-au.com

What hath God wrought ?

« What hath God wrought ? » est le premier message transmis par télégraphe en 1844, première technologie de communication basée sur l'électricité et le code binaire. L'œuvre ingère les 100 mots les plus utilisés dans *Utopia* de Thomas More, qui nourrissent une correspondance entre une série de

télégraphes traduisant les mots en son et lumière. Des rouleaux de papier rédigés tombent sur le sol. Doucement mais sûrement, des fautes se glissent dans ces systèmes fermés et le sens des mots s'altère. Face au rationalisme de la Renaissance et à sa foi dans le progrès, l'orchestre Morse propose l'esthétique d'un système autorégulé dans lequel l'erreur gouverne et l'anomalie devient beauté.

Remerciements : Stad en Architectuur

CHRISTOPHE GREILSAMMER – CIE L'ASTROLABE

Christophe Greilsammer est metteur en scène, professeur d'Art dramatique et récitant. Il enseigne au Conservatoire de Mulhouse et à la Faculté des arts de l'Université de Strasbourg. Il est responsable artistique de la Cie L'Astrolabe.

L'Astrolabe est une compagnie fondée en 1992, dont le travail porte sur l'essentiel sur des textes d'auteurs contemporains. Elle se tourne régulièrement vers des espaces de représentation non conventionnels et vers le mélange des langues. La compagnie anime de nombreux ateliers de pratique théâtrale et des workshops pluridisciplinaires.

compagnielastrolabe.wordpress.com

New Babylon

Installation multimédia, *New Babylon* mélange en les rassemblant plusieurs langages artistiques, à l'image de ce que la Tour de Babel opérait avec les langues de ceux qui y habitaient. La pièce centrale de l'installation est une maquette, fruit du travail imaginaire et collectif des étudiants de l'École nationale supérieure d'Architecture de Strasbourg. Le nom de l'installation est emprunté au plasticien hollandais Constant qui réalisa sa « New Babylon » entre 1956 et 1974, animé par la pensée d'un monde à venir où les hommes seraient débarrassés de la nécessité du travail.

Installation performée les week-ends par les étudiants et par Christophe Greilsammer

ANTOINE LEJOLIVET

Antoine Lejolyet puise son inspiration dans des domaines à première vue éclectiques mais qui concourent tous à éclairer notre relation au monde. Fasciné par les phénomènes cosmogoniques et biologiques, il l'est également par les images fugaces et virtuelles dont notre quotidien est abreuvé et crée des marqueurs : marqueurs de la présence humaine, de notre rapport au monde, à l'univers, masse impalpable et mouvante dans laquelle nous évoluons en quête de repères.

antoine.lfrmdbl.com

S.O.S. _Send own sources

Cette photographie est la seule trace de l'acte performatif extrême accompli par Antoine Lejolyet ; ce jour-là, il jeta à la mer une bouteille comprenant un document avec la liste de tous ses mots de passe et identifiants.

JULIEN MAIRE



Diplômé de l'académie des Beaux-arts de Metz, Julien Maire travaille depuis le milieu des années quatre-vingt dix au croisement de plusieurs disciplines comme la performance, l'installation média et le cinéma. Il produit des œuvres-performatives hybrides tant dans les genres que dans les médias abordés. C'est un chercheur passionné de la matérialité de l'image en

mouvement. Ses œuvres ont été présentées à Ars Electronica, au festival de Rotterdam, au ZKM. Il a été nommé pour le World Technology Award de New York.

julienmaire.blogspot.be

Cinéma Perpendiculaire

L'installation *Cinéma Perpendiculaire* est un dispositif à mi-chemin entre l'archéologie médiatique et la production d'un nouveau mode de projection. Le mouvement perçu dans l'image projetée est celui, optique, de la lecture. Une interface mécanique complexe, faite de miroirs, intercepte et modèle les zones de lisibilité et de flous d'une photographie diapositive projetée, dans un lent processus d'apparition, de construction et de déconstruction de l'image. Au cœur du paysage auquel elle renvoie, l'œuvre vient augmenter le regard sur le contexte pour s'inscrire durablement dans notre perception des lieux et situations.

Photographies : Philippe Groslier

Man at Work

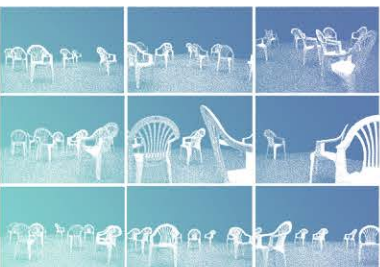
Avec sa projection en stéréolithographie *Man at Work*, Julien Maire propose un jeu conceptuel sur ce vieux mythe du cinéma en relief, aujourd'hui popularisé aussi bien dans les salles obscures que dans les produits électroniques de grande consommation. Mais son cinéma en relief est profond, autant symboliquement que littéralement. Au cœur de ce morceau de ville en transformation, le film en boucle présente un personnage creusant inlassablement un trou : soustrayant la terre ici pour l'accumuler là. Comme dans les technologies actuelles de fabrication, sous-traitives ou additives.

Production : FabLab.Imal, Quatre 4.0 pour L'Ososphère et Arts Numériques Fédération Wallonie Bruxelles

LAWRENCE MALSTAF

Le travail de Lawrence Malstaf, né à Bruges et installé à Tromsø en Norvège, se situe à la limite entre art visuel et scénographie. Ses installations et performances mettent en jeu mouvement, coïncidence, ordre et chaos dans des espaces immersifs et sensoriels. Il crée des environnements mobiles traitant de la notion d'espace et d'orientation, souvent en intégrant le spectateur comme co-acteur.

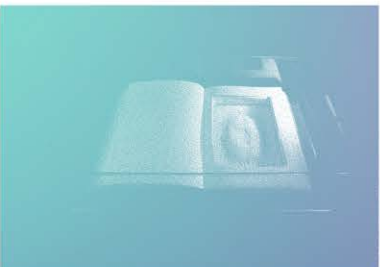
lawrencemalstaf.com



Conversations

Quelques chaises de jardin vibrent et se déplacent doucement, tournant au hasard dans l'espace, au son d'un bourdonnement continu. Elles semblent se chercher et se fuir en même temps. Lorsqu'un visiteur passe ou qu'il s'assied, les chaises hésitent, cherchent d'autres configurations. Les motifs ne sont pas prédéfinis, le système s'auto-organise, de nouvelles compositions et comportements adviennent tout au long de l'installation qui renvoie inlassablement au jeu de nos conversations.

Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de Tallieu Art Office



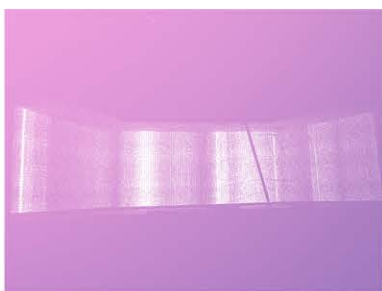
Sandbible

Un livre vierge est posé sur une surface vibrante, dans une boîte de verre. Ouvert en son milieu, ses pages sont découpées et dans le vide laissé, un

petit tas de sable a été déposé, matrice d'une histoire à venir. Les vibrations créent des micro-paysages mouvants dans le sable, donnant l'illusion d'un ouvrage qui s'écrit et s'efface dans le même temps, comme l'évocation de l'histoire de la ville et de ses paysages architecturaux.

Avec l'aimable autorisation du collectionneur et de Tallieu Art Office

NICOLAS MONTGERMONT ET CÉCILE BEAU



Cécile Beau est diplômée de l'École des Beaux-Arts de Marseille et du Fresnoy. Elle s'intéresse à la notion de paysage et de territoire, comme appropriation mentale d'un lieu ou comme outil pour atteindre un au-delà du visible. Elle propose des expériences sensorielles dans des univers à la marge de la réalité, comportant un supplément fictif qui leur confère toute leur poésie.

cecilebeau.com

Nicolas Montgermont explore la physicalité des ondes. Il s'intéresse à leur réalité dans l'espace, à la manière dont elles se déplacent et se transforment et conçoit des dispositifs qui explorent de manière sensible leur essence poétique. Il réalise des installations, souvent en collaboration avec Cécile Beau, auparavant dans le collectif Art of Failure et est actif dans le domaine de la performance audiovisuelle avec chdh et dans la musique expérimentale dans BCK et Yi King Operators.

nimon.org

Radiographie

Radiographie est constituée d'une antenne décimétrique qui détecte les ondes radio émises par des planètes, astéroïdes et autres éléments gravitant dans l'espace. L'antenne agit comme un révélateur, rendant perceptibles les informations circulant d'un bout à l'autre de l'univers. Le son des corps rayonnants nous parvient, leur spectre sonore devient visible sur les murs de la salle d'exposition. Signal morse, satellite, radio amateur, orage, astre errant, l'antenne effectue des bonds dans ces larges bandes et révèle des « chants hertziens » comme autant de langages non décryptés, incarnant des horizons inaccessibles.

NONOTAK STUDIO

Le studio Nonotak est créé en 2011 pour répondre à une commande de l'architecte Bigoni-Mortemard pour l'entrée d'un ensemble de logements sociaux à Paris. Il rassemble l'illustratrice Noemi Schipfer et l'architecte et musicien Takami Nakamoto. Dès 2013, les deux artistes travaillent sur des installations mettant en place un univers onirique qui enveloppe le spectateur, s'appuyant sur l'approche de l'espace et du son de Takami Nakamoto et sur l'expérience en graphisme cinétique de Noemi Schipfer.

nonotak.com

Daydream Infinite

Cette expérience interactive comprend quatre écrans posés côte-à-côte, donnant l'illusion d'un tunnel infini. Elle a été présentée précédemment au Puzzle de Thionville.

Production : Le Puzzle

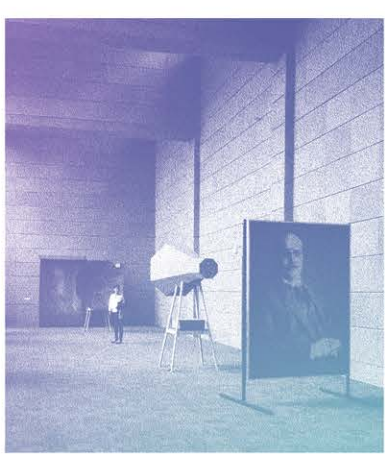
ACOUSTIC CAMERAS

En différents points du monde, des webcams captent en continu les variations de paysages. *Acoustic Cameras* invite des compositeurs et artistes sonores à produire des pièces pour accompagner ces flux. En accaparant le paysage filmé, la création sonore le revêt d'une

dimension narrative, dramatique, selon les principes de la musique au cinéma. À la nuance près, qu'ici le film s'écrit en simultané.

Coproduction : Optical Sound & La Manufacture des Cactées

BERTRAND PLANES ET ARNAUD COLCOMB



Bertrand Planes pose un regard amusé et critique sur les technologies. Il détourne l'objet de ses fonctions utilitaires et commerciales tout en conservant ses qualités esthétiques. Ses œuvres empruntent aux technologies et surtout à leurs applications et conséquences sociales. Il représentera la France des Arts Numériques au Japon dans le cadre d'une résidence à la villa Kujoyama en 2017.

bertrandplanes.com

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Arnaud Colcomb utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.

Cette installation donne au spectateur le pouvoir de révéler, à son rythme, différentes projections – ou anticipations éducatives – de réaménagement du territoire où se rencontrent Strasbourg et Kehl, ville et port.

Cette œuvre est présentée dans le Port Center Éphémère en partenariat avec le Port autonome de Strasbourg et la SPL Deux-Rives

RENDEZ-VOUS



TRAMFEST

Actions de L'Ososphère dans le quartier du Port du Rhin et à Kehl

D'explorations artistiques en ateliers *in situ*, la relation entre L'Ososphère et le quartier du Port du Rhin s'est construite sur la durée et densifiée avec ceux qui passaient par là. Au fil des éditions à La Coop, les projets dessinés ont nourri un parcours commun marqué de nombreuses productions communes.

L'Ososphère s'investit dans ce moment de la ville au cours duquel des ponts se construisent pour que la trajectoire du tram se poursuive jusqu'à Kehl en Allemagne, renforçant l'articulation des deux villes autour du Rhin. Le territoire se redessine, plaçant le quartier au cœur des circulations, d'histoires récentes, d'histoires à venir, d'arpenrages par le piéton des espaces traversés du Port du Rhin.

Pour TramFest, c'est avec côtés du quartier du Port du Rhin et en complicité avec lui et avec ceux qui y habitent que L'Ososphère fait des propositions qui se prolongent ensuite pendant toute la durée de l'événement.

ÉCOUTER LE QUARTIER

29 et 30 avril au quartier
6 et 7 mai à La Coop

Depuis six ans, L'Ososphère donne régulièrement à entendre le quartier du Port du Rhin et a constitué une collection de propos, d'entretiens, de billets et de sons qui lui sont liés: portrait olfactif du quartier, pastilles sonores extraites d'un atelier du collectif Turbulences*, réflexions sur l'histoire de La Coop, du Port du Rhin et du lien à Kehl, mise en rap du quartier, micro-trottoir « mon endroit préféré », parcours sonores, etc. Lors des journées d'inauguration du tram puis le week-end suivant, des extraits du matériel sonore sont donnés à écouter dans le cadre des Cafés Conversatoires et podcastables sur Radio En Construction.

* Le collectif Turbulences mène une résidence sur le quartier en 2015 et 2016 et recueille la mémoire des habitants du Port du Rhin. Deux textes en sont issus: un assemblage théâtralisé de la parole des témoins par Dominique Zins et une nouvelle fantastique par Pierre Zeidler. Des extraits du texte de Dominique Zins sont lus par les deux auteurs et deux habitantes du quartier, enregistrés, mixés et montés par Radio En Construction pour L'Ososphère.

En partenariat avec
Radio En Construction

COURTS MÉTRAGES

29 et 30 avril

L'Ososphère diffuse dans la cabane de projection itinérante le Court-Toit les courts métrages réalisés par les habitants du Port du Rhin: en 2013 avec Anne Chabert dans le cadre d'un atelier proposé par Quatre 4.0 et en 2017 sur l'arrivée du tram, dans le cadre d'un atelier proposé par le centre social et culturel Au Delà des Ponts en partenariat avec Le Maillon et animé par les Ateliers vagabonds.

EXPLORER LE QUARTIER

29 et 30 avril
Rendez-vous: Tramfest
6 et 7 mai
Rendez-vous: La Coop

Proposition de visites guidées du quartier historique du Port du Rhin animées par les habitants accompagnés d'une guide professionnelle. La visite est construite par les habitants avec une architecte, selon un principe de carte mentale dessinant une cartographie inhabituelle du quartier et de ses extensions (les abords du Rhin, les abords du port).

Ces actions sont menées en partenariat avec la Ville de Strasbourg, le centre social et culturel Au Delà des Ponts et les habitants du quartier du Port du Rhin

MICRO-TROTTOIRS

29 et 30 avril

azqs.com/invocat/manifeste

Pendant tout le premier week-end, L'Ososphère est présente aux arrêts Port du Rhin et Kehl Bahnhof pour recueillir la parole des habitants et des passants à l'occasion de l'inauguration de la nouvelle ligne du tram. Quels changements pour le quartier? Mon rêve de quartier. L'arrivée du tram. Le lien aux quartiers voisins. Kehl/Strasbourg, un territoire à explorer. De nouvelles mobilités. Mon voisin de quartier. Sommes-nous Rhénans? Le fleuve dans notre imaginaire. Cette collecte de propos permet également de constituer les archives sonores de cette journée très particulière pour les deux villes et pour le quartier. Les propos recueillis sont diffusés lors de L'Ososphère puis podcastables sur le site de Radio En Construction.

En partenariat avec
Radio En Construction



MISSION STARCOOP-K

Invocat
29 et 30 avril
6 et 7 mai

Tout au long des deux week-ends de L'Ososphère, Invocat investira les environs de La Coop et proposera des interventions sonores dans l'espace public pour faire sauter les barrières communicatives. Florent Schmitt et Martial Daunis, en compagnie d'Iris sur la partie allemande de leur trajet, traceront une trajectoire qui ira du quartier du Port du Rhin au Jardin des Deux-Rives sur la berge allemande, à la gare de Kehl et termineront à La Coop. Ils mettront à profit le système ADN pour diffuser DJ sets, live, spoken word, collage sonore, captations sonores et vidéos. L'ADN pour système Autonome de diffusion Nomade est un sound system autonome énergétiquement (énergie solaire et vélos générateurs) inscrit dans une charrette de portage de journaux des Dernières Nouvelles d'Alsace (DNA) lui permettant de s'installer dans à peu près n'importe quel espace. Le public est invité à pédaler régulièrement pour assurer la charge.

Ces actions sont menées en partenariat avec la Ville de Strasbourg, le centre social et culturel Au Delà des Ponts et les habitants du quartier du Port du Rhin

MICRO-TROTTOIRS

29 et 30 avril

azqs.com/invocat/manifeste

PERFORMANCES

NOISE LEVEL – LIVE

Gaëtan Gromer
Dimanche 30 avril
Grand dôme

Dans cette performance, Gaëtan Gromer crée en direct la musique en modifiant des paysages sonores, exotiques ou communs, issus de sa collection personnelle. Les sons concrets, enregistrés par ses soins en différents endroits du monde, offrent une infinie palette de timbres et de textures qui servent de matière première à de nombreuses explorations et improvisations. C'est d'ailleurs cet aspect « interaction en direct et dans l'instant » qui fait la singularité de cette performance en perpétuelle évolution.

En partenariat avec
Radio En Construction

MIO

Les présidents du globe terrestre
Dimanche 30 avril à 15h
Mur de la Cave à vin

Dans le nord de la Scandinavie, un ours, pourchassé par des gardes forestiers, donne une dernière leçon à ses jeunes élèves sur les apparences, la nature et les animaux. Dans la ville, les habitants et les passants assistent aux ruses des enfants pour protéger l'ours des gardes par les pouvoirs du dessin.

Une action picturale en public en point d'orgue de la présence de la Cie SPINA à Strasbourg: après la déambulation théâtrale et graphique *MIO (le monde appartient au dernier né)* dans les rues de la Petite France, les personnages de la fable investissent les espaces de La Coop pour y déployer la magie de leurs craies.

Conception et mise en scène: Silvano Voltolina
Jeu vocal: Renaud Golo
Jeu graphique: Fabrice Groléat
Jeu joué: avec les enfants du Centre socio-culturel de Lingolsheim, L'Albatros
Costume de l'ours: Ericaïcane
Librement inspiré d'un texte d'Anna Maria Ortese

Présenté avec le TJP – Centre Dramatique d'Alsace Strasbourg
Pour information: le spectacle MIO se joue samedi 22 avril à 16h au TJP Petite Scène 1 rue du Pont Saint Martin – Entrée libre sur réservation – 03 88 35 70 10

FIELD

Martin Messier
3 mai
Grand dôme

Explorant le rapport entre le son et la matière, inerte ou vivante, Martin Messier se spécialise dans la mise en scène d'œuvres sonores. Il donne la parole à des objets du quotidien, des machines inventées et des corps en mouvement. Dans ses performances et installations d'objets, il pousse toujours plus loin l'imaginaire du quotidien en réinventant leur usage.

Capter et créer des sons à l'aide des champs électromagnétiques omniprésents dans notre environnement: des signaux électriques résiduels imperceptibles sont cueillis à l'aide de microphones à transducteurs électromagnétiques et deviennent les générateurs de la performance. Martin Messier interagit avec des panneaux à connexions multiples.

Par un mouvement continu de branchements et débranchements, la composition sonore et lumineuse émerge. Avec *FIELD*, Messier rend matériels ces flux autrement inaudibles et invisibles.

Martin Messier: concept, composition audiovisuelle, programmation et performance
Interface: Thomas Payette
Design technique: Thomas Payette, Maxime Bouchard, Frédérique Folly
Production: 14 lieux

NOT ALL THOSE WHO WANDER ARE LOST
M Kardinal & Jean-François Laporte
Vendredi 5 mai
Grand dôme

À l'invitation de L'Ososphère, M. Kardinal (Berlin) et Jean-François Laporte (Montréal) proposent une performance audiovisuelle inédite: un voyage dans le mouvement invisible de paysages urbains et de leurs sons. Créée à partir de found footage d'environnements urbains, la bande magnétique est manipulée de manière analogique à l'aide d'un vidéo-mixer. Les motifs visuels créés par M. Kardinal et la musique de Jean-François Laporte interagissent en un bourdonnement-vrombissement.

PERFORMANCES

RADIOPHONQUES

Label Radio En Construction
Travail Rythmique
Collectif strasbourgeois
Performance live spatialisée et dialogue *in situ* improvisé entre résonances acoustiques et électriques

La Lune
Mix hybride contemplatif proposant une écoute du monde en direct via Internet

6nal
Journaliste spécialiste des musiques actuelles, auteur du livre « Berlin avant la techno: du postpunk à la chute du Mur » et résident à La Kulture. Fred Cislal présentera un Djet Radio En Construction pensé pour l'occasion.

Phonon
6 mai
Grand dôme

Cette performance collective menée par les étudiants du groupe Phonon de la Haute École des Arts du Rhin sera réalisée dans le grand dôme, en jouant sur son acoustique particulière.

HORS LES MURS



DIGITAL GEOMETRY

1024 Architecture

L'Ososphère consacre une place centrale à 1024 Architecture dans sa programmation pour cette édition 2017 et les invite notamment à proposer une variation digitale et géométrique autour du cube – incarnation de la brique de base des architectures physiques et digitales.

Leurs œuvres seront ainsi présentées à La Coop – deux installations viennent prendre place à l'intérieur du bâtiment de La Cave à vin et le très rare dispositif immersif et monumental Tesseract augmentent le site d'une architecture éphémère activée par le son et la lumière dans une variation autour de l'hypercube – et à Aedaen Gallery.

Intitulée « géométrie digitale », cette sélection présentée par Aedaen et L'Ososphère offre à voir une autre facette du travail de 1024 Architecture, déclinée à travers des formats qui interpellent autant l'art contemporain que la matérialisation de processus au cours desquels François Wunschel et

Pier Schneider explorent et s'amuse

ent avec sérieux des lois de la physique et des outils numériques pour créer des installations et environnements irréels. Entre les mains de ces mapping designers, le son, la lumière et le mouvement ne font qu'une seule matière. Ils la déclinent ici en fréquences, oscillations et vibrations qui, avec L'Ososphère et en écho à ce qui se joue dans le même temps à La Coop, viennent habiter le cœur de Strasbourg dans l'une de ses architectures jusqu'ici insoupçonnée, au centre des flux de la ville, révélée dans sa splendeur et inspirante nudité depuis quelques semaines à peine par l'ouverture d'Aedaen Gallery.

AEDAEN Gallery
1 A rue des Aveugles à Strasbourg
Du 21 avril au 21 mai
Vernissage jeudi 20 avril à 19h
Ouverture du mercredi au dimanche de 14h à 20h



SOUS-ENSEMBLE

Thierry Fournier

La tension qui relie l'œuvre à son environnement est essentielle à L'Ososphère et c'est une donnée fondamentale dans la construction du rapport du public à l'œuvre. Ainsi, il semblait évident de proposer à l'Opéra national du Rhin d'accueillir l'installation *Sous-ensemble* de Thierry Fournier. L'œuvre est exposée dans le foyer de l'Opéra, salle Paul Bastide.

Dans un espace semblable à un studio de musique déserté, la présence des spectateurs fait apparaître le son d'un orchestre symphonique qui s'accorde, instrument par instrument, mais ne s'arrête jamais: le son demeure en suspens, naissant et disparaissant au gré du comportement des visiteurs. D'autres personnes pourraient entrer, la musique pourrait commencer, mais elle reste au seuil. Dans cette relation en miroir entre les visiteurs et les musiciens absents, on expérimente l'émergence d'une présence collective, à travers l'archétype qu'en constitue un orchestre.

Avec la collaboration de l'Orchestre national de Lille. Ingénierie, son et collaboration artistique: Jean-Baptiste Droulers. Programmation informatique: Mathieu Chamagne. Dispositif de captation: Alexandre Saunier. Production: Bipolar / Mathieu Argaud. Coproduction: Lille3000 / Festival Renaissance, Orchestre National de Lille, Pictanovo. Avec le soutien du DICRÉAM (Ministère de la Culture et de la Communication / CNC) et du Fresnoy – Studio National des arts contemporains.

Opéra national du Rhin
19 place Broglie à Strasbourg
Du 28 avril au 7 mai
Ouverture:
Du lundi au samedi de 12h30 à 18h30
Les dimanches de 14h à 18h
Les soirs de représentations pendant les entractes
Fermeture le 1^{er} mai

Ouvert tout récemment par des passionnés, Pixel Museum – premier musée du jeu vidéo en France – s'est installé à Schiltigheim. L'Ososphère y présente:

UPPERCUBE

Cinq formes primaires se retrouvent sur un ring rétro-minimaliste en 2D. Plus proche de Pong que de Street Fighter, cette installation ludique, jeu vidéo artistique, propose aux passants d'essayer de remporter un duel en sculptant la forme du rival, l'altérant et l'effritant pour gagner la partie. Réalisation: Paul Souviron en collaboration avec les étudiants de la Ludus Académie, dans le cadre de la série *Jeux d'artistes*.

Coproduction: Quatre 4.0 pour L'Ososphère, Ludus Académie, Stereolux
Uppercube a été réalisée avec les étudiants de la Ludus Académie
Fabrication: ID8
Avec le soutien du programme Tango & Scan de la Ville de Strasbourg
pixel-museum.fr

WORKSHOPS – ATELIERS – ANIMATIONS

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS SUR OSOSPHERE.ORG



Masterclass SOUNDWAYS

Collectif MU, Rodolphe Alexis et Jean-Philippe Renoult
> 28 et 29 avril
La Coop
Sur inscription

Le collectif MU présente *Sound Ways Composer*, un outil de création et de diffusion d'environnements sonores dans l'espace public pour Smartphons et tablettes (iOS, Android). Les éléments sonores déposés sur une carte offrent à l'utilisateur l'accès à des ambiances, des musiques, des contenus culturels ou historiques, des informations en fonction de sa position et de ses déplacements. Le collectif MU propose une Masterclass à des compositeurs de musiques électroniques strasbourgeois. Encadrés par les artistes Rodolphe Alexis et Jean-Philippe Renoult, les participants sont initiés aux enjeux de la spatialisation 3D du son au travers des technologies ebeacon et tracking 3D.
www.mu.asso.fr
www.soundways.eu



Conférence/séance d'écoute LES RACINES DE LA TECHNO ET DES MUSIQUES ÉLECTRONIQUES

Quelles passerelles unissent les pratiques savantes, les recherches sonores et les musiques urbaines électro? Jean-Philippe Renoult (co-auteur de Global Techno)
> Samedi 29 avril à 14h
La Coop



FabLab mobile MAKERBUS DEPO DE PLZEN

> 6 et 7 mai
La Coop

En partenariat avec AV Lab et Depo Plzen, L'Ososphère organise la tournée d'un Makerbus itinérant proposant durant un mois des ateliers dans des quartiers de Strasbourg, Kehl et Karlsruhe. Un FabLab est un espace permettant à chacun de fabriquer et de partager ses créations en mettant à disposition des outils professionnels et numériques tels que des imprimantes 3D et les savoir-faire que requiert leur manipulation: « Do it yourself » ou comment fabriquer à peu près n'importe quoi par soi-même. Cette version mobile d'un FabLab permet de toucher des populations peu enclines à pousser la porte des structures où ils sont généralement installés.



Masterclass et workshop PRATIQUE DE LA MÉDIATION CULTURELLE À L'OSOSPHERE

> 29 mars au Botaniste, 7 avril à la HEAR, 21 avril au Vaisseau

11 avril: atelier pratique sur le quartier de la gare avec Florent Schmitt

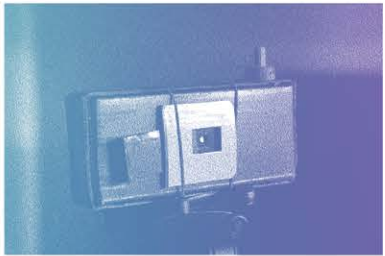
L'Ososphère accompagne ses médiateurs bénévoles dans le développement de leurs compétences. En préparation de l'édition 2017 à La Coop, elle propose une série de rencontres avec des professionnels engagés en médiation désireux de partager leurs connaissances. Elle les invite à raconter leurs expériences, parler des publics, prodiguer des conseils et donner des exemples, autour d'un cas pratique de médiation d'une des œuvres exposées dans les parcours artistiques. Elle convie également un intervenant artiste à assurer un atelier de placement du corps et de la voix et de maîtrise de la gestuelle didactique.

Merci à Hélène Fourneaux et Alice Burg du service éducatif du MAMCS, à David Cascaro de la HEAR, à Sandra Bail et Christel Le Delliou du Vaisseau et à Florent Schmitt
Pour rejoindre L'Ososphère et devenir médiateur: mediation@ososphere.org



Workshop PHOTOGRAPHIER LE PORT DU RHIN AU STÉNOPE

Association Creative Vintage
> Du 2 au 4 mai
La Coop
Sur inscription



Atelier tout public en vis à vis de l'œuvre de Véronique Béland (se référer au parcours artistique) qui utilise ce procédé: réalisation d'un sténopé à partir d'une boîte recyclée et prises de vue des architectures du Port du Rhin selon une esthétique vintage, puis développement en chambre noire. Le sténopé est une boîte percée d'un petit trou laissant passer la lumière pour impressionner une feuille de papier photographique positionnée au fond de la boîte.
www.creativevintage.eu



Atelier CONSTRUCTION PARTICIPATIVE D'UNE INSTALLATION

Vortex-X
Du 20 au 27 avril (selon les envies et disponibilités)
La Coop

Construction d'une installation éphémère à l'extérieur des bâtiments de La Coop, structure monumentale de fils tendus tressés à partir de matériau industriel recyclé. L'œuvre est construite avec la participation bénévole du public. Cette production est l'occasion de développer un propos de sensibilisation et de pédagogie aux questions d'éco-responsabilité et d'upcycling.
vortex075.com



Ateliers culinaires CUISINE & CONSTRUCTIVISME

Olivier Meyer
> Samedi 29 avril de 14h à 16h
Dimanche 30 avril de 14h à 16h
Food Lab de La Coop
15 € par atelier sur inscription (repas et boisson compris)

Construire et imaginer notre ville de demain avec pour matériau des aliments, leur texture, leur couleur, leur saveur; questionner nos assiettes à venir, notre manière de manger et de partager autour d'un mets ou d'un breuvage. Olivier Meyer et un chef allemand invité proposeront la création d'un menu à plusieurs, à partir d'un panier de produits frais à cuisiner. Avec leurs conseils et leur aide, il s'agira d'éveiller les cinq sens des locavores et de découvrir des saveurs étonnantes.



Depuis plusieurs années, Olivier Meyer creuse les sillons du bien-manger, du manger mieux et de l'impact positif que peut avoir notre alimentation sur nous et ce qui nous entoure. Il perçoit son métier sans dogmes, dans le partage et l'enthousiasme. En 2009, il crée Cookwitholivier, un service traiteur haut de gamme et sur mesure. En 2012, la rencontre avec la designer Sonia Verguet donne naissance au duo de designers culinaires SoniaetOlivier. En 2016 il ouvre le centre culinaire Kuirado, un

lieu à la fois atelier pour Olivier et ses équipes, laboratoire ouvert aux projets innovants et espace de workshops tout public.
fb kuirado67



Ateliers culinaires LA CANTINE DE L'HINTERLAND

Olivier Meyer
> Du 2 au 7 mai de 10h à 12h
Food Lab de La Coop
Sur inscription

Pas bon la cantine? Pas si sûr. Dans bien des entreprises, on travaille sur des concepts nouveaux, mieux adaptés, plus équilibrés, incluant désirs et plaisirs. Alors essayons, réapproprions-nous la préparation du déjeuner collectif, mettons-y du nôtre. Olivier Meyer construit avec une équipe de 10 personnes volontaires la cantine du midi. Le menu est pensé en harmonie avec l'environnement – le Port, La Coop, le tram, le quartier voisin – et fabriqué dans une ambiance à la fois professionnelle et festive. À déguster ensuite par tous, workshoppeurs et visiteurs, à la pause déjeuner. Les participants s'inscrivent à une date. Ils peuvent constituer un groupe.



Atelier NEW BABYLON : LA MAIN, LA VOIX, LA VILLE

Christophe Greilsammer (Cie L'Astrolabe)
> Du 24 au 28 avril
La Coop
Accès réservé aux étudiants de l'ENSAS

Workshop pour la semaine intensive d'art 2017 de l'ENSAS, École nationale supérieure d'architecture de Strasbourg, en collaboration avec Radio En Construction et les Cafés Conversatoires de L'Ososphère: il est proposé aux étudiants de poursuivre la démarche engagée par le plasticien hollandais Constant pour son œuvre *New Babylon*, avec pour cadre conceptuel le réaménagement du secteur de La Coop et du quartier du Port du Rhin tourné vers le fleuve et vers l'Allemagne. Le rendu du workshop est présenté et performé dans le cadre du parcours artistique.



Workshops POP UP AGORA DU GROUPE CONVERSONS

Groupe Conversons, Des châteaux en l'air
29 avril, 3, 5, 6 et 7 mai
Sur inscription

Vous avez une approche singulière et engagée des questions démocratiques que vous souhaitez partager: venez discuter de vos expertises, expériences ou intuitions avec nous, en travaillant sous forme de workshop pendant ces huit jours avec le groupe Conversons. Autour du thème « Strasbourg/kehl/ Kehlstrasbourg » Expérimenter la notion de seuil (frontière): comment passer d'un lieu à un autre? Samedi 29 avril

Autour du thème « Lumières sur la ville » Atelier light-painting à partir d'un vocabulaire de formes qui illustrent l'univers de la ville la nuit

Jeune public (6 à 12 ans)
Mercredi 3 mai

Autour du thème « L'Europe des artistes »
Le centre de La Coop se rêve en place de village: avec des modules en carton, un espace convivial en réseau s'invente collectivement qui permettra à tous les constructeurs de partager un verre pour l'Apero-Convatoire. Vendredi 5 mai

Autour du thème « Voisinages »
Point de vue d'une île/ promenade sur cadrans cardinaux / balade topographique

Aborder la situation de La Coop et de l'île aux épis par une approche de cartographie sensible: en partageant les points de vue et les méthodes de perception, cinq groupes d'explorateurs additionnent leurs expériences.
Samedi 6 mai

Workshop de synthèse
Pop Up Agora conclusive
Tous les workshoppeurs de la semaine sont invités à prendre part au workshop augmenté en clôture de L'Ososphère
Dimanche 7 mai



Workshop UN OURS PASSE

Silvano Voltolina (Cie Spina)
> Samedi 29 avril
La Coop
Jeune public (6 à 15 ans)
Sur inscription



En amont de la performance *MIO, épilogue* à La Coop le dimanche 30 avril, cet atelier explore la notion de « public complice » et permet aux enfants d'avoir les codes pour interagir avec la compagnie dans le jeu théâtral et dans la pratique du dessin urbain. Ils pourront ainsi répondre de manière active et personnelle aux sollicitations que les acteurs font au public: ils deviendront des spectateurs avertis et prendront une part active à l'événement.



Workshop CARTE SENSIBLE ET TRAJECTOIRES DANS LE QUARTIER

Nathalie Belhoste et Lisa Brouin
Centre social et culturel Au Delà des Ponts
Accès réservé aux habitants du quartier du Port du Rhin

L'outil cartographique permet de représenter un territoire que l'on appréhende en l'arpentant, en le traversant. Il s'est développé en même temps que la civilisation humaine et nous nous sommes habitués à ses codes graphiques, ses pictogrammes, qui nous aident à nous repérer et nous apportent des données complémentaires.

La carte sensible en revanche permet de changer de perspective sur le territoire, de donner un regard « différent » selon celui qui se charge de l'élaborer. Elle va au-delà de la simple information typographique ou pratique pour se concentrer sur une expérience, une vision et la retranscrire comme nouveau filtre. La carte sensible s'éloigne de la vision objective de l'urbaniste pour retrouver une approche expérimentale proche du vécu que la créativité et un rendu formel plus original tentent d'exprimer. Cet atelier propose aux habitants du quartier du Port du Rhin d'élaborer leur propre carte sensible de ce quartier afin de la partager avec les visiteurs de L'Ososphère, du TramFest et tous les Strasbourgeois. Elle servira de support aux visites guidées qui seront proposées lors des deux week-ends.



Balade TU (T')ENTENDS COMMENT (AVEC) TA VILLE ?

Pauline Desgrandchamp, Horizome
> 30 avril de 14h30 à 16h, 2 mai de 19h à 21h, 6 mai de 10h à 12h
Départ de La Coop



Murray Schafer, créateur de la notion de paysage sonore (soundscape), le définit comme « une composition de différents plans sonores évoluant au gré du moment, du milieu, du climat... en débordant du cadre de la représentation esthétique vers la perception multi-sensorielle ». Il en différencie deux types: le paysage sonore vécu, celui qui se diffuse *in situ*, et le paysage sonore fabriqué, celui qui est modifié, transformé, traduit par le créateur sonore pour construire un récit inédit. L'idée de ces balades est d'interroger notre rapport au son du paysage urbain. Sous forme d'initiation à l'écoute, c'est une balade analytique au cœur des sonorités du Port qui vous est proposée avec tout à la fois l'écoute des paysages réels mais également de ceux fictifs.
lesphereblog.wordpress.com



LIGNES DE VILLE

Data Projekt, Obella Éditions et Red Revolver

Ouverte, impertinente, imprévisible, résolument urbaine... Strasbourg, inconditionnellement la meilleure ville du monde? Écoutez, lisez, explore

PARTENARIATS & COMPLICITÉS

L'Ososphère est soutenue par la Ville de Strasbourg avec la participation de la Direction régionale des affaires culturelles, de la Région Grand Est et du Conseil départemental du Bas-Rhin. L'Ososphère à La Coop est organisée en partenariat avec la SPL Deux-Rives et le Port autonome de Strasbourg, avec le soutien de la CTS et le concours de Strasbourg aime ses étudiants.



L'Ososphère est accueillie à l'Opéra national du Rhin et à Aedaen Gallery.

L'Ososphère remercie tous ses soutiens logistiques et techniques, ses partenaires du Pop Up District et des Cafés Conversatoires, ses partenaires médias, tous ceux qui ont participé à l'organisation de la médiation, les co-constructeurs de cette édition, ses complices et tous ceux qui l'accompagnent au fil de ses éditions.



L'Ososphère remercie
ses équipes et tout particulièrement
l'ensemble des médiateurs.

L'OSOSPHERE EST PENSÉE, CONÇUE, ORGANISÉE ET RÉALISÉE PAR QUATRE 4.0 DANS LE CADRE DU PROJET ARTEFACT
ARTEFACT EST PORTÉ ET DIRIGÉ PAR NATHALIE FRITZ, PATRICK SCHNEIDER, CHRISTIAN WALLIOR ET THIERRY DANET
LA GAZETTE EST PUBLIÉE PAR QUATRE 4.0 / L'OSOSPHERE

*
RÉDACTION ET DIRECTION DE LA PUBLICATION : THIERRY DANET — COORDINATION : CANDIDE — 03 88 45 38 51
DIRECTION ARTISTIQUE, DESIGN GRAPHIQUE ET ILLUSTRATION : SA*M*AEL, SAMUEL BONNET & MAËL FOURNIER-COMTE, CONTACT@SA-M-AEL.COM
IMPRIMERIE GYSS (67) — SUR PAPIER MUNKEN PREMIUM CREAM — TYPOGRAPHIE TIMES LT STD & FUTURA ND
WWW.OSOSPHERE.ORG — CONTACTS : NUITS ÉLECTRONIQUES : 03 88 237 237 — INFO@ARTEFACT.ORG
PROGRAMME ARTISTIQUE ET CAFÉ CONVERSATOIRE :
PAVILLON@OSOSPHERE.ORG

