

# PARANOÏA EXPOSITION

 Lille3000

AVRIL  
> AOÛT 2011  
GARE SAINT  
SAUVEUR,  
LILLE (F)



# PARANOÏA

**MARNIX DE NIJS** | PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER

**ADAM BRANDEJS** | GENPETS

**GREGORY CHATONSKY** | LIBERATION

**FELICIE D'ESTIENNE D'ORVES** | SUPERNOVA

**FREDERIK DE WILDE** | EOD 02

**PASCAL DUFAUX** | COSMOS

**HARUN FAROCKI** | SERIOUS GAMES 1 : WATSON IS DOWN / SERIOUS GAMES 3 : IMMERSION

**ANAISA FRANCO** | EXPENDED EYE / PARANOÏA

**EDUARDO KAC** | NATURAL HISTORY OF THE ENIGMA

**RYOICHI KUROKAWA** | GROUND

**BERTRAND LAMARCHE** | REPLIQUE 2

**MARTIN LE CHEVALLIER** | VIGILANCE 1.0

**LAURENT PERNOT** | COLLISIONS

**BORIS PETROVSKY** | THE NIXIE MIXIE MATRIX

**KEN RINALDO** | PAPAZZI BOTS 2009: AUTONOMOUS SURVEILLANCE ROBOTS

**NIKLAS ROY** | MLPOP MY LITTLE PIECE OF PRIVACY

**FELIX LUQUE SANCHEZ** | CHAPTER 1

**KEIICHIRO SHIBUYA & TAKASHI IKEGAMI** | FILMACHINE

**ANTOINE SCHMITT** | TIME SLIP, PSYCHIC

**CHRISTIAAN ZWANIKKEN** | FRANTIC DIGGERS / THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

## PLATE-FORME ÉDUCATIVE

**GRÉGORY LASSERRE & ANAÏS MET DEN ANCXT, SCENOCOSME** | CRÉATION

**YRO YTO** | PYANO / AKUERY

**LYCEE E. BRANLY • CRÉTEIL** | LE MUR

L'exposition propose un panorama d'installations empruntées au répertoire de la science fiction. La science-fiction a toujours préparé l'imaginaire collectif aux transformations du monde de demain.

En croisant recherche scientifique et création artistique contemporaine, certaines œuvres ont développé une vision «paranoïaque» du monde contemporain qui fait à la fois écho à son évolution mais également à la société imaginée par les «Cyber-Punk» dont William Gibson est le précurseur. On dressera ici une vision imaginaire, drôle et effrayante d'une société futuriste en perpétuel questionnement...

UK

*Science-fiction repertory crosses the thematic of our new exhibition. Science fiction has already prepared the collective imagination to the processing of the future. Crossing the scientific research and artistic contemporary creation, some works have developed a "paranoid" vision of the contemporary world, who makes echo to its evolution but also to the society imagined by the "Cyber Punk" whom William Gibson is the precursor. "Science-Fiction ?" presents an imaginary vision, terrible and funny at once of a futurist society in perpetual questioning.*

# MARNIX DE NIJS PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER PAYS-BAS

Présenté au STRP festival  
Production V2 LAB Rotterdam



La première version de «Physiognomic Scrutinizer» a été élaborée et présentée sous le titre «Match & Smile» pour le Touch Me Festival 2008 (Feel Better) à Zagreb. Le concept de «Physiognomic Scrutinizer» est basé sur les principes employés par les barrières de sécurité des aéroports. Le logiciel sonde les traits du visage et les caractéristiques similaires à l'une des 150 personnes présélectionnées dans la base de données. Basé sur ce que détecte le logiciel, le visiteur passant par le point d'entrée sera accusé selon le degré de son crime. Un fragment audio au sujet de cette controverse sera diffusé au public .

# ADAM BRANDEJS

## GENPETS

CANADA

Présenté au ARS ELECTRONICA 2009

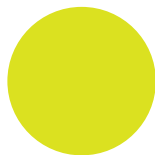


Bio-genica est une société de bio-ingénierie qui a combiné et modifié l'ADN existante afin de créer les *Genpets*. Ces êtres vivants ont du sang, des os et des muscles. Ils saignent si vous les coupez, ils meurent si vous les maltraitez. Les composants électroniques servent uniquement au maintien des fonctions vitales, la peau du *Genpets* est elle organique. Après des recherches plus poussées, le *Genpets* est un enfant sorti du cerveau de l'artiste Adam Brandejs.

# GREGORY CHATONSKY

## LIBERATION

### FRANCE


 CRÉATION


Associé à L'Hexagram (Canada)



«Libération» est une installation en hommage à la fin des médias de masse. Il s'agit d'un monolithe au format 1:4:9 d'une hauteur de 2 mètres et recouvert d'une peinture lisse. Des fils partent de la face la plus proche du mur arrière peint en noir mat, et se séparent pour alimenter des petits écrans LCD sur lesquels s'affichent des mots en rouge: blessés, calme, résultats, voix, etc. Ces mots changent à des vitesses variables. En se rapprochant du monolithe, on entend des voix. Si on colle son oreille dessus, on peut écouter distinctement les commentaires des lecteurs du site libe.fr.

En décontextualisant ces réactions des internautes, le bruit de fond participatif du Web 2.0 perd sa référence et devient une simple rhétorique: tensions et insultes, opinions et affirmations, quelque soit le sujet abordé c'est toujours la même langue, les mêmes figures de style, la même tonalité, celle d'une relation de plus en plus paranoïaque au monde. Une musique ressemblant à celle des films d'horreur des années 70/80 est composée en temps réel suivant ces voix.

**FÉLICIE D'ESTIENNE  
D'ORVES  
SUPERNOVA  
FRANCE**

CRÉATION

Présenté à NUIT BLANCHE 08



Cette installation met en scène la Supernova Cassiopée A. Cette œuvre est un cycle de vie : l'explosion d'une étoile, la naissance de la matière, sa propagation; puis son «expérimentation» selon des fréquences lumineuses et sonores. Explosion tridimensionnelle sur de la fumée, «Supernovae» se compose de particules, de lumière et de musique. Elle propose l'expérience, énergétique et hypnotique, à l'échelle humaine et le temps de l'exposition, d'un phénomène d'astrophysique.

**FREDERIK DE WILDE**  
**EOD 02 & LAB[AU]**  
 BELGIQUE

Présenté au festival Seconde Nature



Le projet présente et explore l'électro-perception des poissons au moyen de quatre aquariums en miroir sans tain, chacun contenant une combinaison spécifique de poissons. Dans chaque aquarium, des antennes directement raccordées à quatre haut-parleurs absorbent les décharges électriques des poissons tout en les transformant en son. Ce que nous entendons sont les signaux de ces poissons ; leurs communications. De plus, sous chaque aquarium une ampoule palpète selon l'intensité des signaux émis. De cette manière les impulsions électriques des poissons, la «vision» de ces poissons qui autrement sont «aveugles», deviennent perceptibles par nos sens sous forme de lumière et de son. En collaboration avec le LAB[au] (B).

**DUFAUX PASCAL**  
**COSMOS**  
 CANADA

Présenté à ELEKTRA 2010



**IMAGERIE PANOPTIQUE**

À travers la production d'une série de tirages photographiques, l'enregistrement de capsules vidéo et la mise au point d'un dispositif sculptural vidéo-cinétique en circuit fermé, il présente une expérience construite dans un foisonnement complexe des principes de représentation, de perception et de médiatisation. À travers la construction d'angles de vision inusités, il donne ainsi à voir l'étrangeté de la dimension de ce qui nous entoure, il souhaite révéler la puissance de la grande image qui nous contient, le cosmos dans lequel nous sommes.

**HARUN FAROCKI**  
**SERIOUS GAMES 1 : WATSON IS DOWN**  
**SERIOUS GAMES 3 : IMMERSION**  
 ALLEMAGNE

Coproduction Galerie du Jeu de Paume  
 Création Biennale de Sao Paulo 2010



L'installation Immersion retranscrit les traitements post-traumatiques que subissent les vétérans de guerres américains. Ils revivent à l'aide de simulateurs de jeux, les scènes de guerres qui les ont affectés. Farocki s'intéresse à l'utilisation de la réalité virtuelle et des jeux dans le recrutement, l'entraînement et aussi les thérapies des soldats. Il explore les connexions entre la réalité virtuelle, le militaire et comment les scénarios de jeux vidéos sont utilisés à la fois pour l'entraînement des troupes américaines en premier lieu pour leur stratégie en zones de combats et pour traiter le traumatisme du champ de bataille à leur retour.

# ANAISA FRANCO

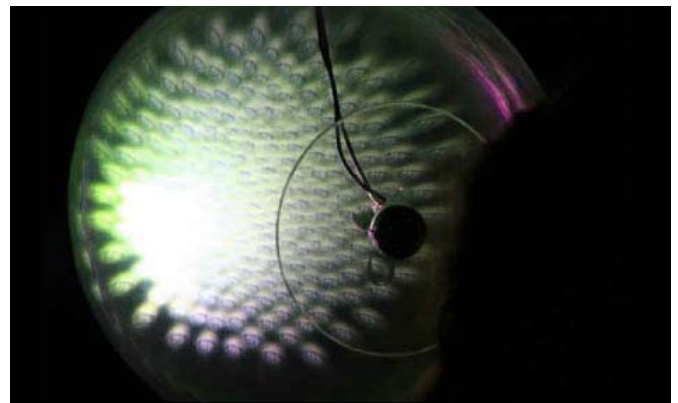
## EXPENDED EYE / PARANOÏA

BRESIL

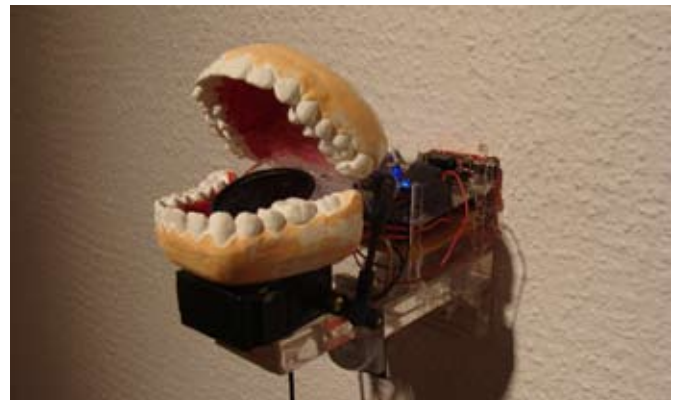
Installation interactive développée au Medialab Prado de Madrid, qui projette l'oeil du spectateur à l'intérieur de la sculpture. Chaque battement d'œil multiplie le nombre d'yeux dans la projection d'une manière fragmentée, hexagonales et disloquée.



Produit par le Medialab Prado de Madrid  
Présenté au MAB museu de arte Brasileira Sao Paulo



«Paranoi'a» est une sculpture à réactions en forme de mâchoire qui, lorsqu'on cherche à la fermer, résiste, s'ouvre, crie ou sourit. Le projet est une collaboration de «the Electronic Engineer» Akinori Kinoshita, de la Gigabyte compagnie et de l'artiste Meng Yuan Lee. Projet développé lors d'une résidence au Village artistique de Taipei, Taiwan et soutenu par la Fondation Sacatar au Brésil.



**EDUARDO KAC**  
**NATURAL HISTORY**  
**OF THE ENIGMA**  
BRASIL

Présenté à ARS ELECTRONICA - GOLDEN NICA AWARD 2009



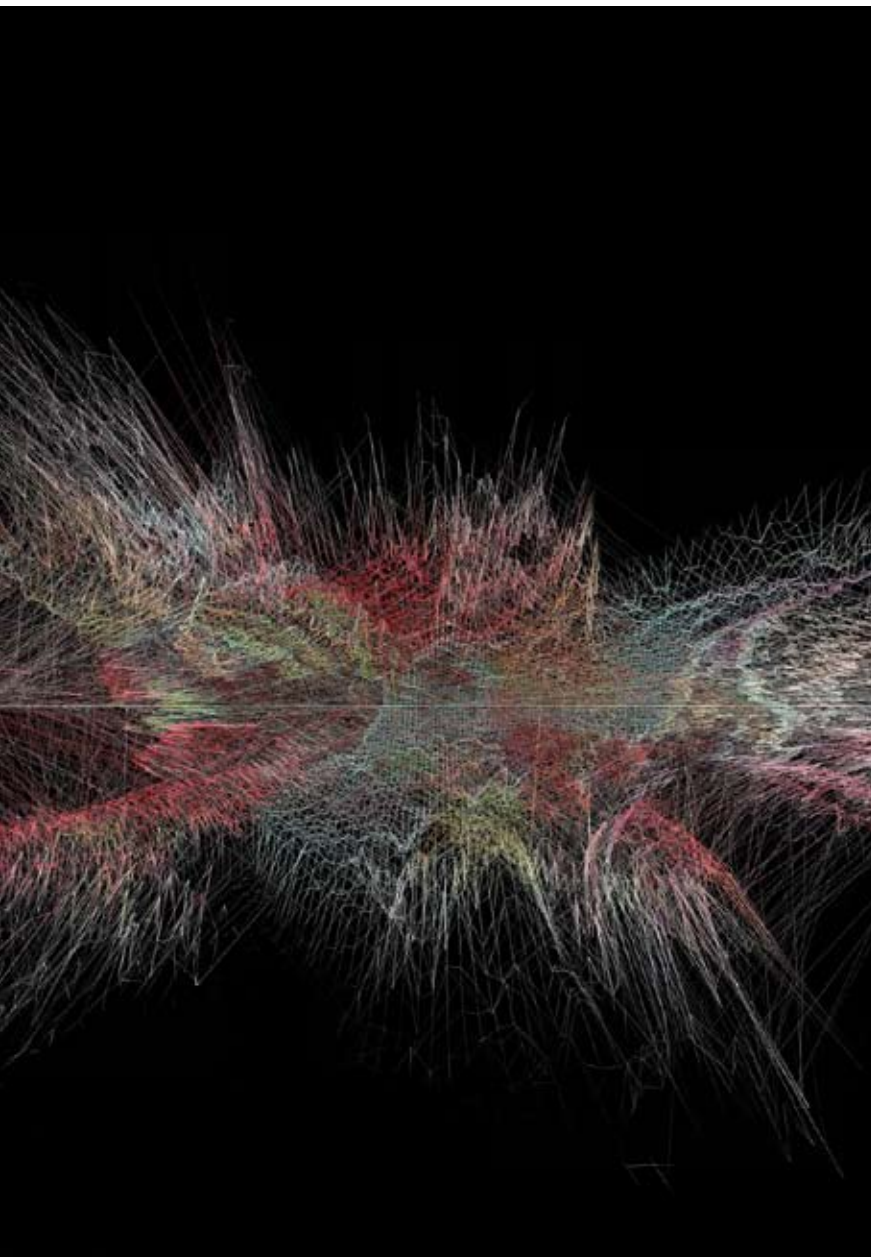
Le point central dans la série «d'Histoire Naturelle d'Enigma» est une plantimal, une nouvelle forme que l'artiste a créée et appelé Edunia, une fleur génétiquement modifiée qui est un mélange de l'artiste lui-même avec une fleur. Edunia comprend de l'ADN de l'artiste dans ses veines rouges. La nouvelle fleur est une pétunia qui a été inventée et produite par des molécules biologiques. On ne la trouve pas dans la nature.

# RYOICHI KUROKAWA

## GROUND

JAPON/BELGIQUE

Présenté à ARS ELECTRONICA, SONAR, ELEKTRA



CRÉATION



Déjà accueilli à la MAC lors du festival EXIT en 2009, Ryoichi Kurokawa présente «Ground», une installation audiovisuelle immersive qui croise les genres du film documentaire et de la musique visuelle, basé sur une collaboration entre Daniel Demoustier (caméraman, journaliste) et Ryoichi Kurokawa (artiste audiovisuel). Enregistrements vidéos et sons (field recordings) en zones de guerre ou zones sinistrées seront dé-médiatisés en mettant l'accent sur les paysages, et leur traitement numérique et analogique particulier par l'artiste Ryoichi Kurokawa. Ces dernières années, ses œuvres sont présentées dans des festivals internationaux et des musées, parmi lesquels Tate Modern [UK], Transmediale [DE], Shanghai eArts [CN], and Sonar[ES].

# BERTRAND LAMARCHE

## REPLIQUE 2

FRANCE

NOUVELLE  
VERSION



Présenté à la FIAC 2010  
Galerie Poggi – Bertoux associés



La première version de Réplique date de 2008 il s'agit pour l'artiste de proposer une toute nouvelle version de l'œuvre pour les festivals EXIT et VIA.

Dans une salle sombre, un faisceau lumineux vient se réfléchir sur un tableau composé de papier miroir que pressent deux stylets rotatifs, projetant sur le mur les lents mouvements des reflets du miroir déformé. Simulacre sans trucage, ce déploiement hypnotique, progressif et en temps réel, joue de notre faculté à identifier inconsciemment des formes (volutes de fumée, insectes...).

NOUVELLE  
VERSION

# MARTIN LE CHEVALLIER

## VIGILANCE 1.0

FRANCE

Présenté à la FIAC 2009  
Représenté par la galerie Jousse Entreprise/Paris,  
Martos Gallery/New York



Jeu de vidéo-surveillance... Martin Le Chevallier est représenté par la galerie Jousse Entreprise à Paris et par la Martos Gallery à New York. Il enseigne l'activism design à l'école nationale supérieure d'art de Nancy. Dans Vigilance 1.0, le joueur est face à une série d'écrans qui lui permettent de surveiller simultanément de nombreux lieux: rues, supermarchés, parkings, boutiques, immeubles, écoles, etc. Son objectif est la délation. Dans un temps limité, il doit déceler un maximum d'infractions. A chaque flagrant délit, le score augmente, à chaque diffamation, il baisse. Chaque citoyen étant un délinquant en puissance, toute infraction impunie augmente le taux d'amoralité de la société. Une bonne vigilance entraînera un assainissement des mœurs, un retour du sens de l'effort, de la famille et de la solidarité. Une vigilance insuffisante plongera inmanquablement la population dans le chaos et la turpitude.

CRÉATION

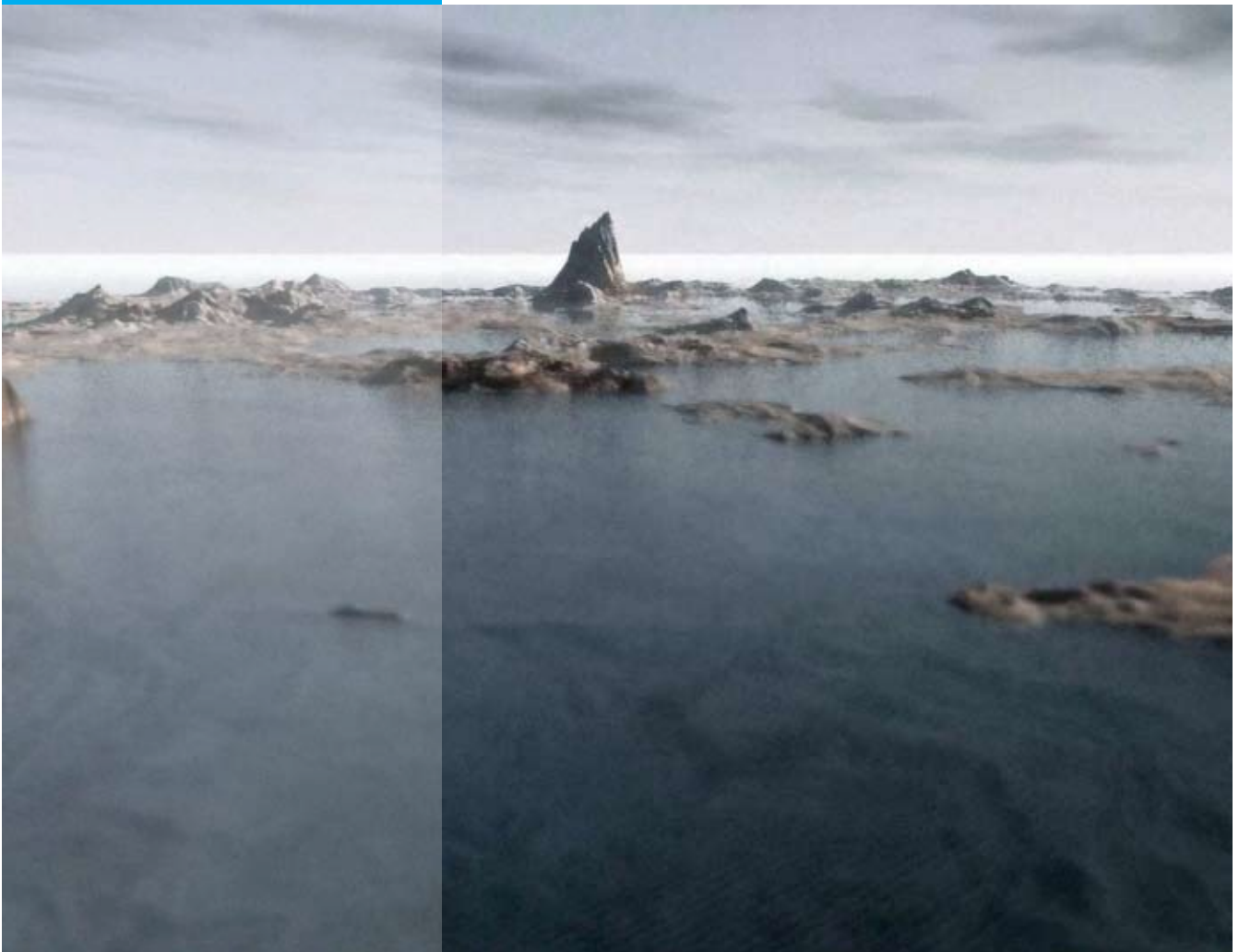
# LAURENT PERNOT

## COLLISIONS

### FRANCE

Issu du Studio National des arts contemporains Le Fresnoy/Tourcoing  
Galerie Quizeman- Barcelone

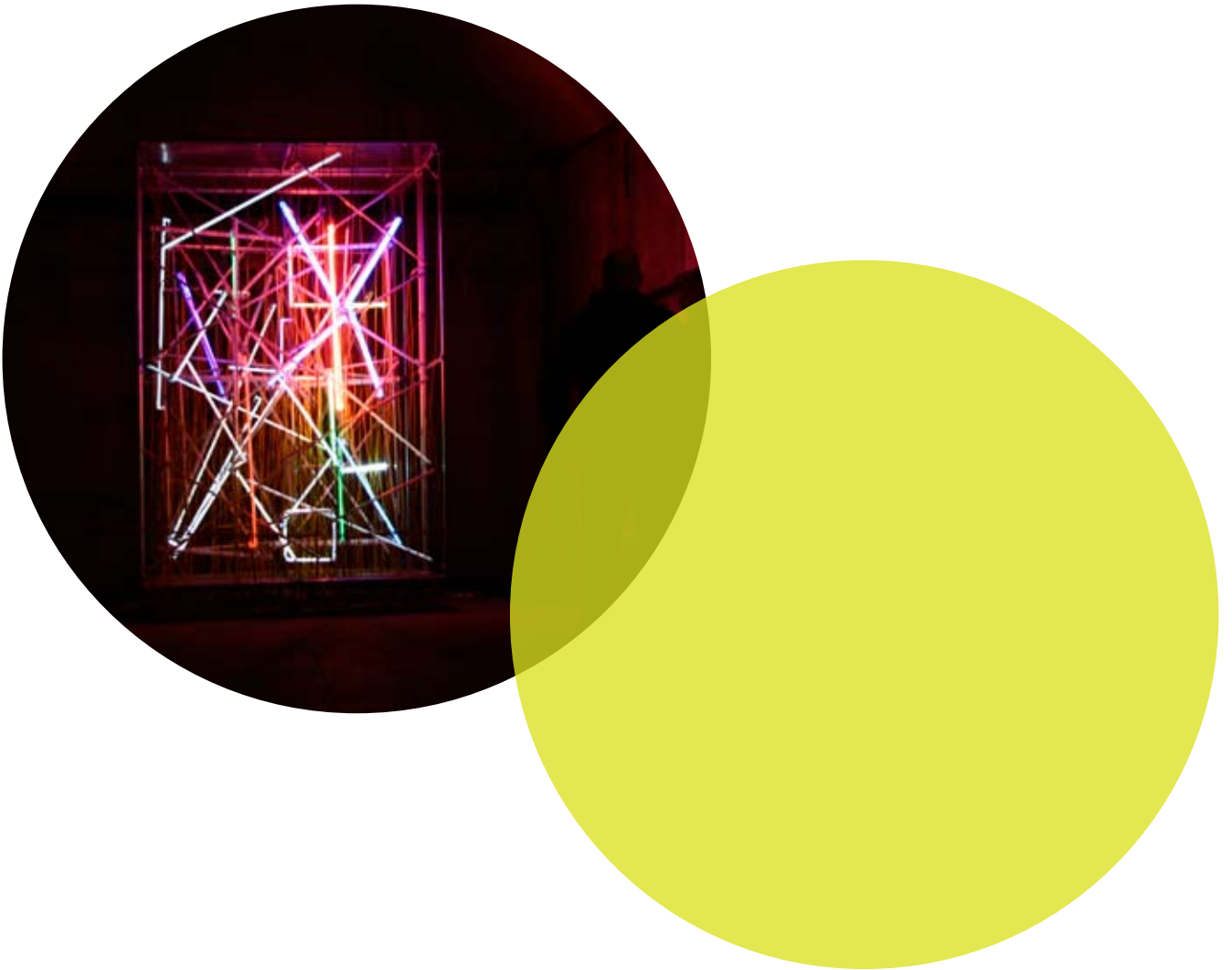
Défilé Haute Couture Jean-Paul Gaultier



Les productions de Laurent Pernot s'articulent autour des notions de visible et d'invisible, du temps et des égarements de la mémoire, en s'inspirant de l'imaginaire des sciences et de la culture qui hantent l'individu comme la société. L'identité, la survivance, la précarité et les limites du vivant sont parmi ses thèmes majeurs, et se déploient souvent à contre-courant des principes de la modernité et de la culture de masse. L'exploration du potentiel fictionnel des espaces d'exposition et la relation au spectateur sont également déterminantes pour l'artiste.

**BORIS PETROVSKY**  
**THE NIXIE MIXIE MATRIX**  
ALLEMAGNE

Produit par le ZKM



Le «Nixie MIXIE Matrix» est un système de communication cyberpunk représenté par 100 tubes de néon de différentes longueurs et couleurs, tissés dans une multi-couche chaotique. Via SMS, Twitter et autres systèmes de communication, les utilisateurs peuvent entrer des messages d'un maximum de 40 mots qui apparaissent soudainement au centre de la matrice. Une web-réponse automatique est envoyée à chaque message via les moteurs de recherche.

**NIKLAS ROY**  
**MLPOP**  
**MY LITTLE PIECE**  
**OF PRIVACY**  
 ALLEMAGNE

Présenté au Festival Expérimenta - Melbourne  
 et à ARS ELECTRONICA 09

CRÉATION



«MlpoP» est un rideau mécanique que j'ai installé récemment sur la fenêtre de mon atelier. Il est articulé de manière à suivre et à barrer rapidement le regards des passants à l'intérieur de mon local. Une camera de surveillance et un vieil ordinateur complètent le dispositif, leur mission est de localiser précisément les piétons et de positionner le rideau sur leur mouvement exact pour les empêcher de voir à l'intérieur.

Si le système technique fonctionne parfaitement il ne protège en rien mon intimité, au contraire le mouvement du rideau attire le regard des passants qui habituellement n'auraient jamais fait attention à la fenêtre!

# FELIX LUQUE SANCHEZ

## CHAPTER 1

BELGIQUE/ESPAGNE

Présenté au  
MACBA Barcelona  
ARS ELECTRONICA 2010  
Transmediale 2010

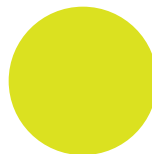
NOUVELLE  
VERSION



Félix Luque Sánchez est un artiste numérique bruxellois d'origine espagnole. Ses œuvres et installations ont été présentées dans diverses institutions contemporaines en Espagne, dont le Mercat de les Flors, Metrònom, CCCB et le MACBA. Il a également été nommé à la Transmediale 2010 pour son projet «Chapter I: The Discovery». «Chapter I» nous emmène à la découverte d'une entité non identifiée, d'un objet mystérieux émettant sons et lumières. Sa surface lisse réfléchit parfaitement l'environnement qui l'entoure: est-ce une preuve de sa volonté d'intégration ou un refus poli d'absorber quoi que ce soit de notre monde ? Sa forme est un solide platonique pur, un dodécaèdre, géométrie que l'on retrouve dans certaines théories philosophiques ou ésotériques et le symbolisme de science-fiction.

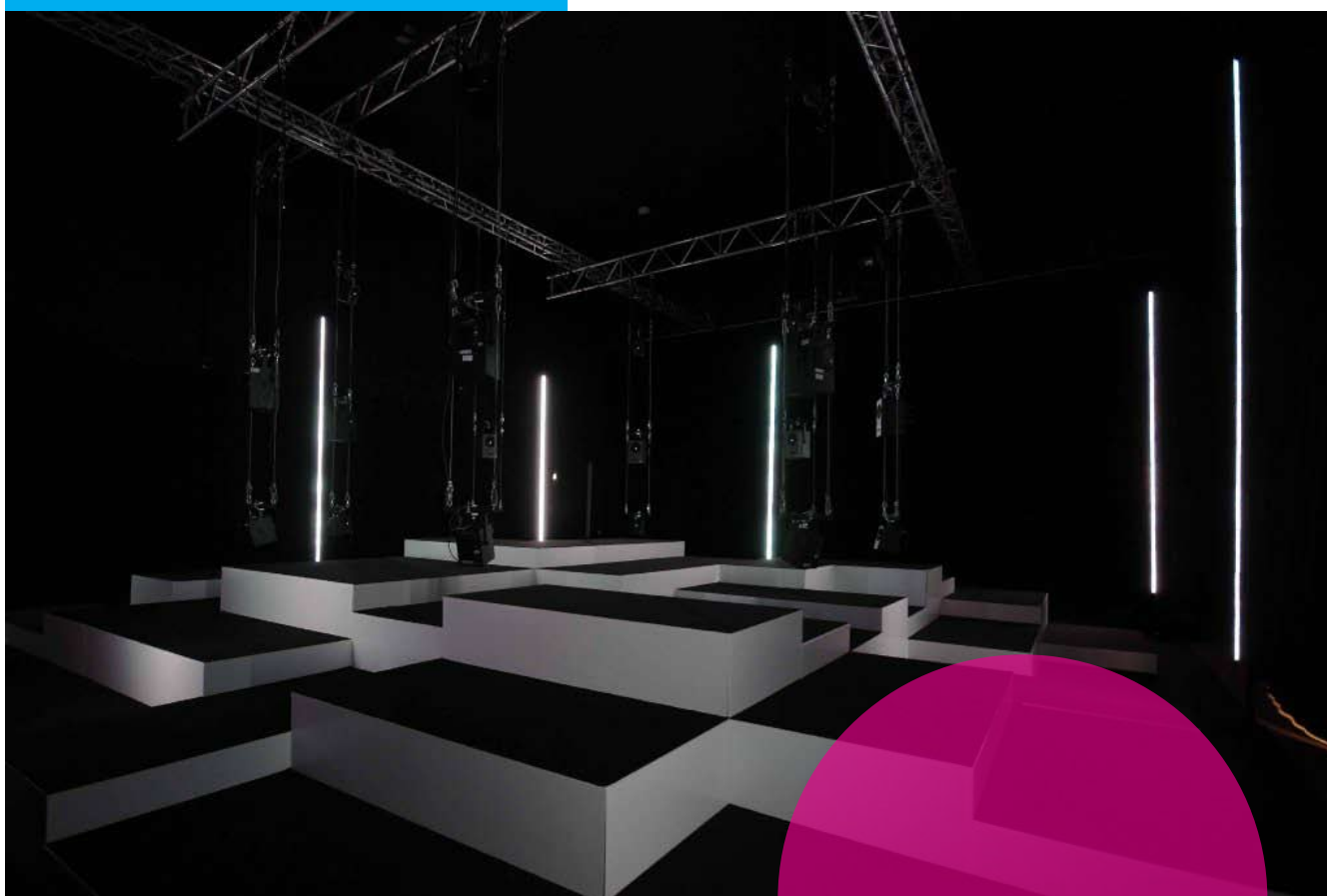
**KEIICHIRO SHIBUYA  
& TAKASHI IKEGAMI**  
**FILMACHINE**  
JAPON

NOUVELLE  
VERSION



PARANOÏA

Présenté à TRANSMEDIALE 2009  
Production de l'YCAM (Japon)



Cette installation est une collaboration entre Keiichiro Shibuya, artiste sonore et Takashi Ikegami, physicien. Cette installation sonore en 3 dimensions est élaborée à partir de sons minutieusement informatisés. Il s'agit d'un parcours sonore, le visiteur déambule dans différentes ambiances qui lui font perdre ses repères naturels, c'est-à-dire la perception de son propre corps dans l'espace. Cette pièce a été produite à l'issue de leur résidence à l'YCAM.

**mac**  
CRETEIL MAISON DES ARTS

 **iledeFrance**

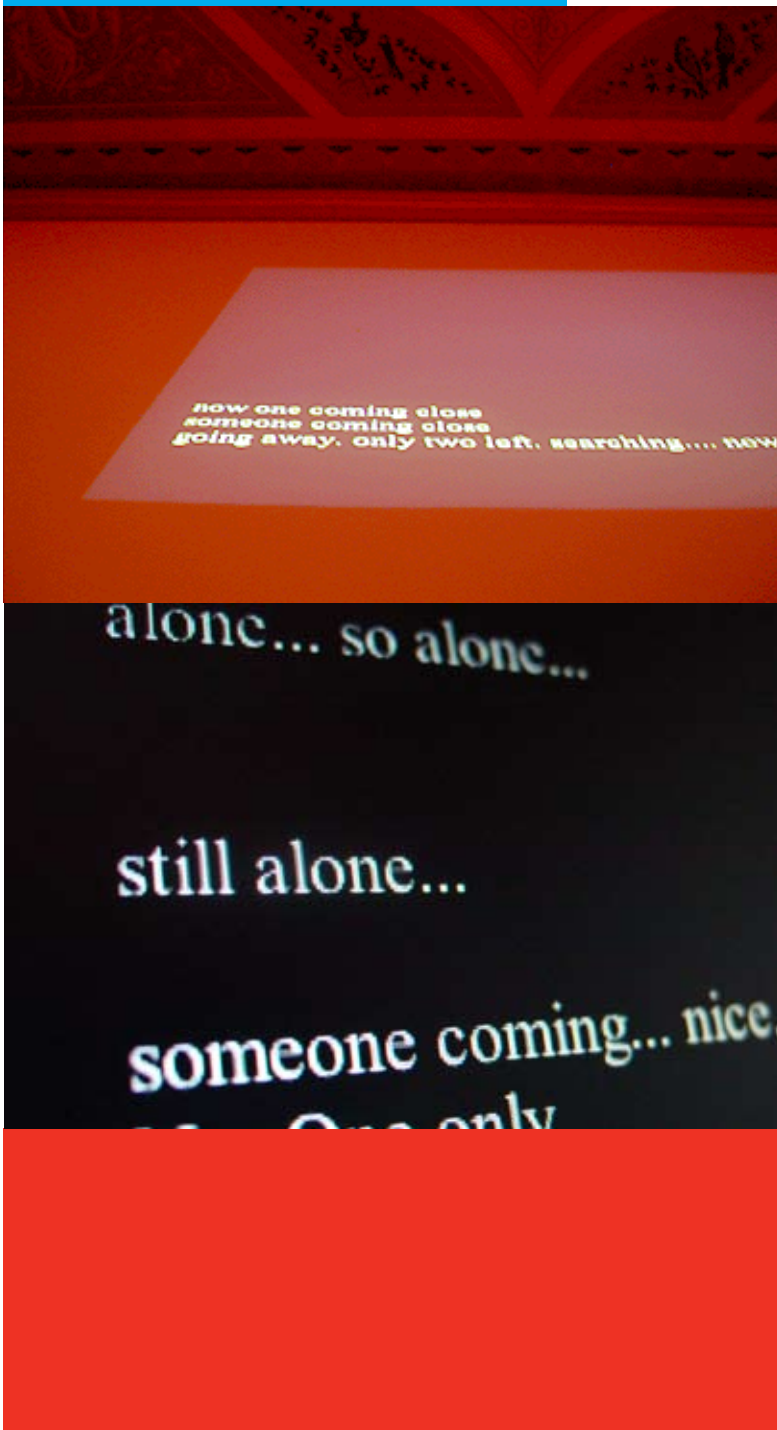
**ANTOINE SCHMITT**  
**TIME SLIP**  
FRANCE



Sur un écran ou sur des panneaux publics, un affichage déroule sans fin les nouvelles, mais celles-ci sont au futur : «Un avion va s'écraser à Madrid, tuant 153 personnes», «l'OM va battre le PSG 3 à 0», «la bourse va baisser de 5,6%»... À part le temps du verbe, les nouvelles sont intégralement et textuellement vraies. TIME SLIP existe sous plusieurs formes : une sculpture LED, en vidéo projection ou affichage sur écran.

**ANTOINE SCHMITT**  
**PSYCHIC**  
 FRANCE

Présenté au Laboral (Espagne)  
 Nuit Blanche Metz 09



«Psychic» voit les spectateurs et décrit ce qu'elle voit par des phrases projetées sur le mur. Et elle voit peut-être un peu plus que nous : elle perçoit les états internes et les motivations des spectateurs. Le texte s'affiche lettre à lettre, comme écrit sur une machine à écrire dont on entend le son (scénographie inspirée par une pièce de Pierre Bismuth).

Avec «Psychic», il s'agit de réaliser une double inversion. D'abord une inversion du mécanisme muséal dans le sens où ici c'est l'oeuvre qui regarde le spectateur. Qui le regarde réellement, avec une caméra, un système perceptif et un système cognitif interprétatif. Le spectateur ne voit que le résultat de ce processus analytique sous forme de symboles : du texte qui le représente, lui, ici et maintenant.

Par ailleurs, il y a aussi une inversion de ma démarche artistique habituelle. Alors qu'en général, je fabrique des pièces dans lesquelles je joue de l'opacité entre causes et effets en détournant la posture scientifique, et où je plonge le spectateur dans une attention et une recherche de causalités, avec Psychic, c'est l'inverse. Ici, c'est l'oeuvre qui cherche des bribes de causalités dans le monde qui l'entoure, c'est à dire dans l'espace du musée et dans les allées et venues des spectateurs. Dans une posture quasi paranoïaque, la créature invisible tente de donner sens aux actions qu'elle perçoit.

Dans la continuité de mon travail, «Psychic» est une pièce programmée, dans laquelle les médias utilisés (fragments d'images — les lettres — et fragments de sons) ne servent qu'à permettre un lien entre le spectateur et le processus à l'oeuvre. L'essence de l'oeuvre se trouve dans le mécanisme qui a lieu ici et maintenant. Je cherche à confronter le spectateur à ce mécanisme à travers l'image et le son, émanations discrètes des tourments cachés. Au bout du compte, le spectateur cherche la cause de ce mécanisme qui lui-même cherche la cause du mécanisme du spectateur.

**CHRISTIAAN ZWANIKKEN**  
**FRANTIC DIGGERS /**  
**THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY**  
 PAYS-BAS

présenté au NIMK (Amsterdam)  
 et Tinguely museum



Artiste néerlandais il a étudié à l'académie de Rietveld et l'académie Rijks à Amsterdam. Il a travaillé quelques mois en résidence au Couvent de Sao Francisco au Portugal. Zwanikken produit des installations mobiles. La base de son travail consiste à imaginer des mécanismes de contrôle agissant sur les morceaux de squelette, animaux empaillés ou plantes. Sa priorité n'est pas la technologie pure, il essaye au contraire de lier son art au monde du vivant. Ses installations illustrent les comportements des humains et des animaux et sont utilisées comme des instruments de recherche decryptant la nature.

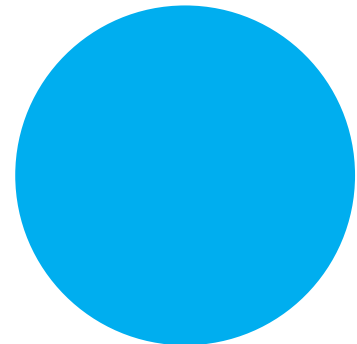


# PLATES FORMES EDUCATIVES DE NOUVELLES ECRITURES NUMERIQUES AU CŒUR DES DISPOSITIFS CREATIFS, SONORES ET VISUELS

Après la séquence des plates formes éducatives nomades proposées au cœur des établissements d'enseignement en novembre, décembre 2010, le projet des plates formes éducatives entame sa troisième phase dans le cadre du festival exit 2011.

## Le dispositif entend :

- Favoriser des expériences innovantes, interactives et populaires
- Accompagner la créativité et la polymorphie de la jeune création
- Inventer de nouveaux modes de médiation en direction des publics jeunes, transformer leur vitalité en levier d'émancipation et d'avenir dans la cité.
- Diffuser et amplifier la découverte et la pratique de nouveaux dispositifs technologiques à travers les différents courants de la création en arts numériques particulièrement.
- Faire des jeunes participants, les prescripteurs de leur propre créativité,
- Accompagner l'émergence de métiers innovants, et ainsi de permettre une visibilité et un fléchage des formations artistiques et débouchés professionnels novateurs.



**GRÉGORY LASSERRE  
& ANAÏS MET DEN ANCXT**  
**SCENOCOSME**  
FRANCE

CRÉATION

PARANOÏA



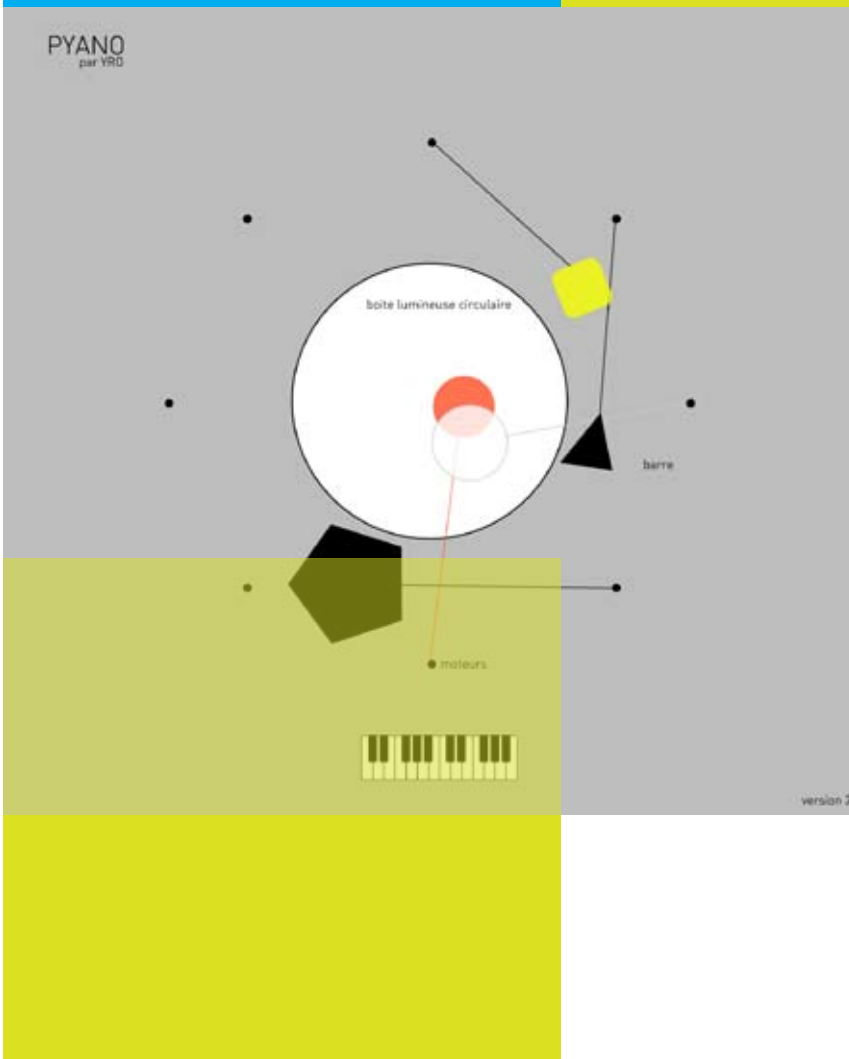
PLATE-FORME ÉDUCATIVE



Nous travaillons actuellement sur une œuvre interactive qui s'appuie sur la conception d'une interface liquide percevant l'énergie des corps. Il s'agit d'une œuvre vivante, réactive, composée d'une eau sensible qui transmet et rassemble l'énergie provenant des mains des spectateurs. A travers cette nouvelle création, nous continuons à travailler sur une interrelation entre l'œuvre et les spectateurs ainsi que sur les relations entre énergie, matières vivantes, lumière et son. L'eau est ici une forme de fil conducteur entre les spectateurs. Elle conduit les énergies des corps au centre de l'œuvre en générant d'infinis paysages énergétiques fluides, sonores et lumineux. Le nombre de spectateurs et donc d'énergies rassemblées influent sur la modification de ce paysage visuel et sonore.

# YRO YTO & LES PIXELS TRANSVERSAUX PYANO AKUERY (NOUVELLE VERSION FRANCE

PLATE-FORME ÉDUCATIVE



Inspiré des premières tentatives d'instruments audiovisuels (Nivotone, Saraga generator, Variophone, Clavilux color organ, optophonic piano, photokinema, etc...), PYANO permet de jouer des images et des sons simultanément. Les sons sont générés par un logiciel, les images sont fabriquées par des plexiglas de formes géométriques, actionnés par des moteurs. Par l'intermédiaire d'un clavier «re-désigné» pour l'occasion, on pourra créer du son, générer des changements de lumière, des effets stroboscopiques et de fumée. En jouant plusieurs notes à la fois, les éléments graphiques et sonores se combinent. Les différences de doigté des participants modifieront en temps réel la qualité des effets attendus. Une multitude de combinaisons est possible et compose une véritable partition visuelle et sonore.

Elaborée sur les croisements entre «low» et «high» technologies, l'interface technologique utilisée procède de l'intention de rendre ludique les relations entre l'image et le son. Le public est invité à une improvisation autour de l'interface technologique «Akueri», nouvelle version. La technologie pure n'est pas la fin ultime, transfigurée par ces petits instruments utilisables par tous, elle permet la création de mini films sonores, originaux générés par le public et projetés ensuite sur écrans. Les sons sont directement connectés à l'image traitée selon des tailles et des échelles différentes révélant un cinéma étrange à la BO singulière et bruitiste.

CRÉATION

**LYCEE  
PROFESSIONNEL  
E. BRANLY  
LE MUR  
FRANCE**

Le lycée Branly est un partenaire historique  
de l'exposition du festival EXIT

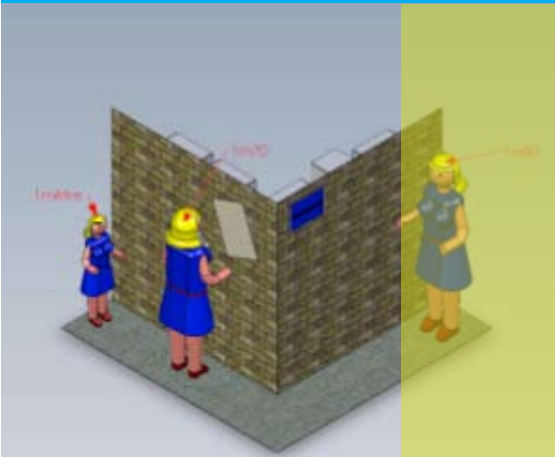
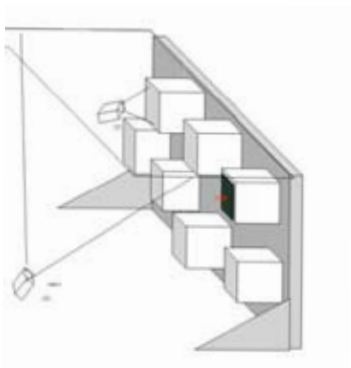


PLATE-FORME ÉDUCATIVE



Les élèves engagés dans un cursus professionnalisant, imaginent selon le thème de l'exposition du festival, une œuvre originale construite en lien étroit avec leur apprentissage technique. Cette expérience valorise leur formation par l'usage inventif qu'elle requiert de leurs outils de travail mais aussi par l'ouverture de nouvelles voies participatives vers la culture et l'art. La saison dernière leur installation a été sélectionnée pour poursuivre la tournée à Maubeuge et à Lille.

Pour cette édition, ils ont choisi de décliner la thématique de la science-fiction et des mondes parallèles à partir d'un mur à édifier, constitué de caissons multiples dans lesquels se déploieront diverses propositions (déclenchement automatique de dispositifs interactifs, interfaces technologiques interconnectées selon les mêmes principes que les œuvres présentées...)



---

**105 CENTRE EURALILLE F-59777 EURALILLE  
TEL +33 (0)3 28 52 30 00 FAX +33 (0)3 28 52 20 00**

---

**E.MAIL [CONTACT@LILLE3000.COM](mailto:CONTACT@LILLE3000.COM)  
SITE [WWW.LILLE3000.COM](http://WWW.LILLE3000.COM)**

---