



## Culture

Arts numériques. A Aix et Marseille, exploration ludique de paysages visuels et sonores.

### Arborescence joue l'hommage à Cézanne

QUOTIDIEN : Vendredi 6 octobre 2006 - 06:00

Arborescence jusqu'au 14 octobre à Aix-en-Provence et ce soir au Cabaret aléatoire de la Friche de la Belle de Mai, Marseille (soirée Play). Rens. : [www.arborescence.org](http://www.arborescence.org)

Histoire de prolonger un brin l'expo Cézanne, Arborescence, festival d'art numérique méridional qui se promène entre Aix-en-Provence et Marseille, propose une série d'hommages contemporains au peintre avec, entre autre, une création de l'artiste britannique Scanner, qui s'inspire de la campagne pour une installation contemplative sur le paysage, ou de Jean-Michel Bruyère qui propose un film à 360° pour le dôme iCinema de Jeffrey Shaw. La lumière est au coeur d'une tripotée d'installations interactives disséminées dans la ville d'Aix. Arbres sonores et lumineux qui réagissent au geste du visiteur (*Forêt*), exploration des ondes invisibles qui nous entourent et traversent (*Invisible Landscape*), ampoules bourdonnantes du collectif canadien Artifial, qui présentera une nouvelle performance sonore et visuelle à base de Rubik's Cube.

Samedi, Locus Sonus, laboratoire de recherche audio, invite le public à moduler son propre paysage sonore en déplaçant un tuner le long d'une série de cordes tendues dans l'espace, pour jouer des sons enregistrés dans différents lieux du monde (1), *streamés* sur le Net.

Le jeu vidéo est l'autre axe du festival, avec ce soir *Play* à la Friche de la Belle de Mai à Marseille. Au programme, la performance *Insert Coin* de Transitscape, concerts de Scanner, Schneider Tm ou Fa, salle d'arcade de consoles de jeux hackées, qui revisite avec humour les grands classiques du genre, ainsi que le fameux «*I shot Andy Warhol*» de Cory Arcangel, version piratée du jeu vidéo de tir des années 80 *Hogan's Alley*.

(1) <http://locusonus.org>

<http://www.liberation.fr/culture/208868.FR.php>

© Libération