

MIXAR présente

In situ

**Art contemporain
dans la ville**

ORLÉANS

#4

David Kidman

Communiqué de presse



MIXAR présente

In situ

Art contemporain
dans la ville

ORLÉANS

#4

À l'occasion du quatrième volet de in situ art contemporain dans la ville, Mixar est accueilli à l'agence d'urbanisme de l'agglomération orléanaise pour présenter la suite de son programme entamé avec les expositions de Vincent Mauger, Sylvie Bonnot et Pauline Buchwalter au 108-Maison Bourgogne le 6 novembre.

Ce partenariat entre l'auao et Mixar permettra de découvrir deux œuvres de David Kidman.

- Stochastics (hamiltonian) est un film expérimental projeté sur une structure en trois dimensions qui inclut des phases d'urbanisme de grandes villes du monde, là où parfois on assiste à des défilés militaires.

- Dumbfilm, est une installation qui exploite la lecture des codes datamatrix * par les téléphones portables et une manière de faire coïncider la chronophotographie d'avant le cinéma avec la dernière technologie.

Le travail cinématographique de David Kidman trouve ses origines dans des questions posées par la possibilité de définir et suivre une pratique radicale en tant que réalisateur. Ses premières réalisations prennent la forme d'une recherche sur la narration, ses modes temporels et visuels, et son impact identitaire, questions propres au cinéma structurel, dans le cadre d'une histoire racontée. Cette position l'a amené à considérer et à faire d'autres formes de cinéma avec, comme seule possibilité, une analyse et une réalisation non seulement du sujet ou d'un objet donné, mais aussi son contexte historique et actuel, ses implications politiques et sociales, en phase avec une forme esthétique et temporelle appropriée.

* Le code Datamatrix est une symbologie code-barres bidimensionnelle à haute densité, permettant de représenter une quantité importante d'informations sur une surface réduite. Dans les applications courantes, il est utilisé pour l'affranchissement du courrier dans certains pays, comme la Suisse et plus récemment pour certaines applications de téléphonie mobile, il est alors souvent surnommé Tag. (source : www.wikipedia.fr)



Stochastics (hamiltonian)

Quand vous êtes enfant, vous apprenez à marcher. Vous n'analysez pas forcément les gestes. Pour une grande partie des garçons du monde, et une petite minorité des filles, il y aura une autre occasion d'y réfléchir ; son service militaire.

Dans les capitales du monde, il y a presque toujours une place, ou une avenue, conçue pour permettre des défilés militaires. Ces lieux servent, la plupart du temps, à des flâneries des citoyens, mais se transforment, même de nos jours, en vitrine de force militaire un jour ou deux par an. Cette pièce raconte en partie comment j'apprends à marcher, en partie comment nous regardons et en partie comment viser les bonnes cibles.

Dumbfilm

Dumbfilm est une boucle de douze images, des dessins de code Datamatrix qui accélère et décélère . Les codes ouvrent une page de mon site Internet qui contient une autre image. Si le téléphone réussit, il peut afficher un court film primitif en boucle, à propos d'une activité sportive. Les sports choisis pour ces séquences sont ceux qui ont été bizarrement ignorés par le pré cinéma.

Du moment où la haute technologie se trouve à la hauteur de la chronophotographie, alors vous pouvez enfin être au cinéma.

David Kidman



Mixar

Mixar, association créée en 2000 à Orléans, est un collectif de professionnels des arts visuels, de la musique, de l'architecture et de l'enseignement, qui initie des projets artistiques dans le champ des pratiques contemporaines.

Son action consiste à accueillir et mettre en réseau des artistes d'horizons divers, en leur donnant les moyens de créer des oeuvres qui s'inscrivent dans la ville.

La cité dans sa globalité est la matière et le territoire d'interventions choisis pour la plupart de ses actions. La nécessité de travailler à plusieurs, le décroisement et le mixage des disciplines apparaissent comme une possibilité d'inventer un langage différent et vecteur d'invention.

Agence d'urbanisme de l'agglomération orléanaise

Créée en 1976, l'Agence d'urbanisme de l'agglomération orléanaise est un organisme d'études sans but lucratif qui a pour vocation d'assister les collectivités locales et l'État dans leurs réflexions en matière d'aménagement et d'urbanisme. Elle a participé depuis sa création au développement de l'intercommunalité et a ainsi élaboré les documents d'urbanisme dont les principes régissent le développement et le fonctionnement de l'agglomération orléanaise : le schéma directeur, le plan de déplacements urbains, le programme local de l'habitat.



3 rue de la Cholérie

45000 Orléans

T 02 38 78 76 76

M agence.urba.orleans@auao.org

David Kidman

Exposition du 11 au 18 décembre 2010

Vernissage le vendredi 10 décembre 2010 à 18h00

Ouverture du lundi au samedi de 10h00 à 19h00

Entrée libre

Informations : contact@mixar.fr



Mixar reçoit est soutenu par :

le Conseil Régional du Centre, la DRAC Centre, la Ville d'Orléans, le Conseil Général du Loiret,
le 108, avec la participation du FRAC Centre et de l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans-IAV