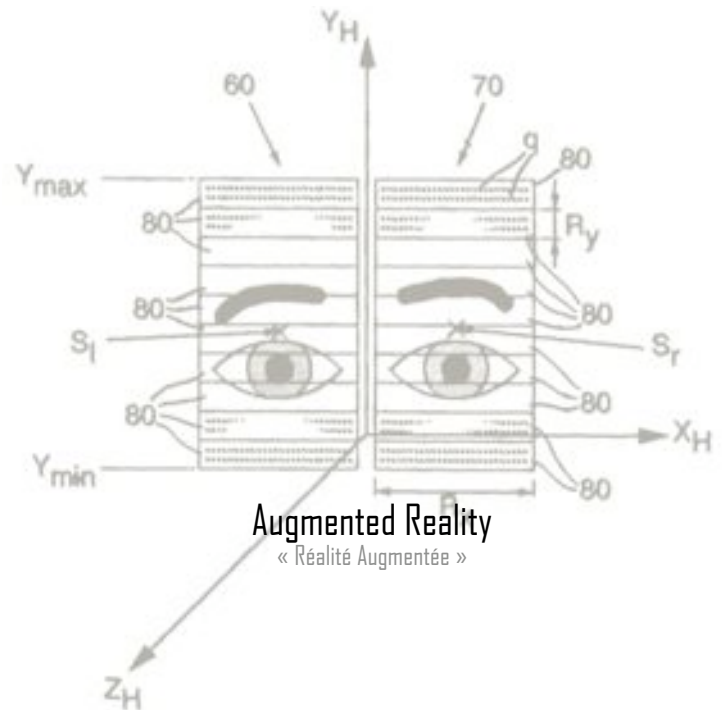


Adelin Schweitzer
 3 boulevards Paul Doumer
 13006 Marseille
 +33 (0)6 67 17 30 99
 aadi@deletere.org
 www.deletere.org
www.A-reality.org

DOSSIER DE PRODUCTION



Ecriture du projet / Direction Artistique : Adelin Schweitzer

Conception vidéo : Cédric Lachasse (red Sugar)

Conception Son : Antoine Villeret (red Sugar)

Logistique et diffusion : Sofia Boudet

Recherche de partenaires privés : Pascal Chevalier

Remerciements : Alice Garouti, Fabienne Rouet, Polly Moseley, Jean-François Guérin, Julien Travaillé, Christine Lapres, Polly Moseley, Jenny Porter, Maria

COPRODUCTIONS



Metal  **Seconde Nature**

PARTENAIRES



SOUTIENS

partenaire
nicephore|cite



Table des matières

1.	<i>Un contexte local et européen</i>	4
▪	<i>Le programme « Cities On the Edge »</i>	4
▪	<i>Une résidence européenne</i>	4
2.	<i>Une réalité augmentée</i>	5
▪	<i>Un dispositif embarqué</i>	5
▪	<i>Un protocole d'expérimentation</i>	8
▪	<i>Le milieu universitaire de la recherche</i>	9
▪	<i>Une monstration</i>	9
3.	<i>Structures partenaires</i>	10
▪	<i>Lézarap'art - Marseille</i>	10
▪	<i>Métal - Liverpool</i>	10
▪	<i>Nicéphore cité - Chalon-sur-Saône</i>	10
▪	<i>RedSugar - Chalon-sur-Saône</i>	10
4.	<i>Intervenants</i>	11
5.	<i>Documents de travail</i>	13
6.	<i>Calendrier prévisionnel</i>	14

1. Un contexte local et européen

Le projet de création impliquant l'artiste Adelin Schweitzer et ses partenaires est né de la rencontre de deux structures culturelles, l'une œuvrant sur le territoire de la ville de Marseille **Lézarap'art**, l'autre sur celui de Liverpool **Métal**.

C'est le programme « Cities On the Edge », développé au cœur de l'évènement faisant de Liverpool la capitale européenne de la culture 2008, qui a établi le cadre dans lequel allait s'inscrire le démarrage de ce projet.

▪ Le programme « Cities On the Edge »

Liverpool - Naples - Marseille - Istanbul - Gdansk - Brême

« Cities on the Edge » (*les villes en marge*) est à la fois un programme et un réseau, initiés par Liverpool, Capitale européenne de la culture en 2008. Marseille est l'une des six villes européennes partenaires de ce réseau, aux côtés de Brême, Gdansk, Istanbul, Liverpool, et Naples.

Ces villes ont pour particularités communes d'être des ports, davantage tournés vers la mer que l'intérieur des terres, et, empreintes d'une longue et vivante histoire, souvent associée à de féroces luttes contre leurs capitales, marquées de traditions culturelles fortes.

Pas toujours appréciées par les citoyens nationaux, leur image internationale est meilleure que leur réputation nationale. Pourtant, elles représentent quelque chose de fondamental pour l'identité nationale de leur pays. En effet, quelle ville est plus italienne que Naples, plus française que Marseille, plus turque qu'Istanbul ? Ce sont des villes, « on the edge », en marge de leurs pays.

« Cities On the Edge » a pour objectif de favoriser le développement des collaborations artistiques entre ces villes européennes, devenant tête du réseau successivement.

Vecteur de mobilité transnationale, le réseau mettra en avant les réussites de ces villes en marge, explorant ce qu'elles ont en commun ou ce qui les singularise. Le but étant également d'explorer les tendances inquiétantes de la vie urbaine en Europe comme les effets de la globalisation, incluant la privatisation et l'érosion de la sphère publique. En ces temps somnambules, fortement marqués par le conformisme, le fatalisme et un sentiment d'impuissance, ces villes représentent un antidote important, peut-être le contre-modèle à la ville globale déshumanisée, bureaucratisée.

▪ Une résidence européenne

Si le projet artistique d'Adelin Schweitzer, développé ci-après, commence à Marseille puis se prolonge lors de sa résidence à Liverpool, il s'inscrit également dans une perspective de résidence à une échelle européenne plus étendue.

En effet, ce projet vise à multiplier les éléments de comparaison entre les différentes villes du réseau « Cities On the Edge » impliquant chaque territoire.

D'autre part, ce type de réflexion artistique nécessitant un temps de recherche et de développement assez long, elle ne peut s'envisager que sur du long terme dans une logique d'un partenariat solide avec le réseau développé par Métal.

Les axes de réflexion amorcés dans ce projet rejoignent directement les problématiques développées par Liverpool 2008 et sont donc amenés à s'étendre plus loin, dans le temps et l'espace aux cinq autres villes concernées par le réseau.

2. Une réalité augmentée

« La réalité, c'est ce qui continue à s'imposer à vous quand vous cessez d'y croire »

Philip K. Dick

Tout d'abord, pour appréhender cette proposition dans sa globalité il convient de partir du postulat qu'il n'existe que très peu de différences entre analyse scientifique et recherche artistique.

Avec l'avènement des nouvelles technologies, c'est la frontière entre ces deux univers qui tend à disparaître alors même que l'artiste dispose d'outils lui permettant de remettre en question l'univers sensible tel que nous le connaissons.

Le projet « Réalité Augmentée » s'est construit sur les problèmes géographiques, économiques, et sociaux soulevés par le postulat de « Cities On the Edge ».

C'est la raison pour laquelle il peut s'envisager comme une sorte d'étude comparative réalisée dans différentes villes d'Europe.

La réalité augmentée est une technique qui vise à compléter notre perception du monde réel, en y ajoutant des éléments fictifs non perceptible naturellement. Cette technologie offre l'opportunité d'utiliser son expérience du monde sensible pour le redécouvrir, enrichi d'éléments virtuels.

En travaillant avec ce concept et au travers le développement d'une interface homme/machine entièrement portable, ce projet va chercher à interroger l'être humain sur sa perception du réel et sur les contraintes que lui impose celle-ci. Il cherche ainsi à dresser une cartographie permettant d'explorer les différentes formes de réponses apportées par le public.

Ce projet fait appel, pour une part, à un des concepts fondateur de la philosophie de Gilles Deleuze, « la territorialisation/déterritorialisation ».

Territorialiser, c'est transformer un potentiel en matériel pour un usage dans un espace contraignant.

Déterritorialiser, c'est détourner un matériel de son usage initial pour le rendre, potentiellement, libre de la contrainte, ou désaliéné.

Dans ce contexte Réalité Augmentée pourrait alors être une machine à « déterritorialiser » l'individu. Une machine grâce à laquelle l'être humain pourrait s'affranchir des contraintes imposée par ces sens au réel.

■ Un dispositif embarqué

Concrètement, le projet repose sur la fabrication d'un dispositif embarqué sur le spectateur/acteur qui modifie le champ de ses perceptions visuelles et auditives afin de lui permettre de «redécouvrir» un environnement qui lui est familier, son quartier, sa ville, etc...

Se dispositif est constitué de deux caméras miniatures, de deux micros omnidirectionnels, d'un paire de lunettes vidéo, d'un casque audio immersif, d'une balise GPS, et d'un ordinateur portable.

Ses différents éléments reliés ensemble sont capables de produire des données analysées puis traitées en temps réel par un ordinateur embarqué afin de générer un flux vidéo et audio retransmis à l'utilisateur.



Premiers tests du prototype 0

Comment ça marche ?

Les caméras et les micros fixés sur les lunettes permettent de saisir un environnement tridimensionnel envoyé sous forme de signaux à l'ordinateur. Celui-ci les analyse et les retransforme en fonction des informations qu'ils contiennent (luminosité, mouvements, bruits, etc...) avant de les renvoyer sous forme d'un flux « augmenté » dans les lunettes.



Tous les déplacements effectués avec le dispositif sont cartographiés à l'aide d'un module de localisation GPS afin de disposer de données externes liées à la structure des villes et à la manière de s'y déplacer. Par ailleurs, ce système nous permet de déterminer des points suffisamment précis pour placer des événements visibles uniquement par l'intermédiaire du dispositif. Enfin, la machine est capable de stocker sur son disque dur chaque expérience sous forme de fichier vidéo et audio afin d'y faire appel le cas échéant.

Que voit-on ?



Effet de zones



Filtre dynamique



Création artificielle

Nous travaillons actuellement sur trois niveaux.

Le premier niveau est constitué « d'effets de zones » actifs lorsque le sujet pénètre dans des zones GPS définies à l'avance ; Ces effets disposent chacun de caractéristiques particulières qui s'ajustent en fonction des paramètres physiologiques de chaque sujet.

Le deuxième niveau se caractérise par l'action de « filtres dynamique ». Ces filtres agissent indépendamment des effets de zones et agissent sur la structure même du flux vidéo. Leurs puissances ainsi que leurs déclenchements sont liés à un paramètre sonore ou vidéo choisi au hasard à chaque entrée et sortie de zone.

C'est la « création artificielle », comme les objets virtuels 3D et 2D qui constituent le troisième niveau d'augmentation. Interactifs et coordonnés par rapport à l'espace grâce à différentes techniques de suivi (tracking de pixels, pattern de reconnaissance de formes, etc.) ils deviennent actifs lorsque la personne est à l'arrêt.

C'est donc ce premier protocole de travail qui va nous permettre de structurer le projet autour des routines nécessaires au développement de l'architecture du programme.

On notera l'interdépendance du son et de l'image qui agit tour à tour mais aussi de concert pour « augmenter » la réalité du sujet.

Qu'entend-t-on?

Les modification du paysage sonore fonctionne sur un modèle similaire à celui appliqué à l'environnement visuel.

D'abord des « univers audio » sont liés à chaque zone d'effets. Ceux-ci peuvent influencer la réactivité des filtres; réciproquement les zones peuvent modifier les paramètres des univers afin de créer une interdépendance entre le son et l'image.

D'autre part le système est capable de reconnaître certains sons caractéristiques des espaces urbains (klaxon, voiture, musique) et peut les extraire en temps réel afin de les transformer ou de les remplacer par d'autres sons préenregistrés.

Enfin le son fait l'objet d'une étude spécifique liée à la notion de « téléprésence ». Ce terme faisant référence à des technologies qui permettent à une personne d'avoir l'impression d'être présente à un endroit autre que son emplacement réel. Chaque piste audio préalablement enregistrée pourrait ainsi être « réinjectée » par la machine dans une autre expérience en cours si certaines données partagent des caractéristiques similaires.



Oreilles artificielles



Beccy Williams, Southend, 2008

Le GPS ?

Au-delà de la détection de zones, le GPS permet de tracer avec l'aide des logiciels Google Earth / Google Map les déplacements effectués avec l'appareil et de photographier à intervalle régulier la vision d'un sujet.

Nous cherchons à développer au travers de cette technique une réflexion autour de la notion de territoire. Une cartographie comme création subjective, œuvre de l'esprit et donc œuvre d'art.



Adelin Schweitzer, Liverpool, 2008

« La carte géographique n'est pas le territoire. Elle en est tout au plus une représentation ou une « perception ». La carte n'offre aux yeux du public que ce que le cartographe (ou ses commanditaires) veut montrer. Elle ne donne qu'une image tronquée, incomplète, partielle, voire trafiquée de la réalité. » Philippe Rekacewicz

Devant la volonté résolument expérimentale du projet artistique on notera que les différentes méthodologies de travail décrites tout a long de ces pages ne sont pas figés et sont sujettes à évolution en fonction de la pertinence des réactions et des interactions enregistrées sur le terrain.

De nombreuses pistes restent encore à découvrir et doivent faire l'objet d'études spécifiques en fonction des moyens mis à disposition lors des différentes résidences envisagées.

■ Un protocole d'expérimentation

« L'expérimentation est une méthode scientifique qui consiste à tester par des expériences répétées la validité d'une hypothèse et à obtenir des données quantitatives permettant de l'affiner. Elle est pratiquée par des chercheurs mettant en œuvre des méthodes expérimentales. »

Parallèlement au dispositif, un protocole d'expérimentation reproductible dans différentes villes et territoires est mis en place.

Il permet d'appliquer les mêmes règles (durées d'utilisation, déplacements, horaires, etc) à chaque personne utilisant l'appareil et se déroule en trois phases.

D'abord, « le sujet » doit remplir un questionnaire dont les réponses vont conditionner les paramètres de la machine (filtres, effets, objets et sons).

Celui-ci se compose de deux parties, une première concernant la physiologie du sujet (âge, taille, poids, etc) et la deuxième comportant des questions plus personnelles.

Le remplissage de ce questionnaire est obligatoire pour passer à la phase suivante cependant le sujet est libre de répondre ou non aux questions qui lui sont posés.

Dans la deuxième phase du protocole, le sujet doit dessiner sur une carte le parcours qu'il désire emprunter. Ceci afin de connaître à l'avance ses déplacements supposés dans la ville et ainsi de pouvoir positionner, grâce au GPS des modifications tout au long de ce parcours.

La troisième phase se caractérise par le déplacement du sujet dans son environnement. Choisi et connu, ce parcours n'excédera pas 40 minutes et sera intégralement enregistré. Il s'agit d'une phase d'observation tant pour le sujet que pour les personnes encadrant l'expérience.

Notons que cette approche n'a pas pour objet d'instaurer une réelle démarche sociologique et scientifique mais plutôt de jouer avec les codes et les valeurs qu'une telle démarche induit tant au niveau social que culturel sur différentes populations.

L'individu est au centre dans ce projet, et c'est avec son point de vue qu'il va se construire.

C'est lui qui va choisir, puis guider les artistes dans son territoire. Il est donc essentiel de tisser des partenariats solides au sein de chaque ville avec les structures culturelles accueillant le projet.



Simon X, Edge Hill Station, Liverpool, 2008



Frank X, Aygalades, Marseille, 2008



Consuela Roza, VAD Festival, Gironna, 2008

▪ Le milieu universitaire de la recherche

L'essence même de cette proposition est née du désir d'utiliser des connaissances et des savoir-faire réservés à des applications scientifiques et commerciales dans une perspective artistique.

C'est la raison pour laquelle ce projet va chercher à tisser des liens entre les différents secteurs de la recherche et de l'industrie, notamment à travers les pôles universitaires des villes du réseau mais aussi dans d'autres villes européennes caractérisées par leur rayonnement culturel et scientifique international.

Ces pôles constituent des points d'accroche sur le territoire de chaque ville au même titre que les partenaires culturels accueillant la résidence et les partenaires de terrain, relais pour les publics.

C'est parce que la démarche empruntée dans ce projet interroge aussi le public sur sa place dans le monde technologique contemporain que cette proposition implique nécessairement un échange avec la communauté scientifique internationale.

▪ Une monstration



Prototype 0



Prototype 1

La présentation de ce projet, bien qu'il s'agisse ici d'une liste non exhaustive, est envisagée pour le moment sous trois formes.

D'abord le projet pouvant s'apparenter à une performance en milieu urbain, il sera donc mené dans la rue, prenant la population à témoin du processus de création.

Ensuite à l'occasion de chaque sortie de résidence, une exposition rassemblant les traces photographiques, vidéo et sonores effectuées dans les différentes villes étudiées sera organisée afin de donner les clés de compréhension nécessaire au public pour appréhender le projet dans sa globalité.

Enfin « Réalité Augmentée » sera visible sous forme d'exposition permanente sur Internet. Il est envisagé par exemple de créer une bibliothèque virtuelle (database) où chaque expérience pourra être consultable par le public.

Ce sera aussi une manière de proposer des rendez-vous, d'annoncer les prochaines résidences, et de donner la plus grande lisibilité possible au projet artistique.

3. Structures partenaires

▪ Lézarap'art - Marseille

www.lezarapart.com

Créée en 1995, l'association Lézarap'art entame en 2008 sa 12^e année de médiation culturelle de l'art sur le territoire marseillais. Son but est de favoriser et de diffuser la création artistique au sein de la cité, de tisser des liens entre artistes et populations en mettant en œuvre différentes possibilités de rencontre autour de la création contemporaine.

▪ Métal - Liverpool

www.metalculture.com

Métal est l'une des trois structures de Liverpool initiatrices du réseau « Cities On the Edge ».

Installé dans une partie fortement industrielle et ouvrière de la ville, Métal est un espace créé pour qu'artistes et penseurs (philosophes, sociologues, esthéticiens de l'art) développent ensemble des idées et une philosophie de travail. Cette structure donne aux artistes l'occasion d'explorer des idées, d'examiner des processus et d'étendre leurs pratiques de travail, toutes disciplines artistiques confondues.

C'est le débat interdisciplinaire et la mixité culturelle qui fondent les enjeux de Métal.

Les artistes sont invités à partager des connaissances, des expériences et des idées afin d'étendre et de renforcer un réseau autour de la culture en Angleterre.

▪ Nicéphore cité - Chalon-sur-Saône

www.nicephorecite.com

NICEPHORE CITE tire son nom et s'inspire de la démarche de Nicéphore Niépce, inventeur de la photographie, né à Chalon à la fin du XVIII^e siècle. Il inaugure la figure de l'entrepreneur - ingénieur - artiste qui conjugue vision du monde, expérimentation scientifique et projet économique.

Créée en octobre 2004, NICEPHORE CITE est une société d'économie mixte spécialisée dans le développement des technologies numériques.

La société fédère sur la Bourgogne un réseau de compétences en image et son afin de répondre aux besoins de l'ensemble des donneurs d'ordre.

Plate-forme de ressources et d'échanges dans les domaines concernés par l'image et le son, NICEPHORE CITE propose également des locaux comprenant salles de formation, plateaux techniques, salles de conférences, et équipements de production de contenus numérique, de l'image fixe à l'infographie 3D temps réel, en passant par l'audiovisuel et la production son.

▪ RedSugar - Chalon-sur-Saône

www.redsugar.org

Née de rencontres sur le site d'une ancienne sucrerie rouge devenue pôle image et son (Nicéphore Cité), Red Sugar est une équipe qui fédère des passionnés de l'image du son et de l'interactivité.

RED SUGAR déploie ses technologies dans le champ artistique au service de projets d'auteurs et dans le champ événementiel en déployant ses propres concepts.

RED SUGAR permet aux projets rêvés de prendre corps, et à d'autres de naître de ces fourmillements de talents transversaux.

4. Intervenants



Adelin Schweitzer

Artiste

29 ans

aadi@deletere.org

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

Ses références vont du S.R.L de M. Pauline jusqu'aux machines de Tinguely en passant par les performances de Stelarc.

En 2005 il présente une installation, le VidéoPuncher 1.3 à la biennale d'art Contemporain ARCO à Madrid et participe en 2006 à la manifestation «La villette numérique» à Paris.

Adelin enrichit son parcours en apportant également son savoir faire à l'occasion de différentes collaborations, notamment avec l'artiste Eduardo Cac ou les Bains Douches de Montbéliard.

En 2007 il rencontre Julien Travaillé et conceptualise pour lui la mécanique du prototype de F.A.C.E.S qui sera présenté à l'occasion des sorties d'ateliers de la FAIAR (Formation Avancée et Itinérante des Arts de la Rue).

En 2008 il présente à Gijón en Espagne son travail dans le cadre de l'exposition « Arenas Movedisas » avant d'organiser sa première exposition personnelle «ININTERACTIF» à Marseille.



Cédric Lachasse

Artiste-développeur

38 ans

betatester@hotmail.fr

Après 6 ans de beaux-arts à Paris en peinture et sculpture (1992-98), Cédric part en vadrouille pour prolonger par lui-même ses études. Tout d'abord, dans les Pyrénées pour aider un sculpteur sur pierre. Puis à Barcelone, il loue un appartement pour en faire un atelier de peinture. Voulant revenir à la sculpture, il s'envole pour New York afin d'apprendre à travailler le bronze dans une fonderie d'art monumentale.

Lors d'une période de chômage technique, il découvre, dans le Queens, un parc de sculpture où les artistes s'affairent à préparer leur exposition de rentrée.

Leur proposant un coup de main, il apprend à travailler l'acier. Marc di Suvero, celui à qui appartient le parc, lui propose d'occuper l'un de ses ateliers qu'il utilise rarement, avec tout le matériel pour travailler l'acier en monumental. Il s'envole alors pour Chalon-sur-Saône. Après plusieurs mois de sculpture, les contingences font qu'il doit réorienter son travail.

Il choisit le numérique, et notamment l'image de synthèse, se formant par lui-même. Décidant de partir de l'atelier de Marc, il trouve l'opportunité d'entrer par la petite porte d'une structure appelée Nicéphore Cité. Là se trouvait tout fraîchement installées les toutes dernières technologies en audiovisuelle numérique. Depuis il n'a plus lâché son immense parc à jouets.



Antoine Villeret

Ingénieur du son

22 ans

antoine.villeret@gmail.com

Parallèlement à son cursus musical au CNR de Chalon-sur-Saône (composition électroacoustique et trombone), il s'intéresse aux techniques du son et entre à l'ENS Louis Lumière. Très tôt il se passionne pour le spectacle vivant et particulièrement pour la création contemporaine.

Depuis 2005, il est amené à collaborer avec l'ensemble ALEPH ainsi qu'avec le Duo Soffio en 2007 pour la création d'un spectacle pour jeune public mêlant musique traditionnelle (accordéon, surdo, flûtes) et technologies (capture du mouvement, spatialisation sonore, traitement du son et de l'image en temps réel).



Sofia Boudet

Logistique et diffusion

26 ans

s.booking@deletere.org

Après un parcours professionnel dans le secrétariat et la gestion d'équipe dans des entreprises de renom tel que Cadillac/Corvette France ou Regus Paris, Sofia décide d'enrichir son parcours en se lançant dans le milieu culturel.

Elle est actuellement Chargé de diffusion pour la compagnie de Danse Contemporaine 2B2B sur Marseille mais participe aussi à la gestion de carrières de plusieurs artistes locaux.



Pascal Chevalier

Expert de la réalité virtuelle et de ses interfaces

Conseiller technologique Arts Numériques

44 ans

chevalier.pascal@gmail.com

Pascal Chevalier est diplômé de l'ESIEA (Ecole Supérieure d'Informatique, d'Electronique et d'Automatique) en 1989. Il intègre à sa sortie de l'Ecole la société Infodesign où il occupe alors un poste d'ingénieur de développement en synthèse d'images textiles. Il rejoint ensuite en 1991 la société Theta Scan, importateur spécialisé de solutions matérielles pour la chaîne graphique. Il y assume alors pendant 6 années les fonctions de Chef de Produit Réalité Virtuelle. Il a ainsi contribué à introduire en France et en Europe les principaux matériels et interfaces de réalité virtuelle (stéréoscopie, casques, gants, capteurs, systèmes à retour d'effort, etc...).

En avril 1997, il co-fonde la société de services informatiques SimTeam, spécialisée dans les technologies de la réalité virtuelle, et plus particulièrement les interfaces et les espaces d'affichages immersifs et interactifs. Passionné d'art et de technologie, il a soutenu techniquement et logistiquement de nombreux artistes depuis plusieurs années (Ulrike Gabriel, Atau Tanaka, Mâa Berriet, Keiko Courdy, Art 3000, Cicv, Alex Chevillote, Anne-sarah Lemeur, F.Forest et S.Lavaud, Ivan Chabannaud ..), et s'attaque désormais à développer à Nicéphore Cité un lieu de résidence et de création exploitant les technologies de l'image, du son et de l'interactivité.

5. Documents de travail

Mille Plateaux, Gilles Deleuze et Félix Guattari (Minuit, 1980)

Le traité de la réalité virtuelle. Volume 4, Philippe Fuchs, Bruno Araldi, Patrick Bourdot, Jean-Marie Burkhardt, Collectif (Presses de l'école des mines, 2006)

L'invention de réalité, Paul Watzlawick (Le Seuil, 1997)

La Soumission à l'autorité, Stanley Milgram (1974)

La Jetée, film français de Chris Marker (1962)

Stalker, film russe d'Andreï Tarkovski (1979)

I...comme Icare, film français d'Henri Verneuil (1979)

6. Calendrier prévisionnel

Résidence à Liverpool - Métal <ul style="list-style-type: none"> • <i>Définition du protocole d'expérimentation</i> • <i>Etude et programmation autour de la notion de filtre optique</i> • <i>Mise en place du site Internet.</i> 	Septembre 2008
Présentation publique d'une étape de travail à l'occasion de l'ouverture de la Biennale d'Art contemporain de Liverpool	18-20 Septembre
Présentation du projet dans le cadre du VAD Festival (Gironna)	17 Octobre 2008
Présentation de l'étape de travail de Liverpool à Marseille	Novembre 2008
Résidence au CIANT, Prague, République : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Développement Logiciel</i> 	Mars/Mai 2009
Résidence à Marseille - Lézarap'art <ul style="list-style-type: none"> • <i>Réalisation des premières expérience à Marseille</i> 	Juin/ Juillet 2009
Résidence de création et diffusion à Sao Paulo <ul style="list-style-type: none"> • <i>Réalisation des premières expériences à Sao Paulo</i> 	Aout 2009
Présentation de l'étape de travail à Marseille	Novembre 2009
Résidence à Istanbul <ul style="list-style-type: none"> • <i>Réalisation des premières expérience à Istanbul</i> 	2010
Présentation de l'étape de travail d'Istanbul à Marseille	Novembre 2010
Résidence à Gdansk <ul style="list-style-type: none"> • <i>Réalisation des premières expériences à Gdansk</i> 	2011
Présentation de l'étape de travail de Gdansk à Marseille	Novembre 2011
Résidence à Naples <ul style="list-style-type: none"> • <i>Réalisation des premières expériences à Naples</i> 	2012
Présentation de l'étape de travail de Naples à Marseille	Novembre 2012
Exposition à Marseille retraçant le parcours du projet	2013