

# DIGITAL CHOC

## デジタル・ショック 2013

FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES  
ET DES CULTURES NUMÉRIQUES

先端映像表現と  
デジタル・カルチャーのフェスティバル  
9 FÉV. > 3 MARS 2013 / 2013年2月9日>3月3日

# INSTITUT FRANÇAIS

アンステイチュ・フランセ日本  
JAPON





# これが本物の ギターゲームだ



ソフトとギターがあれば、  
買ったその日にROCKできる!!

世界初、本物のギターでプレイする  
ギター・トレーニングゲーム!

お気に入りの曲で、テクニック、コードを練習しよう!  
プレイヤーに合わせて難易度が自動で調整!

楽器を2つ用意すれば2人同時プレイもできる!  
さらにベースモードも収録!



ギターとゲーム機を接続する  
ケーブルをソフトに同梱!!

[www.ubisoft.co.jp/rocksmith/](http://www.ubisoft.co.jp/rocksmith/)



ユービーアイソフト株式会社 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-19-5 渋谷美竹ビル3F  
カスタマーサポートセンター TEL:0570-081-410 (土曜・日曜・祝祭日除く 11:00 ~ 17:00)

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rocksmith logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS3", "PlayStation" および "XBOX 360" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。Xbox, Xbox 360, Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。



performance is our passion



UBISOFT

## EDITORIAL

Après le succès de son festival d'arts numériques en 2012, destiné à mettre en lumière la créativité française dans les domaines des cultures numériques et des nouvelles images, l'Institut français du Japon renouvelle l'expérience et organise, du 9 février au 3 mars 2013 la seconde édition de Digital Choc. À travers la thématique des « territoires numériques », cette manifestation explorera tous les domaines de la création que les technologies numériques ont bouleversés, influencés, révolutionnés : de l'art contemporain à la vidéo, de l'architecture à l'industrie du jeu vidéo en passant par l'édition numérique et les musiques actuelles.

Le succès de l'édition 2012 de Digital Choc a conduit de nombreux partenaires à nous rejoindre en 2013, à Tokyo mais aussi à Sapporo, Kyoto, Osaka et Fukuoka; nous leur en sommes particulièrement reconnaissants.

Bon choc numérique!

### Bertrand Fort

Directeur de l'IFJ,  
Conseiller culturel / Ambassade de France

## はじめに

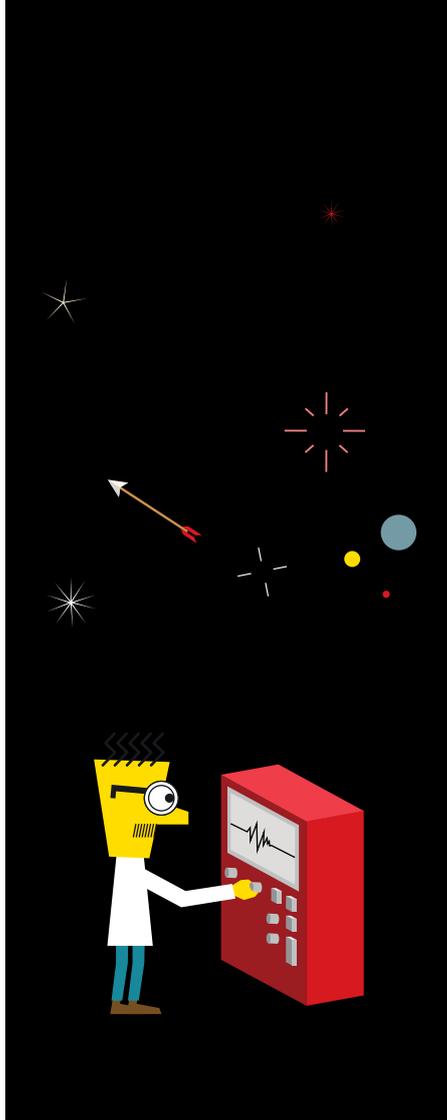
2012年、お陰様で大成功を収めることが出来たメディアアート月間「デジタル・ショック」。フランスのデジタル・カルチャーと先端映像表現におけるクリエイションにスポットをあてた本フェスティバルの第2回が、2013年2月9日から3月3日までの期間、装い新たに開催されます。

今年は、「デジタル・テリトリー」というテーマのもと、デジタル技術の影響により変化・革新を続ける分野を探求していきたいと考えています。現代アートからビデオ映像、建築からゲーム産業、または、電子書籍や現代音楽シーンにいたるまで、ありとあらゆる分野のデジタル・クリエイションを網羅します。

そして、成功裏に閉幕した昨年度の功績から、今年はより多くのパートナー企業を得て、東京だけではなく、札幌、京都、大阪、福岡の日本各地で本イベントをお楽しみいただけます。

アンスティチュ・フランセ日本代表  
フランス大使館文化参事官

ベルトラン・フォール





# Calendrier

## カレンダー

2月

3月

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 1 2 3

### DATE / 開催期間

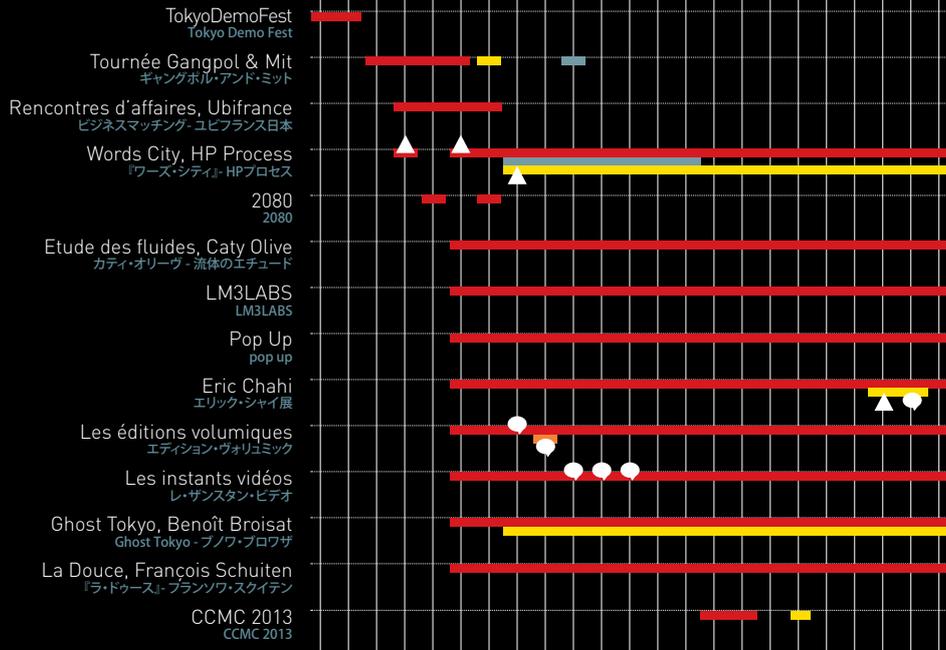
- TOKYO / 東京
- KYOTO / 京都
- OSAKA / 大阪
- FUKUOKA / 福岡
- DÉBAT  
討論会
- ▲ PERFORMANCE  
パフォーマンス

### SOIRÉES D'OUVERTURE :

- le 14 février, à 19h,  
à l'Institut français du Japon - Tokyo
- le 16 février, à 19h,  
à l'Institut français du Japon - Kansai [Kyoto]

### オープニング・パーティー

- アンステイチュ・フランセ東京  
2月14日19:00
- アンステイチュ・フランセ関西-京都  
2月16日19:00



# DIGITAL CHOC

## デジタル・ショック 2013

FESTIVAL DES NOUVELLES IMAGES  
ET DES CULTURES NUMÉRIQUES  
9 FÉV. > 3 MARS 2013

先端映像表現と  
デジタル・カルチャーのフェスティバル  
2013年2月9日>3月3日



MUSIQUE

音楽



ARTS VISUELS  
ARTS VIDÉO

ビジュアル・アート  
ビデオ・アート



JEUX VIDÉO  
CRÉATION NUMÉRIQUE

ビデオ・ゲーム  
デジタルメディア



DÉBATS  
RENCONTRE

討論会

 [institutfrancais.jp](http://institutfrancais.jp)  [facebook.com/digitalchoc.jp](https://facebook.com/digitalchoc.jp)





# GANGPOL & MIT

## ギャングポール・アンド・ミット

Energétique, cybernétique, énigmatique : le duo sonore et visuel Gangpol & Mit développe une musique électronique survitaminée, contrastée et mélodique, confrontant références pop, personnages loufoques, environnements colorés, pour de véritables performances visuelles. Sous un aspect général ludique et humoristique, apparaissent en permanence des situations étranges, absurdes ou ironiques. Pour cette tournée au Japon, des morceaux mitraillés en multi-écrans, agrémentés d'une batterie de bricoles technologiques et de sons hurlants.

L'univers de Gangpol & Mit investit également tout l'Institut de Tokyo, avec une exposition des créations de Guillaumit, illustrateur et membre du duo.

キュートでポップ、そして少し奇妙なビジュアル&オーディオ・ユニット、ギャングポール・アンド・ミットが2013年のメディアアート月間のオープニングを飾ります。彼らのライブは、音と映像、そして光によるヴィジュアル・パフォーマンス。エッジの効いたエレクトロニカ・ポップ・ミュージックと、おもちゃ箱をひっくり返したように鮮やかなポップ・アニメーション。その組み合わせこそが彼らのスタイルです。様々な仕掛けが満載のヴィジュアル・ワールドをお楽しみください！

ギャングポール&ミットの世界はアンスティチュ・フランセ東京でもお楽しみいただけます。イラストレーターでもあるメンバーのひとり、ギョミットの展覧会を開催いたします。

Avec le soutien de l'Institut français, de la Ville de Bordeaux, de la Ville de Fukuoka et du comité de jumelage de la Ville de Fukuoka. / 協力:アンスティチュ・フランセ パリ本部、ボルドー市、福岡市、福岡市姉妹都市委員会

INSTITUT  
FRANÇAIS



## Infos / 詳細

Tournée au Japon  
du 9 au 22 février 2013

日本ツアー  
2013年2月9日(土)～22日(金)

2月9日  
仙台 桜井薬局セントラルホール

2月10日  
札幌 プラザ2・5 (旧東宝プラザ)

2月11日  
東京 渋谷アップリンク ROOM

2月13日  
東京 渋谷WWW

2月14日  
アンスティチュ・フランセ東京

2月15日  
京都 UrBANGUILD

2月16日  
岡山 城下公会堂

2月17日  
広島 横川シネマ

2月19日  
福岡 あじびホール

2月20日  
別府 永久劇場

2月21日  
熊本 SECOND SIGHT 5F

2月22日  
神戸 元町映画館

 [goo.gl/MECCC](http://goo.gl/MECCC)

 [gangpol-mit.blogspot.jp](http://gangpol-mit.blogspot.jp)





## CONTEMPORARY COMPUTER MUSIC CONCERT (CCMC) 2013

Concert diffusé par l'orchestre des hauts-parleurs/Acoustomium-Live

### コンテンポラリー・コンピューター・ミュージック・コンサート(CCMC) 2013

マルチ・チャンネル・スピーカー・オーケストラによるアコースモニウム・ライブ

La 17ème édition du concert de musique électroacoustique CCMC2013 se déroule à Tokyo et dans le Kansai. Présentés en « live » sur un acoustomium, soit un orchestre de haut-parleurs, des classiques et les créations de compositeurs français et japonais rythment le programme de cette année. A Tokyo, la jeune création est à l'honneur, avec la remise des prix ACSM116, FUTURA et MOTUS. La Présidente du Jury, Christine Groult, compositrice française et professeur titulaire au Conservatoire de musique de Pantin, animera des conférences-concerts.

Festival annuel de musique contemporaine et expérimentale.

Organisé par ACSM116 en collaboration avec MOTUS et Kai no Takumi-Odaguri

17年目を迎えたCCMC2013は今年、東京と関西で開催されます。フランスと日本のアコースマティック音楽の名作や新作を、マルチ・チャンネル・スピーカー・オーケストラであるアコースモニウムでライブ演奏を行います。さらに、東京では公募入選作品の上演を行い、「ACSM116賞」、「MOTUS賞」、「FUTURA賞」を発表いたします。「ACSM116賞」を選出する審査委員長にフランスで活躍する作曲家、クリスティーン・グルト氏を迎え、レクチャーコンサートも予定されています。

毎年行われているコンテンポラリー&実験音楽の祭典です。

共催：音と音楽・創作攻防116 (ACSM116)  
協力：MOTUS、甲斐の匠・小田切

## Infos / 詳細

### Tokyo

23 février, 15h00 - 24 février, 15h30  
Espace Images, Institut français du Japon - Tokyo

2013年2月23日15:00、24日15:30  
アンスティチュ・フランセ東京  
エスパ・イマージュ

Membres et étudiants / 会員・学生

1 jour / 一日券：¥ 1000

2 jours / 二日通し券：¥ 1500

Plein tarif / 一般

1 jour / 一日券：¥ 1500

2 jours / 二日通し券：¥ 2500

### Kyoto

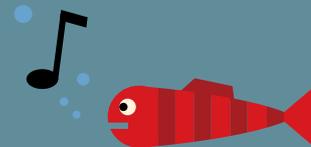
26 février 2013, 18h30  
Salle Inabata,  
Institut français du Japon - Kansai / Kyoto

2013年2月26日18:30  
アンスティチュ・フランセ関西-京都  
稲畑ホール

Membres et étudiants / 会員・学生：¥ 500

Plein tarif / 一般：¥ 1000

Avec le soutien de / 協力



LOVE  
PARK

© HP Process

# WORDS CITY

## HP PROCESS

### 『ワーズ・シティ』 - HPプロセス

*Words City* est une installation interactive fondée sur la participation des citoyens, qui envoient via leur téléphone portable les noms des lieux où ils se trouvent, à partir de QR Codes disséminés dans la ville. Ces flux de noms apparaissent alors à la surface de l'écran et composent un texte aussi mouvant et aléatoire que les déambulations urbaines des passants. L'installation invite les spectateurs à être des agents générateurs de texte et à activer, par leurs déplacements, les mouvements de la membrane textuelle, constituée des multiples toponymes. Ainsi, *Words City* est une expérience de «poésie action numérique» qui crée une cartographie dynamique, subjective et collective de la ville.

A Tokyo, HP Process présente également *Phautographie*, une cabine photomaton qui réalise des portraits à partir d'un texte que les utilisateurs saisissent au préalable sur la machine.

HP Process (Hortense Gauthier et Philippe Boisnard) est un duo d'artistes qui développe une pratique intermédia de création numérique. Ils interrogent les transformations du corps, de l'écriture et de la communication générées par les nouvelles technologies, à travers des performances de «poésie action numérique», ainsi que des installations interactives.

Avec le soutien de / 協力

arte  
CREATIVE



『ワーズ・シティ』は、街の人々に参加をしていただく、地名を使った生成的インタラクティブ・インスタレーションです。スマートフォンからサイトにアクセスし、今いる道、場所、街の名前や、建物、カフェやレストラン、駅の名前を送信していただけます。それらの地名は、インスタレーションへと転送され、画面に反映されます。地名は、振動する文字列の一部となり、ランダムに絶えずかたちを変えるテキストとなり、それはまるで街を行き交う人の波そのもののようです。この文字のウォールを人が横切ると、影を感知して、そのシルエットを画面に映し出します。観客は、媒介者として、主導者として、文字の流れの一部となり、このポエティックな「街の地図」を書きかえてゆきます。街の地理と、記憶とを作る役目を担って…。

アンスティチュ・フランセ東京では、HPプロセスによる「Phautographie」の展示を行います。観客自身が入力する文字がポートレートになる、スピード写真機を使った作品です。

オルタン・ゴージェとフィリップ・ボワナルによるアーティスト・デュオのHPプロセスは、デジタルでありながら「ポエティック」なパフォーマンスを通して、インターメディアを用いた表現活動を行っているアーティスト・デュオです。



あなたの今いる場所まで ?

## Infos / 詳細

### Tokyo

#### Installation / インスタレーション

14 février - 3 mars  
Hall, Institut français du Japon - Tokyo

2月14日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ホール

#### Performances / パフォーマンス

12 février, 19h  
Apple Store, Ginza

2月12日19:00  
Apple Store, Ginza

14 février, 20h00  
Institut français du Japon - Tokyo

2月14日20:00  
アンスティチュ・フランセ東京

### Kyoto

#### Installation / インスタレーション

16 février - 3 mars  
Institut français du Japon - Kansai / Kyoto

2月16日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ関西・京都

#### Performances / パフォーマンス

16 février, 18h Salle Inabata,  
Institut français du Japon - Kansai / Kyoto

2月16日18:00  
アンスティチュ・フランセ関西・京都 稲畑ホール

 [databaz.org/hp-process](http://databaz.org/hp-process)





# ETUDE DES FLUIDES

## CATY OLIVE

### カティ・オリヴ - 流体のエチュード

Artiste plasticienne collaborant avec de nombreux chorégraphes de la scène contemporaine, Caty Olive interroge notre rapport à l'espace avec cette étude de fluides, 4ème mouvement d'une série de monotypes lumineux. Une spirale lancée par une force mécanique à grande vitesse griffe l'espace noir. Vortex aux sinuosités changeantes, elle se déploie pour jouer la danse d'un graphisme sans cesse modulé. La force d'un mouvement entraîné à pleine vitesse nous met face au spectacle d'une variation d'ondes, phénomène hypnotique et fascinant, non dénué de danger.

Installation lumineuse dans le jardin de l'Institut français du Japon - Tokyo.

現代の舞台アート・シーンを代表する数々の振付家ともコラボレーションを行っているカティ・オリヴ。この『流体のエチュード』と題する、光のモノタイプをモチーフとしたシリーズでは、人と空間との関係を追及しています。今回の作品は、同シリーズの第4部となります。超高速モーターを使用し、真っ暗な空間に光のスパイラルを描きます。変化する曲線の渦が、さまざまに表情を変えながら光のダンスを舞い続けます。目にもとまらぬすばやい運動で、波動のバイブレーションが繰り広げられ、まるで催眠効果のように、私たちを危険なまでに魅了します。

光のインスタレーション@アンスティチュ・フランセ東京、中庭

## Infos / 詳細

### Tokyo

14 février - 3 mars  
Jardin, Institut français du Japon - Tokyo  
2月14日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 中庭

 [catyolive.com](http://catyolive.com)

Avec le soutien de / 協力

 **tokyo wonder site**  
Institute of Contemporary Art and  
International Cultural Exchange, Tokyo





UM3LABS

# LM3LABS

LM3LABS est une société innovante basée au Japon, à Singapour et en France, fondée en 2003 par une équipe de chercheurs, d'ingénieurs et de designers venant d'horizons différents mais tous liés par leur passion pour les nouvelles interactions homme-machine. Pionnier dans le domaine des interactions gestuelles, LM3LABS développe des technologies basées sur la vision par ordinateur et les applique aux mondes de la muséographie, des grandes marques et de l'architecture d'intérieur.

Dans le cadre de Digital Choc, LM3LABS saisit l'opportunité de l'année du serpent pour présenter une «augmentation» du corps des visiteurs qui leur permettra de repartir avec le symbole de leur année.

LM3LABSは日本、シンガポール、フランスに拠点を置く2003年に設立された革新的な会社です。人間とマシンの新しい相互作用に熱い関心を持つ科学者、エンジニア、デザイナーのチームによって運営されています。

この分野のパイオニアとして、LM3LABSはコンピュータ・ビジョン技術に基づき、ミュゼオグラフィーやハイブランド、インテリアデザインなどのアプリケーション技術を開発しています。

LM3LABSは、「デジタル・ショック」開催に際し、今年の干支「巳年」をテーマに、ビジターのボディを「拡張」して、この今年のシンボルを「お土産」とするプレゼンテーションを行います。

## Infos / 詳細

### Tokyo

14 février - 3 mars  
Hall, Institut français du Japon - Tokyo  
2月14日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ホール

 [www.lm3labs.com](http://www.lm3labs.com)





#### INSTRUCTIONS

Des personnes ayant mené lors de leur existence terrestre une vie recluse, se trouvent retenues prisonnières sur cette planète.

**En vue ORBITE** vous pouvez faire tourner la planète en gardant votre clic gauche appuyé et en glissant ; vous pouvez de la même façon zoomer/ dézoomer avec votre clic droit. Pour voir les noms des caractères ou des visiteurs, passez la souris dessus.

Les caractères sont prêts à raconter leurs histoires à ceux qui veulent bien les écouter.

**En vue SOL** utilisez les flèches pour vous déplacer. Pour savoir ce qu'un des reclus a à dire s'en approcher et cliquer dessus.

Il circule une rumeur sur la planète que celui ayant le plus d'amis pourra un jour s'échapper. Vous pouvez aider le reclus de votre préférence en cliquant sur son cœur. Attention, seulement le dernier choix sera pris en compte.

Benoit Durandis avec Katerina Chrysanthopoulou et Tassos Kamellos / 2010



# POP UP

Conçu par le Centre national des arts plastiques (CNAP), ce projet placé sous l'égide des nouvelles technologies de l'image (le 'pop-up' est cette petite fenêtre informative qui s'affiche parfois lorsqu'on navigue sur Internet) a consisté à passer une commande à dix artistes contemporains dont l'œuvre témoigne d'une appropriation singulière de ce nouveau territoire de la création. Chacun a imaginé un projet prenant forme dans l'espace d'une clé USB, suscitant un discours critique sur les nouvelles technologies. Interaction et questionnement des nouveaux médias, ce projet permet de repenser la singularité d'une économie de l'immatériel et de prendre la mesure de la place des images dans nos sociétés.

Le Centre national des arts plastiques a pour mission de soutenir et de promouvoir la création artistique contemporaine dans sa plus grande diversité (peinture, sculpture, design, photographie, vidéo, design graphique, etc) notamment par des aides à la création.

Installations interactives sur clés USB.

CNAP (le Centre National des Arts Plastiques – 国立造形芸術センター)の主催企画である《ポップ・アップ・プロジェクト》では、とくに映像技術を駆使した作品を制作する現代アーティスト10人が依頼を受け、創作を行いました。作家はそれぞれ、USBカードという限られた容量内に作品を閉じ込めます。遊び心の詰まったこのプロジェクトは、インタラクティブを可能にする新たなメディア・ツールに関して、問題提起をします。

非物質による節約という発想の特異性について再考させられるとともに、私たちの社会におけるイメージの占める割合についても意識をさせられます。

USBを使用したインタラクティブ・インスタレーション

## Infos / 詳細

### Tokyo

14 février - 3 mars  
Galerie, Institut français du Japon - Tokyo  
2月14日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ギャラリー

### Avec les oeuvres de / 展示作品

Christophe Berdaguer et Marie Péjus :  
Maisons sans clés

Samuel Bianchini : Keywords

Mathieu Briand : Tour de clé

Agnès de Cayeux : Sex Offenders,  
California Department of Justice's Internet  
Claude Closky : Comptabilité (Accountacy)

Marika Dermineur et le collectif RYBN : OK

Benoit Durandin avec Katerina  
Chryssanthopoulou : Reclus

Valery Grancher : This is it ...

Stéphane Sautour : Ihmekalu

Cédric Scandella : Grey Writing

Avec le soutien de / 協力



INSTITUT  
FRANÇAIS

 [www.cnap.fr/pop-2011](http://www.cnap.fr/pop-2011)





# RÉTROSPECTIVE

ERIC CHAHI

エリック・シャイ展

Graphiste, programmeur et concepteur de jeux vidéo, Eric Chahi est célèbre pour le jeu culte *Another World*, réalisé en autonomie complète en 1991 et acclamé pour sa conception cinématographique, ses graphismes et sa jouabilité. A l'occasion de sa venue exceptionnelle au Japon, l'Institut français du Japon présentera une rétrospective de l'œuvre de cette figure mythique du jeu vidéo français, de son premier jeu *Frog* à *From Dust*, sa dernière création. Le 15 février, Eric Chahi débattrà avec Tetsuya Mizuguchi, Fumito Ueda et Katsuya Terada, artistes géniaux impliqués dans la conception de jeux vidéo, pour discuter de l'influence de cette industrie culturelle sur tous les domaines de la création. La rencontre sera modérée par Keigo Toyoda, rédacteur de la revue Famitsu.

La rencontre sera suivie d'un live de 2080.

日本のゲーム界にも多大な影響を与えた名作『アウトターワールド』の作者として有名な、ゲーム・クリエイターのエリック・シャイ。デビュー作『Frog』から2011年の最新作『From Dust』まで、彼のこれまでの活動を振り返ります。また2月15日(金)には、日本のクリエイターたちとの対談も予定。日本のゲームシーンを背負う水口哲也と上田文人を招き、互いの影響について、またゲームと他分野のクリエイションとの関係について意見を交わします。司会にはファミ通、副編集長の豊田恵吾を迎えます。

討論会后、2080によるライブも行われます。

## Infos / 詳細

### Tokyo

#### Exposition / 展覧会

14 février - 3 mars

Galerie, Institut français du Japon - Tokyo

2月14日～3月3日

アンステイチュ・フランセ東京 ギャラリー

#### Débat, suivi d'un live de 2080

##### 討論会と2080のライブ

15 février, 19h

Espace Images, Institut français du Japon - Tokyo

Tarif : 1000 yens

2月15日19:00

アンステイチュ・フランセ東京 エスパス・イマージュ

入場料:1000円

### Kyoto

#### Atelier / ワークショップ

1 mars - Kyoto University of Art and Design

3月1日 - 京都造形芸術大学

#### Débat / 対談

2 mars, 18h-20h

Institut français du Japon - Kansai / Kyoto

3月2日18:00～20:00

アンステイチュ・フランセ関西-京都

### Sapporo

#### Rencontre avec Eric Chahi

エリック・シャイを囲んで

23 février, 17h30

Alliance française de Sapporo

2月23日17:30

札幌アリアンス・フランセーズ

Avec le soutien de / 協力

INSTITUT  
FRANÇAIS



ファミ通.com

NOLIFE





# RETOUR VERS LE FUTUR II (LIVE)

## 2080

Artiste complet, habitué des collaborations en tous genres, 2080 est aussi un authentique geek et une pointure du graphisme ! Son style rétro futuriste unique et pêchu est un subtil mélange d'influences vidéo ludiques, dans la lignée de Takashi Tareishi (Rockman) ou Chris Huelbeck (Turiccan), et de sons électro voisins de la très plébiscitée French touch (Daft Punk, Dax riders, Mr.Oizo). Après un passage remarqué lors de la première édition de Digital Choc, 2080 revient pour une mise à jour de nos mémoires vives, le 13 février au WWW à Shibuya. Un artiste qui monte à ne manquer sous aucun prétexte.

### Game Center à l'Institut !

Profitez également des bornes d'arcade installées dans la galerie pour replonger dans les jeux de votre enfance et découvrir les nouvelles productions françaises !

2080の音楽を聴くとちょっと懐かしい気持ちになります。これは8bitのサウンドを使って作曲をしているからでしょう。2080はミュージシャンとしてだけではなく、グラフィック・デザインのエキスパートでもあります。ヒット曲『my megadrive』がyoutubeで4万回以上の再生を記録し、注目されています。ご期待下さい！

第1回目メディアアート月間で好評を博し、その興奮も冷めやらぬうちに2080が再来日します。この見逃せないライブは2月13日、渋谷WWWにて！

### アンスティチュ・フランセ東京のゲーム・センター！

アンスティチュ・フランセ東京のギャラリーに、懐かしいゲーム・センターが期間限定で出現します！新しいフランスのゲームもご紹介します。

Avec le soutien de / 協力

**NOLIFE**

## Infos / 詳細

### Tokyo

13 février  
WWW Shibuya

2月13日  
渋谷 WWW

Renseignements / お問い合わせ:  
<http://www-shibuya.jp/>

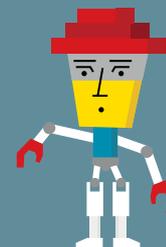
15 février  
Brasserie, Institut français du Japon - Tokyo  
2月15日  
アンスティチュ・フランセ東京 ラ・プラスリー

### En bonus / 関連企画

DJ set de 2080 le samedi 16 février  
au "M" à Daikanyama

DJセット2080 | 2月16日(土) | 代官山M(エム)

Renseignements / お問い合わせ:  
<http://m-event-bar.com/>





# LA DOUCE FRANÇOIS SCHUITEN

## 『ラ・ドゥース』 - フランソワ・スクイテン

À cinquante ans passés, Léon Van Bel, machiniste-mécanicien proche de la retraite, s'accroche passionnément à son métier de cheminot, et à la machine qui l'incarne : la 12.004, somptueuse locomotive à vapeur de plus de vingt mètres de long, avec laquelle il a déjà fait quatre fois le tour de la terre et qu'il surnomme affectueusement « la Douce ».

Féru de locomotives à vapeur, François Schuiten a travaillé pendant deux ans sur cette nouvelle bande dessinée qui s'accompagne d'une expérience en «réalité augmentée» : face à une webcam, la locomotive prend vie en 3D.

レオン・ヴァン・デルは、50代に差し掛かり、いよいよ定年に近づいてきた蒸気機関士。鉄道員という仕事、そして自身の分身ともいえる機関車に対する情熱を今でも失ってはいない。それは12.004という、全長20メートルを超える豪華な蒸気機関車で、『ラ・ドゥース』と呼ばれるこのマシンと共に、彼はこれまで実に地球4周分を走り続けてきたのだ。

自身も蒸気機関車の熱烈な愛好家であるフランソワ・スクイテン。拡張現実 (AR) を使ったこのあらたなバンド・デシネは2年をかけて制作されました。伝説の機関車が、ウェブカムを通して3Dで甦ります。

## Infos / 詳細

### Tokyo

14 février - 3 mars  
Hall, Institut français du Japon - Tokyo  
2月14日~3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ホール

 [www.12-ladouce.com](http://www.12-ladouce.com)

Avec le soutien de / 協力

**casterman**

**ShoPro**





# LES EDITIONS VOLUMIQUES

## エディション・ヴォリュームック

Les Editions Volumiques sont une maison d'édition dédiée à l'objet livre considéré comme une nouvelle plateforme informatique, ainsi qu'un laboratoire de recherche sur le papier et ses rapports avec les nouvelles technologies. Comment envisager le livre et sa lecture au XXIème siècle, après la grande révolution des médias liée au numérique et aux réseaux ? L'interactivité, le jeu vidéo en particulier, conduit à une conception nouvelle de la narration et du rôle du lecteur. Il ne s'agit plus d'opposer le livre numérique au livre papier, mais d'enrichir le rapport tactile, émotionnel et intime du support imprimé, avec les dimensions nouvelles qu'apportent les dernières technologies.

エディション・ヴォリュームックは、あらたな情報のプラットフォームとして本を取り扱う出版社であり、同時に、紙という媒体と最先端技術との関係を探る研究機関でもあります。インターネットやデジタル技術によって劇的な変容を遂げた今日のメディア。21世紀における本と読書とは、どのように変化してゆくのでしょうか。例えばゲームの分野に特徴されるインタラクティビティ(対話性)は、ナレーション(語り)や読者の役割というものに新たな概念を加えてゆくでしょう。電子書籍と紙の書籍はもはや対立すべきものではありません。最新技術のもつ新たな可能性によって、印刷物のもつ感触、感情を揺さぶる力、親近感などはさらに豊かなものになってゆくでしょう。

## Infos / 詳細

### Tokyo

#### Installation / インスタレーション

14 février - 3 mars  
Hall, Institut français du Japon - Tokyo

2月14日~3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ホール

#### Atelier / ワークショップ

16 février, 15h  
Apple Store, Ginza

2月16日15:00  
Apple Store, Ginza

### Osaka

#### Atelier I ワークショップ

17 février, 15h  
Apple Store, Shinsaibashi

2月17日15:00  
Apple Store, Shinsaibashi

 [volumique.com](http://volumique.com)





# LES INSTANTS VIDÉO

## レ・ザンスタン・ビデオ

Les Instants Vidéo Numériques et Poétiques, festival basé à Marseille, célèbrent en 2013 le 50e anniversaire de l'art vidéo. Il ne s'agit pas d'une commémoration, mais de la célébration d'un art qui ne cesse d'inventer de nouvelles formes et de nouvelles approches des réalités complexes de ce monde en pleine mutation politique, sociale, culturelle et technologique. Débuter cette célébration au Japon est un choix symbolique important, puisque c'est ici que la société Sony a mis sur le marché la première caméra légère (Partapack) dont s'emparèrent les pionniers de l'art vidéo. Les choix réalisés par les Instants Vidéo pour leur première présence au Japon exposent des tendances esthétiques et poétiques de l'art vidéo d'hier et d'aujourd'hui, entre regards étrangers sur l'archipel et nouvelle création d'artistes du bassin méditerranéen\*.

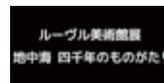
\* Marseille, capitale européenne de la culture en 2013

Avec le soutien de / 協力



JAPAN  
MEDIA ARTS  
FESTIVAL

EU  
JAPAN  
Fest



マルセイユを拠点としたデジタル映像クリエイションの祭典「レ・ザンスタン・ビデオ」。2013年は、ビデオ・アートの誕生50周年を記念したフェスティバルを予定しています。単にこれまでの軌跡を振り返るのではなく、今日なお進化を続けるビデオ・アートを礼賛しようというイベントです。政治、社会、文化、そしてテクノロジー。私たちを取り巻く世界の複雑な変容を捉えるべく、ビデオ・アートは、そのアプローチ方法、表現方法において、つねに新たな境地を開拓してきました。また、記念祭を開催するにあたって、その幕が日本で開かれることになったのは象徴的であり、重要な意味を持つ出来事です。ここ日本においてソニーによる初の軽量ビデオカメラ「ポータパック」が発売された時、今日ビデオ・アートの先駆者といわれるアーティストたちは、すぐにこの新製品にとびついたのでした。日本においては初の開催となる「レ・ザンスタン・ビデオ」。海外から日本を見つめた作品、または南仏・地中海地方\* をベースに活動するアーティストの新作など、ビデオ・アートにおけるエッセティックと芸術性の移り変わりを、今日まで余すところなく盛り込んだプログラムになりました。

\*マルセイユは2013年《ヨーロッパ文化首都》に指定されています。

## Infos / 詳細

### Installations / ビデオ・インストール

14 février - 3 mars

Galerie, Institut français du Japon - Tokyo

2月14日～3月3日

アンスティチュ・フランセ東京 ギャラリー

### Avec les œuvres de / 作品:

『Yama』クローディア・ラルシェール(オーストリア、2011年)

『フェズ』(ランダム・ビデオ#01) ニコラ・クラウス (フランス、2012年)

『フライングバペット (空飛ぶ人形)』ニコラ・クラウス (フランス、2001年-2013年)

『タブレン』パスカール・リエーヴル(フランス、2005年)

### Présentation & projection / 解説と上映

18 février, 16h30 - 18h

Cinem@rt Roppongi

2月18日, 16:30 ~ 18:00

シネマート六本木

### Projection & table ronde / 上映と討論会

19 février, 18h - 21h

Espace Images, Institut français du Japon - Tokyo

2月19日, 18:00 ~ 21:00

アンスティチュ・フランセ東京 エスパス・イマージュ

### Projection & présentation / 解説と上映

20 février, 19h - 20h30

Espace Images, Institut français du Japon - Tokyo

2月20日, 19:00 ~ 20:30

アンスティチュ・フランセ東京 エスパス・イマージュ

21 février, 19h - 20h30

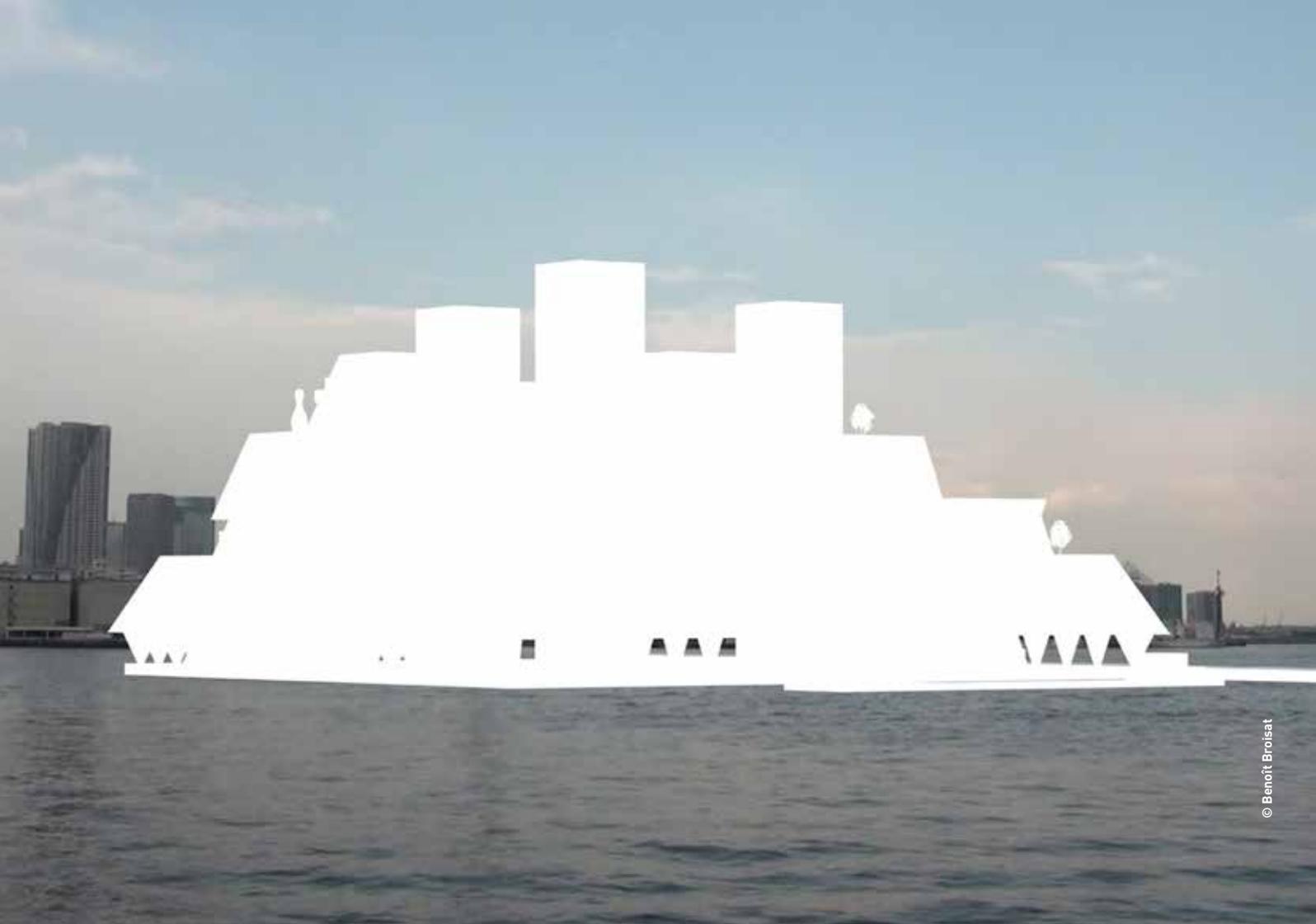
2月21日, 19:00 ~ 20:30

Apple Store, Ginza



www.instantsvideo.com





# GHOST TOKYO

## BENOÎT BROISAT

### Ghost Tokyo - ブノワ・ブロワザ

Derrière le Tokyo familier se devine un Tokyo latent, fait des dizaines de projets avortés conçus par Kenzo Tange, Arata Isozaki, Kiyonori Kikutake... A travers la vidéo *Ghost Tokyo*, ce sont ces points de repère jamais sortis de terre mais dont la nostalgie fait peser sur la ville le poids d'une présence fantôme que Benoît Broisat souhaitait documenter. L'artiste a d'abord filmé à Tokyo les emplacements où ces projets architecturaux non réalisés auraient dû se dresser. Il a ensuite patiemment reconstitué chacun d'eux par ordinateur avant de les incruster en creux, en y découpant leurs silhouettes, dans ses séquences vidéo. Paradoxalement, par leur effacement même, ils accèdent enfin à la visibilité.

見慣れた東京の風景のうらに重なる、もうひとつの東京。そこには、丹下健三、磯崎新、菊竹清則といった建築家たちによる、結局実現されずに眠ってしまったいくつものプロジェクトが姿を現します。ついに日の目を見ることがなかったランドマーク。そのノスタルジーはしかし、幻想として都市を覆います。映像作品『Ghost Tokyo』を通して、ブノワ・ブロワザは、こうした「目に見えないもの」の存在を追ってゆきます。ブロワザはまず、中断されたプロジェクトが実際に建設される予定であった場所を撮影します。それからコンピュータを使って建造物をひとつひとつ丁寧に再構築してゆきます。完成形のシルエットを写し取り、その空っぽの影を映像に挿入し、風景にはめ込む。空虚として現れることでようやく可視的な存在になる、というパラドックスが生まれます。



## Infos / 詳細

### Tokyo

14 février - 3 mars  
Galerie, Institut français du Japon - Tokyo  
2月14日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ東京 ギャラリー

### Kyoto

16 février - 3 mars  
Institut français du Japon - Kansai / Kyoto  
2月16日～3月3日  
アンスティチュ・フランセ関西・京都

 [benoit.broisat.free.fr](http://benoit.broisat.free.fr)

Avec le soutien de / 協力





# TOKYO DEMO FEST

Apparue à la fin des années 80, la 'demoscene' s'approprie l'informatique comme moyen d'expression et d'expérimentation. Graphistes, musiciens et programmeurs pratiquent leur art sur des machines modernes ou anciennes, brisant les règles établies pour en inventer de nouvelles. Si la 'demoscene' est à l'origine un mouvement profondément européen - ses événements les plus représentatifs ont lieu en Finlande et en Allemagne - elle s'est aussi développée à travers le monde, notamment au Japon avec Tokyo Demo Fest. Week-end d'échanges créatifs, cette 'demoparty' est l'occasion de découvrir le travail de chacun et d'établir de nouveaux contacts partageant une vision de ce que peut être l'art numérique.

80年代の終わりを起源とするデモシーンは、表現の実験とその手段の一つとして、マルチメディアを駆使し、CGアニメーションと音楽によって構成されるコンピュータサブカルチャーの一つです。グラフィックアーティスト、ミュージシャン、プログラマーがそれぞれ、現代のコンピュータもしくは古いコンピュータを利用し、人々の常識を覆し、常識を打ち破るようなアートの表現を行います。彼らの表現の幅は、旧式のコンソールゲームのような音楽から、最先端のビジュアルエフェクトまで様々です。ヨーロッパでのデモシーンは非常に根強いものがあり、それらのほとんどはフィンランドやドイツ、ノルウェーで開催された有名なイベントが世界中に広まったことによるものです。日本でのそのデモシーンイベントが、Tokyo Demo Festなのです。デモシーンのイベントはデモパーティと呼ばれ、互いの作品を楽しみ競い合います。そして、経験を共有しパーティを楽しむ一方、新しい出会い、仕事上の交流が生まれる場です。Tokyo Demo Festは2日間のデモシーンアートイベントです。

## Infos / 詳細

### Tokyo

9 - 10 février  
Brasserie / Espace Images,  
Institut français du Japon - Tokyo

2月9日～10日  
アンスティチュ・フランセ東京  
ラ・プラスリー / エスパ・イマージュ

 [tokyo-demo-fest.jp.org](http://tokyo-demo-fest.jp.org)

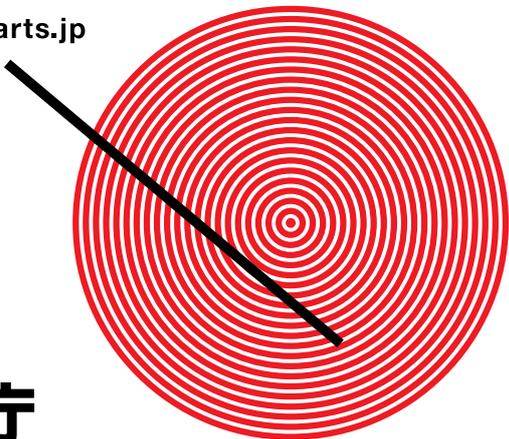
Avec le soutien de / 協力



SQUARE ENIX®



j-mediaarts.jp



# 第16回 文化庁 メディア芸術祭

## 受賞作品展

16th JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL  
Exhibition of  
Award-winning Works

# 2013.2.13→2.24

国立新美術館 (東京・六本木)他

- 入場無料
- 開館時間=10:00~18:00 (金曜は20:00まで)  
※入場は閉館の30分前まで ※2月19日(火)休館
- 主催=文化庁メディア芸術祭実行委員会  
お問合せ(文化庁メディア芸術祭事務局[一般受付])  
03-5459-4877 (10時~18時)

The National Art Center, Tokyo  
(Tokyo・Roppongi)  
additional venues TBA

- Admission Free
- 10:00~18:00 / Open until 20:00 on Fridays  
Closed on Tuesday, February 19th
- Organizer: Japan Media Arts Festival Executive Committee

新 国立新美術館 THE NATIONAL ART CENTER, TOKYO 文化庁 MEDIA FOR CULTURE



過去の文化庁メディア芸術祭の様子

# RENCONTRES D'AFFAIRES : TECHNOLOGIES DE L'IMAGE ET CREATION DIGITALE UBIFRANCE

## ビジネスマッチング- ユビフランス日本

Organisées par Ubifrance Japon, ces rencontres s'adressent aux entreprises françaises des secteurs de la réalité virtuelle et augmentée, de la création d'images 2D et 3D, de l'imagerie digitale, de l'animation, des jeux vidéo et des contenus numériques. Cette opération prend la forme d'un programme de rendez-vous personnalisé pour chaque entreprise, avec l'accompagnement d'un interprète. Ubifrance met également en place une action de communication sous la forme d'un communiqué de presse et d'une réception-réseautage. Ubifrance travaille en partenariat avec « Le Game », le programme du gouvernement français pour la promotion des jeux vidéo français à l'étranger.

「デジタル・ショック」の一環として、在日フランス大使館企業振興部ユビフランスが2月12日-15日の期間で日仏ビジネスマッチングを開催いたします。情報技術分野の中でも、バーチャルリアリティ、2D/3Dソフト、デジタルイメージング、アニメーション、ゲーム等、デジタルコンテンツや画像技術をテーマとしたフランス企業が参加する予定です。同ミッションは各企業の個別ビジネスマッチング(通訳同行)という形式で行われ、在日フランス大使館企業振興部-ユビフランスでは同時にプレスリリースの配信及びネットワーキング懇親会も開催いたします。またフランス政府によるフランスゲーム産業の海外へのプロモーションプログラム« Le Game »とパートナーシップを結んでおります。

Avec le soutien de / 協力



## Infos / 詳細

### Tokyo

12 - 15 février  
Institut français du Japon - Tokyo  
2月12日~15日  
アンスティチュ・フランセ東京



# Remerciements

## 協賛・協力

En partenariat avec : l'Institut français, Ubisoft, ANA, Japan Media Arts Festival, Ubifrance Japon, Tokyo Wonder Site, Villa Kujoyama, Cnap, Ministère de la culture et de la communication, Ville de Bordeaux, Ville de Fukuoka, Comité de jumelage de la ville de Fukuoka, LM3LABS, Laurent-Perrier, Le Bretagne, Ocharaka, Casterman, ShoPro, Kyoto University of Art and design, Famitsu, Nolife, ACSM116, MOTUS, Kai no Takumi-Odaguiiri

アンスティチュ・フランセ パリ本部、ユービーアイソフト株式会社、全日本空輸株式会社、第16回文化庁メディア芸術祭、ユビフランス日本、トーキョーワンダーサイト、ウィラ九条山、CNAP (フランス国立造形芸術センター)、フランス文化・コミュニケーション省、ボルドー市、福岡市、福岡市姉妹都市委員会、LM3LABS、シャンパンローラン・ペリエ、株式会社 ル フルターニユ、おちゃらか、Casterman、小学館集英社プロダクション、京都造形芸術大学、ファミ通、Nolife、音と音楽・創作工房 116、MOTUS、甲斐の匠・小田切

デザイン:ヨレン・ジェロマン

Design : Yoren Geromin, Kissing Kourami

印刷:アベ印刷

Impression : Abe Printing Co, Ltd.

プログラムは都合により変更されることがありますのでご了承下さい。  
変更のお知らせ、プログラムの詳細はアンスティチュ・フランセのホームページをご覧ください。

Programme sous réserve de modifications. Pour plus d'informations, consultez régulièrement notre site web :

 [institutfrancais.jp](http://institutfrancais.jp)  [facebook.com/digitalchoc.jp](https://facebook.com/digitalchoc.jp)

\*アンスティチュ・フランセで行われる対談・講演会は全てフランス語と日本語(同時通訳付き)  
Toutes les rencontres se déroulent en français et en japonais, avec traduction simultanée.

Illustration de couverture: Guillaumit

## Institut français du Japon Tokyo

15 Ichigaya-funagawara-cho,  
Shinjuku-ku, Tokyo 162-8415

### アンスティチュ・フランセ東京

〒162-8415 東京都新宿区  
市谷船河原町15

T. 03-5206-2500



## Institut français du Japon Kansai / Kyoto

8 Izumidono-Cho,  
Yoshida Sakyo-Ku Kyoto 606-8301

### アンスティチュ・フランセ関西・京都

〒606-8301 京都市左京区  
吉田泉殿町8

T. 075-761-2105



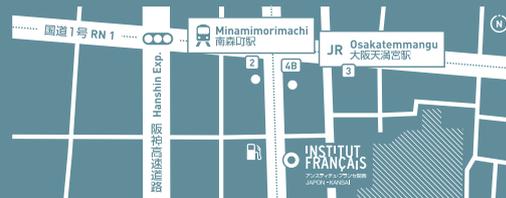
## Institut français du Japon Kansai / Osaka

Hankyu Sanyo Minamimorimachi  
bldg. 9F, 2-2-11 Tenjinbashi,  
Kita-ku, Osaka 530-0041

### アンスティチュ・フランセ関西・大阪

〒530-0041 大阪市北区  
天神橋2-2-11 阪急産業南森町ビル9 階

T. 06-6358-7391



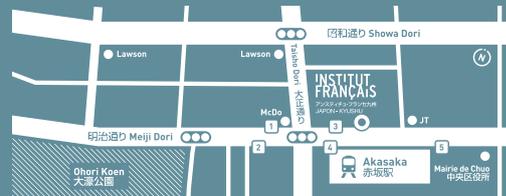
## Institut français du Japon Kyushu

2-12-6, Daimyo, Chuo-ku,  
Fukuoka

### アンスティチュ・フランセ九州

〒810-0041 福岡市中央区  
大名2-12-6 ビルF

T. 092-712-0904



CHAMPAGNE

Laurent-Perrier

MAISON FONDÉE  
1812

CHAMPAGNE

Laurent-Perrier

MAISON FONDÉE  
1812

BRUT

*Tours-sur-Marne*



Partenaires officiels de Digital Choc 2013 / デジタル・ショック2013 オフィシャル・パートナー



JAPAN  
MEDIA ARTS  
FESTIVAL



LE BREIZH  
BREIZH 11-1697-11



INSTITUT  
FRANÇAIS

アンステイチュ・フランセ日本  
JAPON