

Transphère #1

トランス
スフィア
#1

Art-médias-innovation

PAYR

SA

Daito Manabe +
Motoi Ishibashi

真鍋大度 + 石橋素

Paysages fertiles

創意の
ランド
スケープ

Exposition

16.03.—

07.05.16

Maison
de la culture
du Japon
à Paris

パリ
日本文化
会館

ES

101bis, quai Branly
75015 Paris
Métro Bir-Hakeim
RER Champ de Mars
www.mcjp.fr
facebook: mcjp.official
twitter: @mcjp_officiel
#MCJP#TRANSPHERE

Entrée libre

Avec le soutien spécial de

Le soutien de

Le concours de

En partenariat avec



Dossier de presse Transphère # 1

Art – médias – innovation

**Daito Manabe +
Motoi Ishibashi**

Paysages fertiles

Exposition
16.03.— 07.05.16

**Maison de la culture
du Japon à Paris**

101 bis, quai Branly
75015 Paris

Exposition

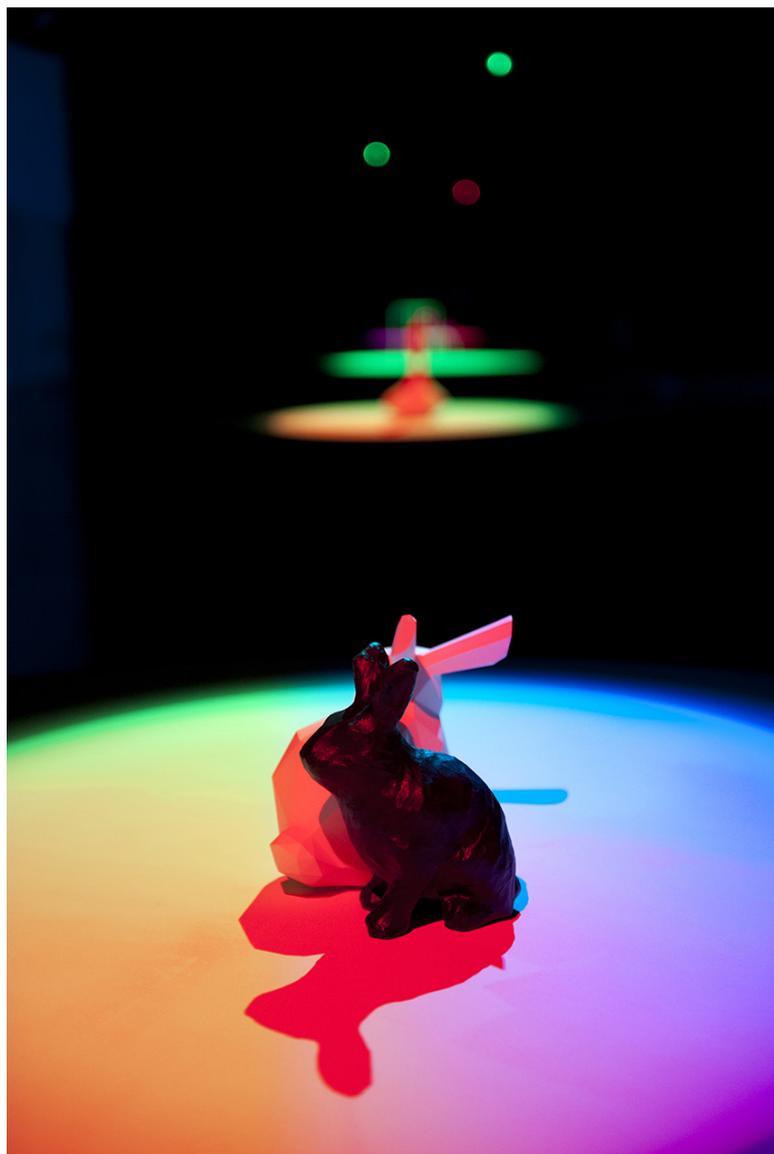
Du 16 mars au 7 mai 2016

Du mardi au samedi
12h à 20h
Fermé les jours fériés

Entrée libre

Organisation

MCJP
Association pour la MCJP



rate-shadow,
Daito Manabe +
Motoi Ishibashi, 2016
© Graziella Antonini

Transphère : une nouvelle série d'expositions

Transphère est une série d'expositions qui ouvre le champ aux imaginaires d'artistes émergents et de talents confirmés originaires du Japon.

Pendant trois ans (à raison de trois expositions par saison), cette invitation au voyage au cœur de la création contemporaine proposera une traversée des pratiques artistiques les plus diverses à l'œuvre aujourd'hui.

Une série initiée par Aomi Okabe, Directrice artistique des expositions de la MCJP.

Que connaît le public français de l'art contemporain japonais ? Exceptées quelques stars internationales telles que Yayoi Kusama et Takashi Murakami, les artistes de l'Archipel sont, dans leur immense majorité, presque inconnus en France, la création japonaise actuelle étant souvent résumée à des stéréotypes éculés : esthétique manga, érotisme sulfureux...

Depuis son ouverture en 1997, la MCJP présente toutes les facettes de l'art japonais traditionnel, mais aussi contemporain. En témoignent par exemple en 2015 les expositions *Fiber Futures – Les explorateurs de la création textile au Japon* et *COSMOS \ INTIME – La collection Takahashi*. La nouvelle série *Transphère* propose cependant d'opérer une véritable mue en transformant la MCJP en un lieu de production et de création contemporaines. Car la principale spécificité de *Transphère* est que chaque exposition présentera une œuvre inédite. Cette nouvelle production, présentée aux côtés d'œuvres plus anciennes, transportera le public dans un univers à chaque fois radicalement différent. Parfois, les artistes japonais invités pour l'occasion collaboreront avec des artistes venus d'autres horizons géographiques.

Expositions de la série *Transphère* en 2016

Transphère #1

Paysages fertiles

Daito Manabe + Motoi Ishibashi

Du 16 mars au 7 mai 2016

Voir ci-après



Transphère #2

La Maison Magique

Atelier Bow-Wow et Didier Fiuza Faustino

Du 8 juin au 30 juillet 2016

La Maison Magique est un projet conçu par l'**Atelier Bow-Wow** (Yoshiharu Tsukamoto, Momoyo Kaijima et Yoichi Tamai, Tokyo) et **Didier Fiuza Faustino** (Bureau des Mésarchitectures, Paris) pour la Maison de la culture du Japon à Paris. Ces architectes explorent depuis longtemps la question de l'habitat en inventant des « machines/habitats » innovantes et souvent provocantes. Pour le 2^e volet du cycle d'expositions *Transphère*, ils collaborent à la création d'un « environnement magique ». Commissaire : **Hou Hanru** (directeur artistique du National Museum of XXI Century Arts-MAXXI, Rome)

Photos : © Atelier Bow-Wow ; *A home is not a hole*. 2016. Didier Fiuza Faustino © ADAGP



Transphère #3

Rei Naito

Du 6 septembre au 29 octobre 2016 *

Née en 1961 à Hiroshima, Rei Naito a exposé dans le Pavillon japonais lors de la Biennale de Venise en 1997. *tama / anima (please breathe life into me)*, présentée au Hiroshima Prefectural Art Museum en 2013, est sa première œuvre issue d'une réflexion sur la bombe atomique : un espace pour les morts et les vivants. Plus récemment, elle a dévoilé sa série de peintures, *color beginning*, et de sculptures, *homme*, lors d'une exposition personnelle au Tokyo Metropolitan Teien Art Museum.

Commissaire : **Aomi Okabe**

Photo : *homme*, 2012 + flacon irradié, Rei Naito, collection of Hiroshima Peace Memorial Museum



* Sous réserve de modification

Communiqué de presse

À l'heure de la connexion permanente et de l'innovation qui régit notre quotidien, quel sens peuvent avoir une création et un art contemporains, qui sont les artistes d'aujourd'hui ? La série d'expositions *Transphère* interroge ces thèmes en présentant des créateurs, originaires du Japon, animés d'un esprit expérimental et d'une audace inventive. Premier volet de cette traversée des pratiques artistiques d'aujourd'hui, *Paysages fertiles* présente le duo Daito Manabe et Motoi Ishibashi.

Depuis le début des années 2000, **Manabe et Ishibashi** innovent artistiquement en se saisissant des évolutions technologiques : RFID, LED, mapping vidéo, capteurs myoélectriques... Leur objectif est de créer une zone de porosité entre le réel et le virtuel, de nous inciter à prendre conscience, à expérimenter la différence entre perception et réalité. Leurs installations et dispositifs interactifs et ludiques cherchent à stimuler l'imagination du public.

Pour *Paysages fertiles – Transphère #1*, ils présentent une création et une dizaine de projets plus anciens.

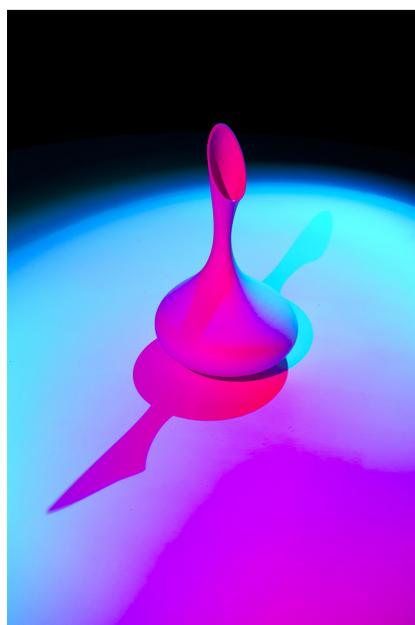
rate-shadow, leur nouvelle oeuvre, donne à voir l'invisible. La subtilité de cette création réside dans une technologie de lumières LED qu'ils ont spécialement conçue pour cette occasion. Éclairant des formes, ces lumières créent des ombres qui, visualisées au travers du filtre d'un écran de smartphone ou de tablette, révèlent alors des couleurs invisibles à l'oeil nu. Une oeuvre à découvrir en deux temps.

Une dizaine de leurs projets plus anciens sont également à (re)découvrir en vidéo. Lasers, bras articulés de robot, drones ou fauteuils roulants dernière génération, constituent pour ces deux créateurs autant de moyens d'expression expérimentaux qu'ils utilisent en particulier dans les pièces chorégraphiées conçues par la chorégraphe MIKIKO pour sa compagnie de danse contemporaine ELEVENPLAY. Ils relèvent ainsi le défi d'investir les possibilités expressives de l'univers du divertissement.

Membres du groupe de créateurs **Rhizomatiks**, ils collaborent régulièrement avec des scientifiques et des spécialistes de nombreuses disciplines pour réaliser leurs projets. Loin du modèle classique de l'atelier d'artistes, le groupe fonde sa méthode de travail sur la synergie entre de multiples talents d'exception.

À la frontière des pratiques artistiques, des technologies de l'innovation et des problématiques sociétales, les activités transversales de Manabe et Ishibashi constituent une autre façon d'interroger l'art et la création.

Commissaire : **Aomi Okabe**, directrice artistique des expositions de la MCJP
daito.ws / motoi.ws / rhizomatiks.com / rzm-research.com



rate-shadow,
Daito Manabe +
Motoi Ishibashi, 2016
© Graziella Antonini

L'exposition

Installation interactive de Daito Manabe + Motoi Ishibashi

rate-shadow

Création

Des lampes LED fixées à des dispositifs circulaires suspendus éclairent des objets reposant sur quatre socles, créant divers effets d'ombre. Ces ombres, parfaitement ordinaires à l'œil nu, se colorisent lorsqu'on les photographie avec un smartphone ou une tablette. Les ombres des visiteurs sont également utilisées pour cette expérience visuelle d'un nouveau genre, dans un espace sonorisé.

À travers la rencontre avec ces ombres qui révèlent un monde inconnu, l'œuvre interpelle le spectateur de manière poétique sur les potentialités et les dangers des sociétés contemporaines, où les hommes sont entourés d'éléments invisibles comme les ondes radio ou électromagnétiques.

Sélection de vidéos

> Projets de Daito Manabe + Motoi Ishibashi

rate (2014, 1 min. 56 sec.)

points (2011, 2 min. 48 sec.)

particles (2011, 3 min. 29 sec.)

fade out (2010, 3 min. 30 sec.)

> Performances de Rhizomatiks Research + ELEVENPLAY

dot. – iPad scene (2011, 4 min. 29 sec.)

dance performance for SonarSound Tokyo Festival (2013, 5 min. 01 sec.)

dance performance with drones at Spiral Hall (2014, 4 min. 28 sec.)

right brain (2015, 4 min. 39 sec.)

shadow (2015, 5 min. 21 sec.)

border 2016 (2016, environ 10 min.)

Vidéo d'une nouvelle performance au Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM], version améliorée de *border 2015* (Tokyo)

> Projet de Daito Manabe / MIKIKO / Motoi Ishibashi

Yaskawa Electric Robot Village Opening Ceremony

(2015, environ 4 min.)

Les rencontres

Réservation : www.mcjp.fr

15 mars à 18h30

Rencontre avec Daito Manabe et Motoi Ishibashi

animée par Aomi Okabe

24 mars à 18h30

Rencontre avec Atau Tanaka (media artist)

et **Emiko Ogawa** (Ars Electronica)

animée par Dominique Moulon (critique d'art et commissaire d'exposition)

22 avril à 18h30

Rencontre avec des artistes japonais *

animée par Cédric Huchet (festival Scopitone/ Stereolux)

* Sous réserve

La lumière, une connexion vers l'avenir

Aomi Okabe

Curator, Directrice artistique des expositions à la Maison de la culture du Japon à Paris

Si Ryoji Ikeda, qui réside à Paris, est célèbre en France pour ses installations avant-gardistes, comme le sont entre autres Fujiko Nakaya pour ses sculptures de brouillard, Masaki Fujihata dans le domaine de l'infographie et du network art et Shiro Takatani en tant que membre fondateur du groupe de performance Dumb Type, Daito Manabe et Motoi Ishibashi appartiennent à une génération nourrie aux jeux vidéo et se désignent quant à eux sous le terme de programmeurs, assurant eux-mêmes le développement des programmes et du matériel informatiques auxquels ils ont recours.

(...)

Se destinant d'abord à la médecine, Daito Manabe a suivi un cursus spécialisé en mathématiques tout en s'adonnant dans un cadre privé au hip hop et en se produisant comme DJ. Après une première expérience de travail au sein d'une entreprise, il s'est ensuite perfectionné au IAMAS, Institute of Advanced Media Arts and Sciences, situé à Gifu et spécialisé dans les relations entre l'art et la technologie.

Ishibashi de son côté s'est concentré sur la robotique. Au lieu d'effectuer une maîtrise dans cette spécialité, une fois diplômé du IAMAS, il a préféré développer ses créations tout en occupant les fonctions d'assistant et de chargé de cours à la Tokyo University of the Arts. Sa collaboration avec Manabe remonte à l'année 2004.

Le thème de l'œuvre *rate-shadow* présentée à la MCJP, à savoir les couleurs situées hors de notre champ de perception, est déjà présent dans une réalisation de Manabe datant de ses années d'études, dans laquelle il faisait entendre des sons inaudibles à l'oreille humaine grâce au principe de la conduction osseuse. Par la suite, dans la perspective d'une extension de ces techniques, il a développé avec le spécialiste en ingénierie biomédicale Masaki Teruoka des électrodes qu'il a posées sur son propre visage et dont il a codé le signal électrique de manière à simuler les expressions de visage d'un homme en train de rire. La vidéo de cette expérience intitulée *electric stimulus to face*, disponible sur YouTube, a fait connaître les talents de Manabe à un large public. Plusieurs thèmes remarquables transparaissent déjà dans cette œuvre : comment envisager la coexistence entre les hommes et les ordinateurs ? Comment exprimer des émotions par le biais de la technologie ? Autant de questions fondamentales, comparables à celles que soulèvent l'intelligence artificielle ou l'apprentissage automatique visant à percer l'infini mystère de l'humanité. Ishibashi, génial comparse et « authentique challenger », selon l'expression de Manabe, développe pour sa part les équipements *hard* expérimentaux, fonctionnant dans un environnement concret, leur objectif commun étant de créer une zone de porosité entre le corps et l'espace, le réel et le virtuel.

(...)



pulse ver. 2,
Daito Manabe +
Motoi Ishibashi, 2012

À la recherche d'une possible collaboration entre technologie et expression artistique

Minoru Hatanaka

Conservateur en chef au NTT InterCommunication Center [ICC]

Au Japon, les artistes contemporains qui font appel aux nouveaux médias partagent un intérêt pour la technologie et les mécanismes en eux-mêmes. Ils mettent l'accent sur l'orientation ludique et sur les aspects techniques, et sont très proches du monde du spectacle et du divertissement.

Daito Manabe et Motoi Ishibashi appartiennent tous deux à une génération qui a pu voir en temps réel à la fois des œuvres d'artistes étrangers travaillant avec les nouveaux médias qui ont commencé à se produire à partir de la deuxième moitié des années 1990, et à celles des Japonais qui les ont précédés, comme Toshio Iwai. La tendance était alors à l'interactivité et aux dispositifs élevés au rang d'œuvres d'art. Manabe et Ishibashi s'inscrivent dans cette lignée tout en parvenant à affirmer leur identité particulière. À la fin des années 1990, les nouveaux médias étaient encore hors de portée de la majorité des artistes, en raison de leur coût. Manabe et Ishibashi sont actifs depuis le milieu des années 2000. Au cours des dix années qui se sont écoulées depuis le début de leur activité, nous nous sommes habitués à voir la technologie des médias évoluer. Les artistes comme eux ont la particularité de se renouveler en s'adaptant à ces changements.

Leurs travaux reposent sur des idées variées, ce qui leur permet de toucher un large public. Ils ont imaginé de nombreuses installations pour les enfants et les adolescents et/ou nécessitant la participation du public. Leurs premières créations – comme *RFID light sequencer* (2006), qui permettait au public de contrôler la couleur de l'éclairage diffusé par des LED à l'aide d'un assortiment de cartes RFID (*radio frequency identification*), ou *Processing Life* (2007), où les visiteurs pouvaient se filmer et enregistrer leur voix, puis modifier ces images et déformer ces sons grâce à différents effets obtenus par la technologie RFID – ainsi que des projets comme *happy halloween!* de Manabe et Satoru Higa (2011), où différents dessins de masques étaient projetés sur un visage grâce aux technologies de reconnaissance faciale et de mapping vidéo, sont autant de tentatives de stimuler l'imagination et la créativité du public en puisant dans le potentiel des nouvelles technologies. *The Way Sensing GO +* (2009), par Manabe, Ishibashi, Kanta Horio et Tomoaki Yanagisawa, utilise des appareils électriques modifiés de façon à générer des réactions en chaîne imprévisibles. Il s'agit d'une œuvre collaborative, qui met en application les idées des participants d'un workshop. Ce procédé est directement relié aux activités menées par Rhizomatiks ces dernières années, telles que le développement collaboratif de programmes open source et la création en groupe. Nous nous sommes habitués à vivre dans un environnement qui évolue constamment, et les établissements d'enseignement doivent s'adapter à ces changements rapides. Les workshops de programmation que Manabe organise à travers Rhizomatiks s'adaptent à ces évolutions et sont un moyen idéal de donner plus de visibilité à la programmation. On peut donc voir dans cette démarche la recherche d'une possible collaboration entre technologie et expression artistique.



border, Rhizomatiks Research + ELEVENPLAY, 2015. Photo : Muryo Homma (Rhizomatiks Research)

Du Japon, de l'art et de l'innovation

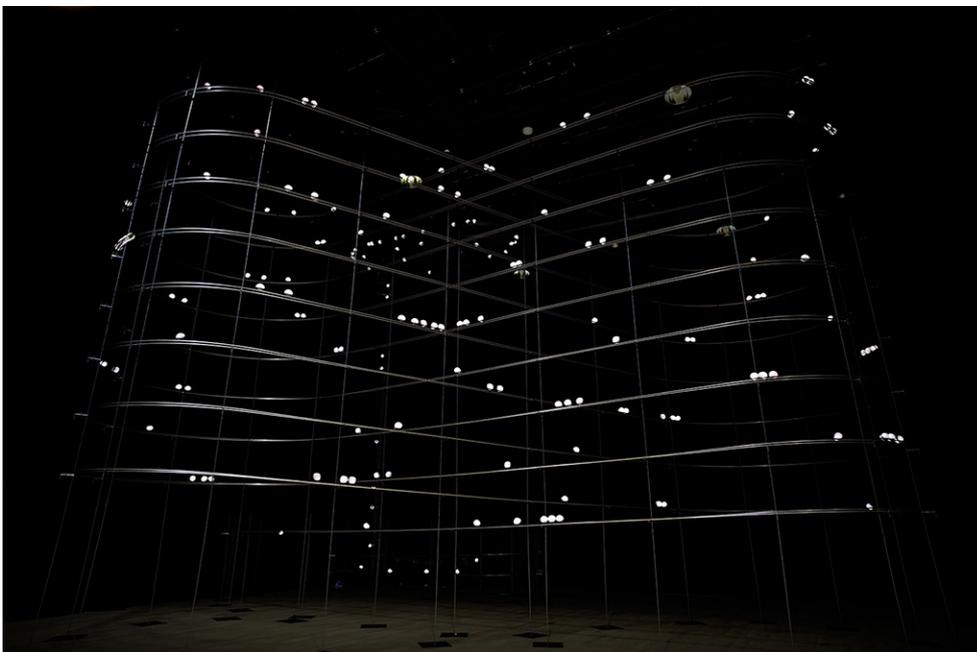
Dominique Moulon

Critique d'art et curator indépendant

Daito Manabe compte parmi celles et ceux qui, se saisissant de toutes les émergences technologiques, innove en art. Et c'est sur l'Internet, comme tout le monde ou presque, que j'ai découvert l'expérience filmée qui l'a propulsé sur le devant de la scène internationale. Envisagée tel un simple test avant de devenir la performance *Face Visualizer* à laquelle j'ai eu la chance d'assister au sein de festivals comme Transmediale à Berlin ou Exit à Paris, cette séquence vidéo continue de nous fasciner par son étrange étrangeté. Ayant placé des électrodes sur les muscles de son visage, l'artiste japonais l'asservit aux sons d'une musique électronique minimale. Cette confiance immodérée en l'appareil technologique nous évoque aujourd'hui celle que le mathématicien anglais d'exception Alan Turing vouait aux machines en son temps. Et que dire des workshops que Daito Manabe anime dans le monde en synchronisant les expressions artificielles des visages des uns avec celles des autres. Quand le "medium" EST très précisément "le message" comme nous l'a appris le théoricien des médias canadien Marshall McLuhan.

Lors d'un *Voyage à Nantes*, j'ai découvert l'installation *Particles* que Daito Manabe a conçue et réalisée avec Motoi Ishibashi. Cette installation mêlant les flux aux sons et aux lumières s'inscrit dans la continuité de l'art cinétique des années soixante. Elle est l'expression d'un art du moteur que les artistes du code contrôlent aujourd'hui en produisant des pièces que l'on requalifie depuis peu de néo cinétique. S'il est une tendance digitale de l'art, c'est bien celle d'un art contemporain pratiqué par des artistes documentant la société qui est nôtre dans l'usage des technologies qui la façonnent. Quant à *Particles*, qui se livre dans l'immédiateté de notre relation à l'œuvre, elle est adaptée à de très multiples interprétations pour celles et ceux qui ne s'adonneraient pas tout simplement à la contemplation. Il est toutefois important de remarquer que le public a la possibilité d'interagir avec l'œuvre. Ce qui lui a valu une distinction en art interactif au festival Ars Electronica de Linz en Autriche.

Enfin, c'est à la Maison Européenne de la Photographie, lors d'une rencontre avec Daito Manabe et Motoi Ishibashi dans le cadre de la Digital Week de Paris que j'ai découvert leur performance *Pulse* qui synthétise bon nombre de nos préoccupations contemporaines. La relation qu'ils établissent sur scène entre humains et robots est en étroite résonance avec les préoccupations du chorégraphe français Aurélien Bory. Car il y a des idées qui sont dans l'air du temps que rythment les innovations. Quant aux drones que les deux artistes contextualisent une fois encore dans le spectacle vivant, c'est leur capacité à communiquer, à échanger entre eux comme avec les corps qu'ils éprouvent. Et c'est peut-être là, dans les rapports que nous entretenons les uns aux autres au travers d'objets techniques communicant eux-mêmes entre eux, que se focalise l'essentiel des recherches de Daito Manabe et Motoi Ishibashi. A la frontière des pratiques artistiques, des technologies de l'innovation et des problématiques sociétales.



Daito Manabe + Motoi Ishibashi,
particles au YCAM, 2011
Photo : Ryuichi Maruo (YCAM)

Trois questions à Daito Manabe et Motoi Ishibashi

Dans quelle mesure votre parcours personnel vous influence-t-il, l'un et l'autre, dans vos activités de créateurs ?

Ishibashi : Fondamentalement, mon intérêt pour l'art numérique est lié à Ryuichi Sakamoto, qui m'a beaucoup influencé. Du lycée à l'université, j'ai suivi tous ses concerts et performances en live. À l'époque, je travaillais avec Daizaburo Harada (1956-), Toshio Iwai (1962-) et Koichiro Eto (1971-) à la création d'œuvres d'art numérique et mise en scène de concerts. Quand j'étais lycéen, je rêvais de créer un « parc d'attractions ». Comme j'étais intéressé non par les plans ou la construction même de ce parc mais plutôt par l'aspect mécanique comme la fabrication des montagnes russes, je me suis inscrit à la faculté d'ingénierie mécanique et j'ai étudié l'ingénierie des systèmes de contrôle. C'est après l'université, quand je me suis inscrit à l'IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences), que j'ai commencé à produire mes propres œuvres. J'ai choisi l'IAMAS au lieu de poursuivre en maîtrise parce que j'avais entendu parler de cette école intéressante, où Toshio Iwai se montrait très actif. Son directeur, Itsuo Sakane, est un spécialiste de l'histoire du *media art*. Les étudiants y avaient beaucoup de liberté. Pendant les vacances d'été en première année, j'ai conçu un jeu vidéo - pour lequel il fallait incliner l'écran et utiliser un accéléromètre et un gyroscope - qui a été présenté au Centre d'art numérique NTT InterCommunication Center (ICC) : cela a été ma première exposition. Ce qui me plaisait au IAMAS, c'était la répartition égale des effectifs entre diplômés d'universités de beaux-arts qui ne connaissaient rien aux ordinateurs, et étudiants initiés à l'ingénierie numérique mais sans expérience de réalisation artistique, ce qui était mon cas. On me sollicitait tout naturellement pour assurer l'aspect technique d'une expression artistique, et je crois que c'est là que j'ai acquis les bases du travail d'équipe. L'artiste en nouveaux médias Ryota Kuwakubo était dans la même classe que moi, il m'arrivait de lui prêter assistance pour ses réalisations.

Comment vous êtes-vous rencontrés ?

Ishibashi : Après l'IAMAS, j'ai été professeur à temps partiel à la Tokyo University of the Arts. À sa sortie de l'IAMAS, Daito est arrivé à l'université pour prendre ma suite, c'est comme ça que nous nous sommes rencontrés. Notre première œuvre commune date de 2004 : une vidéo interactive installée à l'entrée d'un grand magasin, où les images filmées étaient projetées sur l'écran avec trois secondes de décalage. Ensuite, nous avons réalisé, entre autres, une installation qui permettait de contrôler l'éclairage LED en utilisant la RFID (radio-identification), pour un fabricant de LED qui l'utilisait en démonstration dans une exposition.

Manabe : À l'époque, Ishibashi était un des premiers à recevoir des commandes de créations exploitant la technologie numérique. La première fois que, sur son invitation, j'ai réalisé une œuvre de commande, j'ai éprouvé un véritable choc : ce que je considérais jusque-là comme une distraction personnelle était devenu un travail lucratif ! Quand nous avons fondé Rhizomatiks en 2006, c'était une société qui s'occupait de création numérique, mais ce n'est qu'au bout de trois ans que nous avons commencé à recevoir des commandes de projets interactifs.

Quel sens a la technique pour vous, en tant qu'artistes ?

Manabe : Motoi Ishibashi et moi sommes attachés à l'aspect « artisanal » de notre travail et, en son absence, nous ressentons une certaine frustration. Les tâches que nous effectuons sont très spécialisées, nous n'avons donc pas d'autre choix que de nous en charger nous-mêmes, et c'est cela qui nous motive, je crois. Pour ma part, cela me convient parfaitement d'être considéré comme un artisan plutôt que comme un artiste. Parce que pour un artiste, l'accent est mis sur l'aspect conceptuel plutôt que sur la réalisation concrète et les compétences qu'elle exige. Mais il est vrai qu'au Japon, traditionnellement, le respect pour l'habileté manuelle des artisans est bien plus répandu que dans les autres pays.

Ishibashi : La vision de la création artistique a changé : aujourd'hui, l'art peut être purement conceptuel, mais moi aussi, je trouve ça un peu triste. À l'époque où je me suis lancé dans la réalisation d'œuvres artistiques, j'étais obligé de mettre la main à la pâte, car personne ne pouvait faire les choses à ma place. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, notre équipe s'est en effet étoffée, mais je continue à avoir envie de tout réaliser de mes propres mains.

Biographies

Daito MANABE

Artiste, programmeur, DJ

Né en 1976. Vit et travaille à Tokyo.

Manabe fonde en 2006 Rhizomatiks, société spécialisée dans la conception de sites internet, design interactif, design graphique, architecture. Depuis 2015, il travaille avec Ishibashi sur Rhizomatiks Research, menant des projets en recherche et développement. En collaboration avec des artistes de diverses disciplines, il s'occupe aussi de projets faisant la part belle au design interactif.

En 2008, il présente *electric stimulus to face-test* dans plus de 30 villes du monde entier. En 2011, *particles*, qu'il réalise avec Ishibashi, remporte un prix de distinction dans la catégorie art interactif du Prix Ars Electronica. A ce même festival, il reçoit une mention honorifique pour *Perfume Global Site* en 2013, et pour *Sound of Honda / Ayrton Senna 1989* en 2014. Il a été récompensé quatre fois au Japan Media Arts Festival.

Depuis 2011, il collabore avec la compagnie de danse ELEVENPLAY pour laquelle il conçoit des œuvres à partir de diverses technologies – vision par ordinateur, drones, bras robotisés –, donnant naissance à de nouvelles expressions corporelles.

daito.ws

Motoi ISHIBASHI

Artiste, programmeur, designer, ingénieur

Né en 1975. Vit et travaille à Tokyo.

Ishibashi a étudié l'ingénierie des systèmes de contrôle à l'Institut de Technologie de Tokyo, puis l'ingénierie mécanique et l'ingénierie du traitement d'image à l'Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS) de Gifu, participant ainsi aux débuts de la production de médias numériques. C'est à la Tokyo University of the Arts où il enseigne qu'il rencontre Manabe, qui lui succède.

Il développe actuellement de nouvelles méthodes artistiques qui embrassent à la fois l'environnement visuel et l'élaboration de solutions d'ingénierie pour la production artistique et d'espaces publics interactifs. En 2011, il remporte avec Manabe un prix de distinction dans la catégorie art interactif du Prix Ars Electronica. La même année, il remporte le Prix d'excellence de la 15^e édition du Japan Media Art Festival.

Depuis 2015, il dirige avec Manabe Rhizomatiks Research, une section se consacrant à la recherche et au développement dans les domaines des arts, technologies et divertissement.

motoi.ws



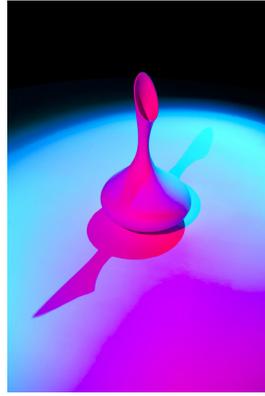
Motoi Ishibashi et Daito Manabe
Photo : Shizuo Takahashi

Visuels pour la presse



rate-shadow

Daito Manabe + Motoi Ishibashi
2016
© Graziella Antonini



rate-shadow

Daito Manabe + Motoi Ishibashi
2016
© Graziella Antonini



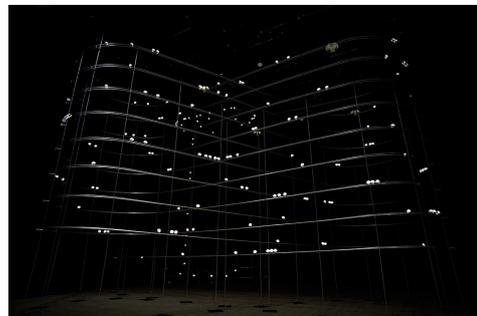
Daito Manabe + Motoi Ishibashi

2016
© Graziella Antonini



pulse ver. 2

Daito Manabe + Motoi Ishibashi
2012



particles au YCAM

Daito Manabe + Motoi Ishibashi
2011
Photo : Ryuichi Maruo (YCAM)



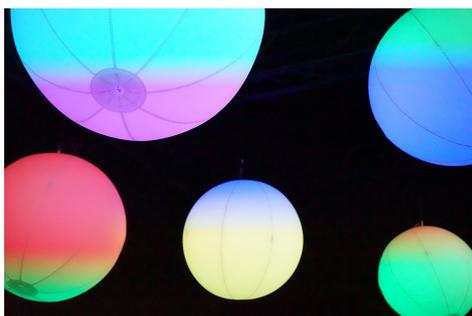
border

Rhizomatiks Research + ELEVENPLAY
2015
Photo : Muryo Homma (Rhizomatiks Research)



fly

Rhizomatiks Research + ELEVENPLAY



rate

Daito Manabe + Motoi Ishibashi
2014
Photo : Daito Manabe



Motoi Ishibashi et Daito Manabe

photo : Shizuo Takahashi

Maison de la culture du Japon à Paris

パリ
日本文化
会館

Maison
de la culture
du Japon
à Paris

Maison de la culture du Japon à Paris

101 bis, quai Branly
75015 Paris
Métro Bir-Hakeim
RER Champ de Mars
t : 01 44 37 95 00/01

www.mcjp.fr

facebook : mcjp.official
twitter : @MCJP_officiel
#MCJP#TRANSPHERE

Contact presse

Martial Hobeniche,
Noémie Grenier
2e BUREAU
maisonculturejapon@2e-bureau.com
t : 01 42 33 93 18

Contacts MCJP

Exposition

Mami Iida
t : 01 44 37 95 64
m.iida@mcjp.fr

Relations publiques

Philippe Achermann
t : 01 44 37 95 24
p.achermann@mcjp.fr



Motoi Ishibashi et Daito Manabe
dans la salle d'exposition de la MCJP,
2016
© Graziella Antonini