Bilan d'activités 2016

Arts & Cultures Numériques

Association Labomedia
108 rue de Bourgogne
45000 Orléans
tel : 02.38.62.48.31
mél : bcadon@labomedia.net
http://www.labomedia.org

Int page = 1 ;

// Sommaire

// CRÉATION

void créer(résidence)
void dévier(curiosités numériques)
void accompagner(artistes, gens)

// TRANSMISSION

void fabriquer(atelier du c01n)
void coder(Open Ateliers)
void (de)coder(atelier créatif des jeunes)

// POLLINISATION

void échanger(Mardi du Jeudi)
void progresser(Samedi de l'Innovation Transversale Appliquée)
void cogiter(le culte de la créativité numérique)

// RECHERCHE

void croiser(ArtLabo 1Camp)
void sonifier(ISTO)
void développer(audio, ihm, iot, réseau, rf, vidéo, web)

// RESSOURCE

void médiatiser(AAAR)
void partager(wiki, serveurs, matériels)

// DIFFUSION

void rencontrer(événements.org)
void découvrir(Fête01XULoïde)

// CRÉATION

void créer(résidence)

Pas de résidences « formelles » à nouveau en 2016 à défaut de budget pour se faire, un projet spécifique a été décrit pour 2017 et soumis aux partenaires afin de proposer 4 temps de résidence cette année

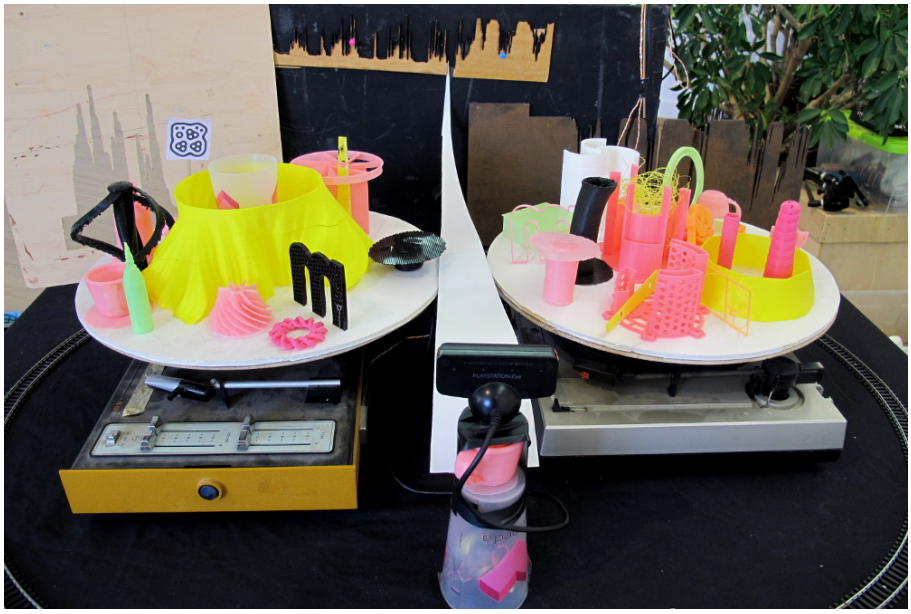
// CRÉATION

void dévier(curiosités numériques)

Labomedia poursuit le développement de dispositifs anachroniques pour abonder un « cabinet de curiosités numériques » de nouveaux objets

Bilan : En 2016, de nouvelles productions sont venues garnir le « cabinet de curiosités numériques » :

- **Virtual R.A.T.**, Système fixe favorisant l'immersion sensorielle et extra-sensorielle pour une navigation au travers de l'Architecture toujours renouvelée.
  https://labomedia.org/oeuvres-interactives/virtual-r-a-t/
  https://wiki.labomedia.org/index.php/Virtual-R.A.T.
- **Metamap 2000**, Cette installation immersive et mobile permet aux visiteurs d'entrer dans la peau du senior qui surferait sur GoogleEarth® en utilisant un GoogleCartBoard® alors même que Google n'existerait pas.Il s'agit d'un monde où le fleuron de la technologie française a suivi la voix de l'open-source, du logiciel libre et de la réutilisation de matériaux.
  https://labomedia.org/oeuvres-interactives/metamap-2000/
  https://wiki.labomedia.org/index.php/Metamap2000
- **Mad Clocks**, un horloge industrielle se joue du temps en proposant une chorégraphie dramatique de ses 2 aiguilles
- **TALB ? ou L'étude de l'accointance au triglycérides lactifères, conditionné au retour colorimétrique des ranonculus repens en milieu génien,** ou comment savoir grâce à un dispositif interactif si vous aimez le beurre, selon l'adage poétique du reflet des boutons d'or sur le menton



Virtual R.A.T.

dispositif de réalité augmentée

Ces nouvelles installations ainsi que des installations pré-existantes du cabinet de curiosités ont été montrées dans différents événements :

- Du 19 au 22 mai 2016 : au Toulouse Hacker Space Factory https://labomedia.org/19-22-mai-2016-participation-toulouse-hacker-space-factory/
- Le samedi 20 mai 2016 : Virtual R.A.T. et Metamap 2000 à la Saline Royale, Arc et Senan. https://labomedia.org/virtual-r-a-t-metamap-2000/
- Les 3 et 4 juin 2016 : Curiosités numériques aux Abattoirs de Chalon-sur-Saône. https://labomedia.org/curiosites-numeriques-aux-abattoirs-de-chalon-saone/
- Le 19 octobre 2016 : Exposition d'arts numériques @ états généraux du numérique, Orléans https://labomedia.org/etats-generaux-numeriques/

« Plantage d'ordi » est une bio sculpture rhétorique en hommage au regretté Windows Vista.

// CRÉATION
void accompagner(artistes, gens)

Un accompagnement est proposé à des artistes et des porteurs de projets culturels de la région centre.

Il consiste à aider à la réalisation de projets en cherchant les réponses les plus adaptées en fonction des besoins du porteur. Cet accompagnement peut démarrer dès la définition du projet et se prolonger jusqu'à la diffusion et la valorisation de celui-ci. Il s'inscrit dans un réseau de coopération local et national, le « réseau » de Labomedia, qui intègre nombre de compétences et de savoir-faires, d'expériences à l'échelle locale, internationale.

Bilan :

Ce pôle d'accompagnement affirme son utilité d'années en années, de la genèse d'un projet à sa diffusion en passant par sa réalisation technique, nous avons ainsi accompagné plus d'une soixantaine de projets cette année.

Il peut s'agir de projets artistiques, de création de sites web pour des buts de communication ou de valorisation de production, de projets créatifs autour de la fabrication d'objets, de dispositifs scéniques, muséaux, pédagogiques, …

Concernant les projets artistiques, nous sommes notamment souvent associés à des demandes d'aide au CNC/Dicream, une des rares aides pour des projets « numériques », demandes pour lesquelles nous intervenons souvent au titre de l'apport en industrie, voire de co-producteur. Ce fut le cas en 2016 pour le projet « LAOS, le pays qui n'existait pas » porté par l'association Plan Libre, le projet « π-Node » porté par l'association Circulaire, le projet «The legend of the happy monster» porté par Fabrice Cotinat et Yu-Ting Su, le projet « En française dans la texte » porté par Cécile Babiole et Anne Laforêt, le projet « Jusqu'à nouvel ordre » porté par Elizabeth Guyon, le projet « La maison Winchester » porté par Olivier Morvan.

De nombreux autres projets éventuellement plus modestes ont également pu être soutenus en 2016 dans le cadre de ce dispositif d'accompagnement.

// TRANSMISSION

void fabriquer(atelier du c01n)

« L'atelier du c01n », FabLab de Labomedia, est un atelier ouvert de fabrication équipé de machines à commandes numériques (Fraiseuse, découpe laser, imprimante 3D) et d'outils « traditionnels » (fer à souder, scies, perceuses, tournevis).

En pratique, les horaires d'ouverture au public :

– mardi, de 17h à 21h pour les adhérents

– mercredi, de 14h à 18h pour les adhérents

– jeudi de 16h à 20h ouvert au public

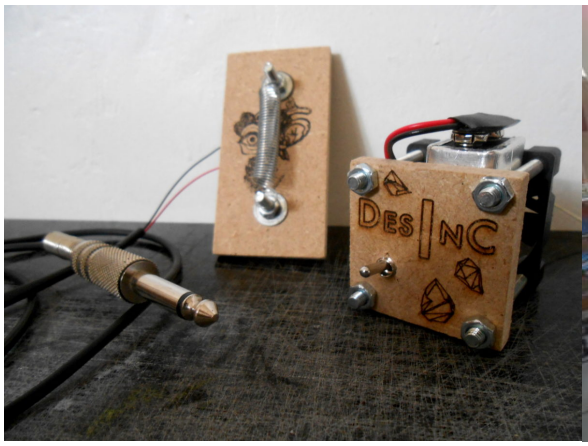
- et tout le reste de la semaine/week-end pour les adhérents autonomes

Bilan :

L'Atelier du c01n constitue toujours un outils d'accompagnement de projets, de production, d'expérimentation et de pédagogie qui s'affirme au fil du temps. L'analogique se mélange au numérique par la diversité des projets qui s'y développent. Une attention particulière est portée à la mixité des genres et des origines socioculturelles des personnes qui fréquentent l'atelier, l'age des adhérent(e)s allant de 10 à 70 ans. On peut estimer à une centaine de personnes différentes qui ont poussé la porte de l'atelier du c01n en 2016, pour un simple conseil ou pour adhérer et s'investir dans la réalisation de un à plusieurs projets. Les réalisations sont documentées sur le wiki de Labomedia et partiellement sur le site dédié à l'atelier du c01n :

https://atelierduc01n.labomedia.org/

https://wiki.labomedia.org/index.php/Cat%C3%A9gorie:R%C3%A9alisations



// TRANSMISSION

void coder(Open Ateliers)

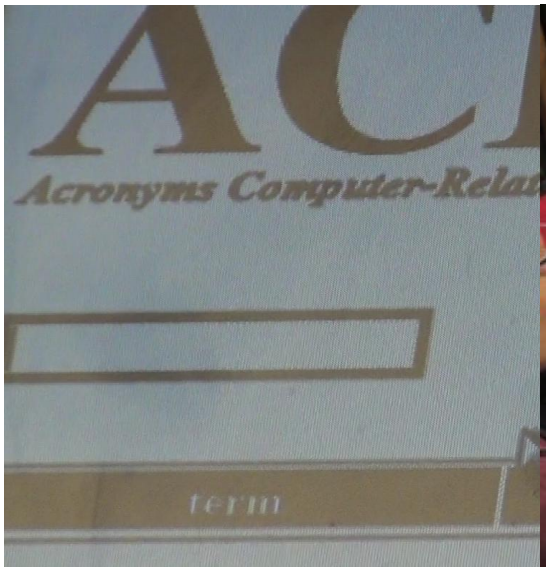
Soyons clairs, l'objectif des Open Ateliers est relativement modeste dans la mesure où ils s'attachent simplement à sauver l'Humanité.Et si la tâche n'est pas trop rude, il faut tout de même prendre le temps de s'y mettre.

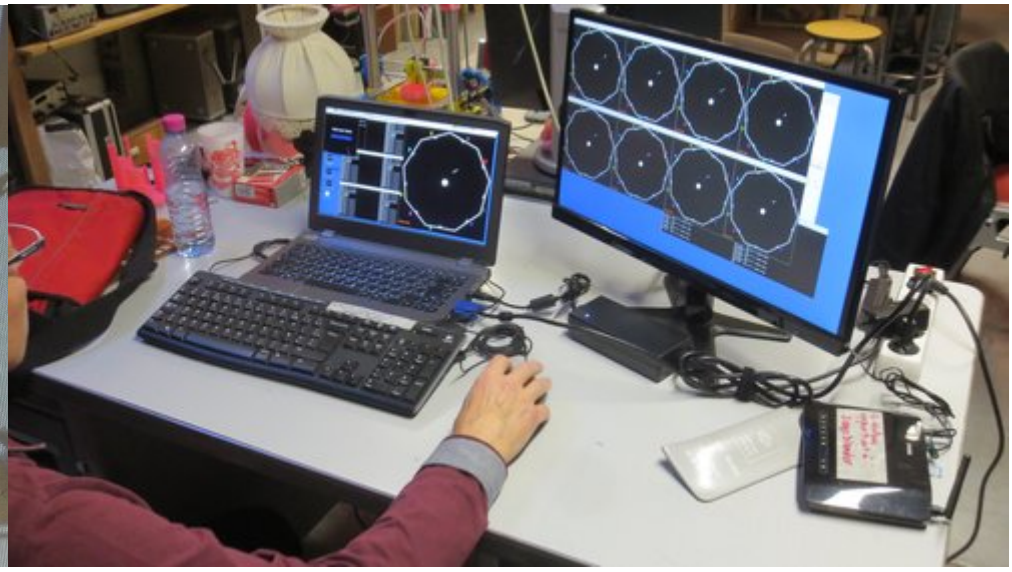
En pratique, les horaires d'ouverture au public :
- mardi, mercredi, jeudi de 15h à 19h
- accès possible en dehors des heures pour les adhérents autonomes

Bilan :

Pratiquer l'art du code informatique, comprendre comment fonctionne un logiciel, un algorithme, un réseau, s'approprier les technologies numériques actuelles, autant d'activités qui semblent de plus en plus indispensables pour mieux appréhender le monde qui se numérique autour de nous. Aux open ateliers, on parle une diversité de langages : c, c++, java, python, javascript, bash, php, pure data et bien d'autres, avec l'idée de ne pas « jargonner » mais plutôt partager ses connaissances de façon didactique avec le plus grand nombre. Les réalisations peuvent être des jeux vidéos, des instruments de musique en ligne, des sites web, des logiciels audiovisuels, des objets comportant de l'électronique, des serveurs thématiques, … Le public de ces open ateliers se renouvelle chaque année, il constitue un groupe de 10 à 20 personnes chaque semaine. Un compte rendu hebdomadaire est réalisé sur le site :

https://openatelier.labomedia.org





// POLLINISATION

void échanger(Mardi du Jeudi)

Rencontres autour d'un thème, d'une pratique, d'une projection, d'une performance, d'un trait de culture et de réalité numérique.

Le programme 2016 :

- 14 janvier : pour une approche féministe et queer des technologies
- 18 février : internet vs radicalisation vs émancipation
- 17 mars : concert de musique vraiment actuelle
- 14 avril : jeux vidéo/réseau
- 19 mai : algo-trading & algo-réalité
- 16 juin : internet vie privée, sécurité, anonymat
- 15 septembre : 17ème inauguration du c01n
- 6 octobre : Survivalisme vs Fatalisme
- 17 novembre : Surveillance
- 15 décembre : Revenus / Salaires … universels / globaux

Bilan :

Ces « Mardi Du Jeudi » sont l'occasion d'approfondir un sujet, une pratique, une dynamique culturelle et sociale sous différentes formes. La diversité des sujets abordés a permis de toucher une diversité de publics. Il y a ainsi entre 20 et 40 personnes à chaque MDJ, nous réfléchissons pour 2017 à en organiser un certain nombre « hors les murs » afin d'aller à la rencontre des gens.

Int page = 9 ;

// POLLINISATION

void progresser(Samedi de l'Innovation Transversale Appliquée)

Ateliers thématiques et pratiques mensuels

- 16 janvier : Wordpress (développement web)
- 13 février : Atelier marqueterie (fabrication / artisanat)
- 12 mars : Initiation Arduino (programmation/électronique)
- 30 avril : Atelier pédale d'effet diy (soudure/électronique) avec Polysonik.
- 7 mai : Initiation Pure Data (programmation audiovisuelle interactive)
- 11 juin : Atelier auto-hébergement (mail, cloud et autres services Internet)
- 17 septembre : Fais ton tampon (apprendre à faire un tampon avec The Gimp, Inkscape et la découpeuse laser)
- 15 octobre : Wordpress (apprendre à installer et configurer un wordpress sur un serveur)
- 5 et 6 novembre au FRAC Centre : Paire de GIF (création de GIFs animés avec GIMP à partir de photos prises in-situ)
- 3 décembre : Kits électroniques qui font du bruit (souder et assembler un kit synthétiseur et animer vos soirées / colloques / symposiums.)

Bilan :

La diversité des thèmes abordés à travers ces « SITA » permettent de toucher des publics différents. Ils sont pensés pour être accessibles à des néophytes. Ils constituent un temps de pratique thématique accompagné qui semble répondre à des envies et des besoins. La fréquentation de chacun de ces SITA se situe entre 6 et 12 personnes.

// POLLINISATION

void cogiter(le culte de la créativité numérique)

Think Tank Do D[redacted]

[redacted]

- [redacted]
- [redacted]

[redacted]

Bilan :

[redacted]

- [redacted]
- [redacted]
- [redacted]

// RECHERCHE
void croiser(ArtLabo 1Camp)

Le projet ArtLabo 1Camp est un projet de recherche-action autour des enjeux du nouveau temps géologique annoncé comme l'« Anthropocène » . 1.CAMP est un projet porté par l'association PiNG (Nantes), soutenu par la Fondation Daniel et Nina Carasso et « distribué » entre les structures Labomedia (à Orléans) et Lieu Multiple (à Poitiers) et PiNG donc qui organisent des ateliers, rencontres, résidences sur le même thème.

En 2016, la thématique s'incrémente autour des relations symbiotiques existant entre l'humain, le végétal et l'animal, non seulement dans la fine couche atmosphérique qui entoure notre planète, mais également dans les océans.

Cela s'est notamment traduit par une résidence d'artiste « Symbiosis » art et écologie marine, composer les savoirs, du 4 au 29 avril 2016 à la station biologique de Roscoff, Finistère

Les écosystèmes océaniques sont menacés par le réchauffement climatique et l'acidification des océans qui en résulte, et les premières victimes sont les cnidaires (coraux, anémones de mer, etc.), des animaux qui vivent grâce aux micro-algues qui séjournent dans leurs tissus et les nourrissent par la photosynthèse. La photosymbiose, cette coopération mutuelle bénéfique entre la faune et la flore, est d'une grande inspiration pour les artistes, anthropologues et philosophes. Aussi nous avons choisi d'organiser une résidence d'artistes à la Station Biologique de Roscoff station de recherche du CNRS et de l'Université Pierre et Marie Curie dans le domaine de l'écologie marine. Cette résidence a été menée en coopération avec Xavier Bailly, chercheur dont les travaux portent sur les photosymbioses animales, à Roscoff. Les artistes invités dans le cadre de 1.CAMP : Carole Thibaud, Spela Petric, Robertina Sebjanic, Ewen Chardronnet. http://www.pingbase.net/activites/1-camp

Bilan :

Une restitution de cette résidence fut proposée lors de la Fête01 à Orléans sous la forme d'une conférence, l'artiste slovène Robertina Sebjanic y proposa également un concert composé d'enregistrement sonores sous-marins. La conférence comme le concert connurent une bonne fréquentation (~ 60 personnes).

// RECHERCHE

void développer(audio, ihm, iot, réseau, rf, vidéo, web)

Labomedia mène une activité de R&D sur des domaines variés et partage allègrement ses trouvailles et créations sous licence libre.

Bilan :

Audio

- Création d'une pédale de boucle basée sur Raspberry Pi https://wiki.labomedia.org/index.php/P%C3%A9dale_de_boucle
- Création d'un synthétiseur Space 4046 https://wiki.labomedia.org/index.php/Space-4046
- Création d'un archet électronique https://wiki.labomedia.org/index.php/Archet_%C3%A9lectronique
- Création d'un karaoke mobile et autonome à partir de rétro computing https://wiki.labomedia.org/index.php/Karaoke_Midi_Mobile_et_Autonome
- Création de micros pickup imprimés en 3D https://wiki.labomedia.org/index.php/PickUp
- Création d'un sound system mobile megafifa https://wiki.labomedia.org/index.php/MegaFifa

IHM

-
- Création d'une application Android pour tablette pour une exposition de Centre Sciences https://github.com/b01xy/quizzdesignaudio
- Création d'un dispositif de air-hackaton https://wiki.labomedia.org/index.php/Air-hackaton
- Création d'une bobineuse à base d'arduino https://wiki.labomedia.org/index.php/Bobineuse
- Création d'un dispositif audiovisuel interactif de sensibilisation aux risques acoustiques OBE v2 https://wiki.labomedia.org/index.php/Ou%C3%AFe_Bien_EntenduV2
- Création d'un workflow pour réaliser des tampons à l'aide d'une découpe laser https://wiki.labomedia.org/index.php/Tampon-laser

IOT

- Création du serveur autonome LaboM à partir d'une Raspberry Pi et du projet Yunohost http://wiki.labomedia.org/index.php/LaboM_Yunohost_sur_raspberry pi
- Création d'une lampe anti-conversation pénible à base de reconnaissance vocale et d'Arduino https://langues.labomedia.org/la-lampe-anti-conversation-penible-labomedia-orleans/

Réseau

- Gestion d'un serveur dédié : hébergement, maintenance et sauvegarde régulière de 80+ sites web et relai du flux audio de Radio Campus Orleans
- Mise en place et maintenance de sites outils sécurisés pour Labomedia : calendrier partagé, cloud, gestion de questionnaires, gestion des adhérents
- Maintenance du réseau informatique interne à Labomedia (Firewall, serveur de développement, NAS)

Radio Fréquence

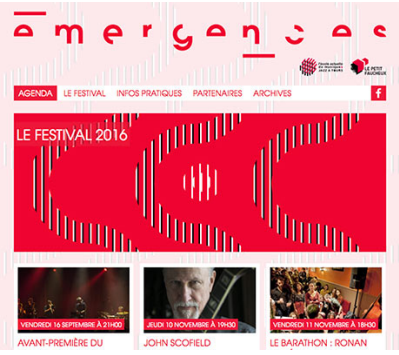
- Création d'une kit pédagogique radio web et FM basé sur le serveur Airtime https://wiki.labomedia.org/index.php/Cr%C3%A9er_une_webradio_avec_Airtime

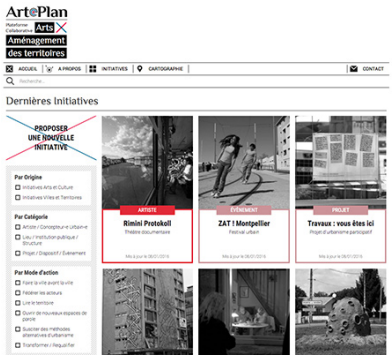
Vidéo

- Création d'un logiciel de montage vidéo génératif pour le projet Maison Winchester https://github.com/b01xy/Maison-WINCHESTER
- Création d'un Vidéothon pour Télé Mille Vaches https://github.com/b01xy/videothon
- Création de l'installation en réalité augmentée metamap 2000 https://wiki.labomedia.org/index.php/Metamap2000
- Création de l'installation en réalité augmentée virtual R.A.T. https://wiki.labomedia.org/index.php/Virtual-R.A.T.
- Création d'un dispositif audiovisuel pour le concert du groupe Miroir fumant

Web

- Création du site du Festival Emergences 2016 https://festivalemergences.fr
- Refonte graphique du site de la compagnie du Théâtre de l'Eventailhttp://theatredeleventail.com
- Refonte graphique du site du projet Lettres du Pays porté par l'association des Fous de Bassan (Beaugency).https://lettresdupays.com
- Création d'un mini site présentant le programme géolocalisé de la Fête de la Sciences 2016 à Pithiviers https://pithiverais.fr
- Création du site du projet Langues de France porté par Labomedia, dérivé du projet de Corpus ESLO du Laboratoire Ligérien de Linguistique https://langues.labomedia.org
- Mise en place du wiki, formulaires sémantiques et géolocalisation, design du wiki GenderSec de l'ONG TacticalTech https://gendersec.tacticaltech.org
- Création du site du projet Métiers Culture porté par la Fraca-Ma https://metiersculture.fr
- Début du développement du site de Radio Campus Orléans
- Développements de plugins Wordpress (Géolocalisation) utilisés sur de nombreux sites web
- Accompagnement à la mise en place de sites sous Wordpress pour de nombreuses personnes/structures.





Int page = 14 ;

// RESSOURCE

void médiatiser(AAAR)

AAAR.fr est le Portail numérique des Arts Visuels en région Centre, c'est un site d'information et de ressources autour des arts visuels en région centre, une plate forme géolocalisée de partage et de diffusion de contenus culturels et artistiques.

Bilan :

Le projet AAAR fait l'objet d'un budget et d'un bilan séparé du projet d'activités de Labomedia, dossier disponible à la demande

http://aaar.fr

// RESSOURCE

void partager(wiki, serveurs, matériels)

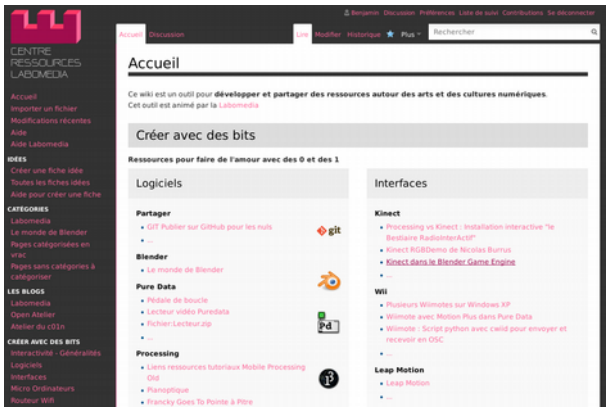
Un wiki de partage de ressources technologiques et théoriques : programmation, fabrication, anticipation

Les statistiques 2016 :

Sessions : 138 712 (+ 22 % / 2015)

Utilisateurs : 113 543 (+26 % / 2015)

Pages vues : 218 798 (+18 % / 2015)



http://wiki.labomedia.org

Labomedia administre plusieurs serveurs de développement et un serveur de production qui héberge une centaine de sites web, des outils de communication et des œuvres en ligne qui nécessitaient une configuration particulière.

Labomedia prête du matériel électronique et numérique pour un temps de travail ou de représentation, facilitant ainsi l'expérimentation et la confrontation avec des publics dans une logique de mutualisation. Il peut s'agir de systèmes de diffusion audio ou vidéo, d'ordinateurs, de microcontrôleurs, de capteurs, de rallonges, de câbles diverses ...

Bilan :

Les ressources immatérielles, numériques et physiques que nous produisons, gérons et mettons à disposition de façon mutualisées (sous licence libre pour la partie immatérielle) s'avèrent fort utiles à un ensemble d'utilisateurs, locaux pour le matériel, à l'échelle nationale ou internationale concernant les contenus hébergés sur notre wiki.

Int page = 16 ;

// DIFFUSION
void rencontrer(événements.org)

Labomedia a produit ou accompagné des créations interactives, numériques et les diffuse hors les murs dans des festivals en France et à l'étranger. Installations interactives, performances, dispositifs de médiation, Labomedia développe une palette d'actions culturelles et de dispositifs artistiques en écho au contexte dans lequel ceux-ci s'insèrent.

- Les 4 et 5 novembre 2016 : Blockchain >> Fact. Fiction. Future à IMAL / Bruxelles https://labomedia.org/4-5-novembre-2016-fact-fiction-future-a-imal-bruxelles
- Du 28 au 30 octobre 2016 : MozFest à Londres https://labomedia.org/28-30-octobre-2016-mozfest-a-londres/
- Du 18 ou 21 octobre 2016 : Booksprint Fabrikarium à Toulouse avec My Human Kit et Flossmanual https://labomedia.org/18-21-octobre-2016-booksprint-fabrikarium-toulouse-my-human-kit-flossmanual/
- Le 19 octobre 2016 : Exposition d'arts numériques @ états généraux du numérique, Orléans https://labomedia.org/etats-generaux-numeriques/
- Du 29 septembre au 1er octobre 2016 : OPEN FIELDS Conference and Exhibition / RIXC Art Science Festival – Riga Lettonie https://labomedia.org/29-septembre-1er-octobre-2016-open-fields-conference-and-exhibition-rixc-art-science-festival-riga-lettonie/
- Du 9 septembre au 6 novembre 2016 : exposition du Projet Bidons en Slovénie https://labomedia.org/9-septembre-6-novembre-exposition-projet-bidons-slovenie/
- Du 4 au 8 juillet 2016 : Summerlab à Nantes https://labomedia.org/4-8-juillet-summerlab-nantes/
- Du 30 juin au 3 juillet 2016 : Pas Sage En Seine vs Hacker Space Festival à Choisy le Roi https://labomedia.org/30-juin-3-juillet-passage-seine-a-choisy-roi/
- Les 3 et 4 juin 2016 : Curiosités numériques aux Abattoirs de Chalon-sur-Saône https://labomedia.org/curiosites-numeriques-aux-abattoirs-de-chalon-saone/

- Le samedi 20 mai 2016 : Virtual R.A.T. et Metamap 2000 à la Saline Royale, Arc et Senan. https://labomedia.org/virtual-r-a-t-metamap-2000/
- Du 19 au 22 mai 2016 : participation au Toulouse Hacker Space Factory https://labomedia.org/19-22-mai-2016-participation-toulouse-hacker-space-factory/
- Du 1er au 6 mars 2016 : participation à l'Internet Freedom Festival à Valencia / Espagne https://labomedia.org/du-1er-au-6-mars-2016-participation-a-linternet-freedom-festival-a-valencia-espagne/

// DIFFUSION

void découvrir(Fête01)

Fête01 2016 – Samedi 7 mai 2016 de 14h32 à 00h59

Pour cette 32ème édition de la Fête01, la Labomedia a proposé de « recompiler le noyau », de réassembler les bases de nos interfaces avec le genre informatique, l'autre humain, la nature et le monde inanimé. **Vaste programme condensé sous forme d'ateliers pour petits et grands, de conférences et performances, de spectacles et d'installations pour croiser le biologique et le « numérique », le vivant et l'inanimé.**

Programme de la journée

Ateliers

- **Atelier Pure Data** de 14h à 18h : (Credo)
- **Atelier de désassemblage juvénile** avec la Ressource AAA et le café des enfants d'Orléans de 15h à 19h (Salle D1).

Conférences / Présentation de 15h à 19h (Salle Para)

- **Julien Bellanger** – PiNG – Nantes – « ArtLabo 1Camp Antropocène Plantform Labom Phytoprospectivisme » http://artlabo.org/
- **Chloé Lequette** – designer – Paris – « Expériences biomimétiques » http://www.enzymeandco.com/
- **Isabelle Carlier** – Bandits Mages – Bourges – « Exploration de l'éco-sexualité à San Francisco » article sur makery
- **Robertina Šebjanič** – bioartiste – Slovénie – « Créations et bioexpériences » http://robertina.net/

Expositions et performances

- **Spectacle d'ombres et musique chelou avec Julien HC et Paul L** (le Chafouin)
- **« Le Fanfaronic Caddie » par BlixLab** (dans les couloirs) http://www.blixlab.com/
- **Grand Airhackaton**
- **Boue , Flamme, Graine, 3 installations d'Ale** (Dojo) http://petitenature.fr
- **Charles Neubach, expérience synesthésique performée** (Le BOL) http://www.charlesneubach.eu/
- **Bunker Phase par Feromil** (dans la cave) http://emilienleroy.com/index.php/bunker-phase
- **La Maison Tentaculaire**, installation version beta d'**Olivier Morvan** (B7) http://agentliquide.com/
- **Atelier de création de monnaie AGGLOR** : chaque personne pourra repartir avec un ou plusieurs billets utilisables sur l'agglomération orléanaise et saura comment en faire chez lui http://www.agglor.fr
- **Présentation de la revue « Soldes #4 »** par Marc Borges http://www.almanach-soldes.net/

Programme du soir

de 20h01 à 00h59 – Cours, Chafouin (109) et salle Para

- **Arnold et Willy** – magma sonore electro noise – Poitiers http://www.arnoldetwillyduo.fr/
- **AirJJG** – Air Jean Jacques Goldman participatif
- **6RME** – dark abstract hip-hop mutant noise – Rennes http://www.thirdtypetapes.com/artistes/view/13/6%20R-M-E
- **Neurone** – breaker de beat – Orléans https://soundcloud.com/kevineurone
- **Extra tourist** – space ope-rave / barock'n'roll – Paris http://extra-tourist.tumblr.com/ https://soundcloud.com/extra-tourist/tracks
- **The Datamancers** – dark & atmospheric techno – Orléans https://soundcloud.com/user-233947191
- **Souplesse** – meilleur dj du monde – Poitiers
- **Orlando gaber** – Junglebreakcorecorecore – Orléans https://soundcloud.com/orlandogabber/tracks
- **Robertina Šebjanič** – oceanosonification – Lubiana Slovénie http://robertina.net
- **Rep** – boom audiovisuel – Toulouse http://cumulonimbus.fr/
- **Bllngr meet ol1v10r B@du** – musique informatique engagée – Nantes https://soundcloud.com/b2lngr
- **Simon Deterne** – drone hypnotique – Bourges https://8point0.bandcamp.com/
- **Laboratoire d'études sampliques** – espace musical participatif

Bilan :

Orchestrée sur le régime de l'autofinancement, la Fête01 se concentre désormais sur une journée et une soirée afin de faire découvrir aux petits et grands les cultures numériques dans leurs diversités. Pour cette édition, la thématique adoptée tente de faire le lien entre le biologique et le numérique, ces 2 disciplines se rapprochant notamment à travers la convergence « NBIC »[1].

L'objectif de rendre ces problématiques et propositions artistiques accessibles au plus grand nombre semble réussi, un nouveau mélange de publics s'opérant à chaque édition.

La fréquentation cumulée de la journée et de la soirée s'élève à environ 750 personnes.

1 https://fr.wikipedia.org/wiki/Nanotechnologies,_biotechnologies,_informatique_et_sciences_cognitives

EOF