

## RENCONTRES PROFESSIONNELLES

>> DU JEUDI 17 AU SAMEDI 19 JUIN 2010

14.30>22.00 [Village numérique] JARDIN DES ROSES

>> JEUDI 17 JUIN 2010

[Tables rondes] ESCALE AFFAIRES - AUDITORIUM

09.00 : accueil des participants

09.30>10.00 : ouverture des tables-rondes

10.00>12.30 : table ronde 1#

14.00>16.30 : table ronde 2#

[Compétition internationale « danse & nouvelles technologies »]

17.00>18.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 1# -- THÉÂTRE DU CASINO

19.00>20.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 2# -- CENTRE DES ARTS

21.00>22.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 3# -- THÉÂTRE DU CASINO

>> VENDREDI 18 JUIN 2010

[Tables rondes] ESCALE AFFAIRES - AUDITORIUM

09.30 : accueil des participants

10.00>13.00 : table ronde 3#

14.30>17.15 : table ronde 4#

17.15>17.30 : conclusion

[Compétition internationale « danse & nouvelles technologies »]

18.00>19.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 4# -- THÉÂTRE DU CASINO

20.00>21.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 5# -- CENTRE DES ARTS

>> SAMEDI 19 JUIN 2010

[Compétition internationale « mobilité & créativité »] JARDIN DES ROSES / VILLAGE NUMERIQUE

14.00>16.00 : auditions

[Compétition internationale « danse & nouvelles technologies »] THÉÂTRE DU CASINO

16.00>17.00 : spectacle « danse & nouvelles technologies » 6#

[Compétition internationale « arts visuels & technologies »] PARVIS DU GRAND HOTEL / PARKING VINCI DU CENTRE DES ARTS / SQUARE VILLEMESSANT

17.00>18.30 : auditions des 3 projets

[Table ronde] MEDIATHÈQUE GEORGE SAND

17.00>18.30 : table ronde 5#

[Remise des prix] ESCALE AFFAIRES - AUDITORIUM

20.45>21.30 : remise des prix des 3 compétitions internationales

Poursuivant la réflexion entamée lors des précédentes éditions du festival Bains Numériques, les tables-rondes sont organisées cette année en collaboration avec l'Observatoire des Politiques Culturelles, soutien pour la mise en place des débats. Les thématiques abordées lors des quatre temps d'échanges organisés les jeudi 17 et vendredi 18 juin 2010, interrogeront le modèle de développement proposé par les arts numériques : quel(s) métier (s), quelle(s) compétence (s), quelle(s) formation(s) pour quel modèle économique et quel rapport aux pouvoirs publics ? Des questions qui seront posées par des artistes, des opérateurs culturels, des chercheurs, des responsables de formation, des décideurs économiques et des élus territoriaux.

**> Avec le concours de l'Observatoire des Politiques Culturelles, de la FNCC – Fédération Nationale des Collectivités pour la Culture et du Conseil Général du Val d'Oise**

## **L'Observatoire des Politiques Culturelles**

Outil **d'observation permanente** et de **mise en débat des politiques culturelles**, notamment territoriales, l'Observatoire des politiques culturelles (OPC) a été parrainé à sa création, en mars 1989 par le ministère de la Culture, l'Université Pierre Mendès France de Grenoble, l'IEP de Grenoble et le CERAT, centre de recherche local du CNRS.

**Organisme national** créé pour accompagner la décentralisation, la déconcentration des politiques culturelles, la réflexion sur le développement et l'aménagement culturel du territoire, les dynamiques culturelles et artistiques à travers des missions de formation, d'études, de conseil, d'information, l'OPC travaille à la charnière des services de l'Etat, des collectivités territoriales, des professionnels de l'art et de la culture, du monde universitaire et de la recherche.

Ces missions se traduisent en **4 axes de travail opérationnels** :

- \* Des études et des recherches-actions
- \* Des formations
- \* Une activité de conseil, d'expertise, d'accompagnement, d'information
- \* Des publications sous la forme d'ouvrages, d'études et une revue semestrielle

Observatoire des politiques culturelles  
**1 rue du Vieux Temple – 38000 Grenoble**  
**T : + 33 (0) 4 76 44 33 26**  
**F : + 33 (0) 4 76 44 95 00**  
**contact@observatoire-culture.net**  
**http://www.observatoire-culture.net**

## **DÉTAILS [Tables rondes] :**

### **■ Table ronde 1# : « Artistes numériques : des métiers et des pratiques spécifiques ? »**

**Cette première session aborde les questions posées par l'art numérique sous l'angle des implications professionnelles. En effet, apporter ou proposer des réponses apparaît fondamental pour permettre la structuration du champ professionnel. Les arts numériques constituent-ils en tant que tels des savoir-faire spécifiques ? Quels nouveaux métiers artistiques et techniques font-ils apparaître ? Ces métiers sont-ils suffisamment définis et reconnus ?**

**Quels nouveaux langages et écritures artistiques apparaissent avec le développement du numérique ? Comment les artistes du numérique appréhendent-ils leurs processus de création tant dans l'écriture, la conception que dans la production et la diffusion de ces œuvres ?**

**Les productions interactives, en favorisant l'émergence de nouvelles formes de coopération et de nouveaux codes stylistiques, remettent-elles en cause la définition traditionnelle de la création artistique mais aussi les statuts de l'auteur et du public ?**

**Comment les artistes, les institutions et les programmeurs appréhendent-ils ces questions ?**

- Etat des lieux par **Jean-Paul Fourmentaux** (maître de conférence à l'université de Lille III, laboratoire interdisciplinaire

en sciences de la communication GERIICO ; chercheur associé au Centre de Sociologie du travail et des Arts / EHESS) :  
« le travail artistique dans les arts numériques, nouvelles figures de la création »

- **Francis Lestienne** (professeur à l'Université de Caen, responsable du pôle Modesco, membre du RAN)
- **Don Foresta** (artiste, chercheur – coordinateur international du réseau MARCEL, chercheur invité à la London School of Economics)
- **Artiste coréen** / un dialogue avec **Norbert Corsino** (chorégraphe français, Marseille)

modération : **Philippe Baudelot** (digital performance et culture, consultant, membre du RAN)

### ■ **Table ronde 2# : « Les formations aux arts numériques : un paysage éclaté ? »**

**Avec le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication, la place du savoir, de la science et de la technologie s'accroît dans les processus de formation et de création.**

**Quelle place est faite aux arts technologiques dans les écoles d'art, les universités mais aussi dans les organismes de formation professionnelle et continue à destination des administrateurs, techniciens et artistes ?**

**Dans quelle mesure les notions de transmissions et de partage des savoirs réinterrogent-elles aujourd'hui la pédagogie de l'art ?**

**Imaginer de nouvelles façons de former est-il un des défis auxquels sont confrontées les écoles et structures de formation ?**

**Quelle offre existe ? Est-elle pertinente ? Que devrait-elle contenir ? Comment former les médiateurs et informer les audiences dans ce domaine ? Comment former les programmeurs, les responsables de théâtres et de festivals, les producteurs, les conservateurs et les commissaires d'exposition ?**

- **Emmanuelle Baud** (artiste-enseignante à l'eesi "hypermedia, dispositifs audiovisuels interactifs et scénographie numérique", co-conceptrice et co-programmatrice du festival "le souffle de l'équinoxe" création numérique et spectacle vivant (organisé par l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image et Conservatoire de Poitiers en mars 2011) - Ecole Européenne Supérieure de l'Image, Poitiers-Angoulême)
- **Maurice Benayoun** (artiste, professeur, co-fondateur du CITU, membre du RAN)
- **Derrick de Kerkhove** (enseignant chercheur, directeur du programme McLuhan « Culture and Technology » et professeur au département de français de l'Université de Toronto, Canada)
- **Stéphane Natkin** (professeur titulaire de la chaire Systèmes Multimédia au département STIC du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM), membre du conseil d'administration du CNAM ; directeur de l'Ecole Nationale des Jeux et Media Interactifs Numériques)

modération : **Emmanuel Tibloux**, directeur de l'Ecole Supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne

### ■ **Table ronde 3# : « Y a-t-il une économie spécifique des arts numériques ? »**

**Quels bouleversements les technologies numériques introduisent-elles dans les modes de production, de diffusion, de conservation et de réception des œuvres ?**

**Concernant le champ des arts numériques, observe-t-on des spécificités par rapport à d'autres secteurs artistiques ?**

**Quels liens les artistes et les institutions culturelles qui travaillent sur le numérique entretiennent-ils avec les industries et avec les universités ?**

**Comment envisager aujourd'hui les rapports entre l'art, la culture, la technologie, la science et la société à l'âge des industries numériques mondialisées ?**

**Sur quelle économie reposent les arts numériques ? Comment les projets se construisent-ils ? Dans une économie privée, sociale et solidaire ? Dans un partenariat public/privé ?**

- **Emmanuel Mahé** (chercheur en Sciences de l'Information et de la Communication au Studio Créatif - Division Recherche & Développement de France Télécom-Orange)
- **Patrick Coquet** (délégué général Cap Digital)
- **René Barsalo** (directeur du département Stratégies et Partenariats, SAT - Société des Arts Technologiques, Montréal-Canada)
- **Benedict Arora** (directeur du programme Education – NESTA , Londres, GB)
- **Alain Thibault** (directeur du festival Elektra, Montreal-Canada)

**focus :** MADE - Mobility for Digital Arts in Europe, un projet européen dédié aux arts numériques / présentation du projet de coopération européenne comme un exemple d'accompagnement du développement de projet et de nouvelle économie (présentation faite par les partenaires du projet Philippe Franck pour Transcultures, Ghislaine Boddington pour body>data>space, Aylin Kalem pour bodig et Dominique Roland pour le RAN-ville d'Enghien-les-Bains)

**modération :** Dominique Moulon (journaliste spécialiste des arts numériques)

■ **Table ronde 4# : « les pouvoirs publics face au développement du numérique dans le champ culturel : questions et enjeux »**

**Comment la révolution numérique fait-elle bouger les politiques publiques territoriales, et plus particulièrement les politiques culturelles ? Comment les pouvoirs publics accompagnent-ils le développement du numérique dans le secteur culturel, à la fois en termes de formations, de compétences et d'emplois, mais aussi dans leurs missions d'impulsion économique et d'aménagement du territoire, de soutien aux projets et aux équipes artistiques ?**

**Comment encourager et accompagner la création et les nouvelles pratiques numériques ? Comment les différents échelons territoriaux s'emparent-ils de ces questions ?**

**Comment plus généralement la culture peut-elle favoriser l'établissement d'une société de la connaissance, qui garantisse le partage mais aussi la diversité des savoirs ?**

- **Karine Gloanec-Morin** (présidente de la FNCC, maire de Saint-Agil)
- **Anne Gérard** (maire adjointe à la culture – ville de Poitiers)
- **Thomas Aillagon** (Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation, chef du département des Programmes Numériques, Secrétariat Général, Ministère de la Culture et de la Communication)
- **Dominique Gillot** (vice-présidente du Conseil Général du Val d'Oise en charge de la culture)
- **Jordi Pascual** (coordinateur du groupe de travail sur la culture, présidé par la mairie de Barcelone, pour Cité et Gouvernements Locaux Unis – CLGU)
- Sous réserve : **Stéphane Vincent** (directeur de la 27ème Région) ; **Bernard Marek** (directeur de l'Agence Régionale des Arts du Spectacle – ARCADE, région Provence-Alpes-Côte d'Azur) ; **Francis Gelin** (directeur de l'Agence Culturelle d'Alsace, Strasbourg)

**modération :** Jean-Pierre Saez (directeur de l'Observatoire des Politiques Culturelles, Grenoble-France)

■ **Table ronde 5# : « Le livre est-il soluble dans le numérique ? Auteurs, libraires et bibliothécaires dans l'œil du cyclone »**

**L'avènement des nouvelles technologies de l'information et de la communication est entrain de bouleverser la chaîne du livre. Auteurs, éditeurs, libraires ou bibliothécaires sont aujourd'hui confrontés à cette nouvelle économie dématérialisée. Face à ces enjeux, comment adapter les nouvelles pratiques professionnelles? Le numérique peut-il entraîner la disparition de ces métiers? L'écrivain a-t-il encore besoin du libraire et le lecteur de la bibliothèque?**

- **Dominique Lahary** (Directeur adjoint de la Bibliothèque départementale de prêt du Val d'Oise (BDPVO) , Vice-président de l'Association des bibliothécaires de France (ABF), Président du groupe Ile de France, Intervenant en formation professionnelle à l'ENSSIB, Médiadix, CNFPT)
- **Bernard Strainchamps** (weblibraire responsable de Bibliosurf, librairie exclusivement sur le web, Bibliosurf.com est une librairie en ligne indépendante. Centrée autour du web 2.0, celle-ci propose une revue de presse de la blogosphère littéraire, des interviews d'auteur, une agrégation raisonnée, le téléchargement d'œuvres littéraires...)
- **Olivier Lefèvre** (auteur web, auteur de l'un des premiers romans hypertextes)

### DANSE & NOUVELLES TECHNOLOGIES

Le centre des arts organise une compétition internationale de créations mixant « danse » et « nouvelles technologies ». 1ère étape de cette compétition, cet appel à projets international vise à présélectionner des formes scéniques hybrides en cours de création. Suite à l'examen des candidatures reçues, les comités artistiques sélectionnent huit pièces internationales dont une créée sur le continent africain. Les huit pièces retenues sont programmées dans une version « condensée » dans le cadre du festival entre le 17 et le 19 juin. Les équipes sont auditionnées durant ces 3 jours par un jury, en présence de professionnels et du public.

#### 1# - VILLE ALIÉNÉE : MOBILES Lee Pei-Ling– Taïwan

**Performance mixant art sonore, vidéo, installation interactive et danse**

Le téléphone mobile est l'outil de communication le plus commun dans notre société contemporaine. Dans les grandes villes, dans le métro ou dans les grands magasins, les sonneries de mobiles intempestives mêlées aux conversations forment notre paysage sonore quotidien. Dans cette performance qui mélange art sonore, vidéo, installation interactive et danse, l'artiste transforme la perception de cet environnement en signaux sonores et visuels. Des sonneries de portables et des voix s'entremêlent, tandis que les mouvements des corps « troublés » des danseurs sont enregistrés et re-projetés sur la scène. A la fin de la performance, les spectateurs sont invités à participer en utilisant leurs téléphones portables pour interférer sur les images et le son, interférence qui augmentera en fonction du degré de participation. *Ville aliénée : mobiles* témoigne ainsi de l'angoisse des hommes, immergés dans ce nouveau paysage de sons urbains, dans la civilisation technologique actuelle.

*Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.*

Artiste : Lee, Pei-Ling

Son & Vidéo : Lee, Pei-Ling

Chorégraphie & Danse : Chou, Meng-ping、 PAN, BO-LING

Programmation : Lee, Chih-Ming

Détecteur des Ondes Electromagnétiques des Mobiles : Hu, Chin-Hsiang

Directeur de Stage et Lumière: Lan, Jiun-Perng

#### 2# - HERMSELF Cie Le Clair Obscur avec Silenda (CIE) –France

**Triptyque de 3 soli chorégraphiques et numériques**

« *Hermself* », anglicisme mutant convoque le him et le her au sein du même corps. La pièce donne à voir trois corps aphones, comme trois états de vies projetés dans un tunnel de lumière. Installation plastique et interactive, ce tunnel est le personnage principal et vivant d'*Hermself*. Sorte d'espace interstice, tantôt mortifère, tantôt utérin, il guide toute la dramaturgie de la pièce. Trois soli donc, pour raconter de la vie à la mort, le rapport à l'entre-vie, le rapport à l'au-delà, du « se laisser mourir » à la *near death experience* puis à la naissance. *Hermself* cherche le trouble des repères spatiaux et cognitifs, en agissant d'abord sur nos seuils de perception. Il veut nous mettre dans un état de sensibilité et d'intériorité accrues, comme un rêve éveillé ou comme un état d'entre-vie.

*Dans le cadre de la compétition Bains numériques, la compagnie présentera le 1<sup>er</sup> solo du triptyque.*

*Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.*

En raison de la jauge limitée (40 places), retrait des billets une demi-heure avant le début de la représentation. Mise en scène : Frédéric Deslias / décors : Max Legoubé / vidéo : Frédéric Hocké / musicien : Jean-Noël Françoise / Lumière : Damiano Foà / Danseuse-comédienne: Sandra Devaux

#### 3# - SALOMON Cie Shonen–France

**Création numérique de danse urbaine augmentée**

Enfant des mythologies audiovisuelles, des héros-mangas, du cinéma Blockbuster, de l'hyper-actualité du web 2.0, un danseur souhaite devenir un adulte. Entre un Hamlet hip hop et un Peter Pan 2.0, il cherche ses personnages. Vidéo-projection de son imaginaire, un clair-obscur redéfinit le plateau. Du *graff lightning* déstructure son corps urbain. Les ombres prennent vie et augmentent l'indicible variation des états. La danse de Salomon et de son ombre joue avec la perception optique et, questionne

la réalité augmentée de l'organique, sa possible poétique, nos illusions. Telle une jeune humanité d'aujourd'hui, son corps raconte par sa vibration, conséquence du numérique et de l'immédiateté, l'emprise de l'imaginaire sur la chair, la fuite constante vers l'irréel, la peur de devenir adulte, et implicitement, la peur de la mort. Salomon est en quête d'harmonie et d'échappatoire face à l'image. Face au désir d'enfance éternelle.

*Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.*

**Chorégraphe, graphiste, directeur de la Cie Shonen** : Eric Minh Cuong Castaing / **co-chorégraphe danseur** : Salomon Baneck Asaro / **concepteur du dispositif interactif** : Lab212 et Didascalie.net / **Dramaturge** : Gaétan Lebrun Picard / **scénographe** : Grégoire Faucheux / **création musicale** : Naun / **production** : Aurélien Guillois - Bureau FormART

#### **4# - FOTOGRAMA COMPLETO PRINCIPAL Aniara Rodado – Espagne**

##### ***Pièce chorégraphique / audiovisuelle interactive***

*Fotograma Completo Principal est inspiré des photographies de femmes soldats réalisées au cours des 30 dernières années, par Jenny Matthews. Il existe une profonde dualité entre la beauté de ces compositions photographiques et les situations d'extrême violence qu'elles illustrent. L'artiste interroge ainsi la représentation du corps dans le contexte d'une guerre, l'intime et l'extime, le corps privé et le corps politique. Un important dispositif audiovisuel s'articule à une chorégraphie où la danse tisse une profonde relation physique avec le son et les images. Une danse impossible sans la présence de l'œil de l'ordinateur, un paysage scénographique statique et vide sans le mouvement des danseurs, une musique qui n'est plus si la danse s'arrête.*

*Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.*

En raison de la jauge limitée (50 places), retrait des billets une demi-heure avant le début de la représentation.

Direction et chorégraphie: Aniara Rodado / Danseuse: Gina Castilla / Programmation et design interactif: Jay Barros et Guillermo Casado / Vidéo création: Juan León, Aniara Rodado / Musique: Oscar Martin (Noish)

#### **5# - CORPUS/MOTION / ITR (Image Temps Réel) Ensad Lab – France**

##### ***Dispositif /performance mixant spectacle vivant et cinéma***

Corpus | motion consiste en un dispositif scénographique et technologique capable de restituer du mouvement sur des formes mobiles. Il tisse un lien entre spectacle vivant et performance vidéo en empruntant des formes d'écriture propres à chacun d'entre eux.

Le projet repose sur le tournage préparatoire d'une performance réalisée par deux danseurs homme et femme. La performance met en avant les tensions issues d'un affrontement masculin / féminin qui bascule du simple jeu sensuel à l'expression d'une violence explicite. Simplement filmée, la performance est conservée sous la forme de rushes bruts qui servent de matériau de base aux projections retraitées et diffusées en temps réel.

Corpus | motion propose une relecture à la fois spatiale et temporelle de cet instant brut.

Sur scène, deux performeurs habillés de noir apparaissent comme dessaisis de leur corps. Ils manipulent un ensemble de formes servant de support aux vidéo projections. Leur moyen d'action est double: tout en modifiant la configuration spatiale des formes, ils agissent aussi sur le déroulement et le traitement des images.

Si pour le spectateur doit exister une forme de simplicité qui privilégie une lecture poétique du dialogue des deux corps, il s'agit en terme de création d'un processus complexe et expérimental. Pour ce projet, le groupe de recherche ITR / Ensad Lab a développé, dans le prolongement de ses précédentes réalisations, un ensemble d'outils permettant le traitement et la diffusion en temps réel de matières vidéo dans un espace scénographique.

*Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.*

ITR

Patrice Mugnier (responsable projet & développement image) Pierre Hénon (coordination) Amaury Aarboun (création sonore) Camille Baudelaire (réalisation tournage & direction danseurs) Kuei Yu Ho (scénographie) Raphaël Isdant (développements interactivité & son)

INTERPRETES

Fabio Aragao (danseur), Audrey Roehrich (danseuse)

PARTENAIRES

Emmanuel Mâa Berriet (suivi & développement logiciel)

#### **6# - MANIFIESTO MANDRILISTA Rhizome et Cie de Danza y Arte Escénico de Colima - Canada/Mexique**

##### ***Performance interdisciplinaire de poésie***

*Manifiesto Mandrilista est tiré d'une série de performances intitulée Para quedar / Pour rester humain autour du thème de la condition humaine versus son animalité. Fruit de la collaboration entre deux compagnies, l'une de danse, l'autre de spectacles littéraires, l'une mexicaine, l'autre québécoise, cette performance met en scène le poète et danseur mexicain Cristobal Barreto. Manifiesto Mandrilista prend la forme d'un manifeste poétique affirmant la nécessité de se défaire de son humanité, de*

retourner à l'état de singe afin d'accéder à celui de surhumain. La suite poétique joue sur deux tons, celui affirmatif du manifeste, mais aussi sur un ton plus personnel et quotidien. Pour faire le pont entre ces deux aspects du texte, le poète est multiplié, de telle sorte que les signataires du manifeste sont des personnages issus de différentes facettes de sa personnalité. Ces avatars vidéo donnent la réplique ou prennent le relais de la narration, devenant des partenaires de jeu avec qui le poète-performeur danse et interagit. *Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.* Metteur en scène et directeur artistique de productions Rhizome : Simon Dumas / danseuse, chorégraphe, directrice artistique de la Cie DanAE : Georgina Navarro/ compositeur en musique bruitiste : Erik d'Orion /concepteur et ingénieur du son : Marc Doucet, à partir des textes de Cristobal Barreto, Carl Lacharité et Alexis O'Hara

## ARTS VISUELS & TECHNOLOGIES

**THEMATIQUE** : Modification de la perception dans l'espace public.

**CONTEXTE** : Le centre des arts organise une compétition internationale de créations mixant « arts visuels » et « nouvelles technologies ». Première étape de cette compétition, cet appel à projets international vise à présélectionner un ensemble de 3 créations arts visuels. Chacune des propositions prendra d'une manière ou d'une autre en compte la question de l'espace public, la diversité de ses paysages, son urbanisme, ses circulations et ses contraintes en vue d'une présentation finale qui prendra la forme d'un parcours d'installations en extérieur, au sein de la commune d'Enghien-les-Bains.

Suite à l'examen des candidatures reçues, les comités artistiques ont sélectionné 3 propositions qui seront présentées dans la ville sur l'ensemble de la durée du festival. Pendant les auditions qui se déroulent le mercredi 16 juin, les équipes rencontreront le jury en présence du public.

### **BULLE D'ESPACE TEMPS par PRINCIPE ACTIF / SYL VIE LARDET & BENOIT NGUYEN TAT –France**

A Enghien-les-Bains, le passant est invité à entrer dans "Une bulle d'espace-temps", le temps d'un conte paradoxal, à quelques années-lumière de là. Il s'agit de l'extraire de sa bulle pour qu'il retrouve l'espace-temps inhérent à la ville, ici-et-maintenant.

### **CONTACTS par SCENOCOSME / GREGORY LASSERRE & ANAÏS MET DEN ANCXT –France**

"Lights Contacts" est une œuvre qui rend interactifs le corps et la peau des spectateurs. Cette installation sensible, tactile, sonore et lumineuse met en scène les corps des spectateurs et les transforme en véritables instruments sonores humains. A travers cette création, les artistes souhaitent questionner, de manière poétique, le passant sur sa perception de l'autre dans l'espace public. L'installation se présente sous la forme d'un socle sur lequel repose une bille sensitive brillante, surplombé d'un grand parasol de lumière.

### **PATATAS DE GOMAPAR JEROME ABEL + GREGORY GRINCOURT + SERVIO MARIN –FRANCE**

La voiture est un objet incontournable sur n'importe quelle partie du globe. "Patatas de goma" est une sculpture sonore, une installation performative en public. Elle consiste en la fabrication d'un dispositif interactif à partir de cinq voitures et de leurs phares et klaxons respectifs. Les véhicules sont commandés à distance par ordinateur et se déclenchent au passage des piétons. Ils produisent alors sons et lumière selon une partition préétablie.

## MOBILITÉ & CREATIVITÉ

**THEMATIQUE** : Explorer de nouvelles formes de communications mobiles : connectivité et mobilité

**CONTEXTE** : Le centre des arts organise une compétition internationale de créations mixant mobilité et créativité. Première étape de cette compétition, cet appel à projets international vise à présélectionner un ensemble de 3 créations (au minimum) dédiées aux écrans mobiles (téléphones, gps, pda). Chacune des propositions prendra, d'une manière ou d'une autre, en compte la question de l'espace public, de l'espace intime, de la vie sociale et individuelle.

LES LAUREATS :

#### **Sound Delta Wild**

DISPOSITIF TECHNIQUE : Iphone

ARTISTE : Collectif MU

#### **Interact Wearing**

DISPOSITIF TECHNIQUE : Vêtement communicant et Smartphone

ARTISTE : Experientia Electrica

#### **SonoPluie**

DISPOSITIF TECHNIQUE : Parapluie audioguidé et GPS

ARTISTE : Poudre de Lune

## LES PRIX DES COMPÉTITIONS

Les lauréats des trois compétitions internationales se verront remettre différents prix pour clôturer ces 3 journées des rencontres professionnelles.

Deux prix récompenseront deux projets « danse et nouvelles technologies » : un « Grand prix » et un « Prix de la création » correspondant chacun à une bourse et à un accueil en résidence au centre des arts. Un « Prix de la création » sera également remis au lauréat de la compétition internationale « arts visuels et technologies ».

C'est le « Prix de l'innovation » correspondant à une bourse qui viendra couronner le projet lauréat « mobilité et créativité ».

## DÉTAILS [Village numérique] :

### VILLAGE NUMÉRIQUE

Issu de la révolution informatique, le traitement de l'image, du son, et le développement des nouveaux modes de communication, modifient notre façon d'appréhender le monde visible, audible et plus globalement du sensoriel. Le festival Bains Numériques compte renforcer, pour cette nouvelle édition, son engagement prospectif dans la promotion des Ecoles, Universités et partenaires technologiques ou institutionnels rompues aux nouveaux outils de création et de production, en proposant un village de l'innovation. Une dizaine de stands présentent les travaux d'étudiants, d'artistes et de laboratoires de recherche les plus avancés dans le domaine des nouvelles technologies et des écritures numériques. Les recherches et travaux artistiques concernent les acteurs virtuels et installations artistiques interactifs, ou encore les nouvelles images numériques. Tout au long de ces 3 journées, un programme d'expérimentations sera présenté au public, sous la forme d'ateliers, de performances ou de rencontres.

MODESCO pôle pluridisciplinaire " Modélisation en Sciences Cognitives » de l'Université de Caen / ORANGE / ATI-Arts et technologies de l'image - Université Paris 8 / STUDIO LE FRESNOY / LE COMITE POUR LE MUSEE NATIONAL DES JEUX VIDEO / ARCADI / POLE ICI / DIGITALARTI / EESI...