

# 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

■ **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 ?

- **Bernhard Serexhe** (directeur du ZKM, Karlsruhe) ; témoignage sur les lieux transdisciplinaires
- **Maurice Benayoun** (artiste, professeur, co-fondateur du CITU, membre du RAN) ; la question de l'auteur/ de l'artiste
- **Francis Lestienne** (professeur à l'Université de Caen, responsable du pôle Modesco, membre du RAN) ; pourquoi les scientifiques s'intéressent aux artistes ?
- **Don Foresta** (artiste, chercheur – coordinateur international du réseau MARCEL, chercheur invité à la London School of Economics)
- **Artiste coréen** / un dialogue avec **Norbert ou Nicole Corsino** (chorégraphe français, Marseille) ; quels nouveaux langages s'expriment avec le développement des arts numériques ?

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 ?

- **Eric Prigent** (directeur pédagogique du Fresnoy, studio national des arts contemporains) ; témoignage sur la pédagogie et les relations entre lieux de formation et lieux de monstration
- **Hugues Vinet** (directeur scientifique de l'IRCAM) ; pédagogie/science/création artistique
- **Derrick de Kerkhove** (enseignant chercheur, directeur du programme Mc Luhan « Culture and Technology » et professeur au département de français de l'Université de Toronto, Canada)
- **Andrew Hugill** (enseignant-chercheur Institute of Creative Technologies – De Montfort University, Leicester, UK ; chercheur associé université de Paris I-Sorbonne) ; de l'intérêt de fonder un institut de recherche transdisciplinaire

Modération : Emmanuel Tibloux, directeur de l'Ecole Supérieure 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) ; le rôle des pôles de compétitivité et l'impulsion d'une nouvelle économie créative
- **René Barsalo** ou **Monique Savoye** (directeur du département Stratégies et Partenariats, Société des Arts Technologiques – Montréal)
- **Françoise Benhamou** (économiste) ; l'économie de la culture et le marché de l'art à l'heure de la création numérique
- un représentant de la direction de Samsung

Introduction et modération : **Xavier Greffe** (professeur de sciences économiques, économie des arts et des médias – université Paris I)

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

La révolution numérique fait-elle bouger les politiques publiques 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)
- **Catherine Trautmann** (maire de Strasbourg, présidente de la COS, députée européenne)
- **Jordi Marti** (conseiller culturel municipal, ville de Barcelone – Espagne)
- **Gerfried Stocker** (directeur artistique de Ars Electronica, Linz – Autriche)

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** (web libraire responsable de Biblio surf, 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)

### DÉTAILS [Compétitions internationales] :

#### 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*

Cette performance traite, au regard de l'utilisation intempestive du téléphone mobile, de l'anxiété des gens dans la civilisation technologique actuelle à travers le nouveau paysage des sons urbains. « VILLE ALIÉNÉE : MOBILES » mélange art sonore, vidéo, installation interactive et danse. Des sonneries de portables et des conversations s'entremêlent, tandis que les mouvements de « corps bouleversés » des danseurs sont enregistrés et re-projetés sur la scène afin de mettre l'audience dans une situation anxiogène. 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 qui augmentera en même temps que le degré de participation.

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

Plasticien : Lee Pei-Ling/ son et vidéo : Chou Meng-ping/chorégraphie & danse : Chen Kai-Yun, Wei, Meng-Chun / programmation : Lee Chih-Ming/ détecteur des ondes électromagnétiques de Mobiles : Hu Chin-Hsiang

##### 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.

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

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. Il vit sa dernière nuit de fantasmes d'adolescent sur un plateau de motion-capture. Les ombres prennent vie, le corps se déstructure par la lumière vidéo, danse sensuelle avec un caméraman, réalité augmentée des émois capturés... Telle une jeune humanité d'aujourd'hui, son corps urbain répond à la superposition constante d'images, par sa propre imagination, synthèse du souvenir et de l'immédiateté, de la chair et du virtuel. Il est en quête d'harmonie et d'échappatoire face à l'image. Face à l'envie 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 / danseur : Salomon Baneck Asaro / concepteur du dispositif interactif : Lab212 / réalisateur : Sylvain Decay / Scénographe : Gregoire Fauchoux / création musicale : Alexandre Dai Castaing

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

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

*Fotograma Completo Principal* est inspiré des photographies de femmes soldats réalisées dans les années 30 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.* Direction et chorégraphie: Aniara Rodado / Danseuse: Gina Castilla / Programmation et design interactif: Lluís Gomez I Bigorda, 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 elles-mêmes mobiles. Il tisse un lien entre spectacle vivant et cinéma en empruntant des formes d'écriture propres à chacun de ces deux dispositifs. Deux performeurs évolueront sur la scène. Ceux-ci introduiront et manipuleront différents éléments d'écran pouvant recevoir une vidéo projection. Les séquences filmiques, déjà tournées en studio, montrent un couple de danseurs professionnels exécutant des mouvements. La scène vidéo semblera ainsi se superposer à l'espace scénique noir et sombre parcouru par les performeurs eux mêmes vêtus en noir. Cette correspondance sera mise en évidence par les déplacements des supports d'image et les jeux chorégraphiques. Plusieurs micro-scénarios se déploieront tout au long du spectacle à partir d'une articulation de deux modes de représentation du corps : l'image montrant le corps, la représentation scénique du corps par le corps. Sera composée alors une succession de jeux visuels qui mettra en exergue les rapports cadre/hors-cadre, champs/hors-champs. Il s'agit de construire et déconstruire l'espace de représentation à plusieurs niveaux. En référence aux théories du cinéma et de la vidéographie, ils s'intéressent à l'idée de "montage spatial" en spatialisant des images sur une scène en trois dimensions. *Performance de 30' suivie d'une discussion entre l'équipe du projet, le jury et le public.* Responsable projet : Patrice Mugnier / suivi de projet et production : Pierre Hénon / réalisation vidéo : Amaury Arboun / scénographie : Kuei Yu Ho / identité visuelle : Camille Baudelaire / plasticienne Cécile Bruzac / programmeur, interactivité & traitement sonore : Raphaël Isdant

### **6# - MANIFIESTO MANDRILISTARhizome et Cie deDanza y ArteEscénico 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 Dan AE : 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 cinq 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 sélectionneront cinq 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 / SYLVIE 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 cinq créations 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.

> **UNE BULLE D'ESPACE TEMPS - PRINCIPE ACTIF** par SYLVIE LARDET & BENOIT NGUYEN TAT - France

> **LIGHTS CONTACTS – SCENOCOSME** par GRÉGORIE LASSERRE & ANAÏS MET DEN ANCXT - France

> **PATATAS DE GOMA** par JÉRÔME ABEL + GRÉGORIE GRINCOURT + SERVIO MARIN – France

## 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 / SAMSUNG...