

**"ARTS NUMERIQUES :
Rencontres et performances interactives "**
Table ronde et performance interactive
autour de la création des nouvelles images.

Mardi 31 octobre, Montpellier



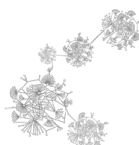
Journée organisée par
l'Espece Culture Multimédia Kawenga
dans le cadre du
Festival International du Cinéma Méditerranéen de Montpellier

Contact Presse:

ECM Kawenga - Nicolas ROSETTE

Tél : 04 67 06 51 66 | Mobile : 06 73 99 55 56 | Fax : 04 67 06 50 15

Mel : contact@ecmkawenga.com



I. Description de la journée Arts Numériques : rencontre et performance interactive

Suite au succès des éditions précédentes, le Festival Cinéma Méditerranéen continue à s'ouvrir **aux nouveaux média**. Une invitation pour le public à découvrir, expérimenter et réfléchir sur la **création artistique** autour des **images numériques et interactives**.

L'Espace Culture Multimédia Kawenga est un espace public dédié à l'appropriation (stages, formations), à la création (accompagnement de projets) et à la diffusion (soirées, débats...) de la création artistique liée aux Nouvelles Technologies. Il accueille tous les publics (amateurs, étudiants, artistes, cinéphiles, professionnels...).

L'arrivée du numérique a décloisonné les regards et a créé des passerelles entre **cinéma et arts numériques**. Cette journée propose de découvrir les formes d'expression liées à l'image numérique et interactive.

Pendant le festival, l'ECM Kawenga présente une journée dédiée aux arts numériques et à leurs modes de création et de diffusion à travers une table ronde, une démonstration-performance et une rencontre avec des artistes.

Date : Mardi 31 octobre 2006

Lieu : Montpellier – Corum - Salle Antigone I, niveau 2.

II. Programme

9h30

Accueil des participants

10h00 – 12h00 | Table ronde-débat : « Quelles nouvelles formes de diffusion pour l'image interactive : installation et dispositif scénique ? »

Dans les arts numériques, l'image projetée peut devenir interactive, être manipulée, altérée en temps réel par le public, les acteurs ou le réalisateur. De nouvelles esthétiques apparaissent, rencontrent la musique, la danse, l'architecture... Des appropriations originales des espaces scéniques émergent de ces dialogues entre corps et image. Quelles relations entretiennent ces nouvelles formes artistiques avec l'image cinématographique ?

Intervenants: **Maurice Benayoun**, Artiste transmédia

Wolf Ka, Danseur, chorégraphe, performer (Compagnie *res publica*)

Laurent Meunier, VJ du groupe Sayag Jazz Machine

Isabelle Arvers, Commissaire d'exposition nouveaux médias

15h30 – 17h00 | « Demo-Session » : Man in |e|space de la Compagnie *res publica*

Présentation du projet et du dispositif multimédia de *Man in |e|space.mov* par le chorégraphe Wolf Ka suivi d'une performance interactive avec Marianne Descamps (danseuse) et Jérôme Decock (VJ et programmeur du collectif lab[au]).

 Cette journée est **accessible gratuitement** à toute personne ou structure intéressée ; afin de nous permettre de gérer dans les meilleures conditions son organisation, il est simplement demandé aux participants de **s'inscrire par mail** ou par téléphone (au 04 67 06 51 66) auprès de Mélanie Grisot : melanie@ecmkawenga.com .En précisant bien votre nom, prénom, le nom de votre structure et votre ville.



ECM Kawenga
 2, cours Gambetta 34000 Montpellier
 Association loi 1901 | Siret 424 264 174 00014

III. Présentation des intervenants présents à la table ronde :

Isabelle Arvers | Modératrice de la table ronde

Diplômée de l'Institut d'Etudes Politiques et d'un DESS en Gestion de projets culturels, Isabelle Arvers s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. C'est en tant que responsable du Contenu Image du site Gizmoland – site spécialisé dans les jeux vidéo, l'art numérique, les films courts et la musique électronique – que Isabelle Arvers a commencé à s'intéresser de manière critique aux nouvelles formes de création liées au numérique. Elle est depuis membre du jury de plusieurs festivals et commissions liés aux nouvelles formes d'images et de cinéma.

www.isabelle-arvers.com

Wolf Ka | De la compagnie res publica

Wolf Ka vit et travaille à Paris. Il a étudié l'histoire de l'Art, la psychologie, le théâtre, la danse et de la musique avant de créer sa compagnie "res publica" en 1996. Il est concepteur et chorégraphe de **Man in |e|space**.

<http://wolf.ka.free.fr/>

Laurent Meunier | Du groupe de musiques actuelle Sayag Jazz Machine

Infographiste et Vjay de ce groupe de « jungle jazzy, progressive et inventive ». Il est aussi réalisateur de sets vidéo faisant référence à l'histoire cinématographique et aux illusions d'optiques qui accompagnent leurs concerts. Laurent Meunier est dans l'exploration et l'expression de l'image animée et cinématographique sur les scènes de musiques actuelles. Lors des concerts de Sayag Jazz Machine il est sur scène, au même titre que les autres musiciens. Il est actuellement au coeur d'une réflexion sur l'image, l'interactivité temps réel et les nouvelles formes de narration.

<http://www.lamixerie.org/sayag/>

Maurice Benayoun | Artiste Transmédia

Depuis les années 80 Maurice Benayoun interroge dans sa pratique l'univers technologique et médiatique. Parallèlement à son activité artistique il conçoit et réalise des scénographies interactives pour des expositions et projets architecturaux. Il est aussi Co-fondateur du CITU (Paris1 - Paris 8), fédération de laboratoires de recherche et création dans le domaine des pratiques émergentes.

<http://www.benayoun.com/>

IV. Présentation de la projection interactive : Man in |e|space

Présentation :

La performance **man in |e|space** est le résultat d'une collaboration entre la compagnie de danse française **res publica** et le laboratoire d'architecture et urbanisme belge **LAb[au]** entre la danse et l'architecture_ entre l'homme et l'espace électronique.

La perception du corps dans cette performance est filtrée par un dispositif électroluminescent porté par une danseuse et analysé et représenté dans un environnement 3D à travers la captation par caméra vidéo. L'image capturée en temps réel est assemblée et recombinaison dans l'espace 3D électronique, et projetée sur la scène. Ainsi ces deux représentations adjacentes se combinent et se complètent, l'une tridimensionnelle, représentant le corps humain, le danseur - interacteur, de manière schématique et abstraite, l'autre représentant le mouvement, à travers des effets de persistance ou de construction géométrique dans l'espace électronique.

Cette approche paramétrique et pluridisciplinaire rassemble des données d'espace, du mouvement et du son dans un seul dispositif, entre la scénographie, la danse, la musique et le cinéma toute en fusionnant l'espace électronique avec celui de l'espace physique _ **man in |e|space**.



Comme le titre le suggère, la performance se rapporte directement au cinéma et à la danse expérimentale en Europe au début du 20^{ème} siècle, qui examinait la notion de l'espace/corps en relation avec la société industrielle et l'esthétique qui en résultait. Dans un rapprochement de la science et de l'art, il se constitue une recherche continue entre le travail scientifique et artistique sur la représentation du corps. La technique de la chronophotographie du physiologiste Etienne Jules Marey et du photographe Eadweard Muybridge bouleverse la perception et la compréhension du corps dans l'espace-temps et sa représentation. Ces travaux influencent les recherches expérimentales d'artistes tels qu'Oskar Schlemmer et Oskar Fischinger. Ces recherches systématiques et radicales proposent une perspective sur la représentation du corps d'une manière abstraite et symbolique en opposition aux approches psychologiques et expressives de leur époque. Comme un prolongement de ce travail chorégraphique et pré cinématographique, *man in |e|space* se base sur un axe de recherche similaire tout en le confrontant aux paradigmes des technologies de communication et computation et en y intégrant la chorégraphie, la cinématographie et la scénographie, entre danse, musique et architecture.

La musique :

L'environnement sonore de *man in |e|space* est basé sur un vocabulaire d'une trentaine d'incidents digitaux générés spontanément par un système audio défectueux. Minimaliste et radicale, cette banque constitue l'unique source alimentant deux types de traitements.

D'une part, un traitement en temps réel au sein du moteur 3D élaboré par **LAb[au]** : les sons sont associés à des particules dont le comportement spatial influe sur les paramètres sonores.

D'autre part, un traitement hybride au sein d'un séquenceur manipulé par **Marc Wathieu** : une palette composée d'après les sons de base est interprétée en direct, en réaction à la chorégraphie.

Man in |e|space - Coproduction et soutien : Coproduction : Arcadi (Action régionale pour la création artistique et la diffusion en Ile-de-France) et du Carré des Jalles.

Avec le concours du CNC/DICREAM. Avec le soutien de l'Université de Paris VIII, Média Cité et Transcultures.

Les auteurs :

Wolf Ka | De la compagnie res publica | Concept et corps_graphics

Wolf Ka vit et travaille à Paris. Il a étudié l'histoire de l'art, la psychologie, le théâtre, la danse et de la musique avant de créer sa compagnie "res publica" en 1996. Les créations de **res publica** interrogent les nouvelles modalités que l'espace de la représentation et l'espace public d'une part, le corps représenté et l'espace de la représentation d'autre part, entretient à travers les nouveaux paradigmes des technologies de communications.

<http://wolf.ka.free.fr/>

LAb[au] | Concept et informatique

Fondé en 1996, l'agence collaborative belge **LAb[au]**, laboratoire d'architecture et d'urbanisme, associe à des recherches théoriques celui d'un laboratoire, orientées sur l'influence des nouvelles technologies de l'information dans les structures spatiales, sociales, des projets impliquant une réflexion sur les modes de conception et de production _la bau.

<http://www.lab-au.com>

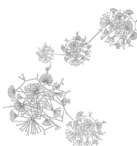
Marc Wathieu | Musique

Marc Wathieu débute une carrière musicale autodidacte tout en gagnant sa vie en tant qu'illustrateur et graphiste, guitariste, chanteur, auteur, compositeur et producteur. Il aborde le numérique expérimental exploitant les incidents sonores et rencontre le collectif Lab[au] à l'occasion d'un workshop autour de leur logiciel sPACE et les rejoint pour une collaboration à la performance *Man in |e|space* avec la compagnie **res publica**.

<http://www.multimedialab.be>

Marianne Decamps | Danseuse

Marianne a suivi une formation en danse classique au CNR de Paris (1988-94) et en danse contemporaine au conservatoire national supérieur de musique et de danse à Paris (1994-97). Depuis elle danse avec des nombreuses compagnies partout en Europe, notamment avec Christiane Blaise, Nathalie Collantès, Gigi Caciuleanu et Elio Gervasi. Elle a rejoint la cie **res publica** en 2003 pour la performance Corpus lux lors de l'inauguration d'une sculpture de Nicolas Schöffer.



V. Présentation de la structure organisatrice : l'Espace culture Multimédia Kawenga

L'Espace Culture Multimédia (ECM) Kawenga est une association loi 1901 créée en 1999 et labellisée ECM par le ministère de la culture et de la Communication. Son objet s'inscrit dans un programme d'action gouvernemental pour l'entrée de la France dans les sociétés des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

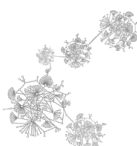
Depuis février 2000, la structure mène des missions propres aux ECM en mettant en place des actions et des programmes de sensibilisation, d'initiation et de formations au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques.

- ❖ **Initiation/sensibilisation/formation** du grand public au multimédia culturel et artistique (un lieu d'accès public, un espace documentation).
- ❖ Accueil et **accompagnement de projets** de création numérique (ateliers d'expression, un atelier de production, une galerie d'artistes) initiés par des artistes et/ ou des associations culturelles.
- ❖ **Événementiels/rencontres/débats** (soirées rencontre multimédia, événementiels sur l'image...)
- ❖ **Education à l'image**. L'ECM s'interroge particulièrement sur l'image et développe des projets d'usage de ces technologies dans une perspective d'éducation à l'image. Il participe à la coordination des dispositifs Collèges au Cinéma.
- ❖ **Antenne du Pôle Régional d'Education artistique et de formation au Cinéma, audiovisuel et multimédia**.
Créés à l'initiative du Centre National de la Cinématographie (CNC), établissement public sous tutelle du Ministère de la Culture et de la Communication, en collaboration étroite avec les Directions Régionales des Affaires Culturelles (DRAC), les pôles ont pour objectif premier de mettre en réseau les acteurs de l'éducation à l'image en région.
En Languedoc-Roussillon, le pôle Réseau Image est constitué de quatre antennes : **l'association Languedoc-Roussillon Cinéma** à Montpellier, **L'institut Jean Vigo** à Perpignan, **les Cinéma Diagonal** à Montpellier et **l'ECM Kawenga**.
- ❖ Depuis décembre 2002, Kawenga assure la **coordination et l'animation du réseau des 8 ECM** présents en Languedoc-Roussillon.

L'ECM Kawenga bénéficie du soutien :



pour les opérations spécifiques :



ECM Kawenga
2, cours Gambetta 34000 Montpellier
Association loi 1901 | Siret 424 264 174 00014