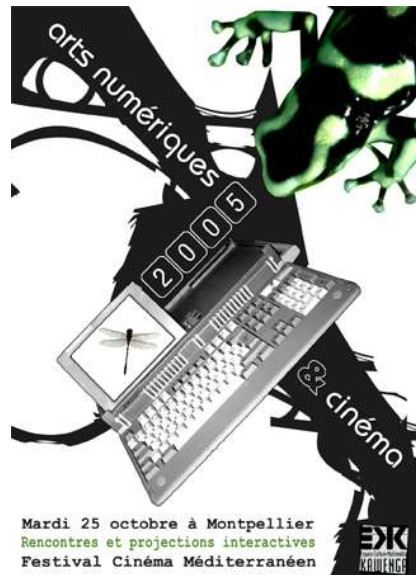


DOSSIER DE PRESSE

« **ARTS NUMERIQUES :**
rencontres et projections interactives »
Table ronde, projections et conférence
autour de la création des nouvelles images.

Mardi 25 octobre 2005, Montpellier



**Journée organisée
par l'Espace Culture Multimédia
Kawenga**

**Dans le cadre du Festival International du Cinéma
Méditerranéen de Montpellier, Corum.**

<http://www.cinemed.tm.fr/>

Contact presse : ECM Kawenga - Eléonore Mercier tel 04 67 06 51 66

Mail : contact@ecmkawenga.com

Site web : <http://www.ecmkawenga.com/diffusion/art-numerique2005.htm>

I. Description de la Journée Arts numériques : rencontres et projections interactives.

Pour la deuxième année consécutive, l'Espace Culture Multimédia Kawenga propose à tous les publics, amateurs, étudiants, artistes, cinéphiles, professionnels ... de **découvrir les arts numériques** ainsi que leurs **modes de création** et de **diffusion** à travers une table ronde, des projections et rencontres avec des artistes.

Depuis l'apparition de nouveaux outils technologiques, des dynamiques se développent, des codes de **création** et de **lecture** émergent. L'apparition du numérique a décloisonné les regards et a créé des passerelles entre **cinéma et arts numériques**.

Ainsi, à travers la projection d'œuvres récentes, cette journée propose de découvrir ces **créations audiovisuelles interactives** ainsi que les **problématiques de diffusion** liées à ces nouvelles formes d'écriture et d'images.

Date : mardi 25 octobre

Lieux : Montpellier - Corum - Salle Antigone I, niveau 2,

II. Programme.

❖ **9h30 – 10h00**

Accueil des participants

❖ **10h – 12h : Table ronde**

Quelles formes de création pour le cinéma et les arts numériques : nouvelles écritures et interactivité ?

L'apport du numérique dans le processus de création et de diffusion cinématographique conduit à des changements de comportements.

Les techniques d'écriture, de narration, de scénarisation et de diffusion évoluent. Le spectateur se trouve au cœur de la création qu'il alimente

de ses choix. L'interactivité modifie la notion d'auteur et de specta(c)teur. Le support de diffusion lui-même se joue de la linéarité :

Quelles sont ces nouvelles formes de narration et d'écriture ? Quelles relations lient le spectateur à l'œuvre et l'auteur à sa création ? Quelles écritures possibles pour le réalisateur ? Quels dispositifs de présentation au public ?

Intervenants :

- **Michel REILHAC**, directeur de la filiale ARTE Cinéma et de l'unité cinéma d'ARTE.

- **Etienne Armand AMATO**, chercheur en communication et sociologue à l'OMNSH (*Observatoire des mondes numériques en sciences humaines*)

- **Emmanuel RAILLARD** et **Frédérique MASTELLARI**, artistes multimédias, PLOKKER.

- **Gwenola WAGON** et **Alexis CHAZARD**, artistes vidéastes, CELA ETANT.

- **Collectif Anonymes**, en collaboration avec l'E.C.M Carré d'Art de Nîmes.

❖ **14h30 à 15h30**

Projection interactive // Parcours de Emmanuel Raillard et Frédérique Mastellari, PLOKKER.

Présentation des œuvres par les auteurs puis projection avec la participation du public.

❖ **16h00 à 17h00**

Projection interactive // Mémoires flottantes, Gwenola Wagon, CELA ETANT.

Présentation des œuvres par les auteurs puis projection avec la participation du public.

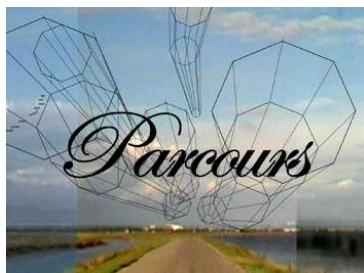
*Cette journée est **accessible gratuitement** à toute personne ou structure intéressée ; afin de nous permettre de gérer dans les meilleures conditions son organisation, il est simplement demandé aux participants de **s'inscrire par email** auprès d'Eléonore Mercier (eleonore@ecmkawenga.com) en précisant bien vos nom et prénom, le nom de votre structure et votre ville.*



2

III. **P**résentation des œuvres et artistes.

1/ **Parcours** de Emmanuel Raillard et Frédérique Mastellari, PLOKKER



œuvres interactives pour Internet
France 2004
Emmanuel Raillard et Frédérique Mastellari
Contact : info@plokker.com
<http://www.plokker.com/index2.htm>

Réalisé pour « arte-tv » - le site internet de la chaîne Arte - et en relation avec les programmes à l'antenne, *Parcours* est une collection de portraits et d'univers interactifs qui présentent les œuvres d'un réalisateur, d'un écrivain ou une thématique à partir de matériaux originaux. Chaque portrait et univers a fait l'objet d'un travail graphique et narratif spécifique. Le point commun de ces réalisations est la conception de la navigation, se voulant être la plus intuitive et la plus immersive possible afin de proposer à l'internaute une expérience sensible personnelle et forte.

Il existe deux sortes de *Parcours* : des parcours d'interprétation et des parcours de présentation :

- Les parcours d'interprétation ont une vocation narrative, et nécessitent la mise en place d'un univers complet, à partir d'un thème ou d'une œuvre. C'est le cas d'*Odysée*, basé sur *Ulysse* de James Joyce, et de *Rêveries*, réalisé sur le thème de la psychanalyse. Conçu à partir des mots et des notions clés de la psychanalyse, *Rêveries* est un sillage à travers un rêve qui se construit au gré des navigation-divagations du spectateur, qui doit passer plusieurs « états », plusieurs expériences oniriques, pour aboutir son parcours.

- Les *parcours de présentation* sont des portraits d'auteurs, construits à partir de leurs œuvres principales. Des portraits interactifs du réalisateur japonais Ozu Yasujirô et des réalisateurs français Louis Malle et François Truffaut ont ainsi été conçus. Leur objectif est de permettre au spectateur de s'immerger et de s'appropriier leurs univers spécifiques, en interagissant avec des extraits de leurs œuvres. Le travail narratif et visuel met en évidence les œuvres, tout en donnant un sens au cheminement qui permet d'y accéder. Le spectateur a la possibilité de manipuler, de progresser librement à travers un environnement dont la structure narrative suit la démarche artistique de l'auteur.

Frédéric MASTELLARI - Réalisateur Multimédia

Après un "Master of Arts in Interactive Multimédia" et plusieurs années de graphisme en audiovisuel (réalisation de trucages et d'habillages), Frédéric Mastellari fonde avec Emmanuel Raillard la société *Plokker*, un studio indépendant dont activités couvrent le multimédia interactif comme l'audiovisuel, de la réalisation graphique à la production de produits complets.

Réalisation graphique de "*D3*" (émission interactive pour la TVI - bourse Beaumarchais ^ l'écriture 2002), "*Créatures de Légende*" (série animée de 20*2), "*Sens Dessus Dessous*" (série de trois courts-métrages interactifs - Prix Europa 2002 et Italia 2002), "*Rêveries*" (parcours interactif - sélection Vidéoformes 2003) et "*Odyssey*" (parcours interactif inspiré d'*Ulysse* de James Joyce - sélection Vidéoformes 2004 - Grand prix SCAM 2005 de l'œuvre d'art numérique).

Emmanuel RAILLARD

Emmanuel Raillard, co-fondateur de la société Plokker, a réalisé plusieurs courts-métrages d'animations et travaillé comme scénariste sur différentes séries de programmes courts d'animations. Il a obtenu la bourse Beaumarchais 2002 pour l'écriture d'un projet multimédia. En tant que producteur délégué, il a suivi plusieurs réalisations multimédia qui ont obtenu des prix tel le projet de trois courts métrage interactifs en ligne : « Sens Dessus Dessous » Prix Europa 2002 et Prix Italia 2002 ainsi que le projet « *Parcours* ».



E s p a c e K a w e n g a
2 , C o u r s G a m b e t t a - 3 4 0 0 0 M o n t p e l l i e r
tel +33 (0) 467 06 51 66 - fax : +33 (0) 467 06 50 15
mel : contact@ecmkawenga.com
Association Loi 1901 – Siret 424 264 174 00014

2/ Mémoires flottantes de Gwenola WAGON et Alexis CHAZARD, CELA ETANT



Un film de Alexis Chazard et Gwenola Wagon
Réalisation : Gwenola Wagon et Alexis Chazard
12 mn, dv pal, couleur, sonore, durée totale des séquences, 26 mn
Tournage en mini-dv, version pour installation au format dv, stocké sur disque dur Programmation Max Msp : Alexis Chazard -
Programmation version Internet : Marika Dermineur
Production : Cela Etant - - février - mai - 2005

Mémoires flottantes est un film joué par un programme pendant une durée de douze minutes. Les films sont réactivés par un programme, qui les tire au sort dans des listes de séquences vidéos et sonores. Le film s'achève lorsque le programme a épuisé tous les éléments déposés dans la liste des séquences sonores. On peut le relancer et voir une autre version de ce projet dont les montages sont d'une variabilité infinie.

Ce projet commence en janvier 2005 lorsque nous enregistrons nos déambulations dans la ville de Lisbonne. Nos mémoires flottantes se composent des souvenirs enregistrés pendant ces dérives.

Intentions :

On se demande dans Mémoires Flottante : "Comment ces moments se trouveront-ils ne pas trop s'entrechoquer pour que se mette en place une réflexion sur le rythme de l'apparition ou du croisement, pour que leur soit préservé cette façon d'apparaître ?" Donc pour échapper aux désagréments d'un montage trop arbitraire, les voix enregistrées recouvrent certaines coupes imprévisibles et instaurent une continuité. Les moments persistants choisis composent un ensemble de permutations qui vont par exemple de la ville fantôme au port, de l'embarcadère au cimetière de Madre de deus... En jouant à ce montage, on effectue ce qu'on pourrait nommer une versification d'après un nombre de plans restreints. Il en résulte un montage " mobile ", organisé par plans qui sont comme des morceaux de puzzle. Perceptions À chaque vision de Mémoires flottantes, le programme effectue différents montages. Les paroles, les images et les sons sont détournés de leur premier contexte. Les pièces du jeu sont reprises, elles sont relancées autrement. Ces morceaux rapprochés les uns des autres sont déplacés et remplacés par d'autres. Les pièces de ce jeu de montage seront reprises indépendamment de celles qui les précèdent et les poursuivent. Si le film est relancé, elles signifient, à chaque placement dans le nouveau montage, autre chose. Elles font naître un prolongement à partir de ce qu'elles ont pu dire lors de la première situation dans lesquelles on a pu les entendre.

Gwenola Wagon

Née en 1975, après un diplôme à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, elle obtient un Post-diplôme à l'Atelier de Recherches Interactives de l'ENSAD et un DEA à l'Université Paris 8. Elle réalise l'atelier vidéo Périmètre critique à Paris 8, département d'Arts Plastiques depuis l'année 2001. Ses vidéos Neige, Géos et Humeur ont été diffusées au festival vidéo de Kassel, à Vidéoformes, au festival vidéo de Caen, Hérouville-saint-clair et à la Galerie Michèle Chomette à Paris.

<http://gwenola.wagon.free.fr/biographie.html>

Alexis Chazard

Né en 1971. Après l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Cergy, il obtient en 2000 le DNSEP avec mention. Il est chargé du cours Déplacements d'air consacré aux installations sonores à l'Université Paris 8 depuis 2002. Il intervient depuis 2003 au Studio National des Arts Contemporains du Fresnoy à Tourcoing, il réalise le workshop Playtimes avec les participants de la section Postgrade de l'Ecole des Arts Décoratifs de Genève (2004).

<http://cela.etant.free.fr/acgw/>



IV. Présentation de l'association organisatrice : l'Espace Culture Multimédia Kawenga.

L'Espace Culture Multimédia (E.C.M) Kawenga est une association loi 1901 créée en 1999 et labellisée 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 la société 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 formation 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 créations numériques (des ateliers d'expression, un atelier de production, une galerie d'artistes) initiés par des artistes et/ou des associations culturelles.

- **Événementiels rencontres/débats** (soirées rencontres multimédia, événementiels sur l'image..).

- **Éducation à l'image** - Localisé au premier étage du Cinéma Diagonal Centre, salle classée art et essai-recherche, l'ECM Kawenga s'interroge particulièrement sur l'image et développe des projets d'usages de ces technologies, dans une perspective d'éducation à l'image. Il co-coordonne notamment les dispositifs Collège au Cinéma.

- **Antenne du Pôle Régional d'Éducation 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 bande-annonce** à Montpellier, **L'Institut Jean Vigo** à Perpignan, **les Cinémas Diagonal** à Montpellier et **l'ECM Kawenga** à Montpellier.

- Depuis décembre 2002, Kawenga assure la **coordination et l'animation du réseau des 8 ECM** en Languedoc Roussillon.

L'ECM Kawenga bénéficie du soutien :



et pour des opérations spécifiques :



5