

Transcultures,
en partenariat avec Vidéographies et la RTBF,
dans le cadre de la saison des cultures numériques
présente

25 NOV. 2016

VICE <-> VERSA 3.0

HORIZONS NUMÉRIQUES
Forum Cultures numériques/Nouveaux médias
Recherche/Création numérique

MÉDIAS RIVES
RTBF Liège

Dans le cadre de la Saison des cultures numériques, programme initié par la Fédération Wallonie-Bruxelles visant à réunir un panel d'acteurs régionaux afin de mettre en lumière les enjeux de la création artistique à l'heure du numérique, Transcultures, en partenariat avec Vidéographies et la RTBF Liège, propose, pour la troisième édition du forum Vice Versa (de la recherche à la création numérique) initié par Transcultures et l'Institut de Recherche Numédiart en 2013, une journée de réflexion sur les axes «cultures numériques/médias» (matinée) et «recherche/création numérique» (après-midi). Plusieurs tables rondes réuniront experts, chercheurs, créateurs et professionnels belges et internationaux autour de divers enjeux de la création numérique d'aujourd'hui et de demain. Concentrées autour de deux grandes thématiques (nouvelles images numériques et relations Arts/Sciences), ces tables rondes proposeront, entre autres, d'aborder des sujets tels que les relations entre arts de la scène et dispositifs numériques, les nouvelles pratiques liées aux jeux vidéo, l'Internet des objets ou encore, les nouvelles interdépendances qui subsistent entre la recherche appliquée et les arts numériques. En parallèle des présentations et débats, des démos et projets artistiques « in progress » seront présentés en partenariat avec des laboratoires universitaires, structures arts numériques, start ups et des écoles d'art belges et européennes. L'objectif étant ici de donner une visibilité à une sélection récente de projets numériques immersifs, participatifs, interactifs qui sont le résultat de recherche appliquée et d'une production artistique innovante, afin d'encourager un dialogue entre créateurs/chercheurs et des publics diversifiés, en sortant du cadre académique afin de favoriser d'autres collaborations innovantes.

Computer machine
Claire Williams

Faëria
Jeu de cartes tactique belge

Insectes solaires
Chu-Yin Chen



Matinée (coordination Dick Tomasovic – professeur à l’Ulg/Vidéographies)

Thématiques : Jeux vidéos et humanités numériques / Arts de la scène et développement numérique / Ecritures trans/media / 3D et stéréoscopie

Parmi les intervenants : Björn-Olav Dozo (Professeur en humanités numériques à l’ULg, autour des recherches appliquées du Gamelab - Laboratoire d’études sur les médias et la médiation) et le créateur-développeur de Faëria (jeu de cartes tactique belge), Jonathan Thonon (coordinateur du projet Impact - Arts de la scène, sciences et technologies au Théâtre des Liège) ; Emmanuel Tourpe (professeur de philosophie et de communication dans plusieurs universités belges, directeur de la programmation à la RTBF autour des programmes médias linéaires/non linéaires - médias traditionnels et numériques), Jacques Verly (Professeur à l’Institut Montefiore ULg, en faculté des sciences appliquées, ancien chercheur au MIT et co-fondateur du Festival international de film « 3D Stéréo Média »), Rémy Sohier (doctorant jeu vidéo –dept. Arts et Technologies de l’Image – Paris 8)...



Après-midi (coordination Philippe Franck - enseignant arts numériques ESA Saint-Luc /directeur de Transcultures)

Thématiques (2 tables rondes) : Création et internet des objets / collaborations entre artistes numériques et chercheurs/laboratoires universitaires

Parmi les intervenants pressentis à la première table ronde Arts/Sciences : Chu-Yin Chen (artiste et responsable laboratoire Arts et Technologies de l’Image-Université Paris 8), Olga Kisselva (artiste et chercheuse laboratoire Art/Science CNRS, Université Paris 1), Peter Friess (artiste et programme officer IoT, Recherche Européenne à la Commission européenne), Thierry Dutoit (directeur Institut de recherche Numediart), Nicolas d’Alessandro (musicien, chercheur, start up Hovertone), Laurent Grisoni (laboratoire MINT –Méthode et Outils pour Interaction à Gestes - Université Lille 1), Francesco de Comit  (Laboratoire d’Informatique Fondamentale Lille 1), Hussein Cakmak (UMons - projet europ en interreg C2L3play),)...

Et à la seconde regroupant des artistes numériques : Ronald Dagonnier, Nicolas D’Alessandro/Hovertone, Judith Guez, S bastien Lacomblez, Elisabeth Meur-Ponoris, Claire Williams.

+ Installations/performances/d mos de Peter M Friess, Chu-Yin Chen, Francesco de Comit , Elisabeth Meur-Ponoris, Claire Williams, Hovertone, Olga Kisselva, Numediart,  tudiants Acad mie des Beaux Arts de Li ge et Arts2...

INFORMATIONS PRATIQUES

25 novembre 2016 - 9h30 > 18h30

RTBF Li ge, Media Rives

15, Boulevard Poincar  - 4020 Li ge

Entr e libre

SITE WEB

transcultures.be

RESEAUX SOCIAUX

twitter.com/_transcultures

facebook.com/transcultures.be

Production

Transcultures en partenariat avec Videographies et la RTBF Li ge.

Avec Le soutien de la F d ration Wallonie-Bruxelles (Arts Num riques), la Wallonie, Creative Wallonia.

Contact Presse Transcultures - Vice Versa #3
Maxime Figula | +32(0)498 43 37 77
communication.transcultures@gmail.com