



DESCRIPTION

RENCONTRES ART & TECHNOLOGIE - FESTIVAL MOVIMENTA

La première édition du festival **MOVIMENTA** dédié à l'image en mouvement se déroulera du 27 octobre au 26 novembre 2017 à Nice. Porté par l'association L'ECLAT, MOVIMENTA se décline en 3 axes : lancement d'un Prix de la Jeune Création, des projections de film d'artistes en nocturne à ciel ouvert, et des rencontres Art & Technologie.

Les 9 et 10 novembre 2017, la Chambre de Commerce et d'Industrie de Nice Côte d'Azur accueille deux journées de discussions, de réflexions et d'interactions sur la **CREATION ARTISTIQUE & L'INNOVATION**. Réunissant les acteurs des industries culturelles et créatives, elles explorent les interactions entre art, technologie et économie à travers des tables rondes, des keynotes, des ateliers et des expérimentations. Elles ouvrent un accès inédit sur les nouvelles logiques professionnelles de collaboration entre artistes, innovateurs et entrepreneurs.

"**L'image mouvement**, c'est un médium, une grammaire, un support et un outil de création. C'est aussi un ensemble ouvert de technologies - vidéo toujours évidemment, mais aussi réalité augmentée, virtuelle, hologramme, lumière, modélisation 3D, motion design...

Ces technologies offrent de nouvelles perspectives d'écriture et de narration - bien sûr - mais elles dépassent aussi largement le cadre de l'audiovisuel pour embrasser l'ensemble des secteurs de l'économie : Industrie, tourisme, immobilier, pédagogie, loisirs, urbanisme, édition, spectacle vivant, médecine...

En cela, l'image mouvement c'est un univers et c'est à cet univers dans son ensemble que les Rencontres Art & Technologie ouvrent leurs portes."

Adèle Faustinien
Program & Project Manager
Rencontres Art & Technologie

www.movimenta.fr



Programme des 9 et 10 Novembre à la CCI Nice Côte d'Azur

-INAUGURATION : JEUDI 9 NOVEMBRE 9h00 en Salle des Séances

-TABLES-RONDES : Des espaces de discussions transdisciplinaires sur les thématiques actuelles des industries culturelles et créatives.

TR INAUGURALE : CREATION - INNOVATION - MARCHÉ : La création de valeur dans les Industries Culturelles et Créatives

Jeudi 9 novembre 9h00-11h00 - Salle des séances

Cette table ronde s'intéresse à la création de valeur dans les industries culturelles et créatives au croisement entre recherche et création artistique. Faire collaborer art et innovation, c'est démultiplier leurs capacités à créer une valeur fondamentale.

TR #2 : NARRATIONS ET INTERFACES, LES NOUVEAUX USAGES DU LIVRE

Jeudi 9 novembre 15h30-17h00 - Salle des séances

Cette table-ronde ouvre la réflexion sur la convergence des modes de narration. Avec l'hybridation des contenus éditoriaux, la forme évolue allant jusqu'à interroger la nature du livre elle-même. Les innovations sur les nouveaux formats du livre viennent souvent du secteur de l'Art et soulèvent des questions complexes en termes d'usage, de droit ou encore de diffusion.

TR #3 : LES NOUVELLES TECHNOLOGIES AU SERVICE DU PATRIMOINE ET DE LA CULTURE

Vendredi 10 novembre 9h00-10h30 - Salle des séances

Cette table ronde explore comment les innovations numériques renouvellent la découverte du patrimoine : Réalité virtuelle, réalité augmentée, applications pour visites interactives, communautés... A quoi ressemblera le musée de demain ? Comment ces nouvelles technologies impactent-elles l'accès à la culture et au patrimoine ?

TR #4 : LES DIFFERENTS TERRAINS DU JEU VIDEO

Vendredi 10 novembre 11h00-12h30- Salle des séances

Cette table ronde aborde le thème du jeu vidéo, enfin reconnu comme un art à part entière. Les processus de gamification ont dépassé le simple cadre du jeu et du divertissement. Serious game, muséographie, santé, éducation, les intervenants déclineront les différents aspects de la création ludique pour le monde numérique notamment ses nouveaux métiers et ses nouveaux marchés.

- FOCUS : De courtes présentations par un expert à destination des professionnels et des curieux.

FOCUS #1 DISCUSSION CROISEE ART - TECHNOLOGIE - PHILOSOPHIE

par Masaki Fujihata et Elie During

Jeudi 9 novembre 14h00-14h45 - Petit Salon (20 pers. sur inscription)

FOCUS #2 LE DATA ART

par Stefan Bazan - Head of Knowledge & Learning chez Keeward Group

Jeudi 9 novembre 15h30-16h15 - Petit Salon



FOCUS #3 LE FINANCEMENT PARTICIPATIF : ASPECTS JURIDIQUES ET COMPTABLES

par Georges Viglietti, CEO de Sowefund
Jeudi 9 novembre 17h00-17h45 - Petit Salon

FOCUS #4 LES METIERS DU JEU VIDEO : METHODES DE PRODUCTION ET ACTEURS ECONOMIQUES

par Stéphane Natkin - Directeur de l'Ecole Nationale du Jeu Vidéo et des Médias Interactifs.
Vendredi 10 novembre 9h30 - 10h15 - Petit Salon

FOCUS #5 MECENAT MODE D'EMPLOI

par Olivier Ibanez - Responsable du Mécénat et des Partenariats au Ministère de la Culture
Vendredi 10 novembre 10h30-11h15 - Petit Salon

FOCUS #6 EXPOSER DANS L'ESPACE PUBLIC

par Aurélie Ortsman et Julie Leguay du Club Thot (Droit et assurance)
Vendredi 10 novembre 11h30 - 12h15 - Petit Salon

FOCUS #7 L'ECONOMIE DU JEU-VIDEO

par Julien Villedieu - Directeur Général du Syndicat National du Jeu-Vidéo
Vendredi 10 novembre 14h00-14h45 - Petit Salon

FOCUS #8 PETITE HISTOIRE DU JEU VIDEO

par Marc Monticelli - Curateur de l'exposition "Image. Mouvement. Interactions : Entre sciences et jeux vidéo"
Vendredi 10 novembre 15h30-16h15 - Salle Créative

- ATELIERS & ATELIERS KEWARD : Ouverts aux professionnels et animés par un groupe d'experts. Leur objectif est d'aboutir à la mise en place concrète de projets collaboratifs.

ATELIER #1 Nouvelles technologies de l'image et spectacle vivant

Jeudi 9 novembre 11h00-12h30 — Petit Salon (20 pers. sur inscription)

Les nouvelles technologies ouvrent de nombreuses perspectives au spectacle vivant, tant du point de vue de la création, que du point de vue technique. Metteurs en scène, chorégraphes, scénographes, de nombreux métiers évoluent. Ce workshop propose une étude de différents cas pratiques autour du coût réduit, de la protection intellectuelle, de l'interactivité et du travail collaboratif.

Modérateur : Caroline Span - Orange Fab France

Participants : Eric Chevalier - Directeur de l'Opéra de Nice - Metteur en scène, Arnaud Berthonneau - Heavy M, Lucie Mariotto - La Fabrique de la Danse - Magali Thomas - Metteur en scène de l'opéra trans-média interactif Peter Pan, Nicolas Gilli - Visual Designer

ATELIER #2 Le financement privé des industries créatives et de la culture

Jeudi 9 novembre 14h00-15h30 - Salle Créative (25 pers. sur inscription)

Cet atelier réunissant des représentants des différents modèles de financement privé des ICC, a pour objectif de proposer des recommandations pratiques pour le développement de nouvelles solutions pour financer l'innovation créative.

Modérateur : Cédric Léo - Lobbying and Prospective

Participants : Olivier Ibanez - Responsable mécénat et Partenariat au Ministère de la Culture,



Georges Viglietti - CEO Sowefund, Nicolas Parpex - BPI France ICC, Samuel Roumeau - OuiShare, Jean-Edouard André - Yes Please, Thierry Baujard - Mediadeals

ATELIER #3 Le son au cœur de l'espace et de l'image

Vendredi 10 novembre 14h00-15h30 - Salle Créative (25 pers. sur inscription)

Le son et l'image convergent dans de nouvelles dimensions virtuelles ou technologie et création s'augmentent dans de nouvelles formes de représentations. Ce workshop interroge les modèles vertueux de collaborations Art & Technologie autour du son et ouvre les discussions sur les pratiques à venir.

Modérateur : Caroline Span - Orange Fab France

Participants : Adrien de Maublanc de Masomenos , Cécile Le Prado - Compositrice et enseignante ENJMIN, François Paris - Compositeur, Directeur du CIRM, Frédéric Deloche - Chef d'Orchestre, Thomas Arnaudin - Sonic Solveig, Sergio Monterossi - Pan

ATELIER #4 - KEEWARD - Art / Innovation / Monétisation : Créer pour la diversité

Vendredi 10 novembre 9h30-11h00 - Petit Salon de la CCI Nice Côte d'Azur (25 pers. sur inscription)

Cet atelier a pour objectif de présenter différentes approches du processus créatif et de l'interaction entre art et innovation dans une logique de fertilisation croisée. De l'expérimentation aux modèles d'affaires transgressifs, les approches débattues doivent offrir de nouvelles pistes pour valoriser art et innovation dans un dispositif industriel favorisant hybridation et transdisciplinarité.

ATELIER #5 - KEEWARD - Les nouvelles logiques des plateformes de diffusion des industries culturelles

Vendredi 10 novembre 15h00-16h30 - Petit Salon de la CCI Nice Côte d'Azur (25 pers. sur inscription)

Cet atelier souhaite discuter différentes approches autour des modèles de diffusion et de valorisation des produits des industries créatives et culturelles. Confrontées aux nouveaux modes de consommation de masse proposés par les principales plateformes de diffusion, les industries de la création doivent inventer de nouvelles façons d'atteindre leurs audiences, en déclenchant la curiosité et en alimentant la diversité.



ANIMATIONS

-ESPACE DEMO : Expérimenter les nouvelles technologies de l'image

Le Bâtiment 8 de la CCI Nice Côte d'Azur accueille une douzaine de réalisations mêlant technologies et création

Art Mobilis, Parcours d'Oeuvres en réalité Augmentée, *par Frédéric Almany, Le Hublot*

Machine Vision, Projet Artistique Collaboratif, *par Yannick Vernet, ENSP Openlab*

Francogrid, Métavers persistant Francophone, *par Sébastien Massiaux*

Selfberry, Générateur de selfies en Raspberry, *par Bruce Lane, Creative Coder*

Les Startups du 104 :

HeavyM, Logiciel de Projection basé sur le concept de Video-Mapping

Sonic Solveig, Maison d'édition Numérique et Création d'applications Musicales

Fabrique de la Danse, Espace Chorégraphique Innovant et Incubateur

Espace Edition Augmentée :

La Neige n'a pas de sens, 6 oeuvres en réalité Augmentée, *par Adrien M et Claire B*

Projet Uramado, Découvrez les Tanukis, esprits Japonais de la Forêt, *par Julie Stephen Chheng*

Anarchive, Monographie consacrée à l'ensemble de l'oeuvre de *Masaki Fujihata*

E-Livres Scientifiques Génératifs, Livres Interactifs Scientifiques, *par Jean-René Chazottes et Marc Monticelli*

-ESPACE RESEAU DES ECOLES DU CINEMA D'ANIMATION

Le RECA regroupe 25 écoles françaises du cinéma d'animation qui font l'objet d'une reconnaissance incontestable par le milieu professionnel, en France et à l'étranger. Partenaire des Rencontres Art & Technologie, le RECA offre à la diffusion 24 films d'étudiants sortis de 24 écoles de son réseau. Ils offrent un panel diversifié des différentes techniques utilisées aujourd'hui dans l'animation et sont le témoignage de l'excellence française en la matière.

-HACKJAM : Le challenge étudiant d'open innovation

Concours étudiant entrepreneur, revient pour une deuxième édition à Nice. Organisé par la société YesPlease, ce Challenge vise à donner un coup de pouce aux étudiants et aux diplômés du Pôle UCA souhaitant créer leur propre entreprise. Adressé cette fois aux projets de création d'entreprise dans les domaines de l'image, de la création numérique et des Industries Créatives et Culturelles (ICC), le HackJam vise à détecter et à soutenir des porteurs de projets étudiants dans ces filières à fort potentiel de développement. Un Prix CCINCA sera décerné
