

- 14h15 **Discours d'accueil par Cédric Huchet** (programmeur Art Numérique Scopitone), Eric Boistard (directeur Scopitone), Vincent Marcatté (Président du Pôle Images et Réseaux) et Jean-François Balducchi (délégué général d'Atlanpole).
- Cédric Huchet** : Présentation du Festival
Eric Boistard : Présentation des enjeux et des objectifs de la collaboration avec le pôle Images & Réseaux et Atlanpole.
Vincent Marcatté et Jean-François Balducchi : présentation des enjeux et objectifs de cette collaboration avec Scopitone.
Cédric Huchet : explication du déroulé de l'après-midi et des personnes qui vont assurer la visite guidée.
- 15h35 : **Introduction du thème du Artcamp** par Eric Boistard, Bertrand Guilbaud (Directeur du Pôle Images & Réseaux, modérateur pour la rencontre) et Bernard Le Falher (Atlanpole).
Introduire la thématique de la relation entre art /technologie / entreprise : quels apports réciproque possible ? Comment l'artiste questionne, détourne et fait avancer la technologie ? Qu'est-ce que l'artiste et son regard peut apporter à l'entreprise ? Comment il peut être source d'innovation ? Comment l'entreprise peut apporter des moyens ou être un environnement enrichissant pour l'artiste.
- 15h45 : **Alain Thibaut** :
Compositeur et Directeur Artistique du Festival Elektra à Montréal, spécialisé dans les arts numériques autant sous formes de spectacle vivant que d'installation.
Création de la société Elektratek pour développer de nouveaux logiciels et de nouvelles applications technologiques destinées principalement à l'industrie des arts de la scène, du spectacle et du divertissement.
Présentera aussi des exemples de projets en collaboration avec Hexagram, Institut de recherche/création en arts et technologies médiatiques à Montréal.
- 16h05 : **René Barsalo** :
Directeur de recherche et stratégie à Société des Arts Technologiques de Montréal, en charge notamment des projets de recherche et de production de solutions technologiques appliquées aux arts.
Développera à partir d'exemple de réalisation de la SAT les avantages de faire du développement et de la recherche avec le secteur des arts technologiques (connaissance du code, expertise AV, culture numérique émergente, etc...)
Présentera aussi les cycles de rencontre « Interface Montréal » qui visent à croiser les mondes de la recherche, de l'entreprise et de l'art autour de questions technologiques.
- 16h25 : **Yan Breuleux**
Artiste numérique développant des œuvres et dispositifs allant de la vidéo-performance pour des dispositifs immersifs multi-écrans jusqu'à la réalisation de projets interactifs en ligne.
Enseigne aussi dans diverses universités de Montréal sur les arts numériques.

Présentera des projets de création en collaboration avec des entreprises et comportant une forte dimension technologique innovante (ex : Ars Natura, un projet récent avec le musée de la civilisation www.ybx.ca/nef, ...).

Abordera aussi la question de l'organisation des projets collaboratifs impliquant des artistes, notamment en regard du fait que chaque projet implique un contexte différent et une méthodologie adaptée.

16h45 :

Matthieu Lépine

Directeur du salon Laval Virtual sur la réalité virtuelle. Champ d'activité par définition à la pointe des technologies numériques dont les applications croisent les industries créatives et le secteur artistique.

Présentera des projets accueillis qui impliquent des artistes, des unités de recherches et des entreprises.

Traitera de la problématique de la plus value artistique dans des projets liés aux technologies de pointes.

17h05 :

Vincent Roirand

Directeur de Maesdia, agence de communication interactive, notamment investie dans la muséographie et les interfaces tactiles.

Présentera le projet retenu dans le cadre de l'appel d'offre « Design In », impliquant l'entreprise, un designer, un lieu patrimonial et culturel (l'abbaye de Frontevraux), auquel Scopitone /l'Olympic est associé.

Parlera aussi du partenariat avec Scopitone et des plus value pour l'entreprise.

Développera aussi la question de l'organisation et de la méthodologie de ce type de collaboration.

17h25 :

Michel Porchet – Scientifique associé à l'installation Sound Delta

Scientifique et ingénieur en sciences des techniques, s'intéresse au rapport entre technologie et arts. Enseigne notamment Fresnoy, Studio National des Arts contemporains.

Coordinateur scientifique du programme R&D de la société REMU qui intègre et adapte des technologies innovantes pour accompagner les projets artistiques.

Abordera la question du rapport de l'artiste à la technologie pour aboutir à la présentation du projet de recherche entourant Sound Delta.

Questionnera aussi la question de l'organisation de projet collaboratif de ce type au travers de 3 dimensions : le langage, la temporalité, le niveau d'exigence des divers partis impliqués et qui doivent se coordonner.

17h35 :

Michael Sellam – Artiste associé à l'installation Sound Delta

Artistes numériques développant des œuvres et dispositifs questionnant le rapport de l'homme et de la technologie. Démarche de détournement de la technologie.

Présentera 2 projets utilisant de la robotique : 1 projet avec un robot qui scratche et 1 projet sonore avec un robot qui joue du synthétiseur.

17h50 :

Conclusion, ce qui ressort de positif : Bertrand Guilbaud et Eric

Boistard

Présentation de journée thématique du Pôle

Présentation du programme des performances de la Friche et des Nefs