

FORUM NUMÉRIQUE

AVEC LE SOUTIEN DU CNC ET DE LA SCAM*

THÈME : DEMATERIALISATION ET
DECLISOINEMENT DES SECTEURS

Lancé en 2003, ce rendez-vous autour du numérique, lieu de veille et d'observation, aura lieu pour la première fois à l'Ecole Supérieure d'Art de Clermont-Ferrand.

Modérateurs : Annick Rivoire, journaliste, a travaillé à Libération, où elle s'occupait plus particulièrement de création émergente liée aux nouveaux médias et Matthieu Chéreau, responsable du contenu de la communauté Eyeka, blogueur sur www.lesfilmsdepoche.com, enseigne à Paris III.

Entrée libre

Matinée :

9h30 : accueil des participants à l'ESA

Ouverture par le parrain de la journée.

Scam* CNC



MODULE 1 : 10H00 -> 11H30 (90')

LES ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES ET

AUDIOVISUELS + PROJECTIONS

Le Fresnoy (Tourcoing), dont le programme pédagogique met en avant le croisement des disciplines, la production d'œuvres en grandeur réelle avec des moyens de production professionnels, le renouvellement régulier du corps enseignant par le recours à des artistes professeurs invités, et le passage des outils, des supports et des langages aujourd'hui traditionnels de la modernité (cinéma, photographie, vidéo, conception sonore et musicale) à l'univers des technologies contemporaines, du multimédia et des arts numériques.

Intervenant : Eric Prigent, coordinateur pédagogique création numérique.

L'Ecole Supérieure d'Art de Clermont Communauté

(Clermont-Ferrand) ; elle forme des artistes et des créateurs.

Elle est conçue comme un laboratoire de recherche et d'expérimentation, délibérément ouvert sur la réalité artistique contemporaine. L'ESA est fortement impliquée sur son territoire, son enseignement est naturellement coloré par la présence d'acteurs importants dans le domaine de l'image, tels que les festivals du Court Métrage, Traces de Vie, Vidéoformes, etc. . .

Intervenant : Sylvain Lizon, directeur.

Ecole Nationale Supérieure Louis-Lumière (Paris) ; prenant la mesure des principales évolutions socio-économiques en cours (changements économiques liés pour partie à l'impact des technologies numériques, modifications du contenu des métiers de l'audiovisuel, déploiement d'une offre de formation large tant dans ses thématiques que dans ses localisations), l'école propose une formation initiale polyvalente, à la fois théorique et pratique, technique et artistique, propre à satisfaire les professionnels de l'image et du son.

Intervenant : Michel Coteret, directeur de production cinématographique.

Visite de l'Atelier à l'Ecole d'Architecture de Clermont-Ferrand : 11h30 / 12h30

La quatrième édition de l'Atelier c'est :

- un atelier de tournage (Ecole Louis Lumière) : 5 tournages, 1 par jour, dans un décor de laboratoire réalisé par l'École d'Architecture (scènes de Franckenstein, Rocky Horror Picture Show, création originale autour d'un super-héros, Qui a tué Bambi, l'Aveu).
- un atelier effets spéciaux (Ecole ArtFx) : motion capture pour la réalisation du court métrage super-héros.
- un atelier animation et réalisation en volume.
- un atelier Machinima (réalisation de films à partir de jeux vidéos).
- un atelier son avec réalisation de la B.O. du court métrage super-héros Atelier.
- un atelier Photo avec prise de vue et intégrations de personnes en super Héros.
- intégration pour un site web de teasers, podcasts audio et vidéo (abccaire cinéma et effets spéciaux, pour Itunes, photos. . .

MODULE 2 : 14H00 / 15H30 (90')
PODCASTING, ADSL, TNT, SIMULCAST, VIDÉOBLOG... :
EVOLUTION DES MODES DE DIFFUSION + PROJECTIONS

Nouvelles normes de compression, bande passante plus large, débits plus élevés... Que l'on considère la ligne téléphonique ADSL ou les réseaux de téléphonie mobile de 3^e génération (UMTS), les innovations se bousculent, mettant le public en mesure de visualiser à la demande, voir de télécharger les œuvres, gratuitement, sur abonnement ou à l'unité.

Ces technologies numériques ne sont-elles pas à l'origine d'une banalisation des contenus, d'une dévalorisation des œuvres et de leurs auteurs ?

Intervenants pressentis :

- **APPLE EUROPE** intervenant *Julien Gachot, Business Development Manager Vidéo*
- **GOOGLE France** avec un service vidéo qui se veut l'index mondial de la vidéo sur l'Internet. *Intervenant : Stefan Lercher, responsable français du service*
- **BOOST UP**, pour Internet Film Promotion et ShortFilmDepot. *Intervenant : Stéphane Ragusa*
- **SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia)**, *Marie-Anne Ferry-Fall*

MODULE 3 : 15H45 / 17H00 (75')
GESTION DES DROITS, PIRATERIE

La convergence des réseaux s'est rapidement accompagnée de celle des contenus, elle ouvre des perspectives sans précédent pour la circulation des œuvres, en même temps qu'elle démultiplie les risques de contrefaçon. Ces technologies numériques n'ébranlent-elles pas les droits d'auteurs en fragilisant la gestion collective traditionnelle ? Comment les auteurs gèrent ce bouleversement des configurations de la diffusion et la réception de leurs œuvres ?

Intervenants pressentis :

- **Marie-Anne Ferry-Fall** pour la **SCAM (Société Civile des Auteurs Multimédia)**
- **Florent Latrive**, journaliste à *Libération*, auteur de « *Du bon usage de la piraterie* »
- **Baptiste Heynemann**, Agence Nationale de la Recherche, *CNC*
- *Un auteur SCAM*

Forum Numérique 2006. De gauche à droite : Pascal Mieszala, Baptiste Levoir, Benoît Guillaume, Pierre Vinour et Matthieu Chéreau



MODULE 4 : 17H15 / 18H45 (90')
CINÉMA ET JEUX VIDÉO, LES NOUVEAUX AVATARS
+ PROJECTIONS

Depuis longtemps convergents, jeux vidéo et cinéma n'en restent pas moins à contretemps. L'un restait le produit dérivé de l'autre. Aujourd'hui le rapprochement des deux mondes est certain.

Intervenants pressentis :

- **ART FX (Montpellier)**, Ecole des effets spéciaux et du cinéma d'animation 3D ; son équipe pédagogique est composée de professionnels du cinéma, de la publicité et du jeu vidéo, tous diplômés de formations artistiques et des techniques audiovisuelles, a orienté ses formations vers une intégration optimale de ses étudiants à la vie active. *Intervenant : Gilbert Kiner, directeur d'ArtFx et directeur pédagogique*
- **MKO GAMES (Paris)**, première structure spécifiquement dédiée à la production et l'édition de jeu vidéo multiplateformes liés au cinéma, on et off line : jeux de console (tous modèles) et PC, mais aussi téléphonie mobile. *Intervenant : Jean-Philippe Lahoussaye-Duvignye, chargé de projet MKO Games.*
- **ALLEGORITHMIC**, société clermontoise spécialisée dans le développement de logiciels de modélisation de maps procédurales complexes. *Intervenant : Sébastien Deguy, fondateur de la société.*
- **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**, la nouvelle console PS3 sera compatible avec les normes Bluetooth, Wi-fi (pour communiquer avec une PSP), de 6 ports USB 2.0, plusieurs type de cartes mémoires (dont SD-Card et CompactFlash) et aura un port Ethernet de série compatible Gigabit. *Intervenant : Richard Brunois, directeur de la communication Sony France*
- **ALEX CHAN**, réalisateur d'un machinima (*Démocratie à la française, sélection Documentaire Animé Clermont-Ferrand 2006*), technologie d'animation reposant sur celle des jeux vidéo.

19h00 : Projection vidéo du programme Le Fresnoy LF2