



LE DAMIER PRÉSENTE
#IMAGE
#INNOVATION
MUSIQUE

VISUAL MUSIC
LES RENCONTRES PROS
26 & 27 OCTOBRE 2018
ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART
DE CLERMONT MÉTROPOLE
& LE TREMLIN

RENCONTRES ORGANISÉES DANS LE CADRE DU PROJET DÉVELOPPEMENT
DES ARTS VIVANTS EN MASSIF CENTRAL

Logos of sponsors: irma, ircam Centre Pompidou, clermont auvergne métropole, imaginove, VIDEO FORMES DIGITAL, le court métrage, acatr, OCTOPUS magazine, LE CONNEC, La Région Auvergne-Rhône-Alpes, le lab, ASSOCIATION DES SPECTACLE VIVANT, UNION EUROPÉENNE, LES DEMAINS CHANTENT, Nouvelle-Aquitaine, OCTOPUS C.

Événement vendredi 26 octobre 2018

Rencontres professionnelles : Visual Music

Dans le cadre des rencontres du DAV, LE DAMIER organise les Rencontres Pros : "VISUAL MUSIC", un événement réunissant les professionnels des filières Musique & Image afin de partager, de comprendre et de réfléchir aux innovations de demain. Le projet Développement des arts vivants en Massif central est cofinancé par l'Union européenne (Feder), dans le cadre du Programme opérationnel Massif central 2014-2020, par le FNADT dans le cadre de la Convention de Massif central 2015-2020 et par la Région Nouvelle-Aquitaine.

Deux jours dédiés à l'innovation dans la Musique et l'Image

Retrouvez tout le programme en ligne :

<https://www.ledamier.fr/2018/09/19/rencontres-pros-visual-music/>

Programme

Vendredi 26 octobre : Une journée d'échanges et de découvertes

- 9h30 - Plénière : Innovation musique et image : de quoi parle-t-on ?

Au cours de leurs histoires, les techniques de l'image et du son se sont transformées dans leurs interactions avec les usages. Profitant de ces possibilités, des écosystèmes se sont re-constitués de la création à la diffusion d'œuvres artistiques en passant par leur production, et se sont re-structurés autour de contenus multi et transmedia.

Les récentes innovations, en particulier la réalité virtuelle dans la musique (360°, VR, AR, MR, XR...), le temps réel (webmarketing, livestream), les drones, l'intelligence artificielle, sans oublier le web et les réseaux sociaux, s'offrent comme des terrains d'expérimentations pour tous les protagonistes (artistes, scénaristes, réalisateurs, techniciens, producteurs...).

Comment se saisir de cette palette de techniques pour créer, produire et diffuser des œuvres et des contenus ? Quelles synergies peuvent être imaginées entre les métiers / les industries mais aussi entre les différents formats, anciens comme nouveaux ?

Nous les connaissons sous le nom de "hubs" ou de "hackathons", d'incubateurs ou de tiers-lieux... Quels sont enfin les nouveaux dispositifs mis en place pour faciliter la diffusion des informations et les rencontres ?

- 11h30 - Table-ronde n°1 : Où et comment créer à l'heure de l'innovation ?

Les artistes testent, inventent, expérimentent, échouent aussi, et parfois ils.elles créent. D'une idée ou d'un sentiment peuvent ainsi naître des prototypes. La recherche artistique est faite d'erreurs, de réussites mais aussi d'errances qui constituent l'expérimentation vers la réalisation de l'œuvre. Instruments, synthés (virtuels), logiciels, applications, consoles mais aussi caméras, drones, les outils au service du son et de l'image se multiplient et se rassemblent autant dans les studios professionnels que dans les "home studio". Ces derniers se démocratisent et se nomadisent même. Il devient possible de créer partout et tout le temps sur supports numériques.

Comment les artistes s'emparent-ils de ces technologies dans leurs processus créatifs ? Quelles transformations s'opèrent dans l'atelier comme dans le studio ? Et comment de cette rencontre entre le créatif et la technique s'inventent de nouveaux contenus ?

Cette table-ronde propose d'explorer l'état actuel des évolutions des moyens techniques et éditoriaux pour comprendre les comportements des artistes numériques au travail.

- 14h30 - Table ronde n°2 : Quelles diffusions pour les nouvelles œuvres ?

Avec les réseaux, la révolution informatique produit une révolution médiatique dont nous découvrons encore de nouvelles applications pour la diffusion et la promotion de contenus culturels et artistiques. Les nouveaux modes de diffusion de l'audio, de la vidéo et de contenus VR complètent ainsi les anciens (live, écrit, supports enregistrés, audiovisuel) qui eux aussi se technicisent. Usages domestiques, collectifs ou nomades, autoproduction et "prosuming", distanciation et immersion, temps réel et interactivité, les propriétés des médias sont là.

Diffuser des œuvres, c'est être en mesure de les représenter en respectant leur intégrité et d'apprendre à les passer.

Comment re-définir les médias associés à de nouveaux contenus ? Et quelles médiations peuvent accompagner les dispositifs de diffusion ?

Reste enfin d'intriquables questions quant aux modèles économiques pour supporter des coûts de production élevés lorsque ceux-ci impliquent un ROI (Return on Investment). Au-delà du prototypage et des premières expérimentations qui sont souvent permis grâce à des financements tant publics que privés (mécénat, sponsoring), il convient de s'interroger sur les marchés naissants pour ces nouveaux contenus ainsi que sur les offres d'accès (gratuit financé par la publicité et/ou les données personnelles, billetterie, VOD à l'acte ou par abonnement, VR on demand...).

- 16h30 - Table ronde n°3 : Innovations... de nouveaux horizons pour de nouveaux modèles de collaborations ?

La transformation numérique des industries culturelles et créatives ouvre des possibilités inédites entre les protagonistes habituels et de nouveaux entrants. Dans cette nouvelle donne, amateurs, étudiants, artistes, techniciens, entreprises, chercheurs, partenaires publics se retrouvent dans des dispositifs plus ou moins formels (hackathons, incubateurs, tiers-lieux, fablabs, masterclasses, résidences mais aussi pôle de compétitivité, clusters ou pépinières, open innovation) autour de projets.

Du design thinking aux programmes, comment s'organisent les rencontres entre ces mondes différents à la faveur du partage et des travaux collectifs ? Quels enseignements tirer de ces rencontres, des difficultés comme des success stories ? Et quelles places pour les artistes et leurs travaux de production singulière dans ces espaces en commun ?

- Divers espaces :
 - Installations artistiques,
 - Espace ressource : lieu de réflexion, recherche et documentation,
 - Espace de réalité virtuelle,
 - Espace réseau, lieu d'échanges et de rencontres,
 - Plateau médias pour découvrir les acteurs du territoire qui font l'innovation !
- 18h00 – Apéritif au Fotomat

Samedi 27 octobre : Masterclass "Spatialisation Sonore" animée par Olivier WARUSFEL, directeur de l'équipe Acoustique des salles de l'Ircam (CNRS « Sciences et technologies de la musique et du son »)

Une Masterclass "spatialisation sonore", pour découvrir les techniques, les logiciels et dispositifs utilisés pour créer des expériences immersives (son multicanal, son binaural, ambisonie...).

Le son 3D est à la réalité virtuelle ce que la stéréo est à l'écoute de musique nomade.

Pour achever les rencontres, Visual Music vous propose de découvrir la spatialisation sonore, les techniques et les logiciels / dispositifs utilisés pour créer des expériences immersives (son multicanal, son binaural, ambisonie...) avec Olivier Warusfel. Au cœur d'un dispositif immersif avec le chercheur installé au Tremplin, cette masterclass s'adresse tant aux néophytes qu'aux initiés curieux de questionner leurs pratiques.

Informations pratiques

- Inscriptions en ligne :
<https://www.helloasso.com/associations/le-damier/evenements/visual-music-les-rencontres-pr-os-1>
- Lieux et horaires

Journée du 26 octobre, de 10h à 18h - entrée gratuite sur inscription : ESACM (Ecole Supérieure d'Art de Clermont Métropole) 25 Rue Kessler - 63000 Clermont-Ferrand.

Journée du 27 octobre de 13h30 à 17h30 - 30 euros (max 15 personnes) : Le Tremplin - 4 Esplanade De russi - 63110 Beaumont

Dernière édition : 31 juil. 2020 à 10:51

<https://auvergnerhonealpes-livre-lecture.org/articles/rencontres-professionnelles-visual-music>