

Sous d me #2

Festival des arts num riques immersifs

Du 22 au 24 mars 2024
au plan tarium de la Cit  des sciences et de l'industrie

Projection de la s lection en avant-premi re le mardi 12 mars,   18h30.
En collaboration avec J r my Oury et l'association 36 degr s.

La Cit  des sciences et de l'industrie pr sente la deuxi me  dition de son festival *Sous d me*, du 22 au 24 mars 2024.

Pour cette deuxi me  dition   nouveau d di e   l'art num rique immersif, la Cit  accueille une s lection de cr ations artistiques immersives originales, qui invitent curieux, amateurs comme initi s   vivre une nouvelle relation   l'art et   red couvrir le plan tarium.

Pr sent es sur sa vo te, ces  uvres proposeront, tout au long du festival, une exp rience immersive unique et pionni re   la fronti re entre l'art, la science et la technologie. Les innovations li es au son,   l'image et   la lumi re offrent de nouvelles possibilit s cr atives et introduisent de nouveaux rapports entre le public et les cr ations. Les visiteurs pourront notamment assister   des projections d' uvres immersives laur ates de l'appel   films lanc  par la Cit  et de cr ations s lectionn es par l'association 36  et J r my Oury.

AU PROGRAMME

Julius Horsthuis, Kati Katona, le collectif Limelight, 9GD,  ric Raynaud, Leticia RMS, Sergey Prokofyev, Jeremy Oury, Alejandra Rios Ruiz, Fran ois Vautier,... et bien d'autres.

En parall le des projections sont propos s des tables rondes et des ateliers pour poursuivre la r flexion sur les arts num riques et leurs conditions de production.

VENDREDI 22 MARS

19h30 - 21h ► 1024 Architecture

En ouverture du festival, cette s ance propose une projection d' uvres suivie d'une performance de *1024 Architecture*.

Ce studio, fond  par Pierre Schneider et Fran ois Wunschel, est   l'origine d'installations immersives o  se m lent architecture et performances audiovisuelles, en milieu urbain comme au sein de d'expositions, en France comme   l' tranger. Il investit la sc ne et le d me du Plan tarium, pour une exp rience sensorielle in dite.



En collaboration avec J r my Oury
et l'association 36 degr s

J r my Oury est un artiste qui combine la cr ation musicale et visuelle pour r aliser des mappings singuliers ou des installations num riques immersives. Il axe son travail artistique sur une recherche autour des illusions issues des distorsions g om triques, ainsi que sur la synesth sie entre le son et la vid o. Ses  uvres ont  t  r compens es dans divers festivals internationaux de *mapping vid o* (FIMG 2015, Luz y Vanguardias 2017, Skopje 2019) et de *fulldome* (Macon 2019, Hiff 2019, Fulldome festival Jena 2018). En partenariat avec l'Institut fran ais, il a anim  des conf rences et des *workshops* pour partager ses connaissances avec d'autres professionnels et des amateurs, notamment sur les outils pour la cr ation immersive pour d me.   ce jour, Il a cr e quatre  uvres « court m trage » au format fulldome dont trois ont d j   t  r compens es. Site internet : <https://www.jeremyoury.fr/> Instagram : https://www.instagram.com/jeremy_oury/?hl=fr

SAMEDI 23 MARS

11h-12h30 ► Quel est le coût écologique d'une œuvre XR ?

Comme tous les secteurs d'activités, celui de la création artistique est désormais contraint de mesurer son empreinte écologique et d'établir sa feuille de route de décarbonation pour les années à venir.

La création numérique, réputée énergivore, n'est pas épargnée. D'autant plus que les perspectives scientifiques permettent déjà d'anticiper une contraction énergétique dans les prochaines décennies. Alors que les acteurs et actrices de la création numérique ont longtemps navigué à vue, plusieurs études et expérimentations viennent donner un éclairage sur les impacts environnementaux des œuvres XR* et des œuvres numériques. Comment évaluer le coût écologique d'une œuvre XR ? Quels futurs ces premières études d'impact laissent-elles entrevoir ?

Modéré par **Adrien Cornelissen**, auteur et journaliste spécialiste en création numérique

**La Réalité étendue (XR) regroupe les diverses formes de réalité immersives comme la réalité augmentée (AR), la réalité mixte (MR) ou la réalité virtuelle (VR).*

14h30-16h ► Table ronde IA et création immersive : faster, better, stronger ?

Si ChatGPT s'est rapidement imposé comme la star des IA, le monde de la tech regorge aujourd'hui de dizaines de solutions capables de générer du contenu textuel, visuel, vidéo ou audio. Une boîte à outils facilement accessible aux artistes et qui pourrait, à l'instar de la création artistique en général, changer le visage de la création XR. De quelles manières les artistes s'approprient-ils ces IA pour créer des univers immersifs et virtuels ? Que permettent ces outils et que ne permettent-ils pas ? Ces intelligences artificielles génératives ouvrent-elles forcément des futurs créatifs souhaitables ? Comment les professionnels de la création numérique et des industries culturelles et créatives anticipent-ils cette révolution en marche ?

Modéré par **Adrien Cornelissen**, auteur et journaliste spécialiste en création numérique

DIMANCHE 24 MARS

11h ► Conte d'un futur commun

Conte d'un futur commun est un spectacle participatif et immersif où le public est invité à façonner un futur désirable. Sur scène, une conteuse, un musicien et un illustrateur proposent au public de contribuer au développement de l'histoire avec des outils numériques, des discussions, des réflexions pour dessiner les contours d'un avenir plus optimiste et joyeux.

Avec **Louis Clément**, **Delphine Descombin**, **Yovan Girard**, **Maxime Hurdequin** et **Maxime Touroute**.

13h-14h ► Masterclass

Artiste pluridisciplinaire, Louis Clément s'est spécialisé dans la création d'expériences immersives et participatives à travers l'utilisation de la vidéoprojection. Familier de supports multiples, le temps d'une séance, il partage avec le public sa démarche de création sous dôme avec un focus sur les spécificités de ce format.

En présence de **Louis Clément**.

17h ► Présentation du workshop

Encadré par l'artiste nouveaux médias Kelit Raynaud, une quinzaine d'étudiants du DN-MADE Num 3 de l'École Estienne produisent en moins de deux jours des séquences immersives pour dôme. Ces œuvres seront présentées lors de la séance de 17h.

36 degrés est une association née de l'envie de faire vivre des expériences artistiques numériques et humaines en expérimentant des formats singuliers. C'est un projet hybride qui unit les arts numériques et nouveaux médias avec les musiques électroniques dans des atmosphères nouvelles et multiples. L'association 36 degrés promeut l'art numérique et ses créateurs en créant une connexion entre le public, les œuvres et les artistes lors d'expositions hors cadres. Enfin, elle partage et diffuse les créations et les artistes numériques et nouveaux médias, par une curation digitale comme physique, sur ses réseaux comme lors d'exposition qu'elle produit.

Toute l'année sous les étoiles !

L'astronomie et l'exploration spatiale ne cessent de fasciner et sont une source inépuisable d'inspiration. La Cité des sciences et de l'industrie, Les Étincelles du Palais de la découverte et Leblob.fr, troisième lieu numérique d'Universcience, proposent tout au long de l'année à leur public de nombreux contenus et rendez-vous pour mieux comprendre le cosmos. Outre les séances aux deux planétariums et les vidéos disponibles en ligne, le visiteur peut participer aux ateliers de médiation scientifique, aux cycles de conférences, sans oublier à de mémorables séances d'observation du ciel, notamment chaque été avec *La Nuit des étoiles*. Chaque trimestre, Les Étincelles du Palais de la découverte en partenariat avec l'Observatoire de Paris – PSL présentent *Les Sidérales* : une nocturne pour mieux faire connaître les recherches menées par les équipes de l'Observatoire en présentant aux visiteurs les enjeux scientifiques contemporains de l'aventure spatiale, de l'astronomie.

ÉGALEMENT À LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE



Mission spatiale - exposition permanente

Depuis le 23 octobre 2023, la Cité des sciences et de l'industrie a ouvert l'exposition permanente *Mission spatiale*. Elle propose au public, à l'aide d'une muséographie spectaculaire, de quitter la Terre le temps d'une visite et de se mettre dans la peau de celles et de ceux qui nous ouvrent la route de l'espace.

Plus d'informations, [ici](#)



Mois immersif au Carrefour numérique²

Pour la première fois, le Carrefour numérique² de la Cité des sciences et de l'industrie réserve une place particulière, tout au long du mois de mars, aux technologies immersives.

Au programme de ce nouveau rendez-vous, la découverte et l'expérimentation de dispositifs inédits, tels que la présentation en avant-première de l'Apple Vision Pro au public professionnel, l'installation en réalité virtuelle Okawari, dévoilée lors de la Biennale de Venise de 2022, ou encore l'inauguration d'une nouvelle expérience produite par Universcience

dans le métavers, dans le cadre de l'exposition *Mission spatiale*.

Au cours de ces 4 semaines, 4 grandes thématiques permettront de se familiariser ou se perfectionner avec les usages des technologies immersives, au moyen d'installations artistiques, d'ateliers et de médiations, de démonstrations de dispositifs innovants et de tables rondes : Réalité augmentée, Réalité virtuelle, Immersions, Métavers.

INFORMATIONS PRATIQUES

Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Carou -75019 Paris
M Porte de la Villette T 3b

Horaires

Ouvert tous les jours, sauf le lundi,
de 10h à 18h, et jusqu'à 19h le dimanche.

cite-sciences.fr

Tarifs

→ 13 €, 10 € (tarif réduit aux moins de 25 ans, étudiants, 65 ans et plus, enseignants, familles nombreuses)

→ 12€ (tarif « mobilité durable » pour les usagers de vélo ou d'un moyen de transport équivalent : trottinette, gyropode...)

→ Gratuit pour les moins de 2 ans, les demandeurs d'emploi et les bénéficiaires des minima sociaux, les personnes handicapées et leur accompagnateur.

Le billet donne accès aux expositions des niveaux 1 et 2, à l'*Argonaute* et au planétarium.

CONTACT PRESSE

Aurore Wils

01 40 05 70 15 / 06 46 66 18 97
aurore.wils@universcience.fr

