## de Dossier de presse



#### **CONTACTS**

Lucie Verseil / chargée de communication 06 42 87 23 20

**Jean-Marc Laubin** / producteur-éditeur 06 08 06 02 19

WWW.MUE-EXPO.COM / CONTACT@MUE-EXPO.COM

















### Sommaire

COMMUNIQUÉ DE PRESSE /4

LE CONCEPT /5

LA FORME /5

LE STYLE /6

LES INSTALLATIONS /7

LE MOT DU COMMISSAIRE D'EXPOSITION /8

POURQUOI UNE EXPOSITION ? /9

L'ÉQUIPE DE L'EXPOSITION /10

NOS SPONSORS ET PARTENAIRES FINANCIERS /14

POUR TOUT RENSEIGNEMENT /15

# Communiqué de presse

A VALENCIENNES, LE 12 JANVIER 2018

VERNISSAGE DE L'EXPOSITION « MUE, UNE EXPOSITION NUMÉRIQUE », LE 31 JANVIER 2018 À PARTIR DE 18H À L'ESPACE D'ART RONZIER DE VALENCIENNES.

*Mue* est une exposition éphémère sur le thème de la création numérique, se déroulant sur trois jours du 1<sup>er</sup> au 3 février 2018 à l'Espace d'Art Ronzier de Valenciennes, menée et réalisée par un groupe de seize jeunes de la ville de Valenciennes et de ses environs.

Le but commun : partager, transmettre notre passion pour l'audiovisuel et les nouvelles technologies à un public désirant s'ouvrir à cet univers, ou tout simplement curieux. De ce leitmotiv est né une idée, qui a peu à peu muté en un projet concret et tangible au sein d'une équipe désireuse de partager son savoir.

L'objectif de cette exposition est d'attiser la curiosité du public sur la création numérique, avec pour ambition de montrer les possibilités créatives permises par les outils technologiques modernes et la façon dont ceux-ci influencent nos vies et nos manières d'être. L'équipe, présente durant toute la durée de l'exposition, s'efforcera de rendre accessible à un large public cette nouvelle forme d'art en donnant suffisamment d'explications sur la conception et le fonctionnement des différentes installations exposées, et se tiendra à son entière disposition.

Mue vous invite à plonger la tête la première dans des expériences immersives et attractives, et de saisir les clés des portes de ce nouveau monde numérique en pleine expansion.

RENDEZ-VOUS DU 1<sup>ER</sup> AU 3 FÉVRIER 2018 À L'ESPACE D'ART RONZIER DE VALENCIENNES. TOUTES LES INFORMATIONS SUR WWW.MUE-EXPO.COM

### Le concept La forme

### mue (n.f.)

Époque où se produit un renouvellement partiel ou total de la peau, des poils ou des plumes d'un animal, sous l'influence de la croissance, de l'âge et des conditions du milieu.

À l'ère technologique et virtuelle, est-on capables de rester nousmêmes derrière nos écrans et nos appareils ? Chaque individu ne possède-t-il pas une identité physique doublée d'une identité virtuelle, d'un avatar, tel un masque invisible permettant d'incarner la personne qu'il désire être ou paraître ?

Cette théorie a fait naître l'ensemble du concept de l'exposition.

À l'image des peuples primaires des temps lointains, se cachant derrière leurs masques pour incarner des rôles ou endosser différents statuts au sein de leur tribu ou de leur société, ces nouvelles personnalités réunies dans leurs réseaux de données forment une nouvelle tribu numérique, tel un village global unique et en pleine mutations.

De la chrysalide à l'émergence, ce peuple se construit et tente de se créer une identité qui lui est propre.

L'événement prendra la forme d'une exposition éphémère sur trois jours. Cette exposition s'apparentera à un laboratoire expérimental, avec pour idée de rassembler différentes installations immersives et attractives ayant pour thème commun l'interactivité et la création numérique.

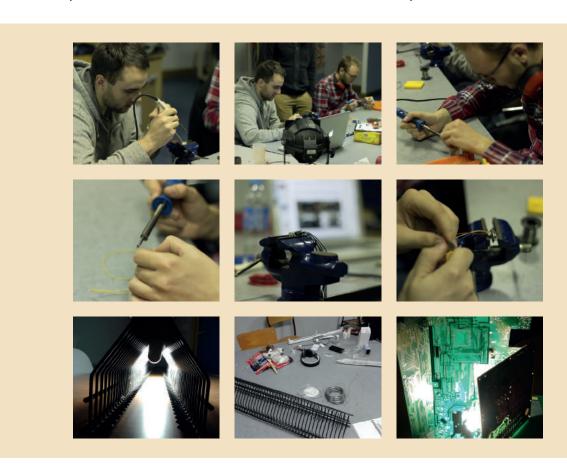
Le public y trouvera à la fois des choses à voir, mais également des choses à apprendre et à découvrir. L'équipe en charge de la conception sera présente sur place durant toute l'exposition pour répondre aux questions des plus curieux.

### Le style

À l'époque de l'apparition du numérique, un monde parallèle virtuel est apparu, dans lequel beaucoup de gens se créent de nouvelles identités.

Aujourd'hui, le monde numérique commence à être connu et les créations numériques émergent et tendent à réaliser leur propre forme d'art.

Le style de l'exposition est l'alliance de ces formes d'arts numériques et de l'art premier hérité des civilisations anciennes. Le spectateur pourra y trouver l'art brut et les nouvelles technologies mêlés dans un tout qui le transportera dans un nouvel univers esthétique.



### Les installations

### I.O.T (Internet of Things)

Avez-vous déjà été plongé dans un univers sonore, avec pour seul visuel celui de votre imagination ? *I.O.T* vous propose un plongeon dans un autre monde, seuls avec vos oreilles, entre chants tribaux et déformations numériques pour une expérience unique.

### Hacking

Un mur d'écrans. Des images. Un jouet. Un son en sort. Et tout se transforme.

### Réseau

Réagissez en direct de l'exposition, et observez la communauté interagir !

#### **Virus**

Et si nous associons numérique et mouvements corporels ? Il est aujourd'hui possible de faire réagir une image numérique avec des gestes et des formes. Nos murs interactifs vous en feront une démonstration.

#### **Data**

Les données des moteurs de recherche sont une mine d'or statistique. *Data* vous propose leur analyse en fonction des pays et des mots recherchés.

### **Galerie**

Vous désirez exposer votre art ? Nous vous accordons un espace au sein de notre exposition ! Seule condition, en respecter le thème : la création numérique.

# Le mot du commissaire d'expo

"

À l'origine, je suis issu du domaine de l'audiovisuel, notamment de la partie code, mais ce que j'aime beaucoup est la partie artistique de ce domaine. J'ai pu constater dernièrement que quelque chose est en train de se développer, dans les facultés, dans le monde et on en parle de plus en plus : il s'agit de la création numérique. On en voit dans les expositions, mais aussi dans certaines entreprises qui l'utilisent pour des évènements. J'ai donc voulu moi aussi y toucher un peu, travailler avec ces technologies plus avancées, poussées et cette nouvelle vaque en utilisant des nouveaux supports. Je voulais voir ce que nous étions capables de faire avec nos acquis d'audiovisuel en les transposant sur un autre support que ceux que nous travaillons habituellement.

Un des points les plus intéressant de ce projet est l'équipe. Je voulais essayer de faire un projet ambitieux, avec une équipe plus importante, qui travaille de la production à la création. Nous apprenons tous beaucoup de nos erreurs et c'est quelque chose de très bénéfique pour notre avenir professionnel.

Le but ici est de montrer quelque chose de sensationnel à partir de nos idées et de la collaboration qu'on a pu avoir. Nous voulons d'abord montrer qu'on a mené ce projet à bout et aussi que le public soit content. Nous voulons tester dans un cours laps de temps les idées de créations numériques que nous avons eues, c'est à la fois un défi que nous devons réussir, mais qui doit aussi plaire.

message а évolué avec l'avancée du projet. Mais ce qui ce qui m'a toujours tenu à cœur c'est de réfléchir à ce qu'est le monde numérique et ce qu'on peut en faire. Avec le monde numérique, il suffit d'avoir une idée, de connaître un outils et avec tout ce à quoi on a accès, on peut faire des choses jolies. Comme avec une feuille de papier, il suffit d'avoir une idée et après c'est du travail. Le numérique ce n'est pas un monstre très compliqué, il suffit d'avoir de l'imagination.

"

HADRIEN MARQUEZ, COMMISSAIRE D'EXPOSITION

## Pourquoi une exposition?

L'équipe de conception de l'exposition, composée de seize étudiants entre 21 et 25 ans et tous issus des trois parcours du Master Audiovisuel de l'Université de Valenciennes, est donc une équipe issue du domaine de l'audiovisuel, domaine où les nombreuses mains réalisatrices de l'œuvre restent dans l'ombre.

Cette exposition est un évènement qui permettra aux membres de notre équipe de se réunir autour d'un dernier projet commun avant d'entamer nos projets futurs respectifs, mais également de sortir des carcans des tournages et des plateaux de direct pour montrer ce dont ils sont capables afin d'affirmer leurs savoirs. L'une de nos plus grandes motivations au travers de cet événement est de créer un lien entre nous et le public.

Notre moteur est notre envie de partager avec des personnes désireuses d'en savoir plus et de découvrir notre univers. Nous désirons communiquer notre passion pour l'audiovisuel, montrer d'où nous venons et notre manière de mener un tel projet. Enfin, nous voulons également prouver aux jeunes désireux de se lancer qu'il leur est possible de construire et conduire des projets de cette envergure.



### L'équipe de l'exposition

#### **HADRIEN MARQUEZ** / commissaire d'exposition

Tête pensante à l'origine du projet, il est responsable de la réflexion sur l'ensemble du concept, du style et des aspects artistiques de l'exposition. Il travaille en direct avec le reste de l'équipe sur toutes les installations et y réfléchit comme un ensemble cohérent. Il participe à leur conception technique, leur insertion dans l'univers et valide l'ensemble des décisions des différentes équipes.



### **CYNTHIA DI DIO** / collaboratrice artistique et designer graphique

Cynthia travaille en direct avec Hadrien et réfléchit avec lui à l'ensemble du concept et des aspects esthétiques de l'exposition. Elle fait le lien entre lui et les autres équipes et est sa garante artistique. Également membre de l'équipe communication, elle participe à la création et au design des supports de communication.



### LOLA FRESLON / Project Management Officer

Responsable de l'ensemble du management du projet, elle travaille avec les chefs des différents pôles pour s'assurer que le projet avance comme il faut. Elle gère les plannings et est la garante des deadlines, en plus de gérer l'aspect ressources humaines.



### AÏLEEN GRASSET / chargée de production

Membre active de l'équipe de production, elle s'occupe de gérer le budget et les financements. Elle est également responsable de tous les aspects juridiques et de veiller à ce que tous les droits soient respectés. Enfin, elle s'occupe de tous les problèmes de production et d'organisation avec le reste de l'équipe.



# L'équipe de l'exposition



#### VALENTIN FRANÇOIS / chargé de production

Egalement membre de l'équipe de production, il s'occupe de toutes les relations externes au projet. Il s'occupe de trouver les sponsors et partenariats et est en relation directe avec eux. Il est également en charge de l'organisation et des différents aspects de la production du projet.



### **LUCIE VERSEIL** / chargée de communication et Community Manager

Elle est responsable de la gestion de l'ensemble de la communication. Elle réfléchit et crée avec son équipe les supports de communication, suit l'avancée de leur travail et est en étroite collaboration avec l'assistant en communication. Elle est également en charge de toutes les publications sur les réseaux sociaux.



#### **KEVIN JUNGER** / assistant en communication

Membre actif de l'équipe communication, il est responsable de la création des supports de communication et de la réflexion sur ceux-ci, notamment sur la partie photographie et vidéo depuis la conception jusqu'au montage. Il travaille avec la chargée de communication sur l'image du projet auprès du public.



#### **DELPHINE LAMBARD** / technicienne

#### scénographe

Elle travaille en binôme sur l'univers de l'exposition et réfléchit à tous les éléments sonores et lumineux pour en créer l'ambiance. Elle travaille également sur les installations pour les intégrer au mieux à cet univers et cherche à proposer le parcours le plus adapté possible au visiteur pour l'immersion la plus totale.

# L'équipe de l'exposition

#### VINCENT BOTTEAU / technicien scénographe

Également responsable de l'univers ambiant de l'exposition, il crée la lumière et spatialise l'univers pour offrir la meilleure expérience au visiteur. Il fait en sorte que l'ensemble des éléments de l'exposition forment un tout harmonieux en accord avec le style et l'univers créés pour l'exposition.



#### **ANTOINE OLIVIER / directeur technique**

Il supervise l'ensemble de l'équipe technique et valide leurs décisions. Il les guide dans leur choix et travaille main dans la main avec eux pour créer les installations et faire en sorte qu'elles fonctionnent pour le jour de l'exposition. Il est le garant des décisions techniques et du bon fonctionnement du tout.



### ADRIEN ECK / développeur et Web Designer

Il est responsable d'une partie du travail de programmation des installations. Il connaît les possibilités informatiques et associe les différentes parties des œuvres grâce à un code qui les fera fonctionner. Il est également le développeur du site web de l'exposition.



### IBTIHEL CHADLI / développeuse

Elle est également responsable de la programmation des installations. Elle connaît les langages informatiques nécessaires pour l'exposition et fait communiquer les machines entre elles. Elle permet que les actions du publics se répercutent informatiquement et fassent fonctionner l'œuvre.



## L'équipe de l'exposition



### AÉNOR WAHL / technicienne image

Elle travaille sur la partie image et infographie des installations. Elle crée une partie des visuels et les créations graphiques et les adapte au design des installations et de l'exposition en général.



### **AIMANE RAJAOMITRAHA** / technicien image et concepteur graphique

Il est le créateur des nombreux visuels et animations graphiques du projet. Il manie l'image de manière à créer un contenu qui permettra d'être utilisé dans les installations. Son talent vient aussi soutenir l'équipe de communication dans leurs réalisations graphiques.



### CLÉMENT WACRENIER / ingénieur du son

Il enregistre, crée et modifie tous les aspects sonores de l'exposition. Il est tout d'abord en charge de la réalisation des sons nécessaires aux installations, mais également du design sonore général de l'exposition. Il travaille à rendre l'exposition plus immersive par des sonorités qui entraîneront le spectateur dans l'univers de celle-ci.



### LOÏC JEAN / ingénieur du son

Il est lui aussi en charge de toute la sonorisation de l'exposition. Il travaille au design sonore des installations et tente de donner au visiteur un tout harmonieux. Il est également l'auteur de l'ensemble des compositions musicales présentes dans les vidéos de communication.

# Nos sponsors et partenaires financiers

Notre projet est en partie financé par le FSDIE (Fond de Solidarité et de Développement des Initiatives Etudiantes) de l'Université de Valenciennes, mais également par Calasoft, le Crous de Lille grâce au programme Culture actionS, le CLAP de Valenciennes, l'Institut des Sciences et Techniques de Valenciennes et Le Tandem.

Nous sommes également soutenus par l'association Trois Quarts de Pouce, porteuse du projet, par OK SON et Carrefour à Valenciennes, l'association CALA et par la DREAM, le département audiovisuel de l'Université de Valenciennes.





















### Nous contacter

Pour tout renseignement sur « Mue, une exposition numérique » (photos, vidéos, dates, événements liés, informations pratiques...), n'hésitez pas à visiter notre site web, nos pages Facebook, Twitter et Instagram, et à nous contacter.



/MUEexpo



@mue\_expo



@mue\_expo



mue-expo.com

Lucie Verseil chargée de communication

06 42 87 23 20

Jean-Marc Laubin producteur-éditeur 06 08 06 02 19

