

OCTOBRE NUMÉRIQUE Faire Monde

ARLES, 11.10-10.11.23

Expositions
Afterwork
Rencontres
Ateliers
Performances
Game Jam



LE FESTIVAL REVIENT DU 11 OCTOBRE AU 10 NOVEMBRE 2023

Au carrefour de l'art et du jeu vidéo, le festival Octobre Numérique - Faire Monde explore des mondes virtuels plus inclusifs, ouverts et durables.

Du 11 octobre au 10 novembre 2023, œuvres d'art, ateliers, performances et rencontres investissent des lieux emblématiques d'Arles et sa région.

ÉDITION 2023: LES INTELLIGENCES DES MONDES

Alors que l'intelligence artificielle (IA) s'annonce comme un des phénomènes majeurs de notre époque, l'édition 2023 propose au public de décrypter cette technologie en l'associant aux diverses formes d'intelligences qui composent nos mondes.

Ces intelligences sont humaines, artificielles, animales, végétales ou encore planétaires.

Nous serons emmené·es dans notre quête par des artistes et chercheur·es qui explorent l'IA et cherchent à rendre compte de ces intelligences plurielles.

EXPOSITION « INTELLIGENCES DES MONDES »

DU 11.10 AU 05.11 → ÉGLISE DES TRINITAIRES - ACCÈS LIBRE

14H - 19H MERCREDI, JEUDI, VENDREDI / 10H - 19H SAMEDI ET DIMANCHE

Avec cette exposition présentée comme une quête ludique, le parcours d'œuvres jouables explore les multiples facettes de l'IA et déploie une vision élargie de la notion d'intelligence. Souvent réduite à une mécanisation de l'esprit, l'intelligence artificielle de ces mondes nous fait rencontrer des intelligences multiples - humaines et non-humaines, animales, végétales ou encore planétaires - et fait sentir les croisements d'intelligences multiples à venir.

Avec le soutien de LG.

ALICE BUCKNELL, *THE ALLUVIALS*, 2023, JEU VIDÉO. PREMIÈRE MONDIALE.

Un jeu vidéo écologique à grande échelle autour du fleuve de Los Angeles, gigantesque projet de géo-ingénierie urbaine inspirant à l'artiste des spéculations inter-espèces et des futurs alternatifs. Une œuvre qui fait écho aux multiples enjeux liés au Rhône.

SAHEJ RAHAL, *ANHAD*, 2023, INSTALLATION INTERACTIVE.

Comment le présent chante-t-il avec le futur ? La réponse en rencontrant la créature d'Anhad (« insaisissable » en sanscrit), qui s'anime au son et à la voix des spectateur·ices. Une conversation aux frontières du réel et de l'imaginaire.

VIKTOR TIMOFEEV, *FOUR CHARACTERS IN SEARCH OF A RANDOM EXIT*, 2017-2021, SIMULATION.

Un jeu auto-joué qui met en scène des personnages englués dans une intelligence artificielle aux règles cryptiques. Par la parodie, Timofeev propose un "désapprentissage" de l'IA en mettant en lumière la part imprévisible, irrationnelle, oublieuse et incarnée de la conscience.

WILL FREUDENHEIM, *SCHEMA*, 2023, JEU VIDÉO. PRÉSENTÉ PAR LA GALERIE CALDO WORLDWIDE. PREMIÈRE MONDIALE.

Dans le paysage peint à la main de Schema, les participants entrent dans une relation de symbiose avec une créature forestière, se transformant au gré de leurs interactions avec les objets, animaux et substances qui l'entourent. À distance sur Twitch, le public peut orienter les paramètres du monde et devenir coauteur de ce récit de transformation.

KEIKEN, *MORPHOGENIC ANGELS*, 2023, JEU VIDÉO.

Avec Morphogenic Angels tout ce que vous voyez à l'écran résulte des choix des joueur·euses. Dans cette installation immersive qui invite au repos et à la réflexion, le public est invité à découvrir l'histoire de la genèse du monde spéculatif de Keiken.

On y explore un futur où les individus ont acquis des capacités post-humaines grâce à la bioingénierie de leurs cellules, et acquièrent une conscience non-humaine. Désormais considérées comme des "anges" Ces entités post-humaines composent avec de multiples formes de consciences : ancestrale, corporelle, extraterrestre, animale, naturelle, cellulaire et cosmique.

Le chapitre 1 de *Morphogenic Angels* commissionné et produit par Keiken et HAU Hebbel Am Ufer.

BÉRÉNICE COURTIN, *DIGITAL JACQUARD*, 2023.

L'installation de Bérénice Courtin prend comme point de départ l'étude de la machine utilisée par son grand-père résistant polonais, pour chiffrer et déchiffrer des informations. Dans sa pratique artistique, elle compare l'utilisation de cette machine cryptographique au métier à tisser digital dans lequel elle insère des codes informatiques. Le public est invité à participer à ce dialogue entre artisanat et ère digitale.

En partenariat avec le Centre Pompidou-Metz et l'exposition *Worldbuilding*.

LAURE NERIA ET GUILLAUME PASCALE, *LES FANTÔMES DU DISQUE D'OR*, 2023.

Basé-es à Arles, Laure Neria et Guillaume Pascale revisitent le contenu du fameux disque d'or envoyé dans l'espace en 1977. 50 ans après, l'oeuvre rejoue ce fragment de mémoire collective, en croisant le contenu original du disque, ordonné, objectif et universalisant avec de nouvelles légendes plurielles, multiples, mises en image et en son par un dispositif d'imagination artificielle.

I.A. GÉNÉRATIVE & IMAGE

DU 13.10 AU 27.10 → PARADE, 7 RUE DE LA ROQUETTE 13200 ARLES - ACCÈS LIBRE
10H - 18H DU LUNDI AU VENDREDI

Deux artistes explorent les dimensions artificielles de la création d'image. Dans toute l'ambiguïté de l'acte de création et des débats qui ont traversé et traversent encore l'art. Avec cette exposition, c'est le rapport à l'image qui est questionné, sa nature et sa conception. (Ir)réalité ?

THOMAS PENDELIAU, artiste visuel installé à Arles, emploie différentes techniques assistées par ordinateur afin de créer des images, réflexions sur nos imaginaires et nos écologies. *La cinquième saison* explore le territoire de la Provence dans un futur proche, en 2089, en croisant science-fiction et photographie documentaire sous le prisme trouble de l'intelligence artificielle.

AURÉLIEN MEIMARIS, artiste visuel représenté par la galerie arlésienne IRA LEONIS, questionne notre rapport fragmenté au réel via la manipulation d'images numériques, terrain de jeu rêvé de l'imagination. Entre mirages et simulacres, *Abîmes; Santa Monica* nous conduit loin des ancrages stables, aux frontières de la simulation.



JOURNÉES D'OUVERTURE : DU 11 AU 15 OCTOBRE 2023

Les conférences, workshops, performances et afterworks des journées d'ouverture questionnent les interventions de l'intelligence artificielle dans la fabrique des mondes virtuels, jeux vidéo et expériences immersives. Leurs défis et possibilités nouvelles seront adressées pour la culture, les arts, les entreprises, pour notre société et notre humanité. À destination des professionnel·les et de tous·tes les curieux·ses.

Une programmation spéciale sera proposée à la destination plus spécifique des entreprises du territoire, permettant ainsi des ponts féconds entre les secteurs créatifs et innovants. Les horizons des nouvelles technologies seront adressés lors de rendez-vous sur mesure et interactifs.

Que change réellement l'intelligence artificielle ? Artistes, chercheur·es, *makers* s'emparent de la question. En regard des technologies : un miroir de nous-mêmes. Au-delà de la simple opposition "humains / machines" : qu'appelle-t-on intelligence ? Quelle place lui donnons-nous au sein du vivant ? De ces questions découlent tous les possibles dans une effervescence créative. Venez y prendre part !

Les journées d'ouverture sont gratuites pour tous·tes.

→ MERCREDI 11.10

Journée d'inauguration → Église des Trinitaires

10h – Conférence de presse en présence de M. de Carolis, président d'ACCM et maire d'Arles, des artistes et des partenaires du festival

14h - 19h – Vernissage public :

- Visites guidées à 16h et 18h
- Performance « Les fantômes du disque d'or » de Laure Néria et Guillaume Pascale à 17h
- Activations d'œuvres : S. Rahal et B. Courtin

→ VENDREDI 13.10

Journée artistique

ENSP, 9h30 - 17h – Tables rondes

Programme complet en page suivante

ENSP, 18h – Lancement de la Game Jam!

Librairie Actes Sud, 18h – Rencontre l'auteur Valentin Schmite autour de son livre « Propos sur ce robot qui parle : Entretien avec ChatGPT »

Parade, 20h30-00h30 – Vernissage festif de l'exposition « I.A. GÉNÉRATIVE & IMAGE » + DJ Set Pierre-Feuille-Ciseau

→ JEUDI 12.10

Journée professionnelle → Chapelle du Méjan

9h30-17h – Tables rondes d'expert·es et visite

Programme complet en page suivante

18h – Afterwork avec la French Tech Grande Provence

Journée organisée avec le soutien de Nexus-WAN

→ SAMEDI 14.10 & DIMANCHE 15.10

Grande Game Jam → École MoPA + en ligne

40h de Game Jam

Avec MoPA, ENSP, GRETA, l'IUT-AMU et le Centre Pompidou-Metz

Dimanche, 12h-15h – Restitution publique en présence du jury de professionnel·les

↳ inscriptions

JOURNÉES D'OUVERTURE : CONFÉRENCES

JEUDI 12 OCTOBRE → CHAPELLE DU MÉJAN

Venez prendre part aux conférences et tables rondes autour du numérique, conçues pour les professionnel·les du territoire. Dans un format convivial à la chapelle du Méjan, les intervenant·es parlent des enjeux de l'intelligence artificielle, des médias immersifs (XR) et de la blockchain, pour le patrimoine, l'édition littéraire, l'urbanisme participatif et l'innovation responsable.

9:30 NUMÉRIQUE RESPONSABLE POUR LE SECTEUR CULTUREL

Avec Florian Guillanton (CTRL-S), Mathieu Rey (TNZPV) et Silvère Bastien (Conseiller municipal, Emploi, Formation, Innovation, en charge du projet Arles Créative).

11:30 IA, BLOCKCHAIN ET ÉDITION LITTÉRAIRE

Avec Ingrid-Mery Haziot (Avocate, spécialiste NFT dans le champ culturel), Chloé Cargnino (Enseignante-chercheure, doctorante en droit de la propriété intellectuelle et Web3), Gaëlle Arnaud (Cheffe de projet numérique chez Actes Sud) et Laurence Caillieret (Responsable service juridique Actes Sud).

14:30 PATRIMOINE ET IMMERSION NUMÉRIQUE

Avec Basile Segalen (Directeur Général de Timescope, technologies immersives au service du patrimoine) et Luca Fixy (Socle Collections, numérisation 3D pour le secteur culturel).

15:30 ÉCOLOGIE, URBANISME ET JEUX VIDÉO

Avec Emanuele Coccia (Philosophe et maître de conférences à l'EHESS), Hugo Pilate (Designer d'espaces urbains co-conçus dans des espaces virtuels) et Fabien Siouffi (Vice-président de l'association Faire Monde).

VENREDI 13 OCTOBRE → ENSP

L'IA est essentielle depuis longtemps aux jeux vidéo, que ce soit pour animer des personnages qui semblent vivants (PNJ) ou pour rendre les environnements toujours plus réactifs. Alors que cette fabrique de réalités virtuelles investit d'autres domaines comme l'art, le design et l'urbanisme, les conférences et tables rondes de cette journée tracent les contours de ce futur probable, vu par l'imaginaire d'artistes qui les mettent en scène dans leurs mondes virtuels.

9:30 ESPRITS ANIMAUX

Une introduction au nouveau numéro de la revue, qui questionne notre rapport à l'animalité et la manière dont elle est représentée dans les jeux vidéo. Par Angelo Careri (Rédacteur en chef d'Immersion).

10:30 INTELLIGENCES AND GAMES (en anglais)

Une conversation sur l'IA, les formes de représentation des intelligences du vivant dans les espaces de jeux vidéo et ses enjeux pour l'avenir. Avec Angelo Careri (Rédacteur en chef d'Immersion) et Sahej Rahal (Artiste, exposé à l'Église des Trinitaires).

11:30 MAKING MORPHOGENIC ANGELS, A VIDEO GAME BY KEIKEN (en anglais)

Avec Mati Bratkowski (Artiste digital, développeur de *Morphogenic Angels* de Keiken, avec l'éditeur de jeux vidéo Unreal Engine).

12:00 DIFFUSER DES JEUX VIDÉO ÉTRANGES

Avec Elizabeth Maler (CEO Abiding Bridge, maison d'édition de jeux vidéo indépendants) et Fabien Siouffi (Fabbula, label de jeux vidéo expérimentaux).

14:30 GAME AND SPACE, A TALK BY VIKTOR TIMOFEEV (en anglais)

Avec Viktor Timofeev (Artiste), autour de son œuvre *Four Characters in Search of a Random Exit*, exposée à l'Église des Trinitaires.

15:00 L'IA AUJOURD'HUI : ENTRE UTOPIE ET DYSTOPIE, MYTHES ET RÉALITÉS

Avec Pierre Jourlin (Informaticien, enseignant-chercheur Université d'Avignon) et Samuel Tronçon (Philosophe, chercheur, fondateur d'ANÂNKE et de Résurgences).

16:00 MAKING SCHEMA, A SYMBIOTIC AND PARTICIPATIVE ART GAME (en anglais)

Avec Will Freudenheim (Artiste), autour de son œuvre *Schema*, exposée à l'Église des Trinitaires, Alena Mayer (Fondatrice et Directrice de Caldo Worldwide) et Christina Mayer (Directrice artistique pour Caldo Worldwide).

17:00 ECOLOGIES AND GAMES (en anglais)

Avec Emanuele Coccia (Philosophe et maître de conférences à l'EHESS), Eva Papamargariti (Artiste en résidence à LUMA) et Alice Bucknell (Artiste, créatrice de *The Alluvials*, exposée à l'Église des Trinitaires).

JEU VIDÉO

Le Salon du Jeu Vidéo Pxl-Lan s'installe le weekend du 14 et 15 octobre à Saint-Martin-de-Crau. Rétro-gaming, réalité virtuelle, pédagogie, manga... s'y retrouvent dans une ambiance conviviale.

Octobre Numérique y proposera une expérience en réalité virtuelle au croisement de l'art et du jeu vidéo : venez y découvrir The Last Guardian de Fumito Ueda et Paper Beast d'Éric Chahi.

Infos, tarif et programme sur pxl-lan.com

GAME JAM

Octobre Numérique - Faire Monde réunit à l'occasion d'une grande Game Jam les étudiant·es de plusieurs écoles et universités, ainsi que des artistes, pour un weekend de co-création jubilatoire ! Leur défi ? Créer un jeu-œuvre avant la fin du compte à rebours... quitte à manger et dormir sur place, le tout dans une atmosphère festive et créative. Une expérience audacieuse qui célèbre la collaboration inter-écoles, le savoir-faire du territoire et provoque rencontres, collaborations et créativité.

En partenariat avec le Centre Pompidou-Metz (les étudiant·es de Metz participeront à distance) et la revue de référence dans le jeu vidéo *Immersion*, dont le fondateur sera membre du jury.

Avec MoPa, ENSP, IUT-AMU, GRETA, Centre Pompidou-Metz, Immersion.

→ VENDREDI 13.10

Lancement de la Game Jam!

ENSP, 18h – Annonce des groupes, du thème, visio-conférence avec le Centre Pompidou-Metz et les artistes + Apéro de lancement

École MoPA, 20h – Début de la création!

→ DIMANCHE 15.10

Fin de la Game Jam! (ouvert au public)

École MoPA

12h - 15h – Fin du compte à rebours + Présentation des projets au jury de professionnel·les + Déjeuner de clôture + Annonce des résultats

↳ inscriptions

GAME JAM!

INTER-ÉCOLES

13 → 15.10.23

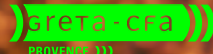
OCTOBRE
NUMÉRIQUE
Faire Monde



Institut Universitaire
de Technologie
aux Marseille Université



Centre
Pompidou-Metz



IMMERSION

AFTERWORK

L'afterwork exceptionnel Octobre Numérique x French Tech sera l'occasion d'apporter des solutions concrètes innovantes tout en offrant un espace de networking convivial au service du tissu entrepreneurial du territoire. L'afterwork est précédé d'une visite spéciale de l'exposition, à 17h à l'Église des Trinitaires.

→ JEUDI 12.10

Chapelle du Méjan, 18h - 20h30

- Présentation des dispositifs d'aide et financement Innovation (France 2030, Région SUD, BPI France,...)
- Présentation du Hub Créatif (Arles) et du programme S+T+ARTS (Europe)
- Pitches de Start-Ups
- Networking autour d'un verre





CINÉMA

Le festival poursuit l'exploration de son thème « Intelligences des Mondes » et des nouvelles créativité en proposant cette année une soirée spéciale en partenariat avec le cinéma Le Méjan, le mardi 7 novembre à 20h30.

Le film *Her* de Spike Jonze, exploration sensible de la manière qu'a l'IA de se construire en miroir à l'être humain, y sera projeté. Une avant-séance sera l'occasion de découvrir l'œuvre protéiforme et décalée *Bienvenue à Erewhon*, de Pierre Cassou-Noguès, Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon.

FÊTES ET MOMENTS D'ÉCHANGES

Plusieurs moments conviviaux viendront ponctuer le festival, pour davantage nous connecter et nous rapprocher les uns des autres autour de moments de partage et de fête. L'un d'entre eux sera avec l'École d'été du CNRS, consacrée cette année aux usages collaboratifs du numérique. Un autre, à Parade mêlera découverte visuelle et musicale (DJ Set : Pierre-Feuille-Ciseau). Enfin, les apéritifs de la semaine d'ouverture seront l'occasion de réunir divers participant·es autour de sujets qui leur sont proches dans une ambiance favorisant la rencontre.

SPECTACLE

Le théâtre s'empare de l'intelligence artificielle... à moins que ça ne soit l'inverse ? Les 9 et 10 novembre, le festival s'achève par deux représentations exceptionnelles du spectacle *dSimon* (Simon Senn et Tammara Leites) qui explore le devenir de nos identités numériques et les intelligences artificielles. Le spectacle est prolongé par un temps d'échange pour comprendre le processus de création original, ainsi que d'interactions avec le public.

En partenariat avec le Théâtre d'Arles.

↘ sur réservation

ATELIERS

D'interaction et d'immersion, il en sera aussi question avec les ateliers proposés par le festival. Jeunes publics, scolaires, familles, à la marge, adultes, seniors... La programmation est pensée pour l'inclusion de toutes et tous. Des ateliers collectifs invitent à plonger au cœur de la création de mondes virtuels et font la part belle aux différentes formes d'intelligences qui peuplent notre monde. Pour un art numérique vivant, qui rapproche et permet de (s')imaginer ensemble !

En pays d'Arles, les liens se tissent entre réel et virtuel... Le fleuve s'entremêle avec les flux de données, les nuages avec les fameux *clouds* numériques. Le code se tisse manuellement. La réalité augmentée devient le terrain d'un jeu de piste. Les mystères de la création des jeux vidéo se dévoilent et les images les plus fabuleuses se génèrent grâce aux complicités artificielles, jusqu'aux plages des Salins de Giraud.

→ JEU AR-PISTE

Mercredis 18.10, 25.10, 01.11 et 08.11

La Verrerie, de 10h à 16h30

Jeu de piste en réalité augmentée. Arpentez la Verrerie avec votre smartphone, à la recherche des fragments de la fresque de la Harpiste... Parviendrez-vous à libérer la mélodie ?

Inauguration le Dimanche 15.10 à 16h30

Artistes : Sébastien Thon (réalisation) et Manon Ghobrial d'Arthemusa (musique)

Tous publics

→ ATELIER « ROUVRIRE LE MONDE »

Du Lundi 23 au vendredi 27 octobre
Salins de Giraud

Expérimentations autour de l'intelligence artificielle par la création de récits et d'images.

L'atelier invite des jeunes à confectionner leur cerf-volant, sur papier ensemencé, jusqu'à l'envol !

Artiste : Juliette Larochette

→ ATELIER CRÉATION « TISSAGES CONNECTÉS »

Mercredi 11.10

Parade, de 15h à 17h

Initiation au tissage. Venez apprendre à créer votre objet connecté, entre tissage et musique.

Artiste : Bérénice Courtin

Public : ados et adultes

[↳ inscriptions](#)

→ ATELIERS EN LIGNE : CRÉATION DE JEUX ET MONDES VIRTUELS

Mercredis 18.10, 25.10, 08.11

En ligne, de 15h à 16h

Initiation au gamedesign 3D. Venez faire vos premiers pas en création d'univers et de personnages. Ouvert aux débutant·es. En partenariat avec ITJump Education.

Public : de 9 à 13 ans

[↳ inscriptions](#)

→ ATELIER « GHOST OF VOYAGER »

Vendredi 20.10

Église des Trinitaires

Les résidentes Do Not Disturb explorent les écritures contemporaines, notamment le *prompting*.

Artistes : Laure Néria & Guillaume Pascale

Les ateliers sont gratuits pour tous·tes.

LE FESTIVAL

Depuis 2021, la Communauté d'Agglomération Arles Crau Camargue Montagnette (ACCM) a confié à l'association Faire Monde l'organisation d'Octobre Numérique, dans le cadre d'un appel à projet.

Les objectifs du festival sont de promouvoir et de valoriser les entreprises et leurs savoir-faire de la filière « Industries culturelles et créatives », de conforter le rayonnement du territoire et d'inscrire la manifestation comme un événement du numérique de référence au niveau régional et national.

Faire Monde est une association à but non lucratif regroupant des acteurs culturels et technologiques comme Actes Sud, la Biennale Chroniques, Extramentale et Fabbula qui assure la direction artistique du festival.

SUIVEZ-NOUS

↳ [instagram](#)

↳ [facebook](#)

↳ [linkedin](#)

↳ [twitter](#)

↳ [newsletter](#)

CONTACTEZ-NOUS

↳ direction@fairemonde.org

AVEC LE SOUTIEN DE

