DOSSIER DE PRESSE - SAINT-URBAIN 2013

LE POLAU-PÔLE DES ARTS URBAINS PRÉSENTE

RENDEZ-VOUS

Pépinière d'entreprises du Sanitas
30 rue André Theuriet
37000 TOURS

ÉDITO

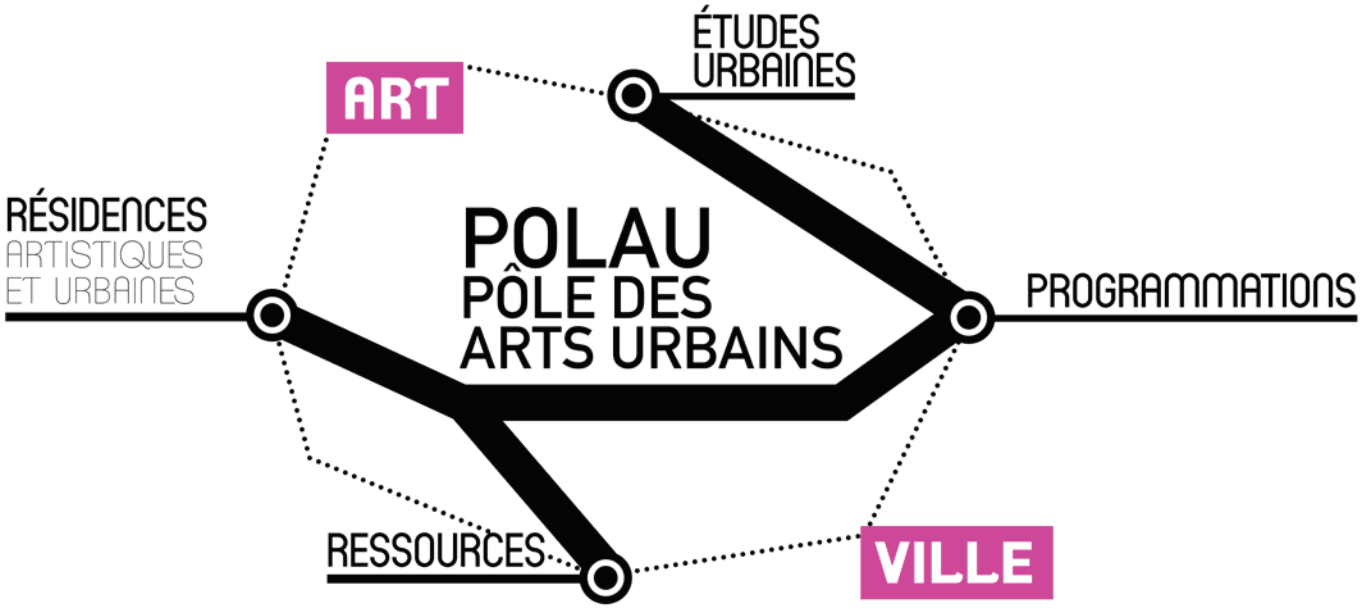
© Stephan Muntaner, *Grue tutu* , 2002

LE POLAU-PÔLE DES ARTS URBAINS

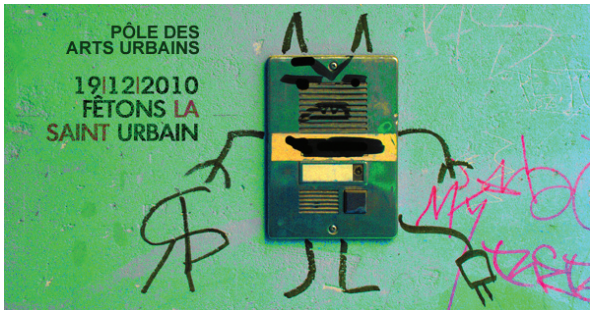
UNE STRUCTURE DE RECHERCHE ET D'EXPÉRIMENTATIONS SUR LES ARTS ET LA VILLE

Le pOlau est une structure de recherche et d'expérimentations au carrefour de l'art et de la ville. Il élabore ses dispositifs en croisant deux trames actuelles : enjeux de l'aménagement du territoire et démarches artistiques.

En 2010, le pOlau a été récompensé par le Palmarès des Jeunes Urbanistes, décerné par le Ministère de l'Écologie, du Développement Durable, des Transports et du Logement, notamment pour son approche originale d'invitation d'artistes dans les logiques territoriales.

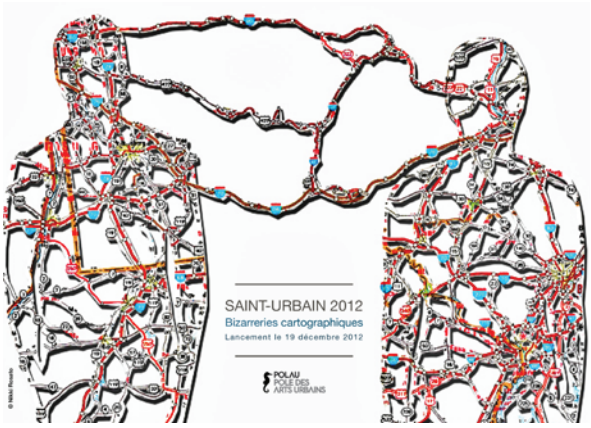


FÊTER L'URBAIN



© *Saint-Urbain* 2010

© *Saint-Urbain* 2011



© *Saint-Urbain* 2012

SAINT-URBAIN // 19 décembre

RENDEZ-VOUS ARTISTIQUE ET URBAIN ANNUEL

LA VILLE SOUS TOUTES SES FORMES

- 2010 - Appel à **photographies** de ville
- 2011 - Collecte **vidéos**
- 2012 - Recueil de **bizarreries cartographiques**
- 2013 - **Représentations numériques** de la ville
  GEEK CITY - ART / VILLE / NUMÉRIQUE

Depuis 2010, à l'occasion de la Saint-Urbain, le pOlau-pôle des arts urbains rassemble curieux et autres passionnés pour fêter l'urbain. L'évènement public est l'occasion d'une rencontre avec les acteurs du territoire tourangeau et d'un partage de nos découvertes artistiques et urbaines marquantes.

Chaque année, un nouveau sujet est exploré et un média original est expérimenté.

L'édition 2012 s'est soldée par la réalisation collaborative d'une plateforme web d'échanges de cartes sensibles et artistiques, la PACS. Visible sur *www.polau.org/pacs*

GEEK CITY
Thématique 2013

ENTRE ART, VILLE ET NUMÉRIQUE

Le pOlau - pôle des arts urbains, de son poste de vigie entre les arts et la ville, observe actuellement une présence importante des arts numériques dans le monde des arts urbains.

Touché par la créativité et le foisonnement de l'actualité des arts numériques, nous proposons de consacrer la Saint-Urbain 2013 aux représentations numériques de la ville.
Avec nos complices de la Pépinière d'entreprises du Sanitas* et les acteurs tourangeaux du numérique, nous imaginons l'édition 2013 sur une spéciale « Geek City », un rendez-vous art, ville et numérique.

Temps interactif et participatif, la Saint-Urbain 2013 se déroulera à la Pépinière d'entreprises et donnera la parole aux porteurs de projets tourangeaux. Divers acteurs du Web, designers, informaticiens, joueurs, passionnés, présenteront leurs activités et le prisme urbain que celles-ci suggèrent.

Cette soirée du jeudi 19 décembre sera l'occasion, pour les geeks de l'urbain, de montrer comment nous naviguerons dans la ville de demain.

---

* Suite à la réhabilitation du POINT HAUT, site partagé par le pOlau et la Compagnie Off à Saint-Pierre-des-Corps, nous avons occupé un espace de coworking à la Pépinière d'entreprises du Sanitas (S)tart'in Box, pendant 4 mois.

GEEK CITY
Programme

JEUX - ATELIERS - EXPOSÉS - RENCONTRES

// 17H - Accueil du public devant la Pépinière
SANIKART, Jeu vidéo sur une façade du Sanitas
Par le FunLAB de Tours

// 18H30 - Ouverture de la Pépinière au public
Ateliers dans l'espace de coworking
Présentation de diverses expériences

MÉDIA INTEMPOREL, Application de réalité augmentée
Par l'agence Tic&Doc
OCULUS RIFT, Lunettes de réalité virtuelle
Par Francois Dujardin, Société JUDIVA
GÉOCACHING, La chasse au trésor du XXIème siècle
Par Michel, géocacheur tourangeau

// 20H00 - **GEEK SESSION**
Présentation de 10 expériences en art numérique urbain.
Par l'artiste numérique Antoine Bonnet (alias Kik), Brigade Neurale et Graffiti Research Lab Fr

// 20h30 - **Buffet et expérimentation de signalétique innovante SANITAG**
Par l'artiste plasticien Nicolas Simarik, Sanitas en Objets

GEEK SESSION

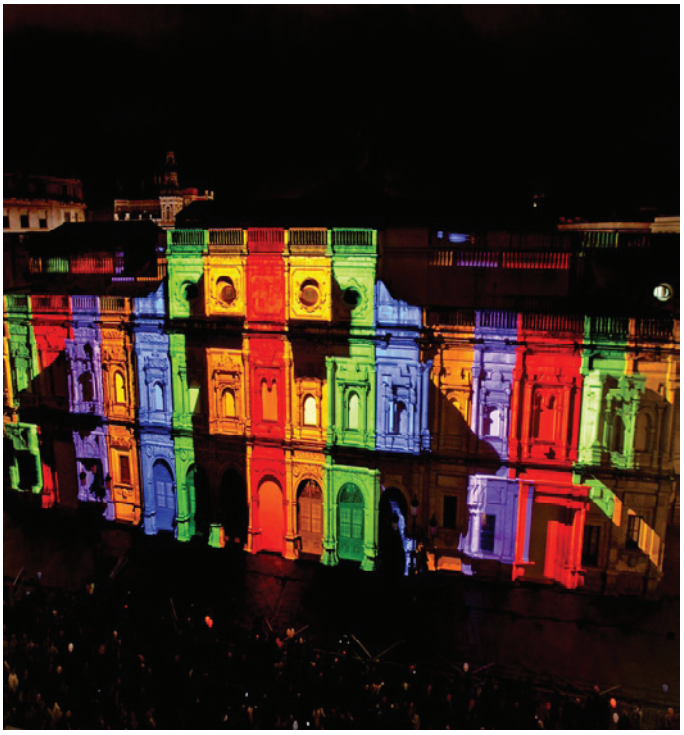
PRÉSENTE DIX EXPÉRIENCES EN ART NUMÉRIQUE URBAIN

PAR ANTOINE BONNET (ALIAS KIK)

BRIGADE NEURALE / GRAFFITI RESEARCH LAB FR.

Antoine Bonnet (alias KiK), est un artiste numérique et un passionné d'art urbain. Son histoire commence en 2005 lorsqu'il fonde la Brigade Neurale, collectif de musiciens qui se transforme rapidement en laboratoire de création expérimentale, en allant du circuit bending à la création numérique intelligente ou conceptuelle. En 2011, il rejoint le Graffiti Research Lab France, branche française du célèbre Graffiti Research Lab Américain fondé par Evan Roth.

Aujourd'hui, il travaille sur des systèmes ludiques d'interaction et s'intéresse à de nouveaux moyens, numériques ou non, de pirater l'espace urbain.



© Barco

© R.O.B

JEU VIDÉO AU COEUR DU SANITAS

SANIKART

Vous imaginez jouer à une course de voiture dans votre quartier ? C'est possible avec le SaniKart. Fabriqué à partir de données libres (OpenStreetMap.org), modélisé et animé avec des logiciels libres (blender.org et SuperTuxKart.org), une partie du quartier du Sanitas est construite en 3D dans l'ambiance libre du funLAB.
Alors venez piloter la «Fol'car» dans les rues virtuelles du Sanitas !

PAR LE FUNLAB DE TOURS

Le FunLAB a pour ambition d'offrir à tou(te)s la possibilité de réaliser des projets de fabrication de toutes sortes. Il s'adresse aux particuliers motivés par un challenge personnel, aux entrepreneurs dans leur cadre professionnel ou encore aux artistes à la recherche de nouveaux supports.
C'est donc en mettant à disposition de ses membres des ressources aussi bien matérielles qu'humaines, que le FunLAB permet à chaque projet de trouver le chemin vers son aboutissement.

www.funlab.fr

APPLICATION DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

MÉDIA INTEMPOREL

L'application de réalité augmentée *Média Intemporel* superpose à la réalité des informations ou des images qui se rapportent à ce que l'on voit.

PAR L'AGENCE TIC&DOC

Première agence transmédia régionale intervenant sur les domaines d'activité à vocation touristique, pédagogique, économique, culturelle ou scientifique :
Doc créé des œuvres interactives (documentaires, court-métrages, photos, films).
Tic les diffuse et les relaie sur les écrans Internet (WebTv, streaming) et nomades (tablettes, smartphone) en s'adaptant à chaque support.

Le spectateur vit une expérience unique en s'intégrant au récit. Ludique et créative, Tic&Doc permet aux marques et aux territoires de toucher des publics diversifiés, de tous âges et profils.

www.tic-et-doc.fr

LUNETTES DE RÉALITÉ VIRTUELLE

OCULUS RIFT

Oculus Rift est le premier périphérique de réalité virtuelle accessible au grand public. Relié à un simple ordinateur de bureau ou portable, il permet de se transporter dans un monde virtuel en 3D stéréoscopique, qu'il s'agisse d'un jeu vidéo, d'une maquette architecturale, ou d'une oeuvre d'art synthétique.

PAR FRANÇOIS DUJARDIN, SOCIÉTÉ JUDIVA

François Dujardin est le fondateur de JUDIVA, une société de conseil et développement d'applications 3D interactives pour le domaine industriel, l'architecture, le marketing multimedia ou encore le *serious game*.

www.judiva.com

JUDIVA

CHASSE AU TRÉSOR DU XXIÈME SIÈCLE

GÉOCACHING

Le géocaching est la chasse au trésor du XXIème siècle. Elle est pratiquée en extérieur, à l'aide d'un GPS. Les participants rejoignent des coordonnées spécifiques où ils tentent de trouver la géocache (une simple boîte) qui y est dissimulée.

Pour beaucoup, c'est une bonne raison de prendre l'air et de randonner différemment. Pour d'autres, l'aspect ludique est aussi un bon moyen d'intéresser les enfants à la marche et à la découverte du patrimoine.

Pour l'occasion, vous partirez avec Michel à la recherche d'une géocache au Sanitas.

PAR MICHEL, GÉOCACHEUR AVERTI ET PASSIONNÉ

www.geocaching.com

GEOCACHING.COM

SIGNALÉTIQUE INNOVANTE

SANITAG

L'artiste plasticien Nicolas Simarik propose de « réchauffer le numérique ». Pour conclure son installation de QR code géant, à l'arrêt de tramway Sanitas, il propose de flasher avec son smartphone une signalétique de buffet, où tous les éléments de convivialité seront étiquetés de QR codes.

PAR NICOLAS SIMARIK, SANITAS EN OBJETS

Nicolas Simarik, en résidence au pOlau-pôle des arts urbains depuis 2010, inscrit son action artistique au coeur du quartier du Sanitas. Aujourd'hui, il s'intéresse à un nouveau mode de communication, à la fois ludique et interactif : le QR code.

www.sanitasenobjets.com

La saint-urbain 2013 est accueillie par

Interfaces // (S)tart'inbox - pépinière d'entreprises du sanitas

Tour(s)plus a créé deux outils de développement économique sur son territoire, afin de répondre au mieux aux attentes des créateurs et des jeunes entreprises. Aujourd'hui, le cabinet INTERFACES accompagne un réseau de pépinières d'entreprises dans leur développement et facilite leur intégration dans le tissu économique local. La Pépinière d'entreprises du Sanitas (S)tart'inbox propose des espaces de coworking permettant les échanges, le partage de connaissances, le travail sur des projets collaboratifs et le démarrage d'activités. Actuellement, 20 entreprises en pépinière et 10 entreprises en coworking sont accompagnées dans le développement de leurs activités, dans des domaines variés tels que celui du numérique, de l'innovation, du service, ou de l'économie sociale et solidaire.

Une initiative du pOlau-pôle des arts urbains avec la collaboration d'Interfaces, (S)tart'inbox - Pépinière d'entreprises du Sanitas, le FunLAB de Tours, la Brigade Neurale, le Graffiti Research Lab Fr., le Géocaching de Tours, Judiva, Tic&Doc, Sanitas en Objets

CONTACT
pOlau - pôle des arts urbains
Pascal FERREN
06.73.79.40.12
pascal.ferren@polau.org

Le pOlau – pôle des arts urbains est soutenu par le Ministère de la Culture - DGCA et DRAC Centre, la Région Centre, la Communauté d'agglomération Tour(s)plus et la Ville de Tours.