

Arts des Images et Art Contemporain (AIAC)

Direction : Professeur François Soulages

Ecole doctorale de rattachement : Esthétique, sciences et technologies des arts ,
Université Paris 8

Coordonnées :

Université Paris 8

2 rue de la Liberté

93 526 Saint-Denis

Tel : 01 49 40 66 04

Fax : 01 49 40 66 18

Courriel : francois.soulages@wanadoo.fr

Site : http://www-edesta.univ-paris8.fr/presentation_equipe.php?numea=4010

Axes de Recherche :

(1 unité de recherche composée de 3 équipes de recherche)

- EPHA, Esthétique, Pratique et Histoire des Arts
- EdNM Esthétique des nouveaux médias
- INREV Image numérique et réalité virtuelle

Mots Clés

- Esthétique & philosophie de l'art ● Histoire de l'art, histoire et pratique des arts plastiques et de la photographie
- Arts des images ● Art contemporain ● Arts plastiques,
- photographie ● sculpture ● peinture ● architecture
- Image numérique ● réalité virtuelle ● nouveaux médias ● nouvelles images ● écran Acteurs virtuels ● Machinerie du virtuel ● Art ● Vie artificielle et connexionnisme ● Interactivité intelligente et sensible ● Immersion
- Autonomie ● Interactivité ● Esthétique du numérique ● Esthétique des nouveaux médias
- Création ● Exposition ● Corps ● existence, politique

9 prix depuis 2010

- 2010, Prix Digital Art Criticism Awards du Digital Art Festival Taipei à Yi-Hua WU, doctorante, EA 4010, AIAC / 2010, Grand *Prix* du Cinéma du réel, Bpi, Beaubourg, France,
- Grand *Prix* Festival Caminhos do Cinema Portugues, Portugal,
- *Prix* FIPRESCI (Fédération Internationale de la Presse Cinématographique) Dok Leipzig Allemagne,
- *Prix* D. Quijote (Fédération Internationale des ciné-clubs),
- Opus Bonum for *Best* International Documentary,
- Jihlava International Documentary Film Festival, République Tchèque & au film *48* de Susana de Sousa Dias, Portugal, doctorante, EA 4010, AIAC / 2010,

Savoir-faire / compétences

- Réflexion sur l'art et les arts
- Réalité virtuelle, réalité augmentée, vie artificielle, intelligence artificielle pour la création artistique
- Multiplicité de créations décisives et de mises en exposition
- Production d'œuvres expérimentales qui ont valeur de modèles et de prototypes et qui, en retour, enrichissent la réflexion théorique. La création est alors partie intégrante de la recherche. À ce titre, les œuvres réalisées dans le contexte d'une recherche peuvent relever de l'expérimentation.

- Grand Prix du jury Presse du 12e Festival des Cinémas Différents et Expérimentaux de Paris au film *Paysages Liminaires* de Daphné Le Sergent 2010,
- Prix du festival PhotoEpaña/Transatlantica 2010/2011 à Sabrina Moura de Araujo, Brésil, étudiante-chercheuse de l'Université Paris 8, comme commissaire d'expositions photographiques 2009,
- Prix Açorianos de la meilleure publication d'art 2009 du Brésil au livre de François Soulages Vera Chaves Barcellos, obras incompletas, Porto Alegre, Zouk Editora, 2009, 366 p

Résultats de recherche ayant donné lieu à une utilisation

Depuis 2008, ces recherches ont donné lieu à plus de 50 livres publiés et à des productions matérielles : Création du prototype de réalité augmentée Sur-Impression dans le cadre de futur en Seine en 2009. / Participation au projet HD 3D dans le cadre de Cap Digital (développement d'un outil de collaboration pour la réalisation de films numériques) de 2006 à 2009 / Création de papillons et poissons comportementaux pré-calculés et temps réel / Installation interactive, L'oreiller rêveur, prix Laval Virtual 2008 et sélectionné à Siggraph en 2008. / Dispositif de réalité augmentée SCP caméra (sélectionné à Siggraph, 2007) / Installation ludo-artistique, Le cirque numérique (prix Laval Virtual 2005) / Installations interactives, Quorum sensing (prix de la SCAM 2002), Mandala space, Light alive in situ, Installation interactive, La funambule virtuelle, Installations interactives, Les deux causeurs, Duo de chats.

Secteurs d'activité et/ou domaines d'applications :

- La philosophie, la pensée et la compréhension de l'art et du monde
- L'écriture et la réflexion sur l'art
- Création artistique, Image de synthèse, Effets spéciaux, Réalité virtuelle, Jeux vidéo

Équipements spécifiques :

Logiciels 3D, en temps réel et précalculé (VIRTOOLS et MAYA) / Dispositifs de capture de mouvement pour le corps et visage (optitrack) / Scanner laser 3D (Cyberware) / Casque de réalité virtuelle / Autres capteurs (gant de données, gyroscope, pression, chaleur, tapis sensitifs, laser) / Écrans relief, Écran tactile

Partenariats

- Projets financés par les partenaires publics :

Collectivités territoriales: Région Ile-de-France, pole de compétitivité Cap Digital

- **Partenaires Privés** : Société Don't Nod Entertainment (CIFRE), Dassault système SA (Contrat de Recherche)