

LES ARTISTES INTERNATIONAUX DE KM³

OSCAR BARDA ET LEBLEU DENASTAS

Oscar Barda est spécialiste du jeu vidéo. Game designer, artiste interactif et co-fondateur du studio Them Games, il a travaillé dix ans dans l'industrie du jeu sur de grands blockbusters, sur des jeux indépendants poétiques et sur des jeux d'apprentissage sérieux. Il a dirigé à la Gaîté lyrique, le premier espace jeux vidéo du monde dans un lieu culturel où sont donnés des ateliers pour apprendre l'analyse du jeu aux enfants et le plaisir du jeu aux plus vieux.

Également théoricien et conférencier, il alimente le blog *Extension du domaine du jeu* et conseille des ministères de la culture de plusieurs pays européens. Il est aussi conseiller artistique, commissaire d'exposition et défenseur du jeu sous toutes ses formes auprès du grand public. Il est le directeur éditorial de *Blacknut*.

Avec Them Games, il poursuit l'objectif pédagogique de faire découvrir le jeu et les arts ludiques à des créatrices et créateurs de tous univers.

La collaboration de Them Games avec Lebleu Denastas invite le graphisme dans l'univers du jeu sur du mobilier urbain.

Lebleu Denastas est un studio de création visuelle parisien sous la direction artistique d'Anne Denastas et d'Amélie Lebleu qui a développé de multiples projets principalement dans le milieu culturel auprès notamment du Musée de L'Homme, de la Cité des sciences, de la Réunion des musées nationaux, du Musée des Arts décoratifs, du Musée d'Art moderne de la ville de Paris, de la Gaîté lyrique, de 800 trees, d'Architecture à vivre édition, etc.

MARSHMALLOW LASER FEAST / JAMES PATERSON / DPT. / HEADSPACE STUDIO

Marshmallow Laser Feast est un studio créatif qui explore la technologie afin de créer des œuvres qui réinterprètent l'idée de la perception humaine. Son savoir-faire s'est illustré par la création d'installations qui repoussent les limites, redéfinissent les attentes et survolent les spectateurs dans le monde entier. Accessible, le travail de Marshmallow Laser Feast se manifeste par la sculpture cinétique et les films, en passant par l'interprétation en direct et la réalité virtuelle.

Passionné de dessin, d'animation et de codage, **James Paterson** a fondé Presstube en 1999. Ses œuvres ont été exposées de par le monde dans des lieux comme le Centre Pompidou, le Museum of Contemporary Art, à Taipei, le ICA, à Londres, le Seoul Museum of Art, le Musée d'Israël, à Jérusalem, la Ginza Graphic Gallery, à Tokyo, le Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, le London Design Museum, le Muvim, en Espagne, et le Museo Tamayo de la ville de Mexico. James habite et travaille à Montréal.

Dpt. est un studio de création numérique regroupant des designers, des codeurs, des producteurs et des stratèges. Leur approche interdisciplinaire et collaborative dans la création d'expériences interactives riches et uniques résonne avec le public. Ils œuvrent auprès d'un large éventail de clients, dont Clinton Global Initiative, l'Office National du Film (ONF), Radio-Canada, Ubisoft, la Place des Arts, le Musée McCord, Moment Factory et Mutek.

Headspace Studio est à l'avant-garde de la création de son immersif pour la réalité virtuelle cinématographique. Cofondé par Félix & Paul Studios et par Jean-Pascal Beaudoin, le studio a collaboré avec des partenaires importants sur des projets tels que *Cirque du Soleil's Inside the Box of Kurios* (récipiendaire d'un Daytime Emmy® Award), *Jurassic World : Apatosaurus*, *The People's House : Inside the White House with Barack and Michelle Obama* et *Miyubi*, la première comédie long format en réalité virtuelle réalisée en coproduction avec Funny or Die et le Oculus Studio.

OPAVIVARÁ!

OPAVIVARÁ! est un collectif d'artistes de Rio de Janeiro qui réalise des performances dans les espaces publics urbains, les galeries et les institutions culturelles, et qui remet en question l'utilisation des espaces privés et publics par le biais de la création d'objets relationnels qui permettent une expérience collective. Depuis sa création, en 2005, le groupe a travaillé activement à la création de situations qui stimulent et intensifient le pouvoir de la vie : comment boire et danser ensemble ou encore fêter n'importe quel jour en se rassemblant sur la place publique, à la plage ou dans la rue, comme lors d'un carnaval hors-saison, renforçant et répandant le pouvoir de transformation. Le collectif propose la pratique d'un art public lors d'un moment public et ce, d'une façon collective, provisoire et mobile, faisant ainsi la promotion de la redéfinition des espaces, sans considération pour leurs conditions particulières. En d'autres mots, un art par le public et pour le public.

Parmi ses actions récentes, mentionnons des performances au Musée Guggenheim et au Hunter East College à New York, à Casaplan (Chili), à Rio de Janeiro (Brésil), au HAU 2 de Berlin (Allemagne), au European Center for the Arts de Dresden (Allemagne) et à Art Basel. Leur travail fait partie de collections privées et publiques, dont celles du Musée d'art moderne de São Paulo et du Musée d'art moderne de Rio de Janeiro.

THE CONSTITUTE

Fondé en 2012, THE CONSTITUTE est un studio de design, d'art et de recherche établi à Berlin et dirigé par Christian Zöllner et Sebastian Piatza. En combinant des pratiques artistiques et scientifiques, le collectif crée des expériences interactives destinées à l'espace public. THE CONSTITUTE a collaboré avec plusieurs institutions culturelles et établissements de recherche de renommée internationale pour la réalisation d'œuvres exposées dans le monde entier. Actuellement, l'accent est mis sur l'étude de prototypes narratifs et diégétiques de même que sur la création d'un plus grand nombre d'interfaces durables publiques et sociales.

Sebastian Piatza est concepteur de produits et se consacre aux intermédias et aux ouvrages scientifiques. Il a reçu de nombreuses distinctions pour ses travaux en neurologie, en sciences et en design optique. Depuis 2012, il dirige THE CONSTITUTE, où il est responsable du développement de prototypes, de la réalisation de projets, du travail de conception et de l'ensemble des relations d'affaires financières.

Fort d'une vaste expérience en design de produit, Christian Zöllner cherche constamment à évoluer vers le design d'interaction ainsi que vers la recherche et l'enseignement en design. Il donne des ateliers, des cours, des causeries et des conférences à travers le monde sur des sujets comme la science-fiction, les stratégies spatiales ainsi que le design.