

mcd®

magazine des cultures digitales

#72

oct · nov. déc 2013



Création numérique & lien social

www.digitalmcd.com

DOM: 9,9€ - BEL/LUX: 9,9€ - CH: 14FS - CAN 14,99\$ca - D: 10,50€ - N CAL/S: 1250 cfp - POL/S: 1450 cfp

L 14922 - 72 - F - 9,00 € - RD



mcd[Ⓞ]

magazine des **cultures digitales**

#71

juin · juillet · août 2013



- Portraits
- Collectifs
- Festivals
- Artistes numériques
- Réseaux
- Interactivité
- Mobile
- Culture libre
- Open Source
- Espaces hybrides
- Continent et diaspora

Digitale Afrique

CRÉATION NUMÉRIQUE
ET INNOVATION TECHNOLOGIQUE

www.digitalmcd.com

DOM: 9,9€ - BEL/LUX: 9,9€ - CH: 14FS - CAN 14,99\$ca - D: 10,50€ - N CAL/S: 1250 cfp - POL/S: 1450 cfp





Objet créé et photographié
par Formidable Studio
< www.Formidable-studio.net >

De la tour d'ivoire aux halls d'immeuble

Nombreux sont les artistes dont les pratiques, collaboratives et participatives, associent aujourd'hui les publics à leurs créations. Qu'il s'agisse d'artistes comme Patrice Moullet dont les sculptures sonores (OMNI) permettent à des polyhandicapés de jouer de la musique et de créer des spectacles, ou encore de Krzysztof Wodiczko qui travaille avec les sans-abris new-yorkais (*Homeless Vehicle Project-Critical Vehicles*), les femmes de Tijuana (*The Tijuana Projection*), et les vétérans de la guerre en Irak (...*Out of Here: The Veterans Project*).

L'art numérique, dans sa diversité et ses dimensions innovantes, touche des publics dits "spécifiques" (personnes défavorisées, en situation de handicap, seniors, jeunes...) dans des lieux non moins "spécifiques" (quartiers sensibles, prisons, hôpitaux, etc.). Ce 72^{ème} numéro de MCD offre un panorama non exhaustif, loin de tout voyeurisme ou "dolorisme", d'initiatives artistiques qui réconcilient l'humain et la technologie. Il montre, au travers d'articles et d'une série de portraits d'acteurs et de lieux, que la thématique du lien social, du "vivre ensemble", est ancrée dans la culture digitale. A l'ère du numérique et des réseaux, l'artiste connecté bouscule les a priori sur la fracture numérique, et est souvent le meilleur médiateur pour transmettre et partager les savoirs de manière créative.

Nous tenons à remercier les auteurs et contributeurs de cette publication, en particulier les artistes et les directeurs de structures qui ont accepté de répondre à notre questionnaire, ainsi que le Ministère de la Culture et de la Communication pour le soutien apporté à cette publication.

ANNE-CÉCILE WORMS
DIRECTRICE DE LA RÉDACTION DE MCD



Avec le soutien du Ministère
de la Culture et de la Communication



Electroni[k] présente

MAINTENANT

Musiques, Arts & Technologies

avec Zimoun / Jeff Mills / Nicolas Bernier / Tristan Perich / Lesley Flanigan
Actress / Stephan Mathieu / Studio G&M / Thomas Rutgers & Jitske Blom
Bertrand Duplat / Richard Eigner & Robert Seidel / Nico Muhly / Blondes
Mason Bates / Romain Scordia & Ronan Thersiquel / Aline Brugel / Pàle
Le Bureau / Loup Barrow / Anne-Clémentine Fleury & Flavia Lopez
FunkinEven / Bowerbird / Nicolas Auger & Corentin Le Bris...

Du 15 au 20 octobre 2013
Rennes - France

www.electroni-k.org

■ SOMMAIRE

03_ ÉDITO

05_ SOMMAIRE

RÉFLEXIONS

AUTOUR DE LA DYNAMIQUE
"CRÉATION NUMÉRIQUE / LIEN SOCIAL"

08_ VINGT ANS QUE LE FAIT NUMÉRIQUE
A PERCUTÉ L'ESPACE SOCIAL...

14_ L'INSTITUTION CULTURELLE COMME
INTERFACE SOCIALE

18_ CORPS EMPÊCHÉS ET LIEN SOCIAL

22_ LES CODES SOCIAUX DE L'ART
NUMÉRIQUE

28_ LES NOUVEAUX COMMANDITAIRES

32_ HYPER(O)LDS,
LES SENIORS CONNECTÉES

36_ NET ART, HACKING CRÉATIF ET
ESTHÉTIQUE DES RÉSEAUX SOCIAUX

42_ HISTOIRE DE L'ART,
RÉSEAU(X), LIEN SOCIAL

44_ VEDUTA : *CHEZ MOI*, UNE CERTAINE
UTOPIE DE L'ART "À LA MAISON"

46_ WEBDOC ET LIEN SOCIAL : ÊTRE
SPECTATEUR COLLABORATIF

50_ TERRES ARBITRAIRES
OU LES REPRÉSENTATIONS SOCIALES
EN QUESTION

INITIATIVES

AUTOUR DE LA DYNAMIQUE
"CRÉATION NUMÉRIQUE / LIEN SOCIAL"

54_ 2ROQS

56_ AADN

58_ ABI/ABO [ART BE IN / ART BE OUT]

60_ ART DANS LA CITÉ

62_ BERNARD SZAJNER

64_ BOUILLANTS

66_ CENTRE DES ARTS D'ENGHIEN

68_ COMPAGNIE MOBILIS-IMMOBILIS

70_ EKLUZ

72_ ELECTRONI[K]

74_ EMAHO

76_ ÉMILIE BROUT / MAXIME MARION

78_ ESPACE JEAN-RENÉ CAUSSIMON

80_ ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

82_ ISABELLE BONTÉ

84_ LE HUBLLOT

86_ LE LABO

88_ LIEU MULTIPLE

90_ MA SCÈNE NATIONALE

92_ MAINS D'ŒUVRES

94_ NICOLAS SORDELLO
/ RAPHAËL ISDANT

96_ OLIVIER HEINRY

98_ OSOSPHERE

100_ OUDEIS

102_ RES PUBLICA

104_ SAINT EXUPÉRY

106_ STEREO LUX

108_ SYNESTHÉSIE

110_ VISAGES DU MONDE

112_ ABONNEMENT

114_ OURS

114_ DISTRIBUTION

AIX-EN-PROVENCE
Du 10 au 20 Octobre 2013

EXPOSITIONS - PERFORMANCES - RENCONTRES
www.festival-gamerz.com

**GAMERZ
FESTIVAL**

Transcultures & La Commune de Saint-Gilles
présentent

TRANSNOMADES
← ART(S) EN RÉSEAU(X) →

MOBILE AWARDS
«ARTS & NETWORKS» 2013

PERFORMANCE → C^{ie} LE CLAIR-OBSCUR
INSTALLATIONS → WJ-S
ANNE ROQUIGNY + JAMES HUDSON
EMERGENCES → PETER M FRIESS, OKUS DANCE C^{ie}
+ Prix Mobile Public + Lancement de spamm.be
(en collaboration avec spamm.fr)
+ Café numérique + sensibilisation aux arts connectés
+ mixes transnomades

04>06.10.2013 | SAINT-GILLES | BRUXELLES

Maison du Peuple | Maison des Cultures
Centre Culturel Jacques Franck | Atelier du Web

Dans le cadre de la Quinzaine numérique
de la Fédération Wallonie-Bruxelles

entrée libre

transcultures.be | spamm.be | stgillesculture.irisnet.be | laquinainenumerique.be

visuel central: "tantqua / iframe" - Vincent Paesmans / Jacques Urbanska | design : Cécile Habran

**Chroniques
des mondes
possibles**
ELECTRIC ADVENTURES

UN PARCOURS
NUMÉRIQUE
PRÉSENTÉ PAR
SECONDE NATURE

AIX-EN-PROVENCE
SECONDENATURE.ORG

DU 10
OCTOBRE
AU 10
NOVEMBRE
2013

ALEXANDRE BURTON
HEEWON LEE
DAVID BOWEN
LAURENT PERNOT
RYOICHI KUROKAWA
ADELIN SCHWEITZER
ETIENNE REY
C. BEAU & N. MONTGERMONT
JULIEN CLAUSS
ROBYN MOODY
SAMUEL ROUSSEAU
ROBIN MEIER & ALI MOMENI
MAGALI DANIAUX & CÉDRIC PIGOT
JULIE BALSAX
VÉRONIQUE CAYE
YANN L'HEUREUX
.....

JEFF MILLS
DVS1
MARTYN
MONDKOPF & TRAFIK
BRANDT BRAUER FRICK
NICOLAS BERNIER
9TH CLOUD
F. VIGROUX & A. SCHMITT
PIERRE BASTIEN
BRANDT BRAUER FRICK
ÂME
LOW JACK
LE K
SEB BROMBERGER
.....

EXPOSITION MUSIQUE LIVE A/V SPECTACLE PERFORMANCE RENCONTRE MÉDIATION

AIX PAYS D'AIX **CONSEIL GÉNÉRAL** **COMMISSION DÉPARTEMENTALE DES CULTURES** **MARSEILLE PROVENCE 2013** **LE DÉPARTEMENT** **ARTS & CULTURES** **MOUVEMENT** **digital** **KIBLIND** **nova** **TSUG** **art+cre** **art press** **mcd** **Télérama**

RÉFLEXIONS

***autour de la
dynamique
"création numérique
/ lien social"***

QU'AVONS-NOUS FAIT DE NOS 20 ANS ?

20 ans que le fait numérique a percuté l'espace social.

20 ans que quelques artistes se sont emparés de ces outils dans leurs démarches de création.

20 ans que les industries culturelles sont impactées et le rapport aux biens culturels sont transformés⁽¹⁾.

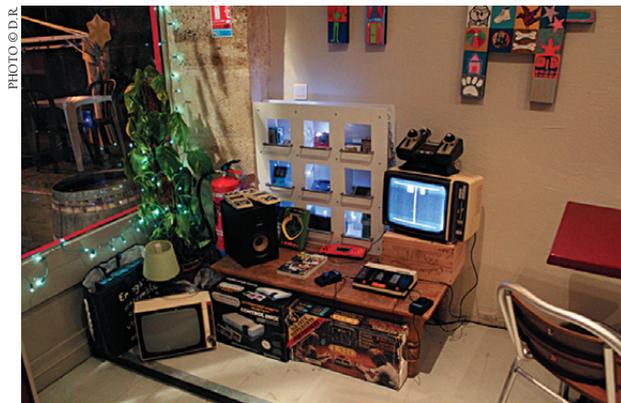


PHOTO © D.R.

Médias-Cité.
Plus créatifs
grâce au
numérique ?
Décembre
2011.

■ 20 ans que quelques-uns pressentent que ces technologies ne peuvent être assimilées à des technologies parmi d'autres. Car elles interviennent partout où les hommes manipulent et échangent des signes (textes, images, sons, données). Elles concernent tous les hommes dans tous les actes de la vie. Elles sont amenées à bouleverser les manières de vivre ensemble, de s'organiser, de faire. C'est une mutation en profondeur qui s'opère et qui affecte les processus identitaires ainsi que notre compréhension du monde et de nos sociétés⁽²⁾ et que les nouvelles technologies de l'information et de la commu-

nication, ne peuvent réussir à elles seules à créer du lien social, bien au contraire.

20 ans que quelques acteurs, sur les territoires, ont supposé que ces deux thèmes, souvent parallèles voire méprisant l'un vis-à-vis de l'autre (cf. les rapports entre les domaines de l'art et le socioculturel), allaient devoir se croiser, voire même par des torsions successives, finir par se confondre.

On distingue souvent deux approches historiques : l'histoire traditionnelle, celle des événements "à oscillations brèves, rapides, nerveuses" et l'histoire cyclique et conjoncturelle caractérisée par des phases lentes.

La particularité du fait numérique c'est qu'il conjugue ces deux formes de l'histoire : il impacte aussi profondément que l'imprimerie nos civilisations, mais les transforme en moins d'une génération.

Si 20 ans peuvent paraître un temps d'une lenteur insupportable pour les protagonistes, cet "enchaînement"⁽³⁾ est tout simplement foudroyant à l'échelle des mutations sociales. Les "acteurs institués" ont été très majoritairement pris de court⁽⁴⁾ : les artistes, les acteurs culturels et éducatifs, les pouvoirs publics⁽⁵⁾, les industries établies... En même temps qu'ils ont subi cette injonction au changement, ils ont longtemps tenté d'y résister, de s'y opposer, souvent pour main-

tenir leurs positions dominantes⁽⁶⁾.

Il a alors fallu recréer à n'importe quel prix les barrières, les "enclosures" au mépris de l'intérêt général. Assurer leur rente aux nantis de l'ordre ancien. Là sont des choix politiques, dictés moins par l'ignorance ou la rigidité que par une volonté délibérée de servir les intérêts de quelques-uns au détriment de beaucoup d'autres⁽⁷⁾.

Alors, comme souvent, cela s'est passé ailleurs, autrement, avec d'autres.

Puis, comme toujours chacun a cherché à raccrocher les wagons.

La démarche "création numérique & lien social" a fini par émerger. Non pas tel un bloc. Non pas comme un domaine reconnu. Mais comme un ensemble d'innovations, d'expérimentations, de questionnements, de rencontres et de controverses. Le plus souvent comme un véritable un *hacking*. Chacun venant de son univers. Avec des registres de valeurs provisoires ou persistantes que quelques-uns ont placés comme une des briques de leurs démarches.

Quelle connexion entre création numérique et lien social ?

Le périmètre du sujet est protéiforme en ce sens qu'il se redessine en permanence.

En réalité les cheminements des différents



Médias-Cité. Jeudi Multimédia #62.
collectif Lightgraft. Vibrations Urbaines 2011.

protagonistes (artistes, créatifs, acteurs culturels) ont historiquement été intuitifs, exploratoires voire erratiques. Il est bien aisé a posteriori de leur redonner un sens et un ordre, habillé depuis par un fond théorique. La réalité c'est plutôt qu'au-delà de l'intuition, de la militance et du hasard des rencontres sur un territoire, ces démarches se sont construites avec du bric et du broc. Logique... il s'agit là de la vocation voire la définition même des démarches innovantes⁽⁸⁾.

Si le terme *création* a été préféré, c'est avant tout parce que la notion de *création* est plus ouverte que celle d'*œuvre*. De même *créatif* pose un cadre plus inclusif que *créateur* ou *artiste*. Ainsi le terme *création*, ne présume pas de l'identité de celui qui crée. Ce peut être un *artiste*, un *créatif*, un *amateur*, un *participant*. Puisque le numérique facilite que chacun puisse agir, voire s'exprimer.

La terminologie de la création ne se construit pas *contre* celle de l'art, en tout cas pas contre ceux qui considèrent que *l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art*⁽⁹⁾. Cette terminologie fait toute sa place à la question de l'artiste. Mais elle permet également de réaffirmer un des rôles de la culture : tisser du lien entre les hommes, un lien qui fait société. Un lien social.

Ce qui, pour éviter une tarte à la crème, n'est pas synonyme de *faire du social*.

Pour les protagonistes de ces démarches, il s'agit de faire de la culture et de la rencontre avec les situations de création, non pas un signe d'appartenance bourgeoise mais une arme critique pour comprendre le monde et s'y mouvoir plus librement, point de départ de bon nombre de démarches d'éducation populaire. Il faut pour cela s'extirper de la controverse sur l'excellence artistique qui a valu aux créations numériques d'être mise au ban de toutes les institutions artistiques, *tout simplement parce que l'excellence des uns ne sera jamais l'excellence des autres et qu'en matière d'art, la qualification de la valeur artistique est une affaire de luttes de positions pour imposer un point de vue sur le sensible*⁽¹⁰⁾.

Le numérique vient ainsi ré-activer bien des questions posées par la création : le rapport à l'œuvre, l'économie de l'artiste, les pratiques amateurs, l'"empowerment" des capacités expressives des citoyens et tant d'autres.

Il n'y a pourtant pas de rupture dans l'histoire de l'Art...

Cela a d'ailleurs souvent servi à bien des écoles d'art et autres institutions artistiques

comme argument pour évacuer le sujet, en prétendant de ce fait que le numérique n'était pas un sujet. Ce fut déjà le cas pour les musiques amplifiées, le hip-hop, le street art, et tant d'autres.

Constatant qu'en marge de ces lieux, des workshops se montaient un peu partout sur les territoires, attirant leurs propres élèves (actuels et futurs), elles attirèrent voire absorbèrent opportunément intervenants, interventions, et parcours. C'est cyclique et salutaire, mais cela occulte tout de même que la recherche et développement est supportée par des personnes et des structures.

En marge, quelques artistes, quelques structures ont amorcé, expérimenté, essuyé les plâtres définissant de "nouveaux territoires de l'art".

Certains lieux emblématiques et reconnus ont pu offrir asile aux premiers "digiborigènes"⁽¹¹⁾ : on peut citer le Métafort d'Aubervilliers, Art3000, l'IRCAM, Le Fresnois et surtout le CICV Pierre Schaeffer. Mais il s'agissait là de lieux d'art. Pas de lieux culturels. Des espaces pensés pour les artistes. Pas ou peu pour les rencontres avec les publics, mais plutôt comme des ateliers.

Pour la plupart, dans une faiblesse et parfois absence de moyens et de reconnaissance qui, au-delà du mythe de l'artiste incompri- ➤



Médias-Cité.
Art Mêlés.
Eysines.
2011.

➤ et méprisé de son vivant, n'a pas facilité leur rapport à l'espace public, à la monstration de leurs productions, au partage des pratiques, à la confrontation au corps social. L'incapacité, peut-être par la nature même des œuvres numériques, à "pénétrer" le marché de l'art, propulsé depuis des années comme thermomètre de la valeur artistique notamment dans les arts plastiques. Le sous-équipement, la mécompréhension des enjeux, parfois le mépris pour ce qui n'était pas issu du sérail, et parfois aussi l'absence de compétences des lieux de spectacle vivant, devant des propositions qui ne rentraient pas dans les cases et renversaient même parfois l'organisation du plateau⁽¹²⁾, des équipes et des moyens (vidéoprojection, connexion Internet, etc.) ont fini de confiner ces formes à des espaces confidentiels, fragilisant par nature l'économie de cette émergence. L'ordinateur c'était pour faire la compta, ça n'avait rien à faire sur scène... Et puis si le Personal Computer (PC) porte ce nom c'est bien que les gens le fasse chez eux... Le numérique ne réactive pas seulement la question de la "démocratisation culturelle". Il rend possible les hypothèses d'un rapport plus réparti, diffus voire équitable de l'accès



Médias-Cité. Jeudi Multimédia #63.
Julien Clauss.

aux pratiques culturelles... Tout en participant à l'affaiblissement des fonctions éditoriales, des hiérarchisations, avec le risque de mettre tout sur un même plan, et paradoxalement produire une uniformisation des biens culturels au dépend de la diversité culturelle.

Le fait numérique bouscule les processus créatifs.

Le fait numérique ouvre des *possibles* pour les actes créatifs et les pratiques culturelles et sociales. Il génère de nouvelles "palettes"

d'outils au service des approches historiques de l'expression créative (spectacle vivant, de la littérature, de l'architecture, des arts plastiques, etc.). Il permet les stratégies d'essais / erreurs, grâce au fonctionnement non-destructif (do / undo / redo), il ouvre ainsi les possibilités d'expérimentations / exploration, au-delà des fréquentes approches d'apprentissage par répétition.

La convergence des médias et des supports produits par ce fait numérique, ouvre les possibilités de mixage des types de contenus et leurs interconnexions, approchant ainsi les thèmes de "l'art total".

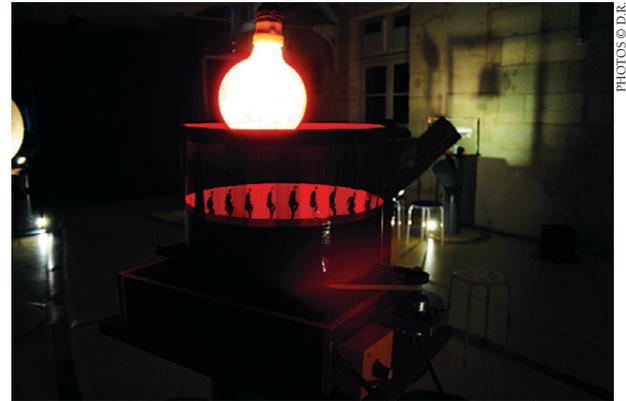
Il facilite les démarches de "remixages", les démarches de copier/coller comme autant d'Oulipo⁽¹³⁾ numériques. Il permet à un plus grand nombre de s'essayer à telle ou telle pratique, parce qu'il modifie les coûts de production voire de diffusion des créations (et de biens culturels)⁽¹⁴⁾. Il facilite les démarches d'implication et d'interaction des destinataires de la création (qu'elle soit achevée ou non).

Et les organisations sociales...

Les frontières entre pratiques amateurs et pratiques professionnelles se transforment (certains équipements de MAO dépassent



Médias-Cité.
Parcours multimédia
de la compagnie
de théâtre Si
et Seulement Si.
Juin 2011.
Centre d'animation
St-Pierre.
Bordeaux.



PHOTOS © D.R.

en performance des studios d'enregistrement par exemple).

L'ambiguïté générée entre artistes, créateur et créatif relance bien des défiances.

Le numérique est venu massifier l'avènement des industries de programmes et de divertissement. Elles sont sources de captation de l'attention. Le numérique produit également une forme de culte de l'instantané, lié à la connexion permanente, pulsionnelle et mobilisatrice qui s'oppose au temps long de la lecture, aux approches narratives de la dramaturgie, à la lenteur de la construction des idées.

Le fait numérique a fait exploser les "business-plan" des industries culturelles.

Internet a contribué à la disparition des filtres éditoriaux, renvoyant au citoyen la capacité à hiérarchiser (ce qui peut être une opportunité si on lui permet d'augmenter ses capacités à le faire).

La lutte effrénée pour occuper les marchés, sans avoir pris le temps de produire un modèle économique a produit une culture (ou un culte...) du "tout gratuit", véritable paroxysme d'un capitalisme exclusivement spéculatif.

Le fait numérique conjugué au marketing réduit à l'extrême le cycle de vie des outils matériels (contraints par les effets de mode et l'obsolescence programmée), véritable péril en terme de développement durable (tant pour les déchets électroniques que pour les consommations d'énergies).

Bernard Stiegler, ancien directeur de l'IRCAM et figure d'Ars Industrialis, a proposé de formaliser ce coté ambivalent du numérique en

réarmant le concept du *pharmakon* ⁽¹⁵⁾ : pour simplifier les technologies numériques peuvent être considérées, telles l'arsenic, tout à la fois comme un poison et un remède, et c'est l'usage (la thérapeutique) qui est déterminant⁽¹⁶⁾.

Et puis ce fut la révolte du pronétariat...⁽¹⁷⁾

ou l'appropriation sociale de l'acte créatif et des créations.

On a alors pu voir s'opérer une sorte de cumul de changements de pratiques et d'échelles de ces pratiques d'abord par des citoyens :

Le basculement vers un téléchargement massif des biens culturels, conduisant au quasi abandon des lieux institués de consommation des biens culturels.

La banalisation d'outils de création très perfectionnés pour des usages... amateurs.

Les logiques d'entraides pour permettre l'apprentissage de ces outils

L'émergence de nouveaux systèmes de financement de production basés sur la coopération entre passionnés

L'auto-organisation de stratégies de coopération, y compris pour fabriquer, concevoir, etc.; véritable économie de la contribution.

On a pu voir apparaître des bidouilleurs numériques (codes ou matériel) qui ne sachant quoi faire de leurs découvertes, se lancent dans des usages créatifs. Des artistes "classiques" qui incorporent le numérique dans leur palette d'outils, tout en faisant résonner / raisonner un territoire (Nicolas Clauss, *Un palpitant* > www.nicolasclauss.com/unpalpitant/).

Les natifs digitaux pour qui le numérique est leur matière première native. Certains

expérimentent les pratiques créatives en lien avec leurs pratiques notamment sur les réseaux sociaux (*The Road Between Us* de Maxime Marion et Émilie Brout > <http://eb-mm.net/the-road-between-us.html>).

Des artistes, formés au numérique et dont l'usage s'appuie sur des codes culturels contemporains (*Le Registre* de Grégory Chatonsky > <http://chatonsky.net/project/le-registre-the-register/>).

Le numérique est parfois aussi l'objet même de la proposition artistique, tout en mettant en scène une pratique sociale, comme le jeu vidéo (Compagnie ResPublica - Wolf Ka, *Enjeux* > www.res-publica.fr/portfolio/enjeux/),

la navigation Internet (Christophe Bruno, *Human Browser* > www.iterature.com/human-browser/),

ou l'usage des SMS (2Roqs, *Expression(s) / Gravity* > www.2roqs.fr/exhibitions/).

Mais également des créations qui s'appuient sur l'implication des citoyens (parfois des publics spécifiques) dans la production des œuvres : Compagnie Mobilis Immobilis (*Corps Tangibles* > <http://feesdhiver.fr/LABO/CorpsTangibles.htm>),

Véronique Aubouy / Agnès de Cayeux, *le Baiser de la Matrice*.

Certaines structures culturelles ont été au-delà d'incorporer ces propositions dans leurs "offres". Elles ont repensé leurs projets au regard de ce fait numérique, telles les structures dont les projets conjuguent création et production collectives comme par exemple AADN (> www.aadn.org),

Puce-Muse (*MetaMalette* > www.pucemuse.com/index.php?id=12),

KompleXXkapharnaûM (> www.kxkm.net) avec des angles parfois très différents.





Médias-Cité. Café numérique. Réseaux sociaux et identité numérique. Débat animé par Dominique Cardon dans le cadre du projet "@portée de clic" porté par la Ville d'Eysines et Médias-Cité et le programme "Les Théâtres de la Science" porté par Cap Sciences, le 18 Janvier 2012. Médiathèque d'Eysines.

➤ Des acteurs culturels et d'éducation populaire dont l'objet est le lien social et qui voient dans les pratiques créatives liées au numérique un support idéal à leurs démarches. Au premier rang c'est toute la génération des Espaces Culture Multimédia qui tenta véritablement de trouver l'articulation entre action artistique, culturelle et grand public : Espace Mendès France à Poitiers, Le Zinc / Friche Belle de Mai à Marseille, Mains-d'Œuvres à Saint-Ouen, le Florida à Agen, le Chaplin à Mantes-la-Jolie, la Maison Populaire à Montreuil...

Les *opérateurs éducatifs*, qui y voient un élément de remobilisation parfois par la "gamification", parfois un moyen de remettre à l'œuvre la pédagogie de Freinet (> http://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9dagogie_Freinet).

Les *opérateurs d'éducation populaire*, qui y voient la possibilité, de prolonger leurs démarches historiques issues de l'éducation à l'image.

Les opérateurs qui agissent dans le champ de la *prévention des risques* (exemple des PocketFilms comme stratégie de remédiation face aux happy slapping).

La question "Création numérique et lien social" a même amené plusieurs structures à imaginer de nouvelles manières d'entreprendre. On peut citer Fées d'hivers (Hautes-Alpes > www.feesdhiver.fr) et deux coopératives d'activité et d'emploi : Port parallèle (Paris) et Artefacts (Orléans > <http://artefacts.coop>).



Médias-Cité. Concert "Ex-Machina" / DRILE - Florent Berthaut. Pièce électroacoustique "In Situ" Marché de Lorme, Bordeaux (33) Jeudi 26 mai 2011.

Et puis il y a depuis toutes ces années le travail tout aussi militant de celles et ceux qui ont formalisé la réflexion sur les enjeux sociaux du numérique. On peut citer pêle-mêle sur la question des biens communs et de la free culture : Hervé Le Crosnier, Philippe Aigrain, Florent Latrive, Dogmazic, Antoine Moreau (Copyleft Attitude).

La thématique "création numérique et lien social" présentée dans ce numéro de MCD n'est pas une énième tendance. Il s'agit de ce moment où un fait majeur — ici le fait numérique — vient percuter une civilisation, offrant l'occasion de repenser et de remettre à l'œu-

vre, le croisement entre progrès technique et progrès social. Comme tout changement, il provoque des ruptures, et des renversements, et des risques d'exclusion. Comme souvent, la culture, comme l'éducation devient ce qui permet de produire un désir partagé, un objectif commun. À condition de maintenir les liens, d'en créer de nouveaux, de produire de la compréhension et de la fonction critique, bref de *prendre soin*⁽¹⁸⁾. Les créatifs, les créateurs, les artistes ont alors l'espace pour proposer des imaginaires partagés. Les acteurs de l'espace public, qui ont en charge le fonctionnement de la cité, proposent, décident et parfois mettent en "œuvre". Ainsi, ils peuvent *réenchanter le monde*⁽¹⁹⁾.

Plus pragmatiquement, il s'agit aussi, par l'envergure des pratiques amateurs qui résultent⁽²⁰⁾ du fait numérique, de réconcilier pratiques culturelles, éducation artistique, éducation aux usages numériques et innovation sociale et numérique.

Enfin ce sont de ces démarches que pourront émerger un consensus permettant au plus grand nombre de comprendre, expérimenter et contribuer aux processus créatifs, de nature à produire de la compréhension réciproque, du lien entre les membres d'un même corps social, générant accessoirement un "consentement à payer" leurs propres usages de ces créations⁽²¹⁾.

Le corps social, ainsi constitué, solidifié par ces liens sociaux, *enchanté* par ces échanges



PHOTO © D.R.

Médias-Cité. Parcours Interactif #4. Regards d'artistes sur les médias sociaux. Émilie Brout & Maxime Marion, *The Road between us*. 2011. Médiathèque municipale de Mérignac.

créatifs, génère une *économie*⁽²²⁾ saine et durable, notamment basée sur la dignité culturelle, cœur de la Déclaration de Fribourg sur les Droits Culturels⁽²³⁾.

Comme Monsieur Jourdain qui fait de la prose sans le savoir, c'est le pari que tentent de tenir des individus et des structures au quotidien. Sans pour autant le théoriser. Mais avec engagement et bonne foi. ■

Gérald Elbaze

DIRECTEUR DE MÉDIAS-CITÉ,
CENTRE DE RESSOURCES
POUR LES USAGES DU MULTIMÉDIA

PS: le sous-titre de l'article était : *comment l'avènement du numérique replace potentiellement la créativité au cœur de l'espace social et replace le citoyen au cœur de démarches créatives émancipatrices ?* mais cela n'incite pas à la lecture... ;-)

(1) Cf. le travail d'Olivier Donnat et du DEPS

> www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr

(2) In Charte de l'association Médias-Cité (1997)

> www.medias-cite.org/index.php/fonctionnement/lassociation/projet-associatif/96-charte-charte

(3) Le terme est utilisé dans les deux sens

(4) Et n'ont encore que très peu "pensé" cette question.

(5) À l'exception notable du programme des Espaces Culture Multimédia du Ministère de la Culture porté par Catherine Trautmann, initié par Alain Giffard et mis en œuvre par Jean-Christophe Théobalt.

(6) Cf. sur ce sujet le livre de Lawrence Lessig, *Culture Libre : comment les médias utilisent la technologie et la loi pour confisquer la culture et contrôler la créativité*.

(7) Christian Paul dans l'avant-propos de *L'avenir des idées - Le sort des biens communs à l'heure des réseaux numériques de Lawrence Lessig* (traduit de l'anglais par JB. Soufron et A. Bony), Presses Universitaires de Lyon.

(8) Cela pose néanmoins la question du financement de l'innovation lorsque elle est dans les champs artistique et plus généralement de l'utilité sociale.

(9) Comme aimait à le rappeler Robert Fillou, artiste proche du mouvement Fluxus.

(10) Jean-Michel Lucas dans *Pour en finir avec le Conseil de la Création artistique*

> www.loizorare.com/article-27768513.html

(11) Terminologie popularisée par Yann Leroux

> www.dicodufutur.org/digiborigenes/

(12) Mais aussi le passage de salle blanche à la boîte noire pour les arts plastiques.

(13) Ouvroir de Littérature POtentielle est un groupe de recherche en littérature expérimentale fondé en 1960 par Raymond Queneau.

(14) Comme ce fut le cas pour un autre fait technique, l'électrification, qui permit l'émergence des musiques amplifiées. Comme ce fut le cas pour la mobilité avec l'arrivée des boomers qui ont permis l'émergence de la street dance mais également du street-rap.

(15) In Bernard Stiegler, *Ce qui fait que la vie vaut le peine d'être vécue* (Flammarion / coll. Bibliothèque des Savoirs)

(16) Tout en notant que pharmakon peut aussi prendre le sens de bouc-émissaire...

(17) Néologisme de Joël de Rosnay
> <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pronétaire>

(18) Cf. Bernard Stiegler, *Prendre soin, de la jeunesse et des générations* (Flammarion / coll. Bibliothèque des Savoirs)

(19) Bernard Stiegler & Ars Industrialis, *Réenchâtrer le monde : la valeur esprit contre le populisme industriel* (Flammarions / Essais).

(20) Cf. Rapport d'Annie Chèvrefils-Desbiolles, *L'amateur dans le domaine des arts plastiques. Nouvelles pratiques à l'heure du web 2.0*

> <http://bit.ly/17zCYpB>

(21) Cf. contribution de Jean-Michel Lucas, *Numérique, mondialisation et diversité sont dans un bateau...*

> www.irma.asso.fr/IMG/pdf/adami_2012_interventionjmlucas.pdf

(22) Au sens étymologique du terme : l'étude des échanges entre l'environnement proche et l'environnement extérieur.

(23) <http://reseauculture21.fr/droitsculturels/2012/06/20/la-declaration-de-fribourg/>

L'INSTITUTION CULTURELLE COMME INTERFACE SOCIALE

On peut définir l'institution culturelle comme une intégration entre un équipement et des missions artistiques et culturelles, un lieu physique organisé autour de la rencontre entre des objets artistiques et/ou culturel et des publics.

■ Cependant depuis maintenant une vingtaine d'années, les institutions culturelle se sont fortement développées sur les réseaux, en créant des sites web, en mettant en place d'importantes bases de données à partir de leurs fonds, et plus récemment en développant des applications, en proposant des formes de fréquentation s'appuyant sur la réalité augmentée et en animant des communautés sur les réseaux sociaux. Dans le même temps, il était de plus en plus frappant que les pratiques culturelles se modifiaient vers une demande de participation et de contribution susceptible de créer une dynamique sociale au sein des institutions. Mon hypothèse est que ces évolutions transforment potentiellement l'institution culturelle jusqu'à la redéfinir comme un agencement et une intégration entre du hardware et du software, entre des espaces physiques et des réseaux, entre la matérialité d'un lieu et des environnements numériques.

Les environnements numériques comme extension du lieu

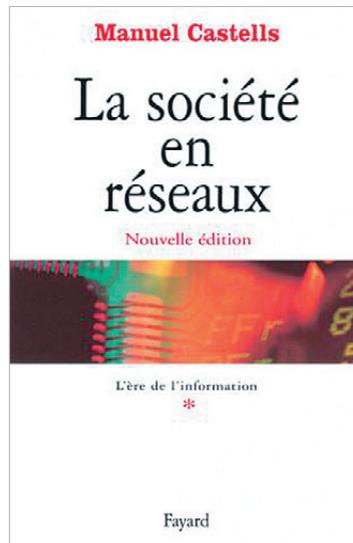
Les institutions culturelles ont généralement conçu les environnements numériques

comme des extensions du lieu physique permettant de développer un accès à distance à la culture. La constitution de ressources en ligne, la réactualisation de formes de présence sur les réseaux sociaux, la création de galeries ou de musées virtuels ont permis aux institutions culturelles de s'affirmer à travers les environnements numériques.

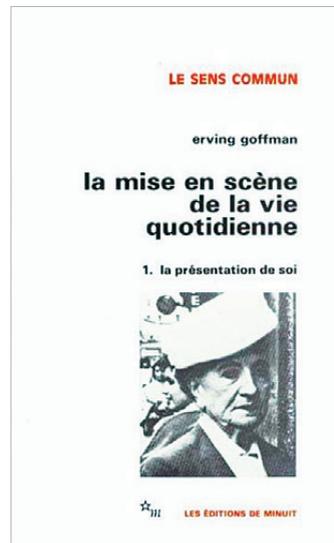
Les institutions culturelles ne sont plus simplement des bâtiments dotés d'équipements spécifiques mais aussi des systèmes d'information et de télécommunication. L'architecture des réseaux prolonge l'architecture matérielle du site. Les capacités d'accueil du lieu sont redoublées par la puissance des serveurs et la largeur de la bande passante. L'accès à distance par la connexion électronique à des contenus artistiques et culturels coexiste avec l'entrée dans un espace public. La manière dont la culture est archivée et transmise s'est profondément modifiée avec la numérisation des fonds culturels des institutions. Ces données restent le plus souvent sous le contrôle exclusif de l'institution. Elles ne sont pas susceptibles d'être partagées ou enrichies par les internautes.

Il ne s'agit pas ici d'engager un débat juridique ou politique sur l'open data et les questions de propriétés intellectuelles. Nous pouvons cependant constater que la numérisation des données a fait l'objet d'une sanctuarisation par rapport au développement des pratiques numériques créatives. La démocratisation de l'offre culturelle sur les réseaux n'est pas mise en relation avec une mutation des pratiques culturelles qui est pourtant une question à laquelle sont confrontées en leur sein même aujourd'hui les institutions culturelles. Nous avons besoin de lancer des sondes institutionnelles pour comprendre les effets des environnements numériques sur le fonctionnement de l'institution culturelle. Les technologies numériques sont encore trop souvent appréhendées comme des outils alors qu'elles créent de nouveaux milieux, de nouveaux environnements.

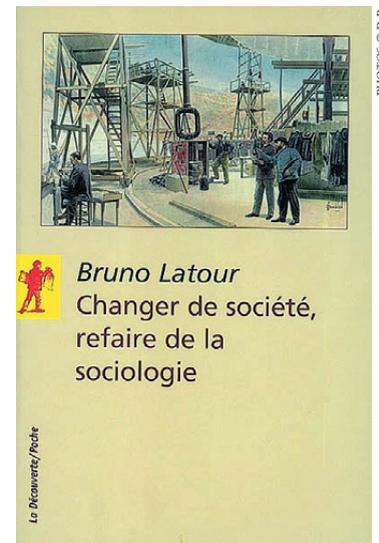
Dans cette approche, en s'affirmant sur les réseaux l'institution culturelle ne crée pas simplement de nouveaux outils d'accès à la culture mais se développe à la frontière de divers milieux, de divers environnements.



Manuels Castells,
La société en réseaux -
L'ère de l'information.
Fayard, rééd. 2001.



Erwin Goffman,
La mise en scène de la vie quotidienne.
T1 la présentation de soi.
Le Sens Commun / Les Éditions
de Minuit, 1973.



Bruno Latour,
Changeur de société : refaire
de la sociologie.
La Découverte,
2006.

PHOTOS © D. R.

Dans ce nouveau contexte une question à la fois négligée mais à mon sens décisive est de s'attacher à comprendre comment le lieu physique et les environnements numériques sont susceptibles d'interagir. C'est dans cette interaction en effet que l'on pourrait envisager de concevoir l'institution culturelle comme une interface sociale. Dans cette configuration, il ne s'agit plus d'envisager les environnements numériques comme une extension du lieu, mais plutôt comme un levier de transformation de la dynamique sociale du lieu lui-même.

Les environnements numériques comme environnements sociaux

Cela fait maintenant un moment que la recherche sociologique a rencontré les nouvelles technologies. La notion de réseau notamment a migré des sciences de l'information à la sociologie pour décrire une société de plus en plus individualiste, flexible et décentré. Pour Castells (1996) nous vivons ainsi dans une "société en réseau" caractérisée par une transformation de l'espace et du temps vécus par les flux d'information. Pour Wellman et Berkowitz (1988),

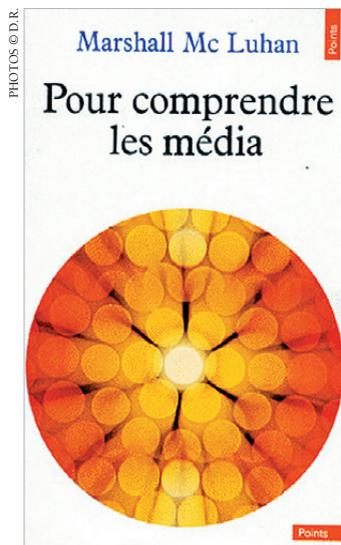
le réseau n'est pas une métaphore mais la texture même des structures sociales fondées de plus en plus sur la densité et la qualité de la connexion. Si Internet est complètement intégré dans le fonctionnement des mondes sociaux, pour Bruno Latour (2006) "le social" ne peut plus être présupposé et circonscrit en tant que tel, mais est l'effet d'associations toujours imprévues entre des entités distinctes. Bref les technologies de la télécommunication et du numérique ont révolutionné la manière de concevoir et d'appréhender le social.

On a pu par ailleurs décrire et comprendre les environnements technologiques comme des nouveaux environnements sociaux. *No sense of place* de Meyrowitz (1989) se propose d'étudier l'impact des médias électronique sur les comportements sociaux à partir d'un cadre théorique combinant la théorie des média de Marshall Mc Luhan et l'approche sociologique de Goffman fondée sur une étude des interactions sociales. Cette approche permet d'associer à une compréhension des effets des média une description analytique des comportements sociaux.

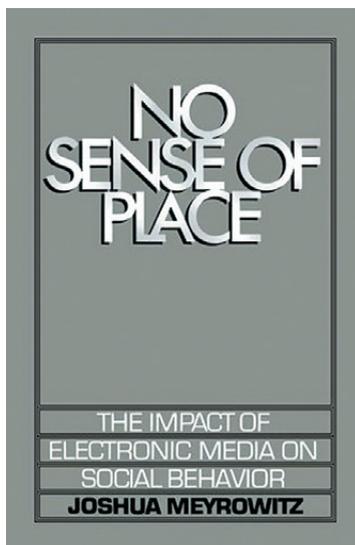
Pour Meyrowitz, les nouveaux média ne nous affectent pas principalement à travers le développement de contenus mais par la mise en place d'une nouvelle "géographie situationnelle de la vie sociale". Les médias effacent la distinction entre les rôles sociaux, offrent de nouveaux forums où s'exercent et se performant les rôles sociaux alors que ceux-ci étaient toujours intrinsèquement liés à des lieux physiques. En créant de nouvelles situations, les nouveaux média sapent la relation consubstantielle qui existait entre des lieux physiques et des situations sociales.

Si la situation renvoyait chez Goffman nécessairement à la spécificité d'un lieu, cette notion est appelée à se transformer avec les média pour désigner la création de système d'information susceptible de créer un continuum entre environnement physique et médiatique. Les média modifient les frontières habituelles des situations sociales et en les déplaçant permet la création de nouveaux comportements. En effet pour Meyrowitz, *lorsque deux situations fusionnent, on n'obtient rarement une simple combinaison des situations mais une nouvelle situation spéci-*

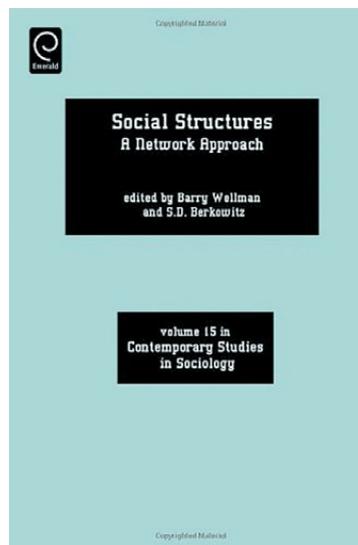




Marshall McLuhan,
Pour comprendre les médias.
Seuil, 1977.



Joshua Meyrowitz,
No sense of place - the impact
of electronic media on social behavior.
Oxford University Press, 1985.



Barry Wellman & S.D. Berkowitz,
Social structures: a network approach.
JAI Press Inc., 1997.

➤ *fique comportant de nouvelles règles et de nouveaux rôles. Et si lorsque deux cadres fusionnent, leurs définitions distinctes fusionnent en une nouvelle définition, l'enquête sociologique consiste à appréhender et décrire ces nouvelles situations et définitions.*

Dans cette approche, les médias ne sont donc pas envisagés comme des canaux entre deux environnements sociaux et culturels à part entière. Cela rejoint la théorie des médias de McLuhan pour laquelle l'apparition d'un nouveau médium transforme toujours les fonctions, le sens, et les effets de médias plus anciens : *quand un nouveau facteur est ajouté à un environnement ancien, on n'obtient pas l'environnement ancien plus le nouveau facteur mais nous avons un nouvel environnement* observe Meyrowitz. La théorie de l'évolution des médias comme la reconceptualisation de la notion de situation comme système d'information se recoupe pour montrer que la combinaison d'environnements ou de situations créent de nouveaux environnements et nouvelles situations.

Curieusement cela reste un point très rarement abordé sinon impensé des politiques culturelles. Le développement des institutions culturelles sur les réseaux et de manière plus générale dans les environnements numériques, est envisagé comme un prolongement sinon une réaffirmation de l'identité de l'institution et non comme un principe de sa propre transformation. Nous n'avons pas sans doute encore mesuré qu'en évo-

luant de plus en plus à la frontière de plusieurs environnements l'institution culturelle pouvait se recréer comme un environnement social spécifique. Alors que le numérique reste appréhendé comme une extension de l'institution, il reste donc à imaginer comment il peut contribuer à la transformer en la recréant comme un nouvel environnement social et culturel.

L'institution culturelle comme interface sociale

Quand on entreprend, comme j'ai pu avoir l'occasion de le faire à La Panacée, la construction d'un nouveau lieu, la création de formes d'interactions entre le lieu et les environnements numériques est un sujet de préoccupation majeur. L'importance de ce sujet ne tient pas seulement à l'attention portée à l'évolution des pratiques culturelles en lien avec le numérique et au nécessaire développement de divers modes d'accès au lieu et aux contenus qu'il offre mais d'abord à l'ambition de faire vivre aussi le lieu sur la base d'une interaction entre son cadre physique et les environnements numériques qu'il propose. Nous avons donc recherché diverses manières de créer des formes d'interaction entre le lieu et les réseaux afin d'affirmer le lieu comme un nouvel environnement secrété par le déplacement des frontières habituelles de l'institution.

Si ce n'est pas ici le lieu de développer cet aspect de notre recherche, la conception de l'institution culturelle comme une interface sociale pourrait permettre de donner un

cadre théorique à cette approche. Le concept d'interface a été développé pour comprendre les relations entre l'homme et la machine, l'organique et l'inorganique. Il attire de manière plus générale l'attention sur la manière dont des systèmes ou des dispositifs interagissent et communiquent entre eux. Les interfaces définissent de plus en plus la perception des espaces que nous habitons comme le type d'interaction avec d'autres gens avec lesquels nous sommes susceptibles de nous connecter. Les interfaces sociales désignent la conception de dispositifs numériques ou non qui créent du lien entre différents utilisateurs.

Dans ce contexte, les interfaces sociales proposent d'autres formes de communication entre les publics et suscitent un nouvel environnement à travers lequel des interactions sociales peuvent prendre place. Dans cette optique, l'institution culturelle se redéfinit comme une plate-forme susceptible de créer en son sein et/ou à distance, dans le cadre d'un projet ou dans le cadre de son fonctionnement habituel, des formes de relations et de connexions entre ses utilisateurs créant ainsi une dynamique sociale en perpétuelle transformation. ■

Franck Bauchard

DIRECTEUR DE LA PANACÉE,
CENTRE DE CULTURE CONTEMPORAINE,
MONTPELLIER

LA PANACÉE

CENTRE DE CULTURE CONTEMPORAINE – MONTPELLIER

RALF BAECKER
CHRISTINE BOUTEILLER
ANDREAS BUNTE
MAGALI DESBAZEILLE
FRANCESCO FINIZIO
KIT GALLOWAY &
SHERRIE RABINOWITZ
GÉNÉRAL INSTIN
MATTHIAS GOMMEL
WESLEY GRUBBS &
MLADEN BALOG
MARK HANSEN &
BEN RUBIN
INFORMATIONLAB
(URSULA LAVRENCIĆ,
UKE TOUWSLAGER)
KOMAR & MELAMID
KOM.POST
GEOFFREY MANN
CÉLIA PICARD
TERI RUEB &
ALAN PRICE
MEGAN SMITH
THOMAS WEYRES

CONVER- SATIONS ÉLEC- TRIQUES

EXPOSITION
22/06
> 15/12/2013
MONTPELLIER

SAISON ○
○○○○●1
●●VOUS●
AVEZ●UN
MESSAGE

www.lapanacee.org





Tony Conrad,
WIP (Women In Prison),
2013.

CORPS EMPÊCHÉS & CRÉATION NUMÉRIQUE

Quelles relations entre arts numériques et milieux dits empêchés? Enfermement, empêchement, les mots sont forts et font instantanément penser aux travaux de Michel Foucault. Limitation, cloisonnement, frontières de l'espace, des espaces, ceux qui sont physiques mais aussi virtuels, émotionnels, relationnels; empêchés ou par la prison ou par la maladie.

■ Cet article aborde les questions relatives à différentes possibilités de décroisement: l'éveil (du réveil) des sens par le biais des arts numériques, mais aussi l'échange, les rencontres et les paroles. Il s'agit d'explorer les lieux d'enfermement qu'ils soient physiques ou mentaux et de tenter de les dépasser. Le propos n'est pas de montrer comment faire entrer l'art dans les prisons, les hôpitaux ou comment "éduquer" les publics empêchés dans une logique verticale de "savoir et de culture", mais plutôt de comprendre comment les nouveaux médias questionnés par les artistes sont des outils pour ouvrir les espaces clos, pour bousculer les notions de corps empêchés et de corps performants...

DécaLab a fait un petit tour d'horizon des projets en prison, dans les hôpitaux, au-dehors, petit tour frustrant puisque nous avons découvert pléthore de projets à l'international. Nous avons détaillé certains pro-

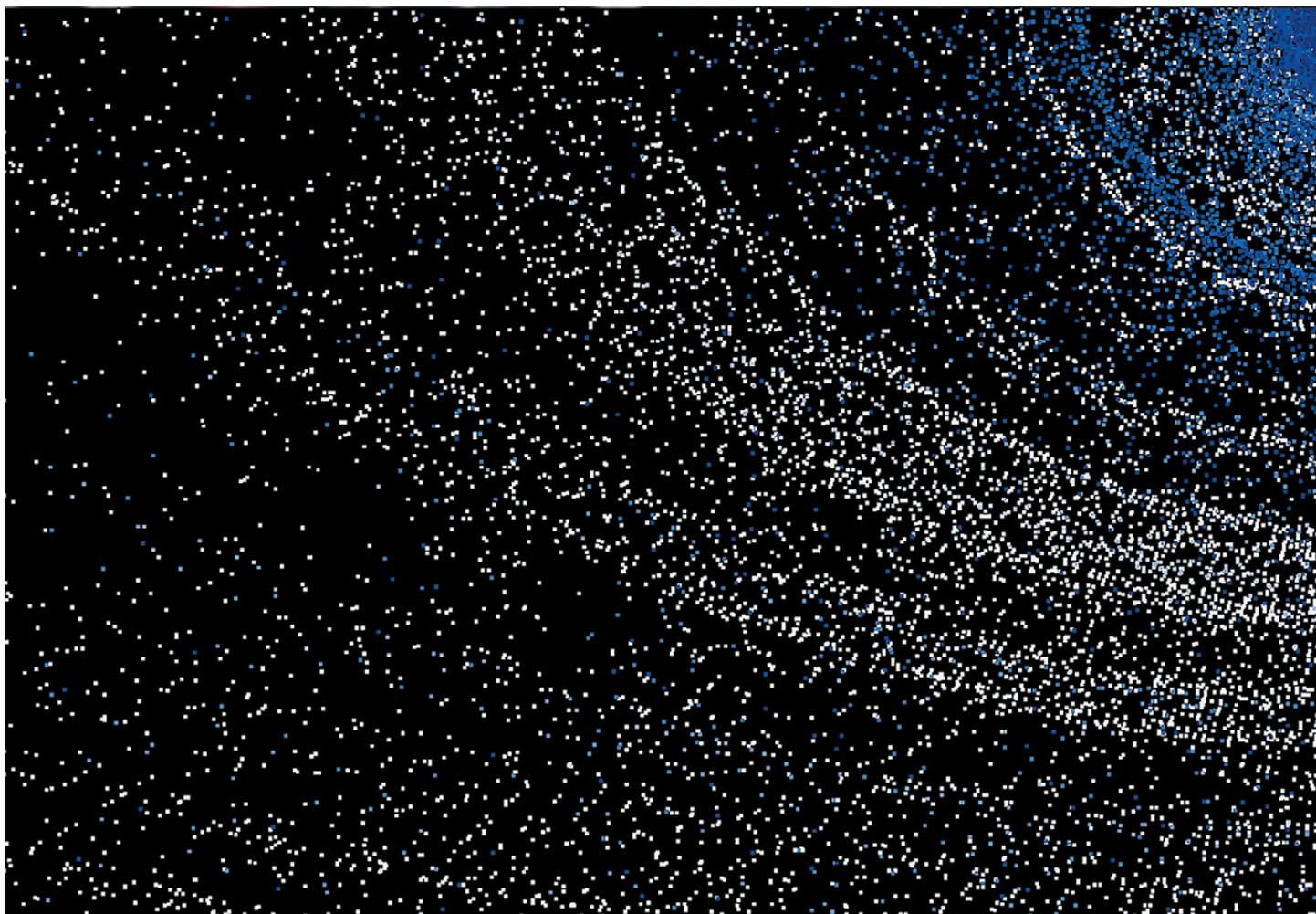
jets récents menés en France dans un contexte soit institutionnel soit plus "activiste" pour pouvoir donner un panorama des possibles dans cette relation art numérique et lien social.

Le premier projet est celui mis en place par Tony Conrad: l'installation vidéo *WIP (Women In Prison)* en 2013. Dans cette œuvre, l'espace clos de la prison est à son tour inclus dans un autre espace fermé, celui de la galerie Greene Naftali à New York, par le biais de projections de films (plus de 6 heures tournées en 16mm dans les prisons de femmes) en 1982-83. Le spectateur est immergé dans ce passé filmé tout en le maintenant dans le présent. Réalisé avec les artistes Tony Oursler et Mike Kelley, il est une vraie mise en abîme du milieu des prisons en nous permettant d'être voyeur (prisonnier ou gardien) de cet espace carcéral dans deux temporalités et deux spatialités différentes, le passé et le

présent, et pourtant ici comme encastrées l'une dans l'autre.

Autre expérience mais cette fois-ci dans la prison en 1995 à Rennes, portée par la Station Arts Electroniques qui mettait en place à l'époque un festival et une programmation régulière de projections d'art vidéo dans des lieux culturels atypiques comme un cinéma porno ou un parking. L'idée était tout simplement de sortir des lieux de l'art pour atteindre des publics diversifiés en proposant des œuvres singulières. Dans ce contexte est née une collaboration avec la Centrale des femmes de Rennes, la plus grande prison pour femmes d'Europe accueillant les longues peines. Le projet s'est établi dans le cadre d'une convention avec la prison et le Théâtre National de Bretagne qui proposait aux prisonnières d'assister à des pièces de théâtre contemporain dans la prison. Une projection vidéo a été ainsi organisée en présence d'une partie des acteurs et des réalisateurs de la série télévisée de l'époque, *Les Deschiens*. Que dire de cette projection en situation carcérale? Au moins deux choses.

Elle s'inscrivait d'abord dans une démarche de médiation culturelle visant à proposer des contenus culturels en présence d'artistes réels. Les prisonnières n'étaient pas toutes férues d'art contemporain, loin s'en faut mais le public assistant aux pièces de théâtre était nombreux. La compagnie de théâtre des Deschiens, fort du succès de la série télévisée, a



Hugo Verlinde,
Boréal.

attiré une grande partie des femmes. Elles sont venues voir les acteurs "en vrai".

En proposant des contenus culturels dans des prisons, on entend souvent des discours descendants, certes généreux mais toujours pilotés par ceux qui disent savoir, ceux qui viennent apporter la culture exigeante à ceux qui n'ont pas les moyens d'y accéder. Cette médiation verticale s'est inversée lors de cette projection : le public qui suivait les épisodes de la série sur Canal + n'était plus le récepteur de contenus venus de l'extérieur, mais les émetteurs de messages en direction des acteurs. La vie des acteurs était interrogée, mais celle de la prison était aussi le sujet de la discussion. Un second renversement symbolique s'opérait : la télévision est souvent présentée comme une "fenêtre ouverte sur le monde" alors qu'elle devenait ici une sorte de boîte noire, instaurant des barrières entre ceux qui sont "à l'intérieur" et leur public. Les barrières mentales devenaient tangibles à l'intérieur même de cette prison.

Après les Deschiens, il était question d'inviter des vidéastes, des performers, de mettre en place des installations. L'optique n'était pas seulement de donner l'occasion

à un public d'accéder à des contenus culturels, c'était surtout de se servir de la culture numérique comme d'un outil et pas comme finalité en soi. Mais hélas les moyens n'ont pas suivi.

C'est souvent grâce aux initiatives d'artistes que naissent des projets dans les milieux dits empêchés. Des projets activistes, au croisement de l'art et du design, pour lesquels certaines institutions collaborent comme ici avec le metteur en scène Nicolas Slawny, l'artiste numérique Antonin Fourneau, et l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD).

Les Ekluz, fabrique culturelle et numérique à Paris dans le 10^{ème} arrondissement partageant un même bâtiment avec un Centre d'Hébergement d'Emmaüs ont été le point de rencontre entre Nicolas Slawny et Antonin Fourneau. Antonin Fourneau s'est greffé au projet initialisé par Nicolas Slawny dans le cadre de ses collaborations avec Emmaüs¹ et l'association Planète Emergences, projets de mixité sociale dans un cadre artistique comme ces apéros-opéras dans un cadre qui n'est pas celui du théâtre, mais dans des lieux atypiques et, comme le dit le metteur en scène, pourquoin

pas dans une laverie puisque ce qui compte c'est bien de parler à tous les publics.

Il a imaginé des ateliers d'expressions avec des personnes en grande précarité et recueilli paroles et images et leur a ouvert les champs peu sollicités des espaces mentaux comme le politique, la philosophie, et la poésie... Il s'agissait d'associer un mot ou une image à une lettre de l'alphabet, un ABCd'eres que le metteur en scène a voulu voir évoluer avec le numérique pour profiter de la force du mariage nouvelles technologies / création numérique / spectacle vivant.

Antonin Fourneau avait réalisé un workshop aux Ekluz avec des étudiants. Il les avait invités à penser un projet d'attraction qu'ils pourraient présenter lors d'un prochain Eniarof², régi par un Dogme calqué sur le Dogme 95 du cinéma Danois³ mais appliqué à la création d'une fête foraine. Une des règles du Dogme concerne Emmaüs : *un ENIAROF doit forcément se réaliser dans un lieu où l'on peut trouver à moins d'une heure un Emmaüs ou équivalent. (Pour l'apport en matériaux). Tout objet emprunté aux Chiffonniers (Emmaüs) doit être rendu après sauf s'il y a eu un accord préalable (ex: dans le cas où l'objet doit être démonté et transformé).* ➤

➤ Il était naturel que la rencontre se fasse entre les deux artistes. Antonin Fourneau a mis en place un groupe d'étudiants de l'EnsAD pour mettre en formes des objets interactifs nés des ateliers de l'ABCd'eres sans tomber dans le misérabilisme mais plutôt dans une approche animiste, numérique et magique pour retranscrire les témoignages audio durs, drôles, émouvants...

Chaque objet (26 sons pour 26 objets) sera augmenté d'une archive audio provenant des ateliers menés par Nicolas. L'accès au témoignage audio donnera lieu à une recherche pour marier intelligemment un objet avec ce qu'il véhicule — design, ergonomie, histoire et affordance — et un mode d'interaction. Une première monstration est prévue pour février 2014. La collaboration avec l'EnsAD est intéressante à plus d'un point, l'école a la particularité de former des étudiants capables de concevoir des concepts plus en marge d'un design établi. Sa spécificité est de former à la fois des artistes et des designers.

En dehors de ces pratiques plus militantes des artistes, existent aussi des projets plus intégrés dans le cadre institutionnel. Art dans La Cité, association créée fin 1999, a développé de nombreux projets à l'international avec des artistes pour soutenir les malades dans ce milieu clos et difficile qu'est l'hôpital. Leurs projets artistiques ne sont pas tous numériques, mais, ici, le numérique permet d'accéder à des mondes virtuels et aide à communiquer avec les autres, à s'inventer des mondes pour mieux vivre la maladie et l'hôpital. Deux projets ont été développés en 2012 avec les artistes Nicolas Sordello et Raphaël Isdant et Hugo Verlinde pour les enfants hospitalisés.

Fenêtre sur chambre, dont le nom évoque instantanément le film de Hitchcock *Fenêtre sur cour*, a été mené par les artistes Nicolas Sordello et Raphaël Isdant (en lien avec le programme de Recherche EN-ER de l'En-

sAD). C'est un réseau de fenêtres interactives ouvrant sur un monde virtuel. Ils permettent aux enfants de se rencontrer à distance (on a pu voir une petite fille japonaise converser avec une petite fille française, non pas par le biais de la langue, mais par le biais des origamis japonais). Les avatars sont là pour rompre l'isolement par la création d'une communauté active. Ce projet a été imaginé par Art dans la Cité pour les services d'oncohématologie pédiatriques (bulles stériles). Il a été entièrement financé par du mécénat privé et le Ministère de la Culture et accueilli par l'hôpital Trousseau.

L'autre projet *Boréal*, au nom aussi évocateur que celui de *Fenêtre sur cour*, a été imaginé par l'artiste Hugo Verlinde. Ici il s'agit non pas d'un projet communautaire, mais d'une œuvre d'art destinée aux salles de réveil après coma. Cette œuvre soutient le malade et ses proches dans un moment difficile.

La démarche a été inverse de *Fenêtre sur cour*: Art dans la Cité a été sollicitée par un chef de service de réanimation pour imaginer un projet artistique. Il s'agit d'un ciel étoilé s'animant en réponse à une présence sensible dans son entourage, suscitant ainsi un dialogue gestuel avec le spectateur/acteur, en créant un flux de particules colorées. Une œuvre intelligente et poétique. Cette année et en 2014, le projet *Fenêtre sur cour* sera développé dans une perspective artistique pour enrôler les enfants dans autre chose qu'un simple jeu vidéo.

Les initiatives auprès des enfants sont celles qui restent le plus nombreuses car ce sont peut-être celles qui sont les plus faciles à mettre en place parce que l'enfant est "digital native", ce qui facilite la mise en place d'un dispositif numérique auquel les enfants adhéreront de manière "naturelle".

C'est d'ailleurs dans cet esprit que s'est créé le Living Lab du CHU de Sainte Justine au Canada dans la logique du "Do It Yourself". Les Living Labs sont des lieux d'expérimentation, des lieux où des personnes vivent et testent, ici dans le contexte du milieu de l'hôpital, de nouvelles thérapies, de nouvelles manières de vivre l'hôpital au quotidien. Sainte Justine est le plus grand hôpital mère-enfant du Canada qui accueille un centre de recherche sur les arts numériques complètement adaptés aux populations d'enfants malades.

Ces lieux clos que sont les hôpitaux ont besoin, comme les prisons, de "casser" les murs pour imaginer d'autres espaces, ou tout du moins déjà d'agrandir ces mêmes espaces ou de pousser les murs des prisons qu'elles soient physiques ou mentales. Ici plus que d'art numérique, on peut parler de recherche par le design et de méthodologie de co-des-

ign impliquant les enfants. En dehors de la prison et de l'hôpital, il existe aussi d'autres types d'enfermement, celui qui sépare le monde de ceux que l'on nomme handicapés et les autres. Les artistes numériques interrogent notre société normée et la bousculent par des projets activistes ou plus ou moins intégrés dans l'institution.

Du côté des projets activistes (hacktivistes), il y a le projet Open Source de tracking oculaire intégré dans des lunettes par un collectif d'artistes, ingénieurs, designers, pilotés par l'artiste Zachary Lieberman. L'artiste californien Tony Quan, connu sous le nom de Temp One, a marqué le monde du graffiti dans les années 80-90 avant d'être totalement paralysé par une sclérose latérale amyotrophique. Pour communiquer, il ne lui reste plus que les mouvements de ses yeux. Un collectif mêlant artistes, ingénieurs, designers s'est mis au service de l'artiste pour que celui-ci privé de sa mobilité puisse renouer avec son art. Ce dispositif n'a coûté que quelques dizaines de dollars à fabriquer. Cet outil créé pour un artiste par des artistes détourne les technologies existantes pour s'adapter à la création même de l'artiste et contourner des offres commerciales trop chères.

Autre projet du côté des malentendants : l'initiative du groupe FUMUJ menée en 2010 est remarquable. Un autre type d'expérience en-dehors des cadres normés de l'hôpital ou de la prison mais destinée à fusionner les publics. FUMUJ, avec l'aide de l'association orléanaise Labomédia qui a développé un système numérique de mise en relief du son permettant de déchiffrer en temps réel l'écriture musicale, a proposé une création multisensorielle vouée à mêler l'univers des sourds et celui des entendants.

Plus qu'un concert mêlant hip-hop, électro et rock, le public a vécu une expérience innovante où FUMUJ avait mis en place des dispositifs sensoriels tels que des récepteurs somesthésiques distribués au public pour ressentir les vibrations dans leurs mains, deux cheminées en plexiglas de 2,5 m de hauteur placées en salle dans la même optique, une vidéo interactive et une batterie lumineuse créées spécifiquement pour le spectacle. Tout cela avec la présence en direct d'un traducteur en langue des signes. Tous les publics ont alors vécu l'expérience d'une nouvelle lecture de la musique. Permettre de donner accès à la musique à ceux qui ne peuvent l'entendre mais qui ici l'écoutent et la voient, est une expérience intrigante et passionnante. Un pari réussi par le groupe FUMUJ.

Initiatives d'artistes activistes, de volontés inspirées du *Do It Yourself* ou bien projets plus institutionnels, tous sont porteurs d'es-

FUMUJ.



PHOTO © PARISBOULGE.COM



Nicolas Sordello
& Raphaël Isdant,
Fenêtre sur chambre.



© ART DANS LA CITE



poirs en utilisant les nouvelles technologies comme ouvertures des sens, ouverture vers les autres... Il s'agit vraiment de décloisonner, de briser des frontières entre ceux qui sont dehors ceux qui sont dedans. J'utilise souvent ce mot décloisonner car il reflète assez notre monde moderne avec sa capacité autant à monter des murs qu'à les défaire ou à les déplacer, les replacer au-delà des espaces physiques et mentaux.

Dans le champ de l'hôpital, il faut certainement aller encore plus loin dans le montage de ces projets et mener plus d'expérimentations avec des adultes, car elles sont encore rares. Les espaces clos restent des champs à investir davantage du côté des arts numériques. Les différentes situations de handicap sont aussi à explorer et permettrait certainement de créer plus de points de rencontres entre les différentes populations. Le milieu de la danse contemporaine est certainement l'art le plus en pointe sur ses mixités de publics et ses expériences numériques (espaces numériques, corps augmentés, etc.).

Au-delà des corps empêchés, on a pu voir aussi avec le projet de l'ABCd'errres et les projets menés en prison, que les esprits sont souvent empêchés aussi et que le numérique mis en tension par l'art aide à transgresser ces limites. Les difficultés économiques, mais pas seulement, sont sans doute aussi un frein à ces nouvelles expérimentations. L'apport de l'art n'est pas toujours compris par le corps médical, on peut d'ailleurs faire un parallèle à la difficulté d'y introduire l'art-thérapie. Il serait intéressant d'imaginer des collaborations public-privé pour développer ces champs ultra-prometteurs mais aussi de continuer dans cet esprit "Do It Yourself", recyclage et participatif, qui permet d'imaginer d'autres possibles et d'autres alternatives.

Les collaborations arts, design et ingénierie permettent aussi de témoigner de ces expériences prometteuses en donnant lieu à des projets de recherche documentés qui laissent une mémoire de ces projets et de leurs intérêts. Ces créations encourageront le

décloisonnement en questionnant les relations entre "dehors" et « dedans » permettant ainsi de débrider nos imaginaires! ■

Natacha Seignolles

DIRECTRICE DE DÉCALAB, AGENCE D'INNOVATION PAR L'ART CONTEMPORAIN ET LE DESIGN EXPLORATOIRE.
> WWW.DECALAB.FR

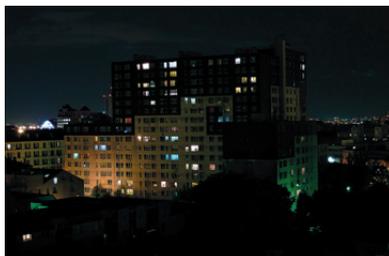
- (1) Nicolas Slawny collabore avec 2 centres d'hébergement Emmaüs : Le Centre d'hébergement d'urgence des Écluses Saint-Martin et le Centre Louvel Tessier.
- (2) ENIAROF : projet de fête foraine revisitée à l'ère du numérique imaginé par l'artiste et monté en 2005, qui a fait le tour de France depuis et dont le 13^{ème} volet sera les 8 et 9 novembre dans le cadre de Marseille Provence 2013 à Aix-en-Provence.
- (3) Dogme 95 : Mouvement cinématographique lancé en 1995 par des réalisateurs danois sous l'impulsion de Lars Von Trier et de Thomas Vinterberg.

LES CODES SOCIAUX de l'art numérique

Cartographies sensibles, participations citoyennes, publics et espaces cibles, les arts numériques mobilisent aussi leurs artistes et leurs lieux de production/diffusion autour des questions de valorisation des pratiques à destination de tous. Une logique sociale qui participe pleinement à l'édification du nouveau territoire numérique urbain.

■ Nouvelle lecture

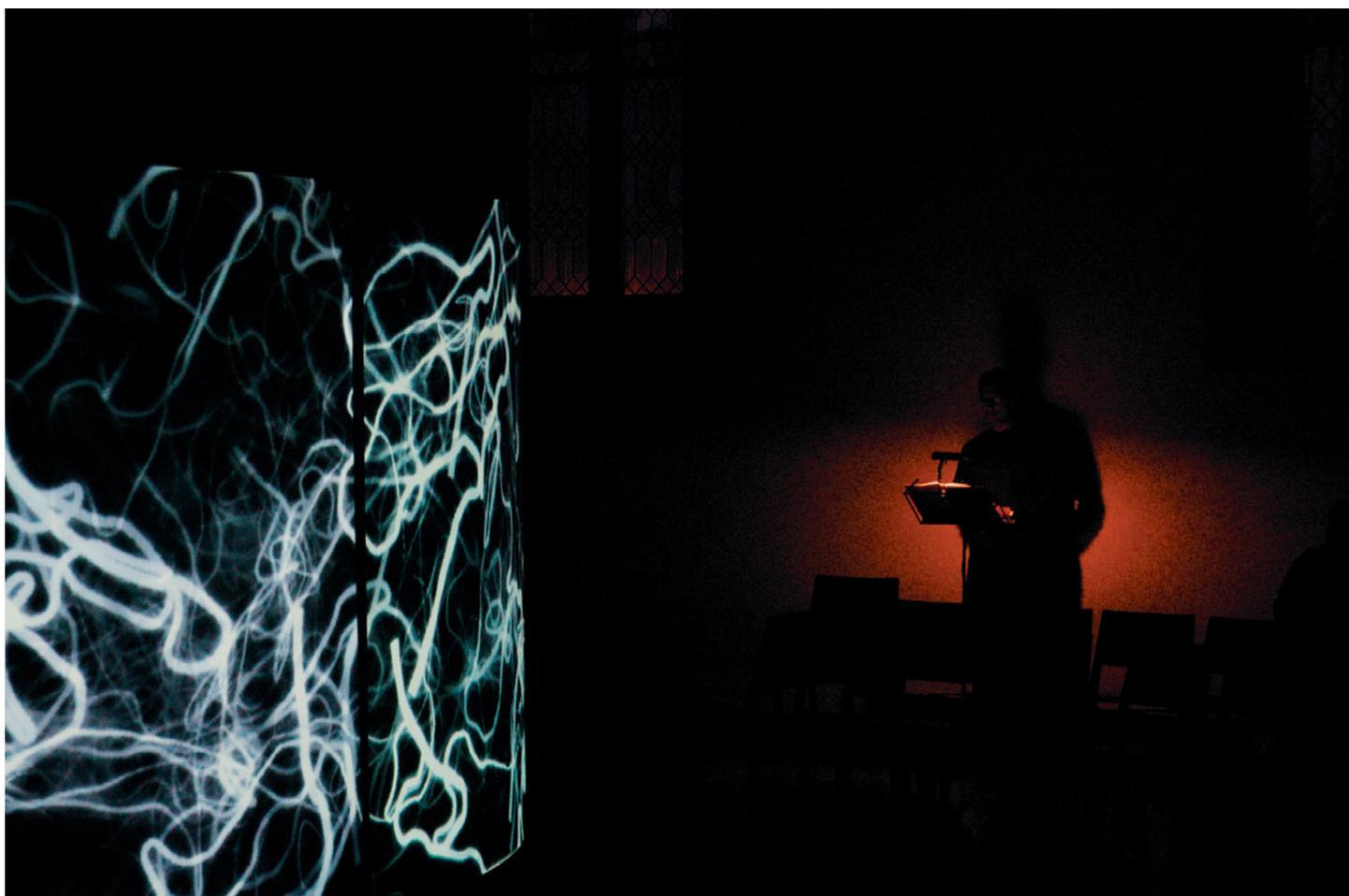
Au-delà de l'ouverture plutôt évidente sur les nouvelles technologies, les arts numériques permettent également souvent, à travers le renouvellement de pratiques artistiques incluant directement dans le dispositif de l'œuvre des principes actifs d'intervention du public (interaction, détection de présence, déambulation, manipulation...), une nouvelle lecture d'un lien social reliant le public et son environnement, lien dont l'œuvre numérique serait en quelque sorte le vecteur. La notion de participation active du public est de plus en plus indissociable de nombreuses pièces numériques dont le cadre de déroulement se révèle être l'espace public lui-même. Un espace public augmenté, mais un espace public réel, partagé, et donc porteur de consi-



Antoine Schmitt,
City Lights Orchestra. Le Cap, 2012.

dérations sociétales, sociales voire politiques qui lient dans une convergence de sens usager/spectateur et citoyen/participant.

Les performances proposant au public différents parcours ludiques mettant en rapport cartographie de l'espace urbain et géolocalisation via téléphone mobile induisent, même dans leur expression la plus sensible — les cartographies émotionnelles du collectif britannique Active Ingredients, *Heartlands* en 2008, ou du *Sensitive Map* de Christian Nold, réalisé à partir de la captation et de la transmission via GPS de pulsations cardiaques enregistrées dans le XI^{ème} arrondissement de Paris par les participants au projet —, une mise en perspective d'un espace social commun qu'il convient d'explorer sous tous les angles pour mieux se l'approprier. Telle est la démarche des projets de cartographies participatives du collectif italien Izmo. Dans leur projet éponyme, la collecte d'informations sur la base du voisinage vise à compléter une cartographie spécifique (image satellite, Google Maps) d'informations — pratiques ou plus émotionnelles — qui sont ensuite partagées entre les habitants d'un même lieu (en l'occurrence la ville de Vanchiglia, à côté de Turin) via une plateforme web inscrite dans le projet de rapprochement habitants/institutions du programme Insito.



StreetWise Orchestra,
My Secret Heart.

Plus récemment, le projet *Grimpant* de Teri Rueb et Alan Price, présenté à La Panacée de Montpellier dans le cadre de l'exposition *Conversations Électriques*, propose un parcours de flux superposés sur une carte de Montpellier décrivant la forme de la ville du moyen-âge au 19^{ème} siècle. Chaque personne participante au projet est invitée à alimenter ces flux en téléchargeant une application sur son mobile pour enregistrer ensuite physiquement son parcours. Tous ces flux s'affichent ensuite sur la carte via un calque présentant une cartographie des mouvements humains contemporains — s'y ajoute également des données urbaines actuelles comme les transports en commun. Au-delà de l'aspect visuel et participatif, se dessine ici un vrai projet citoyen redonnant du sens et du lien à la ville. Car derrière cette visualisation d'un territoire se fabriquant continuellement par ses flux, c'est bien l'idée politique qu'un territoire est avant tout ce qu'on en fait qui transparait là.

Cette nécessité de redonner du lien social et citoyen derrière un dispositif artistique et technologique trouve un écho évident dans l'actualité internationale la plus récente, notamment lorsqu'elle se réfère à l'utilisa-

tion, parfois plus symbolique que réellement déterminante, des réseaux sociaux (Facebook, Twitter) durant les fameuses révolutions du printemps arabe. C'est tout le propos de la pièce/installation *Boiling Point* de l'artiste Thor McIntire (collectif Aswarm), basée sur une compilation condensée de tweets, envoyés pendant les trois semaines d'occupation de la place Tahrir en Egypte, et que l'artiste diffuse dans l'espace à l'aide de simples haut-parleurs coniques suspendus autour d'une chaudière et d'un feu allumé. Ici, la cartographie/scénographie mise en place est celle d'une cocotte-minute, d'un régime et d'une société prête à éclater. *Je suis très intéressé par la façon dont des entités nébuleuses comme les masses, les réseaux et les groupes sont influencés et contrôlés, voire même forcés*, explique Thor McIntire. *En compilant, éditant, et finalement en s'appropriant cette révolution du printemps arabe théoriquement incontrôlé, mon travail soulève des questions sur la paternité d'un événement et sur son influence a posteriori.*

L'association directe de l'utilisateur / participant à l'œuvre peut se retrouver en position particulièrement frontale. C'est le cas de l'installation multi-écrans *Under Construction* de

l'artiste chinois (passé par Le Fresnoy) Liu Zhenchen, qui évoque la destruction des "hutongs", habitat traditionnel à Shanghai au profit de la mise en œuvre des grands projets de promoteurs immobiliers, en intégrant directement la parole des occupants spoliés dans le dévoilement de ses longs plans séquences. En France, le Groupe Dunes (Madeleine Chiche et Bernard Misrachi), duo d'artistes particulièrement porté sur cette logique de pièces citoyennes, a pris comme point de départ une invitation au premier Forum Mondial de la Démocratie au Conseil de l'Europe de Strasbourg en novembre dernier pour réaliser l'installation *Democratic(s) Hopes*. Par le biais de huit haut-parleurs et de quelques images, le duo phocéen replace les captations des débats, des discours, dans une œuvre-trace immersive dont l'idée est, au-delà de sa considération formelle, de sensibiliser aussi la posture d'artistes face à des questions politiques qui nous concernent tous.

Publics et territoire

Dans cette logique de révélation d'un lien social à travers l'œuvre, certains artistes numériques ont choisi de passer la vitesse supérieure en visant / associant un public spéci-





► fique, en raison de sa condition sociale, de son origine ou de la traduction médiatique qui en est le plus souvent fait. La spécificité de ce public cible peut se traduire par sa classe d'âge et le fait qu'il soit scolarisé par exemple, comme tel est le cas du projet *A Distances* de Samuel Bianchini, un projet d'écran interactif réalisé après une longue phase d'immersion au sein de la MGI (Maison du Geste et de l'Image) des Halles à Paris, un lieu dont la mission est tournée vers un public particulier, adolescent, pas toujours évident, du collégien au lycéen, même si

aujourd'hui le lieu s'ouvre aussi sur l'enfant, comme le précise l'artiste lui-même. *Je me suis pas mal immergé auprès d'eux avec l'idée que le processus de création soit plus important que le résultat. Même si cela n'a au demeurant pas à voir avec la finalité de l'œuvre, il est intéressant de prendre cela en compte dans sa conception. Il s'agit aussi de construire une réflexion.*

Ce lien social avec le public, dressant également les contours d'un lien entre réflexion et pratique, est à l'origine de l'idée de l'artiste Yro Yto d'associer un public handicapé à son projet *L'œil Acidulé*, présenté l'an der-

nier au festival NémO, au Batofar et au Cube d'Issy-les-Moulineaux. L'artiste a passé plusieurs mois en atelier avec des personnes en situation de handicap mental, usagers de Couleurs et Création, un nouvel espace dédié du Centre de la Gabrielle à Claye-Souilly en Seine-et-Marne. Tout le spectacle a ainsi été fabriqué à partir de manipulations d'objets, de dessins et d'expérimentations visuelles et sonores réalisés par ces derniers sous l'œil avisé d'Yro Yto, avant d'être traduit sous la forme d'une performance live AV.

Dans cette logique, plusieurs artistes ont décidé de réaliser des œuvres en associant directement un autre public spécifique, celui

Teri Rueb & Alan Price. Grim pant, 2013.
 Animation de données en temps réel, son spatialisé, réseau,
 application mobile avec GPS et audio Mobile app development :
 Nima Vakili. Sound design : Adam McFillin.
 Production La Panacée, Montpellier. Avec le soutien de
 la DRAC Languedoc-Roussillon. Exposition **Conversations
 électriques**, La Panacée, Montpellier, juin-décembre 2013.

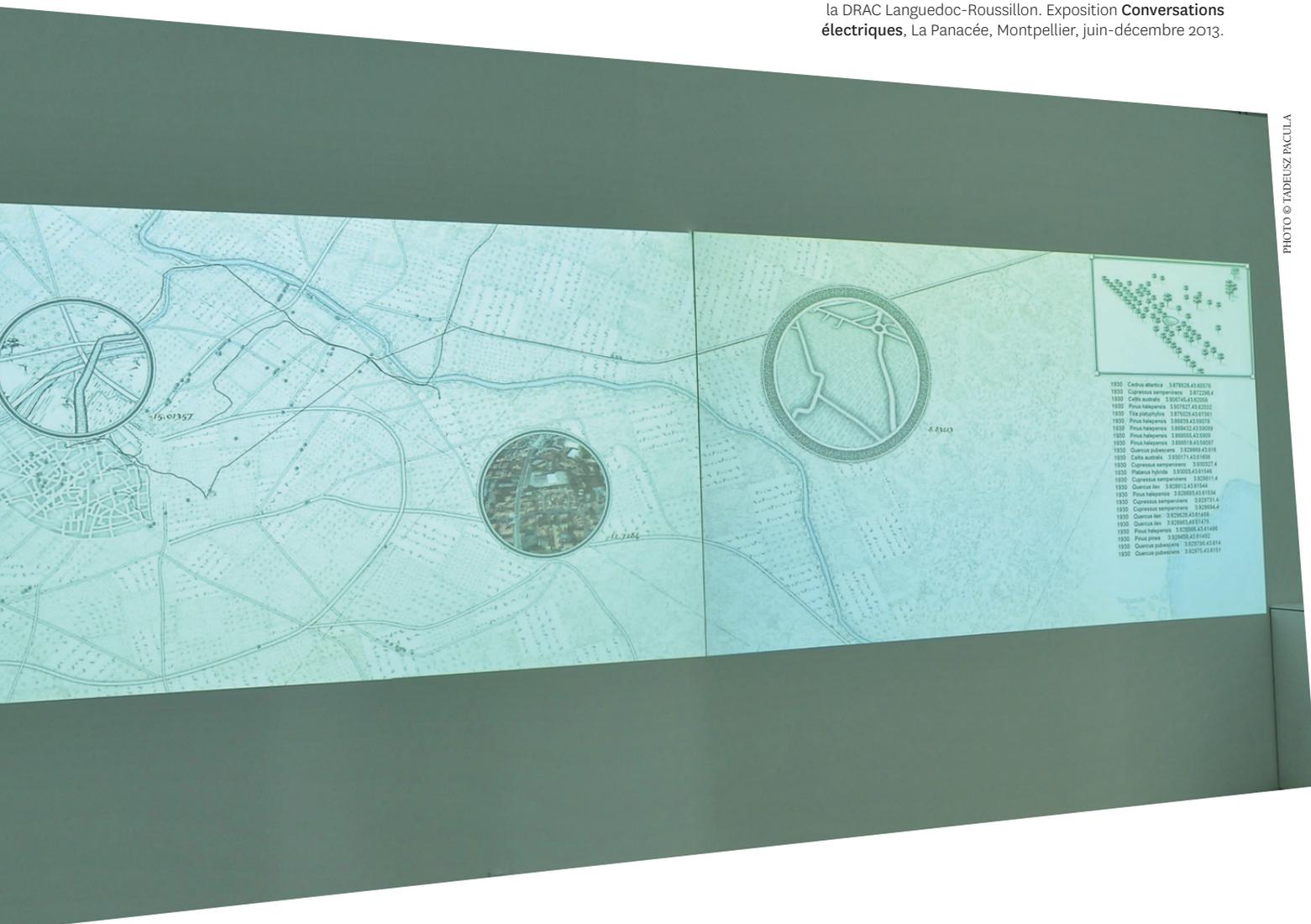


PHOTO © TADEUSZ PACULA

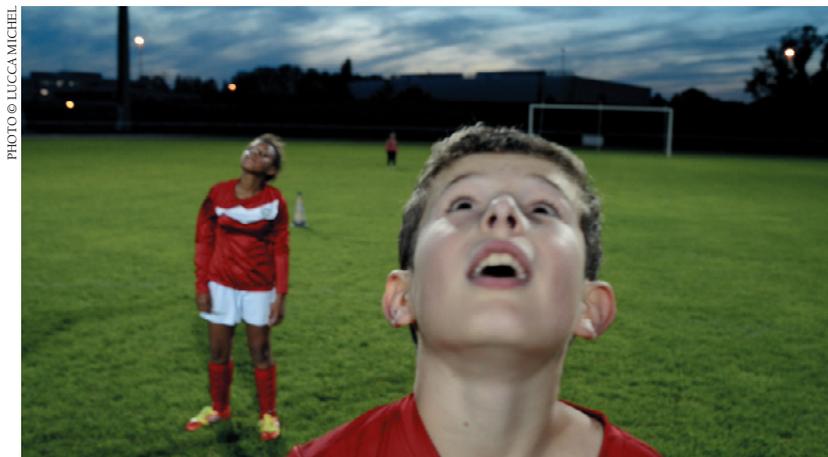
des sans-domicile fixe. Dans son projet *ParasITE*, l'artiste américain Michael Rakowitz a réalisé pour des SDF new-yorkais une série de structures gonflables utilisant les évacuations des climatiseurs pour le chauffage des structures et de leurs habitants. Une œuvre citoyenne à fort caractère social sous le mandat peu proluxe en la matière du républicain et ultraconservateur maire de NYC Rudolph Giuliani. En Angleterre, les projets du StreetWise Orchestra, et notamment les installations filmiques immersives *My Secret Heart* et la plus récente *The Answer To Everything*, entre cinéma interactif et opéra, impliquent directement des SDF dans leur production. Une manière étonnante, à la fois technologique et lyrique, mais efficace pour changer le regard

du public sur un groupe social souvent victime de nombreux préjugés.

Cette question du regard est essentielle dans le travail sur la durée réalisée par l'artiste Nicolas Clauss autour des jeunes de banlieue, notamment dans son installation multi-écrans *Terres Arbitraires*. À travers ce travail d'installation vidéos mené pendant de longs mois, Nicolas Clauss a choisi de transposer l'image et les difficultés quotidiennes des jeunes du quartier entourant le théâtre de l'Agora à Evry sous une forme artistique, tout en procédant parallèlement d'un principe de rencontre et de confiance réciproque. Avec eux, à travers leurs portraits muets, Nicolas Clauss joue des stéréotypes, de leur mise en scène, pour mieux les contourner et au final, les démystifier dans une véritable quête de l'humain. *Il y a une véritable idée de fraternité*

dans ce projet, explique-t-il. En les montrant souriants, c'est aussi une façon d'indiquer au spectateur la façon d'aller vers eux car il y a un vrai décalage entre les discours politiques et ces jeunes.

Dans ce projet, l'apport en termes de production d'un lieu comme le théâtre de l'Agora d'Evry est fondamental car il s'inscrit clairement dans un même processus de défrichage, d'accompagnement d'une réflexion sur la réalité d'un territoire urbain resserré, constitué de grands ensembles et donc d'un environnement spécifique où le rapprochement sur le terrain entre la culture multimédia et le public local reste autant un défi artistique qu'une vocation d'occupation de ce territoire. Pour Nicolas Rosette, conseiller artistique arts numériques de l'Agora, l'expérience de résidence de Nicolas Clauss reste donc très emblématique. ➤



Ding, Travelling Natures. Film Dancing Football Match / Labège 2012 (extrait).



Thierry Payet, Cartes urbaines sensibles. Création d'une signalétique imaginée comme une cartographie sensible. Projet réalisé avec les habitants du quartier Franc-Moisin / Bel-Air de Saint-Denis.

➤ C'est une aventure entre un artiste et des gens d'un quartier d'Évry. C'est basé sur la sincérité, la curiosité réciproque et la confiance. Une confiance totale aussi de notre part puisque notre action est d'interférer le moins possible dans la rencontre humaine afin, en tant que représentant de l'institution culturelle, de ne pas créer de biais dans l'honnêteté de la rencontre entre l'artiste et les habitants.

Défis sans œillères

Cette double approche public cible / territoire s'articule autour de projets plus larges, dépassant le seul cadre de production d'une œuvre unique. Dans le cas du projet *Hype(r)Olds* mené par MCD, il s'agit de poursuivre l'expérience entamée par l'artiste Albertine Meunier avec des personnes âgées en créant un véritable atelier multimédia pour seniors en région parisienne. S'adressant à des femmes de plus de 77 ans, l'atelier *Hype(r)Olds* fait de la création numérique un lien social, avec pour principale originalité de ne pas être un cours mais plutôt un *rendez-vous convivial à l'heure du thé* où, au-delà de l'utilisation du support numérique comme outil de créativité et de connaissance, de production de contenu multimédia, se greffe surtout un principe de discussion, d'éclairage autour des thèmes et termes issus des nouveaux médias. De la pédagogie sans œillères, et sans tabou donc.

Les sociétés occidentales n'ont pas vocation à être les seules à proposer les arts numériques comme vecteur de sociabilité et d'éducation. C'est pour cela qu'a été lancé par MCD et Planète Émergences le projet *Digitale Afrique*, imaginé pour répondre au besoin de davantage de visibilité des artistes numériques provenant du continent africain, mais aussi pour valoriser et soutenir toutes les initiatives menées à l'échelle du continent pour promouvoir l'outil numérique dans le principe de partage des expériences et donc d'axe pédagogique qui est



Michael Rakowitz, ParaSITE.

potentiellement le sien. Comme le revendique le Manifeste des Maker Faire, réseau d'innovateurs africains, *Nous considèrerons les défis comme des opportunités à relever et l'innovation comme un moyen de nourrir la créativité africaine*. Présenté à Dakar en juin 2013 et à Marseille (dans le cadre de Marseille-Provence 2013, Capitale européenne de la culture), le projet a ainsi permis de partir à la découverte de travaux d'artistes africains à la créativité rayonnante, des expériences de captation / restitution sonore du Nigérian Emek Ogboh aux logiques d'ateliers participatifs *Trinity Session* du duo sud-africain Stephen Hobbs et Marcus Neustetter. La réalité urbaine des sociétés africaines actuelles ouvre la porte à une véritable intervention du numérique dans le domaine social.

C'est ce qu'ont compris Hobbs et Neustetter dont le projet participatif *Entracte*, présenté en mai 2010 à Dakar lors du festival Afropixel (première déclinaison africaine du festival label itinérant Pixelache) et mené en collaboration avec les étudiants de l'École des Beaux-arts de Dakar, met en évidence le caractère significatif de l'évolution du paysage urbain de la capitale sénégalaise. Utilisation de projecteurs, d'animations image par image, de dessins au laser, d'éclairage

LED, de sons amplifiés, *Entracte* élargit les pratiques des étudiants tout en les aidant à expérimenter les spécificités de leur territoire, et ainsi à réfléchir aux processus susceptibles de continuer à le faire évoluer. Cette vocation sociale et pédagogique du numérique à l'échelle d'un territoire résume parfaitement l'action de Ker Thioissane, lieu de recherche, de résidence, de création et de formation situé à Dakar et encourageant l'intégration du multimédia dans les pratiques artistiques et créatives traditionnelles. Dans ce cadre et dans celui de projets participatifs comme *Rose des Vents*, la mise à la portée de tous de l'art, de la culture et de la création numérique (via l'informatique, les réseaux sociaux, l'Internet) se place au même niveau que celui de promouvoir l'émergence d'une nouvelle génération d'artistes. Pas d'élitisme ici mais bien une idée sociale et élargie à tous du principe de vulgarisation des pratiques.

Espaces de contact

Depuis le théâtre de l'Agora d'Évry jusqu'au Ker-Thioissane de Dakar, on constate que la définition d'un lieu, à la fois ancré dans des pratiques et sur un territoire donné, est sans doute un des éléments les plus porteurs et structurant en matière de convergence entre arts numériques et lien social. Structure intégrée à l'Espace Mendes France de Poitiers, le Lieu Multiple mené par Patrick Treguer a été créé pour assurer les missions du secteur création numérique de l'établissement. Dans ce cadre, le principe de montage de dispositifs interactifs multimédia et autres ateliers en direction de personnes handicapées s'est immédiatement affirmé comme un objectif clef, dans le sillage du programme *Culture, Handicap et Technologies* (projet *Mobile - Immobilisé*) initié par Patrick Treguer et l'EMF de Poitiers à l'échelle des villes européennes. Par le biais de festival comme Les Accessifs, ou d'expositions / workshops comme *Corps Tangibles* (un parcours ludique



Éric Chauvier et Saraswati Gramich,
Toute une histoire, Yin-Yin.

et interactif autour du corps et de ses états de Maflohé Passedouet) et *Grapholine* (où l'ergonomie imaginée par Jean-Michel Couturier permet un accès facilité à la création sonore et picturale pour les personnes handicapées), le Lieu Multiple offre un véritable espace de contact sur la durée, autour de pratiques multimédias, entre artistes et personnes handicapées.

C'est également dans la durée et dans une dimension de proximité — de voisinage serait-on même tenté de dire — plutôt singulière en matière d'arts numériques que l'espace Synesthésie de Saint-Denis a choisi d'établir sa ligne de conduite fortement participative et citoyenne. Une logique active de creuset des pratiques contemporaines — estampillé d'ailleurs de l'appellation hautement tactile "fabrique de culture" — qui se dévoile avec une force indéniable dans les prochains projets proposés. Déjà présentée dans la banlieue anversoise et à Strasbourg dans le cadre du festival L'Ososphère, la performance interactive *City Lights Orchestra* d'Antoine Schmitt trouve à Saint-Denis l'occasion d'*upgrader* sa nature participative. Elle s'élargit désormais à tout le quartier diyonisien de Synesthésie en proposant à toutes les personnes connectées sur internet et via téléphone mobile au site du projet de faire jouer leurs ordinateurs et mobiles dans une

œuvre audiovisuelle collective dont Antoine Schmitt serait lui-même le chef d'orchestre. Le 23 novembre prochain, dans le cadre du festival NémO, l'artiste utilisera ainsi chaque fenêtre de bâtiments éclairés par la lumière de ces outils numériques comme élément modulable et clignotant d'une même partition citadine unique. Un questionnement de fait de la nature globale d'un territoire urbain donné, et qui piste par conséquent *un fort sentiment d'appartenance et d'empathie parmi les habitants*.

Également au menu de Synesthésie 2013, le projet de résidence d'écriture /arts visuels de Saraswati Gramich et Eric Chauvier s'inscrit dans un contexte participatif plutôt particulier, en l'occurrence celui des parents en difficulté relationnelle avec leurs enfants, avec comme finalité la réalisation d'un livret origami et d'un projet multimédia invitant à un regard croisé et plastique sur la parentalité. Retour à la logique de territoire proprement dite pour le projet de signalétique numérique autour du quartier du Franc-Moisin que poursuit cette année encore Thierry Payet. Comme dans de nombreux projets précités, il est également ici question d'une cartographie urbaine sensible globale, sauf qu'elle se prolonge en l'état par l'implantation d'une véritable signalétique dans l'espace public (un peu comme dans les

pièces du web artiste allemand Aram Bartholl) et par l'impression d'un document reprenant les codes des cartes IGN ou routière pour présenter le territoire tel qu'il est perçu par ses habitants.

Dans ce florilège participatif, la palme revient cependant au nouveau projet mené par le Collectif Ding. *Travelling Natures* entend en effet établir du lien social autour du rêve et de la captation des songes des habitants ! Un axe subtil soutenu par trois procédés complémentaires : la création d'une cartographie interactive intitulée *Echoerrance* ; la réalisation d'un film de groupe — *La Communauté des Rêveurs* — mettant en scène les rêves des cobayes volontaires ; et la mise en place de plusieurs dispositifs de captation et d'écoutes sonores dans différents lieux de Saint-Denis, où les habitants pourront raconter /écouter leur rêve. Comme quoi, les perspectives portées par la recherche de lien social autour des nouvelles pratiques du numérique, si elles participent pleinement à l'édification du nouveau territoire numérique urbain, ne s'octroient aucune limite. ■

Laurent Catala

AUX ARTS CITOYENS !

La création à l'épreuve de l'intérêt général

Depuis maintenant une vingtaine d'années, l'action Nouveaux Commanditaires portée par la Fondation de France stimule la création d'œuvres d'art avec la complicité des contextes sociaux et des espaces publics qui les accueille. Cette initiative originale de médiation artistique et culturelle conçue par l'artiste François Hers offre aux citoyens le pouvoir de passer commande à des artistes contemporains. Renouvelant ainsi les processus de la commande culturelle, elle permet la réalisation concertée d'une œuvre commune ayant "valeur d'usage".

■ Un protocole d'action¹ est proposé pour encourager les initiatives de la société civile, tout en amenant la création artistique à renouveler ses figures et ses missions d'intérêt général². Ce protocole repose sur la mise en relation de trois acteurs privilégiés : l'artiste, le citoyen commanditaire et le médiateur culturel, accompagnés des partenaires publics et privés réunis autour d'un

projet. Issu du monde de l'art, le médiateur est la figure centrale du dispositif : il aide les Nouveaux Commanditaires à formuler leur demande, à mettre sur pied leur projet et à organiser le financement de l'œuvre avec d'autres partenaires, privés ou publics. L'initiative apparaît comme d'autant plus stimulante qu'il ne s'agit pas, par le mécénat, d'aider des artistes, mais d'accompagner des

citoyens dans leur instauration d'une œuvre d'art en dialogue avec des artistes qui leur est donné de rencontrer et avec lesquels ils sont appelés à dialoguer et échanger.

Distribuer la commande

Une première innovation tient à l'orientation de la démarche, qui propose de partir de la "demande sociale" alors que le marché de l'art optait jusque là pour un fonctionnement avant tout adapté au principe de l'offre. La "réponse" peut alors elle-même prendre différents formats. L'artiste suisse John Armleder, invité par l'église et la confrérie des meilleurs charcutiers de France, a par exemple imaginé d'implanter son "atelier" sur le site de l'église Saint Eustache dans laquelle il réalisa une chapelle du souvenir³. L'artiste Alain Bernardini, souhaitant amener les salariés de l'hôpital Paul Brousse à prendre une pause photographique, décida dans un premier temps et avec la complicité du directeur de l'hôpital d'agrafer son invitation aux fiches de paie des salariés, pour mieux inventer ensuite avec eux les moda-



Jean-Luc Moulène,
Les pages images (extraits).

lités de création d'une image négociée⁴. L'artiste Tadashi Kawamata imagine quant à lui de réaliser trois workshops en Bretagne, au cours desquels des étudiants d'écoles d'art ont pu être accueillis par les habitants de Saint Thélo pour former ensemble un "collectif de création"⁵.

Faire œuvre commune

Une deuxième innovation découle de la première. Comme l'œuvre n'existe pas a priori, il faut contribuer à sa genèse, ou comme le dit si bien Étienne Souriau, à son "instauration"⁶. Car loin d'être préalablement et exclusivement "conçue" et réalisée dans l'esprit de l'artiste, seul au sein de son atelier, l'œuvre est davantage ici le produit d'une délibération collective. La circulation des œuvres et leurs transformations contextuelles (appropriation et participation) constitue une condition et un critère important de leur création⁷. À l'image des *Toiles* que l'artiste Claude Rutault a disposé à l'attention du "public" de l'Antenne jeune Olympiades⁸. À l'image également du déplacement de la



Claude Lévêque, *Vie en chemin*, 2007.
Association R32.

valeur et de l'activité de création des maquettes-œuvres artisanales contre les objets réels manufacturés, dans le *Grand Troc* de Nicolas Floch conçu selon un esprit *Do it yourself* qui n'a rien à envier aux actuels FabLab⁹.

Ou encore les *Pages Images*, sorte de bottin de communion visuelle, réalisées par Jean Luc Moulène avec la complicité des habi-

tants d'Excideuil et que ces derniers peuvent réemployer à leur guise¹⁰. Chacune de ces opérations de transformation de l'œuvre fait l'objet de contrats, de modes d'emploi, de conventions d'usages établis entre l'artiste et les commanditaires. L'action Nouveaux Commanditaires bouscule ainsi les espaces de production-circulation de l'art, car il s'agit moins ici de l'intégration d'une œuvre dans un espace délimité que dans une "sphère publique", un tissu de relations, un réseau d'activités. La finalité de l'œuvre, en l'occurrence, ne réside pas ici dans sa valeur d'échange. Inaliénable par définition, elle n'a de sens qu'avec les activités ou les projets liés à un territoire donné. Les œuvres ainsi produites et leurs parts immatérielles tirant leur "valeur d'usage"¹¹ au bénéfice de la collectivité.

Le public à l'œuvre

L'action des Nouveaux commanditaires transforme ainsi de part en part les modalités du travail artistique : un travail de création distribué (négocié, conflictuel) entre

PHOTOS © D.R.



Nicolas Floch,
El Gran Trueque, Chili, 2008.

➤ l'artiste et des commanditaires qui s'approprient l'œuvre. Ces projets amènent toutefois à distinguer différents publics : un public commanditaire, engagé et responsable, qui doit se porter garant du projet devant un public non participant et souvent non initié, qui n'accède à l'œuvre qu'une fois achevée. La frontière entre l'action artistique et l'expression citoyenne s'en trouve largement redéfinie par l'implication plus fréquente des populations au centre des projets artistiques et culturels. La relation qui s'établit entre l'artiste et les commanditaires constitue la plupart du temps un "pacte" ou un "accord de connivence". À l'instar de l'implication de l'artiste Claude Levêque dans la conception du cahier des charges et tout au long de la réalisation d'un foyer d'accueil pour personnes en situation de précarité à Bordeaux¹². Ou à travers la réalisation d'entretiens et de photographies chez les habitants du quartier Montorgeuil impliqués par Jean-Luc Vilmouth dans la création du *Café Reflet* de l'espace Cerise à Paris¹³. Sur le terrain de la participation des publics aux œuvres médiatiques et numériques, citons le théâtre optique du vidéaste Pierrick Sorin, créé en dialogue avec l'association *alcopops* qui mène une action préventive aux risques de l'alcool dans les établissements éducatifs. Non dénuée d'ironie, l'œuvre *Binge Drinking* est depuis présentée dans les sites étudiants (universités, grandes écoles). Elle a circulé dans toutes les régions de France grâce aux délégations

PHOTO © D.R.



Xavier Veilhan, *Le Monstre*,
Place du Grand Marché, Tours, 2004.

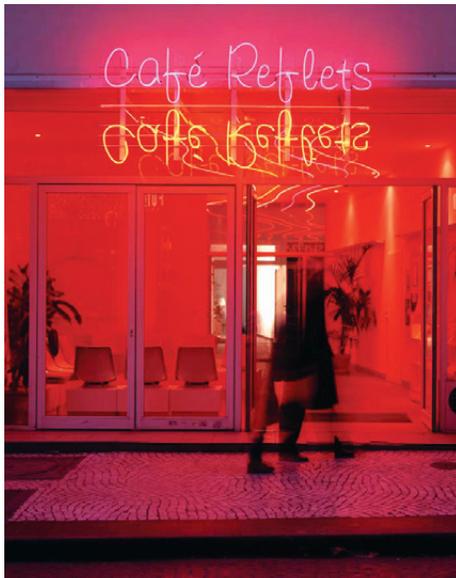
régionales et départementales de l'A.N.P.A.A (Association Nationale de Prévention en Alcoologie et Addictologie), au Théâtre de la Cité internationale et dans le réseau Art+Université+Culture (programme Art campus), ainsi que dans différents centres d'art¹⁴.

L'artiste Samuel Bianchini est, quant à lui, intervenu dans un haut lieu pourtant encore assez méconnu de la création d'images à destination des publics scolaires : la MGI, Maison du geste et de l'image; une dénomination évocatrice pour cet artiste qui a fait de l'interactivité et de l'invention de dispositifs visuels "praticables" par le public deux des principaux fers de lance de sa propre pratique de recherche-crédation¹⁵.

Sans oublier la "sculpture numérique" de l'artiste Xavier Veilhan qui a fait son apparition sur la place du Grand Marché de la ville de Tours en dialogue avec les habitants de la vieille ville et son association des commerçants qui souhaitent renforcer l'identité de leur place. Objet de controverse, le *Monstre de Tours* trône aujourd'hui au centre de la place, devenu au fil du temps un symbole identitaire et un signe de ralliement pour les habitants du quartier¹⁶. Le public devient ici un partenaire actif du processus de création artistique. L'action Nouveaux commanditaires réhabilite l'idée de contagion ou de transformation d'une "œuvre commune", elle invite également à reconsidérer la notion de médiation culturelle, qui n'est plus ici transmission d'un contenu préexistant, mais au contraire, production du sens en fonction de la matérialité de l'œuvre, de l'espace et des circonstances de sa réception¹⁷. L'action Nouveaux Commanditaires est par conséquent exemplaire lorsqu'elle parvient à supporter ce double enjeu de création et d'innovation artistique autant que de débat politique et citoyen. ■

Jean-Paul Fourmentraux

SOCIOLOGUE, MAÎTRE DE CONFÉRENCES À L'UNIVERSITÉ DE LILLE 3, UFR ARTS ET CULTURE ET LABORATOIRE GERICO, JEAN-PAUL FOURMENTRAUX EST ÉGALEMENT CHERCHEUR ASSOCIÉ À L'ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES DE PARIS (CRAL-CNRS). IL MÈNE AUJOURD'HUI DES RECHERCHES



PHOTOS © D. R.

Jean-Luc Vilmoth, 2003, Café Reflets, 46 rue Montorgueil, Paris.

COMPARATIVES SUR LES INTERFACES ENTRE PRODUCTION ARTISTIQUE, RECHERCHE TECHNOLOGIQUE ET INNOVATION SOCIALE.

Ce texte est un écho à Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre commune : affaires d'art et de citoyenneté*, préface de Paul Ardenne, La Lettre Volée, 2012.

- (1) Pour une présentation synthétique du protocole d'action, voir : www.newpatrons.eu.
- (2) Une mission d'intérêt général désormais étendue à de nombreux domaines : patrimonial, social, médical, environnemental, etc.
- (3) Cf. John Armleder, 2000, *La Chapelle du Souvenir*, Église Saint-Eustache 1, rue Montmartre 75001, Médiation 3CA, Paris : www.newpatrons.eu/projects/150
- (4) Cf. Alain Bernardini, 2009, *Monument d'images*, Hôpital universitaire Paul-Brousse, 12 avenue Paul Vaillant Couturier 94804 Villejuif, Médiation 3CA, Val-de-Marne, www.newpatrons.eu/projects/189.
- (5) Cf. Tadashi Kawamata, 2004-2006, *Mémoire en Demeure*, Médiation Pierre Marsaa, Saint-Thélo, www.newpatrons.eu/projects/66
- (6) Cf. Umberto Eco, 1965. *L'œuvre ouverte*. Paris, Éditions Le Seuil ; Shusterman R., 1992, *L'Art à l'état vif : La pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, Paris, Les Éditions de Minuit ; Étienne Souriau, 2009. *Les différents modes d'existence* (précédé d'une introduction "Le sphinx de l'œuvre" par Isabelle Stengers et Bruno Latour). Paris, PUF.
- (7) Cf. Paul Ardenne, 2004. *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion ; Claire Bishop, 2006b. *Participation*, London: Whitechapel and MIT Press, 2006.
- (8) Cf. Claude Rutault, 2007, *C'est pratique d'avoir un titre*, Antenne Jeunes Olympiades, Tour Anvers

PHOTO © PIERRICK SORIN



Pierrick Sorin, Binge Drinking, Lille, 2012.

32, rue du Javelot 75013, Médiation 3CA, PARIS, www.newpatrons.eu/projects/185. L'œuvre favorise le processus de création au détriment de la conservation d'un résultat obtenu. Elle se compose de 292 toiles offertes aux publics. L'espace de l'antenne devient alors un lieu d'emprunt de toiles à peindre à l'image d'une bibliothèque. À la restitution, l'emprunteur peut exposer sa peinture pendant quelque temps à l'antenne. Mais la toile sera par la suite repeinte de la même couleur que le mur et remise en circulation.

(9) Cf. Nicolas Floch, 2008, *El Gran Trueque*, Médiation Eternal Network, Santiago du Chili, www.newpatrons.eu/projects/192.

(10) Cf. Jean-Luc Moulène, 2000, *Les pages images*, Médiation Pierre Marsaa, Excideuil, Dordogne, www.newpatrons.eu/projects/41.

(11) Cf. Jacques Rancière, J., 2008, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions. Avant lui, Michel de Certeau, anthropologue des croyances et des phénomènes de consommation, développa la notion de "valeur d'usage". Et parla, à ce propos,

des "braconniers actifs" qui, à travers les mailles d'un réseau imposé, inventent leur quotidien. Cf. De Certeau, M., Giard, L., Mayol, P., 1980, *L'invention du quotidien*. Paris, UGE.

(12) Cf. Claude Lévêque, 2007, *Vie en chemin*, Association R32, Médiation Pierre Marsaa, Bordeaux, www.newpatrons.eu/projects/70.

(13) Cf. Jean-Luc Vilmoth, 2003, *Café Reflets*, 46 rue Montorgueil, Médiation 3CA, Paris, www.newpatrons.eu/projects/261

(14) Cf. Pierrick Sorin, 2012, *Binge Drinking*, Université Lille 3, Médiation Art Connexions, Lille, www.newpatrons.eu/news/46

(15) Cf. Samuel Bianchini, 2012, *Distances*, MGI, Maison du Geste et de l'image, Médiation 3CA, Paris : www.nouveauxcommanditaires.eu

(16) Cf. Xavier Veilhan, 2004, *Le Monstre*, Place du Grand Marché, Méditation Eternal network, Tours, www.newpatrons.eu/projects/63

(17) Cf. Antoine Hennion, 1993. *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*. Paris, Métailié ; Joëlle Zask, 2003, *Art et démocratie. Les peuples de l'art*, Paris, PUF ; Jacques Rancière, 2000. *Le Partage Du Sensible, Esthétique Et Politique*, Paris, La Fabrique Éditions ; Jacques Rancière, 2008. *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions ; Christian Ruby, 2006. *L'âge du public et du spectateur*, Bruxelles, La Lettre Volée.



Nouveaux commanditaires, 3 projets / 3 œuvres

L'ÉTERNELLE JEUNESSE DES HYPE(R)OLDS

Au printemps 2013, six artistes et cinq gangs de demoiselles de plus de 77 ans pour lesquelles Internet n'a plus de secret (ou presque) ont investi Marseille pour un atelier performance en dialogue avec les lieux et surtout les habitants. Pendant les deux jours de cette opération *Hype(r)Olds*, les flux d'images et de vidéos de ces demoiselles connectées, aussi seniors soient-elles, ont démontré qu'il n'y a pas de fracture numérique entre générations.

■ 14h15, mardi 14 mai 2013. Garé devant l'hôtel Mama Shelter, le petit train blanc s'ébranle et descend la rue pentue de la Loubière, direction le Vieux Port. À son bord, une trentaine de demoiselles pimpantes, ayant pour la plupart plus de 77 ans, fraîchement débarquées le matin de Paris, Toulouse, Poitiers et Valence, ainsi qu'une vingtaine d'accompagnateurs. Parmi eux, il y a les équipes de MCD, producteur de l'opération *Hype(r)Olds*, des acteurs de la marque Orange, qui soutient les ateliers du même nom et finance les deux journées marseillaises, mais aussi des blogueuses et surtout six artistes, à la fois animateurs et relais entre les gangs d'héroïnes et ce double univers du

numérique et de la capitale européenne de la Culture 2013.

Parapluies + tablettes + 4G = studios mobiles

Premier arrêt au pied de la Cannebière, sous l'Ombrière de Norman Foster, magnifique plafond miroir qui vous fait voir le port, la mer et le monde à l'envers. Les *Hype(r)Olds* dégainent leurs appareils photo numériques, mitraillent et posent pour les photos et les vidéos. Les animateurs artistes ont sorti quelques-unes des tablettes et expliquent aux demoiselles plus ou moins attentives ce qu'est la 4G. Ils testent le réseau très haut débit, déployé depuis un an à Marseille par

Orange qui en avait fait sa ville test, en envoyant quelques clichés des filles et de ce plafond... renversants. En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, infos et surtout images ont atteint le serveur parisien et se retrouvent en ligne, notamment sur Twitter et sur le site Culture Mobile.

Albertine Meunier et Julien Levesque, les deux artistes à l'origine des ateliers *Hype(r)Olds* démarrés en 2008 dans plusieurs villes de France, donnent l'exemple. Ils déploient un premier parapluie en forme de cœur et accrochent un tissu noir sur le pourtour. C'est le "studio mobile" dont ces dames vont se servir pour interviewer les passants et leur poser la question clé: *êtes vous à cœur (hacker) ou à pique?* Dessous, on peut tenir à quatre. Le reste du matériel est tout aussi léger: un pico-projecteur à l'aide duquel l'"assistant-artiste" projette sur le visage de l'interviewé l'une des six images préparées à cette intention, ainsi que la tablette 4G avec laquelle l'"artiste-hype(r)Olds" filme la séquence (ou prend l'image) et la *upload* en deux clics sur Instagram et sur Ustream.

Des artistes en relais et en guerre contre les clichés

Dans ce dispositif, les artistes sont en quelque sorte des relais et des catalyseurs.



Un parapluie comme studio mobile déployé par une des fringantes demoiselles lors de leur passage remarqué au Quartier utopique de Marseille.

Ils sont là pour faire sauter les verrous. Que chacun et chacune puissent vaincre leurs timidités, que ce soit par rapport aux Marseillais rencontrés dans la rue ou à ces machines ou ces logiciels tout neufs. Que ces demoiselles comme d'ailleurs les personnes rencontrées se lâchent afin que naissent des dialogues et que se tissent des histoires. Mais attention : ces drôles de dames appartenant à la catégorie "seniors" n'ont pas peur de la technologie. L'ennemi, en l'occurrence, ce serait plutôt les clichés et autres idées préconçues sur ce qu'on attendrait de "vieilles", que l'on imaginerait selon un *a priori* sans fondement plus à l'aise à la couture ou avec du macramé que devant un écran d'ordinateur, de tablette ou de smartphone... Si jamais ces demoiselles ont pu être, à un moment ou à un autre, arrêtées par la technique, le blocage a été dépassé grâce aux ateliers *Hype(r)Olds*. Elles sont rompues à la pratique du réseau et des tablettes, et fin prêtes à passer à l'action. Aujourd'hui, plus de la moitié des plus de 50 ans sont inscrits sur des réseaux sociaux et s'y connectent régulièrement. Avec, semble-t-il, moins d'appétence pour Facebook que pour Twitter, plus branché sur l'actualité, plus immédiat, et vécu comme moins intrusif. Mais il n'y a pas de règles en la matière. Lors des deux jours marseillais, par

exemple, les demoiselles de plus de 77 ans semblent moins attirées par les réseaux sociaux que par les fonctions standard du Net et de tous ces outils qui transposent en numérique des processus analogiques. Les rafales de tweets sont donc envoyées, certes en partie par ces dames, mais en majorité par les animateurs et les blogueuses.

Des demoiselles hype et motivées par le numérique

Pendant que le gang de Toulouse va rencontrer les pros de la boutique Orange, le petit train dépose les autres au Pavillon M, espace d'information de Marseille Provence 2013, le temps d'une visite. Tablettes en main, elles testent les installations interactives racontant l'histoire de Marseille. Puis le gang de Valence pose dans un décor de vieille carte postale : clic, clac, la tablette enregistre et envoie les images. Les langues se délient : *je m'intéresse beaucoup à l'image, je suis peintre, c'est utile pour moi*, confie une dame du gang de Valence. *On manque encore un peu de bases*, ajoute-t-elle. Puis elle explique que leur animateur, Nicolas Frespech, *qu'elles aiment beaucoup, est un artiste qui les embarque dans ses trucs, comme la production d'un livre numérique qu'elles n'ont pas eu le temps de finir, mais ce n'est pas grave...*

Victoria, de Toulouse, qui est venue avec le seul homme de plus de 77 ans de l'équipée, baptisé *le passager clandestin*, est très motivée : *au départ, c'était pour apprendre à me servir de la tablette qu'on m'avait offerte. Mais là, je crois qu'il va me falloir un ordi, parce que le Flash ne marche pas... Et puis Safari ne veut pas me télécharger le logiciel pour faire mon arbre généalogique — ça me passionne ça...* Victoria, qui va de forum en forum sur la Toile, est une vraie geek : *oui, je suis très tenace*, affirme-t-elle, tandis que le passager clandestin opine du chef d'un air entendu.

Des seniors aux usages multiples

Chacune a ses raisons de s'approprier les outils. Qui pour raviver le lien social avec ses enfants et petits-enfants, qui pour sortir de chez elle, qui pour se lancer dans un projet, une activité, pour vivre tout simplement. Marie confie même s'être inscrite à l'atelier à cause de sa fille, qui ne cesse de lui répéter *qu'elle est incapable de se débrouiller avec un ordinateur*. Mais, ajoute-t-elle en riant, *il y a des fois où je bugge*. *Elles sont très curieuses !*, explique Julien Levesque. Elles s'intéressent beaucoup au mail et aux recherches sur Google, mais aussi *au chat et à un tas d'outils utiles, voire intriguants comme Google Maps, Street View, Google Translation, Skype, Sketchup, etc.* ➤

➤ Et puis, ajoute l'artiste Caroline Delieutraz, pour elles, l'ordinateur n'est pas seulement un outil, mais un vecteur d'ouverture, de découvertes et de nouvelles expériences. Selon le sociologue Serge Guérin, auteur d'un livre sur *La nouvelle société des seniors*, cette opération apporte une démonstration éclatante de l'absence totale de fracture générationnelle dans l'accès au numérique. Ces femmes, explique-t-il, ont créé. Elles se sont fait plaisir avec les technologies du numérique, et elles ont donné envie à de jeunes et moins jeunes Marseillais de discuter, de jouer avec elles et leurs tablettes ou appareils photos digitaux. Il y a des seniors créatifs et d'autres qui ne le sont pas, tout comme il y a des jeunes créatifs et d'autres qui ne le sont pas plus. L'important, ce n'est pas l'âge, mais la personne et son désir, son envie ou non de faire, de créer, d'échanger. Et c'est sur ce point, en particulier, que les artistes ont eu un rôle : pour permettre à toutes ces dames d'assumer leurs désirs les plus fous et d'utiliser les technologies du numérique afin de les satisfaire en de grands éclats de rire.

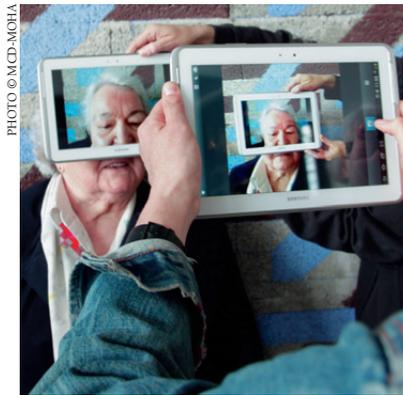
Halte au Quartier utopique

Le train emmène maintenant ses passagères au Quartier Utopique, une cité de containers installée par Generik Vapeur, compagnie de théâtre de rue, devant le Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MuCEM). Il s'agit d'une sorte de village nomade, avec son bar, sa cuisine, son salon improvisé, sa bibliothèque (où des livres rescapés du pilon sont offerts), ses tables en plein air et sa scène. Avec l'aide des artistes, les demoiselles s'activent, préparent leurs studios mobiles, abordent les passants, leur flanquent le parapluie dans la main, leur balancent la question fatidique et les filment comme des pros. Autour d'elles un essaim de photographes et de cameramen. Le spectacle est drôle, voire loufoque, et l'ambiance bon enfant. Edith, une pionnière du gang de la Gaité Lyrique, observe ces petites scénettes improvisées. Et elle a une pensée pour deux autres *Hype(r)Olds*, parties trop tôt...

Ce qui frappe, c'est le contraste entre la population de cette zone d'autonomie temporaire du Quartier utopique, pas ou peu technologique, et ces demoiselles chics et hyperbranchées. Mais la rencontre entre jeunes et moins jeunes se déroule dans le monde réel comme sur Internet. La passion et la philosophie du "do it yourself" sert de trait d'union entre ces deux univers. Preuve, s'il en fallait, que le réseau et les outils numériques, bien utilisés, abolissent les barrières sociales et intergénérationnelles.

Et la Bonne Mère en 4G pour finir la première journée

Dernière étape de cette première journée dans Marseille, la longue montée par le bord de mer vers Notre Dame de la Garde, qu'on appelle ici communément la Bonne Mère...



Hype(r)Olds
à la Friche La Belle de Mai
à Marseille.

Arrivés sur le parking, les accompagnateurs préviennent : l'ascenseur ferme dans 15 minutes et il faudra redescendre au retour les quatre volées de marche à pied. On laisse donc les studios mobiles, mais les artistes gardent les tablettes, pour suivre et filmer leurs demoiselles.

Seule Marie-Thérèse, qui a de mauvaises jambes, reste en bas avec Albertine qui improvise. Qu'à cela ne tienne, puisque l'équipement est là, Marie-Thérèse aura droit à une visite virtuelle sur mesure, commentée par Julien qui filme à tous les étages et qui interpelle Nicole pour qu'elle transmette quelques mots à son amie restée en bas. L'image vidéo transite en quasi temps réel via les serveurs et revient directement sur la tablette de Marie-Thérèse, au pied de la Bonne Mère, qui n'a qu'à contempler à distance. Un petit miracle du à la Bonne Mère, mais aussi et surtout à la 4G, qui laisse ainsi entrevoir quelques développements prometteurs pour les personnes à mobilité réduite dans les lieux non ou mal équipés.

Regards sur une expérience unique

Le lendemain, mercredi 15 mai, les demoiselles levées à matines sont toujours aussi fringantes. Elles poursuivent leur programme avec la visite de la Friche de la Belle de Mai et l'exposition *Digitale Afrique*. La journée, une nouvelle fois, sera émaillée d'interviews et d'utilisations ludiques des tablettes, par exemple la création d'auto-portraits ou des jeux comme Jakadi ou le quizz Air de Paris, en référence à l'œuvre du même nom réalisée pour la première fois par Marcel Duchamp en décembre 1919. Et puis l'heure du retour sonne. Direction la Gare Saint Charles, on s'embrasse et on se dit à bientôt... Chacune rentre dans ses pénates, la tête pleine de souvenirs qu'elle va pouvoir retrouver sur le Net pour les partager avec sa famille et ses amies.

Pour les artistes, les acteurs de MCD comme de la marque Orange ayant participé au projet, tous épuisés mais contents, le bilan de cet atelier "hors les murs" est positif. Le séjour a permis d'accumuler des images et des sons avec lesquels les artistes vont pouvoir travailler. Il a aussi nourri le désir que ces demoiselles ont de s'approprier les usages des outils numériques et du réseau. Pour Albertine et Julien, les *Hype(r)Olds* ont "haché" (pour "hacké") la ville. Comme les autres ateliers, cette performance dont elles sont les vedettes et les artistes, les animateurs a été un moment de grâce, d'échanges et de confiance où chacun partage ce qu'il sait. C'est un enseignement fort : les nouvelles technologies du numérique, que d'aucuns voient comme un facteur d'isolement des uns et des autres calfeutrés devant leur écran, peuvent bien au contraire devenir des vecteurs majeurs de lien social.

Le numérique et la révolution du temps libre

Il y a certes des différences d'usages entre les générations, explique le sociologue Serge Guérin, mais il y a plus encore de différences entre les jeunes entre eux. Le critère clé de l'accès au numérique et de la façon dont il se décline, une nouvelle fois, n'est pas du tout l'âge, mais la culture ainsi que la situation sociale et géographique de chacun. Mieux, le numérique suscite aujourd'hui des échanges comme jamais auparavant, donc une plus grande réciprocité entre générations. Chacun apprend de l'autre. Dans le cadre de l'une de mes études, une jeune fille m'a par exemple confié : "j'ai appris à mon grand-père à utiliser un logiciel de photo, et six mois plus tard il était bien plus doué que moi dans l'usage de cet outil. Il m'envoyait par Internet d'extraordinaires albums de photo. Il a même découvert des fonctionnalités du logiciel que j'ignorais totalement".

La révolution du vieillissement, continue Serge Guérin, loin de nous renvoyer au dépérissement, s'avère un formidable levier pour changer la société. L'espérance de vie était de 42 ans il y a un siècle, et elle est aujourd'hui en France de 82 ans. Nous vivons plus longtemps, et grâce au numérique, ce temps qui se libère devient potentiellement un temps actif, de création et de transmission d'expériences entre les générations. C'est bien là l'immense leçon de l'opération *Hype(r)Olds* à Marseille. ■

Culture Mobile

> WWW.CULTUREMOBILE.NET
CULTURE MOBILE EST UN PROJET PORTÉ, RÉALISÉ ET SIGNÉ PAR ORANGE. SON OBJECTIF EST D'ÊTRE LE RELAIS DE SES PROJETS NON COMMERCIAUX, ET PLUS LARGEMENT D'INFORMER ET DE FAIRE RÉFLÉCHIR LES INTERNAUTES SUR TOUTES LES QUESTIONS LIÉES À NOTRE NOUVEAU MONDE NUMÉRIQUE. LE SITE S'APPUIE EN PARTICULIER SUR DES EXPERTS ET INTERVENANTS DIVERS, NOTAMMENT DES ARTISTES, PENSEURS ET SOCIOLOGUES COMME SERGE GUÉRIN, DONT VOUS POUVEZ RETROUVER L'INTERVIEW COMPLÈTE SUR LE SITE



Orange

soutient

Hype(r)Olds*

* ateliers numériques pour des femmes
de plus de 77 ans.

NET ART

hacking créatif et esthétique des réseaux sociaux

Dans l'univers des médias, un engagement plus "expressiviste" se lit aujourd'hui à travers l'essor et la multiplication des dispositifs d'autoproduction ou de production de soi que constituent les sites personnels, les blogs et leurs technologies appareillées (syndication et tags, podcasting, video-blogging...), ainsi que les réseaux sociaux d'échanges entre pairs et leurs pratiques associées (fansubbing, fansfilms...). Depuis la seconde moitié des années 90, le Net art guide et préfigure ces technologies et usages médiatiques à travers la mise en abîme d'une ambivalence de la relation au réseau Internet, tantôt intime et terriblement solitaire, vécue comme un retrait du monde réel, tantôt plus collective et communautaire, à mesure que se développent de nouvelles interfaces de dialogue.

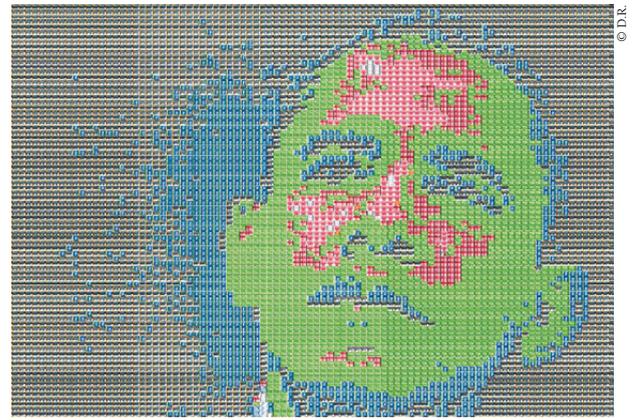
■ Le Net art désigne désormais des créations interactives conçues *par, pour et avec* le réseau Internet, par opposition aux formes d'art traditionnelles transférées sur des sites-galleries et autres musées virtuels. Pour l'autoproduction artistique, l'originalité d'Internet tient à ce qu'il propose simultanément un support, un outil et un environnement créatif. Il faut entendre par support, sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur ; par outil, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu à des usages et génère de nouveaux produits artistiques ; et par environnement, enfin, le fait qu'il

constitue un espace "habitable" et habité. Dans ce contexte, le travail artistique vise au moins autant la conception de dispositifs interactifs que la configuration de situations communicationnelles. Utilisant toutes les fonctionnalités d'Internet — le web (l'html, le ftp, le peer to peer) mais aussi les réseaux sociaux, le courriel, le chat — le Net art promeut des œuvres dont les enjeux relationnels et collaboratifs ont grandement bousculé les relations entre art et société. Le site Internet, la *homepage*, le blog, les *mailings list* ou les forums de discussion constituent désormais les cadres de sociabilités renouvelées¹.

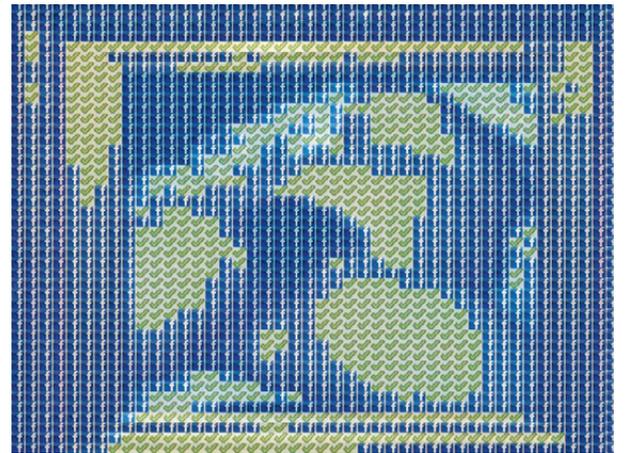
Les développements récents du Web 2.0 ont introduit de nouvelles formes d'attachement du public : capté et fidélisé dans des dispositifs sociotechniques qui l'impliquent plus directement et qui se nourrissent de sa participation. En s'inscrivant dans cette articulation, l'œuvre du Net art se manifeste dans la conception de dispositifs interactifs, mais aussi dans la production de formes de vies en ligne, et de stratégies de communication en réseau. Le réseau Internet y est tout autant investi comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition : c'est-à-dire comme l'espace de création, de communication et de réception active de la pratique artistique². Le recul analytique que nous offre dix premières années d'expérimentation et de création pour le réseau Internet nous permet aujourd'hui de distinguer trois principales formes du Net art : les œuvres de contamination médiatiques, les œuvres de génération algorithmique et les œuvres de communication interactive : les premières sont principalement axées sur l'interface (médiatique) par laquelle transitent l'œuvre, l'usage et la communication ; les deuxièmes sont focalisées sur le programme (algorithmique) d'objets-animations ou d'objets-environnements exécutables ; les troisièmes sont centrées sur les contenus (interactifs) qui laissent ou non à l'internaute une possibilité d'apport ou de transformation. Les créations artistiques par et pour Internet visent donc autant la structure et l'architecture du média (les codes et programmes informatiques générés) que les formes communicationnelles et les conte-



Systaime, Neticones.



© D.R.



nus plastiques exposés. Les œuvres qui en résultent sont par conséquent multiformes — environnements navigables, programmes exécutables, formes altérables — et vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial. Cet article ne vise pas la description exhaustive de ces différentes figures, mais propose à la fois un bilan et une esquisse des évolutions du Net art en soulignant deux tendances principales : le hacking créatif et l'esthétique des réseaux sociaux.

Hacking Créatif

Dès l'origine, le Net art questionne les spécificités technologiques, politiques et sociales de son médium qu'est Internet. Ce n'est pas un hasard si le Net art s'est développé mas-

sivement et cela dès son apparition en Russie et dans les pays de l'ex-Europe de l'Est où Heath Bunting, artiste militant yougoslave, Oliana Lialina et Alexei Shulgin (Russie) ou Vuk Cosic (Slovénie, co-fondateur des listes de diffusion Nettime, Syndicate, 7-11 et du Ljubljana Digital Media Lab) développent leurs premiers projets dès 1996. Dans leurs œuvres, la critique des régimes non-démocratiques, l'hacktivisme³, le cyberféminisme, constituent les prémisses de la création sur l'Internet.

Leur art est en effet indissociable de la technologie et du contexte socio-politique des années 90, révélant les implications sociales du réseau, notamment des technologies de repérage et d'accès à l'information sur Internet. Un nombre significatif d'artistes du

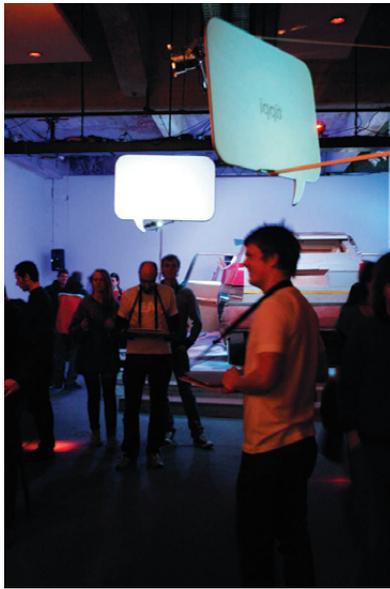
réseau revendiquent un type d'implication parasitaire. Leur forme liminaire d'action créative vise à contaminer l'Internet par des virus artistiques qui empruntent à la logique et aux comportements déviants des pirates de l'informatique : les hackers⁴.

Certains artistes mettent en effet en œuvre une pratique efficace de l'infection et de la contamination : leur démarche a pour objet l'incident, le *bug*, l'inconfort technologique et la perte des repères. Les œuvres pionnières de *Jodi*⁵ interviennent par exemple sur la structure du langage HTML par altération du code et transformation des balises permettant l'agencement des sites web.

Héritières de l'histoire du Dadaïsme et de l'Art vidéo, certaines œuvres Net art questionnent ainsi la relation proprement média-



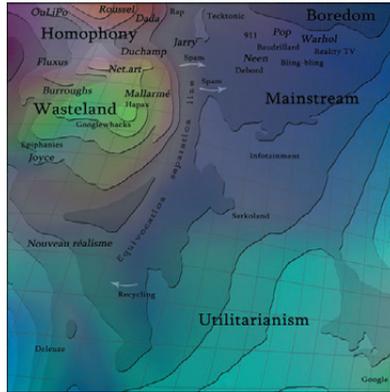
Aram Bartholl,
Dead Drops,
2010-12.



Aram Bartholl,
Chat (social intervention),
2008.



PHOTOS © D.R.



Christophe Bruno.
Dadamètre,
2002-2008.

▶ tique, ses contraintes sociales et les déterminismes structurels, visuels ou imaginaires, qu'elle promeut : le succès contemporain du *Glitch art*⁶ en est un éloquent témoignage relayé en France par l'artiste Systaime (a.k.a Michael Borrás) qui travaille le flux internet, détourne les réseaux sociaux, remixe le web, esthétique les bugs (*Glitch*) et réalise des collages (*Mashup*) à partir des nombreuses productions amateurs de la culture populaire numérique.

Cette première série d'œuvres *Net art* révèle les implications sociales des technologies de repérage et d'accès à l'information sur Internet. Les *browsers* y apparaissent comme des organes de perception au travers desquels nous voyons le Web : ils filtrent et organisent les informations dispersées sur un nombre exponentiel d'ordinateurs dans le monde. D'autres dispositifs de distorsion des contenus et des outils de l'Internet adoptent une visée plus politique.

L'œuvre collective *Carnivore*⁷, promue au festival *Ars Electronica*, est une version détournée du logiciel *DCS1000* employé par

le FBI pour développer l'écoute électronique sur le réseau. Josh On de *Futurefarmers* propose une version anti-impérialiste des jeux vidéo ayant pour mission la guerre contre le terrorisme⁸. Heath Bunting⁹ pervertit les communications médiatiques de grandes puissances financières. Le collectif américain *RTMARK*¹⁰ détourne les stratégies de communication de grandes sociétés de courtage privées.

Le collectif français *PAVU*¹¹ transporte et parodie la logique économique des sociétés d'audit et de conseils, dans la sphère artistique et culturelle de l'Internet. Ils initient des objets informationnels résultant du forage de données préexistantes prélevées sur le réseau (*plining*), à partir desquels est créée une monnaie d'échange (le *gnou*) et un système de valorisation financière apparié à la transaction des œuvres. Enfin, le collectif européen *ETOY*¹² mène de nombreuses actions au cœur de la bataille politique et économique des noms de domaines sur Internet (*DNS*, *Dot.com*), inaugurant de la sorte une guerre informationnelle sur le ter-

rain de l'*e-business* et des nouvelles valeurs financières comme le *NASDAQ*.

À l'heure de l'Internet 2.0, l'artiste Français Christophe Bruno incarne le renouveau de cette figure de l'artiste parasite en "s'attaquant" aux outils et rituels du web collaboratif. Il baptise une première série d'œuvre les *Google Hack* : des dispositifs artistiques et programmes informatiques qui détournent Google de ses fonctions utilitaires tout en révélant les dimensions contraignantes et cachées. Selon l'artiste, Internet est devenu un outil de surveillance et de contrôle inégalé dont la dynamique économique repose sur l'analyse et la prédiction de tendances, à l'aide de logiciels de traçage de la vie privée des goûts et des identités sur la toile.

Pour révéler ces déterminismes, il intitule *Human Browser*, le *Navigateur Humain* une série de performances Internet sans-fil (*Wi-Fi*) dans l'espace physique. Grâce à son casque audio, un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant de l'Internet en temps réel. Le comédien interprète le texte qu'il entend.



PHOTO © D. R.

ETOY.

Ce flux textuel est capté par un programme (installé sur un portable Wi-Fi) qui détourne Google de ses fonctions utilitaires. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés au programme (grâce à un PDA Wi-Fi) et utilisés comme input dans Google, de sorte que le flux textuel est toujours lié au contexte. Pendant la manifestation SIANA 07 (Semaine Internationale des Arts Numériques et Alternatifs), du 15 au 17 mars 2007 à Evry (France), il présente *WiFi-SM*. Ce dispositif invite le spectateur-acteur à partager la douleur du monde : un patch *WiFi-SM*, placé sur le corps du volontaire, va rechercher sur Google des mots programmés évoquant le mal, la souffrance : "meurtre", "viol", "virus" parmi 4500 sources d'information dans le monde. À chaque mot-clé rencontré, le spectateur ressent une légère décharge électrique, en sympathie avec la souffrance globale. Grâce à cette "technologie P2P (Pain to Pain)", l'artiste parodie la publicité et propose en argumentaire de vente : "faites baisser votre niveau de culpabilité"¹³. De nom-

breux artistes du Net art accompagnent aussi depuis l'origine d'Internet le mouvement du logiciel libre en créant des œuvres inspirées du modèle "copyleft" de développement à code ouvert (*open source*)¹⁴.

Esthétique des réseaux sociaux

Si l'emploi des technologies numériques renforce, au cœur des productions artistiques contemporaines, la prédominance du régime conceptuel et des différents registres de l'écriture artistique de l'idée, du code et du programme informatique, il promeut simultanément une réhabilitation de l'image et de l'échange communicationnel. Poursuivant la logique plus ancienne du Mail art (ou de l'Art postal), les premières œuvres pour le réseau Internet ont tout d'abord promu une circulation d'*e-mails* artistiques.

La galerie londonienne The Centre of Attention¹⁵ a consacré ce type d'action en invitant des artistes à produire des *happenings* informationnels par propagation et contamination des messageries électroniques. *La lettre électronique*, à mi-chemin de la performance

d'artiste et de l'acte de langage, constituait une "communication d'auteur", participative et performative, dont la propagation a adopté les modes d'amplifications propres à la rumeur. Mouchette¹⁶ a ainsi érigé en œuvre artistique le jeu des mises en lien, l'esthétique relationnelle et le réseau où se déploie l'e-mail.

À l'instar de Mouchette, de nombreux projets Net art adoptent la forme d'un récit imagé et évolutif proche du journal personnel et intime, mais désormais éditorialisé, donné à voir et à vivre en quasi direct sur le Web. Ils déclinent en-ligne les potentialités d'une archive visuelle et textuelle qu'il est possible d'afficher et d'entretenir sur le long terme, en ayant ou non recours à la participation des visiteurs. Dans ces projets, la forme de l'image-récit empruntée au régime cinématographique devient le lieu d'une action ludique et d'un environnement de communication¹⁷.

Le Net art tend également à se déployer hors du réseau et à s'inscrire dans des objets tangibles. La culture numérique héritée en



PHOTOS © D. R.



Microtruc, DCOOD. Série de 12 photographies numériques interactives, 50 x 75 cm, tirages C-Print, contrecollées sur aluminium.

➤ grande partie du web et qui tire parti des habitudes et pratiques du réseau inspire aujourd'hui des créations dans le monde physique. Plusieurs artistes et collectifs d'artistes choisissent désormais de verser et/ou de transposer l'espace public numérique dans l'espace public de la cité. C'est le cas notamment des réalisations du collectif d'artistes français Microtruc ainsi que des projets *Dead Drops* et *Speed Show*, portés par l'allemand Aram Bartholl et du projet *Newstweek* du néo-zélandais Julian Oliver, tous deux fondateurs du Free art qui investit l'espace de la rue en y déployant des œuvres en réseau, mais pourtant off-line, car déconnectées d'Internet¹⁸.

Des signes de géolocalisation numérique, des support de stockage, des flux d'informations, des ondes communicationnelles sont alors extraites et ainsi libérées du réseau Internet, pour, tout en s'en inspirant, amplifier et peut-être même raviver parfois des relations sociales, des situations de partage et de communication urbaines qui avaient pu être supplantées et quelque peu anesthésiées par l'usage massif des seuls réseaux numériques.

C'est le cas aussi du projet *Hype(r) Olds* initié par Albertine Meunier (a.k.a Catherine Ramus) et aujourd'hui relayé par de nombreux artistes issus du Net art qui proposent dans des espaces physiques des ateliers de culture numériques à destination d'une population indemne et privée de toute culture numérique : des femmes de plus de 77 ans¹⁹. C'est le cas encore, des projets portés par Anne Roquigny et par Isabelle Arvers²⁰.

Le projet *WJ-s* d'Anne Roquigny consiste en l'organisation de sessions collectives de remix du web à destination d'amateurs qui renoncent un instant à l'isolement de la relation

frontale à leur écran, en participant à des expériences de partage collectifs de leur playlists avec d'autres amateurs. Le projet *Machinima* porté en France par Isabelle Arvers consiste quant à lui en un atelier de réalisation et de diffusion de films d'animations produits via le détournement de moteurs de jeux vidéos en 3D.

La spécificité du Net art et de ses évolutions récentes réside aujourd'hui dans cette conjugaison d'une configuration technique et d'une occasion sociale ritualisée. L'implication du public constitue ici un impératif renouvelé. Elle est mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité (Fourmentraux 2010). Elle fait l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et repose sur la construction de prises pour le public. Elle engendre, enfin, divers contrats et rituels de réception propre à cette forme d'art.

Par conséquent, les œuvres qui en découlent sont dialogiques, dans le sens où elles aménagent une réception négociée avec le public. Partagées entre artistes, ingénieurs et publics internautes, elles matérialisent des facteurs de contraintes autant qu'elles génèrent des appropriations, interprétations et actions médiatiques. Il en résulte une situation collective d'énonciation et d'opération qui n'est plus mise au service d'un résultat unique, mais se trouve encadrée dans un processus évolutif et incrémental dans lequel des acteurs multiples investissent, individuellement et collectivement, une œuvre qui reste pour partie à faire et à refaire.

Par-delà l'opposition traditionnelle de la grande culture et des médias de masses, le Net art conjugue ainsi la pratique médiatique et l'expérience esthétique de nouveaux dispositifs de création : jeux vidéos, cinéma

praticable, installations numériques et interactives. Mais le travail artistique à l'ère d'Internet associe également cette autoproduction d'œuvres interactives à de nouvelles formes de communication médiatique et politique.

À l'écart des institutions médiatiques et des modes de diffusion et de réception de l'art contemporain, artistes et internautes amateurs ont tiré parti de la démocratisation de l'informatique connectée et ont promu des modes inédits de monstration et de propagation des œuvres. Leurs modes d'occupation du réseau, les stratégies médiatiques et les dispositifs de détournements artistiques autoproduits contribuent à l'émergence d'un monde de l'art en même temps qu'ils constituent un vecteur de défense de la diversité culturelle à l'ère d'Internet. Partant, plutôt que de laisser croire aux internautes qu'ils sont artistes, ces œuvres Net art permettent aux internautes de développer une réflexion et un regard critique sur les évolutions du réseau. ■

Jean-Paul Fourmentraux

SOCIOLOGUE, MAÎTRE DE CONFÉRENCES À L'UNIVERSITÉ DE LILLE 3, UFR ARTS ET CULTURE ET LABORATOIRE GERIICO, JEAN-PAUL FOURMENTRAUX EST ÉGALEMENT CHERCHEUR ASSOCIÉ À L'ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES DE PARIS (CRAL-CNRS). IL MÈNE AUJOURD'HUI DES RECHERCHES COMPARATIVES SUR LES INTERFACES ENTRE PRODUCTION ARTISTIQUE, RECHERCHE TECHNOLOGIQUE ET INNOVATION SOCIALE.

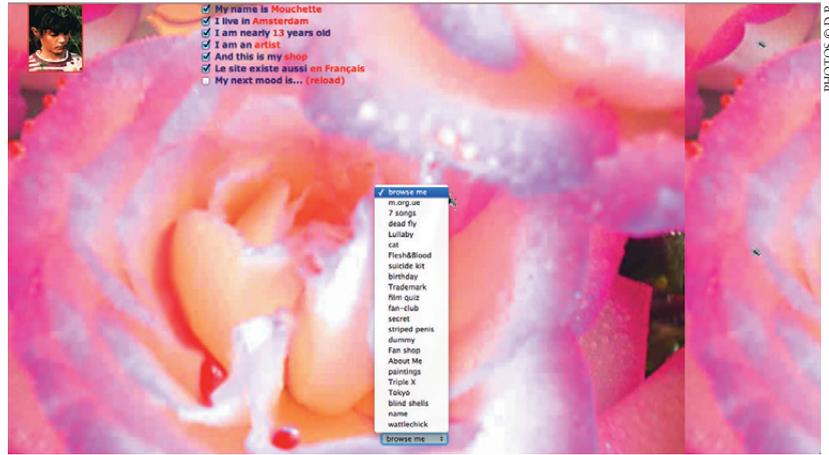
(1) Cf. dès 1995 [La lettre] d'Antoine Moreau (am@antoinemoreau.org), Pour infos/l'actualité du monde de l'art de Xavier Cahen (cahen.x@levels9.com), Olala Paris, de Georges Victor (Antoine Schmitt) (olalaParis@ml.free.fr), Nettime.fr, de Nathalie Magnan



Josh On /
Futurefarmers,
Anti-wargame.



RTMark,
Bity Factory.



Mouchette.



(natmagnan@altern.org) (nettime-fr@samizdat.net), Rhizome (netartnews@rhizome.org). Et depuis 1997 Leonardo on line sur le site du Massachusetts Institute of Technology (MIT), Archée <http://archee.qc.ca> au Canada, Synesthésie www.synesthesie.com, Panoplie www.panoplie.org en France.

(2) Voir le site de la galerie TELEPORTACIA (<http://art.teleportacia.org>) à l'initiative d'Olivia Lia-lina, 1998. Voir aussi les web-ateliers en ligne créés entre 1995 et aujourd'hui par Mathieu Laurette www.laurette.net, Valéry Grancher www.nomemory.org, Fred Forest www.fredforest.com, Antoine Schmitt www.fdn.fr/~aschmitt/gratin/as/index.html, Claude Closky <http://www.closky.online.fr>.

(3) Pour un premier manifeste du Net art "hacktivate" voir Joachim Blank: www.irational.org/cern/Netart.txt. Voir aussi Eric S. Raymond, *Comment devenir un Hacker*, www.erwanhome.org/web/hacker.php#principe1.

(4) Le sens informatique de "to hack into a data base" renvoie à l'action de s'introduire en fraude dans une base de données: il génère les termes hacking (piratage) et hacker (pirate informatique).

(5) Cf. Jodi, Portail, www.jodi.org - Jodi, OSS, <http://www.oss.jodi.org> - Jodi, Error 404, www.404.jodi.org.

(6) Institué en genre à part entière, le Glitch art désigne aujourd'hui l'esthétisation d'erreurs analogiques ou numériques, comme des artefacts ou des bugs informatiques, par corruption du code et des données ou par manipulations d'appareils électroniques. Cf. en France les réalisations de Systaime (a.k.a Michael Borrás), www.systaime.com.

(7) Cf. www.rhizome.org/carnivore créée par le RSG: un collectif international qui associe informaticiens et artistes.

(8) Cf. Josh On de Futurefarmers, Anti-wargame: www.antiwargame.org.

(9) Cf. Heath Bunting, www.irational.org.

(10) Cf. RTMARK, www.rtmark.com et The YES MEN www.theyesmen.org

(11) Cf. Pavu, www.pavu.com.

(12) Cf. Etoy Corporation, www.etoym.com.

(13) À l'ère du Web 2.0 voir Christophe Bruno www.christo-phebruno.com/. Proche du Trace noizer, l'œuvre Dreamlogs www.iterature.com/dreamlogs parodie le règne de l'autoédition en générant des blogs à l'insu des internautes à partir de leurs recherches et navigation sur Google. Dans Human Browser, un être humain incarne le World Wide Web (2001 - 2006) www.iterature.com/human-browser/fr/index.php, 1er Prix du Share Festival www.toshare.it, Turin - Jan 23-28, 2007. Voir aussi WIFI SM, Feel the Global pain, www.unbhagen.com/wifism-for-real, 2007. Pour un autre exemple de détournement d'une application Web (Flickr) voir Mario Klingemann, *Flickeur*, Royaume-Uni, 2006, <http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php>.

(14) On doit ici distinguer le mouvement du logiciel libre, Free Software Foundation, fondé par Richard Stallman, et le mouvement Open Source Initiative, initié par Eric S. Raymond qui, s'il coïncident sur la méthodologie des logiciels, diffèrent sur l'éthique de leurs mouvements, le premier se voulant être également un mouvement social. Cf. Eric S. Raymond, *Comment devenir un Hacker*, www.erwanhome.org/web/hacker.php#principe1.

(15) Cf. The Centre of Attention, E-mail Art, du 12 août au 16 septembre 2002, Londres www.thecentreofattention.org.

(16) Cf. Mouchette www.mouchette.org

(17) Jenni, JenniCam, www.jennicam.org, Voog, Anna Clara, Anacam www.anacam.com et Merritt, Natacha. Digital diaries www.digital-diaries.com, Agnès de Cayeux, In my room, www.agnesdecayeux.fr.

(18) Cf. Collectif Microtruc, www.microtruc.net (Caroline Delieutraz, Julien Levesque et Albertine Meunier), Aram Bartholl, <http://datenform.de> et notamment ses interventions dans l'espace public: Map, <http://datenform.de/map.html> (2006-2013), Dead Drops, <http://deaddrops.com> (2010-2012). Voir aussi les projets de Julian Oliver, <http://juliano-liver.com>, tels que Newstweek, <http://newstweek.com>, réalisé avec Danja Vasiliev (2012).

(19) Les ateliers Hype(r) Olds, www.hyperolds.com imaginés par l'artiste Albertine Meunier (www.albertinemeunier.net) se sont multipliés dans plusieurs villes de France à l'initiative d'autres artistes tels que Julien Levesque, www.julienlevesque.net, ou Caroline Delieutraz, <http://delieutraz.net>.

(20) Cf. Anne Roquigny, WJ-s (Webjays surfing), www.wj-s.org (2010-2013), Isabelle Arvers, Machinima (machine, animation, cinéma), <http://www.isabellearvers.com> (2008-2013). Un machinima est un film réalisé à l'intérieur d'univers virtuels en ligne ou à l'intérieur de jeux vidéo grâce à leurs moteurs graphiques.

HISTOIRE DE L'ART, RÉSEAU(X), LIEN SOCIAL

Avec la rédaction des *Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes* (1550, 1568)¹, Giorgio Vasari est considéré comme le père de l'histoire de l'art. L'auteur, également peintre et architecte, héritier de l'humanisme du Quattrocento, y décrit les biographies de plus de 200 artistes en majorité issus du puissant réseau florentin (Cimabue, Brunelleschi, Michel-Ange...). En opérant dans ses deux éditions un glissement significatif d'une lignée d'artistes, ayant de réels liens familiaux, vers une généalogie fictive basée sur le critère professionnel maître/élève, Vasari définit une communauté fondée sur le lien social.

■ Ainsi, dès ce qui est généralement désigné comme son origine, l'histoire de l'art tisse sa toile. En légitimant par le lien social son objet d'étude (l'artiste, dont le style et la renommée tiennent du monde auquel il appartient), l'historien légitime aussi son écriture, laquelle se professionnalise comme naturellement via ce que l'on appellerait aujourd'hui une "communauté d'experts".

Si nous sommes très loin de cette époque, et que l'historiographie a depuis tracé bien d'autres voies², on constate que l'histoire de l'art est toujours traversée par des questions qui mettent à jour des liens sociaux spécifiques, se jouant sur des échelles diverses, variables. C'est dans cette perspective que le sociologue américain Howard Becker analyse la production artistique en tant qu'action collective formant des "mondes de l'art"³. Selon lui, ceux-ci relèvent de systèmes permanents de négociation et ne sont pas structurés par des règles normatives univoques. À travers l'histoire, ces mondes se reproduisent dans l'action entre de multiples acteurs qui en redessinent sans cesse les contours. Ces interactions interrogent donc logiquement les limites des formes artistiques acceptables ou légitimes, comme les pratiques des artistes naïfs ou des amateurs.



Fayçal Baghriche, *Épuration élective*, 2004.
Collection FRAC Poitou-Charentes.

Or, à l'heure du Web 2.0, les frontières entre les experts et les amateurs sont devenues poreuses. Le phénomène, bien connu, du "bottom-up" des pratiques sociales sur le réseau en redistribue les cartes, et l'écriture de l'histoire de l'art, pour être contemporaine, ne saurait en faire l'économie. Sans doute doit-elle s'écrire non seulement en analysant ce phénomène d'ampleur avec une certaine distance, de l'extérieur, mais encore en y participant dans son champ, en temps réel.

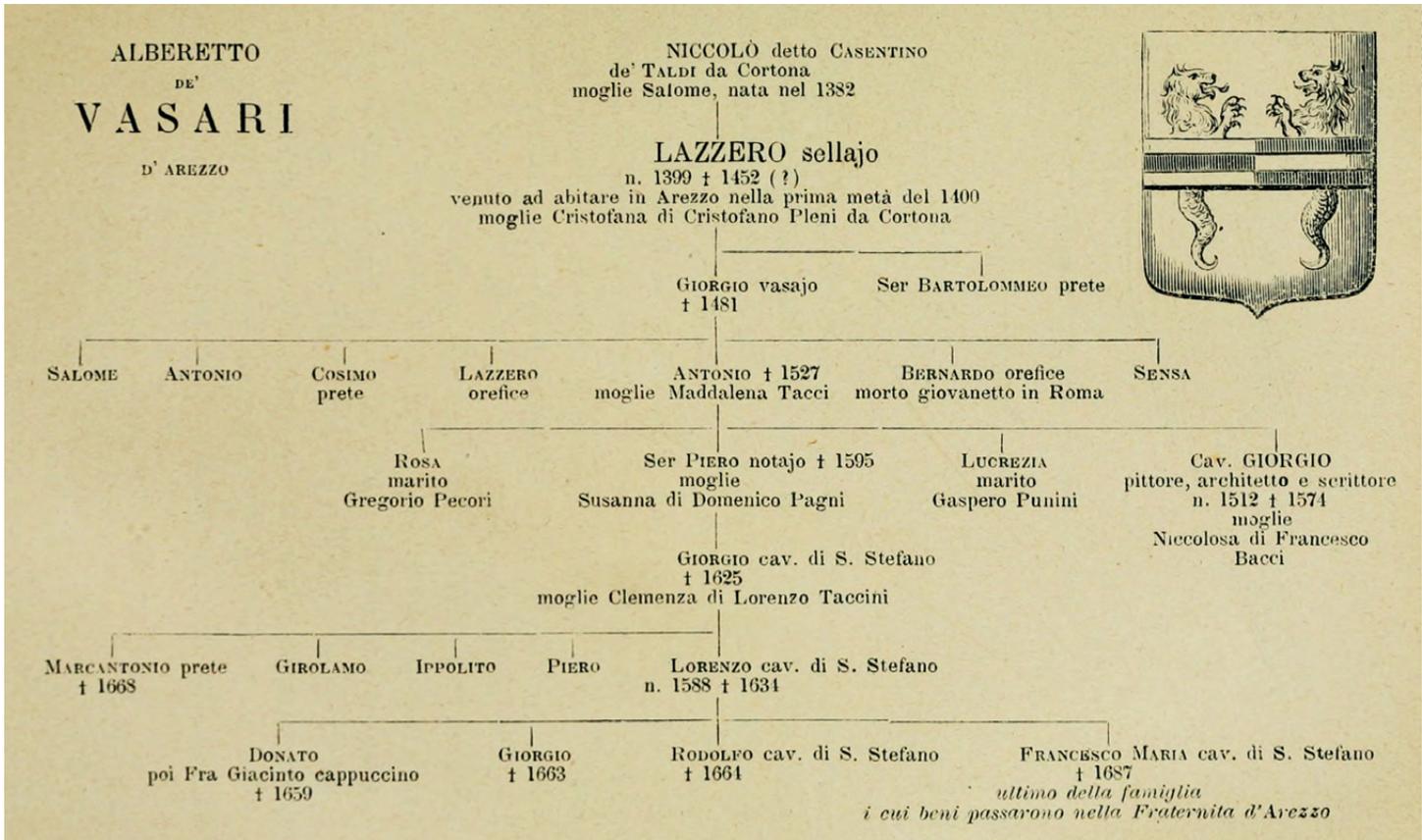
Depuis maintenant plus de dix ans, les expériences de mise en partage des données liées à l'art et à son étude se sont multipliées sur le Net : des forums de discussion (réseau H-Net...) aux réseaux sociaux (Facebook, Twitter...), en passant par les sites (Carnet Quanti...) et autres blogs (Lunettes rouges...), ou à la mise en friction de reproductions d'œuvres sur des plateformes visuelles (Flickr...), posant invariablement le double problème du tri et de la visibilité. Encore imprévisible il y a une dizaine d'années, remarque André Gunthert, le basculement de la distribution contrôlée [des images] vers une autogestion de l'abondance est en train de modifier en profondeur notre rapport à l'image⁴.

Au sein de ce foisonnement, deux projets peuvent nous servir d'exemples aux fins de montrer que l'histoire de l'art ne relève plus nécessairement d'une méthode historique de type chronologique, produite par un individu "expert", mais est à même d'ouvrir son champ d'investigation, grâce à une action collective, à d'autres échelles, dans des frontières élargies et dynamiques, faisant écho aux systèmes de négociation qui régissent, selon Becker, les productions artistiques.

L'exemple du blog *territoires-ecran*

C'est au carrefour de ces réflexions, avec pour objet d'interroger l'épistémologie de l'histoire de l'art à l'ère du réseau (voire de la décomplexer), que le blog *territoires-ecran* est né. Mis en place en 2012 avec des étudiants d'école supérieure d'art, ce format se développe dans le cadre d'un programme de recherche⁵. Les documents, essentiellement photographiques et vidéographiques, sont postés à partir des reproductions d'œuvres mises en ligne sur la première page du blog (choisies et glanées sur le Net par chacun des acteurs, à partir de la lecture du programme).

Par strates, page après page, ces archives composent alors autant d'atlas (rappelant le projet *Mnemosyne* d'Aby Warburg)⁶, révélant des liens, des correspondances, des intervalles, à même d'interpréter les œuvres de la première page. Des "mosaïques-atlas" construisent ainsi une *archéologie du savoir*⁷ par montage de rapports d'analogies et d'anachronismes, invitant à une singulière histoire de l'art. L'écriture de l'histoire de l'art n'est plus le fait d'un individu ; elle se trouve nourrie par une communauté formée pour interroger la richesse de ce qui se veut une histoire de l'art collaborative *in progress* sur le Web.



Gaetano Milanese, Tableau généalogique de Vasari (d'après les Vite), 1878.

Le projet Artwar(e)
 Avec des outils différents, fortement liés au fonctionnement capitalistique du Web 2.0, Artwar(e) figure une autre expérience de réécriture de l'histoire de l'art par le lien social en réseau⁸ ce, bien que sa dimension critique renvoie d'abord à un projet artistique inscrit dans la démarche de Christophe Bruno⁹. Il s'agit d'une plate-forme de "gestion des risques artistiques" dont l'ambition est de reformuler l'histoire de l'art, les attitudes performatives et relationnelles, ainsi que les pratiques curatoriales, en utilisant des concepts récents issus du marketing, comme les "cycles de hype".

Le workshop Artwar(e) invite des artistes, commissaires d'exposition, critiques d'art, théoriciens, galeristes ou collectionneurs à venir témoigner de leur vision des flux d'import-export conceptuels dans le(s) monde(s) de l'art. Grâce à son implication dans le projet, chacun écrit à sa manière une page de l'histoire de l'art, sans être forcément historien d'art. Ce sont bien par leurs observations de pratiques hétérogènes sur le Net, en en détournant les outils marketing, que les invités se livrent à l'exercice. La cartographie des flux et les cycles de hype qui en découlent énoncent ce qui serait une histoire de l'art en temps réel, se risquant à en prédire les tendances.

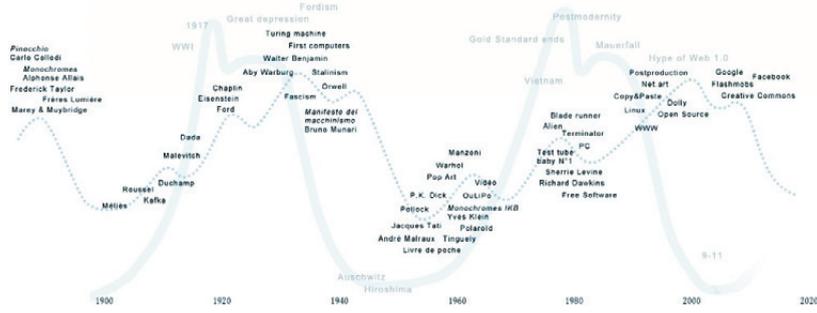
Comme le suggèrent ces deux exemples, les lignes de l'histoire de l'art peuvent aujourd'hui apparaître dans l'espace d'un lien social élargi, au delà de la dichotomie expert/amateur, traçant de nouveaux terri-

toires aux frontières sibyllines ou invisibles, de nouvelles constellations. Là où Vasari rédigeait des biographies bien souvent mythifiées, la discipline, inmanquablement sujette à la subjectivité d'une science de l'interprétation, assumerait alors enfin l'idée qu'elle est une "science fiction". À l'ère du réseau, l'histoire de l'art pourrait même aller jusqu'à s'offrir le luxe de s'écrire, non sans humour, par anticipation. ■

Christelle Desbordes
 DOCTEURE EN HISTOIRE DE L'ART, ENSEIGNE LA THÉORIE ET L'HISTOIRE DE L'ART À L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART DES PYRÉNÉES. ELLE A FONDÉ ET CO-DIRIGÉ LA REVUE D'ART ET RECHERCHE DE L'ESA DES PYRÉNÉES ÉCHAPPÉES. SES RECHERCHES SONT RELAYÉES SUR SON BLOG : [HTTP://ANACHRONICON.BLOGSPOT.FR](http://ANACHRONICON.BLOGSPOT.FR)

- (1) Véronique Gérard-Powel (préface), *Giorgio Vasari - Vie des artistes*, vol. 1 et 2, éd. Grasset, Paris, 2007, 2012 (trad. Léopold Leclanché, Charles Weiss).
- (2) Voir notamment Daniel Lagoutte, *Introduction à l'histoire de l'art*, éd. Hachette, Paris, 2007.

- (3) H. Becker, *Les mondes de l'art*, éd. Flammarion, Paris, 2010 (1988), (trad. Jeanne Bouniort).
- (4) A. Gunther, « L'image partagée – Comment Internet a changé l'économie des images », in *Etudes Photographiques*, n° 24, nov. 2009.
- (5) Programme « Territoires, mutations & archives » (responsable : Chrystelle Desbordes, ESA Pyrénées). <http://www.territoiresecran.tumblr.com>
- (6) A propos de l'Atlas *Mnémosyne* de Warburg voir notamment Philippe-Alain Michaud, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, éd. Macula, Paris, 2012 (2000) ; Georges Didi-Huberman, *Atlas ou le gai savoir inquiet – L'œil de l'histoire*, 3, éd. de Minuit, Paris, 2011.
- (7) Au sens où l'entendait Michel Foucault, dans son ouvrage du même nom (Gallimard, Paris, 1969).
- (8) *Artwar(e)*, 2010-2013 (Christophe Bruno, Samuel Tronçon, Chrystelle Desbordes). <http://www.artwar-e.biz>. La version Facebook du projet (*ArtFormLecher*) a reçu une aide du DICRéAM en 2012.
- (9) Voir le site de l'artiste : <http://www.christophebruno.com>



Christophe Bruno, Chrystelle Desbordes, Courbe de Hype de la reproductibilité technique, 2011.

© CHRISTOPHE BRUNO

CHEZ MOI

une certaine utopie de l'art en Pinacothèque Populaire

Veduta, n'est pas le "off" de la Biennale d'Art Contemporain de Lyon, mais une "sorte de laboratoire pour l'expérience artistique" qui, année après année, immerge tous les Lyonnais dans l'art de leur temps. De Grigny à Givors, en passant par Oullins, Saint-Priest, le fameux Vaux-en-Velin et Lyon bien sûr... Veduta associe à la fois les associations et les municipalités du Grand Lyon. Cette année avec *Chez Moi*, Veduta propose à 60 habitants des quartiers CUCS (Contrat Urbains de Cohésion Sociale) et des territoires "politique de la ville" lyonnais, comme des zones résidentielles et centre ville de "la capitale des gaules", de recevoir, chez eux, une œuvre des artistes internationaux acteurs de cette biennale 2013.

■ Veduta, est une plateforme qui s'articule "autour de deux couples conceptuels : création/réception et art/espace public". Et, sous la férule de son commissaire invité, l'islandais Gunnar B. Kvaran, ce 12^{ème} rendez-vous de l'art contemporain international lyonnais propose une expérience unique intitulée *Chez Moi* : pendant quatre mois, une œuvre d'art contemporain est prêtée à des lyonnais d'origines sociales et culturelles très différentes. Ils pourront "accrocher" chez eux, une sculpture, peinture, installation, vidéo pour leur seul plaisir, celui de leur famille, de leurs amis et voisins. Leurs intérieurs seront parfois ouverts à des visiteurs étrangers, critiques d'art, journalistes, collectionneurs et publics de curieux occasionnels, mais l'intelligentsia artistique sera triée sur le volet pour visiter ces Lyonnais. Nous ne sommes ni au Zoo, ni dans des musées... mais chez des collectionneurs en herbe. Cette expérience strictement privée, et parfois jamais avouée, se passe surtout entre les artistes et les Lyonnais. Pour ces habitants, l'expérience est inédite : partager leur quotidien avec un Jeff Koons ou un Yoko Ono... chez soi, chez moi !



Gabriela Fridriksdottir,
Inside the core (vidéo), 2006.

Reprenant l'expérience muséographique des pinacothèques antiques, Artothèques qui permettaient à chacun de vivre une œuvre le temps d'une relation privée et quotidienne, *Chez Moi* propose cette cohabitation improbable. Au temps des Artothèques, une

œuvre d'art était prêtée pendant x semaines, mois, années au visiteur qui la conservait, pour vivre avec, sans la posséder. De grands collectionneurs ont écrit et parlé de cette cohabitation, de cette vision, de cette préhension de l'œuvre sous un autre jour et une autre lumière... Certaines médiathèques municipales réitérent encore aujourd'hui cette expérience, celle de Poitiers par exemple. Mais cette année à Lyon, de septembre 2013 à janvier 2014, soixante Lyonnais, tirés au sort, vont accueillir chez eux des stars du marché de l'art : un Jeff Koons, un Matthew Barney hors de prix (et dont les lieux de résidence resteront très secrets), une peinture de Erro, une installation de Fabrice Hybert ou un improbable Yoko Ono... Des œuvres renommées et prisées, ou des propositions de jeunes artistes émergents, qui seront accrochées, posées, invitées et intégrées dans ces appartements lyonnais du centre ville cossu comme des banlieues difficiles.

Des œuvres surprenantes ou plus classiques, des vidéos narratives, ou non, des pièces artistiques qui font appel aux nouvelles technologies numériques, œuvres projetées sur les écrans télé de la maison ou vidéo-pro-



Louise Hervé & Chloé Mailet,
Attraction Étrange,
les cristaux de pasteur, 2012.

jetées grâce au matériel de la biennale. Nous verrons même des œuvres interactives utilisant le WiFi domestique ou les appareils de communication de toute une famille. On va ainsi retrouver l'exubérance des new-yorkais Ryan Trecartin & Lizzie Fitch, la technologie du Français Antoine Catala ou le travail historico-fictionnel du Hong-Kongais Paul Chan. De la même manière, l'américain Ian Cheng, non content de créer entièrement un film d'action très spécial à l'occasion de cette 12^{ème} biennale (80% des pièces de la Biennale sont des créations), propose à *Chez Moi* une œuvre sur iPhone. Là, comme l'explique Abdelkader Damani, le directeur de *Veduta*, pas question de tirage au sort, il nous fallait trouver une famille technophile pour laquelle l'iPhone est un compagnon de tous les jours et partante pour se prêter au jeu. Il est donc à parier qu'au moins une œuvre de *Chez Moi* sorte de chez eux, parte dans la rue, à la rencontre des jeunes lyonnais à travers les réseaux téléphoniques. L'expérience d'immersion de *Chez Moi* est poussée à son comble avec Nobuaki Takekawa. Cet artiste asiatique a d'abord entrepris une correspondance avec une famille disposée à ce face à face. Puis est venu

habiter chez elle en amont de la biennale, partager son quotidien pendant une semaine, pour réfléchir sur la création in situ qu'il pourra créer pour cet appartement populaire lyonnais. *Chez Moi* crée ainsi de véritables moments de partage en mettant en perspective deux mondes. Celui de l'art international et celui des Lyonnais de tous les jours... et vice et versa.

C'est en télescopant deux univers que l'on trouve une narration, ce récit auquel Gunnar B Kvaran est tant attaché. Il a d'ailleurs intitulé sa biennale *Entre-temps... Brusquement, Et ensuite* et imaginé un choix d'œuvres dont la forme puisse produire du sens "pour se rapprocher du récit". On peut alors imaginer toutes les histoires que les protagonistes de *Chez Moi* vont raconter sur ces 4 mois de vie, quels bouleversements cette expérience collaborative va apporter dans leur existence. Ces créateurs venus du monde entier leur ouvrent de nouveaux univers artistiques dont ils seront par la suite les passeurs. Bien sûr, surprises et découragements, colères et incompréhensions, joies et découvertes vont se succéder... Mais quelle histoire ! Vision hors les murs de cette 12^{ème} biennale

internationale, projet curatoriale coproduit par des amateurs, formalisation d'utopies et de concepts, *Veduta va*, en fin d'expérience, restituer cette cohabitation par des entretiens. Il est certain que les Lyonnais acteurs de *Chez Moi* joueront aussi un rôle dans l'aventure artistique de leurs prestigieux invités. Ils vont eux aussi ouvrir leur monde populaire à ces artistes. Ces créateurs vont retirer de cette rencontre hors carte postale lyonnaise (du saucisson-chaud et des traboules) une confrontation avec un public de gens simples pour qui l'art n'est pas vital. D'ailleurs *Chez Moi* est peut-être le moment de vérifier la phrase de Robert Filliou : *L'art, c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art*. Ici, c'est une rencontre avec un étranger qui vous ouvre sa culture, son humanité et sa maison, et ici, un peu comme le disait Fluxus, *l'art c'est la vie*. ■

Jean-Jacques Gay

12^{ème} Biennale de Lyon
du 12 septembre 2013 au 05 Janvier 2014.
> www.biennaledelyon.com

WEBDOC ET LIEN SOCIAL

être spectateur collaboratif

The End... Lorsqu'une cinéaste s'engage, elle nous montre que le geste politique, le geste citoyen, le geste spectateur n'est pas devenu un vain mot. À l'heure du "chacun pour soi" et d'une télé nomade et "intelligente", *The End*, etc. est un webdoc qui nous pose la question de "pourquoi s'engager aujourd'hui! Pour qui? Comment?" Laetitia Masson répond : pour chacun et pour tous! À travers une écriture audiovisuelle nouvelle et unique... réflexion participative sur une nouvelle façon de voir et de faire une œuvre. Seul sur sa tablette ou ensemble en salle, regarder et être acteur d'un film comme un acte d'engagement politique, faire un geste de spectateur actif.

■ Alors que le spectateur, téléspectateur ou web-naute, voit ses statuts muter en fonction des œuvres et des narrations que les créateurs et les diffuseurs (télé, web) lui proposent, alors que les grands médias courent après un public volage et désorienté : le second écran, le *replay* et le cinéma à la demande dessinent une nouvelle offre télé-

visuelle. Côté auteurs, web-doc et web-série qui s'adressent d'abord aux internautes, dessinent une nouvelle offre qui demain pourrait se "jouer" en salle, dans l'idée de cinéma hybride et interactif plus *implicatif* pour un public participatif en diable. Bien sûr, lorsque l'on parle de cinéma interactif, de cinéma élargi, de méta-cinéma tout

le monde pense à la 3D relief, les plus anciens aux expériences d'*Odorama*... et les fans des seventies à la comédie musicale parodique de Jim Sharman : *The Rocky Horror Picture Show*. Ce film culte des années 70 a vu pendant des décennies ses aficionados se retrouver dans les salles obscures, costumés, fourbis d'accessoires, propres à élargir l'action du grand écran dans la salle même et jouer leur film. Un film qui est certainement celui qui a eu la plus grande longévité de sortie en salle (plus de 35 années).

Mais revenons sur ce qui se passe aujourd'hui (en 2013) en salles, côté interactivité. Revenons sur cette interaction sur l'image, cet échange action/réaction, spectateur/spectacle, que le jeu vidéo a inoculé à la génération Y. Et regardons ce qui se passe avec le web-doc et/ou web-fiction. Le spectateur connecté se fraie un déplacement "personnel" dans une œuvre. Mais ce format audiovisuel interactif et novateur a du mal à fédérer spectateurs, producteurs, auteurs et diffuseurs. La volatilité temporelle et spatiale de sa dématérialisation en fait un hybride qui a du mal



Laetitia Masson,
The End, etc.

à se définir un modèle économique performant. Dans ce contexte la cinéaste Laetitia Masson s'engage vers un modèle de nouvelles écritures innovant, et tente, sur les traces des pionniers de la Nouvelle Vague, dont elle reste une disciple, de proposer à son public une nouvelle narration. Son "nouveau film" s'appelle *The End, etc.* Mais est-ce vraiment un film ? Hydre à trois têtes, à la fois fiction, documentaire et manifeste, il se feuillette comme un livre avec pour seul credo : l'engagement. "The end" d'accord ! Mais la fin de quoi ? Il y a plus de 30 ans déjà Godard, son maître politique et cinématographique, proposait la fin du cinématographe... Aujourd'hui, Laetitia Masson filme la fin annoncée de l'engagement grâce à des témoignages. Paroles de quidams, personnages improbables, responsables associatifs, travailleurs, désabusés de la vie (comme Isaïe Théodore Korenfeld, cet incroyable inconnu tout droit sorti d'une fiction et qui assume au quotidien le fait de ne pas travailler... et de vivre aux crochets des autres), démonstrations de sociologues et de théoriciens (dont Denis Jeambar et Catherine Dolto).

Ensemble de témoignages mis en perspective avec des chants révolutionnaires (*la Marseillaise* ou *Ni dieu, ni maître*, entre autres) repris et réorchestrés par Jean Louis Murat et une *fictionnette* (rencontre d'une danseuse au chômage et d'un industriel misogyne)



jouée par Élodie Bouchez et Jérôme Kircher. Mais, comme la fin d'une chose est toujours le début d'autre chose, ici, c'est l'avènement d'une œuvre multimédia, multi-supports, d'une création plus proche du livre que du film, aussi proche peut-être de ses spectateurs que le fut, à ses débuts, le cinématographe de son public.

Il faut prendre la mesure de ce web-doc qui se feuillette comme un livre et qui, même s'il se présente comme "une aventure de cinéma", est plus près du surf et du jeu que du film (tel que l'a codifié le vingtième siècle). Car la participation que cette œuvre demande à son spectateur... à ses spectateurs, est qu'ils alimentent le fond de la forme, qu'ils s'engagent à indexer les séquences qu'ils ont vues au travers des mots clés qui vont alimenter (aussi) la réflexion de la machine. Ainsi le spectateur n'échange

pas qu'avec un programme, mais avec les spectateurs précédents, qui l'ont alimenté en codifiant ces séquences, dans un acte politique et citoyen.

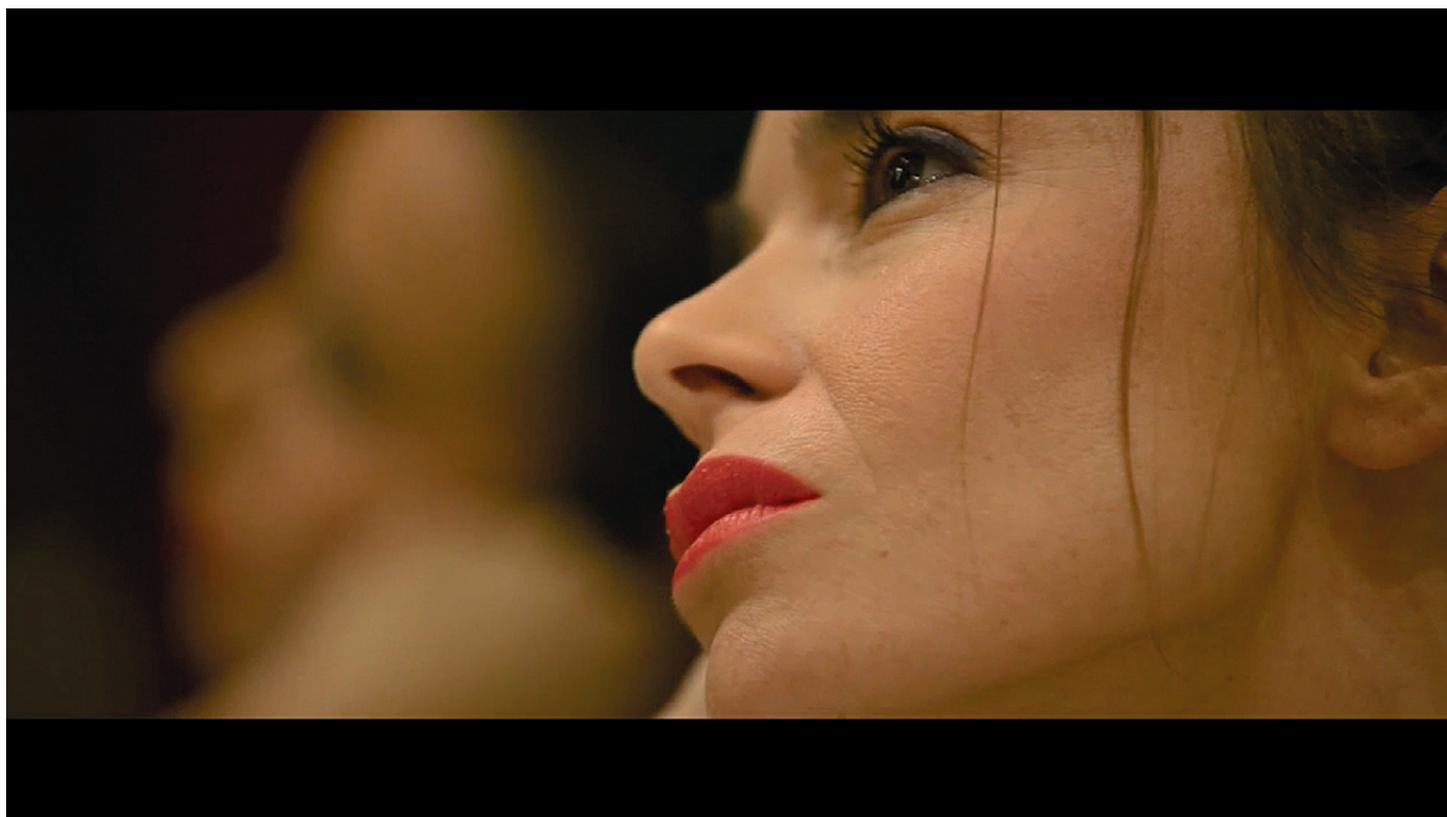
Imaginé en plein sarkozysme flamboyant et au tournant des primaires socialistes, avec en point de mire les élections présidentielles de 2012, *The End, etc.* est l'engagement de toute une équipe : production, réalisation, écriture, partenaires, diffuseurs, acteurs, musiciens, témoins. Tous parlent de l'engagement, tout transpire l'engagement... Laetitia Masson en constatant que "c'est une matière rare", propose ainsi à son spectateur de s'engager avec elle, dans une narration, jusque dans cette façon nouvelle de rentrer dans l'histoire. Car la machine informatique, va échanger avec le spectateur et proposer à ses choix lexicaux un film chaque fois différent.

Mais avant de parler de l'expérience interactive de *The End, etc.* revenons d'abord sur le contenu même de ce web-doc, de cette web-fiction, de ce web-clip... Que voit-on lorsque l'on fait l'adresse <http://the-end.nouvelles-ecritures.francetv.fr/> ? "Une expérience de cinéma" nous annonce Laetitia Masson dès la home page... Après un prologue audiovisuel où la voix de la réalisatrice elle-même nous annonce son engagement et celui que nous allons interroger en suivant un chemin hors norme qui est à la fois celui de la réalisatrice, celui des protagonistes et





**SPLEEN
IDÉAL
ORIGINES
PEUR
DÉSIR
BONHEUR**



Laetitia Masson,
The End, etc.

➤ le notre propre. Une chose est claire, c'est à nous de jouer ! Laetitia Masson tente un pari rare, d'oser mélanger documentaire, fiction et clip musical. Un mélange qui est bien sûr proposé par la réalisatrice, mais qui est en plus actualisé selon nos choix d'internautes,

par la machine elle-même. Ainsi au gré de notre navigation et de l'évolution de nos envies *The End, etc.* nous proposera chaque fois des films improbables, sortes de programmes mélangeant, ou pas, les trois genres (documentaire, fiction et studio avec l'in-

terprétation des chants révolutionnaires). Et ce à travers une homogénéité surprenante.

Car si, le web-spectateur est sollicité pour "composer son film", choisir trois fois trois mots entre trois écrans de six mots : "famille,

CRÉATION	ARMÉE	AFFECTIF	SIMPLICITÉ	ALTERNANCE	ASSOCIATION	CROIRE	FINIR
LIEN	FORMER	ÉMOTION	DEMAIN	ENDROIT	FRANCE	MISÈRE	UNIVERSEL
ANDRÉ WILMS	JÉRÔME KIRCHER	DIGNITÉ	COMMUNAUTÉ	DOUTE	JUSTICE	APOLITIQUE	ÉTHIQUE
AURORE CLEMENT	DEVOIR	UTOPIE	SPLEEN	AIDER	DIEU	AVANCER	MARCHER
ORIGINES	HUMAIN	UNION	RÊVE	VIOLENCE	INDÉPENDANCE	PARENTS	FORCE
AMBITION	ÉCHEC	PRIX	FAMILLE	SOCIÉTÉ	GUERRE	CONSOMMATION	IDÉE
AIDE	SEXE	VOTE	AUTRE	VIE	CRISE	ARGENT	ENNEMI
ÉDUCATION	ENFANCE	RÉVOLTE	PARCOURS	TRANSMISSION	PEUR	ENFANT	MÉTIER
DÉFINITION	CLASSE	ENGAGEMENT	POLITIQUE	RÉBELLION	LIBERTÉ	ESPOIR	MORT
GAUCHE	LUTTE	HISTOIRE	TRAVAIL	CHOIX	VALEURS	SENS	DÉBAT
ENVIE	PRÉSENTATION	RÉVOLUTION	FICTION	AVENIR	COMBAT	ÉLECTIONS	RENCONTRE
CAUSE	CROYANCE	AMOUR	IDÉAL	CHANGEMENT	DROITE	DÉPENDANCE	GIL INGRAND
CONSTRUCTION	ÉLODIE BOUCHEZ	TEMPS	FOI	VOCATION	FRACTURE	CONVICTION	NOUS
PEUPLE	OPPRESSION	DÉCEPTION	SOULÈVEMENT	ÉCHANGE	PAUVRETÉ	PRISON	PENSÉE
CHÔMAGE	DROIT	CITOYENS	TYRANNIE	CONSCIENCE	ÉQUILIBRE	COLLECTIF	PARADOXE
BIEN	PASSÉ	EXPÉRIENCE	DÉSINTÉRÊT	FAIM	PROJETS	CHANCE	FINALE

Laetitia Masson, The End, etc.

amour, travail, international, dieu, président", puis entre "actif, passif, corps, charité, patrie, politique"... puis enfin entre "spleen idéal, origines, peur, désir bonheur". C'est par ces compositions de 9 mots que la machine restitue au spectateur-acteur le film unique de ses choix. Ainsi s'inscrit une séquence audiovisuelle mêlant de façon imprévisible une ou plusieurs séquences de documentaire, de fiction et de clip musical. Ainsi se déroule "notre" film hybride et aléatoire dans tous les sens du terme. Un film (de 30 secondes à 20 minutes, avec une moyenne entre 5 et 8 minutes) où l'on se découvre son histoire, une suite de séquences, montage aléatoire, panaché d'enregistrements de Jean Louis Murat, de séquences de fiction et de témoignages de la vraie vie... Montages extirpés des 4 heures de séquences utiles. Imaginé début 2012, c'est début 2013 que sort sur le web *The End, etc.* coproduit par Memo Prod et le département Nouvelles Écritures de France Télévision. La chaîne publique essaie de rattraper son retard sur Arte en matière de web-doc et de programmes alternatifs grâce au transfuge du monde.fr, Boris Razon. *The End, etc.* n'a malheureusement pas été soutenu par la chaîne publique à la hauteur de son engagement (nul n'est prophète en son pays). Alors que le sujet de *The End, etc.* est un véritable problème de société, plus large que la violence et la pauvreté d'*Alma*, moins spectaculaire que le viol ou le voile, certes, mais tout aussi urgent. Alors la réalisatrice (en froid avec France TV) et ses producteurs Memo prod,

Incandescence, l'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou (IRI) reprennent leur bâton de pèlerin et proposent une nouvelle façon de voir *The End, etc.* Pour *prolonger l'expérience*... toujours avec une interactivité, mais... en salle !

Et la boucle est bouclée. *Salle noire. Sur l'écran du cinéma, six mots en lettres bleues... Et des dizaines de points lumineux verts qui s'agitent et ondulent comme des spermatozoïdes pour rejoindre l'un d'eux et le "féconder". Celui qui en attire le plus est validé. Nouvel écran avec six mots, le manège reprend. Puis encore. L'agitation dans la salle s'estompe. Le film commence...* Ainsi débute l'expérience, écrira un chroniqueur parisien présent le jour de cette première expérimentation de projection collaborative en salle de *The End, etc.* Proposant à l'interactivité du spectateur multiple une expérience de vision cinématographique participative de son "méta-film", Laetitia Masson, Memo prod et l'association nordiste Digital story adaptent ce web-doc (en web-fiction comme web-clip) en version salle à la fois comme une revanche sur France Télévision (qui lui a refusé une sortie en linéaire) et une expérience cinématographique. Hé, le cinéma n'est pas mort ! Ce n'est pas la fin ! Et, bien qu'il manque peut-être un maître du jeu à cette expérience de "cinéma différent" menée ici par Digital Story et MemoProd, version salle adaptée par la société d'ingénierie et de design, Incandescence, avec l'IRI qui ont largement et collectivement soutenu l'engagement de Laetitia Masson.

L'engagement de l'Institut de Recherche et de l'Innovation fait logiquement suite aux explorations de cinéma interactif *Ligne de Temps* et *Slider* (Slider Lab) déjà imaginées par ce département du Centre Georges Pompidou, dirigé par Bernard Stiegler.

Aujourd'hui, le spectateur de cinéma marginalisé par les consommations audiovisuelles nomades trouve enfin avec *The End, etc.* une ouverture pour explorer une narration participative et collaborative des histoires de demain. Seul, devant son *device* numérique, comme armé d'un pointeur laser au sein de grandes messes méta-cinématographiques, naît un nouveau spectateur. Ce spectateur collaboratif, s'engage à *prolonger l'expérience*, en imposant son choix et en partageant ceux des autres, à travers une grande interaction démocratique des images. Ces images, qui sur un grand écran devenu interactif et redevenu collectif, écrivent une nouvelle promesse : celle de vivre ensemble des histoires... Quant à une société équitabile, c'est une autre histoire. ■

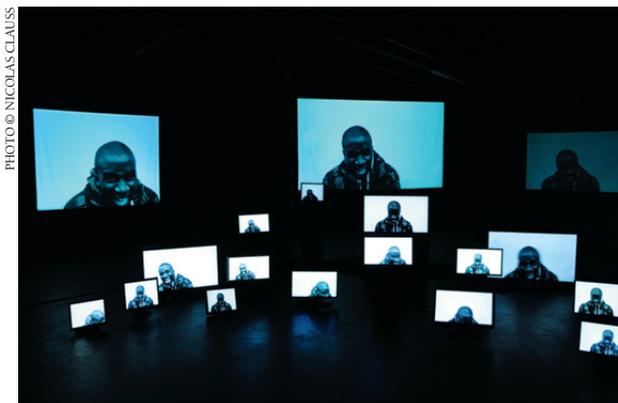
Jean-Jacques Gay



TERRES ARBITRAIRES

ou les représentations sociales en question

Installation mettant en scène les portraits muets de jeunes de "cités" aux quatre coins de France, la pièce *Terres Arbitraires* de Nicolas Clauss traduit l'interrogation de son auteur sur la force et la persistance des représentations sociales dans notre société de l'image. Une œuvre évolutive jusque dans ses récentes ramifications théâtrales.



Nicolas Clauss,
Terres arbitraires,
Marseille 2011.

■ Au-delà de l'idée de lien social, qui intéresse ou alimente le travail et la réflexion d'artistes numériques se positionnant en fonction d'un public spécifique, une autre problématique potentiellement liée transparait en filigrane : celle de la question des représentations sociales et médiatiques générées par un type de population ou par certains territoires. Telle est la logique de *Terres Arbitraires*, projet porté depuis plusieurs années par l'artiste Nicolas Clauss, à l'origine peintre autodidacte ayant opéré un virage audiovisuel,

concrétisé notamment par la réalisation de ses fameux *Tableaux Interactifs*.

La Genèse évrlyenne

Derrière sa scénographie synchronisée d'écrans où défilent des portraits de garçons, à la fois souriants et muets, jouant des stéréotypes comme pour mieux les contourner; derrière son énumération stylisée, bercée par un flux sonore de babillages médiatiques connotés, du listing des fameux 1200 quartiers des 751 Zones Urbaines Sensibles inventoriés par l'État français (les Pyramides, les Épinettes, les Trois Ponts, le Val-Fourré, l'Estaque, etc.) ; *Terres Arbitraires* est un projet sur la durée qui vise autant à dédiaboliser une catégorie de personnes — en l'occurrence les jeunes issus des quartiers dits sensibles — qu'à interroger le prisme médiatique dans lequel ces personnes sont le plus souvent emprisonnées. *Terres Arbitraires* est avant tout une œuvre réalisée dans un contexte particulier, à l'issue d'un travail de terrain mené au départ avec des jeunes d'un quartier d'Évry en Essonne et sous l'égide d'un travail de résidence au Théâtre de l'Agora d'Évry – Scène nationale. *Au départ du projet, il y avait l'envie de passer du temps, beaucoup de temps, dans un quar-*

tier populaire, dans une zone stigmatisée et dite sensible afin d'inspirer une œuvre sensible, revendique Nicolas Clauss. Il y a eu une opportunité de faire une résidence au Théâtre de l'Agora qui se trouve à quelques pas du fameux quartier des Pyramides. Six mois de résidence plus tard, je créais une première forme d'installation qui mettait en situation une soixantaine de portraits du quartier avec la complicité de deux jeunes habitants qui ont suivi tout le projet. Au départ, je ne savais pas du tout où j'allais. Les idées de portraits sont venues en route.

Le travail, difficile du fait des rapports de confiance à établir avec les jeunes du quartier, a conduit à la création d'une œuvre audiovisuelle forte, composée d'une trentaine d'écrans dont quatre projections, et d'un travail impactant en termes de diffusion sonore en octophonie. Mais sa principale caractéristique est d'être modulable, du fait qu'on peut toujours y rajouter de la matière technologique — moniteurs, environnements sonores — et surtout du contenu. *Après Évry, je me suis dit que l'œuvre serait plus forte si elle était plus massive et surtout si elle ne se limitait plus à des portraits d'un seul quartier mais à des images tournées dans les quatre coins du pays. Il ne s'agit pas d'un travail sur un territoire particulier mais sur un certain type de territoire.*

Filature à L'Est

Depuis, *Terres Arbitraires* a donc fait du chemin, passant par le Val-Fourré à Mantes-la-Jolie, par Marseille et Roubaix, ajoutant au fur et à mesure de nouveaux visages aux précédents, pour un total aujourd'hui de 300 portraits existants. *Je continue de réfléchir à l'enrichissement des contenus de l'œuvre, à de nouveaux portraits, tout comme j'explore de nouvelles manières de présenter l'œuvre en fonction des lieux où j'expose.* Aujourd'hui, c'est à Mulhouse que s'est posé le projet, dans le cadre d'une nouvelle étape de travail accompagnée par La Filature, Scène Nationale de Mulhouse.

Depuis le départ, j'ai dans l'idée de faire une sorte d'axe Nord/Sud, Est/Ouest du projet. Concernant l'Est, La Filature de Mulhouse m'a contacté il y a quelques mois car ils étaient très intéressés. Je me suis donc rendu en août dans trois quartiers de la ville (Le Drouot, Les Côteaux et Bourtzwiller) pour réaliser de nouveaux portraits. Une nouvelle session est prévue en octobre et une autre aura potentiellement lieu au printemps avant la présentation de la nouvelle version définitive en mai (c'est-à-dire renforcée d'environ 50 à 70 nouveaux portraits) dans un espace de la ville encore à définir (La Filature accueillant par ailleurs un autre projet de Nicolas Clauss, *Vidéographies*).

Encore une fois, le processus de réalisation a suivi les mêmes préalables : trouver une personne-relais dans le quartier; établir un



Nicolas Clauss, Terres arbitraires.
La Cartoucherie, Vincennes 2012.

QG; rencontrer les jeunes en leur montrant le travail déjà existant; filmer. Pour Nicolas Clauss, les choses sont désormais un peu plus faciles que dans les premiers temps du projet : *ici, je n'ai pas eu les six mois dont je disposais à Évry mais, désormais les choses sont plus claires. J'ai mon téléphone portable avec moi. Je peux montrer aux jeunes ce que j'ai filmé ailleurs. Je peux leur expliquer le cadre. Le lien est plus facile.*

Théâtre arbitraire

À l'ouest également d'ailleurs, il y a du neuf. Et ce même s'il ne s'agit pas encore pour Nicolas Clauss d'aller réaliser les portraits escomptés pour compléter ainsi son intriguant tour de France. *Je serai en novembre à l'ESPAL du Mans pour présenter l'installation mais aussi pour présenter le travail mené conjointement avec le metteur en scène Ahmed Madani, autour de la pièce Illumination(s).* Créée l'an passé à La Cartoucherie de Vincennes et présentée encore cet été lors du Off du Festival d'Avignon, *Illumination(s)* procède de la mise en abîme scénographique et théâtrale de *Terres Arbitraires*.

La rencontre avec Ahmed Madani s'est faite à Mantes-la-Jolie. C'est quelqu'un qui a une grande expérience dans le théâtre.

Il a dirigé un centre dramatique à La Réunion, mais comme il avait vécu à Mantes il y a quelques années, il était intéressé par l'idée d'un projet en lien avec des jeunes de la ville. Après que je lui ai montré mon travail, il a commencé à écrire en intégrant mon dispositif sur scène. Il a recruté les acteurs, tous amateurs sauf un, dans les quartiers de Mantes, des jeunes de 20 à 30 ans parmi lesquels deux figuraient déjà dans mes portraits ! Il s'est nourri autant de mon travail que d'éléments autobiographiques et des expériences et récits de ces jeunes.

Il est incontestable que la pièce apporte une grille de lecture supplémentaire à l'œuvre de Nicolas Clauss, ce dernier ayant d'ailleurs réalisé les parties vidéos s'insérant dans son déroulé. Dans certaines représentations, comme ce sera le cas au Mans, l'installation est d'ailleurs directement incorporée dans le spectacle. *À leur entrée dans la salle, les spectateurs sont accueillis par des videurs qui sont en fait les acteurs. Les gradins sont fermés et les gens accèdent donc directement au plateau où se trouve mon installation. Au bout d'un quart d'heure, un portrait se fixe sur tous les écrans. Il représente un type présent dans la salle et qui s'est déjà fait remarqué en faisant les cent pas, en râlant.*

Le personnage incarné par cet acteur se met alors très en colère, prend à témoin les spectateurs qu'il traite de voyeurs, leur demandant s'ils se croient au zoo. S'ensuit une bagarre avec les acteurs/videurs, en coulisses puis de nouveau sur le plateau où l'acteur finit par tomber raide mort. C'est alors que la pièce démarre véritablement. C'est très réaliste et certains spectateurs y croient vraiment. Une représentation théâtrale forte pour donner à l'évidence encore plus de crédit à la force des représentations sociales préétablies qu'interrogé justement Terres Arbitraires. ■

Laurent Catala

www.nicolasclauss.com
www.flyingpuppet.com

RETRO FUTURE

05 AU 20 OCTOBRE 2013

GAMES FESTIVAL

INAUGURATION 5-6 OCTOBRE

VISAGES DU MONDE

JEUX

EXPOSITION ENTRÉE LIBRE

18, PLACE DU NAUTILUS
CERGY-LE-HAUT
RER A - CERGY-LE-HAUT
R 15 - SORTIE N° 13

WWW.RETRONDFUTURE.FR

Logos: cergy, VISAGES DU MONDE, LE CARREAU, CANARD PC, 3M, mcd, CAMPUS PARIS, MONTAIGNE, ZEPHYRUS

Dans le cadre de Nemo, Festival des Arts Numériques d'Arcadi
Synesthésie présente

City Lights Orchestra
d'Antoine Schmitt

MERCREDI 20 NOVEMBRE 19H-23H

Rejoignez-nous dans la rue pour une soirée festive, une symphonie visuelle orchestrée par l'artiste ANTOINE SCHMITT, interprétée par les personnes résidant dans le quartier de La Plaine à Saint-Denis.

Le temps d'une soirée, les fenêtres se transforment en pixels géants. Les habitants sont invités à créer ensemble cet événement pendant un temps de préparation et d'échange.

Chacun pourra prolonger l'événement en connectant son smartphone sur le site dédié à ce projet.

Pour participer : 01 40 10 80 78 et assistant@synesthesie.com

Square de Montjoie
Métro Front populaire (ligne 12)
www.synesthesie.com
www.arcadi.fr/nemo
citylightsorchestra.net

© Antoine Schmitt, 2013

SHOW OFF
FOIRE INTERNATIONALE D'ART CONTEMPORAIN

SPAMM
SUPER ART MODERN MUSEUM

SPAMM1.2 revient sur ARTE avec spamm.arte.tv

DATA DRAPE
DRAPÉS DE (NOS) DONNÉES

15 oeuvres internationales à expérimenter en temps réel, sélectionnées avec la complicité de Reynald Drouhin

SPAMM soirée spéciale SHOW OFF
le 22 octobre avec le Sliders_Lab à l'espace Pierre Cardin, Paris.

Logos: arte CREATIVE, après production, LA REVUE.fr, SLIDERS_lab, mcd, Les Traversées

cda
CENTRE DES ARTS ENGIÈN-LES-BAINS
ÉCRITURES NUMÉRIQUES

RÉTROSPECTIVE CINÉMA

Plongez dans l'histoire de la 3D !

30 ANS de 3D
française

sam. 19 oct. CINÉMA 15h > 23h

30 ANS D'IMAGE DE SYNTHÈSE FRANÇAISE
Georges Lacroix x Maurice Benayoun x Michel Bret

Entrée libre sur réservation

WWW.CDA95.FR
10-16 RUE DE LA LIBÉRATION 95800 ENGIÈN-LES-BAINS
01 30 10 85 59

Logos: ina, Scam* (Société civile des auteurs multimedia), Remerciements à Canal+, Epsilon, V, ron, SONOVISION, SDVF, mcd*



INITIATIVES

autour de la dynamique "création numérique / lien social"

Questions aux Artistes / Structures

/ En préambule, qui êtes-vous ? Pouvez-vous nous retracer votre parcours ?
Comment s'est développée votre structure ?

// D'une manière générale, selon vous, à quelle histoire et en quels termes
se conjuguent "création numérique et lien social" ?

/// Concrètement, pour vous, comment se traduit cette dynamique "création numérique /
lien social" : par des ateliers participatifs, des appels à contributions, des mises en
situations, etc. ?

//// Au final, cette dynamique "création numérique / lien social" est-elle seulement
un processus ou une finalité ? Comment s'inscrit-elle dans ce que vous réalisez ?
Est-elle partie prenante ou partie intégrante de l'œuvre ?

///// Avez-vous d'autres aspects à souligner sur cette thématique "création numérique /
lien social" ? Ou des projets en cours en relation avec cette thématique ?

2ROOQS

design interactif

www.2rooqs.fr



PHOTO © D.R.

2Roos.

/ Nous sommes 2Roos, studio de design interactif basé à Bordeaux. Nous œuvrons depuis 2005 dans le paysage de la création numérique et la communication interactive. L'équipe est constituée de Michaël Zancan, Julien Gachadoat (les deux cofondateurs) et Julia Gache. D'un côté, l'appétit créateur de notre équipe donne naissance à des concepts artistiques programmés (fresques typographiques monumentales par exemple), tout en mettant en place des expérimentations ou en animant des ateliers autour de la technologie, l'interac-

tivité et les arts visuels. D'un autre côté, nous sommes sollicités pour du conseil, pour piloter et réaliser des projets interactifs pour des musées, des institutions ou des événements privés.

// Notre série d'installations typographiques (*Gravity*, *Expression*, *Aquatypes*, *Textopolis*, *Calligrammes*) est basée sur la participation et l'interaction avec le public. Projetées et intégrées dans l'espace urbain, nos projections interpellent le passant qui peut participer à la construction des images par l'envoi de messages avec son mobile. Petit à petit, lors de ces représentations, des groupes se créent autour de la projection, qui devient alors une sorte de foyer où les conversations écrites et verbales vont bon train. Nous donnons en quelque sorte la parole à un individu dans un espace public, la diffusion de son message peut interpeller, dénoncer ou amuser les autres spectateurs qui peuvent réagir selon.

/// Depuis 2006, Julien intervient en tant que formateur sur des outils comme *Processing* ou *Openframeworks*. Ce sont des environnements qui facilitent l'accès à la programmation et aux fonctionnalités d'une plateforme (microordinateurs, téléphones

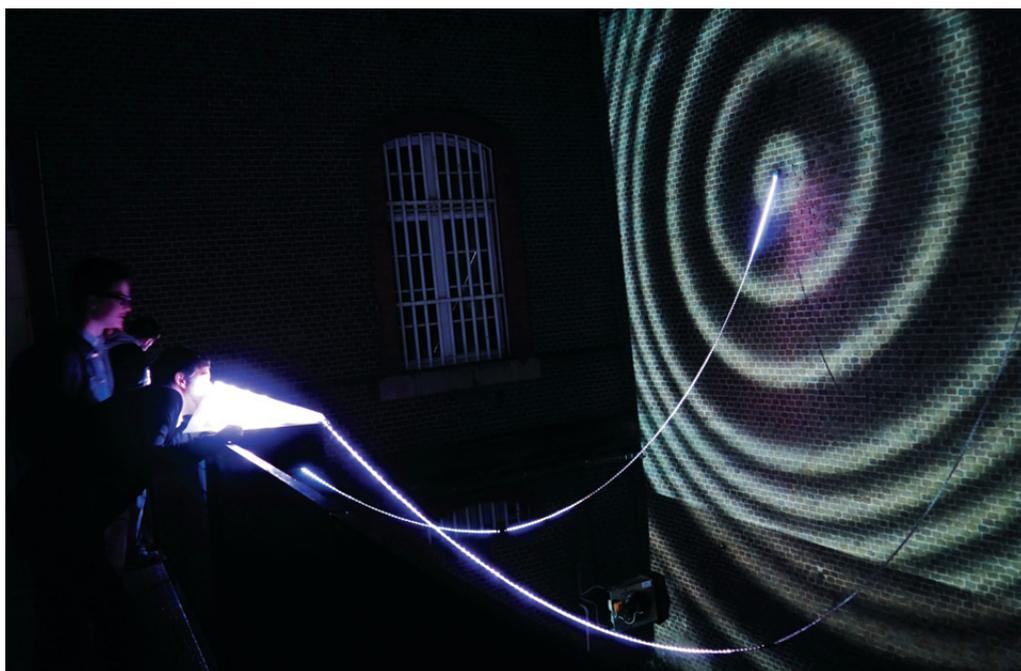
mobiles, navigateurs, mini-ordinateurs comme Raspberry Pi) par des interfaces simplifiées. Ces outils sont libres et sont le fruit d'une collaboration entre développeurs et utilisateurs, créant des communautés qui s'entraident pour améliorer l'outil en lui-même ou bien entreprendre des projets créatifs. C'est d'ailleurs par le biais du forum de *Processing* que nous avons rencontrés Hudson-Powell, un studio de création graphique à Londres avec qui nous avons collaboré sur plusieurs projets mêlant graphisme et programmation (*Responsive Type* et l'identité visuelle du Barbican center par exemple). Les ateliers nous ont permis aussi de rencontrer des personnes d'horizons divers : artistes, vidéastes, musiciens, architectes, ce qui a débouché sur des collaborations fructueuses. C'est d'ailleurs lors d'une formation à Mains d'Œuvres à Paris que nous pu rencontrer Stéphane du studio Chevalvert, avec qui nous venons de terminer le projet *Murmur*, projet hybride mêlant design d'objet, design graphique, design sonore et programmation. 2Roos est aussi coorganisateur depuis 2010 des sessions *Processing Bordeaux* en collaboration avec le Free Art Bureau et l'i.Boat. Ces rencontres mettent à l'honneur sur un temps court un artiste qui utilise le code comme outil de création.



Gravity.
Galerie Saint Hubert,
Bruxelles, 2010.

Ces conférences ont permis à un public relativement éclectique (étudiants, enseignants, graphistes, programmeurs, hobbyistes) de se rencontrer autour de ces pratiques.

//// Pour nous cette dynamique "création numérique / lien social" n'est pas une finalité mais plutôt une composante que l'on intègre dans notre travail. Faire participer de manière ludique et constructive les personnes qui viennent voir nos installations est un axe que nous insufflons dans chacune de nos créations. Le numérique a permis d'intégrer l'interactivité par le traitement de données en temps réel, nous en tirons parti en donnant une dimension collaborative et participative à nos œuvres. Au début de l'année 2013, nous avons exposé à Enghien-les-Bains un film intitulé *Calligrammes*, un voyage animé dans différentes scènes composés d'objets typographiques autour du thème de Noël. Pour certaines séquences, un atelier d'écriture a été organisé pour recueillir et insérer dans le film des messages d'habitants d'Enghien. Pour ce projet, l'approche a été différente mais cohérente avec nos installations précédentes comme *Gravity* ou *Expression* où le traitement des messages, les animations s'effectuaient en temps réel et en flux continu.



//// Nous collaborons actuellement sur *Murmur* avec plusieurs studios (Chevalvert, Polygraphik et Splank), un projet qui a été présenté à Reims en Mai dernier à l'occasion du festival XLight. Ce projet fait appel à différentes compétences qui se complètent : création graphique et sonore, design d'objet et programmation. Chacun a apporté son savoir faire dans la spécialité qui lui est propre mais aussi son regard sur les trois autres. *Murmur* est constitué d'une prothèse reliée à un mur par un câble lumineux, dans laquelle les personnes peuvent parler ou chuchoter. Leur voix est transformée en vague lumineuse qui se propage jusqu'à la surface où apparaissent alors des

motifs géométriques, reflets des sons émis. Nous venons juste d'ajouter une dimension plus sociale à ce dispositif, dans le sens où plusieurs périphériques peuvent être reliés entre eux, créant des interférences graphiques sur la surface de projection. ■

Murmur.
Le Havre,
2013.



AADN

Arts & Cultures Numériques

/ Lyon

www.aadn.org



@home.
Exposition.

■ / Pierre Amoudruz, je suis artiste, directeur artistique et coordinateur de l'AADN. J'ai rejoint l'association en 2005, étudiant en urbanisme et musicien surtout. C'était alors un jeune collectif d'artistes que l'on peut caractériser par 3 aspects fondamentaux. D'abord le collectif s'est constitué dans une friche artistique (la Friche RVI à Lyon), dans la mouvance des nouveaux territoires de l'art et donc baignée d'une utopie fondée sur l'autogestion, le do-it yourself et le partage. Il était constitué d'artistes en devenir, très éclectiques en terme de disciplines et de pratiques artistiques, mais aussi de personnalités qui deviendront par la suite animateurs socio-culturels, hackers, graphistes, chercheurs en sciences humaines ou ingénieurs. Dernière caractéristique : l'AADN avait une forte composante geek, tant dans la familiarité avec les environnements technologiques qu'à travers une reconnaissance totale dans les valeurs des cultures numériques, telles que la libre circulation des savoirs et de la culture, la neutralité du net, l'échange pair à pair. C'est sur ce terreau qu'on en arrive, 10 ans plus tard et processus de professionnalisation aidant, à une structure ancrée sur 3 champs d'action. Le soutien à la création artistique numérique, qui consiste en la diffusion d'œuvres et l'accompagnement d'artistes émergents, notamment à travers le cycle de résidences Vidéophonie. L'animation d'un tissu professionnel à travers l'organisation de conférences et rencontres pro,

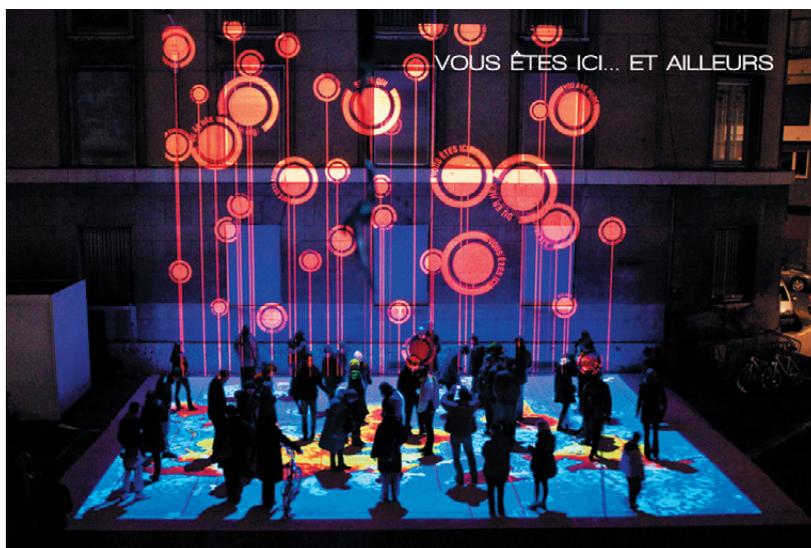
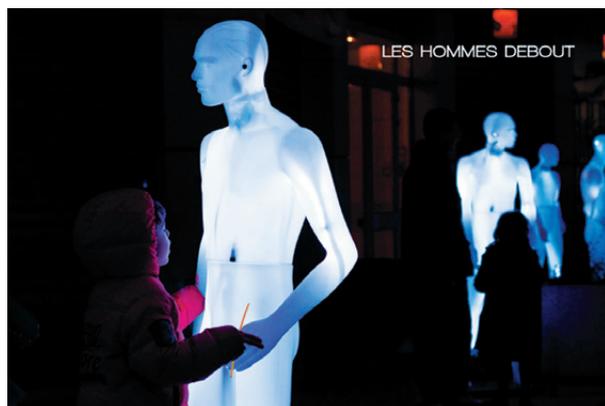
des formations et du conseil. La transmission de pratiques, qui regroupe un panel d'ateliers de pratiques créatives et numériques proposées au public et un "Labo des Usages". Ce dernier, initié dès 2006, met en œuvre des projets *in situ* mêlant création artistique, expérimentation sur les démarches participatives et recherche-action.

// Il faut rappeler un contexte national où globalement le rapport entre création artistique et lien social est particulièrement ténu, avant de parler de conjugaison entre les deux. La distinction des années 50 entre ministère de la Culture et éducation populaire instaure ce trait d'union entre socio-culturel et creuse l'écart symbolique entre art et culture, entre artiste et amateur, entre auteur et spectateur, sans parler de la déperdition totale du lien avec ceux qui ne sont pas même catégorisés comme publics : la population en général. Étrangement dans la même décennie, naissent les premières technologies de l'Internet, et des courants artistiques comme Fluxus explorent les notions d'interaction et de participation du public à l'œuvre. Internet est sans doute, bordé par la démocratisation de la micro-informatique, le berceau des arts numériques. Premier média de masse structurellement horizontal, il est conçu de manière à ce que chacun soit en capacité non seulement de recevoir, mais aussi d'émettre de l'information : s'exprimer... échanger... participer. La création

numérique — cette création qui s'empare et détourne le media Internet, mais aussi ses terminaux, ses technologies, ses modèles ou encore ses usages — inscrit dès lors cette dimension contributive dans son patrimoine génétique. Dans le champs des arts numériques, création et lien social se conjuguent en une "esthétique relationnelle" (cf. Nicolas Bourriaud) sur au moins 4 niveaux :

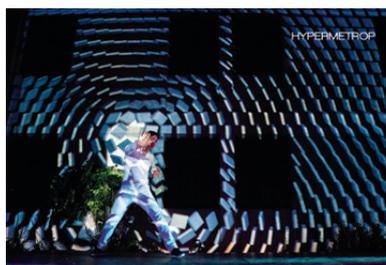
1. Dans l'investigation de nouveaux rapports aux publics à travers des œuvres désacralisées et accessibles (que l'on est autorisé à toucher), sensorielles, immersives et tactiles (qui sollicitent inclusivement les corps), en espace public ou en réseau (qui vont à la rencontre du public, jusqu'à son domicile ou la poche de son jean's à travers l'écran connecté).
2. Dans la prise en compte du comportement du public, à travers les œuvres interactives, qui n'existent que par la présence et l'attitude de ce dernier. La mise en scène du public entraîne une complicité nouvelle entre celui qui interagit et celui qui observe l'interaction.
3. Dans l'implication directe de participants (qu'ils soient artistes ou non) comme co-auteurs, contributeurs ou commentateurs à travers des œuvres collaboratives ou participatives. Ces processus de création instaurent le "fabriquer ensemble" comme autant de temps et de cadres pour aller à vers l'autre, partager, mettre en commun.
4. Dans un lien entre pairs enfin, inscrit dans les solidarités et les modes d'échanges qui

P. Amoudruz, V. Roux, V. Durif,
Hommes Debout.



PHOTOS © D.R.

Matthieu Tercieux,
Vous Êtes Ici
et Ailleurs.



H. Sour, F. Moncarrey, Beam'Art,
Hypermetrop.

se créent au sein des communautés créatives, en ligne ou lors de rassemblements physiques.

/// Quel que soit le projet, nous privilégions l'expérience collective. Cela vaut autant dans le format de nos rencontres, en favorisant la circulation de la parole par exemple, qu'à travers nos événements au sein desquels nous veillons à créer autour des œuvres l'espace de l'échange (avec les artistes ou l'équipe, disponibles à la discussion avec le public) et les conditions de la convivialité (un bar et des canapés?). Mais plus précisément, la dynamique "création numérique / lien social" se traduit à l'endroit de la fabrication de l'art. Nous menons toute l'année des ateliers participatifs et stages, qui aboutissent à des "objets" conçus et produits collectivement entre des participants et un artiste, autour de sa pratique personnelle. Nous soutenons en diffusion des créations artistiques qui intègrent dans leur processus une dimension *in situ*. C'est le cas des *Hommes Debout* (P. Amoudruz, V. Roux, V. Durif), ou de *Vous Êtes Ici et Ailleurs* (Matthieu Tercieux), toutes deux dédiées à l'espace public. En amont de chaque présentation, ces œuvres nécessitent une phase de création de contenu composée avec les habitants du lieu. À travers des ateliers ou des collectes, elles expriment un imaginaire d'ici, une parole et des références locales, contextualisées. Au-delà des affinités qui se lient à travers le temps de la résidence, ces œuvres

gènèrent une résonance émotionnelle particulière dans la ville, en s'adressant directement à ses habitants, en pleine rue. Cela peut aussi se tisser de manière plus spontanée, comme avec *Hypermetrop* (H. Sour, F. Moncarrey, Beam'Art) qui après la performance, organise un battle de danse Hip-Hop augmentée, invitant le public à s'emparer du dispositif interactif.

//// Créer, c'est imaginer, formuler, douter, apprendre, (se) réaliser. Pour les artistes décrits ci-dessus, la participation du public fait partie intégrante de la démarche artistique et de la construction du discours de l'œuvre. Nous expérimentons plus particulièrement ces formes d'écritures collaboratives à travers le "Labo des Usages". Chaque année, nous y élaborons un protocole de création participatif au long court, poussant l'implication et la prise de risque en remettant entre les mains des participants un maximum de choix artistiques (propos, forme, médium, moyens techniques, choix de monstration, etc.). En 2011 par exemple, nous avons produit le projet *@home* (www.projet-athome.net). Il s'agissait de co-écrire, avec 4 artistes et 12 adolescents une fiction transmédia en détournant le réseau social Facebook. Suite à ces expériences, je ne crois pas que la reconnaissance de la fonction "d'activateur de lien social" soit une finalité unique en soi pour ces artistes. Tout comme le frottement éducatif qu'offrent ces temps de création partagée — dans sa

capacité à susciter de la curiosité, de la créativité, de l'expression et de la compréhension des environnements technologiques — elle est une composante consciente et essentielle.

///// La désormais célèbre "transversalité" des arts numériques s'illustre peut-être ici encore par un art dont l'essence est dans la multiplicité de ses implications et de ses interdépendances... dans ses relations à l'autre, à la science, à l'éducation, à la technologie... Un art en prise avec le monde. ■

RÉPONSES DE **Pierre Amoudruz**
ARTISTE, DIRECTEUR ARTISTIQUE
ET COORDINATEUR DE L'AADN

Exposition *@home*, imaginée
et construite par près de 200 habitants
du quartier Mermoz-Laënnec à Lyon,
du 31 octobre au 6 novembre 2013,
à la Salle Genton - MJC Laënnec,
21 rue Genton, 69008 Lyon.

AADN
AADN | ARTS & CULTURES NUMÉRIQUES

ABI/ABO

[art be in / art be out]

PtyX

<http://projetsabiabo.wordpress.com>



/ABI/ABO est un collectif interdisciplinaire qui s'est créé à la friche RVI, à Lyon, autour du besoin de mutualiser des espaces et de l'envie de se retrouver dans une démarche de création et de recherche artistique. Le champ d'activité de l'association est celui de la création artistique. Il s'agit de favoriser les pratiques, les expérimentations, la recherche et le développement par rapport à des espaces, des échanges; ceci autour d'un engagement artistique, ou au contraire en rupture, en interrogation, d'un champ défini comme strictement artistique. Le collectif ABI/ABO a recours aux technologies numériques dans les domaines de l'écriture, de la création musicale, des arts plastiques et des arts de la scène.

// Le numérique, dans l'absolu, a un fort potentiel créateur de lien social, en ce qu'il a de prothétique. Il est une métaphore de la prothèse car il peut substituer aux manques, qu'ils soient physiques ou sociaux, et ainsi diminuer les inégalités. C'est une des raisons pour lesquelles nous avons développé notre création numérique avec un public en situation de handicap : le média numérique permet à tous de créer, quelles que soient les limites corporelles ou psychiques. En étant développé pour être accessible à



Collectif ABI/ABO, concert, MJC Monplaisir, avril 2012.

PHOTO © D.R.

toutes sortes de handicaps, l'instrument prend une dimension universelle car s'il est co-développé par des personnes en situation de handicap, il n'a pas été développé spécifiquement pour elles. Au contraire, il prétend s'appuyer sur l'expérience spécifique que constitue le handicap, pour pen-

ser des problèmes communs à tous : la relation dynamique entre un corps et une machine; la saisie sensible de la singularité d'un geste, d'une expérience, d'un *sentir*. Plutôt que de compenser un manque, il se propose de mettre en valeur la singularité d'une expérience sensible.



Collectif ABI/ABO.
atelier, Maison des aveugles, 2012.



Collectif ABI/ABO.
concert, MJC Monplaisir, avril 2012.

PHOTOS © D.E.

Notre rapport au lien social réside principalement dans le fait de rendre acteurs (de la création) les personnes mises au ban, alors que souvent, elles sont plutôt bénéficiaires ou utilisatrices. Mais pour nous, il s'agit plus de reconnaissance de la capacité créatrice de chacun que du seul lien social. Nous travaillons avec un public en situation de handicap qui généralement n'est qualifié que par ce qu'il n'a pas. À travers nos projets, nous mettons en évidence son potentiel créatif. Par la suite, le *créer ensemble* permet d'accéder à un lien social de fait, au sein du groupe, dans l'attention à l'autre, dans le fait de rejoindre un projet sur le long terme et d'y avoir une place singulière.

/// Nous développons depuis 5 ans le PtyX, un instrument musical numérique qui se joue à plusieurs mains. De fait ce dispositif produit du lien social puisqu'il faut se placer à plusieurs autour d'une table et être attentif aux sons produits par les uns et les autres, dans l'idée de produire collectivement une harmonie. Le développement de l'instrument en atelier en fait un réel produit collectif, dans lequel chacun des participants peut se reconnaître, et reconnaître son travail. Christophe, l'un des participants du projet dit : *Là les gens sont venus me voir, les enfants étaient à la recherche du son ! ça l'avait super bien fait. Moi surtout que j'ai essayé de faire plein de trucs différents avec les sons, je m'entendais faire, c'était super... je peux pas l'exprimer tellement ça remplit de joie quoi. Et c'est moi qui l'ai fait !! (rires).* Le PtyX, développé lors du programme *Sen-sotopia*, est un jeu de dés géants et musicaux. Sur les dés sont disposés des fiduciaux, symboles de la famille des codes-barre, ils sont gérés par Pure Data, un logiciel de programmation graphique *open source* pour la création musicale et multimédia en temps réel. Il permet de gérer des signaux entrants dans l'ordinateur (capteurs) et des signaux

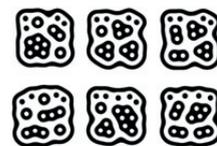


sortants (actionneurs) par des protocoles de réseau ou protocoles électroniques pour le pilotage de matériels divers. Les fiduciaux font partie d'un système de reconnaissance de formes, la *reactIVision*, qui permet via une WebCam un peu sophistiquée de piloter le dispositif. Son algorithme, clef de voûte du système permet une grande variabilité des paramètres de jeu (intensité, fréquence, spatialisation, sens de lecture du son...). De plus, il permet une adaptabilité remarquable du PtyX selon les participants et les lieux. Ainsi les informations renvoyées par la *reactIVision* sont utilisées par Pure Data afin de générer du son et de modifier la façon dont sont joués les échantillons sonores. Sa particularité est de n'être qu'un seul instrument se jouant à plusieurs mains, impliquant d'être attentif à la fois à reconnaître les sons que provoquent nos actions ainsi que les interactions avec les autres joueurs. Cette proposition est originale et novatrice tant dans le domaine des médiations artistiques que dans le domaine du soin, permettant aux personnes d'être considérées pour leurs aptitudes créatrices.

/// Cette dynamique — "création numérique / lien social" — se développe au cours du processus de création collective : dans l'appréhension de ce que chacun, soi et l'autre, apportent à la création. Dans notre cas, le

lien social se crée lors d'ateliers réguliers de pratique et de développement artistique, et s'inscrit plus durablement lors du concert, au cours duquel le groupe se retrouve lié par une situation de représentation. On passe du *jouer ensemble*, en atelier, au jouer pour un public, en concert, ce qui renforce le groupe en une entité plus solide. Pour les participants, et plus encore pour ceux qui suivent le projet depuis plusieurs années, le PtyX est une expérience valorisante et participe à les définir socialement, tel le musicien d'un groupe, d'autant qu'ils se produisent dans différents lieux culturels lyonnais.

//// Nous ne pensons pas que le lien social puisse être la finalité d'une création. Il en est plus un ingrédient indispensable, voire une conséquence témoignant d'une réussite. C'est la cohésion du groupe, l'assurance prise par chacun au travers des ateliers et l'investissement personnel des participants qui enrichit la création. Le lien social est inhérent à toute création collective. Ce processus a plusieurs étapes, d'une part le *faire ensemble*, dans le respect des forces et faiblesses de chacun, et par extension, en s'enrichissant des différences. D'autre part car il construit une identité collective qui permet de s'inscrire socialement dans un projet, dans une œuvre. ■



PtyX, fiduciaux.

ART DANS LA CITÉ

visual arts in hospital

www.artdanslacite.eu



L'art d'attendre.
Hugo Verlinde.

■ / Art dans la Cité est l'une des seules associations à faire entrer, avec le concours d'artistes de renommée internationale en résidence, les arts visuels contemporains et l'art numérique dans les hôpitaux, et ce, dans une démarche globale internationale. Son ambition : contribuer au mieux-être du patient, accompagner et améliorer l'accueil et le séjour grâce à la création d'œuvres installées durablement dans les espaces d'accueil et de vie de l'hôpital pour les rendre plus humains. L'association conseille et accompagne les hôpitaux tout au long du projet, de la définition d'un cahier des charges spécifique aux attentes des usagers (hospitaliers et patients) et à l'environnement jusqu'à l'évaluation finale.

Art dans la Cité a été fondée en 1999 par Rachel Even, historienne de l'art et spécialiste de l'ingénierie artistique en Europe, qui a développé le concept de résidences d'artistes à l'hôpital et est devenue déléguée générale d'Art dans la cité en 2003 sous la présidence du Professeur Bernard Glorion. L'association a signé de nombreuses conventions avec l'AP-HP, la Fédération Hospitalière de France, la Commission européenne et a remporté plusieurs prix pour ses projets innovants notamment avec le médium numérique...

Ces dernières années, elle a mis en place un cycle de conférences — *Conversations sur les arts visuels et l'hôpital* — avec des personnalités de l'art et de la médecine avec toujours pour ambition d'alimenter le débat sur les actions et les relations Art et hôpital. Consciente de la flexibilité et de l'impact que peut avoir l'art numérique à l'hôpital, depuis

2010 Art Dans La Cité fait appel à des artistes innovants dans ce secteur pour la création d'œuvres intelligentes, comportementales et interactives, modélisables, afin de les déployer dans les établissements hospitaliers en touchant le plus grand nombre de patients.

// Nous sommes tous des êtres de culture, elle est nécessaire à notre équilibre et à notre cohésion interne. C'est pourquoi la création fait partie intégrante des soins. C'est vraiment quelque chose que les communautés hospitalières doivent bien comprendre. Dans un établissement de santé, nous pouvons intervenir sur les liens qui se distendent entre les personnes hospitalisées et leurs proches ou sur les liens entre les personnels qui y travaillent.

Au delà du simple regard, l'œuvre numérique touche tous les sens mais n'oblige pas les sens, nous ne sommes pas obligés de la regarder. Nous pouvons détourner le regard comme nous pouvons aussi nous y attarder longtemps, nous en imprégner, dialoguer avec. C'est une caractéristique importante pour un espace comme l'hôpital. L'œuvre numérique peut rester discrète, mais toujours présente, elle sait se faire oublier mais peut aussi avoir une grande capacité de communication avec le patient. Il est aussi laissé à l'envie du patient ou du soignant d'en bénéficier ou non, de le regarder ou non, d'en jouir ou non, d'en subir ou d'en ressentir les bienfaits ou non. Bref, d'être en lien avec l'extérieur ou pas. Et c'est ainsi que la création numérique peut créer un lien très important entre les per-

sonnes hospitalisées, notamment par les œuvres interactives et comportementales.

/// Depuis 2010, Art dans la Cité propose des œuvres interactives, comportementales et expérimentales dans l'hôpital. Ce sont à la fois des ateliers participatifs où les patients sont au cœur de la création avec l'artiste, mais aussi des œuvres installées dans des espaces spécifiques pour répondre à la dynamique d'un espace particulier et au public qui le fréquente. La singularité de la création numérique interactive réside dans la relation qu'elle peut créer avec le spectateur. L'œuvre suscite le dialogue avec le spectateur, l'invite à interagir avec elle.

Les créations numériques permettent ainsi de rompre l'isolement en créant de nouvelles communautés de patients au sein de l'hôpital, d'un hôpital à l'autre. Elles permettent de connecter les patients avec le monde extérieur, de les sortir de la chambre et de l'univers de l'hôpital. Les œuvres d'art numérique interactives pourraient avoir une grande pertinence dans l'hôpital de demain, qui, en raison de l'avancée des techniques d'exploration médicale, de communication et de gestion logistique, s'ouvre toujours davantage au multimédia.

La singularité de la création artistique numérique interactive, réside dans la relation que l'artiste peut créer avec le spectateur. Au-delà de l'aspect "plastique" de l'œuvre, l'artiste s'attache au comportement de l'œuvre en réponse à la présence du spectateur, au type de relation qu'il s'instaure entre le spectateur et l'œuvre. On peut alors imaginer que ces œuvres et la relation surprenante qu'elles engagent avec le spectateur, pourraient détourner beaucoup de patients de leurs noires préoccupations.

//// Les œuvres numériques que nous réalisons sont interactives, à contempler ou peuvent être sensibles aux mouvements du spectateur pour certaines, capables de prolonger ce moment de découverte artistique par une expérimentation sensorielle et interactive. Au-delà d'une simple détente passagère, d'un confort ou d'une consommation visuelle, un dialogue ludique ou poétique, une relation

Fenêtre sur Chambre.
Nicolas Sordello & Raphaël Isdant.

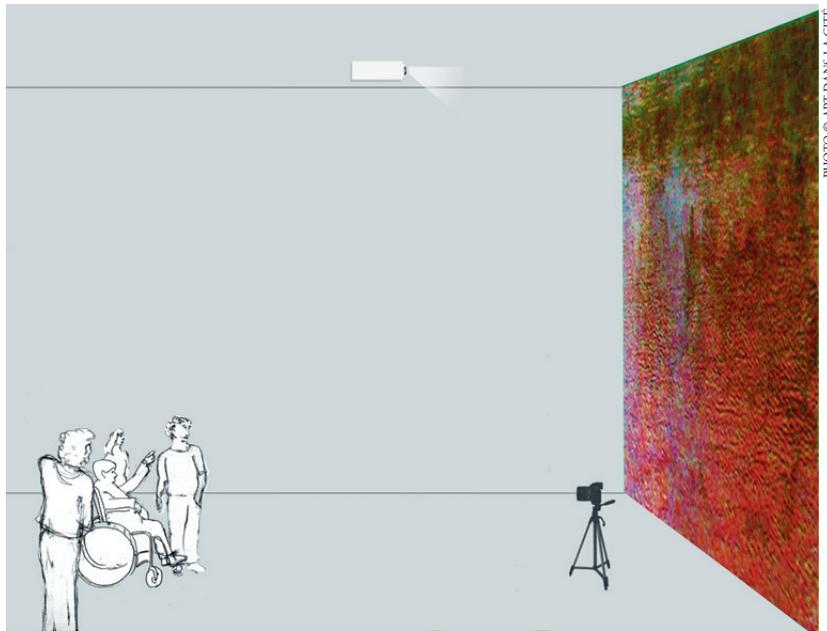
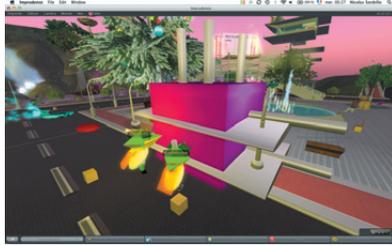


PHOTO © ART DANS LA CITÉ.

La démesure du possible.
Fred Périé.



Boréal.
Hugo Verlinde.

s'instaure entre l'œuvre et les patients devenus, de spectateurs passifs, subtilement acteurs de l'œuvre interactive.

Créer et installer une œuvre numérique dans cet espace si particulier qu'est l'hôpital apporte une touche sensible à l'accueil, au bien-être, au confort et à la qualité de vie des patients. L'œuvre inscrit cet espace et l'établissement au cœur de la cité, sans rupture, puisqu'il intègre des éléments du monde extérieur. Nos actions ont prouvé que la contemplation d'une œuvre ou son interactivité peut aider le patient, en l'apaisant, en le stimulant, en réduisant le stress, la solitude, en l'invitant à communiquer avec les autres, ses proches, d'autres patients...

////// La création numérique et le lien social peuvent trouver des résonances particulières avec les créations que nous proposons pour l'hôpital. Nous avons réalisé plusieurs projets et d'autres en cours de réalisation qui le démontrent. Nous avons ainsi développé un projet très innovant, *Fenêtre sur chambre* de 2010 à 2012 [de Nicolas Sordello & Raphaël Isdant⁽¹⁾], conçue pour rompre l'isolement de jeunes patients en chambre stérile, en les invitant à communiquer entre eux à l'aide d'un avatar, sur une plateforme numérique en 3D, leur offrant un moyen d'échapper à la difficulté de la maladie grâce aux mondes virtuels qu'ils créent eux-mêmes et avec lesquels ils peuvent interagir pour améliorer leur bien-être et ré-établir la communication avec les autres.

À présent, nous proposons un tout nouveau projet d'art digital, ergonomique et multi sensoriel pour les enfants hospitalisés sur le

long-terme, dans le but d'apporter une nouvelle dimension créative dans leurs vies et afin de les aider à surmonter la maladie et l'isolement. C'est une *peinture numérique tactile et interactive*, initiée avec des artistes numériques dont Santiago Torres. Elle permet aux enfants d'être au cœur de la création artistique, à partir d'une œuvre originale en grand format, modulable et interactive, créée pour un espace public de l'hôpital, l'enfant dans sa chambre avec son écran tactile, sera directement en lien avec cette œuvre pour interagir avec elle, mais aussi avec l'extérieur, les autres chambres, sa famille...

Avec les créations comportementales, *Boréal* et *Vide*, initiées avec l'artiste Hugo Verlinde, nous proposons d'accompagner le patient dans le coma dans sa phase de réveil. Cette création numérique conçue spécifiquement pour le service de réanimation s'adresse tout autant au patient qu'à ses proches ou au personnel hospitalier, permettant effectivement de garder le lien avec le monde extérieur. Nous proposons aussi *la création numérique pour la salle d'attente*, qui est un endroit particulier, sensible et généralement anxiogène. Dans ce lieu fermé où l'on attend le moment de la consultation ou du diagnostic, pour soi ou pour un proche, la station assise, immobile, si elle se prolonge, peut créer de l'ennui, renforcer l'angoisse, le stress, voire rendre irritable et développer des comportements agressifs... Art dans la Cité propose des œuvres d'art numérique spécialement conçues pour ces espaces. L'œuvre numérique prend alors toute son importance en invitant l'esprit du patient dans un voyage

de découverte, à parcourir ou même interagir avec l'œuvre, on l'invite à s'échapper dans un autre espace-temps que celui de l'espace réduit et du temps étiré dans lequel il se trouve.

Art dans la Cité propose encore un autre projet de création numérique adaptée pour les personnes âgées dépendantes, afin de les sortir de la solitude et de les aider à retrouver de l'autonomie en leur permettant de communiquer avec les autres et leurs proches. L'objectif est de stimuler leurs sens avec un projet fédérateur qui suscite l'envie de se retrouver ensemble, dans un espace commun, collectif, hors de la chambre individuelle, mais aussi de communiquer avec leurs proches, pour rompre l'isolement. Ce projet, *La démesure du possible*, initié avec l'artiste Fred Périé, se présente sous la forme d'une grande peinture numérique, sorte de "all over" interactif, réalisé en commun dans l'atelier et reproduit dans les autres salles. Il repose sur une initiation des personnes âgées à l'usage du numérique grâce à une interface multi sensorielle, stimulante et ludique. ■

RÉPONSES DE **Rachel Even**
DÉLÉGUÉE GÉNÉRALE / ART DANS LA CITÉ

(1) Cf. la page consacrée à ce projet de Nicolas Sordello & Raphaël Isdant dans ce numéro.



BERNARD SZAJNER

<http://szajner.net>

PHOTO © BERNARD SZAJNER



Bernard Szajner.
23h, 59mn et 56.gs.

■ / Social – anti-social ou supra-social ? Le TLF [Trésor de la Langue Française] propose 25 définitions du mot, allant de "magico-social" à "supra-social"... Mais à "social" (tout court), il définit ce terme comme *relatif à la vie des hommes en société*. Ma relation en tant que "créateur d'art" au lien social est toute particulière ! Par "social" la plupart d'entre nous entend ce qui est "directement social" ou proche de la société au quotidien, de la relation sociale avec les autres. Or je me méfie des ces "génériques fourre-tout" où, en tentant de bien faire (de faire "du" social), voire en tentant de se donner bonne conscience on peut découvrir que l'on a fait l'inverse.

Je l'avoue, de par mon passé de "compositeur de musique électronique" qui a viré à "plasticien/créateur numérique", j'ai une vision un peu élitiste du mot "social" (ainsi que de la notion d'Art). Ma vision, c'est qu'il est nécessaire, pour ceux qui souhaitent bénéficier d'un soutien social, "d'aller en chercher les bienfaits", que l'action sociale (envers la société) ne soit pas opérée par des démiurges persuadés que leur "bienveillance" sera forcément bénéfique au plus grand nombre.

En partisan du "libre-échange des pensées et de la culture" et de l'égalité des droits, je pense que mon rôle dans la "société" est de contribuer. Simplement de contribuer. De proposer et non d'imposer. Je ne veux donc rien imposer, ni mes connaissances, ni mes savoir-faire, ni mes passions, ni mes goûts. Je reste convaincu qu'un artiste doit proposer une "vision du monde" et que ceux

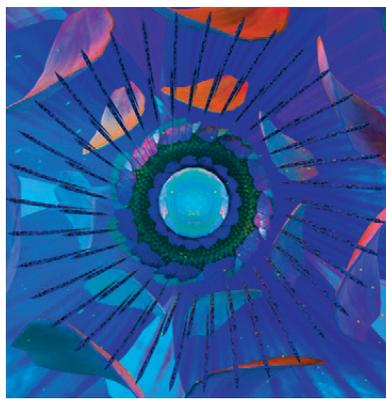
qui veulent en profiter feront l'effort d'intégrer cette vision, le langage de cet artiste [...].

// Le plus proche de cette notion du tout venant d'une action "sociale" auquel je me livre parfois consiste à donner une journée entière de mon temps à enseigner à des stagiaires du CFPTS (Centre de Formation Professionnelle des Techniciens du Spectacle), mon immense passion de l'histoire des Sciences et de l'évolution dans le temps des Techniques du Spectacle. Résultat : sur des classes d'une douzaine d'élèves endormis dès le matin, je déploie mon armada d'enthousiasmes successifs, mes stratagèmes dialectiques, des projections d'images fixes révélatrices ou des vidéos éblouissantes du génie des hommes, et... tout ce petit monde de jeunes s'en fout, déjà battus, fourbus de la vie et de ses passions, déjà fonctionnarisés et dans le moule du "moins j'en fais, mieux c'est, je fais déjà mon stage, c'est obligatoire, mais, je m'en tape de vos conneries, laissez moi dormir !". Allez, j'exagère, il est arrivé que sur une douzaine de ces jeunes gens, il y en ait un ou une qui ne s'endorme pas [...] Non mes efforts sociaux vont ailleurs — élitiste vous dis-je — mes efforts vers ceux qui ont ENVIE de voir, d'entendre, de connaître, de se passionner, de découvrir ! Et qui par conséquent sauront profiter de mon travail (pas d'énergie perdue dans le processus de transfert = relation sociale équilibrée entre donneur et receveur).

Donc, je fais de l'Art, par faire, j'entends "fabriquer", avec la pensée d'abord, puis avec mes mains, avec des outils aussi, prolonge-

ments de la main, que ce soit un cutter, une pinceau ou un ordinateur... je fais de l'Art. Puis je "propose" ce que j'ai fait au regard de tous. Ce sera accepté ou rejeté. C'est le lot des artistes. Et s'ils sont rejetés, ils ne vendent pas, donc ne mangent pas. C'est la règle du jeu ! Alors, il est tentant pour certains de faire de l'art qui plaît au plus grand nombre... Médiocre prétexte pour faire de l'Art médiocre ? Certains s'y plongent avec délices, s'y commettent avec la sérénité des bien-pensants, certains en sont même enchantés ("j'ai trouvé un truc qui se vend à tous les coups"). "Il faut bien vivre". N'est-ce pas une attitude bien "sociale" que de fournir au plus grand nombre l'Art qu'il aime ? Dieu que je dois sembler amer ! Amer moi ? Non, ravi, enchanté, heureux... de contribuer, même de manière minuscule, à l'enrichissement culturel et intellectuel de quelques uns de "la société" (et je loin d'être le seul dans ce cas).

// Prenons un exemple concret de mon travail quotidien et voyons si — ce faisant — je me situe un peu dans le modèle du "lien social"... Une galerie d'art me demande de créer une pièce sur le thème du narcissisme et vanité (thème qui, en tant qu'artiste, m'est bien entendu fortement familier). Le processus de création — chez moi — commence par l'idée qui engendrera ensuite une forme. Parfois c'est long. Cette fois, l'idée me vient immédiatement : établir une relation entre la "vanité" du narcissisme et le narcissisme (l'homme) en démontrant le "ridicule" de l'attitude narcissique. Je décide d'établir un



© BERNARD SZAJNER.

Bernard Szajner.
Figure of speech.
Film "haïku".

parallèle entre "la vie" ou plutôt l'existence du vivant sur la Terre au cours des millions d'années et la présence — minuscule — de l'homme dans cette immensité temporelle. Ensuite, je "théorise" ce travail en utilisant la chronologie de la vie sur terre ramenée sur 24h. Or, il se trouve que lorsque l'on observe l'histoire de la vie (quelques dizaines de millions d'années) compressées en 24h, l'homme n'apparaît que 3,1 secondes avant minuit (minuit correspondant à notre époque), à 23h, 59mn et 56,9s, ça (me) laisse rêveur !

Dans la forme, après un croquis préliminaire, je crée un cône, symbolisant une émergence, un promontoire de sable (sable noir, vieux de quelques millions d'années), d'où émerge une minuscule figure humaine (l'homme est né de la terre dit la Bible), mais refusant tout pessimisme un peu trop "premier degré" (toute pensée "solide" comprend nécessairement son antilogie), je décide de munir cette figure humaine d'une étoile (une microscopique LED CMS, son intensité numériquement contrôlée) qu'il tient dans sa main, comme s'il venait de la décrocher du firmament. En effet, tant il est vrai que l'homme est récent sur la planète et vrai aussi que par sa capacité à transmettre ses connaissances par voie orale et par écrit, il est censé être plus responsable que les autres mammifères... Et qu'il apparaît au contraire que l'homme se montre le moins responsable des espèces "évoluées", creusant sa propre tombe (déforestation, utilisation abusive des ressources, autodestruction, etc.)... Il est cependant le seul à avoir une "notion de grandeur" philosophique qui le pousse à s'élever, à formellement quitter la terre nourricière pour s'en aller en direction des étoiles (tendre la main vers les étoiles)...

Et voilà, en créant cette pièce, ma "mission de responsabilité envers le lien social" me

semble remplie: montrer par mon travail l'arrogance de l'homme qui crée des centrales à Fukushima [...]. Cette arrogance se compense parfois aussi par une "grandeur" d'esprit qui élève certains vers les cieux... CQFD: le narcissisme n'est pas une fatalité et cette "vanité" (cf. définition de la "vanité" en art) peut se voir vaincue par l'élévation de quelques uns en forme de "sur-vie". Ensuite, comprenne qui voudra et que les autres restent "les pieds dans le sable".

//// Un autre exemple, plus "art numérique" encore. Le Centre d'Art de Royan organisait une exposition sur le Haïku et m'a demandé de contribuer. Le Haïku est une forme de poésie japonaise ancestrale mais toujours extrêmement pratiquée de nos jours. Les Haïkus ont toujours la nature pour thématique (une ode à la nature) et sont invariablement structurés en 5 syllabes, 7 syllabes et 5 syllabes. Or, la nature japonaise subit, depuis la catastrophe de Fukushima des transgressions radioactives phénoménales dans cette région, transgressions qui viennent inévitablement bouleverser les équilibres de cette "nature". L'environnement de Fukushima reçoit des doses de radioactivité sur-naturelles. S'ensuivent des mutations anormales de la biodiversité; papillons nés avec quatre yeux dès la troisième génération après la catastrophe, fruits, fleurs et légumes mutants...

Thématique d'inspiration assez semblable à celle de l'exemple précédent, mais "formellement" différente, je décide, cette fois, de créer un film en relief qui va explorer cette ingérence de l'Homme sur la nature [...]. Je développe ce film en relief car seul ce procédé stéréoscopique me semble de nature à mettre mon propos social en relief. Il faut rajouter que ce film — de format carré — est interactif.

Lorsque certains éléments du film (notamment les "tentacules" et certaines pétales de cette nature "anormale") sont en jaillissement et que l'image "vient" jusque devant le visage du spectateur, celui-ci, immanquablement, va être tenté de toucher cette image "immatérielle" et va provoquer en réaction (par capteur) une modification instantanée du scénario (et symboliser, de fait, l'ingérence de l'Homme sur la nature). Ma contribution "sociale" a consisté à montrer ce qui est un phénomène abominable sous un jour extrêmement "beau". Que la forme plastique de ce Haïku (le film est scindé en trois séquences de 5-7-5 fleurs qui naissent les unes des autres à une vitesse supra-naturelle) soit excessivement flatteuse pour démontrer que la beauté peut parfois cacher — dans les faits — de véritables horreurs.

////// Lorsque j'habitais Paris, j'entendais (souvent) dans le métro une voix (anonyme bien sûr) m'annoncer que j'allais rester là (ou bien que je devais me démerder), en raison d'un "mouvement social"... selon ma théologie toute personnelle de l'époque, le mot "social" devait représenter le plus grand nombre (dont moi) alors que cette grève (peut-être légitime) ne représentait qu'une "minorité" et donc pas la société. Cet emploi (selon moi, abusif) du mot social, m'a donc fait devenir profondément supra-social (cf. TLF) et m'a convaincu que le rôle de l'artiste n'est pas d'imposer sa vision "sociale" aux autres, mais bien d'offrir l'opportunité à ceux qui le souhaitent de les aider à "s'élever". ■

BOUILLANTS

Art Numérique, Multimédia & Citoyenneté / Vern-sur-Seiche

www.bouillants.fr



Intervention de **Jesse Lucas** du collectif AVoka Production au lycée Sainte-Geneviève (Rennes) dans le cadre de **Bouillants #4** et d'un partenariat avec la galerie d'art à vocation pédagogique où l'artiste présentait pour la première fois sa création Difluxe.
> <http://b4.bouillants.fr/atelier-jesse-lucas-a-la-galerie-ste-genevieve>
> <http://b4.bouillants.fr/fiches/difluxe>

/L'association a été fondée en 2009, la Sarl ne pouvant pas porter seule la manifestation. Bouillants existe donc grâce à la collaboration

de deux structures à compétences additionnelles : l'association Le Milieu et la Sarl SAGA. Les capacités réflexives et organisationnelles de l'une se concrétisent par le savoir-faire technique et technologique de l'autre. Cette co-organisation est l'illustration d'une incontournable réalité économique et culturelle, ou comment rendre viable un projet culturel d'envergure via l'apport respectif et complémentaire de deux modes opératoires.

// Comme explicité dans notre communication, le sous-titre de Bouillants est "art numérique, multimédia et citoyenneté". L'alliance création numérique/liens sociaux apparaît selon nous comme une évidence, une authenticité. Inscrite dans sa contemporanéité, une œuvre d'art numérique fait appel à une palette d'outils technologiques issus du quotidien. En plus de l'émotion, du ressenti lors de la rencontre avec l'œuvre, celui qui la contemple et/ou la pratique s'interroge sur la façon dont la création a pris forme et par quels moyens. La proximité avec l'œuvre est opérante car les outils de l'artiste peuvent être aussi ceux du visiteur. L'échange avec le spectateur n'en est que plus fort, ce dernier se questionnant sur la place et l'usage

qu'il accorde à ces supports. De par sa matière et son actualité, la création numérique unit les personnes sans catégorisation sociale car tout à chacun, à différents degrés et selon les possibilités d'accès, est concerné par le numérique.

/// À Bouillants, le volet médiation culturelle est central. À la laiterie Les Bouillants de Vern-sur-Seiche (Rennes Métropole), cœur de la manifestation, des médiateurs sont présents pour accompagner le public dans sa découverte des œuvres et du parcours thématique (chaque année, Bouillants aborde un thème comme fil rouge). Qu'elle soit volante ou dédiée, la médiation est fondamentale pour permettre au public d'approcher un art méconnu et souffrant d'une opinion publique associant souvent numérique et complexité. Bouillants travaille à contrer cette idée reçue. Pour cela, des visites commentées sont organisées, mais également des ateliers non pas de pratique, mais de parole où à partir d'une œuvre, le visiteur est invité à faire part de son expérience et à échanger avec l'autre.

Les publics sont très diversifiés allant de la petite enfance au troisième âge : public sco-



Présentation en gare de Rennes du projet d'écriture numérique **Expressions murales à emporter** des artistes Fred Murie et Flavien Théry, création lors de Bouillants #4. Les auteures de ce projet sont des détenues de la Prison des femmes de Rennes.
 > <http://b4.bouillants.fr/restitution-projet-expressions-murales-a-emporter-gare-de-rennes>

laire, famille et jeune public, étudiant, association socioculturelle/d'éducation populaire, centre de loisirs, retraités, personnes handicapées, etc. Des rencontres avec les artistes prennent également forme afin que le public puisse découvrir un travail et aller au-delà, saisir une démarche, des intentions en interagissant directement avec le créateur. Sur ce même principe, des ateliers pédagogiques en milieu scolaire ont été initiés où l'œuvre et son créateur s'immergent dans un espace de savoirs et de transmission. Des expositions sont aussi activées en partenariat avec les médiathèques pour lesquelles l'enjeu du numérique est crucial posant de lui-même la problématique de l'archivage, de la conservation. Bouillants s'expose également dans l'espace public pour provoquer la rencontre avec autrui, faire du lien, créer l'inattendu. Des œuvres ont ainsi investi des gares ferroviaires, des mur(et)s de divers bâtis (avec notamment la *Dead Drops* d'Aram Bartholl), les campus universitaires, des agences bancaires, la prison des femmes de Rennes avec le projet *Expressions murales à emporter* de Fred Murie et Flavien Théry... Les lieux d'expression sont aussi multiples que le numérique le permet ; ce dernier s'adressant à tous, tous les jours.

//// Le lien social induit par la création numérique nous apparaît comme naturel, spontané. À Bouillants, nous aimons parler de "naturel de situation" car il est notable que le public s'approprie l'œuvre et s'en voit valorisé de par l'action qu'il est invité à effectuer (interactivité). La connexion création/humain est inhérente à l'œuvre d'art numérique c'est-à-dire qu'elle implique d'elle-même un processus de reliance entre l'objet et le sujet. La médiation et les actions culturelles que nous mettons en place appuient ce processus de lien inné dont la finalité va donner au visiteur l'envie d'aller plus loin et de se positionner en tant que citoyen usager du numérique et nous l'espérons, d'aiguiser son sens critique. ■

RÉPONSES DE **Sophie Batellier**
 RESPONSABLE COMMUNICATION
 ET DÉVELOPPEMENT AU SEIN
 DE L'ASSOCIATION LE MILIEU,
 STRUCTURE QUI COORDONNE AVEC
 LA SARL SAGA LA MANIFESTATION
 BOUILLANTS QUI, CETTE ANNÉE,
 A SOUFFLÉ SA CINQUIÈME BOUGIE.



PHOTO © GWENDAL LE FLEM.

Expérimentation par des publics de l'œuvre **Facebook** du collectif allemand **///FUR///** exposée à la laiterie Les Bouillants de Vern-sur-Seiche lors de Bouillants #5. Cette installation fait un pied-de-nez au lien social que veut générer le réseau Facebook.
 > www.bouillants.fr/fiches/facebook-the-worlds-smallest-social-network

CENTRE DES ARTS

Écritures numériques

/ Enghien-les-Bains

www.cda95.fr

■ / Depuis 2002, le Centre des arts, scène labellisée par le Ministère de la Culture et de la Communication pour les Écritures Numériques, porte une programmation annuelle éclectique et transdisciplinaire. Nous privilégions des formes artistiques plurielles, mêlant danse, musique et nouvelles technologies. Lieu de résidence, le Centre des arts est habité et traversé tout au long de l'année par différentes équipes artistiques. Temps fort de notre programmation, le festival *Bains numériques* est né de la volonté de faire sortir la création numérique des lieux culturels sanctuarisés en faisant des habitants et des participants venus de France et de l'étranger, les principaux acteurs d'une

manifestation qui se place au cœur de l'espace public. Chaque année, un pays invité sert d'élément fédérateur à la programmation et invite à la découverte approfondie d'une culture et de ses marqueurs sociaux.

// De nombreuses œuvres d'art numérique mettent en résonance les sciences, la communication et les technologies et induisent ainsi dans leur discours la question de la relation sociale, qu'elle soit individuelle ou collective. Lorsqu'on parle de création numérique, on est souvent sur le terrain du relationnel, que ce soit en terme de propos artistique ou en terme de dispositif. À travers ces dispositifs interactifs, nous avons notamment la possibilité de tisser des relations avec le monde, avec d'autres langages ou d'autres acteurs. Selon moi, cette dynamique sous-jacente *lien social / création numérique* doit être relayée par un effort d'accessibilité et de visibilité vers ces œuvres, déjà porteuses de sociabilité. Depuis plusieurs années, nous nous interrogeons à Enghien-les-Bains, sur de nouvelles manières de donner à voir et à lire aux publics des œuvres, trop souvent enfermées dans des lieux d'expérimentation. La création de *Bains numériques*, festival pluridisciplinaire gratuit, ouvert sur toute la ville d'Enghien-les-Bains, est une réponse à cette problématique. L'espace public est potentiellement un terrain fertile et favorise

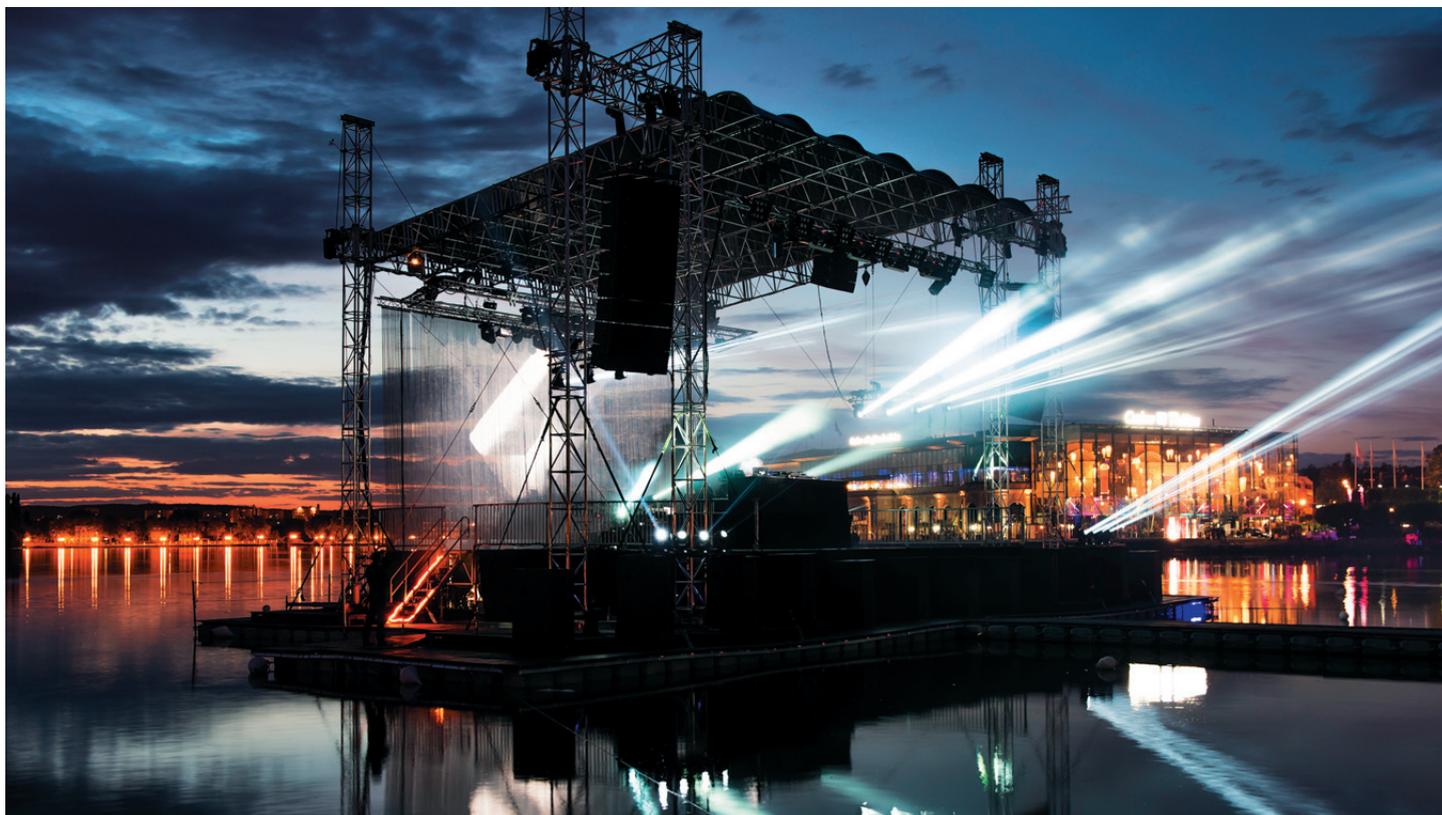
la rencontre entre des publics et des œuvres. La ville est un théâtre social qui résonne bien avec les dimensions participatives, interactives et ludiques souvent présentes dans la création numérique. Ainsi, nous construisons une relation différente, non seulement à la ville et aux habitants, mais aussi aux œuvres. Elles sont "en situation", intégrées à un parcours lui-même inscrit au sein d'un environnement physique et humain donné. L'espace public est un endroit qui désacralise la culture et permet d'envisager d'emblée les œuvres comme ouvertes sur le monde. Le citoyen, public malgré lui, les découvre de manière libre ou impromptue se prêtant parfois au jeu qu'elles lui proposent. Ainsi, lors de la dernière édition du festival *Bains numériques*, nombre de passants, visiteurs ou automobilistes ont été interpellés par l'œuvre *Words City* du binôme d'artistes HP Process (prix Arte creative – Bains numériques#7). Sur un écran LED géant, placé au cœur de l'espace urbain, un flux de mots (envoyés par SMS par les spectateurs) formait un texte mouvant, à l'image de la ville et de ses humeurs, une forme de poésie urbaine aléatoire qui reprenait formellement les déambulations des passants.

Au-delà de cette dynamique et temporalité de festival biennal, je pense que certains lieux du territoire et du quotidien, dans la relation de proximité qu'ils impliquent, méritent d'accueillir de manière pérenne des démarches artistiques numériques. Quels lieux doit-on aujourd'hui privilégier pour que les gens se rencontrent au-delà des réseaux sociaux ? Il faut que ces réseaux sociaux trouvent des marqueurs physiques, des lieux de rencontres comme des cafés créatifs, des circuits urbains poétiques, des gares sensibles, autant d'espaces-temps où retrouver cette dimension collective. Par exemple, les parcours urbains sont à réinventer pour aller plus loin dans la découverte du paysage physique d'une ville qui nous renseigne finalement sur peu de choses si ce n'est le nom de rues dont on ne sait pas toujours à quoi elles correspondent.

Parcourir la ville à travers certaines applications numériques créatives permet d'embrasser les choses de manière globale, c'est à dire appréhender les données historiques, les informations du présent et les projections du futur. C'est notamment ce que nous avons expérimenté avec le collectif MU lors de la dernière édition des *Bains numériques*, en 2012, avec *Sound Delta Wild Lake*, un parcours artistique géolocalisé, via une application iPhone, devenu aujourd'hui pérenne. Cette création *in situ* explore à travers une cartographie sonore et numérique la faune du lac d'Enghien avec une technologie de réalité augmentée. Lors de cette promenade sonore, les dimensions réelles et imaginaires du paysage urbain permettent la découverte d'animaux vivants autour du lac et de chimères inventées par les enfants des centres de loisirs d'Enghien. Dans une version rele-

Words City.
HP Process.
Bains numériques
2012.





Scène sur le lac.
Bains numériques
2012.

vant plus du tourisme culturel, nous nous sommes associés tout récemment à la mise en place d'une application mobile gratuite permettant d'explorer le patrimoine visible et invisible de la ville d'Enghien-les-Bains de façon personnalisée, documentée et immersive. Ainsi, on donne du sens à celui qui regarde, qui traverse, qui habite un territoire, il comprend d'où vient ce territoire, comment il a été constitué et ce qu'il va peut-être devenir avec sa participation. C'est véritablement donner une conscience culturelle, une appropriation du « vivre ensemble ».

/// Ce qui fait la caractéristique de la création numérique par rapport au lien social, c'est la possibilité d'une forme d'humanisme digital. On entend souvent que les moyens de communication actuels favorisent l'appropriation individuelle et que nos relations sociales en souffrent. Mais comme le souligne l'artiste plasticienne Magali Desbazeille, dont nous accompagnons les projets à travers le RAN (Réseau Arts Numériques > www.ran-dan.net), il y a beaucoup de fantasmes autour des comportements sociaux générés par les technologies. On retrouve chez chacun d'entre nous une forme d'anxiété liée à la perte de la communication, la perte de dialogue. Elle pointe, notamment dans sa performance-média C2M1 autour du langage et des technologies, cette croyance assez récurrente qu'avec les nouveaux objets de communication on va arrêter de communiquer ou de se voir en vrai. Mais la réalité, lorsqu'on regarde les statistiques, c'est que plus les gens les utilisent, plus les gens se voient (cf. p. 14 à 17 : interview et article du cahier spécial MCD/RAN, septembre 2013).

Ainsi, certains artistes nous poussent à déconstruire ces idées reçues et nous invitent à nous projeter de manière sensible vers les nouvelles modalités sociales induites par les technologies. C'est par la création numérique précisément que l'on peut déjouer cette tentation consumériste et individualiste et développer un terrain collectif des pratiques.

//// Nous tentons d'aller au delà du mode consumériste induit par certaines pratiques numériques et d'aborder la création numérique à travers des ateliers axés sur une pratique sensible, poétique et artistique. Les artistes ne sont pas seulement des médiateurs mais ils réinterrogent évidemment le sens profond des choses. Ainsi, l'accès à la création numérique passe par des pratiques en ateliers entrelacées d'écritures artistiques. Nos actions de médiation en lien avec la création numérique sont dirigées vers différentes catégories et générations de publics et s'articulent essentiellement autour de la question du langage et de ses transformations. Pour cette nouvelle saison nous accueillons notamment le projet *Hype(r)Olds — le gang des seniors connectées* en partenariat avec MCD. 7 femmes de plus de 77 ans travailleront dans le cadre d'ateliers Internet et multimédia avec l'artiste Christophe Bruno, qui mène une réflexion critique sur la communication, l'économie de l'image et des expérimentations autour du langage. Concernant les jeunes publics, nous menons une série d'actions artistiques sur le rapport au langage écrit et à la littérature numérique. Le collectif Lab 212 intervient depuis maintenant 3 ans dans des classes de primaire d'Enghien à travers des ateliers autour du

livre numérique. Les enfants apprennent à déconstruire et à jouer avec les composantes d'un livre classique illustré, à analyser les éléments de l'histoire et à proposer un nouveau vocabulaire visuel. Autre démarche au long cours, nous réitérons cette année un projet de résidence sur le territoire avec les élèves allophones du lycée Gustave Monod autour d'un projet de publication numérique menée par l'artiste Juliette Mézenc. Cet artiste, auteur de livres numériques, proposera à des élèves allophones une série d'ateliers d'écriture et d'arts visuels intitulée *Nous sommes tous des presque-iles* qui se concrétisera notamment sous la forme d'un "serious game" (jeu vidéo détourné à des fins littéraires et artistiques). Chaque élève devra créer son "île" qui sera constituée de textes et d'images. Ces élèves, présentant une grande hétérogénéité d'âges, de niveaux et de formations scolaires, de nationalités et de langues parlées, ont un an pour acquérir le français en tant que langue de communication et de scolarisation. Cette action de médiation a pour objectif d'accompagner de manière ludique et active leur entrée dans l'écrit, dans sa dimension linguistique et culturelle.

//// Ainsi, je crois que la connexion *lien social et création numérique* doit se jouer sur cette dimension intergénérationnelle, en proposant un accès et un apprentissage des pratiques numériques tout autant aux jeunes qu'aux retraités. ■

RÉPONSES DE **Dominique Roland**,
DIRECTEUR DU CENTRE DES ARTS
D'ENGHIEN-LES-BAINS ET DU FESTIVAL
BAINS NUMÉRIQUES.

MOBILIS-IMMOBILIS

Multimedia Creative Process

www.mobilisimmobilis.com

■ / Artiste plasticienne, scénographe, je fonde en 1998 la Compagnie Mobilis-Immobilis, compagnie pluridisciplinaire dédiée à la création contemporaine à la croisée des arts numériques, du spectacle vivant et des arts plastiques dont j'assure la direction artistique, avec ce désir de croiser les disciplines. Les créations questionnent les relations entre le corps (valide ou handicapé), agissant dans la vie quotidienne et en scène) et les plus récentes technologies numériques. Le corps, cette interface naturelle qui nous met dynamiquement, en relation avec le monde, a été au centre de mes préoccupations dès le début de ma pratique d'artiste plasticienne.

Je travaille avec des artistes de diverses disciplines afin d'établir une collaboration effective et efficace dans l'élaboration de projets artistiques transdisciplinaires. Danseurs, musiciens, plasticiens, chercheurs y collaborent pour ouvrir le champ de la création à de nouvelles expérimentations artistiques et développer une esthétique des relations entre le corps et la technologie, l'image, l'espace scénique.

La volonté de la Compagnie Mobilis-Immobilis est de s'adresser à tous les publics en proposant des spectacles et des œuvres plastiques recourant à des modes d'expression qui nous sont contemporains, à des outils quotidiens, mais qui bouleversent nos vies et notre rapport au monde. L'interprète sur scène ou le spectateur au cœur des installations y tiennent un rôle majeur puisque générant en temps réel les environnements sonores et/ou visuels.

Je développe également un travail d'installations interactives (en collaboration avec des chercheurs, programmeurs et artistes sonores) dont les thèmes principaux sont les troubles de la perception, la synesthésie

des sens, la perte de repères spatio-temporels, programmées en France et à l'étranger. Et depuis 2006, je propose des ateliers de sensibilisation à la danse et aux arts numériques en faveur d'un public amateur, professionnel et déficient.

// La préoccupation de la Compagnie est de créer des espaces immersifs, ouverts à tous les publics, mais aussi dédiés aux personnes présentant un handicap afin d'y faire jouer la kinésiologie et l'éveil des sens par l'interface corps/geste, un déplacement, une présence pouvant déclencher couleurs, sons, formes. L'utilisation de multimédias permet en effet de créer des espaces "intermédiaires", espaces de correspondances, d'interférences faits de mouvements, de présences, de matières sonores, de réalité virtuelle qui bouscule tant les disciplines artistiques, dans un lieu de transpositions sensibles, que notre relation au monde que nous soyons handicapés ou non.

/// La Compagnie possède une expérience à la fois de la création artistique, du mouvement, de l'espace (virtuel et réel), ainsi que du son ayant déjà travaillé avec des personnes en situation de handicap tant en matière d'accompagnement qu'en matière de création effectivement artistique (c'est-à-dire où l'art est un objectif et non un support ou un alibi). Mobilis-Immobilis apporte dans ce domaine une expérience effective. Un accord de partenariat a été signé avec l'APEI (Association des Parents d'enfants Inadaptés) de Chaville-Sèvres-Ville d'Avray, depuis 4 ans, pour inscrire les actions de la Compagnie avec des ateliers *Danse & Multimédia* en faveur de personnes présentant un handicap mental. Accueillie en résidence

pendant 3 ans à l'Atrium de Chaville, la Compagnie a pu y expérimenter une série d'ateliers et apprivoiser les équipes encadrantes et les participants,

La compagnie est également intervenue en mars 2011 à l'université de Lyon pour animer 2 jours sur le thème *Corps en scène et Interactivité*, avec le collectif Lyonnais Le Matrice et encadrer le projet de fin d'études des étudiants dans différentes structures handicap mental et hôpitaux.

La Compagnie a aussi été invitée au Lieu Multiple — Espace Culture multimédia du Centre Culturel Mendès France de Poitiers — en mai 2013 dans le cadre du Festival Les Accessifs afin de proposer, durant une semaine, une découverte de tableaux interactifs issus de la création *Corps Tangibles* co-produite avec Fées d'Hiver, dans le but de créer des temps de rencontres, de collaboration avec des participants présentant un handicap mental ou physique. Les participants de tout âge ont pu ainsi venir découvrir et expérimenter de façon ludique les installations hors des murs des institutions.

Le Lieu Multiple, fidèle, nous accompagne depuis quelques années en ce sens en poursuivant son projet *Handicap, Multimédia et Création*. Enfin, le LABo des Fées/Fées d'Hiver et la Compagnie Mobilis-Immobilis se sont associés pour encadrer des expériences en milieu scolaire, dans différentes structures recevant des personnes en situation de handicap en France et aussi en Inde (Pondichéry) autour d'ateliers qui visent à expérimenter l'espace et le corps au sein de dispositifs multimédias interactifs qui scrutent le geste pour produire des événements visuels et sonores, stimulant les sens.

Les outils multimédias sont des interfaces magnifiques de communication non verbale



PHOTOS © D.R.



Cie Mobilis-Immobilis.



où entrent en jeu le corps, le geste dans des espaces ludiques. Pour la Compagnie Mobilis-Immobilis, les technologies numériques sont devenues depuis quelques années de nouvelles interfaces accessibles et ludiques permettant tout à la fois de créer un environnement contrôlé et d'apporter au corps une dimension et des sens augmentés favorisant parfois la rééducation, la kinésiothérapie et la stimulation des sens.

Ma recherche consiste donc à croiser l'usage, le détournement et la pratique des outils numériques et audiovisuels dans des actions associant traitement du handicap, création artistique et technologies numériques. Les pratiques thérapeutiques et la création artistique, particulièrement axées sur la perception et l'usage des sens, constituent dans ce cadre un élément fort. Ce dont il s'agit est de placer la personne en situation de handicap au centre du dispositif de création.

Technologiquement fortement pionnier, ce champ de recherche implique de nombreux secteurs : traitement de signal, vision informatique, infographie, interfaces, facteurs humains, réseaux informatiques, capteurs et s'ouvre sur une à une vaste gamme d'applications nouvelles et impliquant tant la recherche universitaire, qu'industrielle ou artistique.

/// Les applications, tant en spectacle vivant (pour les danseurs ou acteurs mais aussi pour le public handicapé ou non) qu'en matière de traitement du handicap (au moins moteur), gagnent à être réfléchies sur la base d'expérimentations et de créations effectives et concrètes.

//// Deux créations sont en cours actuellement du domaine du spectacle vivant et de l'installation questionnant ou mettant en œuvre ce lien social :

La création *Corps Tangibles* propose ainsi 10 tableaux interactifs captant les corps qui y pénètrent pour révéler des mondes sensibles réagissant au geste grâce à la fusion du réel et du virtuel permise par les outils numériques, à la croisée de l'expérience humaine, du spectacle vivant et de l'installation et/ou offre un support à des workshops tout public (enfants, adultes, professionnels, amateurs, handicapés) pour expérimenter les possibilités chorégraphiques et produire un spectacle vivant avec les participants.

Sur la base des différentes représentations du corps au travers de l'histoire et de l'art, la pièce invite ainsi à cheminer au travers du corps et de ses états (du corps social en passant par le corps chamanique, virtuel...). Elle immerge les acteurs/spectateurs dans un dispositif comportemental construisant une métamorphose physiologique, visuelle et sonore, celle qui structure le mythe, ouvre sur les possibles de la technologie, la spiritualité et la création d'"une réalité augmentée" (capture du geste, du mouvement, détection de présences).

Corps Tangibles donne à voir, expérimenter, ressentir Visible et Invisible de son propre corps qui se donne à voir dans le regard qui le reconstruit, entre dehors et dedans, entre objectivité et subjectivité. Le virtuel nous absorbe et devient l'invisible qui sous-tend le monde visible, à moins que le monde réel, tangible, ne soit l'invisible qui ressurgit dans le visible technologique...

D'autre part, je travaille sur un autre projet d'installation interactive, *Tarentella*, ne pouvant devenir effective qu'avec la présence du public, sa captation de proximité, de toucher, sa réactivité. *Tarentella* révèle le désir de retrouver le goût de la magie, de l'exubérance, de la transe et du frissonnement communicant, de retrouver plaisir à vibrer en connexion avec d'autres, de ritualiser un moment de vie et d'énergie échangée.

L'inspiration est d'une part, venue de la contorsion moderne et réalité fantastique d'Inka Essenhigh; des futuristes et leurs tentatives de capture du mouvement à travers leur travail; de la danse expressionniste de Mary Wigman, du travail de transformation du vêtement/objet d'Hussein Chalayan, de Vera Fokina, de Lucy Mac Rae... Mais aussi de la recherche sur les tissus intelligents, communicants : sont-ils une réponse à nos peurs d'urbains insécurisés ? Une recherche d'efficacité ? Les vêtements auront-ils tous demain la fibre de communication ? L'installation interroge à la fois le statut de l'individu, dont les contours physiques sont transformés par les interférences extérieures, et la fonction du vêtement comme espace fragile de protection. ■

RÉPONSES DE **Maflohé Passedouet**
ARTISTE PLASTICIENNE, SCÉNOGRAPHE,
FONDATRICE DE LA COMPAGNIE
PLURIDISCIPLINAIRE MOBILIS-IMMOBILIS

EKLUZ

Fabrique culturelle et numérique / Paris

[www.facebook.com/pages/EKLUZ/
582934028418432](http://www.facebook.com/pages/EKLUZ/582934028418432)

■ / Je suis responsable des Ekluz, un projet de fabrique culturelle et numérique initié en septembre 2011 dans le 10^{ème} arrondissement de Paris, au sein d'un immeuble partagé avec un Centre d'Hébergement d'Urgence d'Emmaüs. Notre acte fondateur est une action imaginée en direction des résidents d'Emmaüs (ce projet — *ABCD'erre* de Nicolas Slawny — réunit aujourd'hui autour de la parole des résidents, un artiste numérique — Antonin Fourneau — et des étudiants de l'ENSAD).

Depuis, les Ekluz développent des "objets nouveaux" (œuvres numériques, ateliers, expositions...) à travers l'action d'un collectif de partenaires engagés dans la création numérique et l'action culturelle. Les acteurs rassemblés au sein des Ekluz sont : Planète Émergences, association porteuse du projet, Artek, Digital Art International, Formidable, IPS, Musiques & Cultures Digitales, Mocalab, Moderne Multimedia, Painthouse.

// On peut reformuler la question de la conjugaison de la création numérique au lien social en ces termes : que peuvent apporter les nouvelles pratiques numériques à la vieille histoire des relations entre "art et social" (de l'art-thérapie à l'éducation populaire...) ? À notre échelle, nous tentons de

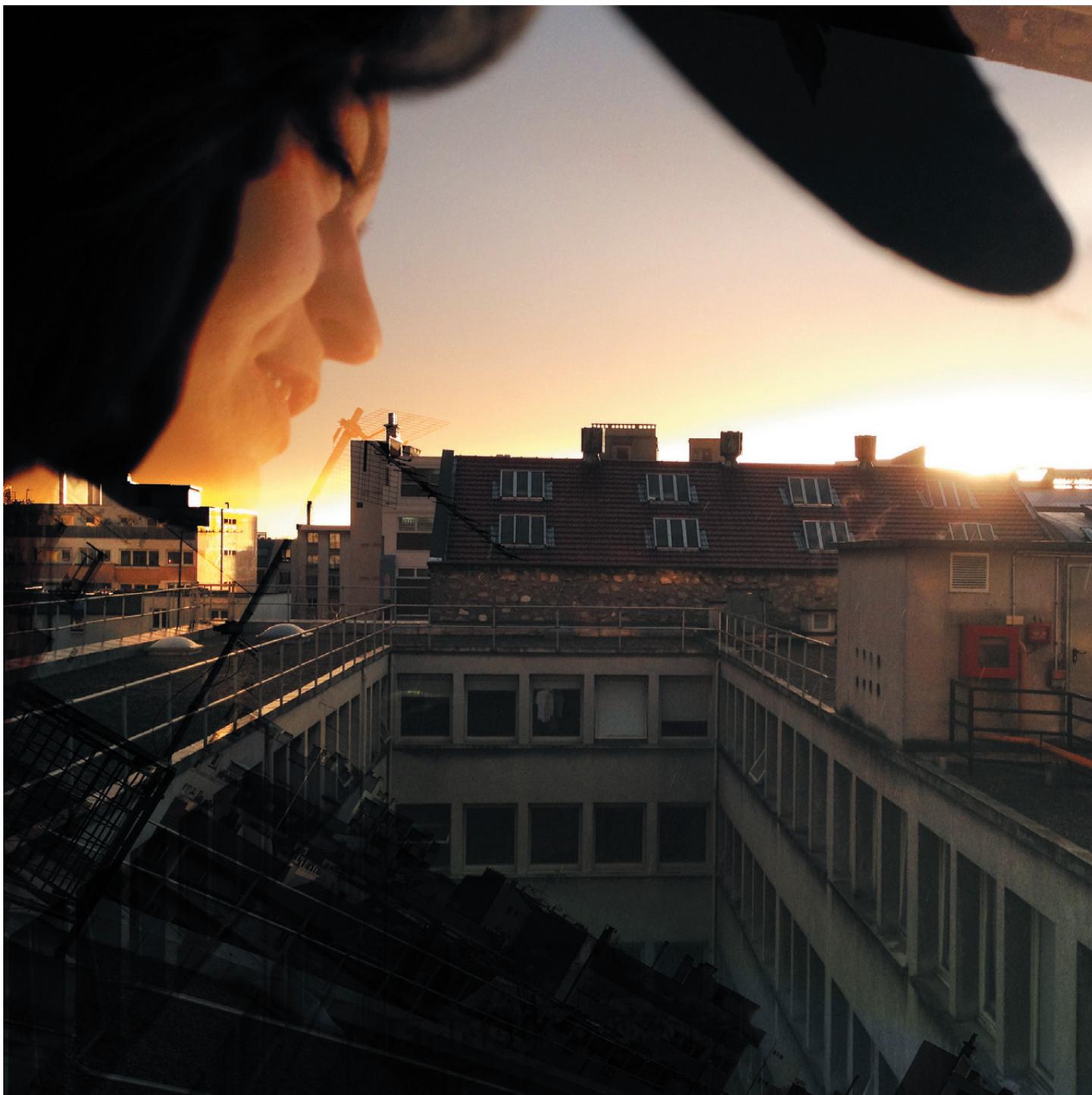
nous inspirer des principes de la culture libre — le partage des savoirs, la création collaborative, l'idée d'intelligence collective... — pour imaginer des actions artistiques originales, susceptibles de concerner et d'impliquer tous les publics sans exclusive, très au delà du cercle forcément limité du public de l'art ou du numérique. À cet égard, le projet d'Albertine Meunier — *Hype(r)Olds*, la création de gangs de seniors connectées — nous sert souvent de boussole : le lien social se tricote dans la pratique, partagée d'une manière créative et ludique (loin du "dolorisme" encore perceptible dans certaines approches des publics dits "empêchés" ou "spécifiques").

/// Notre première démarche a été de rencontrer les acteurs locaux pour comprendre les problématiques de notre environnement immédiat — un quartier de l'Est parisien (Emmaüs Solidarités, Clubs de prévention, centres sociaux, associations "politique de la ville"...). Nous avons ensuite identifié dans le réseau "art numérique" des artistes engagés dans une démarche de création avec les publics à qui nous souhaitons nous adresser (rien de pire que l'artiste condamné à un "Travail d'Intérêt Général" pour justifier de l'intérêt public de sa subvention...).

Un échange a alors été initié entre ces artistes et les responsables des structures partenaires pour imaginer ensemble un projet à la croisée de leurs pratiques et de leurs préoccupations.

Cette démarche s'est concrétisée par le lancement d'ateliers de création numérique, tous portés par des artistes : *ABCD'erre* en partenariat avec Emmaüs, *Optical Crew*, un atelier de création vidéo de Sarah Brown avec des adolescents du quartier de la Grange-aux-Belles, la formation d'un "gang Hype(r)Olds 10^{ème}" (projet d'Albertine Meunier à destination de femmes de plus de 77 ans, produit par MCD partenaire des Ekluz), un atelier de création électronique et sonore avec Arnaud Rivière à destination de pré-adolescents...

//// La finalité de cette dynamique "création numérique / lien social" est sans doute le processus lui-même : le processus par lequel la parole des résidents Emmaüs s'exprime et devient une parole publique, le processus par lequel des adolescents bombardés d'images passent derrière la table de montage et se mettent à fabriquer les leurs, le processus par lequel les dames d'*Hype(r)Olds* se ré-approprient avec poésie le jargon de la culture numérique...



Les Ekluz.

//// Notre questionnement sur les relations entre la création numérique et le lien social s'est considérablement enrichi à travers le projet *Digitale Afrique*. Ce projet, à l'initiative de MCD, a d'abord consisté pendant deux années à identifier les acteurs du numérique africain (artistes, innovateurs, festivals, structures, labs...), du Maghreb jusqu'en Afrique du Sud, en s'appuyant sur l'expérience et les réseaux de Karen Dermineur — Dakar — et de Tegan Bristow — Johannesburg —.

Ce projet a donné lieu en 2013 à une publication de référence publiée par MCD, et à deux premières manifestations au sein de Marseille-Provence 2013 et du Tandem à Dakar. L'enseignement de ce "regard inversé" est frappant : la création numérique africaine EST un outil d'innovation sociale. Cette rencontre avec les acteurs numériques africains — qui se poursuivra en 2014 à Paris — nous a questionné sur notre rapport occidental, consumériste et désincarné aux technolo-

gies numériques. Et nous a invités par là-même à poursuivre dans les voies de traverse de l'action culturelle et artistique... ■

Guillaume Renoud Grappin
RESPONSABLE DES EKLUZ



ELECTRONI[K]

Arts, Musiques et Technologies

/ Rennes

www.electroni-k.org



Carte postale sonore # 14 :

Pauline Boyer à la PIC (Plate-forme Industrielle Courrier) de La Poste à Noyal-Châtillon-sur-Seiche, dans le cadre d'une résidence / Métropole Electroni[k].

/ L'association Electroni[k] développe un projet artistique associant de nombreuses disciplines : arts numériques, arts visuels, arts graphiques, musiques électroniques, musiques contemporaines... L'activité de l'association s'articule autour d'un festival qui a lieu tous les ans depuis 2001 en octo-

bre et, depuis quelques années, d'actions qui ont lieu au cours de l'année (soirées clubs, ateliers, résidences...). Le festival s'appelle désormais *Maintenant* et propose des performances audiovisuelles, des concerts, des installations, de nombreuses créations dans de nombreux lieux de la Ville de Rennes et du département d'Ille-et-Vilaine.

L'association a été créée par des étudiants de l'Université Rennes 2 et a ensuite évolué vers une professionnalisation. L'activité de l'association est également étroitement liée aux nombreux partenariats et aux coproductions qui sont mises en place à l'année et dans le cadre du festival, l'association collabore étroitement avec l'Orchestre Symphonique de Bretagne, le réseau des MJC, Les Champs Libres, le Musée des beaux-arts de Rennes...

// De manière générale ce lien, entre "création numérique et lien social" est à construire, inventer, interroger... Les projets que nous proposons sont constamment tournés vers le public, vers le territoire et les habitants. À notre échelle, nous souhaitons participer à la construction du lien social sur la ville.

// Cette dynamique est intégrée à l'ensemble de nos projets. Nous pensons chacun de nos projets comme une intervention sur la

ville, avec des publics et avec les habitants. Plus concrètement, nous travaillons les actions culturelles à travers plusieurs dispositifs, selon les publics visés :

- Familles Electroni[k] : ce dispositif s'adresse à l'ensemble de la famille. Il est construit en partenariat avec des structures de quartier, les écoles élémentaires et les collectivités.

- Parcours Sensibles : programme débuté en 2010, Parcours Sensibles est un projet de découvertes artistiques et culturelles en direction de personnes en situation de précarité sociale.

- Campus Electroni[k] : l'association développe des actions visant à favoriser l'implication des étudiants dans la vie culturelle, à développer leurs pratiques artistiques et à valoriser leurs compétences et leur entrée dans la vie professionnelle. De nombreuses rencontres rythment l'année universitaire et le calendrier des étudiants entre conférences, workshops et programmation culturelle pour tous sur les différents campus.

- Métropole Electroni[k] : Métropole Electroni[k] propose à des artistes d'univers différents de réaliser des créations sonores au cours de résidences dans des lieux à vocation culturelle, sociale ou citoyenne de Rennes Métropole, puis de les présenter au public. Les artistes développent alors un point de vue sur l'espace de vie investi.



Festival Electroni[k].

À travers leur travail, ils proposent un instantané sensible de nos quotidiens. Cette démarche innovante permet de redécouvrir des espaces urbains et d'appréhender la métropole par l'oreille.

- **Mouvements :** Electroni[k] s'ouvre et se déplace sur le département d'Ille-et-Vilaine, à travers le réseau des bibliothèques et des médiathèques, l'association propose des installations (*Stop-iT* de Lab212), des performances (concerts aux casques, *Spacecube*) et des médiations tout au long de l'année.

//// Cette dynamique est une constante, c'est un processus global qui se matérialise à travers les dispositifs d'actions culturelles mais qui est également visible en terme de publics qui fréquentent les projets de l'association. Nous souhaitons que les personnes qui découvrent nos projets soient des initiés et des non-initiés.

////// L'association Electroni[k] a mis en place en 2012-2013, une résidence en milieu scolaire avec l'artiste Bertrand Duplat des Éditions Volumiques (<http://volumique.com/v2/>). Il a proposé aux élèves de travailler autour

du jeu numérique avec l'utilisation de tablettes tactiles. Cinq séances ont été mises en place, de novembre 2012 à avril 2013. Deux classes de CE2-CM1 ont participé à cet atelier. Au cours de ces sessions Bertrand Duplat a présenté aux élèves différentes approches du jeu (jeu de plateau, jeu de rôle, jeu vidéo, jeu hybride : tangible et digitale) et de la narration. L'objectif était de permettre aux élèves de créer, par petits groupes, leurs propres jeux sur tablette iPad, en combinant tangible et digitale. Les jeux ont ensuite été présentés par les élèves lors d'une restitution au sein des écoles. Les élèves concepteurs ont expliqué le principe de leurs jeux, leurs règles, les concepts, les narrations et les personnages qu'ils ont créé.

> www.electroni-k.org/non-categorise/restitutions-ateliers-en-milieu-scolaire-2012-2013-avec-bertrand-duplat.html. ■

RÉPONSES DE **Cyril Guillory**
COORDINATION GÉNÉRALE /
PROGRAMMATION DU FESTIVAL



Festival Maintenant

du 15 au 20 octobre 2013.

www.electroni-k.org/actualite/maintenant.html

ÉMAHO

Créativité Numérique Participative / PACA + Ile-de-France

www.emaho.fr



PHOTO © D.R.

Cliques
Numériques.

/ Mon nom ? Jean Leccia. Ma fonction ? Directeur du développement de l'association émahô et responsable des antennes Ile-de-France et Corse. Après avoir travaillé pendant près de 7 ans pour un label de musiques électroniques parisien, j'ai créé et dirigé, de 2004 à 2007, mon propre label à Bastia, Montera Music. À l'époque, nous proposons déjà au jeune public de s'initier à la Musique assistée par ordinateur (MAO) encadrés par des artistes du label.

Un de ces artistes, Fabien Fabre (9th Cloud) décide ensuite de créer une entité associative à Marseille avec un autre artiste Jonathan Gowthorpe (Vompleud) afin de structurer des activités d'atelier de transmission du savoir à destination des publics dit prioritaires de la politique de la ville. Notre première action s'est faite à Bastia avec la direction du renouvellement urbain et de la cohésion sociale dans les quartiers prioritaires du centre ancien et des quartiers sud.

C'est ainsi que trois semaines d'initiation à la MAO ont pu être mis en place tout au long de l'année. Parallèlement, d'autres actions se sont déployées en PACA dans les centres sociaux et IME.

Les premières actions ont été soutenues par les collectivités de Corse et de PACA, par la Fondation de France et par la Caisse des dépôts et consignations. Pour sa création, l'association a aussi profitée du soutien du dispositif Défi jeune et de la couveuse CADO située à la Friche Belle de Mai. Soutenus par plusieurs partenaires, nous avons pu mettre en place en Corse, en PACA et en Ile-de-France différents ateliers en diversifiant les pratiques : MAO, VJing, dessins animés, Beat Box Visuel, ré-interprétation photographique, petits reporters...

L'implantation dans les territoires est vite devenue une évidence. Nous nous sommes donc organisés afin de mettre en place des projets d'ancrages territoriaux s'adaptant aux besoins des quartiers et apportant à ses jeunes habitants la découverte de nouvelles pratiques numériques créatives. Un projet par région : *Cliques Numériques* en Ile de France, *1x1x1* en PACA et *Bastia Ville Digitale* en Corse.

// Plus encore qu'un besoin du public, c'est bien l'artiste et sa volonté de transmettre qui est à l'origine de cette histoire. De par son activité et son titre, l'artiste crée des œuvres destinées à un public. La transmission de ces œuvres au public qui la reçoit est un moment crucial dans le cheminement de l'artiste. Un moment de lien, de partage et parfois même de communion. Si nos artistes ont souhaité pousser davantage la relation

qui les lie au public c'est parce qu'ils portent en eux cette qualité de transmission, parce qu'une démarche créative est de fait individuelle mais destinée avant tout au collectif. Par ailleurs, de par leur statut particulier, les artistes sont plus disponibles pour exercer cette autre activité et en ont pour certains le besoin. Je pense que la conjugaison de ce besoin avec la demande des jeunes en termes d'apprentissage a été un déclencheur important dans leurs rencontres, puis dans l'histoire d'Emaho. Créer une structure associative allant dans ce sens devenait impératif et permettait de jouer un rôle de filtre permettant de sélectionner des artistes ayant une vision pédagogique de leur art et comprenant l'intérêt social de le transmettre.

Création numérique et lien social vont de pair. Toute création numérique n'est possible que par le lien qui se tisse entre un artiste et des participants, entre les participants eux-mêmes et entre le collectif ainsi formé par les participants et le public lors des restitutions. Aujourd'hui, le développement important des pratiques de créations numériques, rendu possible par des outils de plus en plus accessibles, a permis de mettre en place ces moments de rencontres et de créations participatives.

À divers niveaux, nos actions créatives, citoyennes et sociales permettent une appropriation des outils technologiques. L'enjeu est de faire en sorte que les participants amateurs soient totalement partie prenante de la création. Pour les y aider, l'association ouvre des espaces qui leur sont totalement dédiés et où ils peuvent échanger, comprendre et s'initier aux outils numériques, développer des capacités d'écoute, d'expression, de sens critique et de responsabilité face aux choix à réaliser pour la réussite du projet collectif.

Notre approche par la création collective favorise l'expression et la réalisation personnelle, ainsi que la confiance en soi tout en demandant un travail de groupe, collaboratif, impliquant dialogue, échange et concessions. Le groupe et l'individu se lient dans des démarches de création amenant à la conception d'une œuvre musicale, photographique, vidéo... de son écriture à sa diffusion. Lors de la diffusion, le collectif partage son œuvre avec un public. L'occasion, une fois de plus, de partager, d'échanger et de parfaire le lien social développé tout au long des actions.

/// Nous travaillons principalement sur deux axes : l'initiation et la formation dans le cadre d'atelier participatifs, et les mises en situation dans le cadre de nos projets d'immersion. Les ateliers participatifs prennent des formes différentes suivant les publics. Ils sont parfois très courts (quelques heures) lorsqu'on parle d'initiation et plus long (plusieurs jours) lorsqu'on se projette vers de la



Bastia Digitale
Académie.

formation. Nos projets d'immersion eux, amènent les participants à intégrer un projet de sa conception jusqu'à sa finalisation. C'est dans cette logique que dans le projet 1x1x1, trois groupes d'horizons divers (personnes au RSA, usagers de centres sociaux et élèves d'une école de musique) ont pensé et réalisé un spectacle vivant mêlant art numérique, inventions sonores et prestations scéniques. Cette création a été orchestrée par Franck 2 Louise et encadrée par des artistes professionnels. Une belle rencontre entre artiste amateurs, artistes professionnels, novices et bientôt... avec le public. Nous retrouvons aussi cette dynamique dans le projet *Bastia Digitale Académie*, où 30 jeunes d'horizons sociaux variés, doivent écrire, réaliser, produire et enregistrer, en 10 jours d'immersion totale, une émission de télévision qui sera retransmise sur France 3. Cette expérience est rendue possible grâce à l'encadrement de professionnels de l'audiovisuel et à la vision d'artistes réalisateur, décorateur, monteur, etc.

Toutes ces actions, qu'elles soient dans le cadre d'ateliers participatifs ou des projets d'immersions, rassemblent artistes professionnels et amateurs autour d'une volonté commune de création artistique. Cette approche transversale, véritable ADN du projet associatif, replace l'outil numérique en tant qu'outil d'expression créative dans des contextes aussi variés que la création d'entreprise, l'emploi, la dynamique de territoire, l'insertion, l'innovation ou encore l'orientation des jeunes.

L'un des projets phares de l'association et qui illustre parfaitement cette dynamique "création numérique/liens sociaux" dont nous parlons, est sans conteste, *Bastia Ville Digitale*. Projet d'ancrage territorial significatif, il

regroupe chaque année sur 2 semaines, des ateliers d'initiation à destination de près de 500 collégiens (les *Cliques Numériques*), la création participative d'une émission de télévision par 30 jeunes (*Bastia Digitale Académie*), des rencontres entre les jeunes et les professionnels du numérique (l'*Agora Numérique*), des soirées festives (*Citadelle Sonore* et *Apéros Digitaux*).

La production de cette manifestation passe par un travail de collaboration construit avec des structures directement impliquées dans l'action sociale comme la Mission Locale, le CRIJ, le Pôle emploi, l'Agence de Développement Economique de la Corse, la Direction du Renouvellement Urbain et de la Cohésion Sociale de la ville de Bastia et bon nombre d'associations locales. Cette émulation est un vecteur de lien social qui commence bien en amont de la production de la manifestation pour se poursuivre jusqu'à l'édition de l'année suivante.

//// L'idée première de notre démarche était de faire profiter du savoir de nos artistes à des jeunes ayant des difficultés sociales pour accéder aux pratiques de création numérique. Pour que la création numérique et le lien social puisse se "plugger" entre eux parfaitement, il y a nécessairement tout un processus, un cheminement que le collectif et l'artiste doivent trouver et éprouver. Les échanges humains qui s'opèrent lors de ces rencontres sont à double sens. Le jeune participant s'enrichissant de ces découvertes et l'artiste de l'intuition créative du participant. Et au-delà de la rencontre "Participant/Artiste", il s'opère très souvent des rencontres entre les participants eux-mêmes.

Rencontres parfois inter générationnelles, mélangeant aussi bien les niveaux de savoir

que les niveaux sociaux. Ces moments sont des moments uniques ou toutes ces barrières tombent pour laisser place à un objectif : apprendre à créer. Cette dynamique s'inscrit dans tous les projets que nous mettons en place. Elle est notre point de départ et notre fil conducteur pour la conception de nos projets. ■

RÉPONSES DE **Jean Leccia**
DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT
DE L'ASSOCIATION ÉMAHO ET RESPONSABLE
DES ANTENNES ILE-DE-FRANCE ET CORSE



Bastia Ville Digitale, du 14 au 26 octobre 2013.
> www.ville-digitale.com
1x1x1, restitution prévue en novembre.
> www.1x1x1.fr
Cliques Numériques, tournée sur toute la France.
> www.cliquesnumeriques.com

ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION

www.eb-mm.net



PHOTO © D.R.

Émilie Brout &
Maxime Marion,
Hold On,
@ Bouillants #5,
avril/juin 2013.

// Après avoir étudié dans les écoles d'art de Nancy et d'Aix-en-Provence, nous avons tous deux rejoint en 2007 le laboratoire de recherche EnsadLab de l'école des Arts Décoratifs de Paris. Nous y avons réalisé une première pièce, *The Road Between Us*, et nous avons continué à travailler ensemble depuis, de manière assez naturelle. Notre champ de recherche porte principalement sur la confrontation des spécificités de l'analogique (continuité, sentiment de réalité...) à celles du numérique (discrétisation et recomposition de l'information, dynamisme, générativité, etc.). Nous cherchons ainsi souvent à synthétiser, donner une verticalité à des documents hétérogènes issus de bases de

données en ligne (photographie vernaculaire sur Flickr, vidéos YouTube...) via des dispositifs narratifs ou plastiques; et inversement, à rendre dynamique des médias traditionnels tels que le cinéma.

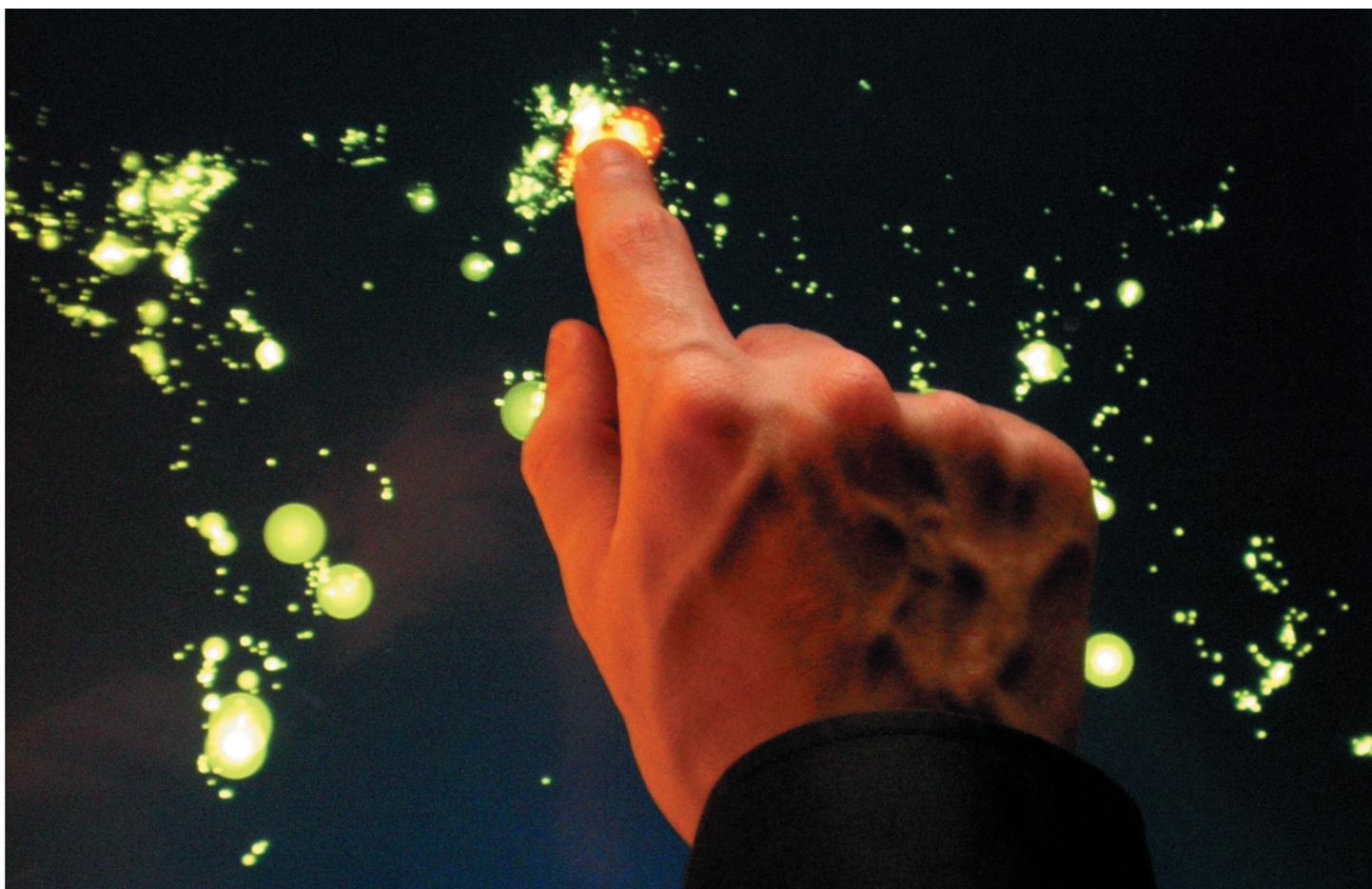
La plupart de nos travaux ont demandé un important temps de réalisation, comme *Google Earth Movies*, réunion d'une dizaine d'extraits de films reproduits précisément dans le logiciel Google Earth sur leurs véritables lieux de tournage, ou encore *Dérives*, montage génératif d'un film sans fin à partir de 2000 extraits cinématographiques contenant de l'eau. Souvent sous forme de logiciels, ces projets peuvent disposer de plusieurs versions et évoluer dans le temps. Nos pièces ont obtenu le soutien d'institutions telles que le DICRÉAM, le FRAC Aquitaine ou la fondation François Schneider, et nous sommes représentés depuis l'année dernière par la galerie 22,48 m² à Paris.

// Ce qui est assez saisissant aujourd'hui, c'est le retour de la figure de l'amateur, comme le souligne justement Bernard Stiegler. On trouve sur Internet des supercuts ou des montages vidéo de parfaits anonymes qui rivalisent parfois en qualité avec des chefs-d'œuvre d'artistes tels que Christian Marclay. La démocratisation des outils de création et de diffusion donne les moyens à presque tout un chacun de produire et de montrer ses travaux. Ce phénomène oblige d'ailleurs les artistes à s'interroger sur leur propre statut, leur responsabilité et la por-

tée de leur production... Un autre aspect remarquable est la facilité des échanges et des interactions que l'on peut avoir, et surtout l'aisance à se réapproprier les contenus. L'original n'est plus qu'une version parmi tant d'autres, comme l'a bien démontré Oliver Laric.

À ce propos nous avons créé le Copie Copains Club avec Caroline Delieutraz (www.delieutraz.net). Ouvert à tous les créateurs, mais sous certaines contraintes précisées dans le manifeste, le site www.copie-copains-club.net réunit plus d'une centaine de projets et leurs "copies". Par copie nous entendons plutôt réinterprétation ou détournement, dans une approche légère qui relève de l'hommage, du cadeau et non d'une atteinte à la propriété intellectuelle. Il s'agit d'un moyen d'échange et de discussion par œuvres interposées entre les quelques 80 membres actuels du club, qu'ils soient novices ou reconnus, créateurs geek ou artistes contemporains.

/// Concrètement, cette dynamique "création numérique / lien social" se traduit déjà par une mise en œuvre facilitée : avec l'esprit d'échange qui règne autour des pratiques DIY ou des licences libres, il est beaucoup plus aisé de travailler avec des technologies souvent émergentes voire expérimentales. Nous utilisons principalement des outils open-source, et il y a toujours quelqu'un prêt à vous aider sur un forum lorsque vous rencontrez une difficulté, ou tout simplement



Émilie Brout
& Maxime Marion,
The Road Between Us
(détail).

pour partager ses connaissances sur Twitter par exemple et ainsi enrichir votre veille. Il y a également de plus en plus d'initiatives en ligne qui facilitent la diffusion des œuvres, sous forme d'expositions en ligne comme www.mon3y.us de Vasily Zaitsev par exemple, ou de projets participatifs dans lesquels s'inscrit entre autres le Copie Copains Club, qui dispose d'ailleurs de sa propre licence. Nous avons aussi animé des ateliers autour de notre pratique, par exemple comment exploiter Google Earth à des fins esthétiques, et travaillons avec des structures telles que Médias-Cité ou Passeurs d'images qui font un vrai travail de sensibilisation. Les outils qu'utilisent les artistes travaillant avec les nouveaux médias sont souvent bien connus des spectateurs, même s'ils ne réalisent pas toujours toutes les conséquences que ces outils impliquent. Leur rapport à l'œuvre — et au monde qui les entoure — s'en trouve peut-être modifié; nous attachons en tous cas beaucoup d'importance à la médiation et à ces moments d'échange.

//// Le lien social est certainement une des finalités propres à tout type de création, et ce peu importe son médium. En revanche nous avons maintenant accès à des données intimes en quantité astronomique via les API des différents webservices, que nous

pouvons exploiter comme un matériau brut. *The Road Between Us* emploie par exemple des photographies géolocalisées sur Flickr pour générer des voyages imaginaires dans Google Earth, réunissant plusieurs utilisateurs au sein d'un même périple et confrontant leur point de vue personnel à celui de la carte. Parce qu'ils ont parcouru les mêmes espaces, généralement à des moments très différents, ces personnes se retrouvent être les acteurs de micro-fictions éphémères. Au début du projet, nous avons publié un certain nombre de ces parcours fictifs en ligne et avions notifié les personnes qui y étaient présentes, en les remerciant pour ce beau voyage. Les réactions étaient très positives, ces personnes étant le plus souvent surprises de découvrir leurs souvenirs mêlés à d'autres de manière cohérente.

À l'inverse, nous avons également travaillé avec des extraits cinématographiques qui relèvent de l'imaginaire collectif. Dans l'installation *Hold On* par exemple (actuellement présentée dans l'exposition *Play/display* à la galerie 22,48 m²), tous les extraits sont volontairement très populaires. Nous sommes aussi intéressés à la manière dont des moments cultes de cinéma pouvaient influencer sur notre quotidien, en réunissant des dizaines de vidéos intimes où des per-

sonnes ventriloquaient la scène culte de la révélation de la paternité de Darth Vader à Luke Skywalker dans *Star Wars V*.

//// Nous travaillons actuellement à un projet d'envergure dont le support sera le réseau social Facebook, et plus particulièrement son tissu social, pour le début de l'année prochaine. Nous avons également commencé un projet de film d'animation génératif basé sur des photographies issues de médias sociaux, enchaînées à un rythme de 25 images par secondes selon des correspondances formelles. Chaque nouvelle image du film est sélectionnée en fonction de la précédente par un algorithme : ainsi si un rond jaune était présent, notre logiciel va parcourir le web pour trouver une autre image contenant un rond jaune, et ainsi de suite. Le but est d'obtenir un rendu qui peut rappeler les œuvres d'Oskar Fischinger ou Len Lye, où certaines formes simples évolueraient de manière extrêmement fluide, tandis que le reste de l'image présenterait un clignotement chaotique d'où seraient perceptibles des moments de vie intime de manière quasi subliminale. ■

ESPACE JEAN-ROGER CAUSSIMON MJC

/ Tremblay-en-France

<http://mjccaussimon.fr>



PHOTO © D.R.

Atelier
d'expérimentation
Fruits sonores,
en compagnie
d'Antoine Bonnet
aka KiK.
Avril 2013.

/ Créé en 1969 en tant que Maison des Jeunes et de la Culture, l'Espace Jean-Roger Caussimon se développe dès lors comme un élément essentiel de l'équipement social et culturel du territoire. Ses actions collectives visent ainsi à offrir aux habitants la possibilité de prendre conscience de leurs aptitudes, de développer leur personnalité et de se préparer à devenir les citoyens actifs et responsables d'une communauté vivante. C'est donc naturellement que ce lieu d'édu-

cation populaire a envisagé les expressions artistiques et numériques dans un processus permettant l'amplification de ces objectifs.

// Tout d'abord, il nous paraît essentiel de définir ce duo "création numérique et lien social" non pas à travers une catégorisation de publics tel qu'établi en préambule à ce questionnaire, *soit des propositions, créations et/ou actions en rapport à des publics spécifiques (jeunes, personnes défavorisées, senior, handicap, quartiers sensibles, prison, etc.)*, mais bien plus à travers la notion de société, de "vivre ensemble". Dès lors, il nous est aisé de comprendre que cette conjugaison "création numérique et lien social" évolue dans le temps par et dans les formes des échanges, qu'elle se constitue en manières distinctes d'être, de penser, d'agir et de communiquer. En soi, elle n'a donc rien de novateur.

Dès les années 60, savoir, connaissance, liberté, complémentarité et échange étaient les bases fondatrices de communautés interdisciplinaires composées d'artistes, de chercheurs, de penseurs... défendant directement ces valeurs et développant des actions concrètes de transmission telles des expositions, des performances, des espaces

d'échanges de savoirs... Avec l'évolution des technologies numériques, des lieux alternatifs voient le jour abordant le duo "création numérique et lien social" sous des axes différents et complémentaires. Dès 1972, les Hackerspaces ouvrent à la recherche collaborative et open source, les Medialabs questionnent les usages et la créativité dès 1985 et les Fablabs développent l'idée de fabrication personnelle dès 2000. En Europe, des pôles tels que le V2 aux Pays-Bas en 1981, l'IMAL à Bruxelles en 1999, ou le Medialab Prado à Madrid en 2000, deviennent des acteurs clés de la création numérique en proposant résidences de recherche, assistance technique, projets collaboratifs et actions de transmission.

Fin des années 90 également, la France développe le programme *Espaces Culture Multimédia* dans l'objectif de favoriser de manière prioritaire la dimension culturelle des technologies de l'information et de la communication à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création. Fin des années 2000, l'explosion du web engendre une vision de ces axes essentiels comme secondaires. Alors que les lieux alternatifs tentent de maintenir ce duo "création numérique et lien social", l'accent est par ailleurs mis sur les infrastructures et l'accès aux outils, oubliant dès lors la part sociale et créative et engendrant peu à peu non pas une fracture numérique mais une fracture culturelle.

/// De son côté, l'Espace Jean-Roger Caussimon s'est construit et se construit dans des principes d'ouverture — vers l'autre, vers d'autres savoirs, d'autres espaces de croisements, de frottements... — et d'inscription citoyenne par la mise en œuvre de pratiques collectives et de projets transversaux où l'engagement professionnel rencontre celui de l'amateur, du curieux ou du passionné.

Partant du constat d'une absence d'accompagnement des pratiques et usages artistiques et culturels du numérique sur le territoire local, il s'agissait pour lui de répondre non seulement à ce besoin identifié dans une démarche d'ouverture et de complémentarité, mais surtout de favoriser le développement de l'esprit créatif et collectif, de stimuler les esprits et d'ouvrir à une possible anticipation des usages et pratiques de demain. Ainsi, en s'appuyant sur les pratiques dites traditionnelles, sur les usages quotidiens et les besoins professionnels exprimés, et sur la mise en œuvre d'actions croisées, les personnes en présence pouvaient dès lors être accompagnées dans une démarche empirique.

Cette dynamique croisant acte de création et société a ainsi pris forme à travers des actions de sensibilisation — tels des rencontres avec des artistes ou des œuvres, des ateliers d'expérimentation, stages ou works-



Stage Hip hop et light painting, en compagnie du Graffiti Research Lab (fr). Mars 2013.

hops —, des ateliers de pratiques régulières et des espaces ouverts de fabrication, des projets de création collective en compagnie d'artistes ou de chercheurs...

//// La force de cette dynamique — "création numérique / lien social" — en tant que processus réside dans ces interconnexions humaines, culturelles, techniques, qui se voient facilitées et démultipliées par les outils numériques. Pouvant autant emprunter à la sociologie, à la psychologie comportementale, aux sciences appliquées, à l'histoire, aux arts plastiques ou à la scène..., la création numérique propose ainsi un dialogue entre l'imaginaire humain et le sens de nos réalités. L'enjeu est alors d'étendre, de déployer, d'explorer des possibilités, et ainsi de donner matière à penser, plutôt que de chercher une finalité induisant un objectif fixe préétabli, éminemment réducteur. C'est pourquoi l'Espace Jean-Roger Caussimon met en œuvre une approche de la création numérique curieuse et exploratrice, une approche qui vise à donner les outils non seulement pour comprendre les interfaces et les modes de production contemporains mais aussi anticiper ou amorcer ceux en

devenir. L'ensemble des actions proposées prend ainsi sens dans cette démarche empirique, car il s'agit ici de permettre à chacun de la faire sienne, par l'extension, la contextualisation et la recherche.

//// Nous prendrons pour exemple un projet mené en 2013. Ayant accueilli le Graffiti Research Lab (fr) en résidence durant une semaine, ce temps de présence a permis à des publics diversifiés de découvrir leur travail à travers exposition et espace de création ouvert, de se questionner sur l'obsolescence des médias, le détournement technologique, les expressions artistiques urbaines... Certains se sont alors inscrits dans un atelier de fabrication de bombes de lumière et d'autres au sein d'un stage croisant hip hop et light painting. Ce dernier croisement a amené artistes, chercheurs et danseurs amateurs en présence à imaginer ensemble une interface de graffitis en temps réel intégrée à l'espace chorégraphique, point de départ à un projet de création collectif. Enfin, à l'occasion de la présentation publique de ce projet, s'est opérée la rencontre improbable entre le hip hop et la percussion africaine, engendrant de nouveaux

désirs. Un deuxième temps de création en compagnie d'artistes et de chercheurs a alors vu le jour, permettant dès lors d'allier percussions augmentées fabriquées par les participants, graffitis temps réel et hip hop. Une création en devenir... Entre découverte de l'autre et projection collective, nous vient alors cette question : le rôle des associations et de l'éducation populaire est-il d'introduire de la cohésion sociale dans le monde tel qu'il est ou bien d'ouvrir à penser conjointement la transformation sociale ? ■

RÉPONSES DE **Jocelyne Quélo**
DIRECTRICE DE L'ESPACE
JEAN-ROGER CAUSSIMON (MJC)



ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

Explorer la culture numérique

/ Bourgogne

www.espacemultimedialogantner.cggo.net



PHOTO © D.R.

Espace
Multimédia
Gantner.

/ Créé en 1998 à l'initiative de la commune de Bourgogne, l'Espace Multimédia Gantner est depuis 2001, un service du Conseil Général du Territoire de Belfort, l'antenne art et nouvelles technologies, de la Médiathèque Départementale de Prêt. Soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, la Direction Régionale des Affaires Culturelles de Franche-Comté et la commune de Bourgogne, il a rejoint en 2010 le RAN (Réseau des Arts Numériques). Ses missions en font un lieu de vie culturelle bien ancré dans le quotidien du village, tout

en ayant une programmation artistique exigeante. L'Espace Multimédia Gantner propose ainsi à tous les publics une exploration de la culture numérique à travers différentes activités, toutes gratuites.

// Les pratiques numériques sont généralement perçues comme des pratiques isolantes, alors que dans leur cœur-même, ce que met en évidence l'open-source, elles sont dans le partage des savoirs, la collaboration, l'entraide, la rencontre. C'est dans cet esprit, cette philosophie, que création numérique et lien social peuvent se conjuguer...

/// L'Espace Multimédia Gantner est situé dans un village de 2000 habitants, son public est un dynamisant mélange de jeunes gamers, de tchateurs, d'experts, de curieux, mais surtout de néophytes, de personnes en situation de recherche d'emploi, de personnes qui n'ont pas d'ordinateurs chez eux, ou de connexions Internet... l'idée du lieu, dès le départ (en 1998), était de donner à tous les clés pour comprendre, découvrir la création numérique dans un lieu convivial et ouvert. Notre public quotidien, est un public essentiellement rural qui vient, d'abord pour aller sur le net, être dans un lieu public. Cela vaut pour les ados comme les adultes. La création numérique n'est pas

leur motivation première mais c'est elle qui va être source de discussion, d'interrogation. La dynamique "création numérique / lien social" est donc de situation, dans un premier temps. Elle passe par la notion d'accueil, d'appropriation du lieu par le public, à travers des propositions pratiques, simples, de convivialité sans faire oublier que c'est un lieu dédié à la création numérique. Un exemple tout simple, la cafetière en accès libre, a permis aux adultes de libérer une certaine parole et faciliter par exemple leur appropriation des expositions (à l'étage) en en parlant avec l'équipe autour d'un café. La mise en place d'espaces, type salon, salle de travail, d'une terrasse en extérieur participent de la même dynamique. En fait, il s'agit, quelque part, de désacraliser l'idée que les centres d'art contemporain sont de froides cathédrales réservées aux initiés, tout en instaurant à travers la notion de convivialité une curiosité, un intérêt pour les propositions artistiques. La dynamique "création numérique / lien social" est aussi, de propositions. Que ce soit par des rencontres formelles et informelles avec les œuvres, les artistes. Ainsi notre collection d'œuvres d'art numérique, la présence régulière d'artistes en résidence, ou lors de montage d'exposition comme les ateliers où les visites guidées permettent aussi de renforcer ce lien.



PHOTO © D.D.E.

Espace Multimédia Gantner.

//// Cette dynamique est vraiment essentielle au lieu de par sa situation, elle est ce qui le fait exister. Ce lieu ne peut tout simplement pas exister, avoir de sens, sans lien social. À travers, la démarche 4D, qui réunit 4 départements autour de la question des Droits Culturels, mis en œuvre par le Conseil général du Territoire de Belfort, dont l'Espace Multimédia Gantner est un service, nous apprenons, à encore mieux ancrer notre accueil, notre pratique, notre quotidien dans cette attention à l'autre, à sa richesse et à ses besoins.

//// Concernant la philosophie open-source, en regard de la thématique "création numérique / lien social", il y a notamment deux initiatives que nous tenons à souligner :

- Le travail de James Wallbank avec son lieu Access Space où non seulement la création numérique rime avec lien social, mais aussi autonomisation de la personne. Comment dans un quartier défavorisé de Sheffield, un petit lieu de création numérique réussit là où les services sociaux échouent et comment à l'échelle mondiale, James Wallbank

avec des projets tels que *Zero Dollar Laptop* ou le *Lowtech Manifesto* créé du lien social à travers la création numérique.

> <http://access-space.org/doku.php>

- le festival *Désert Numérique* (Saint-Nazaire-le-désert / Drôme) démontre aussi avec une belle simplicité, comment tout un village se retrouve autour d'un projet artistique, où artistes, bénévoles, festivaliers et organisateurs œuvrent ensemble.

> <http://desertnumerique.net> ■

RÉPONSES DE **Valérie Perrin**
DIRECTRICE DE L'ESPACE
MULTIMÉDIA GANTNER

**ESPACE
MULTIMÉDIA
GANTNER**
EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE



Grimoire du futur

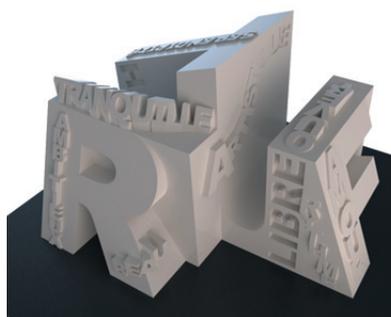
(23 mars / 31 août, 2013).

Exposition qui interroge l'histoire des technologies au travers des programmes militaires, de l'évolution du Web 2.0, de la science-fiction, de la contreculture, des expérimentations scientifiques ou de la manipulation des masses.

ISABELLE BONTE

www.isabelle-bonte.com

■ / Je m'appelle Isabelle Bonté, artiste "plasticienne", j'ai un parcours qui n'est pas tout à fait en ligne droite, un parcours hybride. Après des études de Mathématiques (Paris VI / Jussieu) pour lesquelles j'ai obtenu une licence et de Philosophie (Paris I / Panthéon-Sorbonne), avec l'obtention en 1988 d'un DEA de Philosophie avec M. Revault d'Alonnes, je m'engage dans des études d'Art à l'ENSB-Paris avec M. Perrin, en "auditeur libre" complétées par des cours de dessins d'après modèle vivant et d'anatomie. Depuis 2000 j'ai commencé à exposer régulièrement, dans des galeries, centres d'art ; à construire tout un travail autour de la fragilité et la disparition mais aussi du lien...



Dédalle de mots (impression 3D). Isabelle Bonté.

// À la question à quelle histoire et en quels termes se conjuguent "art numérique et lien social" ?, je réponds par ces quelques mots : un désir d'avenir commun ; à l'endroit même où a lieu une révolution sociale, c'est-à-dire le numérique. Je vais donc commencer par parler de ma propre expérience afin de pouvoir, ensuite, généraliser cette approche. Tout commença par une rencontre entre une

question — "quelle est la place de l'artiste dans la société ?" et un lieu, la dalle des Olympiades dans le 13^{ème} arrondissement de Paris, en Juin 2004. Un lieu, mais également des habitants, des histoires, une histoire... Et en 2005, je crée l'association DEDAL(L)E, qui a pour objet de créer et d'organiser des événements artistiques dans le

domaine des arts plastiques mais également des arts vivants. Une évidence s'est petit à petit mise en place : l'art numérique me permettait d'exprimer ce besoin d'interactivité avec la population, la société. C'est donc par un premier constat que "nous ne créons jamais en vase clos", que j'en suis arrivée à privilégier l'installation et toujours en interactivité avec celui qui regarde. Mais plutôt qu'installation, je parlerai de "processus" car c'est un espace/temps à parcourir, à éprouver, à expérimenter. Par exemple avec le projet *Dédalle de mots* : à travers la réalisation de cette œuvre, se trouve mis en jeu une sensibilisation à l'art contemporain, aux nouvelles technologies, mais également une création symbole de lien. *Dédalle de mots* permet de construire un tag-cloud en direct au fur et à mesure des participations, puis devient une sculpture par impression 3D.

// Pour moi, il s'agit surtout d'exprimer un mode de pensée où l'œuvre est déterminée par son potentiel de mise en action au sein de l'espace, de tout ce qui est présent, le visible comme l'invisible. C'est-à-dire que l'œu-

vre se veut interrelation, présence à l'événement vécu en une co-présence. Le processus de création est alors avant tout relation au monde qui l'entoure, avec toute la fragilité de cette relation. L'espace de création ainsi créé reste un espace fragile. Mais c'est dans et avec le monde que l'on crée : toujours. Et pour moi, il s'agit d'interroger l'espace social, au travers de protocoles esthétiques producteurs de savoirs et d'expériences, inducteurs de transdisciplinarités, créateurs de nouveaux repères, d'autres partages du sensible, d'autres visibilités et régimes de vérité. Contre un art du consensus, platelement insignifiant. Et pour un art du dissensus, qui signifie politiquement. Voilà pourquoi j'ai choisi des "œuvres-processus" ; des œuvres processuelles, y compris les plus matérielles et les plus représentatives, qui renvoient à des idées, des impressions, des pensées, des phénomènes, des questions (sociales, éthiques, environnementales, etc.). Qui sont porteuses de problématiques et d'expériences. Il s'agit d'impliquer le corps des visiteurs dans une expérience dont l'intensité physique et émotionnelle soit productrice de sens. Je reviens donc à ce désir d'avenir commun, dont je parlais tout à l'heure. Au XX^e siècle, une esthétique nouvelle s'est mise en place, fonctionnalisant la dimension affective et esthétique de l'individu pour en faire un consommateur. Par mes projets je veux revenir à la source de ce qu'est une expérience esthétique : une expérience symbolique. Et par ces interactivités misent en place dans mes œuvres, par ces processus, JE suis singulier : celui qui participe à l'œuvre y participe en tant qu'être singulier ; car s'établit une singularité à travers les œuvres avec lesquelles je suis mis en relation. C'est donc aussi lutter contre la standardisation des objets industriels, dans lesquels je me perds comme singularité. Mes créations se veulent une expérience et un soutien de cette sin-

Équation différentielle stochastique (projet avec les ex-ouvriers de PSA-Aulnay). Isabelle Bonté.



PHOTOS © D.R.



PHOTO © SARAH TAURINA

Ponton Sonore. Isabelle Bonté.
Festival Digitalement vôtre, Maison des Métallos, 2010.

gularité sensible, comme invitation à l'activité symbolique, à la production et à la rencontre de traces dans le temps collectif. Or on ne peut s'aimer soi-même qu'à partir du savoir intime que l'on a de sa propre singularité. Ce qui induit beaucoup de choses quant au comportement en société : si je ne m'aime pas moi-même, je ne peux aimer les autres. Et c'est là que se travaille le lien social. Je refuse, par exemple, lorsque j'interviens dans l'espace public, de juste corriger une esthétique urbaine... ce qui me semble un peu superficiel. Mais à partir du moment où je parle "d'expérience symbolique", je travaille sur la notion même de lien, et donc d'invention de relations entre sujets. Donc cette dimension sociale se double d'une portée politique, dans la mesure où ses projets interrogent l'exister ensemble, la solidarité, la construction ensemble, la notion de frontière... etc. Je vais donner un exemple pour me faire comprendre : le projet *Zeugma*. Concrètement, l'œuvre se déroule selon un processus temporel et spatial : une personne regarde un écran où seules quelques lettres en mouvement font leur apparition. Il faudra alors une deuxième personne qui se joint à la première, pour créer ensuite des mots sur l'écran... Ensuite, le texte se faisant de plus en plus visible au fur et à mesure de l'augmentation du nombre de personnes qui regardent l'écran. Le texte est enfin lisible lorsque la majorité des personnes se trouvent face à l'écran. On comprend à travers cette œuvre comment le lien social s'y joue. Il s'agit alors de créer un environnement d'intelligence collective et de mettre en évidence les interactions des individus en groupe, afin de construire ensemble un objet lisible. Seul, un individu ne peut rien, mais dans le

groupe, il devra composer avec les autres. Aussi si une personne décide de ne pas "jouer le jeu", le texte se déconstruira ou le texte ne se construira pas... Cette œuvre s'élabore suivant notre détermination à vouloir créer une relation aux autres, au groupe : jouant sur la portée, à la fois philosophique, sociale et symbolique, d'un texte à construire.

//// Pour l'instant, dans mes œuvres je cherche avant tout une confrontation directe et physique, une expérience de la proximité, mais qui peut être aussi des mises en situation, comme dans *Zeugma*. Pour revenir sur cette œuvre *Zeugma*, si sa finalité apparente est l'obtention d'un texte lisible, ce n'est pas son enjeu premier. Celui-ci réside en fait, dans la phase intermédiaire entre le "rien de construit" (les lettres qui voltigent), et le texte construit. Ce que je souhaite faire expérimenter au public, c'est la question de la constitution d'un groupe et du maintien de sa cohésion. La volonté de chacun d'entrer dans un groupe, de communiquer et de respecter les normes qui le régissent permettra l'union, la force et la résistance de ce groupe. Selon la pensée qui structure cette création, ce n'est que de cette manière qu'il est possible de réaliser de puissantes et solides constructions. Par exemple, en travaillant sur les questions autour de la thématique "qu'est-ce qu'exister ensemble ?", avec les habitants de la dalle des Olympiades pour l'œuvre *Heure bleue* de la Nuit Blanche 2007 à Paris; mais également pour une Nuit Blanche à Bruxelles en octobre 2010, ou encore avec un foyer de travailleurs africains sur la question "qu'est-ce que cela veut dire embarquer / débarquer dans un pays" pour le *Ponton sonore* lors du festival Digitalement vôtre en décembre 2010.

//// J'ai été très marquée par la fermeture de l'usine de PSA en 2012 à Aulnay. Immédiatement j'ai voulu réaliser un projet avec les ouvriers de PSA-Aulnay sur la mémoire de leur métier, leur mémoire d'ouvrier. J'ai saisi leurs témoignages et fait une empreinte de leurs mains, par moulage. Intégrées dans une installation, ces mains sculptées doivent être caressées pour entendre la voix de ces ouvriers. Aller à la rencontre de ces mains permet l'écoute de ces hommes et femmes, d'entendre ce qu'ils ont à dire sur leur métier. Pourquoi les mains ? Parce que je tiens à valoriser ce qui est leur outil le plus précieux, mais dénigré dans notre société. Les mains nous racontent leur histoire. Et qui sait, peut-être, leurs lignes de vie nous diront-elles aussi quelque chose de l'avenir... Je veux faire, de ces témoignages d'ouvriers, un repère et une mémoire. Je souhaite donc créer un lieu d'arrêt, d'écoute autour d'une œuvre que chacun reconnaisse et dans laquelle chacun puisse s'investir : caresser les mains c'est prendre le temps d'aller à la rencontre de l'Autre, bien plus fort qu'une simple écoute. Ce projet sera montré à la Maison des Métallos en Janvier; il s'intitule : *Équation différentielle stochastique...* ■

RÉPONSES DE **Isabelle Bonté**

Association Dedal(l)e

> www.dedalle.fr

Blog / La Lettre À Deux Visages

> <http://lalettreaudeuxvisages.blogspot.fr>

LE HUBLLOT

Centre de création multimédia

/ Nice

www.lehublot.net



PHOTO © D.R.

Tout
Azimuth.

/ Le Hublot est une association de production de spectacle vivant qui utilise depuis 1999 les outils numériques comme moyen de communication et d'interactivité avec le public dans la création artistique. Nous avons été initialement associé à des collectifs d'artistes niçois pour l'ouverture de lieux de créations culturelles en autogestion. Je suis responsable de l'association et artiste numérique issus des arts de la rue et de cette mouvance.

// Nous avons d'abord entendu parler de lien social par nos pratiques des repas de rue dans les quartiers Est de Nice. Il s'agissait de créer du social, des groupes de collègues, des réseaux culturels forts dans la ville pour lutter contre l'anonymat et la solitude du chacun pour soi. Ensuite Internet est apparu comme un moyen, un possible amplificateur de lien social, un outil révolutionnaire qui pouvait mettre un terme à la télévision. Aujourd'hui c'est difficile de se resituer, mais nous sommes dans un état intermédiaire entre désenchantement et élaboration continu d'un réseau social actif. Le processus est toujours en cours...

/// La dynamique "création numérique / lien social" a touché d'abord la communication, la création puis l'organisation collective. Sur la communication cela semble évident et paradoxale, construire une communication hyper locale avec internet et s'affranchir du modèle centralisé. Internet, réseau mondial et hyper local est une tentative de résolution des abus de la communication de masse, une sorte d'antidote à la centralisation. Pour la création, c'est l'interactivité et la participation, l'inclusion du public dans

le spectacle vivant et plus facilement dans les installations numériques qui ont été un moteur notamment par l'utilisation des interfaces d'entrées et le traitement temps réel de l'information.

Tout Azimuth a été conçu comme un espace de danse et de rencontre assisté par ordinateur, *Vox publica* a permis au public de devenir l'espace d'une représentation Président de la république et la dernière création, *Eco-type*, permet aux habitants d'une commune de décider ensemble de ces aménagements futurs. La qualité de la relation sociale est mise en scène dans le spectacle vivant, par la fête elle est vécue par tous les participants. Je cherche encore un art numérique et festif, il reste devant moi, devant nous peut être. Sur les organisations cela a donné les collectifs d'artistes, les friches, les lieux de créations culturelles, le Hublot... C'est une dynamique d'ensemble entre un territoire, un lieu, un public, des artistes, un réseau culturel, un site internet, des actions et des créations artistiques...

//// Les sociétés ont de curieuses façons de régler la perte du lien social : racisme, bouc émissaire, violence et guerre. Comment sor-



PHOTO © D.R.

Ecotype.

tir de ce cycle toujours en marche au XXI^{ème} siècle ? Pour créer du lien sans avoir recours à des mécanismes archaïques, il faut aller à contre-sens, il faut savoir et il faut imaginer autre chose, c'est le sens de mon travail et de ma vie : créer des formes collectives plus participatives... Nous sommes un certain nombre à partager ses valeurs autour du Hublot et plus largement dans la région. Il faut espérer que la culture numérique apporte une autre voie, une sorte de sublimation par l'art et la création collective... car le processus naturel est plutôt désintégré et renforce les tendances à l'individualisation. La culture du livre qui questionne et maltraite le droit d'auteur est à ce titre un modèle de création de valeurs communes.

////// La création numérique poursuit un vieux rêve très humain, sorte de prolongation de l'histoire de l'art, nous faire entrer dans les mondes virtuels. Je vois là une certaine logique de la représentation. Pour agir sur la société, il faut impacter hors du champ strictement artistique qui concerne peu de public. Pour cela il faut sortir de la représentation, des lieux de culture institués et investir de nouveaux espaces... numériques peut être... il faut alors tisser entre ces nou-

veaux espaces et les émotions collectives de nouveaux liens : Il faut s'interroger sur la nature de ces liens faibles et forts qui constituent une humanité fragile en perpétuel désagrégation. ■

RÉPONSES DE **Frédéric Alemany**
ARTISTE NUMÉRIQUE ET RESPONSABLE
DU HUBLOT À NICE.



TouT Azimuth, création 2010 de Frédéric Alemany
Espace de rencontre assistée par ordinateur : de l'installation comportementale au bal interactif. Une installation d'art numérique qui révèle et amplifie les attractions amoureuses et sociales dans l'espace public et vous invite à venir danser sous un réverbère musical, le temps d'un bal interactif, poétique et ludique.
> www.lehublot.net/azimuth

Vox Publica, création 2012 de Frédéric Alemany
Cette comédie dramatique ou ce jeu de simulation politique anticipe sur des formes nouvelles de participation des citoyens aux choix collectifs liés à l'usage d'internet et à l'évolution des technologies. Vox publica s'appuie sur les boîtiers de vote électronique, les sondages en ligne, les serious games, les simulateurs scientifiques, le traitement statistique,

la quantification de la vie sociale et économique pour mettre le public en situation de cyber citoyens.
> www.lehublot.net/voxpública

Ecotype, création 2013 de Benoit Colardelle et Frédéric Alemany
Ecotype est un serious game (application ludique et sérieuse) qui permet de jouer sur les choix d'aménagement de son territoire et de visualiser sous un dôme immersif à 360 degrés, les conséquences de ces choix sur la planète à l'horizon 2050. L'objectif du jeu est de réduire les émissions de CO² tout en préservant les ressources fossiles de la terre. C'est un outil nomade de sensibilisation, d'éducation et de concertation publique au service du développement durable.
> www.ecotype.net

LE LABO

Culture multimédia

/ Beauvais

www.asca-asso.com



■ / Depuis 2004, L'Association Culturelle Argentin (L'ASCA), située dans la ZUP Argentin de Beauvais, met à la disposition de tous un Espace culture multimédia : Le LABO. Le Labo offre deux espaces de création : un pour la vidéo et un pour le son. Là, toute personne qui porte un projet artistique ou culturel utilisant les technologies numériques peut bénéficier, en déposant un dossier, d'un équipement numérique de qualité. Ainsi le Labo met ses techniciens, son studio d'enregistrement numérique, ses logiciels de création et de mix au service des groupes locaux et propose l'enregistrement de démos (de 1 à 4 titres), mais aussi les arrangements et le mixage. Grâce à des ateliers proposés tout au long de l'année, les particuliers ou les groupes peuvent s'initier ou se perfectionner dans l'utilisation de logiciels de traitement du texte, de l'image, du son, de la vidéo ou du Web. Avec l'arrivée de Xavier Girard en 2006, le Labo a pris son envol avec notamment des résidences d'artistes numériques et un festival sur la création numérique et le jeu vidéo : festival les



PIXELS. Aujourd'hui, après une vacance de poste en 2010 sur la direction du pôle multimédia de l'ASCA, le Labo reprend de l'ampleur notamment en accentuant ses efforts

sur l'aide à la création numérique (résidences d'artistes numériques) et en mettant d'avantages de moyens sur le festival des PIXELS.

// Le questionnement autour de la création numérique et du lien social nous ramène aux questionnements qui ont court depuis presque un siècle sur l'accès à la culture et la création artistique en particulier. Avec cette question : la culture est-elle facteur de lien social ? Au labo, nous pensons que "oui". C'est le sens du projet depuis sa création. Notre positionnement dans un quartier "dit sensible" qui en tout cas cumule un certain nombre d'inégalités sociales nous y ramène en permanence. Nous militons non seulement à amener vers la création numérique les publics les plus éloignés du champ culturel, mais aussi créer de l'échange et de la rencontre entre tous les publics autour de cette thématique.

// Pour nous le lien social fait partie intégrante de nos projets, il se traduit par des tarifs abordables, des choix d'ateliers adap-



Atelier.

tés à tout type de public (très jeune, jeune, moins jeunes, amateur, professionnel), des choix artistes numériques capables de travailler avec des publics divers, des choix d'activité capable de créer ou renforcer du lien (webTV, collectif de musique électronique, journée du logiciel libre...) et, pour finir, un choix de thématique susceptible de fédérer et de susciter l'échange.

//// Au final, cette dynamique "création numérique / lien social" est à la fois un processus et une finalité. Par exemple, sur les résidences d'artistes numériques, la finalité est à la fois de créer une œuvre artistique, mais également de profiter de la venue de l'artiste pour impliquer les jeunes dans la création finale. On crée des moments de rencontre et d'atelier avec l'artiste autour de la technique ou/et l'explication de l'œuvre

en création. Les participants vont pouvoir, lors des ateliers, créer une partie de l'œuvre; un élément plus ou moins important selon les possibilités. Parfois cette dynamique est directement intégrée à l'œuvre et parfois non. Car ce n'est pas toujours possible. Mais on espère par ces actions susciter des vocations !

//// Nous avons un événement autour de cette thématique du lien social regroupé sur une dizaine de jours où nous avons fait le choix de partir sur une thématique "jeux vidéo et création numérique" justement dans le but de toucher le public avec des choses du quotidien, des choses ludiques et accessible au plus grand nombre ! Tout au long de la semaine du festival, sont mis en place des ateliers de création numérique encadrés par les artistes présents sur le festival pro-

posés gratuitement aux scolaires, accueil de loisir et au tout public. On y trouve aussi des installations d'artistes en résidence, des installations multimédia créées par le Labo, des concerts, des expos... ■

RÉPONSES DE **Olivier Vasseur**
RESPONSABLE MULTIMÉDIA / LE LABO

LIEU MULTIPLE

Pôle de création numérique de l'Espace Mendès France / Poitiers

<http://emf.fr>

■ / L'Espace Mendès France (EMF) est un Centre de Culture Scientifique (C.C.S.T.I.) inauguré début 1989. Il doit son origine à des chercheurs de l'université de Poitiers, militants de l'éducation populaire, qui, à la fin des années 1970, sont allés à la rencontre des habitants, dans la rue, pour débattre de sujets scientifiques et démontrer, "manip" à l'appui, que la science pouvait être accessible, voire réjouissante. L'EMF s'est donné trois objectifs essentiels : populariser la recherche, ses méthodes, ses résultats et ses métiers; favoriser la transmission et le partage des connaissances; entretenir les débats citoyens sur les enjeux sociaux et culturels. Le Lieu Multiple est le pôle de création numérique de l'EMF et invite régulièrement, depuis 2009, des artistes, des pédagogues et des créateurs, qui sont sollicités pour concevoir ou présenter des interventions artistiques ou culturelles en directions des publics. Des résidences artistiques, des ateliers, des workshops ainsi que des diffusions de créations numériques, sonores, visuelles ou hybrides sont régulièrement programmées dans le planétarium.

// La notion d'accueil des publics est un des paramètres qui est susceptible d'amener à conjuguer ces deux domaines — création numérique et lien social.

Un préliminaire est nécessaire afin de définir ce qu'on entend par lien social. Ce mot est polysémique, porteur de complexité et interroge le social, le politique, la philosophie. Il ne peut se contenter que d'un point de vue. Mais derrière l'aspect linguistique, se cache un des éléments fondamentaux qui permet à nos sociétés de tourner sans exploser... De même, ce que nous entendons par création numérique, n'est probablement pas le lien le plus évident pour faire, générer du lien social. C'est un a priori, et nous préférons parler ou définir un imaginaire numérique ou encore mieux un imaginaire contemporain.

Un point important porte sur la "reliance" entre les individus, les parcours, et les projections mentales que nous avons sur les différentes strates qui composent notre société. Un des outils basiques pour commencer ce processus de rencontre, c'est précisément de disposer de lieux de rencontre. C'est un besoin intrinsèque de nos concitoyens, une nécessité qui passe du banc public, au troquet ou de la maison de quartier au lieu clandestin... L'espace public est également à réinvestir et si possible sans le flicage systématique des caméras de surveillance. Un des éléments importants est ce que Jacques Rancière nomme le partage du sensible. C'est un facteur de lien aussi impor-

tant que le mot partage. Ce mot partage n'est plus considéré dans des sociétés hyper individualistes, et ultra libérale, mais on sent pourtant qu'il est bien toujours présent; et paradoxalement en période de crise. La pensée est partagée, mais pas seulement. La solidarité semble redevenir un enjeu de première nécessité. Tout cela nous amène à déplacer notre regard et à regarder l'autre dans l'acceptation de son intelligence, de sa sensibilité propre. Est ce encore de la médiation? Probablement plus, et en tout cas pas celle apprise dans les formations dédiées... Pour la création numérique il devient donc urgent d'avoir des artistes qui pensent leur création, qui la façonnent, dans ce contact avec les publics. Il faut que les œuvres d'art, numériques en particulier, puisse amener des controverses. Qu'elles soient des œuvres à part entière, mais qu'elles puissent permettre aussi de jouer de la reliance. Ici, je ne parle pas de concepteurs, mais bien de penseurs. Il en existe en France (Grégory Chatonsky, Fred Forest, Ars industrialis, RYBN...), mais pas suffisamment.

Enfin, il faut également plus de lieux et donc d'équipes qui décloisonnent. Pour ma part, je suis assez impressionné par le travail des réseaux lycées d'enseignements agricole en Languedoc Roussillon, Poitou Charentes où se confrontent, art numérique, art contemporain, fanzine, cinéma d'animation de manière plutôt décloisonnée en zones rurales, qui sortent des a priori institués en d'autres lieux, et qui prennent pleinement en considération les parts "sensibles" des participants.

/// En ce qui concerne le Lieu multiple, cette dynamique "création numérique/liens sociaux" s'inscrit dans un historique. Nous avons fait nos premières armes dans le domaine de l'audiovisuel et du multimédia dans une maison de quartier. À l'époque, c'était il y a plus de 15 ans, nous organisions des vidéos diff (vidéo diffusion en présence des réalisateurs ou des producteurs) généralement sur des thématiques de création ou d'engagements politiques, citoyens plutôt engagés dans la pensée libertaire, ou à gauche. Parallèlement, nous avons mis en place des ateliers de vidéo légère, qui allaient du prêt de matériel à la mise en place de formations sur la prise de vue, la prise de son, le montage. Nous étions en relation avec des fédérations comme le tiers secteur audiovisuel, et un certain nombre de télé pirates ou associatives qui interrogeaient l'expression citoyenne, les usages innovants et la production partagée. Les questions liées à la citoyenneté et au lien social étaient déjà très présentes.

Ensuite, nous avons vécu la période des Espaces Culture Multimédia (E.C.M) avec le plaisir et l'énergie d'un travail en réseau, où globalement, les espaces ayant réellement intégré les pratiques culturelles et



Spectacle **Vues d'en haut, vues d'en bas**, ateliers ADRAS avec le soutien du Lieu multiple (projet **Handicaps et création numérique**).
P avec Ars Nova et Laurent Sellier. Création participative avec 150 personnes.

artistiques se sont regroupés de manière assez naturelle. Ceci explique également le sentiment d'injustice et d'incompréhension quand le ministère de la culture, en 2008, a rayé d'un trait de plume, et sans aucune justification précise, cette aventure en phase de structuration.

À l'heure actuelle, le Lieu Multiple perpétue cette expérience et ce savoir-faire acquis sur le terrain. En 2012 par exemple, nous avons fait un gros travail de médiation avec Ars Nova, dont le champs d'action situe dans la musique contemporaine et qui nous a permis de travailler avec un compositeur de musique contemporaine, Laurent Sellier, avec plus d'une centaine d'enfants, d'ado, dans les quartiers. Cette opération à l'échelle de la ville de Poitiers, et en particulier dans les quartiers, a permis de décloisonner musique contemporaine, création numérique, atelier de films d'animation et d'aller une fois de plus à la rencontre des publics. De même, nous défendons depuis six ans maintenant un volet "handicaps et création numérique", qui nous a permis de travailler sur plus d'une vingtaine d'ateliers et de s'impliquer sur des projets de création avec des personnes en situation de handicap. Tous ces projets ont été menés en connivence et partenariat avec d'autres structures qui ont déjà une expérience dans le domaine du handicap. Les besoins sont multiples, de la traduction langue des signes, de l'animation spécifique, des éducateurs et éducatrices, sans oublier les ergothérapeutes et les associations qui se positionnent comme interfaces dans ce domaine.

//// Cette dynamique "création numérique / lien social" est un processus et une finalité qui s'inscrit elle-même dans un objectif général. L'exemple de ce que nous mettons en place au sein d'un centre de culture scientifique est représentatif. En effet, notre "porte d'entrée" est la culture scientifique qui est elle-même plurielle, nous parlons de sciences dures, de sciences molles, de physique, de sociologie, de science et de société, d'interrogations sur la santé, d'astrophysique, d'histoire des sciences... Et en plus, à l'intérieur de tout cela, nous abordons des propositions culturelles qui ne cherchent pas à illustrer ces différentes thématiques, mais plutôt parfois à les induire, à les titiller, à jouer sur la controverse. C'est aussi de manière plus prosaïque, une proposition pour faire venir des nouveaux publics vers cette science qui peut paraître lointaine pour les citoyens. C'est finalement aussi une manière de parler de la Diversité qui est un élément important de ce qui compose notre projet.

La question des fab lab, hackers lab et média lab, est évidemment d'actualité en ce moment, elle pose la question du faire ensemble, du travailler ensemble, du concevoir ensemble. Ce processus s'inscrit durablement dans le champ des possibles actuels. Il s'agit donc pour les structures se lançant dans ce type de projet de réfléchir à leur capacité de mettre les projets en co-construction, et si possible de manière rhizomique. Ceci n'est pas toujours évident puisque là encore le principe de diversité est prépondérant, et c'est précisément cela qui le rend intéressant. Ce qui est sûr, c'est que ce choix

de diversité, adapté à la réalité de terrain, doit être adapté face aux contraintes de normes, d'uniformisation. Cette recherche d'équilibre est essentielle car elle doit permettre de respecter les caractéristiques d'un territoire et donc des personnes qui y vivent, qui ne sont pas, fort heureusement, normalisées. Il faut que ça frotte.

C'est dans ce sens, que la création numérique et le lien social doivent trouver leurs raisons de cohabiter ensemble. Le mot symbiose serait peut-être même plus adapté, mais il reste encore une utopie dans la mesure où le mot socioculturel a été vidé de son sens depuis pas mal d'années. Il est important de se méfier de la pensée experte qui déconnecte l'individu d'une vision élargie. Quant à la finalité, elle passe de manière initiale par une lutte contre les obscurantismes de tous bords, politiques, cognitifs ou religieux. Elle doit se prolonger, et permettre d'ouvrir des portes sur une vision du monde moins désabusée et moins contrôlée, et de sentir qu'on est toujours plus fort et heureux ensemble que tout seul. ■

RÉPONSES DE **Patrick Tréguer**
RESPONSABLE DU LIEU MULTIPLE, PÔLE
DE CRÉATION NUMÉRIQUE DE L'ESPACE
MENDÈS FRANCE DE POITIERS (C.C.S.T.I.)

LIEU MULTIPLE

MA

Scène Nationale

/ Montbéliard

<http://1314.masceenenationale.com>



Florent Trochel, Académie du Mobile.
J'ai New York dans ma poche intérieure.

/ MA, scène nationale – Pays de Montbéliard, est issue du regroupement de différentes structures en 2011 : la scène nationale de Montbéliard (labellisée en 91), L'Arche, scène jeunes publics, la MALS, le théâtre de la ville de Sochaux, Ars Numerica, pôle de création numérique lui-même issu du CICV (Centre International de Création Vidéo, mené par Pierre Bongiovanni de 1990 à 2002).

// La création numérique — en lien avec le spectacle vivant et les arts de la scène — est l'un des axes qui font l'identité du projet de Yannick Marzin, directeur de MA scène nationale, en parallèle d'une dimension participative et éducative forte se traduisant par des programmes multiples menés sur le territoire. MA s'est en effet dotée d'une plateforme créative réunissant des chargés de projets, des artistes en résidence (le plasticien-vidéaste Florent Trochel⁽¹⁾, le chorégraphe Sylvain Groud, le compositeur Jacopo Baboni-Schilingi...), des partenaires acteurs sur le territoire (associations, enseignants, éducateurs...) pour développer différentes propositions artistiques avec et pour les populations. Le principe étant d'impli-



Florent Trochel, Académie du Mobile.
J'ai New York dans ma poche intérieure.

quer des habitants dans un processus créatif suivi, aux côtés d'artistes présents dans la programmation et dans nos lieux de création. Certains de ces projets sont menés en milieu scolaire, d'autres concernent des jeunes diplômés sans emploi, des personnes âgées, des familles...

/// Au sein de cette plateforme créative, un programme phare s'intitule l'Académie du Mobile, qui développe une approche créative des technologies qui imprègnent notre quotidien. Au programme, différents projets participatifs : un concours de mini-films réalisés sur mobile, une installation multimédia créée à partir des images enregistrées dans les téléphones des participants (Florent Trochel), des parcours interactifs en caméra subjective conçus par des habitants (Ici-Même), un webdocumentaire participatif (Florent Trochel), des cartes postales numériques intergénérationnelles (en cours), réalisations d'installations vidéo pour des projets liés à la danse ou au théâtre, un projet d'initiation à l'écriture journalistique usant des tous les outils numériques (en cours), une collaboration avec l'Université de Franche-Comté autour de la thématique réalité augmentée/médiation culturelle, immersion chorégraphique de tout un collège avec

des échanges de vidéos dansées entre des élèves d'établissements européens et la mise en place d'une plateforme en ligne (Correspondance[danse] avec Sylvain Groud)... Ces projets permettent par la pratique créative et artistique de toucher des personnes parfois éloignées du monde culturel et/ou en décalage par rapport aux technologies : personnes âgées, élèves en grande difficulté scolaire, personnes en situation de handicap...

//// Ces projets sont présentés au plus grand nombre lors du festival Ars Numerica (2^{ème} édition en novembre 2013). À côté d'une programmation éclectique faisant intervenir des artistes européens et nos artistes associés, ce temps fort est un moment de visibilité pour l'Académie du Mobile. Le projet du festival se focalise sur la culture numérique au sens large, avec notamment une dimension ludique explorant de manière détournée l'univers du jeu vidéo, des ateliers de bricolage low-tech, une initiation aux NTIC créatives pour les jeunes publics...

///// Du smartphone à la tablette, les technologies deviennent nomades et imprègnent nos quotidiens. Que l'on soit adolescent ou technophile du 3^e âge (on assiste à une explosion de l'achat de tablettes chez les plus de

70 ans), elles supposent de nouveaux gestes et langages. Une façon différente d'appréhender le monde, fluide, connectée, où le temps et les distances sont abolis. Un bouleversement qui peut susciter des clivages (générationnels, économiques, culturels). Le festival Ars Numerica et l'Académie du Mobile sont justement une invitation à s'emparer des technologies, tout en les tenant à distance, en interrogeant notre rapport à l'image, à l'information, aux réseaux sociaux. Une matière créative permettant de nous raconter, de partager nos récits. Et de former une empreinte, un lien numérique - textes sons, images et vidéos - à l'échelle du territoire : une identité commune, qui nous rassemble. ■

(1) Plasticien, metteur en scène et vidéaste, Florent Trochel utilise les nouvelles technologies dans ses créations. En parallèle d'une résidence pour son spectacle *Montagne 42* (présenté pendant le festival Ars Numerica 2013), il mène au sein de l'Académie du Mobile différents programmes implicatifs proposant une approche créative des outils de communication tels que les smartphones et les tablettes. *J'ai New York dans ma poche intérieure* est ainsi une installation vidéo imaginée avec des lycéens sur la thématique des images du quotidien que l'on collecte et que l'on accumule de plus en plus facilement.

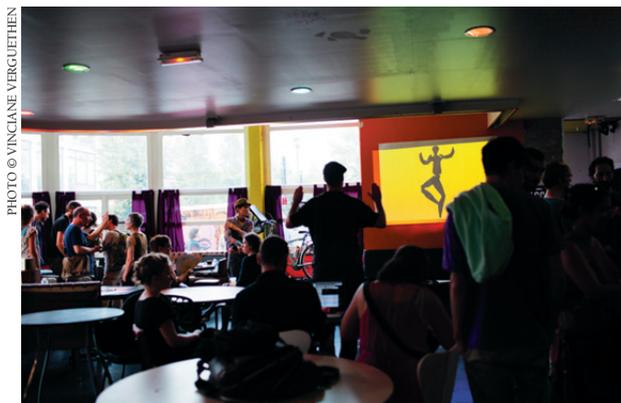


Festival
Ars Numerica.

MAINS D'ŒUVRES

Lieu pour l'imagination artistique & citoyenne
/ Saint Ouen

www.mainsdoeuvres.org



Lab en fête.

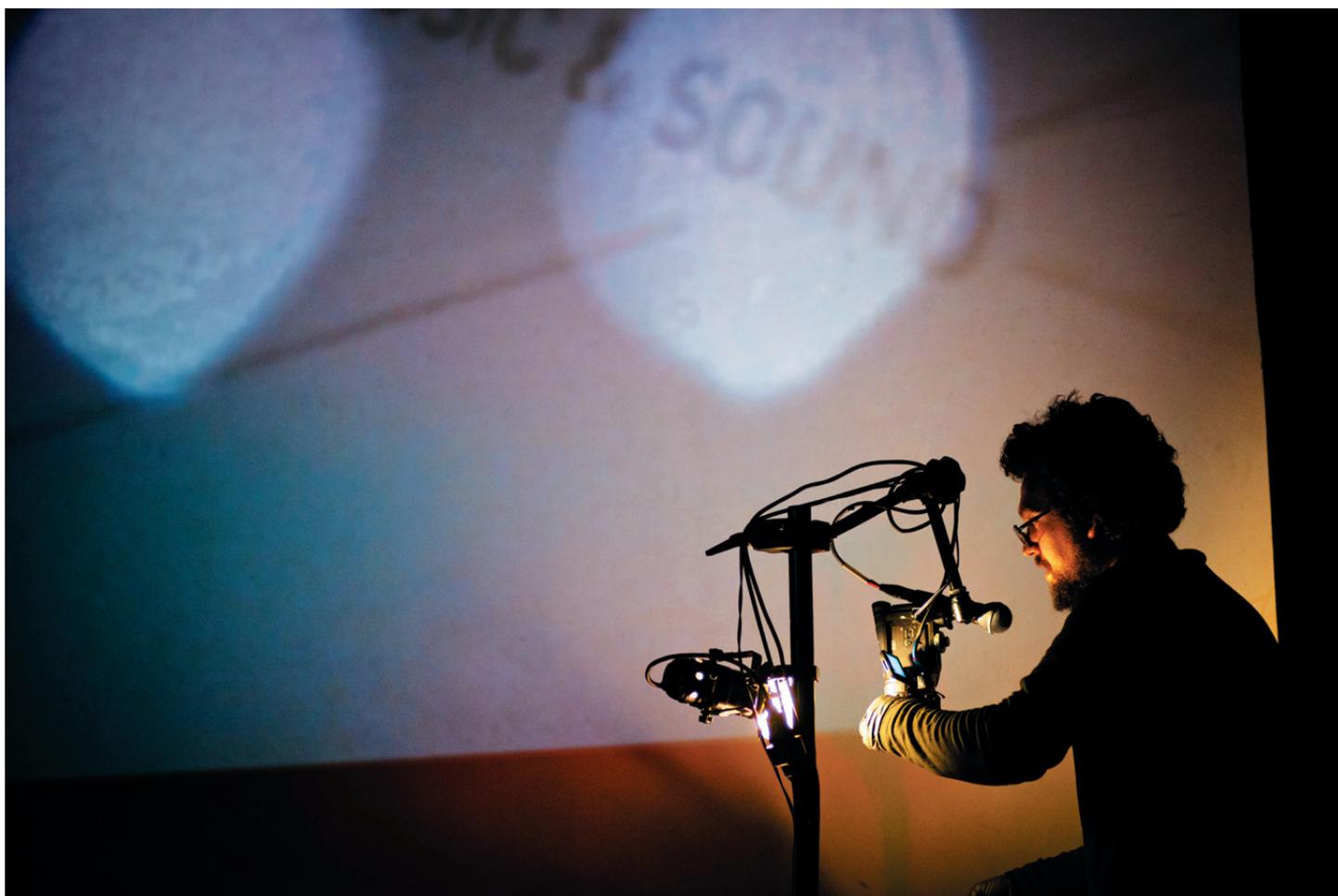
/ Mains d'Œuvres est un lieu de recherche et d'expériences sur l'imagination, notion placée au cœur du projet comme vecteur d'un épanouissement humain et collectif. Voilà ce qui fait vibrer cet espace de travail de 4000 m², et pourquoi ce lieu est dédié à la création émergente. Le Centre de Ressources Art Sensitif, de son acronyme CRAS, créé en 2006 selon l'idée originale de Jean-Noël Montagné, accompagne dans la découverte et l'utilisation des technologies, en ce qu'elles ouvrent comme possibles pour l'imagination artistique et citoyenne. > www.craslab.org

// Les artistes numériques entretiennent un lien très fort avec les questions sociétales. Utiliser les technologies comme médium n'a

rien d'anodin, les technologies sont au cœur d'enjeux de pouvoir, sociaux et économiques, et aucun débat public n'existe sur la place des technologies dans la société, ou sur les enjeux associés. Certains artistes s'emparent de cette problématique : ils ont décidé d'utiliser les technologies numériques (ou pas), mais surtout de traiter de la thématique des technologies numériques. Ils sont activistes, hackers — au sens de détournement — défendent la culture libre et le DIY (Do It Yourself / faites le vous-même), des concepts qui visent à s'appropriier les choses soi-même : comprendre comment elles fonctionnent et participer à leur développement. Ces artistes ont une vision systémique et sont très bien documentés sur le fonctionnement des technologies dans la société, c'est à dire : qui décide de quoi, qui possède quoi, comment détourner les systèmes existants, etc. Leurs œuvres questionnent et informent sur la place des technologies dans la société. Elles instaurent un rapport critique fort à l'existant, proposent des pratiques alternatives basées sur le détournement, la récupération, créent des utopies ou encore déplacent le sens et les frontières de "l'espace public".

L'art numérique informe sur l'environnement existant, dans un contexte où il n'y a pas / peu de débat, beaucoup de lobbying et d'enjeux politiques. Il questionne les modèles économiques et nos processus de fabrication / construction (de produits, d'outils, d'habitat...).

/// À Mains d'Œuvres nous avons développé un pôle appelé Centre de ressources Art Sensitif, dit CRAS qui propose des activités pédagogiques de type expertises de projets et conseils, formations sur les outils matériels et logiciels sous licences libres, découverte d'applications artistiques, rencontres professionnelles, temps publics et participatifs. Une salle d'auto-apprentissage des technologies d'interaction : ce laboratoire défend des outils s'inscrivant dans le open source, dans la dynamique du DIY — des solutions technologiques fondées sur l'auto-apprentissage et l'autonomisation des utilisateurs et sur le bas coût des outils proposés. Nous réalisons des visites toute l'année pour des publics très diversifiés, scolaires (Universités, collèges, primaires), associations, artistes. Des formations sur les outils numériques, Arduino, Processing, capteurs temps réel. Les critères ne sont pas élitistes, chacun à son niveau peut trouver sa place : Initiation, perfectionnement, en cours du soir sur plusieurs mois ou en formation intensive sur des week-ends. Concernant l'accompagnement de projets : tout un chacun peut demander au CRAS expertises, conseils, ressources pour développer son projet. Mains d'Œuvres propose aussi aux artistes des résidences de un an renouvelables trois fois. L'accompagnement proposé varie d'une dominante artistique à l'autre en fonction des besoins et des pratiques, mais se rassemble sur l'idée d'un accompagnement pro-



Eile, Yro.

fessionnalisant et personnalisé > www.mains-doeuvres.org/rubrique67.html. L'accueil en résidence est l'occasion de travailler sur la documentation du processus de création pour le diffuser aux publics venant visiter le Centre de Ressources Art Sensitif, favorisant ainsi l'appropriation créative des technologies. Ces résidences sont souvent accompagnées de temps d'ateliers ou de rencontres avec les habitants.

Tous les 2 mois est organisée une soirée de rencontres et de présentation de projets — les open ateliers — qui explorent les pratiques numériques avec créativité, poésie, critique, humour et audace ! Cette soirée gratuite est ouverte à tous.

En 2010, *Cent mille milliards de poèmes sensitifs* vit le jour dans le cadre d'un atelier participatif, grâce à une coopération à l'échelle de Saint-Ouen entre Mains d'Œuvres, l'Atlas, centre de culture scientifique et le lycée Marcel Cachin. À partir de poèmes écrits sur les 5 sens par les lycéens, dans le cadre de leurs cours de français, ils ont intégré leurs textes à une création numérique imaginée par Jean-Marie Boyer, artiste et formateur au CRAS. Les élèves ont suivi des ateliers de

découverte sur l'art numérique et les outils de création numérique sonores.

Les activités du CRAS ont pour but de donner la connaissance des outils numériques et des savoir-faire les accompagnant afin de s'approprier l'existant, fabriquer soi-même ses objets, détourner, hacker...

//// Le lien "création numérique / lien social" fait partie du concept de friche artistique. L'idée est de dynamiser des espaces abandonnés, réhabiliter, recycler, mutualiser, soutenir des formes d'expression expérimentales / des hypothèses de travail, ouverture sur la ville, créer un espace d'échange avec la ville et les habitants... redessiner, redéfinir les contours de l'espace public. Il y a aussi bien sûr la question de la Culture libre qui pose la question du bien commun : parmi les ressources qui circulent, ce qui doit rester dans la sphère publique et doit être librement accessible et modifiable, ce qui peut être privatisé.

//// Notre dernière résidence *Ataya tea*, par exemple, propose des performances son & vidéo dans l'espace public, des cérémonies

du thé qui sont organisées en séries par le duo d'artistes sud-africains The Trinity Session à partager au coin des rues à Saint-Ouen. Il est question de donner une autre lecture et approche de leur ville à travers les interactions et collaborations développées avec les communautés africaines de migrants francophones. ■

> www.mainsdoeuvres.org/article1632.html

Toys'R'Noise.



NICOLAS SORDELLO / RAPHAËL ISDANT

Fenêtre sur chambre

<http://fenetresurchambre.blogspot.fr>



PHOTO © D.R.

Fenêtre sur chambre.
Nicolas Sordello &
Raphaël Isdant.

// Nous nous sommes rencontrés en 2007 à l'EnsadLab dans les programmes de recherche ENER (Espaces Numériques, Extension du Réel) et ITR (Image Temps Réel). Notre première collaboration fut *Holocène*. Un projet de réalité "diminuée" pédagogique proposant aux spectateurs plongés dans l'obscurité d'un ancien abattoir, de photographier des fantômes numériques d'animaux disparus. L'aventure *Fenêtre sur chambre* est notre deuxième collaboration. Nous avons voulu avec ce projet mettre les outils de création numériques au service d'un public isolé pour apporter du lien social dans le milieu sensible qu'est la chambre d'hôpital.

// Les notions de création numérique et lien social sont très liées. En Europe, et plus encore en Asie, le numérique s'introduit chaque jour dans la société offrant généralement de nouveaux réseaux et usages visant à accroître notre capacité de communication et de production de contenu. L'acte social y est devenu un acte de publication qui a bien souvent à voir avec la création : une réflexion, un avis, une image, une vidéo, un partage...

Le "numérique" est avant tout compris par ses usages et perçu à travers les services qui lui sont associés. Ainsi ses effets produits sur la société peuvent se mesurer grâce aux nouveaux outils tels que le Cloud computing, les réseaux sociaux et les expériences d'espaces collaboratifs partagés qui décuplent notre présence à travers de nouvelles identités créatives, et donc favorisent et renforcent nos liens sociaux. Mais, un peu comme la face cachée d'un iceberg, d'autres potentialités créatives offertes par le numérique : la réappropriation de code, le détournement des outils, le hacking de services restent généralement, de par leur nature numérique même, des pratiques intimidantes. On pourrait accuser là le numérique de brider la création et censurer son auto-critique. On pourrait se poser le même genre de question au sujet des relations sociales.

// Pour notre deuxième collaboration, nous avons été invités par l'association Art dans la Cité, à intervenir dans le milieu sensible

des chambres stériles. Nous avons créé le projet *Fenêtre sur chambre*, une plateforme numérique de rencontre et d'échange adaptée aux jeunes patients isolés en longs séjours à l'hôpital. Le projet comporte des ateliers collaboratifs de création regroupant des enfants des 3 hôpitaux que nous avons connectés. Il comporte aussi une fenêtre ouverte sur cette plateforme, projetée dans la salle d'attente de l'hôpital, pour permettre aux parents ou à un public extérieur de découvrir les créations des enfants et de dialoguer avec eux.

Lors des phases d'ateliers, nous revêtons la tenue vestimentaire de rigueur de ces lieux sensibles et respectons un protocole sanitaire strict pour pouvoir être physiquement présent au moins une heure avec chaque patient. Dans la chambre, le temps et les efforts sont comptés. Nous avons donc réalisé un kit "Fenêtre sur chambre" constitué d'une clé USB facilement distribuable contenant le programme pour rejoindre notre réseaux depuis n'importe quel ordinateur et d'un fascicule papier. Ainsi la famille était impliquée dès le départ au projet afin d'alimenter un processus fondé sur trois concepts clés : communication, création, exposition. La communication fut la phase la plus "naturelle" du projet, les outils open-source que nous utilisons disposant d'une fonction chat, messagerie instantané et voix par VoIP. Pour faciliter le contact lors des premiers pas, nous réalisons alors avec l'enfant son avatar, double de lui-même qui le représentait aux



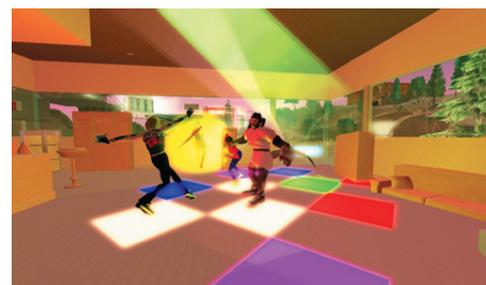
Fenêtre sur chambre.
Nicolas Sordello & Raphaël Isdant.

yeux des autres dans un corps "non malade". Pour la phase de création, nous avons désigné un outil et des activités accessibles aux jeunes enfants à partir de 7 ans. Il s'agissait de donner une "petite formation" à chaque enfant afin qu'il devienne autonome et alimente lui-même le paysage de ses créations personnelles. Nous abordions des sujets libres en tentant de rester le plus à l'écoute de l'enfant et de ne pas limiter son imagination. Enfin, pour que ce travail existe et soit "motivé", nous exposions la fenêtre virtuelle lors d'événements extérieurs, à travers laquelle le public pouvait visiter les jeunes artistes à l'œuvre.

/// Fenêtre sur chambre était une expérience unique qui a été répétée pendant 3 années à travers trois hôpitaux (Armand Trousseau à Paris, L'Archet 2 à Nice et Léon Bérard à Lyon). Les enfants qui y ont participé séjournaient parfois juste quelques jours, alors que d'autres restaient un ou plusieurs mois. L'essentiel du projet se réalisait à travers un processus d'accompagnement de l'enfant à l'hôpital et de sa famille. La plateforme *Fenêtre sur chambre*, en tant que monde persistant, garde une trace du passage de chacun des membres de la communauté. Ce support est donc, plus qu'un énigme outil de communication se superposant aux réseaux existant, un projet de création et de rencontre à part entière qui prend tout son sens en tant que processus. Cependant, nous avons conservé les créations réalisées et réfléchissons à rendre cet espace à nouveau accessible sur les serveurs de mondes virtuels.

//// Dans un avenir proche, nous souhaiterions travailler à nouveau sur des problématiques liées à des publics spécifiques pour qui le numérique peut sensiblement améliorer le quotidien. Ainsi nous pensons à sortir davantage encore de l'écran, tout en gardant la même logique d'objets connectés, fédérant une communauté de personnes en demande qui ne sont pas forcément amenées à se rencontrer (personnes âgées jeunes de milieux défavorisés ou enfants en bas âges). ■

RÉPONSES DE **Nicolas Sordello & Raphaël Isdant**



Nicolas Sordello est designer multimédia et artiste numérique. Il vit et travaille en France et au Japon. À la frontière des mondes matériel et immatériel, Nicolas Sordello propose des expériences visuelles et sensibles hybrides dans une approche pluridisciplinaire, engagée et ludique. Depuis 2005, il a participé à plusieurs expositions, conférences, programmes de résidence et workshop en Europe et en Asie.
> www.sordello.net

Raphaël Isdant, artiste et enseignant, aime faire dialoguer les territoires numériques avec des situations réelles à travers des projets réalisés en indépendant ou en collaboration depuis 2006. Il s'intéresse particulièrement aux développements d'outils créatifs de manipulation et de spatialisation multimédia qu'il utilise lors de différents workshops en France et à l'étranger. Raphaël Isdant enseigne également la scénarisation et l'écriture de l'interactivité au pôle numérique des Beaux-Arts de Paris et actuellement à la Kun Shan University à Taiwan. > www.raphaelisdant.fr

OLIVIER HEINRY

<http://olivier.heinry.fr>



PHOTO © CC 3.0 BY-SA OLIVIER HEINRY

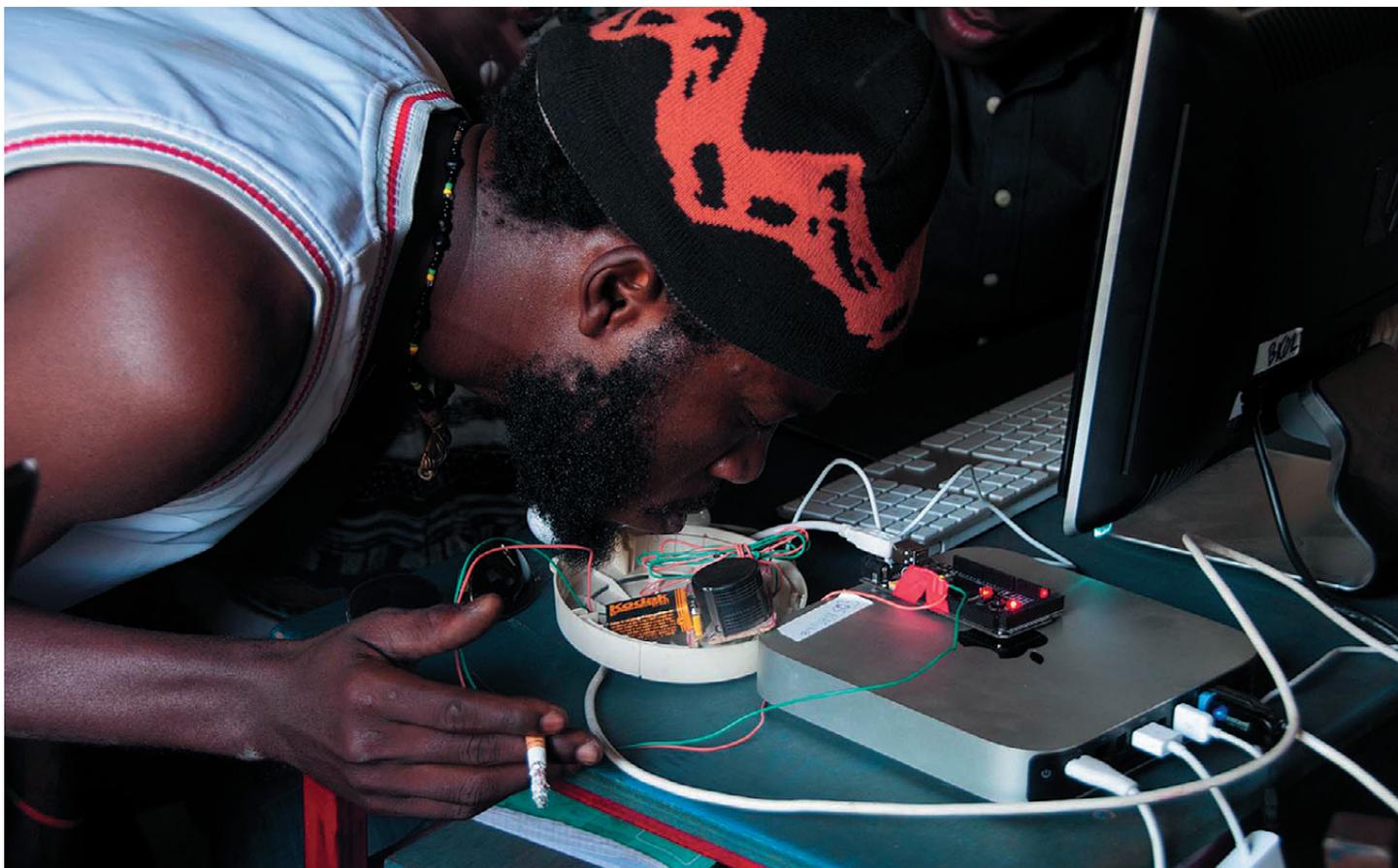
Olivier Heinry, **SeWiki**, réalisation d'un wiki sous forme d'installation mêlant photo, texte, son, vidéo, versioning & authorship consacré à la ville de Séville lors de l'événement **Siulab** 2010.

/ Je suis artiste-codeur, tel que Catherine Lenoble l'avait défini lors d'une discussion. On pourrait rajouter touche-à-tout. J'ai commencé par des études de lettres, avant de

bifurquer vers les arts plastiques, de la radio et de rebondir aux Beaux-Arts de Rennes avec un séjour aux Beaux-Arts de Hambourg au milieu. En parallèle, j'ai travaillé dans un laboratoire d'analyses, ainsi que pour un cabinet d'architecture, tous deux en Allemagne. À la fin des études, j'étais plutôt dans l'art sonore et le web-design, en micro-entreprise, avant de devenir intermittent du spectacle. Cette période a été très riche, en terme de rencontres artistiques (avec l'éclairagiste Bruno Pocheron, Judith Depaule, Isabelle Schad et bien d'autres) et d'implication politique. Les grèves de 2003 ont coïncidées avec mes premiers pas sous Linux. En 2006, je me suis établi à Nantes, et j'ai rejoint Ping et participé activement à la communauté libriste à travers des formations données en France et en Afrique de l'Ouest et la naissance du Fablab Plateforme-C. J'ai par ailleurs de chouettes binômes à échelle humaine avec Aniara Rodado, Catherine Lenoble, Tidiani N'Diaye ou Pierre-Olivier Boulant sur des projets dont le point commun est de réquisitionner les espaces. C'est par le biais de Ping que j'ai rejoint Artefacts dès son ouverture.

// Je crée du lien numérique en faisant du social... Tu lieras la création au numérique social... Il/Elle a numérisé la créativité sociale... Nous socialisons créativement des liens numériques... Ad lib. Ce n'est pas tant l'adjectif numérique accolé à création qui importe historiquement, mais plutôt l'inscription dans un clivage ancien entre des pratiques artistiques où tous les moyens sont bons pour parvenir à ses fins et des pratiques où le processus, la manière, le parcours important autant que le résultat. Un moment important...

// L'économie du partage a toujours existé, chez les jardiniers par exemple, à travers l'échange de graines, mais le numérique, le coût marginal du stockage & du déplacement de l'information, peuvent lui donner une accélération qu'il s'agit d'exploiter sans se laisser exploiter/cloisonner. Cela se traduit par des déplacements des espaces de travail quel que soit le champs envisagé : je me suis ainsi rendu à Dakar et Bamako pour des formations à l'art interactif qui s'adaptent à la réalité du terrain, certes, librement



Formation **Art Interactif** donnée à Bamako en décembre 2010.

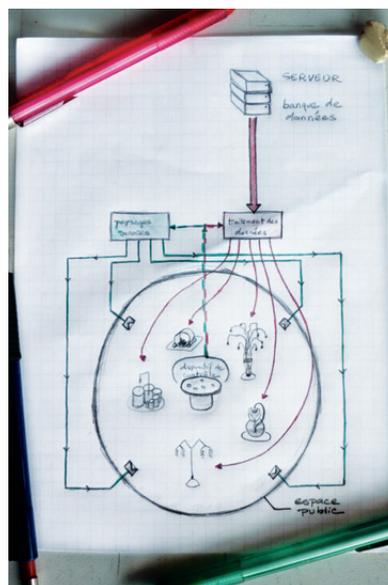
inspiré des méthodes agiles de l'industrie pour des contextes artistiques, mais qui ont aussi pour but de faire connaître le state-of-the-art dans le domaine du travail collaboratif, au travers de gestionnaires de versions décentralisés tel Git, à travers la publication sur des dépôts & serveurs libres de notes et documentation de travail de chacun, au fur et à mesure des avancées. C'est l'implémentation dans le domaine de la culture des avancées du logiciel et des licences libres issus des années 70 & 80.

//// Cette dynamique "création numérique / lien social" est une nécessité ! C'est dans l'esprit des fablabs, des wikis : on documente et on partage ses étapes de travail, ses doutes, ses progrès. La défense des biens communs (et leur extension!) fait désormais partie intégrante de toutes mes activités. Il y a un écosystème à édifier, pour faire en sorte que l'art ne soit pas réduit à l'état de "commodity", pour citer Boris Groys. D'où mon engagement également dans une coopérative comme Artefacts, afin de proposer une alternative économique à une conception de l'ar-

tiste comme démiurge encore tirée du XIX^{ème} siècle, de l'artiste comme chantre de la beauté apollinienne.

//// Il y a un projet en cours nommé *Heure locale*, mené conjointement avec Pierre-Olivier Boulant, qui débute cet hiver par une série d'ateliers de fabrication d'objets autour de l'électronique, du hack, de la maîtrise de capteurs environnementaux à la Barakason à Rezé, mené en lien avec le montage dans l'espace public dakarais d'un jardin collectif avec KerThioassane, dans le but de mettre en résonance l'enregistrement de données environnementales dans des espaces disjoints, la France et le Sénégal ici, au travers de la prise en main par les habitants de leur lieux de vie.

> http://olivier.heinry.fr/public/heure-locale/Heure_Locale_20111223.pdf ■



Olivier Henry & Pierre-Olivier Boulant, **Heure locale** (schéma du projet).

L'OSOSPHERE

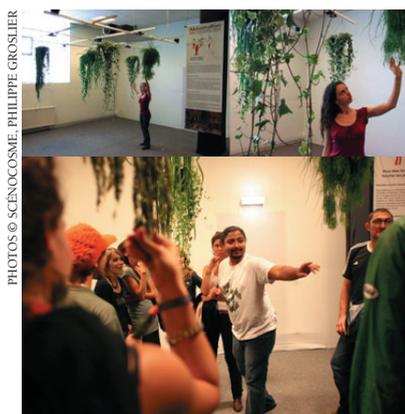
Artefact

/ Strasbourg

www.artefact.org/lososphere

■
/ Née en 1998 (avec un "numéro 0" en 1997), l'Ososphère est un événement pluridisciplinaire qui interroge les pratiques artistiques et culturelles nées du "Fait Numérique" ainsi que le renouvellement de la forme de la ville. L'Ososphère débute fin septembre, se déployant dans le temps et dans l'espace urbain. Jusqu'en 2009 inclus, l'Ososphère s'est déployée sur le quartier de La Laiterie. En bourlingue à travers la ville depuis cette date, l'Ososphère a ouvert en février 2011 le Môle Seegmuller aux Strasbourgeois (avant sa transformation) et, en décembre 2012 le Site de La Coop, au Port du Rhin, qui est destiné à devenir son nouveau port d'attache. L'Ososphère questionne et participe du récit que Strasbourg offre à ses habitants et visiteurs. Sa programmation est notamment consacrée aux pratiques artistiques intégrant les enjeux du numérique, interpelle tous les publics, avertis ou non et s'accompagne d'actions d'initiation et de sensibilisation à ces nouvelles formes artistiques, impliquant les habitants, les écoles d'art, les scolaires, des publics spécifiques. [...] L'Ososphère entend ne pas réduire les habitants au seul titre de spectateurs et leur propose également de dépasser un statut d'usager de la ville pour l'habiter.

// L'Ososphère – qui ne s'est jamais considérée comme une forme figée – invente aujourd'hui une nouvelle étape de sa trajectoire à La Coop. L'Ososphère est également en mutation dans sa forme qui se profile pour accompagner la mutation urbaine de Strasbourg en créant de nouveaux regards, de nouvelles circulations, de nouveaux rapports à la ville et à ses territoires. Nous voulons installer des conditions de travail et de projet plus sereines, notamment pour ce qui



PHOTOS © SCÉNOCOSME, PHILIPPE GROSJOLIER

Scénocosme. Akousmaflöre.
Ososphère 2009.

concerne les questions d'accompagnement de la création, les résidences, les logiques de production, les dynamiques partenariales — que ce soit sur le territoire avec un réseau de complicités qui dépasse le champ de la culture pour l'articuler avec les autres politiques publiques ou sur le plan national et international. Nous sommes donc dans une phase intermédiaire qui se prolonge au-delà de ce qui était prévu...

Les publics/populations "jeunes" s'inscrivent de manière singulière dans les enjeux culturels, mais également dans les problématiques de société. Il nous semble que l'on peut constater un important aller-retour entre leurs modes de vie et leurs pratiques culturelles. La culture vient de manière massive intégrer leur rapport au monde et aux choses. Ces publics revendiquent même souvent la cul-

ture comme moyen de structurer ce rapport au monde et à l'époque. Ils sont immergés dans les nouvelles pratiques technologiques, de communication, de circulation des idées.

Souvent spontanés, engagés, leurs comportements peuvent sembler faire l'économie d'un certain nombre de questionnements ou de problématiques dans leur rapport à l'art et à la culture. Souvent, en effet, seuls la jubilation et le foisonnement sont visibles alors même que ces publics sont prêts à s'interroger, à s'emparer des problématiques qu'on leur propose d'explorer, pour peu que l'on sache articuler le dialogue. Le projet d'Artefact consiste donc notamment à répondre à ces désirs souvent jubilatoires en traçant des perspectives, en posant des problématiques, en créant les conditions d'un dialogue entre ces foisonnements souvent souterrains et un territoire physique, historique, sociétal... le tout souvent implicitement, parfois de front et toujours humblement puisque nous ne nous considérons pas comme des "sachants" mais comme des "observants actifs". [...]

// Les pratiques artistiques en lien avec le "Fait Numérique" sont un exemple d'actualité de ce mouvement de fond qui consiste pour les artistes à créer leurs propres dynamiques de création/production/diffusion en dehors des réseaux institutionnels ou institués qui semblent ou sont inaccessibles. Cette logique est vraie tant pour les réseaux articulés aux politiques culturelles que pour les réseaux qui s'appuient sur le marché. Internet et la circulation d'objets artistiques dématérialisés (j'assume le paradoxe) constituent un accélérateur important de ces logiques. D'abord parce qu'ainsi de nouveaux espaces se sont offerts aux artistes en dehors des contraintes habituelles imposées par les logiques du monde

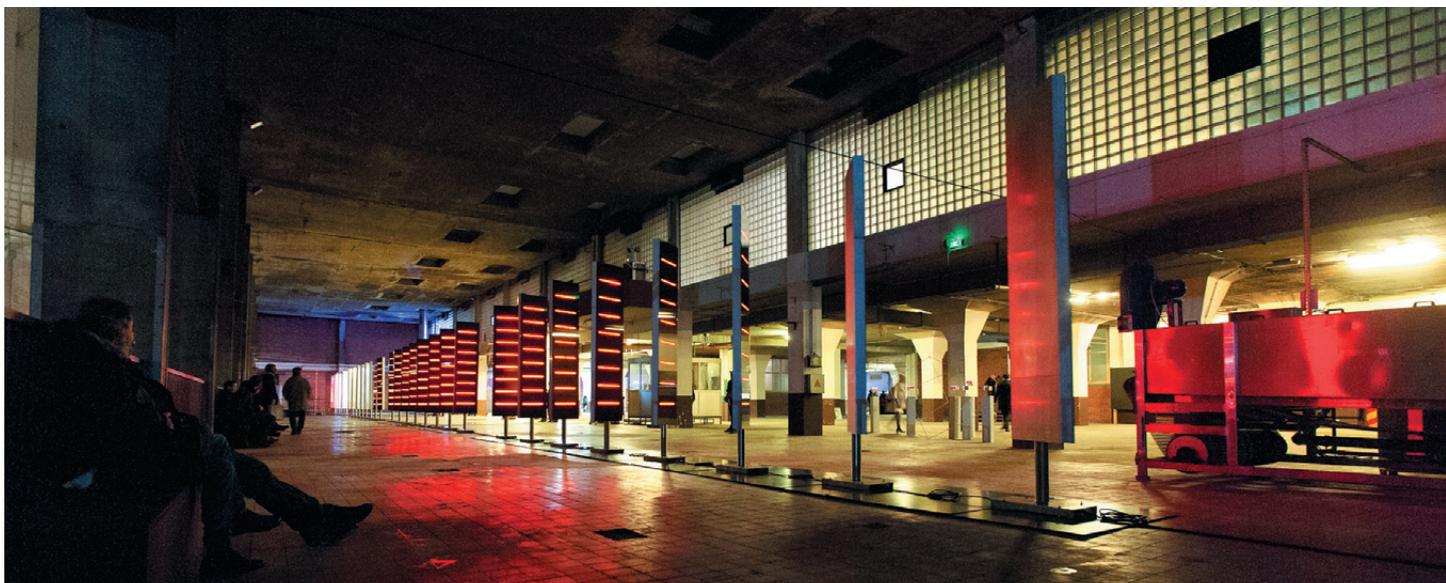


PHOTO © PHILIPPE GROSJOLIER

Collectif Lab[au]. **Binary waves.**
Ososphère 2012.

physique et de la société (quasi gratuité des espaces, absence de contraintes administratives et juridiques, immédiateté du passage à l'acte, absence de censure, etc.) et ensuite parce que ces espaces ont été investis dans le même temps par des publics très demandeurs de nouvelles aventures artistiques et fort disponibles à ces inédits.

Dans un nouveau temps la multiplication et le développement des moyens de diffusion — mais aussi de production — embarqués (ordinateurs portables, téléphones portables, PDA, etc.) accélèrent encore le mouvement. Quand on sait quel impact a eu le transistor sur la diffusion de l'information, mais également des contenus culturels auprès des jeunes, on peut se laisser aller à envisager ce qui est en train de se jouer... et on aura peut-être envie de se préoccuper de ce qui se passera dans les dix années à venir, théâtre sans doute d'une nouvelle révolution liée à l'installation dans notre quotidien des technologies du sans fil — actuellement encore émergentes.

Aujourd'hui nous avons l'intuition que nous sommes à un tournant en France du rapport au politique de ces politiques et actions culturelles spontanées : la rupture ne peut plus être considérée, par les acteurs, comme une fin en soi ni comme la seule issue possible ; elle reste cependant terriblement séduisante car elle permet de s'affranchir relativement des règles et codes de l'espace public. Une part de ces acteurs vit ainsi, par exemple, et en s'en contentant, dans le paradoxal fantasme de zones d'autonomie totale qui seraient admises, voire soutenues par la Cité.

//// Faisant le pari d'ouvrir l'exigence et la singularité du propos artistique au plus grand nombre, Artefact facilite et accompagne l'accès de tous aux champs les plus contemporains de la création (politique tarifaire volontariste avec promotions, gratuité de concerts, Carte culture et Atout Voir pour les jeunes, libre accès à des manifestations et exposi-

tions, actions de médiation ciblées...), encourage le croisement des populations et les liens entre générations.

Artefact intègre dans son action les enjeux du territoire : enjeux culturels, enjeux sociaux, enjeux urbains, enjeux en termes de rayonnement et d'articulation de la ville et de la région dans les dynamiques territoriales à l'échelon national, transnational, européen et international (mise en réseau), enjeux industriels et en termes de développement économique, enjeux en termes de développement durable, enjeux en termes de présence sur la carte des réseaux dématérialisés et sur Internet, enjeux politiques européens et surtout enjeux du "vivre ensemble".

Élément structurel fondamental du projet Artefact et dans l'esprit qui anime celui-ci depuis son origine, l'Ososphère est pensé dans une relation profondément partenariale à la Ville, ses politiques publiques et leurs enjeux, ses services et fonctionnements. Riche d'œuvres novatrices, expérimentales et souvent interactives, la programmation consacrée aux pratiques artistiques intégrant les enjeux du numérique interpelle tous les publics, avertis ou non, et s'accompagne d'actions d'initiation et de sensibilisation à ces nouvelles formes artistiques. [...]

L'Ososphère développe notamment des démarches participatives intégrant les habitants, les écoles d'art, les scolaires et des publics spécifiques (œuvres interactives, visites guidées, ateliers encadrés par des artistes, etc.), dans un souci de sensibiliser un public toujours plus large à des formes artistiques singulières et novatrices et de l'intégrer pleinement dans l'aménagement du territoire. L'Ososphère constitue une référence auprès des publics — notamment les publics jeunes et jeunes adultes — mais également des populations locales, lui permettant de rentrer en contact avec de nouvelles formes d'art.

Médiation, accompagnement : le public est toujours accueilli à l'entrée du site dans lequel

se déroule la manifestation. Les groupes et publics spécialisés sont accompagnés par un médiateur référent tout au long de leur visite et suivent un parcours défini. Les visiteurs "en visite libre" rencontreront tout au long de leur déambulation des médiateurs qui ont pour mission d'une part la circulation des publics dans les différents espaces scéniques, mais aussi et surtout la médiation des œuvres.

//// La sensibilisation des publics marginalisés ou non avertis aux formes d'art contemporaines émerge dans le champ numérique. Il s'agit de développer de nouvelles formes de médiation artistique en créant la rencontre de l'habitant et l'art dans l'espace urbain quotidien ; s'inscrire dans le cadre des politiques territoriales de l'État et des collectivités menées en faveur de la réduction des inégalités dans les quartiers en situation d'exclusion sociale et économique, par le biais de l'action culturelle : notamment réactivation en 2011 par le MCC des Conventions Territoriales de Développement Culturel.

L'accompagnement de l'arrivée d'un nouvel urbanisme et de nouveaux modes de "vivre ensemble" dans la Cité. Il s'agit d'impacter sur la régénération du territoire urbain ainsi que les enjeux urbanistiques et architecturaux liés aux évolutions de la technologie ; questionner et participer à la réflexion sur l'évolution de l'espace urbain, l'espace public et privé et les nouvelles logiques sociales induites par les outils technologiques suscitant de nouveaux modes de vie collectifs ; proposer un espace d'expression et de rencontre artistique devenant acteur dynamique et structurant de la Cité ; participer au développement des concepts de Ville 2.0 et Ville Créative appliqués au territoire strasbourgeois. ■

RÉPONSES DE **Thierry Danet**
DIRECTEUR D'ARTEFACT
(OSOSPHERE, LA COOP...)

OUDEIS

Association pour les Arts Numériques, Électroniques et Médiatiques

/ Le Vignan

www.oudeis.fr

■ / Oudeis est dans sa 9^{ème} année d'existence. C'est un projet pluridisciplinaire dédié aux arts numériques, électroniques et médiatiques, établi à Le Vignan, sous-préfecture du Gard en zone rurale. Le projet n'a pas commencé au Vignan et n'avait pas cette vocation publique qui la caractérise aujourd'hui. Oudeis n'avait pas de territoire. Il n'y avait aucune nécessité, ni envie, de s'ancrer en un endroit précis, de se matérialiser en un lieu, de s'adresser à un public. Ce sont des circonstances particulières qui ont amené l'association à évoluer en un projet de territoire, en 2008. Nous n'étions alors plus que deux des membres fondateurs et travaillions dans une dimension critique vis-à-vis des médias et TIC. Nous nous étions installés dans les Cévennes, au Vignan où il nous semblait que les enjeux et problématiques liés aux arts et technologies étaient très présents. Notre postulat était le suivant : les TIC présentaient un potentiel de liberté gagnée par la dilution des territoires dans le réseau, ce qui supposait un développement à diverses



Pashmak Army,
atelier mené par Antonin Fourneau,
mars / avril 2012.

échelles (activité économique et commerciale, éducation, culture). Au-delà du discours, nous voulions réaliser ce potentiel et le mener aussi loin que possible, comme un test grandeur nature, comme un projet politique sur la base des arts numériques, électroniques et médiatiques.

Oudeis est donc entrée dans sa nouvelle configuration en commençant par des expositions et des événements de diffusion, puis par un soutien aux artistes par de la production et des résidences, et enfin en menant des projets pédagogiques. Ce schéma, bien que classique, nous a permis de créer une véritable dynamique au Vignan et bien au-delà de son territoire. Oudeis a trouvé et s'est donné les moyens de rester sur sa ligne directrice de problématiques induites par les nouvelles technologies. Il ne s'agit pas seulement de donner un accès aux formes les plus actuelles, mais de susciter des questionnements, des réflexions, tout en proposant des pratiques et des outils issus d'une appropriation des techniques et des savoirs.

// Ce qui nous intéresse, ici, dans cette conjugaison "création numérique / lien social", c'est le lien. Et ce lien est bien antérieur au numérique. Le numérique, lui-même est d'ailleurs, dans ce contexte, difficilement séparable des médias et de la communication. Il est tout-à-fait logique que ceux qui cherchent à créer ce lien utilisent les technologies de leur temps. Par contre, ce qui a changé avec le déploiement des réseaux de communication, c'est une amplification et une diversification des modes d'échanges et de tissage de lien social. Amplification par le nombre, la géographie, la temporalité, la répétition, etc.

/// Les exemples que vous citez (ateliers participatifs, des appels à contributions, des mises en situations, etc.) sont effectivement des moyens de créer ce lien, et nous les employons. Mais ils n'en sont pas forcément la traduction. En tant qu'acteurs culturels et structure, nous ne pouvons que mettre en place des conditions. Il faut pouvoir distinguer l'intention de la réalisation, car celle-ci dépend de l'adhésion de ceux que nous invitons à partager du lien. Dans le cas d'Oudeis, nous travaillons principalement sur un mode d'échange libre en assurant une disponibilité pour engager toute discussion, proposition et digression. Déplacer l'objet du lien et son point de départ est très important. L'idéal étant que ce lien nous échappe et que de nouvelles conditions se créent en dehors de toute structure. Nous agissons aussi en fonction des moyens qui nous sont propres et, bien sûr, du contexte local. Cela détermine fortement les conditions d'échanges et nous misons beaucoup sur l'artistique pour énoncer des problématiques qui s'inscrivent dans le quotidien. Il nous paraît toujours plus intéressant de constater que les visiteurs de nos expositions viennent à plusieurs reprises, enfants, parents et amis s'invitant mutuellement et engageant de longues discussions sur ce qu'ils expérimentent, puis rapidement sur leur vécu. C'est une forme d'agora.

//// Dans le cas d'Oudeis, nous sommes attachés au processus tout en étant intérieurement convaincus de sa finalité. Mais il serait présomptueux de penser que nous en maîtrisons les tenants et aboutissants. Si il y a une finalité dans tout ce que nous mettons en œuvre, elle est d'abord de nourrir un sens critique et un désir d'autonomie, vis-à-vis des technologies, c'est certain, mais dans une acceptation très élargie. Très clairement, il y a des œuvres participatives ou interactives qui n'offrent pas beaucoup de sens, mais dont l'aspect ludique est très attrayant et divertissant. Mais ce n'est pas du lien social. De telles œuvres associées à la création numérique fleurissent en un habillage ou du design

Promenade Sonore,
atelier de création
sonore encadré
par Charles Premier,
avril 2012.

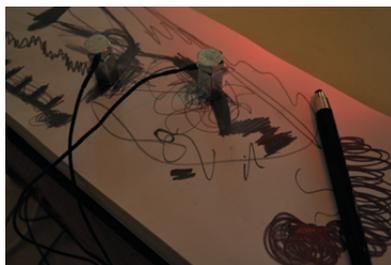


PHOTOS © D.R.



La ferme à spiruline, Art-Act.
Exposition lors des Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques (Silence Vert).

d'événementiel dans moult festivals. Elles ne nous intéressent, a priori, pas. Nous nous appuyons beaucoup sur la force de l'imagination et nous avons une écriture quasi littéraire et poétique dans nos orientations curatoriales. Les *Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques* sont le temps fort de notre programmation. Nous choisissons des titres évocateurs qui, dès leur lecture, peuvent déjà être source de réflexion : *Piégés par la liberté*, *Art-Fair(e)*, *Jusqu'ici, tout va bien*, *Silence Vert*. Le texte d'intention et le travail important de médiation ont aussi une finalité, celle de rendre lisible un propos, de poser une problématique à travers des œuvres et pratiques artistiques. Ce que nous proposons aux publics tient plutôt de la surprise et de l'information. La surprise remet en jeu un état, des certitudes, et ouvre des possibles. L'information alimente la compréhension du monde et des rapports sociaux. Tout cela est opérant. Que l'on en fasse quelque chose ou non, il y a transformation. Et ce sont dans les ateliers auprès des jeunes que cela est le plus flagrant, avec la grande interrogation sur le devenir et le cheminement de ces expériences. Lors de ces interventions, nous créons des conditions de coopération où il s'agit de convoquer ses savoirs et savoir-faire, et surtout mettre en place une circulation des connaissances et expériences de chacun. En cela la création numérique est intéres-



Paper Circuits, Christoph Haag, Martin Rumori, Franziska Windisch et Ludwig Zeller Paper Circuits, Franziska Windisch, Martin Rumori, Ludwig Zeller et Christopher Haag. Exposition lors des Rencontres des arts numériques, électroniques et médiatiques (Silence Vert).

sante car elle s'appuie sur des compétences diverses : image, son, programmation, réseaux sociaux, électronique, etc. Il y a de très nombreuses manières de participer et de pratiquer. Tout comme il y a de très nombreuses manières de faire.

//// Nous travaillons actuellement sur plusieurs projets qui n'ont pas forcément pour finalité de créer du lien social, mais qui sous-tendent l'enjeu de partager et vivre ensem-

ble dans une société technoformée. Deux de ces projets sont conçus comme des outils. *Audiotact*, une borne d'écoute et de téléchargement de musique libre open-source. Et des malles pédagogiques, prenant la forme de valisettes aux technologies simplifiées et embarquées. La première mallette, *Gendang*, est un séquenceur analogique pilotant des électroaimants, permettant de saisir tout objet du quotidien comme instrument percussif. La simplicité de l'utilisation permet de ne pas être freiné par la technique et permet de se concentrer sur l'aspect créatif. C'est une manière de rappeler – sans vouloir jouer les luddites – que l'inventivité ne se joue pas forcément dans le high-tech, qui souvent fermé, offre peu d'autonomie, formate des usages et crée des clivages par la complexité ou la cherté.

Enfin, Oudeis porte le dernier projet d'Art-Act, *La ferme à spiruline*, dont le principe est d'interconnecter un jeu vidéo avec une ferme réelle de production de spiruline. La ferme sera semi-automatisée pour permettre aux joueurs de s'impliquer dans la culture de la spiruline. Ce projet pose de nombreuses questions sur l'industrie du jeu, le management virtuel, la valeur donné entre objets virtuels et objets réels, l'énergie et l'esprit de solidarité. ■

RÉPONSES DE **Gaspard Bébié-Valérien**
DIRECTION ARTISTIQUE, ATELIERS / OUDEIS

RES PUBLICA

www.res-publica.fr



Enjeux.
2001.

/ Je suis directeur artistique de res publica dont l'activité principale et la "digital performance". La performance ou la performativité désigne d'une manière générale ou étymologique l'acte d'agir ou de faire au lieu de représenter. Donc ma pratique artistique ne s'entend pas dans une tradition de la performance historique mais plutôt par une redéfinition de faire l'œuvre. Pour mieux expliquer ceci, je devrais commencer ma présentation un peu plus tôt. Mes origines se situent dans le théâtre que j'ai étudié au début des années 90 d'abord

à Berlin-Est. Dans cette atmosphère mouvementée après le chute du Mur et la tentative de réunification de deux Allemagnes, j'ai reçu ma première formation en théâtre par des marxistes de l'ancienne RDA. Brecht, le Bauhaus mais aussi Foucault ou McLuhan ont eu des influences capitales dans ma formation intellectuelle : la question des modalités de la représentation prime avant son contenu, (*Verfremdungseffekt* — effet de distanciation, *the medium is the message*) et ces modalités dépendent d'une ensemble de catégorie matériel, symbolique, social, économique, technologique et institutionnel (le dispositif et le design industriel). Depuis que j'ai commencé en 1996 mes propres créations avec des acteurs et danseurs, à la place de "pièce" ou "chorégraphie" ou encore "spectacle", ces créations portent le terme générique "dispositif scénique". Depuis, l'appellation "dispositif" s'est démocratisée largement.

// Tout d'abord, il est presque absurde de parler de la création et du lien social en deux termes distincts. L'art est, selon mes propres termes, une manière de penser l'humanité et faire société. Par ailleurs, je connais aucun artiste qui ne partage pas son travail. Quand j'ai fondé res publica, j'ai emprunté ce

concept du livre du sociologue américain Richard Sennett, *The fall of public men* où il entreprend une analyse approfondie sur la crise de l'espace public dans la société occidentale. Par ce nom, il y a eu la volonté de mettre le théâtre au centre d'un débat public. L'impact le plus fondamental sur la société depuis la 2^{ème} Guerre mondiale a été l'apparition de la cybernétique et plus spécifiquement les technologies numériques. Il me paraît évident d'investir le rapport scène — TIC.

Dans le design d'interaction on distingue le terme *l'interactivité* (relation homme-machine), à *l'interaction* (relation homme-homme via la machine donc la "scénarisation" de l'expérience qui en découle. En introduisant les technologies numériques dans la création scénique, mon projet n'a pas été de rajouter quelques images attrayantes qui réagissent ou pas au mouvement des interprètes mais questionner le dispositif scénique dans son ensemble. Comment l'espace, le temps, la relation scène / public soient modifiés par les technologies et quelle nouvelle forme de sociabilité en résulte.

/// Au début de mes premières expérimentations, j'ai travaillé avec une dominatrice, une transexuelle et une hôtesse de téléphone



Poème symphonique pour 100 vélos.

rose à la place des acteurs. La finalité n'a pas été de problématiser des "catégories marginales", j'ai trouvé ces personnes simplement plus "expressives" que des acteurs traditionnels et plus intéressant d'interroger à travers eux le concept de la représentation. Dans la création *Enjeux* en 2001, la scène est devenue une interface spatiale qui permet au public d'intervenir sur le déroulement de ce qui se passe sur scène. Ce travail se situe dans la filiation de *Kyldex* (1973) de Nicolas Schöffer et a été aussi un travail pionnier sur la question d'interaction en théâtre. Le fait de donner au public à travers une technologie un pouvoir décisionnel est évidemment au niveau symbolique un changement de paradigme radical. Cela concerne des questions comme la démocratie directe mais aussi le web 2,0 avant son temps. Le "comment vivre ensemble" et le lien social se posent dans cette création à travers une expérience partagée. L'expérience a été ensuite un des fils conducteur de ma démarche. En 2008 j'ai créé le dispositif *Moving by numbers* ou l'ensemble des moyens scénique, jusqu'à l'architecture du lieu a été designé pour créer une interaction dans les deux directions entre un spectateur et une danseuse. Il me paraissait important de réfléchir sur la question du rapport entre

corps ou plus généralement l'*embodiment* et la technologie. Le fait que le spectateur modifie la chorégraphie de la danseuse à travers sa respiration et qu'il ressent ses mouvements et le son sur sa peau transforme le lien qu'il entretient avec l'autre. Dans ce cas la réflexion sur le lien social est un processus et une finalité.

////// *Moving by numbers* a été le projet où j'avais l'impression de ne pas pouvoir aller plus loin avec la question d'interaction scénique à travers les technologies. J'ai alors décidé de prendre une autre direction en 2011, avec le projet *Poème symphonique pour 100 vélos* où j'ai laissé tomber le numérique tout en investiguant l'interaction, le son spatialisé et du générativité. J'ai alors travaillé sur des instruments mécaniques pour équiper 100 vélos qui sont conduits par les habitants d'une ville lors d'un concert où le son est spatialisé à travers la chorégraphie. Le travail avec les habitants fait évidemment partie intégrale du projet. Malheureusement par manque de financement le projet est toujours à l'état de prototypage avec 10 vélos équipés.

L'année passé, j'ai passé 5 mois en résidence à la villa Kujoyama à Kyoto pour étudier et expérimenter une notion de la culture tra-

ditionnelle japonaise qui lie le temps, l'espace le corps et le social dans un seul idéogramme (MA). Depuis je travaille avec la chorégraphe et danseuse Maria Donata D'Urso sur une nouvelle création qui questionnera ces concepts fondamentaux à travers un regard asiatique, très différent du nôtre. D'apprendre sur le lien social japonais est bouleversant, le résultat d'une première étape sera montré en Italie en novembre 2013. ■

RÉPONSES DE **Wolf Ka**
DIRECTEUR ARTISTIQUE DE RES PUBLICA

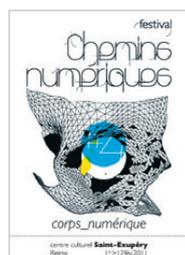
res publica

SAINT-EXUPÉRY

Centre Culturel Numérique

/ Reims

www.saintex-reims.com



■ / Saint-Ex est un lieu atypique et alternatif de la vie culturelle rémoise. Association loi 1901, c'est un espace d'accueil et d'échanges artistiques dédié aux pratiques amateurs et professionnelles qui a pour vocation de participer au développement culturel de la région. La direction numérique date de l'arrivée d'Anne-Isabelle Vignaud en 1999. C'est au début des années 2000 que l'axe numérique du lieu s'est développé avec la création d'événements pluridisciplinaires autour de la création numérique (la *nuitnumérique* et le festival *cheminsnumériques*), la mise en place de programme éducatif tous publics et de formation de formateurs notamment avec les parcours ludo-sensoriels multimédias (PLSM). Avant la disparition du label, Saint-Ex était labellisé par le Ministère de la culture, Espace Culture Multimédia.

// Ces termes — "création numérique et lien social" — et les notions qui les accompagnent ont émergé au début des années 2000 lorsque l'on parlait de "la" fracture numérique avec l'arrivée du numérique dans notre quotidien et nos foyers. Cette fracture se conjugait en terme d'accessibilité d'outils, peu de foyers étaient équipés, la programmation et la création n'étaient pas à la por-



PHOTO © DR
Festival cheminsnumériques #4.

tée de tous et surtout à l'origine d'une fracture générationnelle. Aujourd'hui on parlerait plutôt de suréquipement, et la génération du DIY Numérique est en marche, il n'est donc plus question d'accès et moins question de génération, nous avons aussi bien des *Cyberbabies* que des *Cyberseniors*. Concernant la création, alors qu'aujourd'hui le lien social passe beaucoup par les réseaux sociaux virtuels, la création numérique propose des œuvres où les spectateurs sont dans une rencontre réelle, une interaction avec l'œuvre mais aussi avec les autres spectateurs.

/// Comme cité auparavant, les PLSM sont notre premier pas vers l'autre lors de nos actions pédagogiques numériques. Le but étant de désolidariser l'ordinateur des enjeux du monde du travail et de l'insertion : dans cette approche, l'ordinateur sert à tout, sauf à faire son CV, chercher du travail, remplir sa feuille d'allocation. Nous n'avons pas oublié qu'un des premiers usages imaginé du téléphone fut l'écoute à distance de l'opéra ! Dans les espaces culture multimédia, l'ordinateur est une télévision, un cinéma, une chaîne hifi, une machine à remonter le temps, une baguette magique à ubiquité, une machine à coudre des images et du son.



Elektrokids, Festival Elekcity.

Nous proposons des ateliers clés en mains que nous adaptons au public mais avec des particularités communes :

- inventer une motricité autour de l'ordinateur autre que la station assise ;
- proposer une recherche documentaire autour des thématiques choisies ;
- mettre le texte à distance en mettant dans un premier temps délibérément en valeur les usages associant l'image et le son, moins attendus et plus conviviaux ;
- les savoirs de base par la poésie des œuvres et l'utilisation des cinq sens ce qui permet par la contemplation et l'expérimentation d'introduire l'intelligence de l'interactivité et nourrir l'imaginaire et la curiosité ;
- jouer avec l'espace et le temps réel ;
- créer un univers sécurisant.

Les PLSM sont suivis d'ateliers de création autour des thématiques abordées lors des parcours.

//// Cette dynamique "création numérique / lien social" est définitivement un processus, notre façon de travailler et de voir les choses. C'est "une bataille de l'imaginaire" quotidienne, pour reprendre le titre de la série de rencontres publiques que La Maison des Métallos, les éditions de l'Attribut et l'asso-



Flyer nuitsnumérique.

ciation les Rencontres d'Archimède avaient organisé en 2010 et 2011. Identifier, comprendre et respecter les centres d'intérêts de tous les publics est pour nous essentiel pour développer des projets éducatifs et d'initiation qui s'appuient sur les pratiques de chacun. Nous souhaitons accompagner les jeunes dans leur appropriation des savoirs

de base, leur capacité à écouter, à construire et à s'engager dans un projet artistique collectif, dans un univers référencé propre à leur génération ; pour qu'ils puissent passer de la situation de consommateur d'image à celle de créateur, et leur permettre d'avoir une distance critique et créative autour d'une pratique sociale en évolution constante. Nous cherchons à stimuler les imaginaires et renforcer la confiance en soi.

//// Nous sommes en phase de finalisation d'une "mallette pédagogique" autour de la Réalité Augmentée, présentée lors de la rencontre culture numérique, Action culturelle, pédagogie & numérique à Marseille aux Rencontres de l'ORME les 28 & 29 mars 2013. ■

RÉPONSES DE **Géraldine Taillandier**
et **Clémentine Treu**
DIRECTRICE ET DIRECTRICE ARTISTIQUE
DU CENTRE CULTUREL NUMÉRIQUE
SAINT-EXUPÉRY À REIMS.



STEREOLUX

/ Nantes

www.stereolux.org

■ / À l'arrivée à Stereolux, l'objectif était de développer les activités en direction des "publics spécifiques" qui ont d'importantes difficultés pour accéder à la consommation et à la pratique de disciplines artistiques et culturelles (maladie, isolement, langue, déficience mentale, etc.). Les contacts ont été noués avec différentes structures de l'agglomération en charge de publics tels que la Protection Judiciaire de la Jeunesse (PJJ), des structures d'accueil de jeunes autistes et le Centre Nantais d'Hébergement des Réfugiés (CNHR). Les ateliers ont démarré début 2012.

// Chaque projet est créé spécifiquement pour le public visé, à partir d'un cahier des charges établi conjointement avec le personnel encadrant. Ce dernier communique les objectifs qu'il poursuit et ceux-ci sont intégrés dans le projet. Plusieurs réunions sont organisées en amont pour l'élaboration du projet et un suivi systématique est entrepris après chaque séance. Un bilan-évaluation est dressé en fin de projet avec la fixation d'éventuelles modifications pour la reconduction de celui-ci dans le futur. Les ateliers ont lieu principalement dans les établissements concernés avec une partie de l'atelier réalisée à Stereolux, afin de favoriser une démarche de circulation et de présence dans un équipement culturel.

/// Voici quelques ateliers menés avec ces publics sur la saison 2012/2013.

> *Ateliers de sensibilisation aux arts numériques*, à Stereolux. Public : 5 jeunes de 18/20 ans en situation de handicap mental. Encadrants : 2 éducateurs spécialisés de l'Institut Médico Educatif. Intervenants : le service



PHOTO © D.R.

La Caravane Photographique, CNHR (Centre Nantais d'Hébergement des Réfugiés).

Action Culturelle de Stereolux, des artistes. Actions : un atelier hebdomadaire de sensibilisation aux musiques actuelles et aux arts numériques; la pratique d'outils numériques comme tablettes graphiques et appareils photo numérique; des visites d'expositions d'arts numériques; présence à une dizaine de concert (Zenzile, Cocorosie...) dont le festival *Les Femmes S'en Mêlent*. Le bilan est au-delà de toute attente : une participation

active aux activités proposées, un développement de la cohésion de groupe et de la communication aussi bien entre les jeunes qu'avec le personnel encadrant, et surtout, beaucoup de plaisir et d'enthousiasme à chacune de leur venue. Le personnel encadrant voit les effets positifs de ces actions qui répondent aux objectifs fixés : autonomisation, développement sensoriel, et intégration dans la société.



PHOTO © D.E.

La Caravane Photographique, CNHR (Centre Nantais d'Hébergement des Réfugiés).

//// > *La Caravane Photographique*, au Centre des réfugiés de Nantes. Public : 6 familles réfugiées politiques (enfants+adultes). Encadrants : une équipe d'éducateurs. Intervenant : Emmanuel Ligner, artiste photographe, *Le Bruit de mon Œil*. Action : un atelier photographique argentine in situ pendant 1 semaine. Prise de vue. Scénarisation des pauses. Développement dans le labo (la caravane). Les réfugiés ayant obtenu le statut de réfugiés politiques sont accueillis et hébergés au Centre Nantais d'Hébergement des Réfugiés. Une équipe œuvre pour l'insertion sociale et professionnelle de ces familles étrangères. Dans le cadre des objectifs de réinsertion sociale et notamment de l'apprentissage du Français, Stereolux organise des ateliers de création in situ. Ce public est difficile à sensibiliser car il doit faire face à beaucoup d'autres préoccupations, de plus il découvre la langue, les institutions et la culture française. Il nous a donc paru nécessaire de prendre le temps d'installer la rencontre avec l'artiste et de l'installer dans leur environnement de résidence.

Le projet qui s'est déroulé du 3 au 9 juin 2013 s'appelle la Caravane Photographique. Ouverts à tous, enfants et adultes, la Caravane photographique proposait de (re)vivre un moment de photographie comme autrefois. À l'aide d'une chambre photographique et/ou d'autres appareils comme le polaroid par exemple, les adultes aussi bien que les enfants ont fait de la prise de vue et du développement sur place dans la caravane (réaménagée en labo photo). Grâce à la présence quotidienne pendant 1 semaine du photographe et de sa Caravane, tous les résidents ont participé au projet, adultes comme enfants. Des échanges nouveaux se sont faits jour ; il apparaît que le caractère universel de la photo est propice à l'échange et au partage malgré la barrière de la langue. Cette action entre plus dans le cadre de l'éducation à l'image et de la cohésion sociale.

//// > *Le Thé Numérique*, Stereolux. Public : une dizaine de personnes retraitées (60 à 80 ans environ). Lieu : salle de pratique numérique, Stereolux. Intervenants : des artistes, dont 1 référente, Marie-Pierre Groud,

réalisatrice de film d'animation. Actions : un atelier hebdomadaire de septembre à juin de découverte au sens large de la pratique d'outils numériques et découverte de la culture numérique; susciter l'envie de tester de nouvelles pratiques dans un esprit ludique et dans une optique de création artistique; création d'un vidéo-fiction collective, de l'écriture du scénario jusqu'au montage final, sur le thème "portrait/auto-portrait" (VideoPAD); jeux et retouches de la photo, et d'images (Paint.net), initiation à l'univers des réseaux sociaux et des termes d'aujourd'hui, parcours d'expositions numériques. Très rapidement un esprit de groupe s'est développé grâce notamment à la permanence des séances. Très vite, les retraités ont investi les espaces de Stereolux et s'y sont sentis bien. Un accueil particulier et une référente pédagogue et patiente ont participé à la réussite de cet atelier. Ils ont créé et expérimenté sans complexe malgré la difficulté d'apprentissage d'outils inhabituels à cette génération. Le groupe a souhaité poursuivre l'aventure une année supplémentaire. ■

SYNESTHÉSIE

Fabrique de Culture Art & Numérique
/ Saint-Denis

www.synesthesie.com

■ / En proposant cette thématique liant le numérique au social, MCD fait sans doute référence aux programmes croisés des politiques culturelles qui cherchent à impliquer l'art et les artistes dans une "solidarité numérique" qui, pour reprendre le terme du ministère de la Ville, serait à mettre à contribution dans la résorption des inégalités. Des budgets fléchés "politique de la ville" permettent en effet aux structures de production et diffusion de l'art contemporain, et aux artistes eux-mêmes, d'élargir leurs possibilités budgétaires pour exercer leurs activités. À quel prix ?

La question de la pertinence de ce type de productions culturelles a été maintes fois posée, ce qui n'a pas empêché la montée en puissance de nouveaux métiers (médiateurs, chargés de publics...). Mais attention à ne pas aboutir au paradoxe de choisir une œuvre pour complaire à une politique de médiation existante plutôt que de construire la médiation autour d'une œuvre surprenante. Car le risque existe d'aboutir vite à une sclérose, un assèchement des propositions artistiques et une lassitude de publics trop sollicités, trop souvent pour trop de projets.

Pourtant la participation du public est un facteur à prendre de plus en plus au sérieux car il y a bel et bien un enjeu émergent depuis l'arrivée du Web 2.0 qui renouvelle les pratiques artistiques amateurs surtout

PHOTO © JÉRÉMIE DRES



Jérémie Dres, *Idéales Idoles*, 2013.

chez les jeunes publics. Changer, échanger des contenus, les commenter, les créer relève du plaisir du partage, crée du lien social et développe la créativité. Un nouveau défi est à relever note Annie Chevrefils Desbiolles : *celui de créer une dynamique entre culture active et culture savante en s'appuyant sur les formes de sociabilités propres à l'Internet*. Au lieu de rester soumis à la totalisation d'une culture venant de haut, tout le monde deviendrait producteur de culture ou de cultures. Au plaisir de se sentir co-acteur voire co-auteur, au risque cependant de ne plus savoir discerner la part propre de chacun.

// Consciente de ces problématiques, depuis la création de Synesthésie, dans les années 90, j'ai privilégié des démarches dans lesquelles l'interaction est partie prenante de façon implicite ou explicite de l'œuvre. J'ai voulu notamment partir de l'interaction au sens que donnait à ce mot le sociologue américain Erving Goffman, des représentations de soi qui permettent à l'individu de se projeter dans le social et d'y fonctionner par des systèmes de maillages et de liens. Le terme interaction me paraissait plus riche, plus humain, que celui d'interactivité, activité systémique proposée par la technologie.

J'ai fait le pari que le numérique inciterait les artistes à aller dans ces nouvelles directions à l'instar de démarches déjà solidement ancrées dans l'art contemporain telles celles d'Esther et Jochen Gerz, ou de Fabrice Hyber, sans parler du groupe mis en exergue par Nicolas Bourriaud dans son livre emblématique *L'Esthétique relationnelle*, Rikrit Tiravanija ou Philippe Parrenno, par exemple. Ayant eu la chance d'être invitée par le ministère de la Culture pour créer le site d'*Eau d'or, eau dort, Odor*, en 1997, à la Biennale de Venise, j'ai vécu l'expérience inoubliable d'un bâtiment spectaculaire, le Pavillon français transformé en œuvre d'art totale pendant 11 jours par Fabrice Hybert. Il ne s'agissait pas de simplement "participer", chaque personne de l'équipe était immergée dans



Pascal Bauer, *Le Cercle*, 2012.

l'œuvre ; était, par le simple fait d'être là, un élément de l'œuvre. Nous contribuions à son contenu et à son évolution. Le jour du vernissage ne restaient plus que les vidéos enregistrées. Le "public" les découvrait, et comprenait mieux qu'un long discours qu'il lui eut fallu être là au bon moment.

/// Forte de ces expériences, de ces interrogations sur les frontières existant entre soi et les autres, j'ai accueilli dans le Centre d'art virtuel de Synesthésie, *Gestes*, la pièce multimédia de Djamel Kokene qui traite de la question du déclenchement des actions de tout un chacun au sein d'un imaginaire développé par l'artiste.

Puis, grâce au développement des technologies de capteurs, Synesthésie a pu produire des dispositifs participatifs spectaculaires comme *Upstream* d'Isabelle Grosse en 2005, *fLux Binary Waves* de LAB[au] en 2008, et en 2012 *Le Cercle* de Pascal Bauer. Ces œuvres ont en commun un dispositif formel singulier, propre à l'univers de chacun de ces artistes. Car ce qui compte c'est que le public dialogue bien avec l'œuvre d'un artiste et non pas avec un système technologique anonyme ou écrasant qui n'incite ni à la poésie ni à la réflexion.

Mais Synesthésie, en se territorialisant à Saint-Denis, en 2006, en se "glocalisant" donc, a également mis en place d'autres formes d'œuvres "participatives" dans les-

quelles les technologies numériques jouent un rôle plus ou moins majeur. Le principe de base est que ces créations soient menées et assumées par les artistes, généralement au cours d'une résidence, et qu'elles découlent d'un projet fort autour duquel Synesthésie constitue le public réceptif-actif. Cette phase d'alchimie entre œuvre et public est la plus délicate. Si elle "prend", le projet peut s'épanouir.

//// Ainsi la pièce *Idéales idoles* de Jérémie Dres, créée par l'artiste et enrichie lors d'ateliers avec le collège Jean Lurçat de Saint-Denis, offre un regard critique sur l'engagement des jeunes pour les personnages fabriqués par les médias tout en laissant à chaque participant son cadre d'intervention, son quart d'heure de créativité. *Toute une Histoire*, vidéo d'animation de Saraswati Gramich, qui mêle des fragments de textes de l'anthropologue Éric Chauvier avec des photographies de comédiens amateurs, tire sa substance d'une année de rencontres de groupe régulières et cathartiques.

///// Le prochain rendez-vous participatif de Synesthésie, *City lights orchestra*, le 20 novembre 2013, visera à transformer les fenêtres des immeubles autour d'un square en écrans de lumières. Chaque unité pulsant à son rythme entrera dans une symphonie rythmique globale orchestrée par

l'artiste Antoine Schmitt. Ainsi, à la manière des pixels, chaque unité visuelle n'existera que parce qu'elle fait partie d'un tout. Et derrière ces fenêtres on devinera des vies, une profondeur qui donnera tout son prix à la performance

C'est par l'accompagnement de nouvelles intuitions artistiques découlant ou inspirant des possibles technologiques que des lieux comme Synesthésie trouvent leur raison d'être et de fabriquer la culture d'aujourd'hui avec les outils mêmes qui révolutionnent notre présent en tenant compte des usages sociaux émergents. ■

Anne-Marie Morice
DIRECTRICE ARTISTIQUE SYNESTHÉSIE

SYNESTHÉSIE
FABRIQUE DE CULTURE ART & NUMÉRIQUE



VISAGES DU MONDE

/ Cergy

<http://vdmlab.fr>



■ / Je suis Xavier Girard, responsable arts numériques de Visages du Monde, nouvel équipement dédié aux arts numériques et aux danses actuelles de la ville de Cergy, dans le Val d'Oise. Préciser ma trajectoire personnelle peut être utile. J'ai été responsable de l'Espace Culture Multimédia de l'ASCA, à Beauvais, de 2006 à 2010. Durant cette période, j'ai développé un projet dans le cadre de ce label ECM, du Ministère de la Culture, au delà de sa disparition, en 2008. Structurant dans ma façon de concevoir des projets, le cahier des charges de ce label m'a toujours incité à penser mes projets selon deux axes : le soutien à la création et à la diffusion des arts numériques d'une part et le développement des pratiques artistiques locales d'autre part. Pour la ville de Cergy, j'ai d'abord participé à l'écriture du projet arts numériques en m'appuyant sur cette expérience des ECM et en l'ajustant au contexte du projet Visages du Monde à Cergy : un équipement de 3500 m² ouvert en février 2013 par la Commune de Cergy (en régie directe), dans un quartier, Cergy-le-Haut, lui-même très récent.

Le projet Visages du Monde va bien au delà des arts numériques. Il est un des équipements structurants du territoire d'une commune organisée autour de 3 centres : Cergy Grand Centre (correspondant à l'arrêt de RER Cergy Préfecture), Cergy Saint-Christophe et Cergy-le-Haut, où il est implanté. L'équipement accueille ainsi une mairie et une maison de quartier, une médiathèque, une salle de spectacles. Les habitants y font leurs papiers d'identité, y empruntent des



livres, des DVD, viennent y voir des spectacles... Dans cet équipement, les arts numériques sont là pour enrichir le lieu de propositions artistiques, de formations, de dispositifs facilitant le développement des pratiques artistiques locales. Une salle de formation, un studio arts numériques et des espaces d'exposition dédiés y contribuent. Notre capacité à investir les espaces intermédiaires ou le hall de Visages du Monde avec des propositions artistiques à la fois accessibles et frappantes est fortement mise à contribution. Le lieu ayant ouvert en février dernier, la thématiques arts numériques en est au début de son développement.

// Pour moi, croiser création numérique et lien social renvoie à la tradition de l'éducation populaire telle qu'elle a été mise en œuvre dans bon nombre de lieux culturels au lendemain de la 2^{ème} Guerre mondiale et jusqu'au début des années 80. Travailler sur les pratiques des habitants, les faire grandir, leur donner de l'espace tout en y associant des artistes et en contribuant à la vie des

quartiers... À l'inverse, pendant les années 80 et 90, en France, on a plutôt eu tendance à donner naissance à des lieux positionnés uniquement sur des cultures artistiques professionnelles. Dans certains cas, on a même fait muter des projets participatifs en de simples lieux de diffusion artistique.

J'ai vécu à Saint-Quentin-en-Yvelines, une ville nouvelle, comme Cergy-Pontoise. Dans les années 70, on y a monté des programmes de développement des pratiques culturelles et sociales des habitants autour de nouveaux quartiers et de nouveaux lieux avant de les normaliser sur le modèle des grands équipements culturels nationaux. Ainsi était née l'APASC à Élancourt vers 1975, devenue Le Prisme, à la fin des années 80, abandonnant sa structure juridique participative et le mariage de fonctions sociales et culturelles.

Je crois qu'on n'a commencé à construire une nouvelle place pour les habitants dans les structures culturelles qu'au début des années 2000. Et c'est là que les pratiques numériques interviennent. Avec le label ECM et les labels numériques régionaux, les pouvoirs publics ont facilité la greffe de pôles arts numériques dans des lieux culturels existants.

/// Par exemple, à Beauvais, le Labo s'est ouvert en 2004, autour de l'Ouvre-Boîte, la nouvelle SMAC (implantée dans un quartier populaire au sein de l'ASCA, Association Socio-Culturelle Argentine devenue entre temps Association Culturelle Argentine). À Beauvais, la SMAC est là pour mettre en œuvre des spectacles et accueillir les spectateurs sur des temps courts de diffusion. Le pôle arts numériques est là pour accueillir les habitants le reste du temps : qu'il s'agisse du studio d'enregistrement, d'ateliers de pratique artistique ou d'accompagnements de leurs projets. Ici et là, les arts numériques permettent aux pouvoirs publics de s'appuyer sur l'image de modernité associée aux arts numériques pour offrir des espaces de participation aux habitants. Pour autant, on a vu ce qu'il était advenu du financement du programme ECM par le Ministère de la Culture.

La création numérique entendue comme un outil de lien social, d'expression des habitants et de vie d'un territoire est quelque chose de très fragile. En termes de politiques publiques d'abord, le soutien à la création numérique locale est beaucoup plus difficile à mettre en œuvre que d'autres formes d'action culturelle. Matériellement, il faut investir et (re)construire des outils de communication avec les habitants. Sur le plan intellectuel, il faut une volonté politique ou militante forte que vient souvent contrecarrer la logique de rentabilité économique et médiatique à court terme (exemple : un festival de musiques actuelles, des grands noms...). En terme de représentations enfin,



PHOTOS © D.R.

Bornes du **No Future Contest**. Bornes FARC réalisées pour le Festival par les membres de l'association Life-Up, avec deux professionnels du décor de spectacle et les élèves de DMA typographie de l'École Estienne (Paris).

pour que la création numérique s'enracine, au sein du public comme des responsables de structures, il faut en finir avec l'idée que la création est réservée à une élite autorisée.

//// À Cergy, nous mettons en place un certain nombre de formations. Nous partons des besoins techniques simples des habitants (ex : faire de la retouche d'images) pour les entraîner vers des propositions d'ateliers plus créatifs (ex : initiation à la création de jeux vidéo) et emmener tout doucement certains vers la mise en place de collectifs de création, encadrés ou relativement autonomes. Pour moi la pérennité de ces collectifs de création traduit le plus haut niveau d'appropriation du projet "Arts numériques" par les habitants. C'est un objectif en soi. Par ailleurs, à Cergy, tous types d'événements passent par l'implication des habitants. C'est aussi une nécessité en soi pour assurer une certaine fréquentation de ce que nous proposons.

Le No Future Contest est un concours de création de jeux vidéo lancé à l'échelle internationale avec un Marseillais, du site <http://oujevipo.fr/>. Il a fait l'objet d'une expo-



sition auto-produite par Visages du Monde jusqu'au 20 octobre dernier. Parmi ces jeux, on trouve à la fois des jeux créés à l'autre bout du monde et d'autres programmés par des gens de l'agglomération. Si tout va bien, cette double entrée ultra locale et internationale devrait même se renforcer au fil des années.

Le projet de festival autour du jeu vidéo (Retro No Future Games Festival) que nous menons actuellement est exemplaire. Nous travaillons avec 3 associations de joueurs issues de l'Université et des écoles d'ingénieurs de Cergy-Pontoise. Elles nous permettent de donner une légitimité à l'évé-

nement sur le territoire. Plus égoïstement, l'implication de ces habitants permettra peut-être à l'événement de durer au delà de nos missions de salariés.

//// Pour un lieu porté par la collectivité publique comme l'est Visages du Monde, cette question du lien social ne saurait être seulement un processus. Cependant, il faudrait que sa place (re)devienne plus centrale parmi les professionnels de la culture pour que les projets numériques que nous portons puissent se déployer totalement. ■

Xavier Girard
RESPONSABLE ARTS NUMÉRIQUES
DE VISAGES DU MONDE

> www.ville-cergy.fr/culture-loisirs/lieux-culturels-et-de-spectacles/arts-numeriques-visages-du-monde/

Création numérique & lien social



mcd #54



mcd #55



mcd #56



mcd #57



mcd #58



mcd #59



mcd #60



mcd #61



mcd #62



mcd #63



mcd #64



mcd #65



mcd #66



mcd #67



mcd #68



mcd #69



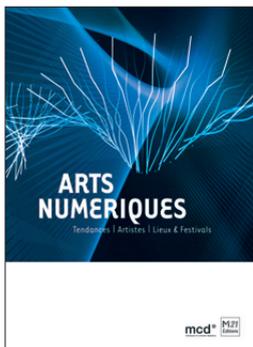
mcd #70



mcd #71

ANCIENS NUMÉROS ET ABONNEMENT EN LIGNE

www.digitalmcd.com



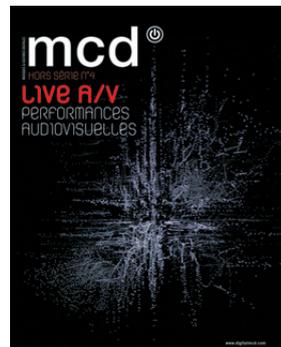
Arts Numériques,
"Tendances, Artistes, Lieux & Festivals"

FR



WJ-SPOTS #1
15 ans de création
artistique sur Internet

FR/UK



Live A/V
Performances audiovisuelles

FR/UK



Internet des Objets
Internet of things

FR/UK

MCD' ABONNEMENT

- Je souhaite me réabonner pour 1 an (4 numéros) au tarif de **30€** au lieu de 36€ + frais d'envoi France et Europe 5,20€ Monde 8,60€

REVUES ET HORS-SÉRIE A L'UNITÉ

Depuis janvier 2011, la revue MCD nouvelle formule trimestrielle thématique et bilingue est à 9 €.

- Revue MCD** (FR/UK) : 9€ TTC

Numéro(s) souhaité(s) :

- Internet des Objets** (FR/UK) : 9€ TTC

- Live A/V - performances audiovisuelles** (FR/UK) : 10€ TTC

- WJ_SPOTS, 15 ans de création sur Internet** (FR/UK) : 9€ TTC

+ frais d'envoi par numéro/hors série :

- France et Europe 3,10€ Monde 4€

- Le Livre : Arts numériques, tendances - Artistes - Lieux & Festivals** : 29,55€ TTC + frais d'envoi : France et Europe 2,50€ Monde 4,15€

Tous ces numéros sont disponibles à la commande pour réception au format papier ou numérique (pdf) en téléchargement sur la boutique de notre site www.digitalmcd.com

Je joins un chèque d'un montant total de € incluant les frais d'envoi

Prénom :

Nom :

Structure :

Profession :

Email :

Tél. :

Adresse :

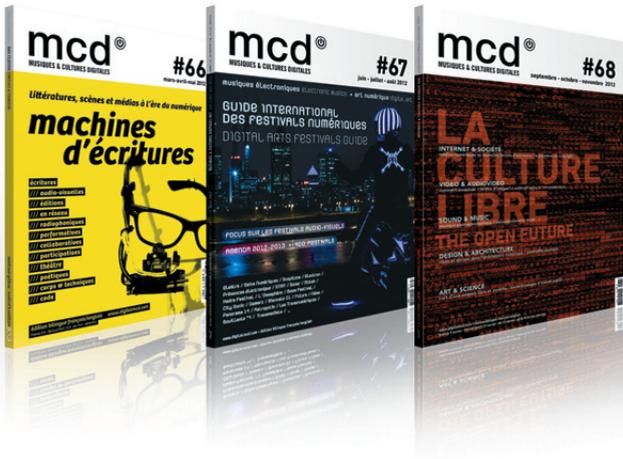
Pays :

Ville :

C.P. : Date :

Signature :

Chèque à l'ordre de Musiques & Cultures Digitales, à envoyer accompagné de ce formulaire à Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault, 75011 Paris



MCD LA REVUE CULTURE ET SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

- > des numéros thématiques trimestriels,
- > des éditions bilingues français / anglais,
- > une analyse des pratiques artistiques et usages innovants,
- > des articles de fond et des entretiens,
- > + de 100 pages,
- > une collection de référence

Parutions MCD

- > Hors série n°7 : Le guide des ressources et lieux de création artistique numérique & multimédia (avril 2013)
- > mcd#70 : Echo-System, musique et création sonore
- > mcd #69 : Net art, WJ-SPOTS#2 : Les artistes s'emparent du réseau
- > mcd#68 : la culture libre
- > mcd #67 : guide des festivals numériques
- > mcd #66 : machines d'écritures
- > mcd#65 : l'Internet voit vert

www.digitalmcd.com

MCD - Musiques & Cultures Digitales

Publication trimestrielle

DIRECTRICE DE LA RÉDACTION

Anne-Cécile Worms < nc@digitalmcd.com >

RÉDACTEUR EN CHEF

Laurent Diouf < laurent@digitalmcd.com >

RÉDACTEURS

Ariel Kyrrou < ariel.kyrrou@gmail.com >

Christelle Desbordes < chrydesbordes@hotmail.com >

Franck Bauchard < franck.bauchard@ville-montpellier.fr >

Gérald Elbaze < elbaze@medias-cite.org >

Jean-Jacques Gay < j.j.g@wanadoo.fr >

Jean-Paul Fourmentraux < jean-paul.fourmentraux@chess.fr >

Laurent Catala < lcatala@hotmail.fr >

Natacha Seignolles < contact@decalab.fr >

DIRECTION ARTISTIQUE

Yann Lobry < contact@rendez-vu.fr >

CONCEPTION GRAPHIQUE COUVERTURE

Formidable Studio < www.formidable-studio.net >

PUBLICITÉ & PARTENARIAT

< communication@digitalmcd.com >

WEBMASTER

Guillaume Dumont / Attitude < guillaume.dumont@attitude-net.com >

ADRESSE

Musiques & Cultures Digitales, 8 rue du Général Renault, 75011 Paris.

MCD / MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

est une publication de l'association

Musiques & Cultures Digitales

présidée par Hadda Fizir,

directrice de la publication.

IMPRIMERIE

ETIC GRAPHIC, Z.1. des Touches,

BP 2159, 81 boulevard Henri Becquerel, 53021 Laval cedex 9, France

< www.etic-graphic.fr >

GESTION DE LA DIFFUSION INTERNATIONALE

NUMERO0

Tél.: + 0033 (0) 9 82 42 63 09

< marie@numero0.fr >

DISTRIBUTION MLP

COMMANDE EN LIGNE

www.digitalmcd.com

Tous droits réservés

ISBN 978-2-36807-046-8 - ISSN 1638-3400

Dépôt légal à parution: octobre 2013.



REMERCIEMENT

Jean-Christophe Théobalt,

Chargé de mission numérique Ministère

de la culture et de la communication,

Secrétariat général (SG) Service de la coordination
des politiques culturelles et de l'innovation (SCPCI),
Département de l'éducation et du développement
artistiques et culturels (DEDAC)



RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

MCD est membre

du Réseau Arts Numérique (RAN)

< www.ran-dan.net >



MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

Site < www.digitalmcd.com >

E-mail < info@digitalmcd.com >

Infos < www.facebook.com/digitalmcd >

en vente en kiosques et librairies

Distribution / diffusion / monde:

K.D. Presse - site < www.kdpresse.com >

en consultation

En France:

- Aix-en-Provence: Seconde Nature & La Maison Numérique, 1 place Victor Schoelcher
- Bobigny: Université Paris 13 – Bibliothèque Jean-Deausset, 1 rue de Chablis
- Bourges: Bibliothèque Ecole Nationale supérieure d'art, 7 rue Edouard-Branly
- Bourgoin Jallieu: Les Abattoirs, 18 route de l'Isle d'Abeau
- Bourgogne: Espace Multimédia Gantner, 1 rue de la Varonne
- Chaumont: Bibliothèque Municipale Les Silos, 7 - 9 avenue Foch
- Erstein: Bibliothèque Municipale d'Exel
- Fontenay-sous-Bois: Bibliothèque Municipale Aragon, 2 avenue Rabelais
- Gardanne: Médiathèque Nelson Mandela, Bd Paul Cézanne
- Grigny: Conservatoire, Hôtel de Ville
- Hyères: Bibliothèque Municipale, Place Théodore Lefebvre
- Issy-les-Moulineaux: Le Cube, 20, Cours Saint Vincent
- Lille: Médiathèque Jean Lévy, 32-34 rue Delesalle
- Lyon: Bibliothèque municipale de Lyon, 30 bd Vivier Merle, 3^e
- Lyon: Jarring Effects, 13 rue Renée Leynaud, 1^{er}
- Marseille: Agesca (Pôle Info Musiques), 60 rue Consolat, 1^{er}
- Montpellier: Le Garage Electrique, 42 rue Adam de Craaponne
- Montpellier: Kawenga, 21 bd Louis Blanc
- Montreuil: Bibliothèque Robert Desnos, 54 rue Victor Hugo
- Mulhouse: La Filature, 20 allée Nathan Katz
- Nancy: L'Autre Canal, 45 bd d'Austrasie
- Nantes: Le Lieu Unique, 2 rue de la Biscuiterie
- Orléans: Culture O Centre, 1 rue Royale
- Paris: Ars Longa, 67 avenue Parmentier, 11^e
- Paris: Bibliothèque Publique d'Information, 19 rue Beaubourg, 4^e
- Paris: Bibliothèque Saint Fargeau, 12 rue du Télégraphe, 20^e
- Paris: Centre Musical Barbara Fleury Goutte d'Or, 1 rue de Fleury, 18^e
- Paris: Cité de la Musique, 221 avenue Jean Jaurès, 19^e
- Paris: IRMA, 22 rue Soleillet, Paris 20^e
- Paris: La Cantine, 151 rue Montmartre, 2^e
- Paris: Maison des Associations du 11e, 8 rue du Général Renault, 11^e
- Paris: Maison des Métallos, 94 rue Jean-Pierre Timbaud, 11^e
- Paris: Médiathèque musicale de Paris, Forum des Halles, 1^e
- Paris: Technopol, 67 avenue Parmentier, 11^e
- Pau: BIPP, Square Paul Lafond
- Pau: Médiathèque des allées Hôtel d'entreprises Les Allées, 26 avenue des Lilas
- Perpignan: École des Beaux-Arts, 3 rue Maréchal Foch
- Poitiers: Espace Mendès France, 1 place de la Cathédrale
- Reims: Centre culturel Saint-Exupéry, Esplanade André Malraux
- Rennes: Le Jardin Moderne, 11 rue du Manoir de Servigné
- Rennes: Bibliothèque Les Champs Libres, 46 bd Magenta
- Rosny-sous-Bois: Espace Jeunesse – Cercle J, 45 rue Gardebled
- Saint-Denis: Association Synesthésie, 15 rue Denfert Rochereau
- Saint-Herbin: La Bibliothèque, rue François Rabelais
- Saint-Médard en Jalles: Médias Cité, Place de la République
- Sèvres: La Générale en Manufacture, Les Pixels Transversaux, 6 grande rue
- Toulouse: Centre culturel Bellegarde, 17 place Bellegarde
- Toulouse: Médiathèque Départementale, 1 Allée Antonio Machado
- Valence: Lux scène nationale, 36 bd du général de Gaulle
- Villeneuve d'Ascq: Bibliothèque Université Charles de Gaulle Lille 3, rue du Barreau
- Villeneuve-Lez-Avignon: Bibliothèque CNES La Chartreuse

En Europe:

- Bruxelles / Belgique: iMal, 30 Quai des Charbonnages
- Mons / Belgique: Transcultures, 17 rue de la Trouille
- Mons / Belgique: Bibliothèque Umons - Faculté Polytechnique, 9 rue de Houdain
- Prague / République tchèque: Institut Français de Prague, Stepsanska 35, 1^e

A l'International:

- Rio de Janeiro / Brésil: Médiathèque du Centre de ressources de la Maison de France, 58 Avenida Presidente Antônio Carlos, 58/11 Andar

mcd[®]

magazine des **cultures digitales**

ran

RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

Cahier spécial, septembre 2013



L'ÉCOSYSTÈME
NUMÉRIQUE
DU RAN

***Arborescences
créatives***

www.digitalmcd.com

www.ran-dan.net

Disponible gratuitement sur
www.digitalmcd.com

NOUVELLE SAISON MUSICALE Ina GRM

multiphonies

grm 13/14

CONCERTS
GRATUITS

4+5+6 octobre 2013

PARIS /MPAA Saint-Germain

AKOUSMA

14+15 janvier 2014

PARIS /MPAA Saint-Germain

AKOUSMA

28+29+30 mars 2014

PARIS /Le CENTQUATRE

PRÉSENCES
électronique

10
★
ans

7+8 juin 2014

PARIS /Studio 105 (Maison de Radio France)

LIVE
+ AKOUSMA

Automne 2014
GENÈVE

PRÉSENCES
ÉLECTRONIQUES
GENÈVE (4^e édition)

www.inagrm.com

ina
GRM