

CLERMONT-FERRAND

14.03 > 01.04 2012

VIDEO FORMES

FESTIVAL 14.03 > 17.03

NUIT DES ARTS ÉLECTRONIQUES > 17.03

• MAISON DU PEUPLE •

EXPOSITIONS 15.03 > 01.04

STATION INTERNATIONALE ART VIDÉO & CULTURES NUMÉRIQUES
27th INTERNATIONAL VIDEO ART AND DIGITAL CULTURES FESTIVAL

COMPTE RENDU DES TABLES RONDES

Rencontres publiques sur les cultures numériques

Quels liens entre le monde « réel » et le monde « virtuel » ?

Art, territoires et société

La double vie des artistes

LE TRANSFO
ART ET CULTURE
EN RÉGION AUVERGNE

www.letransfo.fr

Quels liens entre le monde « réel » et le monde « virtuel » ?

Rencontre publique sur les cultures numériques du 10 mars 2012

Parce que virtuel n'est pas le contraire de réel (que signifierait « irréel » alors ?), ce terme désigne, tout comme la réalité augmentée, une autre réalité possible. Et s'il existait non pas LA réalité mais des réalités mixtes ? Éclairage grâce à différentes expériences artistiques.

Gabriel Soucheyre, directeur de Vidéoformes et modérateur le temps de la rencontre, présente la première des trois tables rondes organisées autour des cultures numériques. Il s'agit aujourd'hui de questionner des termes et des manifestations liés au monde virtuel (un monde non tactile mais dans lequel on peut voir ou entendre) et à la réalité augmentée (grâce aux outils numériques).

Les trois intervenants, Justine Emard, Marc Blieux et Anne Astier, artistes des nouveaux médias, vont illustrer leur domaine respectif et apporteront un élément de réponse à la problématique posée. En fin de séance, deux avatars qui assistent au débat prendront la parole.

« Superposer pour créer l'illusion de la réalité »

Justine Emard, plasticienne et vidéaste, est diplômée des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand. S'intéressant à la photographie, à la vidéo, à la 3D, elle fut accueillie en résidence par Vidéoformes pendant un an puis au Centre de réalité virtuelle de Clermont-Ferrand.

Au cours de ses études à l'ESACM, Justine Emard suit, pendant un semestre, les cours de l'université d'Oklahoma où elle découvre un intérêt pour les cinémas drive-in et leurs images, et s'interroge sur les dispositifs qui permettent la superposition des images.

Son travail consiste à faire dialoguer les images fixes et les images en mouvement.

Elle définit la réalité virtuelle de la manière suivante : « Tous les moyens de simuler la réalité (avec des lunettes ou des outils pour se déplacer) mais en temps réel. », tandis que la réalité augmentée « se superpose à la réalité, pour créer une sensation de présence ».

Justine Emard a, à partir d'images capturées, de reconnaissance d'images et d'application d'éléments en 2D et en 3D et de huit dessins au feutre, créé un dispositif pour faire apparaître des images : le screencatcher. Nommé ainsi en référence au dreamcatcher des Indiens Navajos qui capturaient les bonnes images et évacuaient les cauchemars, ce logiciel agit comme un filtre à images. À l'aide d'une tablette numérique, on s'approche du dessin manuel, lequel est reconnu et identifié par le screencatcher, qui l'enrichit ensuite des images en mouvement développées par l'artiste.

Celle-ci illustre son propos avec une vidéo montrant trois lieux où son dispositif a été exposé.

En somme, « quelle différence avec l'incrustation ? » interroge un auditeur.

« La réalité augmentée est du temps réel, plus on s'approche du dessin, plus le son est fort. Comme si le filtre permettait de voir quelque chose qui n'existe pas », répond Justine Emard.

Cette technique est aussi utilisée dans les jeux vidéos, un peu dans l'industrie, et parfois employée à des fins commerciales. « Grâce à la réalité virtuelle, on peut aussi travailler sur les phobies, en simulant par exemple un bord de falaise, on peut se mettre en situation », ajoute Gabriel Soucheyre avant de poursuivre : « Le code barre au supermarché est la base de la réalité augmentée : tout à coup, on voit le prix de ce que l'on achète. »

« Manipuler et expérimenter soi-même le monde 3D »

Pour prolonger cette réflexion autour du réel et du virtuel, la parole est donnée à **Marc Blieux**, artiste-chercheur travaillant sur la plate-forme sociale virtuelle 3D Second Life. Lui s'interroge sur la notion du réel et les relations entre les individus : Comment évoluons-nous ? Comment se font les liens ? Comment émerge la création artistique ?

Depuis les années 2000, il s'intéresse à la théorie de la physique quantique qui questionne sur notre rapport au réel, l'exploration de la matière au niveau de l'infiniment petit, et s'est concentré sur deux axes de travail : les flux de subjectivité entre l'art et la science d'une part, l'interdépendance entre l'environnement et l'homme (c'est-à-dire autour des trois écologies, naturelle, sociale et psychique), d'autre part.

En 2000, il se découvre un intérêt pour les univers virtuels 3D, en temps réel, où l'utilisateur a la main pour construire, créer.

Cela a abouti à l'envie de co-crée avec d'autres artistes, et de là est né, en 2009, le concept de AIRE Ville spatiale. Celle-ci fut conçue comme une « ville mobile » des années 1950, où débutait la réflexion sur l'architecture écologique, construite sur des piliers, des plateaux avec des modules.

Marc Blieux a modélisé ce concept sur Second Life afin « non pas de faire une ville, mais proposer aux artistes d'investir la ville », explique-t-il. Tous issus de pays et d'horizons divers (arts plastiques, architecture, design), chaque artiste apporte sa création à cet environnement, appose sa brique... qu'un autre viendra modifier pour toujours faire vivre l'œuvre.

En 2011, l'envie d'aller plus loin dans la création collaborative le taraude et il lance le projet SynchroniCity, dans lequel des éléments se complètent ou viennent en opposition, comme dans les relations humaines. « Gérer les oppositions est parfois difficile mais un projet est vivant si on sort du cadre, si on ne maîtrise pas le fil ».

« J'ai envie que les œuvres dialoguent de cette façon. Qu'à partir d'une proposition de base, chacun trouve son intérêt à agir dessus », conclut-il.

« Un roman multimédia filmé à même la vie »

Anne Astier, écrivain et artiste des nouveaux médias, ex-plasticienne, va finalement livrer son témoignage, son cheminement vers le monde virtuel.

Auteur d'un livre paru en 1984, elle a en effet ressenti à un moment le besoin de « mettre du visuel et du son dans ce qui était censé n'être qu'un récit littéraire. » Cette réflexion a sonné le glas du livre traditionnel et marqué le point de départ du livre quantique, qui lui a permis de contenir son histoire passée, présente, future, car en perpétuel(le) mouvement, gestation, amélioration.

En 1994, Anne Astier a donc commencé à (d)écrire sa relation avec un homme, à travers un journal sonore, photographique et vidéo, a tout stocké en attendant de restituer ces réflexions à la personne en question, onze ans plus tard. Ces onze années durant lesquelles, au-delà d'une rencontre amoureuse, allait se forger une réflexion sur l'art, la vie, la conscience : la relation allait évoluer vers quelque chose de plus global, permettant à l'artiste de « découvrir et rencontrer son présent ».

De chaque étape de sa réflexion est né un livre différent, un « continuum de livres, un roman multimédia filmé à même la vie. » Un livre composé de cinquante livres, qui évolue, se déplace dans plusieurs médias et grandit dans le temps, connecte à sa vie puis à la vie.

Anne Astier était alors prête à aller vers de nouveaux territoires, vers Internet d'abord, qui, en 2005, allait héberger toutes ses pensées, puis vers le monde virtuel, « pour comprendre comment on pensait en 3D. »

« J'ai senti une grande évidence à investir ces territoires, confie l'artiste, j'attendais ces espaces que j'appelais les " nouveaux territoires quantiques hologrammiques ". »

Les déambulations dans le monde 3D remplacent alors le cheminement dans les pages du livre. Second Life, a ouvert une voie, celle où l'on crée son monde, on projette son monde intérieur, on manifeste sa pensée. Mais il existe d'autres mondes 3D « open source », qui ne sont pas gérés par des entreprises, tel Francogrid.

Concernant les termes du débat, qu'entend Anne Astier par « réalité augmentée » ? Elle prend les choses à l'envers : « On nous a confinés dans une réalité diminuée, alors que la réalité n'est pas plate mais multidimensionnée. On explore tous ensemble, un puzzle avance. » « Le corps augmente, l'avatar n'étant qu'une extension dimensionnelle de nous-mêmes », affirme-t-elle.

S'il n'était qu'une chose à retenir pour s'inscrire dans la démarche d'Anne Astier, ce serait peut-être de « mettre de la conscience dans notre regard pour se connecter au réseau, se connecter par la conscience et non par les nouvelles technologies » et avoir en tête que « notre Terre n'est qu'une immense bibliothèque quantique de toutes nos vies informationnelles. »

Hugo Biwan et Lorenzo Soccavo, les deux avatars évoluant sur Francogrid, closent la rencontre, l'un signalant « qu'il n'y a pas de réalité augmentée mais des réalités mixtes », l'autre que « c'est le fait de partager la réalité augmentée qui la rend réelle. »

Art, territoires et société

Rencontre publique sur les cultures numériques du 15 mars 2012

Les cultures numériques impactent fortement les liens sociaux et dynamisent les territoires. En quoi ces technologies répondent-elles aux problématiques sociétales ? De quelle façon les réseaux peuvent-ils réactiver les énergies de chacun ?

Débat avec des acteurs des industries culturelles.

La table ronde d'aujourd'hui, présentée dans le cadre du festival Vidéoformes, se propose d'aborder un thème transverse, débute Sylvie Dallet, professeur des universités et présidente de l'Institut Charles-Cros, celui du lien entre l'art, les territoires et la société.

« Au départ, précise-t-elle, il y a eu une rencontre organisée à Aurillac avec le Conseil régional d'Auvergne sur l'innovation, qui a donné lieu à des échanges plutôt bordés, et sur la créativité qui, au contraire, a généré des dialogues débridés. Au fond, la créativité préexiste à l'innovation, souvent restreinte aux secteurs techniques. La créativité, elle, est multiple car hors contrôle. »

Quand ces tables rondes eurent lieu, il y avait en filigrane la crise. D'où la thématique abordée aujourd'hui : quels liens existent-il entre les créateurs de richesse ?

Katia Bouferrache est la première des quatre intervenants à prendre la parole afin de présenter son activité.

À la tête d'une grappe d'entreprises constituée en association, labellisée par la DATAR et créée en Auvergne en 2011, Le Damier, elle a à cœur de fédérer et promouvoir sur le territoire auvergnat les secteurs de la musique et de la vidéo. Elle est partie du constat simple selon lequel il était nécessaire de valoriser la dynamique artistique auprès du développement économique des politiques territoriales. Il s'agissait de « rapprocher deux mondes, de les faire exister ensemble ». Cette réflexion l'a menée à développer un outil, la grappe (ou cluster), qui a fait ses preuves dans l'aéronautique, l'agriculture mais jamais dans l'industrie culturelle. Identifier un nouveau modèle économique tenant compte des spécificités du secteur culturel, emprunter d'autres passerelles, tel est l'objectif du Damier afin de « mettre ensemble tous les acteurs de la filière musique et vidéo. Adopter une démarche collective pour aborder le modèle économique de demain », plaide-t-elle.

La parole est ensuite donnée à **Mathieu Coste** qui, après une dizaine d'années à graviter autour de la révolution numérique, s'est lancé dans la création d'un écosystème d'organisation autour de la valorisation du patrimoine immobilier.

Cela signifie notamment envisager un quartier, un village comme un grand hôtel doté d'une conciergerie offrant de multiples services à ceux qui les fréquentent. Il souhaite au fond restaurer le principe d'un syndicat d'initiatives, et les questions qui le préoccupent sont les suivantes : quelle est la place de la créativité dans le lien social ? Comment la créativité se positionne-t-elle au cœur d'un quartier ?

Guillaume Condamine, consultant en Technologies de l'Information et de la Communication, exerce dans des industries innovantes et accompagne des porteurs de projets.

Sylvie Roussel-Gaucherand, quant à elle, dirige un projet expérimental : l'université des Aidants (selon un mot inventé par les pouvoirs publics en 1990 qui stigmatise au quotidien les personnes en perte d'autonomie), qui met en exergue la solidarité amicale, familiale, de voisinage, due au vieillissement.

« En quoi ce projet s'inscrit-il dans la dynamique qui nous réunit maintenant ? » s'enquiert-elle.

« Quand on utilise les technologies d'aujourd'hui et quand on se croise, on a une présence pure dans la lutte contre l'isolement. Croiser les réseaux sociaux aux richesses territoriales, voilà l'idée. »

Sylvie Dallet, professeur des universités, mène un programme de recherche sur l'éthique de la création. Que peuvent apporter les artistes à cette question ?

« Puisque nous sommes en mutation, poursuit-elle, nous pouvons aider à surmonter les cloisonnements dans lesquels on nous a installés. Dans notre société du risque, c'est-à-dire en mutation, mouvante et complexe, nous sommes toutes des personnes ressources, inscrites dans la nécessité de mutualiser les recherches. »

Les territoires sont des espaces variables, véhiculant des idées toujours en construction.

« Après la recherche « active » promulguée lors de la dernière décennie, la recherche devrait être portée sur la création », plaide Sylvie Dallet. « La relation à l'autre passe par des outils, or ceux-ci [les outils numériques] sont imaginaires. Et pour pouvoir se projeter, il faut du concret, c'est-à-dire des territoires. »

L'université des Aidants de Sylvie Roussel-Gaucherand est précisément le croisement des outils et des réseaux numériques avec les richesses territoriales, ce qui est un positionnement inhabituel pour ceux qui sont confrontés à la maladie d'un proche.

« L'aide au soignant, explique-t-elle, est bâtie autour de quatre approches : préventive, participative, personnalisée et prédictive, l'objectif principal en vue étant de « monter des lieux interconnectés de vie. »

Mathieu Coste constate, lui, que depuis dix ans tout a été très vite dans les rapports de chacun à la technologie et regrette que, à l'échelle locale d'un quartier, on ne prenne pas le temps de réfléchir. Ce que l'on assimile à la troisième révolution industrielle et qui aurait autant d'impact que l'imprimerie n'est pourtant pas tant que cela objet de réflexion : « On ne s'interroge pas assez sur la façon de s'approprier cette technologie », déplore-t-il. Comment réinterroger cette technologie, comment redistribuer la richesse ? Comment imaginer un autre monde quand on a envie de laisser son imaginaire rêver ? Où se trouve la place de l'artiste ? Tant de questions qui nourrissent ses réflexions.

Katia Boufferache partage le point de vue de Mathieu Coste : les artistes sont davantage dans l'isolement, ne savent pas quel est leur rôle, tandis que d'autres veulent repenser leur rôle. Ce qui la porte dans son travail et sa mission, c'est la responsabilisation par rapport à ces outils et au contenu diffusé.

Pour Guillaume Condamine, l'innovation est possible dans un territoire, dans lequel il y a toujours un centre, composé de personnes. C'est là que l'on peut prendre conscience des difficultés à venir. « C'est ce que les grands acteurs dans le domaine technologique ont vendu comme axe d'espérance, précise-t-il : la potentialité de relier les hommes entre eux. Pourtant l'isolement et la solitude n'ont jamais été aussi grands. L'essentiel repose pourtant sur ce principe : que les personnes soient vecteurs de l'information et que ces technologies dites « froides » puissent réchauffer les relations humaines par l'usage que l'on en fera demain. »

Sylvie Roussel énonce que son projet des aidants a généré la rencontre de 350 personnes, qui finalement n'étaient pas si mal mais simplement isolées. Revoir des gens entre eux a suffi à leur redonner l'énergie. « C'est le croisement du numérique et des lieux où l'on est qui fera la richesse de l'échange. » Ces gens ont su se relier avec la passion du vivre et du créer ensemble.

Sylvie Dallet souligne que l'intérêt de la rencontre d'aujourd'hui réside dans le fait de « confronter des regards de gens d'origine socio-professionnelle différente mais délivrant un message commun : réfléchir sur la potentialité d'outils numériques sur lesquels chacun peut porter un regard. L'art, par définition et de par son caractère fragmentaire, est porteur de contestation et de vivant. Que peut-il réinventer ? » interroge-t-elle.

Selon Katia Boufferache, si l'art doit réinventer quelque chose « cela doit passer par le décroisement et l'interdisciplinarité. L'artiste doit développer le lien social ancré dans un territoire », et Mathieu Coste, avec son projet de conciergerie à l'échelle d'un territoire, n'a pas d'autre ambition que de faire de l'artiste un animateur local et de réinterpréter la politique de façon populaire.

« L'art embellit, développe des énergies et doit s'inscrire dans un message multiple, logique, émotionnel, politique. Les discours sont intéressants s'ils ne sont pas binaires mais au contraire débordent de sens possible. Nous sommes tous différents, des êtres d'expression complexe », affirme Sylvie Dallet, avant de terminer par l'assertion selon laquelle « ceux qui avancent dans la vie sont ceux qui ont plusieurs observatoires et acceptent d'être des observateurs observés. »

La double vie des artistes

Rencontre publique sur les cultures numériques du 16 mars 2012



Double vie, double Je ? L'artiste est-il intégré socialement ou au contraire contraint d'exercer un travail salarié pour pouvoir exprimer sa créativité sans entrave ? Échanges et témoignages d'expériences avec quatre artistes.

Olga Kisseliva, artiste russe pionnière dans le domaine des arts numériques, est l'animatrice de la table ronde et introduit le sujet qui rassemble aujourd'hui, c'est-à-dire la double vie des artistes. Par cet intitulé, il faut entendre : « quelle est la position sociale de l'artiste dans la société actuelle, qui ne reconnaît pas la valeur créative et intellectuelle, reléguant le travail créatif au second plan ? »

« Le travail de l'artiste ne donnant pas de profit immédiat, cette profession étant rarement reconnue, il est difficile dans notre société ultra-libérale d'avoir un statut social », poursuit Olga Kisseliva. D'où la nécessité de mener une double vie professionnelle. D'avoir un travail « alimentaire ». Ce qui, selon elle, est très dommageable et représente un énorme gâchis pour la société.

De sa rencontre avec un étudiant de la Sorbonne où elle enseigne est issu le projet Double Vie - exposé actuellement à Clermont-Ferrand et à Vladivostok, qui interroge le thème de l'intégration sociale de l'artiste et dévoile les enjeux propres à l'activité artistique. « Les artistes et les intellectuels, qui ne parviennent pas à vivre de leur création, et se retrouvent à devoir consacrer une partie de leur énergie à un travail alimentaire, sont invités à prendre part au projet Double Vie. »



Aurélie Le Faurestier, Olga Kisseliva et Claudia Gomez

C'est le cas de **Claudia Gomez**, qui nous livre son témoignage. Le projet Double Vie a germé pour contrecarrer le discours ambiant qui considère que seul le travail salarié serait utile, contrairement à l'activité artistique qui, bien que requérant énergie et créativité, n'aurait pas de valeur car non rémunérée. Comme si seul l'argent déterminait ce que l'on est. Partant de ces deux éléments, Claudia Gomez a souhaité arriver à un troisième point, celui de « l'art utile, c'est-à-dire gratuit mais qui sert (à) quelque chose, qui soit un espace de construction sociale. »

Son travail artistique inscrit dans le projet collaboratif d'Olga Kisseliva, intitulé « Mains sages et plumes d'œuvres », a porté sur la recherche des rituels de profanation dans l'art contemporain et, en résonance, a étudié le passage de l'art contemporain à l'art contemporain post-médiatique [càd l'art reposant sur les médias technologiques].

Par ailleurs, Claudia Gomez endosse le rôle d'artiste radiophonique, c'est-à-dire qu'elle s'emploie à utiliser le langage radio comme base du langage artistique radiophonique et écosophique, « celui-ci devant permettre, argue-t-elle, de rentrer en contact avec soi-même, servir ensuite comme construction d'un écosystème, favoriser enfin la création d'un espace non hiérarchique et non technologique. »

Son travail salarié, qu'elle met en exergue dans le projet Double Vie sous le titre « Les mains sages ou Le massage », lui offre un lieu de transmission et de récupération d'énergie, un lieu où en prenant soin des autres elle prend soin d'elle. « En rendant service aux autres, je me rends service à moi-même. L'artiste doit prendre soin de son esprit pour continuer à créer », plaide-t-elle.

En somme, pour Claudia Gomez le projet Double Vie, en proposant un espace d'exposition rapprochant ces deux mondes, démythifie la notion d'artiste, qui peut faire peur ou être mal vue.

Aurélie Le Faurestier, diplômée des Beaux-Arts de Rennes en design, a mené ses études en plusieurs phases et c'est précisément pendant l'une de ses pauses qu'elle a pu expérimenter le double travail de l'artiste, emprunter la passerelle entre les deux mondes dans lesquels l'artiste vit : il y a le travail, répétitif, qu'elle effectue tous les jours pendant deux ans en tant que femme de ménage sur un site industriel de Veolia Propreté, et celui, artistique, que, par manque de temps, elle se croit d'abord condamnée à laisser de côté.

Pourtant, peu à peu, elle commence à glaner des matériaux, des chutes d'acier, des bouts de machines agricoles en perdition. Rapidement l'envie de filmer les mouvements hypnotiques du balai la démange, mais la direction de l'entreprise lui refuse ce geste, craignant l'espionnage industriel.

Aurélie Le Faurestier décide néanmoins de dissimuler une caméra dans son chariot et filme, abstraitement ou nettement, tout dépendant de l'autofocus, des moments de vie des ateliers.

« Ce continuum de vidéo, cette vie du chariot et de la femme de ménage revêtaient parfois quelque chose de fantomatique, avoue-t-elle, mais lorsque l'on a peu de temps pour les projets artistiques, on a besoin de cette survie intellectuelle. »

Parallèlement, Olga Kisseliva exposait à Rennes et c'est ainsi que leur rencontre eut lieu, « le travail de l'artiste russe, humain et enrichissant, ayant nourri et affirmé ma démarche et mes convictions », conclut Aurélie Le Faurestier.



Olivier Bosson, réalisateur de films et de vidéos, resitue brièvement le contexte général. « Ces dernières années, commence-t-il, la définition du rôle de l'artiste et sa place dans la société ont beaucoup changé. J'ai toujours pensé que, dans l'idée de biens communs, l'artiste devait se manifester dans la vie sociale et compter, au même titre qu'un poissonnier ou un boulanger, comme une activité parmi d'autres. »

« Aujourd'hui on ne parle que de capital financier, mais pas de capital symbolique, poursuit-il. Les activités artistiques n'ont pas de place. »

Néanmoins, il pondère son propos en ajoutant que dans le même temps un grand mouvement traverse la société française dans son rapport à l'art : on essaie de récupérer des gens exclus de l'offre culturelle.

« Les artistes sont incités à rencontrer les gens défavorisés. Cela m'intéresse beaucoup, c'est une chance inouïe qui nous est offerte. »

C'est dans cette optique qu'il a réalisé des films participatifs, de fiction car il souhaitait travailler avec des gens qu'il considérerait avant tout comme des acteurs, afin de « leur donner un statut positif plutôt qu'un regard surplombant ».

Pour illustrer ses dires, un extrait de son film 200%, tourné dans la banlieue lyonnaise (avec 60 acteurs dans les rôles principaux et 350 figurants !) est projeté avant qu'il ne conclut avec ces mots : « La force du projet tient sans doute à ce qu'il a fait émerger un collectif qui a sa propre puissance, avec un point de vue partagé. »

Chapeau, les artistes !