

VIDEOFORMES 2014

29^e festival international d'arts numériques

COMPTE RENDU DES TABLES RONDES

Rencontres publiques : *Les mondes possibles*

Rencontres publiques en accès libre, les tables rondes organisées dans le cadre du festival VIDEOFORMES sont la possibilité offerte de réfléchir ensemble sur des problématiques art/science/technique/numérique/société communes. Pour cette édition VIDEOFORMES 2014, deux tables rondes ont été proposées. Elles se sont tenues à la Maison du Peuple de Clermont-Ferrand. Intervenants et participants étaient donc présents cette année encore à ces rendez-vous pour déployer, partager et éprouver leurs réflexions sur *les mondes possibles*.

FAB LABS / ART LABS : les nouveaux modes de production

Table ronde du vendredi 21 mars 2014

Il s'agit ici d'interroger les nouveaux modes de production qu'ils soient économiques, sociaux, techniques, et/ou artistiques. On déplore souvent que les spécialistes du numérique n'ont que rarement à voir avec ceux de la culture. Or il est des lieux qui font le pari de cette transdisciplinarité. A ce titre les Fab labs, Art labs, Hack Labs, Maker Labs, HackerSpace comme nouveaux laboratoires de création attisent curiosité et espoirs.

Gabriel Soucheyre, directeur de VIDEOFORMES, a confié pour la seconde année consécutive le rôle de modératrice des tables rondes à **Elise Aspod**. Docteur en Histoire de l'art, spécialisée dans les arts numériques et les nouveaux médias, Elise Aspod est également chercheur associé UFR LACC UBP Clermont, Equipe Communication et Solidarité et chercheur associé ESC Pau.

Elise Aspod rappelle l'importance des débats et de l'implication dans la société inscrits au cœur du festival au-delà des expositions, des projections, etc.

Elle présente ensuite les excuses de **Sénamé Koffi Agbodjinou**, fondateur de l'agence L'Africaine d'architecture (Paris) et initiateur d'un Fablab au Togo, son pays d'origine qui n'a pu être présent comme cela était initialement prévu.

Les trois intervenants, **Julien Piedpremier**, **Johann Aussage** et **Thomas Israël** vont aborder les nouveaux modes de production et témoigneront de l'expérience qu'ils peuvent en avoir dans leur domaine respectif.

« Pour désigner ces lieux d'incubation de l'innovation technologique et sociale que sont les nouveaux laboratoires de création, il existe une multitude de qualifications : Fablabs, Hacklabs, Makerlab, etc. Que cachent ces termes ? Quelle place est faite à l'innovation créatrice au sein de ces lieux ? Quelles sont ces nouvelles formes d'expériences inédites ? » introduit Elise Aspod.

Julien Piedpremier, artiste visuel en résidence à VIDEOFORMES et directeur artistique de la start-up CATOPSYS, partenaire de VIDEOFORMES pour 2DIGITS, Clermont-Ferrand, est invité à prendre la parole.

Il semble opportun de signaler ici que Daniel Duhautbout, président de CATOPSYS, était l'un des intervenants de la table ronde intitulée « arts numériques et innovation économique et sociale : la communauté inter-être » organisée lors de VIDEOFORMES 2013. Il était venu présenter la toute jeune entreprise CATOPSYS et proposait un rapprochement entre art et industrie. La création du label 2DIGITS montre le chemin qui a été parcouru depuis.

« Depuis un an est née l'idée de réunir deux entités : VIDEOFORMES et CATOPSYS. Cette idée a abouti à la création d'un label : 2DIGITS », situe Julien Piedpremier. Né de la rencontre entre ces deux organisations, 2DIGITS est un label d'arts numériques.

Start-up auvergnate et internationale à la fois, créée en janvier 2013, CATOPSYS développe des solutions immersives de projection (à 360°) et de visualisation de médias de réalité virtuelle, dans n'importe quel espace.

2DIGITS est une plate-forme dynamique qui se positionne comme un label qui crée une passerelle entre les artistes, les entreprises, les organisateurs d'événements artistiques ou technologiques et les établissements d'enseignement supérieur, qui sont sources de projets artistiques innovants. Il propose un projet social à travers un nouveau modèle de production où cohabitent l'expérience artistique et l'esprit d'entreprise. Cette plate-forme s'appuie sur la mutualisation de recherches, d'expertises et de moyens.

2DIGITS s'appuie sur un appel à projets, destiné à développer les meilleures conditions pour détecter les projets, les faire émerger, leur permettre d'aboutir.

L'objectif est d'élaborer à travers cette expérience une méthodologie innovante commune de coproduction, permettant de produire des projets artistiques participant à la stratégie de communication et de développement des entreprises.

« Nous avons commencé à sélectionner des créations en interne qui puissent entrer dans ce label. L'idée est de proposer à des artistes de créer et de diffuser des œuvres. 2DIGITS aspire à fédérer les compétences, les diverses structures présentes en Auvergne. Nous avons travaillé sur une œuvre présentée cette année à VIDEOFORMES : *Sous le toit du monde* », informe Julien Piedpremier.

Sous le toit du monde, 2014

Production : Julien Piedpremier / Catopsys / 2DIGITS

Installation produite en résidence à VIDEOFORMES, avec le soutien de la DRAC d'Auvergne.

Une installation immersive et interactive qui propose au spectateur de vivre une expérience ludique et collaborative. La création visuelle de Julien Piedpremier a pour but d'immerger le spectateur au-delà du cadre des écrans que nous avons l'habitude d'utiliser. Une structure mobile d'environ 5 mètres de côté conçue par Catopsys permet au spectateur de vivre une expérience immersive sonore et image à 360 degrés.

« 2DIGITS permet à des artistes de développer des concepts, de faire évoluer leur travail. L'idée est que la réalité virtuelle sorte de l'ordinateur et devienne un espace d'immersion. Notre souhait est de créer un pôle de fab labs en réunissant les différents acteurs de la région autour d'une entité. On peut bien sûr se poser la question des risques qu'il peut y avoir pour un artiste de s'associer à l'entreprise. Il est vrai que l'artiste veut garder son indépendance. Dans ce label, il n'y a pas que de la technologie, il y a aussi du conseil, de l'accompagnement pour que l'artiste conserve son identité. S'associer à une entreprise, cela ne signifie pas diluer le travail de l'artiste mais l'encourager dans la création. Il est de toute façon nécessaire de trouver des solutions pour la création car les capitaux publics ne suffisent plus », souligne Julien Piedpremier.

Kika Nicolela, artiste brésilienne présente dans l'assistance intervient : « Je me demande si le dialogue avec les entreprises ne constitue pas un problème pour les artistes. A qui s'adresser ? Ce dialogue est problématique. Les artistes ont pourtant envie d'entrer dans ce courant. »

« Peu de personnes en effet connaissent à la fois le monde de l'entreprise et celui des artistes. Il en existe toutefois ; Daniel Duhautbout en fait partie. Le dialogue n'est pas simple mais il est possible. Daniel Duhautbout a compris que la technologie n'est rien sans le contenu, il a compris l'importance de l'invention, de la créativité ; il veut encourager cela. Il est nécessaire qu'il y ait des intermédiaires. Le label n'a que quelques mois d'existence. On a fait sélectionner une dizaine d'artistes pour VIDEOFORMES 2014. Le label est en action, on prépare le terrain », achève Julien Piedpremier.

Elise Aspod donne alors la parole à Johann Aussage.

Johann Aussage est co-fondateur de la *Nouvelle Fabrique*, fab lab installé au 104 à Paris ; il est aussi assistant d'enseignement au pôle numérique de l'ESADSE à Saint-Etienne, coordinateur pédagogique et designer chez ArsLonga.

« La *Nouvelle Fabrique* est un lieu de nouveaux modes de fabrication numérique ; nous ne l'appelons pas fab lab. Un fab lab répond en effet à une définition très spécifique », précise Johann Aussage.

Un *fab lab* (*fabrication laboratory*, « laboratoire de fabrication ») est un lieu ouvert au public où sont mis à sa disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets. Pour être appelé *fab lab*, un atelier de fabrication doit respecter la charte des *fab labs*, mise en place par le Massachusetts Institute of Technology (MIT) ; mais un fab lab n'est pas nécessairement affilié au MIT.

La caractéristique principale des *fab labs* est leur ouverture. Ils s'adressent aux entrepreneurs, aux designers, aux artistes, aux bricoleurs, aux étudiants ou aux hackers en tout genre, qui veulent passer plus rapidement de la phase de concept à la phase de prototypage, de la phase de prototypage à la phase de mise au point, etc. Ils constituent aussi un espace de rencontre et de création collaborative.

« L'appellation fab lab consiste à mettre un nom sur un pôle de machines. La charte définit ce qu'il doit y avoir dans un fab lab. Les fab labs restent souvent universitaires, financés par les universités. Adhérer à la charte n'est pas toujours facile car tout le monde ne peut pas avoir toutes les machines que sont censés avoir les fab labs. Tout n'est pas accessible à tout le monde. Le terme fab lab est devenu une marque. Devant répondre au départ à des critères précis (liste établie), ce terme est maintenant quelque chose que l'on nuance ; toutes les machines que préconise le MIT ne sont pas systématiquement présentes dans les lieux qualifiés de fab lab. L'objectif doit rester la recherche et non la création de start-up. Le terme fab lab recoupe de nombreuses typologies qui désignent beaucoup de choses mais ce n'est pas forcément le terme juste », souligne Johann Aussage.

« Par contre, le terme fab lab a permis de regrouper une communauté et ces lieux ont intérêt à se mettre en réseau », pointe un participant.

« Cela s'est appuyé sur le réseau des universités. En France, il y a une volonté du gouvernement d'implanter des fab labs un peu partout sur le territoire. Un réseau essaie de se monter : InterFabs, qui a pour but de fédérer l'ensemble des acteurs mais cela prête à discussion entre tous. Malgré la pluralité des noms, des appellations, tout ceci reste connecté ; après, c'est plus des questions de rivalités, de territoires, d'egos, etc. Nous, on a essayé de créer quelque chose d'indépendant, sans subventions. Il existe plusieurs plates-formes de conseil, de plans, d'échanges ; plusieurs typologies souvent pour des applications très spécifiques mais il n'y a pas de grosse plate-forme permettant de fédérer tout ceci. C'est un peu l'objectif d'InterFabs de fédérer une parole ; que quelqu'un qui a un besoin spécifique puisse y répondre par l'intermédiaire d'un réseau », déclare Johann Aussage.

« InterFabs met en réseau les acteurs de la fabrication numérique (personnelle), de l'open hardware, des fablabs, hackerspaces et autres makerspaces pour participer à mailler ce nouvel écosystème. Interfabs est né de l'envie de prendre ensemble la parole autour des enjeux des lieux, des services, des pratiques ou encore des entreprises et de la formation qui sont impliqués dans les mouvements Fablabs, Do It Yourself, hackerspaces... [...] Un premier texte a été consigné : Les FabLabs et lieux de fabrication numérique, incubateurs du 21^e siècle », peut-on lire sur le site www.interfabs.fr.

Johann Aussage présente alors La *Nouvelle Fabrique*, implantée au 104 à Paris, lieu d'art et de culture réunissant un espace public, un espace de répétition, deux salles de spectacles, des lieux de restauration, un café, une librairie, une boutique Emmaüs, etc.

La *Nouvelle Fabrique* est une micro-usine urbaine inspirée des fab labs. C'est un lieu de production, de partage et de réflexion réunissant un parc de machines numériques performant au cœur de la ville. Elle se distingue d'un fab lab classique par son activité de recherche commerciale autour des nouveaux modèles économiques et par sa capacité à imaginer et à mettre en pratique des scénarios d'usage inédits spécifiques au paradigme numérique.

Ouverte aux entreprises, aux créateurs et à tous les amateurs, la *Nouvelle Fabrique* est une expérience économique et sociale collective, cherchant dans la proximité de nouvelles solutions pour collaborer, créer et produire autrement. Elle s'appuie dans son activité de recherche sur l'expertise d'écoles, de designers et d'artistes intégrés, associés ou invités.

La *Nouvelle Fabrique* offre ses services et ateliers aux gens du quartier et intervient sur des projets de création artistique associant le territoire. Lieu de rencontre et de réflexion autour du faire, La *Nouvelle Fabrique* organise des conférences, des expositions, ainsi que des ateliers pour les enfants. Elle propose aussi dans sa boutique un catalogue d'objets fabriqués localement, dessinés par son studio ou par des designers invités.

La *Nouvelle Fabrique* a pour mission de tisser des liens avec des acteurs privés et institutionnels et développe donc des partenariats avec des écoles d'art et de design, avec des organismes de promotion de l'art, du design et des nouvelles technologies, en particulier sur le territoire francilien (Lieu du design, VIA, ENSCI, ENSBA Paris & Cergy, Fing, IRI...).

« En terme de fonctionnement, afin d'être indépendant, il nous faut trouver des moyens pour faire vivre financièrement le lieu. D'où l'ensemble des propositions et des services développés par La *Nouvelle Fabrique*. Il s'agit d'une sorte de mise à disposition de savoir-faire. On fait le pari de donner les compétences à tous », termine Johann Aussage.

Elise Aspard donne la parole à **Thomas Israël**.

Artiste multimédia basé à Bruxelles, Thomas Israël propose des installations et des performances vidéo qui sont autant d'œuvres immersives et interactives. Son approche atypique des arts numériques tourne autour des thématiques du corps, du temps et de l'inconscient. Après une carrière au Théâtre, Thomas Israël rentre dans la création contemporaine multimédia avec *Horizon TröM* (2005), une performance installation sur le rêve et la mort. Il est ensuite rapidement invité dans les Festivals Européens et musées internationaux. Il est représenté par la Galerie Charlot à Paris. Dans sa performance *Skinstrap*, présentée à VIDEOFORMES 2014, Thomas Israël utilise son corps comme écran et utilisent les techniques actuelles de *body-mapping* interactif. *Skinstrap* a été nommé au prestigieux Japan Media Art Festival (Tokyo) en février 2014.

« Je travaille finalement d'une façon assez classique. Quand j'ai besoin de quelque chose pour mes créations, je vais chez les artisans. La création est le résultat de ma rencontre avec eux. Je suis le commanditaire du projet mais aussi l'assistant de l'artisan. Je suis un contre-exemple du fab lab puisque je vais chercher le savoir-faire dont j'ai besoin pour créer, directement auprès des artisans. Le fait est que la réalité de la création artistique est très mixte et très variée », débute Thomas Israël. Son parcours artistique témoigne de la pluralité des modes de production.

« Pour ma première création, *Horizon TröM*, j'ai détourné une subvention de théâtre. J'ai profité d'un raté théâtral pour le transformer en installation performance », relate Thomas Israël.

Thomas Israël a collaboré avec l'Université de Mons. *The numediart Institute for New Media Art Technology* a été fondé en 2007 par l'Université de Mons. S'appuyant sur *Mons 2015* (Mons sera la capitale de la Culture de l'UE en 2015), l'Institut organise une formation scientifique de renommée internationale et des activités de recherche dans le domaine des nouvelles technologies de l'art médiatique.

« J'aime beaucoup les allers-retours entre espaces privés et espaces publics ; des galeries aux musées... Sur Internet, il existe de nombreux concours pour des résidences, des possibilités de financements, etc. Le festival VIDEOFORMES en est un exemple. Un autre mode de production que je trouve intéressant est celui qui m'a permis d'avoir une subvention étatique accompagnée d'une création en galerie », déclare Thomas Israël.

Thomas Israël poursuit son panorama des divers modes de production dont il a pu faire l'expérience. Ainsi à Shanghai, où il était en résidence à *Island6 Art Center*, tout est récupéré et fabriqué sur place. « Il y avait un "scoot" mis à disposition qui allait récupérer où il le fallait, au fur et à mesure, le matériel nécessaire à la réalisation de l'œuvre. C'est une sorte de factory », explique Thomas Israël. L'œuvre qu'il a réalisée au cours de cette résidence est d'ailleurs intitulée *The Emotion recycling factory serie* (2007).

« *The numediart Institute for New Media Art Technology* de Mons a compris l'intérêt de croiser artistes et technologie. Les nouvelles technologies créées par les polytechniciens sont mises au service d'une œuvre d'art. Les artistes sont dans un besoin immédiat. Les chercheurs se contentent parfois de la recherche. Les artistes, du coup, poussent les chercheurs à concrétiser et faire aboutir leurs recherches », assure Thomas Israël.

« Au Brésil, on a "rencontré" un incubateur. Il s'agit d'une sorte de club privé où les gens fortunés vont boire un verre et rencontrer les artistes. Cet incubateur est ainsi financé par les personnes aisées. Les artistes peuvent également vendre leurs œuvres dans ce lieu. A Paris, la Galerie Charlot met quant à elle en place un système de location d'œuvres numériques aux entreprises qui ont souvent peur d'acheter. Louer constitue ainsi une solution pour les entreprises qui finiront peut-être par acheter », achève Thomas Israël.

« C'est une façon de créer du lien avec l'entreprise et de leur donner une appétence pour ces œuvres », relève Elise Aspor.

« Les modes de financements et de production se redéfinissent en permanence et sont chaque fois spécifiques au projet. Il faut arrêter avec la sacro-sainte création car nous devons nous inscrire dans quelque chose de plus large », affirme Thomas Israël.

« En tant que designers, nous répondons aussi à des commandes. Certains objets sont pensés pour pouvoir être éventuellement réalisés en série », intervient Johann Aussage. A l'instar du *Wogatom Bubble* (2010) resté à l'état de prototype mais pensé pour être reproduit. « Concernant la reproductivité des choses, on va jusqu'au "faire soi-même". On partage des plans pour que chacun puisse refaire des pièces de l'autre. Ce sont des œuvres reproductibles, non uniques mais qui restent des œuvres. Pour le *Do It Yourself*, pas mal de réseaux permettent cela », ajoute Johann Aussage.

Un homme dans la salle intervient : « Quelle est la place de l'artiste dans la société ? L'artiste n'est-il pas là aussi pour questionner la société ? N'est-ce pas l'artiste qui a quelque chose à apporter aux entreprises ? Le pétrole d'aujourd'hui, c'est la créativité, l'immatériel. Je pense que les artistes sont là pour proposer un nouveau logiciel, apporter de la créativité et pas seulement produire. »

« Comment réinventer les modes de production et la mise en réseau ? Cela fait partie d'une réflexion essentielle », plaide un autre participant.

« C'est en tout cas donner l'opportunité aux gens de se rencontrer et de partager. Il y a de nombreux problèmes de société ; ce n'est pas toujours de faire d'autres choses, de nouvelles choses qui permet d'y répondre, c'est parfois repenser ce qui existe déjà. C'est surtout une question de dialogue et de réflexion », soutient Johann Aussage.

« Les tiers lieux sont peut-être une réponse à ces questionnements politiques ? » avance Elise Aspard.

« Les tiers lieux sont une réponse en effet, avec les espaces de coworking et de cofabrique. Les universités sont en quelque sorte des tiers lieux. Cette transmission de savoir et de savoir-faire assurée par l'école et l'université, c'est ce que les tiers lieux remettent en place, justement lorsque l'on ne va plus à l'école », considère Johann Aussage.

« Il y a effectivement une idée du partage fantastique dans les universités, et ces open spaces, ces tiers lieux développent cela », opine Thomas Israël.

« C'est une démarche qui se profile aussi dans certains grands groupes (Renault...) car ils s'aperçoivent que cela constitue une méthode de travail plus intéressante qui leur permet de trouver de meilleures solutions », rajoute Johann Aussage.

La discussion se poursuit et réintroduit la question de la place de l'innovation créatrice et de la position de l'artiste en regard de la technologie, des outils actuels et notamment des logiciels.

« Comment l'artiste préserve-t-il sa pensée, sa spécificité avec des logiciels qui sont ceux utilisés par tous ? Les logiciels ont tendance à formater et à limiter la pensée des artistes, des étudiants. Les outils qu'on utilise sont standardisés (AutoCAD, Photoshop...) ; or il est essentiel de conserver son point de vue. La technologie est importante mais il est primordial de conserver son intention », insiste Julien Piedpremier.

« Le logiciel est un outil et doit rester un outil. L'ordinateur ne remplace pas la personne. L'intention humaine prime toujours sur la technologie », atteste Johann Aussage.

Thomas Israël s'adresse à Johann Aussage : « Ce qui est intéressant avec ton lieu c'est le brassage, c'est le fait que ce soit à la fois un lieu de création et un lieu de rencontre. »

« C'est toujours compliqué de fédérer les gens autour d'un lieu car il y a toujours l'aspect financier qui entre en jeu. Les fab labs trouvent la solution par du marketing, cela devient des lieux de vente. Le problème c'est que ça finit par n'être que des boutiques et qu'il n'y a plus de transmission des savoir-faire. J'espère que les pouvoirs publics vont s'en rendre compte car il ne faudrait pas que ces lieux deviennent des "McDo" de l'imprimante 3D », souligne Johann Aussage.

« Développer la mise en réseau est une chose importante mais la transmission et l'échange sont essentiels », approuve Julien Piedpremier.

En clôture, Elise Aspard relate l'anecdote d'un fab lab en Belgique qui avait aussi un atelier de tricots. Les personnes ont fini par se rencontrer et l'on a vu des gens d'un certain âge se mettre à bricoler avec des jeunes. Les fab labs, le partage des savoirs, la rencontre entre les pratiques traditionnelles et le numérique permettent aussi de créer du lien social entre les générations.

Pour parachever cette table ronde, Elise Aspard souligne que Mons, qui sera capitale européenne de la culture en 2015, sera relativement tournée vers le numérique.

De la société de consommation à la société collaborative

Table ronde du samedi 22 mars 2014

Innovation sociale et art numérique : quel avenir pour nos sociétés ?

La question qui est posée est celle de la mémoire, du vivre ensemble, de la participation de tous dans le processus démocratique. Comment construire et faire vivre un autre projet de société ?

Qui en sont les acteurs ? Quelle place à l'artiste, l'art dans ce processus d'ouverture, d'échange, d'hybridation ?

Elise Aspard ouvre cette seconde table ronde et en rappelle le thème : « De la société de consommation à la société collaborative ». Elle annonce que sera également abordée, avec Yann Minh, la question des nouvelles sociabilités qu'entraînent le numérique.

Les quatre intervenants invités, **Eric Dacheux** (professeur des Universités en Economie Sociale et Solidaire de l'UFR LACC, Université Blaise-Pascal, Clermont-Ferrand), **Karen Guillorel** (scénariste et réalisatrice transmédia – France), **Yann Minh** (artiste multimédia, réalisateur et écrivain), **Clément Bonnet** (chef de projet designer du Réservoir à souvenirs, Nîmes) vont donc débattre autour de ces enjeux et témoigner de leurs expériences.

Elise Aspod invite **Eric Dacheux** à débiter.

Professeur en Économie Sociale et Solidaire de l'UFR Langues Appliquées Commerce et Communication de l'Université Blaise-Pascal de Clermont-Ferrand, Eric Dacheux dirige le département de Communication et anime le groupe de recherche « Communication et Solidarité ».

Ses travaux portent sur les rapports entre communication et démocratie et sur les solutions possibles pour réconcilier démocratie et économie. Ce qui va surtout l'intéresser aujourd'hui, c'est « l'art comme promotion de l'innovation sociale ».

« Mon travail consiste à réfléchir à la démocratie et ce dans trois dimensions : politique, économique et symbolique, et de tenter de les faire dialoguer. Il s'agit aussi de travailler sur les différentes cultures. Aujourd'hui, on a des cultures séparées et ce n'est pas forcément très bon pour la démocratie. Il ne s'agit pas d'unifier mais de créer un dialogue », situe Eric Dacheux.

Les trois termes auxquels Eric Dacheux s'intéresse particulièrement aujourd'hui sont : arts numériques / innovation sociale / démocratie.

Si, comme l'écrit Robert Filliou, « L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » ; si l'innovation sociale consiste à répondre à des besoins sociaux qui viennent améliorer et fortifier la société, si l'innovation sociale est inclusive et créatrice de mieux être et si le moteur n'est pas uniquement la plus-value, mais aussi le partage et l'échange ; si, à l'instar de Castoriadis qui s'appuyait sur l'étymologie du mot lui-même, on envisage la démocratie comme étant le pouvoir du peuple, c'est-à-dire que le peuple exerce lui-même le pouvoir alors, ce qui fait la démocratie, ce sont les hommes ; la démocratie, c'est l'autonomie.

« Nous sommes ici dans un scénario optimiste, un cercle vertueux. L'art favorise l'innovation sociale ce qui permet de favoriser une démocratie participative », souligne Eric Dacheux. Mais il précise qu'on peut avoir une autre vision. Si l'art numérique reste un art purement virtuel, si l'innovation sociale est uniquement innovation technologique, si la démocratie consiste à choisir des représentants qui décident pour nous, on peut alors avoir un scénario inverse au premier, un scénario qui consisterait à donner de l'essor à un monde virtuel et à créer des distances entre tous aboutissant à une montée des extrémismes et à une remise en cause de la démocratie.

« Rien n'est écrit, ni dans un scénario, ni dans l'autre. Il ne faut pas se laisser enfermer par les définitions. Il faut s'appropriier les termes et les définitions. Il est également de la plus haute importance de faire dialoguer les différentes cultures. Il est nécessaire d'apprendre à vivre avec la diversité et avec les conflits ; la démocratie, c'est aussi cela », insiste Eric Dacheux.

La parole est donnée à **Yann Minh**. Artiste multimédia, réalisateur et écrivain, Yann Minh se dit être cyberpunk. Il réalise des documentaires, des installations vidéo et a beaucoup travaillé à la télévision. Il a collaboré avec Karen Guillorel sur un carnet de voyage numérique qui sera présenté plus loin.

Elise Aspod se tourne vers Yann Minh : « Ne considères-tu pas que la télé peut être conçue comme un outil d'intégration sociale ? »

« Le plus puissant outil de lien social, c'est la télé », certifie Yann Minh.

Yann Minh fait alors référence à Marshall McLuhan, qui a pu être qualifié de « prophète des temps modernes ». Ce sociologue canadien a étudié les techniques modernes de diffusion et leur incidence sur la société. Dans ses travaux, McLuhan étudie le rapport qui s'établit entre le contenu et le canal qui l'achemine.

Le résultat de ses recherches, sur lesquelles il fonde l'essentiel de sa théorie, repose sur cette phrase : « le médium, c'est le message ». Les choses sont transformées par le médium qui nous les apporte.

« C'est l'existence même du médium qui permet de changer la société. Par exemple, c'est l'existence même de VIDEOFORMES qui change les choses. Ce qui change la société, les gens, c'est le vecteur qui apporte le message. Le dernier médium, c'est Internet. Cela change notre rapport au monde, à l'art, etc. Tout le monde devient auteur et s'approprie les choses », précise Yann Minh.

D'après McLuhan, le moyen de transmission par lequel nous recevons le message, c'est-à-dire le média, exerce autant, sinon plus, d'influence sur nous que le contenu lui-même. La manière dont nous percevons l'information est transformée par le média qui nous la transmet.

La manière d'aborder les sujets, les notions fondamentales, telles que l'espace ou le temps, ont évolué et cette évolution influe sur notre civilisation qui, *a fortiori*, se transforme.

Le média, c'est-à-dire le canal qui permet la transmission (radio, télévision, journaux, téléphone, etc.) crée un milieu qui agit sur nos perceptions sensorielles.

Nos sens : le goût, le toucher, l'ouïe, l'odorat et la vue, réagissent différemment selon le média. McLuhan explique que les médias sont des extensions de nous-mêmes : le livre est le prolongement de l'œil, le téléphone et la télévision sont l'extension du système nerveux...

Yann Minh a une définition personnelle de l'art : « l'art, c'est le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité. »

« Nous sommes tous en train d'avoir la possibilité de nous exprimer avec des outils complexes. Ce n'est plus réservé aux élites. C'est la révolution démocratique à laquelle on assiste. Nous devenons tous des auteurs grâce aux nouvelles technologies ; on assiste à une explosion démocratique », pointe Yann Minh.

« J'oppose le numérique à l'analogique. On a un espace virtuel qui s'est créé. Il y a des choses qui n'existent que virtuellement, de façon immatérielle et plus physique. Cela change aussi notre rapport aux choses, aux gens », déclare Yann Minh.

« Je voudrais aussi attirer l'attention sur la perversion que certains systèmes peuvent faire de ces nouveaux outils ; les manipulations, les récupérations qui peuvent exister, notamment en ce qui concerne les données (des usagers) et leur utilisation », intervient Elise Aspod.

Karen Guillorel, scénariste et réalisatrice transmédia réagit : « Oui, on peut se demander ce qui va être fait de certaines des datas (données) récoltées. Une autre chose me tracasse également. Je travaille sur l'art de raconter des histoires sur plusieurs médias différents qui s'influencent les uns les autres. Ce qui m'intéresse, c'est l'élévation et l'échange. Or, ce qui se passe en terme de perversion c'est que le storytelling est utilisé en management et en politique comme une technique de lavage de cerveau. Ceci est utilisé par les entreprises, etc. On est là dans une utilisation extrêmement négative car il ne s'agit pas du tout d'élévation et d'échange mais d'ôter toute possibilité aux gens de se rebeller. Cela pose donc bien entendu question sur l'objectif d'une technique artistique. »

Le transmedia storytelling (la narration transmédia) est une façon particulière de raconter des histoires. Entre narration augmentée et logiques immersives, le transmedia storytelling se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer des univers narratifs, chaque média employé développant un contenu différent. Ces univers sont diffusés sur différents supports (TV, Internet, smartphones, radio, édition, tablette, *street art*, etc.) qui apportent un regard complémentaire sur l'univers et l'histoire. Il s'agit de points d'entrées multiples dans l'histoire.

Les professionnels du marketing et de la publicité se sont emparés de ce phénomène.

Clément Bonnet, chef de projet designer du Réservoir à souvenirs à Nîmes, est convié à témoigner de son expérience dans le champ de l'e design social. Design centré sur la personne et sur la question de l'habitabilité du monde, le design social constitue un levier du développement territorial.

Le *Réservoir à souvenirs* est une association loi 1901 dont le but est d'engager le citoyen, le rendre actif dans une démarche d'appropriation de son espace urbain, et de favoriser l'échange, le vivre et habiter ensemble. Le leitmotiv du Réservoir à souvenirs est : « Ensemble construisons la mémoire vivante de notre quartier ! ». Le Réservoir à souvenirs c'est « une équipe pluridisciplinaire au service d'un projet innovant » qui travaille en collaboration avec les habitants d'un quartier et les acteurs locaux (associations, centres sociaux...).

Clément Bonnet revient d'une semaine de résidence à Port-de-Bouc vers Marseille et nous fait part de cette récente expérience.

« Quand on vient dans un quartier, il faut d'abord récupérer les souvenirs. Ce qui nous intéresse, c'est la "petite histoire", la mémoire des habitants, ce qui fait l'identité d'un quartier, etc. Et, en tant qu'"étrangers", ce n'est pas toujours facile. A Port-de-Bouc, par exemple, on a deux discours différents concernant un endroit du quartier servant de terrain de jeu. Pour le personnel du centre social, cet endroit est laid, sale et devrait être détruit. Les jeunes du quartier ont, quant à eux, un lien affectif avec cet endroit ; ils s'y donnent rendez-vous... » relate Clément Bonnet.

Pour mener à bien un projet de ce type, il est indispensable d'instaurer un climat de confiance avec et entre les habitants d'un même quartier par la découverte et la connaissance de l'autre. Il faut aller à la rencontre des habitants afin de récolter leur parole directe et pour ce faire, divers types d'action sont mis en place.

« A Port-de-Bouc, nous avons organisé un "apéro ambulante" avec une table roulante afin d'entrer en relation avec la population. On devient spectateur et c'est là qu'on découvre le quartier, que les gens se racontent, parlent. On acquiert peu à peu une connaissance affective du lieu et on tisse un lien avec les habitants. On met aussi en place des entretiens avec les personnes qui, suivant les endroits, se déroulent directement chez les habitants ou dans un autre lieu du quartier (centre social, etc.). Les souvenirs sont enregistrés et un montage des entretiens est fait ensuite. A Port-de-Bouc toujours, on a mis en place une boîte vocale où les gens pouvaient laisser un message à un ami pour l'inviter à participer au projet et à conter l'histoire du quartier. On a aussi installé "la messagerie de l'immeuble" pour que les gens se laissent des messages entre voisins. Le but est de créer le dialogue. Il y a de notre part une volonté d'habiter le lieu quand on y vient et de sortir les souvenirs des maisons pour les rendre accessibles à tous. Ces actions permettent d'avoir une autre valeur de l'endroit. Actuellement, nous travaillons sur le site Internet ; cela donne une autre dimension au projet car les souvenirs des habitants sont complétés par des archives, des photos, etc. Cela permet de constituer une sorte de cartographie des souvenirs », relate Clément Bonnet.

En 2013, l'équipe du Réservoir à souvenirs a conduit un projet de ce type dans le quartier Gambetta à Nîmes. Des rencontres et des entretiens avec les habitants ont été organisés. Une projection vidéo, qui retrace l'expérience menée là-bas avec les habitants qui apportent leur parole, a eu lieu.

« Je traverse le quartier tous les jours et je me suis aperçu, grâce à vous, à vos petits itinéraires, que je ne le connaissais pas », confie un habitant.

« Pour les habitants, ce projet est très valorisant », assure une femme qui vit dans ce quartier.

« La seconde phase du projet a consisté à sortir les souvenirs des maisons afin que les habitants puissent écouter les enregistrements et voir les photos », poursuit Clément Bonnet.

Les souvenirs qui ont été enregistrés sont traités et intégrés à une application de flash code et de réalité augmentée. Cela permet de mettre du contenu numérique dans la rue (des installations en libre accès ont été mises en place dans les rues du quartier). Les souvenirs ainsi "dissimulés" dans le quartier se révèlent à travers le smartphone. Le téléphone devient audio-guide. Le numérique et plus précisément l'outil QR-code permet d'avoir accès et d'écouter les enregistrements directement sur téléphone mobile sans qu'il soit nécessaire d'installer des bornes qui encombreraient l'espace.

« Le projet a donc son autonomie et va continuer à exister seul », souligne Elise Aspod.

Créer du lien social à partir de l'expérience de l'autre est l'objectif principal de ces projets, les installations sont la trace de l'action.

Le nom même du projet « Réservoir à souvenirs fait référence à un véritable réservoir construction qui date de 1871 et alimente en eau une partie de la ville de Nîmes. Clément Bonnet avait pensé l'utiliser dans le projet mais s'étant aperçu qu'il était trop fragile et qu'il était donc impossible de construire quelque chose dessus, il a eu l'idée de donner à ce réservoir une fonction et une valeur symbolique : celle de réservoir à souvenirs des habitants.

Pierre Mauchien, présent dans l'assistance, interroge Clément Bonnet : « Qui finance ces projets ? Vous intervenez comme artiste ou comme prestataire technique ? Quel est le résultat de ces actions ? »

« Le quartier de Port-de-Bouc dans lequel nous sommes intervenus a droit à des aides ; c'est la médiathèque qui a fait la demande de subventions. Nous sommes prestataires ; on est une agence de design, on ne se définit pas comme des artistes mais on a une approche poétique et artistique », renseigne Clément Bonnet.

« Il y a une porosité de plus en plus grande entre art et technique », atteste Pierre Mauchien.

« On ne veut surtout pas se cantonner à l'aspect technique », assure Clément Bonnet.

« C'est donc la politique de la Ville qui finance cela. Est-ce quelque chose de fini ou quelque chose qui continue toujours ? » poursuit Pierre Mauchien.

« Les souvenirs sont dans la rue grâce aux installations et puis il y a le site Internet ; cela continue à faire vivre le projet. Concernant notre présence physique dans le quartier, il y a bien sûr un moment où cela s'arrête. Que se passe-t-il quand on quitte le quartier ? On fait en sorte que les outils mis en place permettent à ce travail de mémoire de se poursuivre (sans nous) », précise Clément Bonnet. D'autres projets de ce type sont amenés à voir le jour. Clément Bonnet a notamment un projet, à confirmer, dans le quartier gitan de Montpellier.

Elise Aspod se tourne maintenant vers **Karen Guillorel**. Scénariste et réalisatrice transmédia, elle a travaillé dans l'audiovisuel, le jeu vidéo, l'édition... Son travail mélange avec subtilité la technologie et l'humain ; non dans la confrontation mais bien au contraire dans la perméabilité des frontières.

« Karen, tu vas nous raconter ton travail », propose Elise Aspod.

« L'expérience a débuté en 2006 par un voyage à pied de Paris à Jérusalem. Mes lectures étaient alors aussi liées à un problème de poids : le poids d'un livre oblige à abandonner le livre sur la route. C'est ainsi que j'ai commencé à penser au livre voyageur : *Traverses, livre voyageur* », situe Karen Guillorel.

Traverses, livre voyageur (2007) est un ouvrage échangé et non pas vendu. Il parcourt la planète de mains en mains. Il existe en version papier et en version numérique (avec le choix de Second Life à l'époque comme monde virtuel). Le logiciel rend visible la route sur Internet de ce livre libre et nomade.

Ouvrage itinérant et multimédia, *Traverses, livre voyageur* est surtout une expérience artistique contributive, une œuvre ouverte ayant pour objet la création de lien social.

« L'invitation qu'on formule aux gens, c'est d'enrichir et de faire passer l'ouvrage. Il doit rester en circulation. Celui-ci est donc toujours organique, toujours unique », stipule Karen Guillorel.

Cette expérience s'est prolongée avec la conception d'un voyage pour transmettre *Traverses : E-Troubadours* (2008). Il s'agit d'une performance européenne qui lui fait relier Barcelone à Amsterdam à pied en opérant une jonction entre espace tangible et espace 3D.

« Un an après le début de cette expérience, je suis repartie sur la route avec Vincent Radix pendant quatre mois, à travers l'Europe, avec deux ânes qui transportaient des livres échangés en chemin. Pendant ce voyage, on avait aussi des ordinateurs. On se connectait à Second Life et il y avait des avatars qui partageaient ce voyage. On avait également une balise GPS et on invitait les gens devant leur écran à nous rejoindre, à venir marcher un moment avec nous. C'est un voyage de jonction entre nature et technologie », relate Karen Guillorel.

« Puis est venue la troisième partie du projet : comment raconter ce voyage ? C'est ainsi que l'on a réalisé un carnet de voyage numérique en 3D. La balade se fait dans l'imaginaire de ce voyage qui est presque fantastique », termine Karen Guillorel. Intitulée *E-Migration*, cette installation digitale est l'extension de *E-Troubadours*.

E-Migrations : l'installation numérique de E-Troubadours

Réalisation : Karen Guillorel – Fabrication de l'espace 3D : Yann Minh

Présentée au festival VIDEOFORMES 2014, *E-Migrations* est la première installation numérique 3D temps réel de Karen Guillorel.

« Mon trip n'est pas d'aller marcher dans la nature. Je suis l'incarnation du geek. L'expérience de Karen génère du lien social via le virtuel ; elle a aussi permis une connexion entre les différentes générations, notamment grâce aux ânes que les anciens venaient voir », intervient Yann Minh.

« Vous pouvez avoir, Karen et Yann, deux visions éloignées de la technologie et vous avez pourtant totalement communiqué par rapport à ce projet », pointe Elise Asford.

« J'aime la nature mais je suis aussi une geek. Nous avons beaucoup de choses en commun avec Yann, notamment sur le fait de développer du lien quand cela est pertinent. Et puis, Yann aime la nature lui aussi », précise Karen Guillorel.

Yann Minh note que la technologie reste encore très controversée par de nombreuses personnes : « Chez les penseurs de la moralité contemporaine, on voit souvent une grande défiance par rapport à la technologie. L'héritage du christianisme est ancré dans l'inconscient collectif et, avec lui, l'idée que la technologie va nous pervertir ; et aussi le marxisme qui associe la technologie au capitalisme. » Les influences de notre culture engendrent parfois de la méfiance à l'égard de la technologie.

« Ce qui fait la démocratie, c'est aussi la diversité des cultures et des hommes. Il faut bien rappeler qu'il est nécessaire de prendre en compte les différences. La démocratie n'est pas inscrite, elle s'invente. Je suis persuadé qu'il y a un lien entre innovation, lien social et création artistique. Dans notre société, s'exerce une influence judéo-chrétienne et également une influence de la pensée grecque. Platon et Aristote estiment que la technique dégrade l'homme. Il ne faut pas se méfier de la technologie mais il ne faut peut-être pas non plus en faire l'apologie. Dire, comme l'estime McLuhan, que la technique détermine le monde, c'est une vision, mais ce n'est pas la seule. Si les nouvelles technologies servent d'outils de communication alors, elles présentent un aspect positif ; si elles sont utilisées comme outils de contrôle, on arrive alors au *Meilleur des mondes* et à un aspect très négatif. Suivant les pays, les cultures, les religions..., la technologie ne s'est pas développée de la même façon. L'outil n'est pas neutre ; la question est surtout celle de la finalité, de la fin et des moyens. L'innovation sociale passe-t-elle obligatoirement par les nouvelles technologies ? Pourquoi serait-ce obligatoire ? Notre époque essaie de tout globaliser et l'outil qui tend à globaliser, c'est Internet ; mais il n'y a pas de raison qu'on soit obligé d'utiliser ces nouveaux outils ! » plaide Eric Dacheux.

« Je pense qu'on n'a pas le choix. On est obligé ! On vit une accélération de l'histoire. Ce qui définit l'humain, c'est le traitement de l'information ; le traitement de l'information détermine le devenir de l'humain. Les outils du futur, c'est le principe de la loi de Moore et de la croissance exponentielle. Un grand flash mystique s'est produit et a conduit au transhumanisme. Depuis la création de l'univers, on a une progression algorithmique régulière et nous en sommes arrivés aujourd'hui à l'idée que nous allons devenir immortels : mi-homme, mi-robot ; c'est une thèse ! » soutient Yann Minh.

Yann Minh fait alors référence à Ray Kurzweil, l'informaticien et milliardaire américain, l'un des théoriciens du transhumanisme et de la singularité technologique. Ray Kurzweil est persuadé qu'en 2050 des robots nanoscopiques seront intégrés à notre organisme, faisant de nous des humains non biologiques ; l'homme et la machine ne feront qu'un. Son objectif est de vivre assez longtemps pour voir sa prophétie se réaliser et atteindre à l'immortalité. Dans ce but, il ingurgite quotidiennement une centaine de vitamines, sels minéraux et autres compléments alimentaires qui aident à lutter contre les effets du temps. Ray Kurzweil, qui reste un homme pragmatique, a ainsi développé une ligne de compléments alimentaires, baptisée *Ray and Terry's*. Une idée, à coup sûr, fort lucrative...

« Le futur vers lequel on se dirige, nous allons avoir du mal à le changer. Je suis optimiste et je pense qu'on va vivre un futur génial et devenir immortels. Nous allons vers un futur dans lequel les seuls mondes qui nous permettront de nous échapper de l'univers concentrationnaire vers lequel nous nous dirigeons seront les mondes virtuels », assure Yann Minh.

« En dehors des questions de futur radieux, reste la question de la dominance. Un rapport de dominance s'installe toujours et ce n'est sans doute pas Internet qui va changer cela. Que dire de ce "on est tous artistes" et de la question de la domination ? » pointe Pierre Mauchien.

« Je pense que ce qu'on ne supporte pas, c'est qu'une partie de la population se raconte des choses sans qu'il y ait une prise de contrôle sur la parole », note Karen Guillorel.

« On a tous un "agir créatif". L'ambivalence est inhérente à l'être humain. Rien n'est écrit. Le pire est toujours possible. On ne communique jamais bien du fait même que nous sommes libres, nous ne nous comprenons jamais ; c'est pour cela que l'on communique. C'est ce qui nous distingue d'un système d'information. L'artiste a une sensibilité, un inconscient ; l'ordinateur n'en a pas. La tendance rationnelle qui consiste à tout réduire, tout expliquer est dangereuse », émet Eric Dacheux.

« Il ne faut pas réduire la notion d'information au traitement de données informatiques. C'est plus complexe que cela. L'information est une chose complexe et cela dépasse la pensée analytique. L'art, c'est le plus haut niveau de traitement de l'information de l'humanité. Ce mot "art", cela décrit notre capacité à traiter de l'information au-delà de la pensée analytique. Il subsiste toujours quelque chose de mystérieux. En effet, l'outil n'est pas neutre. Selon McLuhan, les outils sont des extensions de nos capacités physiques et cognitives, ils sont des amplificateurs. L'humanité entière est dans un état de narcose narcissique. On sort de cette narcose narcissique en atteignant nos limites. L'humain sait qui il est quand il a atteint ses limites. L'homme peut être possédé par l'outil. Nous sommes tous dans cet état de narcose narcissique car nous ne connaissons pas nos limites. L'enjeu que nous vivons tous, c'est que nous sommes, comme Narcisse, en train d'essayer de savoir qui nous sommes », affirme Yann Minh.

La table ronde s'achève sur ces remarques de Clément Bonnet : « Cette vision du transhumanisme me terrifie un peu. On se rend compte que les outils, les objets influent sur nos comportements ; nous en avons conscience et cela nous donne la possibilité d'agir. On pensait que la technologie nous permettrait de savoir gérer les déchets nucléaires ; or on ne sait toujours pas le faire aujourd'hui. »

La 29^e édition de VIDEOFORMES n'a pas dérogé aux objectifs qui lui sont chers : explorer, expérimenter, favoriser les rencontres, les débats et les collaborations, placer l'art et la culture au centre de la vie publique.

Les deux tables rondes proposées cette année se sont pleinement inscrites, et de façon remarquable, dans le sillon que trace fidèlement le festival depuis de nombreuses années et d'où l'on voit germer quantités de possibles.