

mcd®

magazine des **cultures digitales**

ran

RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

Cahier spécial, septembre 2013

L'ÉCOSYSTÈME
NUMÉRIQUE
DU RAN

Arborescences créatives

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



Disponible en magazine (9€) et en version numérique (gratuit) sur
www.digitalmcd.com

who's

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 :
Laurent Catala < lcatala@hotmail.fr >
Magali Desbazeille < magali@desbazeille.fr >
Philippe Franck < philfranck@gmail.com >
Sarah Faguer < sfaguer@cdarts.enghien95.fr >

COORDINATION POUR LE RAN :
Dominique Roland < droland@cdarts.enghien95.fr >
Sarah Faguer < sfaguer@cdarts.enghien95.fr >

DIRECTION ARTISTIQUE :
Yann Lobry < contact@rendez-vu.fr >

PUBLICITÉ & PARTENARIAT :
< communication@digitalmcd.com >

WEBMASTER & CHARGÉ DE COMMUNICATION INTERNET :
< communication@digitalmcd.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 :
Imprimerie Desbouis Grésil
Z.I du Bac d'Ablon
10-12 rue Mercure
91230 Montgeron, France
< www.desbouis-gresil.fr >

DISTRIBUTION : MLP

CONSEIL DIFFUSION :
K.D. Presse, 14 rue des Messageries, 75010 Paris.
Tél.: +00 33 (0)1 42 46 02 20 / Fax: +00 33 (0)1 42 46 10 08
Site: www.kdpresse.com

COMMANDE EN LIGNE :
www.digitalmcd.com

Couverture © P.Groslier

Tous droits réservés
ISSN 1638-3400
Dépôt légal à parution: septembre 2013.



MCD est membre du Réseau Arts Numériques (RAN)
< www.ran-dan.net >

mcd®
MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

Site < www.digitalmcd.com >
E-mail < info@digitalmcd.com >
Infos < www.facebook.com/digitalmcd >

L'écosystème numérique du RAN

Il y a six ans, nous étions une quinzaine d'acteurs à partager le constat que la création numérique souffrait d'une forme de cloisonnement dans les pratiques et d'un certain éclatement des initiatives. Convaincus que cet art de/en réseau ne pouvait faire l'économie de la mise en relation, nous avons commencé par interroger de manière transversale nos pratiques de programmeurs, chercheurs, critiques ou formateurs. Comment favoriser les rencontres entre artistes et scientifiques, participer à l'évolution et à l'adaptation des équipements des lieux ; faire en sorte que de jeunes artistes puissent être formés conjointement en arts et sciences ? ou encore garder une trace du processus de création de ces œuvres guettées par l'obsolescence ? Au fil des échanges, un groupe de réflexion s'est constitué et la nécessité de penser un outil efficace de coopération et de veille sur le plan international a rapidement émergé. Le faisceau des questionnements individuels a convergé vers une volonté commune et un engagement collectif. Le Réseau Arts Numériques (RAN) était né. Ont suivi six années d'expertises partagées, de convergences et de divergences sur la manière de mutualiser les ressources et les équipements, la coproduction et la diffusion des œuvres, la mobilité des artistes ou encore la communication.

Aujourd'hui, le RAN repose toujours sur une dynamique volontaire de personnes, un groupement d'intérêts individuels animés par un état d'esprit collaboratif. Ce réseau a la particularité de réunir des hommes et des femmes qui portent des projets de dimensions, de natures et de cultures très diverses. Privées ou publiques, institutionnelles ou alternatives, expérimentées ou naissantes, tous les types et échelles de structures s'y côtoient sur un pied d'égalité. L'occasion à chaque rencontre de faire/refaire mieux connaissance et de partager nos problématiques de lieux, d'écoles, de festivals, de médias ou d'entreprises. Au rythme des projets et des combinaisons entre ses membres, le RAN se remodele à l'image d'un maillage élastique et d'une cartographie des arts numériques à géométrie variable.

Après un certain nombre de projets partagés : workshops, coproductions, commissions artistiques, projets éditoriaux ou colloques, nous avons choisi de poser un regard, rétrospectif et prospectif sur ces expériences. Ce cahier spécial revient notamment sur deux œuvres, labellisées par le RAN et emblématiques de sa diversité. *Tropique* d'Etienne Rey relève de l'installation immersive s'appuyant sur un dispositif technologique innovant alors que *C2M1* de Magali Desbazeille et Siegfried Canto s'apparente à une performance médias *low tech*. L'une repose sur une expérience sensorielle, s'appuyant sur une recherche en neurosciences et l'autre sur une expérience réflexive basée sur une recherche en sociologie du langage. Avec légèreté, sérieux ou malice, *Tropique* et *C2M1* explorent les nouveaux modes de perception et les nouvelles manières d'écrire et de parler qui s'offrent à nous, des perspectives essentielles pour envisager le développement de nos humanités futures. Nous remercions tous les contributeurs : membres du RAN, artistes associés et l'équipe du Centre des arts qui ont collaboré à cette publication. Enfin, nous adressons un remerciement spécial à l'équipe de *Musiques et Cultures Digitales*, structure à la fois membre et partenaire du RAN, sans l'engagement de qui ce cahier spécial n'aurait pu voir le jour. Une nouvelle manifestation de l'état d'esprit contributif de ce réseau.

ANNE-CÉCILE WORMS
DIRECTRICE DE LA RÉDACTION DE MCD
ET **DOMINIQUE ROLAND**
DIRECTEUR DU CENTRE DES ARTS D'ENGHIEN-LES-BAINS
STRUCTURE COORDINATRICE DU RAN

Le RAN

Réseau Arts Numériques

une plateforme de collaboration internationale de 37 structures de production, diffusion et formation ouvertes aux liens arts-sciences-industries.

Belgique / Canada / Corée / France / Grande-Bretagne / Taiwan / Tunisie / Turquie / Sénégal



12 CENTRES D'ART, SCENES



> DIGITAL ART CENTER (Tapei_TW)

Lieu de résidence, centre d'art et festival dédié aux liens entre la création et les technologies numériques, créé en 2009. Echanges d'artistes et résidences avec le Grame à Lyon (FR) et l'Edith-Russ-Haus pour l'art médiatique à Oldenburg (DE) / 8ème édition du Digital Art Festival Tapei 2013 _ 15.11 > 27.11

- > Centre culturel Saint-Exupéry (Reims_FR)
- > Centre des arts (Enghien-les-Bains_FR)
- > Espace Multimédia Gantner (Bourogne_FR)
- > La Ferme du Buisson (Marne la Vallée_FR)
- > La Gaîté Lyrique (Paris_FR)
- > Transcultures (Mons_BE)
- > Les 26 couleurs (Saint-Fargeau-Ponthierry_FR)
- > Maison Européenne de la Photographie (Paris_FR)
- > Maison Populaire (Montreuil_FR)
- > Seconde Nature (Aix-en-Provence_FR)
- > Art Center Nabi (Séoul_KR)

10 FESTIVALS



> ELEKTRA (Montréal_CA)

Focus Québec _ ELEKTRA X BEAF
26.09 > 28.09 _ Bruxelles

Le festival international d'arts numériques ELEKTRA intervient au sein du Bozar Electronic Arts Festival et de la Quinzaine numérique en proposant un panorama unique de la scène numérique québécoise avec des performances audiovisuelles et sonores, des installations audiovisuelles et participatives, des ateliers et une édition spéciale du Marché international de l'art numérique (MIAN).

- > accès(s) cultures électroniques (Pau_FR)
- > Bains numériques (Enghien-les-Bains_FR)
- > cheminnumerique (Reims_FR)
- > Citysonics (Mons_BE)
- > Digital Art Center Festival (Tapei_TW)
- > e-fest (Tunis-Paris_TN/FR)
- > Futur en Seine (Paris_FR)
- > L'Ososphère (Strasbourg_FR)
- > Seconde Nature (Aix-en-Provence_FR)

3 START-UPS, ENTREPRISES



> DECALAB (Paris_FR)

Agence d'innovation par les arts et le design exploratoire, créée en septembre 2012. Projets en cours : cahiers de tendances arts & design de recherche / projets transmédiés et de création de services interactifs / conférences et workshops / expositions. Thèmes explorés : la ville, le corps, le bio-art, les données (open data et données personnelles) et la personnalisation.

- > Cap Digital (Paris_FR)
- > Partnering 3.0 (Cergy-Pontoise_FR)

7 COLLECTIFS



> BODY>DATA>SPACE (Londres_GB)

Collectif indépendant d'artistes et designers plaçant la question du corps au centre des interactions numériques et technologiques. Sortie de la e-publication *Robots and Avatars* avec les visions d'experts et d'artistes internationaux sur l'avenir du travail et du jeu, pour favoriser et stimuler les débats, l'engagement et la disponibilité des ressources en terme d'éducation.

- > Bodig (Istanbul_TR)
- > Digital Performances & Cultures (Verniolle_FR)
- > Gawlab (Dakar_SE)
- > Kër Thiossane (Dakar_SE)
- > Le Dansoir / l'Auteur Studio (Saint-Denis_FR)
- > Synesthésie (Saint-Denis_FR)

6 ECOLES, UNIVERSITES



> ECOLE MEDIA ART (Chalon-sur-Saône_FR)

Ecole supérieure d'art qui offre un cursus de 3 ou 5 années d'études supérieures en art, média et design, et délivre un DNAP et un DNSEP option Art, mention Média. L'enseignement propose une approche générique où enseignement, recherche et création s'y déploient, en un même lieu et temps.

2013/2014 : partenariat entre l'école et le festival Bains numériques#8 > présentation en juin des travaux des élèves d'Armando Menicacci, enseignant en Action/Interactivité/ Réception autour de la thématique du festival : l'utopie.

- > ATI - Paris 8 Arts et Technologies de l'Image (Saint-Denis_FR)
- > Le Citu - Paris 1 et Paris 8 (Saint-Denis_FR)
- > Pôle ModeSCo - Université de Caen Basse-Normandie (Caen_FR)
- > Ecole Nationale Supérieure d'Arts Paris-Cergy (Cergy-Pontoise_FR)
- > Ecole Européenne Supérieure de l'Image (Poitiers-Angoulême_FR)

4 MEDIAS / PLATEFORMES WEB



> MCD, Musiques & Cultures Digitales (Paris_FR)

Dernier numéro : MCD#71 « Digitale Afrique – Création Numérique et Innovation Technologique »

Cette publication présente une première cartographie, du Maghreb jusqu'en Afrique du Sud, valorisant les acteurs de la création numérique de ce continent.

- > ARTEcreative (Issy-les-Moulineaux_FR)
- > Chabalab - Selfworld, motel numérique (Marseille_FR)
- > digitalarti (Paris_FR)

Le RAN, une approche collaborative de la création numérique

En 2007, nous étions une quinzaine autour de la table au Centre des arts d'Enghien-les-Bains qui en avait pris l'initiative, à discuter de la nécessité de se constituer librement en réseau pour défendre ces pratiques créatives numériques en effervescence et croiser concrètement nos actions et nos visions. Il y avait déjà là, outre des responsables de lieux culturels ouverts aux cultures numériques, des chercheurs mais aussi des formateurs, des « médiateurs », des artistes également qui représentaient des structures dépassant leur seul intérêt. Le RAN, Réseau Arts Numériques, était né non pas grâce à un énième programme opportuniste ou parachutage politico-institutionnel mais bien du terrain opératoire et d'une réelle volonté partagée. Il s'agissait -et il s'agit encore- de favoriser le développement des arts numériques dans nos complémentarités et nos heureuses différences.



PHOTO © D.R.

workshop MADE
Londres
novembre
2010.

■ Aujourd'hui le RAN regroupe une quarantaine d'opérateurs français, belges, britanniques, canadiens, sud-coréens, taiwanais, tunisiens, sénégalais... et ne cesse de grandir et de se redéfinir tout en restant fidèle à ses principes de départ. Cet internationalisme qui nous caractérise est aussi une caractéristique des pratiques numériques. Il n'évacue nullement les différences culturelles qui se manifestent également dans la

compréhension que peuvent avoir les uns et les autres, de ces nouvelles formes artistico-technologiques.

Dans *Corps numériques en scène*¹, j'avais, en prologue des essais et témoignages d'expériences d'artistes et de membres du RAN, demandé aux protagonistes de donner leur définition des arts numériques afin de pointer cette hétérogénéité mais aussi, en quelque sorte, d'évacuer cette question hautement relative qui a enraillé trop de débats. Pour les créateurs-chercheurs asiatiques interrogés, ces formes font tout simplement partie de la vie quotidienne tandis que certains artistes sud-américains n'hésitaient pas à évoquer une forme de « transcendance » alors que des opérateurs européens parlent plutôt d'« interdisciplinarité », de « nouveaux langages » ouvrant de « nouveaux territoires de recherche ». Plus récemment, dans *Art & Culture(s) Numérique(s), panorama international*² qui élargissait le champ d'investigation aux villes numériques, à la réalité augmentée, à l'Internet des objets, à l'économie créative, au *mapping* ou encore à la création 3D, d'autres professionnels issus d'horizons divers évoquaient la « transformation du rapport espace-temps », une

« manière d'écrire notre monde » et les « nouvelles formes d'échange social » liées à la création numérique. Toutes ces portes en ouvrent d'autres et nous invitent, à l'instar des développements technologiques croissants, à nous remettre continuellement en question, et à imaginer d'autres co-créativités, co-financements, co-diffusions... pas de modèle définitif ici mais des expériences partagées, des « zones d'autonomie temporaire »³, des arborescences inédites, des communautés d'intérêts et d'idées.

Mutualisation-réflexion

Le RAN insiste bien sur cette mutualisation des compétences à travers l'expérimentation technique et artistique, les échanges de savoir-faire et de méthodes, le développement de co-productions d'œuvres et leur diffusion commune, la mise en place de liens durables entre les acteurs du réseau...⁴. Chaque point de croisement ouvre un grand chantier avec ses questionnements. Nous ne prétendons nullement y répondre de manière exhaustive mais déjà les identifier nous a permis d'avancer. Aujourd'hui, promouvoir les croisements recherche - production - diffusion - formation ne peut se faire sans créer/activer/motiver les traits d'union entre l'art, la science et l'industrie⁵. Là encore, il faut privilégier, plus que jamais en ces temps de replis tout azimut qui n'épargnent pas les milieux de la culture et de la recherche, une vision systémique⁶ si l'on veut éviter de fragmenter et d'isoler d'avantage encore. Cela passe par une profonde remise en question de nos fonctionnements/dysfonctionnements et points de vue/aveuglements bloqués par les intérêts immédiats et la dictature de l'urgence. Le RAN nous offre ce précieux temps de respiration/réflexion et invite les hommes pressés que nous sommes, à se pauser pour mieux se (re)positionner et se (re)dynamiser.

Economie de la contribution

A l'instar du philosophe Bernard Stiegler et de l'association *Ars Industrialis*⁷ qu'il préside, nous croyons dans les vertus d'une économie de la contribution, une économie des existences (*productrices de savoir-vivre*) autant qu'une économie des subsistances où les acteurs économiques ne sont plus séparés entre producteurs d'un côté et consommateurs de l'autre⁸. Cette logique/politique qui rejoint celle du logiciel libre et que certains esprits cyniques jugeraient à tort utopiste dans un monde de plus en plus privatisé et faussement transparent, paraît essentielle pour ceux qui, comme nous, défendent l'altérité et la singularité, également pour les cultures et technologies numériques lesquelles sont « pharmacologiques »⁹ et peuvent se révéler aussi toxiques que bénéfiques.

Le RAN, dit aussi la charte, respecte les différents contextes propres à chacun de ses membres dans le respect de l'identité, des objectifs,



Me & my shadow
Joseph Hyde
Bains numériques
2012

du fonctionnement, de la politique artistique et des moyens de chacun. Il s'agit de s'appuyer sur ce qui rapproche l'ensemble des partenaires tout en conservant ce qui les distingue¹⁰. Cette dernière phrase résonne particulièrement car c'est de ce savant dosage qui passe par une identification claire de chacun, que naît l'indispensable qualité émergente à toute conjugaison d'apports. Ainsi le projet européen MADE (Mobilité pour les Arts Numériques en Europe)¹¹ réunissant quatre membres du RAN (le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, body>data>space, boDig et Transcultures) a permis à *Me and my shadow* de l'artiste-chercheur britannique Joseph Hyde de bénéficier d'une co-production, de co-résidences (à Istanbul, Mons, Londres et Enghien-les-Bains) et, à la fin de ce processus collaboratif, d'une co-diffusion en juin 2012 (simultanée dans les villes et festivals associés) faisant converger tant les énergies que les publics dans un cinquième espace, celui de cette installation interactive/immersive qui joue de la téléprésence pour connecter les gestes, les présences et les auras.

Dans le même esprit, le RAN a lancé en 2011 un appel à projets à la suite duquel ont été sélectionnés Etienne Rey et le duo Magali Desbazeille-Siegfried Canto. Ces équipes ont pu réunir, pour leurs créations, les moyens et ressources de production/diffusion apportés par plusieurs membres du réseau¹². *Tropique* et *C2M1* sont deux projets sans doute exemplatifs, dans leur grande différence, à la fois de la qualité, de l'inventivité (*high tech* ou *low tech*), du souci du public, d'une certaine impli-

cation sociétale mais aussi de la diversité esthétique que revendique le RAN. ■

Philippe Franck

DIRECTEUR DE *TRANSCULTURES*,
PROMOTEUR DE PROJETS ARTISTIQUES AU
MANÈGE.MONS, ENSEIGNANT
ET MEMBRE DU RAN.

(1) *Corps numériques en scène*, coordination éditoriale : Philippe Franck, La Lettre volée/Centre des arts Enghien-les-Bains, 2008.

(2) *Art & Culture(s) numérique(s), panorama international*, conception éditoriale : Centre des arts & Musiques & Cultures Digitales (MCD) / co-édition : Centre des arts et Institut Français.

(3) Relire trente ans après, les stimulants pamphlets de l'intellectuel anarchiste nord-américain Hakim Bey et son célèbre *Temporary Autonomous Zone (TAZ)*, initialement publié par Autonomedia, 1985, également disponible sans copyright selon la volonté de son auteur), inspirateur des créateurs, penseurs et défenseurs d'une toile libertaire : *La TAZ occupe un lieu temporaire, mais actuel dans le temps et dans l'espace. (...) Le Web offre non seulement un support logistique à la TAZ, mais il lui permet également d'exister; sommairement parlant, on peut dire que la TAZ «existe» aussi bien dans le «monde réel» que dans l'«espace d'information».*

(4) Voir la charte du RAN en ligne sur www.ran-dan.net

(5) Avec ce concept d'«industrie culturelle» ou «créative» qui tend à supplanter celui de culture dans les programmes européens et institutionnels, une réalité à laquelle les acteurs du numérique doivent contribuer sous peine d'en être écartés...

(6) Se rappeler les enseignements des pairs nord-américains de la «théorie générale des systèmes» en biologie dès le début des années 50 (Bertalanffy), de la cybernétique (Wiener), de la théorie de l'information (Shannon, Weaver), de l'École de Palo Alto en communication sociale (Bateson) puis de l'intelligence artificielle (Herbert Simon).

(7) Association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit : www.arsindustrialis.org

(8) Victor Petit, *Vocabulaire d'Ars Industrialis* in Bernard Stiegler, *Pharmacologie du front national*, Flammarion, 2013, p 393.

(9) « En grec ancien, le terme de *pharmakon* désigne à la fois le remède, le poison et le bouc émissaire. Tout objet technique est pharmacologique (...) le *pharmakon* est à la fois ce qui permet de prendre soin et ce dont il faut prendre soi, au sens où il faut y faire attention... » idem, p 421.

(10) Voir la charte du RAN en ligne sur www.ran-dan.net

(11) Voir le site du projet MADE sur www.we-made.eu

(12) *Seconde Nature*, l'Espace Mendes France/le Lieu Multiple, le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, LOsosphère/Quatre 4.0, Transcultures

Art(s) numérique(s), variations autour d'une définition

Extraits des paroles des membres du RAN
recueillies dans *Corps numériques en scène*
et *Art & Culture(s) Numérique(s)*.

“ Un art rhyzomatique et ouvert.
Un art inventant des passages secrets entre les choses.
Un art dans lequel le code est le matériau central,
indispensable et insubstituable.
Un art de la désorganisation et de la réorganisation
du sensible.
Un art de la mise en relation entre les choses
par création de résonances.

”

Sculpter la lumière

L'environnement physique de *Tropique* d'Etienne Rey trouve dans la lumière de nouvelles dimensions plastiques. Et questionne les limites du rapport entre matériel et immatériel dans la révélation de l'espace.

Etienne Rey,
Spectre Audio
Série diffraction
Monochromatique

■ Entrer dans la pièce immersive de *Tropique* d'Etienne Rey, c'est comme s'introduire dans un écosystème en gestation. Une fois franchi le seuil obscur,

trois lumières projetées se confrontent à nous. Trois projections lumineuses qui habitent l'espace et qui, rapidement, évoluent dans leur forme, leur

direction, filtrant dans la brume, se modulant dans le son ambiant, dressant des contours géométriques et des diffusions coniques rebondissant sur les parois, allant jusqu'à ceindre les spectateurs de leurs rayons fantasques. *C'est un projet assez long, que j'ai entamé il y a trois ans et qui m'a demandé deux ans de réalisation*, explique Etienne Rey depuis son laboratoire des Ondes Parallèles, sis au milieu de la Friche Belle de Mai marseillaise. *Il est complexe dans son développement. C'est un travail qui questionne la perception de l'espace, la diffraction de la lumière, mais aussi qui renvoie à mon travail mettant en rapport le matériel et l'immatériel. Ici, l'idée est de travailler sur l'immatériel avec l'intention de le densifier.*

Cette impression d'immatériel devenant presque tangible est au cœur du projet. *Concrètement, Tropique est un environnement physique constitué de lumières, de brume et de son. C'est un environnement élastique constamment en train de se remodeler. Le public est confronté à une expérience de cet espace, en évoluant dans une sorte d'entre-deux. Par exemple, par le fait d'essayer de toucher la lumière alors que c'est quelque chose d'immatériel.*



PHOTO © CLÉMENTINE CROCHET



Etienne Rey,
Tropique,
sculpture
immatérielle

Dans cette pièce, j'essaye de produire une sensation d'espace que nous percevons comme très proche, ou très loin.

Cette sensation d'espace, c'est dans sa dimension plastique, sculptée, qu'elle s'exprime. Cette idée de sculpter la lumière est très forte. J'essaye de la rendre suffisamment dense pour lui donner une impression de solidité presque. Je veux révéler le faisceau dans toute sa course et c'est pour cela qu'il a justement besoin d'un révélateur. J'avais le choix entre la fumée et la brume, et j'ai choisi la brume. La fumée permettait une densité plus forte, mais trop diffuse. Cela donnait une sensation de flou. La brume a moins de force, mais sa netteté est plus intéressante.

Evidemment, on peut penser de prime abord au travail d'artistes comme Anthony McCall ou Ann Veronica Janssens, mais Etienne Rey a su s'en démarquer. Ces étapes de travail étaient très intéressantes même si du coup, je suis tombé sur des procédés déjà étudiés par Anthony McCall. C'est pour cela que j'ai

dû réfléchir et poursuivre dans une voie propre. Je suis plus dans un rapport spatial avec une sensation optique, un jeu sur les rapports de flou et d'ultra-netteté.

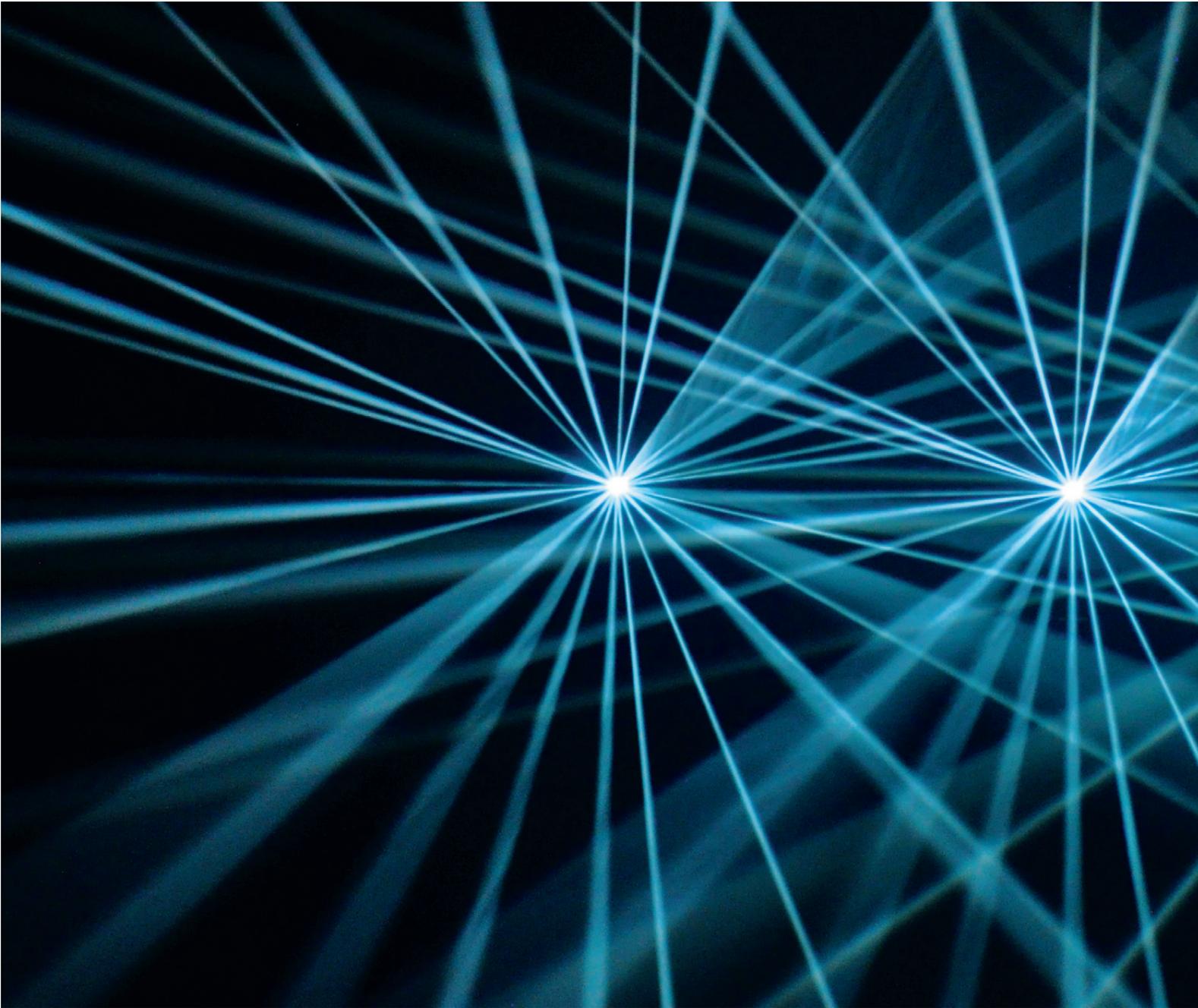
Interaction sensorielle

Une autre spécificité de l'environnement de *Tropique* est sa réactivité à la présence du public. Ses déplacements influent en effet sur le processus de modélisation de la lumière, sans céder cependant à une lecture trop simpliste. Je tiens à éviter l'interaction trop évidente. C'est pour cela d'ailleurs que je ne dis pas forcément au public que c'est interactif (rires). Je cherche avant tout à dégager des choses qui sont de l'ordre du phénomène physique, un peu comme les ondulations créées par une vague à la surface de l'eau. L'idée est de faire évoluer un milieu, un environnement. C'est quelque chose de beaucoup plus sensible même si les problématiques sont celles de ce qui se passe dans un environnement matériel, notamment dans le

rapport entre la finesse du phénomène et sa visibilité. C'est pour cela que l'accès à la pièce est limité à dix personnes à la fois. C'est comme cela que l'on peut se rendre compte de l'influence que l'on a sur l'environnement.

*C'est de toute façon une certaine forme de sensualité qui s'exprime dans *Tropique*, et son titre s'y réfère assurément. Ma direction dans mon travail, c'est avant tout la question du sensitif et du sensuel. Si j'emploie des supports numériques pour cela, c'est pour pouvoir reconsidérer des modèles physiques. La technologie doit être au service de la révélation d'un imaginaire. Or la ligne des Tropiques est une ligne imaginaire existant à un temps précis, au solstice d'hiver et d'été. C'est un peu l'idée du ici et maintenant, du hic et du nunc. Il y a aussi cette forme exotique de l'imaginaire tropical. Puis je veux aussi montrer la réalité de l'espace, montrer des choses présentes depuis toujours mais que l'on ne voit pas forcément. L'idée des tropiques, ça fait rêver.*





➤ Cette approche rêveuse surprendrait pourtant presque autant qu'elle réconforte. Avec un tel dispositif, on pouvait effectivement s'attendre à une logique d'immersion temporelle beaucoup plus déstabilisante, comme dans les pièces de Kurt Hentschläger. *C'est l'idée d'exploration de l'espace qui est importante. Le principe de déstabilisation, c'est une question qui a traversé le projet mais ce qui était surtout recherché c'est la question de l'équilibre. Privilégier un rapport d'harmonie. C'est pour cela que la pièce a nécessité beaucoup de temps de réalisation et plusieurs étapes de résidence. Aujourd'hui l'espace est plus élaboré et plus fin en termes d'environnement lumineux et sonore.*

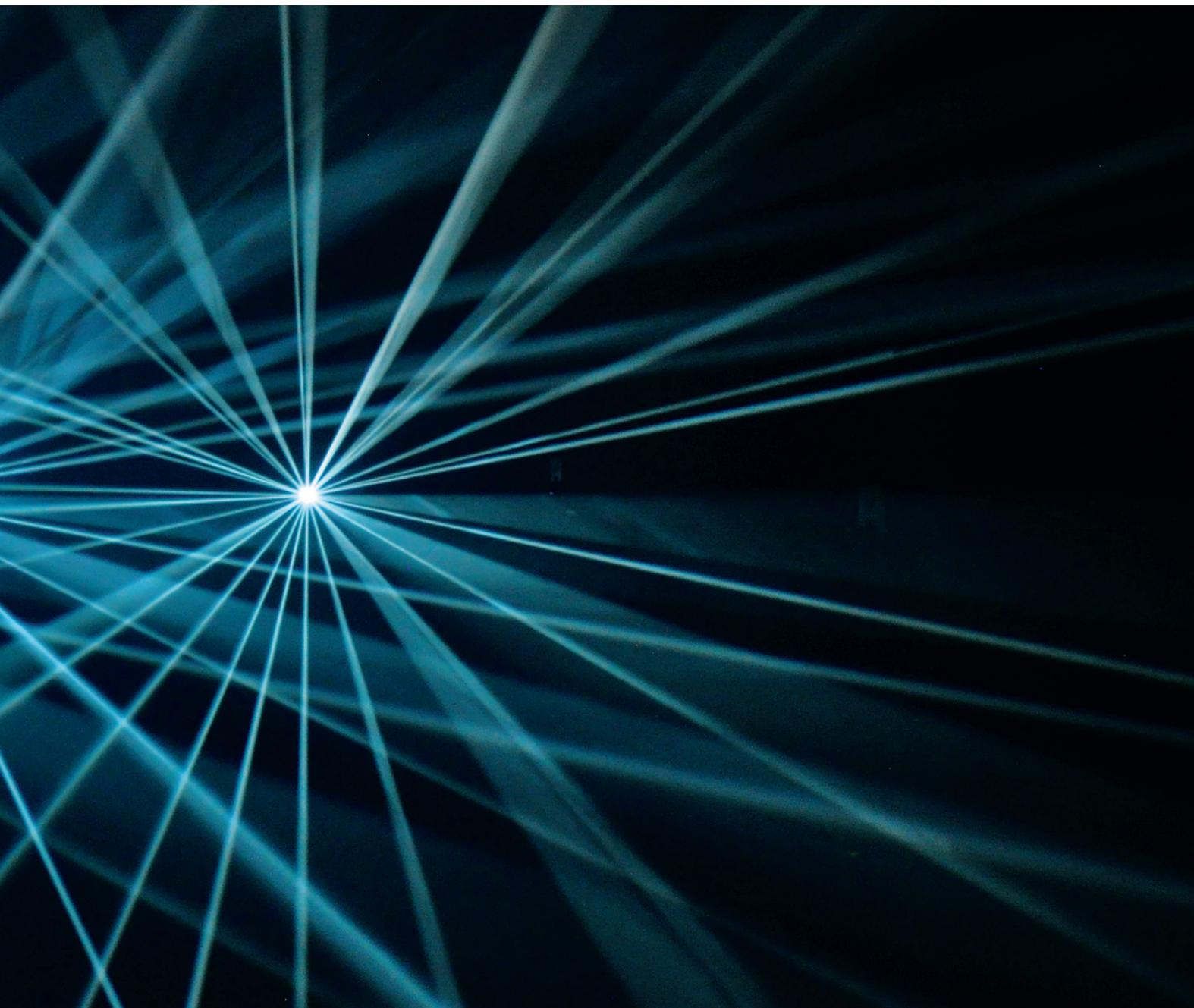
Il y a plus de variations possibles en sachant que chaque personne voit toujours quelque chose de différent.

Un environnement art-science

A travers ces étapes de résidences, transparait une autre caractéristique du projet, celui d'avoir été réalisé dans un parcours art-science de plus en plus emprunté par nombre d'artistes numériques.

Le projet a d'abord été développé dans mon atelier à Marseille. Des structures comme Seconde Nature, en se positionnant comme producteur délégué, m'ont ensuite accompagné pour trouver des partenaires, notamment dans une logique art-science plutôt pertinente. J'ai d'abord

répondu à un appel à projet de l'IMéRA (Institut Méditerranéen de recherche Avancée) qui accueille en résidence des artistes et des chercheurs. Cette dynamique s'est matérialisée dans le contexte d'un Atelier de l'Euroméditerranée mis en place par Marseille Provence 2013, capitale européenne de la Culture. J'avais déjà travaillé sur plusieurs projets autour de l'idée de perception, donc je voulais dans ce cadre collaborer avec un scientifique spécialisé dans le domaine de la perception et de la vision. C'est ainsi que j'ai rencontré Laurent Perrinet qui est chercheur à l'INT, Institut Neuroscientifique de la Timone à Marseille, qui dépend du CNRS et est un spécialiste du mouvement dans la vision. Nous avons d'abord travaillé



ensemble sur le projet à travers trois fois deux mois de résidence étalés sur un an. Ce n'était pas la première fois que je me retrouvais dans un contexte scientifique, car à la suite de mon installation présentée à *Seconde Nature* en 2010 – avec le musicien Mathias Delplanque, dans la série *Diffraction* -, plusieurs chercheurs étaient invités pour croiser des problématiques communes comme la lumière, la perception, l'espace et les phénomènes ondulatoires... Cette étape a été préliminaire au travail approfondi que nous avons mené avec Laurent pendant ces deux années. Au cours de la production, j'ai aussi répondu à un appel à projet du RAN en 2011 qui m'a permis de bénéficier d'une résidence au Centre des arts

d'Enghien pour travailler sur les notions d'espace et d'environnement. C'est donc dans la durée, et à plusieurs mains (et cerveaux) que *Tropique* a été élaboré. Laurent Perrinet a apporté l'élaboration du modèle physique, à travers la projection de rayons lumineux dans l'espace réel. Comme dans un principe cosmogonique de masse planétaire, où tout ceci vient finalement s'équilibrer. L'espace produit fait cohabiter la projection d'un modèle physique virtuel dans l'espace réel. Son apport scientifique et mathématique a été indispensable dans la création de modèle physique fonctionnant selon un principe de système de masse-ressort (gravitation, attraction). En effet, les rayons lumineux s'équilibrent dans l'espace selon

leurs propres forces. Le public en pénétrant dans l'espace vient rejouer l'équilibre de cet écosystème et crée un espace dynamique où contrairement à notre espace quotidien, ses limites deviennent mobiles. Laurent m'a apporté ses problématiques de recherche et sa dimension conceptuelle. C'est très important de pouvoir croiser les compétences sur ce genre de points. Nous nous sommes aperçus que les phénomènes dont nous parlions étaient similaires mais sous un angle différent selon un principe scientifique et moi selon des principes esthétiques. J'ai aussi travaillé, à plein temps, avec Julien Marro-Dauzat, qui est un ingénieur spécialiste en captation et qui m'a aidé sur ce point. Ça c'est pour le travail sur la lumière et l'environnement. >

Etienne Rey,
Tropique,
sculpture
immatérielle



Etienne Rey,
voile 2011
Série Réflexion

➤ Autre étape de taille, la création sonore que nous avons travaillée en relation avec l'aide du GMEM spécialisé en électro-acoustique à Marseille. Après plusieurs temps de travail au sein du centre national de création musicale, Christian Sebille, son directeur m'a présenté Wilfried Wendling. Une deuxième étape de résidence et de présentation à EOosphère à Strasbourg a permis de montrer et de finaliser le travail sonore avec le compositeur.

Space Odyssey post-tropique

Tropique s'inscrit parfaitement dans le parcours d'artiste d'Etienne Rey, un parcours reposant avant tout sur deux idées fortes :

Tropique, lauréat de l'appel à projet Arts-Sciences du RAN

En 2011, le RAN a lancé un appel pour des œuvres associant création artistique et recherche scientifique. Les objectifs de cet appel étaient les suivants : permettre à des projets artistiques innovants de voir le jour et d'être diffusés ; faire émerger les problématiques tant théoriques que techniques et/ou économiques de la création d'œuvres artistiques technologiques ; mutualiser les savoirs et les compétences ; favoriser la mobilité des professionnels entre les lieux et structures ; développer les coopérations transversales : scientifique, technique et artistique.

le croisement des dimensions matérielles et immatérielles, et la mise en scène de nos perceptions dans un environnement donné. Ce qui m'intéresse, c'est de faire l'aller-retour entre des pièces matérielles et immatérielles, en réalisant des pièces purement plastiques avec des questionnements optiques et des pièces utilisant les algorithmes informatiques pour mettre en œuvre des principes de modélisation. Des pièces qui croisent également les enjeux plastiques et sonores. C'est le cas dans mes pièces antérieures Dirigeable, Mille Mondes, Delay- et les phénomènes ondulatoires. Ma pièce Voile, de la série des Réflexions, est pour moi une pièce sonore alors qu'elle ne produit pas de son. Il s'agit d'un grand miroir suspendu dans les arbres, qui évolue en fonction de la lumière matérielle et du vent. C'est le vent qui vient le diffracter. Cette pièce s'inscrit complètement dans la dimension plastique et sonore de mon travail car elle utilise un système d'onde, de vibration, ce qui est le phénomène de base du son. Ce qui m'intéresse, c'est la marge, le seuil. Le fait de trouver cette limite façon « edge of chaos » comme on dit dans le domaine de la physique, cette zone limitée où émergent plein de phénomènes.

De fait, tout ce travail d'environnement physique, lumineux et sonore réalisé

par Etienne Rey pour Tropique se doit de trouver des prolongements. D'autres installations, comme la plus récente Odyssey, ont ainsi largement bénéficié de ce qui doit surtout se concevoir comme un corpus de projets tournant autour de la lumière, et participant de la même recherche sur une certaine idée de révélation de l'espace.

Pour Odyssey, j'ai bénéficié, mais selon un autre axe, des moyens de Tropique. J'ai reconsidéré tout ce bagage de principes, construit de A à Z car au début je suis parti de rien, pour que cela serve de base à une autre modélisation. J'ai commencé à travailler sur Odyssey à l'automne 2012. Avec Tropique, je travaille sur du noir et blanc, surtout du blanc d'ailleurs car il crée de l'espace et des rayons lumineux, des traits. Pour Odyssey, je suis plus sur des particules de lumière, donc des points, et la pièce est en plus polychromatique. Cette différence entre rayons et points est fondamentale dans l'approche générale car cela produit une grande différence au niveau de la perception visuelle de l'environnement. Sinon, Odyssey est également purement générative. Il n'y a plus d'interaction. C'est un véritable changement d'environnement. Tropique, c'est un peu un système d'équilibre, de mesures.

Il y a quelque chose de cosmogonique. *Odyssey*, c'est une approche plus stroboscopique de la lumière, avec un flux pulsatif. *Tropique*, c'est un peu un phénomène d'attraction / répulsion de la lumière. *Odyssey*, fonctionne plus avec des pulsations. Du coup, l'idée de déstabilisation peut-être plus importante ici.

Il y a un autre projet qui s'appelle *Rayonnement*, mais qui n'a pas été finalisé. C'est pourtant le premier auquel j'avais réellement pensé dans cette série. Il s'agissait de sortes de phares lumineux disposés dans l'espace qui suivaient le mouvement des personnes et révélaient des images de lumière.

Seconde Nature / Fondation Vasarely
Tropique a bénéficié, en quelque sorte, de deux avant-premières : au Centre des

arts d'Enghien et à L'Oosphère, à la Coop de Strasbourg. La véritable première aura lieu dans le cadre du festival *Seconde Nature*, *Chroniques des mondes possibles* à la Fondation Vasarely d'Aix entre le 10 octobre et le 10 novembre prochain. Le moment de clore la phase de recherche proprement dite était-il donc venu ? J'ai abouti à mon intention initiale, même si elle est un peu différente dans la forme. Mais je pourrais encore passer cinq ans dessus. Comme on est sur un phénomène physique, cosmogonique. Il y aurait encore moyen de l'affiner, de faire évoluer la pièce. C'est un phénomène complexe mais je pense qu'il s'expérimente et se perçoit facilement. Désormais, *Tropique* va rentrer dans un autre rythme biologique où l'interac-

tion du lieu aura également son importance. Comme *Tropique* se révèle dans le domaine réel, les différents lieux d'exposition auront leur incidence. A L'Oosphère, par exemple, l'installation bénéficiait d'un espace de 45m de long. Ça rendait le principe de déambulation magique. A Vasarely, l'installation sera présentée au cœur des hexagones imaginés par le père de l'op art Le cycle de vie de l'entité *Tropique* est donc loin d'être achevé. ■

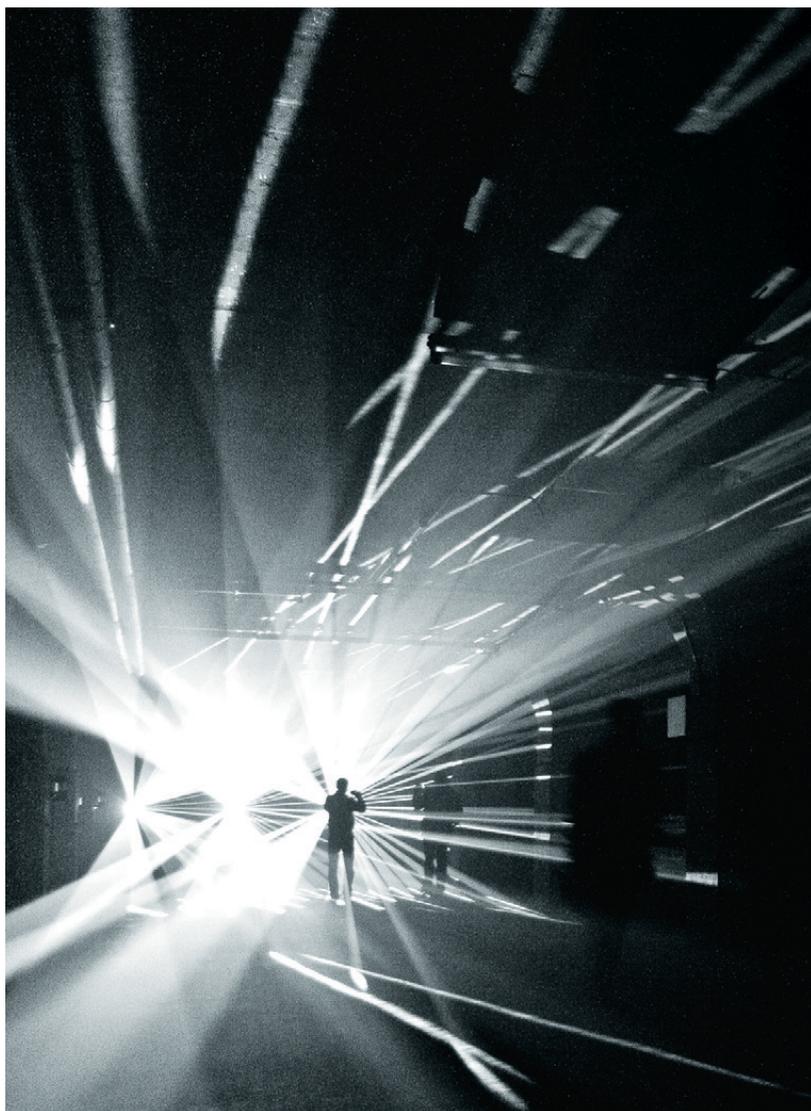
Laurent Catala

+ infos

www.ondesparalleles.org

<http://vimeo.com/etiennerey>

Etienne Rey,
Tropique
L'Oosphère 2012



ETIENNE REY

Titulaire d'une maîtrise en **Arts Plastiques** à l'Université d'Aix-en-Provence, et d'un **Post Diplôme en architecture** au laboratoire GAMSAU (Groupement d'Etudes Appliquées aux Méthodes Scientifiques de l'Architecture et de l'Urbanisme), en création numérique. Etienne Rey débute son activité artistique en 2001, il est résident à la Friche la Belle de Mai et artiste associé à ZINC de 2001 à 2009. Artiste associé à *Seconde Nature* de 2010 à 2012. Il fonde l'atelier des Ondes Parallèles en 2007 – atelier de création et d'expérimentation dans le domaine des arts plastiques et de l'architecture.

La démarche mise en œuvre consiste à interroger les dimensions plastiques, sonores et l'espace perceptif. Ceci constitue la matière première propice à la construction de formes évolutives.

La démarche suit un même objectif : aborder notre monde sous un angle phénoménologique pour révéler des mécanismes d'organisations, de relations génériques. En outre, tout élément ou entité est en relation et agit sur son entourage tout autant que son entourage agit sur lui, c'est un principe de coexistence.

La question de l'interrelation est au centre du processus et s'exprime au travers des collaborations avec des musiciens, ingénieurs, chercheurs, qui traduisent aussi un processus d'écriture.

Production

Une production *Seconde Nature- Arts et Territoires numériques* – Aix en Provence

Coproduction par le GMEM (CNCM- Marseille), L'Oosphère /Quatre 4.0 et le Centre des arts d'Enghien-les-Bains et Mécènes du Sud.

Avec le soutien de la région PACA et du CNC Dicréam Œuvre réalisée dans le cadre des Ateliers de l'Euroméditerranée – Marseille Provence 2013 en partenariat avec l'IMéRA et l'Institut de Neurosciences de la Timone (UMR7289) CNRS / Aix-Marseille Université

C2M1

[prononcer "C'est demain"]

performance numérique vintage

Deuxième œuvre lauréate de l'appel à projets 2011 du RAN, C2M1 est une performance-médias qui explore les langages écrits et codés, de l'invention de l'écriture au langage SMS en passant par l'avènement de l'imprimerie.



■ Sur le plateau, Siegfried Canto et Magali Desbazeille jouent leur propre rôle de musicien et de plasticienne-performeuse. Ils détournent des outils de communication d'hier et d'aujourd'hui : magnétophones, électrophones, téléphones, à la recherche de ce que les technologies nouvelles produisent sur le langage. Entretien avec ce binôme d'artistes.

Dans quelles circonstances s'est faite votre rencontre ? Quels sont les points de convergence de vos recherches et pratiques artistiques ?

Depuis qu'on s'est rencontrés, le 12 février 1999 à 11h17, sur Internet (bon, d'accord, c'était sur le forum de l'Ircam, plutôt sérieux), on a fait des installations et des performances, autour des pensées intérieures, des requêtes des internautes sur les moteurs de recherche, de la constitution du langage du jeune enfant, de la lecture... Il y a toujours un lien avec le langage... la pensée...

Comment est né le projet C2M1 ? Sur quels fondements et matériaux vous êtes vous appuyés ?

Le 17 avril 2009, on s'est dit qu'on allait abor-

der les langages codés... et plus précisément, ce que les technologies nouvelles font au langage. On s'est dit que le grand écart entre des inventions de l'ordre des sciences de l'ingénieur, et leur impact rapide sur quelque chose d'aussi humain et fondamental que le langage nous motivait ; probablement parce que le langage est autant intime que social. Le 12 octobre 2010, on s'est dit qu'on devrait faire des interviews pour apprendre des choses, alors on a contacté un prêtre, une rabbin, des chercheurs universitaires, linguistes, sociologues, cryptologues....

Le 15 février 2011, on s'est dit que toutes ces interviews étaient passionnantes et que l'écriture de C2M1 serait des allers-retours entre des interviews de chercheurs, des films d'archives et des textes autobiographiques plus ou moins fictifs. Et puis on trouvait que les technologies innovantes, c'était chronophage et souvent autistique... Sur le plateau, ou en régie, y'a un mec, les yeux fixés sur son ordi, avec *max-msp* ou *puredata*... les 2 logiciels récurrents... et il passe des heures à tenter de comprendre pourquoi ci ou ça... c'est : « attends, attends encore, attends encore un petit peu... pourquoi ça marche pas ? »...

Quel est le statut de cette œuvre : pièce de théâtre, dispositif numérique, installation low tech ou tout cela à la fois ?

Tout est une question de contexte. Selon les grilles de lecture (cf. ci-après, « *Les critères de sélection de C2M1* »), C2M1 est considéré comme une performance-médias, parce qu'on est plasticienne et compositeur, qu'on n'est pas comédien et qu'on joue notre propre « rôle » sur le plateau ; ou comme un spectacle de théâtre, parce que c'est très écrit, rythmé, que ça dure 1h et que ça peut être rejoué, sur un plateau comme tous les spectacles.

Selon les codes et les cases, C2M1 est une performance à la fois technologique et *low tech*. C'est une performance numérique parce qu'il y a des outils d'improvisation musicale en temps réel, un pilotage automatique d'objets de communication, des micros HF et que la proportion de « jeu » sans image, est minime par rapport à la quantité de vidéo diffusée sur l'écran. C'est *low tech* parce qu'on utilise plein d'objets vintage, qu'il n'y a pas d'innovation technologique fondamentale, que c'est pas un dispositif faisant œuvre mais un classique spectacle linéaire frontal où le public rigole ; alors qu'en général, les arts

LES CRITÈRES DE PROGRAMMATION ARTISTIQUE

Ou comment rentrer dans les bonnes cases pour pouvoir être produit et diffusé

Voir votre panier - C2M1

Budget

min ————— max

Taux d'émotivité :

0% ————— 100%

Hybridation des genres %

Art contemporain : 0% ————— 100%

Art numérique : 0% ————— 100%

Théâtre : 0% ————— 100%

Danse : 0% ————— 100%

Taux de séduction envers l'élu de la culture

0% ————— 100%

Taux de séduction envers l'éducation nationale

0% ————— 100%

Taux de contemporanéité

0% ————— 100%

Catégorie & Type de production

Art numérique

- Technologie innovante
- Réinvention de l'eau chaude (le mérite vient de l'artiste le faisant seul)
- Avec un dispositif faisant oeuvre
- Modifiée par l'attitude du spectateur
- Avec des logiciels de traitement temps réel du son ou de l'image
- Avec médias majoritaires
- Implication des sciences dures

Art de la scène

- Linéaire, frontale
- Avec performeurs sincères mais sans formation
- Avec vrais comédiens et/ou vrais danseurs
- Relevant des dramaturgies plurielles : méthodologie par accumulation de matériaux (pas de vrai texte ni de vrai metteur en scène)
- Avec de la non-danse : parfois perçu comme un délire entre potes.

Art contemporain

- Ayant un commentaire infini et désabusé
- Unique, pérenne, capitalisable
- Fabriquée par l'artiste avec la trace de son savoir-faire
- Avec propos sociétal
- Marketable (avec ses multiples, ses produits dérivés...)

Production

Elististe ————— Grand public

Pérenne ————— Ephémère

0% ————— 100%

Langue française

Littéraire ————— Familier

Ambiance

- Drôle/distancé
- Sérieux/dramatique
- Poétique
- Politique
- Narration
- Abstraction

RECHERCHER

RESULTATS :



C2M1

En stock

+ éco-part: 2,50 € [Ajouter au panier](#)



C2M1

En stock

+ éco-part: 2,50 € [Ajouter au panier](#)



C2M1

En stock

+ éco-part: 2,50 € [Ajouter au panier](#)



Tout est une question de contexte, les critères de sélection de C2M1, conception : Magali Desbazeille

numériques se prennent au sérieux (projection noire, flux temps réel, innovation, relation arts-sciences...).

Quel cheminement souhaitez-vous faire faire au spectateur, vers quel type de réflexion voulez-vous l'emmener ?

On emmène le spectateur vers une mise à distance d'idées reçues autour des technologies et du langage en partant de Socrate, qui dénigrait l'invention de l'écriture car elle allait engendrer une perte de la mémoire, en passant par celle de l'imprimerie, qui a été partie prenante de la réforme religieuse entre protestants et catholiques. Il y a 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. À partir de ces croyances obsolètes, on essaye de déconstruire cette inquiétude de la « perte », inquiétude souvent portée par des doutes identitaires et relayée par les technophobies actuelles. ■

Propos recueillis par Sarah Faguer

CIE ASAP : CANTO-DESBAZEILLE

- le 12 février 1999 à 11h17, on s'est rencontré sur Internet...sur le forum de l'Ircam
- le 13 juin 1999 à 4h40, on a déclenché vos pensées intérieures à Ars Electronica
- le 4 sept 2002, à 1h24... on a aspiré, en temps réel, vos requêtes sur Internet, au Fresnoy
- le 2 octobre 2005, on a bouclé 20 fois d'affiler "47 rue T" pour Nuit Blanche à Paris
- le 8 octobre 2008 à 20h30, on a remontré vos requêtes en temps réel
- le 11 juin 2009 à 2h12, vous avez demandé "quiche lorraine"
- le 2 octobre 2010, on a broyé les livres de la Bibliothèque du Centre Georges Pompidou, on en a fait de la pâte à gauffres et on les a servis
- le 28 octobre 2010, on a déambulé dans les rues de Nantes
- A l'automne 2012, on vous a parlé de ce que les technologies font au langage, au Lieu Multiple de Poitiers, au CDA d'Enghien-les-Bains, à L'Ososphère à Strasbourg. On vous a raconté une fiction avec Oncle Gérard et Tante Yolande et vous y avez cru.
- En mars 2014, on rejouera C2M1, en racontant ces mêmes histoires au public du festival VIA à Mons (sous réserve)
- le 12 juin 2014, on ne sait pas encore ce qu'on fera...

“ Les frontières de mon langage sont les frontières de mon monde ”

Contournant l'opposition entre sciences dures et sciences humaines, *C2M1*, a été jugé comme un projet « hors sujet par talent » par le jury du RAN. Relevant des dramaturgies plurielles, cette œuvre s'articule autour d'interviews réalisées auprès de spécialistes (linguiste, sociologue, cryptologue, prêtre, rabbin, etc.), d'archives documentaires, d'extraits de textes philosophiques, de chronologies et d'autofictions improbables. Mettant en présence matériau documentaire et narratif, vidéo et musique, le spectacle s'inscrit dans une veine intermédiaire qui n'essaie ni de réunir ni d'harmoniser ces différents médias mais plutôt de jouer de leurs écarts et de voir comment ça marche (ou pas) ensemble.

■ Nous avons amorcé le projet *C2M1* en accumulant des matériaux : vidéos d'archives, interviews, actions, objets, textes... Puis les choses se sont progressivement mises en place au plateau sur la base d'improvisations, en créant des parties, en tentant une dramaturgie. Face à des heures et des heures d'interviews², il fallait faire des choix drastiques. Nous voulions créer un rythme avec des questionnements plus que des analyses ou des réponses. L'idée était aussi de transposer ces entretiens, d'en faire une improvisation musicale ou un dérivé autobiographique pour donner accès à ces langages spécialisés de chercheurs. Ils ont leurs langues qui peuvent avoir quelque chose de poétique, et nous, nous utilisons nos langues : la musique, la parole, les images, les actions...

La langue, un instrument de pouvoir

Ces interviews nous ont beaucoup appris et nous ont fait bouger dans nos convictions et certitudes. Par exemple, concernant le passage sur la langue française et l'orthographe, nous étions personnellement



Apprentissage du morse, image d'archive

convaincus qu'il était nécessaire de conserver la langue, de la maîtriser, sans se rendre compte que cette théorie pouvait avoir quelque chose de volontairement et politiquement discriminatoire. Olivier Baude, linguiste, nous rappelle qu'en 1789 « *Pour que les citoyens soient égaux, il faut qu'ils parlent la même langue... au moment où on retire le Roi, y'a plus de Roi, y'a plus de religion d'état, mais y'a la langue qui prend la*

place, ce qui peut peut-être expliquer, une dévotion très forte en France, au français... Toutes les réformes de l'orthographe en France ont toujours échoué... Y'a classiquement une approche autour de la pureté, pour certains, pureté de la langue, pureté de la race et ainsi de suite... » En effet, « *La Langue écrite a toujours été un instrument de pouvoir* », selon Susan Baddeley, linguiste/seiziémiste. *C2M1* raconte ainsi, à travers ces mises en perspective historiques et politiques, nos doutes respectifs et l'évolution de notre propre réflexion critique.

Nouveaux usages, nouveaux langages

C2M1 nous a ouvert des perspectives sur le rapport entre nouvelles technologies et langage. Actuellement, je viens de créer une nouvelle installation performance intitulée *VMAM, le rétro-musée de Montpellier en 2041*, exposée au centre d'art La Panacée à Montpellier jusqu'en décembre 2013. J'y présente des témoignages réalisés auprès de 6 mobinautes utilisant au départ un autre système d'écriture que l'alphabet latin (russe, iranien, grec, algérien, chinois, coréen) et obligés de latiniser leur langue pour s'envoyer des SMS. Il existe ainsi une porosité entre les systèmes d'écriture eux-mêmes. Certaines langues orales, comme l'arabe dialectal au Maghreb, ont même connu un passage à l'écrit avec l'arrivée des SMS. Les perspectives sont nombreuses. Par exemple, alors que certaines écoles américaines n'apprennent plus l'écriture manuscrite mais uniquement la frappe sur le clavier, l'arrivée du système *handwrite* (écriture au doigt directement sur l'écran et l'ordinateur code en écriture imprimée) va peut-être, je dis bien peut-être, permettre la survivance de certains systèmes d'écritures idéogrammatiques, particulièrement inadaptés au clavier. Et le développement de la reconnaissance vocale déjà efficace sur certains Smartphones, promet encore d'autres prospectives. ■

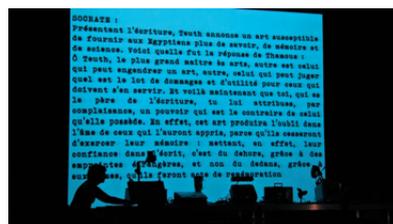
Magali Desbazeille

(1) Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, 1921.

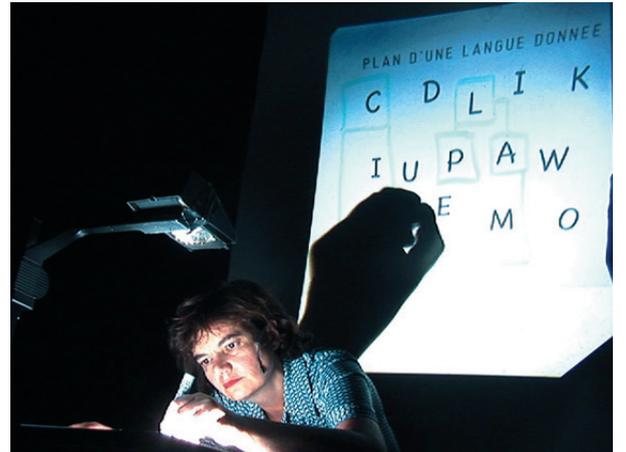
(2) Interviews réalisées auprès de Romain Alléaume, cryptologue ; Susan Baddeley, linguiste/seiziémiste ; Olivier Baude, linguiste ; Louise-Amélie Cougnon, linguiste ; Philippe Desgens, prêtre ; Delphine Horvilleur, rabbin ; Philippe Monneret, linguiste ; Pierre-Yves Oudeyer, ingénieur en robotique ; Maura Pollin, interprète ; François Yvon, ingénieur en TAL (Traitement Automatique de Langues).



C2M1,
Magali Desbazeille
et Siegfried Canto



PHOTOS © CIE ASAP



EXTRAITS DE TEXTES

dont certains sont affichés sur l'écran, d'autres lus, d'autre projetés ou dit comme une pensée intérieure...

> TEXTES PHILOSOPHIQUES

Platon, évoquant Socrate à propos de son déniement concernant l'invention de l'écriture

« (L'écriture) ne peut produire dans les âmes, en effet, que l'oubli de ce qu'elles savent en leur faisant négliger la mémoire. Parce qu'ils auront foi dans l'écriture, c'est par le dehors, par des empreintes étrangères et non plus du dedans et du fond d'eux-mêmes, que les hommes chercheront à se souvenir... »

> EXTRAIT D'INTERVIEWS

D. Horvilleur, rabbin

« - que la lumière soit et la lumière fut -, de la parole, la lumière paraît. Il est cette notion très forte que le langage crée une réalité. Le langage crée le monde et le langage a un impact, non pas dans sa capacité de décrire le réel mais véritablement de construire le réel. »

« La conclusion de la tour de Babel... c'est qu'on sort du langage unique, peut-être même de la pensée unique, le langage se fait le reflet de la pensée ».

P. Monneret, linguiste

« Certains sons ont une signification par eux-mêmes. ... c'est universel, dans toutes les langues... »

> TEXTES de Magali DESBAZEILLE

Souvenirs d'une auto-fiction improbable

« En 1945, quand mon grand-père avait 5 ans, il a appris dans son abécédaire : S comme soupière, X comme xères, Y comme yole et Z comme zouave. En 2014, quand j'avais 10 ans, j'ai même appris que je solutionne se disait au XX^{ème} siècle, je résolve, je résolu, j'ai résolu, j'ai résolvé, je résoud avec OO comme cool.

En 2015, quand j'avais 11 ans, j'ai appris que pour faire bien, c'est à dire pour faire Grec, on avait modifié nénufar qui vient de l'arabe en nénuphar avec un PH... »

En 2027, quand ma cousine avait 5 ans, elle a appris I comme internet, F comme Facebook, R comme réseau et S comme SMS.

En 2142, mon arrière petite fille a juste eu à télécharger le patch d'apprentissage « lecture rapide et silencieuse ».

Conférence Corporate

« La préface de l'avant-projet du dictionnaire de l'Académie Française qui stipulait en 1694 que le maintien de l'ancienne orthographe avait l'avantage : « de distinguer les gens de lettre d'avec les ignorants et les simples femmes », Serait-elle toujours d'actualité ?

Dans les SSII*, une prestation de service est calculée en nombre de jour/homme vendus : un logiciel coûte par exemple : 12 jours de 4 ingénieurs-systèmes à 2000 euros jours. Faisons donc un calcul équivalent pour l'orthographe et la grammaire : combien de jours de profs ?

...

* Société de Services d'Ingénierie Informatique

C2M1

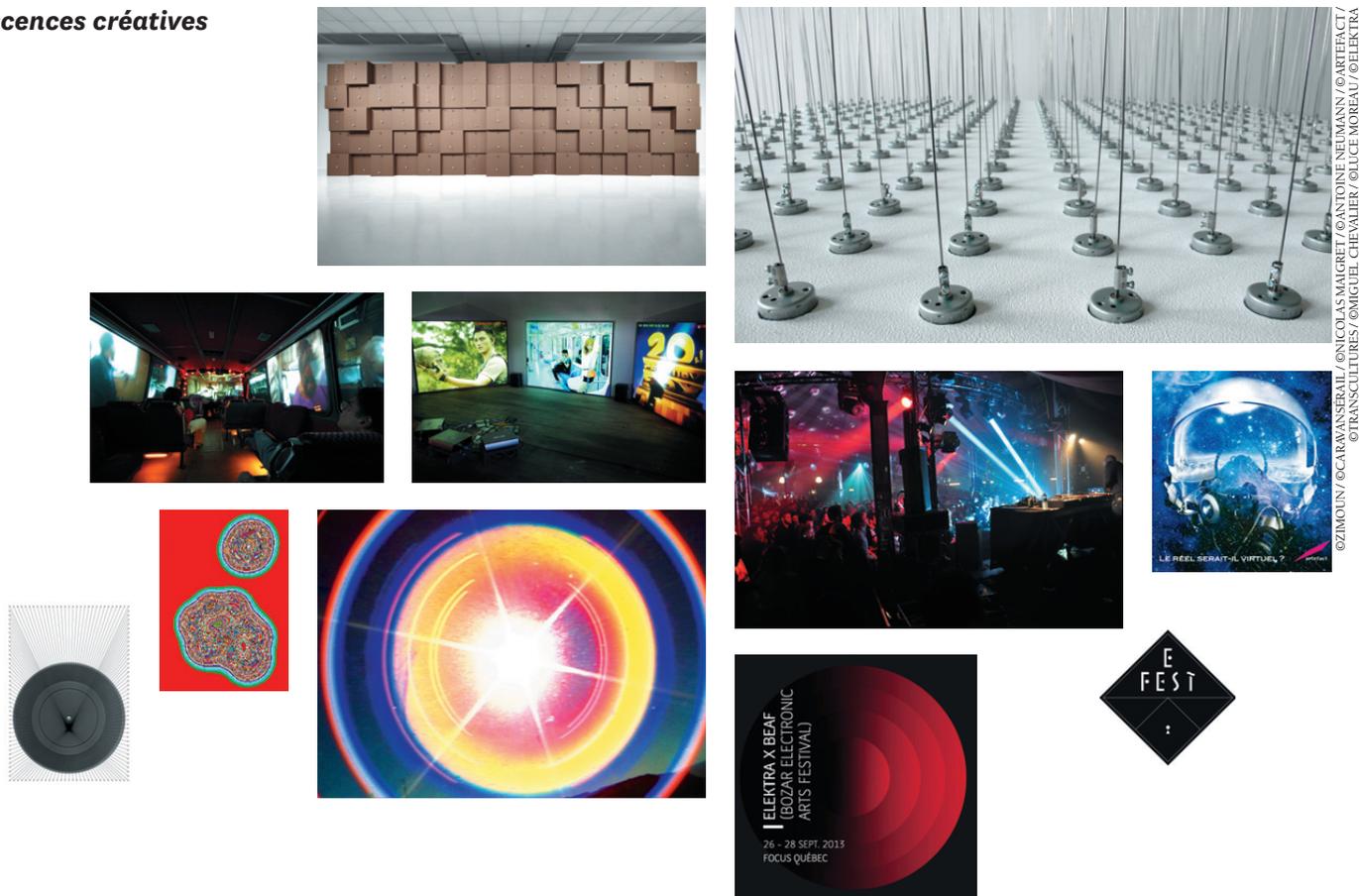
Conception / performance : Cie ASAP ;
Siegfried Canto - Magali Desbazeille / Dramaturgie : Julie Valero / Graphisme : Misha Margolis / Lumière - effets spéciaux : Fabrice Blaise / Production - Diffusion : Vanessa Vallée
www.cie-asap.eu et www.desbazeille.fr

Production

Production déléguée : Cie ASAP
Co-producteurs : Ars numérique de Montbéliard / Espace Mendes France - Le Lieu Multiple de Poitiers / Centre des arts d'Enghien-les-Bains / L'Ososphère - Quatre 4.0 / Transcultures
Lauréat de l'appel à projets RAN 2011
Bourse : Dicream : aide à la maquette (2011) et aide à la production (2012)
Partenaires : résidences d'accueil : Atheneum de Dijon / Théâtre Paris-Villette et les plateaux associés d'Arcadi / La Ferme du Buisson

Le dispositif diffusé

- > Durée : 1h
- > Nombre de personnes en tournée : 4
- > Technique : C2M1 peut être diffusé sur un plateau ou dans une salle sans gril technique – dimensions : 8x6m / 2 services de montage, 2 techniciens
- > Ateliers : atelier d'écriture autour d'une fiction sur les outils de communication + présentation des outils sur le plateau.
- > Contact : nous@cie-asap.eu



©ZIMOUN / ©CARAWAN SERAIL / ©NICOLAS MAIGRET / ©ANTOINE NEUMANN / ©ARTEFACT / ©FRANSCULTURES / ©MIGUEL CHEVALIER / ©LUCE MONEAU / ©ELEKTRA

Actu

CITYSONIC #11

Emergences sonores
Transcultures, Mons (BE)
7 au 21 septembre
www.citysonic.be

**MIGUEL CHEVALIER
POWER PIXELS 2013**

CDA, Enghien-les-Bains (FR)
20 septembre au 15 décembre
www.cda95.fr

L'OSOSPHERE _ 14^{ème} édition

Nuits électroniques, 1^{er} temps fort à la Laiterie et à la Coop
Quatre 4.0, Strasbourg (FR)
21, 27, 28 septembre et 19 octobre
www.ososphere.org

**FOCUS QUEBEC _ ELEKTRA X BEAF
(Bozar Electronic Arts Festival)**

Elektra (Montréal_CA)
26 au 28 septembre à Bruxelles
www.elektramontreal.ca

THE PIRATE CINEMA - NICOLAS MAIGRET

Présenté dans le cadre de la résidence de

l'artiste et de l'exposition *Le Tamis et le sable 3/3*.

Maison populaire, Montreuil (FR)
1^{er} octobre au 14 décembre
http://www.maisonpop.fr
http://thepiratecinema.com

CHRONIQUE DES MONDES POSSIBLES

Festival - dans le cadre de Marseille-Provence 2013
Seconde Nature, Aix-en-Provence (FR)
10 octobre au 10 novembre
http://www.secondenature.org

NUIT SINGULIERE #2

Le réel serait-il virtuel ?
Carré Ste-Maxime (FR)
12 octobre
www.carreleongaugumont.com
www.artefact-lab.com

FESTIVAL ACCES(S) #13

Le soleil comme matériau prospectif et de création
Accès(s) cultures électroniques, Pau (FR)
13 au 23 novembre - www.acces-s.org

E-FEST

Installations, concerts et performances AV
Échos Électrik, Paris – Tunis (FR - TN)
14 au 17 novembre à Tunis
www.lefest.org

8^{ème} EDITION DU DIGITAL

ART FESTIVAL TAIPEI 2013
Digital Art Center, Taipei (TW)
15 au 27 novembre
www.dac.tw

LES 26 COULEURS, ESPACE CULTUREL PLURISCIPLINAIRE

Saison 2013-2014 : 4 spectacles + 1 action culturelle spécifique + le festival Némó (Arcadi) + le festival 3 jours et 2 nuits (27, 28, 29 décembre).
Saint-Fargeau-Ponthierry (FR)

ROBOTS AND AVATARS

Sortie de la e-publication Robots and Avatars avec les visions d'experts et d'artistes internationaux sur l'avenir du travail et du jeu.
body>data>space, London (UK)
www.robotsandavatars.net/

ZIMOUN, MECANIKES SONORES

Sélection d'installations sonores de l'artiste suisse autodidacte Zimoun
Espace Multimédia Gantner, Bourgogne (FR)
23 novembre au 26 janvier
http://www.espacemultimediantner.cg90.net

**SOLEILS
NUMÉRIQUES
FESTIVAL
ACCÈS(S)
#13
13-23 NOV.
2013
PAU
& AGGLO**

EXPOSITIONS
PROJECTIONS
PERFORMANCES
CONFÉRENCES
& CONCERTS

ACCÈS-S.ORG

INSTALLATION SONORE / PERFORMANCE
DU 3 AU 13 DÉCEMBRE 2013

LA VEILLE
«Un homme, une forêt, la nuit...»
Conception : Célia Houdart et Sébastien Roux

Centre Culturel Saint-Exupéry
Esplanade André Malraux / Chaussée Bocquaine 51100 Reims
Entrée libre
Info : www.cesare-cncm.com / 03.26.88.85.95

(((**césaré** CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE
REIMS SCENES D'EUROPE
Centre Culturel Numérique Reims
Saint-Ex Centre culturel numérique Reims

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	JEFF MILLS
HEEWON LEE	DVS1
DAVID BOWEN	MARTYN
LAURENT PERNOT	MONDKOPF & TRAFIK
RYOICHI KUROKAWA	BRANDT BRAUER FRICK
ADELIN SCHWEITZER	NICOLAS BERNIER
ETIENNE REY	9TH CLOUD
C. BEAU & N. MONTGERMONT	F. VIGROUX & A. SCHMITT
JULIEN CLAUSS	PIERRE BASTIEN
ROBYN MOODY	BRANDT BRAUER FRICK
SAMUEL ROUSSEAU	ÂME
ROBIN MEIER & ALI MOMENI	LOW JACK
M. DANIAUX & CÉDRIC PIGOT	LE K
JULIE BALSAX	SEB BROMBERGER
VÉRONIQUE CAYE
YANN LHEUREUX	

EXPOSITION MUSIQUE LIVE A/V SPECTACLE PERFORMANCE RENCONTRE MÉDIATION

MOUVEMENT digital KIBLIND nova TSUG arte@rtive art press mcd Telérama

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

City Lights Orchestra
d'Antoine Schmitt
MERCREDI 20 NOVEMBRE 19H-23H00

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 assistante@synesthesie.com

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

WWW.RAN-DAN.NET

FESTIVALS / CENTRES D'ARTS, SCENES / COLLECTIFS / MEDIAS,
PLATEFORMES WEB / ECOLES, UNIVERSITES / START-UPS, ENTREPRISES

WWW.ACCE-S.ORG CREATIVE.ARTE.TV/FR/ WWW.NABI.OR.KR
WWW.OSOSPHERE.ORG WWW.CARRELEONGAUMONT.COM
WWW-ARTWEB.UNIV-PARIS8.FR WWW.BODIG.ORG
WWW.BODYDATASPACE.NET WWW.CAPDIGITAL.COM
WWW.FUTUR-EN-SEINE.FR WWW.SAINTEX-REIMS.COM
WWW.CDA95.FR WWW.CHABALAB.FR WWW.CITU.INFO
WWW.DECALAB.FR WWW.DIGITALARTI.COM WWW.DAC.TW
DIGITALPERFORMANCECULTURE.BLOG.FR
WWW.LEFEST.ORG WWW.ENSAPC.FR WWW.EESI.EU
ELEKTRAMONTREAL.CA EMAFRUCTIDOR.COM
WWW.ESPACEMULTIMEDIAGANTNER.CG90.NET
GAWLAB.TUMBLR.COM WWW.KERTHIOSANE.ORG
WWW.LAFERMEDUBUISSON.COM WWW.GAITE-LYRIQUE.NET
LEDANSOIR.SAPORTA-DANSE.COM
WWW.SAINT-FARGEAU-PONTHIERRY.FR WWW.MEP-FR.ORG
WWW.MAISONPOP.FR
WWW.DIGITALMCD.COM WWW.PARTNERING.FR
WWW.UNICAEN.FR WWW.SECONDENATURE.ORG
WWW.SYNESTHESIE.COM WWW.TRANSCULTURES.BE
WWW.CITYSONICS.BE
