


OBLIQUE | S

ARTS & CULTURES
NUMÉRIQUES
NORMANDIE

JEUDI 03 OCTOBRE 2019

 ObliquesNormandie

 info@oblique-s.org



OBLIQUE | S est une plateforme arts & cultures numériques en Normandie créée à l'initiative de

Station Mir - festival]interstices [à Caen et

Le Tetris - festival EXHIBIT! au Havre

avec le soutien de la Région Normandie et la Drac Normandie.



LE TETRIS

RENCONTRE RÉGIONALE OBLIQUEIS

FESTIVAL]INTERSTICE[

DU 26 AVRIL AU 12 MAI 2019

ACCUEILLE

RENCONTRE RÉGIONALE OBLIQUE | S

POUR UNE RÉFLEXION SUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE EN NORMANDIE

ÉSAM CAEN/CHERBOURG 9 MAI 2019



Qu'est-ce qui définit la création numérique ? Quels sont ses contours ? Quelles sont ses esthétique(s) ? Quels critères pour l'aide à la création ? Quels formats ? Quelles procédures ? Quels besoins en matière de création, de production, de diffusion et de valorisation des œuvres ?

Cette rencontre fait suite à des réflexions menées avec Denis Darroy et Fanny Chéreau de Normandie Images (dispositif de soutien régional à la création d'images différentes et d'œuvres audiovisuelles pour les nouveaux médias) ainsi qu'avec Jérôme Felin de la Drac Normandie qui a mené une étude sur la création numérique en Normandie. Pour aborder ces questions, nous avons souhaité inviter des artistes et producteurs à se joindre au débat ainsi que l'Institut Français.

Avec Charles Ayats, Fanny Chéreau, Frédéric Deslias, Paul Duncombe, Jérôme Felin, Merryl Messaoudi, Hannah Loué, Adelin Schweitzer et Bérénice Serra.

OBLIQUE[S] est une plateforme arts & cultures numériques en Normandie créée en juillet 2018 à l'initiative de Station Mir/festival]interstice[à Caen et Le Tetris/festival EXHIBIT! au Havre avec le soutien de la Région Normandie et la Drac Normandie qui vise à informer, communiquer, accompagner, favoriser, promouvoir, conseiller, recommander et développer les initiatives artistiques et culturelles numérique.

Invité.es

Charles Ayats Red Corner (Paris)

Auteur multimédia et designer, il travaille actuellement sur la réalité virtuelle et augmentée et développe le projet M.O.A. avec Frédéric Deslias.

<http://charlesayats.fr>

ayats.charles@gmail.com

Fanny Chéreau Normandie Images

Elle est responsable du fonds d'aide à la création audiovisuel et multimédia de Normandie Images et s'occupe plus particulièrement des commissions liées aux dispositifs « images différentes » et « nouveaux médias ».

<https://www.normandieimages.fr>

fannychereau@normandieimages.fr

Frédéric Deslias Compagnie Clair Obscur (Caen-Pantin)

Artiste et metteur en scène, il travaille sur les formes transversales et alterne entre les formes de plateau et les formes « expérientielles » dont un jeu en réalité augmentée - M.O.A. (My Own Assistant) - avec Charles Ayats autour d'un spectacle adapté des Furtifs, roman de Alain Damasio. Ce jeu nous projette en 2040 dans une société du techno-contrôle. En phase bêta, l'application sortira en novembre 2019. M.O.A. a bénéficié de l'aide à la création « Images différentes » de Normandie Images.

<http://www.leclairobscur.net>

f.deslias@gmail.com

Paul Duncombe

Artiste caennais, il a été résident en 2018/2019 au sein de l'ésam Caen/Cherbourg et depuis deux ans, il travaille en partenariat avec Station Mir (dirigée par David Dronet, directeur artistique du festival]interstice[et enseignant à l'ésam) qui produit le festival]interstice[où il présente une installation au Pavillon.

<https://paulduncombe.com>

duncombepl@gmail.com



Jérôme Felin Drac Normandie

Conseiller aux arts plastiques, il est chargé du suivi des artistes et de leur formation post-école jusqu'à la diffusion de leur travail, il est également chargé de la photographie et de la création numérique. Il a travaillé à l'écriture d'une étude sur la création numérique en Normandie remise au directeur régional en avril 2019.

<http://www.culture.gouv.fr/Regions/Drac-Normandie>

jerome.felin@culture.gouv.fr

Hannah Loué Institut Français

Au sein du département numérique de l'Institut Français qui soutient la création numérique dans son développement à l'international, elle est chargée de projet numérique.

<https://www.institutfrancais.com>

hannah.loue@institutfrancais.com

Merryl Messaoudi Crossed Lab (Lyon)

Productrice au sein de Crossed Lab qu'elle a fondé en 2013, elle développe des productions liées aux nouvelles écritures et à la transdisciplinarité en s'intéressant aux bénéfices du numérique entre spectacle vivant et arts plastiques aux bénéfices du numérique dans la narration et la dramaturgie. Crossed Lab porte les créations de la production à la diffusion.

<http://www.crossedlab.org>

merryl@crossedlab.org

Adelin Schweitzer Deletere (Marseille)

Artiste, il a fondé en 2013 le collectif Deletere qui est un espace de création et de recherche transmedia et qui travaille différentes questions, notamment la relation homme/machine et la perception du réel par les machines. Il s'intéresse également à la prise de vue, au cinéma et plus spécifiquement au cinéma 360 et à toutes les nouvelles pistes de narration qui en résultent. Son projet actuel #ALPHALOOP est produit par Crossed Lab. Il sera résident en 2019/2020 au sein du LABORATOIRE Modulaire (ésam Caen/Cherbourg) et cette phase de développement et création se conclura par sa diffusion au festival]interstice[en 2020.

<http://deletere.org>

aadibou@gmail.com

Bérénice Serra Labo NRV (ensba Lyon), LABORATOIRE Modulaire (ésam Caen/Cherbourg)

Artiste-chercheuse au Labo NRV de l'école nationale supérieure des beaux-arts de Lyon, elle est aussi enseignante à l'école supérieure des arts & médias de Caen/Cherbourg mention édition (imprimée et numérique). Elle présente au sein du festival]interstice[et dans le lieu de Territoires pionniers une création liée à la diffusion des contenus artistiques en ligne et aux impacts d'éditorialisation susceptibles de générer de la création.

<http://berenice-serra.com/residence/>

hello@bereniceserra.com



Synthèse

Malgré un manque d'acteurs et d'interlocuteurs liés au numérique en Normandie au regard des principales métropoles françaises, la Région se positionne comme un territoire précurseur en matière de création numérique.

Pour répondre à l'ambition d'une structuration régionale, il est préalablement nécessaire d'établir quelques constats objectifs :

Produire et diffuser la création numérique coûte cher (coût technique, obsolescence du matériel, course à l'innovation, intégration de compétences diverses et complexes)

Son caractère systématiquement exploratoire et complexe à tous les niveaux est en décalage avec les systèmes d'aide existants qui sont fondés sur une lecture sectorielle des pratiques artistiques.

Les montants consacrés à la création numérique étant très limités, cela constitue un frein à la production et à la diffusion des œuvres et fragilise fortement le statut de l'artiste.

Une politique nationale ne suffit pas.

De cet état de fait ressort qu'il faut :

Repenser le fonctionnement et le système d'attribution des aides de manière à l'élargir aux arts numériques.

Avoir une réflexion sur les montants des aides et leur pertinence.

Conjuguer l'ensemble des moyens alloués au soutien à la création numérique en région Normandie.

Repenser une politique de soutien dans une logique de projet pluri-disciplinaire.

Intégrer les acteurs dans les commissions d'aide.

Valoriser les œuvres soutenues.

Une action collective des producteurs et des artistes exprimant leurs besoins (rémunération, bureaux de production, labellisation, reconnaissance et valorisation, accompagnement des nouveaux entrants, soutien à la diffusion...)

Et favoriser :

La recherche.

Les enseignements techniques et professionnels (administration, juridique, réseaux...).

Une réflexion autour des technologies et de leur utilisation.

Des projets technologiques critiques et pas uniquement esthétiques.

Une médiation adaptée à l'appétence des publics pour ce qui relève du numérique.

Le besoin de repères face aux technologies de l'information et de la communication.



Interventions

[elles sont reproduites dans l'ordre des prises de parole et aménagées pour une lecture fluide, les parties entre crochets sont des éclairages ou apartés]

Fanny Chéreau Normandie Images

Normandie Images est une association, fruit d'une fusion en 2018 de la Maison de l'Image Basse-Normandie et du Pôle Image Haute-Normandie. Son l'objet est l'accompagnement cinématographique en Normandie à partir de trois grandes missions réparties comme suit :

- > pôle d'éducation à l'image pour sensibiliser au cinéma (programmation et diffusion, formation d'enseignants, ateliers artistiques)
- > service d'archives de films amateurs (récolter, numériser, diffuser)
- > service création et production en court et long métrage, documentaire, publicité (favoriser les tournages en région et l'emploi régional)

Normandie Images dispose d'un fonds d'aide au cinéma, à l'audiovisuel et au multimédia attribué par la région Normandie en partenariat et co-financement du Centre National du Cinéma et de l'image animée (un euro du CNC pour deux euros de la Région) dont l'aide spécifique « images différentes et nouveaux médias » dédiées aux créations hybrides et atypiques, non narratives ou à narration différente.

Les aides font l'objet d'une négociation entre la Région et le CNC (convention tous les trois ans) et permettent de cadrer toutes les actions sur le territoire. Selon les objectifs fixés par la Région, le CNC soutient ou non.

La Région a cependant souhaité accompagner par des aides spécifiques les œuvres dont les images classées « différentes » n'entraient pas dans le cadre habituel de soutien du CNC. Et cela pour faire suite à l'initiative d'un réalisateur, Laurent Mathieu, qui en avait fait la proposition en 2004 au Pôle Image Haute-Normandie. Et si initialement, les deux dispositifs d'aide financière étaient bien identifiés, ils sont devenus de plus en plus poreux.

Ces aides sont modestes et dans le cadre de la négociation de la prochaine convention triennale avec le CNC, Denis Darroy (directeur de Normandie Images) a la volonté de porter une réflexion sur les moyens de mieux doter ces aides.

Denis Darroy Normandie Images

La recherche de moyens supplémentaires se présente toujours dans le cadre d'une contrainte budgétaire et la question est celle du contenu donc de la motivation d'une aide et dire en quoi elle est pertinente.

Une réunion comme celle-ci justifie complètement de repenser le fonctionnement et le système de soutien des créateurs du domaine des arts numériques d'autant que la démarche fait apparaître un véritable terreau sur notre territoire.

Mais comment conjuguer l'ensemble des moyens alloués au soutien de la création de ce domaine en région Normandie qui se positionne en précurseur. Ce dispositif d'aide n'existant pour l'instant nulle part ailleurs, ni même dans le cadre des conventions CNC.

Aujourd'hui dans les besoins que Normandie Images souhaite formuler et motiver dans le cadre de la sollicitation de la convention 2020/2022, elle mettra en évidence le soutien à la création, à l'écriture et à la production.

Le budget global du fonds d'aide s'élève à 2,3 millions. Et pour donner un ordre de grandeur, le montant du soutien attribué à la réalisation d'un long métrage l'aide peut atteindre 900 000 euros. Si la négociation avec le CNC s'avérait infructueuse, il faudra engager une réflexion en interne sur un redéploiement et une redistribution des aides. Néanmoins, compte-tenu de la dynamique territoriale lancée et des réponses de la part des financeurs qui peuvent rester en suspens, Normandie Images a la volonté d'améliorer son système d'attribution d'aides de manière à l'élargir aux arts numériques.

Par ailleurs, la perception du numérique a évolué : nouveaux formats, nouveaux supports - le CNC est attentif à cette évolution et ne peut pas « se contenter » du DiCRéAM (dispositif d'aide pour la création artistique multimédia et numérique). Et depuis cinq ans, Normandie Images s'est adaptée avec la mise en œuvre du dispositif « nouveaux médias ». Le CNC s'articulant avec l'expression des volontés/orientations de la région Normandie, le ministère de la Culture et la Drac Normandie, il est nécessaire que les acteurs concernés expriment collectivement leurs besoins pour donner sens et poids à la création d'un fonds d'aide spécifique, en exemples : les cinémas Lux, Café des Images et le festival Off-Courts de Trouville pourraient le faire.



Fanny Chéreau Normandie Images

L'histoire de ce soutien est vraiment reliée à la vidéo et à la création audiovisuelle. Aujourd'hui, les demandes sont déposées par des réalisateurs et des artistes qui ne viennent pas du cinéma. Nous avons tout type de projets et entre le projet expérimental d'un artiste seul et un objet porté par une production, les registres financiers diffèrent. C'est donc complexe en terme de moyens et les moyens sont limités.

Pour ce qui est d'une « grille de lecture » de ces projets (dont la condition minimum d'éligibilité est d'entretenir un lien avec la région Normandie), les commissions sont diversifiées et composées de réalisateurs, producteurs et diffuseurs qui ont à voir avec le genre concerné. Elles établissent une lecture artistique ainsi que financière et les débats portent sur l'originalité de l'œuvre, sa démarche et sa faisabilité.

Pour ce qui est de l'évolution du numérique, le CNC parle d'« expérience numérique » pour soutenir des projets beaucoup plus hybrides, originaux et évolutifs ne pouvant anticiper le contenu de la technologie de demain. Il y a une adaptation artistique et économique à mettre en œuvre.

Jérôme Felin Drac Normandie

Les directions régionales sont très sectorisées et organisées en section théâtre, danse, musique, arts plastiques. Ce qui est un problème pour la création numérique. Les conseillers de ces disciplines sont les premiers à s'être posés la question de l'aide aux projets à forte contenance numérique ou dit de « création numérique » ne trouvant pas ou pas suffisamment leur lieu d'élection au sein des différents comités d'experts de la Drac. Forme de remise en perspective de notre propre travail et de nos modalités de soutien qui sont très réglementées.

Que pourrions-nous faire pour la création numérique en région ?

Mes collègues manquant de temps pour vraiment traiter le sujet, le directeur des affaires culturelles m'a chargé il y a un an de faire un état des lieux de la création numérique en Normandie et de tracer quelques préconisations pour l'action publique de l'État vis-à-vis de cette création. J'ai rencontré environ 80 porteurs de projets et artistes. Il ressort de cet état des lieux l'existence d'une véritable énergie sur le territoire normand en matière de création numérique. Mais celle-ci se trouve être en décalage avec le système d'aide d'État, fonctionnant sur deux paradigmes qui ne se rejoignent pas. La création numérique est très souvent synonyme de création collective, l'interdisciplinarité y est fondamentale et sous-jacente. Or la Drac, elle, n'octroie que des aides individualisées. Il lui faudrait s'adapter en repensant sa politique de soutien dans une logique de projet plutôt que de rester dans sa logique de création individuelle.

Pour porter cette réflexion, nous avons travaillé avec la délégation générale de la création artistique (DGCA) et plus particulièrement avec Eli Commins que je remercie de s'être chargé de cette question.

[Eli Commins a été invité à cette rencontre malheureusement il n'a pu se libérer pour ce rendez-vous. Il suit de près l'activité du réseau au niveau national et il nous a accompagné dans le processus de création de OBLIQUE/S]

Il en résulte une véritable prise de conscience sur l'approche et la considération de la Région en matière de création numérique. Car une politique nationale ne suffit pas pour inventer de nouvelles modalités de travail et de responsabilité. D'un côté, les collectivités ont à faire face à de multiples et potentielles réponses et il faut faire des choix. Un schéma d'organisation pourrait permettre de répondre aux besoins du territoire. L'idée retenue avec la DGCA est donc d'instaurer une phase projet significative faisant de la Normandie une région pilote. Tout en s'appuyant sur les forces en région dont OBLIQUE/S, nous partagerons une expertise et essayerons de favoriser certains projets, y compris financièrement, et ce dès 2020 en Normandie.



Hannah Loué Institut Français, département numérique

L'Institut Français qui dépend du ministère des Affaires étrangères et du ministère de la Culture a la mission de promouvoir la culture et la création contemporaine française à l'étranger.

Pour se faire, l'Institut Français repose sur un réseau diplomatique culturel soit une centaine d'instituts dans le monde, un millier d'Alliances françaises et de services culturels dans les ambassades et les consulats. C'est un maillage territorial mondial qui travaille avec des structures locales. Dans ce cadre, le département numérique promeut la culture digitale française à l'international.

L'approche sectorielle a été choisie notamment par soucis de communication auprès des Instituts Français dans le monde pour lesquels il est plus simple de se saisir de certains sujets s'ils sont thématiques. Le département numérique traite du livre innovant, jeu vidéo, trans-média, réalité virtuelle (VR), médiation numérique et plus récemment des arts numériques. Cette sectorisation qui n'est pas cloisonnée peut paraître un peu artificielle mais elle nous semblait nécessaire pour travailler en bonne intelligence avec le réseau culturel. Concernant les arts numériques en tant que secteur, notre approche consiste à étudier de quelle façon nos dispositifs peuvent répondre aux besoins des professionnels.

Plusieurs actions existent pour soutenir la création :

> La veille, identification des acteurs et des projets avec depuis 2017 des sites panorama évolutifs et contributifs de la création qui fonctionnent en trois sections (œuvre - réseau - rencontre)

culturevr.fr

futurlivre.fr

Vont s'y ajouter prochainement

futurimage.fr sur le transmedia et la création

culturegamer.fr, un site dédié au jeu vidéo indépendant français.

> La diffusion

Développement d'une offre de programmation d'expositions numériques destinée au réseau pour ses établissements (avec ses partenaires locaux le cas échéant). Les formats permettent une diffusion internationale. Avec le catalogue Culture VR composé d'œuvres dont l'Institut a acquis les droits de diffusion internationale, cela permet au réseau de présenter des créations sans en supporter les frais (dans plus de 15 pays depuis début 2019). Il y a également une exposition dédiée au jeu vidéo.

Dans chacun des cas, il y a environ 25 créations sélectionnés par des commissaires.

Il y a également un événement un plus généraliste qui s'appelle Novembre numérique, festival annuel dédié aux cultures numériques qui a lieu dans plus de 40 pays et 55 villes et qui permet d'organiser des événements pluridisciplinaires, performances, débats d'idées...

> L'accompagnement des professionnels

- Une résidence d'écriture de scénarios pour la VR en partenariat avec le VR Arles festival.

- Le programme FOCUS où durant une semaine, une trentaine de professionnels étrangers sont invités à découvrir la création française (par exemple lors de Laval Virtual en 2018 et 2019 ou en 2020 lors de Chroniques biennale des imaginaires numériques de Aix-Marseille)

- La mise en œuvre d'un nouveau programme d'accompagnement à la structuration et à la diffusion d'œuvres immersives collectives avec pour volonté de proposer un fond de soutien à ces expériences (en projet).

Les formes sont très légères et c'est un des enjeux des arts numériques où les contraintes peuvent être plus lourdes donc l'Institut travaille à identifier les meilleures manières de fonctionner pour permettre à cette création de s'exporter.



Merryl Messaoudi Crossed Lab

C'est en rencontrant des artistes qui étaient bloqués dans le développement de leur projet que Crossed Lab a été fondé à Lyon. Il y a bien sûr des contraintes liées aux visions artistiques trans-disciplinaires. Il faut pouvoir comprendre ce que l'artiste veut raconter et saisir les tenants et aboutissants dramatiques et narratifs. C'est d'abord un projet artistique puis une production (réunir des moyens humains, financiers et techniques).

En six ans, Crossed Lab a produit une trentaine de créations toutes très différentes. De ce fait, il est compliqué de capitaliser d'un projet à l'autre.

Pour illustrer cela, l'on peut évoquer l'impossibilité d'obtenir une aide de la part des musiques actuelles qui serait destinée à une production musicale ou de la danse mêlant le numérique et la chorégraphie quelque soit la notoriété des artistes en question.

Par ailleurs s'ajoute une vraie difficulté à entretenir des relations suivies avec les services de l'État et des collectivités.

En terme de public, la ville de Lyon a créé un département « action culture numérique » mais l'on ne connaît pas sa dotation. Si les projets soutenus doivent avoir un impact territorial, il y a peu de scènes numériques à Lyon malgré sa taille et de ce fait, l'on ne produit pas que des artistes locaux. À l'échelon départemental, l'action numérique n'existe pas. C'est la Métropole qui commence à créer sa politique culturelle numérique mais dans un format encore flou et presque inexistant pour l'instant. Au niveau régional, une aide a été mise en place en 2011 grâce à une action collective des producteurs et des artistes, il s'agit du SCAN (Soutien à la Création Artistique Numérique) qui était doté de 150 000 euros. En 2012, la Drac a abondé avec 50 000 euros supplémentaires. La Drac maintient ce montant mais la Région baisse cette aide à hauteur de 100 à 110 000 euros. Il y a environ 25 à 30 projets produits par an pour une aide de 2 000 à 10 000 euros.

Le budget moyen de Crossed Lab pour un projet en VR ou un concert se situe entre 20 et 40 000 euros. Avec un budget moyen de 30 000 euros, l'on rémunère deux ans de travail du producteur, de l'artiste avec un matériel qui évolue vite et devient rapidement obsolète (ordinateur, vidéo projecteur, casques de VR...). Par ailleurs marques et enseignes ne mettent pas à disposition de matériel pour la création numérique.

Adelin Schweitzer Deletere

En tant qu'artiste depuis 15 ans dans ce domaine des arts numériques, j'ai travaillé avec plusieurs niveaux de budget dont le plus important pour une création en espace public a été de 70 000 euros, ce qui reste modeste en comparaison à d'autres domaines artistiques. Il faut prendre en compte le coût technique et l'obsolescence du matériel dans le cadre de productions qui de surcroît sont difficiles à diffuser. L'on pourrait se poser la question du nombre de fois où les œuvres sont exposées ? En moyenne, une à trois fois. Il existe un paradoxe entre le coût de la création et les moyens mis à disposition pour produire et diffuser. À la fois, l'on se plaint d'un budget limité pour travailler et en même temps, peu de projets font l'objet d'une vraie rencontre avec le public.

Concernant la problématique de sectorisation de l'art en France et des sources multiples de son financement, pour une part c'est nécessaire comme l'a montré la présentation de l'Institut Français mais cela crée des imprécisions à cause de la simplification que cela engendre. Cela se perçoit à travers le champ lexical employé dans la recherche de financement.

De quoi l'artiste veut parler ? Est-il obligé d'employer systématiquement les mots « innovation » ou « culture numérique » ? Cette novlangue permet une identification plus facile mais ne favorise pas forcément la création.

Les appels à projet occupent 70 % du temps de production et de création.

Comment en vivre tout en poursuivant ses projets ?

Les projets peuvent être détournés de leur but initial pour répondre aux cadres de financement.

Quelle capacité à réaliser fidèlement ce que l'on conçoit ou comment ne pas adapter inconsciemment son écriture à la connaissance et aux commandes du marché ?



Frédéric Deslias compagnie Clair obscur

Nous obligeant à faire entrer des carrés dans des ronds, la « dictature » des appels à projet nous accapare toute l'année. Il en existe beaucoup mais, ont tous leurs propres critères et cela réclame un temps de production énorme.

La compagnie essaye d'alterner ses différents types de production mais cela a pour effet de produire des télescopes pouvant être submergé d'actions à une période puis à l'inverse vivre ensuite une traversée du désert.

Elle essaye de trouver une stratégie pour être produit. Dans le spectacle vivant, l'expérience de compagnie est en théorie collective or le travail est devenu individuel, faisant appel à des compétences externes quand c'est nécessaire ou sinon l'artiste fait lui-même sans rémunération car corvéable à merci. L'artiste agit comme un chef de projet et l'équipe n'intervient qu'à 1/5^e du temps de la création.

Je travaille sur le spectacle Les Furtifs depuis trois ans. La production n'est pas bouclée mais il doit sortir début 2020 et son budget s'élève à 150 000 euros. Nous alternons avec des formes plus « expérientielles », nomades, non scéniques dont le volume de production est différent et qui permet de concentrer les crédits à un endroit et de rebondir sur des opportunités (commande, invitation). Ces formes peuvent exister à un temps T et aussi constituer un catalogue.

Côté la diffusion, la compagnie profite d'une dynamique de la scène lyonnaise tout comme celle de Loire-Atlantique et de l'Est mais pas ou peu en Normandie.

SoftLove [son dernier spectacle] a été créé à la Comédie de Caen (CDN Normandie) mais n'a pas été diffusé en Normandie [à une date près au théâtre des Cordes à Caen], pourtant il a bénéficié d'une diffusion nationale et une version anglaise pour l'étranger est en préparation. Il n'y a pas ici, qu'une question de volonté de diffuser ou non mais un manque d'interlocuteurs en Normandie.

Des bureaux de production pourraient représenter les artistes ? « Labelliser » les artistes ? Sont-ils suffisamment reconnus et valorisés pour passer les « barrages » ?

Concernant la diffusion de SoftLove, c'est un bureau en Auvergne-Rhône-Alpes qui accompagne la compagnie. Le réseau spectacle vivant numérique normand est partiellement inexistant mis à part les expériences d'Interstice[ou celles du CDN de Normandie. Nous nous posons beaucoup la question de notre présence en Normandie. Il y a tout un réseau à développer en Normandie qui pourrait constituer un label. Les sensibilités sont en train d'évoluer.

Même si cela peut être symbolique, c'est aussi vertueux. Ensuite il y a une logique différente mais éventuellement complémentaire des modes de production entre spectacle vivant et nouveaux médias.

Par exemple en Bretagne où il y avait la possibilité de faire un focus autour du numérique grâce à une programmation, donc de monter des ateliers, de faire des conférences... SoftLove est souvent accueilli dans un cadre aménagé, c'est très intéressant pour les structures car il permet d'élargir le champ d'action.

[Le bassin lyonnais est spécifique par sa dimension territoriale et selon OBLIQUE/S, il faudrait plutôt raisonner à l'échelle normande en comparaison de la métropole lyonnaise.

Sur la question du spectacle vivant du point de vue du festival Interstice[, une programmation n'est pas envisageable sans le soutien du CDN ou du centre chorégraphique pour des questions de coût, ce qui rend difficile la diffusion d'une création ambitieuse dans ce domaine.]

Charles Ayats Red Corner

Les projets numériques culturels et narratifs dans leur dimension grand-public deviennent compliqués à financer quand ils ne sont pas adossés à des diffuseurs historiques comme Arte et France Télévision (fragilisés à cause des nouveaux réseaux de diffusion).

La réalité virtuelle met du temps à trouver sa place dans les foyers, si bien qu'elle semble s'orienter vers le chemin pris par les jeux vidéo il y a plusieurs décennies : rencontrer son public dans les salles d'arcade en proposant des dispositifs coûteux délivrant une expérience singulière.

Avec M.O.A, le partenariat avec France Télévision va nous permettre d'avoir des budgets plus conséquents, et d'aller chercher des subventions au CNC, en aide à la production ; ce qui n'est pas négligeable quand on conçoit un projet pluri-disciplinaire comme celui-ci, qui réclame énormément de compétences diverses, des outils coûteux, et des technologies nouvelles (rapidement obsolètes..). La nouveauté coûte chère.



[Frédéric Deslias : Les lieux ne sont pas forcément équipés en matériel spécifique, on doit trouver une forme d'autonomie et faire peser dans le coût global l'équipement au détriment du salaire. Nous faisons en sorte d'être le plus léger et modulable possible pour pouvoir répondre à toutes les situations avec un matériel qui nous appartient.]

Récemment, j'ai participé à la résidence d'écriture Chimères (initiative du Lieu Unique à Nantes, du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon et la DGCA) qui rassemble une dizaine de personnes aux profils différents, et qui, par sa forme, pose aussi de nombreuses questions que l'on se pose aujourd'hui : comment financer la création en amont de la production ? quels moyens pour pérenniser les projets ? De même sur la sélection des créateurs de projets : artistes confirmés qui ont besoin d'asseoir leurs réseaux et de trouver des moyens pour terminer leurs projets ou nouveaux entrants ?

Bérénice Serra Labo NRV, LABORATOIRE Modulaire

En terme de production et d'aide à la création, mon statut est un peu particulier puisque j'ai choisi d'intégrer un organisme qui s'occupe de la recherche en art numérique. Je fais partie du Labo NRV à Lyon qui travaille en partenariat avec Les Subsistances donc on y retrouve l'association des arts de la scène et des arts numériques, sans quoi probablement le laboratoire ne pourrait exister, de même s'il ne dépendait que de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon à laquelle le labo est rattaché. Nous sommes très mal soutenus par les collectivités et autant dire que les bourses de recherche pour l'art numérique sont quasiment inexistantes (1 500 euros à l'année).

[Dans la même enceinte sont regroupés Les Subsistances (lieu de création en danse, cirque, théâtre, musique), l'ensba Lyon, le Labo NRV et au mois d'avril le festival d'arts numériques Mirage.]

Portés par l'école, ce sont des DSRA (diplômes de recherche supérieure en art) qui valent un grade de doctorat, qui ne sont pas validés par l'université mais qui permettent une liberté de développements théoriques et plastiques. Cela permet d'accueillir des pratiques qui n'entrent pas dans les catégories qui ont été énoncées auparavant. J'ai une pratique qui se manifeste sous forme de sites ou d'images immersives, et qui est plutôt une réflexion de fond sur ce que le numérique change dans notre rapport aux images et aux contenus artistiques... Si je devais exprimer un besoin, il s'agirait davantage d'un soutien juridique. Problème qui a commencé lorsque j'ai récupéré des portraits laissés dans les smartphones en démonstration dans les FNAC. J'ai récupéré 5 500 images d'anonymes par Bluetooth et j'ai voulu en montrer une sélection pour l'inauguration du Labo NRV aux beaux-arts de Lyon sous la forme d'une édition web-to-print gratuite (un site qui sert de support à la demande). Montrer cette édition, à plusieurs reprises et avec différentes institutions, a posé problème car je n'avais pas l'autorisation des personnes concernées. Et aucun cadre de financement ne m'offrait l'accès à une assistance juridique. Ici au sein du festival]interstice[, je montre une infiltration d'images dans Google Street View en détournant l'application. Mais sans soutien continu de ce type de projets, la production est freinée dans son questionnement des plateformes de publication. J'ai l'impression que cela relève plus de la recherche mais en même temps, est-ce que cela ne pourrait pas être intégré à des dispositifs d'aide à la création ou à la production...?

Par ailleurs, il me semble qu'il est important que les écoles des beaux-arts assument ces problématiques. Je suis arrivée à l'ésam Caen/Cherbourg en janvier et avec David Dronet, Nicolas Germain, Christophe Boudier et Luc Brou, nous développons un espace de recherche et de création [LABORATOIRE Modulaire où Adelin Schweitzer succédera à Paul Duncombe à titre de résident] afin de proposer des enseignements techniques, de la recherche et de la production plastique liés au numérique et ne pas couper les étudiants de cette production.

[Frédéric Deslias : le mécénat n'a pas été évoqué mais si l'on prend en considération ce besoin juridique, il est possible de solliciter du mécénat de compétence en la matière, idée bien reçue et en cours de développement]

Paul Duncombe

S'il semble important que l'art numérique se structure, il est aussi important qu'il y ait une réflexion autour des technologies et de leur utilisation, y compris dans l'art. Il est important de faire co-exister prise de recul par rapport à ce qui est produit et vraie exigence de la part des personnes qui structurent le domaine. Nous ne sommes pas obligés d'utiliser tout ce qui existe. L'art plutôt que d'accompagner la course à l'équipement peut aussi montrer que l'on peut détourner la technologie et ses usages. Une conscience écologique s'impose de plus en plus en interrogeant l'emploi de ces technologies.



[Adelin Schweitzer : je rencontre le problème avec #ALPHALOOP, je détourne l'outil numérique de son usage commercial premier et je suis embarqué contre mon gré dans une course folle à l'innovation mais le sujet défend j'espère un autre rapport à la technologie.]

Je trouve intéressant qu'il y ait ici des universitaires, des professeurs, des chercheurs car les artistes peuvent mettre en relation différentes disciplines, professions et enjeux de la société comme c'est le cas dans les projets arts et sciences que j'ai mené dans différents domaines (Conservatoire du littoral, Laboratoire de Physique Corpusculaire, Grand Accélérateur National d'Ions Lourds). Le travail de Station Mir et OBLIQUE/S permet à ces projets d'exister car les démarches pour réussir un partenariat autour d'une exposition de deux semaines peuvent prendre deux années - ce travail montré une fois seulement car trop compliqué à mettre en œuvre et qui de surcroît ne se vend pas en France.

Meryl Messaoudi Crossed Lab

Il est difficile de porter des projets technologiques qui soient politiques ou critiques envers la technologie. Une écriture critique et dialectique comme celle de #ALPHALOOP est rare et c'est très difficile de trouver des projets qui ne sont pas qu'esthétiques. Des artistes font une critique de la technologie mais ils sont rarement visibles sur des festivals ne répondant pas à ce que l'on demande, on « veut » du numérique, et cela produit du conditionnement.



Échanges

Christophe Hubert Échelle Inconnue

Nous mettons aussi au cœur de nos projets la critique politique et le ré-accaparement de nos objets quotidiens, y compris le numérique. Depuis 2010, Échelle Inconnue a mis en place un doctorat sauvage en architecture puis en numérique depuis 2017 que l'on diffuse sur Internet. C'est une réflexion sur le « Libre », on y invite des chercheurs et on y programme aussi avec le groupe de hackers d'Échelle Inconnue qui autofinance volontairement ce doctorat sauvage. Cela nous forme au sein de l'équipe mais c'est ouvert.

En 2011, nous avons créé une vitrine entre notre espace et la rue en détournant une Kinect pour en raconter l'histoire et recontextualiser cet objet vendu pour le jeu vidéo qui permettait de contrôler une interface sans utiliser de manette.

Léa Malgouyres Biennale Nemo

Pour revenir sur ce rapport ambigu que l'on entretient tous avec les technologies que l'on montre, nous sommes dans une posture critique à la Biennale Nemo et comme il y a plein de manières d'avoir cette posture, pour donner un exemple, Nemo a décidé de lancer le Minitel en tant que nouvelle technologie à la Cité internationale des arts.

Bérénice Serra Labo NRV, LABORATOIRE Modulaire

Il faut aussi prendre conscience que lorsque l'on fait des projets critiques ou politiques, il y a un besoin énorme de médiation comme ce que le Labo NRV a présenté dans le cadre du festival Mirage à Lyon, un projet de libre circulation de contenus artistiques en peer-to-peer et je crois que très peu de personnes ont pu comprendre l'intérêt et le fonctionnement du projet dès lors, il y a peut-être des choses à reconfigurer lors des festivals. Certains artistes incluent la médiation dans la création, je la résous par l'édition mais dans le cadre d'une exposition collective, le texte de présentation très formaté et mal écrit ne suffit pas. On encourage à l'interactivité mais cela présuppose des connaissances que la plupart des personnes qui viennent découvrir des œuvres n'ont pas.

Frédéric Deslias compagnie Clair obscur

J'ai l'impression de croiser beaucoup plus de monde et de publics différents dans des festivals d'arts numériques qu'au théâtre par exemple. J'ai l'impression qu'il y a une vraie appétence des publics pour ce qui relève du numérique et je me demande pourquoi. J'ai l'impression qu'à travers notre techno-critique, on voit et on projette une vision du futur dans nos œuvres, l'avènement de la dystopie depuis 2010 dans la science-fiction que l'on retrouve souvent et beaucoup dans les médias en témoigne et il y a un besoin de repères face à une technologie dont nous sommes plus ou moins esclaves.

Simon Fleury NOOB Festival, théâtre L'éclat

Nous venons de terminer la première édition de NOOB qui est un festival jeune public (jusqu'à 12 ans maximum) arts numériques et arts visuels avec deux volets : le spectacle vivant donc on va s'intéresser aux dramaturgies numériques, comment le numérique peut nous permettre de raconter des histoires autrement et l'installation d'œuvres numériques à destination des enfants, ce qui est un peu plus difficile dans l'approche car ce que je recherche, ce sont des créations conçues dès le départ pour le jeune public et non des créations tout public que les enfants pourraient voir. Cette démarche cristallise toutes les problématiques qui ont été évoquées, la problématique de la production avec l'économie jeune public qui est la plus pauvre du spectacle vivant avec un domaine numérique qui demande beaucoup de moyens, la problématique de la médiation et tout l'aspect techno-critique. Or dès que l'on s'adresse à des enfants, cette question est immédiate car délicate (les écrans, le jeu, l'addiction, l'attention...).

Timothy Duquesne L'Avenir des pixels

Nous sommes à la fois des individus physiques et des individus numériques même si on en utilise pas les outils. Ce que je trouve paradoxale, c'est qu'on se pose la question sur les œuvres. On peut s'accorder sur la définition d'une œuvre de création mais dès qu'on accole le terme numérique, on a soudain l'impression que tout explose et qu'il faut tout redéfinir et de fait, si nativement une œuvre est numérique, elle amène à repenser beaucoup de choses (de la compétition à la coopération, la mutualisation...) et comment on redéfinirait l'ensemble de nos pratiques.



Fanny Chéreau Normandie Images

Nous connaissons la complexité des pratiques de l'art numérique et comme nous l'avons dit, cela évolue très vite et ce qui est important, c'est que les dispositifs soient les plus ouverts possibles. D'ailleurs sur la diffusion, c'est un vrai casse-tête pour essayer de valoriser les œuvres soutenues. Au niveau du cinéma et de l'audiovisuel, les réseaux sont très développés en Normandie avec des salles de cinéma et des médiathèques très impliquées. En matière de création numérique donc tout ce qui est « autre », nous n'arrivons pas ou peu à les diffuser et nous sommes encore dans l'expérimental y compris au niveau de la diffusion. Mais c'est intrinsèque car le système du cinéma et de l'audiovisuel part de la diffusion à venir, tous les financements qui existent sont liés à un diffuseur déjà acquis. Ce que nous essayons de faire comme le CNC, c'est d'être ouvert sans critère des diffusions à venir donc ce n'est pas étonnant que l'on ait le plus grand mal à diffuser ces œuvres sans parler des objets d'installation.

Nous sommes à un moment de pré-structuration à l'instar du SODAVI (Schéma d'Orientation pour le Développement des Arts Visuels) en Normandie qui pose les mêmes questions (les moyens, le statut de l'artiste, sa rémunération, son périmètre par rapport à la médiation culturelle, les étudiants, les réseaux, la diffusion...)

Jérôme Felin Drac Normandie

En complément et dans le même sens, il ne s'est jamais vraiment posé la question de la création d'un dispositif d'aide spécifique à la création numérique, singulièrement pour une administration comme la Drac qui quand elle crée des commissions crée des règles inadaptées à l'évolution même du secteur. Ce qu'elle a pour ambition, c'est d'assouplir les dispositifs existants, de les abonder et surtout, nous n'avons pas abordé cette question peut-être parce qu'elle est un peu tabou, d'intégrer les acteurs dans ses commissions. Il y en a assez peu comme il y a assez peu de gens qui connaissent la création numérique dans les comités d'experts. Il y a tout cela à introduire, il y a toute cette souplesse à recréer et notamment l'adaptabilité à l'évolution même du secteur. Pour compléter sur le SODAVI, c'est extrêmement important et il faut véritablement que les artistes y soient. Il fonctionne depuis deux à trois ans et au début, il y avait surtout des responsables de structures qui étaient présents et en fait, le SODAVI, c'est un schéma de développement dont le centre est l'artiste.

Merryl Messaoudi Crossed Lab

Ce sont effectivement les directions qui s'impliquent et les artistes réagissent souvent en pensant que ce n'est pas leur travail alors que cela doit en faire partie. Il faudrait le dire aux étudiants, leur apprendre ce qu'est un budget, le fonctionnement de la Maison des artistes, les réseaux professionnels parce que ce sont les tutelles qui diront comment les œuvres seront financées avec de l'argent public et par des personnes ou des services qui ne connaissent pas nécessairement le secteur qui les concerne d'où la nécessité de s'investir et de s'emparer de ces dispositifs, surtout quand les institutions sont demandeuses.

Il y a une logique de divertissement et l'on ne veut pas trop payer pour la culture or le travail d'un artiste coûte et doit être rémunéré. On ne demande à personne de travailler gratuitement sauf aux artistes qui pourraient naturellement vivre de leur passion ! Au sein du spectacle vivant, l'artiste est payé, il y a un système de droits lié à un billet d'entrée, une partie va à des sociétés d'auteurs qui vont rétribuer des artistes en droits d'auteur et participer à des aides au financement. Les œuvres numériques ne participent pas à cela. Quand on parlait d'élargir les circuits existants, on pourrait élargir les critères de ces sociétés pour qu'il existe des droits à capter et redistribuer.



Remerciements

L'école supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg pour son accueil, en particulier Arnaud Stinès son directeur, Julie Laisney sa directrice des relations extérieures, Shadan Adl son directeur technique et Jahmal Mellor son régisseur technique sans qui cette rencontre n'aurait pu avoir lieu.

Fanny Chéreau, Jérôme Felin, Hannah Loué, Merryl Messaoudi, Adelin Schweitzer, Frédéric Deslias, Charles Ayats, Bérénice Serra et Paul Duncombe d'avoir accepté notre invitation.

David Dronet pour accueillir cette rencontre au sein du festival]interstice[.

Jeanne De La Porte, Anne-Élisabeth Stéphant et Céline Vauvarin, bénévoles du festival]interstice[qui ont accueilli toutes les personnes présentes à cette journée.

Cécile Guyenne et Stéphane Saint-Martin du Quatorze pour son excellente restauration.

Et Laura Bernard, Katell Bidon, Matthieu Carrouge, Anne Coursan, Denis Darroy, Julie Davainne, Laurent Delaloy, Emmanuelle Dormoy, Timothy Duquesne, Cécile Garaud, Sylvie Gautier-Lapouge, Xavier Gonzalez, Delphine Grimaud, Simon Fleury, Céline Fresquet, Caroline Huard, Christophe Hubert, Céline Lestourneaux, Frédéric Leterrier, Edith Longuet-Allerme, Caroline Lozé, Cécile Mahé, Léa Malgouyres, Julie Peghini, Jean-Christophe Perrier, Sophie Quénon, Dan Ramaën, Julien Réveillon, Émilie Richelle, Jean-Marc Routoure, Lucie Smith, Marielle Stinès, Olivier Tréfeu et Charlotte Valais-Sens pour avoir participé à cette rencontre.



OBLIQUE/S est issue de la rencontre de deux initiatives, celle de Station Mir/festival]interstice[à Caen et celle du Tetris/festival EXHIBIT! au Havre pour réfléchir et développer un outil dédié aux arts et cultures numériques avec le soutien de la Région Normandie et la Drac Normandie.

Cette initiative commune est le fruit d'un diagnostic réalisé suite à une réflexion de plusieurs acteurs culturels (Dôme, Cargö, ODIA, Université du Havre, INSA Rouen...), d'une étude et de rencontres professionnelles qui ont abouti à la mise en œuvre d'une organisation depuis le 1er juillet 2018. Celle-ci est affiliée administrativement et juridiquement au Tetris et aura vocation à devenir autonome à partir de 2020.

Le champ d'intervention est celui des arts et des cultures numériques, à la fois ce qui relève de la création artistique et ce qui relève d'une relation au numérique, compris comme le dénominateur commun de pratiques diverses (éducation, action culturelle, sciences, usages publics et connaissances citoyennes...)

Aujourd'hui, OBLIQUE/S a des missions d'information, de communication, d'accompagnement et conseil. et l'enjeu régionale pour 2020 est double :

- > définir ses futures missions au regard des besoins et des attentes exprimées
- > organiser une structure nouvelle et sa future gouvernance

Par ailleurs, OBLIQUE/S comme]interstice[et EXHIBIT! fait partie d'un réseau arts numériques national qui regroupe une cinquantaine de festivals, producteurs et diffuseurs pour réfléchir et travailler les questions de production, mutualisation, diffusion, édition, conservation et représentation. Dans ce cadre, la « démarche » OBLIQUE/S est une expérimentation qui alimente la réflexion de ce groupe. La plateforme OBLIQUE/S a été présentée en 2018 à Montréal dans le cadre d'Elektra biennale internationale d'arts numériques, à Aix-en-Provence dans le cadre de Chroniques biennale des imaginaires numériques et en octobre 2019 dans le cadre du festival Maintenant à Rennes.

<http://www.oblique-s.org>

contact : lucbrou@oblique-s.org

Facebook : @ObliquesNormandie