

# OBLIQUE | S

ARTS & CULTURES  
NUMÉRIQUES  
NORMANDIE

 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**.



LUNDI 14 OCTOBRE 2019

# « LE CORPS DANS L'ESPACE »

# TABLE-RONDE RENCONTRE ATELIER

## TURFU FESTIVAL

DU 14 AU 20 OCTOBRE 2019

TURFU-FESTIVAL.FR

ÉSAM CAEN/CHERBOURG 18 OCTOBRE 2019

LE DÔME 18 ET 19 OCTOBRE 2019





et Charles Millet (Carto'Cité, centre d'expertise du projet OpenStreetMap)

## « Cartographies subjectives, what is it to be a thing? »

Atelier avec Bérénice **Serra** & Alix **Desaubliaux**

et Charles **Millet** (Carto'Cité, centre d'expertise du projet OpenStreetMap)

Depuis maintenant plus d'une dizaine d'années la cartographie des villes, tâche autrefois assumée par les organismes militaires et étatiques en raison des besoins matériels nécessaires, est prise en charge par des entreprises privées. Parmi les plus connues, le service du géant californien Google Maps. Au début des années 2010, ce service de cartographie en ligne, s'enrichit en proposant une nouvelle manière de voir le territoire par des photographies immersives à différents points de l'espace photographié. Ce nouveau service, Google Street View, est réalisé alors à l'aide d'une voiture, la Google Car, qui photographie les espaces à distance régulière avec une caméra 360. L'évolution très rapide de cette application sera alors, de déporter le travail de la voiture équipée sur les utilisateurs de Street View. À partir de là, chaque point de vue capturé constitue une participation subjective à cette cartographie photographique. Mais, lorsque l'on considère ces images dites « photo-sphères » deux aspects se révèlent problématiques : le premier réside dans le fait de faire reposer la production sur les utilisateurs en créant une logique de microtravail non rémunérée ; le second, réside dans les qualités des images qui fixent le point de vue au centre de l'image. Ce point de vue correspond alors à une certaine hauteur, selon la taille du photographe, une certaine interprétation du lieu, etc. Autrement dit, chaque image est *le* point de vue de celui qui la produit et elle ne s'adapte en aucun cas aux points de vue de ceux qui vont la regarder.

Dans ce contexte, deux ouvertures sont possibles : d'une part, si la démarche participative est nécessaire à la constitution d'une telle base de données, alors les initiatives open source, comme Open Street Map et Mappilary, semblent présenter une meilleure possibilité d'engagement étant donné que la plateforme demeure accessible à tous sans pour autant donner une force de travail à une entreprise qui s'en servira pour générer des gains ; d'autre part, puisque nous vivons dans des temps où les subjectivités non humaines sont sur le devant de la scène - qu'il s'agisse de celles des animaux (véganisme), des éléments naturels (écologie), ou encore des machines (intelligence artificielle) - pourquoi ne pas proposer des points de vue sur la ville qui n'enferment pas les utilisateurs dans les corps des participants, mais qui proposent plutôt des expériences que l'homme ne pourrait expérimenter sans ce dispositif ? Après tout, ce ne serait que l'affirmation d'un futur qui est déjà bien proche lorsque l'on observe les tentatives des artistes comme le designer Thomas Thwaites (*GoatMan*, 2016) ou encore celles des entreprises elles-mêmes (*Sheep View*, Google).

Cet atelier propose alors de capturer des points de vue de la ville de Caen afin d'augmenter la plateforme Mappilary, en essayant de fixer des subjectivités des « choses » qui font la ville. Ainsi nous pourrions observer le territoire perçu par un caillou, un oiseau, une plante, un stylo dans une poche, un vélo, etc. Les « choses » qui serviront à capter ces différents points de vue seront alors, à leur tour, prélevées du paysage par l'utilisation de la photogrammétrie. Un site internet dressera un catalogue des « choses » qui « voient » la ville. Des hyperliens renverront vers les vues intégrées dans la plateforme Mappilary.

Prérequis pour l'atelier : avoir un téléphone qui prend des photos et une connexion 3G ou 4G.

**Protocole de travail** : 1. choisir un lieu dans la ville (par groupe) ; 2. choisir un objet dans ce lieu ; 3. Capturer une vue 360 avec le téléphone (détournement de la plateforme Street View) à partir du point de vue de l'objet ; 4. Capturer l'objet par des photographies tout autour de celui-ci ; 5. De retour à l'atelier, recomposer la photogrammétrie ; 6. Mettre en ligne la vue 360 sur Mappilary et l'objet sur le site du projet.

Option : le site internet du projet pourra également être le support d'un travail du son associé à chaque vue 360.



## Biographies

Bérénice **Serra** est plasticienne, éditrice indépendante et professeure d'édition à l'École d'arts et médias de Caen/Cherbourg. Elle développe, actuellement, une recherche à la fois plastique et théorique, à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon, qui propose de repenser le contexte de production et de diffusion des contenus artistiques au regard des dynamiques d'éditorialisation qui s'appliquent aux environnements numériques. Son activité de création a été présentée lors de nombreuses expositions en France et à l'étranger (Biennale internationale du design de Saint-Étienne, CCA Kitakyushu, Mucem, etc.). Elle est aussi régulièrement invitée à exposer ses recherches lors de séminaires, journées d'étude et colloques axés sur la thématique des arts numériques (Université Paris-Nanterre, Université de Sfax en Tunisie, ESAD Orléans, ENSAD Paris, etc.).

<http://bereniceserra.com>

Alix **Desaubliaux** est artiste-chercheuse au sein de l'unité de recherche numérique de l'ENSBA Lyon. Elle développe une pratique protéenne, de l'impression 3D et la céramique, à la chimie, l'électronique et la création de jeux vidéo. Elle explore la relation que les êtres humains construisent avec les entités virtuelles et matérialise ces échanges à travers la mise en place de laboratoires expérimentaux. Elle met en dialogue ces agents virtuels, la matière minérale, les machines DIY et les personnages de jeux vidéo à travers leurs mythologies.

<https://alixdesaubliaux.fr>

## Les membres du Pôle de compétences numériques région académique de Normandie

Laura **Bernard** [laure.bernard@ac-rouen.fr](mailto:laure.bernard@ac-rouen.fr) : professeure en lycée, formatrice numérique (BYOD / Magistère -> programme d'enseignement à distance), conférencière (l'art et les femmes, l'égalité fille-garçon) et Interlocutrice académique pour le Numérique de l'académie de Rouen.

Matthieu **Carrouge** [matthieu.carrouge@ac-rouen.fr](mailto:matthieu.carrouge@ac-rouen.fr) : professeur en collège et webmestre du site académique d'arts plastiques de Rouen

Caroline **Huard** [caroline.huard@ac-rouen.fr](mailto:caroline.huard@ac-rouen.fr) : professeure en collège (est en train de développer un outil numérique à l'usage des enseignants)

Mael **Judic** [mael.judic@ac-rouen.fr](mailto:mael.judic@ac-rouen.fr) : nouveau webmestre du site académique d'arts plastiques, auteur d'un cahier d'activité « Éducation aux médias et à l'information » : <https://padlet.com/Profil3EMI/2yn5soovwpaq>

Il travaille actuellement sur le projet d'un nouveau référentiel de la salle d'arts plastiques, avec Édith **Longuet-Allerme**.

Edith **Longuet-Allerme** [edith.longuet-allerme@ac-rouen.fr](mailto:edith.longuet-allerme@ac-rouen.fr) : professeure en zone de remplacement (collège et lycée) et jeune formatrice, artiste, vidéaste. Fait partie d'un collectif d'artistes.

Anthony **Peter** [anthony.peter@ac-rouen.fr](mailto:anthony.peter@ac-rouen.fr) : professeur en collège et formateur (sur la prise en compte de la diversité par le dessin), pratique le théâtre, le théâtre de marionnettes et la vidéo avec les élèves.

Édith **Longuet-Allerme** et Anthony **Peter** travaillent sur un projet vidéo sur la verbalisation (temps d'échanges collectifs) en cours d'arts plastiques. Ils vont aller filmer pour la 2e année consécutive la même classe.

Pierrick **Brissier** [pierrick.brissier@ac-caen.fr](mailto:pierrick.brissier@ac-caen.fr) : professeur d'arts plastiques collège et lycée, Interlocuteur académique pour le Numérique de l'académie de Caen.

Bruno **Gonzalez** [bruno.gonzalez@ac-caen.fr](mailto:bruno.gonzalez@ac-caen.fr) : professeur d'arts plastiques (collège), formateur en arts plastiques spécialisé pour le numérique, chargé de projet pour les Travaux Académiques Mutualisés (TRaAM 2019/2020)

Fabien **Mary** [fabien.mary@ac-caen.fr](mailto:fabien.mary@ac-caen.fr) : professeur d'arts plastiques (collège), chargé de projet pour les Travaux Académiques Mutualisés (TRaAM 2019/2020)

Philippe **Jaffré** [Philippe.Jaffre@ac-caen.fr](mailto:Philippe.Jaffre@ac-caen.fr) : IA-IPR d'arts plastiques de Caen.

Ce pôle est sous la responsabilité du corps d'inspection Sylvie **Gautier-Lapouge** [sylvie.gautier@ac-rouen.fr](mailto:sylvie.gautier@ac-rouen.fr) et du délégué académique numérique (DANÉ), Philippe **Thénot** [philippe.thenot@ac-rouen.fr](mailto:philippe.thenot@ac-rouen.fr) et son adjoint Michel **Mugnier** [michel.mugnier@ac-rouen.fr](mailto:michel.mugnier@ac-rouen.fr).