

AGGLO

construction de situations collectives d'invention



SCAN
Villa Arson
CEDAR
Ecoles d'Art en réseau

projet de recherche 2002 / 2003

pré-programme 09/01/2003 version 0.1f

<http://www.agglo.info/>



**Un dispositif artistique et
pédagogique**

*Construction de situations
collectives d'invention*

Un laboratoire de recherche artistique

AGGLO, <http://www.agglo.info/>

Le programme de recherche **AGGLO "Construction de situations collectives d'invention"** s'appuie sur le dispositif SCAN à la Villa Arson à Nice et sur les Ecoles d'Art en réseau en proposant de développer deux séminaires de recherche:

- le séminaire **audiolab**, à propos des pratiques numériques et télématiques liées à l'audio,
- et le séminaire **e-formes**, fondé sur l'expérimentation et l'observation des pratiques immersives et des formes téléchargeables.

Ces deux séminaires s'articulent sur le déploiement de plusieurs laboratoires de recherche menés par une équipe de 19 artistes et chercheurs autour de projets expérimentaux à visée artistique et scientifique. L'ensemble est relayé par des publications, en s'employant à la mise en place d'une **plate-forme de recherche et d'expérimentation artistique**, en associant de nombreux partenaires nationaux et internationaux, associatifs et institutionnels. La construction de cette plate-forme de recherche à destination des étudiants et enseignants des Ecoles d'Art et des chercheurs des Universités, a pour mission d'explorer la thématique "Immatérialité et Réseaux" en défrichant des territoires expérimentaux de recherche et de production liés d'une part aux différentes interfaces pédagogiques présentes dans les Ecoles d'Art, dont la plus privilégiée sera le SCAN, et d'autre part aux espaces de création et d'invention autour des technologies numériques. Au-delà de la simple réunion de chercheurs autour de centres d'intérêt communs, **AGGLO** est un projet inter-écoles, un laboratoire en réseau conçu comme une plate-forme modulaire et hyper-active, un espace traversé et exposé, un "workspace" et un "phalanstère" actifs. Basé et initié à partir du projet SCAN et de la Villa Arson avec sa configuration si spécifique (Ecole d'Art, Centre d'Art, Résidences et bientôt un auditorium), le programme **AGGLO** apparaît comme un dispositif "partagé", "en réseau", "coopératif, ouvert et modulaire" à la disposition des Ecoles d'Art et des partenaires universitaires et internationaux.

Il ne s'agit ni d'ouvrir une Nouvelle Ecole ou de supplanter les activités pédagogiques menées dans les Ecoles d'Art, ni de prendre en charge des ateliers, des cycles de conférences ou bien encore des workshops, mais d'ouvrir un espace de recherche à partir de plusieurs hypothèses réparties dans les différents laboratoires du programme, et reliées entre elles, à partir de dispositifs d'invention collective dans un contexte télématique. Ce programme à destination pédagogique et artistique est à part entière un programme de recherche et d'expérimentation. Dans cette configuration, les Ecoles d'Art (enseignants et étudiants) seront mis à contribution pour ouvrir des "zones-test", des espaces expérimentaux, tout autant que les différents artistes et collectifs d'artistes qui seront conviés à contribuer. Selon la nature des activités proposées, **AGGLO** pourra solliciter et être sollicité par la communauté des enseignants en art, via le collectif mutualisé **CEDAR**.

Dans cette perspective, le programme **AGGLO** prend appui sur les nombreuses expériences des enseignants des Ecoles d'Art, en offrant une surface de recherches, précisées dans les différents laboratoires et mises à

disposition à partir de ceux-ci, en permettant également d'envisager la construction de futurs outils tel le **MEMEX**, nouvel espace atelier inter-écoles et sans mur.

S'appuyant sur l'observation et l'expérimentation des pratiques en réseau, ce laboratoire multiple ouvre un espace critique sur les révolutions numériques, depuis l'exposition Lascaux2 en 1999 et l'exposition Murs du Son en 1995. Ce que la "Net-Economie" produit comme bouleversement généralisé par un transfert massif des investissements, de la production des marchandises vers la promesse de services, avait déjà été expérimenté trente ans auparavant dans le champ de l'art grâce aux travaux des artistes conceptuels. Au delà des effets de la dématérialisation, les informaticiens inventent aujourd'hui pour eux-mêmes des modèles de coopération, à l'échelle planétaire, que les artistes n'ont jamais réussi à mettre en oeuvre que très brièvement et à l'échelle de petits groupes. A chaque fois que cela s'est produit l'histoire de l'art en fut définitivement marquée ("nouveaux réalistes", "support-surface", pour ne citer que deux exemples niçois). On a du mal à imaginer les conséquences artistiques que pourraient avoir de telles dynamiques collectives au niveau de centaines d'artistes implantés dans différents contextes et mis en relation constante sans enjeu de pouvoir ni pression commerciale. Les logiques, méthodes et règles de coopération développées par les milliers de programmeurs de l'univers Linux apparaît de plus en plus comme un modèle pour bon nombre de jeunes artistes immergés dès l'adolescence dans la cyber-culture. Le mouvement du logiciel libre (open source) et les transformations du droits d'auteur qui en résultent pourraient inspirer une recherche appliquée à l'activité artistique.

Le groupe de recherche AGGLO

Chefs de projet.

- **Jérôme Joy** pour le séminaire AudioLab (ENS Villa Arson, Nice), responsable scientifique
- **Paul Devautour** pour le séminaire e-formes (ESBAM, Marseille).

Responsables des laboratoires:

- **Silvia Argüello** (ENS Villa Arson, Nice)
- **Patrick Bernier** (artiste)
- **Ludovic Burel** (ESA Grenoble)
- **Etienne Cliquet** (EBA Toulouse)
- **Jean Cristofol** (EBA Aix-en-Provence)
- **Yannick Dauby** (ENS Villa Arson, Nice)
- **François Deck** (ESA Grenoble)
- **Erational** (artiste)
- **Fabrice Gallis** (ENS Villa Arson, Nice)
- **Jens Gebhart** (Staatl. Akademie d. Bild. Künste Stuttgart)
- **Bernard Guelton** (Cerap, Université de Paris 1 Sorbonne)
- **Patrice Loubier** (Université de Montréal)
- **Thomas Lucas** (ESAD Strasbourg)
- **Julien Ottavi** (artiste)
- **Guillaume Stagnaro** (artiste)
- **Christian Vialard** (artiste)
- **Isabelle Vodjdani** (Cerap, Université de Paris 1 Sorbonne)

Un environnement collectif

Une interface : le SCAN

<http://www.villa-arson.org/>
<http://scan.villa-arson.org/>
<http://audiolab.villa-arson.org/>

Le programme de recherche **AGGLO** est accueilli par le SCAN en tant qu'interface privilégiée, mais ceci n'exclut pas l'articulation des activités sur d'autres interfaces mises en place dans les autres Ecoles d'Art et dans les Départements d'Université.

Un Studio de Création Arts Numériques à la Villa Arson (SCAN)

Un dispositif pédagogique Un lieu de production
Un laboratoire de recherche Des enjeux artistiques
Un espace en réseau

Dans les écoles d'art, l'introduction graduelle des ordinateurs dans les années 80 et la création d'ateliers infographiques ont ajouté un outil nouveau aux nombreuses techniques d'expression déjà enseignées. Le développement de nouveaux environnements de production liés à des médiums extensifs et intégrateurs, tels que le son, la vidéo et les supports numériques d'édition, n'ont pu qu'augmenter ces territoires d'investigation et d'expérimentation.

Si l'évidente nécessité d'une formation des étudiants à la micro-informatique est rarement contestée, le fait que cet enseignement puisse être déterminant dans l'appréhension des problématiques contemporaines de l'art est rarement perçu. Ainsi les ateliers infographiques les mieux équipés et les plus dynamiques se développent-ils au sein des départements orientés vers la communication, l'édition multimedia, le design ou la publicité. Pourtant bon nombre d'oeuvres artistiques récentes (technologiques ou non) n'auraient pu être imaginées et ne sauraient être comprises en dehors du contexte "informationnel". La cyberculture détermine une grande part des pratiques contemporaines de l'art, il est urgent d'en proposer un véritable enseignement dans un département art. L'ambition du SCAN à la Villa Arson est de constituer un atelier de haut niveau quant à l'équipement technique et aux exigences d'apprentissage de l'informatique, au sein d'une école d'art clairement engagée dans l'actualité de l'art contemporain, et d'en devenir un élément moteur par l'approche critique et créative des nouveaux enjeux de l'art dans notre société de l'information.

Le projet du SCAN consiste donc essentiellement en la construction d'une plate-forme de rencontres, aux niveaux pédagogique et artistique, national et international. En effet, si le travail en réseau ne nécessite plus d'atelier au sens traditionnel du terme, la démultiplication des échanges qu'il génère fait émerger une demande essentielle de débats, séminaires, workshops, colloques, etc.

Le projet architectural du SCAN est conçu dans cet esprit: à une dématérialisation des espaces de production doit correspondre une mise à disposition de nouveaux espaces d'expérimentation, de confrontations et de discussions. Outre des salles de montage et des postes de travail qui restent bien sûr indispensables dans une école d'art, la spécificité du projet se lit donc surtout dans l'attention portée aux salles de cours et aux espaces collectifs qui permettront de développer un programme de rencontres et d'accueil d'artistes visiteurs et d'étudiants stagiaires.

Si l'on s'en tenait à une description purement factuelle le SCAN pourrait être considéré comme le regroupement de plusieurs studios jusqu'ici dispersés sur l'ensemble du territoire de l'école : la vidéographie, l'infographie, la photographie numérique, le laboratoire d'expérimentation sonore (Audiolab), le serveur Internet dont la Villa Arson s'est équipée depuis l'e-exposition Lascaux2.

Mais il est évident que le SCAN est plus que l'accumulation, pour des raisons de commodités techniques et gestionnaires, des différentes entités qui le composent. Il a été conçu par l'équipe d'enseignants qui ont travaillé pendant trois ans sur ce projet, comme un instrument interdisciplinaire dont le dénominateur commun est la technologie numérique et dont l'objectif est d'offrir aux étudiants et aux artistes qui le fréquenteront la possibilité d'expérimenter aussi bien l'extraordinaire transversalité des manipulations de l'image et du son permis par cette technologie que d'approfondir des recherches dans chacun des domaines particuliers représentés dans le studio.

Le studio établi sur trois niveaux, à la place d'une friche de 800 m² (ancien restaurant universitaire) est situé au cœur de la Villa Arson, dans l'immédiate proximité de la bibliothèque, du centre d'art et des ateliers de l'école. Cette situation exceptionnelle matérialise la volonté de synergie à l'œuvre dans le nouveau projet de la Villa Arson qui doit bénéficier aussi bien aux étudiants qu'aux artistes enseignants et à ceux qui sont invités en résidence ou pour les expositions.

La collaboration de l'architecte Marc Barani avec l'équipe des enseignants qui ont pris en charge le projet a abouti à concevoir trois espaces différenciés :

- le niveau 0, les **laboratoires**, à la hauteur des ateliers de l'école, est dédié au travail de recherche ainsi qu'à la pédagogie avec des salles équipées pour les cours et les séminaires et l'ensemble des laboratoires de production

- le niveau 1, le **plateau expérimental**, à la hauteur de la bibliothèque et du centre, est un vaste espace de présentation flexible et transformable, équipé à la fois pour montrer les travaux issus des laboratoires et pour servir de galerie expérimentale (studio d'essai) pour l'accrochage en vraie grandeur de toute forme de travaux d'étudiants de l'école

- le niveau 2, le **bureau de recherche**, ouvert sur les terrasses et le vaste paysage niçois, est un lieu de convivialité, de discussion et de rencontres pour les artistes et les étudiants.

Cette hiérarchie architecturale est conçue pour intégrer harmonieusement le SCAN dans l'ensemble des fonctions de la Villa Arson ; elle tient compte aussi de l'évolution future des élaborations créatives issues des technologies numériques, de la virtualisation croissante des œuvres produites avec des moyens toujours plus puissants, individualisés et potentiellement délocalisés. C'est pourquoi le SCAN, s'il est aussi un espace pédagogique et un laboratoire, doit offrir des lieux d'accueil, de réflexion et de convivialité largement ouverts à la communauté des artistes, des étudiants et des chercheurs qui partageront un questionnement sur la problématique de l'art au sein de cette surface expérimentale d'enseignement, de production et de recherche.

L'ambition du SCAN à la Villa Arson est de constituer un atelier de haut niveau quant à l'équipement technique et aux exigences d'apprentissage de l'informatique, au sein d'une école d'art clairement engagée dans l'actualité de l'art contemporain, et d'en devenir un élément moteur par l'approche critique et créative des nouveaux enjeux de l'art dans notre société de l'information.

Un dispositif associé: CEDAR Ecoles d'Art en réseau

<http://cedar2.free.fr/>

L'intégration accélérée des technologies informatiques, l'augmentation des performances et la baisse régulière des coûts obligent à repenser les enjeux d'une structure de production institutionnelle. Depuis plusieurs années déjà certaines écoles de commerce ne s'équipent d'aucun matériel informatique, étant entendu que chaque étudiant vient nécessairement avec son ordinateur portable personnel. De la même manière, dans le champ de l'art, à mesure que chacun pourra s'isoler de plus en plus facilement et de plus en plus tôt dans son "home studio" personnel, l'intérêt pour un studio collectif ne sera plus indexé sur les ressources techniques mais sur les possibilités d'échange et de contact. Le studio de création de demain ne sera pas construit autour des moyens de production mais à partir d'un dispositif de réflexion et de discussion. L'atelier de Christian Boltanski à l'Ensba en est l'anticipation radicale : à part quelques chaises, il est totalement vide afin de rester disponible aux rendez-vous, entretiens, et conversations entre étudiants. Plutôt qu'un outil de production professionnel, aux équipements obsolètes à peine accordés les crédits, le Scan pourrait rapidement devenir, au sein d'un vaste réseau immatériel de relations artistiques, comme un point nodal soudain matérialisé, bénéficiant de l'infrastructure d'accueil de la Villa Arson et du dynamisme de l'activité d'exposition de son Centre d'Art, où se cristallisent toutes les initiatives de partage de l'information et d'où peuvent rayonner de multiples expériences interdisciplinaires.

L'acronyme S.C.A.N.

Un scanner est d'abord pour l'infographiste le périphérique de numérisation qui permet l'acquisition des images. En tant qu'entrée du dispositif de traitement numérique il en est donc une interface avec l'espace analogique du visuel. Mais le terme désigne aussi une gamme d'appareils radio, en usage par exemple dans la médecine ou la cartographie. Sa fonction de balayage électronique permet d'associer au nom du nouveau studio l'idée d'exploration systématique. On rappellera également que le principe du "scan" est hérité du Belinographe (E. Belin, 1906), premier dispositif de transmission à distance des images. La numérisation est donc dès l'origine déterminée par la logique du réseau. Dans le domaine sonore également la numérisation fut introduite par Marconi en même temps que les premiers procédés d'enregistrement (phonographie) et les premières tentatives de diffusion (radiophonie).

Dès la première lecture de son sigle, le Scan se présente donc comme un espace technologique d'enseignement, voué à l'exploration et à la recherche, et fonctionnant en réseau. La redondance apparente de la succession des mots création et art n'est pas le résultat arbitraire de cet acronyme figuratif, elle revendique simplement l'association d'univers habituellement antinomiques au sein des écoles d'art. Par tradition en effet les artistes et les "créatifs", formés dans des départements concurrents (art, communication, design), sont trop souvent conduits à se définir les uns contre les autres, sans qu'aucune interaction ne soit produite par cette opposition polémique. Tout en affirmant fortement son ambition artistique au sein de la Villa Arson dans sa relation avec le Centre National d'Art Contemporain, le Scan veut élargir la palette des apprentissages et assouplir les catégories ordinaires, de manière à garantir un minimum de débouchés professionnels aux étudiants en art, à bénéficier du dialogue critique entre divers contextes de lisibilités, et à réhabiliter des zones d'expérimentations ludiques où s'exerce librement la créativité, et où la question de l'art ne vient pas a-priori comme un arbitrage autoritaire. En d'autres termes la création est envisagée comme un préalable, et l'art comme une ambition.

CEDAR (Coordination des Ecoles D'Art en Réseau) est une plate-forme d'échanges et de ressources pour les enseignants des Ecoles d'Art impliqués dans la pédagogie des pratiques numériques. **CEDAR** fonctionne comme un espace mutualisé permanent (la liste de diffusion et les outils en ligne), organisant annuellement des rencontres, sous forme d'ateliers et de tables rondes.

Au travers de **CEDAR**, le programme **AGGLO** veut favoriser le développement réticulaire des laboratoires et des expériences de ceux-ci, en initiant des projets externalisés dans les différentes Ecoles d'Art. Outre le SCAN, de multiples autres interfaces d'expérimentation sont en train de se développer au sein des autres Ecoles, en étant menés par plusieurs enseignants, et le projet **AGGLO** se destine à être une plate-forme artistique et pédagogique d'inter-connexions pour ces différentes expériences.

L'Internet, c'est l'intelligence distribuée et la conscience partagée. (Derrick De Kerckhove)

La révolution numérique «change le monde», elle «change même la logique de la représentation». Le ton est donné. Nous ne pouvons que constater qu'aujourd'hui la production multimedia, hypermedia et internet a totalement investi les domaines économiques, industriels et médiatiques. Les domaines de la création ne peuvent laisser de côté ces mutations profondes qui agitent notre monde contemporain. Les ordinateurs et les réseaux sont devenus des agents incontournables de nouvelles modalités de création. Il est difficile de rester indifférent dans ce contexte en plein développement, à la transformation des pratiques de l'art dans ses espaces de production, de transmission et de monstration, qui aujourd' hui se retrouvent la plupart du temps unifiés en temps réel. L'atelier, à l'image du homestudio, devient de plus en plus délocalisé, voire dématérialisé. La pratique artistique rompt avec l'autonomie de l'oeuvre et s'immerge dans des domaines périphériques (l'informatique, la communication, le social, etc.) qui modifient profondément son identification.

Il ne s'agit pas d'une rupture mais bien d'une continuité, qui se trouve, dans cette période technologique, accélérée et renouvelée. S'il s'agit de plus en plus d'activités revendiquées, elles ne sont pas toujours aussi explicites et restent parfois dissimulées voire en l'état de légère effraction dans le territoire référent où elles s'immergent. Leur objet et leur objectif apparaissent comme éloignés des catégories répertoriées de l'art et pourtant leurs modalités processuelles en sont indubitablement issues. Ces activités reconnaissent toutes la révolution télématique.

Après l'ouverture de l'atelier en réseau, www.491.org, médiaspace pédagogique inter-écoles depuis 1996, CEDAR voudrait faire appel à des stratégies critiques d'expérimentation, de découverte autour de ces dépassements de la représentation et de ces nouvelles modalités de création, en créant une Coordination des Ecoles D'Art en Réseau CEDAR regroupant des professeurs issus de ces structures pédagogiques. Ce Laboratoire en tant que plate-forme commune de recherche et d'échange entre professeurs, permettra de mettre en place une véritable coordination pédagogique autour de l'atelier en réseau et un véritable outil de veille pédagogique, artistique et technologique.

CEDAR propose donc des sessions de rencontres sous forme de tables rondes et de séances de discussion accompagnées d'interventions-conférences de personnalités extérieures et sous forme d'ateliers et workshops. Ces séminaires sont suivis par une liste de diffusion permanente afin de mettre en place ce laboratoire coopératif. Les missions de CEDAR tentent d'aborder les questions concernant les nouveaux statuts et les nouvelles modalités de création désormais émergents et liés aux nouvelles technologies. CEDAR ouvre un véritable "workspace" et s'active à construire un collectif des Ecoles d'Art.

Aujourd'hui, la prochaine évolution de l'Internet commence.

Les Rencontres CEDAR, sept 2000. Réseaux: une révolution numérique.

"Pas besoin de se voir pour s'entendre" disait l'an dernier le slogan d'une banque sur internet.

Pas si sûr... Il est plus probable que la bonne entente passe par la convivialité et que celle-ci ne s'institue pas si spontanément sur le réseau. Sans doute faut-il d'abord se rencontrer et se connaître avant de pouvoir coopérer à distance. C'est l'objet des Rencontres.

Tous les enseignants impliqués dans les ateliers et studios numériques ressentent également depuis quelques années le potentiel de contact et d'échange offert par la connexion progressive de toutes les écoles d'art à internet, mais chacun reste malgré lui plus ou moins isolé dans son école. Le moment est venu d'une rencontre conviviale au cours de laquelle nous pourrions tous échanger nos expériences, faire le point sur les différentes solutions techniques adoptées dans nos écoles, et réfléchir ensemble, à partir des différentes tentatives menées séparément, à une pédagogie de l'art en réseau basée sur un travail coopératif inter-école.

Les Rencontres CEDAR, sept 2001. Réseaux: les modèles coopératifs.

On ne peut que remarquer le développement croissant des technologies en réseau dans un contexte marqué par les termes de "hauts débits", de "connectivité" et de "peer-to-peer". Nous sommes aujourd'hui à l'aube de l'ère des échanges et de la favorisation de l'innovation. Napster a rejoint les autres modèles tels que les BBS et Usenet en laissant une trace indélébile dans notre sphère des échanges immatériels. Les nouvelles technologies liées à l'informatique et au développement des réseaux influent de manière conséquente sur les structures sociales et sur les comportements dans les différents champs des activités humaines. Les domaines de l'art n'échappent pas à ces mutations profondes et déjà nous observons des pratiques artistiques prendre naissance de manière plus ou moins explicite dans ces univers numériques et hypertextuels en ouvrant des espaces critiques. Observer et réfléchir sur ces nouvelles conditions doit être une activité prenante de l'enseignement artistique et de la pédagogie de l'art en réseau.

REL_ Les Rencontres En Ligne CEDAR, sept 2002. Réseaux: les situations collectives d'invention.

Les studios numériques des écoles d'art sont aujourd'hui porteurs de projets artistiques difficiles à appréhender selon les méthodes et les critères hérités de l'art d'exposition. Les étudiants dont les travaux ne s'exposent pas ont bien du mal à trouver l'espace de réflexion et de débat dont ils auraient besoin.

Les artistes-enseignants qui explorent le nouveau contexte d'un art sans exposition ont tout naturellement commencé à travailler ensemble en constituant l'amorce d'un réseau pédagogique informel, déterritorialisé et non hiérarchique. Les premières rencontres du CEDAR ont été l'occasion d'une prise de conscience et d'une mise à jour des problématiques communes. Il s'agit maintenant de se doter des outils techniques et des dispositifs pédagogiques qui

permettront de construire ensemble à l'intention des étudiants cet espace de réflexion et de débat qu'aucune école ne peut offrir seule.

Il faut le dire clairement sans crainte des polémiques : l'art issu de la culture informatique et des pratiques en réseau n'est pas un nouveau genre, un de plus, comme a pu l'être malencontreusement un certain art vidéo. C'est tout simplement l'art de notre époque. Les studios numériques ont aujourd'hui la lourde responsabilité de remettre en question l'ensemble de la pédagogie des écoles d'art.

Un dispositif associé: CEDAR.

La Coordination des Ecoles d'Art En Réseau permet d'offrir un soutien coopératif au projet de recherche **AGGLO**, en permettant d'associer aux recherches menées la communauté des enseignants des Ecoles d'Art. Le projet de recherche permettra de mettre en perspective la mise à disposition pour les étudiants et les enseignants de l'outil en réseau MEMEX, en tant qu'espace inter-écoles, qui sera pris en charge par la coordination **CEDAR**.

Une perspective pédagogique Un outil électronique en ligne et un espace partagé inter-écoles: MEMEX

Dans le prolongement de l'atelier sans mur **www.491.org**, **MEMEX** est un atelier en réseau configuré comme un environnement en ligne collectif. Sa construction est prise en charge et pilotée par la Coordination **CEDAR**. Constitué comme un espace coopératif et collaboratif, il sera constitué d'outils divers permettant l'indexation textuelle de tout document ou "data" entré dans l'interface. Conçu en tant qu'interface hypertextuelle, le MEMEX est basé sur une configuration multi-utilisateurs avec externalisation des médias.

Du nom de la machine inventée en 1945 par Vannevar Bush et qui ne fut jamais réalisée, Memex est la contraction anglophone de "Memory extender". S'inspirant du fonctionnement par associations d'idée à l'image de l'hypertexte, cette machine aurait permis d'enregistrer livres, articles et communications, et aurait été suffisamment mécanisée pour permettre d'y accéder de façon souple et rapide. Le Memex est composé à l'origine d'un bureau contenant une grande quantité de microfilms, d'une plaque transparente sur laquelle sont placés textes, images ou annotations manuscrites à photographier, d'un clavier de pilotage et de plusieurs écrans de visualisation. Ainsi Lorsque l'utilisateur consulte ce microfilm, il peut, en appuyant sur des boutons situés en dessous de chacun des codes, appeler un des documents associés, avec la possibilité de projeter plusieurs documents simultanément pour les comparer, de scanner de nouveaux documents ou de se les procurer sous forme de microfilms, d'ajouter ses propres notes et commentaires et de lier entre eux les documents.

On parle souvent d'"hypertexte réparti" pour désigner ce type d'environnement; un hypertexte étant un environnement dont les « nœuds » sont situés sur plusieurs ordinateurs, et sont le plus souvent écrits par des auteurs différents. La première expérience en ce sens fut menée dès 1968 par Douglas Engelbart. Le système s'appelait NLS pour « oN Line System ». Des données de diverses natures (documents, programmes, articles,

dessins, cartes, etc.), installées sur plusieurs ordinateurs, étaient accessibles par l'intermédiaire de liens, sans qu'on ait à se soucier de leur localisation physique. Un second projet en développement sur les réseaux pourrait être pris en référence, il s'agit de Xanadu. Xanadu est un projet conçu par Ted Nelson dans les années 1960 et pour lequel il a créé le mot "hypertexte". Il s'agirait d'une gigantesque base rassemblant l'ensemble de la production écrite universelle, chaque texte s'intégrant dans un réseau de liens et correspondances. Le World Wide Web peut être considéré comme une forme de concrétisation de cette idée de Nelson, même si « Xanadu » contient des fonctionnalités beaucoup plus riches et permet de conserver toutes les versions d'un document. Pour Nelson, « Xanadu est le lieu par excellence de la création artistique et le palais magique de la mémoire, où plus rien n'est jamais oublié ». Les textes seraient liés entre eux de deux façons : d'une part par des liens hypertextes, placés par les auteurs ou des lecteurs comme pour les « pistes de lecture » de Vannevar Bush ; d'autre part par la « transclusion ». Cet autre néologisme de Ted Nelson désigne le fait d'intégrer un passage d'un texte dans un autre texte sans avoir à dupliquer le premier, mais en utilisant un adressage informatique qui permet de le recueillir à la volée sur l'ordinateur où il se trouve. Grâce à ces liens transclusifs, un même document ou un même extrait – non copié, non altéré, non modifié, non plagié – peut ainsi être en plusieurs endroits à la fois, intégré dans d'autres textes et contextes. Et ce lien numérique a le mérite d'être bi-directionnel : à la lecture d'un poème, par exemple, je peux découvrir et aller lire tous les textes parus ultérieurement qui le citent et le commentent. Il s'enrichit donc de ces multiples échos, de cette résonance littéraire. La nouvelle édition d'un texte ne vient donc pas remplacer la précédente, elle se superpose à elle, à la manière d'un calque sur un fond de carte géographique.

Dans le cadre artistique et pédagogique, le MEMEX peut être un "espace augmenté" et connecté à tous les ateliers et workshops des Ecoles d'Art, qui deviendront ainsi étendues. Initiateur d'une nouvelle pédagogie en réseau portée par CEDAR, cet environnement modulaire accessible à tout moment et de tout lieu, alimenté par les étudiants et les enseignants, est un espace électronique coopératif tout-à-fait complémentaire des ateliers existants dans les Ecoles. Il initie des états de recherche évolutifs dans lesquels la production d'un étudiant sert aux autres étudiants au sein d'une école et dans le réseau des écoles. Nous pourrions imaginer alors un environnement pédagogique en évolution permanente modulé par les étudiants et les enseignants. Il s'agit d'un dispositif non compétitif dont le moteur est la recherche, et dont le contenu peut être autant documentaire que lié à la production. Les pratiques numériques offrent et régénèrent les modes de transmission et la construction de méthodes dont l'utilisateur (l'enseignant, l'enseigné) prendrait conscience. Un enseignant de Nice pourrait ainsi suivre et échanger avec un étudiant de Strasbourg, et vice versa ou bien encore, un étudiant de Brest pourrait bénéficier des ressources et des compétences d'un autre étudiant de Bordeaux, voire collaborer et coopérer avec lui. Donc chaque moment d'atelier, d'apprentissage et de cours enrichirait en permanence les autres étudiants et les autres enseignants. Nous serions sur un support partagé et en discussion: chaque élément proposé serait un élément de discussion et pourrait amener d'autres commentaires externes, etc. Nous pouvons ici citer Pekka Himanen, auteur de 'L'Éthique Hacker': "Cela diffère du mode actuel de mise à disposition du savoir dans lequel chaque étudiant part du début, passe le même examen isolé des autres et ne bénéficie jamais des apports des autres. Pire encore, après l'examen, l'examineur, ou même l'étudiant (par manque de conviction ou censure pédagogique), met à la poubelle tous ces (ses) apports individuels: c'est un acte aussi stupide que si chaque génération de chercheurs se

débarrassait de tous les résultats existants (mettre E=MC2 à la poubelle) et laissait la génération suivante recommencer".

MEMEX est un outil structuré pour une pédagogie collective et un dispositif collectif.

Reliées par internet les écoles pourraient constituer enfin un véritable réseau. Loin de la fiction de la mobilité supposée des étudiants d'une école à l'autre en fonction des spécialisations locales, pourrait très facilement s'organiser l'échange et le partage des ressources spécifiques. Il se pourrait très bien que telle recherche développée par tel étudiant dans telle école trouve une attention plus féconde dans telle autre école. Il se pourrait très bien qu'une remarque critique formulée à un endroit puisse déclencher dans un autre une production inédite. Il se pourrait très bien qu'un étudiant isolé quelque part s'associe ailleurs avec un autre étudiant pour une interaction créative. Les écoles d'art en réseau, ce sera à la fois un réseau pédagogique et une pédagogie des réseaux.

écoles d'art

projets pédagogiques antécédents et en cours

audiolab (villa arson)
conférences workshops
programme audiolab nov/dec 2002
programme sean 2001/2002
cours sonic playlist
série play/record
projet radiomatic
projet exil
revue audiolab
atelier électronique,
programmation et temps réel
échanges internationaux

e-formes

atelier en réseau <http://www.491.org/>
collège invisible
memex (cedar)

ET AUTRES PROJETS MENES DANS LES ECOLES D'ART

universités

départements
de recherche
univ. Paris 1
univ. Paris 8
univ. Montréal
DEA Arts Numériques
Observatoires
etc.

projets artistiques

antécédents

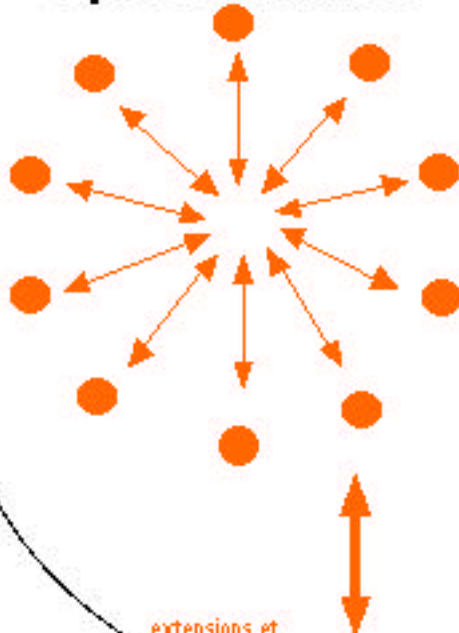
collective jukebox
radiolabo
lascaux2
#atelierenréseau
217.174.192.66
téléférique
page sucker
nomusic
infozone
apo88
erational
banque de questions
sowana
mouo.net
commensaux
escape to begin
etc.

centres de recherche

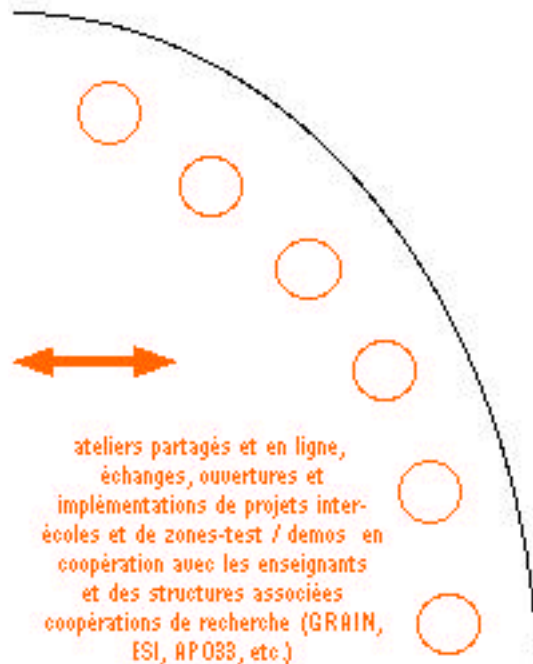
développements R&D
ingénieries
scientifiques
softwares -
environnements
multi-utilisateurs
beta-testeurs,
etc.

**programme de recherche
AGGLO**
séminaire audiolab
séminaire e-formes

laboratoires espaces de recherche

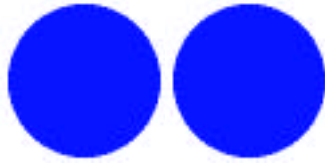


extensions et
coopérations
avec des projets artistiques



ateliers partagés et en ligne,
échanges, ouvertures et
implémentations de projets inter-
écoles et de zones-test / demos en
coopération avec les enseignants
et des structures associées
coopérations de recherche (GRAIN,
ESI, APO88, etc.)

**écoles d'art, universités
et centres de recherche**



Le séminaire AudioLab

Les pratiques audio

Depuis plusieurs décennies, les pratiques audio et sonores se sont développées dans l'art contemporain à partir de contextes et d'intentions plus ou moins singuliers. Entrer dans une salle vide "modifiée" par une diffusion sonore, "sonoriser" un objet ou une installation afin d'"augmenter" sa dimension, ou bien encore redéfinir un "espace" temporaire d'écoute (via un casque stéréophonique, une cabine isolée ou une édition audio, etc.) ont toujours eu à voir avec les notions de disparition et d'occultation. Ceci a notamment été exploré par l'exposition "Murs du Son" durant l'été 1995 à la Villa Arson, exposition qui est très souvent prise aujourd'hui en référence par de multiples autres événements et manifestations. De nombreux artistes, dans l'actualité ou dans une perspective historique, ont développé des oeuvres et des dispositifs faisant appel au medium son et à ses éléments contextuels. Ces investigations ont toujours marqué des positionnements radicaux et critiques à propos des modalités des pratiques d'exposition, de l'ordre de la dématérialisation voire de l'immatérialité. De par leur perméabilité, leur puissance de contamination et leur proximité envers les technologies, ces pratiques ne se démarquent pas volontairement des territoires des musiques expérimentales et de ceux initiés par l'art sonore et ses branches diverses (microsound, phonographie, poésie sonore, etc.).

D'autre part, la nature et les qualités multiples, et la plupart du temps non-objectales, de ces pratiques permettent d'interroger les catégorisations artistiques actuelles et d'envisager de nouveaux points de vue sur les activités de création. Elles renouvellent les codes de l'art conceptuel et de l'art performatif ainsi que des logiques d'installation et du multimedia (video, cdrom, etc.). Ces investigations ouvrent des espaces critiques plus larges. En effet, les champs esthétique et artistique couvrent l'ensemble des objets et non seulement ceux matériels et fixés, stables et déposés, soumis à la compétition, et il semblerait que les pratiques artistiques liées à l'audio, l'audio-numérique et ses activités incidentes (programmation, réseaux, etc.) offrent des points de vue, créent des situations et construisent des environnements dans lesquels la notion d'oeuvre au sens historique semble dépassée. Ces pratiques se développent sans mur, disséminées, mobiles et temporaires, créent des "ambiances".

En 1958, Constant, membre de l'IS parle de manière visionnaire de la pratique artistique comme "construction des ambiances" et nous pourrions prolonger cette prospective par le développement de situations et de dispositifs d'expérimentations exogènes, en faisant l'économie du medium symbolique qui d'habitude l'autorise et le légitime (l'exposition, le concert). D'une gestion "de fait" des objets et des oeuvres, nous sommes passés à des hypothèses d'opérations et de productions dont les interfaces possèdent de multiples entrées et sorties. Les pratiques audio-numériques en sont les prototypes. Celles-ci samplent et mixent, re-mixent et renouvellent la mimésis par la réappropriation, le recyclage et par des activations opératoires "en temps réel", "en process" ou bien encore "programmées" et non plus contemplatives, nostalgiques voire héroïques. La machine de reproduction devient machine d'invention. L'audio irrigue les objets spatiaux et les objets temporels, relativisés, reproductibles et non absolus, actifs et impliqués, et non simples jeux de l'apparence.

Il reste pourtant aujourd'hui un large terrain à défricher du point de vue de l'histoire et de l'actualité afin d'identifier ces émergences significatives et leurs voisinages essentiels avec les domaines informatiques et des technologies de la communication (radio, internet, streaming, ...). Leurs espaces ne sont plus là a priori, dans la salle d'exposition ou dans la salle de concert, mais la plupart du temps ailleurs (dans l'espace télématique, dans l'espace public, dans l'espace social,...) et autrement (zone d'activités, objets temporels, installations interactives, dispositifs immersifs ou "lounges", dispositifs processuels contrôlables, plate-formes d'arrangement, etc.).

Ces nouvelles hypothèses ouvrent de nouveaux laboratoires audio-numériques. Ces contextes touchent autant les domaines de l'installation, de l'environnement, de la construction d'ambiances, de l'édition, de la vidéo et de réalisations multimedia et hypermedia jusqu'à aujourd'hui avec les nouvelles technologies et les espaces télématiques.

Home-studio et dispositifs audio en réseau

De nombreux observateurs notent l'accroissement du nombre de tentatives musicales et artistiques et de projets audio ne prenant plus appui sur les formes de représentation convenues et sur les médias attendus. Ces investigations expérimentales en audio tendent à faire disparaître une différenciation qui semblerait aujourd'hui non nécessaire, entre les expérimentations musicales en audio-numérique rattachées à une extension de la composition et de l'improvisation dites "laptop", et celles qualifiées sonores, issues des pratiques de l'installation et de l'indexation du son dans les arts plastiques, et utilisant les mêmes configurations technologiques. Le territoire devient commun et les champs d'activités joints, même si les processus de réalisation semblent se référer à des modèles et des procédures différents. Les enjeux se posent sur des modes d'occupation audio, quelque soit leur nature.

Le fait que se soient développés très rapidement des dispositifs audio en réseau extrêmement vivaces et porteurs, sous forme de collectifs d'échanges ou d'interfaces de diffusion collective, va de pair avec la propagation des configurations "homestudio" et avec la démocratisation des accès au réseau Internet, offrant une connectivité accrue et favorisant ainsi les investigations expérimentales d'échanges d'information, de production et de transfert de fichiers. Les technologies audio-numériques et télématiques étant au centre d'enjeux commerciaux et sociaux sans précédent dans le contexte sociétal, industriel et économique, évoluent sans cesse de manière exponentielle autant dans les logiques "propriétaires" de marketing, que dans le domaine des logiciels libres. La forte réactivité et propension hégémonique de l'industrie musicale et la sélectivité ésotérique des réseaux artistiques soumis à la logique de marché et à la compétition médiométrique, ne cessent de rendre coercitifs les circuits standards de diffusion. Les communautés audio développent une économie opposée et envisagent des enjeux différents, beaucoup plus recentrés sur la notion de production, puisque la dimension spectaculaire est totalement absente

et évacuée du processus de travail et de diffusion. Ces communautés et ces dispositifs sont autant des espaces de production que des espaces d'écoute.

Nous pourrions énoncer que les pratiques "d'occupation", qu'elles soient audio ou visuelles sont en train de prendre le pas sur les pratiques concertantes, sur les pratiques de diffusion et sur les pratiques d'exposition. Dire qu'une œuvre ne serait en fin de compte qu'une "occupation" et non plus un substrat nominal destiné à une circulation repérable et capitalisable, permet d'envisager de nouveaux points de vue tout aussi opérants. La notion essentielle devient la production et non plus la reconnaissance d'une position ou d'une trajectoire. Au lieu de parler d'installation ou de détournement ou encore d'appropriation et d'indexation, nous pourrions changer le point de vue en parlant d'échantillonnage et d'ambiances: la production audio permet d'approcher la notion de "dispositif temporel et spatial". Ce que nous appelions œuvre, en tant qu'objet "promotionnel" et capitalisable, deviendrait un "dispositif" (générateur et producteur).

Le homestudio ou "la valise laptop" semble la plus petite unité de cette nouvelle échelle, et le dispositif, la plus grande. Ces pratiques audio et/ou musicales se développent autour des techniques du son enregistré, de la numérisation, de la mise en réseau et des manipulations et diffusions multiples que permettent ces technologies. Elles se réfèrent occasionnellement aux recherches sur la programmation, la robotique et les environnements "temps réel" pour les réalisations les plus expertes. Ces "home-pratiques", aléatoires, modulaires, variant ostensiblement du "low-tech" au "high-tech", et faisant appel à des compétences adjacentes puis peu à peu assimilées - l'informatique et ses extensions, la sociologie, l'économie, etc. -, rompent avec l'autonomie de la pratique artistique telle qu'elle est entendue depuis plusieurs décennies, et initient ces nouvelles communautés audio-numériques interconnectées.

Les forums rassemblant artistes, développeurs et programmeurs, deviennent des ateliers actifs, les listes de diffusion et les "chats", des espaces de débats et de discussion, et les zones de téléchargement, des studios partagés. Les homestudios sont étendus et "augmentés", ne sont plus isolés. L'intelligence collective a remplacé le génie singulier. Les fichiers ont remplacé l'œuvre symbolique. De nouvelles modalités de circulation et de transfert ont émergé indiquant qu'un changement de plan s'est opéré.

Ces tentatives artistiques ne semblent plus répondre et n'être plus adéquates aux modes de présentation tels que le concert, l'édition (phonographique), l'émission (radiophonique) ou encore l'exposition - bien qu'elles puissent parfois y apparaître encore en ouvrant des champs critiques -. Elles préfèrent s'immerger la plupart du temps dans des espaces exogènes, délocalisés et improvisés, plus impliqués socialement et relayés, voire même exclusivement accessibles par les réseaux informatiques et télématiques. De nature collective, ces "zones d'activité" développent des dispositifs particuliers et inédits de production et de diffusion offrant de nouvelles circulations et de nouveaux espaces d'échanges, qu'il s'agirait d'observer aujourd'hui. Se forment ainsi des communautés plus ou moins temporaires et perméables entre elles, dont l'objectif n'est plus l'adresse à un public "potentiel" comme rouage d'un système "spectaculaire", mais la mise en place de "workspaces", d'espaces productifs s'appuyant sur des codes d'échanges bijectifs (point à point), transitifs voire même intégralement coopératifs. Ces dispositifs créent une certaine autonomie de leur activité, qui n'est pas décrétée en tant que telle, mais qui est plutôt "modérée", "cooptée", tout en cherchant via des interfaces et des modes d'action, une compatibilité et une implémentation du-dit dispositif dans le ou les

contextes où il apparaît, sans qu'il semble nécessaire de définir ou de légitimer catégoriquement s'il s'agit effectivement de musique (ou d'art). Au principe de réalité répond salutairement ainsi un principe d'indécision, de non-définition du statut résultant des activités, en favorisant, sans stratégie particulière prévisible et sans tactique d'auteur, une dissémination pacifique dans tous les canaux de diffusion. Il serait en effet bien inutile et peu efficace de rechercher dans ces dispositifs une validation de statuts légitimés et reconnus par ailleurs, dans des circuits construits efficacement à cet effet. Ces projets ouvrent donc des zones de "recherche" et d'expérimentation libre, et restent éloignés de la marchandisation et de ses icônes ainsi que des genres et des formes qui y sont représentés. Ce sont des espaces d'échanges et des dispositifs libres, ouverts, non compétitifs, quasiment auto-régulés, semblables à des phalanstères. Il ne s'agit ni de "ghettos" ni de "groupes" revendicateurs en mal de reconnaissance. Ces activités créent plutôt des modules non-exclusifs, des zones de flux dans lesquels les artistes circulent en adoptant les usages de la mobilité et de la présence sur les réseaux (pseudonymes, anonymat, contribution, etc.) et en activant des modes de distribution et de diffusion sur des logiques non commerciales.

Il y a un changement de paradigme, l'œuvre ne semble plus être le parangon et l'emblème de l'activité artistique. Tenant à affirmer également que les formes antérieures ne sont plus les uniques médias sociaux de la circulation musicale et artistique, ces pratiques dynamiques recherchent une connexion plus directe aux contextes sociétaux et économiques et mettent en place des champs d'expérimentation dont les modalités ne sont plus aussi clairement lisibles et repérables que les pratiques desquelles elles sont issues. Les pratiques de "streaming" organisent de nouvelles réceptions audio en flux sur des temporalités étendues, les pratiques "peer-to-peer" de type Gnutella permettent des distributions sans destination en parallèle des échanges "tape-trading", les plate-formes de production ("datasquares") sont associées à des plate-formes de discussion et de diffusion, l'anonymat et la confidentialité brouillent l'identification, les "objets" ne sont plus capitalisés, l'économie des services disparaît pour une économie des expertises et des ressources immatérielles, etc. Ainsi les instances régulières de légitimation et de labellisation se retrouvent démunies et sans moyen d'intégration et d'approche face à ces zones d'activité autonomes et agissantes hors et via leur champ.

La production audio-numérique a investi la plupart des domaines de l'information et de diffusion, jusqu'aux domaines du design et de la domotique. La propagation et l'adaptation potentielle des pratiques audio est telle que le moindre interstice aussi éloigné soit-il, peut donner lieu à une intervention, à une occupation. Il ne s'agit plus d'objets isolés mais bien de dispositifs et d'interfaces connectés et connectables, mis à disposition. Pourtant le fait que ces pratiques soient numériques n'est pas un critère suffisant, bon nombre d'entre elles peuvent rester "analogiques" ou n'utiliser aucune technologie, tout en se modélisant sur les procédures informatiques et télématiques. Il est à remarquer qu'ainsi bon nombre de dispositifs tout en étant activés sur les réseaux, induisent des "interfaces" physiques, localisées et événementielles, comme des sortes d'extensions temporaires. La construction et la proposition de telles interfaces proposent alors de nouveaux accès à ces projets, viabilisées la plupart du temps autant dans des contextes artistiques que non artistiques. Ces interfaces apportent indubitablement une portée critique, une visibilité et une accessibilité, dénotant des enjeux essentiels liés à l'implémentation de ces dispositifs auxquels elles sont liées. Un dispositif en réseau n'utilisant que le réseau, ne pourrait démontrer en fin de compte que l'efficacité du réseau. Un dispositif en réseau permettant aussi des accès

"analogiques" pose en supplément la problématique de la pertinence de son "implémentation" et de son immersion. Ces interfaces jouent le principe des équivalences et non celui d'une singularité artistique affichée. Ce fonctionnement diffère complètement des regroupements collaboratifs dans lesquels chaque membre et protagoniste (et auteur) a une spécificité et l'affiche en tant que telle, pour le bon fonctionnement et une bonne répartition des tâches afin de finaliser l'objectif commun. Il y a différenciation là où dans les dispositifs coopératifs il y a équivalence quasi-anonyme et une circulation des compétences sans pouvoir déterminer la localisation (géographique, professionnelle et nominale) de celles-ci. Il y a un ou des modérateurs là où auparavant nous aurions parlé de réalisateur ou de compositeur, c'est-à-dire d'une légitimation originale en amont. Ces dispositifs répondent donc à un ensemble de règles et de codes reconnu et accepté par chaque participant dans le sens où il n'y a pas a priori de délégation ou d'autorité, et dans le sens où il n'y a pas non plus d'exploitation ou de programme dicté. Nous pourrions parler de chartes de coopération ou encore de "licences", si nous prenons un terme issu de l'informatique, qui permettent la mise en place et le fonctionnement évolutif et auto-régulé de ces dispositifs.

Ces dispositifs sont donc des nouveaux champs d'action et d'opérabilité pour les artistes, dont les destinations ne sont pas d'instaurer des cadres "en miroir" des systèmes d'exploitation et de présentation déjà en place, mais d'offrir et de favoriser des plate-formes et des canaux de production "déliés". Ces dispositifs et les pratiques qu'elles favorisent ouvrent certainement des spécificités esthétiques qu'il s'agirait d'observer et de mettre en expérimentation.

Les réseaux télématiques deviennent ainsi aujourd'hui le champ principal et inévitable d'expérimentation et d'immersion des pratiques audio, tout en initiant et modélisant des incursions dans des domaines adjacents à celui dit artistique. Les standards de numérisation audio étant très tôt développés dans le monde informatique, il semble assez naturel que les enjeux liés à l'audio soient fortement présents sur les réseaux. Ces communautés se forment de manière temporaire ou permanente, sans volonté d'une adresse à un public, s'inter-connectent et s'auto-régulent, permettant l'émergence de pratiques "critiques" vis-à-vis des logiques habituelles de circulation artistique, autour du streaming, du p2p (point-à-point), d'occupation, de construction d'ambiances, de la programmation, etc., en étant perméables aux implications sociétales. En favorisant et en laissant ouvert, jusqu'à aujourd'hui, l'accès direct - en montant et en descendant, le upload et le download -, les réseaux deviennent des espaces de production et de diffusion directs.

(extrait du texte intégral et contributif "Construction de situations collectives d'invention", téléchargeable à cette adresse: <http://audiolabo.free.fr/labo.html>)

(Les génériques des laboratoires ne sont qu'indicatifs et seront déterminés par les responsables de laboratoire)

(Chaque responsable est invité à écrire une présentation des champs d'investigation et d'activités de son laboratoire)

Le séminaire de recherche **AudioLab** associe plusieurs thématiques autour des pratiques de diffusion et d'occupation audio et autour des pratiques en réseau. Il est articulé sur des projets artistiques et pédagogiques menés dans chaque laboratoire en proposant des hypothèses d'expérimentation et d'observation autour des pratiques audio impliquées dans la notion générique "Immatérialité et Réseaux". Ces laboratoires sont menés par des artistes et des chercheurs à partir d'axes d'investigation qu'ils définissent eux-mêmes. Les différents groupes de recherche sont amenés à coopérer, à croiser leurs expérimentations et à les mettre à disposition pour les Ecoles d'Art, ainsi que de proposer des coopérations de recherche et des partages de ressources avec des lieux associés et partenaires (Universités, Centres de Recherche, Collectifs artistiques, etc.). Ce séminaire permet d'initier des productions et des expérimentations ainsi qu'une plate-forme de veille et de recherche, sous forme de plusieurs laboratoires permanents prenant chacun en charge des activités de recherche et de diffusion.

Chaque laboratoire définit ses modalités de fonctionnement et de production en essayant de favoriser la transmission de ses états de recherche intra- et extra-séminaire, en s'appuyant sur un état d'esprit coopératif. La nature de chaque laboratoire étant différente d'un laboratoire à l'autre, il sera envisagé des visibilité compatibles aux activités menées, en prenant appui sur des projets pédagogiques et artistiques existants et en initiant des partenariats temporaires avec des structures d'enseignement et de recherche.

Le but de ce séminaire n'est pas de fournir ou de soutenir de la production artistique, mais de favoriser et d'initier des espaces productifs d'expérimentation. Les responsables de laboratoire sont invités en tant que chercheurs, à développer des "workspaces" et des ateliers expérimentaux. Les réunions collégiales rassemblant tous les responsables des laboratoires se dérouleront au SCAN à Nice, celui-ci pourra accueillir aussi des sessions et des ateliers-tests, qui pourront également être externalisés vers d'autres Ecoles d'Art et structures.

Le suivi de la recherche s'effectue par la publication électronique sur le site <http://www.agglo.info/>, en tant qu'espace nodal de recherche partagée, ainsi que par un environnement dynamique d'échanges (sessions chat, listes de diffusion, etc.). Une édition papier de fascicules constituera la publication finale commune (intitulée aujourd'hui **LOGS**) à l'ensemble du programme de recherche **AGGLO** à partir des contributions évolutives développées dans l'environnement télématique.

A chaque fois que cela est possible, ces activités sont ouvertes et "étendues" à l'ensemble des étudiants des Ecoles d'Art, par des moyens télématiques et par des accueils sur place.

• **Chef de projet pour le séminaire audiolab:** Jérôme Joy (Villa Arson, Nice)

Environnement de la recherche :

(liste préparatoire, non-exhaustive, laissée à la disposition des responsables de laboratoire)

• **Ateliers pédagogiques associés:** ESAD Strasbourg (Eléonore Hellio, Thomas Lucas), EBA Aix-en-Provence (Jean Cristofol), Musashino University Tokyo (Christophe Charles), SABK Stuttgart (Jens Gebhart), Dept Sound Art et Art & Technologies School of Art Institute of Chicago (Peter Gena, Nicolas Collins, Shawn Decker), Dept Sound Art Stanford University (Paul Demarinis, Jocelyn Robert)

• **Département d'Université associés:** Labart Université Paris8 (Jean-Louis Boissier), DEA Arts Numériques ESI (Jean-Marie Dallet, Frédéric Curien, Sally Jane Norman), Université Paris10 (Elie During)

• **Partenaires Scientifiques associés:** GMEM (Laurent Pottier), STEIM (Michel Waiswicz), DE WAAG (Sheer Doruff), Fondation Langlois (Alain Depocas), Revue Archée (Pierre Robert), France-Culture (Frank Smith), Revue Volume! (Samuel Etienne, Gêrôme Guibert, Marie-Pierre Bonniol)

• **Partenaires Artistiques associés:** Apo33 Nantes, eXplo NYC, Avatar Meduse Québec (Emile Morin), Téléférique, BootLab Berlin (Pit Schultz), Placard (Büro), Nomusic, InfiniteCd et Gratin (Antoine Schmitt), Betacity.de (mesomedium für Kulturtransfer, Stuttgart)

(sous réserve de l'accord des personnes citées)

Laboratoire 1

Streamlab

- **Thématique:** dispositifs de streaming audio et de diffusion permanente
- **Dispositif:** projet en ligne, programmation d'interfaces et d'environnements collectifs et contributifs, participation à la programmation de l'interface serveur/client Streaps, configuration multi-utilisateurs, audio et video datasquares

(responsables: Guillaume Stagnaro, Thomas Lucas / ESAD Strasbourg)

Laboratoire 2

Laboratoire Leinster des réalités physiques

- laboratoire = un organe de recherche, c'est à dire simultanément de réflexion et d'expérimentation
- Leinster = une personnalité humaine, distante et évolutive
- réalités physiques = ces recherches prendront des formes tangibles, audibles ou visibles, à distance ou sur des sites choisis.

- **Thématique(s):** Expériences et expérimentation sonores de production, de diffusion, d'interventions, de performances, de distribution, d'écoute et de manipulation en réseau, à distance et partagées.
- **Dispositifs:** événements audio in-situ (séries Play/Record, Scopitone), hertziens (plateforme Radiolabo) et/ou en ligne (projet Raccorps). partage/échange de fichiers audio. systèmes modulaires et/ou portables, lotech et/ou hitech, interactifs et/ou génératifs, hardware et/ou software (robots, soundwares, soundtoys, et autres).
- **Accès:** <http://leinster.free.fr/> (ouvert à la lecture)

(responsables: Julien Ottavi / Apo33, Yannick Dauby / Villa Arson)

Laboratoire 3

audiolib

• **Thématique:** observatoire des pratiques audio en réseau/ cellule de veille et de recherche sur les occupations audio, sur la construction des ambiances et les pratiques collectives / mise en place de typologie des modes d'occupation audio / technologies et thématiques

• **Dispositif:**
- indexation de documents et d'expérimentations plus ou moins temporaires sur internet traitant et initiant des nouvelles situations expérimentales audio apparaissant dans le domaine artistique ou non, en élargissant les contenus aux domaines adjacents éventuels. Il s'agit véritablement d'une cellule de veille - web, mailing lists, zones-test, signalisation, etc. - en prolongement de la Revue AudioLab. (wikilinks / base de données) (accès privé / accès public)

- environnement de publication partagée et mailing-list avec les responsables des laboratoires du séminaire audiolab et des invités ponctuels sur l'évaluation des nouvelles situations d'invention et de création audio en fonction des expérimentations menées (snp, mailing-list, server hotline, sessions en ligne, etc.)

- **Accès:** <http://audiolib.free.fr/>

(responsables: Silvia Argüello, Jérôme Joy / Villa Arson)

Laboratoire 4

Temps Réel

- **Thématique:** dispositifs modulaires partagés et temps réel, environnements audio-numériques implémentés, programmation, systèmes autonomes et interactifs, construction d'interfaces, spatialisation du son, contrôles temps réel continu, dispositifs d'installation et en réseau
- **Dispositif:** lancements de projets tests et serveur open-source de patches et d'applications, cellule de recherche, d'expérimentation et de veille.

(responsables: Fabrice Gallis / Villa Arson, Jean Cristofol / EBA Aix-en-Provence)

Laboratoire 5

Collecticiel

• **Thématique:** Forum sur la construction des dispositifs collectifs et coopératifs audio en réseau, situations collectives d'invention et communautés, licences GPL, domaines avoisinants (propriété intellectuelle, travail immatériel, identification, zones d'échanges, etc.)

• **Dispositif:** liste de diffusion co-op, observatoire et publication partagée en ligne

• **Programmation:**

TESTZONE (01. - 09. mars 03)

Analysing communication and aspects of networking at the Villa Arson.

NICE BETA DAYS (12. - 27. avril 03)

Collective interventions (collaboration with the betacity team) in situ at the Villa Arson and in virtual space. Building up tools for collective and collaborative online works.

NETWORKING TOURS (29. mai - 15. Juin 03)

Analysing institutions regarding collective aspects. Serie of talks and interviews. Seeking for partners.

AZUR NETWORK (24. juillet - 07. septembre 03)

Investigations of art historical places at the Cote d'Azur. Building up a online documentation out of the data.

EVALUATION (01. - 09. novembre 03)

Documentation and evaluation.

(responsable: Jens Gebhart / SABK Stuttgart)



Le séminaire e-Formes

Pratiques d'immersion et Formes téléchargeables

Notre hypothèse est que le véritable lieu de l'art aujourd'hui est l'espace pédagogique. Notre ambition est que ce projet de recherche en art soit aussi un projet artistique à part entière, en même temps qu'une expérience pédagogique innovante.

L'objectif de ce séminaire sera d'explorer, d'inventer et d'évaluer les pratiques artistiques d'une société en réseau. Sous l'intitulé "pratiques d'immersion" il s'agira d'envisager les stratégies de compatibilité par lesquelles les artistes infiltrent les pratiques sociales, économiques, politiques et culturelles autres que l'art.

Sous l'intitulé "formes téléchargeables" il s'agira de mener une réflexion critique sur la spécificité des projets artistiques inscrits dans la culture du réseau et échappant le plus souvent à la logique des expositions.

La méthode consiste à lancer en parallèle plusieurs laboratoires sur des problématiques complémentaires et des dispositifs différenciés (groupe de discussion, jeu en réseau, cellule de veille, collectif) qui, par recoupements, interférences, interactions et dialogues, pourront investir l'ensemble du champ de ces nouvelles pratiques artistiques en réseau, tenter d'en dégager une esthétique propre au nouveau paradigme informationnel, proposer des interfaces pédagogiques en phase avec les fonctionnalités du réseau, et expérimenter des situations collectives d'invention.

• Chef de projet pour le séminaire e-formes:

Paul Devautour (ESBAM, Marseille)

• Studios associés:

Le Collège Invisible (post-diplôme Esbam Marseille)

Université tangente (EBA Strasbourg)

ECAL, Lausanne (Valérie Mavridorakis)

ESA, Grenoble (Ludovic Burel)

EBA, Toulouse (Etienne Cliquet)

• Département d'Université associés:

Paris-1, UFR d'Arts Plastiques (Bernard Guelton, Isabelle Vodjani)

ACL Université de Nice Sophia-Antipolis (Norbert Hillaire)

• Partenaires Scientifiques associés:

CERAP (Centre d'Etude et de Recherche en Arts Plastiques de l'Université Paris I)

Patrice Loubier (Université Montréal)

• Partenaires Artistiques associés:

Téléférique, Paris.

Bureau d'étude, Strasbourg

Swiss Institute, New York (Marc-Olivier Wahler)

Skol, centre associatif d'art actuel, Montréal

Centre of Attention, Londres (Pierre Coinde)

Crash Magazine (Frank Perrin)

(sous réserve de l'accord des personnes citées)

Laboratoire 1

Semex

- **thématique** : Pratiques artistiques contemporaines à l'intérieur et à l'extérieur du web : postures transversales et hybridations.
- **dispositif** : groupe de discussion. Le labo vise à expérimenter et à analyser des postures artistiques transversales dans et hors réseau. Deux postures transversales aux pratiques artistiques contemporaines seront analysées et expérimentées dans et hors réseau : "l'activation" et "l'équivalence émission / réception". On analysera et on expérimentera certaines réalisations susceptibles de se développer à la fois sur le web et en dehors de celui-ci (interventions artistiques sans médiations dites "furtives", expositions, sites web) sous la formes de pratiques qualifiées d'"hybrides". Si "l'activation" et "l'équivalence émission / réception" impliquent une "dissémination" de l'échange, cette dissémination est-elle susceptible de s'opposer à la conception d'une pratique artistique comme pratique « singulière » ?

(responsable: Bernard Guelton / Paris-1)

Laboratoire 2

Transactiv.exe

- **thématique** : Relais d'activation et d'évaluation de «situations artistiques»
(Par «situation artistique» on peut entendre des dispositifs en réseau ou hors réseau proposés par des artistes dans le champ de l'art, mais aussi des situations rencontrées ou inventées en dehors du champ balisé de l'art. En somme, le choix de l'objet d'une expérience esthétique revient au transacteur.)
- **dispositif** :
 - Des transacteurs humains ou «agents sensibles»: ils alimentent et testent les situations artistiques par leur contribution ou leur exploration. Ils convertissent des dispositifs ou situations artistiques en expériences vécues. Ils sont bénévoles, donc parfaitement libres et responsables de leurs faits et gestes.
 - Un forum de discussion privé, reliant l'équipe de transacteurs: ce forum sert à signaler des situations intéressantes, à échanger des témoignages, à réfléchir sur le rôle et le travail des transacteurs.
 - Une base de données rassemblant des témoignages sous forme de "récits critiques" éventuellement augmentés d'images. Les témoignages sont rédigés à la 1ère personne (du singulier ou du pluriel) par les membres de l'équipe. Cette base de données sera proposée en accès public sur internet.

(responsable: Isabelle Vodjdani / Paris-1)

Laboratoire 3

Nomic

- **thématique** : le jeu sur les règles, les processus d'auto-régulation et d'émergence dans la communauté artistique.
- **dispositif** : un jeu en réseau inter-écoles sur la base du jeu Nomic (un jeu d'auto-amendement conçu par Peter Suber en 1982)

(responsable: Etienne Cliquet / EBA Toulouse)

Laboratoire 4

Drop Box

- **thématique** : Artwork Transfert Protocole, la logique de l'accès dans la communauté artistique.
- **dispositif** : une expérience webcam en partenariat avec la société Access-Stockage. Un espace de stockage de 4m³ est mis à la disposition d'artistes et d'étudiants pour des durées variables dans un entrepôt à Nice. 2 webcams surveillent 24h/24 le contenu du box.

(responsable: Ludovic Burel / ESA Grenoble)

Laboratoire 5

Radar

- **thématique** : esthétique du furtif
- **dispositif** : cellule de veille, observatoire des infiltrations.

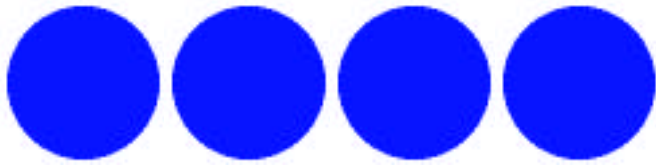
(responsables: Patrice Loubier / Université de Montréal, Patrick Bernier, François Deck / ESA Grenoble)

Laboratoire 6

Index

- **thématique** : lexique bilingue art/informatique, typologie des transferts conceptuels entre le vocabulaire informatique et les argumentaires artistiques.
(intervenants : spécialistes interviewés ponctuellement sur l'usage et la signification de leur lexique)
- **dispositif** : collecticiel
(intervenants : spécialistes en informatique et en art interviewés ponctuellement sur l'usage et la signification de leurs lexiques professionnels)

(responsable: Paul Devautour / ESBAM Marseille)



Les interfaces

Le groupe de recherche

Le groupe de recherche est constitué de 2 chefs de projet et de 17 responsables de laboratoire et de publication. Cette équipe a à sa disposition un budget crédits-recherche de 40000 euros, dont le descriptif est accessible dans un fichier annexe. Les chefs de projet et les responsables sont rétribués sous forme de note de droits d'auteur, concernant la coordination de leur propre espace de recherche et leur contribution au développement du projet global. Le reste du budget est consacré aux frais de voyage pour le suivi des réunions collégiales et pour les déplacements inhérents aux activités de chaque laboratoire, aux frais de publication (décrits plus bas), et à une moindre échelle aux frais de production correspondant à des frais éventuels d'achats d'équipements (softwares, hardwares, fonctionnement, etc.) mais non de production propre. En effet, le programme de recherche a choisi l'option de favoriser les développements coopératifs en réseau sous des formes de co-productions et de partenariats pouvant assumer le soutien d'activités publiques de diffusion, dans le cadre pédagogique (avec les Ecoles d'Art et les Départements d'Université), dans le cadre scientifique (avec des Centres de Recherche et des sociétés-entreprises) et dans le cadre artistique (avec des partenaires institutionnels et associatifs).

L'ensemble du programme veut dessiner un espace de recherche ouvert, prêt à coopérer avec des structures partenaires afin de faciliter les partages de ressources et de compétences. En aucun cas, le programme de recherche ne veut se substituer à des modèles déjà existants de production artistique et d'encadrement pédagogique, L'enjeu est de développer un cadre de recherche à la disposition du réseau des Ecoles d'Art, des Universités et des unités de recherche nationales et internationales.

Séminaire AudioLab

Chef de projet.

- Jérôme Joy (ENS Villa Arson, Nice)

Laboratoire 1

- Thomas Lucas (ESAD Strasbourg)
- Guillaume Stagnaro (artiste)

Laboratoire 2

- Yannick Dauby (ENS Villa Arson, Nice)
- Julien Ottavi (artiste)

Laboratoire 3

- Silvia Argüello (ENS Villa Arson, Nice)
- Jérôme Joy (ENS Villa Arson, Nice)

Laboratoire 4

- Jean Cristofol (EBA Aix-en-Provence)
- Fabrice Gallis (ENS Villa Arson, Nice)

Laboratoire 5

- Jens Gebhart (SABK Stuttgart)

Séminaire e-formes

Chef de projet.

- Paul Devautour (ESBAM, Marseille)

Laboratoire 1

- Bernard Guelton (Univ. de Paris 1 Sorbonne)

Laboratoire 2

- Isabelle Vodjdani (Univ. de Paris 1 Sorbonne)

Laboratoire 3

- Etienne Cliquet (EBA Toulouse)

Laboratoire 4

- Ludovic Burel (ESA Grenoble)

Laboratoire 5

- Patrick Bernier (artiste)
- François Deck (ESA Grenoble)
- Patrice Loubier (Université de Montréal)

Laboratoire 6

- Paul Devautour (ESBAM, Marseille)

Laboratoire des Publications

- Christian Vialard (artiste)
- Erational (artiste)

SILVIA ARGUELLO

Stagiaire à la Villa Arson, studio son AudioLab
Etudiante en thèse, Université de Vigo
Participante au groupe de recherche "Espacios de Creación" coordonné par Pablo Fanego (Fondation Luis Seoane, Galice), 2000
workshop "Musique Portative" Arteleku, 2000
Post-Diplome à l'Institut de l'Audiovisuel de l'Université Pompeu Fabra (Barcelone) 2002

<http://www.audioespacio.com/>
http://www.writingaloud.org/hiperflexion_contexto/
<http://audiolab.villa-arson.org/documents/>
<http://www.agglo.info/doc/arguello.txt> (présentation bio)

expositions personnelles et collectives

publications:

- "En Temps Réel. L'art quand il a lieu", publication du groupe de recherche "Espacios de Creación".
"Transdisciplinarité dans l'Art Contemporain: le son", bourse de recherche Université de Vigo.
"Art Sonore (rendements conceptuels au XXI^{ème} siècle)", conférence Université de Vigo.

PATRICK BERNIER

Artiste

http://x-arn.org/x-99/pb_log.htm
<http://audiolab.villa-arson.org/conf/bernier.html>
<http://audiolab.villa-arson.org/logs/bernier.html>

LUDOVIC BUREL

Enseignant à l'ESA Grenoble

<http://www.image-imatge.org/archives/01/html/lb.htm>
<http://www.applicatif.com/>

ETIENNE CLIQUET

Enseignant à l'EBA Toulouse

Co-administrateur du serveur Téléferique:
<http://www.teleferique.org/>
Répertoire personnel sur Téléferique:
<http://www.teleferique.org/stations/Cliquet/>

Publications récentes:

Esthétique par défaut/The default aesthetic:
<http://www.teleferique.org/stations/Cliquet/Default/>
Autres publications:
<http://www.teleferique.org/infos/press/>

Dans le cadre d'AGGLO, création d'une partie de Nomic en ligne. Ce jeu (Nomic du Grec nómos, loi) a été créé par le philosophe Peter Suber pour illustrer sa thèse sur l'auto-amendement.

The "paradox of Self-Amendment" by peter Suber, 1990:
<http://www.earlham.edu/~peters/writing/psa/index.htm>
<http://www.earlham.edu/~peters/writing/nomic.htm>
Depuis quelques années ce jeu fait l'objet de nombreuses parties sur Internet. Voici plus d'informations en français:
<http://membres.lycos.fr/jcbrenier/nomic/>

JEAN CRISTOFOL

Enseignant à l'EBA Aix-en-Provence

<http://www.ecole-art-aix.fr/>
<http://www.cnap-villa-arson.fr/scan/enseign/scantempsreelB.html>

YANNICK DAUBY

Assistant au studio son AudioLab (Villa Arson)

<http://www.kalene.net/>

FRANCOIS DECK

Enseignant à l'ESA Grenoble
Artiste consultant

<http://glane.cicv.fr/nov00/03.html>
<http://www.synesthesie.com/syn10/01tbrond.htm>

publications:

"Esthétique de la décision", revue EspacesTemps n°78/79 mai 2002
"Esthétique de la décision" (version abrégée)
Catalogue de l'exposition Traversées MAMVP oct 2001
"Le partage des décisions est-il un art?"
Entretien avec Stephen Wright, Mouvements n°17 octobre 2001
]banques de questions & + si[
<http://www.agglo.info/doc/bdq.htm>

PAUL DEVAUTOUR

Opérateur en art
Coordinateur du Collège Invisible

<http://www.college-invisible.org/>
<http://www.immediate.org/>
<http://www.m-113.info/>
<http://www.thing.net/~sowana/>
http://217.174.192.66/~dscn_gallery/
<http://www.mudam.lu/modamud/>

Collection Yoon-Ja & Paul Devautour
dernière exposition : Public Key
<http://www.apexart.org/scherf.htm>

ERATIONAL

Artiste

<http://www.erational.org/>
<http://www.teleferique.org/stations/Erational/>

FABRICE GALLIS

Assistant à la Villa Arson, studio électronique
Chargé de cours Univ. de Montpellier et de Nîmes

<http://slow.free.fr/>
<http://audiolab.villa-arson.org/tempsreel/>

JENS GEBHART

Enseignant à SABK Stuttgart

<http://www.hawaiitoast.de/>

projets: Manufrance.net, Sweet Suite.de, Infozone,
smARTmoney, smARTdomains, Künstlerziehe.de,
movo.net, smartdomains marseille
coopérations: Lascaux2.org, I-lab.org (ZAC 99),
Betacity.de

BERNARD GUELTON

Enseignant Univ. Paris1, Panthéon-Sorbonne
CERAP, Groupe de recherche sur l'exposition
(L'exposition comme espace de jeu et de réitération,
L'exposition comme espace transitionnel, 1998-2002)

"The time of exhibiting"
<http://tekhnama.free.fr/4Guelton.htm>
http://panoramix.univ-paris1.fr/CERAPLA/cerap/LIGNES/GUELTON/ligne_guelton.htm
http://panoramix.univ-paris1.fr/CERAPLA/cerap/PLASTIK/plastik_index.htm
<http://www.univ-paris1.fr/p1perso/bguelton2002.pdf>

conception et commissariat d'exposition:
-Galerie M. Journiac, Université de Paris I 1998-2001

expositions personnelles et collectives

publications:
-"L'exposition, interprétation et réinterprétation", Editions l'Harmattan, 1998
-"Le temps de l'exposition", Tekhnema, The American University of Paris, 1998
- "Un regard entre la scène et l'écran, le corps et la fiction", Recherches poétiques, n° 7, 1998
- "Fragmentation et défragmentation dans l'exposition: par l'allégorie, le site, le film", Logiques de la fragmentation, C.I.E.R.E.C., Université de Saint-Etienne 1996
- "La place du spectateur", Omnibus, Paris, 1995
- "En quatrième vitesse", N° 1-2-3-4, Saint-Etienne, Université, 1994, 1995, 1996, 1997 - 4 Journaux d'expositions et rencontres.

JEROME JOY

Enseignant Villa Arson Nice
Visiting artist School of Art Institute of Chicago

<http://homestudio.thing.net/>
<http://jukebox.thing.net/> <http://collectivejukebox.org/>
<http://radiomatic.org/>
<http://pizmo.free.fr/>
<http://radiolabo.free.fr/>
<http://nocinema.org/>
<http://audiolab.villa-arson.org/>
<http://www.lascaux2.org/>
<http://www.cnap-villa-arson.fr/scan/>
<http://audiolab.villa-arson.org/exil/>

coopérations, modérations, programmations, diffusions:
Collective JukeBox, Forum Hub, Revue AudioLab,
Collective Radio, Lascaux2, PacJap, pizMO, radioMatic
picNIC, radiolabo

publications:
"Construction de situations collectives d'invention:
homestudios et dispositifs audio en réseau", sept 2002,
<http://audiolabo.free.fr/labo.html>
"Collective Jukebox, un dispositif coopératif",
<http://jukebox.thing.net/diapo/>
"Hypermusique, programmation, composition", Imagina
1998, <http://homestudio.thing.net/info/imagina.htm>
autres publications et communications:
<http://homestudio.thing.net/info/text.html>

THOMAS LUCAS [laboiteblanche]

Chargé de cours, Admin et enseignant à l'ESAD /
Strasbourg du laboratoire Sons et Images Numériques
En Réseaux (avec la collaboration de Eleonore Hellio) :
<http://www.siner.tk>

Projets (avec la collaboration de Carl.Y) :
<http://www.audiotrace.tk/>
<http://www.streamyourself.org/>
<http://www.nomusic.org/>

Site personnel :
<http://www.grandhoteldeparis.com/>

Publications:
- Unreal Tournament Script :
<http://www.noweb.org/unreal/source/ReadMe.txt>
- Revue Erratum 4 :
<http://www.eternalnetwork.org/revue.html>
- NOWEB (edito&design) :
<http://www.noweb.org/revival.html>
<http://www.noweb.org/empire.html>
<http://www.noweb.org/airplane.html>
<http://www.noweb.org/crusader.html>

PATRICE LOUBIER

Chargé de cours, Université de Montréal
Doctorant en histoire de l'art à l'Université de Montréal.
Collaboration aux activités de plusieurs centres
d'artistes. Coordination avec Anne-Marie Ninacs d'un
ouvrage collectif consacré à la série d'événements Les
Commensaux, présentée au Centre des arts actuels
SKOL en 2000-2001: Quand l'art se fait
circonstances / When Art Becomes Circumstance.

- Membre du Comité scientifique, base de données en
ligne sur l'art public au Québec, centre de
documentation Artex (www.artex.ca)
- Membre du Comité de rédaction de la revue ESSE (
Montréal), voir sommaire du numéro pour extraits
de deux textes récemment publiés
- Conseiller réseau pour la revue Inter (Québec).
- Commissaire invité pour ORANGE, événement d'art
contemporain sur l'agro-alimentaire, septembre-octobre
2003 (centre Expression, Saint-Hyacinthe)
<http://expression.qc.ca/>

publications:
- "Énigmes, offrandes, virus: formes furtives dans
quelques pratiques actuelles," Parachute (Montreal), no
101, January-March 2001
- les Commensaux
[http://www.bernardbelanger.com/design/livres/
Livre_r.html](http://www.bernardbelanger.com/design/livres/Livre_r.html)
- "De mystérieuses lignes peintes apparues sur les
trottoirs de Montréal", Coranto 2, décembre 2002
(www.esse.ca)
- "L'oculaire, l'échappée". Aki Ikemura, Paris, Éditions
Filigranes/Galerie Anne Barrault, 2002.
- "La ville vécue entre mémoire et oubli. Notes sur Les
Murs du feu de l'ATSA", Esse, n° 47 (hiver 2003), p.
24-29 (www.esse.ca)
- "Un art à fleur du réel. Considérations sur l'action
furtive". Richard Martel (dir.), Arts d'attitudes, Québec,
Inter Éditeur, 2002, p. 36-45.
- "L'humour à Venise. Quelques formes contemporaines
entre rire et vertige". Esse, n° 45 (printemps 2002), p.
76-89.
- À paraître en janvier : "De l'anonymat contemporain,
entre banalité et forme réticulaire". Parachute, numéro
109, 2003.

JULIEN OTTAVI

APO33 (Audio Art Association)

<http://www.sigmaeditions.com/julian.htm>
<http://erbanantes.free.fr/julienbis.html> (mp3)
<http://62.212.108.136/spip/apo33/>
<http://62.212.108.136/spip/apo33/plan.php3>
[http://62.212.108.136/spip/apo33/rubrique.php3?
id_rubrique=8](http://62.212.108.136/spip/apo33/rubrique.php3?id_rubrique=8)
[http://62.212.108.136/spip/apo33/rubrique.php3?
id_rubrique=50](http://62.212.108.136/spip/apo33/rubrique.php3?id_rubrique=50)
<http://fibrr.records.free.fr>
<http://periclite.free.fr/SITEPHRENESIE/depart1.html>
<http://apo33.free.fr/> (site perso en construction)
<http://www.agglo.info/doc/ottavi.txt> (presentation bio)

GUILLAUME STAGNARO

artiste, participe à DataStream, Daisy Chain, PacJap, Escape To Begin, AilMovie, ...

-
- Résidences: Brouillard Précis, FearLess, ZKM
 - Site perso <http://www.010175.net>
 - Festival AilMovie (Festival Vidéo Inter-école) <http://www.ailmovie.net>
 - Escape To Begin (Collectif d'artistes / chercheurs, ZKM) <http://esc2obegin.zkm.de/>
 - Vergence (expo universelle, Hanovre, 2000) <http://esc3.zkm.de/puh/vergence/>
 - ASCII ART ENSEMBLE <http://www.desk.org:8080/Desk/ASCII+Art+Ensemble+asciiVideoConverter+for+Leetness>
 - FUSION II (Festival, université du Bauhaus, Weimar, Allemagne) <http://www.uni-weimar.de/~fusion/fusion99/proposals/datastream.html>
 - Expo Collective : net condition (ZKM, Allemagne, 1999) http://on1.zkm.de/netCondition.root/netcondition/start/language/default_e
 - Guy Debord, Agent der Kritik gegen ihre Anerkennung (ZKM 2001), Réalisation du "Jeu de la Guerre" texte de presse: <http://mediaserver.zkm.de/pdf/debord.pdf>
 - Expo Perso, Galerie des Bains Douches de la Plaine (Marseille 2002) <http://perso.wanadoo.fr/art-cade/2002-stagnaro.html>
 - Biennale villette-numerique (2002, Paris) <http://www.villette-numerique.com/>

ISABELLE VODJDANI

Enseignante UFR d'arts plastiques Univ. Paris1

<http://aperio.online.fr/faqal/html/definitions.html>
http://panoramix.univ-paris1.fr/CERAPLA/cerap/PLASTIK/plastik_index.htm
<http://solitons.org> (en construction)

expositions personnelles et collectives

organisation d'expositions :

- depuis 98, en collaboration avec B. Guelton : programmation et organisation des expositions de la salle M. Journiac à l'UFR d'arts plastiques, Université de Paris 1.
- 94-95 : coorganisation, avec I. Suret, des expositions "Chez l'un, l'autre" n° 1 et 2 (Paris, rue des Ursulines).

publications:

- "Entre nous, l'interface de la peinture", actes du colloque "performance/arts plastiques" in revue [Plastik] n°2, mai 2002.
- "L'un dans l'autre..", in catalogue de l'exposition de groupe "Qu'y a-t-il à l'intérieur d'une boîte", Oct 2001, Centre d'art de Verderonne
- "Solitons" dépliant trilingue, juin 2000
- "Effusion : des histoires de poissons rouges", in revue Poïétique n° 9, Printemps 2000.

CHRISTIAN VIALARD

artiste

<http://www.cvia.net/>
<http://www.tiramizu.net/>
<http://pepso.free.fr/>

Espace inter-écoles et partenariats universitaires

Le projet de recherche facilitera au maximum l'articulation et l'inscription de "zones" pédagogiques (workshops, ateliers, séminaires, hébergements en ligne, etc.) issus des axes de recherche du programme et proposés (et pris en charge) par des enseignants d'Ecoles d'Art et de départements d'Université (via le collectif CEDAR par exemple), en proposant l'accueil éventuel des extensions des laboratoires au sein des Ecoles d'Art. Outre le SCAN, d'autres espaces-ateliers pourront se proposer d'être des lieux-hôte dans ce dispositif afin de favoriser la nature réticulaire des activités. Ce dispositif sera construit à partir de conventions entre le programme de recherche et les lieux d'accueil. Un soutien sera relayé par CEDAR et demandé à la DAP dans le cadre de la formation permanente et de la direction des enseignements afin d'assurer la prise en charge de la logistique de ces projets inter-écoles, lorsque ces projets concerneront principalement l'accueil dans une École d'Art. Ces projets pourront être documentés dans les publications du projet de recherche.

Les départements universitaires associés aux laboratoires des deux séminaires du projet de recherche auront également accès aux espaces du SCAN et autres espaces pédagogiques ouverts à l'occasion dans les Ecoles d'Art dans le cadre de partenariats consolidés dès leur entrée dans les programmes des laboratoires concernés. Ce partenariat concernera le partage des ressources et des recherches, le partage des compétences, la possibilité de construire des programmes communs accessibles aux étudiants des Ecoles d'Art et aux étudiants des Universités, la possibilité d'utiliser au même titre que les Centres de Recherche et Artistiques associés, les espaces pédagogiques concernés pour des accueils et des présentations temporaires ainsi que pour participer en co-production aux activités de diffusion et de production menées en partenariat.

Des propositions d'hébergements internet spécifiques pourront être développés (datasquares, projets, etc.).

L'environnement **MEMEX** piloté et développé par **CEDAR** pourra être une interface permanente en ligne pour le suivi et la mutualisation des recherches et des expérimentations inter-écoles et inter-universités.

La finalité du programme de recherche n'est pas de produire et de soutenir ces activités mais de les favoriser et d'en ouvrir les espaces expérimentaux.

Création d'un espace-pilote de coopération et de recherche

Le projet de recherche **AGGLO** pourra s'associer et coopérer avec d'autres programmes de recherche existants et en cours de construction dans les Ecoles d'Art. En créant **un espace-pilote de ressources partagées**, cette coopération permettra des communications intensives entre les différents pôles et des échanges d'informations sur les expérimentations menées.

Des modalités de coopération seront à évaluer et à développer au fur et à mesure des relations.

Jusqu'à présent, deux autres pôles de recherche sont intéressés pour des partages de ressources et pour mettre en place une plate-forme triangulaire de recherche:

- **GRAIN (Groupe de recherche en art et interactivité)** dans le cadre du projet Artem-Nancy, regroupant sur un même campus l'Ecole d'art, l'Ecole des Mines et l'Ecole de management de Nancy. Le Grain, Groupe de recherche en art et interactivité, constituera un pôle de recherche à la convergence des trois champs de compétences investis dans l'alliance Artem : la création artistique, les sciences de l'ingénieur et les disciplines du management. Dans un tel groupe de recherche, ces différentes disciplines s'enrichissent et se stimulent mutuellement à travers une méthodologie générale axée sur "les projets". Art et ingénierie s'articulent en développant conjointement des recherches et des créations mettant en œuvre des technologies numériques interactives. Des créations qui interrogent de plus en plus nos modes de production -à l'image des principes coopératifs se développant grâce à internet-, mais aussi nos principes d'exposition, de médiatisation, de distribution, de consommation. Sans oublier les questions liées à l'aspect juridique de ces projets, c'est en un mot "l'économie" de chacun d'eux qui nécessite également des recherches innovantes relevant des disciplines du management pour développer et positionner ces projets. Penser l'interactivité dans une démarche de Recherche et Développement pluridisciplinaire, fondamentale et critique. Tel pourrait être l'objectif principal de ce groupe de recherche qui entend se positionner comme une structure de référence dans ce domaine encore peu investi aujourd'hui alors qu'il est un puissant vecteur de création, d'innovation et de développement, que ce soit dans l'art ou plus largement dans les industries culturelles.

Ref: <http://www.ensa-nancy.fr/>

Correspondant: Samuel Bianchini.

- DEA et Thèse en Arts Numériques (Ecole supérieure de l'image (Esi) Angoulême/ Poitiers, Université de Poitiers, Université de La Rochelle. Le DEA Arts numériques a pour objectif d'établir un lieu de création pluridisciplinaire centré sur les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), associant des pratiques et réflexions nourries par la formation artistique, avec des recherches menées en milieu universitaire. La capacité critique ainsi développée est aujourd'hui une qualité recherchée dans divers secteurs d'activité, industriels comme institutionnels, portant sur les nouvelles technologies. Tandis que la commercialisation croissante de produits culturels à base de ces technologies tend à entraîner des attitudes de consommation passive, l'optimisation des TIC, sur le plan culturel et éducatif, ainsi que sur le plan technique et

commercial, exige le maintien d'une approche critique et créative. Les artistes susceptibles d'aborder ces technologies sans se plier aux formes et aux formats qu'elles proposent en premier lieu, afin d'en offrir d'autres lectures, d'autres appropriations, générant à partir d'outils puissamment normatifs des sens et des ouvertures inattendus, constituent une force singulière au sein de la communauté des développeurs. Ceux qui portent un regard inventif sur les supports, les outils, les médias ont une place importante à prendre au sein des équipes de plus en plus pluridisciplinaires, aujourd'hui chargées de recherche et développement.

Les chercheurs universitaires valorisant leurs cultures scientifiques respectives à travers l'emploi des TIC, rencontrent chez leurs homologues artistiques des modes d'interrogation épistémologique originaux, bien qu'enracinés dans des méthodologies de travail communicables. Le DEA Arts numériques vise à instituer une synergie entre, d'une part, les disciplines académiques aptes à bénéficier des processus d'investigation qui caractérisent la création artistique, et d'autre part, les recherches artistiques aptes à s'enrichir des processus d'exploration propres à la démarche universitaire.

Ouvrant dans un secteur où les créneaux de développement se profilent et se transforment rapidement, le DEA Arts numériques fonctionne comme un outil de prospection, sondant et défrichant de nouvelles pistes de création dans le paysage numérique. La formation Arts numériques permet l'émergence de projets de création innovants, questionnant le champ générique du rapport entre art et technologie numériques, et leurs effets sur le plan culturel, social et économique.

Ref: <http://www.eesati.fr/dea/dea2002.htm>

Correspondants: Sally Jane Norman, Jacques Lafon, Jean-Marie Dallet, Frédéric Curien, Athanassios Evangelou, Jean-Louis Le Tacon.

Productions et diffusions

• **responsables chargés de la production et de la diffusion: Paul Devautour** (ESBAM Marseille), **Jérôme Joy** (Villa Arson) en collaboration avec les responsables des laboratoires concernés

Activités de production

Les laboratoires sont engagés dans une activité expérimentale qui suppose une mise en oeuvre des hypothèses avancées. Cela donne lieu à la production d'un certain nombre de projets artistiques liés à la recherche au sein de ces laboratoires.

Activités de diffusion

Les expériences menées par les laboratoires ne sont pas des simulations en vase clos mais des actualisations en grandeur réelle. Elles impliquent de nombreux partenaires et suscitent des manifestations publiques au fur et à mesure de leur développement, par des co-productions et des partenariats précis.

Le programme de recherche n'est pas son propre diffuseur et producteur.

Des coproductions seront à chaque fois envisagées afin d'aider financièrement la production d'événements et la production de la publication finale.

Publications

• responsable chargé de la publication:

Christian Vialard (éditions électroniques et papier)

Erational (éditions électroniques et environnement partagé et collectif)

Publications électroniques / Publications papier

• **Posters** (5 à 6 par an, communs aux 2 séminaires du projet de recherche) : annonces et suivis des laboratoires par de courts résumés et des liens vers le site <http://www.agglo.info/>

Ces posters périodiques seront publiés de manière régulière afin de pouvoir suivre au plus près les recherches issues des laboratoires au fur et à mesure des activités. Ils seront distribués dans toutes les Ecoles d'Art, les Départements d'Universités ainsi qu'aux Délégations ministérielles concernées.

• **Site internet, <http://www.agglo.info/>** : publication évolutive des recherches et des logs de chaque laboratoire, transcriptions des forums, contributions des intervenants et des responsables, descriptions et documentations des recherches. Le site sera continuellement alimenté par les laboratoires à partir d'outils dynamiques des suivis de publication et de sessions temps réel. Un environnement spécifique sera construit au fur et à mesure de l'avancée de chaque laboratoire. (Listes de diffusion, forums, chat, publication partagée, bookmarks, hébergements, server hotline, zones de téléchargement, etc.)

Chaque laboratoire pourra gérer et développer ses propres espaces d'hébergement.

La demande sera faite pour utiliser des hébergements sur le serveur du SCAN à la Villa Arson.

• Publication finale, Actes du projet de recherche

Cette publication compulsera les contenus du site internet et pourra être augmentée par des commentaires, des analyses et des textes dans le prolongement des deux séminaires. Elle se présentera sous la forme de 4 fascicules accompagnés d'un exemplaire de chaque poster et rassemblés dans un boîtage permettant d'identifier le programme de recherche **AGGLO**.

- fascicule 1: présentation du programme, textes génériques, textes commandés, ...

- fascicule 2: séminaire audiolab

- fascicule 3: séminaire e-formes

- fascicule 4: carnets d'images

- 1 exemplaire de chaque poster

(Co-production avec une maison d'édition nationale pour la publication finale et le support financier d'un ou de plusieurs partenaires)

• Publications spécifiques en projet et en perspective :

Certaines publications peuvent être spécifiques à certains laboratoires. Elles seront prises en charge par ceux-ci en partenariat de coproduction avec des structures externes.

Comme par exemple:

Le livre Homestudio :

(projet spécifique, hors crédits recherche)

L'édition d'un livre sera proposé en co-production avec la Villa Arson et une maison d'édition nationale. Il s'agira d'un livre compilant de nombreux textes sur les pratiques audio numériques et en réseau, à partir de contributions déjà publiées sur le réseau et d'autres éditées spécialement pour cette publication. Ce livre sera bilingue et aura une extension électronique évolutive sur "audiolib".

Edition CDa, CDr, CDrom :

Une édition cd sous forme de label pourra accompagner le développement du séminaire AudioLab. Il permettra d'assurer la diffusion des productions réalisés dans le cadre des laboratoires et d'ouvrir un espace inédit de production lié aux supports électroniques. Ce label pourra fonctionner en coproduction avec le projet Panatone mené avec le Centre Avatar à Québec ou avec d'autres partenaires (Villa Arson, Tiramizu, etc.).

13 janv ouverture site internet <http://www.agglo.info/>
28 fev publication poster LOGS_01
28 avr publication poster LOGS_02
28 juin publication poster LOGS_03
SUMMER MEDIA LOUNGE
28 sept publication poster LOGS_04
28 dec publication poster LOGS_05
31 dec publication finale LOGS

Calendrier

Octobre 2002 / Décembre 2002

Janvier 2003 / Juin 2003

Juillet 2003 / Septembre 2003

Octobre 2003 / Décembre 2003

(calendrier prévisionnel)

décembre 2002

LANCEMENT DU PROGRAMME DE RECHERCHE

janvier 2003

11-12 **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires.

13 **LANCEMENT DES LABORATOIRES DU PROJET DE RECHERCHE SCAN**

ouverture du site internet <http://www/agglo.info/>

février 2003

28 fev publication poster **LOGS_01**

mars 2003

1-2 **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires.

avril 2003

28 avr publication poster **LOGS_02**

mai 2003

31-01j **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires. (ou 17/18 mai)

juin 2003

28 juin publication poster **LOGS_03**
SUMMER MEDIA LOUNGE

juillet 2003

1-2 **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires. **LANCEMENT SUMMER MEDIA LOUNGE**

1-15 **SUMMER MEDIA LOUNGE**
proposition de présentation d'un "workspace" ouvert à tous les laboratoires du programme AGGLO.

septembre 2003

6-7 **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires.

28 sept publication poster **LOGS_04**

octobre 2003

novembre 2003

1-2 **VILLA ARSON** : Réunion avec les responsables de Laboratoires.

décembre 2003

28 dec publication poster **LOGS_05**

31 dec publication finale **LOGS**

Contact

Villa Arson
Studio Création Arts Numériques
Jérôme Joy
responsable scientifique programme recherche
20 avenue stephen liegeard
F- 06105 NICE cedex 2

Renseignements au 04 92 07 73 91
Informations sur <http://www.agglo.info/>

Villa Arson

Equipe administrative :

- Bénédicte Lefeuvre
- Armelle Bono
- Monique Spire
- Nicole Fradet

Equipe éditoriale :

Equipe technique :

- Jean-Louis Paquelin, ingénieur-réseau