



SCAN

Studio Création Arts Numériques

Villa Arson

programme 2002/2003

XANADU

construction de situations collectives d'invention

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

*équipe pédagogique :*

*enseignants* : Jérôme Joy (AudioLab), Paul Devautour (Cyberculture),

*intervenants séminaires* : Elie During (AudioLab), Michel Henritzi (AudioLab), Christophe Kihm (AudioLab), Jean Cristofol (Temps Réel), Jean-Marie Dallet (Temps Réel)

*intervenants ateliers*: Luc Kerléo (AudioLab), Pascal Broccolichi (AudioLab), *Téléférique* (Cyberculture), Keystroke (Temps Réel), Jens Gebhart (Cyberculture), Douglas Stanley (Temps Réel), Alain Michon (AudioLab),

*intervenants colloque AudioLab* : Christophe Charles, Kim Cascone, Peter Sinclair, Brian Eno

*intervenants colloque Cyberculture* : (à déterminer)

*intervenants colloque Vidéo* : (à déterminer)

*assistants* : Yannick Dauby (son), Fabrice Gallis (programmation, électronique et Temps Réel), Guillaume Stagnaro (programmation, hypermedia), Christian Vialard (webdesign)

*en coopération avec des partenaires nationaux et internationaux*

*Villa Arson, équipe enseignante:*

Jo Mailland (vidéo), Eric Duyckaerts (vidéo / hist. de l'informatique), Laurent Septier (photo), Gauthier Tassart (vidéo)

assistants : Stéphane Accarie (photo numérique)

technicien : Arnaud Maguet (infographie)

*équipe technique :*

ingénieur-réseau : Jean-Louis Paquelin (hist. de l'internet et des réseaux)

techniciens : Alain Cabot (technicien réseau), Christophe Merlet (magasin)

*générique*

## XANADU : construction de situations collectives d'invention

Les champs esthétique et artistique couvrent l'ensemble des objets et non seulement ceux matériels et fixés, stables et déposés, soumis à la compétition. La création artistique en tant qu'espace inédit d'invention, dans le sens où celui-ci fait appel à un agencement mené par un ou des "auteurs" et à une relation au(x) spectateur(s), expérimente une situation "signifiante". Si ceci ne semblait jusqu'à présent opérationnel qu'au titre de la réalisation d'"oeuvres d'art", le contexte contemporain autorise l'ouverture d'espaces critiques plus larges. Les pratiques artistiques offrent des points de vue, créent des situations, construisent des environnements dans lesquels la notion d'oeuvre au sens historique semble dépassée.

Si notre phrase générique fait appel à une paraphrase d'un intitulé de Pierre Bourdieu à propos de la nécessité d'une prise de conscience de la mutualisation des savoirs, elle réactive et réinterroge également certains préceptes de l'art conceptuel sur la question de la dématérialisation de l'art, prolonge les territoires de Marcel Duchamp, propose une relecture de l'art au XX<sup>e</sup> siècle et une ouverture à tous les secteurs de la création. L'atelier devient sans mur, inter-connecté, mobile.

Déjà en 1958, Constant, membre de l'IS parle de la pratique artistique comme "construction des ambiances". L'objet artistique devient un objet spatial et un objet temporel, un objet relativisé, reproductible et non absolu, un objet actif, impliqué et non jeu de l'apparence. La "situation" convient aux pratiques humaines et promet une activation de la mémoire. En jouant sur les principes de réalité et de fiction, l'"objet artistique" (poïétique) propose un espace de reconnaissance et/ou de non-reconnaissance dans lequel le public s'immerge, se positionne et interagit. Ces interactions sont aujourd'hui multipliées et ne concernent plus seulement le regard, induisant des espaces de représentation à deux dimensions, mais ouvre des champs dont les interfaces comportent de multiples entrées et sorties. L'espace artistique transforme et est transformé. Il ne s'agit plus d'autonomie et d'ésotérisme. Les pratiques artistiques samplent et mixent, renouvellent la mimésis par la réappropriation, le recyclage et une activation opératoire et non plus contemplative, nostalgique voire héroïque. Ceci demande un renouvellement des points de vue et une observation accrue de nouvelles figures esthétiques, en favorisant l'émergence de ces pratiques artistiques modulaires, temporaires, créant de nouvelles interfaces. L'exposition devient la mise à disposition, et plus seulement la "déposition" d'objets. L'exposition s'optimise dans ce contexte où la production, la diffusion et la distribution s'unifient, où la pratique artistique supprime les relais et ouvrent des espaces inédits de représentation au sein et/ou hors des "white cubes".

Si ces situations collectives d'invention deviennent opératoires, c'est bien parce qu'elles proposent de s'activer autour de notions telles que: les dispositifs, l'interactivité, l'échantillonnage, l'ambiance, le temps réel, et toutes les pratiques qu'elles induisent, avec cette fois-ci, une augmentation perceptuelle. Et une des problématiques devient la gestion de l'accès (interfaces) à ces objets. Son espace n'est plus là a priori, dans la salle d'exposition, mais parfois 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, ...). Notre action est de lancer aujourd'hui de nouvelles hypothèses et d'ouvrir de nouveaux laboratoires résistants et critiques dans lesquels l'outil MEMEX en tant qu'espace multi-utilisateurs inter-écoles serait l'interface partagée.

**SEMINAIRE AUDIOLAB  
SAMPLING - MIX - AMBIENT**

sampling - mix - ambient -  
streaming, éditions permanentes  
flux, dématérialisation  
modularité  
espaces temporaires, provisoires  
pratiques anonymes et furtives  
installations, environnements

**TEMPS REEL**

(groupe de recherche associé actuellement à l'AudioLab)

interactivité  
pratiques immersives  
atelier sans mur, réseaux  
programmation, code,  
dispositifs  
interfaces  
systèmes autonomes et contrôlés  
objets temporels

**MEMEX**

espace inter-écoles  
ateliers partagés, augmentés  
ateliers en réseau

**CYBERCULTURE**

(séminaire à faire valider)  
environnements multi-utilisateurs  
memex

**VIDEO**

(en cours de validation)  
(non-assuré de faire partie du programme SCAN)



MEMEX

*un outil on-line et un espace électronique partagé inter-écoles et étudiants / enseignants  
dispositif collectif et interface en réseau multi-utilisateurs  
atelier en réseau*

un étudiant = un espace électronique  
un enseignant = un espace électronique  
un atelier = un espace électronique

ressources  
coopérations  
cedar  
491.org  
revue audiolab  
serveur hotline

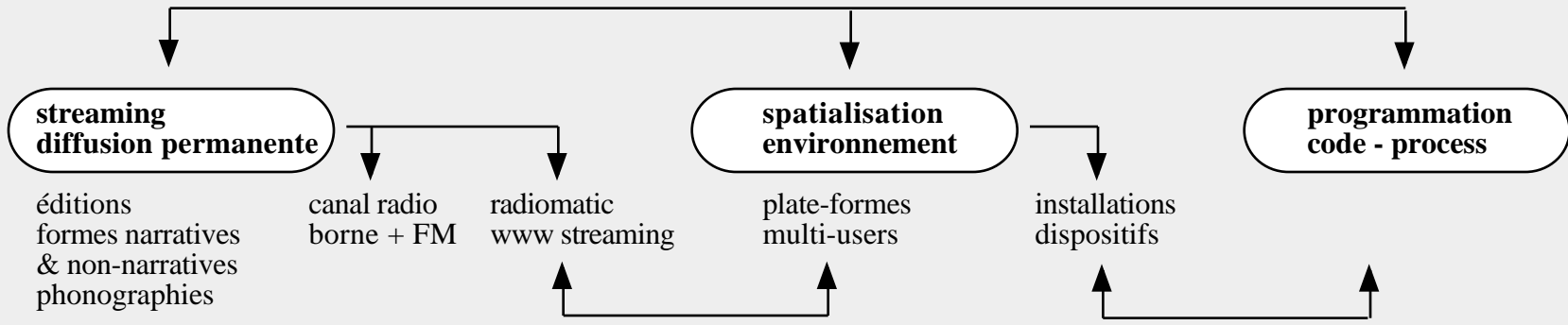
content delevring & on-line exchanges

(les activités en réseau et inter-écoles sont le centre d'activité du SCAN, préparant ainsi la création d'outils et d'espaces collectifs et coopératifs. Ces ateliers partagés seront actifs durant toute l'année et favoriseront les déplacements des étudiants et des enseignants entre les écoles)

Le SCAN est identifié car c'est un lieu relié, "augmenté", habité. Les pratiques pédagogiques au sein de la Villa Arson autour des Nouvelles Technologies (Informatique, Réseaux, Communication) ont toujours privilégié des réalisations collectives et coopératives. Dans ce sens, le développement des échanges et des accueils est devenu une ressource. Se basant autant sur les résidences d'artistes que sur les échanges entre les structures, le SCAN s'offre une destination de "dispositif ouvert et augmenté", et opérant pour les étudiants des Ecoles d'Art.

**SEMINAIRE AUDIOLAB  
SAMPLING - MIX - AMBIENT**

responsable: Jérôme Joy (enseignant)  
équipe: Yannick Dauby (assistant son), Fabrice Gallis (assistant électronique et programmation), Silvia Argüello (stagiaire doctorante Univ. de Vigo)  
<http://audiolab.villa-arson.org/>



*streaming, éditions permanentes flux, dématérialisation modularité espaces temporaires, provisoires pratiques anonymes et furtives installations, environnements*



*interactivité pratiques immersives atelier sans mur, réseaux systèmes autonomes et contrôlés programmation, code objets temporels dispositifs interfaces*

**TEMPS REEL**

**SEMINAIRE AUDIOLAB  
SAMPLING - MIX - AMBIENT**

responsable: Jérôme Joy (enseignant)  
équipe: Yannick Dauby (assistant son), Fabrice Gallis (assistant électronique et programmation), Silvia Argüello (stagiaire doctorante Univ. de Vigo)  
<http://audiolab.villa-arson.org/>

**oct/nov 2002**

- conférences: Peter Gena, School of Art Institute of Chicago (oct.) (7h)  
Pascal Broccolichi, artiste, atelier sur 2 jours (nov.) (14h)  
Elie During, philosophe, Université Paris X (nov.) (7h)
- workshops: Luc Kerléo, artiste (oct. ou nov.)
- vacations: Fabrice Gallis, assistant studio électronique et programmation (128h, 4 semaines)
- events audio: Pallandre/Pichelin (nov.)

**ouverture RadioMatic**

**ACR, a beginning**

**Canal Open Radio**

**janv/juin 2003**

**ateliers en réseau**

- conférences: Jean Cristofol (fév.), Jean-Marie Dallet (fév.), Douglas Stanley (mars) (21h)
- séminaire: Michel Henritzi, Elie During, Christophe Kihm, Christophe Charles (4 jours)
- workshops: Christophe Charles ou Nicolas Collins (janv. ou mars), Téléférique ou Keystroke (janv. ou mars)
- vacations: Fabrice Gallis, assistant studio électronique et programmation (224h, 7 semaines)  
Guillaume Stagnaro, assistant programmation et hypermedia (128h, 4 semaines)
- events audio: coopérations Burö (Placard), NoMusic (Tournament), MicroSound

**colloque  
AudioLab**

- colloque: Michel Henritzi, Elie During, Christophe Kihm, Christophe Charles, Kim Cascone, Brian Eno, Peter Sinclair, Jérôme Joy, Paul Devautour, Stéphane Magnin, Joseph Mouton, Jean Cristofol (4 jours)
- events colloque: Matthew Herbert, Kaffe Matthews, Richard Chartier

publication Sonic Playlist

**revue  
AudioLab**

**TEMPS REEL**



## SEMINAIRE AUDIOLAB SAMPLING - MIX - AMBIENT

responsable: Jérôme Joy (enseignant)

équipe: Yannick Dauby (assistant son), Fabrice Gallis (assistant électronique et programmation), Silvia Argüello (stagiaire doctorante Univ. de Vigo)

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

### cours :

- 1ère année: approches des pratiques du son (cours documentaires, séances d'écoute) + semaines medium
- 2ème année : analyse des pratiques du son (historique, typologie, taxonomie, analyse d'oeuvres, revue AudioLab, séances d'écoute, etc.) + semaines medium

### ateliers pédagogiques à partir du 2nd semestre de la 2nde Année (initiation et perfectionnement) :

atelier WeekEnd (initiation à la prise de son, montage et mixage audio, phonographie, narration, films sans image, sampling)

atelier Synthèse (initiation à la synthèse du son, production électrique et électronique)

atelier RadioMatic (audio streaming, diffusion permanente, réseaux, coopération internationale)

atelier Spatialisation (spatialisation du son, contrôle temps réel, interactivité, installation, coopération nationale IRCAM et GMEM)

atelier Max/MSP - Super Collider (programmation objet, construction d'environnement sonore et augmenté par contrôle continu, interactivité)

atelier Keystroke (programmation intuitive, contrôle bijectif son-médias externes, interactivité, réseaux, coopération De Waag Netherlands)

atelier Captation (utilisation d'interfaces d'acquisition de variations de paramètres et de contrôles, systèmes ICUBE et ATOMIC PRO, coopérations IRCAM et GMEM)

atelier Piézo (utilisation de capteurs piézo-électriques et céramiques comme unités de diffusion et d'enregistrement, installations portatives et mobiles)

atelier Electronique et Temps Réel (programmation Basic Stamps, PIC, programmation Real Basic, initiation à la robotique, construction d'applications)

atelier Programmation (initiation et perfectionnement sur les langages de programmation et aux protocoles de réseaux)

atelier annexe (LiSa - live sampling , Image/Ine - vjing, Nato - vjing, etc., coopération STEIM Netherlands)

### groupes de recherche (perfectionnement):

- Sampling (échantillonnage, palimpseste, duplication, réplification, etc.)
- Mix (sequencements, flux, superposition, etc.)
- Ambient (environnements, dispositifs immersifs, etc.)
- Phonographie
- Spatialisation (espace, installation, volume, etc.)
- Diffusion (supports, medias, streaming, éditions, réseaux, etc.)
- Documentation et Recherche (Revue AudioLab, server Hotline, Sonic Playlist)
- Diffusion2 (canal de diffusion audio à la Villa Arson)

### laboratoires :

- MICRO-THINGS: micro-sound, micro-architectures, etc.
- MEMEX, streaming
- RADIOMATIC, multi-streaming
- SHOW avec Alain Michon, ENSBA, atelier commun
- PACJAP, ass. Age d'Or
- ACR, Frank Smith, France-Culture
- SONIC PLAYLIST, publication
- REVUE AUDIOLAB, publication électronique

## SEMINAIRE AUDIOLAB SAMPLING - MIX - AMBIENT

responsable: Jérôme Joy (enseignant)

équipe: Yannick Dauby (assistant son), Fabrice Gallis (assistant électronique et programmation), Silvia Argüello (stagiaire doctorante Univ. de Vigo)

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

### coopérations

ESI Angoulême, Frédéric Curien

School of Art Institute of Chicago, Peter Gena, Nicolas Collins, Shawn Decker

Bauhaus Weimar, Ralf Homann, RadioMatic

Musashino University, Musabi, Tokyo, Christophe Charles

Stanford University, USA, Paul Demarinis, Jocelyn Robert

SVA, New York, GH Hovagymian

IRCAM, Bernard Stiegler, Hughes Vinet, Benjamin Thygpen, Emmanuel Fléty, Rémy Louchart

GMEM Marseille, Jérôme Decque, Laurent Pottier

AVATAR, Meduse, Québec, Emile Morin

CEDAR

ECOLE D'ART

DESS ACL Univ. Nice Sophia-Antipolis

DEA Arts Numériques ESI Angoulême

Pôle Numérique ENSBA

Universidade Vigo

LABART Paris 8

Univ. Paris X Nanterre

STEIM (Amsterdam), E-Lab (Riga), CUNY Brooklyn College (NYC), Atelier de Création Radiophonique France Culture, e-Xplo (Erin McGonigle, Heimo Lattner, Rene Gabri) (NYC), WRK (Minoru Sato, Jio Shimizu, Toshiya Tsunoda) (Tokyo), Tetsuo Kogawa (Tokyo), Sony Paris (Atau Tanaka), Simputer (Inde), Gitoyen (France), Burö, NoMusic, Microsound

### **les pratiques audio liées à l'art contemporain: de nouveaux espaces d'invention**

Depuis plusieurs décennies, les pratiques sonores se sont développées dans l'art contemporain à partir de contextes différenciés ou non, et ceci a été exploré notamment par l'exposition "Murs du Son" en 1995 à la Villa Arson, exposition qui sert aujourd'hui de référence pour de nombreux autres lieux. De nombreux artistes, dans l'actualité ou dans une perspective historique, ont développé des oeuvres et des dispositifs faisant appel au médium 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.). Il reste pourtant aujourd'hui un large terrain à défricher du point de l'histoire et de l'actualité afin d'identifier ces émergences significatives et leurs prolongements essentiels dans les domaines informatiques et des technologies de la communication (radio, internet, streaming, ...). 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.

### **les pratiques temps réel issues de l'installation, de la programmation et du streaming**

A partir des investigations du Studio Son AudioLab et de son Atelier Electronique, Programmation et Temps Réel, le terme Temps Réel est pour la première fois employé dans le domaine des arts plastiques en prenant comme référent les technologies utilisées en informatique musicale et en robotique. L'importation d'un tel terme loin de vouloir porter à confusion sur sa véritable nature, peut permettre un nouvel éclairage et l'ouverture d'un nouvel espace expérimental dans les pratiques plastiques. Nous voyons bien qu'aujourd'hui les pratiques de l'installation dépassent le simple traitement d'un espace et demandent de plus en plus de prendre en compte des relations spécifiques avec les spectateurs, les contextes institutionnels et leurs propres processus de génération. Ceci peut apparaître tout simplement dans les travaux qui demandent de prendre en compte des dispositifs évolutifs et des dispositifs interactifs. Les éléments utilisés peuvent être multiples et multi-modaux, touchant à la fois le son, l'image animée et les nouvelles technologies et créant de nouvelles interfaces, matrices d'inputs et d'outputs. Dans ces dispositifs la plupart du temps initiant des fonctionnements collectifs ou coopératifs et intégrant une nouvelle dimension du spectateur, les pratiques de production, de diffusion et de distribution se trouvent pour la première fois unifiées, créant ainsi un

nouveau contexte d'activités non concurrentes et non compétitives. Un tel équipement sera innovant au sein du SCAN. Ces développements sont apparus vite évidents dans les pratiques sonores pour lesquelles les évolutions temporelles et contextuelles sont engagées a priori, en créant ainsi de nouvelles hypothèses et explorations esthétiques autour de la notion d'objet temporel. A ce jour, il n'existe aucun lieu dans l'école dans où un étudiant puisse expérimenter sur plusieurs jours une installation sonore ou hypermedia, d'autant plus si celle-ci doit intégrer des éléments extérieurs enregistrés ou diffusés en direct.

Les pratiques Temps Réel couvrent plusieurs domaines que nous ne pouvons éluder aujourd'hui : la spatialisation, l'interactivité, les systèmes à contrôle, les contrôles à distance, etc. Si nous ne mettons pas en place dès aujourd'hui des espaces pour expérimenter et traiter de ces pratiques, nous serons bien incapables de dire quoi que ce soit sur celles-ci. La notion d'interactivité est une notion très floue actuellement et elle doit être analysée, expérimentée, observée et commentée de manière adéquate par étapes, en dehors des simples principes de "presse-bouton" (push-button) et de "déclenchements". Dans cette logique, nous devons véritablement étudier ce qui est de l'ordre de la relation au spectateur (la notion d'effort), la relation à l'expertise (les notions de gestes, de déplacements volontaires, etc.), la relation à l'espace, la relation à la discrétisation et à la globalisation (le discret et le global) et les relations kinesthésiques (la simultanéité). Aucune autre école n'a abordé aujourd'hui ces domaines, et de notre côté nous ne sommes restés malheureusement qu'à la surface de ces questionnements, mais nous avons le mérite de les avoir approchés notamment dans nos expériences pédagogiques et également dans l'événement expérimental "Lascaux2" qui est aujourd'hui très souvent cité en référence (<http://www.lascaux2.org/>).

Pour le montage de ce nouveau projet Temps Réel, nous développerons de manière collaborative une veille technologique autour de ces émergences en les replaçant spécifiquement dans le domaine de l'art contemporain. Les principales institutions contactées aujourd'hui pour construire cette veille sont l'IRCAM, le STEIM à Amsterdam, le GMEM à Marseille. Le partenariat coopératif demandé traite de l'expérimentation des logiciels développés dans ces lieux. Ceux-ci touchent autant les environnements programmés (Max, MSP, et les outils afférents Diphone, AudioSculpt et Modalys de l'IRCAM), l'intégration de médiums exogènes (LiSa, BigEye, Image/ine du STEIM) et la spatialisation (Holo-spat et Perc-Virt du GMEM). Il a semblé à ces institutions que seule la Villa Arson pouvait être associée à ce partenariat car aucune autre école d'art ne semble être au point des recherches que nous menons déjà et qu'un tel contexte pourrait annoncer l'émergence d'un Mastère Son dédiées à ces pratiques.

*memex collecticiels cryptographies cyberculture atelier en réseau environnements multi-utilisateurs*

participants pressentis: Jens Gebhart, Douglas Stanley, Frank Perrin, Milto Manetas, Ecole Potentielle, Jean-Louis Boissier, etc.

Cours en commun avec le DESS Création et Nouvelles Technologies ACL Université Nice-Sophia-Antipolis (Norbert Hillaire)

(Ce séminaire et le colloque correspondant est à faire valider et à proposer à la Villa Arson, car les ressources humaines pour diriger ce séminaire ne sont pas présentes actuellement à la Villa Arson. L'initiative serait de lancer la proposition que de tels séminaires peuvent être dirigés par des enseignants externes en se coordonnant sur la plate-forme CEDAR)

### **les pratiques en réseau: les collecticiels**

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.

**les pratiques d'immersions interactives compatibles**

Dans le prolongement de ce que Nicolas Bourriaud a identifié et décrit comme une esthétique relationnelle, on peut d'ores et déjà distinguer des tentatives artistiques qui n'ont plus comme lieu l'exposition, qu'elle se tienne dans le musée, dans la galerie, ou même dans la rue, sur des panneaux d'affichages ou tout autre espace investi par l'institution. Ce sont des projets qui esquivent la reconnaissance a priori de leur statut artistique pour se connecter directement à leur environnement social, économique et culturel. Ce sont des artistes qui n'attendent pas non plus un retour d'investissement en termes d'image au sein du milieu de l'art, sur la base de la prise de risque que constitue leur immersion totale dans d'autres champs d'activité. Leur disparition potentielle en tant qu'artiste se négocie plutôt en échange de leur viabilité en tant qu'opérateur dans les zones qu'ils explorent. La recherche autour de ces travaux non-identifiés envisagera la "portabilité" des contextes de lisibilité une fois ceux-ci détachés des institutions qui les ont produits, la question des comptabilités, des transferts de technologie du "hard" au "soft". Le domaine d'observation privilégié de ces mutations est bien sûr le réseau internet.

## VIDEO

responsables: Jo Mailland (enseignant)

équipe: Eric Duyckaerts (enseignant), Gauthier Tassart (enseignant), Arnaud Maguet (technicien)

(Ce séminaire est en cours de validation. Les propositions faites par les enseignants ne correspondant pas aux prospectives lancées dans le programme du SCAN et dans le générique XANADU, il n'est pas sûr que ce séminaire soit intégré au programme du SCAN)

Propositions faites:

- Intervenants: Anke Buxmann, Stéphane Delorme, Réjane Hamus, Nathalie Magnan (?), Guillaume Stagnaro (assistant), Christian Vialard (assistant)
- Workshops: Vincent Julliard (macrovidéo), Christian Vialard (webdesign), Virginie Barré et Stéphane Sautour, Marie-Christine Questerbak, Olivier Lackaszczyk
- Ateliers: caméra cachée (film sans caméra)
- Cours: histoire et actualité de l'art vidéo (Eric Duyckaerts, Gauthier Tassart)

### **les pratiques Vidéo en ligne (intitulé proposé à l'équipe enseignante Vidéo)**

Les contraintes techniques de la diffusion en ligne font émerger une esthétique de la vidéo miniature, contrastant fortement avec les tendances jusqu'alors induites par le faible coût des cassettes. Aux vidéos en direct, sans scénario ni montage, à la durée indéterminée, sans début ni fin ou en boucle, qui avaient quasiment institué une norme académique pour les étudiants en art, ont succédé de petits films QuickTime, où la précision et la concision sont déterminants. De nombreux étudiants retrouvent ainsi un intérêt pour les formes construites et le travail de montage. Il s'agit donc d'explorer des formes artistiques empruntant les formats commerciaux jusqu'au mimétisme et en dehors de toute stratégie parodique ou critique.

### **un outil on-line et un espace électronique partagé inter-écoles et étudiants / enseignants**

mise en place d'une nouvelle pédagogie au travers de MEMEX, sur le principe de considérer l'étudiant comme un chercheur. Dans ce sens, la question à se poser n'est plus qu'est-ce que l'école peut apporter à l'étudiant, mais qu'est-ce que l'étudiant peut apporter à celle-ci? L'école d'art dans son cursus normal (1er cycle, 2nd cycle) et dans son augmentation (3ème cycle) ne peut plus être considérée comme un "monastère", dans lequel l'autorité de la parole, le silence et la rétention font lois. Le cursus fondé sur la valorisation personnelle, la sanction autoritaire et la compétition, ne répond qu'à l'état déficitaire de l'image de l'artiste aujourd'hui. Nous pourrions nous demander quel est en effet le statut social de l'artiste aujourd'hui? s'agit-il d'un compétiteur? alors que nous savons que le travail artistique se nourrit des autres travaux (l'hypertexte artistique): la production d'un artiste sert à la production des autres. Nous pourrions prolonger ceci en disant: la production d'un étudiant doit servir 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'agirait d'ouvrir l'école à une échelle expérimentale.

L'école doit être un relais, un support à utiliser par l'étudiant. Reposer la question de la transmission dans ce sens est essentiel. Une des sources de ce fonctionnement est assez simple, celui qui s'est engagé dans une expérience, dans une pratique est à même de la transmettre, qu'il soit étudiant ou bien expert et enseignant. Ceci permet également de valoriser les rôles de chacun, surtout dans les situations d'apprentissages: l'enseignant ou l'expert a du mal à s'engager dans des simplifications ou des initiations basiques alors qu'il est sur une évaluation experte, il pourrait proposer à l'étudiant d'être aussi un transmetteur de ce qu'il vient d'apprendre, ceci gratifierait l'étudiant et lui donnerait une place dans le système de transmission. Ceci demanderait à tous les acteurs d'être très clairs, de s'organiser, ce qui est plus difficile pour l'étudiant: ce qui est en soi une situation pédagogique. Il doit constituer des "documents", des objets de transmission à ses congénères (ceci devenant alors valable aussi pour les enseignants). En reprenant une référence à Pekka Himanen, nous pourrions citer aussi de notre côté l'Académie selon Platon: l'étudiant n'est pas vu comme un réservoir vide qu'il faudrait remplir de nos enseignements, mais il est vu comme un "compagnon" dans l'apprentissage (synthèse). Je cite ici Pekka Himanen: "la tâche du professeur ne consiste pas à inculquer aux étudiants un savoir pré-établi (en art cela serait un paradoxe ou une contradiction totale)", et je complète: mais à les aider à construire leur propre méthode (maïeutique), donc "la mission centrale de l'enseignement est de renforcer la capacité des étudiants à poser des problèmes, développer des lignes de pensée et présenter des critiques". Les experts, les enseignants deviennent donc des intermédiaires, des accompagnateurs, des M.C. qui sont eux aussi en recherche. Le modèle actuel, même s'il n'est pas aussi explicite, est: "il revient au Maître de parler et d'enseigner: écouter et se taire convient au disciple". Il s'agit d'une règle monastique, celle de St Benoît. Ce modèle est celui de la répartition des tâches et de la valorisation du "travail" (savoir-faire)...

Il devrait plutôt se développer un environnement dans lequel l'étudiant apprendrait en devenant un étudiant-chercheur dès le début, dès la première année, en discutant des sujets avec les chercheurs (les enseignants), et puis en travaillant directement sur des publications de recherche liées à leurs pratiques. Ceci ne modifierait en rien la configuration actuelle d'enseignement, avec les contenus et apprentissages basiques sur les deux premières années et les développements de projet sur les dernières années. Nous pourrions seulement élargir (tous les enseignements présents dès la première année), qualifier (création de situations et d'outils adéquats - collectifs-).

En construisant le Memex, en tant qu'outil: un étudiant = un espace électronique, nous favoriserions cette nouvelle pédagogie. Cet espace pédagogique serait géré par chaque étudiant, il y mettrait ses documents de travail (photos, vidéos, textes...), ses documents de références (urls, notes de travail, notes de cours), voire même des projets électroniques (mais attention il ne s'agit pas d'un espace d'exposition a priori), etc., les autres étudiants y auraient accès librement, les enseignants également; et d'ailleurs chaque enseignant aurait aussi son espace électronique, ainsi que chaque studio et atelier de l'école. Ces espaces seraient accessibles tout le temps et n'importe où (plus de pb d'absentéisme), à l'école, chez soi et en déplacement, et d'autre part, si cet outil se développe sur l'ensemble des écoles, un enseignant de Nice pourrait 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. Je cite une nouvelle fois Pekka Himanen "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  $E=MC^2$  à la poubelle) et laissait la génération suivante recommencer".

Pour mettre en oeuvre ceci, il faudrait construire un outil structuré pour une pédagogie collective et un dispositif collectif: le Memex.

Programmation d'un interface et de protocoles de disposition de serveurs et d'accès, outils collectifs (listes de diffusion, forums, etc.).

Nota: Memex peut être un outil à développer en compatibilité avec 491.org et CEDAR, mais il serait utile de l'initier d'abord sur une école et ensuite de le développer sur le réseau des écoles d'art.

## RADIOMATIC

### un projet de diffusion permanente: Atelier Libre Collectif Radio Expérimentale

<http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/radio/>

<http://radiomatic.org/>

Résumé: canal libre pour le streaming audio/video 24h/24h sans archive sur le serveur de l'école, un canal ouvert pour tous les étudiants d'Ecoles d'Art. Partenaires coopératifs: l'Université Bauhaus à Weimar, la Musashino University de Tokyo, la School of the Art Institute of Chicago, Stanford University, ... Partenaires associés: X-Change, Radioqualia, ...

Référents: sampling, ambient, mix, streaming, ...

RadioMatic est la contraction de Radio et d'Automatique en traduction anglaise. Le projet consiste en la construction d'une radio permanente automatique diffusée en streaming on-line 24h/24h. Ce projet ouvrira un espace dynamique dans lequel les étudiants mettront en place un programme continu à partir d'activités improvisées et basées sur des systèmes, en utilisant l'audio et la vidéo. Il n'y aura pas d'archives, mais seulement une organisation d'occupation du temps et de l'espace. Ceci permettra d'offrir un observatoire et un atelier sur les nouvelles formes de production et de diffusion (ici complètement fusionnée) issues des pratiques du streaming.

Le programme pourra être contrôlé par programmation de différents moteurs de générativité et par l'organisation d'une plate-forme coopérative entre les utilisateurs (les étudiants de différentes écoles). Cette programmation (jeu de mot sur la notion de programmation en radio) active des principes algorithmiques, des processus aléatoires de sélections, de mixages et d'échantillonnages de sources audio live et/ou fixées.

A la suite de l'apparition croissante de projets coopératifs et de leur impact sur le contexte des technologies de la communication, une des questions que poserait ce projet serait: "est-ce la machine qui structure les subjectivités ou les subjectivités qui structurent la machine?"

RadioMatic est un dispositif "autonome" à produire du changement. "Non seulement la machine produit quelque chose dans le monde, mais elle contribue à produire, à reproduire et à transformer le monde dans lequel elle fonctionne". (citations: Pierre Lévy)

Nota: RadioMatic serait une interface complémentaire des dispositifs 491.org et de CEDAR.

Ce projet peut être relayé par d'autres espaces: bornes de diffusion audio et vidéo dans les écoles, canaux hertziens de diffusion (TV, TV câblé, FM, etc.)

- a streaming media-lab (audio, visuals = bitstream)
- an experimental 24h/24h platform, a motivating environment
- to create a network workspace

- evaluation of interactions, of interferences, of collaborations between the nodes, and the possibility of other students to take part in, from everywhere
- new ways of producing, new ways of broadcasting
- live / recorded -- mixes / sampling -- environment / fiction -- transmission / reception -- ...
- new forms of time occupation (narration, ...), of live improvisation, of audio-visual simultaneity, of production-broadcasting simultaneity, ...
- a net-based space to observe new forms of production and broadcasting in art, directly based on streaming practices
- to favour emergent and experimental artistic practices
- automatic radio? / audio database with an engine? / computer generated programs? / maintenance of archives? (no) /
- free channels, free participation, several free workshops
- mailing-list -- chat channel --
- to build a free polymorphous audio community with a cooperation dispositive

### *série audio PLAY/RECORD*

**<http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/documents/>**

Cette série d'événements et de rencontres permet d'approcher des activités utilisant des systèmes technologiques, qu'ils soient hi-tech ou lo-tech, de manière événementielle et/ou improvisée. Ces activités sont recentrées aujourd'hui autour de l'audio avec quelques avancées dans la vidéo (vjing), en utilisant un panorama très large d'intentions, tout en gardant une circulation très informelle. En effet, se développe aujourd'hui de multiples réseaux identifiés ou non autour de ces pratiques performantes et ouvertes, grâce à des lieux alternatifs disséminés et sans statut particulier. Différents projets et auteurs circulent dans ces réseaux sur une économie minimum, en favorisant et laissant émerger les pratiques collectives et individuelles, qui souvent s'attachent à subvertir les modèles existants. La série Play/Record permet d'ouvrir une "fenêtre" au sein de l'école sur ces "ateliers en mouvement" profondément ancrés dans les technologies actuelles de réseau et de traitement de données.

1997/1998 Ludovic Lignon, Pascal Broccolichi, Luc Kerléo

- janv. 1999: Paul Demarinis (USA)
- fév. 1999: Jocelyn Robert (CAN)
- mars 1999: Kasper Toeplitz
- avril 1999: John Oswald (CAN)
- déc. 1999: Martin Tétreault (CAN)
- fév. 2000: Antoine Schmitt
- mars 2000: ErikM
- mai 2000: Christophe Charles (F-JAP)
- mars 2001: Peter Sinclair (F-GB)
- nov. 2001: Michael Northam (USA)
- nov. 2001: Laurent Dailleau
- mars 2002: Guido Huebner (ALL)

- mars 2002: Thomas Koener (ALL)
- mars 2002: Jason Kahn (USA)
- nov 2002: Pallandre / Pichelin

prévisions 2002/2003:

Pascal Broccolichi, Yuko Nexus6, Steve Roden, Christophe Charles

Colloque AudioLab: Matthew Herbert, Kaffe Matthews, Richard Chartier, Kim Cascone

## *Sonic Playlist*

Cette publication me semble importante à réaliser car elle est tout à fait logique avec la création du SCAN et la présence du Studio Son AudioLab dans l'école qui je vous le rappelle, est assez unique en France au niveau des Ecoles d'Art.

D'autre part, celle-ci entre aussi dans l'historique de la Villa Arson qui a initié une des expositions les plus remarquées sur l'art sonore en 1995 "Murs du Son". Cette exposition est souvent prise en référence, notamment aujourd'hui par le Centre Pompidou pour le développement du projet de ses bornes d'écoute.

D'autres livres ont été publiés sur le sujet, mais ceux-ci datent historiquement car ils ont été publiés dans les contextes des années 70 et 80. Une actualisation semble nécessaire au vu surtout des mutations du contexte artistique depuis les dix dernières années où effectivement le médium son a pris une ampleur sans commune mesure et a été un acteur important dans le développement des outils et des pratiques numériques (réseaux, approches des nouvelles technologies, présences dans tous les domaines artistiques et dans les langages contemporains, etc.).

- une anthologie de textes et d'essais, une bibliographie complète, une base de données documentaires et critiques
- compilation bilingue de textes et d'essais génériques et essentiels sur l'approche et l'expertise des pratiques audio et sonores aujourd'hui (Je possède déjà une base de données assez complète de la plupart des textes et je pense qu'il serait intéressant de solliciter de nouveaux textes auprès de chercheurs et d'artistes)
- il s'agira autant d'un outil pédagogique (je crois que cette publication sera importante pour l'ensemble des écoles d'art) que d'un outil théorique (il y a aujourd'hui très peu d'ouvrages traitant de la question, et le peu de revues spécialisées qui ont pu traiter ce sujet, ne l'ont fait que sous un angle restreint)
- le bilinguisme permettra de profiter d'une diffusion internationale
- un format de 300 à 400 pages
- cette publication permettra d'associer plusieurs projets: programme de colloques, liaison avec le label cd que nous sommes en train de monter en commun avec Avatar Québec, programme d'événements audio à la Villa Arson (dans la suite de ceux que nous avons déjà provoqué), programme de résidences (dans le suivi de celui avec Avatar que nous pourrions étendre à d'autres partenaires internationaux).
- cet ensemble permettra de renforcer l'identification de la Villa Arson en tant que lieu de recherche sur les pratiques audio (ce qui apparaît déjà, mais la fréquence de nos propositions sur ce sujet a baissé depuis 1996) et sur le fait que la Villa Arson est initiatrice du SCAN et de son formidable dispositif.
- trouver un mécanisme de réalisation: financement (hors des ressources propres), mode de production auprès des auteurs (participation coopérative sur des bases financières mutualisées, contrats minimums), distribution internationale (association avec un distributeur, Actes Sud?), programme éditorial (mené par le Studio Son) avec un comité émanant de CEDAR,...
- cette publication serait aussi un prolongement de la Revue AudioLab (accessible sur le site de la Villa Arson), qui est actuellement reconnue internationalement et très sollicitée par de nombreux chercheurs (la prochaine mise à jour aura lieu en fin 2002).

## Projet Exil

<http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/exil/>

projet coopératif: AudioLab Villa Arson Nice, Hochschule für Künste Bremen, Ecole Supérieure des Beaux-Arts Marseille, Intermedia Dpt Hungarian Academy of Fine Arts Budapest

Le workshop EXIL propose à un groupe d'étudiants la construction d'un "workspace" collectif sans qu'il y ait de sujet ou de thématique préalable. Il ne s'agit pas d'un stage de formation technique mais d'une remise en jeu des pratiques d'atelier pour l'élaboration d'un projet coopératif (à plusieurs) et pour l'immersion et la navigation via un atelier portable. Ceci favorise lors de la première phase du projet (le voyage) les pratiques de captation et d'échanges liées aux environnements numériques (photo, video, audio, internet - sampling, mix, ambient, streaming, p2p, etc.). Ce contexte permet de développer un espace critique autour des notions de lectures, d'analyse, de réception, et de conversation, de lo-tech, d'hi-tech, de DIY, de programmation, etc. L'atelier devient partagé, modulaire et sans mur. Les étudiants doivent se construire leurs propres outils et leurs propres méthodes en utilisant les ressources et les spécificités de chaque école visitée. Ces outils prenant référence dans l'univers numérique, permettent de construire une plate-forme multi-utilisateurs : un collectifiel. A la fois, lieu et espace de production, de diffusion et d'échange. Il s'agit à proprement dit d'un nouvel espace pédagogique dans lequel enseignants et étudiants explore alternativement et simultanément un nouvel espace de transmission et de conversation. Le travail est mis à nu et devient "exposé" sans qu'il y ait de mur : évaluer l'opérabilité et la portée critique de son travail. La seconde partie du projet, lors des retours des étudiants dans leurs écoles respectives, permet durant 6 mois d'élaborer et d'alimenter le projet collectif à l'aide des protocoles fixés lors des séjours collectifs. Les échanges de pratiques d'école à école soit en différé (de type DO IT) soit en temps réel (streaming) mettent chaque étudiant dans de nouveaux rapports: la générativité, l'improvisation, la construction de directives, la construction d'outils d'échange (la connectivité). EXIL crée un environnement expérimental, un séminaire nomade, un atelier "augmenté", une zone autonome. Cet environnement devient un espace plastique à part entière, engageant la responsabilité de chaque participant, sans compétition. Cet espace personnel et partagé devient aussi un espace social et politique, voire économique.

## Atelier en Réseau

<http://www.491.org/> (actuellement en réfection)

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

Qu'est-ce que l'Atelier en Réseau ?

C'est un atelier sans mur. Un espace de travail et de discussion en réseau à l'usage des étudiants en art.

- Depuis quand existe-t-il ?

L'atelier en réseau a été ouvert en octobre 97 dans le cadre d'une convention entre l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris et la Villa Arson à Nice. Paul Devautour étant professeur invité à l'Ensba, Gilles Grand professeur invité à la Villa Arson.

Une première version sous le nom d'Artel avait été expérimentée en 1996 à la Villa Arson à l'initiative de Paul Devautour et de Jérôme Joy.

- Où est cet Atelier ?

L'atelier est partout et nulle part. Il est dans nos échanges à propos des travaux visibles sur le site. Le site de l'atelier est hébergé sur un serveur qui lui est dédié.

- Quelle est la différence avec le site d'une école d'art ?

De nombreuses écoles ont un site Web, et certaines écoles présentent sur leur site des travaux en ligne. Mais un projet en ligne n'est pas nécessairement un projet en réseau. Un projet en ligne est un travail visible sur le web, un projet en réseau est un travail qui se développe en réseau, c'est à dire en relation et en interaction. Les projets visibles sur le site de l'atelier en réseau ne témoignent pas des réalisations de telle ou telle école, ils sont en cours de réalisation ici ou là et utilisent le réseau comme outil de développement.

- J'ai déjà une homepage, quel est l'intérêt de mettre mon projet dans l'atelier en réseau ?

Le projet peut très bien rester sur une homepage et être simplement lié à l'atelier en réseau. L'Atelier en réseau offre avant tout un contexte pédagogique de discussion, de critique et de conseil. L'hébergement du projet sur le serveur de l'Atelier est simplement une possibilité qui

garantie une certaine autonomie et une grande souplesse.

- Y-a-t'il un prof dans l'atelier en réseau ?

Il y a plusieurs enseignants, et ils explorent ensemble les possibilités d'un enseignement de l'art en réseau.

Pour joindre le collège de professeurs, écrivez à: cette adresse électronique:

<root491@altern.org>

Interviennent actuellement, régulièrement ou ponctuellement :

Jordan Crandall (enseignant invité à l'Ensba en 99)

Paul Devautour - Ecole d'Art de Marseille

Gilles Grand - Ecole d'Art de Lyon

Jérôme Joy - Villa Arson, Nice

Eric Maillot - Ecole d'Art de Bourges

Cette liste n'est pas close : tous les enseignants sont les bienvenus dans l'atelier pour y suivre et commenter les projets.

- Comment m'inscrire et comment participer ?

Il suffit d'envoyer un e-mail au webmestre en précisant l'école d'origine, l'année d'étude, et le professeur ou les professeurs avec lesquels vous travaillez régulièrement. Il est nécessaire d'avoir un e-mail personnel (de nombreux sites proposent des e-mail gratuits). L'adresse FTP et le mot de passe vous seront communiqués pour déposer vos pages sur le serveur de l'AER et pour les modifier aussi souvent que vous le souhaitez.

- Pourquoi 491.org ?

L'atelier en réseau est un outil pédagogique. Ce n'est pas une vitrine. L'objectif est d'expérimenter, et pas nécessairement de rendre public. Après une année de fonctionnement avec le numéro d'IP en guise d'adresse, il a été décidé de faciliter l'accès tout en conservant la neutralité d'un simple numéro.

Le numéro choisi n'est bien sûr pas tout à fait neutre puisqu'il fait allusion à 391, la revue de Francis Picabia, elle-même baptisée en référence à 291, la galerie d'Alfred Stieglitz, ainsi nommée par son adresse au 291 de la 5ème avenue à New York.

491.org est donc simplement une adresse; celle de l'atelier en réseau.

- Puis-je faire de la publicité pour l'Atelier en réseau ?

Il est inutile de promouvoir le site de l'atelier en dehors du cadre pédagogique. Par contre il est souhaitable de faire connaître l'atelier à d'autres étudiants, et d'en parler à vos enseignants.

### *Programme Networks*

**<http://www.cnap-villa-arson.fr/audiolab/documents/>**

(série de conférences et workshops / workshops & lectures series ) Les pratiques de réseau et les pratiques artistiques. Thématiques: pratiques collectives et coopératives, Informatique Libre, Open Source, systèmes partagés et multi-utilisateurs, connectivité, opérabilité,... )  
(Intervenants déjà invités: Maurizio Lazzarato, Jens Gebhart, Douglas Stanley, Valentin Lacambre, Olivier Blondeau)

### *Revue AudioLab*

**<http://homestudio.thing.net/revue/>**

(Les documents accessibles dans la Revue sont issus de travaux de recherches menés au studio son AudioLab et pour la plupart ont été récupérés depuis 1996 sur des sites existants ou disparus aujourd'hui, et d'autres envoyés par les auteurs eux-mêmes. Ces documents sont des textes d'auteurs, d'artistes, des thèses, des commentaires et des compte-rendus. Les thématiques abordées touchent les territoires des investigations du son (autour des arts plastiques, autour de la musique, etc.) et les pratiques numériques et en réseau. Cette banque de données est évolutive et veut développer des espaces de réflexion dont l'intérêt principal est la relation du son à ses modes de représentation. La revue AudioLab servira de socle pour la publication Sonic Playlist et continuera d'évoluer et de se développer sur le www et sur un serveur Hotline)

## *Atelier Electronique programmation et temps réel*

- L'atelier électronique:

L'atelier d'électronique au sein du SCAN et du studio AUDIOLAB permet une mise en pratique des questions propres au medium numérique dans ce qui le constitue :

- la notion de programmation
- la notion d'interface
- l'actualité de l'interactivité
- les systèmes autonomes

- La salle temps réel

L'atelier "Temps Réel" se présente comme un studio d'installation permanent au sein duquel les étudiants peuvent travailler grandeur-nature sur des dispositifs évolutifs.

Il rassemble un grand nombre d'activités propres aux champs d'investigations actuels dans le domaine de la performance, de l'écoute active, des tentatives de participation du public. Le rapport direct au corps, induit dans les dispositifs programmés, impose un travail sur les modes de captations et de production intégré dans un espace réel.

Il pose la relation de l'art à :

- l'ergonomie
- l'interaction
- l'autonomie
- et aussi à l'interprétation (au sens musical).

- Pratiques de streaming

- développement du streaming audio et vidéo
- développement de plate-formes multi-utilisateurs en temps réel (max/msp, Keystroke)

## *Projet Panatone*

Projet d'édition on-line en coopération avec AVATAR, Méduse Québec. Développement d'un site laboratoire sur Internet, échanges de compétences, coopération à RadioMatic, accueil d'artistes canadiens et français sur les 2 sites. <http://www.meduse.org/>



## *Projet WEBCAMS*

mise à disposition d'un dispositif de webcams sur les lieux de la Villa Arson pour des projets d'artistes et des projets pédagogiques qui seront visibles sur le site internet de la Villa Arson. Il s'agit d'un espace "exposé" et augmenté on-line. (prolongement du projet Lascaux2, <http://www.lascaux2.org/> )

## Générique SCAN

### **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.

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'un 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.