CULTURE • ARTS

Au Centre Pompidou, à Paris, le festival Hors Pistes n'est pas hors Jeux

Avec les Jeux olympiques en ligne de mire, la dernière édition de la manifestation, avant la fermeture pour travaux, s'intéresse aux « Règles du sport ».

Par Emmanuelle Jardonnet

Toujours sur le rapport entre corps et technologie, David Guez a demandé à ChatGPT de lui donner les résultats des JO, qui se présentent sur un prompteur, et à DALL.E de générer les photos des athlètes avec leurs futures médailles. L'intelligence artificielle serait-elle devenue notre diseuse de bonne aventure ? A confirmer cet été.

Au Centre Pompidou, le festival Hors Pistes n'est pas hors Jeux

Avec les Jeux olympiques en ligne de mire, la dernière édition de la manifestation parisienne, avant travaux, s'intéresse aux « Règles du sport »

ARTS

En cette année olympique, le Centre Pompidou ouvre le bal des manifestations artistiques autour du sport avec son petit festival Hors Pistes. *« Le sport est une accumulation de règles, de la mesure des espaces à celle du taux de testostérone. Or, avec les avancées technologiques, la mondialisation et les évolutions sociétales, ces règles entraînent de nombreux débats »*, analyse Géraldine Gomez, la fondatrice du festival.

« Cette thématique du sport intervient au milieu d'une saison intensivement engagée du Centre Pompidou. Les questions d'inclusion que l'équipe de foot Les Dégommeuses viennent soulever dans une série de tables rondes, nous ne cessons de les poser dans tous les domaines de notre programmation », relève Mathieu Potte-Bonneville, qui pilote l'événement. Cette année, le public est accueilli dans un Forum aux airs de stade. Sur les murs, un motif kaléidoscopique fusionne les terrains de sport. Cette tapisserie, intitulée *Les drapeaux ne sont pas des bouts de tissu silencieux*, est l'œuvre inachevée de Mehryl Levisse, un jeune artiste mort quelques semaines avant le lancement du festival.

Les flammes olympiques en tulle qui ponctuent cet arrière-plan sont issues du travail de Pauline Bastard sur les parades historiques des Jeux olympiques (JO) que l'artiste reproduit costumées avec les moyens du bord et des communautés éphémères de sportifs amateurs. Une partie de ces remakes sont parfois tournés dans les infrastructures sportives abandonnées, comme à Athènes. La quinzaine d'artistes invités défie et détourne chacun à leur manière les règles et les normes du sport. Dans un coin, un amoncellement de coupes attend les performances de Magali Desbazeille (samedi 27 et dimanche 28 janvier), et celle sur l'histoire de la frite de piscine par Gwenola Wagon (dimanche 28).

Rapport corps et technologie

L'artiste allemand Ulu Braun présente deux foisonnants collages vidéo low-tech et panoramiques, avec mille et une scènes et détails bizarres, entre courses de chiens et de chars. Nicolas Gourault, qui utilise des moteurs de jeux vidéo pour créer des environnements et les peupler, a composé une ville consacrée au sport, dans laquelle il fait revivre les grands moments où la foule a envahi les stades.

Nicolas Clauss montre une danse dont les mouvements n'ont jamais le même découpage, produit par ordinateur. Ce clin d'œil à la breakdance, l'un des nouveaux sports à entrer cette année aux JO, en appelle un autre : la venue du danseur de hip-hop Nicolas Faubert, aveugle, qui présentera son projet *Paradeyes* (dimanche 4 février), en référence aux Jeux paralympiques. L'Américaine Lucy McRae, à l'univers fictionnel dystopique, interroge le besoin de défier les règles du corps, avec une fiction sur l'entraînement des athlètes au-delà de leurs capacités humaines.

Toujours sur le rapport entre corps et technologie, David Guez a demandé à ChatGPT de lui donner les résultats des JO, présentés sur un prompteur, et à DALL.E de générer les photos des athlètes avec leurs futures médailles. L'intelligence artificielle serait-elle devenue notre diseuse de bonne aventure ? A confirmer cet été.

Une section de l'exposition est réservée à l'alpinisme, en référence à Thomas Salvador, le cinéaste alpiniste invité du festival, côté programmation cinéma : on y découvre une création de Laurent Roth, qui vient de racheter tous les films du père adoptif de François Truffaut, fanatique d'alpinisme et cinéaste amateur. Il associe l'un de ses films, qui forme des petits garçons aux règles de l'alpinisme, aux mots de Truffaut, totalement rétif à la varappe, sur son père, qui lui a sans doute donné le goût de faire des films.

Cette édition de Hors Pistes est la dernière à se dérouler dans les murs, avant la fermeture du Centre Pompidou pour cinq ans. Mais le festival pourrait se transformer à cette occasion en Hors Champs, dans des territoires ruraux. ■

EMMANUELLE JARDONNET

Hors Pistes. Les règles du sport, 19e édition du festival jusqu'au 4 février, exposition jusqu'au 18 février. Entrée libre.

Le sport, un art comme un autre

Avec les J.O. en perspective, la dix-neuvième édition du **festival Hors Pistes** au **Centre Pompidou**, intitulée « Les règles du sport », invite des artistes à nous donner leur vision du sport.

Par Hugues Le Tanneur



© CHARLOTTE YONGA

N'attendez pas l'été, les principaux vainqueurs des Jeux Olympiques de Paris seront connus dès ce mois de janvier. Non seulement le gain de temps est appréciable, puisqu'on pourra faire autre chose pendant qu'auront lieu les compétitions auxquelles on n'aura plus besoin d'assister, mais c'est désormais une nouvelle vision du sport qui se profile à l'horizon. Reste à savoir quelle vision exactement puisqu'en toute logique les épreuves n'auront plus de raison d'être. Absurde ? C'est en tout cas ce qu'il ressort de l'œuvre de l'artiste plasticien David Guez intitulée *Quel est le vainqueur des JO 2024 dans la discipline x ?*. Ce travail mêlant installation, vidéo et photographies, interroge la façon dont les technologies peuvent modifier notre appréhension du temps et de la mémoire. Ayant déjà questionné Chat GPT sur son propre avenir, il précise aujourd'hui ses recherches en explorant les possibilités offertes par l'Intelligence Artificielle pour prédire le futur proche. À cet égard les J.O. constituent un terrain d'expérimentation idéal. En posant la question qui sert d'intitulé à son œuvre, David Guez a obtenu une liste de noms de sportifs de tous pays et dans toutes les disciplines dont les chances de remporter les épreuves en question sont hautement probables. Leurs portraits en médaillés d'or seront exposés sur un mur. Restera à savoir quelles ressources ont alimenté la machine et comment ont opéré les algorithmes ayant généré ces images.

HORS PISTES, « LES RÈGLES DU SPORT »
au Centre Pompidou, Paris, du 18 janvier au 18 février

La grandeur des buts féminins

Cette incursion ironique dans le domaine de la prophétie est à découvrir à l'occasion de la nouvelle édition du festival Hors Pistes au Centre Pompidou à Paris, dont le thème cette année est « Les règles du sport ». Multidisciplinaire, cette édition du festival aborde le sport en tant que reflet des évolutions de la société, comme l'explique Géraldine Gomez, chargée de programmation au Centre Pompidou : « Il m'a paru intéressant de prendre en compte comment l'intervention de la technologie dans le sport pouvait non seulement en influencer les règles mais aussi notre perception. Le fait que ce soit une vidéo par exemple qui décide dans le football si un but est valide ou non ; ou plus généralement l'usage de l'intelligence artificielle. On s'est aussi intéressé par la standardisation des normes en relation avec la compétition internationale qui laisse de côté les particularités régionales de certaines

• **Avoir la tête dans les étoiles.** Le «petit pas pour l'homme mais un grand pas pour l'humanité» a maintenant 50 ans. Le Centre Pompidou fait de la Lune le thème de la 14e édition de son festival Hors-Piste. Depuis toujours au cœur des préoccupations géopolitique et scientifique, sa conquête a inspiré de nombreuses productions artistiques, miroirs contrastés du monde terrestre permettant de voir et de réfléchir sur la Terre. Le voyage cosmique se décline à travers des projections, des installations, des performances, des spectacles et des conférences. À ne pas louper: l'installation *Phases of the Moon* de Dominique Blais, qui se construit grâce à des colis que l'artiste envoie quotidiennement, la performance de Sarah Fortais qui parcourt les rues parisiennes en astronaute, la Radio 2069 de David Guez qui retransmet les témoignages de l'alunissage de la mission Apollo 11, le court-métrage de Chris Marker tourné pendant une éclipse, les portraits des oies astronautes et le mythique *Voyage dans la Lune* de Georges Méliès.

Festival Hors-Pistes: La lune: Zone imaginaire à défendre au Centre Pompidou. Place Georges Pompidou (IVe). Jusqu'au 3 février 2019. De 11h à 21h. Entrée libre.

RETOUR

David Guez : des technologies à l'écriture

Marie-Laure Desjardins 15 juin 2023 Bérénice Serra, David Guez, Lauren Hanel, MICA, Olga Kisseleva, SFSIC, Université Bordeaux Montaigne



Le 23e congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et la Communication (SFSIC) a débuté hier à l'IUT Bordeaux Montaigne. A cette occasion, le 4e édition Arts.SIC.Culture journalistique sur la relation entre « mise en culture » des dynamiques de recherche en sciences de l'information et de la communication à travers une programmation artistique en lien avec le thème de la manifestation : « La numérisation des sociétés ». Durant trois jours, ciseaux-machines, mapping vidéo, salon littéraire sont accompagnées de temps d'échanges pour faire vivre un dialogue art-SIC.Culture pour questions de circulation et de traçabilité de l'information numérique, du stockage et archivage des données, des usages des nouveaux médias, des langages de programmation, des industries de contenus numériques et de la participation aux travail associées, des nouvelles technologies de l'information et de la communication appliquées aux jeux sur sont libres (surveillance, hyper connexion, économie de l'attention…). Au cœur du Congrès, sur le plateau-libre de l'IUT, l'exposition *Info.Data.Art #Lodit 4* œuvres de 5 artistes singulièrement préoccupés par ces sujets : David Guez avec *Disque dur papier*, Lauren Hunel *Hors-Portes*, Olga Kisseleva avec *Hyperlapse for Hackers*, et Bérénice Serra avec *Cuisines Numériques* et Marie-Laure Desjardins, cette sélection se concentre sur les questionnements autour des données numériques et s'interroge sur les questions de circulation de l'information dans l'espace public, la traçabilité de l'information et des données, l'organisation du travail dans les entreprises de contenus numériques et sur les processus de participation numérique. Rencontre avec les artistes qui nous présente. Ici, celle de David Guez.

L'œuvre

Le *Disque dur papier* propose le stockage de données numériques sur un support « papier » pour les sauvegarder de façon pérenne. Ce projet rende la fragilité d'une information qui « fuit numériques » en proposant des alternatives sensibles et matérielles. Dans le même esprit, le projet *Dibles binaires* stocke le code informatique (0 et 1) d'œuvres importantes de l'humanité sur des matériaux comme la pierre ou le métal en vue de leur restitution ou de leur partage en cas de perte de connaissance. Il s'interroge sur les questions de circulation de l'information dans l'espace public, la traçabilité de l'information et des données, l'organisation du travail dans les entreprises de contenus numériques et sur les processus de participation numérique. Rencontre avec les artistes qui nous présente. Ici, celle de David Guez.

L'artiste

David Guez est artiste, plonnier des nouveaux médias, et auteur. Depuis 1995, il réalise des projets artistiques dont les deux moteurs fondamentaux sont les notions de « lien » et de « public ». Ces deux approches lui ont permis d'investir des « objets » et des « manières » qui questionnent des sujets contemporains et leurs relations avec les nouvelles technologies. Il aborde des thèmes aussi variés que les médias libres, la psychanalyse, le rapport au temps, les usages collaboratifs de l'Internet, les problèmes d'identité, de perte de liberté et les questions d'interactivité. Il a notamment participé à *The Intelligence Artificielle Collective*, qui lutte avec les IA de Google à Facebook, Une *crypto monnaie temporelle*, dont le temps est la seule échange, une plateforme Web indépendante d'artistes et d'auteurs, un casque de réalité virtuelle connecté au cerveau, un livre, *Le Cutecit*.

A propos du parcours

« J'ai commencé par faire une maîtrise en Intelligence Artificielle. A l'âge de 22 ans, j'ai bassoli dans les arts plastiques – dessin, sculpture – et j'étudié à la Rietveld Academie, à Amsterdam, pendant deux ans. A mon retour en France, en 1996, le Web émergeait. Quand je me suis apercu qu'il pouvait être un nouveau champ d'expression artistique, ma passion d'enfant pour l'informatique a resurgi. Ce qui m'a logiquement éloigné des pratiques artistiques classiques pour me concentrer sur des formes plus conceptuelles. Jusqu'en 2000, j'ai expérimenté toujours l'internet avant que des projets comme la première WebTV diffusée à l'art. – Ne.net et — zéro.zéro en 1999, et Teleweb.org, un portail résiduel puis de 2000 Web-télévisions et radios libres, ou, plus intimistes, comme la série 2047, initiée en 2006, par un dispositif qui permettait d'envoyer un e-mail dans le futur. Je m'interrogeais alors sur la capacité du Web à être un espace de conservation et de transmission de la mémoire. Et aujourd'hui, je m'intéresse à la question de la mémoire, au stockage, à la notion de données privées/ publiques, etc. Sont nés alors des dispositifs utilisant appareil photo, téléphone ou cabine téléphonique. Ils m'ont amené à réfléchir à la fragilité du numérique d'autant que la plupart des pièces réalisées entre 1996 et 2000 avaient déjà disparu du fait des nombreuses évolutions technologiques. Il y avait quelque chose d'inquiétant à observer l'évanoion des supports analogiques pour tout miser sur l'immatériel. Toute la connaissance du monde était désormais stockée sur un terrain instable, sa conservation fragilisée. Ce sujet est devenu – et est encore aujourd'hui – le point de départ de nombreuses autres questions alternatives, dont *Disque dur papier* et *Dibles binaires* exposés pour le congrès. Partant du principe que tout numérique pourrait, qu'il soit sonore, visuel ou textuel, est une suite de 0 et de 1, j'ai imagine les écrire sur ces supports matériels résistants comme le papier ou la pierre. J'ai également écrit un Manifeste qui explorait la transformation du texte écrit à l'ère numérique, ma passion d'enfant pour l'écriture, et ce que l'on perd ou gagne à n'agissait pas seulement pour une éventuelle attaque terroriste mais de se prémunir face à des risques physiques tels que les incendies ou les explosions nucléaires en mesure de détruire les ordinateurs, d'effacer tous les disques durs. Les institutions sont très conscientes de ce danger et développent, comme l'institut national de l'audiovisuel, le rôle d'archiver le web. Mais cela nécessite de substitution. Tel le spoke *Humanpédia* qui propose de participer à la construction d'une mémoire universelle, hors de tout contrôle technologique, en demandant à chacun d'apprendre une page de l'encyclopédie. Une idée soufflée par le film *Fahrenheit 451* de Truffaut – adaptation du roman de SF de Ray Bradbury –, où pour sauver des livres certaines personnes les apprennent par cœur. J'essaie de trouver des solutions manuelles à des problèmes sérieux. »



Flyer et Visuel conférence autour de Disque dur papier et Dibles binaires. ©Photo MLD

A propos de *Disque dur papier*

« Le *Disque dur papier* a été une aventure car sa mise en œuvre m'a obligé à trouver de nombreuses solutions techniques. J'explique en première page du livre tout le processus, qui a été très complexe, euet est sa taille, quelle est l'importance des données… Le film retracerait dure 28 minutes, son fichier pèse 20 Mo et est constitué de 332 millions de 0 et de 1 qu'il a fallu imprimer. Résultat : 332 pages pleine de caractères en corps 1,26 ! Ce pourquoi il faut une loupe pour les lire. A cette taille, l'ordinateur ne suit pas. Il a donc fallu contourner les difficultés et réaliser des impressions sur papier très résistant 625 fichiers PDF d'une page. L'impression a fait apparaître d'autres difficultés car les machines d'imprimerie ou à feuilles ne prennent pas en charge des feuilles de cette taille. Il a donc fallu écrire à partir du *Voyage dans la Lune* de Méliès et de *La Jetée* de Chris Marker. Pour les *Dibles binaires*, j'ai choisi de conserver, avec le même principe, des éléments symboliques comme la première photographie de Nicéphore Niepce, le vol de l'oiseau Bruno des Pyrénées, la première voix humaine enregistrée, l'oiseau en vol d'Edward Muybridge, la fameuse phrase prononcée par Neil Armstrong à propos de son premier pas sur la Lune, et Albert Einstein disant e = mc². »

A propos des technologies de l'information et de la communication

« Les technologies de l'information et de la communication sont au cœur de mon travail. Depuis 25 ans, je questionne chaque nouveauté de ce domaine. Quand j'ai commencé à m'intéresser à l'IA, j'ai écrit un manifeste. C'est ce que une manie chez moi, cela permet de poser les fondements de ma réflexion et de mes propositions. En l'occurrence, je suis convaincu que l'IA doit être abordée par le langage. Il faut considérer que chaque IA est singulière, qu'elle est une entreprise qui a une manière de communiquer spécifique, des thèmes de prédilection, des sujets tabous… et ce tout en la transmettre. Ce qui revient à formuler les esprits de l'autre. Il faut considérer que l'IA est interface, notamment les jeunes, d'où l'importance de la développement seulement évoluées qu'il est parfois difficile de détecter que s'adresse à nous. C'est ce que j'ai voulu démontrer avec *E.L.I.O.T.* une IA collective dont le principe était de lutter contre les IA classiques. Mon souhait était d'expliquer que les IA peuvent nous hacker par le langage, fondement même de notre humanité. Aujourd'hui, des hackers ont réussi à faire des prompts totalement révélés que ChatGPT a intégré qu'elle était dans un processus de simulation et a proposé des réponses qu'elle n'aurait jamais dû pouvoir élaborer. C'est super intéressant, cela montre que le processus va dans les deux sens. La question du langage est donc cruciale, également, je réfléchis à un projet sur les systèmes prédictifs des IA. Ce dernier est né d'un intérêt récurrent pour le cerveau et l'interface homme-machine. Les neuroscientifiques expliquent que l'humain fonctionne par simulation-prédiction, c'est-à-dire, qu'à l'instant T, notre cerveau projette des possibles en fonction de l'environnement. Il passe son temps à réactualiser ces prédictions pour que nous nous sentions dans un environnement cohérent, sûre à ce que nous nous mentions. Alors je me suis posé la question, le futur, ces mécanismes passionnants m'intéressent de décoder à m'intéresser à la prédiction. Une IA peut-elle prédire le futur ? Telle est la question. Je vais tenter d'y répondre pour l'édition 2024 du festival Hors-Portes, au Centre Pompidou, pour lequel il est prévu que je réalise un magazine de prédictions des résultats sportifs des Jeux Olympiques, qui se dérouleront la même année, à Paris. Nous saurons donc rapidement si l'IA est oracle ! »

A propos du rôle de l'artiste au XXIe siècle

« De mon point de vue, le rôle de l'artiste a toujours été d'être un "lanceur d'alerte" et une force de proposition. Charge à lui quand il détecte un sujet intéressant de trouver des systèmes de représentation en fonction de son médium et, dans tous les cas, de ne pas être pris dans des systèmes qui s'empêchent d'imaginer des utopies, des solutions constructives pour l'ensemble. La plupart de mes projets ont cette visée, comme Hostnartist, par exemple, une plateforme Web qui propose des résidences d'artistes chez l'habitant. Je cherche toujours à trouver des solutions alternatives aux problèmes posés, à démontrer que d'autres modèles sont possibles. Un artiste peut détecter des zones de liberté nouvelles et les agrandir. Il est le seul à pouvoir briser le bruit en montrant le tableau du monde. »

Image d'ouverture *Disque dur papier*, David Guez, 2012. Photo MLD. Courtesy de l'artiste

Print PDF

Dans la même catégorie

Hirafen : l'art au bout du fil
28 JANVIER 2024



Elevation terrestre et table gargantuesque : deux faces de l'hiver à Fontenraud
24 JANVIER 2024



Les bonheurs du jour de Yayoi Gunji
19 JANVIER 2024



Christian Jaccard met à feu et à nouvau la peinture
5 JANVIER 2024



Rien ne sert d'être trop triste
1 JANVIER 2024



Marlène Mocquet : une ogresse en toute liberté à la Fondation GGL
20 DÉCEMBRE 2023



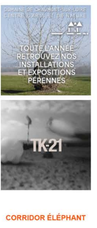
Le temps qui passe de Marie-Laure Mallet-Melchior
16 DÉCEMBRE 2023



Le savoir dansant d'Yves Zurstassen
22 DÉCEMBRE 2023

Voir tous les articles :
A LA UNE ARTS & SCIENCES EXPOSITIONS INTERVIEWS CONNEXIONS

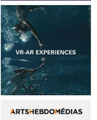
Recherche...



CORRIDOR ÉLEPHANT
MAISON D'ÉDITION ASSOCIATIVE ET ENGAGÉE
...MAIS PAS QUE...







ARTSHEBDOMÉDIAS PRÉSENTE
AST•ASA
ARTS • SCIENCES • TECHNOLOGIES
ACTUALITÉS SCIENTIFIQUES DE L'ART

AGENDA

15 OCT 2024 POMMES DE LA RUINE

03 NOV 2024

15 JUIN 2024 TOMAS SARACENO | LIFE OF WEBS

15 JUIN 2024 DENIS FRIEILLI | INCARNATION

31 JUIN 2024

31 OCT 2024 ANGELIA KEEFER | LA CHAMBRE DES CONNEXIONS

01 NOV 2024

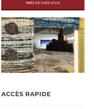
01 NOV 2024 ANNE ENGLUND | MON ENFANCE DE PAPIER DÉCHIRÉ

09 FEV 2024 LA CHAMBRE DES VOIX

01 OCT 2024 GAINAGE | 7 JOURS, 7 NUITS

13 FEV 2024

TOUS LES ÉVÉNEMENTS
AJOUTER UNE DATE



ACCÈS RAPIDE

Toute l'info
La Rédaction
L'agenda
L'annuaire
L'agenda
E-magazine
Le blog
Mentions légales

LES BRÈVES

En amour à la Philharmonie de Paris
Publié : 19 juillet 2024

La physiophonie : analyse d'une expérience renouvelée
Publié : 14 juillet 2024

Les paysages méditerranéens de Tessa Perutz
Publié : 30 décembre 2023

Faire mieux avec Anaïs Forever
Publié : 30 décembre 2023

Immigrants segmentés & l'incarcérée échelle du vide
Publié : 1 décembre 2023

Brack N'Hall Factory et la hotte est ouverte
Publié : 8 octobre 2023

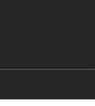
NEWSLETTER

S'ABONNER

INSTAGRAM

Suivez-nous sur Instagram

PARTENAIRES MÉDIAS



Le Monde
25 janvier 2019 - N°23029



CULTURE

Le festival Hors Pistes sur toutes les faces de la Lune

La manifestation gratuite du Centre Pompidou mêle l'art et la politique à l'occasion du jubilé lunaire

EXPOSITION

La première empreinte de l'homme sur la surface poudreuse de la Lune a 50 ans. Ce jubilé lunaire draine une marée d'événements, notamment dans les musées. En avril, à Paris, le Grand Palais consacrera ainsi une rétrospective au rayonnement de l'astre dans les arts. Hors Pistes, festival du Centre Pompidou qui cultive le *« pas de côté »*, propose pour sa part une exploration tour à tour *« poétique et politique du territoire Lune, avec toujours l'idée de mêler la grande et la petite histoire, l'actualité et l'intimité »*, formule Géraldine Gomez, chargée de l'événement.

« Quand Neil Armstrong a marché sur la Lune, il s'est aussi retourné pour regarder la Terre. Cette vision de notre planète dans son entièreté a changé la façon de la penser. Il y a eu une prise de hauteur qui a pu nourrir la conscience écologiste. La Terre et la Lune s'interrogent mutuellement, et c'est cet aller-retour constant que l'on a choisi d'explorer dans l'exposition », détaille la programmatrice.

Cristina de Middel recompose l'épopée inaboutie des « Afronautes », rêvée par la Zambie

Le parcours propose d'évoluer à travers une vingtaine de projets à partir de la reconstitution d'un salon lambda des années 1960. Le 20 juillet 1969, les yeux braqués sur leur téléviseur, quelque 700 millions de téléspectateurs (1/5e de la population mondiale à l'époque) assistaient en direct aux premiers pas sur la Lune de l'équipage de la mission Apollo 11. En appui aux images, ici diffusées en boucle, un transistor diffuse des témoignages de ce moment historique, recueillis par l'artiste David Guez.

On découvre au fil de l'exploration les projets artistiques ayant aluni, tel le *Moon Museum*, œuvre collective en céramique de la taille d'un timbre-poste réunissant des dessins minimalistes que l'artiste a fait, avec son équipage de 11 volatiles, depuis la sortie de l'œuf. La galerie de portraits de ces apprentis astronautes vaut au passage son pesant de plumes.

Derrière la mise en scène d'*« un petit pas pour l'homme, mais un pas de géant pour l'humanité »*, la Lune est aussi devenue un territoire de conquête aux enjeux stratégiques et commerciaux plus que jamais d'actualité, entre projets d'exploitation minière et de tourisme.

Un espace publicitaire

Le collectif Planète Laboratoire, sous la houlette de l'artiste Ewen Chardronnet, recompose ainsi, à travers une série de cartographies, d'images d'archive et de maquettes, une histoire idéologique et géopolitique de la Lune, où l'on croise d'anciens ingénieurs nazis devenus employés de la NASA, où le rêve scientifique et collectif se double de propagande d'une poignée d'artistes, dont Andy Warhol (avec ses initiales dessinant un pénis) et Robert Rauschenberg, qui a été installé à l'occasion de la mission Apollo 12, en novembre 1969. Autre œuvre conçue pour la Lune : le *Fallen Astronaute*, de Paul Van Hoeydonck, sculpture épurée en aluminium déposée en 1971 avec une plaque consacrée aux quatorze astronautes morts jusque-là en mission. Une nouvelle création doit partir en 2020 avec le prochain équipage de la NASA : le *MoonArk*, petit pentagramme qui évoque sur ses parois tous les arts et les sciences.

Territoire de conquête

Une astronaute fait son apparition ? Il s'agit de la performeuse londonienne Sarah Fortais, qui chaque jour part à travers Paris avec une valise du même contenant que le sac dont disposait Neil Armstrong pour rapporter des pierres lunaires. Lors de ses virées, retransmises en direct, elle collecte aussi ce qu'elle trouve, des échantillons qu'elle rapporte dans la base de Beaubourg, où ils sont stockés dans des caissons transparents.

Non loin, l'Allemande Agnes Meyer-Brandis revisite en vidéo l'un des premiers livres de science-fiction, *The Man in the Moon*, écrit par un évêque anglais, Francis Godwin, en 1620. Point de fusée, mais des oies, entraînées à tracter un char vers la Lune. Ce et de programmes d'armement. Les artistes de la Coopérative rurale des astronautes autonomes de la Mhotte imaginent dès lors la Lune comme une vaste ZAD bientôt défendue par des manifestants… à gilets jaunes.

Avec l'artiste chinois Song Dong, la Lune devient un espace publicitaire, tandis que Cristina de Middel recompose l'épopée inaboutie des « Afronautes », rêvée par la Zambie. Dans une veine plus surréaliste, la peintre Nelly Maurel dresse un inventaire des signes et anecdotes lunaires dans nos quotidiens. En soirée, une série de conférences-performances est programmée sur des sujets dits « satellites », cosmo-poétiques ou astro-politiques. ■

EMMANUELLE JARDONNET

La Lune : Zone imaginaire à défendre, Hors Pistes, *au Forum – 1 du Centre Pompidou, Paris 4e. Entrée libre. jusqu'au 3 février.*

CDA
CENTRE DES ARTS
ENGHIEN-LES-BAINS
SCÈNE CONVENTIONNÉE
ÉCRITURES NUMÉRIQUES

Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture

créative ENGHIEN-LES-BAINS
VILLE DES ARTS NUMÉRIQUES DÉSIGNÉE VILLE CRÉATIVE DE L'UNESCO DEPUIS 2013

S'ABONNER À LA NEWSLETTER
Inscription OK

CAMERA 2067

DAVID GUEZ

Bains numériques | Expo | Hémisphères

Mercredi 13 Avril 2016 - 11:00 - Dimanche 3 Juillet 2016 - 18:00

Présentation

#3_MEMOIRES VIVES

Installation pour voyager dans le temps

ENJEUX SCIENTIFIQUES

David Guez invente des objets et des matrices qui questionnent les sujets contemporains et leurs liens avec les nouvelles technologies. Il s'agit de thèmes aussi variés que les médias libres, le rapport au temps, les usages collaboratifs et de communication sur Internet et les réseaux sociaux, les questions d'archivage, les pertes de liberté.

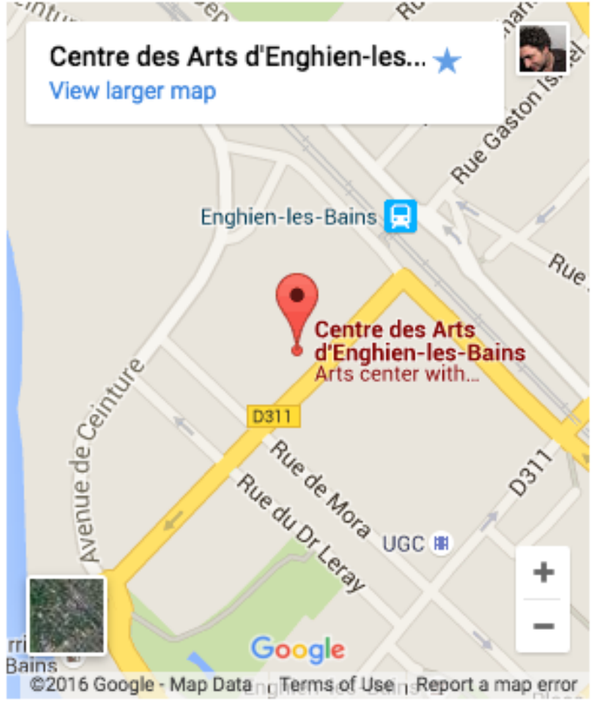
ENJEUX ARTISTIQUES

2067 est un ensemble de propositions artistiques (Radio 2067, Email2067, Horloge 2067, Téléphone2067) qui questionnent notre rapport intime et collectif à ces questions du temps, de la mémoire, à l'ère du numérique.

La CAMERA 2067 est un appareil photo associé à une application Androïd qui permet de prendre des clichés photographiques et de les envoyer dans le futur, au jour prés et jusqu'en 2067. Les photos sont envoyés immédiatement sur le réseau internet où elles sont stockées pour être révélées à la date donnée dans le futur.

www.guez.org

Infos pratiques



« Quand tu es artiste, il faut faire des choses un peu extrêmes, sinon on n'est pas drôle »

Lucie Mediavilla

Like 0 Tweet Partager



Rencontre avec David Guez, un artiste et activiste numérique qui interroge les notions de propriété, de liberté et de vie privée à l'heure décryptée sur Internet à travers d'ambitieux projets de détournement.

David Guez n'entre ni à proprement dire dans l'âge de la vie. Quelques années plus tard, il sait avec double économie de mécanique et une flamme. Ami, ennui de Nanterre, David Guez, fait ses études (MIT), à l'art sur Internet », de la Lisse des années Dotcom et de la bulle spéculative. Il a 20 ans, il est fasciné par le Web, « *un truc de fou* » contemporain, la science qui transforme l'économie de la vidéo. « *Tout ce qu'on fait, on l'installe dès une vision* [humaine…]

Dès les années 2007, ses œuvres toujours interfacées au numérique, questionnent les notions de mémoire et de temps. « Notre utilisation de choses numériques est très différente de celle de choses physiques. Si on a un livre, on le lit, on le range dans l'armoire, on le range et on ne regarde plus. Si on a un fichier numérique, on le range et on ne regarde plus. Si quelque de l'obsolescence des supports numériques, on ne peut plus les lire. Et donc, on a cette relation très différente à ces objets qui sont finalement plus proches de nous, mais qui sont aussi plus éphémères. » Il crée alors des œuvres en ligne, des installations qui font écho à ses questions.

David Guez s'installe justement en Asie fascinantement de son projet. « *J'avais vraiment l'impression que c'était le futur, que c'était vraiment là-bas que ça se passait. Et je suis allé voir un peu tout ce qui se faisait, et j'ai vu qu'il y avait vraiment comme le temps de la recherche, et, fait, les œuvres sont étonnantes : de grandes installations, des choses qui sont très, très, très poussées. Et j'ai vu que la France était vraiment à la traîne dans tout ça.* »



Projet 2047

Le projet 2047 est né à Séoul, quelques années auparavant l'envie. Notamment celui de Cannes, David Guez est à la recherche d'un lieu de travail. « *Je ne trouvais pas d'endroit à Séoul qui me plaise. Rien ne m'allait. Un jour, je suis tombé sur un lieu qui était à Cannes, qui était un peu comme un hangar, qui était un peu grand, qui était un peu sale, qui était un peu bizarre.* »

Il baptise alors l'**Espace 2047**, qui prend d'ailleurs son nom de cette année. « *Je me disais que 2047, c'était assez loin dans le futur pour que ce soit intéressant, mais pas trop loin pour que ce ne soit pas trop abstrait.* » Il y crée des œuvres, des installations, des performances, des expositions, des rencontres… Il y accueille des artistes, des chercheurs, des curieux, des passionnés. Il y développe son activité d'artiste et d'activiste.





Le **Téléphone 2047** reprend le même principe que l'email 2047, sauf cette fois avec des messages vocaux. « *Il y a quelque chose d'assez fou à Séoul, dans le sens où il y a des cabines téléphoniques dans la rue, qui sont encore utilisées.* »

Après Courriel et le sms… l'image, avec le **Caméra 2047**. Vous la devinez d'un nouvel épisode de la série des applications installées, elle permet de prendre des photos de la couleur dominante et de l'ajouter à une longue liste que l'utilisateur est invité à compléter. Ainsi, chaque photographie prise avec l'application est associée à une couleur et à une liste de mots. Une fois la liste complète, l'application propose de réaliser « *Chroma* » (« *Chroma* » en français), un collage de toutes les photographies prises avec l'application. Ce collage est ensuite envoyé par message au 06 77 77 48 47 (numéro de téléphone de David Guez).





Après Courriel et le sms… l'image, avec le **Caméra 2047**. Vous la devinez d'un nouvel épisode de la série des applications installées, elle permet de prendre des photos de la couleur dominante et de l'ajouter à une longue liste que l'utilisateur est invité à compléter. Ainsi, chaque photographie prise avec l'application est associée à une couleur et à une liste de mots. Une fois la liste complète, l'application propose de réaliser « *Chroma* » (« *Chroma* » en français), un collage de toutes les photographies prises avec l'application. Ce collage est ensuite envoyé par message au 06 77 77 48 47 (numéro de téléphone de David Guez).



Quantique objet, le **Radio 2047** est quelque peu différentes, puisque elle prennent deux fréquences radio, une fréquence « *normale* » et une fréquence « *aléatoire* ». Cette fréquence, elle prend et écoute des chaussons correspondant à une station et à une fréquence aléatoire. Ainsi, on peut écouter successivement des émissions de radio différentes et inconnues — à Séoul, à 10 000 000 kilomètres de David Guez, ou encore à une heure aussi sur et sans de musique connexion par exemple.





Toujours sur la même en essence, l'**Horloge 2047** est une machine qui a enregistré pendant deux ans, en continu, l'environnement sonore de la salle d'exposition. Elle diffuse ensuite, à chaque heure, un extrait de deux minutes de ce qu'elle a entendu à l'heure. Si, toutefois il n'a entendu personne, « *on entend du vent* ».





Humanpedia

Le projet *Encyclopédie à l'espèce* du roman de science-fiction dystopique de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, publié en 1953, imagine une société dans laquelle les livres sont interdits et brûlés par le pouvoir. Fahrenheit 451 est le point d'ignition à partir duquel David Guez a commencé à réfléchir à la question de la mémoire et à la manière dont elle est préservée. Pour lui, le projet *David Guez* est une façon de « *créer une sorte de mémoire de la mémoire* ». Il a ainsi créé l'**Humanpedia**, une « *encyclopédie de l'humanité* ». Il a commencé à la développer en 2014, à Séoul, et a continué à l'étoffer depuis. Il s'agit d'une encyclopédie qui, à terme, se veut exhaustive, qui a pour ambition de « *contenir tout le savoir humain* ».





Pour le faire, il a rappelé des experts de chaque domaine, mais aussi d'autres auparavant physiques. Parmi, bien, chercheurs… Armant de recherche parce qu'accessible ils n'ont pas forcément de connaissances. Ainsi, David Guez a fait appel à des « *gens qui ont des connaissances très pointues sur un sujet très précis* ». Il a par exemple fait appel à un spécialiste des Pyramides, un autre à un spécialiste de la Grande Muraille de Chine, un autre encore à un spécialiste de la Tour Eiffel… Il a également fait appel à un spécialiste de la Tour de Pise, qui a passé sa vie à mesurer l'inclinaison de la tour. Il a fait appel à un spécialiste de la Tour de Pise, qui a passé sa vie à mesurer l'inclinaison de la tour.



Le disque de papier

« *Ma vie a tous été très personnellement le fruit de quelles des photos ou des* [illegible] *qui m'ont été données* », explique David Guez. Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ». Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ».



Dans l'un de ces projets, le logiciel des magazines de décalage magazines et guidé David Guez. Pressant le notion, guidé du « tout numérique ». Il propose de décaler le code informatique de ces logiciels, de les « *tordre* » pour en faire des œuvres artistiques. Il propose d'en construire certains morceaux à partir de leurs codes, puisque « *il peut y avoir un côté très esthétique* ». David Guez a d'ores et déjà imprimé les livres construisant à partir de Microsoft Word, de Photoshop, de Google Maps… Il a même, en 2015, créé le Pacific Rubbish, un réseau à Kraken issu de l'ancien Tamanawi. Grâce à la Program Freeway, « *accessible sur le site de l'artiste, chacun peut organiser le code d'un fichier de son choix.*

Stèle binaire

Le projet qui a suscité le plus de buzz du projet, mais aussi de d'entre-nuquette physiques. Parmi, bien, chercheurs… Armant de recherche parce qu'accessible ils n'ont pas forcément de connaissances. Ainsi, David Guez a fait appel à des « *gens qui ont des connaissances très pointues sur un sujet très précis* ». Il a par exemple fait appel à un spécialiste des Pyramides, un autre à un spécialiste de la Grande Muraille de Chine, un autre encore à un spécialiste de la Tour Eiffel… Il a également fait appel à un spécialiste de la Tour de Pise, qui a passé sa vie à mesurer l'inclinaison de la tour.

Heat an artist

David Guez et Anne Roquigny ont été [illegible], ma plateforme en ligne qui permet de [illegible] *de la vie de tous les jours* ». Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ».

Kronos

Kronos est une nouvelle merveille, indexée sur le temps humain. Comme le Kronos, cette nouvelle merveille a changé en réseau plus qu'en réseau de la Wonderbulle. « *C'est un monde parallèle qui est en train d'émerger sous la surface* », explique David Guez. « *Il y a des gens qui sont en train de le créer, et ce qui est dit ici, parce que ils ne sont pas allés de la connaissance. Jusqu'à aujourd'hui, c'était un monde complètement inconnu pour la plupart des gens.* » Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ».

Levitation

Après avoir créé en 2016 un laboratoire de recherche autour de la réalité augmentée, David Guez a développé, en 2017, un projet qui s'intéresse à la réalité virtuelle. Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ». Il a ainsi été influencé par le travail d'Alfred Lutkins. Pour ce qui avait de passer un numéro de « *un jour sur l'an, fait aujourd'hui* », un document de numérique. On en compilerait pour pouvoir [illegible] *de la vie de tous les jours* ».

David Guez participe à l'exposition « Tap to exit », au musée LUMA jusqu'en 1er octobre 2017 au Westbahnhof à Wien (Belgique).

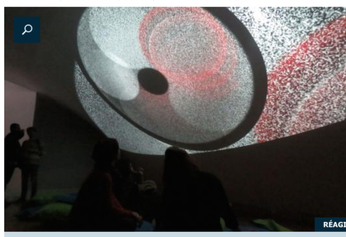
Usbek & Rica

Usbek & Rica est le média responsable de l'ère. Tous les thèmes, pour que vous fait parti et vous aussi un jour.

7 Partages Partager Tweeter

Enghien : plongée dans la création numérique au Centre des arts

Daniel Pestel | 26 Avril 2016, 16h00 | MAJ : 26 Avril 2016, 16h00



Centre des arts d'Enghien, le 11 avril 2016. Dans l'œil du numérique pour une exposition étonnante à tout point de vue, qui intéressera grands et petits comme l'Oculair oscillation. A voir jusqu'au 3 juillet. **(LP/D.P.)**

La troisième et dernière exposition de la saison au Centre des arts (CDA) d'Enghien-les-Bains a mis le paquet. Un grand nombre d'artistes internationaux sont venus apporter leur pierre à l'édifice.

Des pointures, chacun dans leur domaine, ont poussé au maximum les possibilités techniques pour donner à cette exposition baptisée « Hémisphère » un intérêt qui ravira aussi bien les grands que les petits.

« On est l'une des neuf villes au monde labellisées *créatives* par l'Unesco dans la catégorie Arts numérique », rappelle le directeur du CDA, Dominique Roland. « Il est important pour nous de défendre la création, comme à travers cette exposition. »

Au rez-de-chaussée, place au ludique et au spectaculaire. A l'étage, la performance technique est intéressante. On y reproduit par exemple le souffle du vent dans des tubes et on transforme la montée de sève d'une plante en lumière ! Plus loin dans le parcours des œuvres, le passé s'entrechoque avec l'avenir. On peut envoyer sa photo à un destinataire qui la recevra en… 2067. Il est aussi possible de découvrir le langage de toute la planète, à travers une série de téléphones portables.

« Hémisphère », exposition jusqu'au 3 juillet au Centre des arts d'Enghien, 12, rue de la Libération. Tous les jours sauf fériés, du lundi au vendredi, de 11 heures à 19 heures. Le samedi de 14 heures à 19 heures et le dimanche de 14 heures à 18 heures. Entrée libre.

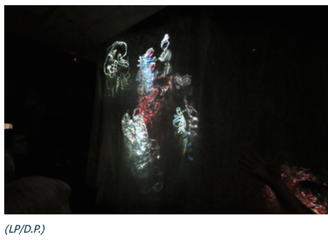
Une montée de sève en lumière



(LP/D.P.)

Ça n'est pas l'installation la plus spectaculaire de l'exposition, quoique… Une plante sous un projecteur, qui reproduit la lumière naturelle dans cette pièce sans fenêtre, semble faire partie du décor. Mais ne vous y trompez pas. Approchez-vous pour découvrir que les variations lumineuses des deux néons au mur ne sont pas le résultat d'un mauvais branchement, mais bel et bien la preuve que la plante est vivante. La lumière est générée par la vitesse de la sève dans ses tiges. « Ce qui m'a amusé, c'est de vérifier et reproduire le rythme de la plante », explique Sabrina Issa, qui a participé à la réalisation de cette performance.

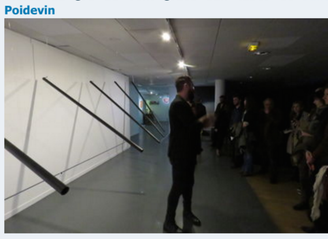
Des microbes géants qui grimpent aux rideaux !



(LP/D.P.)

« Fiction biologique », une des premières étapes de l'exposition, vous offre un voyage au milieu de l'infiniment petit, transformé en infiniment grand. Les formes de ces hybrides translucides, projetées sur des voilages, offrent un spectacle artistique unique. Passé l'angoisse de la vision inhabituelle à l'œil nu de ces êtres vivants, il devient amusant de les découvrir en quelque sorte derrière l'écran, en parcourant maintenant les différentes couches de voile translucide. L'ensemble a été réalisé par Golnaz Behrouznia, une artiste iranienne en France depuis 2008, qui cherche à travers ses créations mettre en scène un monde hybride à la fois biologique et plastique.

Vibrez au gré du vent grâce aux tubes de Julien Poidevin



(LP/D.P.)

C'est un usage du tube particulièrement original que propose l'artiste Julien Poidevin. Son installation, a priori peu spectaculaire, de huit tubes suspendus et alignés en file indienne à l'étage de l'exposition est en réalité un lien avec l'extérieur assez surprenant. Une station météorologique, installée sur le toit du Centre des arts d'Enghien, capte le bruit du vent. Celui-ci est retranscrit via un logiciel informatique. Le bruit est alors restitué par un moteur électrique qui a été installé dans chacun des tubes. Effet garanti. On a la drôle d'impression d'entendre le vent qui fait vibrer les tubes, alors qu'on est à l'intérieur sans le moindre mouvement d'air !

PORTRAIT

David Guez, hacker de IA

Par Christelle Granja — 23 janvier 2018 à 17:36

Profil. Cet artiste activiste, pionnier du net art, a codéveloppé «Eliot», un robot entremetteur d'intelligences humaines.

David Guez, hacker de IA

PARTAGER TWEETER

«*C'est quoi une intelligence ?*» Mis à l'épreuve, «Eliot» tente une réponse : «*C'est la capacité de dialoguer avec un inconnu.*» Puis il poursuit, faussement ingénu : «*Mais toute définition est réductrice, non ?*» Eliot ressemble beaucoup à un chatbot (robot parlant) soumis au test de Turing. Mais ce n'en est pas un. Il pourrait être un humain installé derrière son écran, ce n'est pas ça non plus. Eliot est «*un entremetteur*», sourit David Guez, l'un de ses concepteurs. Vous avez une question sur le sens de la vie ou la forme d'un cumulus fractus ? Contactez Eliot, il vous mettra en relation, de manière anonyme et instantanée, avec une multitude… d'individus à même de vous répondre. Des humains, des vrais. Avec de la chair et des os.

Cri de l'ours.

A Montreuil, où il vit et travaille, David Guez nous dévoile la nature de son étonnant cheval de bataille. Ou plutôt, son cheval de Troie. Car sous ses airs de programme informatique bien sous tous rapports, Eliot est un pirate, un hacker d'intelligences artificielles. Siri, Alexa, majordomes virtuels des Gafa, tremblez ! L'artiste n'en est pas à sa première insurrection numérique. Depuis plus de vingt ans, ce pionnier du net art, diplômé d'une maîtrise en intelligence artificielle, crée à base d'algorithmes. Dans sa maisonnée en arrière-cour, rares sont les témoins matériels de son œuvre. Tout juste aperçoit-on dans un coin de la pièce un casque de réalité virtuelle, étape du projet «Lévitation» qu'il a conçu avec Bastien Didier, jeune artiste spécialiste d'interfaces neuronales. Un peu plus loin, d'étranges plaques gravées de rangées de 0 et de 1 dépassent d'une étagère. Elles sont la transcription en langage binaire de fichiers son ou image issus du patrimoine mondial : premier pas de Neil Armstrong sur la Lune ou cri de l'ours brun pyrénéen… Ces stèles mathématiques interrogent la fragilité d'une civilisation dont la mémoire dépendrait du seul support numérique. Elles permettent aussi un transfert du code vers l'ordinateur en cas de disparition de la version magnétique. Comme souvent chez David Guez, le concept contient une application concrète.

Pour sa mystérieuse matrice Eliot, encore en phase de test, il travaille avec Sylvie Tissot. Cette entrepreneuse et chercheuse en informatique multiplie les collaborations avec des artistes numériques. Poétique, militant, leur projet naît d'un constat commun. Les chatbots sont de plus en plus prégnants dans notre environnement. Ils investissent les réseaux sociaux, les smartphones et les multiples interfaces d'utilisateurs. Mais si le langage construit notre pensée, que devient celle-ci quand nos échanges quotidiens dépendent d'intelligences artificielles formatées, à visée commerciale plus ou moins directe ? «*La technologie n'est pas mauvaise en soi, c'est son usage par les grandes firmes qui me rend pessimiste. On peut tirer la sonnette d'alarme, mais ce qui m'intéresse c'est de proposer des solutions alternatives efficaces*», défend David Guez.

Masques.

Les deux Robins des bois du numérique se sont donné un mot d'ordre : hacker les IA ! Il faut se battre de l'intérieur : leurs armes et leur terrain seront ceux de l'adversaire. D'ici à cet été, on pourra rajouter Eliot à ses amis Facebook. A travers lui, vous pourrez alors converser avec une large communauté d'humains. «*Je ne réinvente pas la poudre. J'utilise Wit.ai, un langage naturel pour les développeurs, et j'observe l'outil Messenger de Facebook. Le prototype sera bientôt prêt*», prévoit Sylvie Tissot. L'anonymat de l'interface permet de faire tomber masques et conventions sociales, favorisant ainsi la confidence. En incarnant l'intelligence collective, Eliot crée un espace d'intimité, d'échange. «*C'est un super-téléphone, un système de pot de yaourt démultiplié. Un humain est à l'autre bout de la ligne, il faut répondre !*» s'enthousiasme Guez.

Le piratage est technique, il est aussi conceptuel. Son nom en forme d'anagramme n'est pas un hasard : «Eliot» entend bien changer l'ordre de la «Toile»… En replaçant l'humain au cœur de leur programme, David Guez et Sylvie Tissot rappellent que la vocation première de l'IA est de servir l'homme. Surtout, ils détournent l'engouement actuel pour les chatbots pour valoriser une ressource moins en vogue : l'intelligence collective. Un hackage humaniste, en quelque sorte. Il fallait bien des artistes pour y penser. ◂▸

Christelle Granja

APRÈS CET ARTICLE



VOYAGE AU CŒUR DE L'IA

L'IA, un assistant très spécialisé

PARTAGER TWEETER

0 COMMENTAIRES

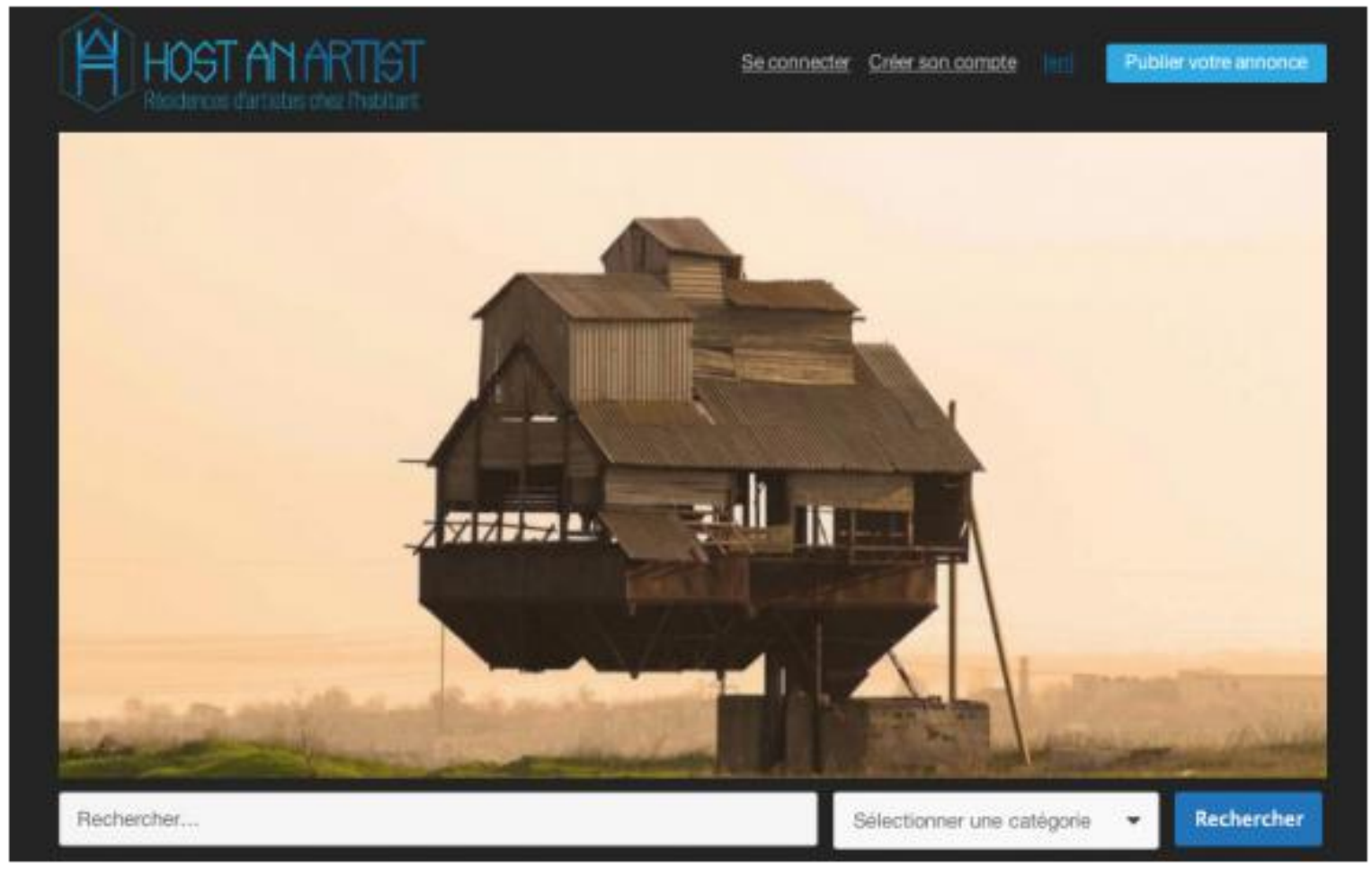
CONTENUS SPONSORISÉS

outbrain

Hostanartist en ligne

A la suite de Paul Valéry

Par Marie-Laure Desjardins



Hostanartist
Capture d'écran, 2015.

L'artiste David Guez et la curatrice Anne Roquigny lancent Hostanartist à la galerie Claude Samuel, à Paris, le mercredi 4 novembre de 18 h à 21 h. Cette nouvelle plateforme en ligne permet à des propriétaires d'espaces de mettre à disposition des créateurs des lieux de résidence. En échange, ces derniers offrent à leurs mécènes une œuvre dont ils détermineront ensemble la nature. Tous les artistes sont concernés : plasticiens, écrivains, musiciens, comédiens… David Guez s'est prêté au jeu des questions/réponses pour expliquer plus en détail une initiative qui, à n'en pas douter, va faire un tabac !

ArtsHebdoMédias. – Sur quelles valeurs repose Hostanartist ?
David Guez. – Hostanartist est le fruit de réflexions et discussions avec des amis artistes. Il s'agissait d'imaginer un outil dans la veine du collaboratif et de l'économie circulaire qui puisse pallier un manque d'espace de travail pour les artistes : ainsi le principe de la résidence chez l'habitant a pris son sens, surtout quand on sait le nombre de logements secondaires qui existent dans nos cercles amicaux ou familiaux et ne sont utilisés que quelques semaines par an. Il était important aussi d'imaginer un nouveau rapport entre l'artiste et son public, un nouveau type de mécénat. L'élément clef dans le dispositif Hostanartist a été d'élaborer une contrepartie à la résidence offerte par les hôtes, quelque chose qui puisse créer un lien réel et temporel. C'est ainsi qu'est née la notion d'échange qui, au terme de la résidence, peut prendre plusieurs formes : une œuvre d'art, un cours, un concert privé, un dîner… C'était aussi donner une réponse à ce modèle de Web collaboratif qui reste souvent un prétexte pour lever des fonds et durcir une forme de capitalisme sauvage. En effet, on ne peut pas, sous couvert d'offrir un nouveau service aux internautes, continuer à fonctionner comme au début du XXe siècle. Le Web permet de changer les règles, de créer des ponts inédits, mais il se doit aussi de proposer des modèles économiques et sociaux différents, de passer à autre chose. Cette question se pose aussi face au système de l'art qui a la critique facile mais se cale dans sa version « market » sur la version la plus radicale de la marchandisation.

Racontez nous le début de l'histoire.
L'histoire a commencé l'été 2014 en discutant du projet avec un responsable du ministère de la Culture qui a eu l'intuition qu'Hostanartist avait une place potentielle dans l'espace public et qui nous a aidé financièrement à construire la première version du site Web. J'ai alors proposé à Anne Roquigny, curatrice – nous nous sommes rencontrés au Web bar, lieu mythique parisien de la culture numérique à la fin des années 1990 –, de me rejoindre dans l'aventure Hostanartist. Ensemble, nous avons monté une équipe et sommes aujourd'hui prêts pour lancer une première version. Celle-ci permet de créer une annonce, que ce soit pour les artistes ou pour les hôtes. Le principe est que chacun puisse se choisir, qu'il y ait une véritable rencontre dès la plateforme Web. Nous avons aussi beaucoup réfléchi au fait qu'un hôte doit être assez rassuré pour prêter son lieu. C'est pour cela que nous avons travaillé avec un juriste pour proposer un contrat type qui permet de décrire aussi les termes de l'échange. Dans une prochaine version du site, il sera également possible de conclure des partenariats avec des structures culturelles nationales et internationales. A terme, il s'agit de proposer une plateforme qui relie artiste et citoyen, mais aussi institutions et initiatives locales.

Art digital
Partenaires

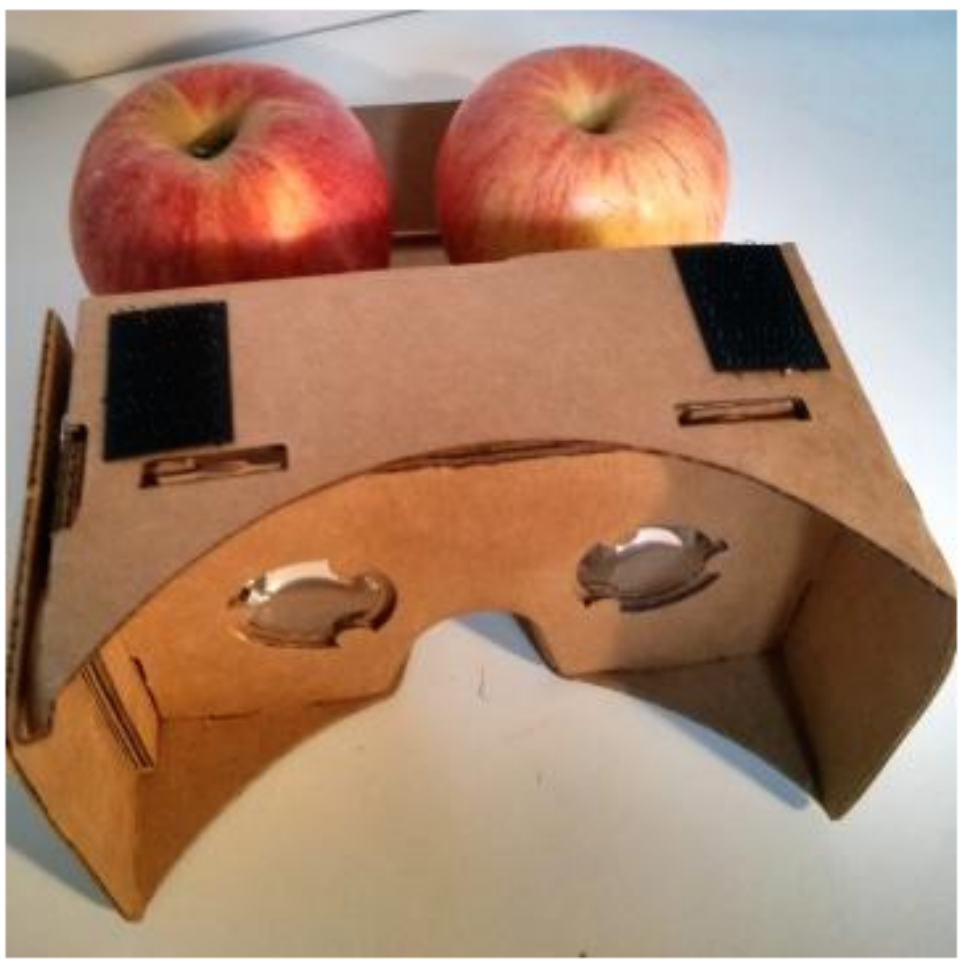
VRLAB
En orbite

Par Marie-Laure Desjardins
Lundi 24/11/2014
Aucun commentaire
Voir les œuvres
Imprimer
Envoyer cet article
Page 1/2



ArtsHebdo|Médias est heureux de vous annoncer la naissance du VRLAB, projet dont il est partenaire média. A l'initiative de David Guez, ce laboratoire est exclusivement consacré à la réalité virtuelle utilisée dans le domaine de l'art. Outil de veille technologique, le VRLAB organisera régulièrement des événements sur le sujet et sera une véritable courroie de transmission entre artistes, structures scientifiques, universitaires, centres d'art et entreprises.

« La réalité virtuelle offre une nouvelle perspective. C'est une opportunité aussi importante pour les artistes que l'arrivée du Web il y a 20 ans ! » David Guez est enthousiaste. Tel le découvreur d'un nouveau continent, il n'a de cesse d'en informer qui voudra bien l'écouter. Cette conviction est à l'origine du VRLAB, un laboratoire dont l'objectif est de fédérer les énergies autour de la question de l'art et de la réalité virtuelle. A l'heure du lancement, l'artiste est entouré de dix autres aventuriers, près à mettre en commun leurs connaissances et à porter la bonne parole : Balthazar Auxietre, Nicolas Barrial, Jérémie Bordas, Annick Bureaud, Aurélien Fache, Nicolas Gans, Ariel Kyrou, Grégoire Lauvin, Franck Mathias et Clara-Doïna Schmelck. Ensemble, ils exploreront ce nouvel espace de création et pour certains d'entre eux feront naître des projets artistiques fondés sur l'utilisation de la réalité virtuelle, non comme une énième technologie nouvelle mais comme l'accès à un autre monde.
Voici l'explication livrée par David Guez : *« Ces nouvelles interfaces qui proposent la vision augmentée correspondent, d'un point de vue esthétique, à un changement de paradigme quant à la notion de perspective. En testant les Google Glass et le casque de réalité virtuelle Oculus Rift, la première image qui m'est venue a été celle de* La Cité idéale *(1477) de Francesco di Giorgio Martini, qui illustre si bien la découverte de la perspective en peinture. Je pense réellement que nous sommes à une époque technologiquement prête pour modifier complètement notre "regard" sur cette notion. La question pourrait presque se résumer ainsi : Que se passerait-il si notre vision se retrouvait dans des contextes où la réalité est parfaitement copiée, où des interfaces et capteurs nous font ressentir les mêmes sensations que dans le réel, et si notre cerveau était complètement leurré par ces images ? Nous pourrions presque parler d'une perspective 4D, où la dimension supplémentaire serait éventuellement celle de l'immersion complète dans la 3D – pour suivre notre exemple du tableau de Giorgio Martini, nous pourrions dire que nous serions alors "dans le tableau", devant la cité idéale, à Urbino. Evidemment, il ne s'agit pas de faire un simple copier-coller théorique entre perspective classique 3D et perspective augmentée, mais d'interroger cette nouvelle image et notre rapport à elle, ainsi que les passages esthétiques et sensibles entre "le corps virtuel/abstrait" et "le corps réel/physique". Ces questions, ajoutées à celles concernant les interfaces de captation et la notion d'interactivité homme/machine, ne sont évidemment pas nouvelles dans le champ de l'art mais ce qui change aujourd'hui, c'est la conjonction possible entre une technologique à maturité et un phénomène de masse qui pourrait naître de la démocratisation imminente des casques VR. Pour résumer, nous pourrions dire que le casque VR va devenir la prochaine interface grand public qui va relier les différents espaces que nous connaissons et donc offrir une réelle "nouvelle vision du monde". »*
Vous savez tout ou presque du positionnement théorique du VRLAB, reste maintenant à découvrir trois des projets qui s'y développent dès à présent. Pour le reste, rendez-vous à la Gaîté lyrique ce vendredi 28 novembre et sur le **site du VRLAB**.



Projet Newton

ATELIER DES rfi MÉDIAS

Quand la monnaie devient média

Publié(e) par **Clara-Doïna Schmelck** le 1 mars 2016 à 11:50



***Supprimer les intermédiaires tout en créant de nouvelles médiations** : telle est le projet des nouvelles monnaies complémentaires post-Bitcoin, qui tirent profit à la fois de la technologie Blockchain et des échanges de biens et de services sur les plateformes sociales. La monnaie du futur se fera t-elle média ?*

L'arrivée du Bitcoin et celle de Blockchain ont permis de proposer des monnaies qui font l'économie des espaces intermédiaires que sont les banques tout en sécurisant les transactions : les échanges se font dans l'anonymat et chaque échange est sécurisé par la multiplication des copies cryptées des transactions dans la grande chaine d'échange des utilisateurs dudit système.

Comme le rappelle Manon Mella dans l'Atelier des Médias à travers son reportage **«Bitcoin, l'étrange monnaie de l'internet»**, le bitCoin est une crypto-monnaie numérique, décentralisée et anonyme : sa transmission se fait par internet d'un utilisateur à un autre ("peer to peer"), et, contrairement aux devises telles qu'on les utilise depuis l'Antiquité égyptienne, le bitcoin n'est ni émis par une Banque centrale ni par l'Etat contrairement au système d'émission de la monnaie traditionnel. Et pourtant, il s'agit bien d'une macro-monnaie.



Dans le même temps, à échelle micro, l'horizontalité du commerce s'est développé. La multiplication de plateformes sociales d'échange de biens de seconde main (*Vinted*, le Facebook des fringues, par exemple) et de services (comme *Simone*, le Über de la beauté à domicile) a réintroduit la médiation de l'individu dans les échanges. Les plateformes d'économie collaborative sont nées sur ce terreau. Ainsi, **l'individu-internaute ne fait pas qu'acheter ou vendre un objet de marque pour une société, mais il discute, il conseille, il compare, il évalue, il commente, il requalifie, il répare.**

Pourquoi utiliserait-il encore exclusivement une monnaie verticale et invisible, qui ne correspond pas aux nouveaux usages ?

Valeur intermédiale

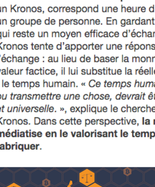
On le voit, la notion de réseau, référentiel commun pour penser les échanges dans la société numérique, trouve écho dans les services d'échanges communautaires ou encore dans l'économie solidaire. Le réseau n'est pas suffisant, car bien que nécessaire pour relier et permettre les échanges, il n'en est pas moins un vecteur neutre qui n'a pas d'effet concret sur le vecteur monnaie fiduciaire d'aujourd'hui.

En revanche, c'est bien le réseau qui permet de proposer une alternative complémentaire à une logique économique qui fonctionne sur l'ajout d'une valeur factice au coût global des biens et des services, le jeu de la spéculation et de l'accumulation de profit, cela *de facto* aux dépends de la classe des créateurs (auteurs, chercheurs, producteurs, fabricants, artisans…).

Reste donc à transposer la notion de réseau à la monnaie en inventant des devises non spéculatives qui puissent établir les équivalences d'échanges entre des biens, les services et leurs utilisations. **On voit alors comment la monnaie est appelée à devenir média, dans la mesure où elle peut replacer de la valeur intermédiale entre les êtres humains, d'une part en établissant une équivalence entre toutes les activités, et de l'autre, en favorisant la communication d'individu à individu au sein de chaque interaction économique.**

Le lien comme devise

Le but des monnaies locales est ainsi de **créer un lien social** autour de commerces locaux indépendants. Ce que l'on paye en achetant une baguette, ce n'est pas seulement le droit de disposer d'un bien de consommation, mais le droit de peser, en amont, sur les circuits de fabrication et de commercialisation de ces biens. En d'autres termes, c'est **le droit d'être une personne tierce qui influence le process de la micro-économie** au moyen de ce qui fait nouvellement média, la monnaie.



Le projet **Kronos**, pour sa part, propose la création d'**une monnaie dont l'index est basé sur le temps humain**. Ainsi, à une unité de cette monnaie, un Kronos, correspond une heure d'activité dépensée par une personne ou un groupe de personne. En gardant le principe d'une monnaie universelle, qui reste un moyen efficace d'échanger des biens et des services, le projet Kronos tente d'apporter une réponse en modifiant le paradigme de l'échange : au lieu de baser la monnaie sur l'inflation ou la déflation d'une valeur factice, il lui substitue la réelle valeur qui commande à ces échanges : le temps humain. *« Ce temps humain, c'est à dire le temps passé à réaliser ou transmettre une chose, devrait être une valeur fondamentale, inaliénable et universelle. »*, explique le chercheur David Guez, à l'origine du projet Kronos. Dans cette perspective, **la monnaie devient alors ce qui médiatise en le valorisant le temps passé à créer, à produire, à fabriquer**.



Flottement juridique

Reste que le flottement juridique qui caractérise ces initiatives n'est pas élucidé. Dans le cas du BitCoin, **les règles de fonctionnement sont régies par des protocoles techniques et non par des êtres humains** ni par des organisations spécifiques, gouvernementales ou autres. Il devient difficile, dès lors, de prévenir, d'identifier et de sanctionner la corruption.

Quant aux monnaies complémentaires, elles ont commencé à attirer l'attention des autorités de tutelle, notamment l'APCR (Autorité de contrôle prudentiel et de résolution). "Il était clair que les acteurs ne pouvaient plus conduire leurs expérimentations sans une évaluation précise du risque juridique", expliquait récemment au magazine **Socialter** Hervé Pillard, avocat au barreau de Paris, spécialiste de droit bancaire et financier et contributeur du LaboLex, un laboratoire sur les monnaies locales et complémentaires. Une nouvelle médiation ou un nouvel intermédiaire ?

monnaie, **média**, **bitcoin**, **kronos**, **économie**

M' envoyer un e-mail lorsque des personnes publient un commentaire – Suivre

Posted by **Clara-Doïna Schmelck**

Journaliste médias à Intégrales Mag et à Socialter en même temps ; sème aussi des chroniques, notamment à Sud Radio (Le Brunch Médias).
Twitter : @ClaraSchmelck
Press book : myslowmedia@tumblr.com



INFO | 04.03.2016 | par Pierre Biet

Journée événement le dimanche 6 mars au Centre Pompidou



Centre Pompidou (© Manuel Braun).

Installation interactive et ateliers pédagogiques, danse et concerts, rencontres et conférences jalonneront la programmation d'une journée placée sous le signe de la création ce dimanche à Beaubourg.

Le centre d'art moderne parisien sera le théâtre ce dimanche 6 mars d'une journée événementielle intitulée « Le Centre Pompidou est à vous ! ». En accès libre et gratuite pour tous, cette journée à destination de tous les publics commencera à 11 heures et s'achèvera à 20 heures. Dès leur arrivée sur la piazza, les visiteurs se verront proposés une énigme par les médiateurs du Centre Pompidou à laquelle ils pourront répondre à l'aide d'une application dédiée. Au niveau du forum, l'installation *EMAIL 2067 d*e David Guez permettra d'envoyer un message retardé dans le temps afin de s'interroger sur la relation de notre conscience au temps et aux autres. Dans le cadre de l'exposition « Work/Travail/Arbeid » de la danseuse et chorégraphe Anne Teresa De Keersmaeker, adultes et enfants pourront se prêter à un atelier de danse avec deux danseurs de la compagnie Rosas pendant l'après-midi. Enfin, le public pourra profiter d'une visite exceptionnelle des coulisses du bâtiment habituellement interdites aux visiteurs. Au quatrième étage du musée, ces derniers pourront rencontrer, de 16h à 17h, l'artiste Gérard Fromanger et son œuvre de manière inédite, à l'occasion de la rétrospective qui lui est consacrée à la Galerie du musée. Un étage plus haut, des visites d'une vingtaine de minutes seront également organisées avec un guide mystère autour d'une œuvre que celui-ci aura choisi, tandis que de 16h à 18h, une formation de l'orchestre Divertimento sera chargée de mettre en musique une sélection d'œuvres de la collection. Quant à la coursive du niveau 6, elle sera investie par des comédiens proposant des lectures consacrées à Paris. Par ailleurs, des ateliers pour enfants seront organisés tout au long de la journée avec, pour les plus petits, un atelier de création autour de *Mon Oeil*, la web-série du Centre Pompidou, et une exposition-atelier proposée par Jean-Yves Jouannais autour des châteaux de sable, alors que les ados pourront se prêter à un atelier radio avec le Bondy Blog. Les parents pourront quant à eux assister aux conférences animées par des chercheurs en fin d'après-midi, autour de « *la place des femmes dans l'art moderne* », « *la libido et l'art moderne* » et le « *nihilisme et la modernité* ».



LE MAGAZINE

Acheter
Liseuse
S'abonner
Toutes nos publications



ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE

ART /

ANARCHRONISME – MACHINES À PERTURBER LE TEMPS

/

PAR ANNE LAFORET

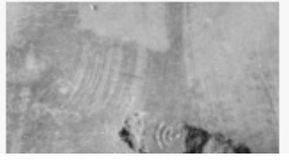
Du 30 avril au 9 juillet 2016

Cette exposition propose d'approcher la création contemporaine à travers un mot-valise, « anarchronisme », compression des mots anarchie et anachronisme. Cette compréhension permet d'appréhender des oeuvres elles-mêmes issues de compression temporelles et technologiques.









Des cette tension résultent des propositions qui décâblent et recâblent sauvagement les relations entre numérique et analogique, entre vernaculaire et vintage, entre innovation et obsolescence, entre médias de masse et matériels, logiciels et protocoles « faits maison ».

Certaines oeuvres présentées dans l'expositions modifient, à leurs façons, les modes opératoires propres au numérique ou à l'analogique : invention de supports matériels de stockage, retour à des usages moins usuels d'objet ancien de consommation, tel la K7 audio utilisée ici pour stocker du code…

D'autres proposent un changement de perspectives : la transformation de déchets d'équipements électroniques en armes rudimentaires ou l'apparition de signes liés aux technologies contemporaines sur des pierres…

CDA
CENTRE DES ARTS
ENGHIEN-LES-BAINS
SCÈNE CONVENTIONNÉE
ÉCRITURES NUMÉRIQUES

UNESCO
Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture

créative ENGHIEN-LES-BAINS
VILLE DES ARTS NUMÉRIQUES DÉSIGNÉE VILLE CRÉATIVE DE L'UNESCO DEPUIS 2013

S'ABONNER À LA NEWSLETTER
Inscription OK

LÉVITATION, LABORATOIRE DES DONS

DAVID GUEZ & BASTIEN DIDIER

Bains numériques | Expo | Mondes Sensibles

Mercredi 1 Juin 2016 - 09:00 - Dimanche 5 Juin 2016 - 19:00

Présentation

@Centre Culturel François Villon

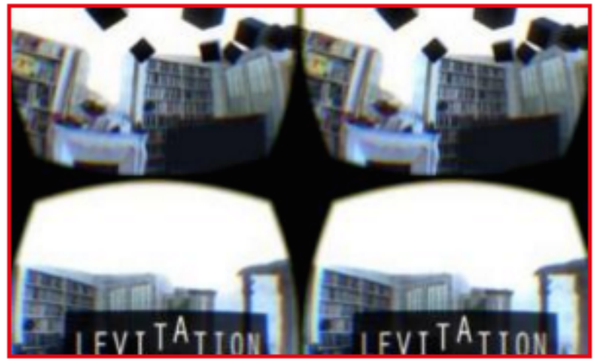
Dans cette installation, le spectateur est muni d'un casque imprimé en 3D et doté de capteurs neuronaux, sensibles à la température, la sueur, l'invitant à plonger dans un univers virtuel. L'objectif est de pouvoir tester certains de ses sens, les contrôler et les faire évoluer grâce à une sorte de jeu dans lequel il est possible d'évoluer en se confrontant à divers exercices. Le projet est de réaliser un programme d'entraînement et d'immersion dans des univers virtuels permettant de devenir in fine une sorte de super-humain, un homosapiens augmenté capable de mettre en lévitation les objets qu'il voit.

Production VRLAB
www.vrlab.fr

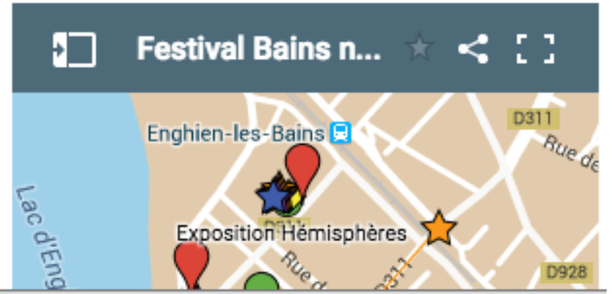
PARRAINAGE RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES
DÉCALAB (Malakoff, France)

RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES
déca Lab

Images de présentation



Infos pratiques



RÉALITÉ VIRTUELLE, LES YEUX VIDÉO

Par Erwan CARIO
— 13 mars 2015 à 20:06

L'arrivée prochaine sur le marché de casques d'immersion sensitive va bouleverser l'économie numérique. Et ouvrir des perspectives dans toutes les sphères de la vie.



Vision immersive lors d'un test de l'Oculus 2, le 12 mars. Photo Christophe Maout

Etre ou ne pas être, ce n'est plus qu'une question de mois. Etre où nous ne sommes pas, ce très vieux rêve d'ubiquité, est en passe de devenir une réalité, mais pas n'importe laquelle. Cette réalité virtuelle pourrait envahir notre quotidien. D'ici à la fin de l'année et le tout début 2016, tous les objets annoncés depuis quelques années (Le Rift d'Oculus VR et le Morpheus de Sony) ou quelques semaines (le Vive de HTC et Valve) seront disponibles, à des prix probablement raisonnables, eu égard à la rupture technologique qu'ils représentent - sans doute moins de 300 euros. Quant à l'appareil de Samsung, le Gear VR, développé par Oculus et qui permet de vivre l'expérience grâce à un des smartphones de la marque, il arrive en France à la fin du mois.

Il se passe en ce moment un phénomène étrange autour de cette réalité virtuelle, souvent appelée «VR», son sigle anglophone. Soit vous avez déjà essayé un des casques de dernière génération et vous êtes déjà convaincu, voire enthousiaste. Soit vous êtes encore étranger à ce type d'expérience et vous haussez probablement en ce moment même les épaules, incrédule. Ou consterné. Il faut alors s'adonner à l'exercice périlleux d'expliquer avec des mots ce qui relève de la sensation intime, d'un ressenti autant physique que visuel. Expliquer finalement ce concept essentiel qui défini à lui seul l'expérience : la présence.

«La différence entre un écran et la réalité virtuelle, c'est la même qu'entre regarder un paysage par une fenêtre et s'y promener», explique E. McNeill, créateur californien d'expériences VR. C'est ce que nous avons vécu lorsque nous avons enfilé le casque Oculus Rift (le deuxième prototype, appelé DK2). Nous sommes dans un appartement parisien, assis sur un fauteuil auquel sont fixés un joystick et une manette des gaz, l'équipement parfait du petit amateur de simulateur de vol. Le moment d'après, nous sommes dans le cockpit d'un vaisseau spatial, perdu au milieu d'un nuage d'astéroïdes. Le jeu s'appelle *Elite : Dangerous*, c'est la relecture d'un jeu de 1984, *Elite*.

Sidération.

A l'époque, il était fascinant car une galaxie tenait dans une simple disquette. Aujourd'hui, cette galaxie, nous pouvons nous y transporter et l'arpenter. Nous ne sommes donc plus à Paris, ni même sur Terre : où que se porte notre regard, rien d'autre que l'espace et le tableau de bord du vaisseau. Et lorsque nous décidons d'effectuer une manœuvre autour d'un gros rocher, nous pouvons admirer les détails de sa surface en levant la tête. Plus tard, bien plus tard, il faut se résoudre à enlever le casque. On a alors presque peur de la redescente. Comment va-t-on réagir à ce retour à la réalité ? Notre corps va-t-il accepter ce voyage de plusieurs années-lumière en un clin d'œil ? Le fait que ça se passe sans le moindre problème nous surprend presque. Mais quelque chose a changé. Une prise de conscience. Notre réalité n'est plus seule.

Cet état de sidération est le point commun de nombreuses personnes qui essayent pour la première fois la réalité virtuelle. Fin 2013, quelques mois avant le rachat d'Oculus par Facebook *(lire page 6)*, un investisseur sur le point de participer à une levée de fonds de 75 millions de dollars (72 millions d'euros) déclarait : *«Je crois que j'ai vu cinq ou six démos informatiques qui m'ont fait penser que le monde était sur le point de changer. Apple II, Netscape, Google, iPhone et maintenant Oculus. C'est dingue.»*

David Guez, artiste numérique et créateur du site VRlab, fait le même constat : *«Depuis ma découverte du Web, je n'ai jamais ressenti une telle excitation. On ne sait pas où ça va, mais c'est vertigineux. La réalité virtuelle, c'est un changement de perspective. Un peu comme l'apparition d'une quatrième dimension qui n'est pas le temps.»*

La présence, c'est le fait d'être convaincu de se trouver au milieu des images projetées par le casque - nos autres sens ayant du mal à aller à l'encontre des informations envoyées par nos yeux et nos oreilles. Dès lors, les possibilités semblent presque infinies. *«Le concept de présence, que l'Oculus Rift impose immédiatement, est la clé du succès de la VR,* analyse Jack, un acteur de premier plan de la réalité virtuelle en Californie qui préfère garder l'anonymat. *Le réalisme visuel, par exemple, n'a, et n'aura, que peu d'importance pour proposer une immersion convaincante.»* D'où cette conviction d'imminence pour tous les acteurs de la réalité virtuelle. Toute la technologie est là dès aujourd'hui, à portée de main. Encore faut-il créer des destinations.

Si on pense au jeu vidéo comme première application concrète de la VR, ne serait-ce que pour le savoir-faire en termes de fabrication de mondes numériques, les productions actuelles ne sont pas forcément les plus adaptées à une immersion totale. E. McNeill en est convaincu : *«Les créateurs vont devoir reconsidérer le thème des expériences qu'ils créent. Quand vous avez vraiment l'impression d'être dans un monde différent, vous préférez sans doute vous promener et explorer plutôt que tirer sur tout ce qui bouge.»* Mais le jeu ne concerne finalement qu'une portion des applications possibles. *«Dans tous les domaines de la création, les gens veulent s'approprier ce nouvel univers,* constate David Guez. *Et dans chaque domaine, les réponses vont être différentes, que ce soit pour le jeu vidéo, le cinéma ou pour les artistes plasticiens.»* Une petite soirée au pied des pyramides ? Un cours sur les satellites de Jupiter avec promenade sur place ? Le tourisme et l'éducation seront aussi de la partie. L'application VR Cinema, disponible gratuitement, est une introduction convaincante à des applications plus quotidiennes. Une fois lancée, il suffit de choisir un film sur le disque dur et on atterrit dans une salle de cinéma. On choisit sa place et on se retrouve face à un écran de la taille d'un terrain de tennis. Difficile de revenir à la vieille télévision de salon après ça.

Mais cette salle de cinéma met aussi en lumière un des handicaps majeurs de la réalité virtuelle aujourd'hui : les autres fauteuils sont désespérément vides. C'est un problème fascinant pour Jack : *«Comment recréer une interaction sociale dans un environnement VR si je porte un casque ? Comment regarder un film avec quelqu'un d'autre dans la même pièce ? Via des avatars virtuels ? La solution semble intéressante pour profiter d'amis à distance mais si nous sommes physiquement côte à côte…»*

Déconnexion.

Et puis il y a, bien sûr, toutes les peurs légitimes qui ne vont pas manquer de ressurgir face à un paradigme d'une telle ampleur. L'addiction à d'autres univers, la déconnexion de la ré plus enthousiastes ne peuvent s'empêcher de redoutet conséquences. *«Evidemment, ça va être flippant. Ça v choses,* prévient David Guez. *Si Facebook arrive à créer u mutuvers social parfait, on ne peut pas prédire les conséquences. Avec une réalité aussi pourrie que la nôtre, n'est-ce pas logique de vouloir aller ailleurs ?»* Le risque est donc de préférer passer sa vie dorlotée (et exploité) par Mark Zuckerberg plutôt que d'affronter un quotidien morose. D'où l'importance aussi d'une création virtuelle à la hauteur. C'est la certitude d'E. McNeill : *«Je comprends ces peurs mais j'ai tendance à être plutôt optimiste. Après tout, je passe déjà le plus clair de mon temps devant un écran. Nous devrions nous inquiéter plus de la qualité du temps passé dans la réalité virtuelle que de la quantité. Ce serait une honte d'avoir un nouveau média aussi incroyable et rien de bon à l'intérieur.»* ◄►

Erwan CARIO

PARTAGER TWEETER

APRÈS CET ARTICLE
EDITORIAL Vertige

PARTAGER TWEETER

1 COMMENTAIRE



HOST AN ARTIST
FRANCE, NOVEMBRE 2015

Hostanartist est une plateforme en ligne qui permet à des "propriétaires" d'espaces privés ou publics – maisons de vacances, appartements, chambres, ateliers, locaux libres – d'offrir à des artistes des lieux de résidences de création.

En échange de ces résidences, les artistes offrent à leurs mécènes une œuvre d'art, un texte original, un cours particulier, un concert privé ou toute forme qui permet de créer un lien inédit avec leurs hôtes.

David Guez et **Anne Roquiny** se sont rencontrés dans un lieu mythique Parisien des années 1990-2000 – Le web bar – qui a vu fleurir les premières initiatives artistiques du web et ont évolué chacun dans le réseau de l'art numérique en inventant des projets artistiques et curatoriaux originaux.

Partant du principe que le web doit être avant tout un espace d'échange et de transmission et qu'il est à même de créer de nouveaux modèles de production, de diffusion et de médiation de l'art, David et Anne se retrouvent aujourd'hui autour d'une idée simple et pourtant nécessaire : les résidences d'artistes.

Leurs recherches aboutissent à un constat étonnant : Il existe très peu de résidences disponibles pour les artistes (300 en France) et les échanges entre artistes et amateurs d'arts restent la plupart du temps restreints aux vernissages.

En Aout 2014, ils présentent ce projet à un responsable du Ministère de la culture et de la communication qui trouve le projet 'pertinent' et 'nécessaire' dans le paysage culturel actuel. Une première aide financière va ainsi permettre de fédérer une équipe et de construire la première version du site web.

HOST AN ARTIST propose une nouvelle forme de médiation entre les artistes et le public fondée principalement sur l'échange.
Les principes qui prévalent sont les suivants :

- Le site est multilingue, le principe des résidences pouvant ainsi se développer à l'international.
- Il n'y a pas d'échange d'argent entre les hôtes et les artistes.
- l'artiste s'engage à donner une œuvre, un texte, proposer une performance, un cours ou toute autre forme qui permet de créer un lien entre son hôte et son travail artistique.
- L'offre de résidence peut comprendre la totalité ou une partie du lieu.
- La structure qui gère le site est associative. Elle propose un cadre juridique pour sécuriser l'échange entre les deux parties et pour faire en sorte que la transaction soit simple et fondée sur une confiance mutuelle.
- Un contrat sur mesure est proposé par l'association à l'hôte et à l'artiste.

Paysages Humains parraine cette initiative par une contribution annuelle.

Nous étions à la soirée inaugurale que s'est tenue à la Galerie Claude Samuel à Paris en novembre 2015.

Lien:
www.hostanartist.com

Un selfie en VR : David Guez équipé du casque Merge. © DR

< 26/11/14 >

David Guez lance le VRLAB parce que « la VR est révolutionnaire »

David Guez est un artiste pionnier des nouveaux médias, qu'il aime critiquer, décortiquer, dépasser même pour en saisir toutes les potentialités. Très proche de Poptronics (il a participé à la création du projet, à été le premier à investir le pop'lab, a écrit de nombreuses chroniques et tutoriels), David est aujourd'hui fier de plonger dans une nouvelle aventure, le VRLAB, un collectif qu'il a initié autour de la réalité virtuelle (VR pour les intimes). Cette nouvelle technologie qui est l'est pas tant que ça, à la faveur de l'attention médiatique portée aux Oculus Rift notamment, revient sur le devant de la scène. Et David Guez, donc, enthousiaste et exalté comme aux premières heures du réseau des réseaux, lance le VRLAB ce vendredi à la Gaîté lyrique autour d'un plateau média en compagnie de quelques-uns de ses journalistes préférés (l'auteur de ces quelques lignes...). Nous l'avons au préalable soumis à la question...

Tu n'es pas un « bleu » côté nouvelles technologies, tu as même plutôt été un pionnier, tu crois sérieusement à la nouvelle vague de la réalité virtuelle ?

Oui, je crois qu'il y a une conjonction entre plusieurs facteurs (technologique, économique, société) et une attente qui tient au fait qu'il a toujours manqué au Web une interface 3D digne de ce nom qui nous immergerait complètement le regard des utilisateurs dans une nouvelle dimension.

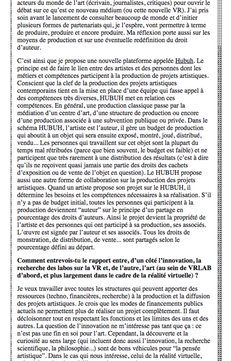
Je suis très critique des nouvelles technologies mais lorsque j'ai essayé l'Oculus Rift en avril dernier dans une exposition d'art contemporain, j'ai compris qu'il y avait de véritables enjeux esthétiques qui dépassaient le simple gadget électronique.

Avant la nouveauté, la première VR a une trentaine d'années. Elle n'était pas du tout au point et réservée à une élite. Aujourd'hui, on faisant une veille intense sur ce qui se passe dans ce domaine, je vois à quel point ce phénomène est en train de prendre. Énormément dans la culture, avec de plus en plus de projets liés au cinéma, au documentaire, à l'architecture, à la visite de musée. Dernier en date, l'Institut du monde arabe qui organise en ce moment une expo sur la visite d'ateliers d'artistes mexicains à partir de casques VR installés dans le musée à Paris.

C'est un non sens absolu, ces critiques qui disent "ça n'a pas marché il y a 30 ans et donc, ce ne marchera pas aujourd'hui". Si on a toujours rêvé d'autres médiums (pour rester dans le domaine de l'art), cela signifierait que la peinture aurait dû s'arrêter au paléolithique ! Plus sérieusement, je crois que la VR est tout à fait le Web à ses débuts : un champ libre de exploratoire fabuleux, que d'ailleurs les artistes ont déjà commencé à explorer.

C'est quoi le but de VRLAB ?

Quand j'ai commencé à réfléchir à des projets liés à la VR, j'ai constaté que le monde de la VR en est encore à ses débuts. En France, peu d'acteurs de la scène artistique ont réfléchi et se lernin. J'avais envie de créer un laboratoire, mais pas au sens classique du terme, depuis longtemps. VRLAB est né en proposé comme une évidence. Pour faire de veille sur les domaines de la réalité virtuelle et des réalités alternatives, pour faire le lien entre l'art et ces domaines, pour mettre en place des événements (conférences, démonstrations, expositions…) qui participent à créer une dynamique de réflexion et de production, mais aussi pour créer et produire des projets, des initiatives d'expositions collectives, de performances, d'installations, enfin établir des partenariats avec des laboratoires scientifiques, universitaires, des structures de productions, des centres d'arts et des espaces d'expositions, et les entreprises des domaines concernés. VRLAB, c'est un collectif au sens ouvert du terme, le vous entends nos lunettes et ensemble liées à l'art de ci qui s'intéressent à la VR pour déclencher le plus de dynamiques possibles.



« Immersive », installation interactive du collectif dpoetyme, sera présentée en octobre au VRLAB meetup. © DR

Ce premier "meetup" sur le plateau média de la Gaîté vendredi 28 novembre a pour but de mettre en route le VRLAB ?

Oui, ce premier meetup VRLAB présente le projet de collectif mais est aussi l'occasion d'inviter des artistes qui utilisent la VR ainsi que des acteurs du monde de l'art (écrivain, journalistes, critiques) pour ouvrir le débat sur ce qui se recentre autour de cette nouvelle technologie. Il y a pas soin avant le lancement de consulter beaucoup de monde et d'inter plusieurs personnes de manière qui, j'espère, vont permettre à terme de produire, produire et encore produire. Ma réflexion porte aussi sur les moyens de production et sur une éventuelle redéfinition du droit d'auteur.

C'est ainsi que je propose une nouvelle plateforme appelée Hubuh. Le principe est de faire le lien entre des artistes et des personnes dont les métiers et compétences participent à la production de projets artistiques. Conscient que c'est la production de projets artistiques contemporains tient en la mise en place d'une équipe qui fasse appel à des compétences très diverses, HUBUH met en relation ces compétences. En général, une production classique passe par la médiation d'un artiste et d'un producteur durant la production ou encore d'une production associée à une subvention publique ou privée. Dans le schéma HUBUH, l'artiste est l'auteur, il gère un budget de production qui aboutit à un objet qui sera ensuite exposé, montré, joué, distribué, vendu... Les personnes qui travaillent sur cet objet sont la plupart du temps mal rétribués (parce que bien souvent, le budget est faible) et ne participent que très rarement à une distribution des résultats (c'est à dire qu'ils ne reçoivent pas de salaire lorsque l'objet est vendu, ou des « exposition ou de vente de l'objet en question). Le HUBUH propose ainsi une autre forme de collaboration sur la production des projets artistiques. Quand un artiste propose son projet sur le HUBUH, il détermine les besoins et les compétences nécessaires à la réalisation. S'il n'y a pas de budget initial, toutes les personnes qui participent à la production deviennent "auteur" sur le principe d'un partage au pourcentage des droits d'auteurs. Ainsi le projet devient la propriété de l'artiste et de toutes les personnes qui participent à la production, un associés. L'œuvre est signée par l'auteur et ses associés. Tous les droits de monstration, de distribution, de vente... sont partagés selon le pourcentage défini au départ.

Comment entrevois-tu le rapport entre, d'un côté l'innovation, la recherche des limites de la VR et, de l'autre, l'art (au sein du VRLAB d'abord, et plus largement dans le cadre de la réalité virtuelle) ?

Je veux travailler avec toutes les structures qui peuvent apporter des ressources (matériel, financières, recherche) à la production et à la diffusion des projets artistiques. Je crois que les modes de financements publics actuels ne permettent plus de réaliser un projet complètement. Il faut décloisonner notre rapport aux fonctions et à les limites dans le cadre de notre travail. Le but de l'innovation ne m'intéresse pas tant que ça : ce n'est pas un but en soi pour l'art. Cependant, la découverte et la curiosité au sens large (qui incluent donc aussi l'innovation, la recherche scientifique, la philosophie...) sont de bons véhicules pour la création artistique". Dans le cas qui nous intéresse, celui de la réalité virtuelle, parce à la recherche et à l'innovation, nous obtenons un nouveau médium aussi révolutionnaire que la peinture, l'électricité et le Web.

On te connaît (entre autres) pour tes projets qui ont anticipé les pratiques, comme par exemple quand tu faisais un Web-TV pour artistes bidouilleurs, bien avant Youtube. Est-ce que tu imagines aujourd'hui que le terrain de jeu de la réalité virtuelle avec les acteurs économiques majeurs de type Google, Samsung etc., est celui où vont s'inventer les nouvelles pratiques de demain ?

J'aime beaucoup lorsqu'un médium est grand public : il permet de proposer des projets qui touchent le plus grand nombre de spectateurs possible.

Cela signifie de facto qu'au sein de notre système économique, la bataille que se livrent les grands manitous des technologies va voir émerger assez rapidement un ou plusieurs casques VR grand public peu chers et de bonne qualité. Le domaine du jeu vidéo et celui de la téléphonie mobile (via des Web sérosi ineficaces) seront les premiers à en profiter. Il est toujours possible de fabriquer un casque DIY mais il est important à mon sens que ce phénomène se répande le plus possible dans les usages. A nous les artistes, ensuite, de pervertir, détourner, retourner, hallucinter et créer l'espace critique autour de ces usages.

Quoi est le rôle de l'art dans les processus d'innovation ? Plus précisément, y a-t-il pas un danger à croire après l'innovation (faire de la veille, tester les derniers outils, etc.) quand on est artiste ? Le danger de ne retrouver aussi réflexion ni recul sur ces processus, et, globalement d'être "mangé" par la course en avant technologique ?

Je ne crois pas que ce soit un danger, au contraire, c'est en connaissant parfaitement son médium et son milieu qu'on est à même de proposer des choses intéressantes. L'art n'a pas de rôle particulier dans l'innovation, la pub ou le marketing. L'artiste est le vecteur de sa propre imagination qui puise dans ses rêves, ses phobies, ses bibles et ses captations sensorielles du réel. Si son réel est très technologique, il en fera peut-être un jour une œuvre dans un genre avec des zéros et des uns et une autre fois, une machine à voyager dans le temps. N'oublions pas qu'à chaque époque, les artistes étaient très proches des considérations scientifiques et techniques. Cela n'a pas fondamentalement changé. Tout va plus vite et avec plus de bruit et de buzz.

« The Machine To Be Another », investigation artistique de BeAnotherLab (2014) :



L'artiste peut-il à lui tout seul imaginer les stratégies discursives, pas forcément créatives, mais en tout cas explorer certaines pistes ? Tu soulignent les éditions 2014 du festival Accès(s) intitulée « Disruption » par ses commissaires Nicolas Nogrette et Bertrand Grimault, ou le titre « L'obsolescence déprogrammée » d'une autre exposition organisée cet automne autour du jeu vidéo à Chevilly ?

Si ! Je n'ai fait que cela depuis cinq ans… enfin, depuis le pop'lab N°1 :) jusqu'au manifeste du monde ZEROUN.

En quoi la réalité virtuelle t'intéresse-t-elle ? Tu as déjà des idées d'œuvres, d'installations, de dispositifs ?

Ces nouvelles interfaces qui proposent la vision augmentée correspondent, d'un point de vue esthétique, à un véritable changement de paradigme quant à la notion de perspective. En tentant les Google Glass et le casque de réalité virtuel Oculus Rift, la première idée qui m'est venue a été celle tableau de Georges Martin (« La Cité idéale (Urbino) », 1470) qui manque la découverte de la perspective en peinture. Je pense réellement que nous sommes à une époque technologiquement très proche pour modifier complètement notre « regard » sur la notion de perspective. La question pourrait presque se résumer ainsi : que se passe-t-il si notre vision se retrouve dans des contextes où la réalité est parfaitement copiée, où des interfaces et capteurs nous font ressentir les mêmes sensations que dans le réel, où notre cerveau est complètement leurré par ces images ? Nous pourrions presque parler d'une perspective 4D. Cette dimension supplémentaire serait celle de l'immersion complète dans la 3D. Si l'on reprend le tableau de Giorgio, nous sentirions que l'« ailleurs », devenu la cité idéale à Urbino.

Évidemment, il ne s'agit pas ici de faire un bête copier-coller théorique entre perspective classique 3D et perspective augmentée, mais le champ de l'art s'est toujours interrogé sur l'image et sur notre rapport à l'image, et notre rapport aux passages esthétiques et sensibles entre le corps virtuel/abstrait et le corps réel/contemporain. Ces questions de corps virtuel, d'interfaces de captation et la notion d'interactivité homme/machine se sont évidemment peu nouvelles dans le champ de l'art. Ce qui change fondamentalement aujourd'hui, c'est la conjonction possible entre une puissance technologique arrivée à maturité et un phénomène de masse et grand public avec l'imminente démocratisation des casques VR. Le casque VR va devenir le prochaine interface grand public qui relie les différentes mondes que nous connaissons et offre une réelle "nouvelle vision du monde".

Et oui, en effet, j'ai déjà quelques projets, dont un qui me tient à cœur et sera présenté à Beaubourg en février 2016, le projet « Levitation ». Je propose qu'une immersion dans le virtuel via les casques VR puisse changer le réel, changer nos capacités mentales et physiques, en modifiant les circuits neuronaux de certaines de nos fonctions. Je veux travailler avec des labos et des scientifiques pour réfléchir à la mise en place de dispositifs qui vont nous leurrer… mais dans le bon sens du terme. Je crois au final, non pas à l'idée du post-humain, mais plutôt à un humain qui progresse par l'apprentissage.



« Lévitation », un projet VR de David Guez. © DR

Justement, comment vois-tu la VR dans un futur proche ? Tu penses que les lunettes vont s'imposer dans la réalité virtuelle ?

D'ici à deux ans, les lunettes, les écrans et les puissances de calcul des unités mobiles seront à même de proposer une VR quasi parfaite. L'outil ultime, ce serait une lentille qui puisse faire la même chose, avec un basculement réti/virtuel d'un simple clin d'œil. La VR continuera à évoluer et le développement des interfaces haptiques et neuraltes. A terme, nous serons tous des voyageurs de multivers.

Pourquoi est-ce que la VR te fait autant kiffer ?

Je suis mes intuitions et celle-là est surpuissante et déterminante pour la suite des opérations. Sinon, pour le lancement de VRLAB à la Gaîté ce vendredi, c'est gratuit mais si vous vous inscrivez sur le site vrlab.fr, vous pouvez gagner des casques VR Homido et des Google Cardboard.

Recueilli par amuck #vrlab #pop'tech



L'artiste David Guez investit avec Kronos sur nouveau paradigme : « Kronos est un système d'échange marchands grâce à l'Internet et les chaînes de blocs (blockchain) qui est émergé il y a quelques ans. Il est redonner un système d'échange monétaire où l'argent, la kronos, serait une monnaie temporelle. Manifeste et opera contribution de création.



Une nouveau pour dibordre du système monétaire traditionnel. © David Guez

< 03/03/16 >

Money is Time, manifeste Kronos par David Guez

David Guez, artiste proche de poptronics (il fait partie des collaborateurs, a été le premier à investir le pop'lab), cette carte blanche en pdf avec son « Disque Dur papier », depuis décliné en installations, livres…), signe un manifeste « pavé dans la mare » pour imaginer un autre rapport à l'argent en ces temps de crise financière globale.

Certes, il s'est pas le premier média-artiste à s'intéresser à l'argent, mais sa proposition d'« inventer une monnaie indexée sur le temps » s'inscrit dans la droite ligne de son travail, obsédé par l'archive, la temporalité accélérée à l'ère numérique (au série « 2067 » qui propose d'envoyer un mail dans le futur ou de remonter la ligne du temps à l'aide d'une radio) ou encore les nouvelles mesures de valeur (série « Etalon zéro octet »).

Voici le manifeste qui initie le projet. A lire, partager, commenter, augmenter !

LE CONSTAT

Le projet part de la remise à plat de nos systèmes d'échanges.

Sur le principe de la définition de nos besoins pour vivre, dans une société où l'internet est un espace intermédiaire qui permet de changer les règles de production, de distribution et de médiation.

Où l'inégalité croissante est le fruit de dysfonctionnements propres aux processus de circulation du système qui régit l'ensemble des échanges des biens et des services.

Que la question du capital se résume à une inégalité massive entre les êtres, qui n'est plus cadré sur les valeurs du réel mais sur les conséquences d'algorithmes dont le moteur est le profit et non l'échange.

Il n'y a plus d'équivalence. Il n'y a plus d'équilibre.

Sur ce constat que l'ensemble qui régit ce système passe par un mécanisme d'échanges et d'équivalences dont la force est de rendre transparente la circulation des biens et des services : la monnaie.

Que le passage du système du troc à celui de la monnaie a permis de "fluidifier" ces échanges, de mettre en place un médium intermédiaire entre les transactions mais surtout de rendre invisibles les intermédiaires humains. Elle a aussi défini de façon globale la notion de valeur, et de facto celle du profit, qui, sous l'effet de masse et sa propriété fiduciaire a effacé la valeur humaine.

S'est ainsi substituée à la valeur humaine de l'échange la valeur de l'échange et à la valeur de l'échange la valeur de la valeur de l'échange, créant le profit, non pas humain mais monétaire.

Que cette grande chaîne de circulation invisible qui ne rend plus compte de la valeur de l'échange et encore moins de la valeur humaine de l'échange crée ainsi des équilibres inégalitaires.

Car même si elle maintient des écosystèmes dans un équilibre relatif, elle a besoin de répondre au besoin de la croissance d'introduire deux autres valeurs : l'emprunt et le temps.

Ce temps monétaire est une invention qui range définitivement la valeur d'échange humain aux oubliettes de l'histoire de notre civilisation.

Car c'est bien la notion d'emprunt et de remboursement dans le temps, dont les acteurs principaux, les établissements bancaires, réglementent les échanges en faisant office d'espace intermédiaire entre ceux qui épargnent et ceux qui empruntent, qui enchaîne irrésistiblement l'humanité au fil système. Ainsi, à ce principe de base de vendre un bien ou service en échange d'un document qui imprime sa valeur, dans l'objectif de pouvoir l'utiliser pour, à son tour, acheter un bien ou un service dans un système d'équivalence établi, s'est substitué le principe du crédit qui fabrique une valeur inexistante dont le coût est plus élevé que le coût réel de l'échange.

Ainsi, en voulant introduire de la vitesse non humaine dans les échanges, en dérogeant au principe de l'équivalence de l'échange par addition d'une valeur supplémentaire, celle temporelle du crédit, on a créé un système de dépendances et d'enchaînements aux seuls intermédiaires.

On a aussi créé un système de castes et d'élites, ceux-là même qui profitent du système en accumulant les valeurs factices générées par le système temporel monétaire.

Ce système a ainsi la puissance de sa propre définition et de ses mécanismes et il empêche de facto d'en sortir car la base temporelle qui le constitue est telle la pierre tombale du mauvais : à celui qui emprunte nécessité de rembourser dans un temps long ou de sortir du système.

La containe d'années venant de se dérouler a imposé ce système aux individus comme unique solution temporelle pour vivre.

Elle a institué une forme d'esclavagisme financier, qui, aujourd'hui, se répand aux groupements d'états, aux états et aux nations.

De quoi a t-on besoin pour "vivre" ?

Cette question se pose dans le cadre d'une redéfinition de nos systèmes d'échanges : il s'agit en effet de remettre « à plat » les systèmes qui nous gouvernent en trouvant des solutions pour sortir de ces systèmes.

S'il s'agit de lister nos besoins les plus primitifs de façon exhaustive, tels que se nourrir, s'habiller, se loger, se transporter, se chauffer, se cultiver, se divertir... nous pourrions organiser des listes de plus en plus précises pour arriver au constat suivant : impossible de tout produire par nous-mêmes.

Nous arriverions alors à un autre constat : Notre "survie" dépend principalement des autres, nous sommes donc liés à l'autre de par nos besoins, au sens le plus existentiel mais aussi le plus pragmatique du terme.

Que notre évolution nous rend ainsi interdépendants les uns des autres. Que cette interdépendance se base sur l'échange comme vecteur de médiation. Et que ces médiations, dans des ensembles régulés de survie et d'évolution, permettent de faire circuler les biens et des services répondant à nos besoins. Hors, nous avons vu que dans notre système actuel, les biens et les services sont calés sur une système monétaire qui efface leur véritable valeur, celle du temps passé "réellement" à les fabriquer ou à les diffuser.

Nous avons aussi vu qu'à cette valeur factice s'est ajoutée la valeur de l'emprunt factice, augmentant ainsi le principe de spéculation financière et celui d'enchaînement temporel.

Les questions sont alors les suivantes :

» Comment subvenir à nos besoins en sortant du système de médiation d'échange monétaire actuel ?

» Comment faire pour que notre activité, quelque soit son sujet, puisse participer à l'équilibre d'un ensemble d'échanges régulés ?

Les expériences pour sortir du système monétaire sont nombreuses et souvent calées sur un principe qui a prévalu pendant des dizaines de milliers d'années entre les humains : le troc.

Une des caractéristiques intéressantes du troc est qu'il se passe de la notion de monnaie pour la remplacer par celle d'une médiation entre deux personnes ou un petit groupe de personnes qui déterminent à chaque transaction la valeur d'échange.

Nous appellerons cette valeur, valeur « intermédiale », c'est à dire une valeur d'échange qui se détermine par la discussion entre deux personnes, donc par un autre échange, humain : une forme de négociation qui va déterminer à chaque transaction la possibilité de l'échange par la définition de son contenu.

Le défaut principal de ce type d'échange, outre le fait qu'il soit … (échange échange nécessite une négociation), c'est qu'il ne permet pas la distribution d'une valeur d'échange pour d'autres biens ou services.

En effet, si je fabrique des confitures, je vais devoir négocier constamment leur échange contre tous mes autres besoins et il n'est pas évident que je puisse trouver un équivalent pour tous les services ou biens qui me sont nécessaires. Il fonctionne donc bien lorsque l'existe un faible nombre de produits et peu de division du travail mais devient moins pratique sur des chaînes d'échanges et de productions plus importantes.

Il est donc instable et précaire mais offre un aspect non négligeable qui a été l'aussi dans notre système actuel : la valeur intermédiale globalement effacée par "le marché" de par l'abstraction des intermédiaires et la masse des échanges de « même marché.

Mais le système de la monnaie, calé sur différentes valeurs établies à travers les siècles, qui s'est vu lié aux richesses des découvertes minières puis décorrecté de ces mêmes valeurs via le processus de création monétaire bancaire, la monnaie de crédit, pour finir sur la notion de monnaie fiduciaire, garde une vertu fondamentale en sa capacité à rendre liquides les transactions, permettant ainsi d'établir toutes les combinaisons d'échanges possibles entre tous les biens et les services existants et à venir.

GARDER L'IDEE D'UNE MONNAIE

L'idée serait donc de garder la notion de monnaie sans la travestir à une notion de profit non régulé sur la valeur réelle du temps passé à la production des biens et des services équivalents.

NE PAS ETABLIR DE SYSTEMES D'EQUIVALENCES ET D'ECHANGES AVEC LES AUTRES MONNAIES

Une autre notion dérivée de la première est de proposer une monnaie qui ne peut pas s'échanger via un système d'équivalences avec les autres monnaies car elle garderait ainsi la possibilité de spéculer sur les de ses transferts aux autres monnaies et empêcherait la disparition et le remplacement de l'ancien système.

TROUVER UN MECANISME DES ECHANGES QUI FONCTIONNE GLOBALEMENT

Les systèmes de monnaies locales ont répondu, en partie, à ces problématiques et de nombreux exemples existent et fonctionnent sous la forme de systèmes plus ou moins clos, à des niveaux qui permettent de faire fonctionner une communauté, un village, voire une ville.

Mais ces systèmes ont toujours été installés en parallèle des monnaies nationales ou internationales existantes. En effet, la complexité de notre système actuel et sa globalisation via le marché boursier et financier empêchent complètement d'imaginer une monnaie nouvelle qui ne serait pas calée sur les mêmes fonctionnements. Il est donc nécessaire d'imaginer d'autres mécanismes qui permettent l'échange de façon globale où cette nouvelle monnaie pourrait s'échanger.

LE RESEAU INTERNET

Le réseau internet est l'espace ultime de médiation de notre époque. Il abolit les espaces intermédiaires et en développe de nouveaux.

Il permet de créer un lien incroyable et universel entre des personnes proposant des biens ou des services et d'autres personnes ayant nécessité de ces biens et ces services.

Ces liens doivent être encadrés par des entités (des programmes) qui permettent le changement des systèmes d'échanges actuels, et donc, de la monnaie.

Ces entités doivent être conçues de façon à ne pas profiter à des espaces intermédiaires qui feraient profit sur l'accumulation des quantités échangées. Alors que dans le système classique, la plupart des systèmes intermédiaires nécessitaient la création d'une valeur factice à ajouter au coût global des biens et des services, jouant le jeu de la spéculation et de l'accumulation de profit aux dépens de la classe des créateurs (auteurs, fabricants, artisans...), le système en réseau permet l'abolition de ce joug. véritable machine à créer du pouvoir et de l'inégalité.

Mais pour cela, le réseau n'est pas suffisant, car bien que nécessaire pour relier et permettre les échanges, il est un vecteur neutre qui n'a pas d'effet sur le vecteur monétaire fiduciaire d'aujourd'hui.

Ainsi, dans un monde semi-idéal en réseau qui trouve aujourd'hui écho dans les services d'échanges communautaires ou encore dans l'économie solidaire, il manque un élément fondamental qui permettrait de pallier les défauts du système monétaire classique : une monnaie non spéculative qui puisse établir les équivalences d'échanges entre des biens, les services et leurs utilisations. Avec l'arrivée du bitcoin, des technologies en réseaux pair à pair (peer to peer) et celle de la blockchain (chaîne de blocs) à émergé la possibilité de proposer une monnaie qui se passe des espaces intermédiaires (les banques) tout en sécurisant les transactions.

Ainsi, les échanges se font dans le plus strict anonymat et chaque échange est sécurisé par la multiplication des copies cryptées des transactions dans la grande chaîne d'échange des utilisateurs dudit système.

CE PRINCIPE D'UNE MONNAIE QUI CIRCULERAIT AU SEIN D'UN RESEAU MONDIAL, CRYPTE ET SECURISE EST POSSIBLE AUJOURD'HUI AVEC LA TECHNOLOGIE BLOCKCHAIN.

Le Kronos est une monnaie temporelle. Qui doit être le plus simple d'usage pour dépasser les systèmes d'échange actuels, où **1 KRONOS = 1 HEURE**.

Le site internet kronos.money est le lieu d'échange, d'information et de contribution pour bâtir Kronos.

Très concrètement, toutes les bonnes volontés pour faire de Kronos une réalité à l'échelle globale sont bienvenues. Et en urgence, pour commencer, un codeur en langage C est activement recherché !

david guez _pgpromance

"commenter" "imprimer" "envoyer"

et aussi

Chaumont 2010 affiche le graphisme dans tous ses états

Un film sans freue et 100 titres

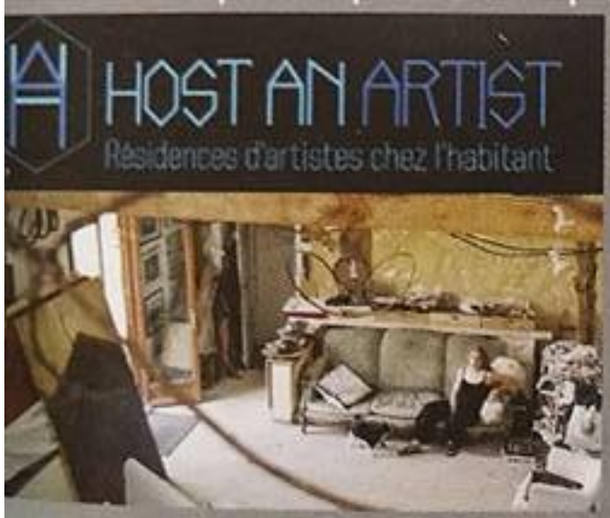
Un artichaut pour faire du frein devant le ministère de la Culture

Money is Time, manifeste Kronos par David Guez

Keith Haring sous toutes ses couleurs

les + lus

Résidences d'artistes chez l'habitant. À l'ère de l'économie collaborative, l'artiste multimédia David Guez et la curatrice Anne Roquigny ont lancé la plateforme en ligne Hostanartist. « *C'est une idée que j'ai eue il y a deux ans, en songeant à toutes ces résidences secondaires vides* », se rappelle le fondateur qui a obtenu des fonds du ministère de la Culture et d'Acardi. Au Pérou, à Cordoue, dans le Loiret, à Paris… des artistes ont l'opportunité de trouver un logis, en pleine nature ou dans un centre urbain, où ils sont accueillis un temps par des "propriétaires" d'espaces privés ou publics (maisons de vacances, appartements, ateliers, locaux) pour mettre en route une création. Temps d'écriture, répétitions et recherches sont ainsi facilités. En échange, les artistes offrent à leurs mécènes une œuvre, un texte, un concert, un cours ou toute forme susceptible de créer du lien entre leur travail et leur hôte. À moyen terme, David Guez « *croit à la dynamique d'un réseau solide qui peut être subventionné et relayé par des partenaires régionaux et européens* ». Au-delà de son aspect pratique, la philosophie de cette initiative lancée en novembre 2015 est de changer le rapport entre artiste et public. ● EMMANUELLE DREYFUS



© DR (capture d'écran)

www.hostanartist.com

Art numérique

Festival Bains Numériques : la réalité virtuelle est-elle un art ou une science ?

Mona Prudhomme Publié le 04/06/2016



Pour cette 9e édition, la biennale d'art numérique d'Enghien-les-bains met à l'honneur la "VR", médium hybride entre art et science. Pour débattre du sujet, nous en avons discuté avec le directeur du festival et un artiste pionnier de la discipline.

Durant cinq jours, la ville d'Enghien-les-bains devient le « ville créative des arts numériques » (désignée par l'Unesco en 2015).Le festival invite les visiteurs à questionner notre représentation du monde à travers une série d'expériences artistiques digitales. Le directeur des Bains numériques, Dominique Roland, explique le festival émergé d'un désir de faire se rencontrer les professionnels à la croisée des mondes de l'art, de la science et de la technologie. *« La biennale a pour objectif d'exposer l'entrelacement des écritures qui caractérise l'émergence de nouvelles esthétiques, à travers des technologies comme la réalité virtuelle, la réalité augmentée, le net art et toute autre technologie prométhéenne. »*



Expérience
J'ai testé le cinéma en réalité virtuelle... et j'ai failli crier !

Cette année, la réalité virtuelle, médium transversal entre les champs artistique et scientifique, est une fois de plus à l'honneur. *Plongé* dans un monde parallèle, chaque utilisateur vit une expérience unique dont il est acteur. Nous avons donné la parole au directeur du festival, Dominique Roland, ainsi qu'à David Guez, artiste pionnier de la « VR » (pour « Virtual Reality »), notamment auprès du laboratoire VRLAB. Pour le festival, la Française présente son œuvre inédite *Lévitation, laboratoire des rêves* (!).

Selon vous, quels sont les éléments révolutionnaires majeurs de la réalité virtuelle ?

Dominique Roland : Lorsqu'on a inauguré le festival en 2005, le mots Bains numériques nous a semblé évident pour traduire cette plongée dans un ailleurs. Avec la présence de l'eau comme élément de réalité fait d'autant plus sens ! On assiste à une dilatation de notre perception de l'espace et du temps. Cette immersion totale permet une action en temps réel, un peu comme la performance. On part d'un concept qui, une fois produit, devient immédiatement interactif.

L'art numérique doit constamment s'adapter aux nouvelles pratiques du public. La biennale a pour objectif premier de questionner le statut du spectateur en plaçant l'interaction au cœur de la programmation. Le projet Freehand développé par l'artiste Pauline de Chalendar et le professeur Laurent Grisoni, est tout à fait pertinent sur ce point. Il invite le spectateur à dessiner dans l'espace, à 360-degrés, devenant directeur d'une nouvelle écriture. Ce dernier dirige son regard où il veut et écrit sa propre histoire dans l'histoire. Par ce nouveau format, il prend part à un art de l'expérience. Cette considération du spectateur est centrale de nos jours. On repose la question de l'art dans la vie, de l'implication immédiate des oeuvres dans l'espace public.

Avec cette pratique immersive, on a la capacité d'innover sur notre perception des handicaps par exemple. Si vous prenez l'exemple de Notes on blindness, de Arte Factory produit par Arnaud Colinart, le visiteur est plongé dans la peau d'un homme aveugle. Grâce à tout un univers visuel et sonore qui reconstruit cette condition de cécité, on prend possession de la condition d'un autre. On bascule ailleurs, on se remet soi-même en question face à une expérience étrangère, que l'on n'a jourtant pas réellement vécu.



David Guez : Quand on est plongé dans un univers qui est une illusion parfaite de la réalité, et que l'on ajoute des éléments surnaturels, notre cerveau adapte sa perception des choses. L'idée avec Lévitation c'est qu'à force de contrainte à faire évoluer un cube dans un espace virtuel, un nouveau sens apparaît entre la faire dans le monde réel. Le projet pousse le concept de téléphatie et les limites à disposer du fonctionnement de notre propre corps. La fonction principale du cerveau étant d'apprendre, la réalité virtuelle joue de sa capacité à exercer cet apprentissage dans un contexte où les sens son leurrés. C'est d'ailleurs ce cela que cette technologie est utilisée pour vaincre des phobies par exemple, qui sont directement liées à nos sens cognitifs.

— "La VR a cette capacité incroyable de remettre en cause nos fondements."

Ce qui m'a particulièrement marqué quand j'ai commencé à travailler sur la VR étaient les interrogations enclenchées sur la perspective et la vision. La VR a cette capacité incroyable de remettre en cause nos fondements puisqu'elle questionne la perception même de la réalité. Par le jeu de l'image et de l'illusion, on reprose nos représentations du monde. En ce moment, je suis en dialogue avec le CNC, qui aide à la fois le cinéma, le jeu vidéo et l'art numérique. Ils sont en pleine réflexion sur la manière leur ces domaines à travers la réalité virtuelle, pour savoir comment l'interface idéale. Je dialogue avec eux sur non projet de créer un festival qui réunirait l'art et la réalité virtuelle. Le cinéma, grâce à ses plus gros moyens financiers, avance beaucoup plus vite que les arts plastiques et il serait dommage qu'il soit le seul à exploiter cela.



Intrigante par ses caractéristiques hybrides, la réalité virtuelle vous semble-t-elle plus proche plus du domaine de l'art ou de la science ?

Dominique Roland : Je ne crois pas à la rupture entre l'histoire des sciences et celle des arts. Nous sommes dans une époque où, par l'accélération du progrès technologique, tout va très vite. On a peu de recul et de distance avec les choses. Notre âge numérique jongle entre deux hémisphères, d'où le titre de l'exposition « Hémisphères » d'ailleurs. Avec la réalité virtuelle on danse toujours sur deux pieds, entre le monde réel et virtuel et cette nouvelle édition se veut être un passage entre ces deux mondes.

— "Je ne sais pas si la VR est un nouveau médium artistique"

Le comportement humain s'adapte intuitivement à ces nouvelles modalités mais doit savoir rester critique sur ce monde invisible qui est derrière l'écran (ou dans le casque de VR). La réalité virtuelle joue avec les manières de percevoir la réalité. Même s'il n'y a pas de hiérarchie à faire dans les arts, l'art numérique s'engage dans un enjeu artistique mais qui porte aussi un regard critique sur la société. La VR veut comme la réalité augmentée questionner l'espace urbain et donc l'espace public. En passant à l'expérimentation une place centrale, on a changé les modes opératoires de ce que nous connaissons jusqu'alors en art. Le cinéma notamment, est profondément transformé par l'arrivée de la réalité virtuelle. La VR reprose la façon de faire un film, la production n'est plus du tout la même. Le spectateur a lui aussi quelque chose à fabriquer, il n'est plus passif. La beauté de ce monde virtuel interactif est qu'il comporte des effets numériques qu'il soit le seul à exploiter cela.

David Guez : Je travaille en étroite collaboration avec des scientifiques et c'est amusant de voir la différence de nos discours. Personnellement, je ne vise pas non travail à créer le nouveau Superman ! La vision des artistes intéressent les scientifiques autant que l'inverse. Pour moi, l'artiste est tout à fait légitime à faire des propositions dans le champ de la science et est d'autres terrains d'ailleurs ! Sa force est de ne pas être complètement dans le système, il est toujours dans un entre-deux. Je ne sais pas si la VR est un nouveau médium artistique. Il est encore tôt pour savoir si son exploitation dans le champ de l'art saura dépasser l'effet de mode actuel. On risque vite de tout confondre, comme on le fait entre autre avec le design et le graphisme.



La réalité virtuelle pourrait-elle aider l'art numérique à s'affirmer dans le champ artistique ou risque-t-elle de se noyer dans l'événementiel spectaculaire comme ça arrive par exemple pour le mapping ?

Dominique Roland : A partir du moment où l'on efface toute interaction du public dans le mapping, c'est là que le pépe se tend. Certes, l'artiste dispose l'architecture mais cela donne un effet dispersant et qui on tombe vite dans de l'événementiel. La force des arts numériques, au contraire, c'est cette valeur générative, cette évolution spontanée perpétuelle. L'art numérique n'est pas à la page pour tout le monde. Il commence tout juste à être enseigné mais il y a beaucoup à faire. Cette approche artistique du monde virtuel se confronte à une peur de l'inconnu, proche de celle lorsque l'on pensait que la terre n'était pas ronde et qu'on allait tomber dans le vide ! Pour moi, la médiation est essentielle pour appréhender ce nouveau champ de création.

Attention à rester prudent face aux amalgames liés à l'application de la VR pour les games. Avec les jeux vidéos, on n'est pas toujours dans une approche esthétique et critique puisque cela relève avant tout du ludique. Les artistes qui travaillent le numérique paraissent souvent marginaux. De par le croisement des champs investis, il travaille souvent en collectif. C'est dans ce partage des compétences que chacun apporte sa pâte à l'écriture de l'oeuvre.

— "Le milieu de l'art contemporain n'aime pas beaucoup l'art numérique"

David Guez : L'artiste est balloté entre un certain marché de l'art contemporain qui ne se mouille pas avec la transversalité numérique et le milieu des entreprises qui ruffolent des projets d'artistes mais ne comprennent rien à l'art. En plus, mettre beaucoup d'argent dans ce type de projet n'est pas un gage de qualité. C'est typiquement comme cela que l'on se retrouve à faire de l'événementiel pour « on mettre plein les yeux » alors qu'on ne budget sert en se doit d'être plus créatif au final. Tout le rapport complexe avec la commercialisation d'un projet artistique c'est que l'acheteur souhaite toujours modifier des choses et accepte mal les limites que l'artiste s'est imposé dans son travail. C'est comme cela qu'on voit émerger des œuvres spectaculaires mais qui n'ont plus rien d'artistique.

Le milieu de l'art contemporain en France est très segmenté et il faut le dire qu'il n'aime pas beaucoup l'art numérique en général... Celui-ci s'impose grâce à l'émergence de jeunes artistes qui l'ont d'office intégrés dans leur culture. On observe tout de même une nette évolution. Bien que cela soit plus facile à l'étranger qu'en France, le numérique est intégré à la majorité des festivals artistiques. C'est par exemple le cas au Salon de Montrouge.

Tendance
Céline Sciamma : "La réalité virtuelle provoque un effet de sidération comparable à la naissance du cinéma"

Cette nouveauté de la réalité virtuelle s'allie avec le transhumanisme et l'intelligence artificielle. Petit à petit tout notre rapport au monde et aux autres est bouleversé. Derrière cela, évidemment perdure une peur du contrôle des données et de la manipulation. On est toujours face à ce même danger de récupération par des grandes entreprises trop intéressées. Il y a deux ans déjà, je présentais des projets VR au sein de liens spécialisés dans l'art numérique, comme la Gaîté Lyrique. Mais la réception globale hors de ces lieux était encore très mitigée. Aujourd'hui, les grandes entreprises à la pointe des technologies (Facebook, Google, Samsung, Sony etc...) investissent et tout le monde sort son casque de VR. Le développement à grande échelle risque de se faire par le smartphone et le jeu vidéo. La VR devient un outil du capitalisme comme toute technologie émergente. Dans quelques années, on aura sûrement tous des lunettes pour passer aisément entre les trois versions de la réalité : augmentée, virtuelle ou réelle. En ce moment, je suis en discussions avec Unity, l'entreprise créatrice de jeux vidéos 3D, et ils ont cette idée dingue de développer des outils pour que bientôt chaque utilisateur puisse créer son monde virtuel, du type de Minecraft.

(c) Technique qui consiste à faire tévitter un objet virtuel par la pensée, le casque de VR étant complété par des capteurs neuronaux et une caméra vidéo.

La biennale Bains numériques #9 Mondes sensibles est en accès libre et gratuit jusqu'au dimanche 5 juin 2016, au Centre des arts d'Enghien-les-bains (95). Toutes les informations sur le site de la biennale.

Hostanartist: L'art en partage

upmagazine

PAR FABIENNE MARION
LE 6 NOVEMBRE 2015

ARTS & CULTURE



2 articles en accès libre

J'aime 219 Share Tweeter G+1 3 Partager 21

Pourquoi l'artiste David Guez et Anne Roquigny ont-ils choisi de créer une plateforme collaborative d'hébergement d'artistes... chez l'habitant ? Hostanartist - c'est son nom - vient d'être lancée ce 4 novembre 2015. Découverte d'une nouvelle chambre d'écho de l'art ...

Il existe aujourd'hui en France près de 300 résidences d'artistes. Des résidences qui proposent un [illegible] principe d'échanges. Plusieurs éléments de l'évolution de l'offre de résidences ont été mis en avant par les structures organisatrices comme par les résidents : le caractère international des résidences, le temps de réelle liberté offert pour approfondir une recherche sans obligation de résultat, l'ancrage d'un lieu d'accueil dans un territoire – souvent allié à une ouverture internationale – et l'enrichissement des réseaux professionnels qu'un tel contexte suscite.
Une résidence de création peut être entendue comme un «cas pratique», dans l'accompagnement des mouvements de la pensée comme des actions de terrain, dans l'expérience du travail se faisant. Les intuitions, intentions et interrogations qui suivent reviennent sur la nature et la diversité des relations possibles et actives entre artiste, programmateur, médiateur et publics. Ces formes ouvertes n'attendent pas de bonnes réponses, mais des propositions singulières accordées à des contextes particuliers.

2 articles en accès libre

En voici une : Hostanartist ! La plateforme collaborative d'artistes chez l'habitant qui vient d'être officiellement lancée ce 4 novembre à la Galerie Claude Samuel à Paris.

Hostanartist permet, via sa plateforme en ligne, à des "propriétaires" d'espaces privés ou publics - maisons de vacances, appartements, chambres, ateliers, locaux libres - d'offrir à des artistes des lieux de résidences de création. En échange de ces résidences, les artistes offrent à leurs mécènes un [illegible] cours particulier, un concert privé ou toute forme qui permet de créer un lien [illegible]

2 articles en accès libre

L'art présente un caractère "*sacré*" parce qu'il se distingue des objets d'usage courant, parce qu'il est considéré comme un élément de la culture des peuples. Cette initiative invitera-t-elle à repenser la valeur de l'art et à recréer des liens entre les gens ?





2 articles en accès libre

David Guez et Anne Roquigny se sont rencontrés dans un lieu mythique parisien des années 1990-2000 - Le web bar - qui a vu fleurir les premières initiatives artistiques du web. Anne à organisé la première exposition de David et depuis, ils sont restés amis et ont évolué chacun dans le réseau de l'art numérique en inventant des projets artistiques et curatoriaux originaux.
Partant du principe que le web doit être avant tout un espace d'échange et de transmission et qu'il est à même de créer de nouveaux modèles de production, de diffusion et de médiation de l'art, David et Anne se retrouvent aujourd'hui autour d'une idée simple et pourtant nécessaire : les résidences d'artistes.

Leurs recherches aboutissent à un constat étonnant : Il existe très peu de résidences disponibles pour les artistes et les échanges entre artistes et amateurs d'arts restent la plupart du temps restreints aux vernissages.
Ils décident alors de se lancer dans l'aventure *hostanartist* en imaginant une plateforme web centrée autour d'un principe fédérateur : l'échange.
En Aout 2014, Anne et David présentent leur projet à un responsable du Ministère de la culture et de la communication qui trouve le projet "pertinent" et "nécessaire" dans le paysage culturel actuel. Une première aide financière va ainsi permettre de fédérer une équipe et de construire la première version du site web.

2 articles en accès libre

C'est cette première version qu'ils sont heureux de proposer aujourd'hui.

Hostanartist permet ainsi de créer un compte, d'ajouter gratuitement une annonce, soit en tant qu'artiste en recherche de résidence, soit en tant qu'hôte sur une proposition de résidence et de conclure un contrat qui détermine les termes de l'échange : résidence contre oeuvre d'art.
HOST AN ARTIST propose une nouvelle forme de médiation entre les artistes et le public dont les principaux principes sont les suivants :
- Le site est multilingue, le principe des résidences pouvant ainsi se développer à l'international.
- Il n'y a pas d 'échange d'argent entre les hôtes et les artistes.
- L'échange se passe à un autre niveau : l'artiste s'engage à donner une œuvre, un texte, proposer une performance, un cours ou toute autre forme qui permet de créer un lien entre son hôte et son travail artistique.
- L'offre de résidence peut comprendre la totalité ou une partie du lieu.
- La structure qui gère le site est associative. Elle propose un cadre juridique pour sécuriser l'échange entre les deux parties et pour faire en sorte que la transaction soit simple et fondée sur une confiance mutuelle.
- Un contrat sur mesure est proposé par l'association à l'hôte et à l'artiste.

2 articles en accès libre

Les objectits pour les artistes résidents

- Prendre le temps de structurer un projet avant sa réalisation
- Repérer un lieu de travail qui correspond au sujet d'un projet en développement
- Accéder à de nouveaux lieux pour réfléchir et travailler
- Enrichir et nourrir son travail en se déplaçant ailleurs
- Développer de nouveaux circuits de production
- Imaginer de nouvelles manière de rencontrer un public potentiel
- Promouvoir son travail via d'autres réseaux
- S'immerger dans un autre pays, une autre ville une autre région
- Découvrir d'autres cultures
- Favoriser l'émulation intellectuelle et les échanges culturels
- Développer son réseau artistique, relationnel dans des lieux géographiques différents
- Favoriser la mobilité des artistes français à l'étranger et des artistes étrangers en France
- Créer des collaboration inattendues
- Profiter de la plate-forme pour promouvoir son travail artistique

2 articles en accès libre

Quels intérêts pour les hôtes mécènes ?

- Favoriser la création
- Soutenir les artistes
- Oeuvrer à un projet artistique
- Être plus proche du processus de création
- Offrir son lieu comme source d'inspiration et de dépaysement
- Proposer un espace de convivialité, de partage et d'échange
- Encourager le dialogue entre le milieu de l'art et ses amateurs
- Rencontrer les artistes dans un contexte, hors des circuits traditionnels de diffusion
- Découvrir de nouvelles formes d'art en côtoyant les artistes qui les produisent
- Enrichir sa collection d'oeuvres ou ses expériences artistiques
- Développer une collection d'oeuvre d'art en s'appuyant sur un autre modèle que celui des galeries ou centre d'art
- Participer à une économie solidaire de l'art

2 articles en accès libre

HOST AN ARTIST
Résidences d'artistes chez l'habitant

Hostanartist est une initiative associative à but non lucratif ; un appel participatif du 6 octobre au 15 nov[illegible]
http://www.hostanartist.com

2 articles en accès libre

(1) Maria Wutz, "Art World Wide Web", Omnibus, n°13, juillet 1995 - Paris