



Dispositif pour la Création Artistique Multimédia et Numérique (DICRéAM)

Bilan 2016

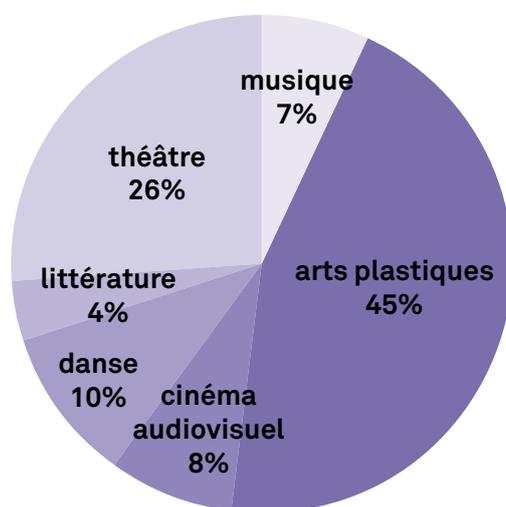
Le DICRéAM encourage le développement de pratiques artistiques qui instaurent un dialogue inédit entre différents champs de la création contemporaine. Les projets soutenus, qui peuvent relever de l'art contemporain comme du spectacle vivant, de la littérature ou du cinéma, interrogent de façon expérimentale la question de l'écriture et des usages numériques.

Les enjeux sociétaux et esthétiques relatifs aux technologies sont au cœur des problématiques abordées par le DICRéAM. Envisagé comme un laboratoire d'expérimentation artistique, il soutient des projets qui revendiquent une approche prospective voir spéculative des technologies et de leurs usages. Cette dernière peut être formalisée à travers les procédés d'écriture explorés mais également à travers le sujet abordé.

La commission, renouvelée en 2016 et actuellement présidée par Michel Reilhac, réaffirme l'exigence qui doit être celle du DICRéAM dans son soutien à des œuvres véritablement exploratoires, qui mettent en perspective la pluralité des langages développés au sein de la création contemporaine.

98 Projets ont été soutenus en 2016, soit 34% des demandes étudiés par la commission. Le montant global investi s'élève à 992 800 euros.

38 projets ont été soutenus au développement, 44 en production et 15 en diffusion. Les aides à la création (développement et production) sont réparties entre les disciplines suivantes :



Des enjeux de recherche dans de multiples champs de la création contemporaine

Voici une sélection de projets qui ont retenu l'attention de la commission pour la qualité de leurs enjeux de recherche :

Danse

Deux projets explorent la façon dont les organismes technologiques établissent de nouveaux rapports entre l'humain et la machine.

Le projet "Talos" du chorégraphe **Arkadi Zaides** prend racine dans une réflexion critique sur le programme européen éponyme visant à contrôler les frontières via des dispositifs technologiques. Le chorégraphe et son équipe envisagent notamment la construction d'un système semi robotique permettant d'explorer la notion de "mouvements contraints" et d'élaborer des principes dramaturgiques renouvelés autour de la relation homme-machine.

Pour "Phoenix", le chorégraphe **Eric Minh Cuong Castaing** travaille à partir des potentialités narratives et performatives des drones pour élaborer un langage chorégraphique propre. Entre instrument de surveillance et outil documentaire, le drone est ici mis en scène en dialogue avec les danseurs, participant ainsi une recherche sur la représentation du corps à l'ère numérique.



Musique & son

Avec “La capture de l’inaudible”, **Mathieu Saladin** propose un travail poétique et politique autour de la question du format à travers une exploration des mécanismes de compression du mp3. Il interroge ainsi la notion d’inaudible ainsi que les effets de seuils.

L’ensemble Cairn convoque avec le projet “Campo Santo” la mémoire de la cité de Pyramiden, fleuron de l’utopie marxiste aujourd’hui à l’abandon. Le projet associe composition musicale, création visuelle et sculpture sonore interactive, le tout déployé au sein d’une architecture scénique modulable.



Théâtre

Les projets de théâtre soutenus en 2016 au DICRéAM ont en commun le développement et l’intégration de dispositifs narratifs et scéniques répondant à une réelle nécessité dramaturgique.

Le collectif W étudie les liens entre langage et action et a notamment élaboré un système de notation grâce auquel toute activité peut être mise en partition. “Organon” est un projet de logiciel basé sur ce système de notation, mis ensuite en jeu à travers l’élaboration d’actions performées en temps réel par divers invités, artiste ou non.

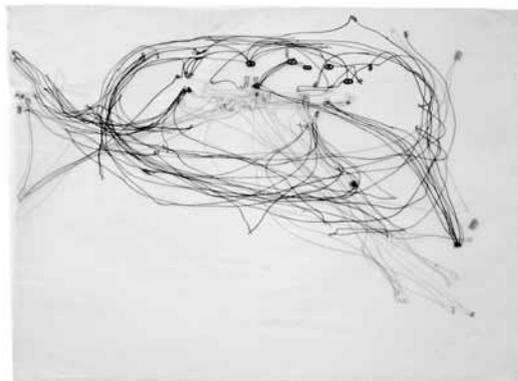
Joris Mathieu propose avec “Artefact” une forme scénique, à la croisée de l’installation et de la performance. Sur le modèle de l’imprimante 3D, “Artefact” met en scène la fabrication de ses propres décors en temps réel. A travers cet écosystème théâtral vivant, où les notions de viralité et de mutation sont au cœur des principes dramaturgiques, **Joris Mathieu** questionne la relation

entre la vie humaine et son environnement à travers une réflexion menée sur le détournement des techniques de (re)production.

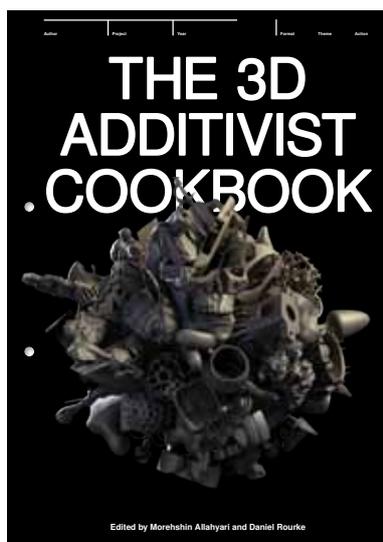


Art plastique

Le collectif **RYBN** poursuit une démarche autour de pratiques (trading à haute fréquence, état d'exception, propriété industrielle...) qui ne font traditionnellement pas partie du champ de recherche esthétique propre à l'art contemporain. Avec "The Great Offshore", **RYBN** prend ici pour objet d'étude les mécanismes souterrains de la finance offshore. A partir d'une enquête sur les réseaux et mouvements relatifs à cette pratique, le collectif développe un logiciel, inspiré d'une expérience pionnière et utopique en économie cybernétique, capable de générer géographies et récits évolutifs au croisement entre travail documentaire et écriture fictionnelle.



Produit par le musée national du Jeu de Paume dans le cadre du cycle “Disnovation” proposé sur l’espace virtuel de l’institution, “The 3D Additivist Cookbook” est issu d’un manifeste doublé d’un appel à projet conçus par les artistes **Morehshin Allahyari** et **Daniel Rourke**. A travers une sélection de propositions qui révèlent le potentiel d’émancipation et de perturbation des technologies additives (impression 3D notamment), “The 3D Additivist Cookbook” explore les limites de ces dernières et détourne la mécanique du discours positiviste qui y est associé. Ce projet s’inscrit dans le champ du design fiction et tente par la spéculation et la fiction de proposer d’autres formes de représentation de futurs possibles.



Les grandes thématiques qui ont traversé les projets soutenus en 2016

Une exploration sensible des espaces “discrets” à travers les notions de convivialité et d'empathie

Plusieurs projets abordent de façon métaphorique et/ou poétique la construction de nos espaces de communication et des différents rapports humains qu'ils dessinent.

A travers “De la convivialité des espaces discrets” mis en place au sein de Synesthésie, **Bachir Soussi Chiadmi** tente d'appréhender les technologies comme des espaces de vie à investir. Pour cela il propose des formes esthétiques qui se matérialisent dans l'élaboration et le partage d'outils numériques libres. Le geste artistique consiste ici à créer des espaces “discrets” (parce qu'on ne les voit pas) qui mettent en jeu la notion de la convivialité. Ce projet, qui relève de l'art-activisme, pense également la mise en place d'un espace physique conçu comme une interface dans le sens de surface d'échanges. Le projet s'inscrit dans une conception de l'art comme un ensemble de situations de vie, de construction collective œuvrant à dessiner un devenir commun.

#espaces discrets #sculpture sociale

L'Amicale de Production interroge avec “On traversera le pont une fois rendus à la rivière” les différents modes de représentation en impliquant un groupe de spectateurs à distance. La pièce explore ainsi les différentes circulations qui peuvent naître entre ceux et celles qui font la pièce, ceux qui sont présents physiquement et ce troisième groupe qui appréhendent la pièce à distance via une interface web dédiée. A partir d'un même objet, le collectif élabore deux versions différentes avec des points d'entrée distincts pour les deux types de public. La dramaturgie du projet explore les notions de réalité physique et virtuelle et convoque dans son écriture les techniques du game design.

#game design #virtuel #théâtre en ligne

L'île, territoire d'exploration de nouvelles possibilités de récit et de représentation

Plusieurs projets investissent le thème de l'île comme lieu de projection narrative. A travers la production de récits qui mêlent fiction, documentaire et spéculation, ces lieux à la fois réel et virtuel (voir “post-internet”) catalysent des réflexions autour des relations inter-espèces ainsi qu'autour des modalités de représentation des espaces.

“Sables” est un projet d’installation multimédia explore le potentiel narratif de l’île de Lemnos, qui fut le décor du mythe antique de Philoctète du temps de la guerre de Troie. Cette île, aujourd’hui occupée par des infrastructures militaires, a également servi pour l’élaboration du monde virtuel au sein duquel se déploie le jeu de guerre Altis – ArmA3. **Elise Florenty** et **Marcel Türkovsky** mettent en scène un jeune homme engagé dans deux récits : celui du mythe antique et celui d’un scénario d’anticipation. Ces deux fictions évolueront au sein de trois espaces narratifs différents : la grotte du mythe de Philoctète, le monde virtuel du jeu de guerre ainsi que l’environnement réel. A travers ces allers-retours entre les espaces du mythe, du réel et du virtuel, le film aborde la question de l’utopie et propose une réflexion, à la croisée du documentaire et de la fiction, sur les modalités de représentation de la guerre.

#jeu vidéo #virtuel

Avec le projet “Archipel 163”, **Astrid de la Chapelle** croise sciences et fiction afin de faire exister un archipel uchronique aux abords de l’île de Pâques. Cet archipel, composé de deux îles fictives, consiste en un écosystème-media alimentés par des streams en temps réels et ainsi que par des matériaux pré-enregistrés. Ce projet spéculatif prête à ces deux îles fictives une histoire et des caractéristiques géographiques déterminées. Chacune d’elle accueille une activité humaine spécifique : une ferme de recherche écologique de pointe pour la première, un artisanat piscicole pour l’autre. Dans un jeu de porosité entre la réalité et la fiction, le projet prévoit également l’organisation de véritables résidences artistiques au sein d’une de ces deux îles invitant institutions et personnalités scientifiques. En croisant approche anthropologique et fiction, le projet tend à proposer une réflexion sur la représentation des espaces et des peuples autochtones.

#stream #science-fiction #biotechnologies



Le projet d’**Ana Vaz** prend ancrage dans une réflexion sur les modalités de représentation associées à l’île volcanique apparue au large des côtes japonaises suite à la catastrophe de Fukushima. “Le grand camouflage” est un projet de recherche autour d’un outil-cyborg qui tendrait à créer de nouveaux modes de narration à travers une hybridation entre le vivant et la machine. Croisant

dispositif performatif et outil d'exploration, ce projet, à mi-chemin entre la recherche technologique et le cinéma étendu, préfigure un regard qui échapperait aux modes de représentations anthropocentrées.

#perspectivisme #design fiction #cyborg

Le virtuel, sujet d'explorations cinématographiques

2016 a vu s'épanouir la réalité virtuelle comme nouveau médium d'expression cinématographique. Son expansion vers tous les genres audiovisuels et l'imaginaire qui y est associé ont également nourri des projets à la croisée du film d'art et de la fiction explorant ainsi le virtuel en tant que ressort dramaturgique.

Avec "Saturday", **Camille Henrot** poursuit son exploration de notre relation au désir et à l'espoir par le prisme du virtuel. Dans ce film en cours de réalisation, le rapport affectif que nous entretenons avec les technologies est placé au cœur du dispositif narratif et formel. Le projet est conçu comme un voyage immersif, une cartographie mentale explorant un réseau d'idées associées à la journée du samedi, traditionnellement dédiée aux loisirs et à l'évasion.

#loisirs #post-internet #virtuel

Elisabeth Caravella s'inscrit dans une pratique de détournement d'outils technologiques pour l'élaboration de fictions cinématographiques. Dans son film "Krisis", en cours de réalisation, elle réactive des motifs connus de l'histoire de l'art, tel que l'artiste se représentant dans un miroir, par le biais des usages liés aux nouvelles technologies. Ainsi, la protagoniste de ce docu-fiction "stream" son existence et se met en scène en pleine exploration d'un jeu vidéo en "FPS", au sein d'un projet plastique et narratif qui mêle prises de vue réelles et virtuelles. En se réappropriant les enjeux propres à la peinture classique, elle questionne à travers l'image de synthèse les enjeux de réalisme et mimétisme qui sont au cœur des technologies actuelles de l'image.

#jeu vidéo #VR #détournement



Exploration théorique ou fictionnelle de nos modes de communications

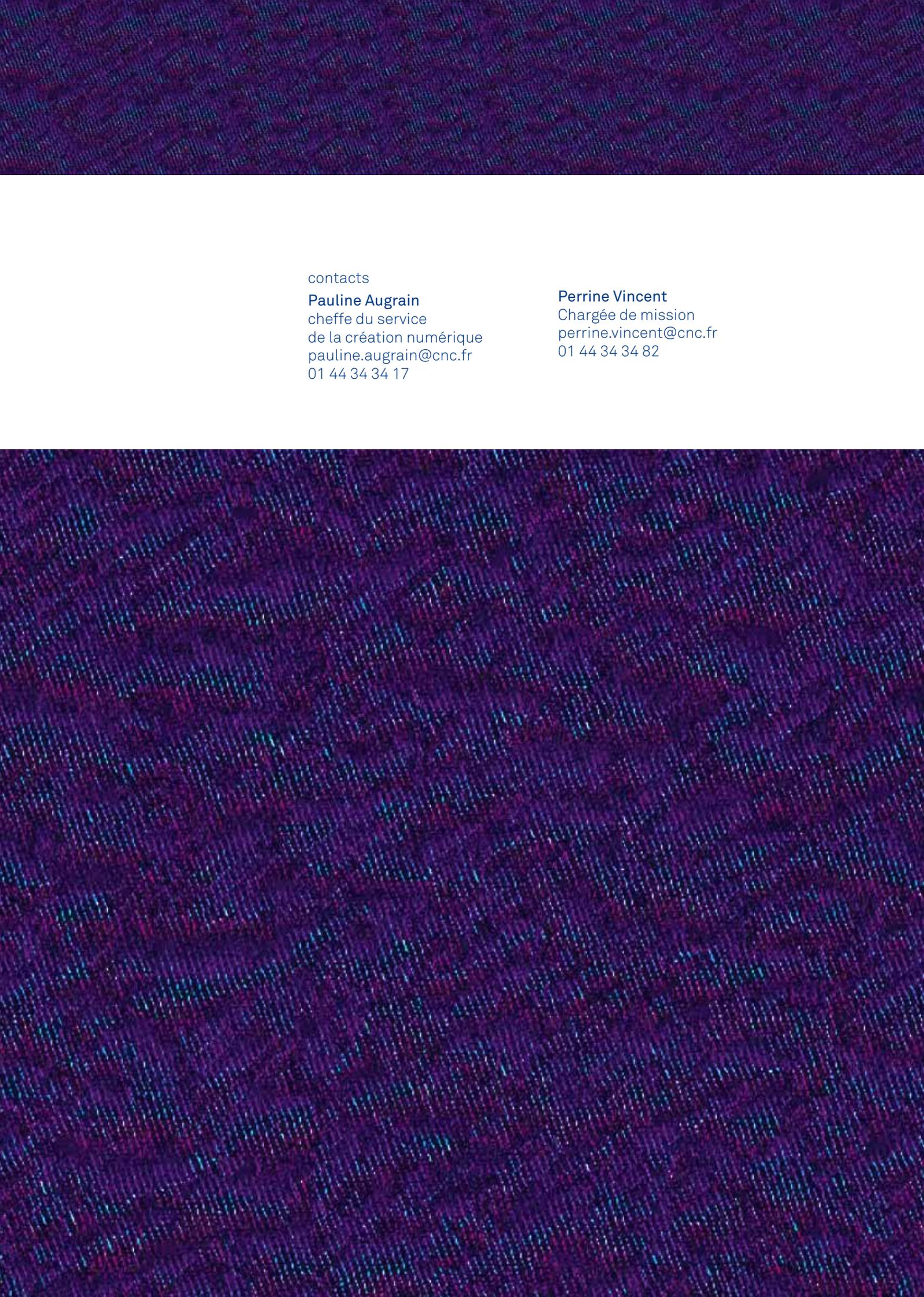
Face au fantasme d'un monde complètement "dématérialisé", certains artistes s'emparent de la question du transport de l'information et de sa "physicalité" à travers des approches théoriques ou encore par le biais de la fiction.

Dans son projet "Sea me we", **Virgile Fraisse** investit la matérialité de nos modes de communication en élaborant des fictions cinématographiques qui ont pour origine les fibres optiques qui relient l'Europe de l'Ouest et l'Asie du Sud Est. Entre enquête, pastiche et écriture poétique, "Sea Me We" met en scène les enjeux géo-stratégiques qui sous-tendent les relations entre ces continents connectés par cet "internet sous-marin".

#réseau #cinéma

Avec "Un monde sans ailleurs", **Gwenola Wagon** et **Pierre Cassou Nogues** mènent quant à eux une recherche autour de la représentation de la notion de transport (matière ou information). Une quinzaine d'objets seront ainsi conçus, médiatisés et mis en réseau pour aborder différentes notions telles que l'autonomie des machines, l'idée d'un "ailleurs", le rapport au temps. Ces quinze épisodes seront ainsi accessibles sur une plateforme web dont l'arborescence même fera écho au travail théorique mené autour de la double notion transport/réseau.

#singularité #réseau #transport

The background of the page is a dark, textured pattern in shades of purple and blue, resembling a fine fabric or a digital noise effect. It covers the top and bottom portions of the page, framing the central white area where the text is located.

contacts

Pauline Augrain
cheffe du service
de la création numérique
pauline.augrain@cnc.fr
01 44 34 34 17

Perrine Vincent
Chargée de mission
perrine.vincent@cnc.fr
01 44 34 34 82