

**Sélection des projets aidés par le DICREAM relatifs à la langue,
au multilinguisme ou à la traduction**

La sélection de septembre 2012

1. **Littératures Numériques** : Qu'offrent les nouvelles technologies à l'écrit, à la littérature ? Un gros travail de recherche sur les tablettes et liseuses pour mieux appréhender ce qui les différencie du livre traditionnel pour le lecteur. (aide du DICREAM : 10 000 euros)

2. **C2M1 (C'est demain)** : Une performance autour de la question « Qu'est-ce que les technologies font au langage ? ». Après un important travail de recherche, l'artiste met en scène différentes technologies anciennes ou contemporaines et montrent comment celles-ci impactent profondément notre manière de communiquer. Spectacle très pédagogique où l'on apprend énormément ! (Aide DICREAM de 15 000 euros)

3. **Trous de mémoire** : travail sur la mémoire et l'évolution du langage réalisé à partir de témoignages anciens et actuels autour de photographies anciennes d'habitants de Montargis. Collaboration entre l'artiste Guy Kayzer et le laboratoire de linguistique d'Orléans et de Tours, notamment Olivier Baude. (Aide du DICREAM : 5000 euros)

La sélection de mars 2013

1. Chercher le texte

Festival international consacré aux nouvelles formes de littérature numérique, à la diversité linguistique, à l'évolution de la lecture sur les nouveaux médias, à l'écriture collaborative... C'est le premier festival de ce genre en France en partenariat avec le Centre Pompidou, la BNF, la BPI, le milieu de la recherche en général. La manifestation aura lieu à Paris du 23 au 28 septembre 2013 et il est prévu une série de colloques, ateliers, performances et expositions sur ce sujet. à ne pas manquer ! (Aide du Dicréam : 20 000 euros)

2. 80 millions de vues

Opéra d'un genre nouveau retraçant la révolution en Égypte à travers les messages publiés sur les réseaux sociaux et interprétés/improvisés en slam par plusieurs artistes slameuses. L'écriture donnera lieu à de multiples ateliers en France et à 3 résidences en 2013. Une dizaine de représentations sont déjà prévues pour 2013-2014. (Aide du Dicréam : 10 000 euros).

3. Act-Opus

Pièce de théâtre mettant en scène un personnage de réalité virtuelle, OSCAR, qui dialogue avec les acteurs et le public au travers de plusieurs systèmes de traitement automatisé du langage déployés avec l'aide du M.I.T : analyse sémantique du langage, reconnaissance de la voix et compréhension, synthèse vocale. Le comportement et l'attitude du personnage évoluent en fonction de ce qui lui est dit. Un projet intéressant pour la médiation culturelle. (Aide du Dicréam : 15 000 euros).

4. Métamorphoses

Adaptation du poème épique d'Ovide sous la forme d'un récit jouable pour tablettes iPad. Le texte

d'origine, en présentation bilingue, servira de fil conducteur pour le jeu. L'iconographie du jeu sera construite à partir d'illustrations anciennes qui seront découpées puis manipulées comme des marionnettes. Le jeu et son interface seront utilisables entièrement en latin ou en français. C'est une forme d'écriture numérique radicalement innovante par rapport au livre électronique. (Aide du Dicréam : 8 000 euros)

5. Anna K, Mythologies personnelles

Projet de création littéraire hybride où roman-de-papier et publication sur le réseau se font écho. La fiction on et off-line propose une relecture de la vie et l'oeuvre de l'écrivain anglais Anna Kavan à entrées multiples : écriture autobiographique, patrimoine littéraire, blogosphère, data littérature, écriture collaborative. L'aspect « data littérature » est particulièrement novateur : il s'agit de lier le roman avec des jeux de données externes tels que Wikipédia (à travers DBpédia en français) et des données d'archives pour créer des nouveaux modes de visualisation de l'oeuvre. (Aide du Dicréam : 6 000 euros)

6. Reading.Club

Le projet explore artistiquement le rapport de la lecture à l'écriture sur le web mais aussi le statut de l'auteur. Readingclub.fr réunira des auteurs et lecteurs pour des lectures performatives ou « battles » en commun nous donnant accès à une pensée en train de se produire. Le projet s'interroge réellement sur la lecture sur support numérique et sur les rapports de force et la controverse entre auteurs et lecteurs à travers des interfaces collaboratives temps réel de type Wiki. Plusieurs sessions prévues en France dont une au Jeu de Paume en octobre 2013. (Aide du Dicréam : 6 000 euros).

7. Marie Weiss Rot // Marie Blanc Rouge

Ce projet multimédia bilingue prend appui sur un texte poétique dialogique qui accentue l'écart entre les langues et interroge le statut de l'image poétique, cinématographique et musicale. Les langues française et allemande se retrouvent opposées et entremêlées à un dispositif scénographique audiovisuel qui questionne l'usage et le sens des mots, le rapport d'une langue à l'autre. Très prometteur mais encore au stade de développement. (Aide du Dicréam : 8000 euros).

La sélection de juin 2013

3. Une Glossolalie discrète

C'est le projet que nous retiendrons de cette commission sur notre thématique puisqu'il s'agit, à travers l'agglomération de différents fragments poétiques, de produire et d'exposer des poèmes dans une cinquantaine de langues du monde dites « rares » afin de faire vivre une forme de création contemporaine dans celles-ci. Aidé à hauteur de 8 000 euros pour le développement.

La sélection de novembre 2013

1. Plus loin

Ce projet propose, à travers une installation plastique, une rencontre avec le livre. *Les spectateurs entrent dans un couloir. L'un des murs est une bibliothèque, dès que l'on s'en s'approche, les livres réagissent. Des extraits de textes sont perceptibles très localement comme des fragments, des bouts de mémoire. Une porte s'ouvre sur une pièce blanche, parfaitement silencieuse. À la place de la bibliothèque, une feuille de papier froissée. Cette feuille, comme un tout possible, est ce qui cherche à être dit mais ne le peut pas. L'utopie de la littérature. La dernière pièce est une mise en scène du hasard. Une rencontre. Dans une vitrine un livre s'ouvre, blanc. Une phrase apparaît. L'apparition est fugace, le temps de la lecture, et le texte s'efface, le livre se referme. Une feuille tombe, le texte y*

est inscrit. Aidé pour la production à hauteur de 7000 euros.

2. Liaisons contemporaines

Liaison(s) contemporaine(s), à la fois création théâtrale et installation immersive, explore les relations possibles entre la scène et les nouveaux médias comme nouvelle forme de langage théâtral et d'écriture scénique. Il s'agit de raconter une histoire d'amour tissée à travers les SMS et les nouveaux médias en général, et d'interroger la façon dont ceux-ci peuvent démultiplier la fantasmagorie et l'éclatement du sujet et de l'objet (aimé), explorer ce nouvel éther où se rejoignent les ondes électriques des relations virtuelles et ...amoureuses. Le projet met en lumière les nouvelles modalités de l'écrit et les évolutions du langage à travers l'observation des pratiques sur les nouveaux médias. Aidé pour le développement à hauteur de 9 000 euros.

3. Dialector

Après avoir réactivé le programme d'intelligence artificielle Dialector, écrit en Basic par Chris Marker à l'aube de l'informatique personnelle, Annick Rivoire, Agnès de Cayeux et André Lozano achèvent cette restauration en présentant sur Internet deux façons d'appréhender ce robot conversationnel pionnier : 1) des conversations avec ce « Ghost in the machine » filmées et diffusées en ligne, 2) l'adaptation du programme en code actuel (AIML), pour le porter dans les mondes virtuels 3D et sur Poptronics.fr. Ce projet assure la sauvegarde d'un patrimoine intellectuel méconnu en linguistique et menacé, car stocké sur des supports magnétiques devenus presque illisibles aujourd'hui. Il s'agit d'un des premiers outils d'analyse du langage fonctionnel permettant de dialoguer en français avec une machine, conçu au tout début des années 1980 par Chris Marker. Il sera utilisable librement sur internet. Aidé pour la production à hauteur de 18 000 euros.

4. Re : Walden

Tiré du roman Walden ou la vie dans les bois de H.-D. Thoreau, le spectacle Re : Walden pose la question de la mémoire d'un texte classique et du rapport à cette cabane, machine à penser et à écrire. Quatre comédiens augmentés se souviennent de ce texte dans un dispositif scénique complexe : deux pianos reliés informatiquement, un traducteur automatique, les voix de synthèse des comédiens, un monde virtuel, un dispositif vidéo interactif ont été développés pour former l'ossature de ce spectacle-rêverie. Ce projet est un des plus intéressants reçus par le DICREAM dans le domaine du traitement automatisé du langage. Il associe des artistes à des équipes de plusieurs laboratoires à la pointe du traitement du langage que nous connaissons bien (LIMSI, INRIA...). À travers l'usage d'outils de reconnaissance vocale et de traduction automatique, il s'interroge sur le sens d'un dialogue entre l'homme et la machine, propose un « moulin à parole » assez inédit, et aborde les erreurs des outils de traduction automatique sous l'angle d'une forme de poésie contemporaine. Aidé pour la production à hauteur de 12 000 euros.

La sélection de mai 2014

1. Anna K, mythologies personnelles

Il s'agit d'un projet de création littéraire composée d'une fiction imprimée et d'une création web. Ces deux espaces rassemblent une collection de données autour de la vie et l'œuvre de la romancière britannique Anna Kavan, pour une mise en récit singulière entre langage naturel et langage de programmation. L'intention de cette écriture fictionnelle est de faire revivre l'œuvre d'Anna Kavan, peu connue et pourtant étonnamment présente sur la toile, et entre autres d'accéder à son œuvre en différentes langues.

Par ailleurs, les auteurs du projet envisagent de mettre en place un index, dans l'édition imprimée, situé en fin d'ouvrage et élaboré sur la base des mots, ou couples de mots insolites présents dans le roman. Cette liste sera générée à l'aide de *Natural Language Toolkit* (NLTK est un ensemble

d'outils logiciels et de corpus de textes pour l'analyse lexicale) permettant de révéler certains motifs difficiles à relever lors d'une lecture sans médiation et de mettre en avant la singularité de la langue du roman.

La sélection de juin 2014

1. Terra Incognita

L'auteure de ce projet travaille avec les données provenant d'Open Street Map et de Geonames qui contiennent des noms de pays, de lieux, de voies, de rivières. Elle sélectionne dans les descriptions les mots qui témoignent exclusivement du paysage, c'est-à-dire ceux qui rentrent dans les champs lexicaux des animaux, végétaux, racines, coquillages, matières, odeurs, couleur, lumière, densité. Tous les mots de cette liste sont traduits par *Google Translate*, *Bing* et *Word Reference*, dans le nombre de langues présentes sur Geonames. Les traductions automatiques vers le français ou l'anglais, sont générées par *Google Translate*, *Bing* et *Word Reference*, ce qui favorise la poésie absurde. Le logiciel *Tilemill* permet l'édition de la carte en fichier *mbtiles*. *Tilestream*, un serveur de carte renvoie les tuiles demandées en fonction du niveau de zoom et des coordonnées gps. Les tuiles de la carte sont hébergées sur un serveur web. À ce jour, la carte contient 95 000 toponymes différents et la manipulation de l'œuvre se fait grâce à une interface tactile (écran, tablette ou smartphone).

Projet aidé à hauteur de 7 000 euros en développement.

2. Main tenant le passé

La *Poésie à 2 mi-mots* désigne un ensemble de procédés, inventés par Pierre Fourny, permettant de jouer avec les lettres de l'alphabet, et de découvrir des mots cachés dans d'autres mots. Le but de ce projet est de permettre à toute personne, grâce aux nouveaux outils numériques, de fabriquer sa propre *Poésie à 2 mi-mots* et de créer une interaction entre elle et l'écran sur lequel elle peut jouer avec des séquences de mots préprogrammés. L'ensemble de procédés graphiques que l'auteur met en œuvre permet de découvrir des mots et de jouer sur l'exploration poétique du langage. De plus, l'auteur œuvre à l'amélioration de l'application Kinect afin de pouvoir, sur scène, être en interaction avec un écran mais sans contact, et de jouer avec des séquences de mots pré-programmées ; cette application permettrait également à des utilisateurs de jouer avec ces séquences de mots pré-programmées. L'auteur cherche à interroger le potentiel de ces nouveaux outils, en situation spectaculaire, en les mettant en perspective avec des outils plus « archaïques » afin de réfléchir sur le rôle de la main à l'ère numérique. Enfin, l'auteur propose une incursion pédagogique intéressante dans l'histoire du langage et de ses procédés de fabrication : le langage se serait en effet développé d'abord avec les mains (et l'œil), les gestes, et seulement ensuite par la voix (et l'oreille), d'où sa thématique sur la notion de main et sa création du néologisme « mainage » comme synonyme de « langage ».

Projet aidé à hauteur de 12 000 euros. La demande a été faite pour le développement, mais le projet a été reporté en production.

3. Syntagma Square

Il s'agit d'un roman écrit par 8 auteurs de nationalités et de langues différentes, mais appartenant tous à l'Union Européenne. Ces 8 auteurs se sont réunis autour d'une idée politique, lors des événements de mai 2012 en Grèce. Tous ont voulu marquer leur attachement à la culture européenne, à laquelle appartient chacune de leur culture propre dans ce projet. Syntagma Square deviendra un hub littéraire sur lequel il sera possible d'accéder au roman dans la langue d'origine, de participer à la traduction via des outils collaboratifs vers d'autres langues, de socialiser avec d'autres lecteurs et de dialoguer directement avec l'auteur. Il sera également possible de rémunérer l'auteur pour son travail via un *paywall* et de participer à une communauté cherchant les fondamentaux de la culture romanesque européenne sous licence *Creative Commons* et en *open*

source.

Projet aidé à hauteur de 6 000 euros en développement.

4. Vanmélé

Mot créole signifiant « étranger », Vanmélé met en lumière des témoignages de condamnés politiques déportés par la puissance coloniale face à laquelle ils/elles tentaient de faire front. Une histoire méconnue se dévoile. C'est un projet transmédia qui s'appuie sur des recherches documentaires. Sur le long terme, Vanmélé entend ainsi proposer un espace de réflexion poétique et mémoriel, autour de cette histoire commune qui concerne de nombreux pays et individus. La traduction des divers documents dans chaque langue concernée est donc érigée en principe. Ces traductions seront l'occasion d'inaugurer l'accès en français à des documents inédits, depuis le qu'oc ngũr, l'arabe, langues africaines, kanakes malgaches, le khmère ou encore les créoles guyanais, antillais et réunionnais.

Projet aidé à hauteur de 15 000 euros en développement.

5. Conversation au fil de l'eau

Ce projet met en œuvre un tchat autour d'un sujet d'actualité. Il utilise un réseau local fonctionnant à l'eau pour transmettre de courts messages textuels. Il remet en question le monde des réseaux, la circulation de données, et l'impact de la technologie sur le langage écrit.

Projet aidé à hauteur de 8 000 euros en production.

La liste complète des projets aidés par le DICREAM figure sur le site internet du dispositif :
<http://www.cnc.fr/web/fr/resultats-des-commissions23>