

Bilan

MIP

2019

2020

Modules Innovants Pédagogiques

**Publié par l'École Universitaire
de recherche ArTeC**

**Université Paris Lumières
140 rue du Chevaleret - 75013 Paris**

**Maquette :
© Stéphanie Léonard - thylacine.fr**

Imprimé par Point 44

Octobre 2020

eur-artec.fr

Bilan

MIP

2019

2020

Modules Innovants Pédagogiques

ÉDITO

L'année universitaire 2019-2020 – année de pandémie, de confinement, de lutte contre la LPPR, année totalement inédite, à la fois complexe et cruelle – aura aussi été celle de la création du nouveau master ArTeC (Mention Arts, Technologies, Création), porté par l'École Universitaire de Recherche du même nom, et co-accrédité par l'université Paris 8 et l'université Paris Nanterre.

L'ambition de cette formation – représentative en cela du projet ArTeC dans son ensemble – repose sur trois principes fondamentaux. Il s'agit, avant tout, de placer au cœur des apprentissages la formation par la recherche, ce dont témoignent les trois parcours qui structurent le master en recouvrant exactement les trois axes scientifiques majeurs de l'EUR :

1. La création comme activité de recherche ;
2. Les nouveaux modes d'écritures et de publications ;
3. Les technologies et les médiations humaines.

L'enjeu est aussi d'inscrire les étudiantes et les étudiants dans une dynamique générale de recherche-crédation et d'expérimentation. « Entrer dans l'expérimentation », « Conception et réalisation de projets de recherche-crédation », « Expérimenter la création comme activité de recherche », etc. : autant d'intitulés de séminaires ou d'ateliers qui le manifestent, justement conçus pour permettre aux étudiant·es de penser et de construire le « projet d'expérimentation » qu'elles/ils devront finaliser et présenter à l'issue de leur formation. Le master ArTeC, enfin, se signale par sa modularité, qui permet à chaque étudiante et étudiant de composer son parcours de formation à partir d'une offre de modules vaste et variée (plus d'une centaine pour cette première année).

C'est dans ce contexte que s'inscrivent les MIP (Modules d'Innovation Pédagogique), sélectionnés à l'issue d'un appel à projets annuel, afin de constituer une part déterminante de l'offre de formation, où le faire et l'implication intellectuelle et créative des

étudiant·es sont au centre des apprentissages et des réalisations. Proposés et portés par les masters associés à l'EUR, de durées et de formats divers – ateliers-laboratoires, ateliers d'expérimentation, workshops, séminaires, cycles de conférences, etc. –, les MIP sont les marqueurs d'une pluridisciplinarité (qui est aussi une indiscipline) et d'une pédagogie par projets actives au sein d'ArTeC, avec pour ambition de travailler à la professionnalisation future des étudiant·es.

Au cours de l'année 2019-2020, 30 MIP ont été financés (avec des budgets allant de 2500 à 15000 euros), pour permettre à des étudiant·es spécialisés dans des domaines très différents de se rencontrer et de collaborer pour penser et créer des prototypes, faisant d'ArTeC une école universitaire de recherche résolument inclusive, ouverte et connectée aux écosystèmes universitaires qui la nourrissent et dans lesquels elle s'inscrit. Dans le contexte perturbé et mouvementé de cette année, tous les MIP n'ont pu se dérouler comme prévu, soit écourtés, soit purement et simplement annulés – ce qu'on ne peut que regretter. Certains MIP ont pu se réinventer sous une forme entièrement à distance, en mêlant visioconférences et partages numériques. Il n'était, en revanche, pas possible ou pas question pour d'autres de remédier à la présence physique des étudiant·es, des intervenant·es et des enseignant·es qui était nécessaire à la bonne mise en œuvre de leurs projets. Mais le bilan qui suit en témoigne : les MIP auront constitué des espaces foisonnants et extrêmement stimulants pour engager et explorer des gestes multiples de formations irriguées par la recherche.

Fabien Bouilly, directeur adjoint de l'EUR ArTeC

TABLE DES MATIÈRES

LA CRÉATION COMME ACTIVITÉ DE RECHERCHE

Créativité virtuelle, réalités collectives	8
Performer l'archive	12
Expérimentations citoyennes et coopérations : penser la critique sociale	18
Pratiques scéniques contemporaines	22
Imaginaires technologiques	30
Créons ensemble au musée : médiation transartistique par la recherche-création	34
Évaluation générale	38
La voix chantée et son traitement informatique	44
Recherche ethnographique au service de la création artistique	48
Représentations urbaines : Citizen games	54
Écologie des arts et des médias	60
Performance et technologies du genre	66

LES NOUVEAUX MODES D'ÉCRITURES/PUBLICATIONS

Le cinéma contemporain interroge le monde : un nouvel état des images	72
Le scénario animé	76
Film and media studies : expérimenter des approches internationales	82
Digital Storytelling comme mode d'expressions citoyens	86
Textualité augmentée, dispositifs littéraires numériques	92

TECHNOLOGIES ET MÉDIATIONS HUMAINES _____

Muséologie numérique _____ 98

Patrimoine immatériel à l'ère du numérique _____ 102

3IA : Immersive Improvisation
in Interactive Art _____ 106

Filmer avec la Penelope Delta _____ 112

Avatar : Esthétique de la communication
par les technologies de médiation _____ 118

LES TROIS PARCOURS _____

Lire ensemble : interfaces interculturelles
en recherche-création _____ 128

LA CRÉATION COMME ACTIVITÉ DE RECHERCHE & TECHNOLOGIES ET MÉDIATIONS HUMAINES _____

Le théâtre dans les cavernes du numérique.
Stimuler la réflexivité des adolescents
sur leurs usages des plateformes numériques _____ 136

Une partition chorégraphique
pour la recherche en sciences humaines :
le *Tuning Score* de Lisa Nelson _____ 144

LA CRÉATION COMME ACTIVITÉ DE RECHERCHE & NOUVEAUX MODES D'ÉCRITURES ET DE PUBLICATIONS _____

Digital humanities / Humanités numériques,
répertoire et mise en voix _____ 152

LES NOUVEAUX MODES D'ÉCRITURES/PUBLICATIONS & TECHNOLOGIES ET MÉDIATIONS HUMAINES _____

Comprendre les usages sociaux du numérique,
approche par l'enquête _____ 162

LA
CRÉATI
COMM
AC
DE
RECHEN

ION

E

CTIVITÉ

RCHE



CRÉATIVITÉ VIRTUELLE, RÉALITÉS COLLECTIVES

par **Asaf Bachrach**, chercheur, CNRS
et **François Garnier**, réalisateur
et enseignant-chercheur à l'ENSAD

LIEUX, DATES

Novembre 2019
ENSAD et Centre Pouchet

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master ArTeC

**Nombre d'heures d'enseignement dispensées
dans une langue étrangère : 28 heures (Anglais)**

Quatre jours d'événements « art&science » composés de deux jours de symposium et deux jours de résidence collaborative.

La SHIVR ("Shared immersive virtual reality" - Réalité virtuelle immersive partagée), comprise au sens large comme étant un dispositif de médiation technologique permettant à de multiples individus de co-habiter des espaces d'actions réactifs et transformés, nous renvoie au moins jusqu'à la caverne de Platon et s'est avérée être une dimension omniprésente dans la culture humaine. La SHIVR constitue donc un terrain naturel pour l'expression et l'expérience créative, plus particulièrement l'émergence de dynamiques créatives collectives. Les récents développements technologiques en termes de senseurs portatifs (capteurs de mouvements, physiologiques, etc.) et de médias immersifs (e.g. caves et casques de réalité virtuelle, sons spatialisés, interfaces haptiques) ont augmenté le potentiel et la portée de la SHIVR, avec notamment la possibilité pour les individus d'interagir en temps réel l'un avec l'autre (localement ou distalement) et avec l'environnement virtuel lui-même. Au cours de cette rencontre, nous avons réfléchi collectivement à l'impact, au potentiel et aux limites

de l'état de l'art de la recherche scientifique, artistique et appliquée sur l'action conjointe, avec un accent sur la créativité collective ou collaborative. Comment la SHIVR offre-t-elle ou peut-elle offrir les conditions pour qu'émergent des interactions créatives ? Dans quelle mesure les technologies peuvent-elles augmenter ou au contraire sont-elles susceptibles de limiter les dynamiques créatives interactionnelles ? Comment capturer, analyser et modéliser ces dynamiques et dans quelle mesure la SHIVR peut fournir un contexte pertinent pour des interactions créatives pleines de sens entre individus et agents virtuels ? Comment les artistes peuvent-ils s'appropriier les technologies et en faire des outils créatifs ?

Les deux premiers jours (ENSAD Paris) ont pris le format d'un colloque international avec des communications orales, tables rondes, démonstrations en direct et une performance publique. Les deux derniers jours (Centre CNRS Pouchet, Paris) ont pris la forme de résidences collectives où différents projets de recherche, de développement et artistiques co-habitaient un espace commun afin d'engendrer des échanges formels et informels fructueux et un enrichissement mutuel.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Les étudiant-es ont été invité-es à participer à un colloque suivi d'un Hackathon.

Liste des participant-es et titres des communications :

- Joe Dumit (keynote), UC Davis, USA : *"Playing with Curiosity, Boredom, and Togetherness: What would humans say if we asked the right questions?"*
- Lior Noy, IDC, Israël : *"Capturing Togetherness in Physical and Virtual Shared Spaces"*
- Pietro Gravino, Sony CSL, Paris : *"Augmented Creativity: can Artificial Intelligence help us to become more human?"*
- Charles Lenay, Université de Technologie de Compiègne : *"Between Touching Body and Touched Body : The Experience of Separation"*
- Table-ronde modérée par Dominique Boutet, Structures formelles du langage - CNRS
- Marie-Hélène Tramus (keynote) INREV, Université Paris 8 : *"Interactive Gestural Dialogue Between Human and Virtual Actors"*
- Jean-françois Jégo, INREV, Université Paris 8 : *"Let's Resonate! Engaging participants with Gesture in Interactive Art"*
- Sarah Fdili Alaoui, LRI-Université Paris Saclay : *"Designing for and with the Body in Dance and Choreography"*
- Présentation du Projet Articulations, ArTeC/CNRS/ENSAD
- Table ronde modérée par Fabien Siouffi, Fabbula
- Maya Gratier, Université Paris Nanterre : *"Weaving Intangible"*

- Culture between Infants and Adults, through Touch and Voice.*”
- François Gamier, ENSAD : *“What changes when we can touch? Expérience design in Prehension Space”*
 - Daniel Bennequin, Université Paris-Diderot: *“Movements Geometries in the Brain”*
 - Table ronde modérée par Julien Laroche, Labodanse CNRS Paris 8
 - Mikko Sams (keynote), Aalto University : *“A Neuroscientist Psychologist collaborating with Artists, Social Scientists, Humanists...”*
 - Margherita Bergamo, Compagnie Voix : *“Eve, Dance is an Unplaceable Place” / “Eve, la danse est un espace sans lieu”*¹¹
 - Ludger Pfanz, Future Design Institut - Festival : *“Artificial and Artistic Intelligence”*
 - Arianna Curioni, CEU Austria : *“Active Cultural Transmission: Exploring the Role of Pedagogy in Transmission and Learning of a Musical Piece”*

Performances :

- *Articulations* (ENSADlab/SFL) avec les danseurs Nassim Baddag et Sofian El Boukhari et le musicien Baptiste Morin
- Sarah Fdili Alaoui et Jules Francois (LIMSI) : *une étude improvisée*

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs :

- Un rassemblement hautement transdisciplinaire et international aussi bien pour le colloque que pour le Hackathon.
- Plusieurs échanges “transversaux” pendant les tables rondes et lors du Hackathon.
- Belle présence d’étudiant-es et encadrant-es du MIP ALRESCA, avec qui nous espérons poursuivre notre collaboration en 2021.

Points négatifs :

- Peu d’étudiant-es ArTeC.
- Nous nous demandons comment solliciter des étudiant-es en master hors-ArTeC dans le futur.
- Hackathon trop court, peut-être à prolonger sur 3 jours en 2021 ?

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Colloque *“Créativité virtuelle, Réalités collectives”* :

<http://spatialmedia.ensadlab.fr/wp-content/uploads/2020/02/Virtual-Creativity-Collective-Realities-Video.pdf>

Performances Articulation, version courte :

<https://vimeo.com/392657914>

Performances Articulation, version longue:

<https://vimeo.com/392659020>

Montage des 3 performances : <https://vimeo.com/392657109>



PERFORMER L'ARCHIVE

par **Charlotte Bouteille-Meister, MCF, études théâtrales, Nanterre**
et **Tiphaine Karsenti, MCF, études théâtrales, Nanterre**

LIEUX, DATES

Entre le 1^{er} octobre et le 11 décembre 2019 :

- 7 séances hebdomadaires, le mercredi de 10h à 13h, à l'Université Paris Nanterre.
- 2 séances de travail en archives à la BNF, de 9h à 13h, les 16 et 24 octobre 2019.
- 1 séance au Lycée des Métiers Jules Verne de Sartrouville, le mercredi 27 novembre de 10h à 13h.

Entre le 6 et le 10 janvier : résidence intensive de travail au plateau, à Anis Gras - Le lieu de l'Autre (55 av. Laplace, Arcueil).

Entre le 27 avril et le 2 mars : 4 jours de répétition au théâtre Bernard-Marie Koltès, Université Paris Nanterre.

Le 3 mars à 13h30 : représentation de *Charles IX*, d'après Marie-Joseph Chénier, théâtre Bernard-Marie Koltès, Université Paris Nanterre, devant un public de plus de 150 spectateurs. La représentation fut suivie d'une discussion avec le public.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Théâtre, parcours « Écritures
et représentations »

Le séminaire-atelier « Performer l'archive », en partenariat avec le Département des Arts du Spectacle de la BNF et le DN MADE « Costumes et accessoires de scène » du Lycée Jules Verne de Sartrouville, s'est construit autour d'une tragédie de Marie-Joseph Chénier, *Charles IX*. Cette pièce, composée peu avant la Révolution française, a finalement été représentée à la Comédie-Française au mois de novembre 1789, dans un contexte historique qui lui a donné une forte résonance. Conçue par son auteur comme une condamnation du fanatisme et du despotisme, elle emprunte le détour de l'histoire pour s'adresser aux contemporains de

Louis XVI : le roi Charles IX y est représenté comme un monarque faible, manipulé par sa mère – Catherine de Médicis –, et les frères Guise, qui l’amènent à ordonner le massacre d’une partie de son peuple, la nuit de la Saint-Barthélemy en 1572. Marie-Joseph Chénier entend user ainsi du miroir de l’histoire, de l’éloquence dramatique et des pouvoirs de la représentation théâtrale pour défendre ses idées progressistes, inspirées des Lumières, auprès des spectateurs de 1789.

Le séminaire-atelier s’est développé en deux phases :

— Une première phase de travail à la table et en archives : lors de séances hebdomadaires, nous avons lu et analysé la pièce de Chénier, à la lumière de son contexte, historique et intellectuel. Nous avons également travaillé sur les acteur·rices qui ont incarné les rôles de la pièce, en particulier Talma, alors jeune acteur de la Comédie-Française, qui a trouvé dans Charles IX le rôle déclencheur de sa carrière. Dans les archives du Département des Arts du Spectacle de la BNF, nous avons traqué les traces de la représentation de la pièce (gravures des décors et des personnages en costumes), mais aussi étudié les réflexions sur le jeu de l’acteur et sur le costume de scène contemporaines de la création de cette tragédie à la Comédie-Française. Car Talma, appelé à devenir la première vedette de l’histoire du théâtre, a notamment fondé sa notoriété sur une pensée neuve, ou considérée comme telle, du jeu et du costume.

— Une seconde phase de travail au plateau : pendant une semaine intensive, suivie de 5 jours de répétition en amont de la représentation, nous avons préparé un spectacle à partir de la pièce de Chénier, en compagnie de la metteuse en scène Agnès Bourgeois et du créateur sonore, Fred Costa. Ce travail de création, appuyé sur le riche matériau d’archive amassé et la compréhension profonde des enjeux dramaturgiques de la tragédie, s’est construit à partir d’une conscience de la superposition des strates historiques. Il s’agissait de rendre sensible le dialogue entre trois époques : le XVI^e siècle, le XVIII^e siècle et aujourd’hui. La représentation de cette profondeur historique a été facilitée par le partenariat établi avec le DN MADE « Costumes et accessoires de scène » du Lycée Jules Verne de Sartrouville, dont les élèves ont conçu pour nous, et en étroite dialogue avec les responsables pédagogiques et artistiques de l’atelier, des éléments de costume du XVI^e (robe, corps piqué et vertugadin pour Catherine de Médicis, pourpoints, etc.), et du XVIII^e siècles (habits, fracs, bonnets phrygiens).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cet atelier visait plusieurs objectifs :

- Former les étudiant·es à la connaissance du théâtre, de l'histoire, de la langue et des idées du XVIII^e siècle.
- Initier les étudiant·es au travail en archives.
- Initier les étudiant·es aux problématiques de création et de production du costume et des accessoires pour la scène, et à leurs enjeux dramaturgiques.
- Développer la créativité et les savoirs pratiques des étudiant·es dans le domaine des arts de la scène (dramaturgie, jeu, diction des alexandrins, création sonore et vidéo).

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

La construction pédagogique du MIP s'est organisée autour de trois partenariats :

1. Le travail avec le département des Arts du spectacle de la BNF s'est élaboré en dialogue avec Joël Hutwohl (directeur du département des ADS) et Mathilde Jamain (service d'action pédagogique de la BNF), rencontrés dès le mois de juin pour réfléchir aux modalités de cette nouvelle collaboration. Les deux séances à la BNF se sont déroulées ainsi :

16 octobre 2019 :

- Conférence de Joël Hutwohl sur l'iconographie théâtrale du XVIII^e siècle, et en particulier sur les miniatures colorées de comédiens attribuées à Fesch et Whisker.
- Missions distribuées aux étudiant·es : chacun·e se voit attribuer des documents (textuels et iconographiques) préalablement sélectionnés et empruntés par les responsables de l'atelier, qu'il doit analyser en remplissant une « fiche mission » au format préétabli. Certains documents sont consultés dans des éditions modernes, mais chaque étudiant·e a accès à au moins un document original (une archive). Exemple de mission : le jeu de la Clairon (extraits du *Paradoxe sur le comédien* de Diderot, des mémoires de la Clairon, des *Réflexions sur Lekain* de Talma, gravures de la Clairon).

24 octobre 2019 :

Présentation des éditions originales de *Charles IX* possédées par le département des ADS de la BNF, par Jean-Baptiste Raze (conservateur), précédées d'une expérimentation pratique de recherche dans le catalogue de la BNF. Suite de la réalisation des missions et restitution collective.

2. Avec le DN MADE de Sartrouville, le travail s'est fait en plusieurs temps :

- Rencontre entre les équipes pédagogiques et artistiques des deux formations pour établir les grandes orientations dans la fabrication des éléments de costume (impossible de fabriquer des costumes complets pour des raisons budgétaires), le calendrier précis, les quantités.
- Rencontre entre les étudiant-es des deux formations, au Lycée des métiers de Sartrouville : visite des ateliers, présentation des premières réalisations de pièces de costume, essayages, prises de mesure, réflexion finale sur les accessoires.
- Livraison d'une étape de costumes et venue des étudiant-es costumier-es à Anis Gras pour des ajustements pendant les répétitions.
- Livraison finale à Nanterre, pour les répétitions du mois de février-mars. Pendant toute la durée des répétitions, des élèves costumier-es étaient présent-es, par roulements, pour habiller, réparer, faire évoluer les costumes.

3. Agnès Bourgeois et Fred Costa (C^{ie} Terrain de Jeu) ont assisté aux premières séances de séminaire, puis sont revenus lors des dernières séances. Agnès Bourgeois a alors présenté son montage du texte de *Charles IX* et fait la distribution, à partir des désirs des étudiant-es. Pendant toute la durée du travail pratique, ils ont valorisé les compétences et propositions des étudiant-es, notamment pour l'élaboration de la scénographie (usage de la vidéo en direct).

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs :

- Les étudiant-es ont acquis une connaissance précise et concrète de ce moment de l'histoire du théâtre, en incarnant physiquement ses figures, en accédant directement aux archives matérielles de l'événement. Pour rendre compte des enjeux de ce texte dans un vocabulaire scénique contemporain, ils ont dû préciser leur compréhension de ce matériau et réfléchir à son actualité.
- Les étudiant-es ont réalisé un remarquable travail de mémorisation et de diction des alexandrins.
- Les étudiant-es ont éprouvé les difficultés et les vertus du travail en collaboration, dans lequel chacun.e doit mettre en œuvre ses compétences propres tout en s'inscrivant dans la ligne dessinée par l'ensemble des participant-es, sous la conduite d'un maître d'œuvre.
- La rencontre avec les étudiant-es costumier-es a permis de découvrir un type de formation ignoré de la plupart, de comprendre les enjeux de la conception et de la fabrication de costumes historiques pour le spectacle vivant.

Cet atelier bénéficie de l'expérience acquise dans le cadre d'autres

projets similaires, notamment lors de l'atelier-laboratoire de 2018-2019, sur la pièce de Marie-Joseph Chénier :

<https://atelierlabo-charles9.fr/>

Points négatifs :

- Le manque de temps.
- La réception du spectacle final par le public reste le point le plus difficile à évaluer du projet. Comment des spectateurs ignorants de la pièce, de son sujet et de son contexte, perçoivent-ils ses enjeux ainsi mis en scène ?

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Le MIP a donné lieu à un spectacle : <https://vimeo.com/402895425>



EXPÉRIMENTATIONS CITOYENNES ET COOPÉRATIONS : PENSER LA CRITIQUE SOCIALE

par **Pascal Nicolas-Le Strat, Professeur,
Université Paris 8**

LIEUX, DATES

L'atelier s'est déroulé au cours de séances hebdomadaires de regroupement à l'Université de Paris 8, du 1^{er} octobre au 3 décembre 2019. (Les dernières séances ont été annulées en raison des grèves de transport). Les étudiant-es se sont organisé-es en petits groupes pour travailler de façon autonome dans les différents lieux choisis du centre-ville de Saint-Denis et du quartier de La Plaine pour mener leurs recherches. Un suivi à distance a eu lieu au cours du mois de décembre, mais le travail de terrain a été de fait écourté.

La journée de présentation des travaux des étudiant-es s'est tenue le 18 janvier 2020 dans les locaux du collectif d'artistes plasticiens « Adada ». Elle s'est poursuivie par un repas partagé au « 110 », Centre socioculturel coopératif (confectionné sur place, dans le cadre des prestations culinaires développées par la coopérative).

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Parcours « Éducation toute au long de la vie »
(Master Sciences de l'éducation).

L'objectif de l'atelier, initialement intitulé « Ancrage dans le territoire des acteurs institutionnels et associatifs », dont la première édition s'est tenue en 2013, est de proposer à des étudiant-es de différentes disciplines de mener conjointement une recherche-action, en lien avec des acteurs de l'action publique ou de l'initiative associative, dans différents

domaines : action sociale, culturelle, artistique, éducative, etc., répondant à l'actualité de leurs préoccupations.

Au cours des deux dernières éditions, l'atelier s'est déroulé au centre-ville de Saint-Denis, en lien avec des acteurs de plusieurs collectifs impliqués dans des initiatives citoyennes. Il était proposé aux étudiant·es d'entrer en contact avec des associations ou collectifs, d'engager avec eux un travail de recherche « collaboratif » et de présenter leurs travaux sous diverses formes, au cours d'une manifestation publique organisée en commun à l'issue de l'atelier. Le travail s'est orienté sur l'élaboration de récits de recherche partagés, à travers la création du blog « Carnet de terrain », ouvert sur le site des Fabriques de sociologie (<http://www.comme-une-ville.net/blog/>)¹, puis sur la création d'un outil numérique collaboratif, conçu sous la forme d'une carte interactive.

Celle-ci, intitulée : « Cartographies partagées des expérimentations citoyennes et des coopérations sur les territoires de Saint-Denis », présente des récits portant sur les expériences des différents collectifs et sur leurs pratiques de coopération (<http://www.comme-une-ville.net/>).

Au cours de la présente édition, nous avons choisi de poursuivre l'expérience de l'année précédente, laissant aux étudiant·es (organisé·es en petits groupes) une grande part d'autonomie dans leur prise de contact avec des collectifs. Un des groupes s'est orienté vers un collectif déjà connu, « Le 110 », Centre socioculturel coopératif (co-organisateur de la journée de restitution - cf. ci-dessous). Les autres groupes sont allés à la découverte de différents collectifs plus ou moins formels : des squats, les marchands ambulants du parvis de la gare de Saint-Denis, par exemple.

1. Le réseau des « Fabriques de sociologie » a été initié en 2012 avec le soutien de la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord, avec pour objectifs de développer des coopérations entre praticien·nes-chercheur·es, militants et professionnels, et de documenter les manières de faire recherche en commun, à l'échelle de territoires, dans le cadre de projets ou au sein d'institutions. En ligne : <http://www.fabriquesdesociologie.net/>

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'objectif pédagogique de l'atelier vise à inscrire la pratique de la recherche dans les enjeux sociaux contemporains, à favoriser la collaboration entre étudiant-es-chercheur-es et praticien-nes, et à les familiariser à des pratiques pluridisciplinaires.

Il s'agit de permettre aux étudiant-es de percevoir les enjeux et la complexité d'une situation sociale réelle. L'objectif principal est de développer leur capacité à prendre en compte la diversité des acteur-ices, la singularité de leurs expériences et points de vue (à se placer dans le « cadre de référence » d'autrui, selon l'approche non-directive). La restitution des travaux propose aux étudiant-es de vivre une expérience d'interaction et de collaboration avec les acteur-ices concerné-es. Il s'agit également de les familiariser avec la pratique des récits de recherche collectifs, sous diverses formes.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

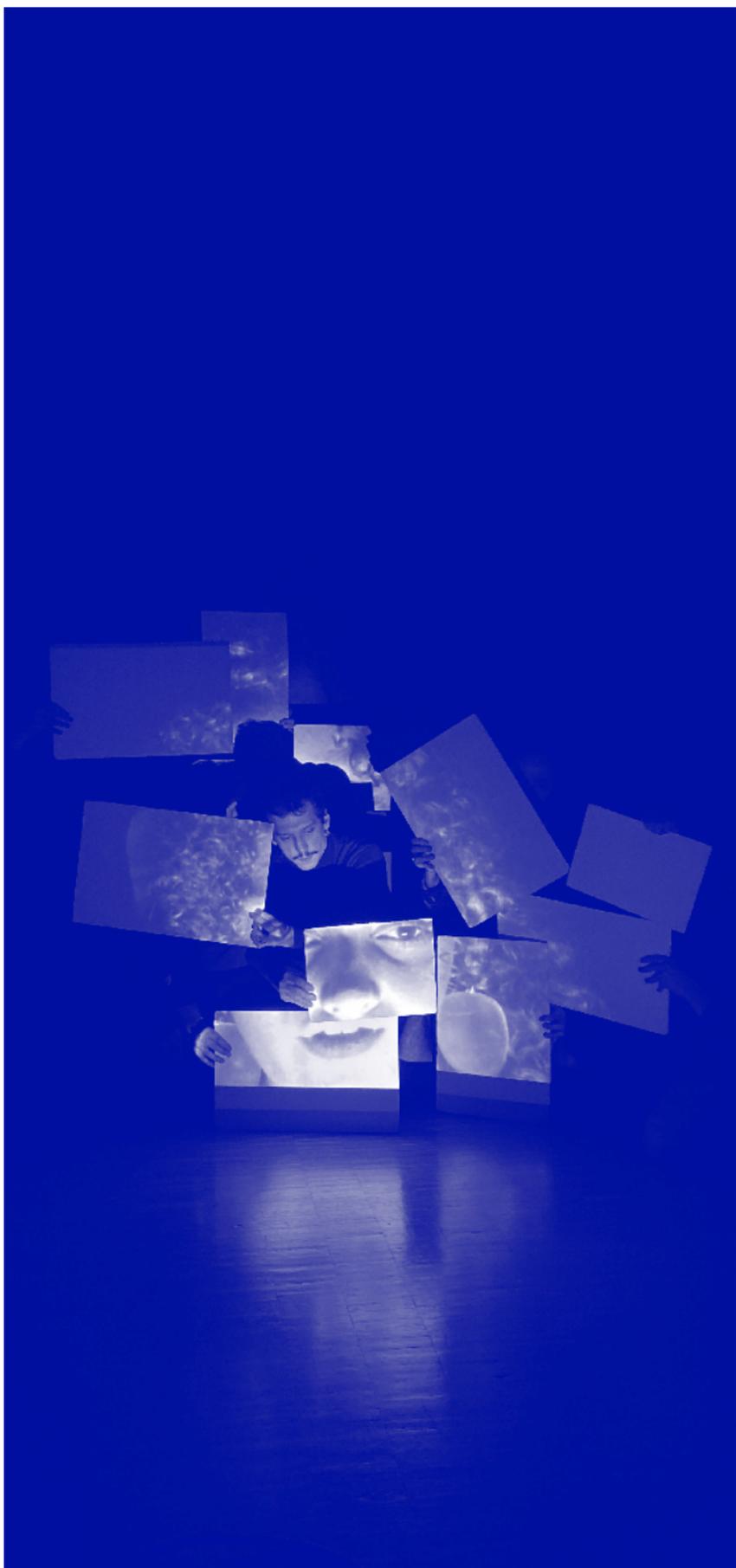
Les groupes d'étudiant-es sont entrés en contact avec une grande diversité d'acteur-ices et de situations.

Ils ont produit des comptes rendus sous des formes également variées : un plan des locaux du « 110 », illustré par les propos de ses occupant-es et montrant leur appropriation des différents espaces ; une exposition de photographies et d'objets artisanaux, organisée en collaboration avec l'association « Maison Amazigh Berbère », ainsi que la présentation d'un poème et d'une chanson ; la présentation de photographies, d'images filmées et d'une scénette portant sur la rencontre avec des vendeur-euses ambulante-s du parvis de la gare de Saint-Denis ; un diaporama montrant la découverte par un groupe d'étudiant-es de « L'espace Imaginaire » ; un diaporama faisant le récit du parcours, semé d'embûches, d'une autre groupe s'efforçant d'entrer en contact avec divers squats et lieux alternatifs.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Malgré les grèves, les étudiant-es ont su tenir le pari difficile de la présentation publique de leurs travaux, certains s'efforçant d'atteindre leurs objectifs malgré des conditions périlleuses. Le groupe qui avait prévu de réaliser une scénette, l'a préparée en quelques jours et l'a présentée après une seule et brève séance de répétition.

L'atelier a offert également quelques exemples intéressants des aléas de la recherche de terrain. Un des groupes, dont les prises de contact tardaient à se concrétiser, a finalement établi une riche relation avec la « Maison Amazigh Berbère », et s'est montré parmi les plus actifs. Un autre, engagé dans l'exploration de plusieurs squats et trouvant porte close à chaque tentative, a présenté un récit de ses expériences et des enseignements qu'il en a retirés.



PRATIQUES SCÉNIQUES CONTEMPORAINES

par **Sabine Quiriconi, dramaturge,
MCF, Université Paris Nanterre**

LIEUX, DATES

Université Paris Nanterre, Théâtre Nanterre-Amandiers
Du 6 au 31 janvier 2020

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Théâtre : Mise en scène et dramaturgie

Cet atelier-laboratoire, mené par le metteur en scène Ludovic Fouquet, le créateur son et vidéos Didier Léglièse et la maîtresse de conférences et dramaturge Sabine Quiriconi, s'est déroulé en majeure partie au Théâtre Nanterre-Amandiers.

Son objectif était d'explorer les potentialités de la vidéo scénique et les processus de création qu'elle induit, afin de construire, à partir d'un texte contemporain, *Ventre* du dramaturge québécois Steve Gagnon (éd. L'Instant même, 2012), de courtes formes expérimentales (installatives, performatives...) interrogeant les interactions entre corps en jeu, texte, images et espace.

Le pari était, en confrontant la scène et ses conventions à une technique, des « méthodes » et des effets impliqués par la vidéo scénique, d'amener les étudiant-es à remettre en question certains des processus de création propres aux arts vivants. En outre, c'étaient aussi les usages de la vidéo, si fréquents sur la scène actuelle, que nous désirions interroger. Dans cette double perspective, les participant-es ont été invité-es, non pas à reproduire des formes répertoriées, mais à expérimenter des modalités nouvelles de travail, reposant sur le dialogue critique

entre création et recherche, conception (« idéation », disent nos collègues québécois) et réalisation d'objets scéniques non identifiés et hybrides.

Ventre est un drame qui relève de la dramaturgie de l'intime. Au rythme d'une langue hachée, peu ponctuée et déconstruite, il mène, en 16 tableaux (dialogués, soliloqués, monologués...), l'autopsie d'un amour au temps du « tout image », des smartphones et des réseaux sociaux. Il y est question de désir, de sexualité, de relation organique à l'autre – il y est question, obsessionnellement, du corps, que le texte découpe et dissèque, décrit comme un territoire, un appartement, un espace à découvrir, à pénétrer...

Comment mettre en tension et en résonance la scène et l'écran pour convoquer cette donnée charnelle et l'amplifier, sans être ni illustratif ni réaliste ? Comment des images vidéos peuvent-elles concourir à rendre compte du corps intime et de ses désirs secrets ? Comment créer pour l'acteur·ice et le/la spectateur·ice les conditions d'une expérience sensorielle qui permettent d'entendre la singularité de l'écriture ?

La vidéo utilisée en vidéo scénique n'a pas pour vocation d'exister en dehors du moment de représentation, qu'elle partage avec les autres éléments du plateau, ce qui suppose une pensée de l'image et une fabrication particulières. Il était donc essentiel de permettre aux étudiant·es d'expérimenter d'abord l'intégralité du processus menant à la création d'images qui entreraient en interaction avec les corps en scène et le corps du texte à dire. Par groupes et à partir de l'analyse dramaturgique d'extraits, ils/elles ont exploré toutes sortes de configurations spatiales, surfaces de projection, modalités de tournages (en direct, face à ou avec la caméra, avec un smartphone, au plus près de l'autre, zoom, travelling...) mais aussi des filmages d'objets, de dessins, de tracés, de mouvements... qu'ils/elles ont ensuite mis en scène et en jeu, dans divers espaces du théâtre.

Les encadrant·es ont particulièrement veillé à assurer un suivi adapté, sur le plan technique, à chacun·e. Il était en effet nécessaire que les participant·es acquièrent des compétences de base, pour pouvoir les mettre en pratique de façon autonome et inventive. Dans cette perspective, la plupart des outils numériques mobilisés étaient simples d'usage (smartphones, application airbeam, caméscopes...) et à la portée de tous. Les conditions d'utilisation de certains logiciels ont été partagées dès la première semaine. Il s'agissait aussi de favoriser l'intégration des

étudiant·es ArTeC, quelle que soit leur formation d'origine et même s'ils n'avaient aucune pratique de la scène, tout en valorisant leur propre champ de compétences. Les projets et les groupes ont donc été constitués et orientés, dans leur recherche comme dans leur réalisation, en fonction des participant·es, de leur souhait, leurs pré-requis, et parfois de leur projet de recherche ArTeC.

L'évaluation, par retours réguliers, a pris en compte l'évolution de chacun·e tout au long du travail, sa capacité à assimiler les contraintes dans les exercices, à interagir avec le groupe, à passer de la conception à la réalisation.

La présentation finale a permis d'apprécier l'originalité et la cohérence dramaturgique des différentes propositions, la mise en place raisonnée de moyens en lien avec le propos, la place laissée à l'intuition et à l'accident...

Enfin, chaque groupe a alimenté en ligne un journal de bord collaboratif relatant son cheminement, de la recherche à la réalisation, en passant par les périodes d'expérimentation. Il avait été demandé de veiller à commenter les protocoles mobilisés, la façon dont les propositions se sont modifiées au fil du temps et les choix et abandons qui constituent la part invisible mais déterminante du travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Il s'agissait de permettre aux étudiant·es :

- D'expérimenter les fondements d'un travail de recherche-crédation dans le domaine de la scène et impliquant un public, en renforçant leur autonomie critique, technique et artistique ;
- De travailler l'arrimage recherche-crédation dans une double approche dramaturgique et pratique et selon une double dynamique : exploration de la vidéo scénique et applications créatives dans des exercices de plateau ;
- De s'initier aux potentialités et contraintes de la vidéo scénique donc à diverses stratégies de filmage et techniques d'images (cadrage, montage, mixage d'images préenregistrées ou tournées en direct...), au montage et à une pensée multi-focale du plateau (notamment par la multiplication de sources de diffusion) ;
- De développer et mettre en scène, à partir d'un texte préexistant, une dramaturgie et une écriture scénique plurielles, questionnant les dialogues possibles entre corps/texte/espace/ vidéo, jeu en direct et images projetées ; d'apprendre à mener une réflexion dramaturgique intégrant un questionnement

technique et numérique ; de savoir utiliser les ressources de l'image en cohérence avec le projet dramaturgique ; d'interroger de nouveaux régimes de présence sur le plateau ;

- De se familiariser avec de nouveaux processus de travail, de nouveaux savoirs et savoirs faire, de nouvelles synergies dans l'acte de création en expérimentant un mode de création multidisciplinaire, évolutif et impliquant une collégialité et une participation de tous les co-créateur·ices souvent bien plus tôt que dans une création scénique plus classique.
- D'engager un travail collaboratif avec des étudiant·es de différents domaines de formation (ArTeC et master Théâtre : mise en scène et dramaturgie) en valorisant les compétences de chacun.e et la diversité des pratiques ;
- De conscientiser leur propre démarche de création en la confrontant avec de nouveaux partenaires et d'autres champs de recherche.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le travail s'est établi sur le modèle de la pédagogie par projets. Il a suivi une progression pédagogique que nous avons déjà eu l'occasion d'expérimenter par le passé et qui articule intimement l'analyse textuelle à l'expérimentation technique et aux exercices scéniques et artistiques, rendant possible un approfondissement constant de l'une par les autres et vice versa.

Un temps de travail à la table d'une semaine a permis la découverte du texte, le repérage de certains enjeux de l'écriture contemporaine québécoise et des exercices de lecture à voix haute : il s'agissait, en contraignant la profération et la respiration, « d'entendre le texte », c'est-à-dire d'en révéler les potentialités scéniques, au-delà des premières interprétations.

Les étudiant·es ont été ensuite invité·es à poursuivre seul·es cette enquête dramaturgique et à trouver et partager par eux/elles-mêmes des documents et pistes de lecture. Parallèlement, une période d'initiation à la technique (utilisation de différents logiciels et appareils, apprentissage de prises de vue...) de quelques jours s'est ouverte, suivie de deux semaines d'expérimentation concrète des potentialités et contraintes de la vidéo scénique à partir de brefs exercices pratiques, individuels, selon des consignes précises, à la fois techniques et artistiques.

La constitution des groupes de travail et la phase de réalisation des projets ont été volontairement retardées aux huit derniers jours, d'une part pour leur laisser le temps d'acquérir une certaine autonomie technique, d'autre part pour les amener à interroger davantage le processus d'élaboration que de viser la production et la présentation publiques d'un objet fini. Les propositions devaient

rester inachevées et se mettre en place dans l'urgence, comme des « essais », afin de susciter le dernier jour un ultime retour et une réflexion collective et critique sur les liens entre pistes dramaturgiques, projet imaginé et réalisation concrète. Chaque groupe a choisi de travailler sur une partie du texte, filmé des images et testé des sources et surfaces de projections puis travaillé à construire un dispositif cohérent et sensible, dans lequel acteurs et actrices disaient/jouaient/psalmodiaient tout ou partie du texte. Le repérage et le choix des espaces où se sont déroulées les performances ont aussi constitué un moment important du travail et des discussions collectives.

BILAN PÉDAGOGIQUE

L'observation du déroulement de l'atelier et les échanges avec les étudiant-es ont confirmé que la construction de la progression pédagogique était pertinente et que la durée choisie (4 semaines tous les après-midis) constituait un réel atout.

D'abord, la répartition du travail entre trois encadrant-es (metteur en scène, créateur sonore et vidéos, dramaturge) a rendu perceptible la répartition des tâches dans une équipe artistique ainsi que les aléas d'un processus de répétition exigeant, dans lequel il faut anticiper sur les effets et possibilités des techniques sollicitées. Cela a aussi donné beaucoup de flexibilité à l'organisation des semaines.

Ensuite, l'accueil de l'atelier dans la salle de répétitions du Théâtre Nanterre-Amandiers a permis aux étudiant-es de s'intégrer dans la vie d'un lieu artistique, d'en comprendre le fonctionnement, d'être invité-es aux événements et rencontres qui s'y déroulaient. Le caractère pré-professionnel que nous désirions donner à ce MIP s'en est trouvé renforcé.

Du point de vue du matériel, les prêts du Poste Source ont permis de travailler confortablement en 5 groupes indépendants.

Mais de l'avis de tous-tes les participant-es, le principal point fort de l'atelier est de leur avoir donné les moyens de travailler très concrètement à créer non pas une seule forme rendue publique une unique fois mais plusieurs petits objets scéniques et visuels, très régulièrement présentés aux autres, à partir d'exercices précis et originaux, permettant non seulement d'explorer les capacités techniques de la vidéo mais de les tester pour et par la scène, en sollicitant l'émotion et l'imagination de chacun. La dimension et l'exigence pratiques et artistiques de cet atelier ont donc répondu, visiblement, à une demande. Certain-es étudiant-es ont même révélé au fil du temps des compétences qu'ils n'avaient pas encore eu le temps de mettre à l'épreuve ni l'occasion de partager.

Le travail en groupes, s'il a parfois été vécu comme une frustration voire une épreuve, s'est globalement bien déroulé et le texte a suscité des discussions passionnantes (sur l'amour aujourd'hui, notamment, les fossés entre générations, la place de la foi...).

Néanmoins les différences de pré-requis entre les étudiant-es ont pu

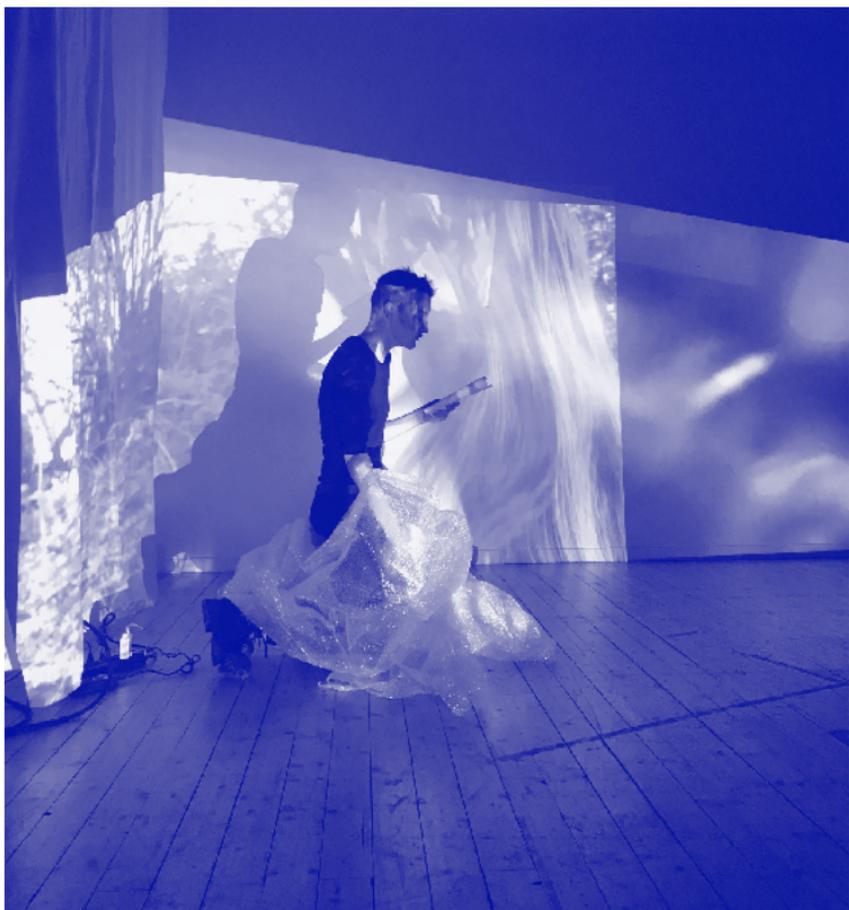
poser question.

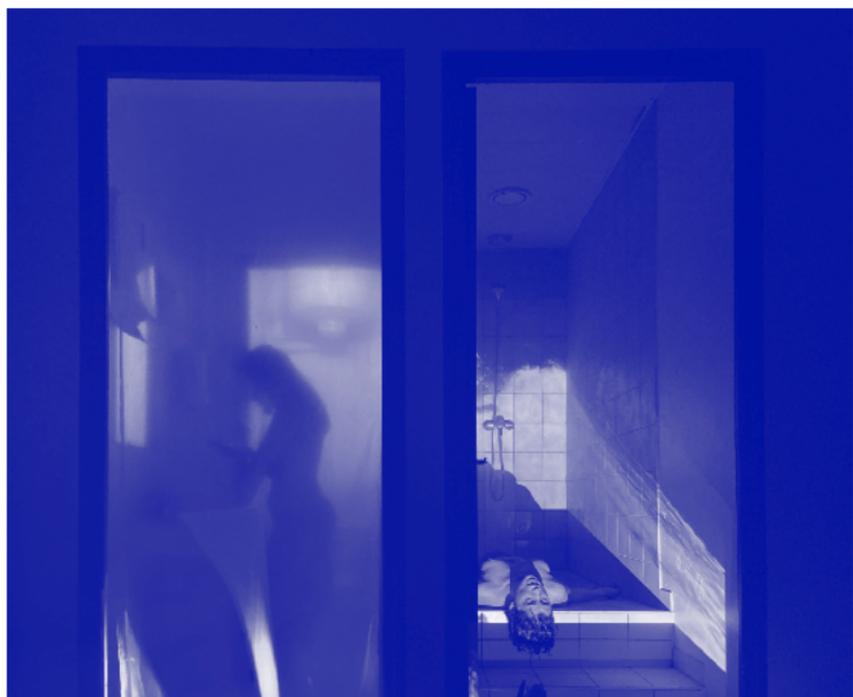
Les étudiant-es ArTeC ont su participer activement et faire preuve de vraies initiatives quand ils/elles ont intégré l'atelier laboratoire dès le début, et même quand ils/elles n'avaient jamais fait de théâtre et avaient une moindre expérience de spectateur·trices. Pour ceux/celles qui sont arrivé-es tardivement, s'intégrer a demandé davantage d'efforts, provoqué parfois un peu de déception, mais aussi nécessité la modification des modalités d'évaluation de leur participation.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Au terme du MIP, cinq dispositifs scéniques et performatifs incluant de la vidéo-scénique ont été réalisés. Ils ont été imaginés et construits en fonction des espaces, choisis et aménagés par les étudiant-es, dans le Théâtre Nanterre-Amandiers (salle de répétition, SAS du planétarium, loge, couloir...).

Les propositions ont été programmées, le dernier jour, de façon à permettre au personnel du théâtre de les découvrir au gré d'un parcours déambulatoire.







IMAGINAIRES TECHNOLOGIQUES

par **F.-D. Sebbah, Professeur,**
Université Paris Nanterre

Notre milieu technologique (en particulier, mais pas uniquement, numérique) est tout autant fait de significations et de représentations traversées d'affects et d'émotions que d'électricité, d'énergie en général, de métal, de silicium... Inversement, « nous » qui sommes toujours déjà inscrit-es dans ce milieu, branché-es à lui, sommes informé-es par lui dans notre manière de nous représenter et nous ressentir nous-mêmes : rapports à soi et rapports aux autres ne sont pas indemnes de notre inscription technologique. Ce séminaire, qui fait intervenir plusieurs chercheuses et chercheurs, lance différents coups de sonde pour tenter d'identifier les enjeux de ce que nous nommons des « imaginaires » (en un sens large donc) « technologiques ». Il restreint son périmètre d'intervention de la manière suivante : il porte un intérêt particulier **1.** Aux représentations de soi (et du corps), **2.** Aux nouvelles configurations du rapport à l'altérité, **3.** À la double-polarité de l'hyperpuissance (cf. transhumanisme et post-humanisme) et de la vulnérabilité (cf. Par exemple, le thème de la « fin du monde »). Par ailleurs, parmi les multiples approches contemporaines de ces questions, il s'inscrit de manière élective dans des « philosophies de la technique » qui assument soit un héritage de la tradition phénoménologique (jusque comme « post-phénoménologie ») soit un héritage de ladite « french thought » (Derrida, Foucault, Deleuze...). Le séminaire fait intervenir plusieurs invité.e.s. Quelques interventions ont lieu en anglais.

LIEUX, DATES

Université Paris Nanterre,
premier semestre 2019-2020,
12 séances le jeudi
de septembre à décembre.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Histoire et Actualité
de la Philosophie

Nombre d'heures d'enseignement dispensées dans une langue étrangère : 2 séances de deux heures ont été faites en anglais : celle de Nicolas Liberati (le 26/09) et celle de Pieter Vermaas (le 21/11)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Structuré autour de la venue de plusieurs intervenant·es, le séminaire propose aux étudiant·es de préparer activement la venue de chaque intervenant·e, de formuler des questions, et de produire une synthèse de chaque séance. Il les associe aussi à la production d'un blog recherche. Il s'agit donc de rendre les étudiant·es actifs, de les aider à ne pas passivement assister à des conférences ; de les inciter à co-produire le savoir tout en étant toujours et plus que jamais confrontés aux textes, et à l'écriture dans une diversité de forme (synthèse, essai, format spécifique du blog recherche...).

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le MIP a supposé la composition, par les membres de l'équipe et en particulier Aurore Mréjen, d'un livret de plus de 300 pages comportant, pour chaque séance, un texte de l'un·e des intervenant·es et le texte d'un·e autre auteur·e fourni par l'intervenant·e (souvent l'une de ses références théoriques). Ce livret a constitué la base de travail des étudiant·es pour préparer les séances (présenter les intervenants, organiser et animer les discussions en réfléchissant des directions de questionnement à l'avance).

- 1.** Parmi les travaux préparatoires, les étudiant·es inscrit·es au séminaire ont aussi participé à la préparation de brèves vidéos où l'intervenant·e présente son intervention.
- 2.** Les étudiant·es du master information-communication CRDM de l'UPN ont contribué à l'élaboration du carnet de recherche du projet (<https://imatec.hypotheses.org/>) dans le cadre des projets tuteurés du M2.
- 3.** Les étudiant·es de la Licence Pro Communication audiovisuelle ont contribué au tournage de certaines des séances du séminaire. Les vidéos sont disponibles sur le carnet du projet <https://imatec.hypotheses.org/>
- 4.** Dans le cadre du MIP « Explorations numériques des archives de l'INA » (année 2019) les participant·es au projet ImaTec ont animé un groupe de travail autour de « Les imaginaires de l'informatique : du robot à l'intelligence artificielle ». Les résultats ont été publiés sur le blog de l'INAtèque <https://inatheque.hypotheses.org/20587>

Concernant ce dernier point, une collaboration est aussi envisagée dans le cadre du MIP 2020 « Explorations numériques des archives de l'INA » qui portera sur les imaginaires technologiques du corps.

Dans toutes ces actions, les étudiant-es ont pu bénéficier de la grande diversité des angles d'attaque théoriques proposés par des intervenants de culture philosophique très différentes (depuis la « philosophie française » elle-même diversement représentée par P.-D. Huyghe ou B. Bensaude-Vincent jusqu'à l'école néerlandaise de philosophie de la technique illustrée par P. Vermaas).

Ils ont été activement associés en tant que chercheur-es (en particulier par le biais du carnet de recherche) à l'élaboration du séminaire. Ils ont aussi été initiés à la production de résultats de recherche autres que la production d'écrits (écrits qu'ils ont aussi composés sous la forme classique d'essais).

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs : la diversité des interventions proposées a été très stimulante et les dispositifs pédagogiques susmentionnés ont évité un trop fort effet d'éclatement. Les étudiant-es ont effectivement été plus actifs que dans un séminaire conventionnel. Le séminaire fournira l'assise de deux publications à venir – ce qui montre une bonne harmonie entre volet enseignement et volet recherche.

Points à améliorer : les habitudes sont fortes et les étudiant-es comme les intervenant-es sont enclins à basculer sur le mode « conférence magistrale » ; il faudra renforcer le travail pour défaire cette habitude. Les étudiant-es des différents masters (Philo, Info Com, et ArTeC) ne se sont pas toujours mêlés.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Carnet de recherche : <https://imatec.hypotheses.org/>

Chaîne Youtube : https://www.youtube.com/channel/UC3a-D9aZDZClr2mxotnQ65Q?view_as=subscriber

La médiation transartistique au musée

par la
recherche-création

27 - 28
novembre 2019

Colloque international

—
BnF Site Richelieu
58 Rue de Richelieu
75002 Paris

Hôtel d'Heidelberg
MNAAG Musée Guimet
19 Avenue d'Iéna
75116 Paris

—
eur-artec.fr



École
Universitaire
de Recherche
ArtEC



CRÉONS ENSEMBLE AU MUSÉE : MÉDIATION TRANSARTISTIQUE PAR LA RECHERCHE- CRÉATION

**Katia Légeret, Professeure,
Université Paris 8**

Il s'agit de créer pour des visiteurs un parcours sensible et interdisciplinaire de l'exposition, visant à une immersion participative et poétique du public, avec la réalisation d'un médium-archive (captations audiovisuelles, photographies). L'objectif scientifique est de déterminer, répertorier, rejouer les gestes artistiques liés aux objets exposés appartenant à des œuvres éphémères (arts de la scène), en tant qu'archives vivantes et patrimoines immatériels, et de questionner nos regards d'aujourd'hui sur ces trésors de la BnF et d'une collection « en mouvement » par cette exposition très récente (rotonde du département des arts du spectacle).

LIEUX, DATES

2^e semestre 2019, le mercredi de 15h à 18h, à Paris 8 (plateau amphi 4 pour créer les dispositifs de parcours), avec 3 workshops dans l'espace d'exposition de la BnF (visite guidée, présentation des projets de parcours au commissaire d'exposition puis performance publique), 2 sessions dans une salle de la BnF, puis une journée de colloque à la BnF le 27 novembre 2019 pour la restitution des expérimentations, avec des chercheur-es invité-es.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master 2 Arts de la scène de Paris 8 ouvert
aux deux parcours du master

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Suite aux workshops et aux recherches d'archives à la BnF, les étudiant-es proposent une performance d'une heure dans la rotonde de la BnF pour un public de 25 personnes invitées pour le colloque et discutantes pendant la restitution des étudiant-es de leur expérience en table ronde pendant cette même journée du colloque et juste après leur performance : associant successivement recherche d'archives, conception et réalisation d'une performance dans un lieu public avec des visiteurs, puis restitution théorisée et débats critiques avec les invités sur la définition de ce nouveau métier que pourrait représenter la médiation artistique au musée avec une forme spectaculaire et savante, qui implique la recherche création.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

— 23 septembre-6 novembre :

Sessions hebdomadaires à Paris 8 comprenant une partie théorique (études d'archives) et une partie pratique (étapes du processus de création de la performance).

— 6 novembre 2019, BnF rue Richelieu, rotonde des arts du spectacle.

12h-12h30 : Mélaine Raulet, danseuse contemporaine, *Performance sur le titre « La confusion d'Ourvashi » œuvre exposée.*

12h30-14h15 : Maëlys Jusseaux, doctorante CIFRE en arts numériques, Paris 8, propose un workshop pour une approche numérique de l'archive pour le visiteur. Réalisation par petits groupes, présentation publique et débat.

15h-16h30 : Organisations et discussions sur le projet de performance du 27 novembre avec le directeur du département des arts du spectacle de la BnF et la commissaire de l'exposition.

— Performances du 13 novembre en lien avec les archives exposées sur la danseuse espagnole *L'Argentina (1890-1936)* :

12h15-12h50 : Thomas Vauthier (Edesta/Paris 8), en lien avec *La Argentina Sho*, chorégraphie de Kazuo Ohno (1986). Modération : Fanny Terno.

12h50-13h30 : Mercedes Chanquia-Aguirre, doctorante EDESTA, metteuse en scène et chorégraphe. En résonance avec Kazuo Ohno.

13h30-14h30 : Luc Petton, chorégraphe et sa création *La sombra* (L'ombre) interprétée par le danseur flamenco Patricio Martin.

14h30-15h30 : Conférence Luc Petton et débat avec les étudiant-es.

15h-16h30 : Organisations et discussions sur le projet de performance du 27 novembre avec le directeur du département des arts du spectacle de la BnF et la commissaire de l'exposition.

— Mercredi 27 novembre Bibliothèque nationale de France Colloque. *La médiation transartistique au musée par la recherche-crédation organisé par le porteur du MIP.*

13h30-14h30 : Performance « Nyota Inyoka *transposée* » dans l'exposition de la rotonde des arts du spectacle – BnF site Richelieu –

avec les étudiant-es du MIP.

Salle Émilie du Châtelet.

15h-15h15 : Ouverture avec Joël Huthwohl, directeur du département des arts du spectacle, BnF.

15h15-15h30 : Commissariat de l'exposition 2019 Rotonde des arts du spectacle, avec Manon Dardenne, BnF.

15h30 -16h30 : Table ronde sur la performance « Nyota Inyoka transposée » présentée par Katia Légeret (EA1573/Paris 8), avec la participation de jeunes chercheur-es et artistes de la performance. Modération : Muriel Roland (Edesta/Paris 8).

16h30-17h : Table ronde avec les chercheur-es-visiteurs invités : Nathalie Gauthard (LIRCES/SOFETH/Université d'Artois), Anne Boissière (CEAC/Université Lille), Pauline Guinard (ENS/Laboratoire-Mosaïques Université Paris Ouest Nanterre), Franz Anton Cramer (Université de Salzbourg, DPT musique et danse). Modération : Elodie Verlinden.

17h-17h45 : Table ronde sur les performances réalisées le 13 novembre en lien avec les archives exposées sur la danseuse espagnole *L'Argentina* (1890-1936) : avec Luc Petton, chorégraphe, sur sa création *La sombra* (*L'ombre*) interprétée par le danseur flamenco Patricio Martin, et avec Thomas Vauthier (Edesta/Paris 8), en lien avec *La Argentina Sho*, chorégraphie de Kazuo Ohno (1986). Modération : Fanny Terno.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Compétences atteintes par les étudiant-es du MIP :

- Conception et réalisation d'une médiation culturelle et artistique au musée avec une élaboration collective de protocoles de recherche à l'épreuve de la scène.
- Développer une attention focalisée sur une méthodologie fondée sur les savoirs incarnés, avec une priorité du geste sur la parole dans l'activité de médiation, donc sur une narration plus poétique que didactique : une plus grande aisance corporelle en résulte dans la prise de parole en public.
- Capacité d'autonomie dans l'écriture dramaturgique d'une visite d'exposition où la créativité artistique est au service de la recherche : il ne s'agit pas de produire une œuvre artistique dans et pour le musée mais de mettre les processus créatifs au service de la recherche – ils seront publiés dans un ouvrage collectif – et aux objectifs actuels des musées sur les transformations de la médiation culturelle.

Difficultés rencontrées :

- Nombre de contraintes considérable du milieu muséal (normes de sécurité) pour innover dans la médiation culturelle.
- Complexité :
 - Gestion administrative des documents/archives des musées dans le projet
 - Gestion des droits à l'image (attestations, engagements des participants étudiant-es, visiteurs, personnels, invité-es)
 - Différents types d'écritures du projet (LSF, numériques, archives, carnets de bord, traductions).

extrait 6

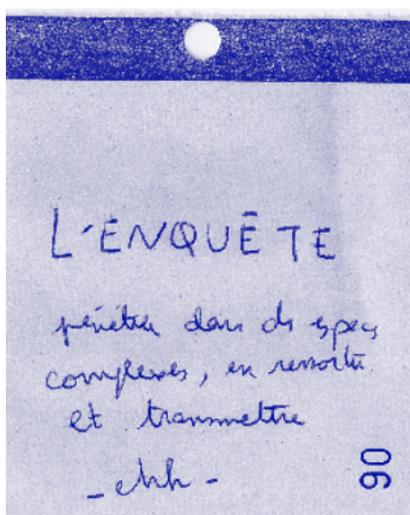
JEA .hh auh >>> ça me semble d'autant plus intéressant que c
de ces objets entre guillemets sont des documents/<< (U
que bon .tsk question un peu banale m' enfin néanmoins
>>intéressante qui se pose<< est de savoir dans quelle
.hh et jusqu'à quel point et comment/ les documents/
dans le fonctionnement (.) artistique (.) °par exemp
une installation/ (.) .hh

extrait 21

JEA [camp de transit\ (.) si le- SI LE MOT CAMP EV
OU BIEN UN PHENOMENE EXTREMEMENT BANAL OU BIEN
COMME LA SHOAH/ ALORS JE N'Y SUIS POUR [RIEN&
OLI [nan n

extrait 7

OLI [en fait c'est un camp c
[(.) (tout à fait:)
PIE [oui: c'est un camp d' [transit ON COMPREND
JEA [oui:
PIE &camp de[: de de d'intéressant



ÉVALUATION GÉNÉRALE

par Nancy Murzilli, MCF,
Université Paris 8, UR 7322 FabLitt

Ce séminaire/atelier de recherche-crédation s'inscrit dans le cadre du projet de recherche-crédation soutenu par l'EUR ArTeC « Évaluation générale. L'Agence de notation comme dispositif artistique »

(<https://evalge.hypotheses.org>).

Sous l'effet du néolibéralisme et de la révolution numérique, les activités d'évaluation s'emballent, se généralisent deviennent frénétiques et paradoxales. Ce séminaire/atelier a pour but d'explorer et de comprendre les problèmes publics spécifiques que soulève la généralisation de l'évaluation. Son objectif n'est pas de faire simplement communiquer les produits de la recherche théorique et de la pratique artistique, mais de faire en sorte que leurs processus s'interpénètrent dans une pratique expérimentale qui les met en acte. Pour ce faire, ont été analysés et mis en place des dispositifs artistiques et d'enquête appelés à intervenir en situations institutionnelles réelles afin de désinvisibiliser non seulement ce qu'est l'activité d'évaluation-notation mais aussi ses effets concrets immédiats.

**FORMATION INITIALE
DE RATTACHEMENT (MENTION
DE MASTER ET PARCOURS)**

Partenariat avec les masters PCAI
et Création littéraire.

**Nombre d'heures d'enseignement
dispensées dans une langue étrangère :
Une conférence en anglais
lors de la journée d'études
du 14/02/2020 (1h)**

LIEUX, DATES

Séance 1 – mardi 5 novembre, 14h-18h

« Agence de notation »

Université Paris 8, Maison de la Recherche, salle A2 202, 14h-18h.

Intervenant : Christophe Hanna

Séance 2 – mardi 12 novembre, 14h-18h

« L'addition, s'il vous plaît ? »

Université Paris 8, Maison de la Recherche, salle A2 202, 14h-18h.

Intervenant : Antoine Dufeu

Séance 3 – mardi 19 novembre, 14h-18h

« Art without property,(un)valued art? »

Au DOC ! dans l'atelier d'Eva Barto

(26/26bis rue du docteur Potain 75019 Paris), 14h-18h.

Intervenante : Eva Barto

Séance 4 – mardi 26 novembre, 14h-18h

« J'ai été sous-diagnostiquée. Révision chronique des protocoles d'examen clinique »

Université Paris 8, Maison de la Recherche, salle A2 202, 14h-18h.

Intervenante : Natacha Guiller

Séance 5 – mardi 3 décembre, 14h-18h

« un dessin pour mieux voir »

Université Paris 8, Maison de la Recherche, salle A2 202, 14h-18h.

Intervenant : Franck Leibovici

Séance 6 – lundi 9 décembre 17h

« De la finance algorithmique aux circuits opaques de la finance offshore »

Séance commune avec le séminaire ARTS & CRISE. L'ÉCONOMIE À L'ŒUVRE. Production, représentation et réception de l'économie dans les arts, PCAI, animé par Martial Poirson.

INHA, salle Walter Benjamin, à partir de 17h

Intervenant·es : Collectif RYBN, rencontre animée par Marie Lecher (Gaîté Lyrique)

Séance 7 – mardi 10 décembre, 14h-18h

(séance annulée en raison des grèves)

« Rendu public des ateliers »

Université Paris 8, Maison de la Recherche, salle A2 202, 14h-18h

Journée d'études – jeudi 19 décembre, 13h30-19h

(journée reportée au 14 février 2020 en raison des grèves)

« Évaluer l'art : commissions, subventionnements, mécénats »

Centre Pompidou, Petite salle (13h30-19h00)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Connaître et s'initier à des formes d'« écriture sociale » exploratoires.
- Se sensibiliser à une logique de l'enquête et à une dimension « évaluative » de l'art.
- Analyser et construire un dispositif poétique/artistique en étant attentif à ses effets pragmatiques.
- Développer, par la pratique littéraire et artistique, une réflexion critique sur les pratiques d'évaluation institutionnalisées et proposer des techniques d'évaluation alternatives.
- Mobiliser des outils théoriques et esthétiques pour en faire des instruments d'action sociale.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Il s'est agi, avec l'intervention de poètes et d'artistes (Christophe Hanna, Franck Leibovici, Eva Barto, Antoine Dufeu et Natacha Guiller), de se munir d'outils d'évaluation alternatifs à ceux que nous offrent les modèles institutionnels et économiques dominants.

Des activités d'évaluation non orthodoxes ont été proposées à toutes les étapes du séminaire :

1. Le poète Christophe Hanna, a présenté l'Agence de notation qu'il a conçue et qui se déploie dans le projet de recherche-crédation « Évaluation générale ». Nous avons réfléchi aux relations entre écriture et institution et à la notion d'écriture évaluative. Christophe Hanna a reconstitué en direct l'Agence de notation avec les participant-es du séminaire (président, secrétaire, 4 membres du jury) et a procédé à une notation du séminaire.
2. Le poète Antoine Dufeu, a invité les participant-es à réfléchir au modèle d'écriture des bilans comptables. L'entité économique qui émet l'addition est légalement tenue de rendre des comptes, essentiellement un compte de résultat et un bilan. Il y a un système monétaire derrière les bilans comptables. La valeur du travail n'y a pas sa place. Nous nous sommes employés à imaginer une écriture comptable alternative qui valoriserait autrement la situation financière des entreprises.
3. L'artiste Eva Barto nous a invités à visiter son atelier au DOC ! où elle nous a présenté son travail et ses œuvres. Le geste artistique d'Eva Barto est intimement lié aux questions d'évaluation et de valeur. Elle crée des contextes de négociations apparemment dénués de particularités dans lesquels il est difficile de saisir ce qu'il faut considérer ou laisser pour compte. Une longue discussion sur la question de la valeur de l'art et du travail de l'artiste s'est engagée avec tous les participant-es autour de tasses de thé.

4. Avec la poétesse, plasticienne et slameuse, Natacha Guiller, nous avons revisité et détourné des formes de récit et de notation, ainsi que des dispositifs d'évaluation procédant du monde de la santé, dans un souci de réappropriation et d'exploitation poétique, publique et immodérée de données personnelles et intimes, sur l'exemple de multiples formes de hacking exercées sur son propre dossier patient.

5. Enfin, avec le poète et artiste Franck Leibovici nous avons procédé à évaluation des œuvres d'art à partir de l'analyse de discours (enregistrés) que nous produisons sur elles pour en rendre compte et la partager avec des amis, en considérant ces moments comme des propriétés de l'œuvre, constitutifs de sa présence au monde, au même titre que ses dimensions, son médium, ou son année de création. Nous avons imaginé des formes permettant de rendre visible cette propriété qui relève, non des intentions de l'artiste ou du « projet artistique », mais des usages réels des œuvres.

Le séminaire s'est conclu au Centre Pompidou avec la journée d'études « Évaluer l'art : commissions, subventionnements, mécénats », qui a mis en perspective les réflexions menées dans les ateliers. Artistes, chercheur-es et acteur-ices du domaine se sont interrogés sur la façon dont sont évalués les œuvres et les projets artistiques dans le cadre des politiques de financement de l'art, sur la pertinence des méthodes de sélection, et sur les alternatives à une évaluation de l'art soumise aux logiques du marché.

Les étudiant-es ont été évalué-es sur une création en binôme proposant une réflexion sur l'évaluation et mettant en perspective les apports des séances/atelier de séminaire.

BILAN PÉDAGOGIQUE

La dynamique de pédagogie participative de ce séminaire/atelier où un artiste/poète a été invité à proposer une réflexion et un exercice sur des formes d'évaluation alternative a été très féconde. Le dialogue entre les intervenant-es et les étudiant-es et les participant-es extérieur-es s'est toujours instauré immédiatement et l'échange a été constant durant les séances dont la durée de 4 heures a permis à la fois de mener une réflexion et de mettre en œuvre des exercices pratiques.

Ces séances ont constitué une réflexion préparatoire à la journée d'études qui a conclu le séminaire. Cette journée, qui a accueilli des philosophes, sociologues, économistes et théoriciens de l'art, mais aussi des artistes, des galeristes, conseillers artistiques, des responsables d'institutions culturelles et de plateformes de ranking artistique, a permis de confronter les questions abordées durant les séances à la situation contemporaine de l'évaluation de l'art et aux alternatives possibles au modèle dominant du marché de l'art.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Toutes les séances ont été enregistrées en podcast. Le montage de ces podcasts est en cours. Ces podcasts accompagnés de photos du séminaire seront mis en ligne sur le site du projet dans la rubrique séminaire : <https://evalge.hypotheses.org/category/seminaire-2019>

Actuellement en ligne :

Le programme complet du séminaire/atelier :

<https://evalge.hypotheses.org/category/seminaire-2019/programme-nov-dec-2019>

Le matériel mis à disposition des étudiant-es (textes, vidéos, images) :

<https://evalge.hypotheses.org/category/seminaire-2019/materiel-de-preparation-aux-seances>

Le programme et les captations de la journée d'études au Centre Pompidou :

<https://evalge.hypotheses.org/3171>

Création d'étudiant-es :

<https://evalge.hypotheses.org/3287>



LA VOIX CHANTÉE ET SON TRAITEMENT INFORMATIQUE

par **Alain Bonardi, MCF HDR,**
Université Paris 8

Nous avons proposé un workshop autour de la voix chantée et son traitement par l'électronique. Il s'est déroulé en studio d'expérimentation sonore à la MSH Paris Nord avec les sopranos Hélène Fauchère et Pauline Feracci, interprètes familières du répertoire vocal contemporain.

Partant de la recreation de Inharmonique pour soprano et électronique de Jean-Claude Risset dans une nouvelle version interactive prévue le 28 novembre 2019, le workshop a proposé des activités de compréhension acoustique de la voix (de la physiologie au signal de la voix), d'écriture vocale, d'enregistrement et traitement électronique de la voix, amenant les étudiant-es à diverses formes d'appropriation et de création sous la forme de maquettes : pièces pour voix et électronique, compositions électroacoustiques avec la voix, improvisations, etc.

Fondé sur des situations de travail, d'exploration et de création de matières vocales avec l'interprète, le workshop a expérimenté des méthodes de recherche-création dans un contexte interdisciplinaire (musique, acoustique, physiologie, traitement du signal, etc.). Les étudiant-es ont été incité-es à utiliser l'environnement collaboratif Kiwi de création musicale et sonore à plusieurs conçu par le CICM. Une restitution publique des maquettes conçues par les étudiant-es s'est déroulée dans l'auditorium de la MSH Paris Nord.

LIEUX, DATES

Maison des Sciences de
l'Homme Paris Nord, studio
d'expérimentation sonore S17
et auditorium

De mi-novembre 2019 à fin
janvier 2020

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Mention Musicologie,
dans ses deux parcours :
Théories et Pratiques
de la Musique,
Création Musicale et Sonore

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À côté de l'acquisition de savoir-faire liés à la voix chantée, sa compréhension acoustique, sa captation et sa transformation par l'électronique, les étudiant-es devront imaginer une série d'expérimentations pouvant les conduire à une maquette de composition ou de création sonore.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

4 intervenant-es animaient le MIP : 2 enseignants-chercheurs (Alain Bonardi, MCF HDR en Informatique et création musicale au Département Musique ; João Svidzinski, ATER au Département Musique) et 2 chanteuses lyriques professionnelles (Hélène Fauchère et Pauline Feracci), interprètes familières du répertoire contemporain et habituées à la création.

Le programme de travail était organisé en 3 séances de découverte/analyse/compréhension d'œuvres pour voix et électronique, 6 séances de travail en studio (travail vocal, captation, transformations, composition, etc.) et 1 séance de répétitions et restitution dans l'auditorium de la MSH. Les séances étaient réparties ainsi :

- 1. Jeudi 14 novembre 2019, 9h-12h : Séminaire :** Quelques réalisations associant la voix chantée et l'électronique (Alain Bonardi).
- 2. Jeudi 21 novembre 2019, 9h-12h : Atelier - création** de João Svidzinski pour voix et électronique en temps réel (Pauline Feracci, João Svidzinski, Alain Bonardi).
- 3. Jeudi 28 novembre, 10h-13h : Atelier - répétition** de la pièce de João Svidzinski pour voix et électronique en temps réel à l'Auditorium de la MSH (Pauline Feracci, João Svidzinski, Alain Bonardi). Du studio à la salle de concert. Concert recreation de Inharmonique de Jean-Claude Risset le 28 novembre à 20h
- 4. Vendredi 29 novembre 2019, 9h-12h : Atelier - Manipulations électroniques** de la voix chantée 1 - Exemples et expérimentations (Hélène Fauchère, Alain Bonardi)
- 5. Mercredi 4 décembre 2019, 9h-12h : Atelier - Manipulations électroniques** de la voix chantée 2 - Exemples et expérimentations (Hélène Fauchère, Alain Bonardi).
- 6. Jeudi 19 décembre 2019, 9h-12h : Atelier - Travail de studio** à partir des matériaux vocaux captés (Alain Bonardi).
- 7. Jeudi 9 janvier 2020, 9h-12h : Atelier - Manipulations électroniques** de la voix chantée 3 - Exemples et expérimentations (Hélène Fauchère, Alain Bonardi).
- 8. Jeudi 16 janvier 2020, 9h-12h : Atelier - montage** et spatialisation sonore de matériaux vocaux 1 (Alain Bonardi).
- 9. Jeudi 23 janvier 2020, 9h-12h : Atelier - montage** et spatialisation sonore de matériaux vocaux 2 (Alain Bonardi).

10. Mardi 28 janvier 2020, 6 heures à placer sur la journée, Auditorium de la MSH : Répétition et restitution des maquettes de créations (6h, Hélène Fauchère, João Svidzinski, Alain Bonardi).

BILAN PÉDAGOGIQUE

- La découverte de la voix sous toutes ses formes ;
- La découverte d'œuvres du répertoire contemporain associant la voix et l'électronique ;
- Le travail de recherche-crédation et d'expérimentation autour du matériau musical et sonore si particulier que constitue l'expression vocale ;
- La qualité et la variété des pièces-maquettes proposées.

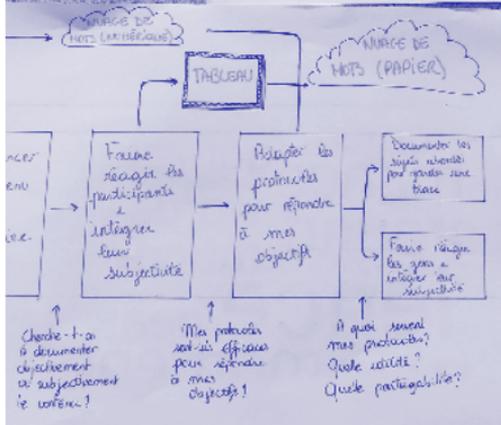
LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Douze pièces-maquettes ont pu être créées lors de la restitution finale le 28 janvier 2020 :

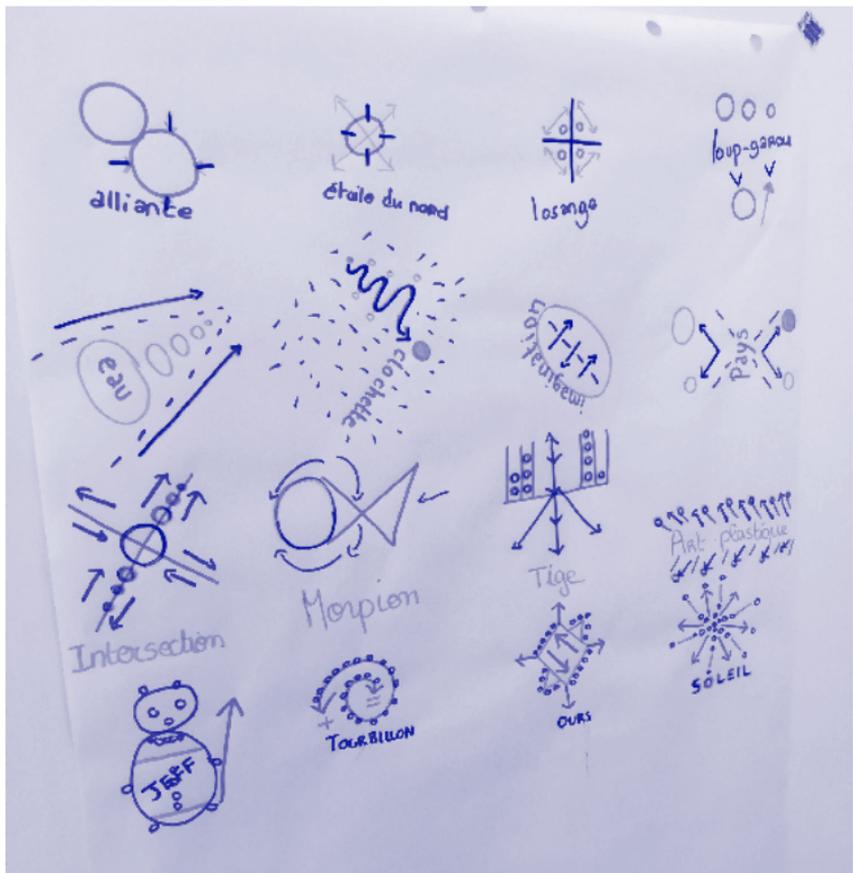
Robin Sournac	—	<i>Wind Sound</i> , pour voix et électronique en temps réel
Paul Goutmann	—	<i>Miniature</i> , pour voix et électronique en temps réel
Meera Shenoy	—	<i>Womb</i> , électroacoustique
Yoko Konishi	—	<i>Jellyfish in the sun</i> , pour voix et électronique en temps réel
Aline Gorisse	—	<i>Motet pour voix modifiées</i> , électroacoustique
Amélie Bouillon	—	<i>Ciel ouvert</i> , pour voix et électronique en temps réel
Flavio Carlotti	—	<i>My Wilderness</i> , électroacoustique
Océane Dos Santos	—	<i>Echoes</i> , pour voix et électronique
Misaki Goto	—	<i>Qui la voce</i> , électroacoustique
Amine Fadal	—	<i>Spiritus</i> , pour voix et électronique en temps réel
Sebastian Sarasa	—	<i>Écarts, bordures</i> , pour voix, saxophone, et électronique en temps réel
Nicolas Rivière	—	<i>DPLNDMPA</i> , électroacoustique

E si
 SS
 PLACE
 FEEL
 TOUCH
 OBJECTS
 ACTION
 EACH OTHER
 STAND
 RATE
 COOL
 EN
 ETIZE

HANGERS CHANGE ROLES
 ENSEMBLE VIEWER ORBIT
 TELL STORIES CLARITY
 DIFFERENT MOMENT
 OPTIOUS KEY TEST PERFORMANCE
 KINECT EXPRESS IMACHINING
 VOICES INTERACTION NON-CONVENTIONAL VR
 20-HIN NARRATOR TECHNICAL PROBLEMS
 EXPERIMENTAL TRY
 MINDXOK
 DISTRACTED
 THINKING
 BALLS TRY CUES
 MOVING TAROT CARDS
 ROLES CATS
 PRE-RECORDING
 DISCUSSIONS
 NO BO
 PEOPLE ROUNDS MORE
 CONCRETE TRIANGLE
 DERIEF



How do these connect with YOU?
 WHAT ARE THESE TALKING ABOUT?
 Learning
 Representing movement
 VR as a tool?



RECHERCHE ETHNOGRAPHIQUE AU SERVICE DE LA CRÉATION ARTISTIQUE

**par Françoise Decortis, Professeure,
Université Paris 8 et Pauline Gourlet,
doctorante**

L'atelier-laboratoire de recherche ethnographique au service de la création artistique (ALRESCA) propose d'expérimenter des dispositifs et techniques de mise en traces de l'expérience à partir d'activité de création artistique comme celles qui se tiennent au sein du Master ArTeC. L'atelier-laboratoire propose une approche transverse permettant de donner à voir la création artistique en train de se faire. Le principe de cet atelier est de travailler en partenariat avec un autre MIP dans lequel la création artistique est expérimentée. En 2019-2020, ALRESCA s'est penché sur le MIP « *Créativité virtuelle, réalités collectives. Une rencontre transdisciplinaire autour de la médiation immersive et la création* » porté par Asaf Bachrach. Celui-ci était composé d'un symposium de deux jours à l'ENSAD, suivi d'un hackathon au CNRS site Pouchet.

LIEUX, DATES

Jeudi 7 novembre 9h30-17h : Introduction à l'atelier et à l'ethnographie à la **maison de Recherche de l'Université Paris 8**.

Mardi 12 novembre 9h30-17h : Symposium **ENSAD**.

Mercredi 13 novembre 9h-20h : Symposium **ENSAD**.

Jeudi 14 novembre 9h30-17h : Hackathon **CNRS Pouchet**.

Vendredi 15 novembre 9h-17h : Hackathon **CNRS Pouchet**.

Lundi 18 novembre 10h-17h15 : Restitution de l'atelier à l'**Université Paris 8**.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Ergonomie, travail, formation et vie quotidienne

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Faire l'expérience d'un processus de recherche par la pratique et l'expérimentation.
- Développer sa propre créativité et appréhender des techniques pour mettre en place des démarches créatives et sensibles.
- Utiliser des modèles de l'activité humaine comme support à la conception.
- Faire l'expérience d'une oscillation entre une posture empirique et théorique.
- Appréhender une diversité d'outils de représentation et de maquettage « low-fi » pour l'émergence d'idées, le prototypage et la présentation originale de résultats d'analyse.
- Apprendre à documenter un processus créatif et à présenter ses idées de manière pertinente de manière à susciter la réflexivité et la transformation des pratiques.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

L'atelier de recherche pour une ethnographie au service de la création artistique est un atelier exploratoire entremêlant à la fois ethnographie, créativité, design et ergonomie. Il a pris appui sur un questionnement central : comment représenter et documenter la création artistique en train de se faire et ce de manière créative, autrement que par des moyens classiques tel que la prise de notes ?

La 1^{re} séance s'est déroulée au sein de la Maison de Recherche de l'Université Paris 8.

Il s'agissait pour les étudiant-es de faire leurs premiers pas dans le monde de l'ethnographie et d'appréhender les différents liens que peuvent unir cette discipline à l'ergonomie. Cette introduction s'est caractérisée par des temps de mises en pratique, à travers des jeux et des tentatives de documentation de ces différentes activités, ainsi que par des temps plus théoriques, avec une découverte des concepts et des objectifs de l'ethnographie et de méthodes créatives de représentation et de documentation de l'activité (data physicalization, data visualisation etc.).

Les 2^e et 3^e séances ont ensuite eu lieu au sein de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) où les étudiant-es ont été invité-es à assister, observer et documenter un symposium réunissant des chercheur-es (Joe Dumit, UC Davis, USA, Lior Noy, IDC Israël, Pitro Gravino, Sony CSL etc.). Les trois thématiques du symposium étaient : « *Modeling joint action and creativity* », « *Digital technologies and the artistic gesture* », « *Cognition in movement* ».

En plusieurs groupes de travail, les étudiant-es ont imaginé puis conçu des dispositifs créatifs de recherche permettant

de recueillir des données sur les différentes dimensions de l'événement (postures, direction des regards, contenu des conférences, ressentis des participant-es etc.).

La 4^e et 5^e séances se sont déroulées au sein du site Pouchet du Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) où les étudiant-es ont été invité-es à participer et à documenter un Hackathon portant sur la réalité virtuelle avec le même objectif que les deux journées précédentes.

La 6^e séance de l'atelier s'est déroulée à l'Université. Les étudiant-es devaient organiser une restitution originale de l'ensemble des travaux (données recueillies, inspirations, analyse, difficultés, réussites, pistes d'amélioration etc.). La restitution s'est faite sous la forme d'un « *marché des apprenties ethnographes* », suivi d'une table ronde réflexive. Le « *marché des apprenties ethnographes* » consistait à la présentation des différents dispositifs élaborés au cours de l'atelier sous la forme de stands, tenus par chaque groupe de travail.

Enfin, l'atelier s'est conclu par la rédaction et le rendu d'un retour réflexif individuel la semaine suivante.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Ci-après, le retour réflexif des étudiant-es :

« Cet atelier intensif, riche en émotions, en rebondissements et en instructions fut à nouveau pour nous l'opportunité de dépasser nos limites, d'apprendre de soi et des autres et de nous enrichir à bien des niveaux. Nous avons été déstabilisé-es par les différents rôles que nous devons jouer en même temps, observateur-ice, participant-e, ergonomiste, ethnographe, étudiant-e, membre d'un groupe de travail, membre de la promotion, être humain tout simplement.

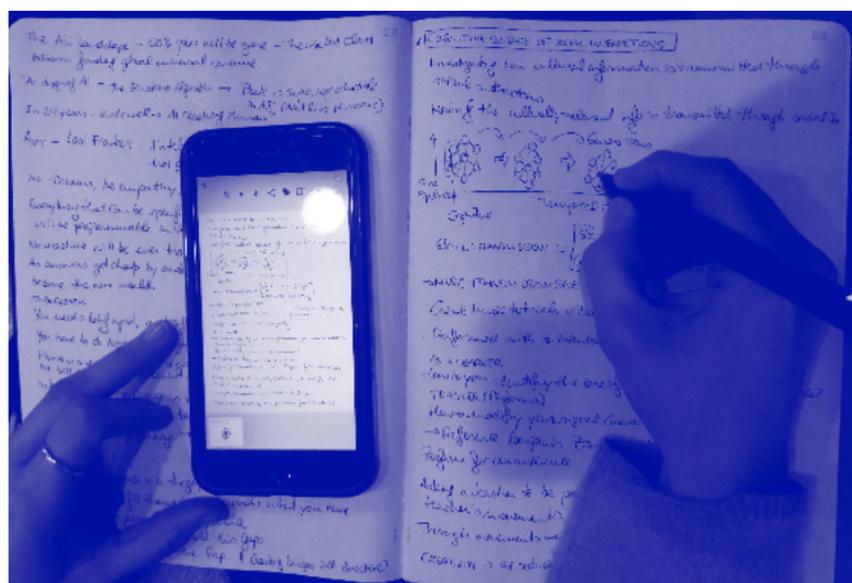
Nous étions parfois confus-es par la perte de nos repères d'ergonomiste et le fait de ne pas savoir vers quelle direction avancer mais également frustré-es par nos échecs et le fait de ne pas pouvoir toujours réaliser ce que nous souhaitons entreprendre. Toutefois nous avons su persévérer. Nous avons appris de nos erreurs, continué d'expérimenter, de faire preuve de créativité et de tenter de nouvelles choses jusqu'au bout. Nous avons développé et amélioré nos compétences d'improvisation et d'anticipation mais aussi découvert de nouvelles méthodes de recueil de données. Cet atelier inspirant nous a aussi permis de porter un nouveau regard sur la posture de l'ergonomiste et des opérateurs. Enfin, ce fut l'occasion pour toute la promotion d'embarquer de nouveau toutes ensemble, dans une aventure de découvertes,

de partages, de surprises bonnes comme moins bonnes mais aussi de rencontres humaines entre étudiant-es, enseignant-es et chercheur-es ».

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Les photos peuvent être téléchargées sur les deux plateformes ci-après :

- Lien vers la plateforme « en cours » :
<https://artec.latelier-des-chercheurs.fr>
- Lien vers la plateforme « les Cahiers du Studio » :
<https://les-cahiers.latelier-des-chercheurs.fr/virtual-creativity-collective-realities-atelier-ethno-design-artec-1>







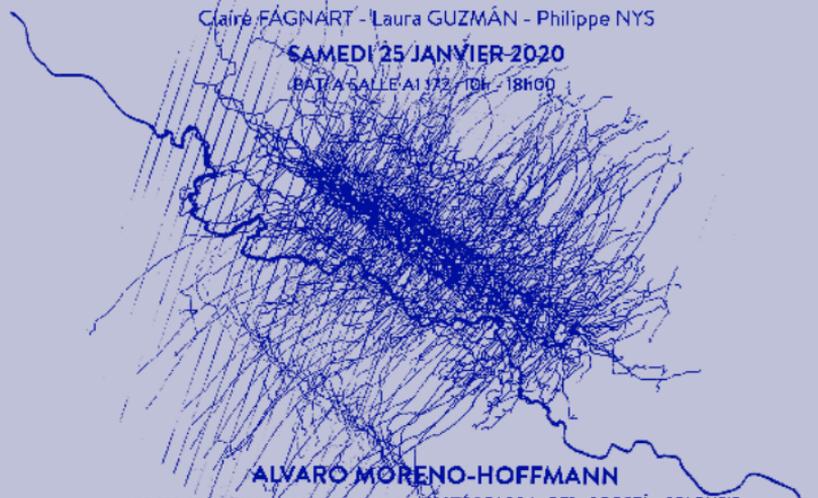
UNIVERSITÉ PARIS 8
 DÉPARTEMENT ARTS PLASTIQUES - ARTEC

CITIZEN GAMES
CROSS-MAPPING THE PICTURESQUE NOW !

Claire FAGNART - Laura GUZMÁN - Philippe NYS

SAMEDI 25 JANVIER 2020

BATA SALLE A1172 - 10h - 18h00



ALVARO MORENO-HOFFMANN

ARTISTE TRANSMEDIA - ENSEIGNANT UNIVERSITÉ DE LOS ANDES - BOGOTÁ - COLOMBIE
 TRADUCTEUR LA ESPANOLA DE ARCHAEOLOGIE ET MEDIA (2002) - SIEGRILL ZILINSKI

**VOYAGE DANS LE TEMPS PROFOND DES MEDIA
 ET TISSAGE DES LIEUX**

MATIN

09h45

► ACCUEIL

10h00

Claire FAGNART, Laura GUZMÁN
 Présentation de la journée

10h15

Philippe NYS
 Mise en situation de l'archéologie
 des media

11h00 - 13h00

Alvaro MORENO-HOFFMANN
 S. Zieliński et au-delà

APRES-MIDI

13h00 - 14h00

► PAUSE

14h00 - 16h00

► Alvaro MORENO-HOFFMANN
 Media et tissage des lieux

17h00 - 18h00

DÉBAT



REPRÉSENTATIONS URBAINES : CITIZEN GAMES

Claire Fagnart, MCF, Université Paris 8
Laura Guzman, actrice
Philippe Nys, Professeur,
Université Paris 8

LIEUX, DATES

Premier semestre : 7 samedis, Université de Paris 8 et École d'architecture de la Villette 12 octobre, 9 novembre, 14 décembre, 25 janvier, 8 février, 20 février, 7 mars.

Deuxième semestre : atelier, 10 jours. École d'architecture et d'urbanisme. Université nationale, Bogota.

Prévu et organisé du 21 mars au 10 avril 2020, cet atelier a été reporté une première fois en septembre 2020 en raison de l'épidémie du coronavirus. Pour les mêmes raisons, il a été reporté une deuxième fois pour mars avril 2021 sur proposition des instances de l'Université de Paris 8. Les différents partenaires à Bogota ont donné leur accord pour ce report.

Nombre d'heures d'enseignement dispensées dans une langue étrangère :
Au 1^{er} semestre, 8h en espagnol avec traduction simultanée, pour la conférence d'Alvaro Moreno Voyage dans le temps profond des media et tissage des lieux organisée le samedi 25 janvier 2020 à l'université de Paris 8 (voir affiche jointe)
Le workshop de mars/avril 2021 se fera en espagnol et en français, avec traductions simultanées.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master 1 et 2 arts plastiques, parcours « Esthétique, pratique, histoire de l'art contemporain ».

Parcours ArTeC de rattachement : La création comme activité de recherche.

Type de MIP : Grand format.

MIP ouvrant 15 places dont 5 pour les étudiant-es du master ArTeC.

Ce module d'enseignement poursuit un programme entamé et mis en œuvre depuis trois ans entre Paris et Bogota. Les structures engagées sont, à Bogota, l'École d'Architecture et Urbanisme de l'Université Nationale et la Faculté d'Architecture et Design de l'Université de Los Andes en collaboration avec la Fondation Rogelio Salmona, à Paris le département d'Arts Plastiques de l'Université de Paris 8 et le laboratoire de recherche AMP (Architecture, Milieu, Paysage) de l'École nationale supérieure d'architecture de Paris La Villette. Ce programme a consisté en l'organisation de workshops et journées d'études avec une vingtaine d'étudiant-es de niveau master et doctorat des universités des deux pays. La première étape s'est déroulée à Bogota en juin 2017, la deuxième à Paris en octobre 2017, la troisième à Bogota en octobre 2018, la quatrième en juin 2019 à Paris. La poursuite de ce programme s'est réalisée à l'université de Paris 8 avec un séminaire de master, essentiellement théorique, au premier semestre 2019/2020 et un intensif prévu en mars/avril 2020 à Bogota, reporté en mars/avril 2021 en raison du coronavirus.

Le titre donné à ce module « *Citizen Games. Cross Mapping the Picturesque Now !* » en indique les territoires d'étude, les lignes directrices, les enjeux, les modes de production. « *Cross-mapping* » consiste à parcourir, traverser et cartographier un territoire de manière à en extraire des spécificités habituellement considérées de manière séparée et de les assembler sous le concept de « *picturesque now !* », de pittoresque contemporain. Les modalités de l'approche sont identifiées selon cinq catégories : **1.** Les discours et concepts qui décrivent et analysent la ville aujourd'hui, **2.** Les relations entre les structures bâties et le paysage, qu'il soit urbain ou naturel, **3.** Les matériaux avec ses textures comme la brique, la pierre blanche, le béton, **4.** La fabrication et la circulation des images d'architecture, des scénographies et signes urbains, emblématiques, banals ou singuliers, **5.** Les hybridations et métissages suscités par la rencontre des mots et des images, des formes et des matières, des êtres et des choses. Ces catégories sont à l'œuvre et mises en œuvre par des mediums et dispositifs dont l'archéologie permet d'en dévoiler les couches et les potentialités.

Toute Ville est marquée par des lieux d'intensité et des temps forts connus, reconnus, non reconnus, méconnus... Ces lieux et ces temps organisent et rythment, peu ou prou, consciemment mais aussi « *sous* » les consciences, la vie de la cité, la vie politique, la vie commune, tout comme ils nourrissent des sensations, des habitudes, des

stéréotypes. La littérature, par exemple, particulièrement le roman, la photographie, le cinéma... mettent en scène une Ville qui produit et reproduit une infinité d'images d'elle-même, un monde bariolé, empli de bruits et de fureur. Toute Ville, célèbre ou non, se dit, se montre, se raconte, offrant une multiplicité de récits possibles via une multiplicité de mediums. Une Ville, avec ses figures, ses personnages, son histoire, ses histoires, ses fantasmagories est ainsi mise en scène par des mediums, l'architecture (représentée, dessinée), entendue dans son sens le plus large et à de multiples échelles, du détail constructif inaperçu mais révélés par la photographie aux relations avec la grande nature, omniprésente à Bogota, avec les montagnes, des pluies très abondantes, un soleil éclatant, des lumières, sublimes, de la tombée des jours. La Ville est medium de l'ensemble de ces éléments. Encore faut-il se doter d'outils d'appréhension et d'interprétation pour sentir, observer, explorer, entrer dans les couches de ce grand corps battant qu'est une Ville.

Notion esthétique médiale circulant entre le beau et le sublime, outil d'aménagement des territoires à différentes échelles et matériaux, le pittoresque est aussi bien un scalpel qu'un kaléidoscope qu'il s'agit de construire à neuf et dont il s'agit d'éprouver et d'expérimenter l'(im) pertinence, les potentiels de lecture avec ses butées et ses limites à l'encontre de ce corps. La première partie de cette édition « *Citizen Games. Cross-Mapping the Picturesque Now!* » a consisté en séminaires introduisant les notions, repères historiques et performativité des mediums à l'œuvre dans la représentation en tant que telle et, de manière spécifique, dans les représentations urbaines.

La deuxième partie du module consiste à exercer et pratiquer ce scalpel sur certains points et zones névralgiques de la Ville Bogota. Le principal objectif des quatre groupes d'étudiant-es encadré-es par nous-mêmes et des collègues de différentes universités de Bogota est de « détecter », parcourir, organiser, « retisser » quatre zones d'intensité, quatre séquences temporelles, spatiales et conceptuelles, quatre « moments » historiques structurants de Bogota et, au-delà de Bogota, de l'histoire de la Colombie et ce à partir de quatre « portes d'entrée » et de lecture de ce très vaste territoire.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Apprendre à lire, entendre et voir la vie d'un territoire, à en capter les traces (in)signifiantes, à suivre des indices, à le représenter et en

produire un récit, et des modes d'expressions, à en « relever » les « grands » et « micro-récits », déjà inscrits et écrits dans les « choses » et à « faire œuvre » à partir de là, à traduire dans d'autres langues cette première langue épaisse, cryptée, hiéroglyphique, en transmettre les traductions, telles sont les visées et horizons de cette proposition. Mettre en œuvre de manière expérimentale la figure de « l'artiste-chercheur-e » et/ou du « chercheur-e-artiste ». Une telle figure naît de la conscience que l'art et le savoir peuvent croiser et augmenter leurs valeurs respectives dans la construction d'un objet commun, que l'art et le savoir peuvent s'enrichir dans la réalisation d'un projet collectif d'élaboration de représentations. La figure de l'artiste chercheur-e repose sur la reconnaissance d'une dimension cognitive de l'œuvre d'art en même temps que d'une dimension sensible du savoir.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le séminaire du premier semestre a consisté en 5 séances organisées autour de la question de la représentation urbaine, essentiellement par la cartographie « objective » et plastique, la photographie et la fiction littéraire. Chaque session a consisté en apports théoriques - visuels et textuels - des encadrant-es et en exposés individuels et collectifs des étudiant-es.

1^{re} session, 12 octobre 2019 :

- Présentation des étudiant-es
- Histoire de la représentation de la ville
- Pittoresque, une introduction

2^e session, 9 novembre 2019 :

- Histoire de la représentation cartographique
- Pittoresque, une introduction, suite
- Présentation du premier rendu demandé aux étudiant-es : exercice « à la manière de » (dessin cartographique d'un voyage imaginaire), exercice « avant-après » (représentation urbaine avec transformation critique), commentaire d'une œuvre ou d'un texte

3^e session, 14 décembre 2019 :

- La représentation urbaine par la photographie au XIX^e siècle
- Les formes d'anti-pittoresque
- Présentation du deuxième rendu : fiche de lecture individuelle à partir d'une bibliographie spécifique : architecture, sémiologie, théorie critique, urbanisme...

4^e session, 25 janvier 2020 : (en espagnol avec traduction) :

- Mise en situation de l'archéologie des media
- Conférence Voyage dans le temps profond des médias et tissage des lieux Alvaro Moreno Hoffmann, professeur et artiste colombien invité

5^e session, 8 février 2020 :

- Photographie et paysage urbain
- Éléments pour une théorie du pittoresque contemporain
- Présentation du troisième rendu : travail de groupe : montage images, vidéo, son, en relation aux concepts et enjeux plastiques et politiques induits par les horizons du séminaire

Deux sessions complémentaires ont été organisées pour préparer, de manière précise, le workshop à Bogota :

6^e session, 20 février 2020 :

- Le dessin d'architecture comme outil-dispositif de perception et de schématisation dans la bande dessinée contemporaine

7^e session, 7 mars 2020 :

- Présentation des quatre horizons spatio-temporels de Bogota et une sélection de chrono-topos pour le workshop initialement prévu du 21 mars au 10 avril 2020

Le workshop à Bogota reporté en mars/avril 2021.

Les attendus et la structure du workshop restent inchangés.

Deux réunions par Skype ont été organisées entre les encadrant-es, en mai 2020, de manière à ajuster et préparer le workshop.

Nous prévoyons une première conférence introductive générale en juin par Skype ou zoom pour l'ensemble du groupe, encadrant-es et étudiant-es colombiens et de Paris 8.

Nous prévoyons ensuite quatre interventions d'octobre à janvier, de manière à spécifier et présenter chacune des quatre zones spatio-temporelles de Bogota. Chaque séance sera de deux heures.

BILAN PÉDAGOGIQUE

- Très bon suivi de l'ensemble des séminaires de tous les étudiant-es ;
- Investissement conséquent des problématiques conceptuelles, esthétiques et politiques liées aux sujets spécifiques des séminaires ;
- Très bonne écoute des présentations des encadrant-es comme des étudiant-es et richesse de la circulation de la parole ;
- Bonne compréhension et progression des rendus demandés ;
- Excellentes restitutions individuelles orales des lectures demandées ;
- Cohésion et dynamique des groupes constitués pour le rendu collectif avec des montages visuels pertinents et créatifs ;
- Pas de point négatif dans l'ensemble, excepté des limites théoriques et pratiques dans la formation de certains étudiant-es, par ailleurs conscients de leur niveau de performance.



ÉCOLOGIE DES ARTS ET DES MÉDIAS

**Roberto Barbanti,
Sabine Bouckaert,
Manuela de Barros,
Catherine de Smet,
Marie Preston,
Tania Ruiz,
Matthieu Saladin,
Gwenola Wagon,
MCF, Université Paris 8**

LIEUX, DATES

28 janvier : « Exposé des motifs », Olive Martin & Patrick Bernier, Université Paris 8.

25 février : « Plan de situation #7 : chemin du littoral, un conte documentaire », Till Roeskens, Université Paris 8.

10 mars : « Après la critique institutionnelle : penser le musée et l'exposition aujourd'hui », Patricia Falguières (séance reportée au 1^{er} semestre 2020-21).

30 mars : « Eternal Employment », Simon Goldin & Jakob Senneby (séance reportée au 1^{er} semestre 2020-21).

21 avril : « Eardonances : design sonore, art sonore et les trois vagues de protestation contre la pollution sonore », Karin Bijsterveld (contenu en ligne).

Séance annulée : « Pour une métaphysique du mélange », Emanuele Coccia.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Le module proposé est un préambule et une mise en place avancée des modifications du Master MDAC pour la maquette à venir (2019). Le Master aura à la fois une nouvelle appellation (Ecologie des arts et des médias - Edam) et une nouvelle maquette comprenant notamment un cycle de conférences et d'interventions multiformes, porté par la plupart des membres du laboratoire, qui explicite son titre avec des approches théoriques et expérimentales. Il nous apparaît que ce cycle pourrait être d'intérêt pour l'ensemble des étudiant·es ArTeC.

Ce cycle de conférences est porté par l'équipe TEAMeD et propose des interventions ouvertes sur les différentes thématiques portées par l'écologie des arts et des médias.

L'écologie des arts et des médias est entendue comme l'étude des rapports entre les technologies médiatiques, les environnements informationnels et les sociétés humaines, avec la culture et sa diffusion, l'éducation et le travail. Il s'agit d'envisager ces rapports comme des interactions entre les divers éléments d'un écosystème naturel, sur le mode de la complexité induite par un mouvement permanent et des mutations. Autrement dit, analyser les influences que les techniques et les modes de communication ont sur les agencements sociaux et les faits culturels ; étudier les systèmes sociaux contemporains où circulent et s'échangent des signes, des images, des sons, des messages, en mettant en évidence leur rôle dans l'élaboration des formes culturelles. Il faut également ajouter l'importante question de la réception et des usages, qui amène celle de l'innovation par l'appropriation et la transformation des outils et des techniques, et des pratiques alternatives, notamment dans et par les arts. Cette approche multi-disciplinaire, outre les expérimentations et théories artistiques, peut utiliser l'anthropologie, la sociologie, l'histoire, la philosophie ou la littérature, mais également l'économie ou la politique, dans une orientation collective et collaborative, tournée vers le futur. Cette démarche, à travers la pratique, l'expérimentation, comme les formes théoriques, s'attache à éclairer de tels phénomènes en accord avec une écologie humaine, artistique, culturelle et sociale.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Transmettre aux étudiant·es des connaissances sur les thématiques abordées par les différents intervenant·es : dimension ethnographique de certaines pratiques artistiques, usage et création de récit, rapport à la notion d'appropriation culturelle, modalités de relations engagées dans des pratiques artistiques participatives, présence et implication de l'artiste dans l'espace public, initiation aux sound studies et réflexion critique sur l'encadrement législatif de notre expérience de l'espace sonore, etc.
- Permettre aux étudiant·es de rencontrer des acteur·rices du monde de l'art et de la recherche.

- Travailler à l'identification de liens artistiques et conceptuels entre les différentes pratiques présentées.
- Travailler à l'analyse des conférences.
- Travailler à tisser des liens avec les recherches personnelles des étudiant-es.
- S'impliquer dans la création d'archives visuelles et textuelles des conférences.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Ce MIP propose différents modèles pédagogiques et différentes approches.

Amener un groupe d'étudiant-es à acquérir un certain niveau de capacité d'analyse de l'environnement sociétal en rapport avec les technologies médiatiques, voire une capacité d'expertise pour une partie des questions problématisées dans le cycle de conférences qui feraient l'objet d'une recherche personnelle plus approfondie. Chaque séance est l'occasion d'apporter un point de vue argumenté et individualisé, que ce soit par une forme d'écriture ou par une recherche plastique ce notamment par l'interventions d'artistes exposant leur démarche dans une perspective à la fois pratique et réflexive. Certain-es étudiant-es sont encouragé-es à participer à la captation des conférences, pour la création d'archives visuelles et textuelles. Cette dernière étape est particulièrement enrichissante dans la mesure où les enjeux de la transmission font rarement partie de leur formation.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Les étudiant-es se retrouvent ensemble au sein de ce cycle ouvert à tout le master MDAC ainsi que l'équipe du master MDAC/TEAMED dans le cadre de ce temps de savoir, d'échange, de création et d'hybridation. Ces rencontres avaient donc pour but de relier des pratiques artistiques et des approches théoriques entre elles, et surtout de réunir notre équipe, notre master, nos étudiant-es ensemble à travers des moments forts d'échange en présence, par la présentation, la conférence, et les discussions.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Chaque séance du cycle a été captée et diffusée en live par le collectif Π-Node, plateforme expérimentale radiophonique qui explore les multiples dimensions de la radio : sa physicalité (éther, ondes radio et spectre électromagnétique), sa spatialité (largeur de bande, fréquences), son infrastructure (réseau de récepteurs / émetteurs radio), ses méthodes de production

et de diffusion (direct, documentaire, algorithmique et générative), son histoire (radios libres et mouvements de la radio pirate, mini-fm) et sa législation. P-Node est une radio multicouche, qui se propage et se diffuse à la fois sur internet, en micro-fm localement et sur le DAB+ à Mulhouse, sur la fréquence 222.064 MHz.

<https://p-node.org/>

Cette collaboration a permis en outre l'archivage numérique de chaque séance :

<https://p-node.org/broadcasts/ecologie-des-arts-et-des-medias>



Olive Martin et Patrick Bernier, 28 janvier 2020, Paris 8, Master MDAC,
photo : Marie Preston



Till Roesken, 25 février 2020, Paris 8, Master MDAC, photo : Marie Preston



PERFORMANCE ET TECHNOLOGIES DU GENRE

par **Raphaëlle Doyon,**
MCF, Université Paris 8

Cet atelier, proposé par Raphaëlle Doyon (MCF, Théâtre, Paris 8) et Biño Sautzvy (performeur, docteur en esthétique, metteur en scène) a été conçu à la fois comme un lieu d'expérimentation des réflexions sur le genre et un lieu de pratiques artistiques performatives et technologiques de l'imagination, de la perception et de l'action qui dépassent les discours sur le genre.

LIEUX, DATES

Cet atelier devait se dérouler sur 48h, 30h de cours hebdomadaires répartis en séances de trois heures les 27 janvier, 3, 10, 17, 24 février, 2, 9, 16, 23, 30 mars et un intensif de 18h dans la semaine du 6 avril 2020 au département Théâtre de l'université Paris 8. Une présentation devait avoir lieu le 11 avril au Générateur à Gentilly, lieu de diffusion de performances. Toutes les séances ont eu lieu à Paris 8 jusqu'au 9 mars.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Ce workshop était proposé par le département Théâtre de l'Université Paris 8, parcours Scènes du monde, création, savoirs critiques (renommé en 2020-2021 : Théâtre, Performance, Sociétés)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Introduire des théories/histoires féministes et queer à usage pratique.
- Regarder et analyser des performances queer et féministes (des années 1960 à aujourd'hui).
- Proposer aux étudiant-es un training qui vise à atteindre un état

de sensibilité et d'attention particulier.

- Créer des performances autobiographiques présentées dans des conditions professionnelles, au Générateur, lieu de performance, à Gentilly.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Récapitulatif des différentes étapes :

1. Novembre / décembre. 2019 : rencontre avec chacun-e des étudiant-es intéressé-es pour définir ensemble un projet personnel de recherche-crédation.

2. Entre décembre et fin janvier : Chaque étudiant-e nous a envoyé un travail préparatoire de 5000 signes faisant état d'une recherche située, liée à leur expérience avec :

- Deux références théoriques (en précisant quelles questions ces textes posent à leur objet),
- Deux références d'artistes performeurs.ses, plasticien.ne.s, de théâtre ou danse, en précisant en quoi ces représentations les font penser / imaginer / agir,
- Un projet d'objet performatif provisoire décrit, dessiné ou cartographié.

3. Janvier / début février (première et seconde rencontre) : ouverture du séminaire dans le contexte de fortes mobilisations au sein de l'UFR Arts contre la réforme des retraites et la Loi de Programmation Pluriannuelle pour la Recherche. Les étudiant-es inscrit-es, fortement mobilisé-es, ont souhaité prendre en compte cette actualité. Sont ainsi insérées au cœur des problématiques les vécus, précarités et engagements des participant-es. Création d'un espace safe bienveillant.

Chaque étudiant-e dispose de 4 minutes pour présenter son projet à partir du travail préparatoire et d'une question : De quoi est faite mon utopie pragmatique, théoriquement - une explication - et performativement - un geste, un son, quelque chose à voir, entendre, ou (faire) vivre ?

Ces présentations, les états émotionnels et les interactions entre eux/elles sont considéré-es comme des performances pouvant se prolonger. Nous notons d'emblée la qualité d'une parole et d'une présence engagées. Quelques remarques permettent de fictionnaliser le réel et d'orienter les micros événements performatifs. Nous les conduisons à un processus attentionnel qui valorise, dilate (dans le temps et l'espace) et déplace vers le performatif les paroles et les actions de chacun-e.

4. Séances suivantes :

- Micro-conférence performative de 5-10 min d'un-e étudiant-e sur un-e performeur-se ou théoricien-ne en lien avec leur recherche.

- Training physique et somatique (issu de la danse, du cirque et du butô) visant à atteindre un état de sensibilité, de présence et de reliance.
- Mise en place d'un protocole d'écriture performative improvisée où s'insèrent :
 1. La lecture des textes apportés (sur l'actualité, le 49.3, la remise du César de la meilleure réalisation à Roman Polanski, et sur les recherches des étudiant-es, textes queer et féministes),
 2. Les actions des soli personnels,
 3. Des rencontres collectives au plateau issues des exercices de training.
- Chaque séance se termine par un retour sur expériences : s'affirme au cours des séances le besoin de retourner au cœur de la problématique, de la recherche et de la création proposées par cet atelier vécu comme un espace vital et réparateur.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs :

Nous avons travaillé sur les compétences suivantes proposées dans notre projet, à savoir :

- Réunir des matériaux (théoriques, artistiques, issus du réel) et identifier des étapes de travail dans la construction d'un projet de recherche-création ;
- Définir un cadre de travail safe : accords de groupe, objectifs visés, respect du temps de parole et de la parole de chacun-e ;
- Faire des retours bienveillants sur une proposition artistique en distinguant ce qu'elle donne à sentir, à penser, à imaginer, à voir ou entendre ;
- Identifier des connaissances et cartographies partagées ;
- Faire un compte-rendu réflexif d'une expérience collective.

Points négatifs :

- La présentation publique des performances des étudiant-es au Générateur, structure professionnelle, n'a pas pu se faire.
- Le travail ayant été interrompu, nous n'avons pas pu valoriser sur la plateforme numérique de l'EUR ArTeC les matériaux et cartographies des processus de création.
- Les étudiant-es ArTeC n'ont pas pu suivre l'atelier : incompatibilité d'emploi du temps.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Une action performance avec les étudiant-es de l'atelier a été réalisée devant la BnF le 31 janvier 2020 : « On assassine la culture devant la BNF ».

NOUVE
MODÈS
D'ÉCRIT
/P
TIONS

LES

AUX

S

TURES

PUBLICA



LE CINÉMA CONTEMPORAIN INTERROGE LE MONDE : UN NOUVEL ÉTAT DES IMAGES

par **Eugénie Zvonkine, MCF,**
Université Paris 8
et **Céline Gailleurd, MCF,**
Université Paris 8

Cycle de conférences sur la création cinématographique avec des workshops.

Des cours hebdomadaires préparent les étudiant-es à 4 rencontres de 3 heures avec des cinéastes et/ou technicien-nes contemporains, tous reconnus au niveau international par des sélections dans des festivals prestigieux et auprès de la presse et des institutions. Nous croisons à la fois des représentants du jeune cinéma français avec des cinéastes d'autres pays. Le cours prendra une forme de cycle de conférences avec deux workshops, organisés sous forme intensive certains samedis.

Ce cours, qui poursuit un cycle de rencontres autour du « Jeune cinéma français » annuellement organisé par Céline Gailleurd depuis 2014, a pour but de questionner les processus de création du cinéma contemporain et de ceux qui le font. Les cinéastes choisis pour ce cycle interrogent chacun à leur manière la société contemporaine et les enjeux sociaux et politiques à travers des écritures innovantes et singulières. L'objectif du cycle est de s'intéresser à travers eux à des formes cinématographiques émergentes, qu'il s'agisse de dispositifs de tournage, de partis pris esthétiques ou de modes de production.

LIEUX, DATES

Université
Paris 8
du 10 octobre
au 21
décembre
2019.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master cinéma mention réalisation et création

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Réfléchir aux processus de création et ses implications concrètes, éthiques et esthétiques.
- Développer une réflexion sur la critique sociale à travers des approches cinématographiques contemporaines.
- Théoriser le rôle des technologies et du numérique dans la fabrication des films.
- Faire un travail d'analyse filmique avec les étudiant-es, leur donner accès à un matériau habituellement peu accessible (scénario, découpage, storyboard) et analyser ces documents avec eux, ainsi que les textes critiques, pour préparer les questions pour la rencontre.
- Permettre aux étudiant-es d'avoir une meilleure connaissance du cinéma contemporain et de ses enjeux.
- Faire l'expérience d'une pratique audiovisuelle réflexive (préparation au tournage, captation, montage).
- Faire l'expérience d'une création audiovisuelle courte à partir d'un discours esthétique, éthique et formel d'un-e cinéaste, encadré par le/la cinéaste en question ainsi que par les enseignantes référentes.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Sergei Loznitsa est venu dans le cadre d'une rencontre, d'un colloque et d'une journée de workshop. Il a été d'une grande générosité et a passionné les étudiant-es. Il s'est révélé très fertile de proposer à un cinéaste de son envergure plusieurs modalités d'intervention auprès des étudiant-es : rencontre autour de sa méthode de fabrication à travers un récit de tournage et une analyse détaillée de certains de ses films (jeudi 24 et une partie du samedi 26 octobre 2019) mais également une séance de pitching (samedi 26) où les étudiant-es ont exposé leurs projets de film et dialogué avec le réalisateur. Tous sont sortis de là avec de nouvelles idées pour leur travail autour du film. La table du ronde dans le cadre du colloque du 25 octobre a également permis de voir le réalisateur en dialogue avec un autre cinéaste et permis aux étudiant-es de comprendre comment le cinéaste se positionnait dans le champ du cinéma contemporain.

La venue de Claire Mathon a également eu beaucoup de succès le 28 novembre 2019. Même s'il s'agissait cette fois uniquement d'une rencontre de 3h, la chef opératrice a su expliquer aux étudiant-es dans un dialogue fertile sa manière de s'impliquer dans les projets et sa manière de dialoguer avec les cinéastes.

Les étudiant-es se sont énormément investi-es dans le travail autour des rencontres : visionnage de films en amont, préparation d'exposés et de montages d'extraits de films ainsi que d'affiches, mais également préparation du tournage le jour de la venue et de sa logistique ou photographie de plateau le jour de la rencontre,

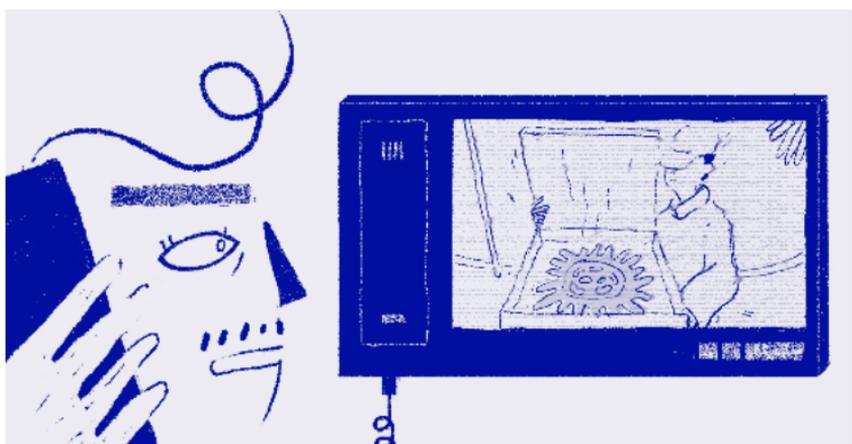
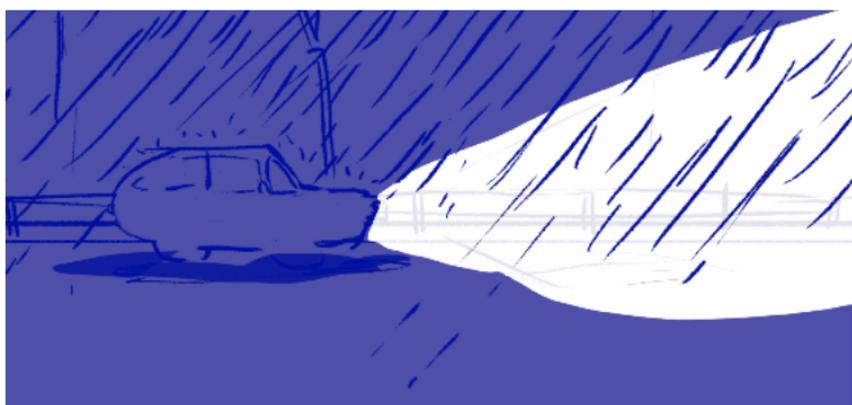
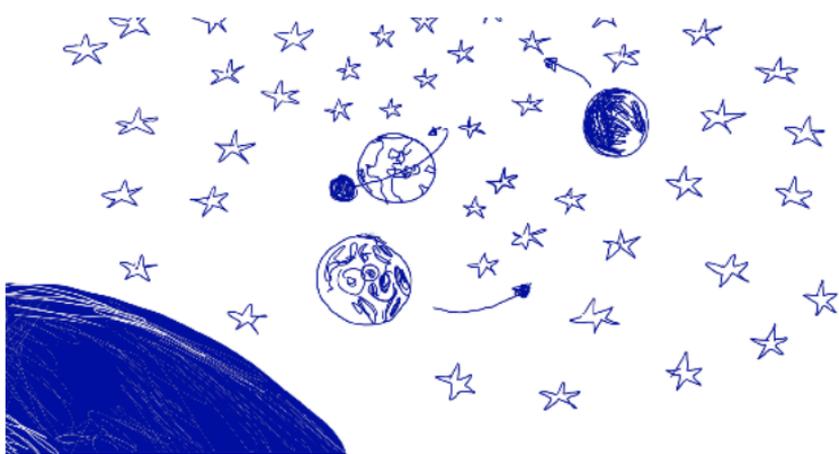
comme pour un vrai tournage professionnel. D'autres se sont investi-es également sur le montage, le développement du site dédié au cours et la finalisation des films. Ils ont grâce à cela été très moteurs dans les rencontres, posant des questions originales et pertinentes. Dans les retours qu'ils ont fait sur le cours, ils ont semblé avoir beaucoup apprécié les rencontres et jugé qu'ils avaient appris et évolué non seulement dans leurs connaissances, mais également dans leur propre travail de création et d'analyse cinématographique.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Le principal point positif est l'apport d'ArTeC qui nous a permis d'inviter un cinéaste aussi connu et prestigieux que Sergei Loznitsa, ce qui a donné au cours une ampleur nouvelle.

Il s'est également révélé très intéressant d'articuler un moment de recherche (le colloque) avec le programme du cours, cela a permis des croisements intéressants et enrichissants pour les étudiant-es qui ont participé au colloque en auditeurs et pour les chercheur-es dont plusieurs sont venus également aux rencontres avec les étudiant-es.

Un point négatif a été le timing, la rencontre avec Loznitsa arrivant très vite après le début du cours et ne nous laissant pas beaucoup de temps pour nous organiser. Les étudiant-es ont su relever le défi, mais c'est pour cette raison que nous avons décidé de déplacer le MIP au second semestre l'année prochaine, pour que le début soit moins précipité et anxiogène pour tout le monde.



LE SCÉNARIO ANIMÉ

par Fabien Bouilly, MCF,
Université Paris Nanterre

LIEUX, DATES

L'atelier-laboratoire s'est déroulé du 13 au 31 janvier 2020

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master « Scénario et écritures audiovisuelles »
(Université Paris Nanterre)

L'enjeu de l'atelier-laboratoire « Le Scénario animé : écrire pour le cinéma d'animation » est de proposer un atelier consacré à l'écriture du scénario pour le cinéma d'animation, impliquant un recours substantiel aux outils et aux ressources numériques. Sur cette base, le souhait est de faire collaborer des étudiant-es en position de scénaristes et d'écrivain-es avec des élèves d'une grande école d'animation internationale (L'Atelier cinéma d'animation de l'école de La Cambre à Bruxelles), en s'appuyant sur le concours de la structure Kinofabrik. L'atelier est encadré par Fabien Bouilly (maître de conférences en cinéma, et responsable pédagogique de l'atelier), Cynthia Delbart (monteuse et directrice de Kinofabrik) et Vincent Gilot (responsable de l'atelier cinéma d'animation de La Cambre).

Le but spécifique de l'atelier est d'amener les étudiant-es à élaborer des projets collectifs de films d'animation dans une perspective résolument expérimentale et inventive sur le plan narratif et esthétique, à partir d'une thématique propre à développer et fédérer leurs imaginaires. Il n'est évidemment pas possible, en trois semaines, d'aboutir à des films d'animation finalisés. En revanche, l'objectif pour chaque groupe d'étudiant-es est d'écrire un scénario de court-métrage d'animation (d'une durée variable), de réaliser des extraits d'animatiques, de concevoir le dossier de production accompagnant chaque projet et de valoriser les projets dans le cadre d'une restitution publique.

Dans cet atelier, le cinéma d'animation est envisagé comme une forme artistique qui permet de penser, de concevoir et de rendre visibles des transformations, des bouleversements et des perspectives à venir. Ainsi, la dimension recherche de l'atelier-laboratoire, autant que son ambition prospective, ont été axées sur la question des transformations et des mutations en contexte contemporain. La collapsologie et le possible effondrement des sociétés thermo-industrielles sont des questions majeures de notre époque (ce que la pandémie du COVID-19 et le confinement quasiment planétaire qui l'a accompagnée n'ont fait que rendre plus aiguës encore). Elles font résonner comme particulièrement actuelle une pensée de la fin du monde ; en tout cas de la fin d'un monde. C'est fut donc la thématique générale retenue. Comment penser et représenter l'effondrement ? Comment montrer le passage d'un monde à un autre ? Comment figurer l'après sur le plan écologique, technologique, esthétique, métaphysique, animal, humain... ? À partir d'une dépêche fictive qu'ils devaient tirer au sort, et tout en tentant de prendre un peu de distance avec « l'imaginaire réflexe » attaché à l'effondrement (la dévastation, le survivalisme, etc.), c'est la rencontre entre cinéma d'animation et collapsologie qu'étudiant·es et élèves ont cherché à réaliser, afin de se demander si « une autre fin du monde est possible »...

Sur cette base, 16 étudiant·es (4 du Master ArTeC, 12 du Master Scénario) ont collaboré, essentiellement, par groupes de 3 ou 4, avec une dizaine d'élèves animateurs pour bâtir 9 projets et prototypes de films d'animation, allant du format court (5-7 min) au moyen-métrage (25 min) jusqu'à la mini-série : *Alternative zip*, *La Chaleur des corps*, *La Fuite*, *Décongelés*, *Laisse couler*, *Sophora*, *The Mission*, *Unique comme une pomme*, *Le Voyage de Loo*.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les objectifs affichés dès l'origine de l'atelier étaient les suivants :

- Amener les étudiant·es à se confronter à la spécificité de l'écriture pour le cinéma d'animation ;
- Permettre aux étudiant·es de se familiariser avec différentes techniques du cinéma d'animation ;
- Permettre aux étudiant·es de travailler sur des projets d'écriture en commun ;
- Permettre aux étudiant·es de découvrir le travail d'écriture collaborative avec des animateurs professionnels ;

- Amener les étudiant-es à être créatifs dans le cadre d'une thématique et d'un territoire conceptuel prédéfinis (en l'occurrence : l'effondrement et la collapsologie) ;
- Amener les étudiant-es à savoir valoriser leurs créations devant un public.

De même, les compétences à atteindre en fin d'atelier pour les étudiant-es étaient les suivants :

- Maîtriser les outils techniques/conceptuels et le vocabulaire du cinéma d'animation ;
- Concevoir un projet de scénario fictionnel d'un film d'animation ;
- Travailler en étroite collaboration avec des animateurs professionnels ;
- Savoir valoriser un projet écrit sous forme de pitch oral, avec accompagnement audiovisuel.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

En pratique, l'atelier-laboratoire a reposé sur une pratique immersive et intensive : les étudiant-es et les élèves ont travaillé pendant trois semaines en continu. Quatre grandes phases ont rythmé les 3 semaines de travail :

- **Phase 1 :** présentation du thème de travail, et recherche à partir du thème proposé ; cadrage des projets ;
- **Phase 2 :** écriture encadrée des scénarios de courts-métrages d'animation ;
- **Phase 3 :** réalisation des projets (univers graphiques, extraits d'animatiques et dossiers de production) ;
- **Phase 4 :** restitution des projets devant des producteurs professionnels et présentations des prototypes réalisés à la fin de l'atelier-laboratoire.

Il convient d'ajouter que ces grandes phases ont été accompagnées de « Master Class » données par des professionnels du cinéma d'animation : Vincent Tavier (scénariste et producteur de la série *Panique au village !*, Jérémie Mazurek, animateur et co-fondateur du studio d'animation *L'Enclume* et Benoît Prigent, ingénieur du son et sound designer (La Boîte sonore).

Cet atelier-laboratoire a proposé, pour développer ce canevas, un format pédagogique singulier. L'atelier a reposé d'abord sur une « mobilité croisée » des étudiant-es à l'international : en effet, la première semaine de l'atelier s'est déroulée à La Cambre, où se rendent les étudiant-es scénaristes et les étudiant-es ArTeC, alors que les élèves de La Cambre sont venus en France la troisième semaine.

L'atelier a pris aussi, lors de la deuxième semaine, la forme d'une classe partagée à l'international : par visio-conférences en groupes,

par échanges numériques de données et de documents, espaces numériques de co-working, etc. Les étudiant-es Scénario/ArTeC et les élèves de La Cambre ont été conduits à collaborer à distance, afin que les scénaristes continuent à penser des histoires en relation avec l'univers graphique des animateurs et que les animateurs développent graphiquement les propositions narratives des scénaristes.

Ainsi, via la classe partagée et la délocalisation, l'ensemble du dispositif de l'atelier a visé à renforcer les échanges créatifs, l'immersion au sein du travail en atelier et les échanges collaboratifs entre étudiant-es et enseignant-es.

Il faut souligner aussi la grande importance de la restitution publique des projets devant des professionnels, dont l'accueil et les retours critiques, souvent très chaleureux, constituent un aboutissement clé de l'atelier et une étape fondamentale pour la future professionnalisation des étudiant-es. Ces professionnels ont parfois été surpris par la qualité et l'état d'avancement de certains projets.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Le bilan pédagogique de l'atelier-laboratoire est dans l'ensemble très positif, à la fois en ce qui concerne les grandes étapes de son déroulement et la qualité des productions. C'est la raison pour laquelle il sera reconduit en 2020-2021, toujours en partenariat avec La Cambre et Kinofabrik. Comme dit, tout l'objectif de l'atelier était de créer un environnement pédagogique et créatif favorable pour « forcer » des collaborations entre scénaristes et animateurs, en partant du principe que narration et univers graphiques doivent s'enrichir mutuellement en animation, en s'appuyant aussi sur l'idée qu'en fonction de la technique utilisée, ce ne sont pas les mêmes histoires qui se racontent et qui s'écrivent. Cet objectif a été rempli de manière parfois assez remarquable pour certains groupes, soit que l'entente créative ait été excellente, soit – et ce n'est pas un paradoxe – parce que les divergences dans les points de vue ont conduit les étudiant-es et les élèves à en faire in fine une dynamique favorisant la création. Bien entendu, les points d'amélioration sont nombreux. Dans la perspective du prochain atelier, il peut être souhaitable que la délocalisation de l'atelier soit inversée, afin que la dernière semaine de l'atelier se déroule dans l'environnement de l'école de La Cambre, avec un plus grand nombre d'outils et de matériel dédiés au cinéma d'animation, ce qui permettrait une meilleure finalisation des prototypes sur le plan visuel et sonore. Les Master Class proposées aux étudiant-es auraient intérêt à être plus nombreuses et plus ciblées encore sur l'impact des différentes techniques d'animation vis-à-vis de la narration. Il serait également intéressant de faire intervenir plus tôt un plus vaste échantillon de scénaristes et d'animateurs, afin que les

étudiant·es puissent bénéficier d'un spectre large d'avis, afin aussi de les inviter à développer un rapport critique plus affirmé par rapport à leurs productions.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Les visuels et les prototypes sont accessibles via ce lien :

https://parisnaterrefr-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/fbouilly_parisnaterrefr/Ehp-0E41JyVFkhgXXjWr77UBDhndTK3q0VVMwaLJ1W8XAw?e=WcCVb5



VISUAL CULTURE VISUAL STUDIES



Des visual studies aux études cinématographiques

TABLE-RONDE LE JEUDI 23 JANVIER

INSTITUT NATIONAL D'HISTOIRE DE L'ART - INHA,

SALLE MARIETTE, 13H-16H.

PARTICIPANTS

- BRUNO NASSIM ABOUDRAR (MÉDIATION CULTURELLE, PARIS 3)
- MARTINE BEUGNET (ÉTUDES VISUELLES, PARIS DIDEROT)
- MAXIME BOIDY (ÉTUDES VISUELLES, PARIS-EST MARNE LA VALLÉE)
- TERESA CASTRO (ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES, PARIS 3)
- BARBARA GRESPI (ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES, BERGAME)
- DAMIEN MOTTIER (ANTHROPOLOGIE VISUELLE, PARIS NANTERRE)
- ANTONIO SOMAINI (ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES, PARIS 3)

UN ÉVÈNEMENT SCIENTIFIQUE ORGANISÉ PAR LES ÉTUDIANTS DU MASTER 2 « CINÉMA, ARTS, HISTOIRE ET SOCIÉTÉ » DE L'UNIVERSITÉ PARIS NANTERRE : PHILIPPINE BERDA, MATHIEU DAYRAS, ANTOINE DELAPORTE, MICKAËL GILLES, AGUSTINA GUIRAUD, HELOÏSE MOULARD, EMMA ROY, CAMILLE SILVESTRE DE SACY, LOLA SCHELLER, ET AVEC L'AIDE DE BARBARA LE MAÎTRE.



FILM AND MEDIA STUDIES : EXPÉRIMENTER DES APPROCHES INTERNATIONALES

par **Barbara Le Maître, Professeure,
Université Paris Nanterre**

LIEUX, DATES

- Les conférences en anglais de M. Pinotti ont eu lieu à l'Université Paris Nanterre, les 12 novembre 2019 (10h-13h, puis 17h-20h) et 13 novembre 2019 (16h-19h).
- Les séances de préparation de la table-ronde ont eu lieu à l'Université Paris Nanterre (diverses séances de travail entre mi-novembre et mi-janvier).
- La table ronde s'est tenue à l'Institut national d'histoire de l'art (INHA), en salle Mariette, le 23 janvier 2020, de 13h à 16h.

Participant-es :

Bruno Nassim Abouddar (médiation culturelle, Université Paris 3) ;
Martine Beugnet (études visuelles, Université Paris Diderot) ;
Maxime Boidy (études visuelles, Université Paris-Est Marne la Vallée) ;
Teresa Castro (études cinématographiques, Université Paris 3) ;
Barbara Grespi (études cinématographiques et études de visual culture, Université de Bergame) ;
Damien Mottier (anthropologie visuelle, Université Paris Nanterre) Antonio Somaini (études cinématographiques, Université Paris 3).

Nota bene : pour des raisons indépendantes de sa volonté, M^{me} Beugnet n'a finalement pas pu participer aux échanges.

Nombre d'heures d'enseignement dispensées dans une langue étrangère : 9 h de conférences en langue anglaise (et le reste en français). Durant la table-ronde, l'une des intervenantes (M^{me} Barbara Grespi) s'est également exprimée en anglais.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Le séminaire a été proposé par le Master Cinéma et audiovisuel, parcours « Cinéma, Arts, Histoire et Société » de l'Université Paris Nanterre

Fondées dans le prolongement de l'Institut de Filmologie, les études cinématographiques se sont majoritairement développées, au sein de l'université française, en empruntant à différentes disciplines (en premier lieu : la sémiologie, la psychanalyse, la philosophie, l'esthétique et l'histoire), impliquant la mise en œuvre de méthodologies diversifiées. Ce processus est logique dès lors que le cinéma ne constitue pas une discipline mais un objet –concrètement multiple. Ce séminaire a été conçu afin d'aider l'apprenti-e-chercheur-e à s'orienter dans le paysage complexe des Film & Media Studies, dans la perspective d'une articulation entre les approches du cinéma développées en France, et leurs « homologues » à l'international. Cette année, l'expérimentation a porté sur les études de la « culture visuelle », dont le principe concerne tout autant les recherches théoriques que les créations initiées dans le domaine des Arts & Médias. L'organisation du séminaire en trois séquences distinctes, correspondant chacune à un mode d'apprentissage différent, est décrite un peu plus loin.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Capacité des étudiant-es de Master à expérimenter un type d'approche a priori éloigné des cadres de pensée qui ont structuré les études cinématographiques en France. En l'occurrence, pour l'année 2019-2020 : appropriation du concept de « culture visuelle » et des méthodes qui s'y rattachent.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le séminaire (MIP) s'est déroulé en trois séquences ou trois temps distincts :

1. Trois conférences de 3 heures en session intensive (9 heures au total regroupées sur deux jours, en novembre 2019) ont d'abord été dispensées, en anglais, par un spécialiste des *Visual Culture Studies* : le professeur Andrea Pinotti de l'Université de Milan (co-auteur de l'ouvrage : *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, 2016).

Ces conférences ont proposé à la fois un cadrage historique ; puis une présentation théorique de la « discipline » – pour ainsi dire, car le terme convient mal aux études de culture visuelle – et du corps de méthode impliqué ; enfin, une illustration pratique : 3 heures ont été consacrées à la présentation d'études de cas. Après chacune des conférences, un temps de discussion, modéré par la responsable du module, a permis aux étudiant-es de

questionner le conférencier ; les échanges se sont effectués en anglais, pour la plupart.

2. Une table ronde de 3 heures a ensuite été organisée par les inscrits pour concrétiser l'appropriation des contenus des conférences, en les remettant sur le métier. En effet, afin d'expérimenter l'approche présentée : ses manières de voir et d'étudier les phénomènes visuels (ou sonores), les étudiant-es de ce module ont assumé, en collaboration avec l'enseignante ayant initié le séminaire, la création d'une table ronde rassemblant différents participant-es choisi-es en fonction de leurs compétences et ancrages académiques (voir la liste ci-dessus).

À cet effet, entre le 15 novembre et le 20 janvier, plusieurs séances de travail (au format TD) ont été organisées : ressaisie des fondamentaux exposés par le conférencier, recherches d'articles et d'ouvrages (de W.J.T Mitchell, J. Crary, C. Chéroux, H. Foster, F. Brunet, en particulier) et lectures complémentaires, exposés-discussions sur ces lectures, débats autour des participant-es pressenti-es.

3. La validation du séminaire s'est faite au moyen de la remise d'un compte-rendu favorisant le travail collectif et proposant un retour éclairé et critique **1.** Sur l'approche présentée par le conférencier et **2.** Sur l'élaboration et les résultats scientifiques de la table ronde.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Le bilan pédagogique est extrêmement positif : les étudiant-es ont acquis une connaissance approfondie des études de culture visuelle, et cela, en langue anglaise. Les questions adressées au conférencier, de même que les textes lus et discutés ensuite au sein du groupe, ou encore, les échanges advenus dans le cadre de la table ronde, tous ces volets pédagogiques n'ont pas seulement permis une initiation aux *cultural visual studies* susceptible de se répercuter dans leurs travaux de recherche, mais ont également favorisé une réflexion critique sur les différentes manières de pratiquer la recherche. En particulier, le découpage du champ académique en disciplines, et le positionnement éventuel ou nécessaire du chercheur-e au croisement de différentes disciplines, ont donné matière à réflexion. Par ailleurs, l'élaboration conjointe de la table ronde entre les étudiant-es et l'enseignante a contribué à l'instauration d'une relation pédagogique différente de celle entretenue dans le cadre de séminaires plus classiques, en l'occurrence, mettant l'accent sur la coopération. Enfin, préparant la table ronde, les étudiant-es se sont confronté-es aux choix fondamentaux touchant l'organisation d'un événement scientifique, au double plan épistémique et matériel.



forced to live with myself, with my woes.



we'll remember we're together.



J'aime la solitude

I like loneliness.

DIGITAL STORYTELLING COMME MODE D'EXPRESSION CITOYEN

**par Arnaud Laborderie, Professeur,
Université Paris 8**

Réalisé en partenariat avec l'Université d'Athènes (Laboratoire de Nouvelles Technologies dans la Communication, l'Éducation et les Mass-Médias), cet atelier-laboratoire propose de former les étudiant·es au *storytelling* comme mode de narration numérique mis au service d'une expression citoyenne. Notre approche est d'expérimenter de nouvelles méthodes d'expression civique, de penser l'exercice de la politique et du devoir citoyen dans un monde digital, à travers la pratique du digital *storytelling* par les étudiant·es.

LIEUX, DATES

Initialement prévu délocalisé à Athènes du 19 au 26 avril 2020, l'atelier-laboratoire s'est tenu à distance, en visioconférence, du 8 au 18 mai 2020, avec nos partenaires athéniens en ligne

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Humanités numériques,
parcours Création et édition numériques
(Université Paris 8)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Alors qu'aujourd'hui l'aventure collective a laissé place aux destins individuels, le récit est devenu la forme ultime de la communication sous les traits du *storytelling*. Dans le chaos des savoirs fragmentés, le *storytelling* apparaît comme une figure commune de légitimation, donnant un sens à des expériences sociales et professionnelles. Massivement investi par marketing, la politique et le management, il est devenu une « machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits » (Salmon, 2007). La posture scientifique de ce module pédagogique est de renverser une telle approche et de s'appropriier les techniques du *storytelling* pour les mettre au service d'une expression démocratique et citoyenne.

Les étudiant-es sont invité-es à construire un point de vue et à le mettre en récit grâce à la méthodologie du digital *storytelling*, c'est-à-dire à partir de leur expérience personnelle, de leur subjectivité, pour transmettre une impression, un sentiment, une émotion, et les partager. Cette démarche, à la fois participative et innovante, revêt une dimension d'éducation démocratique qui touche les mutations de la liberté d'expression à l'ère numérique. L'atelier-laboratoire poursuit comme objectifs pédagogiques d'encourager la réflexion des étudiant-es, de faciliter la pensée critique et de libérer leur créativité.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le *digital storytelling* est une forme spécifique de *storytelling* pratiquée par des gens ordinaires qui utilisent les outils numériques pour raconter leur « histoire » à travers des formats convaincants et émotionnellement attrayants. Il a été mis au point dans les années 1990 par Dana Atchley¹ et Joe Lambert de l'école de Berkeley (*Center for Digital Storytelling*). L'approche développée par le professeur Meimaris à l'Université d'Athènes vise à expérimenter cette forme d'expression de soi à travers la narration numérique comme propédeutique et modèle éducatif. Elle repose sur une méthodologie comprenant sept critères formulés, de l'écriture au montage : point de vue, question dramatique, contenu émotionnel, économie de moyens, rythme, voix, musique (Lambert, 2006).

Notre partenariat avec le professeur Meimaris et son équipe vise à s'appuyer cette méthode et démarche pédagogique pour construire ensemble une voie nouvelle allant de l'expression de soi à l'expression citoyenne. Notre objectif est d'expérimenter des méthodes d'expression civique, de penser l'exercice de la politique

1. Atchley, Dana. "Pioneer of Digital Storytelling". Next Exit. Dana Atchley Productions. Archived from the original on 19 February 2011. Retrieved 6 March 2011.

et du devoir citoyen dans un monde digital, à travers la pratique du *digital storytelling* par les étudiant·es, invité·es à s'appuyer sur leur histoire pour construire un point de vue.

Mis en place depuis 2016, l'atelier-laboratoire fonctionne en pédagogie de projet avec conception et réalisation d'une production audiovisuelle par étudiant·e. Il repose sur une méthode et un protocole co-construits avec l'Université d'Athènes, s'organisant habituellement en quatre temps :

- Un temps de séminaire : théorie, méthodologie, analyse d'exemples ;
- Un temps de travail sur le terrain : visites, rencontres, entretiens ;
- Un temps de production : conception et réalisation d'un livrable sur le mode hackathon ;
- Un temps de restitution : projection des productions, explicitation des choix et parti pris, échanges entre les étudiant·es et avec les enseignant·es.

La tenue de l'atelier-laboratoire à distance, en lieu et place d'une délocalisation à Athènes, a remis en question notre approche pédagogique qui vise à confronter les étudiant·es avec une autre réalité — celle d'Athènes, durement éprouvée par la crise de 2008 et l'afflux de migrants — pour faire émerger un point de vue personnel et un regard critique sur leur propre histoire, et plus largement, sur la société dans laquelle ils vivent.

Face à l'impossibilité de mettre en jeu le déplacement des corps et le décentrement du regard que requiert notre démarche, nous avons dû réviser l'organisation de l'atelier-laboratoire en renonçant aux visites sur le terrain et en changeant de thématique au dernier moment. Les contraintes liées à la crise sanitaire du coronavirus ont imposé leur thème : confinement et distance sociale. Dans ce contexte inédit, l'idée centrale de l'exercice du *digital storytelling* fut d'inviter les étudiant·es à réfléchir aux conséquences sociales et psychologiques de la quarantaine et à présenter leur propre expérience tout en insistant sur un message clé concernant cette expérience humaine.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Il importait de maintenir l'atelier-laboratoire afin d'assurer la continuité de notre coopération scientifique et pédagogique avec l'Université d'Athènes. Le tenir à distance nous a permis d'expérimenter de nouvelles modalités de travail, à la fois en termes de dispositif et de thématique, en se recentrant sur l'approche du *digital storytelling* comme forme d'expression de soi, sans pour autant renoncer à porter un message universel et une vision sur le monde.

Le point négatif, ce fut la dilution d'un atelier conçu comme un

temps de travail et d'échange intensif, à travers des séances de visioconférence encadrées par trois enseignant·es-chercheur·es (M. Meimaris, A. Laborderie, E. Karamagioli) et n'excédant pas 2h de connexion. On regrettera l'absence d'étudiant·es inscrit·es à l'atelier délocalisé. Si les travaux réalisés sont individuels, le processus de production repose une dynamique de groupe, avec échanges et partage de connaissances, notamment techniques, ce qui n'a pu qu'être que partiellement atteint à cause de l'isolement des étudiant·es chez eux/elles.

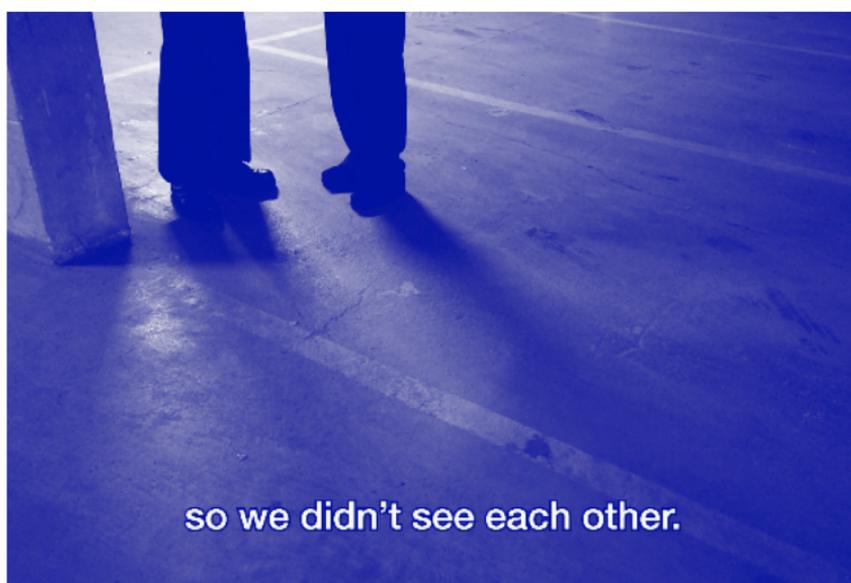
Néanmoins, on retiendra, comme points positifs, une grande implication des étudiant·es et une parfaite compréhension du concept et des objectifs de l'atelier. Malgré le dispositif distanciel et le filtre imposé par l'écran, la visioconférence a permis de fructueux échanges entre les élèves et avec les professeur·es, notamment lors de l'intervention de la psychologue (Y. Loxa) dans l'exercice partagé du *story cercle*, où chacun·e doit réagir à l'expérience de l'autre. Citons pour conclure les mots de que nous ont adressé deux étudiant·es :

« Ça m'a fait plaisir de participer à cet atelier et je suis contente d'avoir eu l'occasion de repenser au confinement tous ensemble » (Hyewon Kim).

« Je suis très content de toute la démarche conceptuelle et créative que j'ai parcourue auprès de vous. » (Santiago Basso).



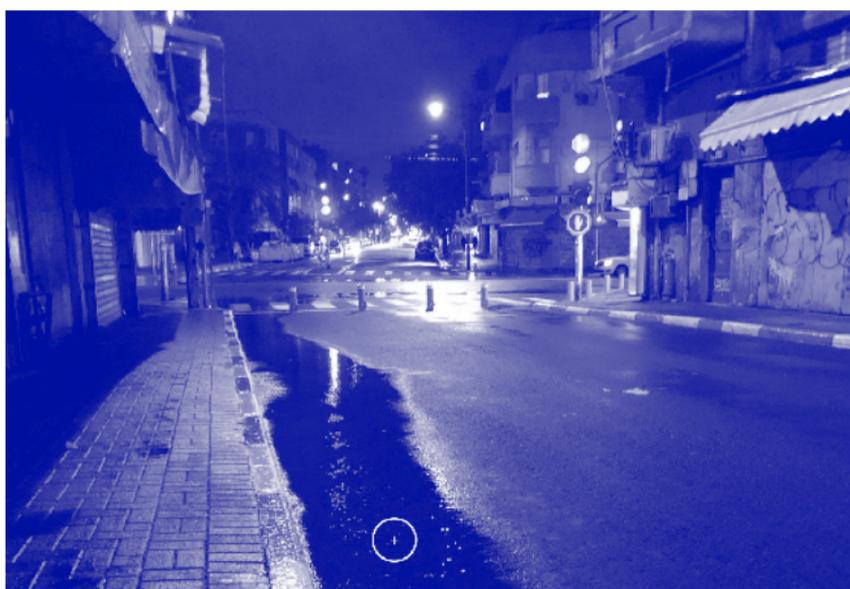
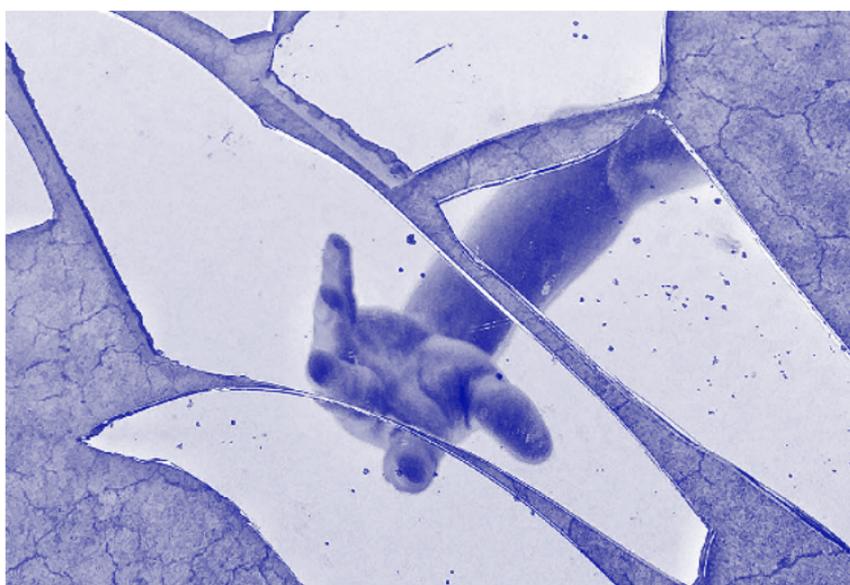
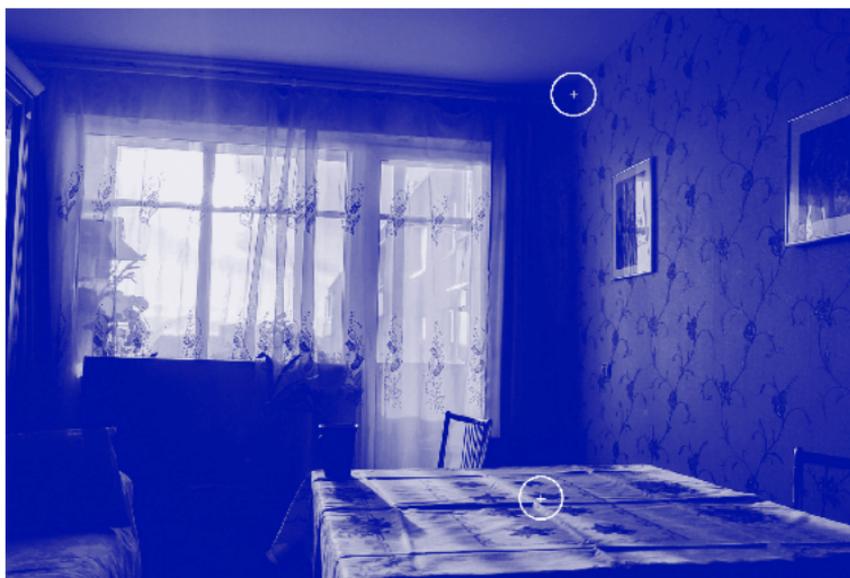
The universe keeps expanding,



so we didn't see each other.



we know we're alone.



TEXTUALITÉ AUGMENTÉE, DISPOSITIFS LITTÉRAIRES NUMÉRIQUES

par **Philippe Bootz**,
MCF, Université Paris 8

LIEUX, DATES

Ces informations ne concernent que la finalisation, durant le semestre le workshop s'est déroulé à Paris 8.

Pour la session S1 : Madrid, semaine du 6 janvier.

Pour la session S2 : finalisation par vidéoconférence.

**Nombre d'heures
d'enseignement
dispensées dans une
langue étrangère :**
40h

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Mention Humanités
Numériques, parcours Écriture,
Littérature et Livre Numérique
(ELLN)

Le MIP est composé de 2 sessions indépendantes, l'une en S1 « textualité augmentée », l'autre en S2 « dispositifs littéraires numériques ».

La session du S1 est consacrée à la réalisation de livres numériques augmentés au format epub3. Elle est faite en partenariat avec le master lettras digitales de l'UCM et bénéficie des compétences de l'éditeur l'Apprimerie. La finalisation se fait en présentiel à Madrid.

La session du S2 est faite en partenariat avec le RIT et consiste en la réalisation par groupes d'étudiant-es d'installations littéraires numériques incluant une participation à distance via le Web. Il s'agit de réaliser des installations interactives narratives localisées. Le protocole est le même que lors de la session précédente. Le confinement lié au Covid 19 a empêché

la finalisation des projets, l'évaluation a porté sur le dossier de conception.

Dans les 2 sessions, l'équipe pédagogique parisienne est en étroite relation avec l'équipe pédagogique du partenaire. Il s'agit bien d'ateliers conjoints. La langue officielle de l'atelier est l'anglais.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'objectif commun aux deux sessions est : maîtriser la gestion d'un projet éditorial au sein d'une équipe internationale en mettant en œuvre des méthodologies de communication numérique collaborative synchrones et asynchrones. Cet objectif est pour moi le plus important car peu de formations offrent un tel apprentissage alors que la gestion de projets internationaux est aujourd'hui courante dès lors qu'on a un niveau de responsabilité auquel peuvent prétendre les étudiant-es de master après quelques années d'expérience.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Durant le semestre, les équipes seront formées et les projets définis et conçus en fonction des propositions des étudiant-es. 4 vidéoconférences permettent aux étudiant-es des 2 universités de faire connaissance, définir les équipes et les projets et de faire une présentation finale de conception avant la semaine intensive. Les étudiant-es bénéficient de créneaux horaires de suivi durant le semestre. Chaque équipe gère son emploi du temps et sa communication interne, notamment la relation avec les étudiant-es de l'université partenaire. La finalisation se fait durant une semaine intensive en présentiel.

Les échanges se font de 2 façons : collectivement via les 4 vidéoconférences, et, uniquement avec les étudiant-es français-es, par équipe individuelle pour un suivi plus personnalisé. Les étudiant-es bénéficient également de compléments de cours sur des outils nécessaires à leur projet.

Cet atelier-laboratoire a mobilisé un éditeur numérique qui a participé au suivi et à la semaine intensive à Madrid, un collègue compositeur et musicologue spécialiste des installations numériques artistiques interactives. Une collègue du RIT a assuré la gestion du groupe d'étudiant-es américain-es et a créé un cours spécifiquement pour cet atelier-laboratoire et plusieurs collègues espagnols de l'université Complutense ont assuré la logistique de la semaine intensive et le suivi de leurs étudiant-es. Le partenaire espagnol a fonctionné de la même façon que nous en assurant des compléments de cours entre les vidéoconférences.

BILAN PÉDAGOGIQUE

La semaine intensive a bien marché, tout le monde en a été satisfait et les projets ont pu être menés à leur terme. L'étudiant-e ArTeC s'est parfaitement intégré-e au reste de la promotion et a participé aux deux sessions. En seconde session, tous les projets ont été menés au terme de leur conception, les équipes sont restées productives côté français (un peu moins côté américain).

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Les 3 productions epub du S1 sont hébergées avec celles des autres années sur le site de l'atelier :

<http://bootz.fr/idefi/cloud-reader-extra/index.html>



TECHNOLOGIES

MÉDIAT

HUNG

TECHNO

S

ET

TIONS

MAINES



MUSÉOLOGIE NUMÉRIQUE

par **Bernadette Saou-Dufrene,**
Professeure, Université Paris 8
et **Rémi Labrusse, Professeur,**
Université Paris Nanterre

En 2019-2020, l'atelier-laboratoire « muséologie numérique » a comporté trois projets :

1. Une exposition virtuelle conçue en partenariat avec la BnF : histoire du site Gallica (et donc des débuts de la numérisation du patrimoine en France). Il s'agira du troisième volet d'une série qui compte déjà deux sites :
 - en 2017-2018 : histoire de la BnF Tolbiac
 - en 2018-2019 : histoire du quadrilatère Richelieu
2. Une vidéo de présentation de l'histoire du Musée d'archéologie nationale de Saint-Germain.
3. Trois vidéos ayant trait au musée Nejjarine de Fès (Maroc) : une vidéo de présentation du musée, deux vidéos consacrées à l'artisanat du bois, une des spécialités de la médina de Fès, comportant des entretiens et montrant la place de cet artisanat dans les palais et les monuments de la ville.

LIEUX, DATES

Année universitaire 2019-2020

Bibliothèque nationale de France

Musée national d'archéologie de Saint-Germain-en Laye

Musée Nejjarine de Fès (Maroc)

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Patrimoine et musées, parcours

Médiation culturelle, patrimoine et numérique

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Dans le cadre de l'atelier-laboratoire, le master entend proposer aux étudiant-es d'interagir avec les institutions patrimoniales pour explorer les modalités d'expositions numériques. Il s'agit d'amener des étudiant-es à gérer un projet en humanités numériques.

L'atelier repose sur un triptyque patrimonial appliqué :

- Collecte et sélection de documents patrimoniaux, en acquérant les compétences techniques indispensables pour la création numérique ;
- Mise en contexte critique de ces corpus ;
- Éditorialisation en partenariat avec une institution culturelle commanditaire du projet.

Dans cette gestion de projet, les étudiant-es se confrontent avec les impératifs, notamment juridiques, d'une commande institutionnelle et avec les enjeux de la médiation numérique (penser l'éitorialisation et la diffusion des contenus).

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

L'atelier-laboratoire s'est appuyé sur la recherche documentaire en groupes dans différents contextes et surtout sur l'acquisition de méthodes professionnelles sous la conduite d'une intervenante responsable de projets numériques à Paris Musées pour la conception d'un site ou d'une vidéo répondant à deux impératifs : la vulgarisation savante et l'attractivité. Les résultats sont tout à fait probants.

Les différentes étapes (recherche, voyage à Fès, contacts avec les institutions et acquisition de méthodes) ont été toutes productives. Les étudiant-es ont notamment été attentifs aux questions de médiation (constituer une information à partir de différentes sources, la contextualiser, réfléchir aux questions d'accès), de droit (notamment du droit à l'image) de design (ergonomie et identité visuelle).

BILAN PÉDAGOGIQUE

En créant les conditions d'un travail en équipes réellement fructueux, d'une découverte des méthodes professionnelles, en permettant les déplacements in situ, l'atelier-laboratoire a à la fois favorisé une excellente atmosphère et renforcé les compétences professionnelles des étudiant-es.

Les difficultés ont été liées aux circonstances extérieures : grèves des transports, Covid. Les projets ont subi un retard mais ils ont néanmoins abouti à d'excellentes réalisations.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

L'atelier-laboratoire a débouché sur la création :

- D'une vidéo sur l'histoire du Musée d'archéologie nationale ;
- D'une vidéo de présentation du musée Nejjarine et de deux vidéos sur l'artisanat de Fès en lien avec les collections du musée en cours de sous-titrage ;
- D'un site sur l'histoire de Gallica en voie d'achèvement.



PATRIMOINE IMMATÉRIEL À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Nasreddine Bouhäï,
MCF, Université Paris 8
et Marc Veyrat,
MCF, Université Savoie Mont-Blanc

LIEUX, DATES

Université Paris 8 et Université Savoie Mont-Blanc.

70 heures d'octobre 2019 à janvier 2020. Ces heures sont réparties successivement entre l'Atelier-Laboratoire (premier semestre : octobre à janvier) et une participation de valorisation et exposition (incluant la Nuit Européenne des Musées 2020) et le colloque international (prévu pendant la deuxième semaine de mai 2020).

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Mention Informatique (Université de Paris 8, UFR MITSIC), parcours Master 2 « Technologies de l'Hypermédia », Département des Humanités Numériques.

« Concevoir et scénariser des dispositifs hypermédias en recherche/création artistique, puis de les présenter dans une exposition et un colloque international, à partir d'un territoire spécifique : la Maison des Charmettes à Chambéry ».

Il s'est agi d'étudier et d'interroger les relations entre patrimoine tangible et intangible – à l'ère du numérique – en liant constamment pédagogie et recherche universitaire, à partir de la Maison des Charmettes située tout près de Chambéry.

Des études liées aux usages, des prospectives patrimoniales associées à un territoire particulier riche d'histoire, tant à partir des sciences de l'art que des sciences de l'information et de la communication, de la performance, des sciences humaines, du scénario et

des œuvres théâtrales ou littéraires, du design... ont donné lieu à la mise en place de projets innovants en recherche création.

Des groupes interdisciplinaires d'étudiant-es de différentes composantes universitaires et école d'art (ArTeC / Université Savoie Mont-Blanc / École d'Art Le 75 Bruxelles, etc) ont été associé-es lors ce travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- L'acquisition de compétences sur l'anthropologie visuelle et les usages par rapport à un territoire déterminé.
- L'acquisition de compétences sur la conception et la scénarisation hypermédia.
- L'acquisition d'outils théoriques opérants et communicables (renforcés par une présentation dans le colloque)
- La mise en pratique d'un regard critique et humaniste sur les dispositifs envisagés.
- L'acquisition de nouvelles notions interdisciplinaires développées dans les dispositifs.
- La possibilité de publier avec des spécialistes, des enseignant-es-chercheur-es, des artistes.
- L'acquisition d'une dimension professionnelle afin d'être capable d'envisager leur travail dans un contexte public.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

1. Octobre 2019 à février 2020 : 60 heures

Phase 1 :

Atelier-Laboratoire, 30 heures, 10 séances hebdomadaires de 3h (ou 5 journées de 6 heures). Cette première partie a été consacrée aux points suivants :

- Introduction et découverte à/de la thématique du module (individuellement et en groupe).
- Organisation des groupes et émergence d'idées.
- Analyse, réflexion et définition des besoins des projets (critiques et annexes), en groupes.
- Rédaction et finalisation de cahiers des charges et émergence de premières maquettes.

Phase 2 (1 semaine de 30 heures) :

- Prototypage : développement informatique et expérimentation.
- Clôture des projets (bilan / attendu).

2. Le mois de mai 2010, durant la Nuit Européenne des Musées + Colloque international Communication et exposition, 10 heures (par des étudiant-es et/ou des enseignant-es).

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs :

- Déroulement des deux premières phases de l'atelier, S1 : les objectifs fixés ont été largement atteints.
- La qualité et la profondeur des réflexions des étudiant·es durant ces deux premières phases.
- La mise en production des maquettes.

Point négatif :

- Le nombre d'heures fixé au départ s'est avéré insuffisant vu les objectifs ambitieux (Contexte gestion de projets, travail en groupe, démarche R&D, prototypage et tests, présentation et communication) de l'atelier.



3IA : IMMERSIVE IMPROVISATION IN INTERACTIVE ART

par Jean-François Jégo, MCF,
Rémy Sohier, MCF,
et Chu-Yin Chen, Professeure,
Université Paris 8

LIEUX, DATES

National Tsing Hua University
(NTHU)

Du 4 au 17 janvier 2020

Nombre d'heures
d'enseignement
dispensées dans une
langue étrangère :
30h (48h ETD)

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Master Création Numérique Parcours Arts et Technologies
de l'Image Virtuelle

Cet atelier-laboratoire délocalisé intitulé « 3IA : Immersive Improvisation in Interactive Art » a pour objectifs :

1. D'explorer les technologies émergentes et leur utilisation comme matière pour des productions artistiques, et de questionner certains courants théoriques sur l'art et les technologies ;
2. D'hybrider, par la pratique artistique, et de détourner des technologies pour questionner expérimentalement les fondements théoriques sur l'interactivité et l'autonomie, et notamment la complémentarité entre interaction, immersion, improvisation et expérience esthétique du vécu ;
3. D'encourager à faire preuve d'un esprit audacieux que ce soit dans la création d'art numérique ou dans la recherche et le développement de technologies innovantes comme les technologies immersives, les objets communicants dotés des formes ou des comportements intelligents ;
4. De porter un projet d'enseignement innovant sur une semaine intensive autour d'une démarche de recherche

et création dans laquelle les étudiant·es, de profils hétérogènes, découvrent leur complémentarité et sont encouragés à mener un travail interdisciplinaire sur l'art et la technologie.

De plus, l'atelier laboratoire, de par sa localisation à Taiwan, est au cœur d'un écosystème où s'écrivent les technologies de demain, et le fait de profiter de cet environnement constitue une source d'inspiration pour apporter d'autres regards par l'art et l'esthétique sur les usages de ces technologies et ainsi ouvrir d'autres paradigmes de réflexion sur les innovations.

Les technologies mises en œuvre dans cet atelier sont propres aux moteurs 3D temps réel (jeu vidéo et réalités virtuelle et augmentée) et aux capteurs/actuateurs propres à l'immersion et l'interaction, et s'appuient sur la synergie entre les moyens de l'université nationale Tsing Hua et celle des plateformes logicielles et matérielles du département Arts et Technologies de l'Image et de l'équipe de recherche INREV du laboratoire AI-AC EA 4010.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'Art numérique au croisement de la recherche et du développement de technologies innovantes, comme des environnements immersifs ou objets communicants dotés des formes ou des comportements d'intelligence artificielle ou de vie artificielle. Les compétences à atteindre par les étudiant·es à la fin du MIP - Immersive Improvisation in Interactive Art :

- Concepts fondamentaux sur l'art numérique et l'interactivité en Art.
- Concepts fondamentaux sur l'immersion, l'interaction.
- Outils et méthodes de prototypage rapide en mécatronique.
- Initiation à l'utilisation et la mise en place des dispositifs immersifs (RV/RA).
- Outils et méthodes de créativité de groupe et conception/design transmédia.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

- Créer la dynamique de groupe entre étudiant·es locaux des Master ARTEC et Création numérique ATI (2 réunions et brainstorm en décembre 2019).
- En arrivant à la National Tsing Hua University (NTHU) : visite du campus, des locaux de création, du Centre d'Art avec son responsable ; présentation des encadrant·es la veille de la rencontre avec les étudiant·es de la NTHU.
- 1^{re} rencontre en amphithéâtre avec tous les participant·es et encadrant·es. Présentation d'outils de création et

- expérimentations d'installations interactives. Temps d'échange entre masterant-es. Langue de travail en anglais pour que les étudiant-es/enseignant-es francophones et sinophones communiquent plus facilement.
- Brainstorms collectif avec méthode et pratique de « game jam » (chacun-e présente à tour de rôle ce qu'il/elle aime/souhaite créer et chacun-e présente ses compétences artistiques et technologiques). Constitution de groupes par affinités d'envies et complémentarité de compétences animée par l'équipe encadrante.
 - Pendant 3 jours, in situ dans le Centre d'Art, prototypage créatif sur un modèle itératif et peer-learning. Les encadrant-es demandaient la présentation de prototypes et de scénographies à la fin de chaque journée. Chaque groupe était constitué par pôles de compétences complémentaires, servant de fait à la transmission de savoirs entre-eux. Les encadrant-es accompagnaient la création par la réflexion, le support technique et l'enseignement d'usages technologiques.
 - Recueil des données tout au long de la création : interviews, photos, captures d'écrans, vidéos.
 - Commissariat d'exposition en temps réel en tenant compte des besoins logistiques et de médiation de chaque équipe et de la circulation du public extérieur.
 - Ouverture au public extérieur (étudiant-es, enseignant-es et responsables de tout horizon de l'université) la dernière demi-journée. Les étudiant-es créateur-rices faisant la médiation de leur propre installation ou performance.
 - Réalisation d'un montage vidéo par groupe afin de présenter leur travail accompli.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Belle dynamique de groupe et mixité de profils et de savoir-faire. Échange des pratiques artistiques et technologiques entre étudiant-es. Complémentarité des compétences des étudiant-es du master ArTeC, ATI et de l'université nationale de Tsing Hua. Fortes créativité et productivité des étudiant-es dans le contexte d'échange culturel international : 5 productions abouties et fonctionnelles d'installations, performance, jeu vidéo. Forte variation des outils technologiques employés : casque de réalité virtuelle ; réalité augmentée avec smartphone ; mapping de projection sur humain ; bio art avec la flore locale ; Kinect pour la captation multi-agent ; périphérique MIDI pour la performance live.

En complément de l'atelier, nous avons organisé 4 jours de visite de la capitale Taipei et des villages du nord-ouest de l'île permettant de découvrir culture locale (marchés, musées, temple, cuisine...) et technologique (quartier de la "silicon valley taiwanaise" à Taipei). Ces visites ont été grandement appréciées par les étudiant-es et

certains éléments de culture locale ont même été intégrés au sein des installations et créations.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

5 créations interactives ont été produites en 72h. Fait remarquable, chaque groupe s'est approprié un médium artistique interactif différent et a exploité la spécificité du médium dans un temps record, malgré le peu d'expérience préalable :

— **Distorted Wonderglitch - 2020**

Aurélien Duval, Jing-Yuan Huang, Chih-Wei Liao, Dora Lin, Ugo Pignon, Ieva Kotryna Skirmantaite
Installation de Réalité Virtuelle Collaborative, table de mixage MIDI, vidéo-projection

— **sharky shARky - 2020**

Hyun Ah Jung, Laura Lassus-Pigat, Linda Liou, Yinan Sheng
Installation de Réalité augmentée, tablette, matériaux mixtes, vidéo-projection

— **Look at me - 2020**

Ya-Kuei Chang, Ella Gouët, Mourad Hammadache, Hui-Ting Hong, Jui-Wei Huang, Ping-Ju Huang
Performance en Réalité Augmentée, chaises, caméra 3D, vidéo-projection - 2 minutes

— **I don't know Nature - 2020**

Gnoumagbée Camara, Wen-Chih Chen, Yi Ting Ho, Pierre Lepercq, Axel Mounier, Munus Shih
Installation interactive, plantes, matériaux mixtes, vidéo-projection

— **2020 Taiwan Election - 2020**

Hao-Min Huang, Tai-Chen Tsai, Po-Yao Wu
Jeu Politique, caméra 3D, vidéo-projection

Création d'une page dédiée avec les réalisations :

<https://inrev.univ-paris8.fr/spip.php?article1555>

Le making of :

https://www.youtube.com/watch?v=mxGdgNdu3K0&feature=emb_title

4 vidéos de créations :

- MIP ArTeC 2020 - Project: sharky shARky
https://www.youtube.com/watch?v=X3biLf4XwQQ&feature=emb_title
- MIP ArTeC 2020 - Project: I Don't Know Nature
<https://www.youtube.com/watch?v=oVBlqD6eGN0>
- MIP ArTeC 2020 - Project: Distorted Wonderglitch
<https://www.youtube.com/watch?v=NKv9-xyT5WY>
- MIP ArTeC 2020 - Project: look at Me
<https://www.youtube.com/watch?v=gU31S7ewj9Y>

Expositions :

— 10 janvier 2020, Centre d'Art de la National Tsing Hua University :

Ces 5 installations ont été exposées le dernier jour du MIP. En particulier, cette exposition a été visitée par les Vice-président-es, la doyenne du Collège d'Arts, ainsi que par des collègues enseignant-es en arts, lettres et sciences. Tous ces responsables ont beaucoup apprécié le résultat de ce premier workshop et sont dans l'attente de sa prochaine édition.

— 22-26 avril 2020, Recto-VRso du Festival International Laval Virtual :

L'installation sharky shARky a été sélectionnée pour l'exposition officielle dans la galerie virtuelle lors du festival.



FILMER AVEC LA PENELOPE DELTA

**Pascal Lagriffoul, Chef opérateur
et coordinateur de la spécialité cinéma
à l'ENS Louis-Lumière
et Giusy Pisano, Professeure
à l'ENS Louis-Lumière**

Cet atelier a permis aux étudiant·es de définir les caractéristiques d'une caméra mythique, la Penelope Delta, dont les potentialités ont été expérimentées à travers un tournage. Mise au point par Jean-Pierre Beauviala et ses ingénieurs en 2013, il n'existe à ce jour que huit exemplaires de la Penelope Delta, restée au stade de prototype. Dernière caméra de fabrication française, la Penelope Delta témoigne d'un modèle de production propre à la société Aaton, qui a donné à Jean-Luc Godard, Louis Malle, Jean Rouch et à nombre d'autres cinéastes, la possibilité de faire un « cinéma-vérité ». La Penelope Delta s'inscrit dans la continuité du lien étroit que Jean-Pierre Beauviala a tissé avec le cinéma et les cinéastes depuis 50 ans.

LIEUX, DATES

ENS Louis-Lumière : 5 et 6 novembre 2019

Un deuxième atelier aurait dû avoir lieu en avril 2020 mais a été annulé en raison de la situation sanitaire et du confinement.

Nous comptons le reprogrammer à la rentrée 2020

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Parcours ArTeC de rattachement : Technologies
et médiations humaines

Master cinéma : ENS Louis-Lumière

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cet atelier se fonde d'abord sur l'idée que l'outil n'est pas neutre et que le choix d'une caméra plutôt qu'une autre détermine les images filmées. Il est nécessaire de rappeler cette évidence aux futurs cinéastes dans la mesure où le discours qui a accompagné le développement des technologies numériques a construit un infini possible qui passe par une perception de plus en plus désincarnée de l'outil. L'un des enjeux de l'atelier a été aussi de réfléchir à la notion de prototype, c'est-à-dire mettre en évidence les questions techniques qui se posent et trouver des pistes de réponses. Au-delà de l'aspect technique de l'atelier, les étudiant-es ont été amené-es à réfléchir au paysage technologique numérique qui impose peu à peu des normes et des pratiques standardisées.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Deux journées de workshop 5 et 6 novembre 2019

Intervenants : Martin Roux (directeur photo) et Laurent Ripoli (étalonneur)

Programme 1^{re} journée :

- Une petite histoire de la caméra
- Archéologie de ces caractéristiques avec une prise en main des caméras.
- Un questionnement critique sur les propriétés de la caméra :
 - Est ce qu'on peut préjuger des qualités d'un outil à partir de ces caractéristiques ?
 - En quoi la singularité de la Delta donne-t-elle un éclairage sur les autres technologies disponibles ?
- Regarder des images disponibles avec un étalonneur.
- Rechercher dans des images tournées, les qualités que l'on pourrait présumer de la caméra.
- Et avec l'étalonneur se poser la question, comment se forme-t-on un avis sur les outils de prise de vue avec les outils de post-production ?

Après la présentation de la genèse de cette caméra (geste technique, esthétique et politique) puis, des caractéristiques techniques, les étudiant-es ont tourné des images. Leur étude a mis en évidence la richesse de couleur, qui donne à voir beaucoup de petit détails dans la couleur de la peau (rougeurs, imperfections) assez éloignés de l'Alexa notamment. On a aussi remarqué des problèmes de bruit important, en basse lumière et dans les couleurs très saturées, ainsi que des problèmes dans la structure du capteur. Enfin, les images étalonnées ont été vues en projection: cela a permis de constater que c'était seulement dans ces conditions de visionnage que la texture de la caméra se révélait, et que celle-ci était assez remarquable.

Programme 2^e journée :

À partir des réflexions de la veille, l'objectif a été d'élaborer des images pour approfondir la connaissance de la caméra, de tenter de cerner les propriétés du CCD en regardant une autre caméra CCD (la digital Bolex) et se questionner sur le rôle des caméras sur la texture. Dans l'idée de comparer pour mieux cerner les singularités et différences possibles, les étudiant-es ont utilisé deux caméras : la Penelope Delta et la Digital Bolex D16, de conception assez voisine. Puis, les images produites ont été étudiées. Ainsi, par rapport à la Bolex : la Delta semble souffrir d'un problème dans le rendu des couleurs les plus saturées, on peut supposer que le problème réside essentiellement dans le traitement des fichiers, et qu'il s'agit plutôt d'une question de chaîne et de color mapping. Cela a montré l'importance de développer des chaînes et des choix de post-production et que le test d'une caméra est en réalité aussi le test de la chaîne qui exploite ses données.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Afin d'établir un bilan, un questionnaire a été fourni aux étudiant-es dont voici la synthèse :

1. Dans la genèse de la Penelope Delta ou dans ces caractéristiques, quel(s) détail(s) retient votre attention et vous paraissent remarquables ?

La réponse commune : *limiter l'intervention de l'informatique et préserver au maximum le signal brut*. Le fait de garder au maximum un signal « brut » permet plus de contrôle en post-production sur le traitement de l'image.

2. Il y a-t-il une place dans l'industrie pour des outils dont le développement a été arrêté, qui ne sont plus à jour, ou qui sont vieillissant ?

Les réponses mettent en évidence l'opportunité que ces outils « vintage », proposant des singularités esthétiques, donnent pour *s'éloigner de la standardisation de l'image* ; la possibilité d'expérimenter en les *hybridant* avec des outils contemporains ; repenser la pratique et à se positionner par rapport à la norme du moment.

3. Est-ce que la Penelope Delta convoque des envies de cinéma, ou de filmages, et si oui lesquels ?

Les réponses : l'utilisation de la Penelope Delta, l'une des rares à utiliser la technologie de capteur CCD en opposition avec l'utilisation ultra massive des CMOS dans l'industrie, permet de penser le *rendu esthétique*, le grain, le comportement des hautes et basses lumières, le rendu des mouvements ; expérimenter les limites de la *finesse de la caméra* en filmant des petits éléments tels que du sable et tester l'apport de la non compression de l'image dans

le rendu de la finesse des dégradés en filmant un coucher de soleil par exemple ; tester la caméra Penelope Delta avec un film avec beaucoup de *couleurs vives et des nuances de couleurs*.

4. Qu'est ce vous attendez d'une caméra ?

Réponses : *la fiabilité* (qu'elle démarre lorsqu'on appuie sur le bouton (ce qui peut paraître le minimum, mais qui n'a pas toujours été le cas dans l'histoire récente des caméras numériques !)) ; *la sécurité* à toute épreuve concernant son support de stockage ; la caméra doit être *le prolongement du corps de l'opérateur-riche*, sans interface complexe ; elle doit posséder une *signature esthétique particulière*, témoignant de la philosophie de l'image du fabricant.

Enfin, les réponses soulignent également la *nécessité d'une documentation* sur la caméra afin de comprendre les choix qui ont été faits à sa conception, comprendre comment elle va se comporter car, dans l'absolu il n'y a pas de « bonne » ou « mauvaise » caméra, il n'y a que des caméras avec des caractéristiques données qui vont faire d'elles la bonne caméra pour tel film.

Voici l'intégralité des vidéos et rush de l'exposition :

<https://drive.google.com/drive/folders/1eBeqhWbNckdk2RRNnBD7QJup8kIL4iNJ?usp=sharing>

Voici l'intégralité des vidéos et rush du making of :

https://drive.google.com/drive/folders/1JKHJvHyJhEqmOQLgU2mk_ep42JQXJcJw?usp=sharing

Voici l'intégralité des vidéos et rush des projets :

<https://drive.google.com/drive/folders/1yQ6YkWviaVbWYYJ5Hkhuk-j3K3nqXV8f?usp=sharing>

Création d'une page dédiée avec les réalisations :

<https://inrev.univ-paris8.fr/spip.php?article1555>

Le making of :

https://www.youtube.com/watch?v=mxGdgNdu3K0&feature=emb_title





Être acteur de
l'Histoire dans
une aventure



AVATAR : ESTHÉTIQUE DE LA COMMUNICATION PAR LES TECHNOLOGIES DE MÉDIATION

PROSPECTIVE DE L'INTERACTIVITÉ
AU MUSÉE À TRAVERS LE PRISME
DE L'IMMERSION ET DES AVATARS

**Etienne Armand Amato, chercheur,
Université Paris 8
et Virginie Sonet, MCF,
Université Paris Nanterre**

LIEUX, DATES

Le MIP s'est déroulé en 2019 (S1) à l'université Paris Nanterre et à la Cité des Sciences – e-Lab (Paris) :

- Séances préparatoires : 9, 16, 23 octobre
- Séance Cité des Sciences – E-Lab : 6 novembre
- Séances de prospective par la création : 13, 20 novembre
- Séance d'atelier avec les expert-es : 27 novembre
- Séance de restitution des travaux de groupe : 16 décembre

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

MASTER information-communication
Communication Rédactionnelle Dédiee au
Multimédia (CRDM), Université Paris Nanterre,
UFR Phyllia

Cours Esthétique de la communication

Les nouvelles médiations scientifiques et techniques constituent dans les musées un domaine à part entière, grâce aux bornes interactives et aux expériences multimédia. En parallèle, le numérique rentre au musée avec des expositions sur les cultures informatiques et en particulier, les jeux vidéo.

Ce MIP conduit une promotion mixte à s'approprier au fil d'une pédagogie active les terminologies du multimédia, le processus de vulgarisation réalisé par les musées en anticipant les formes à venir des parcours d'exposition. Il s'agit d'une démarche de prospective appliquée qui s'appuie aussi sur les collaborations scientifiques qui se font au musée.

La mission donnée aux participant·es du MIP consiste à repérer les champs lexicaux du multimédia au sein de l'Espace e-Lab de la Cité des Sciences et de l'Industrie, qui de façon unique en France se consacre aux jeux vidéo et dispositifs interactifs.

Les groupes d'étudiant·es ont pu non seulement découvrir la nature des inventions technologiques, mais aussi des recherches en sciences humaines et sociales (communication et psychologie cognitive) se réalisant au fil de la résidence scientifique « Devenons avatar », qui développe une étude des publics, des médiations ainsi qu'une borne multimédia d'explication du système « Avatar Volant Autoscopique ». A l'issue de cette investigation, les groupes de travail ont pu élaborer des propositions conceptuelles fortes, soutenus par l'expertise croisée de plusieurs intervenants. Ces projets s'appuient sur ces réflexions et acquisitions, et débouchent sur un concept opérationnel prospectif détaillé par un dossier de conception complet, démontrant la pertinence de la démarche et l'efficacité de leurs compétences tant rédactionnelles que théoriques.

MIP petit format de type « Workshop » portant sur la médiation par les avatars, inscrit dans le parcours Artec « Technologies et médiations humaines ».

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

D'un point de vue méthodologique, cet enseignement est construit sur la découverte de la méthode prospective, qui permettra aux étudiant·es de proposer des scénarii d'évolution des formes narratives et esthétiques de la communication immersive et interactive. Le livrable permet ainsi de former les étudiant·es aux codes et canons de la rédaction d'un « rapport de prospective » sur un objet interdisciplinaire et innovant.

Avec ce MIP il s'agissait :

- D'accompagner les étudiant·es dans la saisie d'un objet complexe transdisciplinaire, la maîtrise et la mobilisation du champ lexical des médiations immersives. Ce MIP visait également la compréhension des enjeux des médiations

immersives en termes d'usages, de registres attentionnels, de formats. Enfin, il s'est agi pour les étudiant·es de s'approprier des méthodes d'enquêtes spécifiques et d'en livrer les résultats sous les formes idoines ;

- D'étudier la notion de médiation en situation de forte évolution des technologies numériques et des connaissances scientifiques qui accompagnent la mutation informatique. Il s'agit aussi d'initier les étudiant·es à la recherche-crédation interdisciplinaire, à travers le projet « DEVENEZ AVATAR » et ses antécédents tels que le FUNANBULE (Couchot, Tramus) étudiée par Berthoz ;
- D'articuler connaissance de terrain avec un parcours de découverte au sein du e-LAB de la cité des Sciences et de l'Industrie, avec des pratiques de recherche concrétisées par des dispositifs interactifs mesurables et observables ;
- D'interroger le renouvellement des dimensions de l'immersion et de l'interactivité des formats de contenus, dans leurs perspectives d'usages et de registre attentionnel ;
- De comprendre les différents niveaux d'« Agency » des contenus immersifs et interactifs, qui génèrent une identité numérique inédite (Avatar) pour l'utilisateur·rice à la fois acteur·rice, spectateur·rice de sa propre action dans le contenu et du cadre de contraintes esthétiques et narratives proposé par le/la concepteur·rice ; l'avatar devenant médiation de l'action humaine.

Pour cela, les différentes séances ont été orientées vers une intégration des problématiques contemporaines de l'esthétique de la communication, avec **un cas d'étude pratique qui est la médiation technologique en situation muséale**. Les sessions se concluent par une mise en pratique expérimentale et créative intensive autour de la notion « d'avatar » et « de poste interactif de médiation scientifique et technique ». Ces deux notions alimentent la structure pédagogique du MIP. L'objectif des séances préparatoires a été de confronter les étudiant·es à un corpus interdisciplinaire de textes autorisant une réflexion sur la reconfiguration des dispositifs de médiation en condition d'immersion et d'interactivité en tenant compte de leurs évolutions. Il s'agissait d'envisager en quoi ces conditions d'usages, de représentations des usages, de registres attentionnels intensifiés par l'interactivité et les dynamiques immersives vont renouveler la posture de l'utilisateur·rice et contribuent ainsi à influencer l'esthétique des contenus et de la relation.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le MIP « Workshop » était construit sur 8 séances devant permettre aux étudiant·es une progression de la découverte d'un domaine de médiation singulier – celui des avatars – à une appropriation sélective de la littérature, des applications, de la terminologie, des problématiques, pour atteindre ensuite la capacité à concevoir en groupe un dispositif original et prospectif de médiation par l'avatar en situation muséale.

- **9 octobre** : premiers apports théoriques, introduction aux étapes de la démarche prospective, répartition des groupes de travail, répartition des tâches.
- **16 octobre** : apports théoriques suite, introduction aux étapes de la démarche prospective, réflexion en groupe.
- **23 octobre** : Suite des apports théoriques, 2nde restitution des connaissances collectées, méthodologie de la mise en forme des contenus et des sources, préparation de la séance à la cité des Sciences.
 - **Composition des groupes 1** : Répartis en 4 groupes, les étudiant-es ont d'abord réalisé un travail approfondi d'état de l'art thématique sur les dimensions suivantes : Usages/Applications/Formats/Technologies. Ce travail a fait l'objet d'un premier livrable remis le 4 novembre via Cours en ligne.
- **6 Novembre Séance Cité des Sciences – e-Lab, journée entière d'immersion in situ** : Expérimentation de l'installation à la Cité des Sciences + rapport d'étonnement, présentation du e-lab et du dispositif AVATAR de la Cité des Sciences, Partages au sein du Carrefour Numérique avec les responsables du e-Lab, Fabrice Loury, et de l'installation Devenez Avatar (Kevin Beaufiles, Etienne Armand Amato).
 - **Composition des groupes 2** : Lors de cette séance pour chaque dispositif testé au e-Lab, les étudiant-es ont été répartis en trinôme composé d'un expérimentateur-riche, d'un assistant-e questionneur-se qui stimule l'expérimentation et un-e observateur-riche neutre
- **13 et 20 novembre** : Reprise des travaux collectifs, Groupes de Uses Cases, Début de la construction des persona et des scenarii autour des futurs formats, présentation des grands résultats de l'état de l'art.
 - **Composition des groupes 3** : Enfin, pour la dernière phase du workshop, 4 nouveaux groupes ont été composés. Chacun devait intégrer un-e expert-e de chaque domaine étudié en phase préparatoire (Usages/Applications/Formats/Technologies) et mixer les expérimentateur-rices, assistant-es et observateur-rices de la phase 2. Sur cette base, les groupes ont alors conçus des dispositifs originaux et prospectifs de médiations par les avatars.
- **27 novembre** : Atelier expérimental et créatif de construction de storyboard, consultation de 4 expert-es :
 - Scénariste interactif de la borne DEVENONS AVATAR : Etienne Armand AMATO
 - Chercheur en terminologie et esthétique de la communication : Noam Assayag
 - Scénographe de médiation muséale : Fabrice Loury

→ Prospectiviste et conseil en design créatif : Maud Serpin
Cette équipe a été rassemblée en raison de compétences complémentaires en innovation numérique et de dispositifs, et de par sa capacité de conseils au profit de projet émergents.

— **16 décembre** : restitution des travaux (la restitution a malheureusement eu lieu sur la plateforme UPN Cours en Ligne en raison de la grève des transports. Le départ en stage et le planning d'alternance des étudiant-es nous ont empêché de reprogrammer cette restitution en présentiel)

Remise du second livrable par groupe / 4 dispositifs :

AWARE AVATAR : vous propose de plonger dans la réalité d'un haut responsable économique afin de comprendre les dilemmes auxquels il fait face, ainsi que dans celle d'un animal sur lequel se répercutent directement les choix du premier.

ODYSSÉE : Nous avons imaginé un concept de voyage dans le temps. Le principe repose sur une expérience immersive inédite qui conduirait les utilisateurs à se mettre dans la peau de personnages ayant vécu à des périodes clés de l'Histoire.

GENIUS BODY : Réalité virtuelle, gamification, valorisation du patrimoine, culturel, développement de la curiosité artistique, culture, participative : Genius Body réunit ces cinq caractéristiques à la fois. Ce programme proposerait à une équipe de visiteurs d'un musée d'Art, de prendre part à un jeu dans lequel ils incarneraient tous l'élève d'un peintre. Le but ? Aider l'artiste à composer une de ses toiles les plus célèbres, en reproduisant chacun une partie du tableau dans un atelier virtuel.

ON A ÉCHANGÉ NOS EMMERDES : Que ressentiriez-vous si vous changiez de sexe le temps d'une expérience ? Grâce à la réalité virtuelle et un dispositif adapté qui permettront une immersion totale, plongez-vous dans la vie du sexe opposé. Vous y retrouverez des situations liées au quotidien, à la vie professionnelle, familiale... qui vous feront prendre conscience des clichés homme/femme.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Le bilan est très positif. Les étudiant-es CRDM ont eu besoin de quelques séances pour bien saisir les enjeux du workshop. La séance à la Cité des sciences a été révélatrice et mobilisatrice. Peut-être aurions-nous dû la programmer plus en amont de la séquence pédagogique. La séance de consultation avec les expert-es était idéalement programmée. Les étudiant-es étaient suffisamment avancé-es dans l'appropriation des enjeux, de la terminologie et dans le développement de leur dispositif pour solliciter avec pertinence les différents expert-es.

Parmi les points négatifs, les étudiant-es ArTeC inscrits à Paris 8 n'ont pas eu accès à la plateforme Cours en Ligne de l'UPN où de nombreux échanges avaient lieu entre enseignant-es et étudiant-es.

Compétences visées et acquises avec une très belle implication :

- Comprendre les textes d'un corpus transdisciplinaire et polymorphe sur un objet complexe mêlant art et technologie.
- Synthétiser des connaissances de première et deuxième main, proposer un livrable cohérent avec les canons du genre. Savoir reformuler, transmettre, partager des connaissances nouvelles.
- Documenter et rapporter des situations de médiation dans un musée et un espace permanent dédié aux médias interactifs. Analyser les expériences vécues en référentiels de connaissances.
- Modéliser les processus de communication en vue de :
 - Proposer des évolutions ;
 - Créer des propositions crédibles, pertinentes et faisables ;
 - Inférer des évolutions technologiques les prochaines innovations en médiations assistées par ordinateur ;
 - Mettre en œuvre les principales étapes d'une démarche prospective.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Le MIP a fait l'objet d'un **projet tutoré avec commanditaire réel pour un groupe d'étudiant-es de la Licence Pro de Communication Audiovisuelle et Multimédia (UFR SITEC)** dont Virginie SONET est responsable à l'UPN. Ainsi un binôme d'étudiantes s'est vu confier la réalisation de deux petits films de présentation des activités : un film sur la séance à la cité des sciences et un film sur la séance de consultation avec les experts. Etienne Armand Amato a assuré le rôle de commanditaire extérieur.



L'ODYSSÉE

Expérience virtuelle
et interactive



Un projet réalisé par :
Eliane de Sousa
Brian Guerrero
Brandon Sossou
Roddie Marfils

Université
Paris Nanterre

TROIS
PARCO

LES

URS



LIRE ENSEMBLE : INTERFACES INTERCULTURELLES EN RECHERCHE- CRÉATION

**Samuel Szoniecky, MCF,
et Orélie Desfriches Doria, MCF,
Université Paris 8**

LIEUX, DATES

Université Paris 8

28 janvier. 2020, mars - 4 février. 2020, mars - 11 février 2020, mars - 18 février. 2020, mars - 25 février. 2020, mars - 3 mars 2020, mars - 10 mars 2020, mars.

Cité des sciences et de l'industrie :

Vendredi 24 janvier de 19h00 à 21h00 : Meet-up de présentation des projets et formation des équipes ;

Samedi 25 janvier de 10h00 à 23h00 et dimanche de 10h00 à 17h00 : Conception et réalisation par les équipes ;

Dimanche de 17h00 à 19h00 : Présentation des prototypes par les équipes en présence d'un jury.

Pour rappel, l'objet du projet **Polemik'ART**, en articulation avec le projet de Recherche POLEMKA, grâce au financement ARTEC consiste à :

- 1.** Concevoir des modalités d'interactions humaines et numériques avec des dispositifs de mise en scène du générateur d'arguments développé dans POLEMKA ;
- 2.** Étudier le rôle des émotions dans la réception de ces mises en scène de contre-propositions ;
- 3.** Évaluer l'influence de la participation des publics sur l'évolution de leurs émotions.

Le Hackathon a permis de développer un prototype de dispositif de captation des réactions émotionnelles que nous re-mobiliserons dans le cadre de la tenue des événements à venir qui mettront en scène et en interaction de générateur avec le public.

**FORMATION INITIALE
DE RATTACHEMENT (MENTION
DE MASTER ET PARCOURS)**

Master 2 AVUN

Ce module pédagogique ArTeC proposé dans le cadre du projet Polemik'ART s'est déroulé en deux temps :

- 7 séances animées par Samuel Szoniecky avec la participation des membres du projet et des étudiant·es intéressé·es. L'objectif était de comprendre la complexité des écosystèmes de connaissances et de la modéliser.
- 1 Hackathon à la cité des Sciences et de l'industrie. L'objectif était de co-construire un prototype d'événement mettant en scène un générateur automatique de Fake news et ses applications : <http://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique2/evenements/challenge-fab-lab-2020/>

Les étudiant·es en fonction de leurs compétences et de leurs spécialités, ont été formé·es durant cet atelier-laboratoire avec des intervenants académiques, puis mis à contribution sur les éléments suivants pour le projet Polemik'ART et le projet POLEMIKA :

- Modélisation d'un écosystème de connaissance ;
- Mesure et évaluation de l'utilisabilité de l'écosystème ;
- Dispositif de mise en scène du générateur automatique d'arguments ;
- Dispositif d'interaction entre les publics, la scène, le générateur ;
- Étude sur la réception et les émotions du public dans la réception de ces performances ; de mise en scène de contre-arguments.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les objectifs globaux sont les suivants :

- imaginer de nouveaux modes de mise en scène des ressources documentaires et des moyens d'interaction entre les étudiant·es et les chercheur·es ;
- former des étudiant·es à intervenir dans des projets dédiés à l'édition scientifique de corpus numériques.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Nous mobiliserons le modèle pédagogique par projet pour accompagner les étudiant·es dans l'apprentissage des compétences suivantes :

1. Comprendre les problématiques des écosystèmes de

connaissances ;

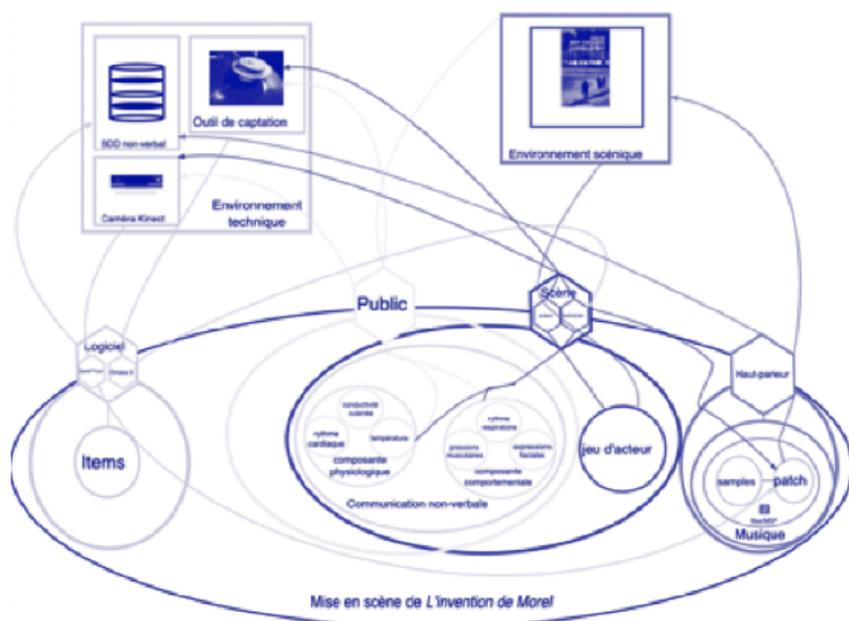
2. Respecter les contraintes d'ouverture, d'interopérabilité et de scientificité ;
3. Maîtriser les technologies et les méthodes pour le développement agile d'application Web.

BILAN PÉDAGOGIQUE

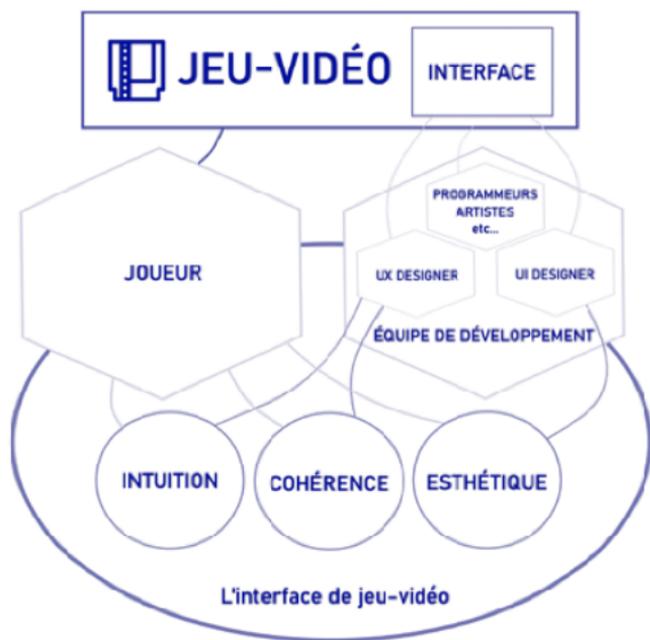
Nous avons atteint les objectifs pédagogiques 1 et 2 dans le cadre des cours à Paris 8 et l'objectif 3 lors du Hackathon. Faute de temps et de ressources nous n'avons pas développé le prototype d'application Web que nous avons prévu. Il le sera dans la suite du projet Polemika.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Les modélisations réalisées par les étudiant-es ArTEC :
Roch Delannay.



Dylan Nibert-Siber



Le sites Web du projet Polemika :

<http://www.polemika.univ-paris8.fr/>

Le site Web du Hackathon :

http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/fablab/wiki/doku.php?id=projets:hackathon_prototype_de_collecte_des_emotions

Photos du Hackathon :

[https://drive.google.com/file/d/1-](https://drive.google.com/file/d/1-WKuFaFquwJMS2dF1xWbf7hxOLyI04un/view?usp=sharing)

[WKuFaFquwJMS2dF1xWbf7hxOLyI04un/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1-WKuFaFquwJMS2dF1xWbf7hxOLyI04un/view?usp=sharing)

<https://drive.google.com/file/d/1OYKDXFgVJQl2H11Y8puYG766UcHBH9r2/view?usp=sharing>

Publications scientifiques :

- Desfriches Doria O., Samuel Szoniecky, Melody Laurent, Roch Delannay, Jean-Marc Meunier, *Polemika : Education aux controverses et à l'esprit critique, Colloque Education aux controverses, Enjeux, défis et méthodes, pour une citoyenneté active et responsable*, 88^e congrès de l'ACFAS, Université de Sherbrooke, Canada, 06 et 07 mai 2020.
- Desfriches Doria O., Dessinges C., *Recherche Action en EMI : Education aux écrans et implication des publics, Colloque International TICEMED 12, L'éducation aux médias tout au long de la vie : des nouveaux enjeux pédagogiques à l'accompagnement du citoyen*, 7 au 9 avril 2020, Athènes, Grèce.
- Samuel Szoniecky, *Analyser le pouvoir d'agir d'un dispositif numérique dans l'écosystème du théâtre*, SQET 2019 : Théâtre et Nouveaux matérialismes.

LA CRÉA

COMMUN

AG

DE RECH

& T

LOGIES

MÉDIA T

HUMAN

ATION

E

CTIVITÉ

HERCHE

ECHNO

ET

TIONS

VES



LE THÉÂTRE DANS LES CAVERNES DU NUMÉRIQUE. STIMULER LA RÉFLEXIVITÉ DES ADOLESCENTS SUR LEURS USAGES DES PLATEFORMES NUMÉRIQUES

par **Sophie Jehel, MCF, Université Paris 8**
avec **Fardin Mortazavi, artiste-doctorant,**
ingénieur de recherche et responsable
de la mise en œuvre de la performance,
Université Paris 8, laboratoire CEMTI
site www.cyberombre.org

LIEUX, DATES

Amphithéâtre de la Maison de la Recherche, Université Paris 8.
Trois réunions préparatoires et les 2 deux répétitions de la performance ont eu lieu en novembre et décembre 2019.
Les journées d'étude ont eu lieu les 3 et 4 décembre 2019 et la performance a été présentée le 4 décembre.

Une réunion de conclusion avec les étudiant-es participant-es a eu lieu le 6 février 2020.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

Parcours ArTeC de rattachement du projet d'accueil : La création comme activité de recherche ; Technologies et médiations humaines.

La formation était inscrite dans un projet de recherche et non dans une formation. Elle a néanmoins été rattachée à deux formations, l'une en master 1 Industries culturelles et créatives, cours Espace public et médias ; l'autre en master 2 Industries culturelles et créatives, cours Surveillance, contrôle social, vie privée, enjeux éthiques.

Nécessité des médiations pour les médias numériques

Les opportunités offertes par les outils numériques recèlent certaines difficultés face auxquelles les adolescent-es sont équipé-es inégalement, selon leurs ressources sociales, culturelles et psychiques. La fracture cognitive ne peut se combler par le seul équipement matériel ni le seul apprentissage des fonctionnalités techniques. Des médiations doivent être construites pour apporter les connaissances, les savoir-faire qui ne s'acquièrent pas spontanément, mais aussi pour susciter des questions. Elles sont d'autant plus cruciales que l'usage des outils numériques promeut des modalités de connaissances informelles qui entrent en concurrence avec les instances de socialisation traditionnelles. Et elles sont d'autant plus complexes que les adultes sont eux-mêmes engagés dans des explorations le plus souvent autodidactes.

Le théâtre pour explorer nos vies numériques

Les recherches menées depuis 2011 par Fardin Mortazavi (avec le dispositif CyberOmbre) montrent que la scène du théâtre peut s'avérer une « brèche » idéale pour que les jeunes mettent en abyme leurs usages numériques et construisent un regard critique, dans un rapport distancié mais respectueux de leur sphère intime. Le recours aux techniques théâtrales est d'autant plus pertinent que des nouveaux acteurs culturels et commerciaux s'inscrivent dans une tradition d'instrumentalisation des techniques du « jeu profond » par les activités de service. Nous nous intéressons dans ce contexte en outre au travail émotionnel sollicité par les plateformes numériques. Nous associerons des chercheur-es et des professionnelles du théâtre (CNSAD, MGI et artistes associés) pour explorer la façon dont les outils dramaturgiques peuvent mettre en lumière les métamorphoses de nos vies sociales sous les formats des GAFAM.

Deux journées d'étude ont été organisées les 3 et 4 décembre 2019 avec le laboratoire CEMTI autour de 3 axes : les arts pour figurer le numérique, les arts comme médiation au numérique et médiations numériques et publics du spectacle vivant. La journée d'étude a réuni des auteur-es contemporain-es et des chercheur-es et a été ouverte aux élèves comédien-nes du Conservatoire, aux étudiant-es d'ArTeC et aux étudiant-es des masters de l'UFR Culture et communication. Un atelier pour préparer une performance sur la thématique de « nos vécus sur les RSN » a été organisé avec les étudiant-es. Cette performance a été présentée par eux lors de la journée d'étude, suivie d'un retour d'expérience.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce module de formation constitue seulement une des dimensions d'un projet de recherche-crédation créé en 2019 et poursuivi en 2020. A pu néanmoins être créée une formation qui prévoyait l'acquisition des compétences suivantes par les étudiant-es :

- Recherche sur le potentiel de la scène théâtrale comme médiation de nos vies numériques et de leurs enjeux, pour l'imaginaire mais aussi pour les modalités expérimentales de la « présence », en éprouvant la scène du théâtre in-vivo.
- Rédaction d'articles témoignages et leur publication sur le site cyberombres.org.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Dans le cadre de la formation qui a été proposée aux étudiant-es de Paris 8 et d'ArTeC entre octobre 2019 et décembre 2019 ont été organisées :

2 Réunions préparatoires

Elles ont porté à la fois :

- Sur la méthodologie du travail de recherche, les enjeux et les concepts utilisés dans l'étude des usages des RSN par les jeunes, à partir d'une bibliographie, et les modalités de la construction des journées d'études, par Sophie Jehel ;
- Sur l'utilisation du médium du théâtre comme outil d'observation et de recherche sur la problématique de l'expérience d'hyperconnexion par les usages quotidiens des RSN, par Fardin Mortazavi.

Recherche documentaire et élaboration des récits des vécus sur les RSN

- Lecture des articles et synthèse des thématiques.
- Enquête sur l'usage des réseaux sociaux numériques mis en récit, à partir d'une rétro-introspection et de l'observation de l'entourage immédiatement proche. Certains stimuli étaient suggérés : mémoire et oubli, traces, rêve, imaginaire, robot, geste, temporalité, design de distraction,

Performance théâtrale : 2 répétitions de 4 heures, les 28/11/2019 et 2/12/2019.

Les répétitions ont eu lieu dans une salle très blanche, mise à disposition à la maison de la recherche. La mise en scène a été construite et assurée par Christian Remer et Fardin Mortazavi avec la présence d'une comédienne Daphnélia Kasmi.

Lors des répétitions, le travail s'organisait en 3 temps :

- Acte 1 : Entrée sur scène (dans la salle), prendre place et vivre son propre récit dans le corps.
- Acte 2 : Laisser le corps parler et lui donner tout le temps

nécessaire à l'imprégnation du récit.

- **Acte 3** : Faire la lecture des récits rédigés par chaque étudiant·e et en discuter.

Étapes de construction de la performance :

Thèmes abordés : mesure de soi, infiltration du lien social par un réseau social, méta-récit émotif national, construction de l'identité sur le RSN, intensification des usages par les algorithmes de recommandation.

Recentrage sur 4 thèmes : extensibilité et inclusivité des services des RSN, puissance de l'image sur l'imaginaire, les RSN comme espaces d'expression et la construction du soi (dans et hors des RSN).

Recentrage sur un seul thème : Le travail sur scène a dégagé un dénominateur commun à tous les récits : « l'attente ». La performance s'est alors construite sur cette émotion, cette attitude, ce comportement et ses différents versants.

Le questionnement se décline en : Que-est ce qu'on attend ? Quel est l'état du corps dans cette attente ? Comment ce comportement affecte-t-il notre rapport aux choses immédiatement proches : « *Tu es sûr qu'il va pleuvoir* » ?

Retouches sur les récits et répétition de la performance : La dernière répétition a permis aux étudiant·es (sans expérience du théâtre) de mieux respirer sur scène, de trouver le jeu « juste » pour laisser parler leur corps au plus loin des formes stéréotypées.

Participation aux journées d'études 3-4 décembre.

Voir le programme dans la brochure ci-jointe.

Réalisation de la performance.

Le lieu de la réalisation (l'amphithéâtre) offrait un cadre idéal : blancheur omniprésente, absence d'ombre et grandes baies vitrées donnant une vision panoptique de l'extérieur évoquant le bâtiment imaginé par Jacques Tati pour *Play-time* (1967).

- **Acte 1** : Arrivée de 3 étudiant·es (+ 1 comédienne) et appropriation de l'espace de la salle en silence dans une posture différente. Les spectateurs commencent à entrer dans une « attente » d'une performance à venir.
- **Acte 2** : Approfondissement du vécu des récits dans les corps des acteur·rices par un silence profond et le transfert vers les spectateurs. Le « non-faire » et l'intériorisation par les acteur·rices généraient de plus en plus d'attente, voire de l'anxiété dans le corps des spectateurs. Plusieurs types de réactions ont été observés : de la surprise, de l'étonnement, de l'inquiétude jusqu'à l'anxiété. La lassitude de certains les conduisait à décrocher, cependant, la survenue d'une émotion plus forte s'emparait d'eux. Certains ont résisté à la tentation de regarder leur portable ou d'allumer leur ordinateur.
- **Acte 3** : Regard panoptique. Les acteur·rices commencent à sortir de l'amphi et se regroupent derrière la grande baie vitrée qui domine la salle de l'amphi. Ce renversement du statut spectateur/acteur intensifie les émotions générées.

— **Acte 4** : Lecture des récits. Retour des acteur·rices et lecture de leurs récits, échanges et discussions.

Bilan poste-performance en février.

Ce bilan a permis de récolter une partie de ce qui s'est sédimenté auprès des étudiant·es à propos de leurs propres usages des RSN.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Le cadre pédagogique du présent MIP impliquait la résolution d'un dilemme : être à la fois clair sur les concepts suggérés et les enjeux scientifiques, mais en même temps, laisser aux étudiant·es la liberté d'exprimer dans leur récit et leur passage à l'acte sur scène, leur point de vue, loin des formes stéréotypées, convenables et convenues, voire loin des attentes des responsables du projet, du fait des décalages générationnels. Nous avons apprécié la pleine implication des trois étudiant·es dans leur diversité. Ils ont su créer des liens entre leurs vécus scéniques et les concepts au cœur de la recherche-action sur les enjeux des dispositifs numériques.

Cette prise de conscience est devenue claire au moment de la réalisation de la performance, dans les corps engagés volontairement (les leurs) et les corps engagés involontairement (ceux des spectateurs) : *captation de l'attention, génération de l'émotion fondamentale de l'attente, l'attente de la notification, l'attente du signe de reconnaissance dont les smartphones ont rendu les individus dépendants, induisant d'autres formes d'émotion, impatience, angoisse, agacement, nervosité...*

La matérialité du corps dans cette attente, créée artificiellement par l'absence de parole prononcée dans toute la première partie de la performance, a été ressentie chez les étudiant·es par leurs propres vécus corporels et par ce qu'ils ont observé du transfert de « l'attente » vers les spectateurs. Ils ont pris encore davantage conscience de la présence d'un corps, des corps derrière les écrans et les smartphones ou à travers eux. Cette « attente », *exprimée par le corps*, a provoqué une capture, une intensification et une focalisation de l'attention sur scène, que l'on peut qualifier d'« immersive » par sa durée et sa qualité. La scène permettait l'avènement d'un « régime continu » attentionnel privé d'alerte. Cette attente a généré d'autres formes d'émotion en commençant par « l'impatience ». L'accentuation de la matérialité du corps liée à la temporalité – celle de l'attente – a été ressentie et sédimentée chez les étudiant·es, affectant et inspirant leur pensée critique vis-à-vis de leurs usages numériques au quotidien.

Ils ont également reconnu de nombreuses résonnances entre les interventions des artistes et chercheur·es présents lors de la journée d'étude et l'enjeu de la centralité du corps – et de sa mise entre parenthèse – dans les dispositifs numériques.

Par manque de temps, nous n'avons pas pu les impliquer davantage dans l'entretien d'un espace Intranet d'échange et d'archivage virtuel sur le site www.cyberombre.org. Nous avons privilégié la concentration de leurs efforts sur la performance et les journées d'études.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Sur le site internet www.cyberombre.org se trouve l'ensemble des traces de ce projet à savoir (cliquez sur les liens) :

- Le livret pédagogique des deux journées d'étude « **Figurer nos liaisons numériques par les arts** ».
- Un clip vidéo rapportant un aperçu de la performance réalisée par les étudiant-es engagés dans le présent MIP : « **En attendant, ...** » présentée lors des journées d'études.
- Les enregistrements audio de chaque participant-e, pour y accéder **parcourir l'article de présentation de la journée d'étude et cliquez** sur la discussion qui vous intéresse.



De gauche à droite, Christian Remer, Elda Ahmeti, Daphnélia Kasmi, Thomas Gibourdel, Hedirson Delgado.



De gauche à droite, Hedirson Delgado, Elda Ahmeti, Daphnélia Kasmi.



CyberOmbre, Performance « En attendant,... », répétition
De gauche à droite, Christian Remer, Elda Ahmeti, Daphnélia Kasmí,
Hedirson Delgado, Thomas Gibourdel.



Daphnélia Kasmí, Hedirson Delgado, Elda Ahmeti, Thomas Gibourdel.
CyberOmbre, Performance « En attendant,... », après la performance,
lecture des récit et échange avec le public



Elda Ahmeti, Christian Remer, Hedirson Delgado, Thomas Gibourdel.
CyberOmbre, Performance « En attendant,... », après la performance,
lecture des récit et échange avec le public puis avec Christian Remer.



UNE PARTITION CHORÉGRAPHIQUE POUR LA RECHERCHE EN SCIENCES HUMAINES : LE *TUNING SCORE* DE LISA NELSON

par Lisa Nelson, chorégraphe,
Anne Lenglet et Pascal Quéneau,
artistes chorégraphiques,
Julie Perrin, MCF, danse, Paris 8

LIEUX, DATES

1. Ateliers introductifs au *Tuning Score* par Anne Lenglet et Pascal Quéneau : 4 et 25 novembre 2019, 10h-17h, studio de danse A1 163, Université Paris 8.

— Invitée du 4 novembre : Alice Godfroy, maîtresse de conférences en danse à l'université Côte d'Azur, improvisatrice.

2. Pratique optionnelle du *Tuning Score* : 16 novembre, 14h/18h, Beaux-Arts de Paris, 14 rue Bonaparte, 75006.

3. Expérimenter le *Tuning Score* et son application à d'autres champs que la danse. Atelier de quatre jours et demi, conduit par Lisa Nelson, Anne Lenglet et Pascal Quéneau, avec Julie Perrin, du 2 au 6 décembre 2019, 10h-17h, Centre national de la danse, studio 9.

4. Journées de réflexion : Une partition chorégraphique pour la recherche en sciences humaines : le *Tuning Score* de Lisa Nelson

— 6 décembre 14h-18h, Centre national de la danse, studio 14 : avec Lisa Nelson, Baptiste Andrien, Florence Corin, Caroline Boillet.

— 7 décembre 9h30-17h, Centre national de la danse, studio 14 : avec Pauline Lefebvre, Myriam Lefkowitz, Myriam van Imschoot, Carla Bottiglieri, Lisa Nelson.

5. Validation : sur la base de la participation et d'un travail écrit rendu par les étudiant-es

**FORMATION INITIALE
DE RATTACHEMENT (MENTION
DE MASTER ET PARCOURS)**

Master Arts mention Danse

Le workshop « Une partition chorégraphique pour la recherche en sciences humaines : le *Tuning Score* de Lisa Nelson » s'inscrit dans le prolongement d'une recherche intitulée « Accords et désaccords : disséminer le *Tuning Score* », commencée en 2016, dirigée par les artistes chorégraphiques Anne Lenglet et Pascal Quéneau et financée par l'université Paris 7. L'année 2018-2019 a notamment consisté à poursuivre la transmission à des étudiant·es, doctorant·es et enseignant·es associé·es des principes et enjeux de cette partition et à explorer les potentiels de cette pratique dans le cadre d'un travail intellectuel (pédagogique ou de recherche). Elle a été financée par l'université Paris 7 avec le soutien d'Arcadi et une bourse de recherche du Centre national de la danse.

Informations :

Arcadi : <http://www.arcadi.fr/projets-aides/bdd/structure.4775/fiche.2159>

CND : <https://www.cnd.fr/fr/file/file/731/inline/CP%20Programmes%20Aide%202018.pdf>

L'université Paris 8 a été associée au projet puisqu'une dizaine d'étudiant·es de Licence 3 ou de Master du département Danse ont rejoint ces ateliers organisés en 2018-2019.

Le workshop « Une partition chorégraphique pour la recherche en sciences humaines : le *Tuning Score* de Lisa Nelson » constitue une session de travail intensive pour rassembler et mettre à l'épreuve les hypothèses apparues dans la rencontre entre une partition chorégraphique et diverses disciplines universitaires, essentiellement en sciences humaines (recherches en art, philosophie, droit mais aussi géochimie). En effet, le projet propose de saisir les potentiels de cette partition de consignes vocales lorsqu'on l'applique à d'autres domaines que la création chorégraphique.

Le *Tuning score* (partition d'accordage) a été créée dans les années 1970 par la chorégraphe nord-américaine Lisa Nelson, comme outil de composition chorégraphique instantané. Encore pratiquée à ce jour dans le milieu chorégraphique (y compris hors des États-Unis), la partition repose sur des appels pris en charge par chacun·e des membres du groupe au travail (start, end, pause, repeat, etc.). Elle permet d'une part une réflexion sur l'articulation entre la perception, l'imagination, l'attention humaine (Lisa Nelson parle aussi d'attentionography) et la pensée lors de la mise en mouvement des sujets. D'autre part, elle donne des outils pour penser la configuration collective

d'une activité (les interactions, le rôle des décisions individuelles, etc.). Elle offre de ce fait les moyens d'une réflexivité quant à l'activité engagée – que celle-ci soit artistique ou relève d'une activité intellectuelle et sociale.

Pascal Quéneau et Anne Lenglet proposent en effet d'explorer cette partition dans des cadres scientifiques : ils interviennent dans le séminaire doctoral de la sous-équipe danse (MUSIDANSE) à l'automne 2019, afin d'expérimenter, premièrement, comment le protocole d'arrêt, de reprise, de répétition modifie les dynamiques habituelles d'un processus de pensée ou de transmission. Deuxièmement, comment cette partition conduit à repenser le cadre de production des connaissances, la situation pédagogique ou la construction collective de la pensée.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **Enjeux scientifiques** : élaborer pour la première fois les enjeux du *Tuning Score* appliqués à d'autres domaines du savoir et saisir ce que ce nouveau contexte d'application du *Tuning Score* amène à penser.
- **Enjeux pédagogiques** : construire un enseignement collaboratif et interdisciplinaire où les méthodes (compositionnelles et attentionnelles) de la création chorégraphique sont confrontées aux méthodologies de la créativité scientifique.
- **Engager les étudiant·es** dans un processus qui interroge les modalités mêmes d'un accordage (tuning) afin d'observer les conditions d'un agir collectif.
- **Apprendre à construire les débats** menés dans le cadre des journées d'études, à partir des outils développés dans l'atelier.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Le MIP s'est déroulé comme initialement prévu en ses différentes étapes.

La chorégraphe Lisa Nelson a été extrêmement disponible tout au long du processus et est énormément intervenue lors des journées d'études des 6 et 7 décembre, comme dans la préparation du contenu de ces journées pour le temps de présentation conçu avec les étudiant·es.

Les processus du *Tuning Score* mis en œuvre dans l'atelier ont ainsi été mobilisés avec le public des journées d'études lors des temps d'échanges collectifs, en particulier.

Le MIP a mêlé :

- pratique de l'improvisation à partir du *Tuning Score* ;
- conférences ;

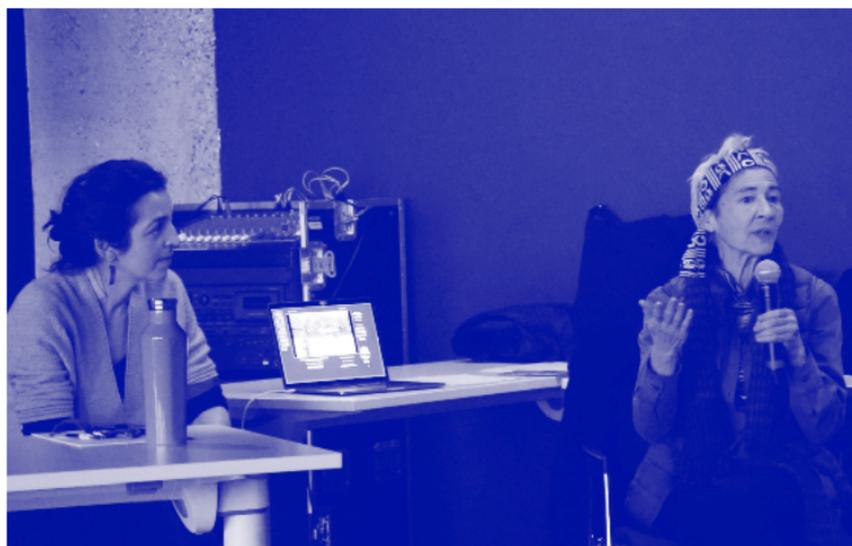
- présentation par les étudiant·es de mode d'application du *Tuning Score* à d'autres champs : soit sous forme d'exposés soit sous forme d'une pratique proposée ;
- journées d'études mêlant pratique, conférences, discussion générale selon le protocole du *Tuning Score*.

Les journées d'études ont rassemblé environ 70 personnes :

- étudiant·es de Paris 8 en danse (Licence ou Master)
- étudiant·es d'école d'Art (Cergy) ou d'architecture
- collègues en art de Paris 8 et d'autres universités
- nombreux·ses danseur·ses professionnel·les, en particulier improvisateurs et ce, malgré les grèves des transports qui commençaient.

BILAN PÉDAGOGIQUE

- Enseignement extrêmement stimulant dans sa proposition et dans la générosité avec laquelle les intervenants s'y sont engagés.
- L'articulation de l'atelier avec une journée d'étude a été très bénéfique : possibilité d'entendre différents professionnels (artistes et chercheurs) très spécialisés sur leur sujet qui étaient tous et toutes des praticiens du *Tuning Score*.
- Les étudiant·es ont été très investis sur l'ensemble du processus.



LA CRÉATION

CON

ACTIVITÉ

RECHERCHER

NOU

MODÈS

TURES ET

PUBLICA

ATION
COMME
VITÉ DE
RCHÉ &
NVEAUX
S D'ÉCRI
ET DE
ATIONS



DIGITAL HUMANITIES / HUMANITÉS NUMÉRIQUES, RÉPERTOIRE ET MISE EN VOIX

ATELIER EXPÉRIMENTAL
DE RECHERCHE-CRÉATION
EN HUMANITÉS NUMÉRIQUES
APPLIQUÉES AU THÉÂTRE À PARTIR
D'UN CORPUS À RE-JOUER !

par **Christian Biet, Professeur,**
Université Paris Nanterre

LIEUX, DATES

Université Paris Nanterre, Bibliothèque-Musée de la Comédie-
Française, INHA

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

La création comme activité de recherche.

Le MIP est proposé par le parcours Théâtre TER
de l'Université Paris Nanterre

À la faveur du programme international sur les Registres de la Comédie-Française (cfregisters.org), et de la venue de Sara Harvey comme Professeure invitée, nous avons proposé un séminaire-atelier de 48 h dans le cadre de l'EUR.

Ce séminaire se divise en plusieurs volets :

- Un volet pratique qui a permis, à partir du projet RCF (cfregisters.org), d'expérimenter, de mettre en perspective, mais aussi d'interroger la dimension méthodologique et quantitative du projet RCF ;
- Un volet critique, historique et épistémologique qui a porté d'une part sur la variété des analyses envisageables à partir de nos jeux de données

et d'autre part, de mettre en place, à partir des données et des recherches historiques menées ensemble, une possible histoire du théâtre, avec le travail de métamorphose de l'archive qui suit :

- Un volet recherche-création : volet de valorisation et de recherche et de création qui a permis la création d'une application encyclopédique, d'une exploration-exposition, enfin d'une mise en voix-lecture d'un ou de plusieurs éléments du répertoire de la Comédie-Française centrés sur la crise économique de 1721 et un auteur particulier, Marc-Antoine Legrand.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Il s'est agi de réaliser différentes expérimentations associant approche technologique, théâtre, recherche historique et création graphique dont : application encyclopédique réalisée par les étudiant-es, exploration-exposition à partir d'une série d'archives, restitution lecture et mise en voix, filmage, montage et publication de l'atelier sur le site du programme RCF (cfregisters.org) et celui d'ArTeC, formulation d'actions-créations d'activité de recherche capables de fournir une série d'essais reproductibles.

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

Atelier de 48h du 14 février au 2 mars 2020

— **Vendredi 14 février : 3 h**

10 h / 13 h

Bibliothèque-Musée de la Comédie-Française

Voir et toucher les registres : Bibliothèque-Musée de la Comédie-Française, visite et contact avec les Registres manuscrits. Visite de la Bibliothèque Musée de la Comédie-Française par petits groupes et présentation générale des étudiant-es, des intervenant-es, de l'atelier, de la programmation, des sections.

— **Samedi 15 février : 6 h**

10 h - 13 h / 14 h – 17 h, INHA salle Walter Benjamin

Présentation du travail, présentation générale sur les humanités numériques, premiers échanges, premières recherches à partir du programme.

Introduction historique et culturelle du programme des registres de la Comédie-Française (1680-1793) et définition de la période d'exploration choisie.

Matin (10h-13h)

Introduction générale au programme des registres (RCF I-II-III) /

Présentation de l'histoire du théâtre du XVIIe-XVIIIe siècles et plus spécifiquement de la période choisie pour l'atelier – 1715-1740 (histoire, théâtre à Paris, répertoire) SH et CB

Après-midi (14h-17h)

Interventions de trois spécialistes :

Sophie Marchand (l'anecdote théâtrale, regards sur l'histoire)

Charline Granger (L'ennui au théâtre au XVIIIe siècle)

Pierre Frantz, (Voltaire à ses débuts à la CF)

— Expérimentations techniques : Du lundi 17 au vendredi 21 février : Une semaine intensive de 5 jours d'atelier, 6 h par jour

Université Paris Nanterre. Interventions d'informaticiens, d'historiens du théâtre, de praticiens-dramaturges. Répartition des étudiant-es en trois ateliers (humanités numériques / histoire du théâtre / mise en voix).

— Lundi 17 février

Introduction aux bases de données RCF et expérimentations techniques : 6 h

9 h 30 - 13 h 30 / 14 h - 16 h,

Nanterre, Bâtiment L (Paul Ricœur), 2^e étage, salle 218.

Matin (9h-12h)

Base de données : les dépenses et les feux à la Comédie-Française, présentations (Olivier Cayrol, Fabien Amarger, Anna Sollazzo)

Après-midi (13h-16h)

Expérimenter I : le travail de transcription

Expérimenter II : créer un répertoire GitHub

Expérimenter III : initiation au langage python

— Mardi 18, mercredi 19, jeudi 20, vendredi 21 février :

Ateliers 6h/jour

9 h 30 - 13 h 30 / 14 h - 16 h,

Nanterre, Bâtiment L (Paul Ricœur), 2^e étage.

Salles 206, 209 et 218.

DIVISION DU GROUPE EN 3 SECTIONS

Atelier 1 Humanités numériques ;

Raconter et imaginer le passé sur le web (I) : création d'une application encyclopédique à partir d'une base de données hybride.

Atelier 2 Histoire du théâtre ;

Métamorphoser l'archive iconographique : création d'une exposition-exploration virtuelle des archives de la Base Lagrange.

Atelier 3 mise en scène mise en voix

Rejouer-déjouer le passé sur la scène : expérimentations théâtrales à partir du RCF (Legrand, Plutus). Avec Christian Biet, Jade Herbulot et Clara Hédouin.

— **Samedi 22 février : 6 h**

10 h - 13 h / 14 h – 17 h, INHA salle Walter Benjamin et jardins du Palais-Royal

Restitution des trois ateliers.

— **Lundi 24 février : 3h**

10h-13h, INHA salle Pereisc.

Debriefing

Descriptif des ateliers

Atelier 1 / Humanités numériques

Raconter et imaginer le passé sur le web : de la base de données à l'application web

Co-dirigé par Sara Harvey (enseignante et chercheuse en histoire culturelle) et Anna Sollazzo (informaticienne et digital humaniste)

Au sein de cet atelier, les étudiant-es ont d'abord été initié à l'environnement d'une base de données PostgreSQL(a). Pour la formation, nous avons créer une petite base de données contenant des informations en lien avec la programmation de la Comédie-Française sur l'ensemble de la période. Dans un second temps, les étudiant-es ont été initié aux requêtes simples dans une base de données à partir de la console. Cette fouille a ensuite permis aux étudiant-es de fournir des données brutes pour la création finale d'une application focalisée sur les miniatures de Fesch et Whisker (atelier II).. À l'issue de cette première étape, les étudiant-es ont rejoint ceux de l'atelier II et se sont mis en binôme afin de travailler à la création d'une application web (en cours de création) mettant en valeur et en relation données et informations encyclopédiques. L'objectif de cet atelier a été d'initier les étudiant-es à la dimension technique du programme RCF pour ensuite intégrer cette expérience à un travail plus axé sur la recherche et la création.

Atelier 2 / Histoire du théâtre

Métamorphoser l'archive iconographique : création d'une exposition-exploration virtuelle des archives de la base La Grange
Codirigé par Sara Harvey (enseignante et chercheuse en histoire culturelle) et Laetitia Gendre (artiste plasticienne).

L'idée générale de cet atelier était de manipuler et de transformer quelques archives anciennes afin d'explorer l'histoire singulière du spectacle à la Comédie-Française par le détour de l'expérimentation. Entre recherche historique et production artistique, cet atelier a permis aux étudiant-es de parcourir certaines iconographies de la base La Grange qui constitue un inventaire essentiel à l'approfondissement des données du programme RCF. Ainsi, à partir des portraits miniatures de personnages en costumes réalisés par Fesch et Whirsker et présents en grand nombre dans la base La Grange, nous avons créé une galerie d'images photographiques remettant en scène ces portraits – redessinés et transposés à

l'échelle humaine – en interaction avec les corps et les gestes « réels » : des images au statut ambivalent, jouant des changements d'échelle, du passage de la planéité au relief, du contraste entre différentes catégories de représentation. Ces miniatures (dessins au crayon, à l'encre et à l'aquarelle sur papier vélin) ont été d'abord consultées via l'archive numérisée ; suite à un débat avec les étudiant-es, nous avons sélectionné 6 miniatures. Celles-ci ont été reproduites à la main (dessin au crayon de couleur, gouache), largement agrandies sur papier, à l'aide de la projection. Le retour à la matérialité de l'image, transposée à l'échelle humaine, a provoqué un rapprochement – une sorte d'écho – entre le corps et la représentation, mais a aussi permis de souligner les écarts induits par les codifications à l'œuvre dans les images. Ce sont ces rapprochements et ces écarts qui ont été mis en scène dans une série de prises de vues photographiques. C'est à partir de cette série de miniatures que nous avons imaginé la création de l'application web qui a constitué l'étape finale de cet atelier et qui a permis de réunir les étudiant-es des ateliers I et II.

Relation atelier I et II : la création de l'application qui est toujours en cours a permis de créer une synergie entre les étudiant-es inscrit-es dans l'atelier I et ceux/celles inscrit-es dans l'atelier II. En prenant comme point de départ chaque miniature (pour rappel, les miniatures de Fesh et Whisker capturent un instant T de la représentation, elles sont liées à une réplique et mettent en scène des comédien-nes indentifiables), les étudiant-es ont documenté les miniatures à partir d'un dossier de ressources préalablement préparé et contenant : la presse périodique ancienne, l'historiographie théâtrale du 18^e siècle, les anecdotes, les mémoires. Ils ont ainsi constitué un fonds documentaire portant à la fois sur les pièces représentant les miniatures, les personnages et les différents comédiens et comédiennes. Ces informations contenues dans les archives anciennes ont été mises en perspective en regard des données que l'équipe de l'atelier I a rassemblées. C'est à partir de ces dossiers réunissant informations et données que nous avons créé l'idée de l'application. Pour ce faire, une équipe a été détachée et a proposé des maquettes. À l'issue du séminaire, le squelette de l'application a été complété. Elle sera en trois grandes sections : l'une mettant l'accent sur la pièce d'Œdipe de Voltaire et des vedettes que sont Lekhain et Dusmenil, l'autre mettant sur la personnalité singulière de Clairon et une troisième dédiée à l'acteur Prévile.

**Atelier 3 / Mise en voix, mise en espace,
Marc-Antoine Legrand, Plutus, Cartouche ou les voleurs
Codirigé par Clara Hédouin, Jade Herbulot (metteuses en scène,
ayant enseigné à Nanterre en arts du spectacle) et Christian Biet
(Théâtre, Nanterre)**

À partir d'une réflexion sur le répertoire et de la constatation, faite ensemble, que, durant les années 1720-1721, Plutus,

Cartouche ou les voleurs de Legrand, avaient reporté un énorme succès (voir les données dans le site cfregisters.org) nous avons cherché à mettre en espace un montage de ces deux pièces, tout cela en très peu de jours. On consultera les images vidéo pour comprendre le détail du processus, cependant, le planning a été le suivant : lecture des pièces et travail dramaturgique, technique et improvisations sur le vol par exemple (Jade Herbulot et Clara Hédouin). Points historiques sur Legrand et sur la crise économique de la Régence, ainsi que sur John Law (Christian Biet). Mise en place, presque 24 h sur 24 d'une « bible » commune (jointe en pdf.) accumulant les références historiques et les possibles ponts avec l'actualité. Puis, à partir des deux textes et des improvisations faites en groupe, nous en sommes arrivés à une conduite à même d'être mise en espace (jointe en pdf.).

Durant la pause de midi du samedi nous avons ensuite investi les jardins du Palais-Royal pour une répétition (sans autorisation, il a donc fallu ruser avec les gardiens) que nous avons transformé en représentation l'après-midi : Place Colette, Comédie-Française, Jardins du Palais Royal, puis arrivée dans le repère de Cartouche, la salle de séminaire Walter Benjamin de l'INHA.

Voici le lien pour visionner cette représentation :

<https://youtu.be/VwslazvHDgY>

Relations avec les ateliers I et II : L'atelier I a d'abord servi à identifier les représentations des deux pièces et à mesurer leur succès à partir des données, donc à se poser des questions sur ces deux pièces et leur sens politique. L'atelier II, par lequel passaient les « comédien-nes » a permis d'avoir des informations historiques sur la période, le type de jeu, les pièces elles-mêmes. Les postures des miniatures agrandies, les costumes, la possibilité de « voir » des acteurs comme LeKain, par exemple, ont été particulièrement utiles.

Cependant, tous ont regretté que tout cela se soit passé en un temps trop limité. Pour une plus grande circulation des informations, il aurait été bien mieux d'avoir deux semaines pleines (donc au moins 72 h et non 48, même si nous avons largement dépassé les 48 h).

BILAN PÉDAGOGIQUE

- Acquisition de connaissances de différents aspects des humanités numériques adaptées au théâtre ;
- Lecture des registres manuscrits 18^e (paléographie légère) ;
- Connaissance historique du théâtre et des institutions théâtrales sous l'Ancien Régime ;
- Jeu et adaptation pour le jeu de pièces du 17^e-18^e siècles.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

- Un générique de 15 voix réalisé avec les étudiant·es par Agathe Nieto (Pièce jointe 1)
- Un montage « teaser » sur le programme, réalisé par Agathe Nieto : <https://youtu.be/GMc6lJEX8II>
- Un montage vidéo reprenant l'ensemble du processus, réalisé par Agathe Nieto. Film version longue : https://youtu.be/XRLtjot_yzM
- Un montage de restitution des ateliers I et II : <https://youtu.be/tlwdqGNm6VM>
- Une suite de documents vidéo et photos réalisés par Laetitia Gendre sur le travail de l'atelier II (pièce jointe 3)
- La « Bible » ayant servi à la mise en place de la mise en espace/voix de Plutus et Cartouche
- Le conducteur réalisé par l'équipe de l'atelier III : le texte donc, ou à peu près, de la mise en espace/voix
- La référence youtube de cet événement, reportage d'Agathe Nieto dans les Jardins de la Comédie-Française et à l'INHA : <https://youtu.be/VwslazvHDgY>
- Pour la version complète de référence de l'atelier III : <https://youtu.be/VwslazvHDgY>
- Plusieurs devoirs-synthèses commentant l'ensemble du séminaire à partir de l'atelier III (pièce jointe 2)

LES NOU

MODDES

D'ÉCRI

PUBLICA

& T

LOGIES

ET MÉDI

HUMAN

JWEAUX

ITURES/

ACTIONS

ECHNO

ACTIONS

NES



COMPRENDRE LES USAGES SOCIAUX DU NUMÉRIQUE, APPROCHE PAR L'ENQUÊTE

par **Sophie Jehel, MCF, Université Paris 8**

Le MIP vise à faire réaliser par les étudiant-es en sciences de l'information et de la communication et les élèves photographes, une enquête socio-photographique sur les usages sociaux du numérique en recourant aux nouvelles écritures visuelles (enquête photographique, vidéo). Son domaine de recherche et pédagogique relève des « nouvelles formes d'écritures, nouveaux langages, culture de code » (de l'axe nouveaux modes d'écriture), ainsi que des « nouveaux dispositifs éducatifs et scientifiques » (de l'axe technologies et médiations humaines).

LIEUX, DATES

Il a eu lieu entre
le **27 septembre 2019**
et le **20 février 2020**.

La plupart des séances se
sont déroulées dans les locaux
de l'**ENS Louis-Lumière**, les
autres à l'**Université Paris 8**.

La journée d'étude a eu lieu
le **20 février au Jeu de paume**,
centre d'art de Paris.

FORMATION INITIALE DE RATTACHEMENT (MENTION DE MASTER ET PARCOURS)

L'atelier « Comprendre les usages sociaux du numérique » s'intègre à la maquette du master 2^e année du parcours « Plateformes numériques, logiques, stratégies, enjeux (devenu en 2020-2021 Plateformes, création et innovation», Mention Culture et communication, Université Paris 8, il prend place dans le cours « Usages sociaux du numérique, initiation à l'enquête » de ce master. Ce cours est mutualisé avec la 3^{ème} année de l'ENS Louis-Lumière, spécialité photographie (Master 2).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Mener une enquête socio-photographique sur les usages sociaux du numérique.
- Appréhender la complexité de la « numérisation » de la société à partir de trois thématiques :
 - l'instrumentalisation des émotions par les plateformes numériques ;
 - l'expression de soi et la représentation du corps sur les réseaux socio-numériques ;
 - les modalités démocratiques facilitées par les interactions numériques.
- Se perfectionner dans les nouveaux modes d'écriture et de publication.
- Publier et réaliser sa page sur un site dédié (numerique-investigation.org).

MODÈLE(S) PÉDAGOGIQUES MOBILISÉ(S)

L'atelier constitue une expérimentation pédagogique. Les étudiant·es découvrent grâce au MIP l'expérience de la collaboration entre futurs professionnel·les issu·es de formations différentes, il leur offre ainsi une ouverture disciplinaire remarquable – les rencontres entre formations en sciences sociales, sciences de l'information et de la communication et photographie étant rares pour les étudiant·es de ces deux formations pourtant complémentaires, s'agissant de professionnel·les de la communication numérique.

Les étudiant·es s'initient à l'enquête de nature sociologique et à la recherche grâce à un apport théorique et méthodologique, dans le cadre d'un dispositif expérimental.

Pour les étudiant·es des deux formations la question des « nouveaux modes d'écritures et de publications » est cruciale : pour les photographes, elle est au centre des évolutions de la profession en raison de nouveaux supports de diffusion, essentiellement écraniques, liés au développement conjoint et à progression rapide, du numérique, d'internet et des réseaux sociaux ; pour les étudiant·es en SIC, dont l'avenir professionnel se trouve dans la communication d'entreprise ou d'établissements sociaux ou culturels, elle représente une occasion de se perfectionner et de découvrir une excellence photographique alors qu'ils/elles évoluent dans un univers numérique dominé par des images « sans qualités ». Les étudiant·es de Paris 8 y sont particulièrement sensibles.

Les apports des intervenant-es extérieur-es :

Les étudiant-es ont bénéficié du soutien de Pascale Colisson, de sa double expérience de journaliste professionnelle et d'enseignante à l'Institut pratique du journalisme de l'université Paris-Dauphine, de Nadège Abadie, photographe-réalisatrice enseignante à l'ENS Louis-Lumière, de Stéphanie Solinas, artiste-photographe, Yohann Cordelle, ingénieur et créateur de site, à l'Atelier Oz.

Les interventions de Pascale Colisson ont porté sur les fondamentaux de l'écriture journalistique sur le web, et les articles de chaque équipe, retravaillés individuellement.

Les interventions de Nadège Abadie et de Stéphanie Solinas ont donné aux étudiant-es une connaissance actualisée des méthodes de l'enquête photographique, et un retour régulier sur les productions de chaque équipe.

Les interventions de Yohann Cordelle ont perfectionné la connaissance de l'outil Wordpress, des précautions à prendre lors du choix d'un hébergement, et permis de construire et de faire évoluer le site internet, même si ces évolutions ne sont pas encore suffisantes.

Les conférences de Lune Riboni sur le thème de la mobilisation démocratique tunisienne et des usages de la vidéo, celles d'Adrien Pequignot sur le design éthique, et sur l'intelligence artificielle et les émotions ont encouragé l'approfondissement des thématiques retenues et ont suscité de nombreux échanges.

La conférence d'Agnès Lanoë, directrice de la stratégie et de la prospective d'Arte France, a ouvert des horizons enthousiasmants pour la diffusion des programmes culturels sur les plateformes numériques, tout en familiarisant les étudiant-es avec l'histoire spécifique de la chaîne franco-allemande et son positionnement singulier.

BILAN PÉDAGOGIQUE

Points positifs :

Les enquêtes réalisées ont témoigné dans leur quasi-totalité d'une appropriation des questionnements théoriques, articulée à l'analyse d'un terrain précis. La plupart des binômes ont fonctionné de façon coopérative même si les articles restent rédigés par les étudiant-es en SIC et les enquêtes photographiques par les élèves de l'ENS Louis-Lumière.

L'expérience de la journée d'étude, organisée et mise en œuvre par les étudiant-es est une formation très appréciée et importante pour les étudiant-es des deux formations, malgré leurs appréhensions devant le caractère nouveau de cet exercice de communication

publique. Les enseignant-es chercheur-es favorisent sa réussite en restant en appui aux étudiant-es.

Les principales améliorations de l'année 2019-2020.

Le financement d'ArTeC a permis de doubler l'encadrement des élèves photographes par deux professionnelles, Nadège Abadie, photographe réalisatrice, et Stéphanie Solinas, artiste photographe. Les réalisations des photographes, du fait de cet accompagnement et d'une meilleure implication des élèves dès la fin de la deuxième année, ont gagné en intensité et en originalité de l'avis de l'ensemble de l'équipe enseignante.

Les chantiers en cours

Le site a gagné en profondeur et en lisibilité, néanmoins son amélioration est en cours (mars-juin 2020) pour permettre d'accroître les possibilités de présentation des images et d'assouplir l'interaction texte-image ce qui correspond à des demandes formulées par les étudiant-es photographes et leurs tutrices photographes. Les nouvelles fonctionnalités pourront être prises en main par les étudiant-es de l'an prochain et permettre une singularisation de la mise en page (fond coloré, taille des images) de chaque enquête. Pour réaliser ce transfert de site, nous avons réorienté le budget prévisionnel « communication et publication » vers cette amélioration stratégique.

Les interventions des enseignant-es de l'ENS Louis-Lumière à destination des étudiant-es de Paris 8 sont très appréciées des étudiant-es en SIC de Paris 8, car elles leur permettent de découvrir l'univers de la photographie professionnelle.

Le photographe réalisateur Samuel Bollendorff a centré sa conférence sur la photographie documentaire sociale et son déploiement dans les espaces du web et les espaces publics ; sur le dialogue texte/image et image/son à la recherche de l'engagement affecté du spectateur grâce à la mise en place du récit hors-champs. Véronique Figini a mis l'accent sur les problématiques spécifiques liées à la photographie en s'attachant à mettre en exergue sa complexité en contradiction avec son apparente facilité et son impact mémoriel par rapport à celui de l'image animée (Photographie de presse). Quant à Pascal Martin, il a réorienté son cours d'optique théorique vers une approche plus pratique de la technique photographique conditionnant des rendus esthétiques. Avec un appareil photo reflex numérique (Nikon D650) couplé à un vidéoprojecteur, il a montré en direct, et au cas par cas, l'incidence des paramètres de base notamment l'ouverture et la profondeur de champ, vitesse d'obturation et le flou de bougé, la distance focale et le cadre, la mise au point... Une approche pratique qui a plu et qu'il nous a paru judicieux de développer l'année prochaine sous la forme d'un atelier spécifique.

LES PRODUCTIONS DU MIP ET LEUR VALORISATION

Les enquêtes 2019-2020 : émotions, expression de soi, métamorphoses démocratiques.

Les enquêtes développées cette année ont choisi d'investiguer les usages sociaux du numérique par l'image, en plaçant un focus sur trois thèmes qui lient les expressions individuelles et l'organisation de collectifs : les émotions, l'expression de soi et la mise en scène des corps, et les métamorphoses démocratiques. Que font les plateformes numériques de ces trois dimensions de la vie sociale ? Ces enquêtes reposent sur des entretiens semi-directifs et sur une mise en image dont la dimension interprétative participe de la démarche heuristique.

Emotion



2019-2020, Emotion — 20 décembre 2019

Snapchat : comment les filtres nous piègent-ils ?



2019-2020, Démocratie, Emotion — 20 décembre 2019

Vers un webdesign plus éthique

Article écrit par Adèle Tivet, photographies réalisées par Juliette Gillois. Face à l'utilisation marchande...

— Lancer un commentaire



2019-2020, Emotion — 20 décembre 2019

Jeu vidéo : les joueurs face à leurs émotions

Texte d'Elda Ahmeti, images de Charlotte Hayet. Les jeux vidéo sont conçus pour susciter des émotions aussi...

— Lancer un commentaire

Les émotions traquées sur les plateformes numériques

Les dispositifs par lesquels les plateformes numériques traquent les émotions des utilisateur·rices sont de plus en plus divers : like, émojis, filtres photographiques, reconnaissance faciale. Le fonctionnement du profilage psychologique auquel donne lieu ce recueil reste néanmoins assez caché. Ce qui est également peu connu c'est l'ampleur du travail émotionnel (Hochschild, 1983) que les usagers doivent mettre en œuvre pour contenir leurs émotions, retenir le « travail du clic » (Casilli, 2019), ou faire face aux déceptions ou déchaînements auxquels les interactions numériques peuvent donner lieu. Elda Ahmeti et Charlotte Hayet ont enquêté auprès de joueur·ses de jeu vidéo et découvert la diversité et l'intensité des pratiques émotionnelles, selon leur niveau d'engagement dans le jeu, entre joueur·se professionnel·le et joueur·se occasionnel·le, et leur capacité de distanciation. Juliette Le Gloan et Eve Devulder se sont entretenues avec des étudiant·es pour recueillir leur ressenti quant à l'impact de l'utilisation des filtres de Snapchat sur la représentation de soi. Elles ont mis en évidence l'imposition subreptice de modèles corporels très normatifs, féminisant, amincissant et blanchissant, une forme de violence symbolique pour les adolescent·es qui n'y correspondent

pas. Adélie Tirel et Juliette Guilloux se sont tournées vers les designers qui refusent ce design de l'attention qui cherche par de « dark patterns » à capter à tout pris le temps de cerveau disponible. Elles ont enquêté auprès de designers qui font le choix inverse, celui de la transparence et de la loyauté envers les utilisateur·rices, promouvant un « web éthique ».

Lamia Mouazer et Auriane Alix ont enquêté sur les conséquences des évaluations étoilées que déposent les usagers des cafés ou d'hôtels, sur l'aménagement de ces espaces ouverts au public. Là, ce sont les consommateurs qui semblent tenir les rênes : selon les étoiles attribuées, les gérants se voient contraints de transformer leurs espaces pour répondre aux demandes émotionnelles de leurs hôtes, sous peine de payer cher leur inattention. Le/la consommateur·rice-évaluateur·rice zélé·e détient un pouvoir de sanction, qui va bien au-delà du petit café commandé.

Expression de soi



2019-2020. Expression de soi. — 22 janvier 2020
Les adolescents sur TikTok, à la recherche de la couronne.

Un article d'Iliadje Reggan TikTok, Application gratuite qui explore chez les adolescents, a retenu notre attention...

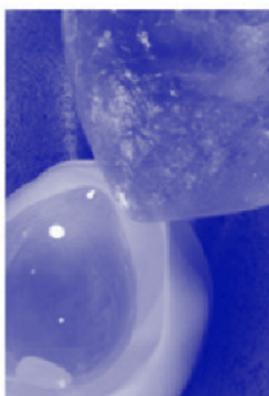


2019-2020. Expression de soi. Le corps support de communication. — 20 janvier 2020

Influenceuses : un corps support de messages publicitaires

Un article de Iliadje Reggan. Photomontages de Jules Heggen. Sur le réseau social de partage de photos et de vidéo...

— Laisser un commentaire



2019-2020. Expression de soi. Le corps support de communication. — 7 janvier 2020

Peut-on vivre dans une bulle protectrice sur Instagram?

L'expression de soi et la mise en scène des corps entre libertés et directives

Les plateformes numériques offrent à tout internaute des capacités multiples de se faire connaître et reconnaître sur des espaces publics, semi-publics, ou privés. Les conséquences sont diverses, et c'est dans la compréhension de la diversité des expériences que ces enquêtes peuvent enrichir notre compréhension du lien social numérique. TikTok cherche à attirer les plus jeunes par une interface particulièrement accessible et ludique, permettant de valoriser des petites chorégraphies, des karaokés. Les collégien·nes sont capables de passer beaucoup de temps pour « réussir un tiktok parfait », en espérant avoir « la couronne », comme Hadjer Reggam et Nicolas Fatous le rapportent. La plateforme organise ainsi une « compétition des égos » (Sennett 2016) qui peut les tracasser, sans pour autant les informer des moyens d'arriver en haut de l'affiche du fil de recommandation. Pire, certains redoutent que la plateforme qui incite les plus jeunes à mimer les stars musicales

adultes ne représente un risque de mise en contact avec des personnes malveillantes, comme le soulignent Chalyne Garcias et Chloé Bernard, sans que la perception des risques soit évidente pour les pré-adolescent-es qui s’y inscrivent. C’est pourtant la censure politique et la politique de données personnelles de cette plateforme chinoise qui préoccupent aujourd’hui le plus les pouvoirs publics occidentaux.

S’exprimer, publier des photos sur les plateformes numériques, peut déclencher des torrents de haine. Mais le témoignage recueilli par Valeriia Stoliarenkova et Jérôme Cortie montre le bon revers de la médaille. Instagram peut s’avérer une bulle protectrice pour les jeunes LGBT, en allant sur certains comptes qui pratiquent une modération stricte, et veillent à préserver une atmosphère bienveillante dans les échanges. C’est le versant positif de la bulle informationnelle qui structure les interactions sur les plateformes numériques.

La numérisation transforme-t-elle radicalement les photos de famille ? Rien n’est moins sûr, comme l’ont découvert Margot Fuchs et Anna Verstraete. Certes l’esthétique, les modes de diffusion, les attitudes corporelles ont connu des changements générationnels, mais pas le rapport affectif aux photos de famille, ni le désir d’éterniser des moments heureux ensemble pour faire famille. L’expression de soi sur les réseaux socio-numériques passe par la publication d’images, et souvent d’images de soi, selfies, notamment. A travers la mise en scène des corps, deux types d’expressions très différentes circulent. Le corps, esthétisé et marchandisé, peut se révéler une aubaine pour les femmes dont les mensurations de mannequin correspondent aux canons de la beauté standard. Elles peuvent prêter leur corps aux marques qui y voient des formes publicitaires discrètes et persuasives. Les influenceuses mode et beauté, qu’Ilhem Fettous et Jules Nguyen ont rencontrées, doivent cependant se plier à des directives qui encadrent leur créativité, jusque dans les poses employées. Mais le corps des femmes peut aussi se faire porteur d’autres discours, discours féministes, body positivism, loin des canons imposés. Laurène Jaeger et Aurentin Girard se sont intéressés à ces alternatives, et aux censures qui s’imposent néanmoins aux instagrammeuses féministes.

Les métamorphoses de la démocratie

Nous avons déjà vu que plusieurs enquêtes abordent des questions politiques en pointant des espaces de liberté d’expression mais aussi des censures exercées par les plateformes numériques. Les contraintes imposées aux expressions individuelles sur ces espaces publics caractérisent les métamorphoses de la démocratie. Mais les plateformes leur offrent aussi des horizons de mobilisation qui bouleversent les pratiques politiques.



2019-2020, Démocratie — 22 janvier 2020

Faire grève au temps du numérique

Texte de Raphaël Kaufman, Insead, et de DUCRUE
Nathalie. Depuis mai 2019 et décembre 1995, la France
« Ça peut servir une réalité... »

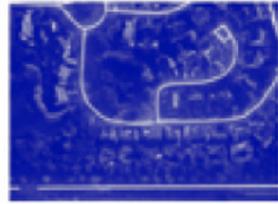
— Lire ou commenter



2019-2020, Démocratie, Émotion — 20 décembre 2019

Vers un webdesign plus éthique

Article écrit par Adèle Tard, photographes réalisées



2019-2020, Démocratie — 20 décembre 2019

La Blockchain : du pouvoir de communiquer au pouvoir d'agir.

L'essor de Bitcoin est celui de la première
monnaie virtuelle, mais après elle, il y a tout un
déploiement de po...

— Lire ou commenter

Nadhem Hanin et Maxime Dufour se sont entretenus avec des militant-es qui peuvent témoigner de l'évolution des pratiques numériques qui impactent autant les formes de la mobilisation en ligne que celles des manifestations de rue, y compris lors des dernières manifestations contre la loi sur la retraite. Luisa Fernanda Betancurt Rios et Pierre Musellec envisagent la blockchain comme un outil de transformation démocratique, quasi révolutionnaire, permettant de contourner les intermédiaires traditionnels, pour construire des échanges décentralisés, concernant aussi bien des interactions quotidiennes que financières.

Zoé Schmitt et Martin Varret se sont immergés dans l'expérience Museomix, une forme de démocratie culturelle qui donne aux visiteurs d'un musée les clés de sa réorganisation pendant trois jours, grâce à des équipements numériques.

Approches photographiques : variété des écritures visuelles et enrichissement des enquêtes sociales

Certains travaux sont en revanche exceptionnels, notamment le travail de Charlotte Hayet sur les jeux vidéo et celui de Maxime Dufour sur les mobilisations sociales. L'implication des étudiant-es-photographes dans le groupe a été aussi très variable. Quatre sont resté-es en retrait de la préparation de la journée d'étude. Ce point méritera d'être mieux appréhendé l'année prochaine. Quant au travail en binôme, il s'agit d'un contexte de travail peu courant pour l'étudiant-e-photographe qui a l'habitude de travailler seul, mais, davantage annoncé en amont, le travail en équipe a globalement mieux fonctionné cette année. Un esprit de groupe s'est fait sentir. Le professionnel Samuel Bollendorff a salué l'important travail qu'ils ont fourni sur un temps très court, et a souligné les améliorations apportées au site (une home page plus engageante) assortie d'une réserve : les pages articles manquent encore un peu d'une ergonomie plus avantageuse pour l'image afin de mettre encore en lumière les travaux des étudiant-es. C'est ce qui nous a incitées à faire retravailler le design du site dès cette année.

Les enquêtes photographiques

L'image photographique est à la fois témoignage, portrait, trace des phénomènes sociaux et numériques ; elle est aussi un médium utilisé pour sa puissance interprétative, comme métaphore, déplacement, expression subjective. L'attraction des photographes vers des formes d'expression qui relèvent plus de la fiction que du reportage, s'est renforcée encore cette année. Entre le recours à la technique de la photogrammétrie (image de synthèse et rendu 3D) pour photographier des manifestants (Maxime Dufour), celle du photomontage (Nicolas Fatous, Jules N'Guyen), les images synthèses de Pierre Musellec où la vue aérienne, en plongée et à moyenne altitude, suggère un système de réseaux, et Charlotte Hayet qui puise son inspiration dans l'univers du jeu vidéo, la tendance des photographes est de créer une réalité ex-nihilo pour rendre compte du terrain social. Suggérer plutôt qu'enregistrer sur le vif une réalité, les références à un photojournalisme séculaire sont profondément revisitées pour laisser place à des photographies « construites » en grande partie à partir de ressources issues de logiciels ou d'applications, plutôt que conçues à la prise de vue ; une sorte de « e-représentation » qui caractérise ce début du XXI^e siècle.

