

Ateliers-création reNUM

ATELIER-CRÉATION#3 avec le collectif Constant :
« A mots cousus : une cartographie textile, sonore et digitale,
entre témoignage et fiction »



« Couture électronique » avec Constant lors de l'atelier-création

Du 6 au 10 décembre, Peter, An, Nicolas et Wendy, membres du collectif d'artistes Constant, se sont installés au 38 Breil pour une résidence de création partagée autour de la cartographie. Tout au long de la semaine, les participants se sont plongés dans leurs souvenirs pour construire deux cartographies sonores : l'une physique, sur une matière textile, l'autre virtuelle, sur internet.

Autour d'un atelier de storytelling (imaginer, transformer et raconter des histoires), les participants ont enregistré des récits de vie liés au travail (ce que cette notion recoupe, les conditions de travail hier et aujourd'hui etc). Ce sont ces enregistrements sonores qui ont constitué la matière des deux cartographies réalisées. Les cartes permettent de lier un récit à un point géographique, de naviguer entre ces différents localités et d'écouter les histoires qui y sont liés.

Cette résidence s'est inscrit dans la continuité d'une série d'ateliers dédiée à la découverte de la cartographie et des outils liés à sa représentation sous forme numérique.

Constant

Le collectif Constant, un voyage de Bruxelles au Breil !

Constant (<http://www.constantvzw.org/>) est un collectif belge actif dans le champ des arts et des médias depuis 1997 et basé à Bruxelles. Il se définit comme un atelier interdisciplinaire qui se concentre sur la culture et l'éthique du web.

La pratique artistique de Constant est inspirée de la façon avec laquelle les infrastructures technologiques, les échanges de données et les logiciels déterminent nos vies quotidiennes. Ils travaillent autour de sujets comme l'alternative au droit d'auteur, le logiciel libre ou le (cyber) féminisme ; et développent à la fois des projets de production et des projets de recherche (performance, dérive urbaine, design graphique etc).



Constant : Peter, Wendy, Nicolas et An

Un projet choisi : Cuisine Interne Keuken

Le projet a été lancé en 2003, lors d'un festival autour des technologies et des arts, dans lequel Constant a sélectionné 15 questions sur le thème du travail dans le secteur culturel. L'idée était de mettre sur le même plan la pratique, les outils et les conditions, afin de questionner ce qui les relie.

« Le projet est né du désir de rendre visible l'organisation interne du monde culturel dans lequel nous travaillons, avec ses lois écrites ou non, ses processus de décision et ses systèmes de valeur. Nous n'avons pas voulu, dans notre réflexion sur les pratiques culturelles interdisciplinaires, éluder la question économique » .

<http://www.constantvzw.com/cuisine>

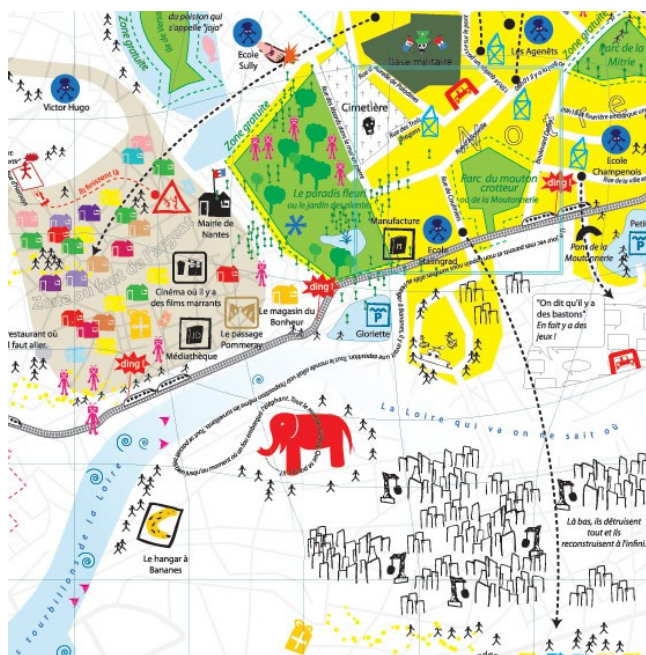
Atelier-création#3 : A mots cousus

La cartographie comme bien commun

La carte est loin d'être un outil anodin car celui qui la crée propose (ou impose) aux autres sa vision d'un territoire, tel qu'il le perçoit ou tel qu'il le projette. Aujourd'hui, avec Google Earth, Mappy et autres géoportails, la terre entière s'offre à nous en quelques clics, sur les écrans de nos ordinateurs ou de nos GPS. De plus, de nombreux services cartographiques présents sur le Net vont au-delà de la simple consultation et permettent aux utilisateurs d'alimenter le contenu des cartes et de les partager avec d'autres utilisateurs.

Mais cette ouverture et « démocratisation » de la pratique cartographique demeure partielle. D'une part, la plupart des logiciels cartographiques sont propriétaires, ce qui veut dire que leurs données géospatiales sont protégées et la majorité des cartes qui en résultent sont soumises à des conditions très strictes d'utilisation et de diffusion. D'autre part, les codes qui se sont imposés à travers les siècles dans l'élaboration des cartes offrent une vision unilatérale de ce qu'est l'espace : les conventions qui tendent à figurer l'espace uniquement selon ses unités de surface, nous font oublier que celle-ci est avant tout un espace vécu, c'est-à-dire qu'au delà du visible, il est également parcouru, entendu, ressenti et imaginé.

Les cartes ne rendent compte que de visions géométriques, matérielles et objectivées de la ville, niant ses dimensions culturelles et sensibles, occultant les échelles des espaces vécus, leur imbrication et superposition, démentant toute réalité sociale ou la restituant de manière normative. Ainsi, la conception de l'urbanité en général reste majoritairement déterminée par les cartes officielles, sans que soient prises en compte d'autres visions de la ville, notamment celles de tous ceux qui la vivent au quotidien.



Nantes vue par des enfants - Collectif La Glacière

La fiction comme vecteur

La fiction est un élément important de notre culture : la plupart des arts « racontent » des histoires et les récits sont un composant omniprésent de la communication humaine. Les êtres humains, dans n'importe quelle culture, expriment leur propre identité en utilisant des clichés narratifs. Nous sommes des *storytellers*.

Constant définit la fiction comme « *la narrativité consciemment provoquée et construite* », par opposition à la narrativité spontanée. Ils la conçoivent comme une méthode pour relier des mots et des termes qui ne sont pas supposés aller ensemble.

En l'utilisant comme un procédé, la fiction permet de refléter à distance des situations actuelles. L'injection de l'imaginaire et la fantaisie dans des discussions rend possible des analyses et tournures inattendues et permet de surpasser plus facilement des cadres de réflexion traditionnels ; ainsi, la fiction est un moyen pour donner une place à des choses apparemment encore inconcevables.

Une cartographie construite à partir d'histoires

L'objectif de l'atelier-crédation proposé par le collectif Constant était de récolter des récits de vie de la part des participants et de les retravailler ensemble, afin d'alimenter deux cartographies sonores subjectives, l'une physique et l'autre virtuelle. Ce processus a permis aux participants de regarder de plus près et sous un nouveau jour leur relation aux lieux dans lesquels ils ont vécu et/ou travaillé.

Pour collecter ces histoires, Constant a établi une liste de questions de manière à faire ressortir des éléments intéressants dans les interviews, qui ne soient pas trop sentimentaux et dans lesquels les autres personnes pouvaient se reconnaître. Les différents étapes au cours desquelles un récit était modifié et réapproprié par le groupe ont permis aux participants de prendre du recul par rapport à leurs propres histoires. Ainsi, chaque histoire est devenue autonome, non plus attachée à une expérience personnelle mais à différents lieux signalés sur une carte.

Enfin, en partant de l'idée que les participants ont vécu une longue vie et sont emplis d'expériences et de sagesse, le collectif a souhaité mener un débat sur le lieu idéal de travail. Le fait d'autoriser dans la discussion l'introduction d'éléments imaginaires a permis d'amener dans les échanges des scénarios utopiques.

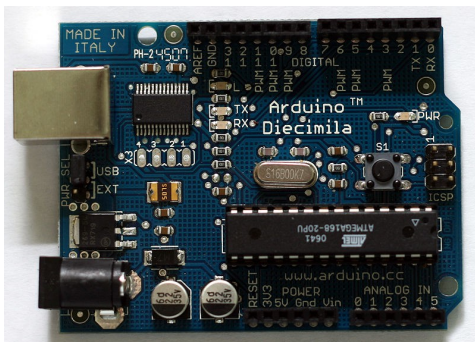
Déroulé des ateliers

jour#1 : Une carte textile et sonore : à la découverte des nouveaux matériaux

Le premier jour de l'atelier-crédation débute avec la rencontre entre le collectif et les participants. C'est l'occasion d'expliquer avec plus de détail le déroulement de la semaine, et de montrer les « artifices techniques » qui rendront possible la réalisation du projet.

Une question intrigue les participants : qu'est-ce que c'est exactement *une cartographie textile et sonore*? Wendy montre alors aux participants une carte nommée « arduino » :

Une carte **arduino** est un projet de **logiciel libre**, destiné aux non professionnels de **l'électronique** (une branche de la physique qui traite la mise en forme et la gestion de signaux électriques afin de transmettre ou recevoir des informations).



Une arduino est composée d'un **circuit imprimé**, une plaque qui permet de relier électriquement un ensemble de composants électroniques entre eux. Presque tous les domaines de l'électronique utilisent maintenant des circuits imprimés : les imprimantes, les calculatrices, certains composants d'ordinateur...

Sur cette carte se trouve un **microcontrôleur**, un composant électronique qui rassemble les éléments essentiels d'un ordinateur et qui peut être programmé pour analyser et produire des signaux électriques, de manière à effectuer des tâches très diverses. Ainsi, une Arduino peut être utilisée pour construire des objets interactifs indépendants, ou être connectée à un ordinateur pour communiquer avec un ensemble de programmes.

Dans la cartographie textile, des enceintes attachées directement à la carte Arduino reproduiront les récits sonores enregistrés par les participants. Pour faire la connexion dans la cartographie entre les points correspondant aux histoires et la carte Arduino, on utilisera un tissu conducteur (photo ci-dessous). C'est là que Constant demande l'aide de nos participants !



Les participants se sont ensuite interviewés entre eux par groupes de deux, à partir d'une liste de questions sur le thème du travail (entendu d'une manière assez large : pas seulement le bureau ou l'usine, mais aussi les lieux où l'on pense, écrit, bricole, cuisine...). L'objectif étant de choisir un moment précis et de le décrire, aussi bien dans les avantages que dans les désavantages, en évoquant aussi le contexte (trajet, repas du midi, collègues, etc).

Après cela, c'est au tour de la personne qui pose les questions de raconter l'histoire de son partenaire. Aucune consigne étant donné, les participants ont eu total liberté pour les recréer et les retransmettre à leur façon, avec leurs propres paroles. A travers ce premier exercice, on ré-interprète l'histoire personnelle de l'autre, on la modifie et on la résume, en prenant les éléments qui comptent pour celui qui a écouté le récit. Ces sont ces histoires qui ont été enregistrées à la fin de la journée.



Deux participantes en train de s'interviewer

jour#2 : Transformer des histoires

Le deuxième jour de résidence commence par la lecture à haute voix des histoires enregistrées la veille ; une troisième voix finalement qui ré-interprète un fragment de vie. Ces lectures sont ensuite utilisées pour l'enregistrement de la version sonore finale.

Parallèlement, Nicolas repère précisément les lieux mentionnés dans les histoires afin de les positionner sur une cartographie virtuelle : le CHU de Nantes, Marne-la-Vallée, la Roche sur Yon, etc.

Cette carte virtuelle est développée à partir d'une carte Open Street Map à laquelle Nicolas a ajouté de nouveaux paramètres de repère et de lecture pour y placer les récits.



Un moment de l'atelier avec Constant

L'atelier se clôture par un débat sur le lieu de travail idéal : comment, en examinant les obstacles de chaque histoire, essayer de construire quelque chose de meilleur dans la ville du futur ?

En utilisant la fiction comme procédé, on accorde aux éléments imaginaires la même importance qu'aux éléments réels. La fiction permet ici de donner une place à des choses encore inconcevables, d'imaginer de nouveaux scénarios plausibles.

jour#3 : Journée de couture

Le troisième jour, place à la couture !



L'objectif de la journée est de coudre les morceaux de tissus conducteurs, sur les points correspondants aux histoires, sur la carte en tissu préparée par Constant. Ces morceaux, reliés à des fils menant à l'ordinateur, permettent d'écouter les différentes histoires en pointant dessus avec une épingle.

Les participants ont ensuite enregistré ensemble un texte écrit par An de Constant, inspiré du débat sur le lieu de travail idéal. Ce texte est également disposé sur différents points de la carte.



Les participants en train d'enregistrer les histoires

jour#4 : Vernissage

Lors du vernissage le dernier jour, Constant présente les deux cartographies, une physique et une virtuelle, en montrant comment se balader dans les témoignages sonores : pour l'une grâce aux points réactifs, et pour l'autre, à l'aide de mots clés.

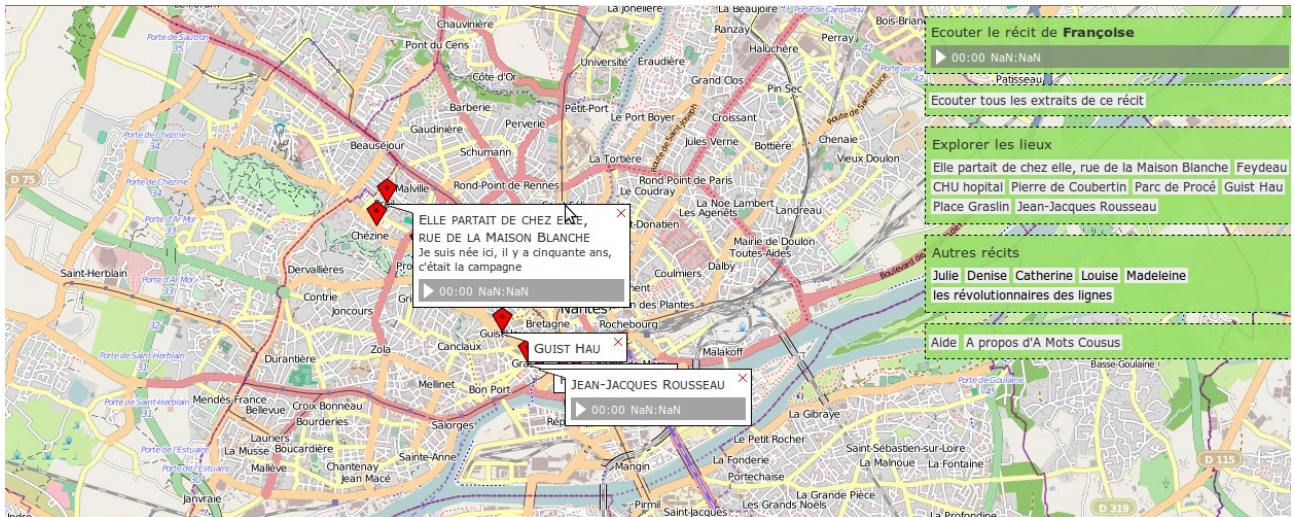


Image de la cartographie virtuelle présentée par Constant lors du vernissage



Des participantes essaient la cartographie textile le jour du vernissage

Glossaire

Arduino : une carte Arduino est un circuit imprimé sur lequel se trouve un microcontrôleur qui peut être programmé pour analyser et produire des signaux électriques, de manière à effectuer des tâches très diverses.

Circuit imprimé : Support, en général une plaque, qui permet de relier électriquement un ensemble de composants électroniques entre eux, dans le but de réaliser un circuit électronique complexe. On le désigne aussi par le terme de carte électronique.

Microcontrôleur : composant électronique qui rassemble les éléments essentiels d'un ordinateur : processeur, mémoires (mémoire morte pour le programme, mémoire vive pour les données), unités périphériques et interfaces d'entrées-sorties.

Mémoire morte : (ROM ou Read-Only Memory en anglais) est une mémoire non volatile, c'est-à-dire une mémoire qui ne s'efface pas lorsque l'appareil qui la contient n'est plus alimenté en électricité. Les mémoires mortes sont utilisées, entre autres, pour stocker les informations nécessaires au démarrage d'un ordinateur .

La mémoire vive : aussi appelée RAM de l'anglais Random Access Memory, est la mémoire informatique dans laquelle un ordinateur place les données lors de leur traitement.

Electronique : branche de la physique appliquée, traitant de la mise en forme et de la gestion de signaux électriques, afin de transmettre ou recevoir des informations.

Physique appliquée : branche de la physique qui s'intéresse à l'étude de ses applications industrielles, notamment du point de vue de l'équipement dans les secteurs primaires et secondaires (moteur, machine d'usinage, transformateur, poste de soudage...).

Logiciel libre : logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement. Ces droits peuvent être simplement disponibles (comme pour les logiciels du domaine public) ou bien établis par une licence dite « libre » basée sur le droit d'auteur.

Storytelling : littéralement , raconter une histoire. Cette technique a été utilisé lors de la résidence de Constant pour retravailler et transformes les histoires des participants.

Open Street Map : projet qui a pour but de créer des cartes du monde sous licence libre, en utilisant le système GPS et d'autres données libres.