

1^{ER}CONTACT

Le Festival de la Cité Interactive

Du 16 au 20 octobre 2002 à Issy-les-Moulineaux

CONTACT PRESSE :

Pour ART3000/Le Cube : **Rémy Hoche** : 01 58 88 3000 remy.hoche@art3000.com

Pour la Ville d'Issy-les-Moulineaux : **Caroline Messageot** : 01 40 95 66 09 caroline.messageot@ville-issy.fr

PLUS D'INFORMATIONS SUR : www.1ercontact.com

1^{ER}CONTACT, c'est :

Une exposition d'art numérique en plein air

Les 4^{es} Etats Généraux de l'Écriture Interactive

La Rencontre nationale des Espaces Culture Multimédia sur le thème « Écritures et TIC »

DOSSIER DE PRESSE

IMAGINEZ !

Dans un jardin, un funambule virtuel vous invite sur son fil... A l'arrêt de bus, un visage de femme vous observe et cherche votre contact... Sous un porche, des hommes vous suivent pour effacer les traces de vos pas...

Une rencontre réelle avec des personnages virtuels, voilà ce que vous proposent **Le Cube** et **la ville d'Issy-les-Moulineaux**, sous l'impulsion de son maire André Santini. Ou comment l'art numérique s'installe dans la rue, au travers d'un parcours d'œuvres qui proposent d'étonnantes expériences.

Issy-les-Moulineaux présente **du mercredi 16 au dimanche 20 octobre** un parcours « à ciel ouvert » d'œuvres numériques autour de trois endroits-clés de la ville : l'esplanade de l'Hôtel de Ville, le Musée Français de la Carte à Jouer et la Médiathèque.

Après le conseil municipal interactif, la Web TV, les télé-procédures, le Cybersalon de Thé, la Cybercrèche et l'ouverture du Cube, **1^{er}CONTACT s'inscrit dans la continuité de la politique innovante menée par la Ville d'Issy-les-Moulineaux** en matière de Technologie de l'Information et de la Communication.

Cette première édition du festival s'articulera en deux volets :

- **Un événement grand public autour d'une exposition d'œuvres numériques dans la rue** : Le Festival propose un programme d'une dizaine d'installations interactives réalisées par des artistes qui comptent parmi les plus réputés sur la scène de l'art numérique. Ces œuvres seront installées dans l'espace public et présentées à l'aide d'un mobilier urbain conçu spécialement pour le festival, transformant ainsi la ville d'Issy-les-Moulineaux et ses principaux centres de vie en **un lieu de représentation de la création numérique unique en son genre.**
- **Les rencontres de la création numérique** comprenant la *Rencontre nationale des Espaces Culture Multimédia sur le thème « Ecritures et TIC »* (le 16 octobre) organisées par le Ministère de la Culture et de la Communication et les *4^e Etats Généraux de l'Ecriture Interactive* (les 17 et 18 octobre 2002), à l'Auditorium de l'Ecole nationale de Musique d'Issy-les-Moulineaux. Cette édition spéciale des Etats Généraux, manifestation organisée par l'association ART3000 depuis 1995, explorera les enjeux artistiques et techniques de la création numérique et traitera notamment de son impact dans la vie de la cité.

Placé sous le haut patronage de **Jean-Jacques Aillagon, Ministre de la Culture et de la Communication**, le festival bénéficie du soutien du **Ministère de la Culture et de la Communication** (DRAC Ile-de-France, DDAT, CNC), du **Conseil régional d'Ile-de-France**, du **Conseil général des Hauts-de-Seine**, de **France Telecom R&D, VPS, Beaux-Arts magazine, Libération, Nova, Zurban et France5.fr.**

1^{er}CONTACT :

CONCEPTION – PRODUCTION : ART3000 / LE CUBE

Président : Nils Aziosmanoff / Directrice : Stéphanie Fraysse-Ripert / Commissaire : Florent Aziosmanoff

INSCRIPTIONS AUX RENCONTRES DE LA CREATION NUMERIQUE : Alice Lebresne – 01 58 88 3000 - info@1ercontact.com

LE CUBE : Créé à l'initiative de la Ville d'Issy-les-Moulineaux en septembre 2001 et géré par l'association ART3000, pionnière en France depuis 1988 dans le domaine des arts et des nouvelles technologies, Le Cube est le premier espace culturel entièrement dédié à la création numérique. Le Cube a pour mission de favoriser le développement des usages et des pratiques liés aux nouveaux médias.

PRESENTATION

En octobre 2002, Le Cube, espace culturel entièrement dédié à la création numérique, lance à Issy-les-Moulineaux, **1^{er}CONTACT**, le festival des arts numériques à ciel ouvert.

La première édition du festival s'articule en deux volets :

- Un événement grand public autour d'une exposition d'œuvres numériques en plein air
- Les rencontres de la création numérique comprenant :
 - **La Rencontre nationale des Espaces Culture Multimédia** sur le thème « *Ecritures et TIC* » organisée par le Ministère de la Culture et de la Communication, le mercredi 16 octobre 2002
 - **Les 4^e Etats Généraux de l'écriture Interactive** sur le thème « cité et création numérique », organisés par ART3000, les jeudi 17 et vendredi 18 octobre 2002

Ces trois journées rencontres se dérouleront à l'auditorium de l'Ecole nationale de Musique d'Issy-les-Moulineaux (M^o Mairie d'Issy, ligne 12).

L'entrée est libre pour l'ensemble du festival / inscription préalable pour les Rencontres de la création numérique (nombre de places limité).

Inscription aux rencontres de la création numérique :

Alice Lebresne - Tél. 01 58 3000 / info@1ercontact.com

UN CONCEPT UNIQUE SUR LA SCENE INTERNATIONALE

Après avoir évolué ces dernières années en marge du grand public, au sein de lieux de création et de diffusion réservés généralement aux professionnels, l'art numérique réalise aujourd'hui une percée remarquable auprès des médias, festivals, salons, galeries...

Par ailleurs, l'art contemporain et le spectacle de rue ont entrepris depuis plusieurs années une conquête progressive de l'espace urbain comme nouveau lieu de représentation, répondant ainsi, comme le montre la forte croissance de ce mouvement, aux nouvelles attentes du public.

Le Festival **1^{er}CONTACT** se propose donc de réunir ces deux tendances. Sur la base d'un concept identitaire unique sur la scène internationale, Le Cube propose un parcours d'une dizaine d'installations interactives dans l'espace public, transformant ainsi la ville en véritable vitrine de la création numérique.

L'ART NUMERIQUE DANS LA CITE

En transformant la ville d'Issy-les-Moulineaux et ses principaux « centres de vie » en vitrine de la création numérique, le Festival anticipe les évolutions de la cité contemporaine. La Ville devient ainsi la scène collective d'expériences interactives et participatives qui mettent en jeu les ressorts de la communication, et d'échanges au travers d'œuvres qui ré-interrogent le rôle de l'art dans l'espace urbain et sa relation au public.

L'EXPOSITION : DU 16 AU 20 OCTOBRE 2002

PREMIERES RENCONTRES AVEC DES PERSONNAGES VIRTUELS

Cette exposition mettra en scène **des personnages virtuels** capables de s'animer et de réagir au contact du spectateur. Ces surprenants visiteurs, qui s'installeront dans la ville pour quelques jours, tenteront d'établir un premier contact avec les résidents de la cité en les interpellant sur leurs lieux de passage habituels. **Le Festival privilégie ainsi la relation directe entre l'œuvre et son environnement, entre l'œuvre et son public**, et préfigure les éditions suivantes qui verront peut-être les visiteurs numériques s'installer durablement dans la cité.

Issu d'une sélection réalisée par un comité de professionnels de la culture et de l'art numérique, le choix d'une dizaine d'œuvres constituant l'exposition s'est effectué sur le terrain de la création internationale.

LE PARCOURS DANS LA VILLE :

L'exposition se situe en trois endroits clés de la ville, choisis notamment pour leur proximité du centre ville et des transports en commun Il s'agit de lieux de fort passage (mairie, métro, centre ville, médiathèque...).

La durée moyenne du parcours est d'environ une heure.

Métro : Mairie d'Issy

LES ŒUVRES EXPOSEES

J'EFFACE VOTRE TRACE

Du Zhenjun

J'efface votre trace est une installation interactive. Le visiteur arpente un couloir recouvert d'un grand tapis de sol. Lorsqu'il se déplace, une image le suit à la trace sous ses propres pas. Trois personnages ne le lâchent pas, s'affairant instantanément à nettoyer, frotter, gommer toutes les traces ou les souillures que ses pas auraient pu occasionner. Ils cherchent à effacer la présence du visiteur avant même qu'il ne se soit retiré.

OISEAUX DE NUIT

Jean-Marc Gauthier

Un grand écran présente quatre fenêtres, où apparaissent quatre points de vue différents sur un même espace fictionnel. Les passants peuvent prendre le contrôle de chacun des personnages virtuels en appelant un numéro spécial

depuis leur téléphone mobile, puis en pilotant ce personnage directement depuis le clavier de leur téléphone. Disposée dans un large espace public, cette installation constitue un espace « virtuel » d'interaction pour des gens proches géographiquement, et qui peut conduire à la rencontre dans l'espace « réel ».

ELLE

Catherine Ikam et Louis Fléri

Un grand écran présente le visage d'une femme flottant dans le vide. A l'approche d'un spectateur, ce visage vient à sa rencontre, et par ses attitudes (déplacements) tente d'établir une relation avec son visiteur, heureux de l'intérêt manifesté par celui-ci, triste de la séparation, déçu de l'indifférence ou de l'agitation « vaine »... Cette installation propose le principe d'une rencontre fugace et poétique.

AMERICAN

Pierre Bongiovanni

A partir d'une question simple : « êtes-vous américain ? » il s'agit d'engager dans la rue, avec les passants, une conversation, filmée en vidéo DV. La conversation est immédiatement montée dans un clip de quelques minutes, puis diffusée sur un écran vidéo de grande taille placé dans la rue. Cette question apparemment simple n'est qu'un prétexte pour engager rapidement la conversation sur l'identité culturelle de la personne interviewée.

LE PANNEAU DU TEMPS QUI PASSE

Vincent Lévy

Un écran comporte neuf cases, qui diffusent l'image vidéo enregistrée en temps réel, une seconde plus tôt, une minute plus tôt, une heure plus tôt, une journée plus tôt, etc. Disposée dans un jardin public, cette installation offre la possibilité à des personnes de venir s'enregistrer, pour laisser une trace dans le temps, se donner un rendez-vous dans le futur, ou simplement venir voir une évocation du passé.

LE PETIT THEATRE DE DIGUIDEN

Michel Jaffrennou

Diguiden est un « citoyen virtuel » qui vit au rythme des habitants, réagissant à leur présence et aux mails qu'ils lui envoient. Cette installation est réalisée sur la base d'une animation multimédia interactive, reliée à Internet.

LE FUNAMBULE

Marie-Hélène Tramus et Michel Bret

Un écran présente un funambule virtuel évoluant sur un fil. Installée dans un jardin public, l'installation invite le spectateur à se placer sur une ligne tracée au sol devant l'écran. Ainsi mis en relation symbolique avec le partenaire virtuel, le spectateur a alors l'impression de marcher sur le même fil, le déséquilibrant par ses propres mouvements. Animé par un réseau de neurones lui conférant une autonomie de réaction, le funambule virtuel propose d'explorer la question du partage d'un même espace.

SQUARE~

Thierry Coduys, Damien Henry, Wiefried Wendling (la kitchen)

Des artistes sonores investissent l'ensemble d'un jardin public (escaliers, bancs, jeux d'enfants). Différents dispositifs temps réel partent de la matière sonore du lieu pour la déformer, la transformer, la spatialiser. Le passant déambule d'un espace à l'autre, son parcours et sa présence participant pleinement au dispositif.

PLEIN DE PLUMES

Michel Jaffrenou

Une colonne de quatre écrans vidéo empilés en forme de totem constitue un haut réservoir, petit à petit rempli de plumes par un personnage que l'on aperçoit en haut. Une fois plein, le réservoir se vide, et le cycle de remplissage reprend. Cette installation vidéo offre un espace de contemplation infini, marqué par la légèreté du volettement des plumes.

LE PETIT CHAPERON ROUGE

Florent Aziosmanoff

Cette œuvre consiste en une adaptation du conte du Petit Chaperon Rouge mettant en scène les robots-chiens Aibo conçus par Sony. Le conte est réduit aux personnages du petit chaperon rouge, du loup et du chasseur. Ils sont dotés chacun des principes de comportements et des fonctions dramatiques décrits par le conte : le loup cherche à « manger » le petit chaperon rouge et a peur du chasseur, le chasseur « tue » le loup s'il est à sa portée, etc. Les chiens sont lâchés dans un espace libre, au milieu du public. Ils poursuivent leurs objectifs, tout en tenant compte ou en répondant aux sollicitations des spectateurs.

COLLIDO-SCOPE

Joseph Rabie

Une image, proposée aux spectateurs, s'altère et se transforme suivant leur volonté, grâce à un système de capteurs, qui génèrent les modifications.

LES RENCONTRES DE LA CREATION NUMERIQUE : LES 16, 17 ET 18 OCTOBRE 2002

Entrée libre sur inscription préalable / nombre de places limité

- **Mercredi 16 octobre : Rencontre nationale des Espaces Culture Multimédia**, sur le thème « Ecritures et TIC », organisée par le Ministère de la Culture.
- **Jeudi 17 et vendredi 18 octobre : 4^e Edition des Etats Généraux de l'écriture Interactive** sur le thème « Cité et création numérique », organisée par ART3000.

Les trois journées de rencontres se dérouleront à l'Auditorium de l'Ecole nationale de Musique d'Issy-les-Moulineaux (M° Mairie d'Issy, ligne 12).

RENCONTRE NATIONALE DES ESPACES CULTURE MULTIMEDIA

Mercredi 16 octobre, 9h30 – 12h / 14h - 18h30

Depuis 1998, le Ministère de la Culture et de la Communication développe le programme "Espaces Culture Multimédia" (ECM) qui soutient la mise en place de lieux d'accès publics au multimédia au sein de structures culturelles et leur mise en réseau.

Chaque année, le Ministère de la Culture et de la Communication organise dans le cadre du programme ECM des Rencontres nationales. Ces rencontres thématiques sont destinées à présenter des réalisations et expériences culturelles et artistiques menées avec les technologies de l'information et de la communication et à développer des échanges et des collaborations entre les porteurs de projets. Elles sont ouvertes, au-delà des ECM, à toute personne ou structure intéressée et sont gratuites.

4^e ETATS GENERAUX DE L'ECRITURE INTERACTIVE

Jeudi 17 et vendredi 18 octobre, 9h30 – 12h / 14 – 18h30 (horaires à préciser)

« Cité et création numérique »

Lancés en 1995, les Etats Généraux de l'écriture Interactive se sont donnés pour objectif de faire un point périodique sur l'état de la recherche dans la maîtrise de l'écriture artistique liée à l'utilisation du médium numérique. Cette édition spéciale, réalisée à l'occasion du lancement du festival 1^{er}CONTACT, explorera les enjeux artistiques et techniques de la création numérique et traitera notamment de son impact dans la vie de la cité, en écho à l'exposition d'art numérique en plein air qui se déroulera dans les rues d'Issy-les-Moulineaux pendant les Etats Généraux.

THEMATIQUES ABORDEES

Organisées en conférences, tables rondes et discussions avec le public, ces deux journées réuniront plus d'une trentaine d'experts et de personnalités du monde de la Culture et de la Recherche autour de différents thèmes : l'intelligence artificielle et ses applications sur le champ artistique, les nouveaux programmes européens de recherches avancées sur les agents virtuels autonomes, les politiques de soutien en faveur de la recherche et de la création numérique, les expériences internationales de « média building » (intégration des nouvelles technologies dans l'architecture)... L'exposition d'art numérique en plein air, installée dans les rues d'Issy pendant ces Etats Généraux, sera l'occasion de débattre de la question de l'implantation de l'art numérique dans la cité, à travers notamment la présentation de différentes expériences menées en France et à l'étranger.

Avec entre autres (sous réserve) : **Odile Fillion** (spécialiste de l'architecture numérique), **Gaëtane Lamarche-Vadel** (philosophe), **Marc Cavazza** et **Louis Fléri** (responsables de programmes de recherches européens), **François Barré** (a été notamment président du Centre Georges Pompidou et directeur de la Délégation aux Arts Plastiques au Ministère de la Culture et de la Communication), **Edmond Couchot** (théoricien de l'art numérique), **André Santini** (ancien ministre, député-maire de la Ville d'Issy-les-Moulineaux), **Laurent Sorbier** (conseiller technique chargé de la société de l'information auprès du Premier Ministre), **Bernard Benhamou** (enseignant spécialisé sur les enjeux stratégiques des NTIC), **Nils Aziosmanoff** (président d'ART3000/Le Cube), **Jean-Pierre Alix** (directeur du développement de la Cité des Sciences et de l'Industrie), **Philippe Codognet**, (professeur en intelligence artificielle à l'Université Paris VI) et les artistes **Jean-Marc Gauthier**, **Du Zhenjun**, **Joseph Rabie**, **Michel Jaffrennou**, **Thierry Coduys**, **Damien Henry**, **Wilfried Wendling**, **Catherine Ikam**, **Florent Aziosmanoff**, **Pierre Bongiovanni**, **Vincent Lévy**, **Michel Bret**, **Marie-Hélène Tramus**.

ANNEXES

- 1. Plan du parcours de l'exposition**
- 2. Le Cube, lieu de pratique de la création numérique**
- 3. Issy-les-Moulineaux, entre culture et innovation**
- 4. Programme des Espace Culture Multimédia**
- 5. ART3000, 14 ans d'activités dans le domaine des arts numériques**

PARCOURS DE L'EXPOSITION



LE CUBE

LIEU DE PRATIQUE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Président : Nils Aziosmanoff

Directrice : Stéphanie Fraysse-Ripert

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Premier Espace Culturel entièrement dédié aux nouvelles technologies et à la création numérique, membre du réseau des Espaces Publics Numériques et des Espaces Cultures Multimédias, le Cube a ouvert ses portes en septembre 2001 à Issy-les-Moulineaux. Pour gérer et animer Le Cube, la Ville d'Issy-les-Moulineaux a choisi l'association ART3000 qui mène depuis 1988 ses activités dans le domaine des arts numériques.

LES MISSIONS DU CUBE

Loin de considérer la technologie numérique comme une fin en soi, Le Cube souhaite montrer qu'elle est un moyen : moyen d'accès à la culture et au savoir, et moyen d'expression et de création.

- **Favoriser les pratiques amateurs** : *initier le public amateur adulte et enfant à la création artistique utilisant les outils numériques et l'accompagner dans sa pratique.*

Lieu de sensibilisation et de formation aux enjeux artistiques de l'Internet et des outils informatiques, le Cube permet à un public de tout âge, amateur ou professionnel, local ou régional, d'accéder aux nouvelles pratiques offertes par les technologies de l'information et de la communication, par des ateliers axés sur des projets artistiques ou culturels animés par des professionnels.

- **Favoriser les pratiques professionnelles** : *devenir une vitrine de la création numérique, en reliant étroitement **Création** et **Diffusion**, par la coexistence au sein du Cube d'une structure d'accueil d'artistes en résidence et d'espaces de diffusion.*

Le Cube soutient ainsi les nouvelles formes de création artistique tout en leur offrant une vitrine d'exposition ouverte sur le grand public : expositions, installations interactives projections vidéo, après-midis multimédia en famille, performances musique et danse...

UN LIEU OUVERT SUR LA VILLE

Le Cube s'est doté d'une soixantaine d'ordinateurs tous connectés à l'Internet haut débit, et de nombreux outils dédiés à la création numérique : logiciels, appareils photo numérique, caméras numériques, webcams, palettes graphiques...

Situé à proximité d'un lycée et de plusieurs écoles, dans une zone d'habitations et de commerces, Le Cube constitue un lieu de rencontre et d'échange entre des publics variés : associations réalisant leur site Internet, collégiens s'exerçant au montage vidéo numérique, artistes travaillant à la réalisation d'une œuvre, tout-petits découvrant la souris et l'ordinateur, personnes du troisième âge venues s'initier à Internet ...

LES ACTIVITES DU CUBE

DE L'INITIATION A LA CONSULTATION

- Séances d'initiation à l'environnement informatique et à la navigation Internet pour amener les débutants à une pratique autonome
- Consultation d'Internet et de cédéroms au sein de 4 espaces de consultation dont 1 destiné aux tout petits (dès 3 ans)
- Fonds documentaire composé de cédéroms, livres, vidéos, revues spécialisées, catalogues, études...

DE L'ANIMATION A LA PRATIQUE ARTISTIQUE

- Animations jeune public et adolescents (conte multimédia, création de sites Web, Club vidéo numérique)
- Accueil de scolaires, de la maternelle au lycée, dans le cadre de projets multimédias
- Ateliers d'expression tout public animés par des artistes multimédias (création de site Internet ou de cédérom, photo et vidéo numériques, danse et vidéo...)
- Accompagnement des projets personnels

DE LA CREATION A LA DIFFUSION

- Accueil d'artistes en résidence permettant d'offrir une plate-forme de soutien à la création numérique
- Programmation artistique à l'année : dimanches du Cube, Jeudis vidéo, expositions...
- Festival des arts numériques en biennale

QUELQUES CHIFFRES

- **700 m²** entièrement dédiés à la création numérique
- plus de **600** adhérents depuis septembre 2001
- près de **100** participants aux ateliers adultes et **120** aux ateliers enfants
- **30** groupes de scolaires accueillis
- plus de **500** inscriptions aux séances d'initiation
- **20** personnes en accompagnement de projet

- **65** ordinateurs connectés à l'Internet Haut Débit (ADSL 2) dont 30 en consultation
- plus de **20** logiciels de création
- des caméras et appareils photos numériques, des webcams, des palettes graphiques, un banc de montage vidéo...
- une salle de diffusion multimédia de **130m²** équipée en matériel audiovisuel et scénique
- des tarifs d'adhésion très accessibles : **de 15 à 40 euros** pour un an
- des ouvertures en soirée et le week-end : le mardi et le jeudi jusqu'à 20h30, tous les samedis de 10h à 18h30 et un dimanche par mois.

ISSY-LES-MOULINEAUX

ENTRE CULTURE ET INNOVATION

L'innovation est le maître mot de la Ville. C'est pourquoi l'arrivée des Technologies de l'Information et de la Communication a été intégrée très tôt sur l'ensemble du territoire communal. Ainsi, l'adoption du Plan Local d'Information en 1996 destiné à accompagner le développement des TIC sur la commune a fait d'Issy-les-Moulineaux une véritable " Cyber-Cité ", avec 51 % de sa population connectée à l'Internet : Site Internet, Conseil Municipal Interactif, Web Tv, Téléprocédures, cyber salon de Thé pour les seniors, cyber crèches, 100% des écoles connectées au haut débit, visio conférence entre les parents et les centres de vacances, etc.

Les équipements culturels Isséens ont immédiatement su tirer profit des possibilités offertes par les TIC. La Médiathèque propose des cédéroms en prêt depuis 1994, des accès gratuits à l'Internet depuis 1995 et des DVD depuis 1998.

Chacun d'entre nous a maintenant la possibilité de devenir son propre producteur d'information sur le web en disposant d'un support de communication sans équivalent dans l'Histoire, au service de son développement personnel et de son épanouissement intellectuel. Avec l'arrivée des hauts débits, les pages personnelles vont pouvoir rivaliser avec de grands sites professionnels, dès lors qu'elles donneront libre cours à la production littéraire et artistique. Chaque internaute sera invité à créer son contenu sur le web, en bénéficiant d'une formation à l'Art Numérique, et contribuera ainsi à accroître le trop faible contenu francophone sur le web (seulement 4% des sites Internet sont en français, dont la moitié sont créés au Québec).

L'art numérique pourrait bien être considéré, dans quelques années, comme un courant artistique majeur et Issy a bien l'intention d'y participer activement.

Nouvel acteur de la vie locale, SAM, le 1er cyber-citoyen d'Issy participera activement au Festival " 1^{er}**CONTACT** ", en compagnie des nombreux autres personnages virtuels qui vous inviteront à découvrir de multiples facettes de la création numérique.

PROGRAMME « ESPACES CULTURE MULTIMEDIA » (ECM)

Depuis 1998, le Ministère de la Culture et de la Communication développe le programme "Espaces Culture Multimédia " (ECM) qui soutient la mise en place de lieux d'accès publics au multimédia au sein de structures culturelles et leur mise en réseau.

Les ECM, qui mettent en œuvre des actions et des programmes de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies, contribuent à l'objectif gouvernemental de réduction de la " fracture numérique ". Ils développent et valorisent également de manière prioritaire la dimension culturelle des technologies de l'information et de la communication à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.

A l'heure actuelle, 150 Espaces Culture Multimédia sont opérationnels sur l'ensemble du territoire national. Ils se répartissent de la manière suivante : bibliothèques (64), centres culturels municipaux et MJC (38), cinémas et centres audiovisuels (13), centres d'art et écoles d'arts plastiques (9), friches artistiques et nouveaux lieux pluridisciplinaires (8), scènes nationales et lieux de diffusion du spectacle vivant (7), scènes de musiques actuelles (6), centres de culture scientifique et technique (5).

Dans le cadre de la multiplication des initiatives en faveur de l'accès public à l'Internet et au multimédia, le ministère de la culture et de la communication renforcera en 2002 le réseau des Espaces Culture Multimédia :

- en renforçant, de façon prioritaire, la mise en réseau des ECM et en constituant des pôles de référence au sein des ECM dans les domaines de la formation et de la création.
- en améliorant le maillage du territoire, par la sélection et le financement de nouveaux ECM dans une optique de rééquilibrage géographique de leur implantation entre les régions et au sein des régions, tout en continuant à veiller à la diversification thématique des structures d'implantation des ECM.

Au delà de la qualité de l'initiation au multimédia et de la médiation qu'ils proposent, la richesse et l'originalité des ECM résident dans le travail qu'il réalisent progressivement sur le terrain de la création et des pratiques artistiques, quelles soient amateur ou professionnelles, et plus globalement sur celui de la culture multimédia.

Le réseau des ECM doit constituer un réseau de référence : à ce titre, il convient que la dynamique qui a été enclenchée, notamment par le partage d'expériences, la mise en œuvre de projets collaboratifs entre les ECM,... puisse bénéficier plus largement à d'autres structures culturelles et à d'autres réseaux de lieux d'accès publics au multimédia.

A ce titre, le Ministère prendra en compte à partir de l'automne 2002, à travers un dispositif de " Relais Culture Multimédia ", un nombre accru de structures culturelles ou socioculturelles offrant un accès à l'Internet et au multimédia.

En outre, il poursuivra le renforcement de sa coopération avec les autres ministères, les collectivités territoriales et les opérateurs publics, comme la Caisse des Dépôts et Consignations, qui gèrent des programmes d'accès public au multimédia, notamment via la Mission interministérielle pour l'accès public à l'Internet MAPI.

RENCONTRES ECM 2002

En 2002, le Ministère de la culture et de la communication organise un programme de Rencontres ECM nationales. Ces Rencontres sont ouvertes, au delà des ECM, à toute personne ou structure intéressées et sont gratuites.

Rencontre "Publics, médiation, pédagogie & TIC"

23 & 24 (matin) mai 2002 - Paris / à la Cité des Sciences et de l'Industrie en partenariat avec la MAPI et la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Rencontre de travail du réseau ECM

27 (AM) & 28 juin 2002 - Montreuil / à la Maison Populaire en partenariat avec la Maison Populaire.

Rencontre "Ecritures & TIC"

16 octobre 2002 - Issy les Moulineaux / au Conservatoire de Musique en partenariat avec Le Cube/Art 3000 et les Etats Généraux de l'écriture Interactive (les 17 et 18 octobre 2002).

Rencontre "Images & TIC"

20 novembre 2002 - Paris / au Forum des Images dans le cadre de la semaine des Netdays (18-24 novembre), consacrés en 2002 à l'image et en partenariat avec le Forum des Images et le Prix Möbius International (les 21 et 22 novembre 2002 au Forum des Images).

Pour de plus amples informations :

Ministère de la Culture et de la Communication
Délégation au Développement et à l'Action Territoriale (DDAT)

Jean-Christophe Théobalt :

jean-christophe.theobalt@culture.gouv.fr

<http://www.ecm.culture.gouv.fr>

ART3000 – ART ET NOUVEAUX MEDIAS

ART3000 est une association culturelle loi 1901 créée en 1988 à l'initiative de Florent et Nils Aziosmanoff.

ART3000 anime un réseau international de créateurs utilisant les nouvelles technologies dans la création artistique et constitue un espace multiculturel et transdisciplinaire d'échanges et de réflexion sur la culture numérique.

Ce réseau a pour objectif : de favoriser les dynamiques croisées et d'alimenter une réflexion transversale sur les nouvelles formes de création ; de constituer une veille artistique et technologique des NTIC et d'aider à la mutualisation de ressources et de compétences ; de former et d'informer les artistes et les publics aux nouveaux usages du multimédia ; de produire et diffuser la création dans le domaine des nouveaux médias..

ART3000 a ainsi constitué un réseau actif de plusieurs milliers de professionnels, en France et à travers une trentaine de pays (Europe, Etats-Unis, Canada, Asie).

DIFFUSION CULTURELLE

Depuis sa création, ART3000 a organisé de nombreuses rencontres et manifestations culturelles, dont :

- **Événements culturels grand public** : *Les Rencontres Internationales d'Art Infographique* au Centre Georges Pompidou (91) et au Palais de Tokyo (92) ; *Images en Scène*, exposition de 33 installations vidéos et interactives au Palais de Tokyo (93) ; *Concours Européen Nouvelles Images*, organisé avec France Télévision ; *Ciné Synthèse*, programme de 25 films d'auteurs en images de synthèse, diffusé avec le soutien de Canal+ et de la SACD, *Les Etats Généraux de l'écriture Interactive* (3 éditions : 95, 96 et 99) ; *ISEA2000*, 10e édition du *Symposium International des Arts Electroniques au Forum des Images à Paris*.
- **Rencontres professionnelles** : une trentaine de rencontres interdisciplinaires (art, sciences, éducation, industrie) abordant des problématiques culturelles, sociales et juridiques (par exemple : *Communication homme –machine, l'approche de l'artiste, Images de synthèse, nouvel enjeu de création, Droit d'auteur et réseaux*).
- **Spectacle vivant** : *Signes de Lumière* de Jorge Orta au Centre Georges Pompidou ; *IO* de Jean-Marc Matos au Palais de Tokyo ; *Complices* de Marc-Joseph Sigaud ; *Terrien* de Nils Aziosmanoff ; concert musique-image de *Lightwave* ; *Danse-image* de Roland Cahen et Bruno Genty au Théâtre de la Villa d'Alésia ; *Ninas et le Papillon* de Catherine Langlade et G. Gohard au Lavoisier Moderne Parisien ; coproduction de *Holocor et faits des corps* de Catherine Langlade...
- **Expositions de travaux artistiques multimédias** : Sommet Culturel Franco-Japonais sur le Multimédia (Tokyo), MILIA (Cannes), Marché International du Multimédia (Montréal), Festival Vidéo et Multimédia (Bogota)...

- **Expositions des travaux issus de l'Atelier de création d'ART3000** dans une vingtaine de lieux : UNESCO, Carrousel du Louvre, Futuroscope de Poitiers, Biennale de Metz, Marché International de la Poésie de Paris, Festival des Mondes Réels et Virtuels (Montpellier) ...
- **Edition de NOV'ART**, revue interdisciplinaire sur les nouvelles formes de création (22 parutions papier, dont deux éditions spéciales bilingues consacrées à "l'écriture interactive").

CRÉATION ET EXPÉRIMENTATION

Pendant six ans (de 1993 à 1999), ART3000 a réalisé, en partenariat avec Sun Microsystems et des éditeurs de logiciels, un **atelier-résidence de création numérique**, espace d'expérimentation sur "les langages interactifs". Son objectif : soutenir le développement de projets dans des domaines d'expression liés au multimédia, à la réalité virtuelle, aux installations interactives et aux réseaux. Cet atelier, installé à au Château de l'Églantine à Jouy-en-Josas puis dans les locaux de l'ENSCI à Paris, a accueilli de nombreux artistes, ingénieurs et chercheurs, et soutenu et co-produit une vingtaine d'installations interactives.

VEILLE ET EXPERTISE

ART3000 a réalisé plusieurs ouvrages et études spécialisés :

- **Guide Pratique des Aides Françaises et Européennes au Multimédia** : publié en 97, il recense les aides à conception, la production et la diffusion du multimédia, et présente la politique du ministère de la Culture en matière de soutien au multimédia.
- **Études et rapports** : *Création et réalité virtuelle ; Le régime et la gestion des œuvres multimédia ; Talisman ; Centre International de la Correspondance ; La recherche et la création sur les médias interactifs.*

EN 2001

Ouverture du CUBE, premier espace culturel entièrement dédié à la création numérique de la Ville d'Issy-les-Moulineaux, géré et animé par ART3000.