

DICREAM / BILAN 2015 //

Fondé en 2002 à l'initiative du CNC, le DICRéAM (dispositif d'aide pour la création artistique multimédia et numérique) fait l'objet d'un partenariat institutionnel original entre le Centre National du Cinéma, le Centre National du Livre et différentes directions du Ministère de la Culture (SG, DGCA, DGLFLF). Ce travail en réseau permet de promouvoir, de manière transversale, des œuvres d'avant-garde issues des cultures et technologies numériques. En assurant une représentation de tous les champs de la création artistique (arts visuels, arts vivants, littérature, jeu vidéo...), le DICRéAM encourage le développement de pratiques artistiques nouvelles, qui présentent un caractère collaboratif, participatif, et surtout transdisciplinaire, loin de tout académisme. Ce sont, par nature, des œuvres absolument contemporaines, souvent portées par des dynamiques prospectivistes.

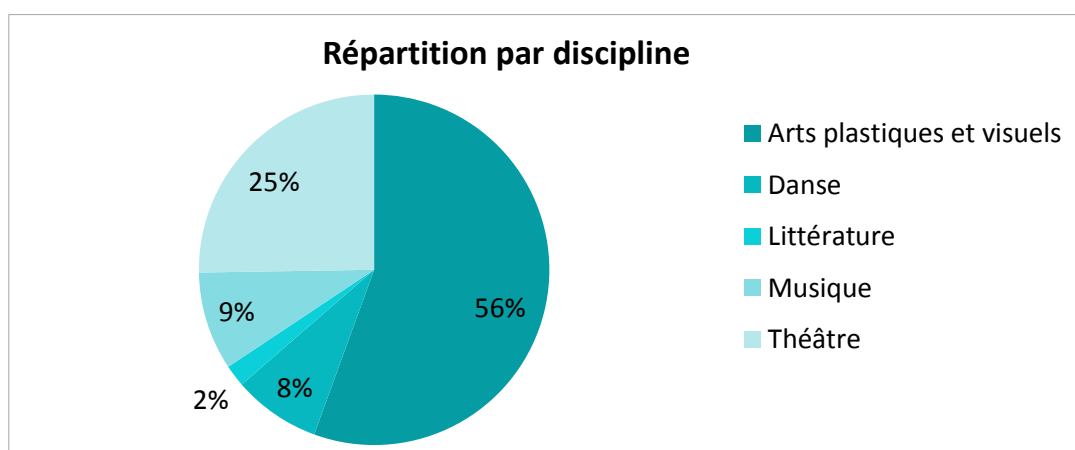
L'année 2015 a permis de faire un bilan complet du DICRéAM, à la faveur d'un rapport élaboré par l'Inspection Générale des Affaires Culturelles. La pertinence du positionnement éditorial du dispositif s'en trouve largement confortée : « *Le DICRéAM répond sans conteste depuis quinze ans, de façon pragmatique, ouverte et évolutive, à une demande de la création numérique et multimédia qui n'a jamais faibli* ». Ce rapport met notamment en valeur le rôle crucial du DICRéAM dans le soutien à la recherche et à l'expérimentation artistiques, et souligne le caractère déterminant de son intervention sur les phases de développement des projets.

113 projets ont été soutenus en 2015, soit 36% des demandes. Le montant global investi s'élève à 997 500 €.

46 projets ont été bénéficiaires d'une aide au développement et 53 projets ont été soutenus au titre de l'aide à la production. Enfin, 14 projets ont bénéficié de l'aide à la diffusion.

Le DICRéAM soutient des œuvres qui s'inscrivent principalement dans le champ des arts plastiques et visuels et dans le champ du spectacle vivant (théâtre, danse et musique). Ces projets ont en commun de proposer un renouvellement de l'écriture artistique à travers une recherche et une expérimentation du dispositif numérique déployé.

Les œuvres soutenues ont été ensuite présentées dans des contextes de diffusion extrêmement variés : Centres Dramatiques Nationaux, manifestations jeune public, Festivals d'Art Numérique, Biennales d'Art contemporain, dont la Biennale de Venise, la Nuit Blanche, le Festival Hors-Piste, le Festival d'Avignon...



DERNIERES TENDANCES EDITORIALES

Bien qu'il apparaisse difficile de dessiner une typologie précise des projets soutenus par genre, thématique ou technologie, certaines tendances éditoriales peuvent être néanmoins relevées au sein des projets soutenus par le DICRÉAM, diffusés ou aidés en 2015 :

- Une approche sociétale et symbolique de la question du numérique
- Une récurrence de la thématique des drones et des robots, objets connectés vecteurs de fantasmes présents dans la sphère publique ou privée
- La biotechnologie, en tant que champ réflexif et support de l'expression artistique
- De nouvelles recherches scénographiques intégrant notamment intelligence artificielle et son binaural
- Des approches plastiques immersives destinées aux casques de réalité virtuelle
- De nouvelles explorations transdisciplinaires qui convoquent de plus en plus les codes et mécaniques propres au jeu vidéo et/ou bande dessinée

UNE APPROCHE SOCIETALE ET SYMBOLIQUE DE LA QUESTION DU NUMERIQUE

Le DICRÉAM soutient des projets dont l'écriture porte une réflexion sur les usages liés à la culture numérique. Avec la Compagnie tf2, *JF Peyret* explore l'individualisme américain à travers la figure de Steve Jobs. Il s'intéresse notamment à la gestuelle contemporaine liée à l'utilisation de nos « devices » numériques, dont Steve Jobs serait le père fondateur, à travers un parti pris scénographique résolument low-tech.



Crédit: Maella Mickaëlle Marechal

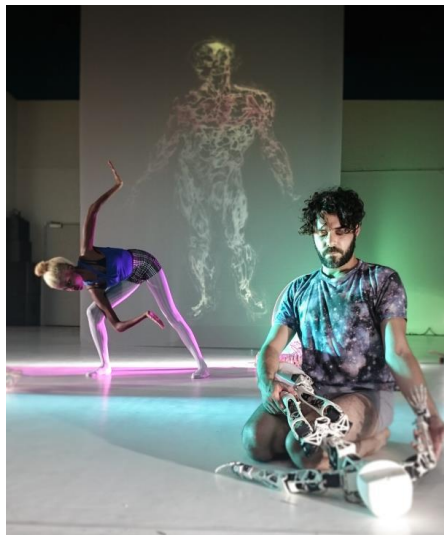
Dans le cadre du prix Marcel Duchamp, *Julien Prévieux* présente en 2015 au Centre Georges Pompidou un corpus d'œuvres qui ont pour thème l'enregistrement du mouvement et notamment des gestes nés avec l'émergence et le développement des technologies numériques.



Crédit: Julien Prévieux

MACHINES & TECHNOLOGIES

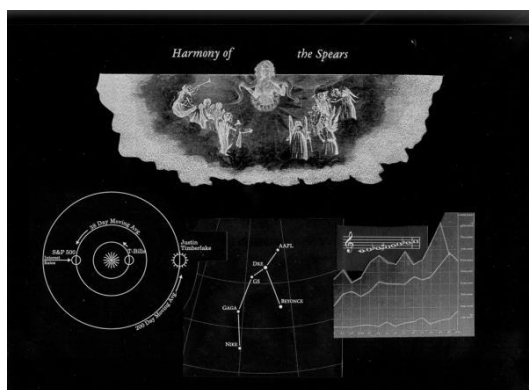
Drones & Robots : L'arrivée de ces deux objets « connectés » dans les sphères publiques et privées suscite à la fois fascination et craintes. La Compagnie Shonen s'est ainsi emparée de cette mythologie technologique pour interroger la notion de post-humanisme à travers la rencontre entre des robots humanoïdes et des danseurs.



Crédit: Shonen

Biotech : En 2015, Joi Ito, directeur du MediaLab du MIT déclare « Bio is the new digital », intervention lors de laquelle il souligne l'importance de la rencontre entre biologie et électronique. Pour la performance envisagée dans le cadre de son projet « Traum », l'artiste *Dorothee Smith* souhaite pouvoir agir sur le métabolisme des spectateurs.

RYBN propose sur l'espace virtuel du musée du jeu de paume un bestiaire composé d'algorithmes boursiers lancés les uns contre les autres, dont les comportements sont régulés par des organismes vivants.



Crédit: RYBN

Gouvernance algorithmique: Certains artistes questionnent de façon critique et réflexive le rôle de l'algorithme dans notre société contemporaine. Dans le projet de site internet « The Black Atlas », *Louis Henderson* propose une cartographie d'archives et de sons issus d'une recherche autour de l'histoire des cultures noires en Europe et aux Etats Unis et explore la manière dont les algorithmes d'Internet constituent les nouveaux codes noirs contemporains.

ŒUVRES IMMERSIVES (REALITE VIRTUELLE ET SON BINAURAL)

Si l'on s'intéresse aux différentes technologies expérimentées dans les œuvres soutenues, le son binaural et la réalité virtuelle semblent offrir de nouvelles possibilités d'écriture. Le son binaural est abordé comme un moyen de narration inédit pour des fictions géolocalisées (« Sur les Bancs », *Gédéon Production*) ainsi que pour le théâtre (« Dans la solitude des champs de coton » de BM Koltès mis en scène par *Roland Auzet*). La « VR » est quant à elle abordée sous un angle exploratoire dans le projet de *David Guez* « Lévitacion » qui s'intéresse à nos capacités cognitives dans un environnement virtuel tandis que *Charles Hayats* et *Marc Antoine Mathieu* y voient un nouvel espace de déploiement de l'univers narratif et graphique de « Sens », bande dessinée réalisée par ce dernier.



Crédit: Marc Antoine Mathieu

RECHERCHES SCENOGRAPHIQUES

En ce qui concerne les dispositifs scénographiques, plusieurs projets de théâtre soutenus par le DICRéAM effectuent un travail de recherche au niveau du son, de l'oralité et de l'interprétation. La Compagnie Ultima Necat développe un outil de disjonction et distorsion de la voix de l'interprète en temps réel pour la pièce « Loretta Strong ».

Par ailleurs, l'intelligence artificielle est appréhendée à la fois comme outil scénographique mais également comme élément dramaturgique. Avec la Compagnie du Clair Obscur, *Frédéric Délias* met en scène « #SoftLove », un roman d'*Eric Sadin* qui raconte l'histoire d'un robot « assistant » amoureux du personnage humain « assisté ». L'enjeu de la recherche porte ici sur le développement d'une forme de jeu au plateau entre l'intelligence artificielle et l'interprète.

Enfin, avec la performance filmique « Nobody », *Cyril Teste* et le collectif *MxM* proposent une forme particulièrement aboutie de dispositif cinématographique au plateau.



Crédit: Sinon Gosselin

EXPLORATIONS TRANSDISCIPLINAIRES

Les mécaniques d'écriture et de création propres au jeu vidéo sont de plus en plus fréquemment convoquées dans divers champs de la création contemporaine. *Joachim Olender* met en scène une performance autour d'une proposition de reconstitution virtuelle du drame d'Utoya en Norvège réalisée avec le logiciel de jeu vidéo Garry's Mod.



Crédit: Joachim Olender

De nouveaux modes de narration immersive au service d'une expérience de lecture inédite sont explorés à travers Phallaina, première « bande défilée ». Ce roman graphique interactif de *Marietta Ren* associe une fresque déployée dans l'espace public à un dispositif mobile, permettant ainsi au lecteur d'appréhender l'histoire de façon totalement instinctive.



Crédit: Small Bang

UNE AIDE A LA DIFFUSION POUR LE RENOUVELLEMENT DES FORMATS CURATORIAUX

En soutenant la recherche éditoriale et curatoriale, l'aide à la diffusion proposée par le DICRÉAM relève de cette même démarche d'expérimentation.

Elaborées dans le cadre de propositions qui peuvent prendre des formes physiques ou en ligne, les projets soutenus mènent une réflexion sur le renouvellement de l'acte curatorial (espaces de l'exposition, processus dynamiques/workshops vs exposition, rôle du commissaire). Le DICRÉAM a ainsi soutenu la plateforme « Dear » qui met en scène via une interface web des relations épistolaires entre curateurs, théoriciens et artistes. En 2015, l'installation « Webjaysbot Lantern » d'Anne Roquigny propose la programmation automatisée d'œuvres de net art issues d'un corpus de sites choisis par différents artistes-curateurs.