

Frédéric Adam

adresse:

calle San Juan, 10

03158 Catral - Alicante

Espagne

tel: (+34) 644 05 48 41

e.mail: info@ubik2.com

passport: 06AB72396



date: le 15 Juillet 2013

diplôme visé: Demande de validation des Acquis de l'Expérience
pour le **Master Arts Plastiques et Création Numérique.**

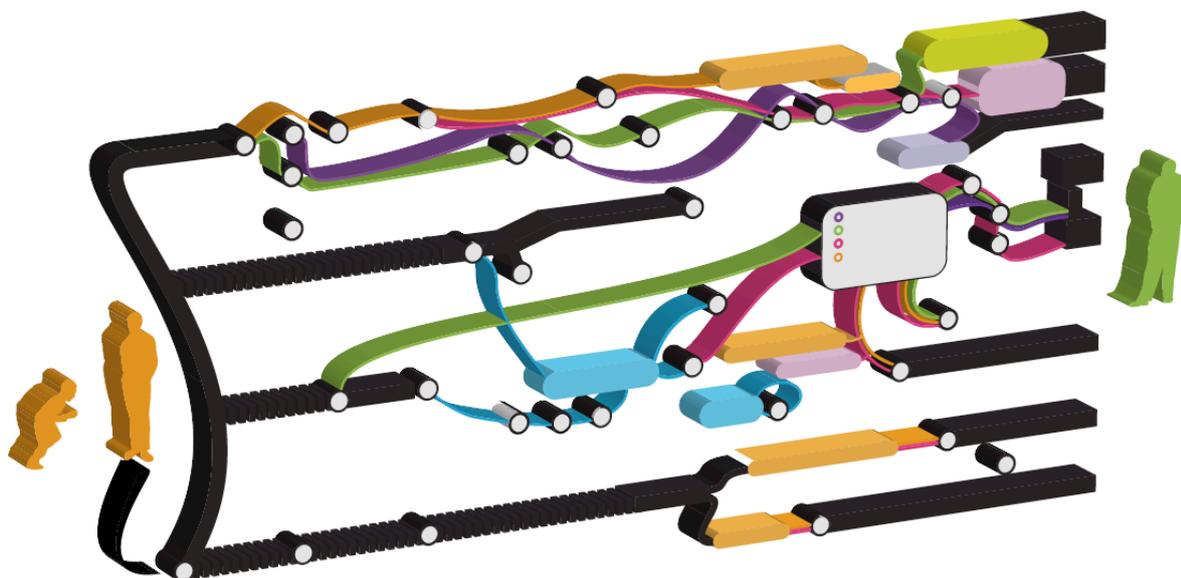


Table de Matières

Abstract	5
Introduction	5
Acquis de l'Expérience 01, Narrations non linéaires et création multimédia 1993-1996	7
Période 1993-1994	7
Période 1995-1996	11
Compétences	15
Acquis de l'Expérience 02, Installations et performances Mixed-Média 1997 - 2004	17
Présentation de l'activité	17
Installation Mixed-Média « Temps d'Histoires pour Compostelle » 1997	17
Performance « Passeur de Lumière» 2000	22
Compétences	24
Acquis de l'Expérience 03, Création Artistique : Art Numérique, Environnement et Activisme Culturel	26
Présentation de l'activité	26
Ecoscope	28
Safari Urbis, un Alternate Reality Game	32
Compétences	36
Acquis de l'Expérience 04, Métaphores et Interfaces Utilisateurs, travaux de recherche Universitaire et travaux de commande pour le privé	38
Présentation de l'activité	38
Richmond, un Dictionnaire Goutte d'Eau	39
Minos, fils de connaissance	43
Galaxia TV	47
OS FLOW	50
Compétences	53
Acquis de l'Expérience 05, Création infographique	55
Présentation de l'activité	55
Art, Création infographique pour CD. Roms interactifs – 1993 – 1998 2000	56
Travail de commande - Site web du Musée d'Électrographie – 1998 – 2000	58
Encyclopédie Diderot et d'Alembert – 2007	63
Travaux de commande Motion Graphics – 2011	65
Compétences en dessin vectoriel	67
Innovation liée à la création infographique - 2006	68
Compétences	71

Acquis de l'expérience 06, auto-formation dans les Locative Media depuis 2008.....	73
Présentation de l'activité	73
Analyse de mon mode d'utilisation des outils de communication pour l'acquisition de l'information dans le champ des Locative Media.....	73
Acquisition de connaissances théoriques dans le champ des Locative Media.....	76
Redistribution de l'information sur internet.....	77
Présentation des principaux outils qui me permettent d'expérimenter	79
Extension et visualisation de mon réseau professionnel, artistique et académique en lien avec ma spécialisation.....	82
Conclusion.....	83
Compétences	83
Acquis de l'Expérience 07, Activité professionnelle dans les Locative Media depuis 2010	85
Présentation de l'activité	85
Orientation vers le « Mobile Learning » scientifique environnemental.....	86
Création de l'application «Walk Through Time»	87
Création de l'application «Keeploop Challenges».....	92
Compétences.....	97
Acquis de l'Expérience 08, Activité pédagogique, ma trajectoire en tant qu'enseignant en Université.....	100
Présentation de l'activité	100
Activité en tant qu'enseignant invité 2008-2011	102
Activité en tant qu'enseignant associé (profesor asociado) à la Faculté des Beaux Arts de Murcia depuis Mars 2011.....	103
Enseignement de la post-production audiovisuelle à l'Université de Murcia.....	105
Enseignement du cinéma et du documentaire expérimental « Expanded Cinema » en espace urbain sur supports Smartphone.....	106
Enseignement sur les méthodes d'élaboration de projets artistiques à l'Université de Murcia.....	107
Stratégies pour l'optimisation de mon enseignement.....	108
Affiliation à des groupes de recherche	110
Bilan de mon activité en tant qu'enseignant	111
Compétences.....	112
Acquis de l'expérience 09, Intégration et Enseignement de « ARIS Games » à la Faculté des Beaux Arts de l'Université de Murcia pour la création de contenus « Mobile Learning ».....	115
Présentation de l'activité	115
ARIS Games, des pratiques multiples pour des contextes différents.....	117
Techniques préalables de Storyboarding avec ARIS Games.....	118
Le jeu en espace urbain	120
La fiction en espace urbain	124
Le documentaire en espace urbain	128

Stratégie Pédagogique	129
Bilan de mon activité pédagogique avec Aris Games	130
Compétences	130
Bilan sur ma VAE	133
Glossaire	135

Abstract

Je m'attacherais à démontrer mes acquis de l'expérience en lien avec la VAE sur mes quatre champs d'activité distincts et complémentaires qui sont: (1) **la pratique artistique liée au numérique**, (2) **les travaux de recherche liés au numérique**, (3) **l'activité professionnelle free-lance en tant que créateur multimédia** et (4) **l'activité en tant qu'enseignant en école d'Art**. Je mettrai en valeur les synergies entre les quatre activités principales pour conclure sur: (A) l'importance du rôle de l'art numérique dans la société. (B) La nécessité de travailler en lien avec le monde professionnel pour penser de nouveaux services "intelligents" liés au numérique, (C) le rôle clé de l'enseignement de l'Art numérique pour être compétitifs dans la société numérique. (D) Le désir personnel d'obtenir la VAE pour augmenter ma compétitivité académique et professionnelle.

Introduction

Mener à bien une valorisation des acquis de l'expérience est un voyage intime de plusieurs mois à travers des lieux et des temps multiples qui s'enchevêtrent. Je suis alors maintenant aux alentours de l'année 1976 à Brest. Je suis né avec les pieds bots et j'ai subi plusieurs opérations. Cette année-là on m'administrait de la cortisone pour calmer la douleur post opératoire. Allongé les yeux grands ouverts, je contemplais fasciné depuis mes huit ans une boule de matière organique qui virevoltait à quelques centimètres au-dessus de mon front. Cet élément flottant inconnu venant d'une dimension intérieur n'a jamais quitté mon esprit et je le retrouvais plus tard dans un livre de biologie, ça ressemblait comme deux gouttes d'eau à un détail de peau vu au microscope. Je n'ai cessé alors d'approfondir de manière plus ou moins consciente cette expérience clé imprimée pour toujours dans ma mémoire. C'est bien entendu un élément qui ne repose sur aucune expérience objective et qui ne sera jamais démontré. Ce qui importe ce sont les conséquences collatérales qui m'ont fait comprendre que la perception du réel est un acquis culturel et qu'il est possible d'explorer plus à fond notre conscience du monde par des pratiques créatives multiples et transdisciplinaires. Je m'épanouis dans l'exploration du réel et plus spécifiquement des dimensions spatio-temporelles via l'utilisation des technologies numériques de communication et de télécommunication. L'Art numérique est un outil fondamental qui me permet d'aborder de façon plutôt subjective et intuitive la définition du réel. Mais c'est aussi la recherche et l'enseignement qui me permettent d'analyser et de transmettre une connaissance. Mon troisième outil c'est l'activité professionnelle, je suis aujourd'hui en étroite collaboration avec une entreprise Finlandaise¹ qui fabrique des microscopes, on ne se refait pas! Je suis convaincu qu'il est possible d'influer positivement via les pratiques

artistiques et l'enseignement sur le développement de services et produits de consommation qui peuvent apporter humblement une meilleure prise de conscience du réel et des enjeux de notre civilisation.

Je voudrais remercier tout particulièrement les personnes qui m'ont accompagné dans mon parcours, ont partagé leur savoir, m'ont fait confiance, ont tenté de me faire voir mes pires maladresses, qui m'ont fait comprendre que la confiance et l'empathie sont des qualités à cultiver. Je pense entre autres à Joachim Pfeuffer l'architecte de Robert Filliou⁽²⁾ porteur de son art, Georges Albert Kisfaludi et Don Foresta, Keiko Tanaka l'activiste environnementale japonaise qui m'a initié à l'écologie, l'"électrographiste"⁽¹⁾ José Ramón Alcalá⁽⁴⁾ qui m'a ouvert les portes de son musée, Dan Mac Veigh⁽⁵⁾, artiste visionnaire créateur d'une ferme robotisée pour des enfants du Bronx, Sylvie Marchand⁽⁶⁾ la circassienne, ethnologue et vidéaste qui m'a appris à marcher avec le numérique avec Lionel Camburet, Jacques Bigot et Cédric Doutriaux, Frédéric Lemaigre, Vicente Blasko qui m'a fait découvrir le monde de l'entreprise éthique et a mes comparses de notre collectif artistique Transnational Temps⁽⁷⁾ Andy Deck⁽⁸⁾ et Verónica Perales Blanco⁽⁹⁾.

1 - Keeploop.com (je détaille ce projet à la fin de ce document)

2 - Robert Filliou est un artiste Français (1926-1987) lié au mouvement Fluxus qui marqua profondément toute une génération d'artistes dans les années 70, on le surnomma "l'Artiste des Artistes".

3 - l'électrographie ou la xérographie est le processus électrochimique des photocopieurs analogiques.

4 - José Ramón Alcalá est directeur du MIDE (Musée International d'Électrographie) enseignant Académicien (Catedrático) de la Faculté des Beaux Arts de Cuenca en Espagne.

5 - <http://oceanofk.org>

6 - Sylvie Marchand est une artiste (gigacircus.net) enseignante à l'école Européenne Supérieure de l'Image de Poitiers.

7 - transnationaltemps.net

8 - Andy Deck est un artiste New Yorkais (artcontext.org) qui enseigne à la School of Visual Arts.

9 - Verónica Perales est enseignante Docteur à la faculté des Beaux Arts de Murcia, artiste plasticienne et multimédia.

Période 1993-1994

Vivre la mort d'un proche c'est une renaissance. Ce matin là j'ai chargé ma vieille voiture Citroën GS blanche et je suis parti vers le sud, vers l'Espagne avec comme seul référence le Guide du Routard 1993, j'avais 25 ans. Je me rappelle du premier nom de village que j'ai vu depuis la route «cambio de sentido» en fait ça voulait dire «changement de direction», j'avais étudié l'Anglais et l'Allemand et je ne savais pas parler l'espagnol! **J'avais dans mes bagages** de l'argent pour tenir un an, **mon diplôme national d'arts plastiques de Quimper avec félicitations du jury** et un très sophistiqué (pour l'époque) ordinateur individuel Mac II CX de 8 mégas de ram et 256 couleurs avec un tout nouveau programme Macromedia Director 4⁽¹⁾ (L) pour la création de contenus multimédia interactifs. **Je venais de l'École Régionale des Beaux-Arts de Nantes⁽²⁾ où nous avons eu le privilège de pouvoir acquérir une solide connaissance en création multimédia** dans un des tout premiers Ateliers de Recherche Numérique (ARN) en école d'art en France. Je vais à la page 157 du guide du routard «*MIDE Musée International d'Éléctrographie installée dans un ancien couvent de carmélites du XVIIIe siècle et dépendant de l'université de Castilla la Mancha, ce musée, fondé et codirigé par un Français, a été inauguré récemment.*» Tout commença à vrai dire pendant la seconde guerre mondiale. L'ingénieur Belge Marcel Demeulnaere⁽³⁾, un des deux inventeurs du photocopieur avec Chester Carlson, décida de se rendre avec sa famille et en train au Portugal pour fuir le nazisme. Pour des raisons inconnues le train déraille à Cuenca, une magnifique ville médiévale espagnole à 200 km à l'est de Madrid. Un demi-siècle plus tard un mystérieux français nommé Christian Rigal fut effectivement à l'origine du musée d'Éléctrographie mais il disparut en coup de vent et je me suis donc retrouvé en face du directeur José Ramón Alcalá qui était bien espagnol et non pas Français.



illustration: salle des photocopieurs du musée d'éléctrographie

Je me trouvais donc dans un musée avec un laboratoire de recherche « Museo Internacional de Electrografía » appartenant à l'Université de Castilla la Mancha U.C.L.M et sponsorisé par Rank Xerox le leader mondial des photocopieurs. Un lieu

qui était spécialisée dans la production et l'archivage d'oeuvres artistiques réalisées avec des photocopieurs dont certains étaient branchés à des ordinateurs. Me voilà donc à la racine des technologies de l'image numérique en plein milieu des petites montagnes espagnoles de Castilla La Mancha au sommet du python rocheux qui domine cette petite ville de 25.00 habitants. J'ai pu très rapidement montrer ma production interactive stockée sur des disquettes de 1.2 mégabytes au directeur du musée José Ramon Alcalá qui cherchait à développer la création numérique au sein du musée et m'a donc proposé d'utiliser le laboratoire et tous les équipements pour la réalisation de mes projets personnels. Je pouvais compter sur quelques ordinateurs Macintosh haut de gamme (840AV) équipés de cartes d'acquisition vidéo, d'écrans 17 pouces, de disques de stockages et de scanners à haute résolution qui étaient hors de prix à cette époque. Nous avons donc opéré un échange de services où j'ai formé une partie du personnel à l'utilisation des outils de création de contenus multimédias interactifs.



illustration: Vue du quartier ancien de la ville de Cuenca et du musée d'électrographie à l'extrême droite.

J'étais très présent dans les laboratoires du musée et expliquais aux élèves stagiaires, qui suivaient les cours de quatrième et cinquième année de la Faculté des Beaux Arts de Cuenca et qui profitaient d'une bourse pour travailler au musée, comment passer de la PAO (mise en page assistée par ordinateurs) à la création de contenus interactifs. Cette formation aboutira à la publication au sein du musée d'un CD-ROM "Narrations Multimedia" qui regroupe les productions multimédia réalisée au musée cette année là. J'ai eu également la chance inestimable de me retrouver dans la ville où a été créée quelques années auparavant la Faculté de Beaux Arts⁽⁴⁾ la plus expérimentale en Espagne. De nombreux élèves et Professeurs venaient donc développer leurs projets au sein du musée. J'y étais présent quasiment tous les jours pendant l'année scolaire 1993-1994 où j'ai pu découvrir le travail d'artistes internationaux et partager toutes mes connaissances acquises principalement aux Beaux-Arts de Nantes. **En tant que ex étudiant en école d'Art Française j'avais des connaissances solides sur l'histoire de l'Art et les pratiques contemporaines. J'étais bien informé sur les pratiques artistiques liées au numérique et contrôlais le design graphique, le montage vidéo, l'édition du son, la photographie numérique et un peu de programmation en langage Lingo⁽⁵⁾** pour le maniement de logiciels de création de contenus interactifs. Je profitais clairement de ma formation en France qui me donnait une certaine avance. Cette avance sera vite perdue au bout de quelques mois où j'ai expliqué en

détail principalement le maniement du programme Marcomedia Director 4_(L) pour la création de contenus interactifs et du programme Sound Edit_(M3) pour l'édition du son. Je découvrais avec ravissement la production de créations interactives de qualité réalisées par les meilleurs élèves sélectionnés par José Ramón Alcalá le directeur. Ma présence au Musée n'a pas été sans difficultés car je me suis retrouvé dans un environnement où était établie une hiérarchie. Le musée hébergeait dans ses locaux le service de design graphique PAO pour la confection de posters, dépliants, revues et livres édités par l'Université de Castilla La Mancha. J'ai connu une dure résistance de la part du personnel de ce service qui voyait d'un mauvais œil l'intrusion de nouvelles technologies qu'ils ne savaient pas contrôler. Au bout de quelque mois le directeur du Musée provoqua carrément le déménagement du service PAO vers d'autres locaux de l'Université et mis à profit l'espace pour le labo de création multimédia.

Cette collaboration avec le "Museo Internacional de Electrografía" (MIDE) qui commença en Septembre 1993 ne s'achèvera qu'en 2001 avec de nombreux travaux individuels ou réalisés en équipe₍₆₎ depuis la faculté des Beaux Arts de Cuenca où j'obtiendrais ma "Licenciatura" de 5^{ème} année en 1999. Dans le cadre de la valorisation des acquis de l'expérience je voudrais m'attacher tout spécialement à la description de deux créations multimédia "Sotos, un monde qui n'existe plus" et "Découverte d'un Biotope" que j'ai réalisé entre les années 1993 et 1996. Ces deux productions ont des points communs très forts car elles figurent un effort d'exploration du réel au niveau matériel, physique et au niveau émotionnel et même spirituel avec des outils numériques.



Narration non linéaire sur support cd-rom «Sotos un mundo que ya no existe» - Sotos, Espagne

Je parlerai tout d'abord de l'exploration émotionnelle de notre environnement via les outils numériques et de la création d'une narration interactive non linéaire sur support CD-ROM qui s'appelle « Sotos, un monde qui n'existe plus ». Il y avait ce berger qui s'appelait Gabriel et qui parfois tirait des coups de feu vers le ciel pendant la nuit. Un jour il me rendait visite avec un couteau à la main avec l'intention de me faire partir, un bout de journal qui traînait par terre avec écrit en gros caractères "un monde qui n'existe plus". Quand on est seul coupé de sa langue et qu'il n'est pas possible de prendre de la distance et d'être certain du message que l'on perçoit alors tout devient magique ou cauchemardesque. La perception du réel s'exacerbe et crée des fenêtres pour la créativité et la compréhension du monde. **Je réalise des photographies analogiques avec la technique de sténopés⁽⁷⁾, enregistre du son, réalise des interviews, m'infiltré dans toutes les couches sociales et générations du village. Je triture numériquement tout ce matériel audiovisuel que j'accumule tout au long de mes rencontres** sur des disques de stockage syquest de 40 mégabytes dont je dispose au musée d'électrographie. Je réalise par exemple un curieux interview de Pepe Valiente l'ancien maire du village dans le cimetière de Sotos qui me fait connaître certaines figures décédées, entrevue que je transforme en une visite interactive entre autres contenus du CD-ROM.



illustration: Sténopés de Angelines du « Bar Los Angeles » réalisé à Sotos

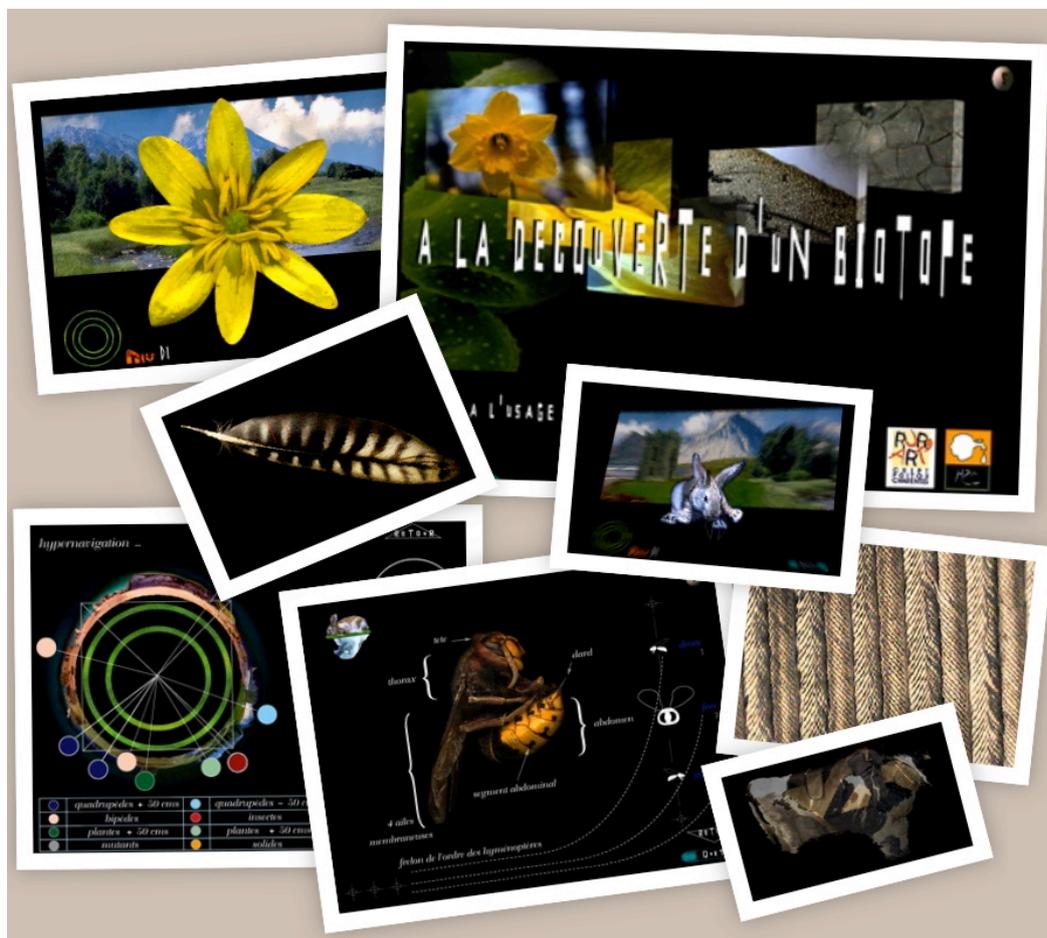
Je rencontre rapidement certains problèmes dans le village et me rend compte qu'il y a deux groupes de population divisés sur des rancunes de la guerre civile, celui des républicains et des nationalistes et je perçois également le poids écrasant de la religion catholique dans cette communauté. La plaque en hommage aux morts pour Franco sur la façade de l'église est un affront qui avive les divisions entre les membres d'une même famille. Je suis même sommé de quitter le village mais je trouve tout de suite la protection de nombreuses personnes. C'est cette situation que j'ai exploité avec plaisir, un moment unique et privilégié que je recommande vivement à tout personne qui peut voyager. **J'apprends que notre compréhension du monde est un maillage entre notre mémoire collective et nos expériences individuelles qui nous emmènent à tisser dans le temps et à plusieurs des fils de pensée qui s'entrecroisent et forment notre patrimoine culturel.** Je constate qu'au niveau d'un petit groupe humain, nous retrouvons les grands archétypes qui trouvent leur résonance souvent inconsciente avec les grands mythes de notre civilisation. Dès ce moment là **je questionne alors mon individualité au profit d'une identité partagée** proche à la philosophie bouddhiste que je découvrirai 15 ans plus tard. Avec du recul je regrette de ne pas avoir eu la présence d'esprit de me documenter sur les grands mythes et symboles et de consulter des livres

d'Histoire sur la guerre civile pour pouvoir tisser des liens théoriques avec ce que je découvrais. C'est une lacune qui se comprend en partie par le fait que j'étais étudiant d'école d'Art et non pas d'Ethnologie et d'Histoire mais que je ne justifierais pas aujourd'hui. La curiosité et le désir d'apprendre dans d'autres domaines est une condition pour aborder avec force les pratiques artistiques contemporaines qui s'infiltrèrent dans d'autres couches sociales et professionnelles, ce que l'on appelle la transdisciplinarité. **Le CD-ROM « Sotos » sera montré lors de l'exposition « Signs of the Century, 100 ans de Design Graphique en Espagne » au musée Reina Sofia de Madrid en l'an 2000.**

J'ouvre également de nouvelles voies d'exploration au musée d'électrographie avec la création d'un prototype d'interface interactive qui simule un espace tridimensionnel pour l'exploration de la collection du musée entre autres activités. Je passe beaucoup (trop) de temps à tester des idées qui me demandent une quantité énorme de travail pour un résultat minime. Je combine des modélisations 3D réalisées avec le programme Swivel 3D (glossaire: M) avec des animations infographiques interactives sur le programme Macromedia Director (glossaire: L). C'est une voie que j'abandonne par la suite car je réalise que je n'ai pas les moyens techniques pour réaliser ce genre d'objectifs et que la simulation de la troisième dimension n'est pas obligatoirement la meilleure solution pour consulter de l'information numérique. **Cette période de test me servira tout de même à réaliser quatre ans plus tard le site web officiel du Musée d'électrographie,** travail que je détaille dans le chapitre lié à mes compétences plastiques en infographie.

Période 1995-1996

De retour en France en Septembre 1995 avec pour objectif l'obtention de mon diplôme national supérieur d'études plastiques aux Beaux-Arts de Nantes (DNSEP), je me réintègre au laboratoire de recherche numérique de Nantes avec une intuition liée à la perception de l'espace physique et me propose d'explorer cette idée par la pratique artistique et l'utilisation des outils numériques. Le nouveau projet s'appelle « découverte d'un biotope » où il s'agit de proposer une exploration virtuelle au niveau microscopique d'animaux et de plantes pour montrer qu'il existe potentiellement des relations structurelles et chromatiques entre différents éléments du vivant et à différentes échelles. Je partage mes idées avec deux collègues et nous mettons en place une équipe de travail pour la réalisation d'un prototype sur support CD-ROM. Nous définissons une structure horizontale de collaboration pour l'exécution des tâches en créant une première version lors d'une résidence au musée d'électrographie fin 1995. Pour terminer ce projet j'ai surtout compté sur une résidence au centre d'art RUR'ART⁽⁸⁾ et la collaboration du lycée agricole expérimental Xavier Bernard de Venours⁽⁹⁾ en Charente. Je dispose de deux semaines de résidence au centre d'Art et collabore avec des étudiants et professeurs de Terminale option agronomie pour les prises de vue et l'analyse des différents médias qui serviront à l'élaboration du prototype.



Exploration interactive d'un environnement numérique «Découverte d'un Biotope» Milano, Italie

Je me réunis avec les enseignants, expose l'idée générale, met en place un calendrier avec des périodes de travail commun en laboratoire pour l'utilisation des microscopes et des binoculaires et un travail de prises de vue dans les étables de la ferme agricole associée à l'établissement. Je me déplace également sur l'ensemble du domaine de plusieurs hectares pour réaliser des prises de vue des ruches, des cultures et du paysage agricole en général. Je réalise les compositions infographiques sur Photoshop^(A) et assemble en une dizaine de jours un premier prototype interactif avec le programme Macromedia Director^(L). Je constate qu'il existe effectivement des liens chromatiques et structurels sur des éléments du vivant et à différentes échelles **et je comprends que le prototype que je suis en train de réaliser n'est qu'une très humble approche d'un travail beaucoup plus colossal. Je rêve alors d'une encyclopédie interactive du vivant où nous pourrions traverser l'espace et le temps, rentrer dans un épi de blé, passer par un cheveu humain et ressortir par la patte d'une poule, une infinité de liens ou tout la matière du vivant se résume à une même manifestation, « la vie »**. Je découvre lors de ma résidence les problèmes liés à l'utilisation des pesticides qui provoquent des dérèglements du processus de pollinisation des abeilles, déplore l'exploitation à champs ouverts qui provoque l'appauvrissement de la terre et le traitement industriel des animaux.

Je comprends que le développement de projets multimédias trouve une résonance dans les milieux pédagogiques car ils constituent des outils pour l'enseignement. L'interactivité permet de créer des modèles informatiques qui simulent des processus complexes à grande ou petite échelle, dans un temps long ou bref sans passer par l'intervention dans le réel. Elle permet également de développer des liens rhizomiques entre différents éléments pour mettre en évidence

des approches systémiques. Les systèmes informatiques permettent également l'autoévaluation et le travail en réseau.

Le CD-ROM « Découverte d'un biotope » fut présenté au festival INA imagina 1996 et reçu le premier prix de la catégorie CD-ROM à Milan. Je réalise le voyage en Italie et présente le projet devant un nombreux public lors de la cérémonie d'inauguration. Je ne perçois pas de possibilité pour le développement d'une encyclopédie interactive basée sur cette idée. J'ai la sensation que l'objet même du festival INA Imagina est le festival en soi et non pas les potentiels de connexion entre les créations artistiques et le monde professionnel. Cette situation se répétera d'ailleurs quelques mois plus tard lors de **la remise de la bourse Hachette créateur Multimédia qui m'a été décernée la même année para la Fondation de France.** On pourrait penser que l'obtention de la bourse la plus prestigieuse de multimédia en France pourrait attirer des investisseurs sur des projets multimédia, et bien non cela ne c'est pas produit. Mais je ne me plaindrais pas, les 150.000 francs de la bourse me permirent de développer de nombreux projets artistiques pendant quelques années sans être obligé de réaliser des travaux de commande. À cette époque je veux surtout accomplir des travaux de recherche et de création artistique pour les raisons mentionnées quelques lignes auparavant et aussi tout simplement car en 1996 je n'ai pas fini mon cycle scolaire. **Je privilégie tout au long de ma trajectoire professionnelle et artistique la recherche de projets rémunérés qui me permettent de développer mes aptitudes créatives et réaliser mes propositions personnelles que ce soit dans le secteur privé ou le secteur publique.**

J'établis donc lors de ma résidence au centre Rur'Art et par la création du CD-Rom « Découverte d'un Biotope » une relation fructueuse entre les pratiques artistiques liées au numérique, les sciences naturelles et l'éducation ce qui me permettra en 1999 de voyager aux états Unis à New York pour collaborer avec un projet de ferme pilote robotisée pour des enfants du Bronx «ocean of Know»⁽¹⁰⁾ avec l'artiste Dan Mac Veigh. 1995 c'est aussi l'année où **je rencontre l'artiste vidéaste ethnologue Sylvie Marchand** qui repéra mon travail lors d'une exposition à Vigo au nord-ouest de l'Espagne et **avec qui je collaborerai activement pendant près de 10 ans.** Et puis **c'est également l'année du voyage à Hiroshima au Japon.** Je me permet ici de mentionner brièvement cette expérience car elle a son importance. L'école des beaux-arts de Nantes a été choisie par une organisation Japonaise pour représenter la France lors d'une exposition des écoles d'art du monde à Hiroshima pour le cinquantenaire de la défaite du Japon et du génocide atomique⁽¹¹⁾.

Avec quelques étudiants nous répondons à l'appel d'offres et proposons **une installation numérique à la fois in-situ et en réseau «un dôme pour nos énergies»** pour commémorer l'événement. Notre projet fut sélectionné et je me suis donc rendu avec un camarade à Hiroshima pendant trois semaines pour la réalisation et l'exposition de l'oeuvre. Nous avons utilisé à la fois des matériaux nobles et naturels et des dispositifs numériques pour la réalisation et l'impression de portraits de Japonais qui vivaient à Hiroshima. Nous disposions d'une connexion Internet et d'un programme de fax qui nous permettait de communiquer avec d'autres personnes en Occident. Notre présence correspondait au moment où le pouvoir politique en France avait repris ses essais nucléaires dans le Pacifique. **Nous recevons (malgré tout) le deuxième prix « mention honorable » pour ce travail.** Mon voyage au Japon m'emmena à connaître **Keiko Tanaka une japonaise activiste environnementale qui m'initia à l'écologie et me fit comprendre la situation environnementale dans laquelle nous nous trouvions.** Je comprends qu'il fallait très sérieusement prendre en compte le contexte politique et social d'une création artistique

numérique ce qui nous renvoie au potentiel des réseaux de communication et télécommunication quelque années avant le boom internet. Bien entendu toute trajectoire n'est pas parfaite et l'on apprend énormément de nos erreurs surtout quand on n'est pas à la bonne place et au beau moment. **Utiliser des ordinateurs pour passer un diplôme en Art n'était politiquement pas du goût de tout le monde** et puis je dois avoir probablement ma part de responsabilité pour ne pas avoir su analyser la situation. **En juin 1996 je n'obtenais pas mon diplôme DNSEP et quatre mois plus tard j'obtenais par contre la bourse multimédia de la Fondation Hachette dotée de 150.000 Fr et le premier prix catégorie CD-ROM du festival INA IMAGINA.** Mais cet échec administratif m'a été utile (serendipity) car **en 1998 je retournai en Espagne pour obtenir l'équivalent du DNSEP puis être moi-même enseignant en audiovisuel et multimédia à la faculté de Beaux Arts de Murcia quelque années plus tard.**



Installation Mixed-Média online/offline «Un dôme pour nos Energies» 1995 Hiroshima, Japon

Cette période marque les bases de ma pratique artistique et professionnelle à la confluence entre l'art, les technologies numériques, l'éducation et l'environnement. J'aborde surtout les situations de manière intuitive et laisse libre cours à ma créativité afin d'obtenir des créations artistiques originales et sensibles. **Je rencontre les personnes clé,** des professionnels qui m'accompagnent dans ma démarche et m'invitent à aborder un travail d'analyse plus approfondi, objectif que j'accomplirais quelque années plus tard. **Je commence à écrire quelques articles et collabore à des projets de recherche Universitaires I+D⁽¹²⁾** aux alentours de l'année 1999. **J'obtiens je crois de très bon**

résultats avec quelques prix internationaux et la prestigieuse bourse Multimédia de la Fondation Hachette qui n'est donnée qu'à un candidat par an au niveau national et qui me permet de pouvoir continuer à travailler dans le champ de l'Art. C'est l'époque où **je maîtrise parfaitement une troisième langue, l'Espagnol**, que j'apprends par mes propres moyens. J'acquiers de nouvelles compétences techniques qui sont **un perfectionnement dans l'utilisation des outils numériques et une amélioration de mon travail graphique** grâce à ma présence au musée d'électrographie. **J'acquiers la capacité de pouvoir former des personnes pour le maniement des outils numériques** dans les laboratoires de recherche du musée MIDE et **je suis capable de m'intégrer dans un groupe social Espagnol en élaborant des stratégies de communications puisées dans les pratiques artistiques** pour réaliser une exploration véridique du groupe social. **Je réussis à établir les bases d'une collaboration avec une institution culturelle et universitaire Espagnole qui perdurera pendant de nombreuses années** afin d'affirmer mes compétences artistiques et d'obtenir le diplôme (Licenciatura) équivalent au DNSEP de cinquième année en France. **J'établi également les bases d'une future collaboration Erasmus entre les Beaux Arts de Cuenca et les Beaux Arts de Nantes et de Poitiers. Je sais faire valoir le laboratoire de recherche de l'école des Beaux Arts de Nantes au niveau international à Hiroshima.**

Compétences

- **Je connais** l'histoire de l'Art que j'ai appris aux Beaux Arts de Quimper jusqu'à l'obtention du DNAP avec félicitations du jury.
- **Je maîtrise** les techniques de création multimédia que j'ai appris aux Beaux Arts de Nantes avec l'obtention du CESAP et que je perfectionne à la faculté des Beaux Arts de Cuenca avec l'obtention de la "Licenciatura".
- **J'identifie** les pratiques artistiques contemporaines liées à la création multimédia.
- **J'utilise et je domine** les logiciels suivants : Photoshop, Premiere, Sound Edit, Marcromedia Director, Swivel 3D.
- **J'expérimente** en développant de nombreuses créations multimédia interactives, cd-rom et installations.
- **J'analyse** mon expérience sensorielle grâce aux outils de création multimédia et je raconte comment je perçois mon environnement autant du point de vue physique que psychologique.
- **Je présente** ma production artistique multimédia dans différentes institutions culturelles afin de réaliser des résidences d'Artiste.
- **Je m'adapte** à un environnement social totalement nouveau en m'intégrant dans une communauté rurale Espagnole.

- **J'apprends** l'espagnol en autodidacte **et je m'exprime** dans cette langue par l'oral et l'écrit afin de développer mes projets en Espagne.
- **Je transmets** mes connaissances en expliquant comment produire des créations numériques interactives à d'autres étudiants et professionnels principalement au musée d'électrographie
- **Je contrôle** mes émotions en affrontant des conflits d'intérêt lors de ma résidence en Espagne.
- **Je démontre** mes compétences techniques et artistiques liées à la création multimédia en gagnant différents prix internationaux, bourse et concours.
- **Je mesure** les enjeux de la création numérique dans le cadre de l'art, de l'éducation et de la société en général.
- **Je considère** mes pratiques comme un vecteur pour améliorer ma compréhension du réel et pour affirmer mon activité artistique et bientôt professionnelle et pédagogique dans la société.

- 1- Un des tous premiers logiciels grand public qui permettait de créer des écrans interactifs.
- 2- <http://www.erba-nantes.fr>
- 3- http://archives.lesoir.be/carlson-l-inventeur-de-la-photocopie-_t-19881203-Z015NU.html
- 4- <http://bellasartes.uclm.es>
- 5- C'est un langage informatique qui permet de programmer de l'interactivité avec le programme Director.
- 6 - Catalogue du musée d'électrographie, exposition au musée Reina Sofia «100 ans de Design Espagnol», programme TV Caos.
- 7- Un sténopé est un dispositif optique très simple permettant d'obtenir un appareil photographique dérivé de la camera obscura.
- 8- <http://www.rurart.org>
- 9- <http://www.venours.fr>
- 10- <http://oceanofk.org>
- 11- International Exhibition of Art Colleges Hiroshima '95.
- 12- I+D:(Investigación y Desarrollo) - projet de Recherche et Développement au sein d'une université.

Présentation de l'activité

Il existe en France un vaste réseau d'artistes plasticiens et performers qui représentent la génération postérieure au mouvement Fluxus des années 60. Ils ont pour dénominateur commun une approche artistique ancrée dans le social qui combine la performance et la création audiovisuelle. Le **collectif Gigacircus avec lequel j'ai travaillé pendant sept ans de 1997 à 2004** est un nœud de ce réseau. Fondé par Sylvie Marchand⁽¹⁾ quelques années auparavant, il a **pour objectif de développer des installations artistiques audiovisuelles depuis l'ethnologie qui combinent des outils multimédia avec le monde du spectacle vivant et de la performance**. Après avoir été repéré pour mon travail multimédia lors d'une exposition à laquelle je participais à Vigo en Espagne, je suis invité à rejoindre le collectif. **Je développe pendant plus de sept ans et en tant que co-auteur de nombreuses œuvres multimédia et participe à de nombreuses expositions dans le réseau de l'Art contemporain et également du spectacle vivant**. Les intérêts fondamentaux du collectif artistique consistent à combiner des ressources analogiques et numériques pour développer des dispositifs multi-écrans interactifs qui tentent de **faire connaître les cultures nomades** en mettant l'accent sur la nécessité de préservation de la mobilité des cultures, des discours et des hommes sur la planète. Entre autres créations Mixed-Média^(P) je présenterais en détail mes acquis de l'expérience liés à la création de l'œuvre audiovisuelle interactive « Temps d'Histoires **pour Compostelle** » et la performance « **Passeur de Lumière** ». Ces deux créations ont comme dénominateur commun la marche comme essence du discours artistique. **J'apprends durant 7 ans au sein du collectif à « marcher » avec les technologies numériques de communication et de télécommunication.**

Installation Mixed-Média « Temps d'Histoires pour Compostelle » 1997

Après de nombreuses réunions présentiels ou l'artiste vidéaste et ethnologue Sylvie Marchand nous présente son projet de création audiovisuelle autour des chemins migratoires de pèlerinage, nous organisons l'équipe de tournage et nous nous mettons en mouvement, je me charge principalement de la gestion du matériel informatique. **Nous sommes durant l'été 1996 sur le chemin de pèlerinage de Saint Jacques de Compostelle** au nord de l'Espagne, un parcours

d'Est en Ouest de 900 kms tout au long de la "Vía Láctea" qui mène au cap Finisterrae depuis les Pyrénées occidentales. Je suis à la trace pendant 35 jours et depuis ma fourgonnette Volkswagen vert pomme improvisée en labo multimédia, les membres en marche du collectif Gigacircus Sylvie Marchand et Lionel Camburet. Ils enregistrent des témoignages de pèlerins et personnes qui habitent tout au long du chemin. Ils collectent au sol des échantillons divers. **Je suis en charge d'assurer la logistique du tournage et réalise in-situ des travaux infographiques avec un scanner en digitalisant les données.** J'utilise le logiciel Photoshop^(A) pour analyser les échantillons au sol et former un « chemin numérique » du parcours. **J'apprends à travailler en déplacement afin de collecter les media audiovisuels du travail documentaire préalable à la réalisation d'une œuvre interactive et suis capable de combiner mobilité et création multimédia.** Je découvre le travail en équipe et la coordination pour le tournage et assiste à l'intervention de ces deux professionnels de l'audiovisuel. **Je découvre les méthodes pour la réalisation des interviews, des descriptions de lieux et des autoportraits** (vision panoramique 360 du contexte) Je comprends qu'il est fort intéressant de collecter de nombreux média avec différents outils analogiques et numériques (enregistrement vidéo, enregistrement audio, prises de notes, dessins, interventions in-situ (sculptures éphémères) de Lionel Camburet, photographies et scanners numériques). Les problèmes que je peux rencontrer sont d'ordre matériel pour pouvoir trouver par exemple de l'électricité et recharger les équipements et travailler avec l'ordinateur qui n'est pas un portable. **Je dois aussi repenser mon individualité pour un travail qui profite au groupe** et qui n'est pas obligatoirement ce que je veux faire. **Je note que je ne suis pas en situation intellectuelle pour débattre sur les significations profondes de l'histoire du chemin de pèlerinage car je n'ai pas de formation à ce sujet.** J'apprends en m'imbibant des savoirs des personnes que je rencontre avec le collectif. J'apprends à me libérer encore mieux de la fausse barrière psychologique qui sépare souvent les jeunes générations de leurs aînés en constatant que la diversité des nationalités, des cultures et des âges sur le chemin résonnent en un même désir d'ouverture à l'autre (recherche spirituelle que l'on soit catholique, bouddhiste ou athée). J'assiste à des témoignages de personnes qui identifient clairement la fracture entre leur rôle dans la société et leurs aspirations individuelles plus ou moins inhibées.

De retour en France après le tournage je décide de rester travailler en Charentes près de Angoulême pendant plus d'un an avec Sylvie Marchand et Lionel Camburet. Grâce à mes travaux précédents comme les cd-rom « Sotos, un mundo que ya no existe » et « découverte d'un biotope » combinés à la proposition de Sylvie Marchand de collaboration sur les chemins de Compostelle, **je me présente individuellement et j'obtiens en Octobre 1996 la bourse multimédia de la Fondation Hachette dotée de 150.000 francs** pour la réalisation du projet « Temps d'Histoires pour Compostelle » qui nous permettra d'investir dans du matériel informatique et de couvrir mes heures de travail pour le collectif. Je me consacre à temps plein pour ce projet.



Quelques images qui figurent l'installation « Temps d'Histoires pour Compostelle » 1997

Nous réalisons le dérushage des media enregistrés le long du chemin et je souffre de passer plusieurs mois avec Sylvie Marchand et Lionel Camburet à éplucher chaque plan vidéo sur une base de données informatique en stipulant chaque secondes des bandes magnétiques DV. Nous comptabilisons au moins 50 heures d'enregistrement vidéo. Je comprends que **nous sommes également sur le mode de réalisation d'un documentaire vidéo** et je commence confusément à questionner la méthode de travail appliquée à la création multimédia plus intéressé par l'exploration très approfondie de peu d'éléments graphiques et sonores que par la profusion de stimuli audiovisuels. Cependant **cela me permet d'apprendre comment on réalise un documentaire audiovisuel en tirant parti à 100% des enregistrements**. Il s'agit bien entendu d'exploiter au maximum tous les plans filmés par Sylvie Marchand en les cataloguant dans la base de données Filemaker⁽¹⁾ mais la création est beaucoup plus riche que cela. Nous pourrions dénommer cette œuvre hybride **un documentaire mixed-média interactif** car c'est la fusion de différents média (enregistrement vidéo, prises de sons, collecte d'objets et prises de notes) enregistrés par les membres de l'équipe puis c'est également un travail d'écriture à posteriori et en équipe pour définir la forme narrative nouvelle qui articule de manière cohérente tous ces media. Nous réalisons de nombreuses réunions présentielle en Charentes pour élaborer la forme audiovisuelle interactive qui permettra de retranscrire l'expérience d'une façon tout à fait originale. Chacun échange ses idées autour d'une table et peut librement s'exprimer dans une structure presque horizontale, néanmoins Sylvie Marchand prend généralement les dernières décisions. Nous comptons sur la participation au projet de l'excellent programmeur et ingénieur de la radio Jacques Bigot qui travaille actuellement à la Cité des Science de La Villette à Paris⁽²⁾. **Nous**

fusionnons nos connaissances et définissons une installation Mixed-Média^(P) interactive qui combine le documentaire projeté, le cd-rom interactif, le diaporama photographique et l'installation. Pour ma part je réalise des croquis à la main et des modélisations 3D simple avec le logiciel Strata 3D Pro^(M2), utilise les logiciels Adobe Photoshop^(A), Sound Edit^(M3) et Macromedia Director^(L) pour réaliser des tests interactifs. Nous obtenons pour la réalisation du projet (post-production des media, programmation du logiciel informatique et création de la structure de projection) des aides de la région Poitou Charentes et une résidence de plusieurs semaines au centre d'Art Hérimoncourt C.I.C.V⁽³⁾. **Je travaille dans les laboratoires du C.I.C.V et collabore activement à la conceptualisation du projet au niveau du programme informatique, de la vidéo, du son et tout particulièrement à la création de l'interface multimédia qui est sous ma responsabilité. Nous donnons naissance à un documentaire interactif qui communique avec une base de données accessible via un écran tactile.** Le spectateur-acteur peut explorer le film qui peut durer trois heures et changer son cours suivant la navigation réalisée via l'écran tactile. Si le spectateur est passif et n'explore pas les contenus audiovisuels, le documentaire perd de sa substance et se « recroqueville » sur quelques minutes de durée grâce au programme informatique. L'œuvre audiovisuelle est une projection sur la surface de toile d'une tente nomade dans laquelle rentre le publique. Des diapositives synchronisées avec le film et contrôlées parfois via l'écran tactile tapissent la superficie de l'habitat sur 180 degrés. **Je réalise le design graphique et le concept de navigation de l'interface** en me basant sur la représentation du corps dans l'espace numérique de l'écran tactile qui permettra au publique d'explorer de multiples angles de vues simultanés en liens avec la projection. Je sépare conceptuellement les éléments liés au déplacement du corps (la marche c'est le pied) des éléments liés à une expérience au repos (les étapes sont dans la main). Le « spectateur chef d'orchestre » qui influe sur le cours de la projection par ses manipulations à l'écran visualise très clairement un pied à gauche de l'écran et une main à droite. Des piles d'images naissent et meurent dans ces espaces de représentation symboliques du corps humain.



Interface tactile « Temps d'Histoires pour Compostelle » 1997

Je participe en tant que co-auteur au concept d'articulation entre une base de données interactive et un documentaire audiovisuel. J'obtiens en un an et après un travail acharné de probablement plus d'un millier d'heures **l'expérience requise pour réaliser en équipe un travail multimédia à la hauteur des meilleurs installations interactives multimédia artistiques de la fin des années 90 en France.**

Nous réaliserons une tournée en France et en Espagne qui durera plusieurs années avec des lieux comme le festival « Videoformes » de Clermont-Ferrand ou le festival d'art vivant « Coup de Chauffe » de Cognac. **J'apprends à monter des installations multimédia interactives en intérieur mais aussi en plein air** en devant palier les risques d'intempéries. Je considère que ce genre de production est réellement héroïque car elle demande énormément de compétences et d'énergie et je crois que quinze ans plus tard les installations interactives artistiques sont les grandes oubliées des institutions culturelles. **Je comprends que, l'absence d'objet tangible et durable, la complexité du montage, la maintenance, le stockage et l'obsolescence rapide des systèmes informatiques sont les raisons pour lesquelles elles n'ont pas connu plus de succès sur le marché de l'Art.** Une fois sorti du collectif en 2004 pour en former un nouveau, je continuerais avec le collectif Transnational Temps à développer des installations interactives très rustiques mais nous abandonnerons assez vite au profit d'un autre type d'approche plus en lien avec les réseaux numériques et le Net Art. **Je comprends que la navigation interactive dans des media est un potentiel énorme pour l'industrie audiovisuelle mais elle a été pour le moment éclipsée par l'arrivée d'internet qui privilégie la navigation entre des contenus (url) qui ne sont pas préalablement connectés.**

Performance « Passeur de Lumière » 2000

« Passeur de Lumière » est une installation qui pour moi a germé au milieu d'une clairière quand Lionel Camburet (sculpteur, performer et musicien du collectif Gigacircus) a fixé des grelots à ses pieds et s'est mis à danser en cercle en martelant le sol en rythme avec ses pieds nus pendant de longues minutes. Il était peut être au milieu des forêts du Canada en Alberta où il a vécu plusieurs années dans des conditions extrêmes en hiver. Sylvie Marchand filma la scène qui restera gravée dans nos esprits. Après avoir réalisé l'installation « Temps d'Histoires pour Compostelle », la ville numérique expérimental de Parthenay⁽⁴⁾ nous propose de réaliser en 2000 une œuvre pour leur salle multimédia. Nous nous réunissons en Charentes et travaillons sur une idée créative « **Passeur de Lumière** » que je considère vraiment d'avant garde avec du recul. Il s'agit de piloter une projection diaporama multi-écrans avec le rythme de la marche d'un performer qui parcourt la ville. Les pas synchronisent également un site web où nous pouvons voir une représentation du parcours. Je participe à l'élaboration de l'idée originale et me charge de la partie web et utilise les logiciels Flash^(Q) pour la création des animations du passeur en marche. Je vectorise^(V) des photogrammes des vidéos du passeur en marche et je recompose des séquences animées visuellement attrayantes qui sont compatibles avec les fortes limitations de débit du réseau internet en 2000. J'utilise Dreamweaver pour développer la structure générale du site web qui reçoit les animations développées avec Flash^(R) et j'utilise Photoshop^(A) pour créer le design graphique général. **Nous utilisons pour la première fois des téléphones portables qui nous permettent de capturer les sons des pas du marcheur avec des micros Electret^(S) fixés aux chevilles et les interpréter pour contrôler la projection audiovisuelle à travers un programme informatique original développé par Jacques Bigot.** J'utilise avec l'équipe un harnais de notre fabrication qui permet de transporter un ordinateur portable tout en marchant pour réaliser des séquences en direct de la performance. Un « messenger » à bicyclette transporte les images sur un disque de stockage jusqu'à la salle multimédia où les médias sont montés (uploadés) sur le serveur du site web du projet. Les images capturées en direct sont montrées en ligne au bout de quelques minutes. **Nous travaillons réellement en réseau et dans un temps différé très court entre la production de l'œuvre et sa diffusion. Ce travail annonce des modes de production, de post-production et de diffusion d'œuvres d'Art qui sont aujourd'hui très accessibles grâce aux réseaux de télécommunications et aux smartphones.** L'essence même de l'œuvre est dans l'acte de la marche et de là découle tout le reste. Le message est très clair, soyons les maîtres des technologies numériques et subordonnons les à notre esprit bien entendu mais aussi à notre corps. **Je suis capable de comprendre les enjeux artistiques et sociaux de l'arrivée des réseaux de télécommunication afin d'élaborer des dispositifs hypermédia depuis l'espace public.** Nous pouvons imaginer ici un environnement numérique qui varie selon l'activité et l'équilibre biologique ou même psychique de notre organisme et de notre esprit.



Quelques images qui figurent l'installation performance « Passeur de Lumière» 2000

Cette oeuvre « Passeur de Lumière » constitue pour moi une révélation qui prendra de l'ampleur dans mon esprit huit ans plus tard pour développer de nouveaux projets d'applications Smartphone. En l'an 2000 nous étions bien loin de la puissance des smartphones et de la connexion de données GSM_(T) à haut débit. Étant né les pieds Bots, j'ai toujours eu une relation très particulière avec la marche et cet acquis de l'expérience avec le collectif Gigacircus m'a permis de sentir la signification profonde de la marche. Lionel Camburet dit cette phrase magnifique et simple sur le chemin de Compostelle « la pensée marche aussi ». **Je travaille depuis 2008 sur deux modes de relation entre l'espace numérique et les pas du marcheur**, le premier consiste à synchroniser directement l'information avec le nombre de pas en convertissant le pas en unité d'espace et/ou de temps pour parcourir une ligne de temps ou d'espace (voir projet « Walk Through Time»). Le second mode d'interaction consiste à créer des paysages sonores géolocalisés transhumants ou les points sonores géolocalisés visibles et écoutables sur un smartphones se déplacent virtuellement sur le territoire invitant l'utilisateur à se déplacer à la même vitesse pour suivre le paysage sonore (voir projet « paysages sonoros transhumantes – la impronta sónica »). C'est pour toutes ces raisons que j'aime à dire que **j'ai appris à marcher avec les technologies numériques grâce au travail mené avec le collectif Gigacircus.**



Séance de montage de l'installation Mixed-Média Tsagaan Yavarai

Je ne vais pas ici décrire tout les autres projets que nous avons créé ensemble, j'aimerais juste nommer l'installation interactive « Tsagaan Yavarai » que nous avons développé jusqu'en 2004 et qui est le résultat de deux voyages en Mongolie des auteurs Sylvie Marchand et Lionel Camburet avec les nomades des steppes infinies. Je montre ici une illustration du montage en plein air qui donne une idée de l'ampleur des travaux du collectif. En 2004 j'avais pour ma part réalisé mon chemin avec eux et appris à mieux marcher sur de nouveaux sentiers et avec d'autres personnes.

Dans l'actualité **je continue à échanger des informations avec eux et partage mes découvertes autour de la marche et de la téléphonie**. Je mis à disposition mon réseau de connexions en Espagne ce qui leur a permis d'aborder également l'utilisation des smartphones dans leurs projets avec des experts espagnols en programmation du collectif Escoitar⁽⁵⁾

Compétences

- **Je fais valoir** mes compétences techniques et artistiques en multimédia en intégrant le collectif artistique Français Gigacircus.

- **Je travaille en équipe** avec de vrais professionnels de la création audiovisuelle et multimédia.

- **J'emploie** les techniques de création de documentaires et d'installations interactives que j'apprends en collaborant avec des professionnels.

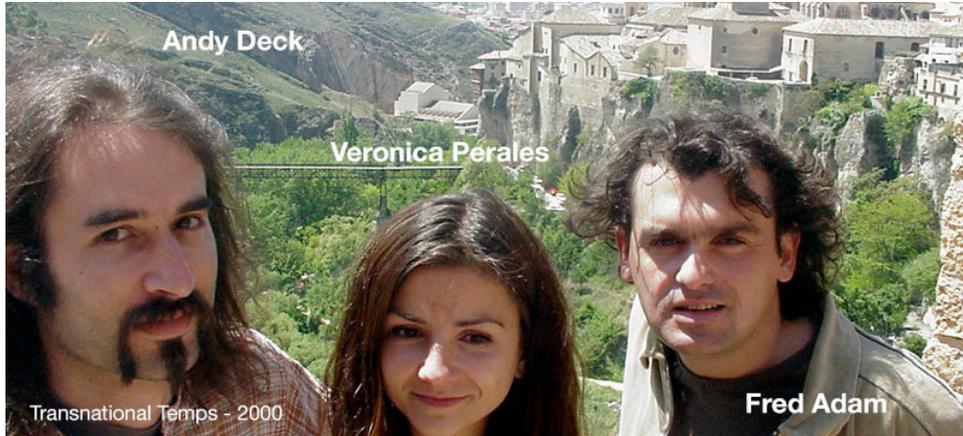
Je domine parfaitement et **j'utilise** les logiciels suivants pour la création d'installations numériques interactives: Photoshop, Premiere, Illustrator, After Effects, Sound Edit, Macromedia Director.

- **Je découvre** comment "marcher" avec les technologies de communication et télécommunication.

- **J'identifie** les pratiques artistiques qui promulguent l'interculturalité et qui montrent le fonctionnement de sociétés nomades.
- **Je prends des décisions** en imposant ma vision personnelle d'auteur dans l'élaboration des œuvres collectives.
- **Je réalise** de nombreuses résidences d'Artistes et de nombreuses exposition aussi bien dans le circuit du spectacle vivant que du réseau d'Art
- **J'affirme** mes compétences artistiques en audiovisuel et multimédia en exposant et en réalisant des résidences de création dans des lieux prestigieux.
- **Je comprends** les enjeux de la création multimédia en lien avec l'espace physique, préfigurant les pratiques audiovisuelles de type "Locative Media" et "Mobile Learning".

- 1 – Sylvie Marchand est une artiste vidéaste (gigacircus.net) professeur à l'école Européenne Supérieur de l'Image de Poitiers. Elle a un doctorat en ethnologie et a travaillé pendant plusieurs années dans un cirque ou elle réalisait un spectacle de domptage. <http://gigacircus.net>
- 2 - Jacques Bigot est informaticien à La Villette, Cité des Sciences, Paris, il travaille avec de nombreux collectifs et artistes en développant des logiciels audiovisuels d'interaction.
- 3 – le CICV Pierre Schaeffer, château Eugene Peugeot à Herimoncourt était un centre d'Art et de nouvelles technologies dirigé para Pierre Bongiovanni jusqu'au milieu des années 2000.
- 4 – Ville numérique de Parthenay : <http://goo.gl/M98MR>
- 5 - escoitar.org

Acquis de l'Expérience 03, Création Artistique : Art Numérique, Environnement et Activisme Culturel.



Membres fondateurs du Collectif Transnational Temps

Présentation de l'activité

Août 1998, c'est la date de mon premier voyage aux états Unis où je rencontre l'artiste de Net Art Andy Deck reconnu au niveau international dans les réseaux d'Art électronique. C'est l'artiste Dan Mac Veigh co-fondateur des premiers « Electronic-Cafés »⁽¹⁾ à New York à la fin des années 80 qui me fit connaître Andy Deck. J'ai effectivement eu la chance de pouvoir collaborer préalablement et tout au long du mois de Juillet 1998 avec Dan Mac Veigh sur un projet pédagogique de ferme robotisée « Ocean of Know » pour les enfants du Bronx, projet que je détaille dans l'acquis de l'expérience lié à mon activité pédagogique. En l'an 2000 avec Andy Deck et Veronica Perales, **nous sollicitons au musée d'électrographie de Cuenca une résidence de travail pour le développement d'une œuvre de netart collaborative.** Je suis capable de faire valoir l'intérêt du projet auprès du directeur du Musée d'électrographie afin d'obtenir les moyens d'obtenir une résidence pour l'ensemble du collectif. Il s'agit de développer un travail de réflexion autour de la relation entre la représentation des animaux sur internet en lien avec leur statut dans le monde physique. Cette œuvre sur internet qui se nomme « **Novus Extinctus** »⁽²⁾ met en évidence la disjonction entre l'utilisation commerciale de certains animaux emblématiques (lions, tigres, grands singes, éléphants, ours...etc.) avec l'extinction massive de ces animaux à l'état sauvage. **Ce travail recevra en 2001 le troisième prix international « Vida 4 »**⁽³⁾ **de la Fondation telefónica de Madrid.** Je mets à profit mon expérience en création infographique et multimédia afin d'obtenir un résultat visuel efficace. J'analyse et me situe à la

frontière qui sépare une identité visuelle commerciale de sa subversion dans la réalisation par exemple des faux banners publicitaires du site web du projet. Forts de notre résultat, **nous entreprenons ensemble une collaboration qui perdure encore aujourd'hui avec la création de nombreux ateliers de créations, œuvres de Net Art, installations et créations « Transmedia »⁽⁶⁾ au nom du collectif Éco-artistes⁽⁴⁾ Transnational Temps⁽⁵⁾.**

Mais je m'attacherais ici à présenter tout particulièrement deux travaux emblématiques du collectif ou **j'exerce très clairement mes compétences artistiques en tant que concepteur et plasticien dans la création numérique.** Je parlerais tout d'abord de l'œuvre transmedia⁽⁶⁾ « **Eco-scope** » puis ensuite de l'alternate Reality Game⁽⁷⁾ en espace publique « **Safari Urbis** ». Ces deux œuvres ont comme dénominateur commun l'approche de l'activisme environnemental par les pratiques artistiques liées à l'utilisation des réseaux de télécommunication et internet. **Je suis capable** dans un premier temps, lors de mon déplacement à New York, **de rencontrer un artiste Américain, lui présenter ma production personnelle et établir un lien solide via internet qui aboutira à la création d'un collectif artistique** deux ans plus tard. Le collectif Transnational Temps sera **vivement soutenu** principalement par le centre d'Art et de recherche numérique **Medialab Madrid**⁽⁸⁾ entre 2000 et 2004 puis ensuite par le centre d'Art et de recherche numérique **La LABORal Centro de Arte**⁽⁹⁾ à Gijón en Espagne depuis 2006 et jusqu'à nos jours. En 2004, **Je suis également sélectionné « Artiste de la Génération 2004 »** par la Fondation Caja Madrid. **Je réussis à dépasser le cadre du musée d'électrographie pour obtenir l'appui financier, intellectuel et technique des meilleurs centres d'Art et de nouvelles technologies en Espagne** depuis l'année 2000. J'obtiens tout particulièrement et avec le collectif **l'appuis de la critique d'Art** d'origine Allemande **Karin Ohlenschlagger**. En quatre ans je réussis à développer un réseau qui soutient le travail du collectif afin de pouvoir trouver les ressources financières pour mettre en place les projets et me permet également de connaître entre autres d'autres artistes internationaux ou collectifs comme Antonio Muntadas ou le lalalab.org. Je ne privilégie plus la création individuelle en mon nom propre au profit d'un travail en réseau et en équipe dans une structure horizontale de prises de décisions. **Je suis capable d'aborder des sujets actuels en utilisant l'Art électronique en lien avec certaines problématiques environnementales (biodiversité, destruction de l'environnement) afin d'élaborer des discours et des œuvres ancrées dans les enjeux de la société contemporaine.**

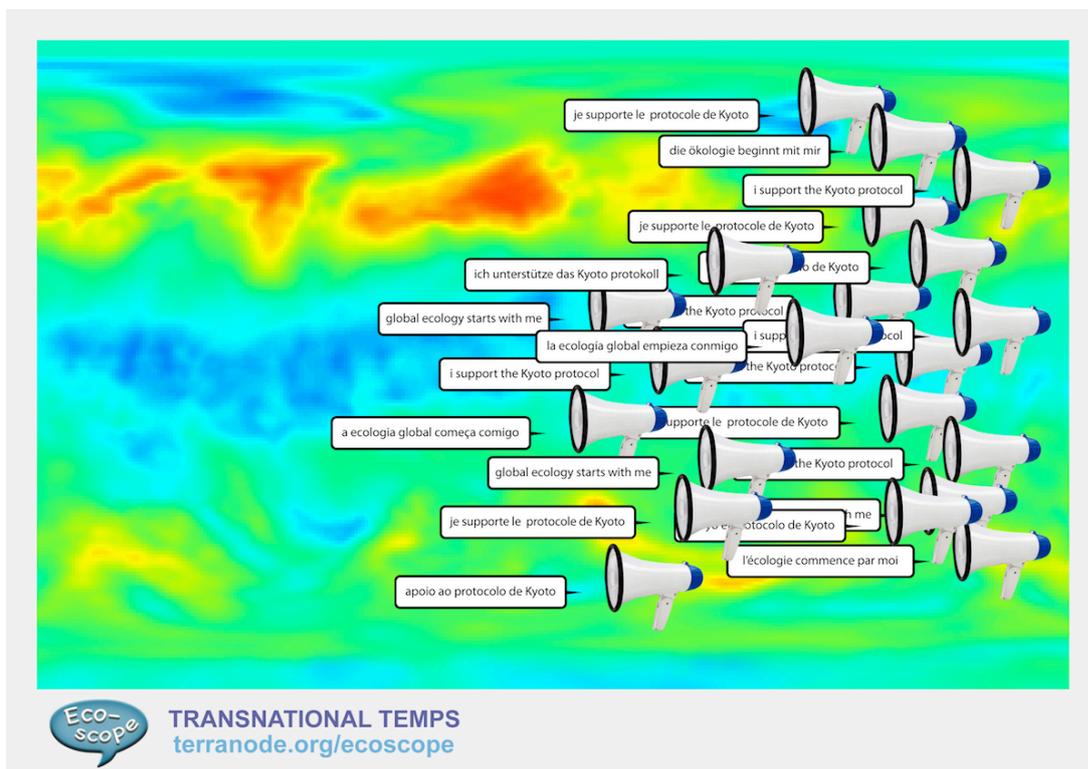


3-- prix VIDA 4 pour l'oeuvre de Netart « Novus Extinctus » 2000

Ecoscope

Je me matricule en Licenciatura de cinquième année de la Faculté des Beaux Arts de Cuenca durant l'année scolaire 1999-2000 où j'obtiens (en partie par co-validation) l'équivalent Espagnol du DNSEP Français. Je suis de retour au musée d'électrographie où je planifie de nombreux travaux multimédia dont l'un est juste encore une idée qui fera son chemin. **Je m'attache à rédiger par écrit et maquette sur ordinateur un projet de pastiche d'application informatique, un économiseur d'écrans⁽¹⁰⁾ « Ozone Watcher » qui permet de suivre en direct l'état de la couche d'ozone du pôle Sud et de « Chatter »⁽¹¹⁾ avec d'autres internautes virtuellement sur ces données. J'analyse le mode de protestation pacifiste « Sit-in » en espace publique et conceptualise une adaptation vers l'espace numérique.** L'idée fondamentale consiste à exploiter les données scientifiques sur notre environnement en les occupant « symboliquement » par notre présence virtuelle. Nous pouvons nous représenter via un avatar et établir un dialogue avec d'autres internautes présents sur la « cartographie » dynamique conformée par les données scientifiques, par exemple le cercle de couleur bleue que dessine la dépression de la couche d'ozone autour du pôle sud. **Je dessine des croquis, utilise le programme Photoshop^(A) pour**

hypermédia et transmédia depuis l'espace public. C'est une oeuvre qui fusionne la cartographie numérique avec l'espace physique même en créant un circuit entre l'occupation virtuelle des données numériques sur l'environnement et l'occupation de l'espace public en publiant sur le mobilier urbain des messages issus du forum en ligne sur l'écologie, l'oeuvre "Ecoscope". Nous travaillons en visiophonie entre New York et Valencia avec Andy Deck durant tout l'été 2007, quelques mois avant l'exposition "Ecomedien", invités à exposer au centre d'Art Edith-Russ-Haus for Media Art⁽¹³⁾ à Oldenburg en Allemagne. Je me charge de la partie design graphique et navigation du forum Ecoscope. **J'utilise le programme Photoshop^(A) pour réaliser des images numériques qui simulent la proposition. J'utilise le programme de design vectoriel Adobe Illustrator^(B) pour réaliser certains éléments du projet. Je travaille au niveau du site web mais également au niveau de la réalisation des autocollants et cartes postales qui seront édités puis distribués dans la rue. Je réalise également avec les mêmes outils une composition infographique de 3 mètres sur 1m50 qui sera fixée au mur de l'exposition et qui servira de support dynamique de publication de l'information grâce à des stickers magnétiques modulables.** Je suis capable de réaliser des compositions infographiques pour différents supports analogiques ou numériques. J'aborde un projet artistique sous de multiples angles de vues qui combinent l'espace physique et numérique online (internet) ou offline (installations). Nous utilisons notre forum en invitant des spécialistes à communiquer sur les données dynamiques de la couche d'ozone et faisons valoir la proposition auprès des organisations écologistes principalement en Espagne.



Sit-in sur « Ecoscope »

Je rencontre le responsable « marketing » de Greenpeace et lui propose d'intégrer le forum basé sur la couche d'ozone sur le site de greenpeace. Je réalise un mailing à peut être une centaine de

groupes écologistes Espagnols pour inviter à la participation. **Je comprends que l'évolution logique de la création numérique à la fin des années 2000 ne se limite pas à développer des environnements électroniques en réseau ou dans des espaces d'exposition. Je perçois que les enjeux de la communauté artistique se trouvent en partie dans l'articulation nouvelle des technologies numériques et de télécommunication avec l'espace public.** Je rencontre de sérieux problèmes de communication pour impliquer des groupes écologistes dans notre forum expérimental et constate que nous ne sommes pas pris au sérieux. La création artistique est généralement perçue en termes plastiques et visuels en la séparant des enjeux environnementaux. J'augmente mon capital de connaissances autour de l'écologie en réalisant des interviews de spécialistes sur Ecoscope et affirme par là même la validité de notre proposition. J'analyse la situation et comprends que si l'on veut attirer la participation d'autres groupes sociaux et professionnels **il ne faut pas réaliser une œuvre et espérer qu'elle soit occupée par une communauté.** Il faut prendre le problème dans l'autre sens, **il s'agit de repérer une carence, une nécessité de la part d'un group écologiste et de développer un projet artistique qui couvre ce manque,** qui sera une valeur ajoutée perçue comme une œuvre d'Art par les artistes mais perçue probablement comme un outil médiatique de communication par le groupe écologiste. C'est exactement ce que nous ferons un an plus tard avec l'organisation internationale « Proyecto Gran Simio » ⁽¹⁴⁾ avec qui nous développerons la création « simiomobile » ⁽¹⁵⁾ qui trouvera son écho dans la communauté artistique et écologiste. Je n'ai pas l'espace ici pour développer cet autre projet, juste un résumé bref. En 2008 nous leur proposons depuis notre collectif artistique de mettre en place une campagne médiatique avec eux pour mettre en évidence les connexions qui existent entre l'industrie des composants électroniques pour la fabrication de batteries et éléments de Smartphones et la disparition des grands singes au Congo. Il s'agit du minéral « coltan » qui est indispensable pour cette industrie et qui se trouve à 80% dans les mines du Congo. Cette situation explique la guerre civile depuis le génocide du Rwanda en 1994 et l'extinction quasi totale des gorilles des montagnes. Nous proposons aux compagnies de téléphone à travers un site web et des vidéos de fabriquer des téléphones portables qui utilisent du coltan recyclé avec des services sociaux pour la création d'une jungle urbaine « Simiomobile » ⁽¹⁵⁾, un jeu social en réseau pour adolescents qui tisse le lien entre la téléphonie et la biodiversité en Afrique.



Je réalise le design graphique du site web (simiomobile.com) avec Adobe Fireworks^(E), la programmation du site web avec Dreamweaver^(R) et réalise les vidéos promotionnelles avec After Effects^(C). J'apprends à mieux connaître les grands singes et prends conscience de la problématique de « l'espécisme »⁽¹⁶⁾ auquel je m'oppose. Je suis capable de mener plus en avant la substance du projet Ecoscope en contournant les erreurs passées et en m'adaptant avant tout au contexte du collectif environnemental visé. Je constate que bien évidemment les grands opérateurs de télécommunication comme Orange ou Simyo ne sont pas prêts à médiatiser les problématiques humaines et environnementales liées à l'industrie du coltan entre autres minéraux nécessaires à leur industrie. Je sais identifier les barrages qui séparent les grandes compagnies et leur publicité des mouvements écologistes et du consommateur critique en général. **J'identifie clairement les articulations possibles entre les pratiques artistiques environnementales liées au numérique et les réseaux d'activistes professionnels afin d'élaborer des stratégies pour faire valoir la créativité artistique dans d'autres contextes.**

Safari Urbis, un Alternate Reality Game

Les jeunes explorateurs de la jungle urbaine ont formé des équipes et sont prêts à explorer les vitrines des magasins depuis la rue à la recherche d'animaux sauvages très souvent au bord de l'extinction. Des crocodiles sur les chemises, des pumas sur des chaussures, des ours et des pingouins en peluche, un bestiaire infini s'étend dans les rues commerciales de nos villes. Armés d'une carte papier de la réserve et d'un Smartphone pour réaliser les photographies, chaque équipe doit trouver et identifier en moins d'une heure un maximum d'animaux sauvages représentés sur la carte.

« Safari Urbis »⁽¹⁷⁾ est une œuvre développée en 2009 qui combine un discours artistique avec une action ludique, un jeu urbain. « Safari Urbis » est un alternate reality game (ARG)⁽¹⁸⁾ du point de vue des joueur, une action revendicative environnementale du point de vue des groupes écologistes et une action culturelle et pédagogique depuis le point de vue des institutions qui nous ont permis de développer cette création. Cette œuvre est la continuité logique des projets « Novus Extinctus »⁽²⁾ et « Simiomobile »⁽¹⁵⁾. L'Alternate Reality Game est généralement compris comme un jeu fictionnel plaqué sur le monde réel, dans notre cas nous réalisons une ingénierie inverse en révélant la fiction du discours et des stratégies marchandes qui occultent la réalité en développant une pratique de captation photographique des produits et symboles..Il s'agit de proposer une prise de conscience quant à la relation entre la représentation commerciale du règne animal et sa vrai condition sur la planète en montrant que la représentation ne peut remplacer en aucun cas son original. **Nous avons réalisé cet Alternate Reality Game dans de nombreuses villes en France et en Espagne depuis l'année 2009 avec entre autres les villes de Poitiers, Saint Jean d'Angely, Gijón et Madrid.**



Quelques images qui figurent l'oeuvre « Safari Urbis»

Je me documente sur les Alternate Reality Games et les Locative Media en général depuis l'année 2008 et propose de développer une stratégie pour sensibiliser un public jeune à travers le ludique. Je me documente au niveau théorique et comprends que nous sommes dans une société ludique "Homo Ludens"⁽¹⁹⁾ où le jeu prédomine dans la société et est un moteur pour la participation. Le néoténisme⁽²⁰⁾ est une particularité de notre espèce Homo Sapiens qui nous permet de garder des attributs liés surtout à l'enfance, l'intérêt pour le jeu et la capacité d'imitation. Je suis capable de repérer les liens potentiels entre la pratique artistique liée au numérique et l'industrie du jeu vidéo. Je me documente sur les jeux vidéo en général et je développe un esprit critique assez négatif quant aux contenus véhiculés par les créateurs de jeux. Néanmoins je repère clairement l'énorme intérêt du jeu vidéo comme stratégie de captation du public. Je suis emmené, en tant que membre du groupe de recherche Universitaire de la Complutense de Madrid « ICONO 14 » à réaliser dès l'année 2006 un article⁽²¹⁾ sur la porosité potentielle des jeux vidéo comme stratégie artistique pour rompre les paradigmes clos entre les environnements ludiques. Par exemple, un joueur de golf en Californie lance sa balle trop loin et doit aller la rechercher en plein milieu d'une attaque chimique en Irak. **Pour le développement du jeu Alternat Reality Game « Safari Urbis », je contacte des centres d'Art et des écoles d'Art comme La LABoral Centro de Arte et l'Ecole supérieur de l'image de Poitiers pour développer un**

workshop qui consiste à créer le jeu. Des étudiants d'écoles d'Art (Poitiers) ou des élèves de lycées (Gijón, Saint Jean d'Angely) participent à l'élaboration de la carte en format papier en répertoriant les différents animaux sur un parcours urbain. Je transmets un savoir lié à l'orientation sur une carte physique et à l'enregistrement d'informations géo localisées en utilisant des ressources analogiques et numériques (Notes papier et utilisation du GPS du Smartphone). Les participants sont capables de reproduire à posteriori le processus de création et de créer d'autres Alternate Reality Games basés sur une proposition similaire. Je finalise la création infographique en réalisant des photographies numériques, des badges (pins) et la composition infographique de la carte papier du jeu en utilisant les programmes adobe photoshop(A) et adobe illustrator(B). Je planifie le parcours urbain en limitant les risques de circulation et je contacte la presse locale pour faire connaître l'événement ouvert à tout public en invitant à jouer au jeu à une date précise. Á l'heure du jeu, j'informe très précisément les joueurs sur les règles du jeu à respecter et les règles de sécurité. Une fois finalisé le jeu, je remets un trophée à l'équipe qui aura identifié et photographié le plus d'animaux sauvages figurés sur la carte papier.

Tigre de Sibérie
El tigre de Amur o tigre siberiano (Panthera tigris altaica) una subespecie de tigre propia de Rusia y China. Se le ha considerado la mayor subespecie de tigre y el mayor felino criado naturalmente en el mundo.
individuos en libertad: 500

León Asiático
Es la única subespecie de león que puede encontrarse actualmente fuera de África. Se trata de uno de los felinos más amenazados del mundo, su población en estado salvaje se reduce a unos 300 ejemplares. Debido a su escasez, es muy valorado en los parques zoológicos.
individuos en libertad: 300

Elefante Asiático
Es el mayor mamífero del continente asiático. Se encuentra tanto en estado salvaje como doméstico y es muy frecuente en zocos y circos. Está en peligro de extinción.
individuos en libertad: 300

Cocodrilo del Orinoco
El cocodrilo del Orinoco es una de las mayores especies de cocodrilo, ya que puede alcanzar probablemente una longitud máxima de seis metros. Su color puede sufrir variaciones con la edad. Se encuentra en peligro crítico.
individuos en libertad: 1000

Cebra Imperial
La cebra de Grevy (Equus grevyi) es una especie de mamífero perteneciente a la familia Equidae. Es la cebra más grande, con manchas y estrechas rayas verticales y grandes orejas redondas. Esta especie de cebra es la más domesticable.
individuos en libertad: 2000

Guepardo
El guepardo (Acinonyx jubatus), también llamado chita (del inglés "cheetah"), es un mamífero atípico de la familia de los felinos. Es el único representante del género Acinonyx. Caza gracias a su vista y a su gran velocidad. Es el animal terrestre más veloz, alcanzando una velocidad punta entre 90 y 110 km/h.
individuos en libertad: 2000

Leopardo	Guepardo	Jaguar
Tigre de Malasia	Tigre Blanco	Panthera Nebulosa



Panda Gigante
El oso panda o panda gigante (Ailuropus melanoleucus) es una especie de mamífero del orden Carnivora. Está en peligro crítico de extinción, la especie está muy localizada. Con 1 600 viviendo en las selvas y 188 en cautiverio (estadísticas 2004 - 2005)
individuos en libertad: 1600

Jirafa Nigeriana
La jirafa nigeriana, puebla áreas no del todo determinadas de países del Sahel entre Nigeria y Chad.
individuos en libertad: 200

Dromedario
Los dromedarios son originarios de la Península Arábiga, aunque han sido introducidos por el hombre en multitud de lugares, y no son raros los casos en que estos animales han escapado y formado poblaciones semi-selvajes.
individuos en libertad: 0

Pitón
Son una familia de serpientes constrictoras. El hombre ha cazado excesivamente a las pitones hasta llevar a algunas especies, como la pitón india (Python molurus) al borde de la extinción.

Tortuga Marina
La tortuga laúd, canal, baula o tinglar (Dermochelys coroniata) es la mayor de todas las tortugas vivientes, alcanzando una longitud de 2 metros y un peso de más de 600 kilos. Las tortugas laúd adultas son grandes animales, no particularmente vulnerables a los depredadores. Se encuentran en peligro de extinción.

Oso Polar
Tradicionalmente, los osos polares fueron cazados por los esquimales y otros pueblos árticos, tanto por su carne como (especialmente) por su hígado lleno de vitaminas. Los colonos europeos comenzaron a matarlos por deporte y para evitar sus incursiones en los poblados, donde podían robar comida o atacar a los animales domésticos. En raras ocasiones se dieron ataques contra humanos, aunque la gran mayoría de éstos fue obra de animales heridos previamente por los propios hombres.
individuos en libertad: 35 000

Jaguar
El jaguar es un carnívoro felino del género Panthera y la única de las cuatro especies actuales de este género que se encuentra en América. Está catalogado en la Lista Roja de la UICN como especie casi amenazada y su número está en declive.
individuos en libertad: 3 000

Ballena Franca Austral
Es una especie de cetáceo místico de la familia Balaenidae propia del Hemisferio Sur. Solo tienen cría cada tres años, promedio que perjudica su protección. Debido a que es un animal que nada lento y que flota una vez muerto (a diferencia de otros mamíferos) es muy fácil de cazar.

Transnacional Temps
urbaneo
SAFARI URBIS
INCA

Carte papier du jeu Safari Urbis dans la ville Espagnole de Inca – îles Baléares - 2011

Le seul problème que je peux identifier dans ce projet est relatif à la définition de l'espace public et de l'espace privé ou la frontière entre les deux est parfois trouble. Les explorateurs qui jouent on la consigne de ne jamais entrer dans les boutiques qui sont des lieux privés et doivent réaliser les prises de notes et les photographies des produits de vitrines depuis la rue. Bien souvent le fait de pointer son appareil photo vers une vitrine depuis la rue est perçu comme une intrusion « symbolique » vers l'espace privé alors que cette activité est légale. Le marketing est prêt à nous envahir avec ses slogans et ses promotions mais n'accepte pas d'être envahi à son

tour par une information alternative citoyenne liée aux produits de consommation. **C'est pourtant cette prise de pouvoir de la part du consommateur qui permettra de développer des produits plus en harmonie avec les ressources naturelles et l'environnement.** Je suis capable de comprendre les enjeux du ludique dans le discours artistique et activiste en lien avec la lecture alternative de l'espace public et suis en mesure d'élaborer par la suite des projets ou j'utilise et contrôle clairement le facteur « jeu » dans mes productions artistiques, professionnelle et pédagogiques. Les pratiques artistiques numériques liées à l'activisme culturel du collectif Transnational Temps peuvent se définir comme des pratiques de « Tactical Media »⁽²²⁾ car elles s'étendent dans d'autres réseaux extra-artistiques et ne se revendiquent pas uniquement comme des œuvres d'Art mais comme des processus de création qui peuvent être aussi des projets de communication, des actions pédagogiques ou même des jeux en espace urbain. **La distance de plus de 10 ans qui sépare l'œuvre de Netart « Novus Extinctus » de l'œuvre Alternate Reality Game « Safari Urbis » montre l'évolution de notre processus artistique qui fusionne les outils numériques de communication et télécommunication avec l'espace public.** Le réseau numérique est maintenant omniprésent dans l'espace physique et provoque un changement profond dans la manière de penser la création numérique in-situ, dans le contexte et en lien avec les personnes qui habitent ces espaces et les réseaux sociaux. Grâce à ma pratique artistique intense depuis le début des années 90 et à la formation en tant que co-fondateur du collectif « Transnational Temps » **j'expérimente des propositions artistiques liées aux technologies de la communication et la télécommunication qui transcendent le cadre de l'Art contemporain** pour déboucher sur des pratiques transdisciplinaires avec d'autres réseaux de compétences principalement liés à l'environnement. **J'identifie et expérimente des nouveaux modes de production audiovisuelle qui se développent dans l'espace public. Je comprends que les enjeux environnementaux, éducatifs, sociaux et artistiques passent par une meilleure prise de conscience du réel grâce à l'utilisation des technologies mobiles et des Locative Media**⁽²³⁾. **Je visualise de nouveaux modes de narration liés à l'espace qui vont modifier profondément l'industrie du jeu vidéo, du cinéma et du documentaire entre autres secteurs de l'audiovisuel et du multimédia afin de pouvoir développer des projets artistiques pertinents mais aussi afin de transmettre mon savoir dans le cadre de mon activité en tant qu'enseignant associé à la faculté des Beaux Arts de Murcia. Je me nourri de mon activité artistique pour élaborer des projets qui trouvent également leur écho dans mon activité professionnelle en tant que freelance expert dans les Locative Media.**

Compétences

- **Je fonde** le collectif artistique "Transnational Temps" afin de développer des œuvres à la croisée des chemins entre la création numérique, l'environnement et l'activisme culturel.
- **Je communique** avec les membres du collectif Transnational Temps via internet en écrivant et parlant en Anglais et en Espagnol.
- **Je prends des décisions** en imposant mes vues conceptuelles sur la création de certaines œuvres du collectif.
- **Je développe** de nombreuses créations multimédia qui seront produites et présentées dans des centres culturels prestigieux comme la LABoral Centro de Arte de Gijón et le Medialab Madrid.
- **J'identifie et j'expérimente** des liens possibles entre l'art numérique et l'activisme environnemental grâce aux technologies de télécommunication.
- **Je conçois et je développe** des créations artistiques qui promulguent la mobilité en occupant l'espace public par des dispositifs multimédia analogiques et numériques hypermédia et transmédia.
- **Je démontre** la valeur de ma production hypermédia en obtenant le soutien d'institutions culturelles et en gagnant différents prix internationaux.
- **Je transmets** les résultats de mon expérience artistique en réalisant de nombreux ateliers de création ouverts à un large public avec l'appui d'institutions culturelles.
- **Je suis à l'écoute** des participants aux ateliers artistiques afin de développer et d'optimiser des pratiques activistes clairement compréhensibles et éthiques pour un large public.

- 1 - Electronic Café (ECI) : Réseau de lieux d'avant garde connectés à internet où des artistes et chercheurs réalisaient des performances de télé présence à la fin des années 80.
- 2 - Novus Extinctus, <http://www.transnationaltemps.net>
- 3 - Fondation Telefonica, <http://espacio.fundaciontelefonica.com/categoria-el-codigo-de-la-vida/>
- 4 - Écoartivisme, terme original du collectif Transnational Temps qui combine l'écologie, l'art et l'activisme.
- 5 - Transnational Temps transnationaltemps.net
- 6 - Transmedia, qui combine différents supports et différents contextes de diffusion de l'œuvre.

- 7- Alternate Reality Game « ARG » est un mode de jeu en réseau multi-joueur qui combine espace public et espace numérique.
- 8- Medialab Madrid <http://www.medialabmadrid.org>
- 9 - LABoral Centro de Arte <http://www.laboralcentrodearte.org>
- 10- Les économiseurs d'écran sont de simples animations visuelles qui se mettent en marche quand l'ordinateur est au repos depuis un certain temps.
- 11- Chatter, acte de communiquer en temps réel et par écrit depuis un environnement informatique en ligne.
- 12- Hypermédia : permet l'interactivité avec des contenus et également la modification ou la création de nouveaux contenus générés par les utilisateurs mêmes.
- 13- <http://www.edith-russ-haus.de>
- 14- proyectogransimio.org
- 15- Simiomobile.com
- 16- especisme : hiérarchisation et séparation par critère d'espèces animales.
- 17- safariurbis.org
- 18- alternate reality game (ARG) Jeu en « réalité alternée » qui combine l'espace public avec l'espace numérique. L'espace public est généralement considérée comme le plateau du jeu.
- 19 - Homo ludens (1938) est un livre publié par le professeur Johan Huizinga, historien et théoricien Hollandais de la Culture. Dans son livre, dont le titre peut se traduire comme l'homme qui joue, l'auteur utilise le terme de la théorie des jeux et discute son importance sociale et culturelle. (Traduit de la Wikipédia en Anglais)
- 20- La néoténie décrit, en biologie du développement, la conservation de caractéristiques juvéniles chez les adultes d'une espèce, ou le fait d'atteindre la maturité sexuelle par un organisme encore au stade larvaire. (Wikipédia)
- 21- [url](http://www.icono14.net/revista/num8/index_num8.html) de l'article , http://www.icono14.net/revista/num8/index_num8.html
- 22- Tactical Media (Médias Tactiques) est un terme inventé en 1996 pour désigner une forme d'activisme médiatique depuis les pratiques artistiques contemporaines qui se redéfinit en permanence suivant le contexte de médiatisation de l'œuvre (artistique, scientifique, commercial, environnemental...etc.) .Le Tactical Media est popularisé en Europe et aux Etats-Unis par les théoriciens et les praticiens des médias tels que David Garcia, Geert Lovink, Joanne Richardson, et le Critical Art Ensemble. (En partie de la Wikipédia)
- 23- Media audiovisuels associés à des coordonnées spatiales dans l'espace public.

Acquis de l'Expérience 04, Métaphores et Interfaces Utilisateurs, travaux de recherche Universitaire et travaux de commande pour le privé.

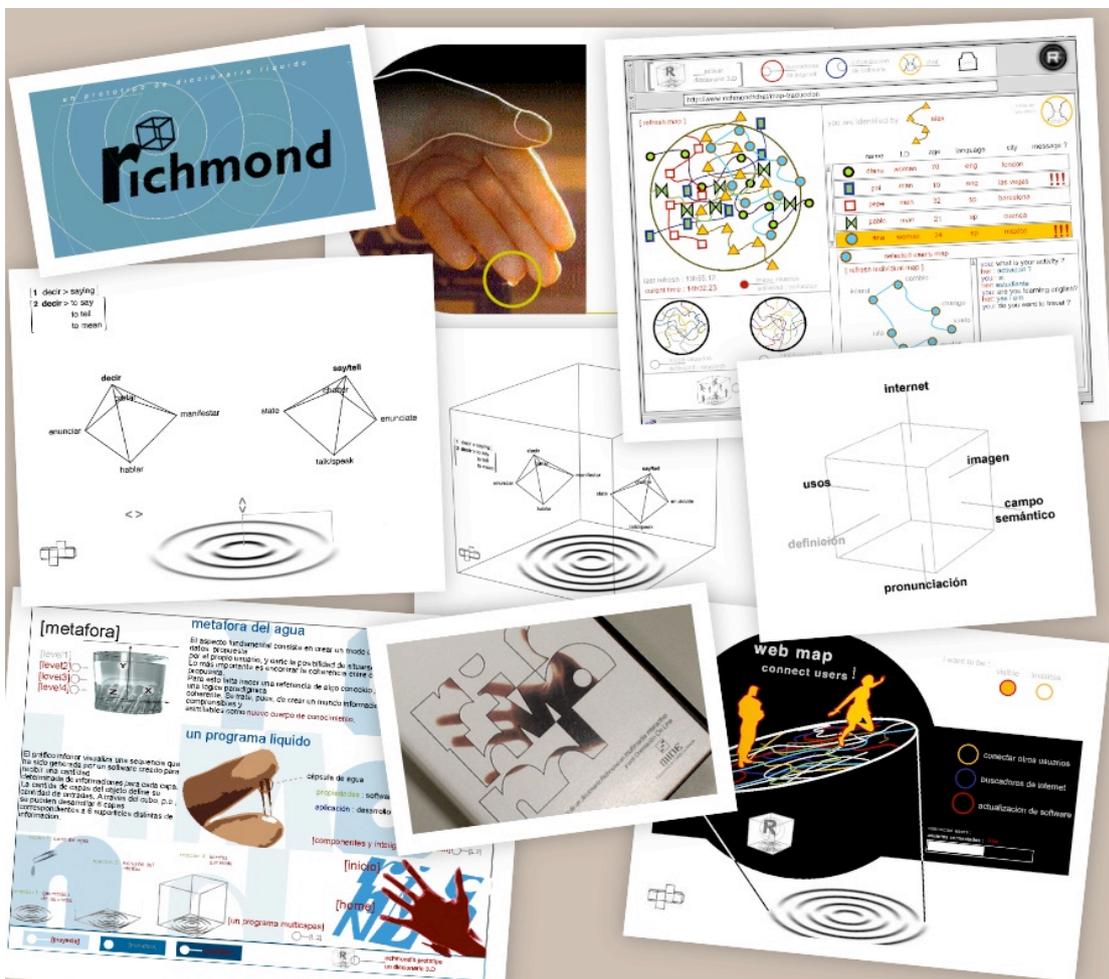
Présentation de l'activité

C'est probablement ma culture Française et les théories sur la mémoire de l'eau de Jacques Benveniste⁽¹⁾ qui m'emmenèrent à **me demander dès l'année 1999 si le futur des interfaces utilisateurs numériques n'est pas métaphoriquement lié à l'eau**. Pour aussi bizarre que cela puisse paraître, nous disons dans le langage courant que nous naviguons sur le web en surfant de site en site. Il n'y a qu'un pas pour pousser la métaphore plus loin et se dire que les données informatiques forment un océan d'information ou chaque bit de données est une goutte d'eau. C'est une belle image qui trouve sa résonance dans certaines théories autour de l'homéopathie⁽²⁾ qui consistent à dire que l'eau a une mémoire, une capacité à enregistrer l'empreinte d'une toute petite dose de composants solubles. Un disque dur géant s'ouvre devant mes yeux avec une capacité de stockage illimité que nous ne savons pas encore encoder et décoder, je veux parler de l'océan. **En 1999, j'ai la chance de pouvoir imaginer un « dictionnaire liquide » et donner libre cours à mes rêves d'interfaces liquides** en travaillant depuis le Musée d'Électrographie de Cuenca (*voir acquis de l'expérience 01*) pour la maison d'édition « Richmond Santillana » de livre éducatifs à Madrid qui était à la recherche de propositions créatives. **J'explique ici comment je travaille avec un groupe d'étudiants, de professeurs et de programmeurs liés au projet et comment je conceptualise une interface numérique « liquide »** expérimentale. Cinq ans plus tard, je suis résident permanent **en Espagne en 2004 et j'obtiens un contrat de travail avec l'université de Castilla la Mancha en tant que chercheur pour conceptualiser un projet d'application sur PDA⁽³⁾** (ancêtres des Smartphones) **pour des espaces muséaux**. Mon imagination dérive vers de nouvelles métaphores en connexion avec les grands mythes fondateurs de notre civilisation. **Je veux dérouler le fil d'Ariane dans l'espace public pour que chacun puisse coder son information et suivre le fil du savoir par un imaginaire partagé connu de tous**. Je décris à continuation les satisfactions et les déboires que je vis pendant un an de développement avec différents départements de l'Université de Castilla La Mancha. À peu près dans un même temps, **en 2003, je m'intéresse à la cosmologie appliquée aux interfaces numériques utilisateurs et je peux formuler une proposition originale de programme de télévision en hybridation avec un site web** pour le canal de télévision numérique aujourd'hui disparu « Quiero TV »⁽⁴⁾. **Il s'agit de transformer un programme informatique de simulation astronomique en une communauté d'utilisateurs online « Galaxia TV »**. **Je profile un nouveau concept de logiciels à différents niveaux de réalité** qui permet d'aborder une interface

utilisateur depuis de multiples points de vues. Je conclus vers l'année 2006 ce « voyage » de plus de six ans à la recherche de nouveaux « paradigmes » de navigation de l'information en conceptualisant un élément hybride qui combine chaque molécule de H2O avec un bit d'information, le « Bitxel ». J'aborde en conclusion les enjeux de demain qui mettront peut être au goût du jour les préoccupations liées aux métaphores appliquées aux environnements numériques.

Richmond, un Dictionnaire Goutte d'Eau

Un travail de recherche depuis l'Université de Castilla La Mancha – 1999

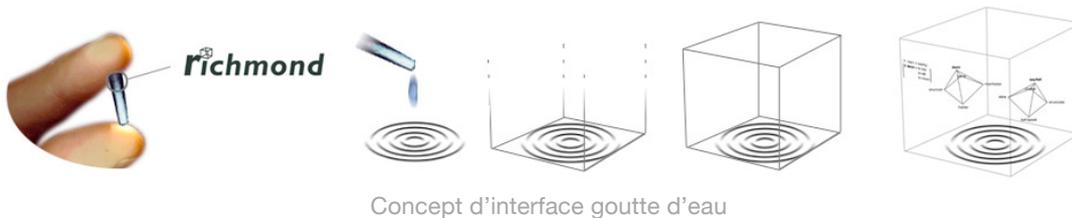


Quelques images du projet « Richmond Dictionnaire Goutte d'Eau »

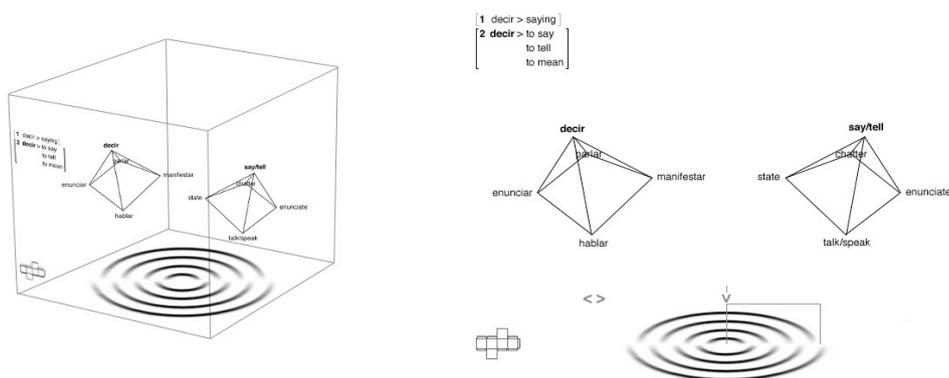
Richmond Publishing⁽⁵⁾ est une filiale du très grand groupe éditorial Espagnol Santillana⁽⁶⁾, spécialisée dans la conception et la distribution de dictionnaires et livres pédagogiques pour apprendre l'Anglais dans le réseau éducatif Espagnol. À la fin des années 90, le Museo Internacional de Electrografía est un des tous premiers laboratoires de recherche en Art numérique

en Espagne. **Deux dirigeants du département de communication de Richmond (José Luis Delgado et José Wehnes) proposent au directeur du Musée José Ramón Alcalá une collaboration pour réaliser une série de recherches créatives autour du concept de dictionnaire lié à la création numérique et les réseaux informatiques.** Effectivement, la démocratisation de l'accès à internet met en péril le marché du livre papier. A cette époque on parle déjà très largement de l'intégration des "TIC" (Technologies de l'information et de la communication) dans le système éducatif public Espagnol. C'est surtout Microsoft qui inondera les universités et les écoles en passant un contrat avec le gouvernement de l'époque. C'est en toute logique que le groupe Richmond cherche des nouvelles pistes pour suivre l'évolution de la société et du marché du livre pédagogique. **En 1999 je suis matriculé en cinquième année de la Faculté des Beaux Arts de Cuenca afin d'obtenir avec succès le diplôme de "Licenciatura" équivalent au DNSEP (Diplôme national supérieur d'expression plastique) Français. Je suis associé au groupe de recherche pour avoir déjà réalisé de nombreux travaux liés au numérique au musée (voir acquis de l'expérience 01 et 05).** Nous ne sommes pas rémunérés mais **je perçois de grandes opportunités pour mettre le pied à l'étrier d'une activité professionnelle** et pouvoir travailler à posteriori avec le groupe Richmond - Santillana et nous nous mettons donc à la tâche. **La méthode de travail consiste principalement à réaliser des réunions de "Brainstorming" (échange d'idées) au musée et réaliser rapidement des visualisations numériques** qui permettent de transmettre les concepts créatifs. Les réunions sont composées par un large groupe de personnes, quatre étudiants de la faculté des Beaux Arts de Cuenca, le directeur du musée d'électrographie, un professeur et un étudiant boursier de la faculté d'informatique d'Albacete et assez régulièrement les deux clients du groupe Santillana en compagnie d'un linguiste Anglais qui travaille sur la création de dictionnaires. **Je participe à tous les niveaux de développement du projet en proposant des idées et en réalisant les infographies** correspondantes principalement avec les programmes Photoshop^(A) et Illustrator^(B). **Je m'inspire de tous les points de vues des participants et après quelques semaines de travail avec des discussions avec les participants, des prises de notes et des croquis réalisés, je suis capable de proposer une métaphore qui permet de fédérer les idées principales autour d'une interface commune "polymorphe". Je propose d'utiliser la métaphore de la mémoire de l'eau afin de créer un environnement numérique "liquide" qui consiste en une goutte d'eau qui forme un objet tridimensionnel polyédrique** (nombre de faces variables) ou chaque superficie de la géométrie est une interface de dérivation du "mot". Le dictionnaire est une simple goutte d'eau qui peut contenir tous les dictionnaires à la fois. **J'analyse le besoin de créer une interface utilisateur qui puisse recevoir un nombre variable d'outils et je conçois la modélisation 3D comme une architecture pour la distribution spatiale d'un ensemble de fonctions interconnectées sur un objet tridimensionnel.** L'utilisateur crée un contenu au centre d'un objet 3D et le "tire" avec la souris vers une surface de dérivation. Je m'inspire ici des transitions 3D développées par Apple qui permettent de passer d'un bureau à l'autre sur leur interface utilisateur. **Je suis conscient que mes idées créatives sont le fruit d'une combinaison de différentes sources d'information et donc de différentes personnes avec qui je suis en contact directement ou à travers les médias** (livres, films,

internet..etc.). Je conçois la créativité comme une synthèse consciente ou inconsciente de différentes sources d'information. **Je réussis à imposer ma vision qui sera acceptée par l'ensemble du groupe de travail.**



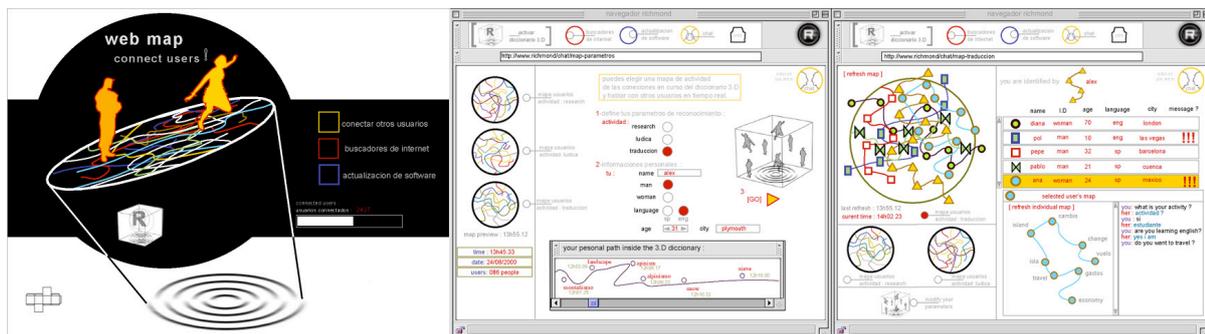
J'aborde également les problématiques nouvelles liées à la sémantique des langages et je propose un système original de dérivation de la signification du mot en générant un objet tridimensionnel manipulable en 3D où à chaque angle est lié un synonyme du mot original. Un autre objet "miroir" est créé et s'aimante à l'objet original en montrant les mots correspondants dans une autre langue. **Je suis capable de penser la tridimensionnalité comme un outil qui permet de visualiser de nombreuses informations** à l'écran et d'utiliser les modèles 3D pour manipuler un ensemble de contenus. **Je réalise un story-board papier et numérique pour décrire très clairement la proposition et nous développons une programmation** qui montre la validité de la proposition grâce à la collaboration au projet du département d'informatique de l'université d'Albacete. **En s'appuyant sur mes croquis, prises de notes et infographies préalables, l'informaticien boursier de Albacete programmera avec succès en quelques semaines le prototype de dérivation de mots 3D manipulable à l'écran avec le logiciel Macromedia Director^(L).**



Interface de dérivation de mots par des objets 3D sur Macromedia Director

J'aborde également les potentiels du réseau informatique qui permettent de connecter le dictionnaire à Internet. Je conceptualise et propose une interface "sociale", une nouvelle surface de dérivation du mot qui est une porte de communication vers les réseaux sociaux.

Je parle ici d'un contexte de création en l'an 2000 où la wikipedia et Facebook n'existent pas encore mais par contre nous expérimentons déjà des environnements de dialogue (chat) en temps réel avec des systèmes comme ICQ⁽⁷⁾. **Mon approche consiste à dire que le dictionnaire de demain n'est plus uniquement celui écrit par un groupe d'experts mais par les utilisateurs même du langage qui influent sur son évolution.** J'analyse la "tyrannie" du dictionnaire et me rends compte que le dictionnaire papier ne contient en aucun cas la "vérité" mais seulement des acceptations communes à la culture du moment. Il suffit de lire un dictionnaire de la fin du XIXème siècle pour s'en rendre compte. Je lis à cette époque "Le Chant des pistes" de Bruce Chatwin⁽⁸⁾ et je découvre émerveillé quelques aspects de la culture aborigène et leur conception radicalement différente de l'espace. Je m'inspire des "pistes chantées" qui décrivent avec les rythmes des mots le paysage parcouru pour proposer une similarité. Il s'agit de capturer en temps réel le parcours réalisé par les utilisateurs du dictionnaire en ligne « Richmond » et dessiner visuellement la suite de mots navigués qui conforment une "piste", un chemin de recherche qui peut être vu par les autres utilisateurs au même moment. Il est possible par exemple de définir par déduction les intérêts d'une personne en rapport avec le type de recherches qu'elle peut réaliser sur un dictionnaire et établir un lien direct pour optimiser un échange d'information d'utilisateur à utilisateur. **Cette proposition est pour moi une révélation, je comprends que le dictionnaire papier est "mort" en l'an 2000, il s'agit dans le futur de tirer partie des réseaux sociaux pour potentialiser les bases de données informatiques qui seront optimisées par les utilisateurs.**



Réseau social du dictionnaire - 2000

Je rencontre des problèmes personnels liés à une incompatibilité de caractère entre différents composants de l'équipe et également avec les programmeurs de l'Université de Albacete. **C'est finalement par ce que nous travaillons tous gratuitement que chacun cherche à tirer son "épingle du jeu" et faire valoir ses compétences pour réaliser des travaux rémunérés à posteriori.** Cette situation provoque un stress général qui divisera en partie les membres du projet. En ce qui me concerne, j'aboutie au bout de quelques mois de travail à la création d'une vidéo démo de quelques minutes que je monte sur le logiciel After Effects^(c) avec la collaboration intense de deux étudiants les plus motivés Veronica Perales et David Cano. La vidéo sera présentée à certains membres importants du groupe Santillana qui montreront peu d'intérêt pour le prototype de "Dictionnaire Goutte d'Eau Richmond". Le projet tombera dans l'oubli et je ne serais pas sollicité par le groupe Richmond pour réaliser d'autres travaux. **Je comprends que de nombreuses entreprises ne sont pas prêtes pour réaliser le "saut"**

technologique et conceptuel provoqué par internet car cela implique une redistribution profonde des rôles des employés. J'en déduis que la logique d'entreprise en Espagne (et même en Europe) ne laisse probablement pas de place aux investissements risqués et à l'innovation. Néanmoins **j'apprends énormément et comprends les enjeux liés à l'expansion d'internet et suis en situation pour pouvoir prévoir certaines tendances d'évolution sur les réseaux numériques. Je vois clairement que ma stratégie qui consiste à s'inspirer de mécanismes culturels profonds (aborigènes) est un potentiel qui permet de construire et partager des imaginaires qui fédèrent, créent des liens entre la culture et le développement d'interfaces numériques utilisateurs. C'est un objectif que je reprends quatre ans plus tard avec le projet suivant "Minos, fils de connaissances" et que je décris à continuation. Je réaliserais dorénavant de plus en plus de projets artistiques qui prennent en compte l'importance des réseaux sociaux en ligne.** J'aimerais donner un exemple lié à mon expérience artistique influencée par le projet Richmond en nommant mon installation interactive artistique online/offline "Romeo et Juliette" que je réalise à la même époque. Ce sont deux acteurs fictifs, Roméo et Juliette son chacun sur un ordinateur distinct. Ils sont connectés l'un à l'autre via le réseau internet et répètent en boucle et à l'infini la cinquième scène du balcon de l'oeuvre de Shakespeare. Leur aspect visuel est dynamiquement généré en capturant de façon aléatoire des fragments de visages de personnes qui "chatent" sur les premiers environnements de visio-conférence de l'époque comme Ivisit⁽⁹⁾. Les visages sont également composés par des fragments de "top models" de la mode, stéréotypes de la division des genres masculins et féminins. Je montre par là même l'invasion de la publicité sur les réseaux sociaux et la séparation des genres comme une stratégie qui renforce les patrons de consommation, je crée des monstres en ligne. Je lie cette installation au projet Richmond par le fait que les contenues à l'écran sont dynamiques et générés directement par les internautes. J'analyse la "liquidité" des réseaux numériques dans son ensemble et comprends qu'elle peut être représentée par une forme ou une autre (métaphore) suivant les capacités et les dispositions mentales des utilisateurs. Nous sommes très imprégnés par la tradition de Guttenberg et je vois que la page web et le concept de livre électronique a encore de nombreuses années devant lui même si une page web n'a en réalité rien à voir avec une feuille de papier. Nous sommes bien en face d'une technologie numérique "liquide" mais la société n'en est pas encore bien consciente, il faudra probablement encore du temps pour construire de nouvelles métaphores comprises et acceptées par les utilisateurs.

Minos, fils de connaissance

Projet de recherche I+D « Indevol » réalisé depuis l'Université de Castilla la Mancha – 2004

Année 2004, je réside définitivement en Espagne à Cuenca ou **j'ai l'opportunité d'être embauché pour une durée de six mois par l'Université de Castilla la Mancha.** Mon travail consiste à collaborer en tant que travailleur indépendant au groupe de recherche « INDEVOL NEM » ⁽¹⁰⁾

composé par différents départements universitaires de Cuenca (faculté des Beaux Arts) et Albacete (faculté d'Informatique). **Le projet consiste à penser un système de lecture d'information sur micro ordinateurs de poche « PDA »⁽³⁾ pour le compte du Musée de la Coutellerie d'Albacete⁽¹¹⁾.** Il s'agit exactement de proposer un support audiovisuel au public de ce musée pour accéder à des informations numériques liées à l'industrie du couteau qui est une spécialité de cette ville qui se trouve à 100km au sud de Cuenca. **Ce projet a aussi pour objectif plus général la création de prototypes originaux sur supports mobiles qui permettent d'aboutir à un brevet d'utilisation au nom de l'Université de Castilla La Mancha.** Je dois expliquer tout d'abord que ce type de projet se nomme en Espagne un « projet I+D » (Investigación y Desarrollo), un projet de recherche et développement universitaire financé par l'état et l'Union Européenne. Je me retrouve au beau milieu d'un maillage bureaucratique complexe ou les enjeux ne sont pas ceux que je pense. Je me mets tout de suite à la tâche en assistant à de nombreuses réunions générales (brainstorming) ou chacun dans un premier temps propose sa vision du projet. Les tâches sont réparties suivant des critères réducteurs. Il s'agit pour nous les « artistes » de réaliser les infographies des boutons qui sont nécessaires à l'habillage d'une base de programmation qui a été préalablement pensée, et programmée depuis la faculté d'Informatique d'Albacete. Le fonctionnement des PDA est limité, il faut programmer avec un code informatique « Windows Mobile » assez peu agile.



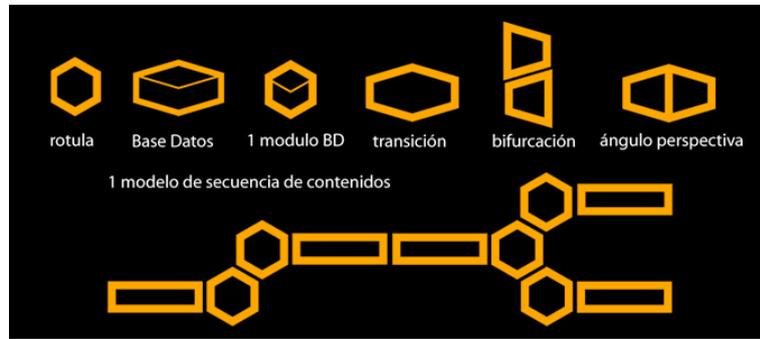
Quelques images du projet I+D « Minos, Fils de Connaissance »

Ce projet de recherche n'est pas porté par des motivations claires de développement informatique réel. Le but d'une partie des professeurs associés au projet consiste à générer des bénéfices académiques qui ne passent pas par une démonstration d'un résultat tangible. Pour couronner le tout, le directeur du musée de la coutellerie n'est pas convaincu par l'intégration des technologies numériques dans son établissement. Nous acceptons de développer les « boutons » pour répondre aux exigences des membres de la faculté d'informatique et **je travaille en équipe** (je suis le Freelance et je collabore avec la boursière Veronica Perales qui deviendra ma compagne actuelle et trois professeurs issus de la faculté des Beaux Arts) **parallèlement sur d'autres propositions alternatives. C'est ici que je peux exprimer mes compétences dans les interfaces utilisateur et en infographie.** Le fait de me cantonner seulement à une prestation de service infographique c'est aussi l'opportunité de pouvoir répondre sans problèmes majeurs à mon contrat et pouvoir ainsi plancher sur quelque chose d'original et probablement techniquement impossible dans le contexte de l'année 2004. **Ma proposition est encore basée sur une analyse du langage commun** (voir dictionnaire Richmond). Quand il s'agit de développer un contenu dans un musée, il faut créer un parcours et développer un « fil conducteur » qui s'impose avec le contenu exposé. **Je propose de créer un « fil » numérique que se visualise virtuellement dans la salle d'exposition grâce aux écrans des micro-ordinateurs PDA. Je développe le concept en m'appuyant sur des croquis préalables, en réalisant des infographies sur Photoshop^(A) et en réalisant un film d'animation qui simule la proposition en utilisant le programme After Effects^(C).** Ce fil numérique compose l'ADN des lieux ou il passe et peut être lu et modifié par les utilisateurs. Il a la particularité de contenir différents canaux d'information qui sont autant de différents points de vue d'auteurs.



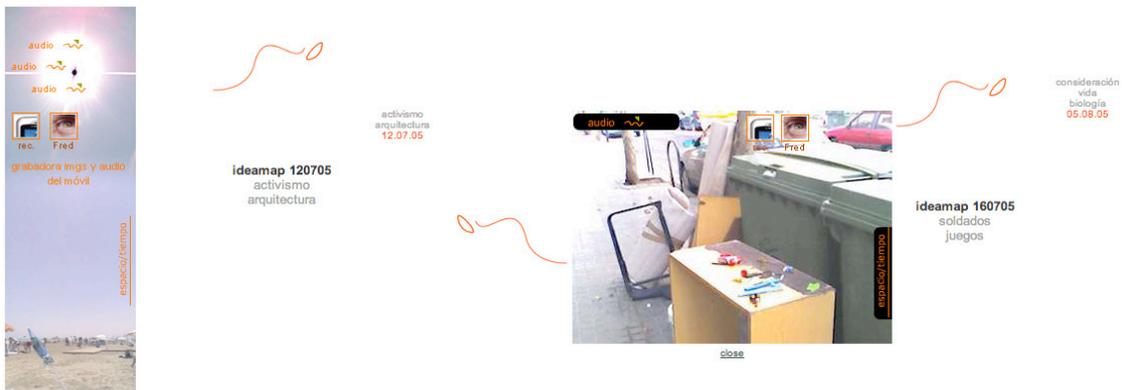
Visualisation du fil numérique d'information dans l'espace public

Ma proposition contemple un canal public où toute personne peut « écrire » un message spatialement contextualisé à la communauté d'utilisateurs. **L'accès à la lecture du fil fonctionne par un simple basculement de l'écran du dispositif électronique (PDA ou smartphone) en pointant l'appareil vers le haut. Je développe tout un langage visuel à partir de « briques modulables » pour séquencer les contenus du fil d'Ariane virtuel qui se déroule dans l'espace public.**



Quelques briques modulables pour la création des fils d'information.

Je comprends grâce à ce projet l'enjeu de la géolocalisation des informations numériques qui doivent se penser en rapport avec le contexte réel de l'espace ou elles se trouvent. Je visualise et représente une métaphore connue par une grande partie de la population (le fil d'Ariane) pour créer un imaginaire commun qui permet (selon ma théorie) d'accéder facilement aux contenus numériques. Je prends conscience que la métaphore peut conditionner une action à partir du moment où elle se construit sur un imaginaire partagé issu de notre propre culture occidentale ou autre. **L'intuition du point de vue de l'utilisateur qui va « deviner » comment interagir avec un système artificiel (interface) créé par d'autres personnes peut être potentialisée en faisant appel à des connaissances « culturelles » ou même « universelles » implicites qui conditionnent notre action.** Si je dis « fil d'Ariane » je sais qu'il y a un parcours à suivre, je vais « suivre le fil ». Si je dis « regarder le fil » je sais qu'il traversera linéairement tout au long de l'espace en suivant l'architecture. Je sais aussi intuitivement qu'un fil est composé de plusieurs bruns...etc. Entre l'année 2004 et 2006 je vais un peu plus loin et je travaille pour mon compte sur une autre proposition qui est une variation du fil d'Ariane pour un concept de « capsules spatio-temporelles ». Ce sont métaphoriquement des cylindres dans lesquels on place des media et qui se connectent à d'autres « cylindres » par des mots clé dans l'espace et le temps. Je suis par exemple dans la rue et je vais enregistrer une suite de média (texte, image, son, vidéo) Je les enferme dans une capsule audiovisuelle et je les codes au niveau spatial (coordonnées géodésiques), temporel (moment de la création) et au niveau du sens (mots attributs). Cette capsule va se situer directement dans une galaxie de nœuds d'information et peut être capturée par le Smartphone pour être lue sous forme d'audiovisuel interactif.



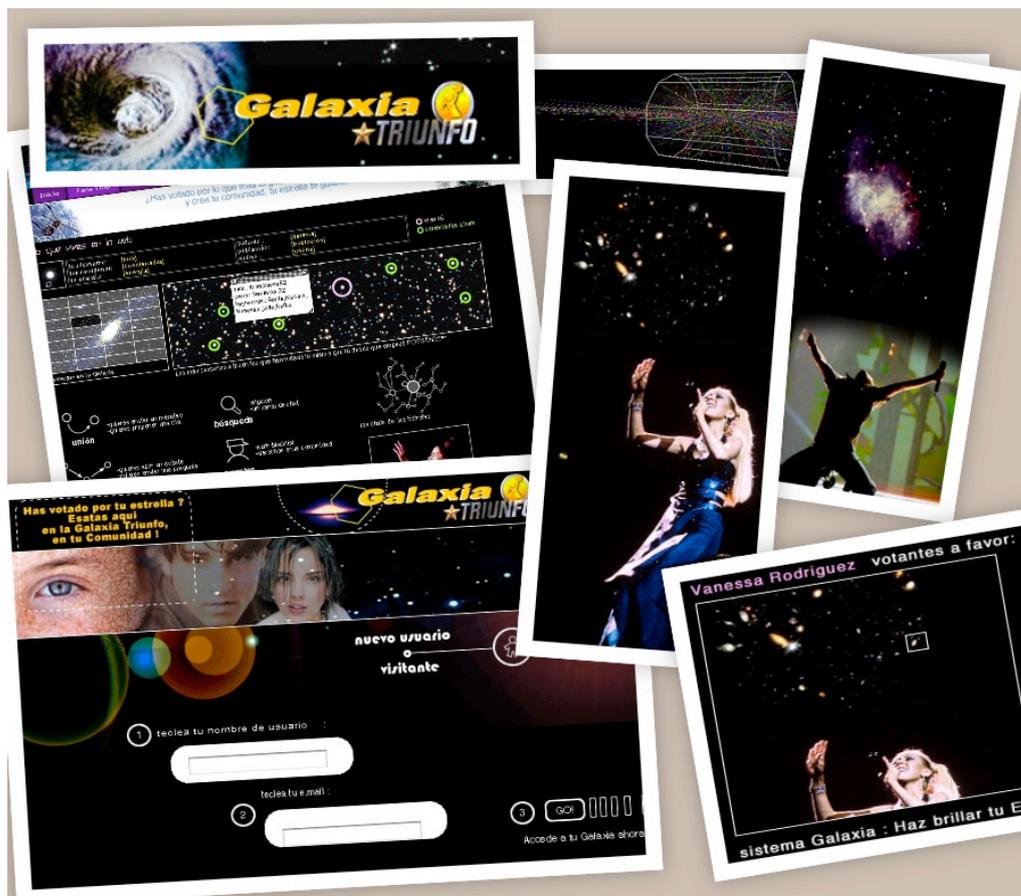
Concept de capsules audiovisuelles

La proposition de “capsules” consiste à penser de nouvelles formes de lecture de l’information sous forme d’un interactif qui s’auto-génère suivant une série de paramètres au lieu de recevoir une suite de média fragmentés. Ces capsules peuvent également former un média audiovisuel plus long en se connectant à d’autres capsules suivant les mots clé ou les paramètres de temps ou d’espace. Je réalise des simulations avec le logiciel Flash⁽⁹⁾ en 2006 deux ans après le projet Minos. Je crois toujours que l’imaginaire de la capsule d’information audiovisuelle interactive est valide car elle trouve son écho dans la biologie. La capsule est en quelque sorte l’écho d’une cellule qui contient un ADN qui peut muter en contact avec d’autres cellules. Le réseau internet est ce corps numérique partagé et construit à échelle planétaire. **Je montre ici que mon implication professionnelle va très souvent plus loin que le projet original et que j’ai la volonté d’approfondir de façon personnelle et à long terme certains aspects de la création numérique** tels les métaphores, les interfaces utilisateur et le Design graphique évolutif (voir *acquis de l’expérience 5 sur le « Sensodesign »*).

Galaxia TV

Durant ma présence très régulière au musée d’électrographie entre l’année 1993 et 2004 j’ai la chance de pouvoir tisser des liens d’amitié et professionnels avec Marisa García Guardia qui dirige à cette époque l’entreprise Manato à Madrid jusqu’à la fin des années 2000. Elle repère mon travail au musée d’Électrographie et m’introduit dans son réseau. Elle est en charge de réaliser la revue officielle de la grille des programmes pour le premier canal de télévision numérique payant Espagnol « Quiero TV »⁽¹²⁾. **Grâce à elle je suis emmené à rencontrer des personnes du secteur de la publicité et de la télévision et ramifie ainsi mon activité en tant que freelance multimédia sur Madrid. C’est une opportunité qui me permet de formuler une proposition originale qui combine le monde de la télévision numérique avec Internet.** Je n’ai pas de contraintes créatives et c’est en toute liberté que je formule un concept multimédia personnel. Je suis dans un environnement où il est possible de proposer tout type de projets qui permettent de potentialiser les programmes du canal « Quiero TV ». Avant de décrire ma proposition je dois faire savoir que je travaille en grande partie à distance via internet et depuis chez moi à Cuenca à 150 km de Madrid et ne suis pas emmené à connaître le fonctionnement interne de l’entreprise Manato et encore moins du canal de télévision « Quiero Tv ». Je suis considéré comme un freelance multimédia et mon travail consiste à formuler des propositions créatives. **Je suis très intéressé par la cosmologie depuis de nombreuses années et je développe aujourd’hui différentes propositions d’applications multimédia en lien avec les théories liées à la description de l’Univers.** Je travaille par exemple actuellement et depuis le mois de Décembre 2012 avec le scientifique Américain Rich Blundell⁽¹³⁾ sur une application pour Smartphone qui permet d’expliquer la signification du « CBR »⁽¹⁴⁾, le rayonnement cosmique fossile. Le projet que je décris à continuation constitue l’origine de mon travail actuel en lien avec la cosmologie. J’ai une vision très critique sur la télévision, je la considère comme un media du XX siècle qui ne correspond pas à l’évolution de la société et de la technologie au XXI siècle. Effectivement, nous passons

aujourd'hui, grâce à internet et aux outils de télécommunication, au modèle de "Lecteur" pour celui de "Lecteur-Auteur" que le professeur de l'université Complutense des sciences de la communication de Madrid⁽¹⁵⁾ Isidro Moreno⁽¹⁶⁾ nomme "lectauteur" (lectoautor). Je comprends intuitivement ce changement de paradigme de la société de l'information et des média. Je suis conscient en 2003 que le public qui regarde la télé a changé et est maintenant composé d'un public qui regarde la télévision et consulte internet en parfois même de façon simultanée. C'est vers ce type de téléspectateur que je développe une proposition qui consiste à tirer partie d'une communauté de "fans" de l'ancien programme de Télévision (Reality TV) "⁽¹⁷⁾ Opération Triomphe OT" ou de jeunes talents rivalisent au sein d'une académie de chant truffée de caméra de surveillances en ligne. J'analyse le type de spectateurs de ce genre de programmes et je considère (excusez-moi) que le niveau culturel est assez médiocre et superficiel. Rien ne transcende des contenus de ce Reality Show à part des banalités d'adolescents en pleine crise hormonale. Tout est fait pour stimuler jusqu'à écoeurement les pulsions primaires des jeunes homos sapiens, la lutte pour le territoire, la domination des individus, l'alimentation et surtout la reproduction. **Je réfléchis longuement sur la possibilité de développer une stratégie inspirée de mes travaux plus anciens sur le piratage et le détournement de contenus sur internet (voir acquis de l'expérience 5). Je formule une proposition basée sur un concept d'environnement informatique a plusieurs niveaux de réalité. Il s'agit de détourner un logiciel de modélisation de l'Univers, planétarium⁽¹⁸⁾ pour le transformer en un espace de représentation du réseau social conformé par les spectateurs internautes du programme de Télévision "OT".**



Quelques images du projet « Galaxia TV»

Ma proposition se base encore une fois sur l'analyse du langage courant qui consiste à considérer une vedette de la chanson comme une étoile, une « star » en Anglais. J'adapte cette analogie en considérant plus exactement que le chanteur conforme une galaxie ou chaque point lumineux (étoile) est une personne qui vote en temps réel pour supporter son candidat. J'ébauche un modèle commercial qui consiste à obtenir des bénéfices par les votes qui sont réalisés par SMS. Je rédige un diagramme qui montre comment le vote par SMS est reçu par la base de données de la communauté et montre en temps réel et durant le programme de télévision la galaxie qui se densifie tout au long de l'actuation des chanteurs. **Ce système permet de créer un imaginaire qui ouvre vers la conscience du cosmos,** donne un sentiment d'appartenance à un groupe qui vote pour le même candidat et montre visuellement en temps réel les tailles relatives des galaxies entre les candidats. Le spectateur qui vote a donc créé une étoile et peut aller l'activer sur internet et interagir avec les autres membres de sa communauté. Il peut aussi changer de candidat et passer à une autre galaxie.

Je me mets à la tâche et réalise de nombreux croquis et des infographies numériques principalement avec le programme Photoshop^(A). **Je conceptualise et représente un logiciel partagé en ligne qui se base sur l'hybridation de deux environnements** (planétarium + communauté d'internautes). **Je défends ma proposition en mettant l'accent sur la nécessité d'offrir des contenus audiovisuels qui permettent aux internautes d'approfondir leurs connaissances sans exclure les personnes qui veulent rester à la surface des médias.** C'est là toute ma stratégie en offrant à chaque membre de la communauté la possibilité de passer de l'autre côté de la modélisation informatique et d'utiliser le logiciel pour apprendre au sujet de l'Univers connu. **Je pousse plus loin la mécanique en proposant une mutation de l'espace de représentation de la communauté d'internautes du programme de télévision en m'inspirant des connaissances réelles sur l'univers et qui influent sur la représentation numérique.** Je veux parler par exemple du croisement entre deux galaxies qui se produit réellement à l'échelle de plusieurs milliards d'années. C'est une idée qui provoque des mutations dans la communauté en générant des contacts aléatoires entre différents internautes qui se croisent dans l'espace à cause des comportements autonomes de l'Univers. **Ce mouvement « de marée » de la modélisation est pensé pour provoquer la curiosité des internautes qui se trouvent dans un milieu qui a sa propre dynamique cosmologique.**

Je collabore (malheureusement) avec un autre professionnel de l'audiovisuel qui sera associé au projet et qui réalisera quelques icônes infographies de navigation pour la simulation de l'application en ligne. Je ne m'entends pas avec cette personne qui n'a aucun scrupule et tentera d'obtenir des bénéfices personnels en exploitant mon travail. **Ma proposition est radicale car je me permets de penser que probablement rien de similaire n'existe sur Internet à ma connaissance. Il est probable que cette proposition est une vue de l'esprit, une inspiration artistique qui n'est pas réaliste car elle demande un niveau d'immersion mental trop important.** Cependant je continue à croire que ce type d'environnement à de multiples niveaux de réalité est de l'ordre du possible. **Il est important de promouvoir la Cosmologie comme un outil pédagogique qui permet de stimuler et ouvrir de nouveaux champs de conscience liés**

à la compréhension de notre situation en tant qu'espèce sur la terre et dans l'Univers. En 2007 je rencontre le directeur du « BFI »⁽¹⁹⁾ Buckminster Fuller Institute de Nashville aux états unis qui est un brillant créatif qui réalisera son Doctorat dirigé par l'artiste Roy Ascot⁽²⁰⁾ sur « l'ouverture de conscience lié à la compréhension du microcosme et du macrocosme grâce au langage audiovisuel interactif ». Il me permettra d'améliorer mes modestes connaissances en cosmologie et de rencontrer d'autres personnes comme Geoff Ainscow (*voir acquis de l'expérience 07*) et de continuer aujourd'hui sur cette voie qui consiste à élaborer de projets multimédia qui aident à la compréhension de notre environnement.

Je réalise en 2007 pour ces mêmes clients et en lien avec l'espace le site web commercial « interacting.es » qui se base également sur une métaphore en créant une analogie entre l'organisation de cette compagnie de Marketing numérique « interacting » avec une compagnie aérienne fictive qui fait « décoller » le client par la création de produits audiovisuels promotionnels de qualité. Je réalise le design graphique sur Photoshop^(A) et Illustrator^(B), la description de la navigation et les animations Motion Graphics avec After Effects^(C).

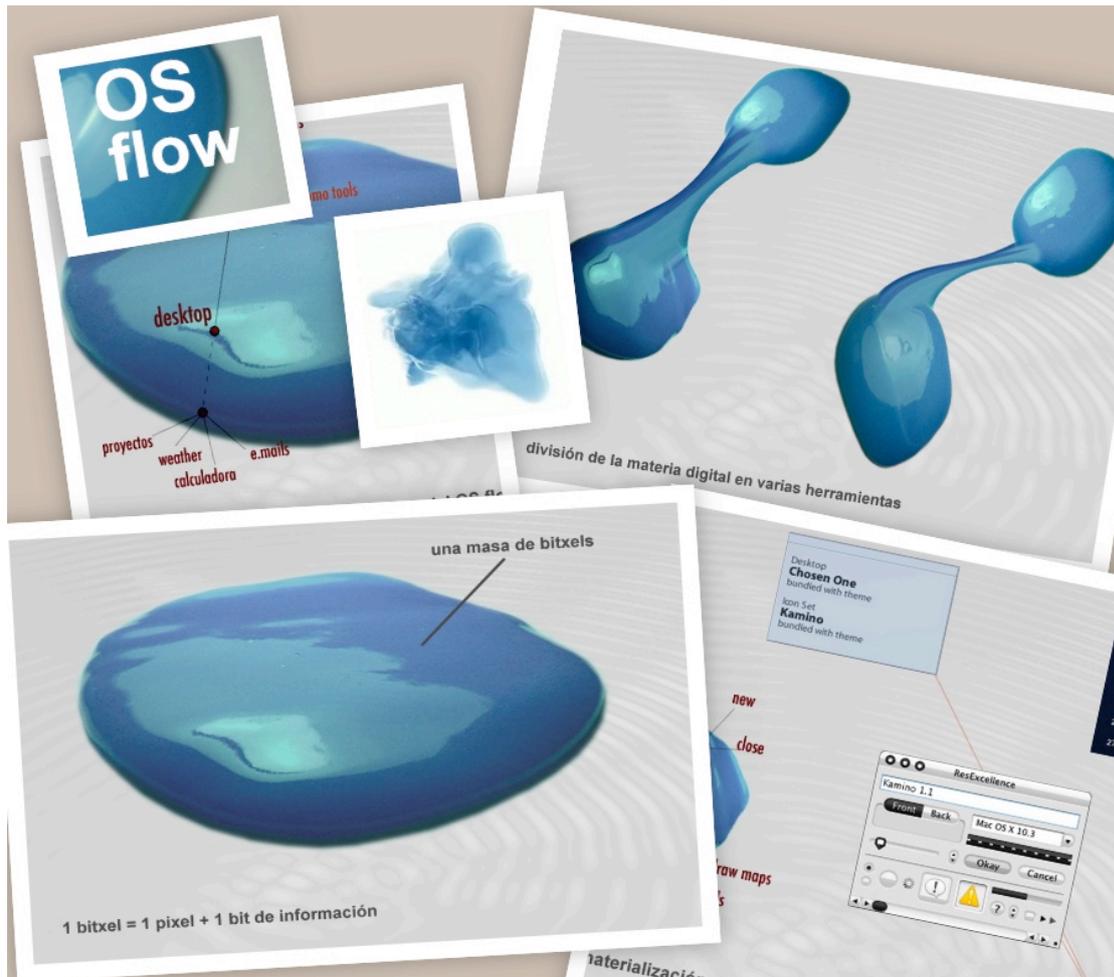


Interface du site web « interacting.es»

OS FLOW

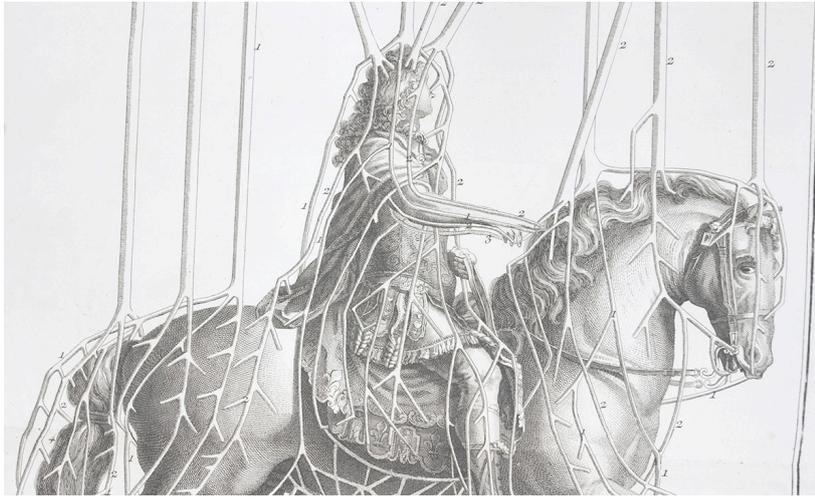
En 2006 je radicalise mon point de vue sur les interfaces liquides et conclue ma phase de recherche sur les métaphores liées aux espaces numériques en ébauchant de façon personnelle une proposition de système d'exploitation pour ordinateur qui est totalement liquide et que je nomme « OS Flow » (nom qui sera utilisé pour désigner le système « Chromium » de Google quelques années plus tard). Il est basé sur une unité d'information le

« Bitxel » qui est la somme entre un bit d'information et un pixel. Je fusionne l'unité d'information, le bit, avec l'unité visuelle indivisible à l'écran, le pixel.



Quelques images du concept de « Bitxel »

Très curieusement peut être, je m'inspire en partie des planches de l'Encyclopédie Diderot et d'Alembert du XVIII ème siècle pour aboutir à cette idée. Je veux parler de la technique de fonte des bronzes qui consiste à créer un réseau de tubes où va se couler le métal en fusion pour composer la statue. Cette image à continuation illustre très bien pour moi le mécanisme du système d'exploitation OS Flow qui est à la base une masse de bits d'informations et de pixels (le bronze en fusion) et qui coule à l'écran pour former n'importe quel élément visuel. Ces canaux sont dans mon cas le code informatique même qui contrôle les bitxels. Je m'attache pendant plusieurs mois à utiliser deux programmes, le logiciel « REALFLOW »⁽²¹⁾ développé en Espagne qui permet de modéliser et animer des liquides et le logiciel 3D « Cinema 4D »⁽²²⁾ qui permet de réaliser des rendus photo-réalistes. Je passe de nombreuses heures à modéliser des liquides et me retrouve dans une impasse technique, c'est trop complexe et trop long à réaliser. Le rendu n'est que de l'animation qui ne reflète pas mon idée originale. Je ne médiatiserais jamais cette idée du système d'exploitation OS FLOW qui reste pour moi comme quelque chose d'étrange, en suspens et presque secret.



Encyclopédie Diderot et d'Alembert. Fonte du Bronze - Volume 08

Ma perception des liquides a changé, je ne perçois plus mon environnement de la même manière grâce à mes travaux de recherche sur l'eau qui me permettent d'enrichir ma compréhension subjective du monde. J'arrêtera ici la description de mes travaux de recherche autour des interfaces liquides en voulant mettre en valeur l'approche poétique de la création d'interfaces numériques qui au bout du compte doivent stimuler l'imagination et la mémoire des utilisateurs pour être pleinement acceptées et comprises. **L'innovation dans le monde des interfaces utilisateurs est un problème très complexe où l'idée n'a pas de poids si elle ne se pense pas depuis un contexte « utilisateur » favorable pour se déployer.** C'est une constatation que j'ai mis du temps à comprendre et qui met en lumière les enjeux des réseaux sociaux ou le secteur privé doit être capable d'analyser les tendances des consommateurs pour pouvoir espérer innover. Le problème majeur est qu'aujourd'hui de nombreuses entreprises s'infiltrant insidieusement dans les couches des réseaux sociaux et à l'insu des internautes. Le « Marketing Viral » qui consiste à faire passer une campagne publicitaire pour un événement social en est le meilleur exemple. **Je ne vois pas de tendances au développement des métaphores liées aux interfaces car je sépare aujourd'hui l'accès à l'information numérique de sa lecture sur un écran d'ordinateur conventionnel.** Il n'est plus vraiment prioritaire de développer des interfaces utilisateur basées sur des métaphores car aujourd'hui on accède à l'information depuis l'espace public. **L'enjeu actuel est alors d'articuler l'information avec un contexte réel, imbriquer avec intelligence le monde physique avec le monde numérique en privilégiant toujours la préservation et la valorisation du monde tangible, c'est mon opinion.**

J'analyse l'utilisation de métaphores afin de créer des interfaces de navigation numériques pour différents groupes de recherche et clients.

- **Je résous** des problématiques de création d'interface en innovant et en sachant faire valoir ma vision lors de processus de travail en équipe.

- **Je domine** parfaitement les logiciels suivants pour la création de prototypes d'interfaces numériques: Photoshop, Premiere, illustrator, After Effects, Fireworks, Flash, Soundbooth.

- **Je crée** de nombreuses simulations statiques d'interfaces numériques "métaphoriques" en analysant le monde physique et en utilisant les outils de création multimédia.

- **Je suis à l'écoute** de mes collaborateurs et mes clients afin d'analyser et prendre en compte tous les paramètres pour synthétiser la meilleur proposition possible.

- **Je crée** des sites web avec des interfaces de navigation métaphoriques originales en tant que concepteur, designer et parfois même programmeur.

- **Je m'oriente vers les résultats** en dépassant ma stricte fonction dans les groupes de recherche.

- **Je conclus** cette phase de recherche en prenant conscience de l'extrême difficulté pour la mise en place d'interfaces numériques utilisateurs qui subliment la métaphore du bureau et de la page de l'ère Gutenberg.

1 - La mémoire de l'eau de Jacques Benveniste : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jacques_Benveniste

2 - Homéopathie : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Homéopathie>

3 - Agenda électronique de poche, (PDA) , del inglés 'personal digital assistant'.

4 - http://es.wikipedia.org/wiki/Quiero_TV

5 - <http://www.richmondelt.com>

6 - <http://www.santillana.es>

7 - ICQ, « Il s'agit du précurseur des systèmes de messagerie instantanée et son apparition constitue une étape importante dans l'interconnexion des utilisateurs d'Internet “ - <http://fr.wikipedia.org/wiki/ICQ>

8 - <http://www.amazon.fr/Le-chant-pistes-Bruce-Chatwin/dp/2253054771>

9 - <http://www.ivisit.com>

- 10 - indevol NEM : <http://goo.gl/AiQiL>
- 11 - Musée du Couteau de Albacete : http://www.museo-mca.com/1_esp/historia/cuchillo.asp
- 12 - Quiero TV est le premier canal TV numérique Espagnol qui ne survivra que quelques années
- 13 - Rich Blundell - <http://omniscopic.org>
- 14 - Mise en ligne prévue du site web bighistoryapps.com dirigé par Fred Adam et Rich Blundell pour la médiatisation d'applications liées au réseau international Big History.
- 15 - <http://www.ucm.es>
- 16 - Isidro Moreno – livre « Creatividad y Discurso Hipermedia” – Universidad de Murcia - EDITUM 2012 - <http://goo.gl/ydlF3>
- 17 - <http://www.telecinco.es/operaciontrunfo/>
- 18 - un exemple de logiciel de modélisation de l'Univers : <http://www.stellarium.org>
- 19 - <http://www.bfi.org>
- 20 - Roy Ascot est un artiste international qui dirige le Planetary Collegium (<http://www.plymouth.ac.uk/research/273>) à l'Université de Plymouth en Angleterre.
- 21 - REALFLOW: <http://www.realflow.com>
- 22- Cinema 4D : <http://www.maxon.net/es/products/cinema-4d-studio.html>

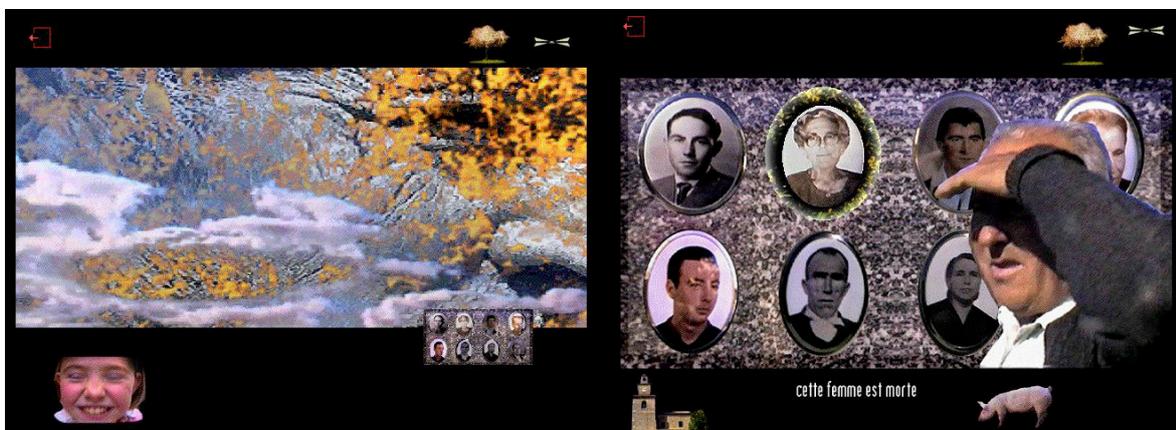
Présentation de l'activité

Ma formation académique est artistique et **j'exerce depuis de nombreuses années mes connaissances techniques en infographie et mes capacités artistiques et conceptuelles pour la création de visuels statiques ou en mouvement** avec de nombreux logiciels tels Photoshop^(A), Fireworks^(E) et Illustrator^(E) pour les images statiques et Premiere^(D) et After Effects^(C) pour les images en mouvement. Je donne par exemple des cours de formation professionnelle en Université d'une trentaine d'heures sur After Effects depuis l'année 2008. **Je crée des images numériques à tous les niveaux de mon activité professionnelle, académique et artistique.** Je suis sollicité au niveau professionnel via mon réseau de contacts pour développer des images statiques ou en mouvement qui permettent soit de vendre un produit ou un service. En tant que professeur associé d'audiovisuel et multimédia en Faculté des Beaux Arts à Murcia en Espagne, je suis emmené au niveau académique à développer des images statiques (graphiques et diagrammes) ou en mouvement (tutoriels) qui permettent de communiquer des savoir ou de représenter des concepts originaux. Mes pratiques artistiques m'emènent principalement à matérialiser des processus de création (communication visuelle générale du projet, design des sites web, stickers, cartes postales..etc.) ou des œuvres visuelles à exposer statiques ou en mouvement (vidéos et compositions infographiques artistiques pour les expositions). **Je réalise également et de plus en plus, des compositions infographiques numériques statiques et en mouvement pour des dispositifs hypermédia^(W) Smartphone dans toutes mes pratiques. Je distinct clairement la création audiovisuelle statique de la création audiovisuelle en mouvement dans ma production.** La première consiste généralement à développer une identité visuelle, un message ou représenter un concept dans un seul temps de lecture. La seconde consiste à développer une narration visuelle tout au long d'un temps ce qui demande un développement particulier de la création infographique. J'expliquerais à continuation ces différences tout au long de la présentation de mes productions infographiques les plus emblématiques. **Je dois clarifier que je ne suis pas un illustrateur et je ne combine pas mes dessins à la main avec ma production infographique.** Je sais représenter par le dessin mais je l'utilise uniquement pour rédiger les brouillons de projets (story-board). Je n'ai pas d'aptitudes particulières pour la bande dessinée par exemple. Le Design graphique n'est pas ma formation de départ mais **je suis emmené professionnellement à acquérir des connaissances en Design** liées à l'identité visuelle d'une entreprise (logo), aux stratégies de marketing (le message publicitaire) et aux conditions de productions de produits de consommation (design industriel). Je réalise donc également des travaux de Design graphique et **je suis en mesure de faire la**

différence entre une production infographique professionnelle d'une création infographique artistique ou pédagogique. Je développe une conception personnelle et alternative de la signification du mot « Design » dans ma production infographique. Je comprends qu'un design efficace doit trouver son équilibre entre une bonne fonctionnalité et un aspect visuel attrayant quand il 's'agit de communication et à fortiori d'interface utilisateur. **J'innove en 2006 en développant un concept totalement original de « Senso-Design »**, terme qui signifie la combinaison entre un design graphique et des détecteurs environnementaux (« sensors » en Anglais). L'idée consiste à modifier le design graphique d'un site web ou de tout environnement numérique connecté au réseau internet en variant dynamiquement ses paramètres visuels selon les données reçues par les détecteurs. Je développerais plus à fond mon point de vue en figurant quelques exemples concrets à la fin de cet acquis de l'expérience.

Art, Création infographique pour CD. Roms interactifs – 1993 – 1998 2000

Je publie en 1995 une partie de mon travail infographique interactif sur le CD. Rom **«Narraciones Multimedia»** publié par le MIDE (Museo internacional de Electrografía de Cuenca). En l'an 2000 je suis présent dans la section multimédia de l'exposition au Musée Reina Sofia de Madrid **«100 ans de Design Espagnol»** pour mon travail infographique interactif **« Sotos, un monde qui n'existe plus »** achevé en 1996 (*voir acquis de l'expérience 01 pour plus de détails sur ma démarche de captation des média*). Mon travail visuel à cette époque combine différents média et tend vers une visibilisation de ma vision subjective d'un espace et d'un temps exploré et enregistré avec une «camera obscura», une caméra de vidéo, un appareil photo numérique et une série d'images et d'objets scannés qui fusionnent dans une même composition visuelle interactive mise en écran sur le programme Macromedia Director 4_(L). Ma démarche personnelle consiste à utiliser un maximum d'outils de captation d'images analogiques et numériques, **un travail de collecte de traces visuelles que je manipule comme une matière première ou chaque media a une même importance**. Je recherche dans les composants des images des connexions, des pistes, des déclencheurs qui raisonnent avec ma mémoire et me permettent d'approcher une représentation tangible de ma subjectivité.



Composition infographique interactive « Sotos, un mundo que ya no existe » 1996

Je domine différents outils numériques et analogiques de captation du réel et j'utilise les logiciels mentionnés en introduction pour manipuler et "interactiver" la matière visuelle dans l'espace de l'écran informatique pour la réalisation de compositions infographiques. Lors de la phase de captation des média ma démarche consiste à rencontrer les personnes et les interviewer, explorer les lieux de vie ou de passage, collecter des échantillons au sol, prendre des notes et faire des croquis, réaliser des photographies analogiques ou numériques, enregistrer des sons et des images en mouvement, matière que je digitalise et que je fusionne sur mon ordinateur. Je tente d'utiliser tous les moyens de captation du réel qui sont à ma portée sans hiérarchiser les outils, tout devient numérique. J'utilise principalement les logiciels Photoshop^(A) pour « disséquer » les media , Sound Edit^(M3) pour éditer le son, Premiere^(D) et After Effects^(C) pour les images en mouvement. **Je comprends que l'interactivité conditionne la lecture et l'écriture de l'image car elle oblige le spectateur à analyser la composition visuelle pour découvrir les liens qui permettent de "naviguer" entre les images et ainsi tisser les connections symboliques et poétiques qui conforment une narration non linéaire. Je réalise des compositions infographiques en prenant en compte des paramètres de lecture possibles de l'image de la part de l'utilisateur pour agencer des « trous » dans l'image, des lieux de passage qui permettent de passer à une autre composition infographique via l'interactivité.** Je conçois la narration interactive comme la construction d'une architecture à naviguer où il faut définir des « couloirs » pour la narration matérialisés par les hyperliens et des « parois » pour édifier le corps global avec les éléments non interactifs. La narration non linéaire c'est un voyage où le lecteur doit intérioriser et mémoriser les dimensions spatio-temporelles pour pouvoir se déplacer dans l'histoire. Un vieux bout de journal trouvé au sol ou un sténopé que je réalise d'un habitant qui pose devant sa vieille maison peut constituer un élément clé de ma création infographique car ce qui importe ce n'est pas le format c'est la charge émotionnelle que contient le média. Ce qui stimule la composition visuelle et parfois sonore se situe à un niveau presque inconscient où l'intuition a une part très importante dans la manipulation des images avec l'ordinateur. J'aimerais remarquer ici que cette condition d'analyse profonde d'une image qui offre une interaction subtile est une pratique qui a été reléguée ces dernières années au profit de l'accès immédiat de l'information massive où il n'y a plus beaucoup de place pour la contemplation. Il s'agit aujourd'hui d'aller de plus en plus vite et de passer d'un média à l'autre sans aucune contrainte d'auteur ou le temps pour la narration interactive n'est souvent plus de mise même dans la création artistique numérique contemporaine. **Je crois pourtant que la narration interactive va se redévelopper grâce à l'accès aux média audiovisuels depuis l'espace public via les Smartphone.** Effectivement, être dans l'espace c'est être dans un contexte historique, géographique, politique, environnemental...etc. qui demande à être compris par la narration, le partage de l'expérience dite par des sons et des images et aussi et surtout par des expériences réelles et des interactions dans l'espace physique. C'est justement cette « transition » d'un média à l'autre que nous avons perdu et que nous sommes en phase de récupérer en nous déplaçant d'un point à l'autre de l'espace pour accéder aux informations géolocalisées.

L'année 1998 marque la démocratisation et la banalisation de l'accès à internet et influe profondément sur ma production infographique. Tout d'un coup s'ouvre un nouvel espace parallèle et sphérique à l'échelle de la planète. C'est une dimension informationnelle mais aussi médiatique et commerciale. **Je m'implique dans l'exploration minutieuse du réseau internet et opère un changement dans ma trajectoire artistique.** Je constate que c'est un nouvel espace de représentation qui a des contraintes énormes pour des raisons de "débit" d'information qui ne permettent pas de présenter à l'écran des éléments lourds en termes de bits d'information. **C'est une grande opportunité pour pouvoir analyser de nouveaux processus de communication para l'image en épurant au maximum la composition infographique tout en conservant le message original.** J'aurais le plaisir et l'honneur d'être en charge de la création du site web officiel du MIDE (Museo internacional de Electrografía de Cuenca) qui sera mis en ligne en l'an 2000. C'est pour moi un nouvel objectif où je dois repenser ma façon de composer mes infographies. **Je comprends que l'écran de l'ordinateur est virtuellement un espace tridimensionnel** et que internet est le chemin qui permet de déboucher dans différents espaces informationnels où, dans mon cas, je dois représenter l'espace physique du musée d'électrographie. Ma démarche artistique consiste à arpenter le musée en analysant quels sont les éléments de l'architecture qui construisent l'imaginaire lié à cet ancien couvent de Carmélites, ce lieu chargé d'histoire. Je réalise des photographies panoramiques des différents espaces intérieurs et extérieurs du musée et j'utilise la photographie numérique pour effacer tous les éléments visuels qui ne sont pas signifiants pour la représentation du lieu. **J'édite les images sur photoshop^(A) en éliminant au maximum les détails pour ne conserver que la substance, le stricte minimum pour pouvoir se représenter l'espace en recomposant mentalement les fragments manquants de la composition infographique.** Je constate grâce à la création numérique que nous construisons en très grande partie une représentation du monde qui nous entoure sans vraiment regarder dans les détails et que nous percevons en partie les lieux ou même les personnes à partir de fragments de notre mémoire. **Cette simple constatation me permet de planifier une représentation globale de l'espace du musée avec les contraintes de débit internet de l'époque.** J'analyse également qui sont les personnes qui ont une fonction dans cette institution en partant depuis la porte d'entrée du musée et en remontant toutes les branches du vieux couvent de carmélites réhabilité en musée. Je considère que les visiteurs doivent tout d'abord rencontrer des interlocuteurs et se mettre en contact avec eux si ils le veulent. **Je réalise des images des yeux de chaque personne et situe les regards à la périphérie horizontale de chaque espace du musée.** Je réalise des enregistrement de voix qui représentent des conversations du quotidien. Je vais même jusqu'à intégrer les conversations des gardiens du musée et **j'utilise la symbolique du réseau de caméras de surveillance pour créer l'hyper navigation du site web.** J'articule une représentation stylisée de l'espace physique avec une

Quant à mon travail infographique personnel durant les années 2000, **je suis inquieté par la présence tentaculaire des compagnies privées sur le réseau internet** et je comprends que c'est un enjeu très important qui met en péril la libre circulation de l'information non monétarisée. Je découvre des oeuvres de Net-Art⁽²⁾ comme celles de Jodi⁽³⁾ et je regrette l'absence de connexion avec un art impliqué dans la société. **Je décide de développer un travail plastique critique et en ligne qui me permet d'exprimer mes préoccupations liées à la privatisation d'internet.** Grâce à la présence au musée d'électrographie de l'artiste Colombien Alejandro Duque⁽⁴⁾ qui est très bien renseigné sur les pratiques artistiques sur internet, je m'inspire entre autres de collectifs comme Critical Art Ensemble⁽⁵⁾ qui développent à cette époque de faux site web commerciaux comme "Culte of the New Eve"⁽⁶⁾. Je comprends que le "Fake" (faux) est une stratégie de captation très puissante car elle permet de générer des visites sur les sites web (souvent par erreur) et de pouvoir divulguer un certain contenu alternatif par rapport à celui que l'internaute serait en droit d'espérer. Je réalise de nombreux sites que je nomme "transgéniques" car ils mixent le code original du site commercial avec un code personnel qui crée une "mutation" de l'information et de l'aspect du site web par rapport à son original. **Je réalise des hybridations infographiques "monstrueuses", des clones loupés du réseau Internet.** J'aborde pêle-mêle des questions comme la manipulation génétique, le transgénique, la clonation, la consommation d'énergie (Powergym) et l' "entertainment" (Bisneyland).



Exemples de créations infographiques « fake » - 2000 - 2002

Pour la réalisation du travail infographique interactif sur mes sites web je définis mon sujet, je cherche des informations sur internet et repère les compagnies qui exploitent les contenus à des fins commerciales. Je procède à un "pompage" d'information à deux niveaux, je réalise des copies d'écran des éléments graphiques du site web commercial et d'autre part je copie le code informatique en accédant aux sources des fichiers informatiques disponibles sur le navigateur web. Je remets en service localement le site web en utilisant Dreamweaver^(R) et modifie les contenus textes et les graphiques en utilisant photoshop^(A). Je place en ligne le site web cloné sur mon espace web en utilisant des outils FTP^(M) et enregistre la nouvelle adresse internet sur les moteurs de recherche avec des mots clés similaires au site original.

La création infographique la plus aboutie de cette période est un clone du site web commercial "Iconfactory.com" que je nomme "iconsfactory.com". Le site original est une entreprise qui commercialise des jeux d'icônes pour les applications et les systèmes d'exploitation du type « Microsoft Windows ». J'élabore au sein du collectif Transnational Temps en 2002 **une oeuvre en ligne qui met en question le contenu symbolique des icônes informatiques en établissant un lien forcé avec la contamination de l'environnement** en offrant à l'internaute le téléchargement de photographies de plages paradisiaques avec un jeu d'icônes produites à partir de la récupération de déchets plastiques sur les plages de la méditerranée. **Les internautes en téléchargeant les jeux d'icônes du clone iconsfactory.com téléchargent également des informations sur la durée de vie des différents plastiques produits par l'industrie** et abondants à la dérive dans toutes les mers de la planète. Pour la réalisation du travail infographique interactif (site web) je réalise les mêmes actions que pour les créations antérieures avec en plus **une intervention fondamentale de collecte d'échantillons de déchets plastiques dans l'espace physique.** Je me rends sur différentes plages de la côte Méditerranéenne Espagnol, je réalise des photographies numériques de certains déchets échoués et répertorie les types de plastiques généralement analysables grâce aux codes de recyclage thermoformés sur les objets. De retour sur mon ordinateur, il s'agit de convertir les images numériques en jeux d'icônes grâce à Photoshop^(A) et de les mettre en ligne pour téléchargement par les internautes.

J'analyse les contenus du réseau internet et comprends que si l'on veut développer un travail artistique sur le web il faut voir ces nouveaux espaces d'un œil critique et comprendre quels sont les enjeux depuis la création numérique. Je prends conscience des dangers liés à la violation des droits d'auteurs et au détournement d'identités commerciales. **Je me rends compte à la fin de cette étape que le « Fake » qui consiste à tromper l'internaute dans sa recherche par mots clés de contenus du web n'est pas une pratique éthique.**



Composition infographique Iconsfactory - 2003

J'abandonne cette démarche dans la suite de ma production artistique. Je comprends dans la création infographique « Iconsfactory » qu'il est fort **intéressant d'analyser l'espace physique d'un point de vue critique en recyclant par l'infographie numérique des éléments contaminants du paysage qui sont omis dans l'espace de l'écran de l'ordinateur** et occultés dans des lieux physiques peu accessibles ou tout simplement effacés par notre conscience. **Il s'agit dans ce dernier cas de réinjecter du réel dans l'espace numérique par la création infographique.** Je considère la création infographique d'un point de vue conceptuel et suis capable de créer mes images en lien avec l'environnement informationnel dans lequel elles se montrent. **Je considère plus largement que la représentation du réel sur internet est un acte qui ne doit pas occulter ou remplacer l'espace physique et que la création infographique peut être pertinente pour, tout au contraire, rendre plus visible et compréhensible l'espace réel.**

Année 2007, **j'ai la chance de pouvoir manipuler les exemplaires originaux de l'Encyclopédie Diderot et d'Alembert au musée MUVIM** (Musée de Valencia de l'Illustration et la modernité). Effectivement durant ma période de résidence dans la ville de Valencia entre 2004 et 2010 je suis capable de faire valoir mes compétences auprès de ce musée afin de réaliser des ateliers de création pour un public jeune et des créations infographiques originales autour de l'Encyclopédie conservée dans la bibliothèque du musée. **J'apprends à connaître l'encyclopédie dans ses détails et analyse le minutieux travail d'égrenage des techniques et technologies de la fin du XVIII ème siècle.** Une intuition créative me vient à l'esprit, il existe tant de formes différentes représentées par ces milliers d'illustrations que **je perçois la présence de notre présent et notre futur dans cette œuvre.** L'idée consiste à créer un catalogue de formes digitalisées pour les utiliser comme des pièces d'un mécano pour recomposer des objets du présent. **Je mets en évidence que le futur est autour de nous mais nous ne le voyons pas car nous ne savons pas le visualiser faute de le connaître.** Je m'attache pendant plusieurs jours à digitaliser un grand nombre de planches de dessins des volumes en utilisant un appareil photo professionnel Canon EOS5 et un objectif macro puis un scanner de grand format et de très bonne qualité appartenants au musée. Je réalise sept compositions infographiques de grande taille que je nomme « Futurojetos » (les objets du futur) et qui feront partie de la collection du musée. Mon travail consiste dans un premier temps à découper aux ciseaux toutes les formes et les disposer sur une grande feuille blanche en essayant de recomposer un élément du présent (téléphone portable, véhicule...etc.) puis je recrée numériquement la composition en redimensionnant librement les différents éléments entre eux en utilisant principalement le logiciel Photoshop^(A). Je grave les productions sur un support CD. Rom qui seront stockées dans la collection du musée pour une rétrospective sur l'Encyclopédie qui n'aura jamais lieu pour faute de changement de direction administrative. Je perçois tout au long de ma démarche de création artistique un potentiel pédagogique à partager. Effectivement, je peux penser mes créations infographiques comme un « Puzzle » à construire soi-même. Au lieu de réaliser des infographies d'auteur je décompose mon processus de création pour le reformuler en un exercice créatif, un jeu à réaliser par les enfants. **Je conceptualise donc ma création infographique sous forme d'atelier afin de faire partager l'expérience à un large public.** Je réalise de nombreux ateliers du Dimanche en invitant les enfants à découper avec des ciseaux et composer leur propre « futurojetos » à partir de photocopies des planches de l'encyclopédie. Je constate que les enfants comprennent très bien la proposition et réalisent des collages exceptionnels, ils sont emmenés à la fois à se projeter dans le passé en découvrant l'encyclopédie Diderot et à imaginer le futur en créant des machines, des robots et des animaux de toutes sortes. Je rédige également une proposition de dispositif interactif autour de l'arbre de connaissance des Lumières⁽⁷⁾ qui ne sera jamais développé.

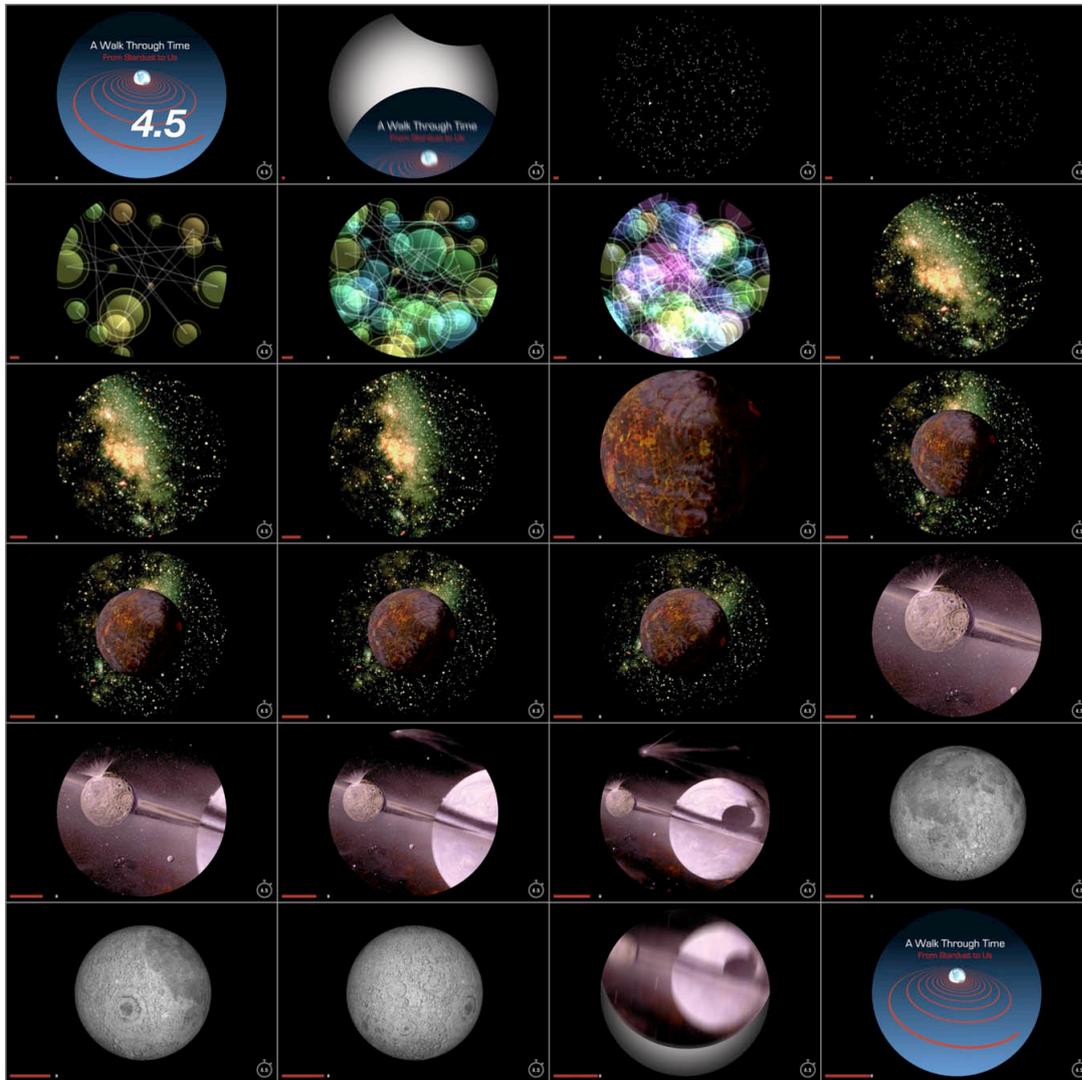


Création infographique (en haut) et atelier de création « Futurobjets » (en bas) - 2007

Je comprends l'enjeu de la conservation de manuscrits anciens et je suis emmené à maîtriser également la digitalisation et le montage photographique de cartes géographiques de très grand format pour le compte du musée. Je rencontre de gros problèmes dus à la déformation géométrique des photographies. Je dois manier à l'écran sur le logiciel Photoshop des images de très grande résolution et je contrôle les paramètres géométriques des différents calques en rentrant les valeurs numériquement, l'utilisation de la souris étant trop laborieuse. Je valorise l'apport fondamental du siècle des Lumières qui structure clairement notre société contemporaine dans sa façon d'aborder le réel d'un point de vue rationnel et malheureusement trop conditionné par la pensée Cartésienne qui sépare l'homme de son environnement et la tête du corps. J'ajoute à mon expérience en infographie deux nouveaux paramètres qui sont 1 : la capacité de jouer avec l'axe temporel dans la création des infographies et 2 : je réalise des tests visuels en réalisant des collages papier analogiques avant de passer à la création sur ordinateur.

J'ai de solides connaissances en "Motion Graphics"⁽⁸⁾ car je contrôle à un niveau professionnel et académique (je donne des cours de formation) le logiciel d'animation par calques "Adobe After Effects"⁽⁹⁾ qui permet de développer des animations visuelles qui combinent un large ensemble de formats de fichiers informatiques, images, sons, dessins vectoriels, images bitmaps et vidéos dans un même espace d'animation tridimensionnel. C'est un logiciel de "2.5 D" qui permet d'animer des éléments bidimensionnels 2D dans un espace 3D.

Je voudrais mentionner ma création audiovisuelle en mouvement pour le projet de documentaire pour Smartphone "Walk Through Time"⁽⁹⁾ réalisée en 2011. Je suis créateur "motion graphics" et directeur artistique du projet dans son ensemble pour la conception et le design de l'interface utilisateur de cette application pour Smartphone (*voir acquis de l'expérience 07*). Je me focaliserais ici sur la création de 6 films⁽¹⁰⁾ courts élaborés pour être lus depuis les Smartphones qui retracent en animation 500 millions d'années d'évolution de la vie sur la planète en commençant par la formation de notre système solaire il y a 4600 millions d'années. Il s'agit de communiquer visuellement un contenu lié aux sciences de la terre en m'appuyant sur une voix en off qui explique les événements de façon chronologique. Je travaille à partir d'un livre publié en 1998 "A Walk Through Time" qui contient de nombreux graphiques que je peux réutiliser pour la réalisation de mes films d'animation. J'analyse la situation et je constate que je dois animer des images fixes pour expliquer des concepts assez difficiles à comprendre qui ne reposent sur aucune imagerie réelle. Comment par exemple montrer le « Big Bang » si justement ce premier moment théorique de la naissance de notre Univers est une vue de l'esprit qui ne peut pas se traduire en image car l'espace, le temps et la matière n'existent pas encore tels que nous les percevons. L'imagerie Cosmologique est une pratique qui représente des données scientifiques sous une forme adaptée à notre perception. Par exemple les images du satellite Hubble sont colorisées artificiellement. Je sais que je vais donc réaliser des animations non réalistes qui symboliseront des faits supposés. J'extraie toutes les images du livre depuis la version numérique PDF de l'éditoriale. Je réalise un story-board dessiné sur papier de chaque plan du film et analyse les éléments visuels dont j'ai besoin. Je cherche également quelques images libres de droits sur la Wikipédia pour compléter mes sources. J'élabore une méthodologie pour la réalisation des animations vidéo en les présentant à l'intérieur d'un cercle comme si le spectateur regardait dans une lorgnette. Je fais défiler devant les yeux une série de vues qui se succèdent à la manière d'une visionneuse. Je choisis surtout ce mode de représentation après avoir longuement réfléchi et constaté que les contenus abordés durant les animations se réfèrent très souvent au macrocosme (Cosmos) et au microcosme (apparition de la vie) et que justement le cercle est le dénominateur commun de la vue à travers une lunette astronomique et un microscope.



Quelques écrans des films réalisés pour l'application Walk Through Time - 2011

Je suis très intéressé par ce détail car de façon plus ou moins inconsciente le spectateur glisse entre ces deux dimensions et parfois même établit des connexions. **Je suis confronté à un problème assez sérieux, comment convertir les images fixes du livre en animation “motion graphics”** avec After Effects[®] pour illustrer la voix en off ? **Je réalise un balayage systématique de toutes les images pour extraire quelques éléments et les recontextualiser à d'autres périodes de l'évolution de la vie sur la terre** pour les besoins de mon montage audiovisuel. Je retrouve là une technique que j'ai apprise avec le projet sur l'encyclopédie et qui consiste à “démonter” les composants d'une image pour “remonter” une nouvelle signification et un autre temps. **Je réalise également des infographies depuis rien, je veux dire par là que je crée depuis “0” certains éléments visuels grâce à des moteurs graphiques par exemple des fractales** qui permettent de générer des nuages, de la brume ou du feu, outils disponibles sur After Effects. **J'aimerais Remarquer qu'il est fort intéressant d'apprendre à manipuler ce genre de logiciels car ils permettent d'imiter certains éléments de la nature par les mathématiques** (algorithmes). Il faut également savoir simuler des phénomènes comme la gravité par exemple quand on anime des éléments graphiques. **Maitriser l'animation motion graphics c'est aller plus loin que de simple considérations esthétiques, c'est un voyage virtuel dans la**

matière et le temps avec les outils numériques. Pour la réalisation des films **j'apprends les contenus liés aux sciences de la terre pour les comprendre.** Je sais réaliser un storyboard sur papier, bien méditer les animations avant de commencer le travail, analyser les composants visuels à intégrer, à recycler ou à inventer. Je maîtrise parfaitement et utilise les logiciels Photoshop^(A) qui me permettent de modifier les images, Illustrator^(B) qui me permet de créer les éléments visuels vectoriels⁽¹¹⁾, Premiere^(D) qui me permet d'éditer des sources vidéo et After Effects^(C) qui me permet de réaliser la "post-production"⁽¹²⁾ finale des films pour mon client Geoff Ainscow⁽¹³⁾.

Compétences en dessin vectoriel

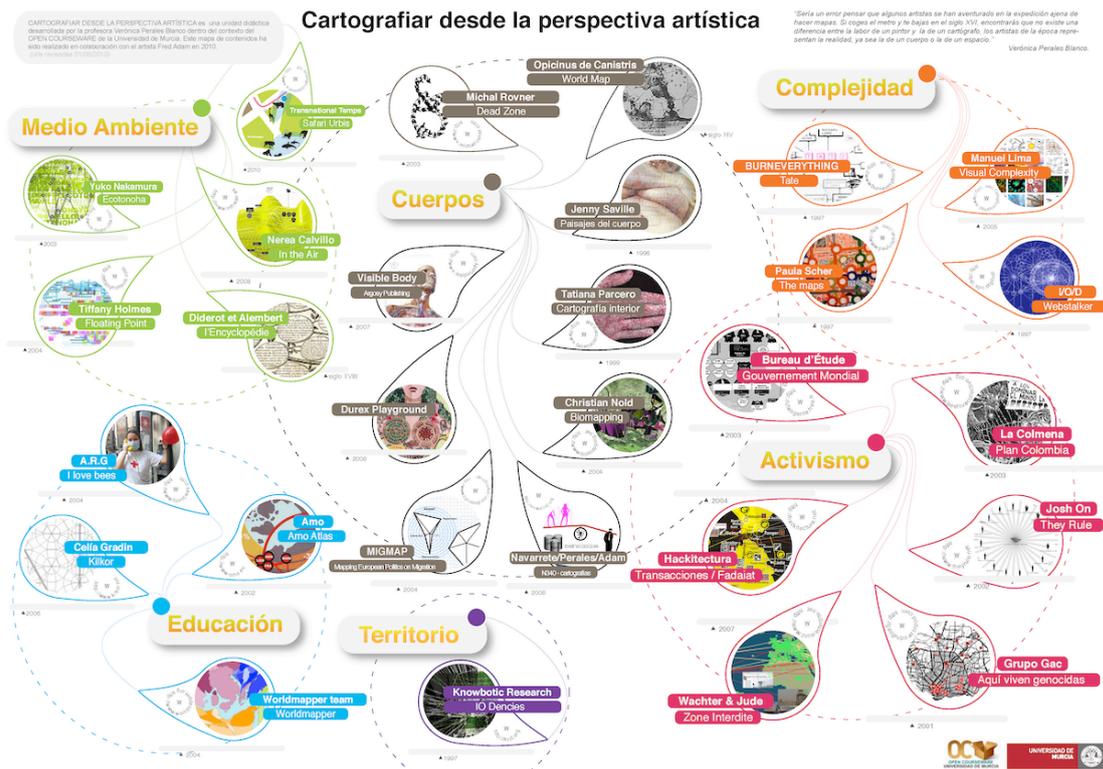
Je réalise dans un tout autre registre des créations infographiques totalement vectorielles⁽¹¹⁾ avec le logiciel Illustrator^(B) afin **de créer soit des cartographies et diagrammes visuels soit des logos pour entreprises.** Pour réaliser un logo vectoriel pour une entreprise comme la compagnie Américaine "Intelligent Fish" je converse longuement et en Anglais avec le client via e-mail et visioconférence pour **comprendre qu'elle est exactement sa stratégie de communication avec le logo et quel type de public il veut atteindre.** J'analyse les principaux mécanismes de production et de vente de la compagnie et réalise des croquis pour **approcher conceptuellement l'identité visuelle du client** par le dessin vectoriel. Par exemple, dans le cas de l'entreprise Intelligent Fish qui fabrique et commercialise **des fermes aquaponiques**⁽¹⁴⁾ **je réalise un logo qui montre symboliquement la circulation en boucle de l'eau de l'environnement animal vers l'environnement végétal.**



Logo pour l'entreprise « Intelligent Fish » - 2011

La réalisation des cartographies et des diagrammes suit le même processus que pour la création de logos à la différence qu'il s'agit de montrer des relations entre différents éléments visuels. Je réalise par exemple le diagramme "Cartographier depuis la perspective artistique". J'étudie en détail et catégorise l'information puis je réalise des croquis préparatoires pour représenter les connexions entre les éléments. Je passe ensuite au dessin vectoriel sur Adobe Illustrator en me servant généralement d'une tablette graphique pour contrôler les éléments visuels géométriques que je réalise en dessinant virtuellement sur la tablette. **Je représente graphiquement des**

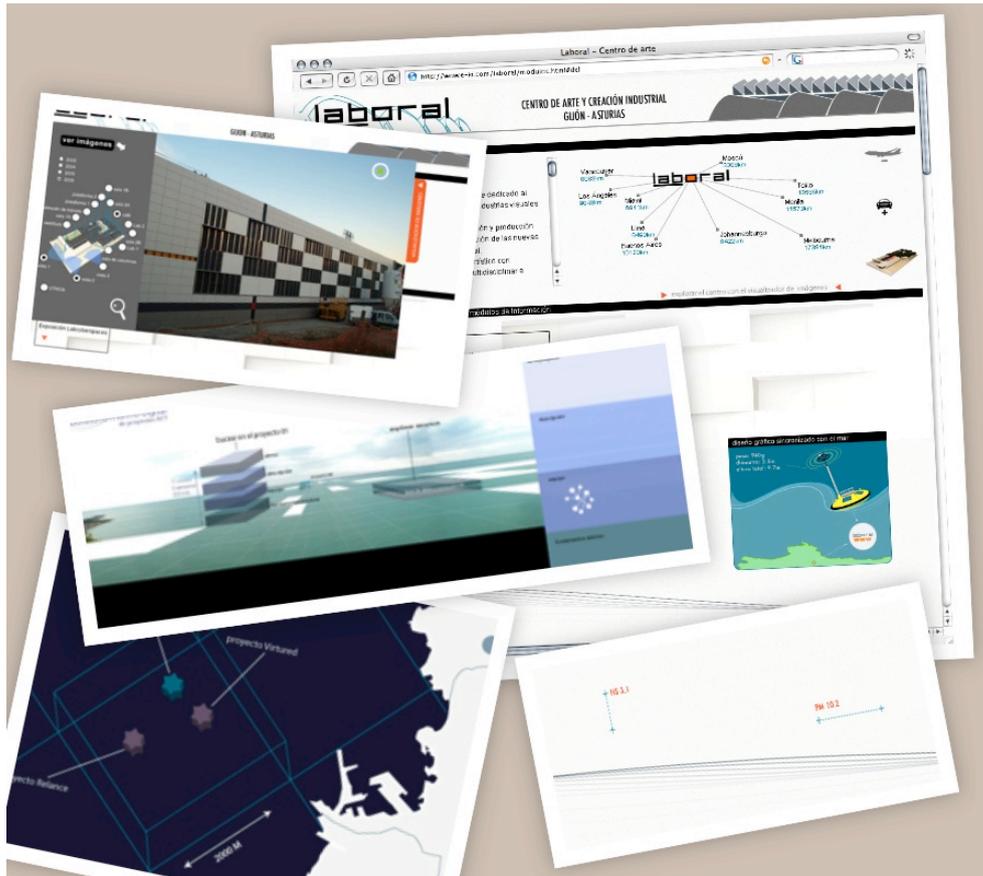
concepts ou des informations complexes en codifiant l'information et en la distribuant visuellement dans un espace à deux dimensions.



Innovation liée à la création infographique - 2006

À partir de l'année 2006 je réfléchis sur la notion d'architecture numérique liée au design infographique et je cherche activement une façon d'envisager un design graphique pour sites web qui puisse s'auto générer suivant certains paramètres dynamiques. **Mon objectif est de créer un environnement numérique de navigation en ligne (site web) qui puisse être en harmonie avec son contenu et évolutif.** Le « Sensodesign », c'est le terme que j'invente pour définir cette idée créative, la fusion en anglais entre "Sensors" et "Design". Grâce à l'intérêt du centre d'Art et d'industrie la LABoral Centro de Arte de Gijón pour mon travail, j'ai l'opportunité de réaliser un prototype de site web expérimental pour représenter ce centre d'Art centré sur l'industrie et l'art numérique qui ouvre ses portes la même année 2006. J'aimerais faire une petite parenthèse en expliquant pourquoi la LABoral a un intérêt pour mon travail en 2006. Cette année là je codirige avec le professeur et artiste José Ramón Alcalá le commissariat de l'exposition d'Art Électronique "Jornadas OOH"⁽¹⁵⁾ à Gijón basé en partie sur une idée originale personnelle qui

consiste à tirer partie des temps de montage des oeuvres en les transformant en ateliers ouverts aux autres jeunes artistes qui veulent apprendre et aider à monter des oeuvres d'Art.

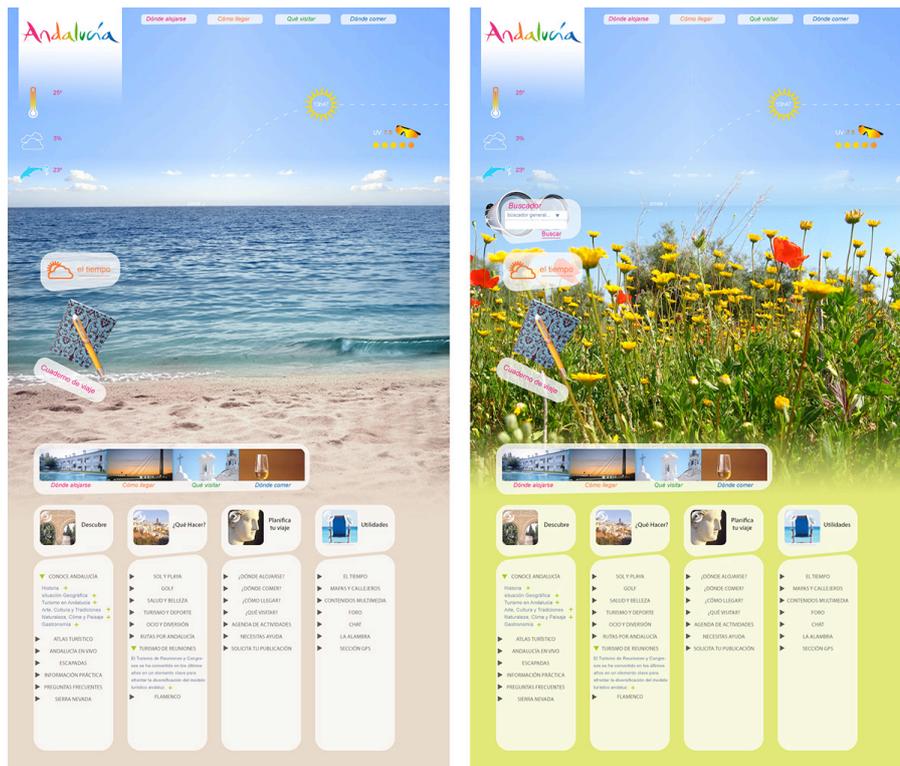


Quelques écrans du projet de site web pour la « LABoral Centro de Arte » de Gijón - 2006

J'ai l'opportunité de faire valoir mon travail auprès de la sous-directrice de la LABoral Durant ma présence. **Je propose l'idée de « Sensodesign » à la direction du centre LABoral pour que leur site web change d'aspect visuel suivant l'état de la mer Atlantique qui est à moins d'un kilomètre du centre d'Art en les connectant avec les données dynamiques de la bouée marine météo la plus proche.** Je réussis à convaincre la direction du centre LABoral et obtiens un budget pour la réalisation du prototype. Je mets en place une équipe de travail en collaborant avec l'entreprise de programmation informatique de la ville d'Oviedo "Ki Networks" qui se charge de réaliser le code informatique pour capturer les informations de la bouée météo qui se trouve à l'entrée du port de Gijón et pour réaliser la programmation générale du site web. J'étudie les caractéristiques architecturales du centre d'Art et je réalise des simulations d'écran avec Adobe Photoshop^(A). **Je conceptualise la programmation en proposant une modification du code CSS^(H) du site web par les données dynamiques de la bouée.** Effectivement, le code CSS contient tous les paramètres visuels d'un site web moderne et est techniquement modifiable à distance. Le prototype ne fonctionnera que quelques mois et ne sera jamais mis en ligne sur les serveurs de la LABoral. À cette époque une entreprise informatique de Gijón qui contrôlait le marché des sites web touristiques de la région avec un gros fichier de clients propose à la LABoral de réaliser leur site gratuitement. Ils acceptent leur offre et je suis balayé du paysage. Malgré cela,

je surmonte le coup dur et le centre d'Art LABoral décide d'appuyer mon travail d'artiste (collectif Transnational Temps) les années suivantes. **J'innove dans la création infographique de sites web en proposant une technologie (CSS + capteurs environnementaux).**

Année 2007, je reprends la même idée en l'adaptant à un client potentiel, l'office de tourisme de la région d'Andalousie⁽¹⁶⁾. Grâce à ma collaboration avec l'entreprise de Madrid Interacting⁽¹⁷⁾ (pour qui je réalise le site web et partage quelques propositions créative sur leur site), je recontextualise le projet pour le tourisme en partant du principe qu'en Andalousie il fait généralement beau et que leur site web pourrait alors se modifier suivant les données météo en montrant les saisons et le niveau d'ensoleillement.



Maquette de la page web dynamique liée aux données météo « Andalousie » - 2007

Je réalise des simulations d'écran avec Photoshop^(A) et une vidéo explicative de la proposition avec After Effects^(C) et je dois passer par une entreprise informatique locale qui est en lien professionnel avec l'office de tourisme d'Andalousie. Je ne serais jamais si le projet a été correctement présenté ou non, on m'argumentera que ce n'est pas une bonne idée de montrer les vrais données météorologiques car ça a une incidence négative les jours de mauvais temps. Je constate que la transparence n'est pas à l'ordre du jour et que la capture d'une information en temps réel est un danger pour de nombreuses administrations qui veulent contrôler et filtrer leurs données avant de les transmettre à la population. C'est donc un type de design graphique qui pourrait trouver un écho favorable dans les réseaux activistes.

J'envisage les technologies du futur et affirme dès l'année 2006 que les données dynamiques de notre environnement seront constitutives des architectures numériques de demain. Le Sensodesign est un concept, une idée créative qui est ou qui sera probablement

développée dans les années à venir. À l'heure où j'écris cet acquis de l'expérience des programmeurs travaillent sur un CSS dynamique connecté à des données environnementales. **Dès 2008 j'abandonne par dépit tout effort lié à la création d'interfaces numériques dynamiques et ne suis pas capable de faire du Sensodesign une réalité commerciale.** Cependant je défends le concept de création infographique en lien avec l'environnement pour une harmonie entre l'espace numérique et physique et j'attends le moment adéquat pour pouvoir développer le Sensodesign combiné avec les Smartphones. Aujourd'hui même le 12 Juin 2013, je viens de lire dans la presse que la compagnie Apple est en train de préparer le nouveau système d'exploitation OS7 pour iPhone et iPad qui annonce, je cite « Si il neige dans ta ville, il neigera des flocons de neige sur l'écran de l'iPhone »⁽¹⁸⁾. Je mentionnerais également avec plaisir l'initiative artistique et activiste du projet « Smart Citizen »⁽¹⁹⁾ né à Barcelone. Ils ont développé un petit dispositif électronique « hardware » open-source libre de droits qui permet de partager en ligne les données environnementales dans un esprit « Citadin ». Je suis bien entendu très à l'écoute de leur projet, j'ai pu participer en tant qu'investisseur et utilisateur pionnier et partage actuellement mes idées sur leur réseau⁽²⁰⁾.

Compétences

- **Je démontre** ma maîtrise en création numérique 2D et 2.5D dans toutes mes pratiques professionnelles, artistiques et pédagogiques.
- **Je crée** des images fixes ou en mouvement, bitmap ou vectorielles, pour de nombreux supports de lecture, internet et Smartphone.
- **J'analyse** les mécanismes d'écriture audiovisuelle afin d'élaborer un langage adapté à chaque contexte artistique ou professionnel.
- **J'innove** en conceptualisant un type de design infographique "Sensodesign" qui prend en compte les paramètres environnementaux afin de développer des compositions numériques dynamiques et évolutives.
- **J'enseigne** les techniques de création infographique fixes ou en mouvement à des élèves d'université en tant qu'enseignant.
- **J'affirme** la création infographie comme un moyen pour analyser et mieux comprendre le réel.

- 1 - Référence au site web du musée MIDE dans la presse nationale El Pais, supplément culturel Ciberpais du 04.07.2000.
- 2 - Net-Art : Forme d'art numérique qui explore les possibilités créatives du langage informatique sur internet.

- 3 - Jodi est artiste Catalan reconnu au niveau international dans le milieu du « Net-Art » au début des années 2000. jodi.org
- 4 - Alejandro Duque - <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/alejo-duque>
- 5 - Critical Art Ensemble est un collectif artistique qui aborde les problématiques environnementales liées à la monétarisation du vivant et sa manipulation inconsidérée. <http://www.critical-art.net>
- 6 - <http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/>
- 7 - arbre de connaissance de l'encyclopédie « distribution généalogique des sciences et des arts principaux » est un diagramme qui montre les différents champs de connaissances abordés par les encyclopédistes.
- 8 - Motion Graphics : création graphique en mouvement.
- 9 - WTT – walkthroughtime.org
- 10 - <http://vimeo.com/album/2009881>
- 11 - Le dessin vectoriel est un tracé mathématique généré par l'ordinateur.
- 12 - post-production est le terme technique qui désigne le travail de production finale qui succède à la pré-production (story-board) et la production (le tournage).
- 13 - Geoff Ainscow est un ancien membre fondateur du laboratoire « HP Lab » de la compagnie Hewlett Packard à Palo Alto en Californie.
- 14 - aquaponique: cycle fermé entre un production de poissons en pisciculture et un potager qui est nourri par les déchets organiques et qui filtre l'eau.
- 15 - jornadasooh.net
- 16 - prototype de Sensodesign pour l'office de tourisme d'Andalousie: <http://www.ubik2.com/tag/sensodesign/>
- 17 – interacting.es
- 18 – Article sur le journal « El Pais » au sujet du « IOS7 » : <http://goo.gl/uzf01>
- 19 – <http://smartcitizen.me/>
- 20 – <http://test.smartcitizen.me/devices/view/88>

Acquis de l'expérience 06, auto-formation dans les Locative Media depuis 2008

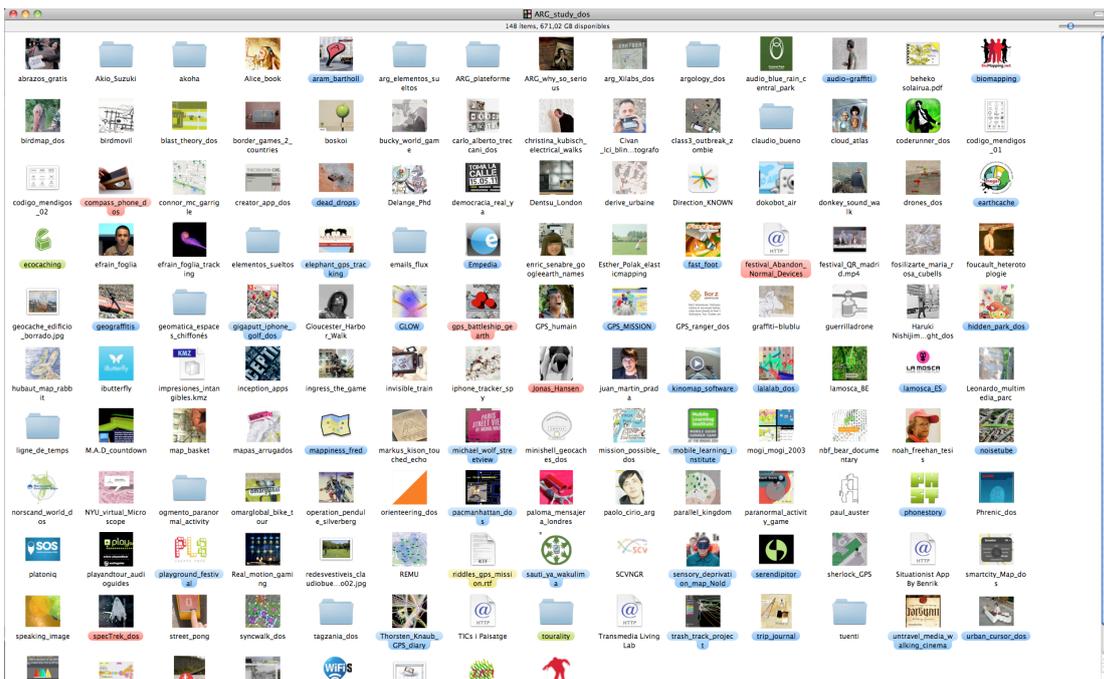
Stratégies de travail en réseau, acquisition et partage de la connaissance.

Présentation de l'activité

Choisir de se spécialiser dans un domaine et s'auto-former est un vrai défi qui demande beaucoup d'efforts et de temps personnel. J'ai pris très au sérieux cet objectif quant aux alentours de l'année 2008, **je me suis rendu compte que si je voulais améliorer mon activité professionnelle il fallait essayer d'être très compétent dans un domaine de pointe. Mon choix d'investir mon énergie dans les Locative Media^(o) c'est surtout par ce que je sens que, en tant que créateur multimédia, nous sommes en pleine transition depuis l'espace de l'écran informatique vers l'espace public** grâce aux technologies de télécommunication et à la puissance grandissante des Smartphones. Je m'en suis rendu compte au départ à partir de mes activités artistiques liées à l'art numérique depuis notre collectif Transnational Temps (*voir acquis de l'expérience 03*). Je suis très intéressé par cette nouvelle opportunité créative qui s'offre à nous. Ma tâche est difficile, en 2008 il n'y a pas grande chose de fait à part quelques expérimentations pionnières de collectifs artistiques visionnaires comme Blast Theory⁽¹⁾ autour de 2004. Le marché des contenus Locative Media et Transmedia^(x) est en train de se développer tout doucement, il ne constitue pas encore tout à fait une niche qui permette d'obtenir des revenus dans le monde professionnel mais c'est une question de quelques années. C'est par contre clairement d'actualité dans le monde de l'art numérique et de l'éducation. **Je veux ici expliquer et faire valoir mes efforts et stratégies afin de mettre en place une dynamique de travail de recherche "périphérique" non rémunéré et personnel pour être capable d'être le plus compétitif et pertinent possible. J'analyse ici d'une part comment j'utilise les outils de communication pour m'informer, potentialiser mon réseau de compétences** en partageant mes connaissances et rendre visible mon travail en général. **J'explique d'autre part quels sont mes outils pour expérimenter des créations liées à la géolocalisation et à la narration spatiale dans l'espace public** afin de développer des concepts de jeux, documentaires, fictions et applications éducatives sur supports Smartphone.

Analyse de mon mode d'utilisation des outils de communication pour l'acquisition de l'information dans le champ des Locative Media

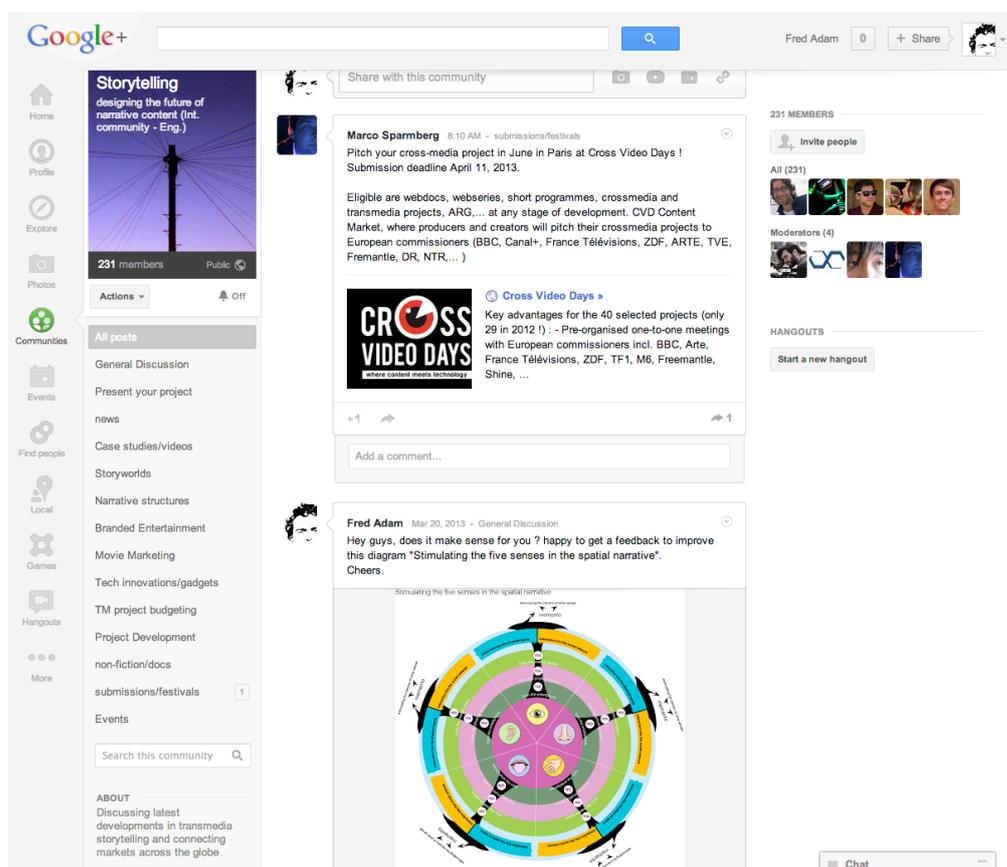
J'utilise les réseaux sociaux et internet pour m'informer sur la création dans les Locative Media et augmenter ainsi mes connaissances afin d'être plus performant dans mon activité professionnelle, académique et artistique. Mon premier travail consiste à rechercher principalement sur internet des informations liées à la création audiovisuelle et les techniques de géolocalisation qui permettent d'étayer certaines thématiques que j'investis en parallèle suivant mes intérêts du moment. Je trouve des exemples dans des contextes différents qui peuvent être l'activisme culturel et environnemental, le jeu, les dispositifs artistiques, la fiction ou même la performance. **Je stocke les informations en ligne localement sur mon ordinateur** en effectuant des prélèvements qui me permettent de constituer un dossier qui perdure dans le temps. Effectivement l'information sur internet est souvent éphémère et il faut donc conserver les media qui peuvent être: une suite d'images, des textes, des documents à télécharger (word, pdf), des vidéos et des fichiers audio. Pour la capture générale du site web j'utilise l'utilitaire "Netfixer"⁽²⁾ (mac) qui permet de réaliser une image d'une page web à partir d'une adresse internet (url). Pour la capture des media vidéo j'utilise des utilitaires en ligne⁽³⁾ et le logiciel IshowU HD⁽⁴⁾. Pour la capture des sons j'utilise l'application "Audio Hijack Pro"⁽⁵⁾. Je ne capture pas le code HTML car presque tous les sites web aujourd'hui fonctionnent en lien avec une base de données ce qui est très difficile à reproduire sur un ordinateur individuel.



Archivage des projets liés aux Locative Media capturés sur internet

Je recherche ces informations dans des lieux stratégiques sur le réseau. Très généralement en effectuant une recherche par mots clé sur Google en utilisant les termes suivants (en Anglais): *locative media, spatial narrative, geolocation, geotagging, tracking, transmedia, hypermedia, walking cinema, geogames, locative games, GPS games, activist map, environmental map, locative storytelling, geocaching, gps drawing, alternate reality games, embodied perception, creative non fiction.* **Je navigue sur des sites web à la pointe de l'information** comme "engadget.com",

“fubizz.com”, “wired.com”...etc. J'utilise les moteurs de recherche internes de ces sites web en entrant les mots clé qui m'intéressent et que j'ai cité en amont. **Je ne réussis pas à repérer des portails ou revues en ligne qui traitent exclusivement le sujet du documentaire et de la fiction dans l'espace public et repère une opportunité pour innover en créant ce lieu de dialogue et d'information liée à des pratiques audiovisuelles très actuelles. J'exploite les réseaux sociaux sur internet en utilisant les services de Google. Je repère et me lie à des communautés d'internautes sur google+⁽⁶⁾ comme “Transmedia^(x) Storytelling”⁽⁷⁾ et “Mobile Learning”⁽⁸⁾. Je publie en Anglais et de façon modérée sur ces communautés certains contenus repérés ou des idées personnelles que je formule par l'écrit et par l'image. L'environnement de publication de l'information google+ n'est pas encore très actif mais il est à prendre sérieusement en compte au vu de la croissance constante des services de Google sur internet. Je crois réellement que le couplage entre une communauté et l'environnement ofomatique en ligne Google Docs⁽⁹⁾ présage de nouvelles formes d'édition partagée. Si je pouvais suggérer une amélioration de ce type de systèmes je proposerais un environnement partagé qui puisse permettre de réaliser des publications en ligne (revues et livres) et de pouvoir exporter en format PDF ou même imprimer en série pour une diffusion papier (recyclé).**



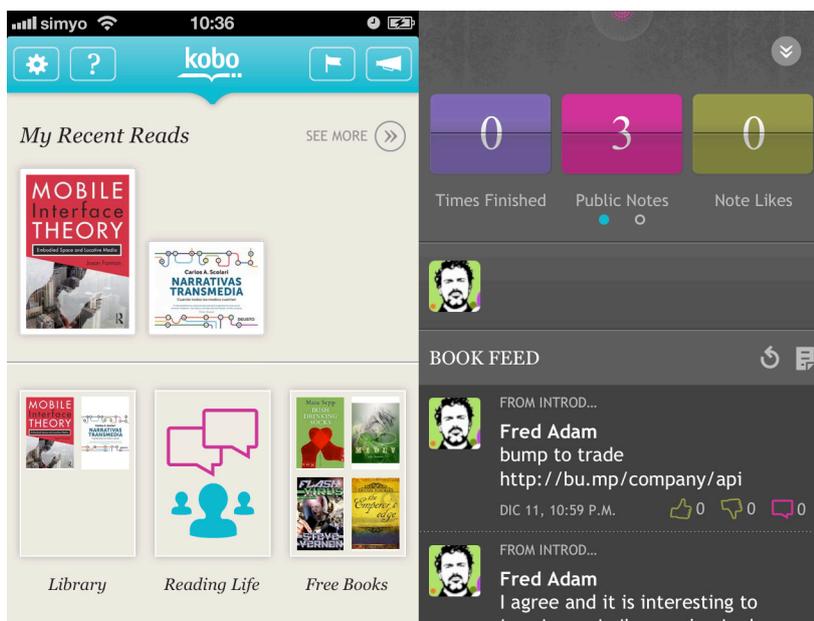
Communauté sur Google+ (je publie ici un diagramme sur les 5 sens dans la narration spatiale)

J'exploite également les services de Facebook⁽¹⁰⁾. J'agis de la même façon qu'avec Google+ à la différence que j'établis beaucoup plus de conversations entre différents membres de mon réseau. Je stimule les personnes en leur envoyant des messages écrits individuels pour

obtenir des informations directes sur tel ou tel sujet. Je regrette la présence croissante de publicité sur Facebook et la monétarisation du positionnement de l'information. **Je visualise de nouvelles formes d'agrégation et de formation de réseaux sociaux plus indépendants qui apparaîtront très probablement depuis les Smartphones en agglomérant les profils sociaux des grands réseaux comme Facebook, les coordonnées géodésiques et les activités en cours ou désirées.** Dans une moindre mesure **j'utilise le réseau social professionnel LinkedIn⁽¹¹⁾** afin de présenter mon activité professionnelle et de trouver des informations qui nourrissent ma recherche. **J'ai pour objectif d'affirmer mes compétences en tant que « Locative Media Consultant »** sur ce type de réseaux professionnels. **Je collecte également des informations sur la liste de courrier (mailing list)⁽¹²⁾ « ARIS Games »⁽¹³⁾** ce qui me permet d'être en contact avec des chercheurs qui utilisent cet environnement de création de prototypes de contenus géolocalisés sur iPhone.

Acquisition de connaissances théoriques dans le champ des Locative Media

Je repère certains auteurs contemporains⁽¹⁴⁾ qui écrivent sur le sujet comme par exemple le livre de Jason Farman « Mobile Interface Theory⁽¹⁴⁾ » publié en 2012 et téléchargé depuis KOBO⁽¹⁵⁾. C'est une bibliothèque online qui permet de lire les livres sur différents supports numériques, de prendre des notes et d'échanger des points de vues avec d'autres lecteurs. **Je tire partie des nouveaux modes de communication à travers les publications électroniques qui fonctionnent comme des espaces de débat en ligne** et je rédige des notes qui peuvent être lues par d'autres lecteurs du même livre sur la plateforme Kobo.



Espace partagé des ouvrages numérisés sur KOBO

Je rencontre certains problèmes car je manque de temps pour lire les ouvrages de façon continue et ne réussis pas souvent à assimiler une vue d'ensemble des contenus. Je « butine » les informations de manière transversale entre différentes publications. Je dois libérer plus de temps pour la lecture et exploiter les nouvelles possibilités de communication avec les autres lecteurs à travers les publications numériques interactives. C'est une phase de travail que j'envisage après la présentation de ma VAE afin d'être plus solide au niveau théorique.

Redistribution de l'information sur internet

Je redistribue l'information collectée sur tous les réseaux sociaux mentionnés en créant également des pages (Facebook) ou des communautés (Google+) qui groupent l'information que je publie par thématiques et permet de fédérer des internautes sur les publications. **Je mentionnerais ici ma page de Facebook « GPS Museum »** (<http://www.facebook.com/gpsmuseum>). qui me permet de publier des informations sur les Locative Media parfois plusieurs fois par semaine. **Je réalise une redistribution ciblée de l'information suivant les intérêts individuels de mon réseau. Je contacte généralement l'auteur de la création ou de l'information originale quand cela est possible pour lui faire connaître la page de Facebook « GPS Museum ».** **Je teste de façon modérée certains concepts commerciaux pour mes clients** sans mentionner le produit afin de ne pas rompre l'écosystème non commercial et de pouvoir tout de même évaluer l'intérêt de mes contacts sur tels ou tels sujets. Par exemple, pour l'entreprise Keeploop.com qui fabrique des microscopes et pour laquelle j'élabore des projets d'applications Smartphone liées à l'exploration du microcosme (*voir acquis de l'expérience 07*), je publie sur mes profils des images que je réalise avec le microscope pour évaluer l'intérêt des internautes à identifier ce type d'images sous forme de jeu en leur demandant d'où proviennent certains détails qui ne permettent pas d'identifier clairement le sujet. **L'activité sur les réseaux est très importante quand il s'agit de se soutenir professionnellement et artistiquement grâce au maillage de contacts ce qui est mon cas** car je dois provoquer moi-même pour le moment les opportunités professionnelles et artistiques qui me permettent d'être actif. **C'est un travail qui demande beaucoup de temps avec des résultats qui tombent en chute libre dès qu'on lâche la pression sur les réseaux.** Tout est fait pour stimuler l'activité journalière et toute information de plus de trois jours tombe dans l'oubli. C'est une spirale dangereuse qui oblige à réaliser certaines opérations parallèles qui permettent de conserver des informations valides plus loin que la page de Facebook ou Google+.

En 2011 je mets en ligne le portail web GPS Museum (gpsmuseum.eu) qui est un site web de type blog réalisé avec Wordpress^(z) et **qui me permet de partager à long terme les meilleurs projets créatifs** (depuis mon point de vue) **autour de l'utilisation de la géolocalisation et des Smartphones. Mon objectif est de faire connaître une sélection de très bons projets et d'être**

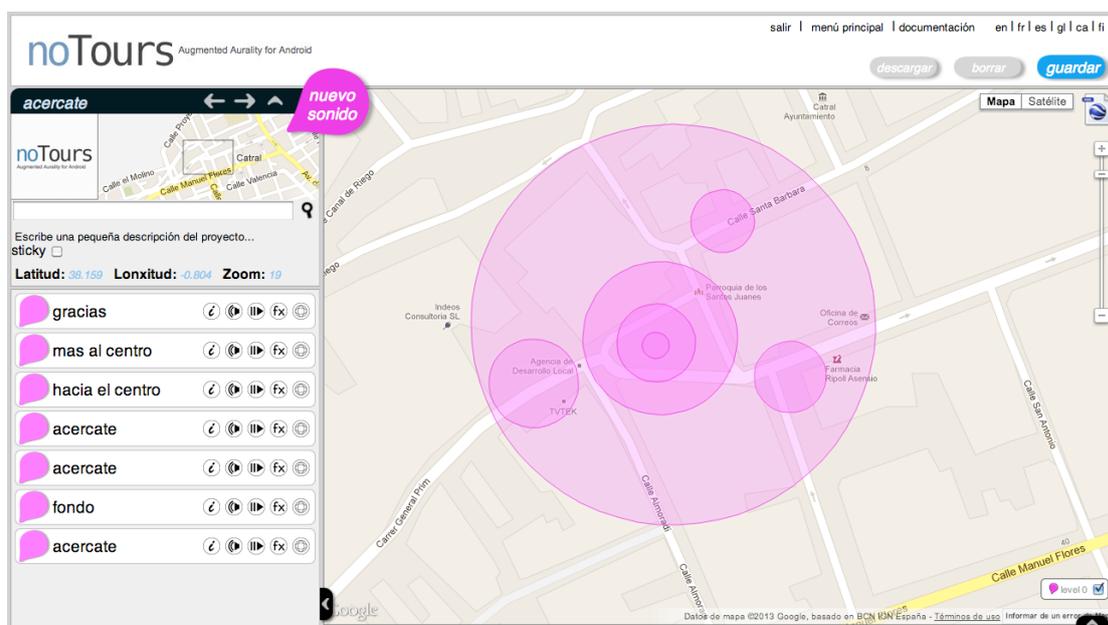
une référence sur ce sujet. J'utilise stratégiquement le portail pour présenter mes propres prototypes et applications commerciales toujours liés à l'environnement ou l'exploration du vivant avec les Smartphones. Je crée une cartographie des contenus sur le portail web en utilisant un logiciel informatique développé en Espagne qui se nomme « Speaking Image »⁽¹⁶⁾ et qui permet de cartographier des images numériques sous formes de cartes interactives. Je promotionne le site de « Speaking image » avec un lien et suis également mentionné sur leur site web. J'intègre au site web « GPS Museum » des tutoriels en Français sur l'utilisation de « ARIS Games » et des informations sur l'embryon de « LAB », mon laboratoire de création du GPS Museum qui me permet de réaliser des ateliers de formation ou artistiques (workshops) autour des Locative Media. J'ai comme objectif de réaliser autour de 2014 de vrais articles sur chaque contenu et des entrevues vidéo des auteurs à la condition de trouver des financements pour couvrir ce temps de travail. Je pense à une solution pour intégrer des partenaires qui figureront avec leur logo sur le portail web mais je ne sais pas actuellement comment procéder car je manque de temps pour élaborer une stratégie et contacter les institutions. Je dois pourtant m'engager sur cette voie pour optimiser mon travail au niveau économique et médiatique.



SITE WEB GPS MUSEUM (gpsmuseum.eu)

Mon auto-formation consiste également à chercher sur internet les meilleurs outils informatiques et apprendre à les manier afin de pouvoir mener à bien des expérimentations audiovisuelles liées à la géolocalisation. Pour cela je procède également à un balayage d'informations relatives à la mise à disposition d'environnements de création de narrations spatiales sous licence Creative Commons⁽¹⁷⁾, MIT⁽¹⁸⁾ ou libres de droit. **Je ne recherche pas de systèmes payants** car je veux pouvoir transmettre à posteriori mon expérience à mes élèves et mes contacts en privilégiant un contexte open-source. Par contre, une fois les prototypes réalisés et si j'obtiens un budget alors j'engage une programmation originale en collaborant avec mon réseau de programmeurs⁽¹⁹⁾ freelance. Le coût de développement d'une application pour Smartphone peut démarrer autour des 4000€ pour atteindre des sommes bien plus importantes si il s'agit de créer des contenus audiovisuels. **Je choisis ici de présenter mon auto-formation sur deux environnements numériques principaux qui permettent d'expérimenter des concepts audiovisuels sur Smartphone et depuis l'espace public.**

Notours⁽²⁰⁾ est un environnement composé d'une application pour Smartphones Android et d'un éditeur en ligne GIS⁽²¹⁾ qui permet d'élaborer des paysages sonores géolocalisés. C'est un outil qui a été développé par le collectif Escotar⁽²²⁾ composé par des artistes, des informaticiens, des musicologues et des ethnologues Espagnols et plus spécifiquement de la Galice au Nord Ouest de la Péninsule Ibérique. J'ai connu ce collectif et l'application Notours en me rendant en tant qu'artiste membre du collectif Transnational Temps dans des lieux culturels comme la Laboral Centro de Arte de Gijón pour réaliser des actions artistiques (voir *acquis de l'expérience 03 pour plus de détails*).



Editor en ligne de paysages sonores NOTOURS (<http://www.editor.notours.org>)

L'apprentissage du maniement de l'éditeur en ligne⁽²¹⁾ de paysages sonores est assez facile à condition d'accéder à la bonne information. L'utilisation de l'application « lecteur » sur le smartphone⁽²³⁾ nécessite également des éclaircissements pour pouvoir bien en tirer partie. Effectivement ce sont des outils en phase de développement souvent instables qui n'ont pas toujours la documentation en ligne à jour. J'ai la chance de compter parfois sur l'appui des créateurs de Notours pour apprendre à manier cette application exceptionnelle qui permet de tester des compositions sonores dans l'espace. Il est possible d'interagir avec des sons (musiques, voix, bruits, chants) préalablement enregistrés et disposés à des coordonnées spatiales. Le marcheur qui écoute traverse littéralement des sons avec son corps en contrôlant la composition sonore suivant sa trajectoire. Bien plus qu'un simple guide audio, c'est un outil de composition sonore dans l'espace public qui est pensé ici. **Je suis capable d'acquérir les connaissances techniques et d'expérimenter pour pouvoir comprendre les possibilités et les enjeux culturels, éducatifs et commerciaux des paysages sonores géolocalisés. J'innove en proposant un concept nouveau de paysages sonores transhumants où les sons voyagent dans l'espace et à une certaine vitesse.** Il faut donc se déplacer au même rythme pour pouvoir les écouter. Imaginons un troupeau de brebis et un pasteur qui se déplacent virtuellement sur un parcours en extérieur. Le marcheur - lecteur - compositeur doit se rendre sur la trajectoire des sons en déplacement et synchroniser sa vitesse de marche avec le troupeau et le berger pour pouvoir suivre le groupe et découvrir par exemple des interviews sur la transhumance au XXI^{ème} siècle.



Infographie que j'ai réalisé du projet de paysages sonores transhumants « La impronta Sónica »

J'acquiers les connaissances suffisantes d'un point de vue pratique mais aussi théorique (recherche d'informations sur les paysages sonores) pour être en mesure d'enseigner la création de compositions sonores géolocalisées et de pouvoir participer au débat créatif avec les auteurs de Notours en proposant des extensions de leur application.

ARIS Games⁽¹³⁾ est un autre environnement exceptionnel sous licence du MIT qui permet de réaliser des compositions audiovisuelles interactives dans l'espace public depuis les Smartphones et tablettes de Apple (iphone, ipod et ipad). Il est développé a l'Université de Wisconsin à Madison aux états Unis par une équipe d'étudiants et professeurs dirigée par David Gagnon⁽²⁴⁾. Je trouve au courant de l'année 2010 le lien vers leur projet au cours d'une séance de

recherche d'informations sur le web et commence rapidement à utiliser le système ARIS composé d'un éditeur en ligne⁽²⁵⁾ et d'une application⁽²⁶⁾ pour smartphone. C'est un ensemble d'outils similaires à Notours décrit précédemment mais plus complexe car il permet de manipuler de nombreux média, image, vidéo, son et texte. **Aris se structure sur une base de programmation similaire à celle développée pour créer un moteur logique de jeu vidéo.** Il est effectivement possible d'établir des règles d'interactivité et de distribution de l'information sur l'écran du Smartphone en suivant des lois similaires. Par exemple le lecteur – auteur doit réaliser certaines opérations avant de pouvoir accéder à un type d'informations. Il peut s'agir de se rendre à un point précis de l'espace pour collecter un élément virtuel qui va activer d'autres informations à un autre point géographique. Les concepteurs de Aris décrivent sans aucune ambiguïté ARIS comme une plateforme pour la création de jeux géo-spatialisés.



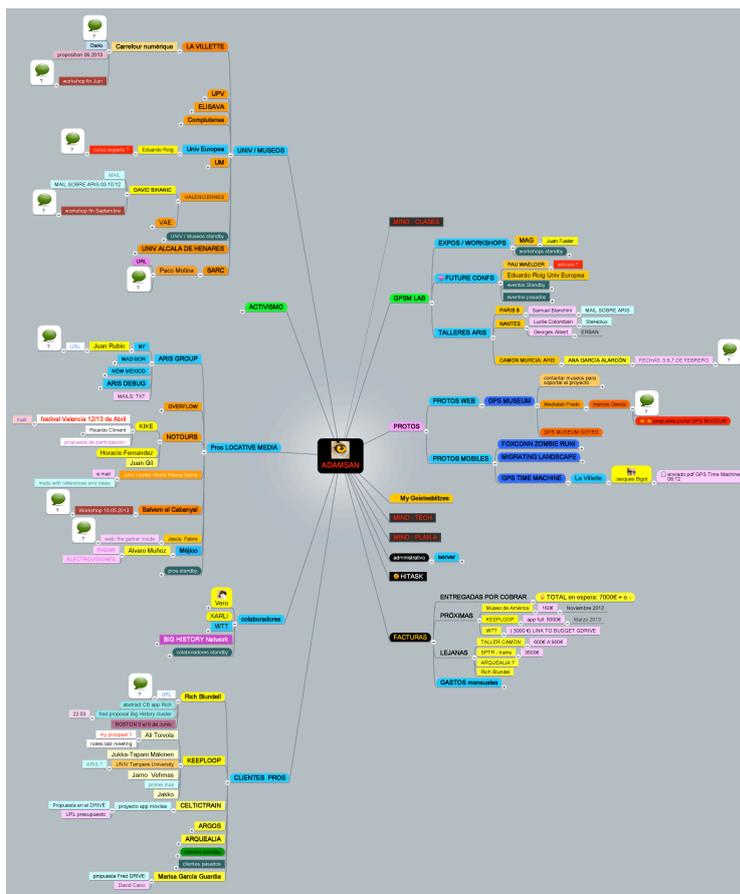
ARIS Games – arisgames.org

Je réalise de nombreuses expériences personnelles en apprenant le maniement de l'application et contacte David Gagnon à la fin de l'année 2010. Je propose de réaliser une version en Français et Espagnol de l'application sur Smartphone ce qui sera fait pour la fin de l'année 2011. J'engage un dialogue en ligne grâce à des outils de visiophonie comme Skype et j'utilise l'e-mail et la liste de courrier électronique pour communiquer avec différents membres de l'équipe. **En 2011 je commence à enseigner le maniement de ARIS pour mes cours avec les élèves de cinquième année de Beaux Arts** dans le cadre de la matière « Vidéo et Cinema » que j'ouvre aux possibilités actuelles d'écriture sur Smartphone (*voir acquis de l'expérience 09*). **Je mets également à profit l'utilisation de ARIS pour le développement de prototypes personnels qui me permettent d'évaluer mes concepts** et de montrer une première approche à mes clients (*voir acquis de l'expérience 07*). Le projet nommé dans l'acquis de l'expérience 09 « Keeploop Challenges » a été par exemple développé précédemment avec ARIS et présenté⁽²⁷⁾ sur le site web officiel du projet ARIS Games. **En 2012 je voyage à Madison aux états Unis pour rencontrer l'équipe de ARIS** et nouer des relations directes avec eux. J'ai la chance de pouvoir présenter mes vues sur l'utilisation de ARIS dans le cadre de l'enseignement et des pratiques artistiques et audiovisuelles. **Je suis mentionné en tant que collaborateur**

international sur le site web de ARIS⁽²⁸⁾. Je propose d'élargir le concept de jeu géolocalisé au profit d'une pratique Transmedia^(x) qui regroupe le cinéma, le documentaire, le jeu vidéo et l'intervention artistique dans l'espace public. Je rencontre des résistances quant à l'ouverture du concept de jeu spatialisé sur des pratiques audiovisuelles plus larges. Je comprends que l'équipe de ARIS ne veut pas médiatiser ARIS plus loin que le jeu pour garder une identité claire et simple. Le jeu est de toute façon un composant stratégique pour attirer la participation et découvrir de contenus intéressants, nous sommes bien d'accord sur ce point.

Extension et visualisation de mon réseau professionnel, artistique et académique en lien avec ma spécialisation

Pour pouvoir visualiser mon réseau et mes activités en cours j'utilise la technique de mindmapping⁽²⁹⁾ qui permet par exemple dans mon cas de représenter visuellement et sous forme d'arborescence infographique un réseau de personnes et un ensemble de projets et tâches à réaliser. Je mets à jour différents « mindmap » qui me permettent de m'organiser mentalement en me représentant visuellement le flux général de mon activité.



MINDMAPPING DE MON RÉSEAU (mindmeister.com)

Je crée aussi des « Mind Maps » pour mes clients et mes collaborateurs et modifie en ligne et en temps réel avec eux les contenus des diagrammes pour arriver à un accord par exemple pour la définition du contenu d'un site web pour une élaboration commune d'une stratégie de travail en équipe.

Conclusion

En tant qu'artiste membre fondateur du collectif Transnational Temps, je perçois dès 2008 que les enjeux artistiques et aussi professionnels se trouvent dans l'expansion des pratiques liées au numérique dans l'espace public. En tant que professeur et travailleur indépendant j'ai le désir mais aussi l'obligation professionnelle de m'informer et d'expérimenter pour être compétitif dans tous les domaines de mon activité. Je m'engage sur le chemin de l'autoformation dans les Locative Media et sais trouver des informations et des ressources en lien avec mon activité et les partager sur mon réseau social et également sur le web en général. J'établis une stratégie d'échange d'information afin d'augmenter mes connaissances et mon réseau social. Je recherche des outils informatiques pour expérimenter des concepts de création audiovisuelle dans l'espace public et redistribue mon expérience sur internet, sur mon réseau social et directement à mes élèves en tant qu'enseignant associé à l'Université. J'utilise des techniques de représentation visuelle de mes activités et mon réseau afin d'optimiser mon travail et garder toujours à l'esprit l'étendue de mes contacts et mes activités passées ou présentes. Cet effort me permet de pouvoir m'étendre au niveau international en réalisant les tâches en mode de télétravail. Cela me permet aussi de voyager parfois pour réaliser des workshops ou participer à des évènements internationaux. Je réussis à obtenir une vision panoramique et transdisciplinaire qui me motive pour apprendre encore plus. Je ne dirais pas que mon travail est encore très bien référencé mais chaque années mes possibilités professionnelles et la qualité des projets que j'entreprends s'améliorent malgré la crise économique. Je recommande à toute personne d'investir son temps dans la recherche de contenus liés à un sujet intéressant pour tenter de convertir l'information en connaissance partagée et ainsi augmenter son capital humain et diversifier son activité professionnelle. Dans mon cas je cherche la transition entre la figure de créateur multimédia et la figure professionnelle de Consultant (Locative Media Consultant) ce qui me permettrait de me concentrer sur les contenus et sous-traiter le travail plus technique à la nouvelle génération d'infographistes.

Compétences

- **Je distingue** la transition entre la création audiovisuelle unidirectionnelle du XX ème siècle vers la création audiovisuelle multidirectionnelle contemporaine où le lecteur devient auteur et j'entreprends une phase d'auto-formation afin de comprendre et maîtriser cette révolution en marche.

- **J'analyse** principalement les différentes pratiques contemporaines dans le champ de la création numérique qui se développent grâce aux réseaux de télécommunication.

- **Je regroupe** et **j'organise** un maximum d'informations autour des pratiques hypermédia et la géolocalisation sur mon portail web "GPS Museum" que je crée à cet effet en tant que Web Designer.

- **Je suis à l'écoute** de nombreux créateurs multimédia avec qui je dialogue afin de comprendre pleinement leur démarche.

- **Je publie** en ligne et en plusieurs langues le résultat de mes recherches via de nombreux sites webs que je crée et les réseaux sociaux.

0 - Locative Media – Médias audiovisuels associés à des coordonnées spatiales (longitude / latitude)

1 - <http://www.blasttheory.co.uk/>

2 - Netfixer : <http://www.tucows.com/preview/607832/Netfixer?src=addThis>

3 - <http://downloadvimeo.com>” et “<http://keepvid.com>”

4 - <http://www.shinywhitebox.com/ishowu-hd/>

5 - <http://www.rogueamoeba.com/audiohijackpro/>

6 - <http://plus.google.com/communities>

7 - <https://plus.google.com/communities/108901488597995396037>

8 - <https://plus.google.com/communities/111477232632795074486>

9 - Google Docs : http://en.wikipedia.org/wiki/Google_Docs

10 - <http://www.facebook.com/ecovox>

11 - LinkedIn : <http://lnkd.in/FVzzyM>

12 - <https://groups.google.com/forum/?fromgroups&hl=en#!forum/arisgames>

13 - arisgames.org

14 - Henry Jenkins, Jason Farman, Andrea Phillips, Carlos A. Scolari.etc

15 - <http://www.kobobooks.com>

16 - speakingimage.org

17 - Licence Creative Commons CC : <http://creativecommons.org>

18 - Licence du MIT : <http://opensource.org/licenses/MIT>

19 - Carlos García de thecoder.es / Fernando Fernans de fernans.com / Horacio González de vhplab.net

20 - notours.org

21 - GIS : « Geographic Information System », environnement cartographique interactif.

<http://www.editor.notours.org>

22 - escoitar.org

23 - <https://play.google.com/store/apps/developer?id=noTours+@+Escoitar.org>

24 - <http://davidgagnon.wordpress.com/who-is-david-gagnon/>

25 - <http://arisgames.org/editor/>

26 - <https://itunes.apple.com/es/artist/gls-mobile-learning-team/id371788437>

27 - Microcosmos Explorer sur le site de ARIS Games : <http://arisgames.org/featured/microcosmos-explorer/>

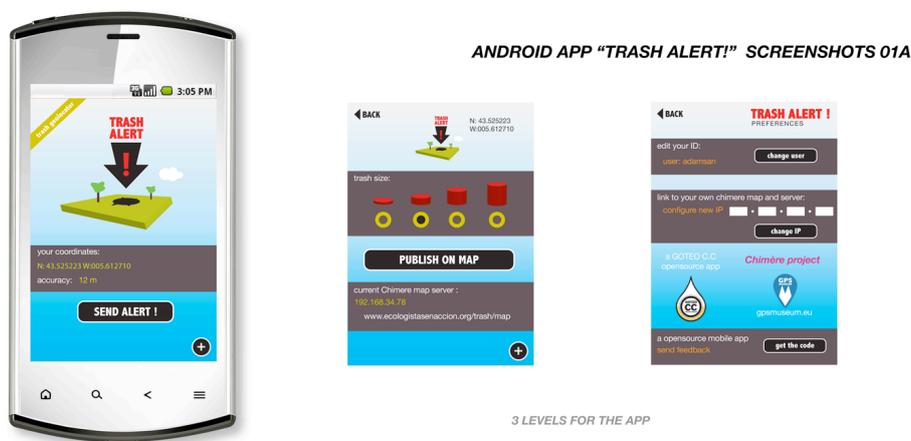
28 - <http://arisgames.org/design-team/>

29 - Mindmapping : mindmeister.com

Présentation de l'activité

Ma génération née dans les années 70 a connu la transition de l'analogique au numérique au milieu des années 90. Nous avons assisté à l'arrivée d'Internet dans les années 2000 et maintenant nous assistons tous à la naissance des micro-ordinateurs de poche (tablettes et Smartphones) qui nous libèrent enfin du poids des unités centrales et des écrans informatiques. Grâce à des Smartphones qui égalent presque en puissance les ordinateurs de bureau, nous accédons aux réseaux numériques grâce aux technologies de télécommunication. Le réseau est omniprésent autour de nous, avec nous, nous sommes connectés à tous moments si nous le voulons. Cette situation provoque inéluctablement la chute des media traditionnels (imprimerie, télévision) pour **une nouvelle aire ou l'information numérique s'enchevêtre avec nos actions du quotidien**. Le cinéma traditionnel souffre également de profonds changements, l'aire du Cinéma en Expansion «Expanded Cinema» si bien annoncé par Gene Youngblood dès les années 70 est une combinaison entre les media traditionnels et les réseaux sociaux. **Après le multimédia c'est une l'ère de l'Hypermédia^(w) y du Transmédia^(x) qui s'ouvre à nous pour repenser radicalement comment nous créons des produits audiovisuels interactifs**. Le GPS et la capacité de prendre en compte les coordonnées spatiales des nouveaux «acteurs-spectateurs» des média numériques permet de créer des contenus en lien avec les lieux. Tous ces ingrédients nouveaux ouvrent les portes d'une nouvelle créativité en résonance avec les individus connectés et à travers l'espace public. **C'est cette situation que je perçois dès l'année 2008 et qui m'emmène à investir le maximum de temps dans la compréhension de ce nouveau contexte audiovisuel interactif**. Je rédige depuis cette date de nombreuses propositions créatives qui trouvent de plus en plus leur écho pour la création de projets professionnels de Locative Media pour dispositifs Smartphone. **J'analyse les opportunités du marché de la création audiovisuelle et je mets à profit dans les deux projets professionnels décrits ici l'exploration du temps par la marche avec le projet «Walk Through Time» et l'exploration de l'Espace avec le projet «Keeploop Challenges».**

Depuis l'année 2008 et avec le collectif Transnational Temps, nous avons réussi à capter l'attention de l'organisation écologiste « Proyecto Gran Simio » pour collaborer sur le projet artistique « Simiomobile » (voir acquis 03). Vers la fin de l'année 2010 j'opère un changement radical dans ma stratégie pour la création d'applications Smartphone environnementales. Je vais tenter encore une fois de créer un projet pour les réseaux écologistes mais c'est un échec cuisant que je vais décrire ici qui me permet de recentrer toute mon énergie sur le développement d'applications pédagogiques Smartphone pour l'enseignement des Sciences de la Terre. Effectivement, en 2010 je décide de développer l'application Smartphone « Trash Alert »⁽¹⁾ afin de pouvoir dénoncer la multitude de petites décharges illégales qui parsèment le territoire Espagnol.



Application « Trash Alert»

Pour la réalisation du projet, je réalise une maquette avec les outils Illustrator et Photoshop et je réalise également un film promotionnel⁽¹⁾ que je médiatise sur la plateforme espagnole de financement citoyen (Crowdfunding) « Goteo »⁽²⁾. Je tente également de contacter les principaux dirigeants du plus grand groupe écologiste espagnol « Ecologistas en Acción »⁽³⁾ grâce à quelques contacts à Madrid. Je subis un échec cuisant car je n'obtiens pas le financement citoyen et je ne peux pas communiquer avec les dirigeants qui (s'embles t'il) ne portent pas beaucoup d'intérêt sur des développements de projets qui ne sont pas issus directement de leur propre initiative. Je comprends dans une certaine mesure cette situation car les écologistes doivent conserver à tout prix leur cohésion et ne ramifient pas en dehors de leur propre organisation. Je décide alors de prendre une nouvelle direction en privilégiant l'enseignement des Science de la Terre et en conceptualisant des applications Smartphone qui facilitent la compréhension de notre environnement. Je crois que l'activisme environnemental c'est d'abord contribuer à l'optimisation des outils pédagogiques pour transmettre au mieux les informations et les outils numériques à une jeune génération qui devra probablement affronter des situations de plus en plus difficiles. Je montre ici dans cet acquis de l'expérience comment je trouve les moyens de mettre en pratique ce nouvel objectif professionnel.



Application « Walk Through Time »

David Mc. Conville est entrepreneur⁽⁴⁾, artiste et directeur de la Fondation Buckminster Fuller⁽⁵⁾ aux états Unis. Il est spécialiste dans l'exploration de la "transcalarité" depuis une perspective professionnelle et artistique, pratique qui consiste à étudier les connexions entre l'infiniment petit et l'infiniment grand d'un point de vue théorique et créatif. J'ai eu la chance de pouvoir échanger avec lui mes propositions originales sur l'exploration de l'espace et du temps par la marche en Avril 2009 à Valencia. J'avais conceptualisé différentes applications qui consistent à utiliser le podomètre du Smartphone pour synchroniser les pas par rapport a des échelles relatives. Par exemple il est possible de représenter une année lumière par un pas et de pouvoir traverser notre galaxie en 100.000 pas, ça fait environ 80 kilomètres de marche ! Cette idée originale me vient de mon expérience autour de la marche lors de la création de l'œuvre mixed-média «Temps d'Histoires pour Compostelle »⁽⁶⁾ que j'avais développé avec le Collectif Gigacircus quelques années plus tôt (*voir acquis de l'expérience 02*). Une phrase que j'ai écoutée sur le chemin me revient souvent à l'esprit et elle dit ces simples mots que j'ai déjà cité plus en amont «Quand on marche, la pensée marche aussi». **David Mc. Conville me propose de me mettre en contact avec Geoff Ainscow**, un homme à la retraite de plus de 71 ans qui vit à San Francisco et qui est **un des fondateurs du laboratoire « HP Lab » de la société Hewlett Packard** dans les années 70 à Silicon Valley en Californie. Il a crée en 1996 avec son équipe une installation en plein air itinérante « A Walk Through Time » qui retrace l'évolution de la vie sur la terre depuis 4600 millions d'années. Différents panneaux le long d'un parcours didactique sont situés à des distances relatives de 1 million d'années par pas. Je contacte Geoff Ainscow para e.mail au début de l'année 2010, nous nous rencontrons en visioconférence et échangeons nos points de vue sur nos projets respectifs. **N'ayant personnellement pas de moyens de financement pour traverser la voie lactée, je décide d'offrir mes services pour le développement d'une application Smartphone qui permettra de retranscrire numériquement leur installation en plein air. Je propose donc**

d'utiliser les fonctions du podomètre (accéléromètre) de l'iphone pour synchroniser les informations sur l'écran du Smartphone avec le nombre de pas parcourus. Un voyage de 4600 pas à travers le temps où l'apparition des premiers hominidés n'apparaît qu'au septième dernier pas (il y a 7 millions d'années) sur environ quatre kilomètres de distance parcourue, un choc! Le client est très intéressé par la proposition et nous décidons de collaborer. **Je sais tirer partie de mes contacts pour faire connaître mes idées et mes compétences et établir des liens professionnels internationaux.**



Quelques images qui figurent le projet d'application « Walk Through Time »

Je forme une équipe de travail en contactant par courrier électronique mon collaborateur programmeur Espagnol Carlos Garcia qui travaille à Valencia à une distance de 300 km. Nous nous réunissons en vidéoconférence et rédigeons en écran partagé un premier budget estimatif de l'application Smartphone «Walk Through Time» (marche à travers le temps) sur une feuille de calcul en ligne accessible au client. Je rédige un storyboard en ligne en utilisant principalement les outils de l'environnement Google+⁽⁶⁾ qui me permettent de créer des feuilles de calcul, des documents écrits qui contiennent des illustrations et des présentations multimédia. Je réalise sur mon ordinateur une suite de simulations d'écrans en utilisant Photoshop^(A) et Illustrator^(B). Je propose à mon client la réalisation d'un storyboard audiovisuel rémunéré. Il accepte et me donne un budget en Mai 2011 pour réaliser une vidéo promotionnelle de 4 minutes⁽⁷⁾ qui lui permettra de trouver des investisseurs pour le développement. Je réalise un tournage vidéo qui simule l'utilisation en plein air de

l'application et j'utilise les programmes de Motion Graphics et vidéo After Effects^(C) et Adobe Premiere^(D) pour le montage du film promotionnel. J'obtiens également un budget pour réaliser un site web^(E) qui montre le projet. **J'utilise les programmes infographiques Photoshop^(A), Fireworks^(E) et la plateforme Blogger^(F) de création de sites web.** J'interviens sur la programmation du code source du site pour créer un prototype rapide du site web grâce à **mes connaissances élémentaires en langage CSS^(H),** site qui sera programmée en code original par Carlos García. Le client me mets en contact très rapidement avec sa propre équipe qui se compose de deux scientifiques, un musicien et deux professionnels de la radio et de la rédaction de scripts. Toutes ces personnes de nationalité américaine et allemande ont une formation très avancée en cosmologie et en sciences de l'évolution de la vie sur la terre. **Je me réunis régulièrement en visioconférence avec toute l'équipe Américaine via l'outil en réseau « Google Hangout »^(G) au moins une fois tous les 15 jours avec Geoff pour débattre en Anglais sur des questions de contenu et d'adéquation de l'interface utilisateur de l'application.**



Visioconférences avec l'équipe américaine

Je rencontre certains problèmes pour suivre les conversations car je ne suis pas un expert en sciences Naturelles et **je me documente sur le sujet sur internet et dans les livres.** Mon niveau d'Anglais est mis à l'épreuve pendant parfois plus de deux heures de visioconférence. **Je travaille mon Anglais en utilisant le dictionnaire et le correcteur orthographique.** Je m'efforce de faire partager mon expérience sur les Locative Media à une équipe qui ne connaît pas et ne comprend pas tout à fait les potentiels de l'application para manque de références. **Je consomme beaucoup d'énergie à expliquer ma vision par mail et par visioconférence. J'informe l'équipe que nous ne sommes pas en train de développer une « application » mais plus exactement un « Walking Documentary » documentaire à parcourir sans précédents,** un terme original que je conceptualise, un nouveau genre totalement inconnu pour le moment. J'insiste également sur le fait que ce qui est le plus important c'est l'expérience de la marche en soi et qu'il faut apprendre à marcher avec les utilisateurs, les accompagner dans leur voyage temporel. **Je suis capable d'exposer mes idées en Anglais et d'expliquer ce que signifie la création d'une application pour Smartphone en contraste avec une création audiovisuelle classique.** Geoff accepte un

premier budget et **nous développons le premier prototype d'application pour iPhone entre Mars et Juin 2012**. J'obtiens à cette même époque un autre budget pour **réaliser une série de 6 films courts de 1 minute 30 qui retracent l'évolution de la vie sur la terre** depuis la formation de notre système solaire. **J'utilise toutes mes connaissances en design graphique et en création Motion Graphics avec le programme After Effects^(c)** pour la réalisation de ces médias qui sont intégrés au prototype de l'application Smartphone. **Je réalise des effets complexes et utilise de la programmation pour certaines animations sur After Effects^(c)**. **J'utilise également des logiciels de son** pour simuler les contenus vocaux en Anglais avec le logiciel « Ghost Reader »⁽ⁿ⁾ et je réalise un prémontage audio avec le logiciel Soundbooth^(o). **Le résultat sera très bien perçus par l'équipe et le public en général, il sera même vu et apprécié par le producteur Américain David Kennard⁽⁹⁾ qui produira la série TV de Carl Sagan⁽¹⁰⁾ «Cosmos».**

J'entreprends un voyage aux États Unis en Août 2012 afin de rencontrer l'équipe lors du séminaire « Big History » à l'Université de Grand Rapids⁽¹¹⁾ où nous présentons le premier prototype de notre projet d'application. **J'ai l'honneur de pouvoir réaliser une présentation individuelle de 15 minutes sur mes idées autour de l'exploration de l'espace et du temps par la marche**. Je déplore la faible présence des femmes lors des tables rondes durant le séminaire, les leaders étant tous des hommes. En Août 2012 je ne suis pas tout à fait satisfait par le prototype qui ne privilégie pas assez la marche. Une période de pause et de réflexion individuelle de 5 mois s'étend alors puis c'est le déclic général de la part de l'équipe américaine. Oui, il faut privilégier la marche et il faut aussi créer l'émotion. L'application est alors modifiée en conséquence pour offrir une expérience plus aboutie. La raison pour laquelle nous développons ce projet est aussi exprimée pour la première fois en termes clairs. Si Geoff Ainscow met tous ses efforts dans la recherche de financements pour la création de l'application c'est qu'il a plus de 70 ans et il veut faire partager cette évidence, nous sommes ici sur terre durant une fraction de seconde à l'échelle de la planète. Prendre conscience de notre échelle temporelle c'est prendre conscience que nous devons tout faire pour préserver les ressources naturelles pour les générations à venir. Je collabore principalement avec Geoff Ainscow avec qui je réalise de nombreuses visioconférences où nous dialoguons sur le développement du projet. Je collabore également avec le musicien Richard Wormstall⁽¹²⁾ qui réalise la bande son et Kat Snow professionnelle de la radio qui rédige les scripts de voix off et enregistre sa propre voix. **J'agrandi mon réseau de compétences en impliquant Richard Wormstall et Kat Snow dans d'autres projets commerciaux comme celui du projet Finlandais « Keeploop Challenges »** que je développe plus en avant.

J'identifie des comportements appropriés de travail en réseau vers l'étranger afin d'établir les meilleurs liens. Cela implique le stricte respect de l'interlocuteur qui n'est pas obligatoirement en position de comprendre un concept de travail car il n'est pas informé ou car je ne sais peut être pas exprimer l'information correctement dans sa langue. Je comprends la nécessité de dialoguer de façon individuelle avec les personnes avec qui l'information ne passe pas en visioconférence de groupe. Je constate qu'un temps de réflexion personnel qui peut s'étendre sur plusieurs mois est nécessaire pour aboutir à la maturité du projet. **J'identifie plus généralement des**

différences culturelles entre la culture Américaine et ma culture Française sur des questions d'individualité et de concepts de liberté où l'individualisme a une plus grande part dans les relations humaines, c'est bien là le résultat d'une trajectoire historique et d'une politique ultra libérale allergique à l'idée de mise en commun des services et des biens. Le projet Walk Through Time, c'est **l'opportunité de pouvoir expérimenter une écriture audiovisuelle radicalement nouvelle** liée à la création de contenus pour Smartphones. **Je perçois de grands potentiels** en prenant en compte non seulement le nombre de pas mais la vitesse de déplacement du marcheur pour modifier le paysage audiovisuel. Par exemple nous pouvons concevoir un accompagnement en voix off sur une marche ou le narrateur numérique pourrait se mettre à souffler et courir pour suivre l'utilisateur de l'application qui décide tout d'un coup d'accélérer sa cadence. Nous pouvons également combiner le nombre de pas avec les coordonnées spatiales du marcheur pour varier le contenu suivant l'endroit où il se trouve. La manière de marcher dans l'espace peut être également pensée comme un système de contrôle de l'interface où le fait de marcher en rond modifie la narration audiovisuelle. Mais **ce qui importe le plus c'est la capacité personnelle que nous pouvons développer de pouvoir sentir de très grandes ou très petites échelles d'espace et de temps relatifs par notre propre corps en mouvement**. Traverser un atome et voyager jusqu'à son électron ou parcourir l'histoire de notre civilisation en traversant un bois est une expérience fascinante. Je dois passer beaucoup de temps que je ne couvre que partiellement au niveau économique mais **c'est également un investissement personnel qui peut probablement donner des résultats spectaculaires** avec un peu de chance et surtout de l'opiniâtreté. Je garde dans mes dossiers de nombreux projets comme celui qui se nomme « Saturn Rings Walker » et qui consiste à parcourir les anneaux de Saturne par la marche ou bien encore « Solar System Walker » ou il s'agit de « lancer » le soleil pour créer un modèle à échelle variable à parcourir également.



Projet d'application « Solar Système Walker » - 2012

Je profite de ce projet pour étendre mon réseau de professionnels et je peux envisager le contact avec des futurs clients internationaux en montrant mes acquis de l'expérience en travaillant à distance pour les États Unis. Je continue à mobiliser mon énergie autour de ce projet jusqu'à sa publication et distribution sur la Apple Store qui se situe aux alentours du mois de Septembre 2013. **Je trouve les moyens de faire connaître mes autres propositions créatives autour du « Walking Documentary »** en développant un site web « bighistoryapps.org » qui regroupe les projets et applications pour Smartphones qui sont pensés pour le réseau « Big History ».



This website is dedicated to the description of Big History Learning digital tools. Our aim is to help to explore and feel through the experience in the real world the most important threshold of the history of the universe and our own history as life forms.

We promote the use of smartphones to give the keys to experiment Big History by a embodied perception activating all your senses and your intuition, your inner knowledge of who we are.

➡ HAVE A LOOK AT THE PROJECT OF THE MOMENT

Site web bighistoryapps.org

Je réalise le design graphique avec Adobe Photoshop^(A) et la programmation avec Rapidweaver^(S). Je fais équipe avec le scientifique Rich Blundell⁽¹³⁾ pour la rédaction du contenu scientifique et je fédère différents professionnels de la création audiovisuelle afin de créer un groupement "Cluster" pour la réalisation de travaux de commande. Je planifie à moyen terme (2014) un mailing général sur tout le réseau international "Big History" pour faire connaître les applications disponibles et mes services pour la création de nouveaux projets. Les perspectives à ce jour avec Rich Blundell sont excellentes car il a obtenu une subvention de 25.000 dollars qui nous donne les moyens de réaliser une application smartphone basée sur l'exploration et la compréhension du fond diffus cosmologique « CBR » . Je trouve ici un scientifique collaborateur qui comprend également les potentiels du Mobile Learning pour l'expérimentation réelle de contenus théoriques grâce à la mobilité et l'accès au réseau internet en extérieur. C'est là un nouvel acquis de l'expérience qui est en train de s'écrire mais qui n'est pas encore assez avancé pour pouvoir en parler ici.

Création de l'application «Keeploop Challenges»

Keeploop Oy est une startup Finlandaise créée en 2011 par Ali Toivola, c'est une entreprise technologique qui se centre sur le développement de produits optoélectroniques⁽¹⁴⁾ pour micro-ordinateurs tablettes et téléphones cellulaires de type Smartphone. Cette entreprise est issue du groupe de recherche national dépendant du ministère de l'Emploi et de l'économie Finlandais "VTT Technical Research Center of Finland"⁽¹⁵⁾, un des plus gros centres de recherche en technologie dans le nord de l'Europe. **Ils commercialisent principalement un petit microscope qui s'adapte aux objectifs de téléphones portables et qui permet de visualiser des objets à un centième de millimètre.** Cette entreprise fait fabriquer ses produits en Finlande et exporte plus de 75% de sa production à l'étranger⁽¹⁶⁾ en utilisant principalement la vente en ligne depuis leur site web⁽¹⁷⁾.



Je réalise le design et le concept de boîte de jeu « Keeploop Challenges

Je me base sur le développement de mon prototype d'application de type Mobile Learning « Microcosmos Explorer » que j'ai développé (projet expliqué dans l'acquis de l'expérience 09) et j'entreprends une recherche du meilleur microscope pour Smartphone sur internet afin d'améliorer le projet et de tester ma proposition à un niveau professionnel. J'aboutis sur le site web keeploop.com. Je constate que le microscope de cette compagnie est de très bonne qualité et parfait pour l'application "Microcosmos Explorer"⁽¹⁸⁾ et je comprends que le prototype que je réalise peut intéresser l'entreprise Keeploop Oy. **Je planifie une approche stratégique des dirigeants de l'entreprise pour confronter ma proposition d'application pédagogique pour Smartphone** au niveau professionnel. L'environnement universitaire est un contexte idéal pour l'utilisation de leur produit, laboratoires de restauration d'oeuvres d'Art, de biologie, vétérinaire ou sciences physiques. Je m'exprime en Anglais oralement et par l'écrit avec les membres de l'entreprise. **À l'heure de contacter l'entreprise Keeploop Oy par e.mail je compte sur un éventail de références en ligne afin de démontrer à tous moments mes aptitudes professionnelles.** Je suis spécialiste en Locative Media (après avoir passé des centaines d'heures de mon temps personnel à me documenter sur internet, réaliser des workshops et à expérimenter) et je le montre par ma présence sur le site web du projet Aris Games⁽¹⁹⁾. Je publie le résultat de mes recherches via mon portail web spécialisé dans la créativité liée aux Locative Media "GPS Museum"⁽²⁰⁾. Je transmets mes connaissances à mes élèves de Beaux Arts de la Faculté de Murcia en tant que professeur associé et publie les résultats en ligne⁽²¹⁾. Je publie sur mon site web professionnel ubik2.com⁽²²⁾ le résultat de mes recherches et travaux de commande réalisés en tant que professionnel. Je développe des projets artistiques avec le collectif transnationaltemps.net⁽²³⁾ autour de l'utilisation des technologies numérique et de l'écologie. Tous ces canaux de publication en ligne permettent à mes clients de constater que je travaille sérieusement à différents niveaux et en lien avec de nombreuses institutions et professionnels. **Le client constate en navigant sur mes sites web que je suis lié à l'Université, développe des travaux de recherche, produit du design graphique, réalise des animations en Motion**

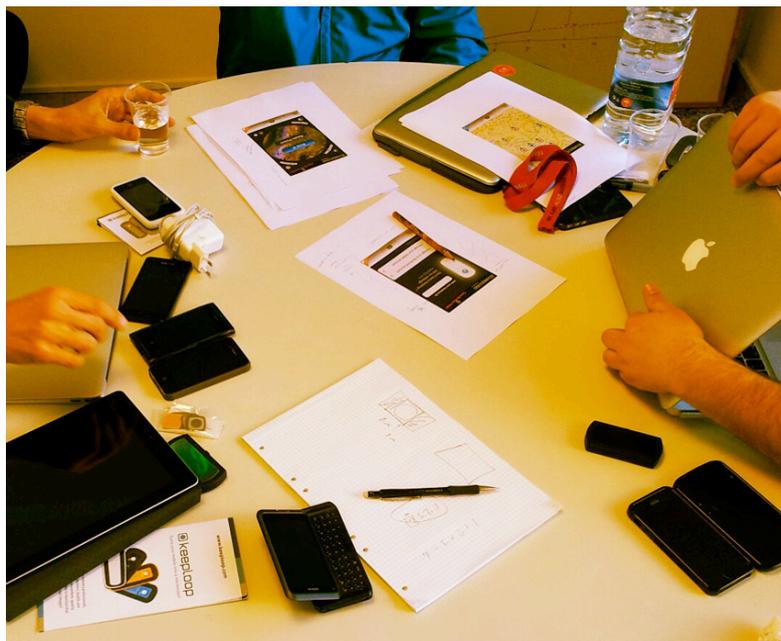
Graphics et suis bien informé sur les Locative Media et les perspectives commerciales du développement d'applications pour Smartphone. Ces facteurs me permettent d'attirer l'attention du client Finlandais et d'obtenir une réunion en visioconférence avec eux. Je dois faire remarquer que cela est possible à partir du moment où l'interlocuteur, le chef d'entreprise Ali Toivola, est prêt à écouter. Nous avons ici affaire à un type d'entreprise "Startup" qui est basée en partie sur la prise de risque et, dans une certaine mesure, sur l'intuition. Ces professionnels Finlandais ont effectivement une mentalité très contemporaine ou la conception de l'entreprise transcende le modèle capitaliste de recherche prioritaire du profit à faveur de la recherche d'un produit de qualité qui est une valeur ajoutée à la vie des personnes, celle de la prise de conscience du monde microscopique. Comme le dit Marc Luyckx Ghisi⁽²⁴⁾ lors de sa conférence à la cité des sciences et de l'Industrie de Paris, le nouvel outil de production ce sont des cerveaux en réseau qui composent la nouvelle économie immatérielle post-industrielle avec pour objectif favoriser la croissance personnelle des individus. Déjà un certain nombre de chefs d'entreprise l'ont bien compris.



Quelques images qui figurent le projet d'application Keeploop Challenges

Après avoir réalisé quelques visioconférences et cerné leur intérêt, je propose la rédaction du storyboard de jeu social "Keeploop Challenges" basé sur la création de défis

géolocalisés sur les réseaux sociaux ou le but du jeu consiste à découvrir la provenance d'images microscopiques réalisées à l'aide du microscope Keeploop associé à un Smartphone. L'utilisateur de l'application peut être joueur ou créateur de challenges géolocalisés en réalisant une image macroscopique d'un objet où bon lui semble, rédiger une piste et publier sur les réseaux sociaux et sur la carte de l'application. **Je propose la rédaction gratuite du storyboard et la création rémunérée d'une vidéo de 2min30** qui a été acceptée et qui montre clairement le concept par une animation⁽²⁵⁾. **Je réalise la description, le design graphique, le tournage vidéo et la post production sur After Effects^(C) du storyboard vidéo. Je monte également une équipe de travail avec le programmeur sur iPhone Carlos García (Espagne), le musicien Richard Wormstall et la script-writer Kat Snow (États Unis). Je rédige un budget en ligne avec les outils de Google^(G), et adopte une stratégie "Win-Win" avec le client qui consiste à dire "vous prenez des risques sur mon idée, je prends aussi des risques et si ça fonctionne nous gagnons tous les deux". **Je propose à mon client de réaliser certaines tâches gratuitement en excluant la rémunération si le projet ne fonctionne pas et en demandant une rémunération proportionnelle à la réussite dans le cas contraire.** Le travail que je mène sur le modèle Win-Win correspond aux tâches périphériques d'élaboration d'un service et d'un packaging autour de l'application pour Smartphone. Il ne s'agit pas de vendre une application mais un service via une "boîte de jeu" qui contient différents éléments, un livret, le microscope Keeploop, un code BIDI⁽²⁶⁾ pour tester le jeu avant de l'acheter...etc.**



Réunion de travail avec Ali Toivola, Jukka-Tapani Mäkinen et Carlos García à Valencia - 2013

Je planifie la coordination technique, artistique et le design graphique de l'application pour iPhone, une tâche d'environ 6 mois. Pour cela **j'utilise les outils de communication en réseau e.mail, Skype^(I), Google Hangout^(G), Dropbox^(J) et les outils de design graphique Illustrator^(B) et Photoshop^(A) ainsi que les outils de production et post-production de vidéo adobe Première^(D) et After Effects^(C). Je rencontre le client dans la ville Espagnole de Valencia pendant une session de**

travail de trois jours avec le programmeur au mois d'Avril 2013. **Nous délivrerons peut être une première version de l'application vers le mois de Décembre 2013.**



écrans de l'application « Keeploop Challenges »

Je profite de ma situation en tant qu'enseignant pour faire connaître les outils optiques de l'entreprise Keeploop Oy dans les laboratoires de microbiologie de l'université de Murcia et réalise avec le professeur Rosa Caro et ses élèves des prises de vues macroscopiques de cultures de champignons. Je mets en contact le professeur Rosa Caro avec l'entreprise Keeploop qui offre trois microscopes au labo et reçoit en échange un feed-back de professionnels du département Vétérinaire de l'Université de Murcia. J'encourage la probable collaboration de l'entreprise Keeploop avec l'Université de Murcia pour un projet I+D de création d'une banque d'images macroscopiques en 2014.



Séance de travail avec le microscope de Keeploop dans les labos de microbiologie

Je mets l'accent sur l'importance capitale de la stimulation des réseaux de collaboration en considérant que nous sommes dans une logique de partage de l'information et que nous devons proposer des connections entre le secteur privé et le secteur public. L'entreprise Keeploop Oy a très apprécié la vidéo promotionnelle que j'ai réalisé pour le projet d'application Smartphone "Keeploop Challenges" et me proposa de réaliser cinq vidéos promotionnelles de 45 secondes qui illustreront les applications du produit sur leur site web. **C'est une collaboration fructueuse ou je peux explorer le sujet personnel qui me tient à coeur de l'exploration de l'espace et du temps via les technologies de communication et télécommunications. J'exprime mes aptitudes en tant que créateur dans les Locative Media**, réalise le design et la direction artistique de projets d'innovation technologique. **Je perçois d'énormes potentiels à travers la promotion de matériel optique pour Smartphone car je suis convaincu qu'il ne s'agit pas aujourd'hui de proposer la création d'applications mais de concevoir des services qui combinent les réseaux sociaux avec des outils analogiques et numériques.** La prise de conscience de notre environnement macroscopique est une expérience unique qui nous permet de relativiser notre position dans la Cosmos et de penser que nous ne sommes pas l'échelle mais à une échelle entre tant d'autres. Cette activité rentre pleinement en résonance avec mon expérience sous morphine étant enfant que j'ai commenté en introduction et en harmonie avec cette intuition que je percevais en 1996 avec la création du CD.rom interactif "Découverte d'un Biotope" qui montrait les potentiels de connections chromatiques et structurelles entre différents éléments du vivant et à différentes échelles. **Ce contexte est une opportunité pour pouvoir développer mes aspirations créatives dans le contexte de mon activité professionnelle et me permet d'envisager le développement réel sur le marché de certains prototypes multimédia élaborés depuis mes pratiques artistiques et universitaires.** Je suis actuellement en attente pour connaître les décisions finales en Marketing de cette entreprise qui dépend d'un groupe d'investisseurs avec qui je n'ai jamais eu de contacts directs.

Compétences

- **Je formule** un type de création audiovisuelle et multimédia originale « Walking Documentary » (documentaire à parcourir) pour Smartphone en tant que concepteur, infographiste et directeur artistique.
Je domine parfaitement les logiciels suivants pour la simulation en « Motion Graphics » d'applications Mobile Learning : Photoshop, Premiere, Illustrator, After Effects, Soundbooth.
- **Je domine** parfaitement les environnements numériques suivants pour la création de prototypes de Locative Media : ARIS Games et Notours.

- **Je cherche** et je trouve mes clients dans différents pays via internet et en exploitant mon réseau humain afin de développer des travaux de commande en résonance avec mes compétences techniques et théoriques dans les Locative Média.

- **Je communique** avec mes clients Américains, Finlandais et Australiens via internet en écrivant et parlant en Anglais.

- **J'innove** en développant des techniques originales de "storyboarding" audiovisuel en réalisant des animations « Motion Graphics » afin de faire percevoir précisément aux clients la nature des applications Smartphone qui seront programmées.

- **Je suis capable de** développer en un temps record des prototypes sur Smartphone, des applications Hypermedia interactives grâce aux outils ARIS Games et Notours.

- **Je coordonne** les équipes en tant que concepteur et directeur artistique en utilisant les outils numériques de télétravail afin de développer les projets qui sont réalisés par mon réseau de professionnels pour mes clients.

- **Je crée** mon propre métier en fédérant à la fois des professionnels de l'audiovisuel, des programmeurs et des enseignants autour de la création du portail web "bighistoryapps.org" afin de faire valoir les services innovants centrés sur la compréhension du réel grâce au Mobile Learning.

- **Je développe mon sens relationnel** en constituant un réseau international d'experts que je dois convaincre afin de développer des projets innovants et créer un nouveau marché.

1 - <https://vimeo.com/29008171>

2 - www.goteo.org

3 - ecologistasenaccion.es

4 - elumenati.org

5 - Buckminster Fuller est un génial architecte et environnementaliste visionnaire Américain du début du XX siècle. Il inventa la structure de dôme basée sur l'hexagone. www.bfi.org

6 - gigacircus.net (voir acquis de l'expérience 02)

7 - <http://vimeo.com/30123339>

8 - walkthroughtime.org

9 - David Kennard – Producteur américain - <http://www.davidkennard.com/>

10 - Carl Sagan – Astrophysicien et Cosmologiste Américain (1934-1996)

11 - <http://ibhanet.org> (Big History est un réseau international de professionnels de différentes disciplines qui promulguent l'enseignement public de l'évolution de la vie sur la terre depuis le Big Bang jusqu'à nos jours.)

12 - Richard Wormstall - <http://www.innatesound.com>

13 - Rich Blundell est enseignant à l'université de Sidney - <http://www.omniscopic.com>

14 - Produits qui combinent des composants optiques avec de l'électronique.

15 - <http://www.vtt.fi>

- 16 - sources d'information: <http://goo.gl/mczW2>
- 17 - keeploop.com
- 18 - <http://arismicrocosmosexplorer.blogspot.com.es>
- 19 - <http://arisgames.org/design-team/>
- 20 - gpsmuseum.eu
- 21 - exemple d'un site web que je crée pour mes élèves: <http://umvideocine2013.blogspot.com.es>
- 22 - www.ubik2.com
- 23 - www.transnationaltemps.net
- 24 - conférence "une révolution silencieuse" <http://goo.gl/o23M1>
- 25 - storyboard vidéo: <http://vimeo.com/56990331>
- 26 - code BIDI ou QR code, un code barre visuel composé de carrés noirs et blancs détectables para les Smartphones équipés d'une caméra.

Acquis de l'Expérience 08, Activité pédagogique, ma trajectoire en tant qu'enseignant en Université.

Enseignement des langages audiovisuels, Multimédia, Hypérmedia et Transmédia.



Fred Adam – 2013

Présentation de l'activité

C'est au courant de l'année 2008 que je vais commencer à donner des cours en Université. J'ai eu de nombreuses expériences pédagogiques depuis le début des années 2000 mais elles se développaient dans un contexte d'ateliers artistiques liés dans la plupart des cas à mon activité avec le collectif Transnational Temps (*voir acquis de l'expérience 03*). De nombreux « workshops artistiques » en France et en Espagne me permettront de me familiariser avec le public et d'être capable de transmettre mes connaissances (*voir curriculum*). Mon activité professionnelle en Espagne se déroule en deux étapes qui sont dans un premier temps la réalisation de cours de formation pour le maniement de logiciels d'audiovisuel comme enseignant invité. Ce sont des cours d'une durée de 28 à 36 heures principalement à l'Université Polytechnique de Valencia U.P.V et à l'Université de Murcia U.M. Je suis engagé en Mars 2011 comme Enseignant Associé au département de la Faculté des Beaux Arts de Murcia où je donne pour l'année scolaire 2012-2013, 10 heures de cours par semaine⁽¹⁾. **Je suis ici emmené à former les étudiants** pour le maniement des logiciels Adobe Photoshop^(A), Adobe Premiere^(D) et Adobe After Effects^(C). Je donne également des cours théoriques sur les pratiques audiovisuelles, le multimédia et plus largement sur les méthodes d'élaboration de projets artistiques.

Mon activité en tant qu'enseignant s'appuie sur ma formation académique, mes pratiques artistiques et mon activité professionnelle. Je domine les logiciels multimédia et je connais l'histoire de l'Art grâce à mon cursus aux Beaux Arts de Quimper, Nantes et Cuenca. J'exploite directement mon expérience artistique en dominant les pratiques liées à la création numérique et l'activisme culturel (*voir acquis de l'expérience 03*). Je connais les exigences du travail en entreprise grâce à mon activité professionnelle en tant que travailleur indépendant (*voir acquis de l'expérience 07*). **Je suis capable en tant que Français d'acquérir le niveau suffisant en langue Espagnole écrite et parlée que j'ai apprise en autodidacte et de faire valoir mon niveau professionnel et artistique pour obtenir une place d'enseignant d'Université en Espagne.**

Mon profil universitaire se base sur quatre compétences principales que je résume ci-dessous.

1- Formation académique en École d'Art en France et en Faculté d'Art en Espagne. J'obtiens mon Diplôme national d'arts plastiques D.N.A.P avec félicitations du Jury en 1988 à Quimper. J'obtiens le Certificat d'études Supérieures d'Arts Plastiques C.E.S.A.P à l'école régionale des Beaux Arts de Nantes en 1993. J'obtiens la "Licenciatura" équivalent au D.N.S.E.P Français aux Beaux Arts de Cuenca en 1999 (*voir introduction de la VAE*). Grâce à ma formation académique **je domine les contenus liés aux études aux Beaux Arts** en ayant pratiqué un ensemble de matières qui sont principalement, le dessin, la peinture, la sculpture, la gravure, l'histoire de l'Art, la création audiovisuelle et le multimédia. Tous ces acquis se reflètent tout au long de la rédaction de mes acquis de l'Expérience et s'épanouissent plus particulièrement dans la création numérique.

2- Artiste, c'est surtout ma trajectoire artistique qui me permettra de faire valoir ma candidature et d'obtenir le poste. La créativité est essentielle dans mon enseignement, je ne suis pas un théoricien, je suis surtout une personne qui crée avec beaucoup de projets à mon actif. Je connais bien le milieu artistique contemporain Espagnol lié à la création numérique et je crois que j'ai une vision « panoramique » qui me permet de connaître les tendances artistiques contemporaines depuis l'intérieur. Je voudrais ici faire remarquer que, comme beaucoup de mes collègues qui développent des créations numériques, je ne suis pas lié au marché de l'Art car nous sommes dans l'élaboration de processus et non pas d'objets d'Art. C'est là d'ailleurs une constatation qui joue en notre défaveur. **Mon enseignement de l'Art numérique vise d'ailleurs d'autres terrains qui s'étendent vers la production audiovisuelle et multimédia en général** (Art, Communication, Design, Mobile Learning, Cinéma et Documentaire). **Entre l'année 2001 et 2013 je réalise une vingtaine d'expositions et une vingtaine d'ateliers artistiques** (*voir curriculum détaillé*).

3- Créateur multimédia, ma pratique professionnelle consiste à développer des travaux audiovisuels et multimédia pour les clients (*voir acquis de l'expérience 06 et 08*). **Je couvre un large spectre d'activités, la conception de projets, la programmation, le design graphique, la production, la post-production et la direction artistique.** Je réalise les commandes sur des supports multiples qui sont généralement la création de sites web, d'animations vidéo ou plus récemment des applications pour Smartphone. J'ai quelques connaissances en programmation CSS_(H) de sites web et en gestion de serveurs mais je ne suis pas sollicité pour donner ce type de cours. **En tant qu'enseignant associé je respecte le programme officiel des matières me dois de faire le lien avec le monde professionnel** en m'attachant à leur faire sentir des perspectives quand je vois des élèves avec des compétences particulières dans tel ou tel domaine. **Entre l'année 2001 et 2013 je réalise une dizaine de projets multimédia pour le secteur public et une quinzaine de projets multimédia pour le privé** (*voir curriculum détaillé*).

4- L'enseignement, à la recherche de nouvelles ressources pédagogiques, durant mes deux voyages aux états Unis j'ai eu la chance de découvrir des projets éducatifs pilotes. Le premier est celui de la ferme robotisée pour les enfants du Bronx que je décris plus en avant dans cet acquis de l'expérience et le second est le projet "Aris Games" que je détaille surtout dans l'acquis de l'expérience 09. C'est ici que je puise mes motivations pour tenter d'offrir à mes élèves la meilleure formation possible. Je mentionnerais également ma collaboration à des projets de recherche universitaires que je décris dans l'acquis de l'expérience 04. Ma motivation personnelle à l'affût d'informations, mon travail de publication d'information sur Internet (*voir acquis de l'expérience 06*), mon enthousiasme et mon désir d'apprendre en permanence sont les moteurs qui me donnent envie de continuer dans l'enseignement et de faire partager les émotions et les ouvertures que procurent la création artistique. **Entre l'année 2001 et 2013 je rédige une quinzaine d'articles** (*voir la liste des articles ci-dessous*).

Activité en tant qu'enseignant invité 2008-2011

Enseignement de la post-production audiovisuelle⁽²⁾

Entre l'année 2008 et 2011 je rédige et réalise sept cours de formation en Université sur le logiciel de post-production de vidéo et image en mouvement "After Effects"^(c) Je donne trois cours de formation de 28 heures à l'Université de Murcia durant les années 2009, 2010 et 2011 et puis quatre cours de formation de 32 et 36 heures à l'Université polytechnique de Valencia (voir curriculum). Je réalise également un cours de formation de 32 heures sur le logiciel Adobe Indesign, un programme qui permet de réaliser de la mise en page et des contenus interactifs.



Quelques affiches originales de mes cours de formation professionnelle

C'est en 2008 que j'ai la chance pour la première fois de me retrouver devant un groupe de 35 élèves dans une salle informatique très bien équipée à l'Université Polytechnique de Valencia. Je peux alors faire partager mes connaissances en post-production avec After Effects^(c). Ces cours sont ouverts à tous publics et payants. La majorité des élèves sont des étudiants en Art qui cherchent à se perfectionner et à obtenir le certificat qui fera foi de leur capacité à manier le logiciel.

Le programme informatique Adobe After Effects est un puissant outil qui permet d'animer des images et des vidéos par couches et dans un espace d'animation tridimensionnel. L'énorme intérêt de cet environnement d'édition est qu'il est un point de rencontre entre de nombreux logiciels audiovisuels et formats de fichiers. **Je domine et explique également le maniement simple d'autres programmes périphériques comme Adobe Illustrator^(B). Je suis capable de former les étudiants sur After Effects grâce à ma plus ample connaissance sur d'autres programmes périphériques et à ma pratique de ce logiciel pour mon travail artistique et pour mes clients. Je structure mes classes en me documentant sur d'autres cours en ligne⁽³⁾ de After Effects pour élaborer des stratégies et je crée mes propres exemples en réalisant des animations qui sont utilisées comme modèles à étudier et refaire pendant le cours. Je prépare les fichiers à télécharger et rédige la méthodologie, je mets en ligne le tout sur le site web Blog que je crée spécifiquement⁽⁴⁾. En début de classe, je montre le blog et les apprenants téléchargent le matériel numérique. Je me différencie probablement des autres cours de formation car**

j'engage les pratiques non pas d'un point de vue uniquement technique mais surtout créatif en m'appuyant sur des exemples de productions audiovisuelles remarquables. Je n'hésite pas à sortir des sentiers battus pour aborder des questions de création audiovisuelle en essayant de montrer les liens potentiels entre le maniement des logiciels et une activité professionnelle et artistique. Je montre par exemple comment les artistes utilisent After Effects pour communiquer leurs oeuvres. Je montre comment faire valoir un projet lors d'un concours en le communiquant avec des images en mouvement. Quand les **étudiants** terminent mon cours de formation je veux qu'ils comprennent ce que la technologie peut leur apporter pour matérialiser leur créativité. C'est ce point de vue qui me permet de répéter le cours et d'avoir une qualification très positive de la part des participants.

Évaluation de mes cours par les élèves :

Cours de formation 2011 U.P.V: note: 8,55/10

11.DDEFFECTS CURSO AFTER EFFECTS 23/06/11 6/07/11

Cours de formation 2010 U.M: note: 4.4/5

CURSO DE PROMOCIÓN EDUCATIVA. II CURSO POST. PRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL AFTER EFFECT.

Cours de formation 2010 U.P.V: note: 9,05/10

10.DDINDESIGN INDESIGN CS5 CON ORIENTACIÓN MULTIMEDIA 17/11/10 14/12/10

Cours de formation 2009 U.M: note: 4,6/5

CURSO DE PROMOCIÓN EDUCATIVA. II CURSO POST. PRODUCCIÓN DE VIDEO DIGITAL AFTER EFFECT.

CÓDIGO: 0001. FRED ADAM

Cours de formation 2009 U.P.V: note: 7,26/10

09.DDAF.EFFECT AFTER EFFECTS 15/06/09 24/06/09

Cours de formation 2008 U.P.V: note: 7,33/10

08.DD-AFTER AFTER EFFECTS 9/06/08 19/06/08

(Voir curriculum)

Activité en tant qu'enseignant associé (profesor asociado) à la Faculté des Beaux Arts de Murcia depuis Mars 2011.

Au début de l'année 2011 je présente ma candidature pour une place d'enseignant associé (profesor asociado) au département des Beaux Arts de Murcia. Le profil demandé correspond à mes compétences puisqu'il s'agit de donner des cours d'audiovisuel et multimédia. La figure

d'enseignant associé signifie que le candidat de ce type de places doit réaliser une activité professionnelle, ce qui est mon cas en tant que travailleur indépendant en Espagne. J'arrive tout d'abord en deuxième position. Je dois d'ailleurs mentionner que la personne qui se présenta et obtint la première place avait un profil académique qui a joué dans la balance ce qui oblige les candidats avec une trajectoire professionnelle à avoir également un curriculum universitaire avec ce que cela implique (publications, conférences). Cela dit, j'ai la chance de profiter du renoncement de ce candidat et signe donc un contrat de travail d'un an renouvelable avec l'Université de Murcia.

Enseignement de l'image numérique à l'Université de Murcia.

Référence des matières :

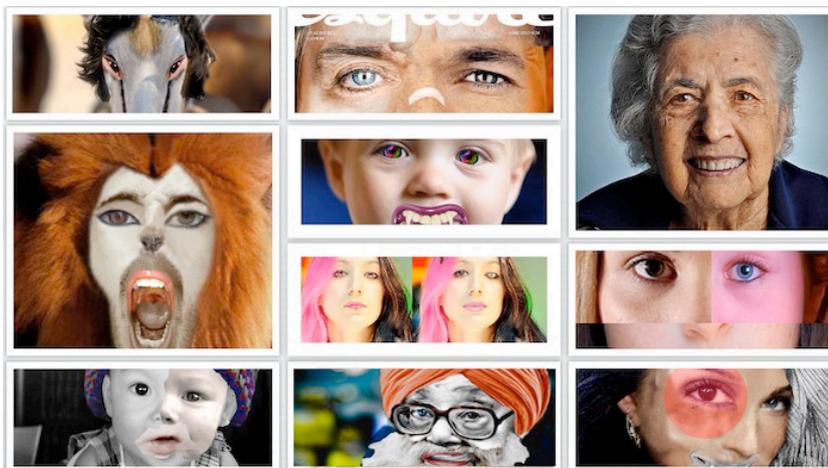
(1354) PINTURA Y TÉCNICAS AUDIOVISUALES I [12/13] Première année de Grade

(1354) PINTURA Y TÉCNICAS AUDIOVISUALES I [11/12] Première année de Grade

(07AE) INTRODUCCIÓN A LAS TÉCNICAS AUDIOVISUALES [2010/2011] Troisième année de Licence

- Enseignement de l'image fixe

Pour le niveau de première année **mon travail consiste à former les étudiants pour le maniement des images numériques** en partant depuis la base pour la définition du "pixel", de la résolution, des couleurs puis viens du montage photographique avec Photoshop^(A). J'enseigne la retouche photographique des images par des techniques de calques et masques d'incrustations. **Tout un ensemble de classes de plus d'une vingtaine d'heures que je rédige en partie pour adapter les sujets a des exercices pratiques et créatifs que je choisis et prépare avant les cours. Je réalise des exercices techniques avec Photoshop qui emmènent les étudiants à aborder des questions plus théoriques d'identité des images numériques.** Par exemple je leur propose de réaliser un autoportrait en combinant différentes images. Je présente des artistes qui travaillent sur cette question en création infographique. **Je m'inspire ici directement de mon expérience artistique, ayant travaillé moi-même sur des questions d'identité sur les réseaux numériques. J'essaye toujours de stimuler la créativité et de leur faire découvrir des pratiques originales et intelligentes.** J'exprime au maximum de simples techniques en obligeant les étudiants à se limiter à quelques outils. Il est par exemple « interdit » d'utiliser des filtre d'effets durant mes cours. Je mets en ligne un blog qui reflète le contenu de mes classes afin de stimuler la participation et de permettre aux étudiants d'être informés⁽⁵⁾.



Exercice des autoportraits avec Photoshop

- Enseignement de l'image en mouvement et introduction au langage cinématographique

Ensuite nous abordons l'image en mouvement, les élèves commencent à enregistrer leurs propres images avec des caméras vidéo et les monter sur le logiciel Adobe Premiere^(D). C'est au moins une vingtaine d'heures d'initiation à ce logiciel qui permet de créer des documents audiovisuels linéaire à partir d'enregistrements vidéo et aussi d'image numériques. L'approche se fait d'un point de vue technique (manipulation d'une caméra vidéo et montage) et d'un point de vue théorique (langage cinématographique de base). Je choisis des extraits de films qui me permettent d'analyser en classe les différents plans et mouvements de caméra. Par exemple j'utilise souvent certaines scènes du film « Cuirassé Potemkin » d'Eisenstein⁽⁶⁾ qui sont déconstruites et remontées par les élèves sur Adobe Premiere. En m'inspirant de l'œuvre vidéo de l'artiste vidéaste Zbigniew Rybczynski⁽⁷⁾ je leur propose de s'incruster dans le film avec des photomontages réalisés sur Photoshop et intégrés sur Adobe Premiere. **Je suis capable de combiner des sources audiovisuelles du patrimoine cinématographique et de l'art vidéo pour former mes étudiants. J'évalue le travail et donne une note en fin de cours.**

- Enseignement d'autres techniques

J'aborde également avec eux des techniques plus liées à internet pour pouvoir organiser et communiquer leur travail, des trucs et astuces en tous genres. Je leur montre comment télécharger des films libres de droit⁽⁸⁾ ou bien encore comment réaliser une capture vidéo de l'écran de l'ordinateur⁽⁹⁾ pour l'importer dans un projet audiovisuel. **J'aborde également avec eux la description générale de logiciels plus complexes comme After Effects pour qu'ils aient l'opportunité de pouvoir étudier plus en avant des outils qui seront probablement abordés les années suivantes. Je réalise régulièrement des tutoriels vidéo en réalisant des captures d'écran vidéo de mon ordinateur en montrant comment utiliser les logiciels. Je les mets en ligne sur le blog du cours.**

Enseignement de la post-production audiovisuelle à l'Université de Murcia.

Référence des matières : (Cinquième année de Licence)

(08AX) TÉCNICAS PLÁSTICAS DEL VIDEO Y CINE. REALIZAC [2012/2013]

(08AX) TÉCNICAS PLÁSTICAS DEL VIDEO Y CINE. REALIZAC [2011/2012]

Je donne des cours de post-production de vidéo à des élèves de cinquième année dans le cadre de la matière " Techniques Plastiques de la Vidéo et du Cinéma". Je dois expliquer qu'en tant qu'enseignant associé je partage cette matière avec un autre enseignant qui se charge de la partie story-board, tournage et histoire du cinéma. **Je me charge de montrer comment on peut manipuler les media vidéo, images et sons sur des logiciels comme Adobe After Effects.** J'utilise à peu près les mêmes méthodes d'enseignement que pour les cours de formation pour la compréhension de base du logiciel After Effects^(c) (*voir plus haut*). Cependant les objectifs sont

différents. Il s'agit pour les étudiants de réaliser des media qui peuvent se visualiser sur des tablettes ou des Smartphones. Le maniement de ce programme va de pair avec la réalisation de l'exercice en équipe autour du concept de « Cinéma en expansion » (*voir acquis de l'expérience 09*). Il s'agit alors de travailler en recyclant des media qui proviennent de films ou fictions en les combinant avec des éléments originaux, le tout étant spatialisé en extérieur dans une seconde phase de travail avec les éditeurs de contenus géolocalisés décrits plus en avant dans l'expérience 09. Manier After Effects c'est être capable de réaliser des média audiovisuels adaptés aux exigences d'accès depuis le réseau de télécommunication. Le débit et le coût du téléchargement depuis la rue est encore lent et onéreux et c'est pour cela qu'il fait mettre en place des stratégies de communication visuelle qui permettent de baisser le poids des fichiers tout en gardant une efficacité dans la transmission des messages. Je montre entre autres les travaux du réalisateur Américain Ken Burns⁽¹⁰⁾ qui a élaboré un style de documentaires se basant sur l'animation d'images fixes. Je réalise des tutoriels vidéo qui permettent aux élèves d'apprendre les bases du maniement de After Effects en dehors du cours. Je mets en ligne les tutoriels sur le site web blog correspondant au cours⁽¹¹⁾. **J'évalue le travail et donne une note en fin de cours.**

Enseignement du cinéma et du documentaire expérimental « Expanded Cinema » en espace urbain sur supports Smartphone.

Référence des matières: (Cinquième année de Licence)

(08AX) TÉCNICAS PLÁSTICAS DEL VIDEO Y CINE. REALIZAC [2012/2013]

(08AX) TÉCNICAS PLÁSTICAS DEL VIDEO Y CINE. REALIZAC [2011/2012]



storyboarding de projets de Expanded Cinema

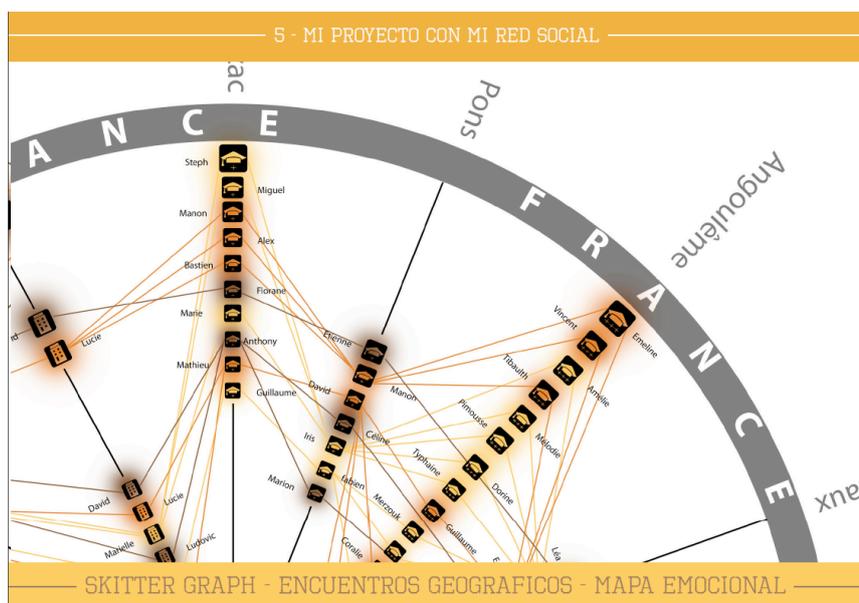
Je décris en détails mes pratiques autour de cinéma « Expanded Cinema » dans l'acquis de l'expérience 09. Je vous invite à consulter ce document car il constitue pour moi un acquis de l'expérience à part entière. C'est une activité très particulière originale et probablement d'avant garde en Espagne, il me semble. **J'évalue le travail et donne une note en fin de cours.**

Enseignement sur les méthodes d'élaboration de projets artistiques à l'Université de Murcia.

Référence des matières: (Cinquième année de Licence)

(09AU) PROYECTOS Y LENGUAJES ARTÍSTICOS [11/12]

Durant l'année scolaire 2011- 2012 je me propose lors d'une réunion de département pour donner des cours dans une matière qui n'est pas liée exclusivement à l'audiovisuel et le multimédia. **Je prends cette décision pour pouvoir améliorer mon enseignement et être capable de faire valoir mon expérience et mes connaissances. Il s'agit de donner des cours théoriques et pratiques pour la mise en œuvre de projets artistiques à des élèves de cinquième année.** Je partage cette matière avec un autre enseignant dont l'approche consiste à suivre les projets des étudiants en montrant principalement des références empruntées aux pratiques artistiques dites classiques liées à l'Art Contemporain. Mon approche diffère car je me base sur ma trajectoire artistique avec le collectif Transnational Temps (*voir acquis de l'expérience 03*). **Je veux faire partager à mes étudiants ma vision acquise depuis les pratiques ancrées dans la société, des processus créatifs qui cherchent le dialogue social et qui se fondent dans d'autres réseaux.** Pour comprendre ce contexte qui puise ses références dans les années 70 et ce que l'on nomme « l'Art Social » Je fais connaître des artistes comme Robert Filliou⁽¹²⁾ qui affirme que « l'Art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'Art » pour montrer que la pratique artistique c'est d'abord une démarche, une ouverture vers le monde avant d'être un processus de création d'objets d'Art. J'explique que le concept de réseau social n'est pas lié uniquement aux technologies numériques et que Robert Filliou parlait déjà de « Eternal Network », de la mise en réseau qui dépasse l'espace et le temps, la « création permanente ». **J'aborde les réseaux sociaux depuis deux angles, celui du numérique et celui de l'espace physique en montrant comment ils se combinent de plus en plus. J'emmène mes élèves à représenter l'articulation entre leur projet artistique personnel et le réseau social dans lequel l'œuvre se déploie. Je propose des stratégies pour penser des collaborations, des processus de création de l'œuvre qui impliquent d'autres personnes.**



Représentation du réseau social de l'étudiante Erasmus Floriane Musseau

Nous abordons la question de l'empathie et de l'altruisme dans l'Art et je montre que le changement de paradigme social et économique est en lien direct avec cette question. Il s'agit aujourd'hui de partager l'information et de se structurer en réseau pour développer des systèmes d'échanges de services et de biens qui peuvent compléter les défaillances du système capitaliste tyrannique et souverain. L'économie de la connaissance a remplacé l'économie marchande⁽¹³⁾. Une certaine forme d'Art permet d'expérimenter de nouveaux comportements et de faire prendre conscience des mutations de notre civilisation en essayant de concilier le système actuel avec des alternatives. J'aborde également des questions d'écologie et je m'appuie par exemple sur le livre de Félix Guattari⁽¹⁴⁾ « Les Trois Écologies » qui montre bien que l'écologie ce n'est pas une simple question d'environnement, c'est un équilibre au niveau personnel, social et environnemental. Je leur demande comme exercice final la description d'une œuvre personnelle qui est pensée dans ce sens vers les réseaux sociaux. J'obtiens souvent les résultats escomptés car les élèves pensent plus largement leurs pratiques comme potentiellement articulables avec d'autres contextes et d'autres personnes. Ils perçoivent que leur créativité peut être un outil pour potentialiser le dialogue social et la qualité de vie en général. **J'évalue le travail et donne une note en fin de cours.**

Stratégies pour l'optimisation de mon enseignement

Août 1998, c'est la date de mon premier voyage aux états Unis où je rencontre l'artiste américain Dan Mac Veigh co-fondateur des premiers « Electronic-Cafés »⁽¹⁾ à New York à la fin des années 80. **J'ai effectivement eu la chance de pouvoir collaborer et tout au long du mois de Juillet 1998 avec Dan sur un projet pédagogique de ferme robotisée « Ocean of Know » pour les enfants du Bronx.** Ce peintre aux origines Cherokee et Irlandaises, me fait découvrir une approche pédagogique exceptionnelle qui combine la technologie avec l'environnement. Le savoir est expérimenté et l'expérimentation crée le savoir.



projet éducatif Ocean of Know

Je découvre l'émotion d'apprendre de ces enfants Portoricains défavorisés de New York qui tout d'un coup découvrent la botanique, l'agriculture et l'aquaculture en plein campagne et avec des outils numériques. Dès les années 2000 je réalise des visio-conférences avec le projet Ocean of Know, **je suis conscient depuis plus d'une décennie du potentiel de la technologie pour rétablir les liens entre l'éducation et l'expérience dans le réel**. C'est là une démarche que je soutiens vivement en emmenant mes étudiants à expérimenter le multimédia en extérieur (*voir acquis de l'expérience 09*) et en mettant sur pied humblement et, pour le moment, en marge des programmes officiels le site web du « Laboratoire de création Hypermédia et Transmédia » avec l'enseignante Veronica Perales.



Ce site web reflète les expériences pédagogiques que nous menons avec nos étudiants de la Faculté des Beaux Arts de Murcia liée à l'écriture Hypermédia et Transmédia (*voir acquis de l'expérience 09*). **Je rédige en 2012 un article pour le livre «Creatividad y discursos hipermedia» ou j'explique comment la géolocalisation influe sur les pratiques artistiques**. Je prépare actuellement un article qui sera publié depuis les services de publication de l'Université de Wisconsin et qui reflète les créations de nos **étudiants** et du Lab.

l'Université de Murcia. Un groupe dirigé par l'enseignant Juan Miguel Aguado. Mon rôle ici est de donner des cours de formation en « Mobile Learning » dans un prochain Master pour l'année scolaire 2014-2015.

4- Je suis membre de l'association nationale Espagnole « ANIVA »⁽²²⁾ des Chercheurs en Art Visuel. C'est une organisation fondée par des enseignants de l'Universidad Politécnica de Valencia et qui a pour but de provoquer des échanges pédagogiques entre différentes universités du territoire espagnol.

5- Je suis membre d'un projet de Recherche et d'innovation éducative de la Faculté Vétérinaire de l'université de Murcia. Un groupe en phase de constitution dirigé par l'enseignante María del Carmen Gallego Ruiz. Mon rôle ici est de produire des cours de formation vidéo interactives pour l'enseignement de pratiques de micro biologie en laboratoire.

Bilan de mon activité en tant qu'enseignant

L'université est un lieu privilégié où il est possible de faire des expérimentations pédagogiques dans l'audiovisuel et le multimédia et c'est bien là que je veux me situer. **C'est en partie pour cela que je réalise cette VAE car je veux faire valoir mes acquis de l'expérience et obtenir le niveau de Master qui correspond au moins je pense au niveau des cours que je donne à mes élèves.** Je suis sollicité pour donner des cours en tant qu'enseignant invité dans le cadre de Masters dans de nombreuses universités, voir liste ci-dessous.

Liste des cours donnés lors de Masters en Université

- 2013 – Master en Artes Visuales y Multimedia - Universidad Politécnica de Valencia
(12/04 – 2h) «Paisajes Sonoros y Walking Cinema»
- 2011 – Master Universitario Oficial en Producción y Gestión Artística – Universidad de Murcia
(14 et 21/03 – 6h) « Creación Artística y Geolocalización»
- 2011 – Master en Diseño y Arquitectura – Escola Superior de Disseny de Barcelona ELISAVA
(24/11 – 4h) « Arquitectura y Geolocalización »
- 2010 – Master Universitario Oficial en Producción y Gestión Artística – Universidad de Murcia
(04/05 – 3h) « Tecnologías de geolocalización al servicio del Arte »
- 2009 – Master en Artes Visuales y Multimedia – Universidad Politécnica de Valencia
(17/09 – 3h) « Prácticas artísticas comprometidas con la Biosfera »
- 2008 – Master en Gestión de Televisión – Universidad Complutense de Madrid
(23/05 – 3h) « televisión e Internet »
- 2007 – Master en Gestión de Televisión – Universidad Complutense de Madrid
(23 et 24/05 – 6h) « internet, teletexto y telefonía móvil »
- 2006 – Master en Gestión de Televisión – Universidad Complutense de Madrid

(Voir *curriculum*)

Je me permets de donner ma vision personnelle sur le système éducatif actuel et le système de Bologne en Espagne. Depuis mon point de vue d'enseignant, je ne suis pas convaincu par l'efficacité des systèmes d'évaluation académique des enseignants qui privilégient la forme par une trop grande normativité et une absence totale de sensibilité. Le système d'évaluation ne regarde que le nombre d'expositions, le nombre d'articles, le nombre de cours de formation et le « ranking » des réseaux de publication sans prendre en compte la pertinence de ce qui est dit ou ce qui est fait. Je suis témoin des dangers du système où un grand nombre d'enseignants sont amenés à faire le jeu de l'administration en n'abordant que des questions de formes sans mettre en avant les vrais enjeux de ce qui est exprimé car ce n'est pas pris en compte. La VAE est probablement l'exception à la règle car elle permet aux candidats de faire valoir leurs acquis qui proviennent en grande partie d'une expérience vécue et sensible. Nous sommes en train de vider de sens la démarche pédagogique en voulant la régir comme si il s'agissait uniquement d'un exercice comptable. Pour ce qui est de la situation de l'élève, j'assiste à une privatisation systématique du service public avec le passage en Faculté d'Art d'un cursus de 5 à 4 ans avec la cinquième année maquillée en Master payant. Je ne m'étonnerais pas de voir bientôt la quatrième année également privatisée. Le problème c'est qu'aujourd'hui en Espagne on est en pleine crise économique et les personnes ne peuvent plus se payer des études. Au lieu de faciliter l'accès à l'éducation et d'augmenter le niveau de compétitivité de la jeune génération, on fait tout le contraire.

Néanmoins l'expérience, la motivation de certains enseignants et le haut niveau professionnel et créatif de certains élèves est une dynamique merveilleuse pour continuer à enseigner. **Je profite de mon expérience pour comprendre les mécanismes depuis l'intérieur et élaborer un cours de « Mobile Learning » orienté multimédia que j'aimerais donner dans d'autres universités en Espagne et en France (voir acquis 09). Faire valoir mes acquis de l'expérience c'est pouvoir transmettre mon savoir accumulé dans de meilleures conditions et continuer à promouvoir des outils pédagogiques** comme ARIS Games qui permettent de penser de nouvelles perspectives professionnelles dans l'audiovisuel. Une démarche qui, dans un sens plus large, ouvre les portes vers le « Mobile Learning » et de nouveaux modes d'enseignement qui tissent les liens entre l'établissement scolaire et le monde extérieur. Robert Filliou considère l'art comme un stimulant pour aimer la vie plus que l'Art, je considère que l'éducation et le désir d'apprendre doit être aussi intégré dans la vie de tous les jours comme un processus pour une meilleure compréhension du monde et un partage des connaissances. Le savoir et l'expérience du savoir est partout autour de nous.

Compétences

Je domine parfaitement les logiciels suivants pour l'enseignement de l'audiovisuel: Photoshop, Premiere, Illustrator, After Effects, Soundbooth, Indesign, Illustrator

- **Je donne** des cours de formation de « Motion Graphics » et de « PAO » dans différentes universités.

- **Je sais capter l'attention** durant mes cours de formation en montrant les multiples pratiques possible de la création audiovisuelle dans l'art et le monde professionnel.
- **J'affirme** la qualité de ma trajectoire artistique, professionnelle et académique en obtenant principalement un poste d'enseignant à la faculté des Beaux Arts de l'université de Murcia.
- **Je conçois** des cours théorico-pratiques pour l'enseignement des techniques audiovisuelles et de l'utilisation d'internet libre de droits.
- **Je crée** des sites web pour chaque cours que je donne et pour médiatiser les meilleurs travaux.
- **J'aborde** des questions de droit d'auteur sur d'internet en faisant connaître des ressources libres de droits.
- **Je conçois** des cours théorico-pratiques pour l'enseignement des pratiques multimédia liées à la mobilité.
- **Je conçois** des cours théoriques originaux pour l'enseignement des pratiques artistiques contemporaines en lien avec l'Art Social et la transdisciplinarité.
- **Je m'exprime et je communique par l'écrit** mon matériel pédagogique en Espagnol durant mes cours en tant qu'enseignant en Université
- **Je forme** mes élèves pour être en mesure de connaître et anticiper les nouvelles tendances du marché de l'audiovisuel et du multimédia.
- **Je dialogue** avec mes élèves afin d'évaluer leur niveau de compréhension
- **Je fais percevoir** à mes meilleurs élèves la qualité de leur travail et les dirige parfois vers des institutions ou des entreprises qui pourraient les recevoir.
- **J'évalue** le travail de mes élèves en rédigeant les examens théorico-pratiques et en corrigeant les copies en Espagnol. **Je donne** une note à la fin de l'année scolaire.
- **Je médiatise et je partage** mon travail pratique et mes connaissances théoriques en m'affiliant à différents groupes de recherche.
- **Je présente** le résultat de mes recherches en intervenant dans de nombreux Master en tant qu'artiste et enseignant.
- **Je publie** mes recherches dans des revues et en réalisant des conférences et des communications.

- 1 - contrat de travail : 2011 et 2012 : 12h (6+6) 2013 : 10h (5+5) voir photocopie du contrat de travail joint au curriculum.
- 2 - Post-production : processus d'édition et finalisation des media audio et vidéo enregistrés durant le tournage.
- 3 - Je m'inspire en particulier des tutoriels en ligne de Lynda : www.lynda.com
- 4 - <http://cursoae.blogspot.com.es>
- 5 - <http://umgradomultimedia2013.blogspot.com.es>

- 6 - Cuirassé Potemkin de Sergué Eisenstein (1898-1948), cinéaste Russe
- 7 - Zbigniew Rybczynski, artiste vidéaste et cinéaste Polonais.
- 8 - archive.org
- 9 - <http://www.screencast-o-matic.com>
- 10 - Ken Burns a joué un rôle important dans le développement de After Effects au tout début des années 90.
- 11 - umvideocine2013.blogspot.com.es
- 12 - Robert Filliou est surnommé « l'Artiste des Artistes » par toute une génération inspirée par le mouvement artistique Fluxus des années 60.
- 13 - voir les écrits et conférences de Marc Luyckx Ghisi
- 14 - Félix Guatarri, Philosophe Français (1930-1992)
- 15 - Joseph Campbell, écrivain américain (1904-1987)
- 16 – Icono 14, revue de communication et technologies émergentes : <http://www.icono14.net>
- 17 – Hétérotopie, un concept du philosophe Michel Foucault qui se réfère à l'expérience de l'espace et du temps qui combine les dimensions physiques et mentales.
- 18 - <http://www.icono14.es/fred-adam>
- 19 – Verónica Perales y Fred Adam: El contrato natural: aproximaciones desde el Videojuego. ICONO 14 N°VIII 2006. N° 8
- 20 – <http://pendientedemigracion.ucm.es/centros/webs/gi5068/>
- 21 – <http://goo.gl/a9QBI>
- 22 – <http://aniavisuales.blogspot.com.es>

Acquis de l'expérience 09, Intégration et Enseignement de « ARIS Games » à la Faculté des Beaux Arts de l'Université de Murcia pour la création de contenus « Mobile Learning ».



Présentation de l'activité

En tant qu'enseignant associé de la Faculté des Beaux Arts de Murcia je **présente dans cet acquis de l'expérience ma démarche pédagogique pour l'intégration de l'environnement de création de contenus audiovisuels sur supports Smartphone « ARIS Games »**⁽²⁾ dans le contexte de l'enseignement du multimédia. J'explique tout d'abord les enjeux actuels de la création numérique et détaille mes méthodes pour enseigner ces ressources d'un point de vue technique et théorique. Je conclus sur l'importance de mon effort personnel pour améliorer le niveau de mes cours et faire profiter mes élèves et d'autres professeurs d'outils pédagogiques de grand intérêt. **Je veux faire valoir tout d'abord que j'ai volontairement introduit de nouvelles ressources technologiques grâce à mes contacts avec l'Université de Wisconsin aux États Unis en collaborant bénévolement avec l'équipe Américaine qui développe l'outil numérique « ARIS Games ».** Je réalise ces activités pour améliorer mes cours de façon indépendante à l'administration universitaire, cependant j'ai comme objectif de former avec d'autres professeurs un Laboratoire d'écriture Hypermédia⁽⁹⁾ et Transmédia⁽¹⁰⁾ à la faculté des Beaux Arts de Murcia où je travaille actuellement.

Depuis déjà de nombreuses années, les enseignants et les élèves utilisent des ordinateurs pour compléter les connaissances acquises pendant les cours et les établissements sont souvent équipés de salles informatiques connectées à Internet. **L'introduction récente et encore très limitée des micros ordinateurs de poche, tablettes et téléphones portables Smartphone, est**

en train de donner naissance à un nouveau type de contenus didactiques adaptés à ce format que l'on nomme "Mobile Learning". Le concept d'apprentissage "Mobile Learning" est pour le moment une vague idée qui ne semble pas se matérialiser en un vrai outil pédagogique. Et pourtant, un grand nombre d'élèves portent sur eux et presque en permanence un micro ordinateur dont la puissance de calcul égale au moins les ordinateurs d'il y a une dizaine d'années. Pour vraiment comprendre pourquoi les technologies de télécommunication et les Smartphones peuvent avoir un impact très positif sur le système éducatif il faut mettre en avant deux atouts. Le premier consiste à contextualiser spatialement l'information numérique. Les technologies de télécommunication nous permettent d'envisager l'accès à des contenus audiovisuels depuis l'espace public et articuler surtout ces contenus suivant les lieux. Il ne s'agit pas seulement d'accéder à une information numérique, il s'agit de contextualiser le savoir. C'est bien cela que nous pouvons mettre en place grâce à la géolocalisation des media sur les coordonnées géodésiques facilitées par le GPS intégré sur la plupart des téléphones portables. La prise en compte du lieu dans lequel l'information va être lue conditionne sa mise en forme pour une adéquation espace numérique / espace physique. Le second atout réside dans le fait que le décodage de cette information in-situ avec les Smartphones ne se fait pas uniquement sur le mode de lecture mais celui de lecture / écriture ou le récepteur des contenus audiovisuels peut être également un auteur qui peut actualiser cette information et même interagir avec les personnes qui vivent dans les lieux qui sont visités. Nous passons du XXème siècle, lecture passive des media, au XXIème siècle avec la figure du "lecteur-auteur" à la fois récepteur et émetteur. La fusion entre la lecture de l'information in-situ et la capacité à participer à sa redéfinition est le cadre prometteur d'une nouvelle forme d'enseignement qui fait sortir la connaissance des murs des établissements scolaires pour être vécue, comprise et améliorée si possible dans l'espace public. Je citerais le professeur Américain Kevin J. Pugh⁽¹⁾ qui dit ces mots fort à propos *"Tout comme l'expérience est un moyen pour enrichir et développer l'apprentissage, alors l'apprentissage est un moyen pour enrichir et développer l'expérience"*.

J'analyse le panorama technologique et je saisis les nouveaux enjeux de la formation audiovisuelle et multimédia en école d'Art. Je comprends clairement que nous changeons de « paradigme » et nous passons de la position de lecteur a celui de lecteur-auteur.

ARIS Games⁽²⁾ est un des rares environnements numériques de création de contenus interactifs géolocalisés pensé comme un outil pédagogique qui permet d'explorer ces notions sans connaissances en informatique. Cet outil est composé d'un éditeur en ligne⁽³⁾ accessible depuis un navigateur web qui permet de situer un ensemble de media sur une carte du monde. La navigation dans les contenus se fait à partir d'une application pour iphone, ipad et ipod⁽⁴⁾. Cet ensemble constitue un formidable environnement de création de prototypes d'applications "Mobile Learning". Le projet ARIS Games est né en 2010 à l'Université de Wisconsin à Madison aux États Unis. Il est dirigé actuellement par David Gagnon⁽⁵⁾ qui compte sur la collaboration de nombreux professeurs et élèves boursiers de leur Université. **Je participe au projet en tant que collaborateur international et suis listé sur le site officiel⁽⁶⁾. En 2012 je réalise la traduction de l'application pour Smartphone en Français et des vidéo tutoriels disponibles sur le site du**

LAB⁽⁷⁾ que je détaillerais plus en avant et également sur mon site gpsmuseum.eu⁽⁸⁾. Je suis bien entendu un fervent supporter de ARIS Games et je fais tout mon possible pour faire connaître ces ressources pédagogiques en Europe et principalement en France et en Espagne. **J'investis mon temps personnel afin de créer les conditions pour la diffusion de nouveaux outils pédagogiques. Je travaille bénévolement pour améliorer ces ressources et les adapter à ma langue natale.**



Site web du Lab de création hypermédia et Transmédia – 2013

Les pratiques que j'enseigne couvrent différents domaines de l'audiovisuel qui sont entre autres, la narration Hypermédia⁽⁹⁾ et Transmédia⁽¹⁰⁾ puis également le Cinéma en expansion "Expanded Cinema"⁽¹¹⁾ qui inclut le documentaire. Vous trouverez sur le site web de notre LAB (um.es/arisgames) de plus amples informations sur les sujets qui sont présentés à continuation. **Je domine les nouvelles terminologies et je planifie un environnement pour diffuser mes pratiques. Je développe le design graphique et je réalise la programmation du site web du LAB.**

ARIS Games, des pratiques multiples pour des contextes différents.

Je participe à la « Game Jam ARIS Games » en Avril 2011⁽¹²⁾, avec la création en trois jours d'un prototype d'application "Aris Microcosmos Explorer"⁽¹³⁾, création qui pose les bases de mes pratiques à l'Université avec ARIS. Suite à cette expérience positive, je commence l'année suivante à enseigner les rudiments de « ARIS Games » dans certaines matières liées à la création audiovisuelle et pour des élèves de cinquième année. C'est aujourd'hui, et après plus de trois ans d'expérimentation que je veux faire valoir mon activité pédagogique avec ARIS Games. **Je forme mes étudiants au maniement conceptuel et technique de ces nouvelles ressources.**

Lors de mon voyage aux états Unis en Août 2012 et après deux ans de collaboration à distance par Internet, j'ai eu le plaisir de rencontrer l'équipe de ARIS à Madison et comparer plus à fond mes pratiques avec cet outil. Il est clair que mon utilisation ne se situe pas uniquement dans le cadre du "Jeu" géolocalisé et je ne présente pas ARIS Games comme leurs auteurs le font généralement. Le composant du jeu "Game" est très certainement un atout pour la création audiovisuelle interactive mais il n'est pas pensé dans mon cas comme prioritaire. Tout comme les membres de l'Université de Madison, je coïncide sur le fait que le "jeu" est un vecteur puissant qui permet d'attirer l'attention du public en réalisant une expérience ludique. Le jeu de type "Serious Game"⁽¹⁴⁾ est pour ainsi dire une stratégie qui permet de focaliser l'attention du public sur des contenus forts qui seraient évités. C'est sur d'autres terrains de recherche que je me déplace par le fait même que j'enseigne la création audiovisuelle et le multimédia dans une faculté des Beaux Arts à des personnes qui ont des capacités avancées dans la création audiovisuelle. C'est donc un détournement partiel de ARIS Games que j'expose dans cet acquis de l'expérience et qui dépasse parfois le cadre pensé par l'équipe de l'Université de Wisconsin. **Je confronte mon expérience en me déplaçant aux États Unis pour rencontrer les auteurs. Je m'exprime en Anglais et j'intègre les divergences de points de vue comme un atout pour l'optimisation de l'enseignement de « ARIS Games ».**

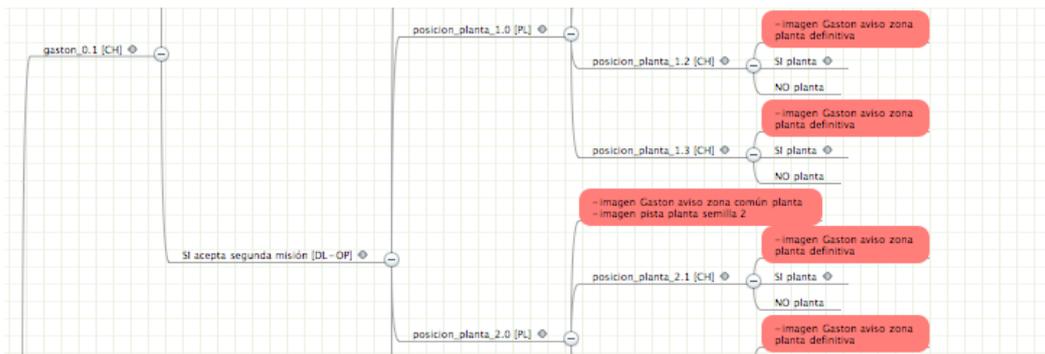
Techniques préalables de Storyboarding avec ARIS Games.

Les élèves de Beaux Arts reçoivent généralement durant les premières années une formation pour être capables de réaliser et monter un court-métrage vidéo. Ils savent rédiger un story-board, tourner, monter et réaliser la post-production sur les logiciels comme Adobe Premiere^(D) et After Effects^(C). Ce cycle de formation leur permet d'acquérir des bases solides pour rédiger des propositions audiovisuelles interactives. Avant d'utiliser l'éditeur de ARIS Games, **je suis emmené à élaborer pour les élèves des techniques originales de préparation des projets spécifiques aux Locative Media**⁽¹⁵⁾. La première phase du travail consiste à dessiner sur une grande feuille un plan de la zone géographique en y collant des post-it. Les élèves qui travaillent en équipe de 3 à 6 personnes par projet créent également un site web "blog" avec le système Blogger^(F) qui permet de créer des pages web compatibles avec les Smartphones.



Séance de Storyboarding – 2013

J'enseigne alors les techniques pour utiliser des QR codes(¹) qui seront fixés sur la carte du projet et qui permettront de prévisualiser très rapidement des media sans utiliser encore ARIS Games. **J'enseigne également les techniques de Mind-Mapping**(¹⁶) pour visualiser l'arborescence des projets avant de passer à l'éditeur de ARIS. L'outil en ligne gratuit Mindmaster(¹⁷) permet de créer des diagrammes partagés bien adaptés pour la rédaction de l'interactivité. **J'élabore des méthodes originales pour la préparation des travaux des élèves en combinant différentes ressources techniques et théoriques.**



Storyboarding avec Mindmeister – 2013

Durant cette phase fondamentale de préparation, les élèves doivent analyser le terrain et étudier comment ils peuvent tirer partie de l'espace réel en balisant parfois le parcours avec des interventions sur le paysage. **Je mets l'accent sur la valorisation de tous nos moyens de perception**, ils utilisent des petites icones en papier que je prépare et qui figurent les organes de perception et ils analysent quels sont les sens sollicités en essayant de prendre en compte les plus oubliés, olfactifs et tactiles. Ce travail qui prend une part importante du processus de création permet de manier l'éditeur de ARIS Games dans les meilleures conditions pour la création de contenus qui peuvent être multiples, actions artistiques, fictions, documentaires ou jeux en espace urbain. Un large éventail des possibles s'offre alors devant eux. Aucune technique ne leur est imposée, ils ont également le choix de travailler sans utiliser les outils numériques si leur projet se base sur une intervention plastique dans l'espace urbain. Néanmoins la majorité des développements mettent en œuvre à la fois les ressources de création numérique et analogique. **Je transmets mon expérience et mon analyse en ouvrant au maximum la compréhension du langage audiovisuel et en mettant l'accent sur l'étude minutieuse de l'espace physique à investir.**



Gigaputt

PacManhattan – 2004 Gigaputt - 2011

Dans le premier exemple le plateau du jeu est matérialisé par un quartier de Manhattan à New York et le GPS permet de situer virtuellement les personnes réelles qui courent à la fois dans la rue et dans les couloirs en pixels de la version numérique. C'est cette transposition de l'espace qui permet de concevoir une infinité de contenus audiovisuels interactifs qui s'accordent avec le monde physique.

Le jeu géolocalisé dans la rue pose le problème de la relation entre la fiction et l'identité même des espaces où ils sont joués. Cela permet donc d'aborder la question de l'articulation entre l'espace numérique et l'espace physique. **J'analyse avec clarté les enjeux et les atouts du jeu vidéo dans la création audiovisuelle, m'informe sur les pratiques contemporaines et communique à mes élèves une vision alternative et constructive de ce concept.** Le premier prototype de jeu spatialité avec ARIS Games que j'ai développé en équipe durant l'année 2011 se nome "Aris Microcosmos Explorer"⁽¹⁹⁾. **Je mobilise mon entourage professionnel et suis capable de motiver certains élèves et professeurs pour un travail en équipe expérimental.**



Aris Microcosmos Explorer - 2011

Il s'agit de réaliser une application de type "Mobile Learning" pour l'enseignement de la botanique sous forme de jeu de piste dans le jardin du Campus Universitaire de Murcia. La narration est structurée autour de la figure historique de Gaston Bonnier, botaniste Français de la fin du XIX ème siècle qui est représenté au musée Lousteau⁽²⁰⁾ de l'université de Murcia. Le mécanisme principal du jeu consiste à retrouver des graines qui ont été perdues para Gaston et les planter virtuellement dans les lieux correspondants. Les joueurs visualisent sur l'écran de l'iphone

différentes vues en macro photographie de certains végétaux et doivent trouver la bonne place à l'aide d'un appareil optique, microscope pour Smartphone Keeploop⁽²¹⁾ et qui permet de visualiser des détails de moins d'un dixième de millimètre. Ici les objectifs sont multiples, d'une part il s'agit de démontrer les collaborations possibles entre le Département de biologie et celui des Beaux Arts pour le développement d'outils pédagogiques. Mais c'est aussi pour démontrer que grâce aux outils Smartphone équipés d'optiques appropriées, il est possible d'explorer le microcosme et d'améliorer notre connaissance sur l'environnement en tous lieux et à tous moments, il est vraiment envisagé comme un outil qui permet d'augmenter notre perception et d'activer nos sens. **Je conceptualise un jeu de type « Mobile Learning » original, forme mes collaborateurs pour le développement du prototype et je démontre l'intérêt de la création de ce types de contenus pour l'enseignement.**



Aris Microcosmos Explorer - 3 screens

« ARIS Games » agit comme une véritable plateforme de recherche et d'expérimentation pour une ouverture vers le monde professionnel. **Je propose cette idée originale à l'entreprise Finlandaise « Keeploop » qui commercialise des appareils optiques dont le fameux microscope que nous utilisons pour ce jeu d'exploration** (voir acquis de l'expérience 08). **Je réalise à posteriori une vidéo démo du concept de jeu appliqué à l'entreprise Keeploop** au début de l'année 2013 en utilisant des techniques de post-production avec le logiciel After Effects^(c). Le projet de développement de l'application "Keeploop Challenges"⁽²²⁾ est en phase de financements. **Je sais attirer l'intérêt de professionnels pour cette création et crée un environnement propice pour la collaboration entre l'Université et l'entreprise. J'ai la volonté d'établir des liens entre l'Université et les entreprises privées et je mets d'ailleurs en contact le laboratoire de microbiologie de l'université de Murcia avec l'entreprise « Keeploop » en Février 2013.**

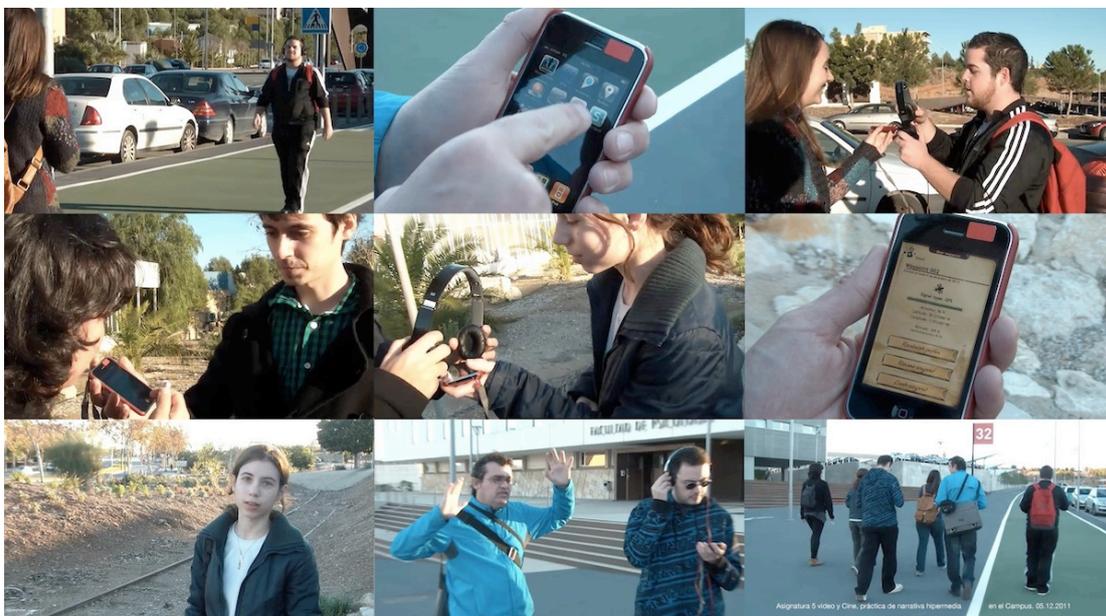
Je fais valoir ci-dessous mes compétences en tant qu'enseignant spécialisé dans les Locative Media en décrivant certains travaux développés par mes élèves. En 2012 un groupe d'élèves de la matière de cinquième année "Vidéo et Cinéma" réalise un prototype de jeu social avec ARIS Games "Being la Babuin"⁽²³⁾ qui est basé principalement sur l'idée d'actions urbaines et performances en réseau coordonnées via un jeu interactif. L'objectif principal est de mettre en

situation le joueur en lui proposant au départ de trouver un masque de primate caché dans un tube de PVC, de l'enfiler et de commencer à jouer. Il est donc tout d'un coup dans une situation particulière qui est l'objet même du jeu et qui provoque automatiquement une fracture avec les règles sociales établies en attirant l'attention des personnes qui peuvent être autour de lui. Cette situation crée un contexte qui permet au joueur d'exercer sa créativité en tant qu'acteur et non plus en tant que simple spectateur.



Being la Babuin – 2012

« Being la Babuin » pousse les limites du jeu assez loin dans l'espace urbain, il est symbolique d'un désir d'action de la génération née dans les années 90 qui subit de plein fouet les violences de la crise économique en Espagne où plus de la moitié est sans emploi. Les créateurs ont su également intervenir dans l'espace public en réalisant des interventions sur le mobilier urbain sans le dégrader ce qui ouvre la création vers des formes hybrides d'action artistique. Ils simulent le passage de congénères d'une même espèce (grands singes) ou d'une espèce ennemie (Lémurs) en impliquant également certaines personnes qui travaillent sur les lieux à parcourir.



Séance de travail en extérieur avec les étudiants

Je suis à l'écoute des idées créatives de mes élèves et les encourage à réaliser leurs projets en les invitant au maximum à explorer de nouvelles formes d'expression. C'est là un type d'activité avec ARIS Games qui ne peut être envisagé que depuis une situation où je peux débattre avec mes élèves sur le rôle de l'art dans la société et comment un type d'art social basé sur le ludique permet d'établir un dialogue pacifiste et si possible constructif en exploitant l'intérêt général d'un large public pour l'univers du jeu vidéo. **J'ouvre le dialogue vers des questions sociales qui doivent être prises en compte lors des interventions dans l'espace public.**

La fiction en espace urbain

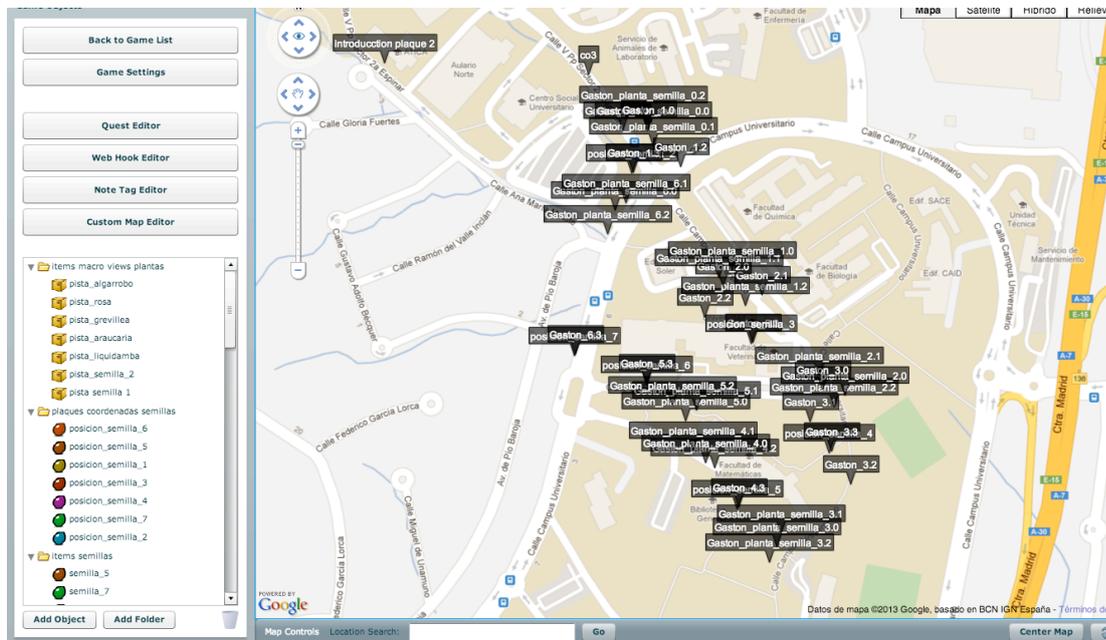
Au début de l'année scolaire, les élèves de la matière que j'enseigne "Vidéo et Cinéma" reçoivent une formation préalable autour du concept de "Expanded Cinema" (Cinéma en expansion) défini par Gene Youngblood⁽²⁴⁾ dans les années 70 où **je montre de nombreux projets liés à l'expérimentation du cinéma et du documentaire dans l'espace public.** Par exemple, le film "APP"⁽²⁵⁾ est une production Hollandaise récente où les spectateurs dans la salle de cinéma consultent une application Smartphone en parallèle qui réagit au film grâce à de la reconnaissance de la bande son. **Mon objectif est de faire percevoir aux élèves qu'il est possible de rompre les standards et penser des formes nouvelles de création audiovisuelle en extérieur et en lien avec internet. J'investis en permanence mon temps personnel pour la recherche de contenus théoriques et pratiques qui renforcent mon enseignement.** Il est important d'essayer d'ouvrir des perspectives vers de nouvelles formes de cinéma plus liées aux réseaux sociaux et aux supports de lecture numérique. L'histoire du cinéma et ses méthodes d'écriture, de production et de post-production est une source fantastique pour la création de fictions géolocalisées. **Je me forme sur les techniques de tournage et recherche des films qui tissent des liens avec l'espace public,** ma formation au départ n'étant pas liée à l'histoire du cinéma. En

Octobre 2012 **je choisis de travailler sur le film de Wim Wenders "Les Ailes du Désir"** ⁽²⁶⁾ ou l'action se situe dans la ville de Berlin en 1987 juste avant la chute du mur. L'histoire raconte comment un groupe d'anges écoute avec attention les voix intérieures des habitants et nous font découvrir l'intimité des pensées. La dimension poétique du film est une réflexion sur le sens profond de la vie et les motivations individuelles de l'existence en invitant le spectateur à prendre conscience de la fragilité de la vie pour savourer chaque moment. Le recours créatif principal de Wim Wenders pour son film consiste à nous faire écouter cette multitude de voix lors de déambulations urbaines dans Berlin. **Durant les heures de classe nous débattons avec les élèves sur des stratégies pour rendre l'expérience du film au public à travers un parcours à pied. J'organise des sorties en extérieur pour emmener les pratiques audiovisuelles vers l'espace du Campus de Murcia.**



Les Ailes du Désir – un parcours audiovisuel expérimental

La première idée qui vient à l'esprit en s'inspirant du film c'est de trouver un moyen pour faire écouter les voix des personnes qui étudient et travaillent dans le campus car nous sommes éloignés du centre ville de Murcia. Les élèves forment des équipes et cherchent des solutions. **J'explique comment utiliser le software « ARIS Games » pour la réalisation de l'exercice.**



Vue de l'éditeur de « ARIS Games »

Pour la réalisation des projets il s'agit à la fois de créer des contenus originaux et de recycler le matériel audiovisuel des films en déconstruisant l'image et le son pour recomposer des media qui s'accordent au format des Smartphones et aux exigences du story-board. Le film est pensé ici comme une véritable mine où chaque plan peut être analysé et modifié. Le logiciel Photoshop^(A) leur permet de découper différents éléments et de les assembler en les combinant par exemple avec des vues du Campus de Murcia pour transposer l'action vers le lieu actuel. Une fois la structure générale établie, il est temps de développer la logique du parcours et l'interactivité et de préparer et situer les media avec l'éditeur de ARIS Games. L'éditeur leur permet facilement de créer des personnages (characters) avec qui on peut établir un dialogue et il est donc facile de transposer les acteurs du film. Ensuite il est possible de travailler avec des objets (items) à échanger, à récupérer, à déplacer ou à détruire tout au long de l'histoire. Si nous voulons par exemple raconter une histoire policière, il est facile de situer virtuellement l'arme du crime qui sera prise au sol ou pas par le joueur. Son action aura une conséquence sur le déroulement du film spatialité. Le résultat est testé depuis l'application pour iphone et ipad. **J'étudie la documentation en Anglais de ARIS Games pour transmettre les informations nécessaires pour son maniement et traduis certains contenus sous forme de vidéo tutoriels en Espagnol et en Français pour mes élèves et pour la communauté de « ARIS Games ».** Le cinéma est donc très clairement une magnifique source d'inspiration pour la création d'un type de "Cinéma en Expansion" dans l'espace public qui peut tout à fait se développer à partir de l'histoire du cinéma en exploitant plus de 100 ans de production cinématographique. A l'université UPV de Valencia en Avril 2013, **je réalise une présentation de nos pratiques avec ARIS Games lors du symposium "Circuito Perifónico de Valencia"**⁽²⁷⁾ où, pour démontrer le potentiel de ARIS, j'ai reconstitué à distance et en très peu de temps une scène du film de 1938 de Jean Renoir qui s'intitule "La Bête Humaine" avec Jean Gabin et qui retrace la vie des cheminots à cette époque. **Je suis reconnu dans le réseau national et international par certaines personnes qui m'invitent à des**

événement culturels et je transmets mon expérience autour des Locative Media dans d'autres universités comme l'Université Polytechnique de Valencia, U.P.V. Il y a en plein centre du Campus de Valencia un vieille locomotive qui correspond parfaitement et il était donc facile de resituer quelques scènes du film autour de la machine à vapeur. C'est l'analyse du mobilier urbain ou de l'histoire des lieux qui permet de mettre en espace des films qui sont souvent tombés dans l'oubli et qui permettent de faire sentir les lieux d'une manière très contemporaine avec des media de notre patrimoine cinématographique.



application Smartphone « La Bête Humaine » avec ARIS Games

Nous pouvons envisager une formidable production d'applications audiovisuelles interactives géolocalisées pour micro ordinateurs de poche qui se nourrissent des millions de films et documentaires qui ont été créés depuis le début du siècle dernier.

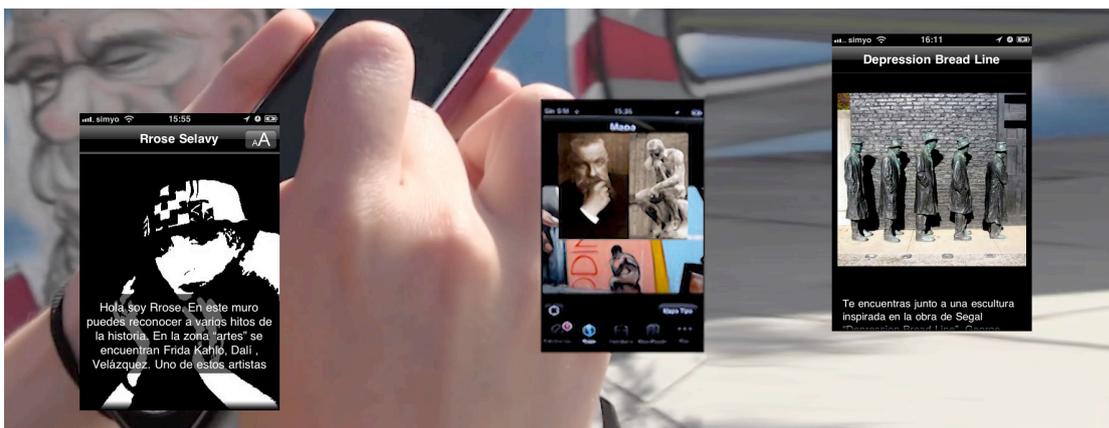


« La Bête Humaine » avec ARIS Games

C'est là une opportunité pour valoriser notre patrimoine cinématographique et offrir différentes lectures historiques des lieux visités. **Je comprends et visualise les opportunités probables du marché de la production audiovisuelle et multimédia et je partage cette vision avec les élèves et les enseignants de mon entourage.**

Le documentaire en espace urbain

Il est capital dans l'enseignement des « Locative Media » de bien faire comprendre aux élèves la différence entre le film et le documentaire en expansion dans l'espace public. Il faut prendre en compte tous les paramètres qui peuvent emmener le "lecteur-auteur" à agir de façon non rationnelle par rapport au contexte réel en privilégiant la fiction sur le réel. Si nous choisissons de raconter une histoire de persécution policière et que le "lecteur-auteur" doit rattraper le fugitif, le fait de se mettre à courir en pleine rue est une action suspecte pour les passants qui peut provoquer des malentendus. C'est cette même problématique que l'on retrouve pour la réalisation de jeux de rôle "semi-réels" en grandeur nature et qui se pratiquent depuis des décennies. Le documentaire par contre consiste à prendre en compte l'histoire du lieu qui est investi pour réaliser une création audiovisuelle géolocalisée qui permettra d'augmenter la compréhension des faits. « El Arte en el Campus » est une création avec ARIS Games développée par un groupe d'étudiants en 2012. Ils réalisèrent un repérage des sculptures et peintures murales du Campus de l'université de Murcia afin de créer une visite guidée qui permet de mieux connaître ce patrimoine artistique. Ils cherchèrent également les connexions avec d'autres oeuvres ou artistes de l'histoire de l'Art. Le lecteur engage une conversation avec les personnages historiques qui sont représentés sur les peintures murales comme Frida Kahlo ou Salvador Dali.



El Arte en el Campus – 2012

Durant les cours pour la prise en main de ARIS Games par les élèves, l'accent est mis sur l'importance d'aborder le sujet depuis deux points de vue complémentaires, celui de la fiction et du documentaire. **Je visualise une méthodologie créative qui est permise grâce à la mise en**

espace des media. Il s'agit d'établir une analogie entre le contenu géolocalisé et sa fonction dans la narration. Réaliser une fiction consisterait par exemple à créer un axe de lecture qui est traversé par le "lecteur-auteur" qui se retrouve immergé dans le périmètre de la fiction. Le documentaire peut se situer en marge à quelques dizaines de mètres de l'axe principal, ce qui permet à l'utilisateur de "sortir" de la fiction pour découvrir les mêmes contenus du point de vue du documentaire. **Je m'inspire ici de l'écriture cinématographique et de l'organisation des plans qui prennent en compte la position de la caméra dans le storyboard.** Le public peut pour ainsi dire prendre la position de la caméra pour visualiser le film d'un point de vue extérieur, depuis l'équipe de tournage et sur le mode du reportage. **Je conceptualise de nouvelles formes d'écriture de la narration spatiale qui s'inspirent du langage cinématographique.** Une forme hybride de narration nous est offerte par la "non fiction créative (Créative Non Fiction)⁽²⁸⁾ et qui consiste à exploiter le style narratif de la fiction pour le documentaire. C'est une forme d'écriture assez ressentie et qui peut s'avérer réellement prometteuse pour la narration spatiale dans l'espace public. Plutôt que de traiter le documentaire sur un ton journalistique il s'agit de décrire le réel en se servant des ressources de la fiction, personnages et actions. **J'évalue le documentaire comme forme narrative privilégiée pour la création de contenus audiovisuels sur Smartphone et prévois un renouvellement du genre grâce aux technologies de télécommunication et de géolocalisation.**

Stratégie Pédagogique

J'organise mes cours sur le cinéma et le documentaire en deux phases bien distinctes. La première est théorique et elle couvre le premier trimestre. J'aborde graduellement le sujet de l'utilisation des technologies de télécommunication dans les dispositifs audiovisuels car je rencontre toujours le même problème au départ. Très peu d'étudiants connaissent ce genre de pratiques que j'ai décrit en amont. Ils ont bien entendu une pratique très avancée des réseaux sociaux et des jeux vidéo mais ils ne conçoivent pas l'hybridation de ces pratiques en lien avec le cinéma, le jeu et le documentaire. Je dois donc faire très attention car il y a des cas où les étudiants pensent que ce que j'explique n'a rien à voir avec le cinéma ou le documentaire classique. **Je tisse donc progressivement des ponts entre les pratiques en montrant des œuvres « transfrontalières »** et j'argumente en leur faisant bien comprendre que je suis d'abord un professionnel avant d'être un enseignant associé et que **je me dois de leur expliquer ou va le marché de la création audiovisuelle pour qu'ils puissent trouver du travail ou créer même leur propre profession. Mon second objectif pédagogique consiste à expliquer que la capacité de travail en groupe est fondamentale pour être compétitif** et nous mettons en place durant le second trimestre un exercice où chacun doit se responsabiliser sur une tâche qui peut se situer dans les phases d'élaboration du projet, le tournage, la production, la post-production et la diffusion. Ce travail en groupe vaut 40% de la note finale car je veux mettre l'accent sur des vraies conditions professionnelles dans l'audiovisuel et le multimédia. **Je les mets en situation comme si ils devaient répondre à une commande** et je pénalise les projets qui ne respectent pas les

règles de départ que je définis et mets en ligne clairement sur mon site web du cours⁽²⁹⁾. **Je suis l'évolution de l'exercice de chaque groupe en leur demandant de créer un site web de diffusion du projet** qui doit refléter l'activité de l'équipe et l'avancement général. Je leur propose de mettre en situation les projets en cherchant les possibles canaux de médiatisation qui dépassent le cadre de l'Université afin d'envisager des opportunités professionnelles.

Bilan de mon activité pédagogique avec Aris Games

De nombreuses perspectives de recherche surgissent des expérimentations que je mène à la Faculté des Beaux Arts. C'est une nouvelle forme de fiction, de documentaire ou de jeu (ou le tout à la fois) qui se libère de la salle de cinéma, de la télévision où de l'écran de l'ordinateur. Pour percevoir cette mutation de l'écriture audiovisuelle il faut se dégager un temps des conventions pensées pour un espace de projection clos pour essayer de remettre en question tous nos sens et être capable de stimuler de nouvelles voies de perception comme l'odorat et le toucher. Toutes ces expériences hors champs sont des atouts complémentaires pour les élèves qui peuvent conceptualiser et créer de nouveaux contenus audiovisuels radicalement originaux. Le contrôle de l'outil de création de prototypes géolocalisés et interactifs « ARIS Games » permet aux étudiants d'envisager la démonstration de leurs idées dans la sphère professionnelle et ainsi augmenter la probabilité de trouver du travail dans le domaine de la création audiovisuelle et multimédia. **Mon objectif est de faire comprendre aux élèves que les nouveaux enjeux du XXI ème siècle pour la création audiovisuelle consistent en partie à être capable de réinventer notre société en sachant tirer partie des media audiovisuels avec les technologies de communication et les micro ordinateurs de poche. Je les invite à participer à la révolution audiovisuelle "Lecteur-auteur" qui est en train de se produire et qui se passe à la fois dans la rue et sur les réseaux numériques.** De nouveaux métiers et de nouveaux services dans le domaine de l'audiovisuel sont à imaginer, il faut pour cela stimuler la créativité. La narration spatiale interactive est une nouvelle forme de langage qui va dans ce sens. J'envisage la divulgation de cet environnement innovant de création multimédia en Europe en développant une suite de ressources pédagogiques mises en ligne sur différents sites web que je crée et mets à jour (gpsmuseum.eu et um.es/arisgames). **Je veux me situer comme un enseignant et aussi un professionnel freelance des Locative Media pour réaliser des cours de formation en Europe avec l'appui des créateurs de ARIS Games.**

Compétences

- **J'identifie** principalement aux états unis un environnement pédagogique de pointe "ARIS Games" qui permet de créer des prototypes d'applications audiovisuelles interactives pour Smartphone.

- **Je convainc** les fondateurs du projet ARIS Games depuis internet et en voyageant à l'Université de Wisconsin à Madison afin de devenir collaborateur international référencé afin de faciliter l'accès à ces outils en Europe.

- **Je m'exprime** en Anglais avec les membres du projet ARIS Games par l'écrit depuis internet et par l'oral durant mon voyage à l'université de Wisconsin aux états unis.

- **Je domine** parfaitement les logiciels suivants pour l'enseignement des Locative Media : ARIS Games et Notours.

- **J'enseigne** le maniement des outils de création de contenus multimédia interactifs géolocalisés dans différentes universités en Espagne et en France sous forme de communications, d'ateliers de création ou de cours jusqu'au niveau de Master.

- **Je suis à l'écoute de mes élèves** afin de distinguer les meilleurs travaux et valoriser leur démarche sur le marché des Locative Média.

- **Je prépare** mes élèves et certains enseignants à la révolution numérique "Mobile Learning", documentaire et cinéma géolocalisés en espace public avec des outils open-source.

- **Je présente** le résultat de mes recherches en intervenant dans de nombreux Master en tant qu'artiste et enseignant.

1 - Kevin J. Pugh "Just as experience is a means for enriching and expanding learning, so learning is a means for enriching and expanding experience." - <http://www.unco.edu/cebs/psychsci/faculty/pugh.html>

2 - Aris Games - arisgames.org

3 - <http://www.arisgames.org/editor>

4 - application de ARIS sur itunes : <http://goo.gl/abdM5>

5 - <http://davidgagnon.wordpress.com/who-is-david-gagnon/>

6 - <http://arisgames.org/design-team/>

7 - Lab de création Hypermédia et Transmédia – um.es/arisgames

8 - gpsmuseum.eu un site web créé par Fred Adam sur la créativité liée à l'utilisation des technologies de géolocalisation.

9 - hypermédia: création audiovisuelle interactive qui peut être modifiée par les utilisateurs

10 - Transmédia: création audiovisuelle qui combine différents supports analogiques ou numériques pour la narration

11 - Expanded Cinema: Expérimentation du langage cinématographique et du documentaire en dehors des murs du cinéma.

12 - Game Jam 2011 , une création en réseau qui consiste à créer des contenus et comparer les résultats entre différentes équipes situées dans différents lieux géographiques - <http://arismicrocosmosexplorer.blogspot.com.es>

- 13 - Aris Microcosmes Explorer - <http://arismicrocosmosexplorer.blogspot.com.es>
- 14 - Serions Games : Un type de contenus de jeux vidéo qui aborde des questions sérieuses par le ludique.
- 15 - Locative Media – Les média auxquels sont associés des coordonnées spatiales longitude et latitude
- 16 - Techniques de représentation visuelle de concepts par des diagrammes.
- 17 - <http://www.PacManhattan.com>
- 18 - http://www.giganticmechanic.com/games_gigaputt.html
- 19 – <http://arismicrocosmosexplorer.blogspot.com.es>
- 20 - Musée Jose Loustaud http://www.um.es/eubacteria/Museo_Loustau.html
- 21 - keeploop.com
- 22 - vidéo du prototype "Keeploop Challenges" sur vimeo: <https://vimeo.com/56990331>
- 23 - Being la Babuin - <http://beinglababuin5videocine.blogspot.com.es/>
- 24 - Gene Youngblood est un théoricien qui montra dès les années 70 comment les réseaux sociaux (noosphère) allaient changer le panorama de la production audiovisuelle.
- 25 - APP - <http://www.2cfilm.nl/projects/>
- 26 - Les Ailes du Désir de Wim Wenders - <http://www.imdb.com/title/tt0093191/>
- 27 - locativeaudio.org
- 28 - "Creative Non Fiction" - http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_nonfiction
- 29 - <http://umvideocine2013.blogspot.com.es>

Plutôt que de reprendre en conclusion générale la liste de mes compétences qui sont en fait déjà largement décrites je crois et résumées sur le tableau des compétences, **j'expose ici les atouts que j'ai pu obtenir en réalisant ce travail de rédaction de plus de 130 pages. J'ai repassé avec un très grand intérêt presque vingt ans d'activité professionnelle, artistique et pédagogique. Une tâche difficile qui n'aurait pas pu se faire correctement sans le soutien à distance et par internet de madame Valérie Kennedy mon tuteur VAE pour la rédaction. Je remercie également monsieur Nicolas Lissarrague, mon référent VAE qui m'a aidé à faire mes premiers pas dans cette démarche et l'artiste et enseignant Samuel Bianchini qui m'a indiqué l'existence de ce Master.** Ce sont de longs mois de réflexion, de recherche de documents, de travail de rédaction et de préparation d'illustrations infographiques. **Un travail d'introspection qui m'emmène à réfléchir sur les objectifs et les résultats obtenus non seulement dans ma vie professionnelle mais ma vie tout court.** Un bilan qui, je dois le dire, révèle à celui qui engage une VAE ses qualités mais aussi ses travers qui ne sont pas toujours faciles à formuler. **C'est la récurrence de certaines thématiques à travers le temps qui surgissent tout au long de la rédaction d'une VAE qui m'ont le plus surpris.** Je visualise clairement ces fils conducteurs que j'ai exposé en introduction et qui ont principalement pour objectif d'améliorer ma perception du monde tous simplement émerveillé par la beauté de l'Univers, le privilège immense d'être vivants et pensants sur la terre, capables d'être conscients de notre propre existence. A partir de cette compréhension il s'agit alors d'articuler ma démarche avec les règles de notre société en cherchant un difficile équilibre entre une recherche personnelle et une pratique professionnelle. **Je revalorise certaines activités que j'ai plus ou moins abandonné en comprenant mieux les erreurs et les potentiels. Je garde bien mieux à l'esprit l'ensemble des travaux réalisés et je suis en mesure de me référer à des pratiques que j'avais en quelque sorte archivé.**

La VAE c'est engager une reconnaissance de son propre travail mais aussi du travail des personnes qui m'ont accompagné et enseigné car je ne serais pas là ou je suis sans avoir intégré en moi des logiques de pensées et le savoir que j'ai hérité tout au long de ma trajectoire. Réaliser une VAE c'est aussi en quelque sorte une valorisation des acquis de l'expérience des autres. Je suis convaincu que l'atout le plus important pour notre carrière consiste à rencontrer les bonnes personnes au bon moment, il faut pour cela être réceptif et confiant. Je me sens maintenant encore mieux accompagné par toutes ces personnes qui m'ont formé et constituent mon réseau et j'ai aussi moi même le désir de pouvoir accompagner des personnes à mon tour.

Grâce à la VAE je gagne en clarté et je suis en mesure de répondre bien mieux à la question « que savez-vous faire ? ». Je sais maintenant comment tirer partie de mes compétences et

quelle est vraiment mon activité, celle qui n'est pas obligatoirement dans la liste des agences pour l'emploi mais qui pourtant existe bien. **J'ai trouvé sur la fin de la rédaction de la VAE et pour mon activité professionnelle la description d'un nouveau métier qui est celui de « Simulateur Motion Graphics d'applications Smartphone »**, c'est ce que je fais depuis plusieurs années mais que je n'avais jamais formulé clairement en réalisant des animations avec After Effects pour montrer aux programmeurs et aux clients comment les prototypes d'applications fonctionnent sans engager des frais de programmation. Je dégage ici avec force la meilleure stratégie pour vendre mes services en tant que Freelance car je trouve dans le storyboarding audiovisuel pour Smartphone qui regroupe mes principales compétences, une pratique originale qui permet aux clients d'optimiser le travail, d'assurer le résultat et de baisser les coûts.

J'ai pu aussi grâce à la VAE repasser toute ma trajectoire artistique. J'ai surtout bien visualisé l'influence de l'évolution des outils numériques sur la production artistique et le passage des créations numériques aux créations hybrides numériques et analogiques puis enfin Transmedia. Mais c'est surtout la rédaction de ma pratique pédagogique qui m'a permis de mieux comprendre et faire valoir mon activité au sein de la faculté des Beaux Arts en décrivant tout le processus pédagogique que je mets en place autour de l'utilisation des technologies numériques de télécommunication.

Je suis en mesure de trouver un meilleur équilibre entre mes pratiques artistiques, professionnelles et pédagogiques ce qui me permet d'améliorer mes prestations et de penser avec clarté l'évolution de ma trajectoire. En tant que créateur multimédia Freelance, artiste multimédia et enseignant en niveau de Licence et intervenant en Master en Espagne, je sollicite l'obtention de la VAE pour le Master en Arts Plastiques et Création Numérique en présentant ici mes principaux acquis de l'expérience afin de faire valoir mon niveau professionnel qui correspond je l'espère à l'obtention de ce Master. Je voudrais remercier enfin les membres du jury pour avoir pris connaissance de mes acquis de l'expérience, me remettant à votre jugement.

Frédéric Adam, le premier Juillet 2013

Glossaire

Liste des logiciels utilisés et leur description pour la VAE, source: wikipedia.fr ou rédaction originale de l'auteur

(A) **Adobe Photoshop**

Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur édité par Adobe. Il est principalement utilisé pour le traitement de photographies numériques.

(B) **Adobe Illustrator**

Adobe Illustrator est le logiciel de création graphique vectorielle de référence dans les environnements professionnels. Il offre des outils de dessin vectoriel puissants

(C) **Adobe After Effects**

After Effects est un logiciel de compositing édité par Adobe. Il permet de créer des effets spéciaux et des animations graphiques pour tous supports à partir de n'importe quel type de sources.

(D) **Adobe Premiere**

Adobe Premiere Pro, anciennement appelé Adobe Premiere, est un logiciel de montage vidéo.

(E) **Adobe Fireworks**

Adobe Fireworks est un logiciel de création d'images pour le web, commercialisé par Adobe.

(F) **Blogger**

Blogger est une plateforme logicielle en ligne gratuite qui facilite la publication d'un blog. C'est un service qui offre une multitude d'outils permettant à des personnes de publier du contenu sur le web. En 2010, c'est un des rares services de blog gratuit sans publicité.

(G) **Outils Google**

Google Documents est une suite bureautique web gratuite développé par Google

(H) **Langage CSS**

CSS (Cascading Style Sheets : feuilles de style en cascade) est un langage informatique qui sert à décrire la présentation des documents HTML et XML.

(I) **Skype**

Skype est un logiciel propriétaire qui permet aux utilisateurs de passer des appels téléphoniques

via Internet.

(J) **Dropbox**

Dropbox est un service de stockage et de partage de copies de fichiers locaux en ligne proposé par Dropbox, Inc.

(K) **Aris Games** (arisgames.org)

Aris Games est un environnement numérique qui compte un logiciel en ligne et une application pour iPhone et iPad qui permet de créer des contenus audiovisuels interactifs géolocalisés. Il compte avec un moteur logique inspiré des jeux vidéo qui permet de développer des jeux interactifs multi-joueurs dans l'espace publique.

(L) **Macromedia Director 4**

Director est un logiciel de création d'applications vidéo (cd-rom, jeux, démos, simulations, tutoriels,...) pour Windows et Mac OS X créé en 1994.

(M) **Swivel 3D**

Swivel 3D est un logiciel de modélisation 3D pour Mac qui n'existe plus.

(M2) **Strata 3D**

Strata 3D est un des tous premiers logiciels complets de modélisation 3D pour Mac.

(M3) **Sound Edit**

Sound Edit était un logiciel d'édition audio pour Mac qui n'existe plus.

(N) **Ghost Reader** (<http://www.convenienceware.com/product/ghostreader>)

Ghost Reader est un logiciel de conversion de texte en voix numérique pour Mac.

(O) **Adobe SoundBooth**

Sound Edit est un logiciel d'édition audio pour Mac et PC de Adobe.

(P) **Mixed-Média**

Terme qui définit la combinaison de différents médias analogiques et numériques en une même production audiovisuelle.

(Q) **Adobe Flash**

Adobe Flash ou Flash (anciennement Macromedia Flash) est une suite de logiciels permettant la manipulation de graphiques vectoriels, de bitmaps et de scripts ActionScript, qui sont utilisés pour les applications web, les jeux et les vidéos.

(R) **Adobe Dreamweaver**

Dreamweaver est un éditeur de site web WYSIWYG pour Microsoft Windows, et Mac OS X créé en 1997, commercialisé par Adobe.

(S) Electrets

Microphones de très petite dimension

(T) GSM

Global System for Mobile Communications (GSM) (historiquement « Groupe spécial mobile »1) est une norme numérique de deuxième génération (2G) pour la téléphonie mobile.

(U) Filemaker Pro

C'est un logiciel de bases de données pour mac et pc.

(V) vectorisation d'une image

Processus qui consiste à convertir une image bitmap (photographie) en une image formée par une succession de formes géométriques d'une seule couleur qui par leur multiplicité recomposent visuellement l'image bitmap.

(W) Hypermedia

Permet l'interactivité avec des contenus et également la modification ou la création de nouveaux contenus générés par les utilisateurs mêmes.

(X) Transmedia

Transmedia, qui combine différents supports et différents contextes de diffusion de l'œuvre.

(Y) FTP

File Transfer Protocol, mode de communication directe avec un serveur pour mettre en ligne des fichiers informatiques sur internet.

(Z) Wordpress

C'est un environnement de programmation standardisé (templates) qui permet de réaliser rapidement des sites web dynamiques qui s'articulent avec une base de données. La mise en ligne d'un site de wordpress sur son propre serveur ne demande pas beaucoup de connaissances en informatique. www.wordpress.org

(Φ) QR codes

QR code : est un type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient le code.

(Ω) Mind Meister

mindmeister.com est un environnement en ligne qui permet de créer des cartes mentales (mind-

maps). Technique de représentation visuelle de concepts par des diagrammes.

(Σ) **Rapidweaver**

Rapidweaver est un logiciel pour mac qui permet de créer des sites web de façon intuitive grâce a un jeu de libraires et modules qui facilitent la programmation. <http://www.realmacsoftware.com>