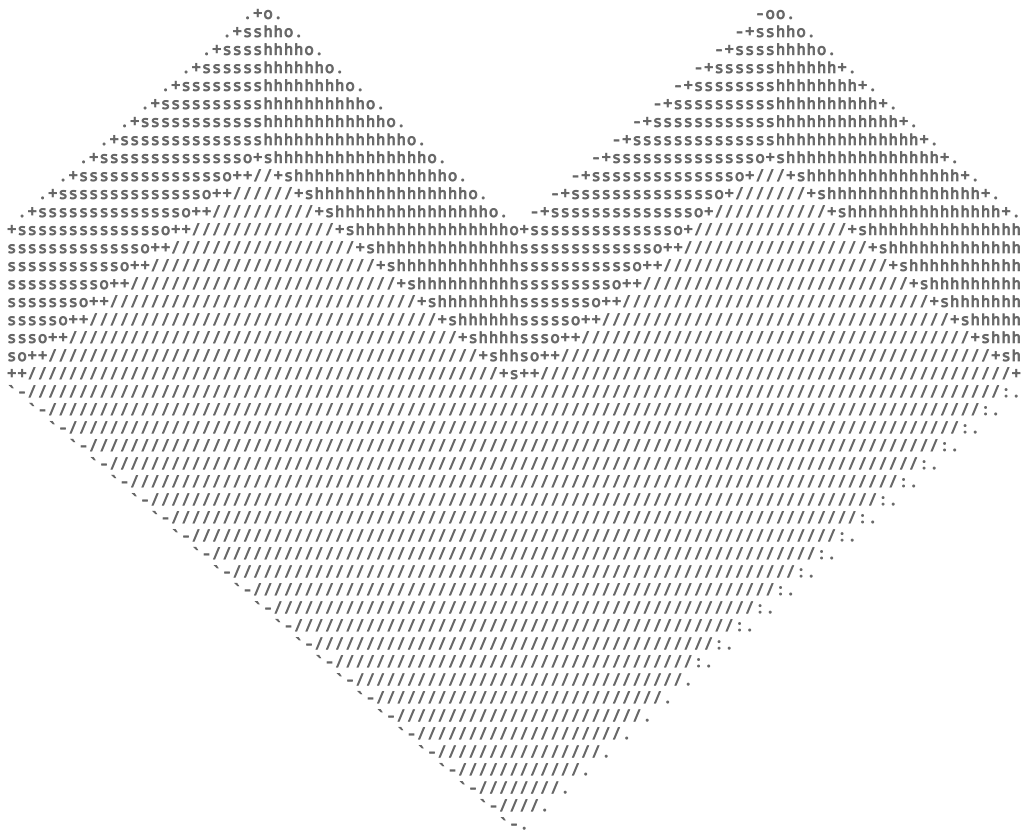


Programme d'activités 2021

Arts & Cultures Numériques

Association la Labomedia 108 rue de Bourgogne 45000 Orléans / France
tel : 02.38.62.48.31 - mél : lalabomedia@labomedia.org – https://lalabomedia.org

CONFIGURATION 2021 ()

Configuration 2021 entre parenthèses, après une année 2020 en pointillés masqués, notre interface avec le monde a pris la forme rectangulaire d'un écran à travers lequel la sensibilité artistique et culturelle a parfois du mal à se faufiler. En réaction à ce contexte, nous avons expérimenté des formes de diffusion d'événements et d'ateliers en ligne pour mieux goûter les limites de l'exercice, nous avons également produit et mis en partage des ressources numériques, nous nous sommes impliqués dans la dynamique « covid makers », pour finalement nous lancer en fin d'année dans l'aventure Futur£tic, un projet de mise à disposition de services en ligne de visio, cloud et d'édition collaborative basés sur des outils libres et éthiques pour pouvoir s'abstraire des outils communément proposés par les grandes entreprises (américaines) aux dérives déjà identifiées.

Cette logique de mise en partage de ressources en ligne et hors ligne, nous souhaitons la développer à destination des artistes et acteurs culturels de la région, tant sur des aspects de création que sur des outils du quotidien, ou encore pour mutualiser des contacts ou du matériel. En 2021, nous souhaitons également poursuivre encore et toujours l'exploration des cultures numériques dans leurs diversités, en réalisant notamment un travail de recherche et de développement, à travers des résidences, un incubateur de projets, la création d'un laboratoire citoyen sur le thème des Intelligences Artificielles, ou encore via le développement de projets art – science dans le domaine de la santé ou de l'environnement.

Tout en continuant à prévoir des propositions susceptibles de s'épanouir en présence des personnes, nous prévoyons également la possibilité de déporter en ligne une partie des activités afin de continuer à tisser des liens avec une diversité de personnes et de réseaux malgré la mise à distance sanitaire. Prendre soin des collectifs, des artistes, des personnes, mais aussi et peut être surtout de notre planète pour éviter qu'un autre virus ne surgisse dans notre quotidien, poussé par des déséquilibres environnementaux mondialisés. En 2020, nous avons souhaité aborder la thématique « low-tech » à travers une réflexion sur les techniques et la technologie qui va notamment s'incarner par une exposition proposée dans le cadre de Human Tech Days en ce début de nouvelle année, cette réflexion va donc se prolonger en 2021 pour réinventer des techniques et des technologies désirées et appropriées, repenser les relations de consentement entre les communautés et les technologies dont elles ont besoin, reposer sur notre capacité à inventer des futurs dans lequel nous puissions opérer des choix et savourer une techno-diversité en contrepoint aux technos-fast-food actuelles.

Int page = 3 ;

CRÉER {art, recherche, dév}

RÉSIDENCES

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- Notre programme de résidence propose plusieurs modes d'accueil : de la mise à disposition d'un atelier et de compétences sur quelques jours ou semaines à la fourniture d'un budget de production et un accueil éventuellement sur plusieurs temps
- Les artistes peuvent être sélectionnés par un comité de sélection ou invités

Fréquentation :
- Les temps de restitution des projets accueillis en résidence peuvent accueillir d'une vingtaine de personnes pour une restitution simple à plusieurs centaines quand le projet est présenté dans un cadre événementiel

Impact :
- Une fois la résidence terminée, nous nous attachons à assurer un suivi du projet notamment pour favoriser sa diffusion. Les projets jusqu'alors accueillis ont été montrés dans de nombreux lieux, tant à une échelle régionale (Triennale d'art contemporain, Printemps de Bourges, Scène nationale d'Orléans, ..., qu'internationale (Transmediale / Berlin, London science gallery / Londres, Rixc / Riga, ISEA / Albuquerque, Pearl Art Museum / Shanghai, New Frontier Festival / États-Unis...)

La Labomedia poursuit un programme de résidence en 2021. Accueillir et accompagner des projets artistiques impliquant des outils technologiques est en effet une alchimie créative que nous pratiquons depuis de longues années goulûment.

Une des résidences prévue pour 2021 concerne le projet « TELECOMMUTERS » porté par le collectif RYBN. A travers ce projet, RYBN.ORG invite des artistes à créer un script, une routine, une extension de navigateur, une application, un tableur, ou tout autre type d'application susceptible d'altérer le fonctionnement des logiciels de contrôle de l'activité des salariés et étudiants à distance, logiciels dont l'usage s'est particulièrement développé au cours de ces périodes de confinement. Plus d'information sur la page du projet.

INCUBATEUR DE PROJETS

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- Accueil gratuit des porteurs de projets
- Accompagnement à la recherche de financement
- Aide à la diffusion et production

Fréquentation :
- Nous accueillons entre 20 et 30 porteurs de projets par an

Impact :
- Ce dispositif a contribué à l'existence de nombreux projets artistiques, créatifs ou technologiques, il contribue à une forme d'économie externalisée et s'incarne aussi sous la forme d'un hybride tiers-lieu / co-working / incubateur.

Un accompagnement est proposé à des artistes et des porteurs de projets culturels d'Orléans et de la région Centre val de Loire.
Il consiste à aider à la réalisation de projets en cherchant les réponses les plus adaptées en fonction des besoins du porteur. Cet accompagnement peut démarrer dès la définition du projet et se prolonger jusqu'à la diffusion et la valorisation de celui-ci. Il s'inscrit dans un réseau de coopération local et national aux compétences, expériences et savoir-faire diverses.

- Formulation du projet, constitution du budget
- Recherche de partenaires, de coopérations, de compétences
- Coordination du projet et des différents intervenants
- Échanges sur la dimension artistique, technique, opérationnelle, stratégique du projet
- Conseil sur les statuts professionnels, les régimes de droit d'auteur et de propriété industrielle
- Identification de formations et de parcours d'acquisition de compétences
- Veille sur les dispositifs de soutien à la création, appel à projets, concours, manifestations
- Collecte et production de ressources sur les modalités de l'accompagnement de projet
- Développement de nouveaux espaces de valorisation et de diffusion, notamment numériques
- Mise en réseau avec d'autres lieux / projets / personnes

Recherche et Développement

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- Projets menés en partenariat
- Réponse à des appels à projet
- Prestations à la carte

Fréquentation :
- Très diverse selon la nature du projet : des réalisations peuvent être présentées dans des cadres intimes, des sites web peuvent connaître une visibilité importante (de quelques milliers à quelques centaines de milliers de visiteurs selon le site)

Impact :
- Nous disposons de savoir-faire spécifiques dans le champ du « numérique », ce pôle d'activité s'avère tout à fait utile pour favoriser le développement de projets artistiques et de dispositifs de médiation, d'information, il s'articule aussi autour de logiques partenariales avec des laboratoires de recherche, des structures culturelles ou de culture scientifique.

Labomedia mène une activité de R&D sur des domaines variés et partage allègrement ses trouvailles et créations sous licence libre.

Les champs d'investigation :

- audio : lutherie électro-numérique, spatialisation, synthèse hi-tech et lo-fi, traitement audio temps réel, streaming
- ihm : interfaces capteurs, microcontrôleurs, sans contact type kinect, wiimote, écran multi-touch, table interactive
- iot : interfaçage multi-protocol, pilotage à distance, reconnaissance vocale, dispositifs autonomes, ecobiolab
- réseau : serveur et services internet, outils de sécurisation, d'anonymisation et de préservation de la vie privée
- rf : VLF, FM, Bluetooh, WIFI, GSM
- vidéo : lutherie électro-numérique, vision par ordinateur, effets spéciaux en temps réel, synthèse, streaming multi-caméra
- création web : responsive design, css, ergonomie, accessibilité
- approches sociologiques, philosophiques et critiques vis à vis des technologies : écriture de textes, de conférences, participation à des ouvrages collectifs et des réseaux, ...

LABO IA CITOYEN

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- ouvert

Objectif :
- expérimenter autour de ces technologies d'intelligence artificielle afin de mieux en cerner les enjeux, les fonctionnements et être en capacité d'en proposer une approche pédagogique auprès du grand public pour lequel cette technologie croise parfois fantasmes incompréhensions.

Ces dernières années, les technologies regroupées sous l'appellation d'Intelligence Artificielle (IA) ont connu un regain d'intérêt à l'échelle mondiale, notamment grâce à l'évolution de certains algorithmes et la capacité d'agréger et de traiter un nombre important de données pour favoriser cette logique « d'apprentissage profond » (Deep Learning). Les domaines d'application sont multiples, du traitement d'images à l'analyse de texte en passant par la construction de modèle prédictifs à partir d'un jeu de données.

Nous souhaitons désormais conforter ce travail de recherche, d'expérimentation et de transmission en développant ce laboratoire selon plusieurs axes thématiques et techniques :

- analyse textuelle et génération de contenus en temps réel
- analyse d'images, vision par ordinateur, reconnaissance de formes et de visages en temps réel
- analyse d'un jeu de données environnementales, posturales et construction d'un modèle prédictif
- utilisation des technologies du deep fake pour remplacement de visage dans une production documentaire
- production musicale par IA

D'un point de vu technique :

- réseaux de neurones : Perpectron, Perceptron multicouche, réseaux de neurones convolutifs
- algorithmes, librairies et frameworks open source : Tensorflow, R-CNN, Mask R-CNN, YOLO, Keras
- kits de développements Nvidia Jetson Nano et Intel NCS2 Stick, calcul sur carte graphique avec CUDA

Ces expérimentations donnent lieu à la production de démonstrateurs qui permettent de tester la validité de ces algorithmes, leur capacité de prédiction, de production ou de détection en temps réel. Pour ce faire, nous constituons et collectons des jeux de données en fonction de chaque approche, ces expérimentations donnent lieu à la production d'une documentation spécifique sous licence libre (CC Attribution-Share Alike 4.0 International) afin de mettre en partage les jeux de données, la mise en place des frameworks, librairies et algorithmes sur différentes plateformes, la pertinence des résultats obtenus.

Il est ainsi envisagé de constituer un « Club IA » qui regroupe toutes les personnes intéressées par ces technologies et expérimentations, club susceptible de se réunir périodiquement pour également avancer de façon collective sur des expérimentations.

Des temps de restitution sont également envisagés sous la forme d'ateliers thématiques et diffusion des démonstrateurs au cours d'événements publics.

Le travail autour du deep fake trouvera une mise en application sur la réalisation d'un documentaire de la société orléanaise de production Alter Ego.

Le projet de jardin connecté « La Perco » constituera également un terrain d'expérimentation, notamment par l'analyse des données collectées sur les différents paramètres environnementaux mesurés et stockés dans une base de donnée dédiée. Cette analyse visera à la recherche de corrélations entre les différents paramètres ainsi que l'établissement de modèles prédictifs.

Ressources / références :

- Les ressources existantes IA sur le wiki de la Labomedia https://ressources.labomedia.org/tag/ia?do=showtag&tag=ia
- La société de production Alter Ego https://alterego-production.com
- Le jardin connecté La Perco https://le108.org/chantier/laperco/

La Grande Échelle

Temporalités :
- développement v1 au cours de l'année

Conditions :
- partenariats et co-productions multiples

Objectif :
- La Grande Échelle a pour objectif de rendre ludique et accessible les petites et grandes échelles spatiales et temporelles nécessaires à la compréhension des phénomènes climatiques et des enjeux environnementaux. Une expérience immersive où le participant utilise son corps pour évoluer visuellement dans le temps et dans l'espace, mieux appréhender les changements d'échelles et comprendre les enjeux environnementaux grâce à ce dispositif interactif fruit de à la collaboration de chercheurs, d'artistes et développeurs.

La Grande Échelle est un dispositif numérique interactif et immersif qui se présente sous la forme d'une vidéoprojection générée en temps réel en fonction de la position du ou des corps des participants vis à vis de l'écran. Cette interaction a pour objectif de rendre ludique et accessible les petites et grandes échelles spatiales et temporelles nécessaires à la compréhension des phénomènes climatiques et des enjeux environnementaux. Ce dispositif est le support à différentes approches thématiques nourries par la collaboration de scientifiques, de développeurs et d'artistes.

Histopocène > La Grande Échelle

Une première preuve de concept baptisée "Histopocène" avait été réalisée à l'occasion de la 11ème édition du colloque national dédié au Quaternaire intitulé Q11 "Au Centre des enjeux", elle permettait au spectateur de devenir ainsi acteur de son voyage dans les temps géologiques, la vidéo pédagogique, créée pour l'occasion par la Labomedia sur la base de visuels scientifiques disponibles en libre accès, explicitait l'évolution du système terrestre (tectonique des plaques, évolution des milieux et paysages, évolution du Vivant) avec un compteur en million d'années. En avançant vers l'écran de projection depuis un repère au sol, le spectateur/acteur naviguait ainsi de l'Archéen à l'Anthropocène.

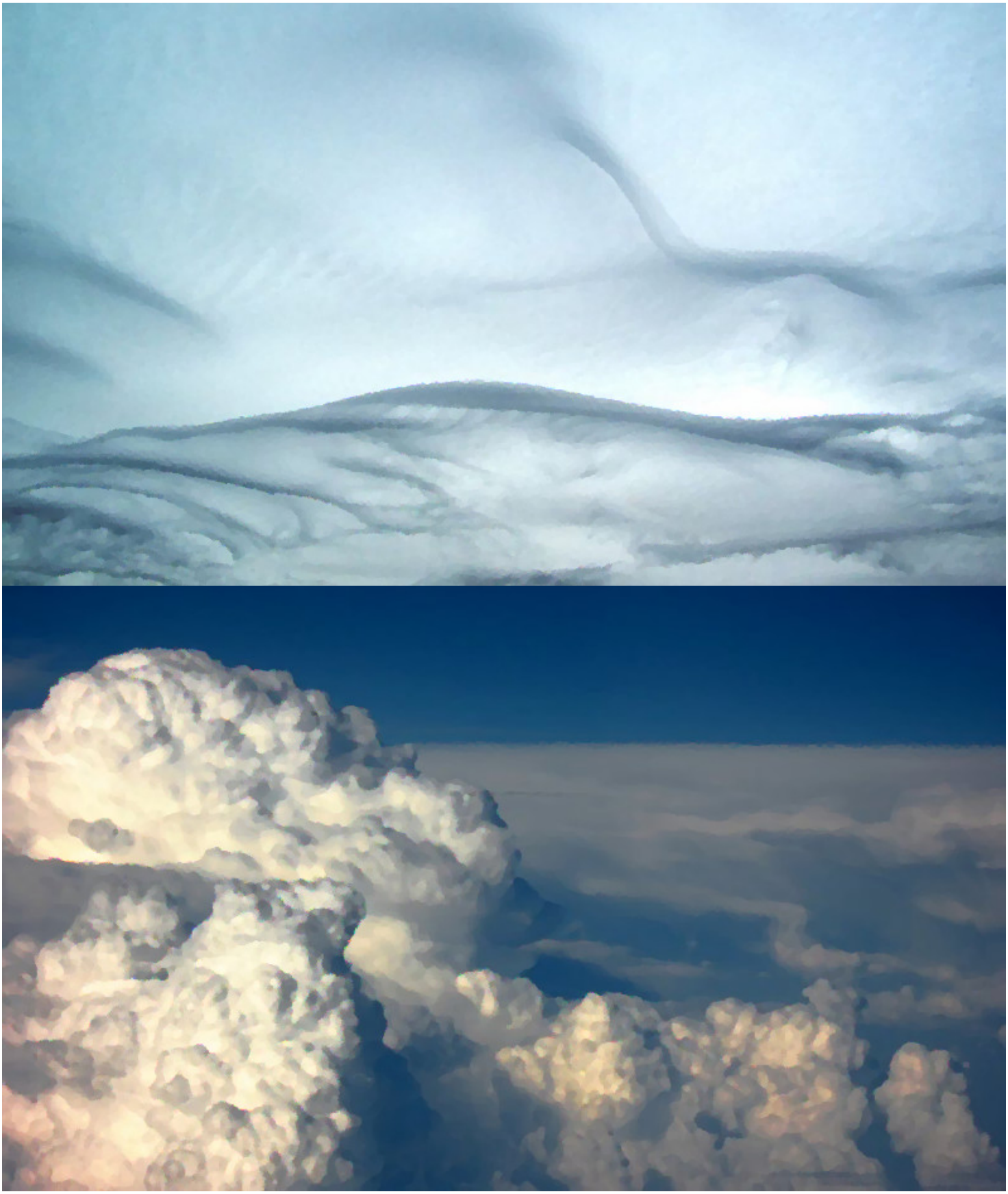
Suite aux bons retours de cette expérience prototype, une collaboration s'est nouée entre plusieurs laboratoires de

recherche, lieux de médiation culturelle et scientifique et l'association la Labomedia avec l'envie de développer ce système selon 2 thématiques prioritaires : **Évolution globale de l'usage des sols avec l'**appui du projet Cland (**https://cland.lsce.ipsl.fr/**) et **Teneurs en gaz à effet de serre en fonction de l'altitude dans l'atmosphère** à partir des mesures réalisées par l'équipe ICOS du LSCE (**https://www.lsce.ipsl.fr/**)

Publics concernés

Concernant la diffusion, elle vise un large public, elle s'appuie sur des lieux culturels et de médiation scientifique, ainsi que sur des Centre régionaux de promotion de la Culture Scientifique, Technique et Industrielle (CSTI). La Grande Échelle sera donc diffusée dans une diversité de contextes et de publics.

Le projet La Grande Échelle a pour objectif de favoriser la visibilité des sciences au sein de l'espace public et de promouvoir la compréhension de ces approches scientifiques à travers des actions de médiatio. Par la nature du consortium et la volonté de collaboration sur le moyen terme, il vise également à établir des collaborations durables entre chercheurs et professionnels de la médiation (CCSTI, muséums). Cette collaboration entre lieux accueillant des publics et lieux accueillant des chercheurs et développeurs s'agrège autour de l'envie de partager de la complexité avec le plus grand nombre selon des modalités à inventer et expérimenter.



Int page = 11 ;

APPRENDRE & PRATIQUER (le numérique)

« Les Open Ateliers »

Ouvert :
- le jeudi de 15h01 à 20h03

Conditions :
- Adhésion à l'association (16 € / an)

Fréquentation :
- entre 20 et 30 personnes par semaine, une centaine de personnes différentes sur l'année

Impact :
- diffusion et partage de ressources sur une grande diversité de techniques numériques et électroniques, incubateur de projets individuels et collectifs avec éventuellement une dimension économique, lieu de médiation, de réparation, de recyclage et d'upcycling

Tous les jeudis après-midi, les portes des ateliers de la Labomedia sont ouvertes pour accueillir la curiosité, l'envie d'apprendre et de partager, de pratiquer dans un cadre coopératif ce "numérique". On peut ainsi y pratiquer le code informatique, le développement de jeux vidéos, la programmation d'automates, le traitement de texte, la fabrication d'objets, la création web, l'interaction audiovisuelle, la manipulation du son et de l'image, le textile connecté, la réparation d'appareils, le recyclage du plastique, …

Cette espace bienveillant de médiation entre les humains et la technologie vise à rendre les gens plus autonomes et en prise avec les évolutions de notre société qui se numérise. Une approche pratique et créative des outils et des usages est privilégiée, l'art du détournement est cultivé, la pédagogie est horizontale nourries d'éducation populaire, une distance critique est entretenue vis à vis des technologies, le logiciel et matériel libre y sont favorisés ainsi que le code ouvert.

Des projets individuels et collectifs s'y épanouissent, des personnes viennent simplement apprendre ou échanger, régler des problèmes ou croiser des idées. Nous proposons différents kits pédagogiques et activités "prêt à l'emploi" aux personnes qui viennent pour découvrir.

A noter que lors de chaque Open Ateliers, un « bit de Dieu » est proposé à 18h69 : chacun est invité à présenter un projet réalisé, en cours, une idée, ou à soumettre une question ou une proposition de projet collectif à l'assemblée présente.

« L'atelier du c01n » * FabLab

Ouvert :
- le mardi de 15h01 à 19h
- le mercredi de 15h02 à 19h
- le jeudi de 15h03 à 20h31
- le samedi selon le programme d'ateliers thématiques (SITA)

Conditions :
- Accès libre à l'atelier pour les adhérents (16 € / an)

Fréquentation :
- entre 20 et 30 personnes par semaine, une centaine de personnes différentes sur l'année

Impact :
- Du fait de son ouverture, l'atelier de fabrication numérique permet de prototyper une idée rapidement, facilement sans contrainte économique. C'est aussi un lieu de médiation et un outil d'accompagnement de projets, notamment du fait de sa localisation au sein du 108 et des interactions avec un réseau de partenaires.

« L'atelier du c01n », FabLab de la Labomedia, est un atelier ouvert de fabrication équipé de machines à commandes numériques (Fraiseuse, découpe laser, imprimante 3D) et d'outils « traditionnels » (fer à souder, scies, perceuses, tournevis) et de matériels dédiés à l'électronique.

Il s'adresse au grand public, aux artistes et artisans, aux créatifs et inventeurs d'Orléans et de la région, en coopération avec un réseau de structures proposant des activités équivalentes ou complémentaires à l'échelle locale et nationale.

Orienté « Art et activités créatives », l'atelier du c01n est à la fois un lieu de création, de fabrication, de partage de connaissances, d'inventions de nouvelles modalités de production, d'usage et de recyclage. Cet atelier est également un outil de culture populaire autour des sciences et des technologies, d'apprentissage par la pratique, par le « faire ensemble ».

La documentation des projets et la constitution de ressources pédagogiques sont facilitées, dans une logique similaire à celle des logiciels libres

Les Ateliers pour les enfants

Temporalités :
- Sur des temps de vacances sous différents formats
- Sur des mercredi à différentes reprises dans l'année

Conditions :
- Adhésion à l'association
- Ateliers Parents / Enfants
- Ateliers avec un animateur

Fréquentation :
- Ateliers pouvant accueillir de 8 à 12 personnes

Impact :
- sensibilisation d'enfants et de jeunes aux usages et pratiques créatives du numérique, actions à destinations de publics spécifiques

L'Atelier d'éveil aux technologies créatives se décline en :

- un atelier de création pour et par les enfants et les jeunes tourné vers la production de jeux et dispositifs interactifs, multimedia, robotiques via l'utilisation des outils de fabrication numérique de l'atelier du c01n et des ressources électroniques et informatiques libres, animé par des artistes et créateurs
- Des ateliers ponctuels et thématiques, des sessions d'initiations hors les murs, lors d'événements, une sensibilisation à la diversité des cultures numériques.
- La production de documentations pédagogiques et kits intégrée au processus de transmission des connaissances et savoir-faires

Il part de l'envie de proposer des temps pour que les jeunes puissent pratiquer et s'approprier les outils et les codes de la création numérique tout en devenant eux-mêmes vecteurs de connaissances, dans un contexte où les objets technologiques se multiplient dans notre quotidien.

#bricolages électroniques musicaux, #robotique amusante et artistique, #codage de jeux et dispositifs interactifs, #supercyclage, #bricolage, #fabrication, #détournement, …

Les Ateliers & Formations

Temporalités :
- Ateliers et formations à la demande
- Ateliers Hors les murs du local à l'international

Conditions :
- Sous forme de prestation ou via un OPCA

Fréquentation :
- Ateliers et formations pouvant accueillir de 8 à 30 personnes

Impact :
- Possibilité de découvrir, d'apprendre et de se former à des pratiques et technologies numériques très spécifiques qui existent peu à l'échelle nationale sous cette forme

Nous sommes amenés à animer des temps d'atelier et de formation autour d'une diversité de thèmes et sujets : création web, développement logiciel, administration serveur et autohébergement, sécurité informatique et préservation de son intimité numérique, futurotopies algorithmiques souveraines, électronique et radio fréquence, création de pochettes d'invisibilité, outils collaboratifs en ligne, cultures libres et économie sociale et solidaire, cultures et arts numériques, ...

Nous adoptons des formes pédagogiques interactives et horizontales, didactiques et ludiques pour favoriser le partage et l'apprentissage. Une production de ressources en ligne et hors ligne sous licence libre permet aux participants de s'appuyer sur de la documentation a posteriori.

Open Ateliers version longue

Temporalités :
- 7 jours à la fin du mois de juillet

Conditions :
- Adhésion à l'association (16 € / an)

Fréquentation :
- une cinquantaine de personnes

Impact :
- Cet espace temps est hybride entre atelier et résidence, il permet notamment de démarrer ou avancer de nouveaux projets tout en pouvant les confronter directement à d'autres personnes (« living lab »).

Les Open Ateliers prennent leurs quartiers d'été en s'ouvrant toute une semaine sous la forme d'un "summerlab" chaleureux. Il s'agit de proposer un espace de pratiques dans une temporalité plus étirée, ce qui permet également à des personnes hors région centre de venir y participer.

Chaque année, le hackerspace et artlab la Labomedia accueillent artistes, hackers et bidouilleurs dans l'ancienne chocolaterie du 108 rue de Bourgogne pour une semaine orientée projets. Atelier la journée, temps de rendus de fin d'après-midi dit «bit de Dieu » et soirées conviviales avec repas partagés et musique. Le rendez-vous est plus particulièrement tourné vers des artistes et projets qui intègrent une dimension réflexive ou critique sur les technologies médiatiques, numériques, en réseau et sur les modes d'appropriation, de consommation, d'utilisations détournées ou innovantes.

Int page = 17 ;

FONCTION FERTILISER {biotope}

Les "Mardi Du Jeudi" - MDJ

Temporalités :
- un jeudi par mois en soirée

Conditions :
- Accès à prix libre

Fréquentation :
- de 20 à 300 personnes selon la nature de la proposition

Impact :
- Décryptage didactique de sujets et de formes artistiques mené sur un régime convivial et peu formel, les MDJ contribuent à mettre en lumières la diversité des cultures numériques et des sujets sociétaux liés aux technologies actuelles.

Rencontres autour d'un thème, d'une pratique, d'une projection, d'une performance, d'un trait de culture et de réalité numérique

Les MdJ sont des soirées de discussion / diffusion thématiques qui ont plutôt lieu le jeudi.

C'est un espace convivial où sont abordés des sujets de fond présentés (ou non) par des intervenant(e)s.

Le programme 2021 est encore en cours de constitution, ses racines :

install party, café vie privée, numérique libre (hacklab)

musique bio-électro-acoustique expérimentale (concert)

une contre histoire de l'Internet (conférence)

écoféminismes vs cyberfeminismes – infrastructures & stratégies (table ronde)

confiture sonore (concert improvisé collectivement)

techno-police techno-politique (conférence-action)

Les Samedi de l'Innovation Transversale Appliquée - SITA

Temporalités :
- un samedi par mois sur des formats horaires variables

Conditions :
- Adhésion à l'association (16 € / an)

Fréquentation :
- de 6 à 20 personnes par session

Impact :
- Approche pratique de sujets et techniques très variées, contribue à la bio-techno-diversité à l'échelle locale et nationale en croisant approches formelles et productions imaginaires

Les SITA sont des ateliers d'initiation pratique sur des thématiques particulières. Il s'agit de découvrir des logiciels libres, de fabriquer des choses grâce aux outils de l'atelier du c01n.

Le programme 2021 est encore en cours de germination, parmi les graines :

Fabrique ta pédale d'effet : clonage thérapeutique d'effets audio utilisés avec des guitares ou sons électroniques (+Polysonik)

Atelier capteurs : fabrication de récits et d'expérimentations pratiques autour des capteurs du projet la Perco (+Le108, les brigades vertes)

Réseau libre LoraWan : connecter des capteurs à une page web via une liaison radio (+Le108)

Pure data : programmation audio-visuelle, lutherie interactive, liaison avec d'autres appareils

Paléo-énergétique : Ré-écriture de la formidable histoire de l'énergie en explorant tous ces brevets et inventeurs injustement oubliés pour imaginer un futur soutenable (+/atelier21.org)

AI Back : ou comment câliner les réseaux de neurones de nos intelligences artificielles artisanales

Script bash : comment tout faire (plus vite) dans un terminal d'ordinateur

Événements & Expositions

Temporalités :
- événementielle

Conditions :
- gratuit ou payant selon l'événement

Fréquentation :
- de 100 à plusieurs milliers de personnes

Impact :
- Ces différents moments permettent de toucher une grande diversité de public selon la nature de l'événement

Chaque année, nous sommes amenés à participer à des événements de différentes natures : festivals, colloques, rencontres, expositions, pour y montrer des créations et réalisations issues de la Labomedia, y faire un travail de direction artistique, y animer des temps d'échange.

Chroniques – Biennales des imaginaires numériques > du ** Déc. 2020 au 17 Jan. 2021 à la Friche La Belle de Mai, Plateau 4, Marseille

Présentation du projet Unborn0x9, une installation artistique et une performance interrogeant le développement des fœtus dans des utérus artificiels hors du corps (ectogénèse) et l'avenir cyborg de la parentalité. Elle explore le rôle de la science obstétrique dans l'expérience de plus en plus technologique de la reproduction humaine, spéculant sur les nouveaux types de liens qui pourraient émerger avec les utérus artificiels. Ici, la grossesse est intégrée dans une vision high-tech du corps en tant que composante biologique d'un système de communication cybernétique.

Plus d'informations

Human Tech Days – 5 et 6 février > exposition jusqu'au 27 février 2021 au théâtre d'Orléans

Avec une première demi-journée d'ateliers pour co-construire des ressources pour les arts, les cultures, la fabrication et la diffusion d'œuvres

Une deuxième journée tournée vers le grand publics : ateliers et spectacles pour petits et grands, stands interactifs et une exposition s'étendra sur 3 semaine en proposant de mettre en regard des pistes de réflexion et d'action conçues par des artistes, des artisans et inventeurs pour imaginer ces futurs éco-low-tech susceptibles de nous réconcilier avec les humains et non-humains de cette planète.

Programme provisoire à consulter ici

Int page = 21 ;

FOURNIR DES RESSOURCES {libres}

AAAR

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- accès libre sur https://aaar.fr

Fréquentation :
- 2020 - 45 000 visiteurs distincts

Impact :
- Contribue à l'information du grand public dans le domaine des arts visuels, outil ressource pour les professionnels

Le projet de plateforme web AAAR.fr dédié aux arts visuels en région Centre-Val de Loire se poursuit à travers l'alimentation quotidienne de l'Agenda des événements et manifestations, l'éditorialisation hebdomadaire de la page d'accueil et l'envoi mensuel d'une lettre de nouvelles.

Le processus de travail et de concertation animé par le réseau Devenir.art dans le cadre du SODAVI trouve ses premiers aboutissements, notamment sur les questions d'outils en ligne pour le public, les artistes et les structures impliquées dans le champs des arts visuels. Cette réflexion a mené à l'idée d'opérer un transfert progressif du projet AAAR.fr vers le réseau devenir.art qui développera un outil de visibilité des artistes dont la forme reste à définir. La Labomedia est susceptible de poursuivre son accompagnement technique notamment pour une passation en douceur, tout en développant une forme de Centre de ressources numériques pour les arts et la culture (voir page suivante) auquel pourrait être conféré les moyens auparavant dévolus au projet AAAR au sein de l'association.

Pour ce prolongement d'activités AAAR.fr fait l'objet d'un dossier de présentation à part.

>> Centre de ressources numériques pour les arts et la cultures

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- accès libre

Objectif :
- Contribuer à accompagner les artistes et acteurs culturels de la région dans leurs pratiques numériques créatives et quotidiennes

Pour la création

Proposer des ressources et des modalités d'accompagnement pour favoriser l'appropriation d'outils numériques dans les démarches de création des artistes, collectifs et compagnies

>> Régie / scénographie multimedia, dispositifs interactifs / connectés, interactions public/machine, instruments audio/visuels numériques, effets spéciaux, les outils du fablab pour la création

+> Boîte à outils mobilisables dans ces phases de création, lieux ressources, prestataires, entreprises, compétences et savoir-faire sur le territoire

Pour la coopération et l'échange

Proposer des outils en ligne et hors ligne, idéalement libres et éthiques, pour favoriser des logiques de travail collaboratif, d'échange, de communication

>> Édition collaborative, gestion de projets, gestion du temps, partage de fichiers, de documents (cloud), de contacts, d'agendas, d'informations, outils bureautiques en ligne, outils d'administration, de comptabilité, de gestion, organisation de réunions virtuelles, de vote, streaming et diffusion en ligne, téléprésence

+> Outils, services et ressources en lignes proposés par l'association ou d'autres fournisseurs et prestataires

Pour la visibilité, la diffusion et la relation avec des publics

Proposer des solutions et des ressources pour donner plus de visibilités à des propositions et projets culturels, diffuser des contenus artistiques, initier des relations informationnelles, d'implications de publics.

>> Création de sites, visibilité sur le web, Mise en ligne de contenus audio-visuels, Diffusion en direct, Communication sur les réseaux sociaux

+> Compétences et outils mobilisables selon l'approche et les besoins, capacités de développement, d'accompagnement et de formation, réflexions stratégiques, constitution de bases de données pour la diffusion (lieux, événements, festivals, programmateurs artistiques et informatiques)

Catalogue de formation, ateliers

Au 3 axes thématiques de ressources, est associé un travail sur la formation afin de constituer un catalogue qui fédère aujourd'hui une dizaine de structures à l'échelle nationale sous la coordination de Mains d'Oeuvre à St Ouen. La mise en place d'ateliers thématiques peut être envisagée pour se former collectivement à un outil, une pratique.

>> Création d'un parcours de formation sur des thématiques arts et pratiques numériques distribué à l'échelle nationale.
Création d'un programme d'ateliers thématiques à la carte
Coopération avec d'autres réseaux et acteurs de la formation dans le champs culturel (Plateforme Métiers Culture, Fabriques numériques de territoire, FRACAMA, Devenir.Art, réseau des lieux intermédiaires de coopération artistique et culturelle, ...)

+> Production de ressources en ligne lors des temps de formation et d'atelier

Temps collectifs d'acculturation

Ou comment appréhender ce numérique dans sa diversité, se nourrir d'expérience sensibles ou plus tangibles, tisser des liens à travers des temps, inspirants, créatifs et collectifs.

>> Visite collective d'exposition, tables rondes, conférences, projection, ...

+> Documentation !

Projet FuturÉtic

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- accès libre pour un ensemble de services
- modèle économique solidaire pour la mise à disposition d'outils type cloud

Objectif :
- Proposer des outils et services en ligne libres et éthiques aux associations et collectifs de la région Centre-Val de Loire

FuturEtic vous propose des outils en ligne libres, éthiques, décentralisés, respectueux de vos données et de votre vie privée pour vous offrir une alternative aux GAFAM. Activé en réponse au confinement de novembre 2020, FuturEtic s'adresse en premier lieu aux structures de la région Centre-Val de Loire mais est ouvert à tout.e.s.

FuturEtic propose plusieurs services de communication audio/vidéo en direct, d'édition collaborative et de gestion d'événement

BIG BLUE BUTTON

BigBlueButton permet le partage de la voix et de la vidéo, de documents présentations avec ou sans tableau blanc, l'utilisation d'outils de clavardage publics et privés, le partage d'écran, des sondages en ligne.

JITSI MEET

Jitsi Meet est une application de visioconférence qui permet des échanges en audio et vidéo, le partage d'écran et le clavardage sous forme texte. Les flux vidéos sont chiffrés pour garder une confidentialité dans les échanges.

CRYPTPAD

Créez des documents collaboratifs (texte, tableur, code, présentation, sondage, kanban, dessin) pour prendre des notes à plusieurs. En vous enregistrant, importez et organisez vos documents dans CryptDrive. Chiffré à 100 %.

CODIMD

Editeur collaboratif en MarkDown (syntaxe facile à lire et à écrire ainsi qu'à transferer en d'autres formats) permettant de créer à plusieurs des documents intégrant images, vidéos ou, au travers d'iframes, d'autres applications web et de convertir ces documents en divers formats ou en présentations type PowerPoint.

MOBILIZON

Mobilizon vous permet de trouver, créer, organiser des événements. Vous pouvez aussi y publier une page pour votre groupe. Mobilizon n'est pas une plateforme géante mais une

multitude de sites interconnectés. Ni like, ni follow, ni de mur au scroll infini : Mobilizon vous laisse la maîtrise de votre attention.

NEXTCLOUD

Service de stockage de fichiers, agendas partagés, contacts, tâches, suite bureautique, visioconférence (...) via votre navigateur ou des applications dédiées, y compris sur mobiles. Assistance à la mise en place d'un Nextcloud adapté aux besoins de l'association ou du collectif.

HÉBERGEZ SES SERVICES

FuturEtic peut vous accompagner pour installer chez vous un microserveur accessible de n'importe où intégrant des services à la carte : cloud, contacts, calendriers, bureautique en ligne, outil d'édition collaborative, serveur de mails, gestionnaire de projet, réseau social, gestionnaire de photos, site web et plus encore (toutes les applications ici).

ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE

Avec FuturEtic, le principe est de vous accueillir et de vous accompagner dans l'usage des outils proposés, nous tentons de développer de la documentation en ligne notamment via notre wiki mais il est aussi possible de nous poser des questions par mail.
Des coopérations sont nouées avec différents réseaux régionaux et acteurs du territoire (Fabriques numériques de territoire, FRACAMA, Devenir.Art, réseau des lieux intermédiaires de coopération artistique et culturelle, FunLab / L'Autre Brique, ...) afin de proposer des boîtes à outils utiles à ces réseaux et projets.
Ce projet est initié avec l'aide du FDVA : Fond pour le Développement de la Vie Associative de la Direction régionale et départementale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale.
https://futuretic.fr/

Wiki, serveurs, matériels

Temporalités :
- toute l'année

Conditions :
- hébergement de site 15 € / an, installation Wordpress et backup 75 € / an
- mise à disposition gracieuse de matériel ou location selon le budget du projet

Fréquentation :
- sur la centaine de site hébergés, le wiki ressource accueille 100 000 visiteurs distincts / an

La Labomedia abonde de ressources depuis maintenant presque 10 ans un wiki dédié aux cultures et aux technologies numériques.
Ce site a reçut 100 000 visiteurs uniques en 2020

Labomedia administre également plusieurs serveurs de développement et un serveur de production qui héberge une centaine de sites web culturels, des outils de communication et des œuvres en ligne qui nécessitent une configuration particulière.

Labomedia prête du matériel électronique et numérique pour un temps de travail ou de représentation, facilitant ainsi l'expérimentation et la confrontation avec des publics dans une logique de mutualisation. Il peut s'agir de systèmes de diffusion audio ou vidéo, d'ordinateurs, de microcontrôleurs, de capteurs, de rallonges, de câbles diverses ...

Int page = 28 ;

DONNER À PERCEVOIR [symbols]

XUL

Temporalités :
- 1 journée / soirée – date floue

Conditions :
- Accès à prix libre

Impact :
- Incommensurable

Xul X dans les kiosques d'Orléans ?

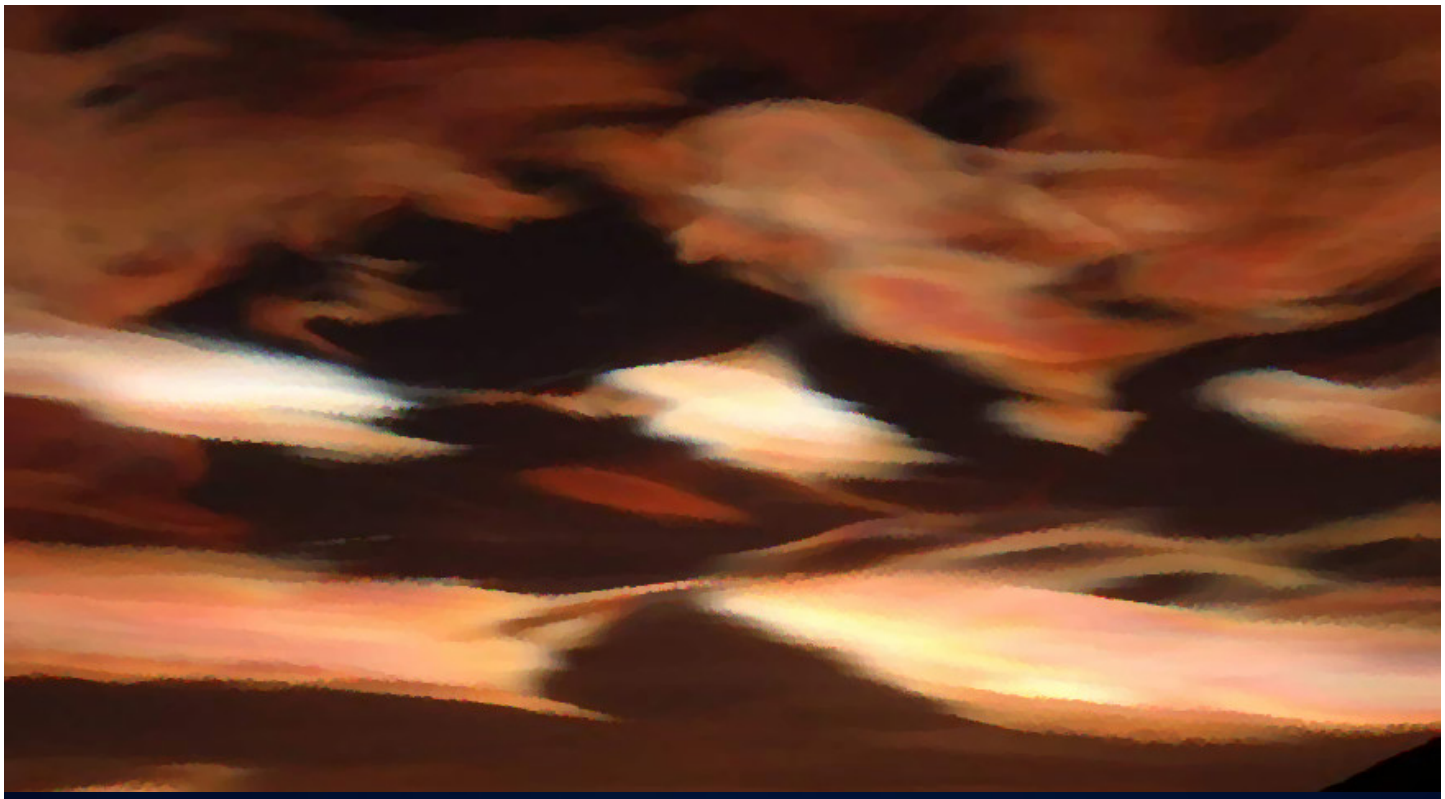
Événement « TransCyberian »

Temporalités :
- 1 journée et soirée – date floue
Conditions :
- Accès prix libre
Fréquentation :
- ~> 300 personnes

Le but des événements TransCyberian est de créer des zones autonomes temporaires où les gens se rassemblent pour profiter et partager à la fois de la musique et du code. Il réunit deux mondes : la musique expérimentale et la culture crypto/hacker. Faire danser un peu les nerds est bon pour leur corps et leur cœur, faire en sorte que les fêtards en apprennent plus sur la cryptographie et le code est bon pour leur vie privée.

Cet événement combine donc une approche pédagogique de la protection de la vie privée (notamment via le chiffrement des communications informatiques) avec un aspect festif animé par des pratiquants du « Live coding » (l'art de faire de la musique en direct avec des lignes de codes) et des apôtres de la lutherie DIY (ou comment fabriquer soi-même ses instruments).

Nous souhaitons ainsi implémenter une occurrence de cet événement Transcyberian pour clore un cycle dénommé « laboratoire de soins écolowtech » dans l'allégresse en invitant une partie de la communauté autour de ce projet à venir se produire à Orléans.
https://transcyberien.org



Int page = 31 ;

PERSPECTIVES (2021)

+ **la participation à plusieurs projets de recherche initiés par l'ESAD** d'Orléans autour de la blockchain, d'approches alternatives de la réalité virtuelle ou encore sur la question de la cybernétique.
+ **le développement de la dynamique de Tiers lieu numérique ressource** au croisement d'espaces de travail, d'ateliers partagés et d'outils en ligne
+ la reconfiguration de nos ateliers au 108 pour **favoriser l'accompagnement et le développement de projets citoyens et professionnels** en investissant notamment dans des matériels et outils à mutualiser
+ **+++ ...**