

# **LIRE LA VILLE**

*Projet pour la Biennale d'Ogaki, Japon (février-mars 2004)*

## **Origine du projet :**

Ce projet est en étude et prospection depuis plus de 2 ans.

Éric Maillet, artiste et enseignant en Écoles d'art, a effectué une résidence de 6 mois à la Villa Kujoyama en 2001 ; il travaille principalement avec les nouveaux médias et s'est particulièrement intéressé à la situation japonaise, surtout la dimension tant sociale que poétique des nouvelles technologies individuelles de communication. Il a découvert les prototypes de nouveaux téléphones mobiles intégrant la vidéo et commencé à en imaginer un possible usage artistique. Reading The City est la concrétisation de cette réflexion.

Puis, Éric Maillet rencontre Hiroshi Yoshioka, philosophe et enseignant à l'Institute for Advanced Media Arts and Sciences (Iamas) à Ogaki au Japon. Ils discutent tous les deux de possibles collaborations basées sur un mélange d'art, de théorie, d'expérimentation sur des situations sociologiques et les nouveaux médias, et de pédagogie de l'art.

Jean-Claude Ruggirello, artiste et professeur à l'École supérieure des beaux-arts de Marseille propose à Éric Maillet, de retour en France, de collaborer à son atelier. Depuis lors ils développent conjointement des pédagogies et expérimentations autour de la vidéo et des médias numériques, et Jean-Claude Ruggirello a naturellement rejoint le projet ReadingTheCity.

Éric Maillet a effectué plusieurs séjours au Japon suite à sa résidence à la Villa Kujoyama ; récemment, il a réalisé un travail pour la coupe du monde de football à Yokohama, une communication au colloque Eva-Gifu (en partenariat avec Iamas) et fait une exposition personnelle au Video Art Center de Tokyo. Il développe de nombreux liens avec des acteurs de la scène artistique de ce pays. Il travaille en vidéo, son, et crée des applications et installations interactives ; il expose en France et à l'étranger.

Hiroshi Yoshioka est un philosophe universitaire renommé, qui a choisi de porter son travail théorique sur la question des nouvelles technologies. Directeur de département à Iamas, il est également rédacteur en chef de la revue Diatext, directeur de la Biennale de Kyoto, il publie et donne des conférences tant au Japon qu'à l'étranger.

Le projet est actuellement développé en collaboration avec Jean-Claude Ruggirello, artiste et enseignant à l'Esbam. Il inclut plusieurs jeunes artistes marseillais et japonais, et un développeur programmeur informatique, Thierry Pierre.

Jean-Claude Ruggirello est un artiste exposant tant en France qu'à l'étranger (Allemagne, Suisse, USA...). Il est enseignant à l'Esbam et dirige un atelier spécialisé dans la vidéo et les nouveaux médias numériques, dans lequel il a invité Éric Maillet à intervenir avec lui.

Thierry Pierre est un informaticien confirmé, directeur de la société Seduwa spécialisée dans le traitement des images numériques, editrice de logiciels professionnels de traitement et d'analyse d'images, et également auteur de plusieurs sites internet sophistiqués.

## **Le projet :**

Il s'agit de réaliser un travail spécifique au Japon basé sur l'analyse visuelle et sonore de la ville, en utilisant une nouvelle technologie en fort développement dans ce pays : le téléphone mobile vidéo.

Ces téléphones intègrent une caméra vidéo et un microphone et permettent le vidéo-mail, c'est à dire l'envoi de séquences vers un téléphone équivalent ou vers un serveur internet, par le réseau cellulaire.

Une première version de ReadingTheCity a été réalisée lors de la 1ère Biennale de Kyoto en octobre 2003 (voir les archives sur ce site)

Il s'agit d'un travail d'équipe. Pour cette deuxième version dans le cadre de la Biennale d'Ogaki : 2 étudiants à l'Esbam et plusieurs jeunes artistes et étudiants japonais. Éric Maillet a imaginé le concept général ; Thierry Pierre crée le système et s'occupe de la logistique ; J.C. Ruggirello, H. Yoshioka et E. Maillet coordonnent le projet.

La langue de travail est l'anglais, mais le projet donnera lieu à une publication (papier et site web) en français, japonais et anglais.

Le groupe français part 12 jours au Japon et se rendra à Ogaki. Les premiers jours sont consacrés aux préparatifs techniques, le projet lui-même dure 5 jours, les derniers jours étant dédiés à la préparation de la publication, la promotion du projet et les contacts avec le public et les visiteurs professionnels de la biennale.

Les participants français et japonais forment de petites équipes (nationalement mixtes), chacune munie d'un téléphone mobile vidéo, gracieusement fourni pour l'occasion par NTT DoCoMo. Ces appareils fonctionnent comme des téléphones mobiles classiques, mais ils sont munis d'un objectif et d'un micro intégrés, et d'un écran couleur. Il est possible de filmer des images et prendre du son sous forme de courtes séquences qui peuvent être envoyées sur un appareil équivalent ou sur un serveur.

Les équipes arpentent la ville d'Ogaki et répondent en direct, par l'envoi de

séquences, à différentes “questions” relatives à la lecture de la ville. Ces questions, les mêmes pour toutes les équipes, sont reçues sur les téléphones sous forme de messages écrits (SMS).

Il y a au minimum une question par tranche de 4 heures (le projet fonctionne jour et nuit sans interruption) mais les coordinateurs se réservent la possibilité d’envoyer plus à certains moments, si nécessaire.

Chaque équipe investit ces questions à sa manière, selon sa position géographique dans la ville qui est librement décidée et qui n’est jamais fixe.

Les séquences arrivent sur un serveur connecté à internet, qui contient un logiciel développé pour l’occasion par T. Pierre, qui récupère et assemble automatiquement les petites séquences envoyées afin d’en faire un tout, un film vidéo, présentable.

J.C. Ruggirello, H. Yoshioka et E. Maillet sont en contact permanent avec toutes les équipes et pourront interagir, guider, aider, ou provoquer des situations.

Les spectateurs peuvent suivre en direct le projet en train de se faire, sur place ou par internet.

*Il est possible de considérer ce projet comme un film numérique écrit à plusieurs mains et que le public peut suivre en direct, pendant sa réalisation.*

*Ce film questionne la ville sous tous ses aspects : visuels, sociaux, historiques, fictionnels, poétiques ou politiques.*

*Derrière cette interrogation de la ville se profile une réappropriation des nouvelles technologies dans une perspective différente du marketing habituel : à l’ubiquité est préférée la relation au lieu ; à l’immédiateté, la prise de conscience du temps ; à la futilité du gadget, un outil de mise en relation des personnes.*

## **Partenaires et soutiens :**

Institute for Advanced Media Arts and Sciences (Iamas), Ogaki (Japon)

NTT DoCoMo (Japon)

Ville de Marseille, Service d'action culturelle (France)

Seduwa (France)

Alliance Française, Nagoya (Japon)

Synesthésie (France)

Espace Paul Ricard (France)