



LES CONTROVERSESES DU HUBLOT

Tous les derniers vendredis du mois de janvier à juin 2021

en direct de l'Entre-Pont >109 (pôle de cultures contemporaines) à Nice-Est

En ligne sur : virtuel.lehublot.net

Venez vivre une expérience en 3D avec un avatar !

Participez aux débats et aux performances artistiques !

Controverse #05

vendredi 28 mai 2021 (18h - 22h)

Le numérique au service de l'art et de la création ?

A 19H / Débat avec 2 invités : **Laura Huret**, artiste-chercheuse UCA (position POUR) & **Céline Masoni**, enseignante-chercheuse UCA (position CONTRE), suivi du reportage des web reporters de Ligne16.

A 21H / Performance « Le Tour du Monde en Réalité Mixte » de **Romina Romay**

PROGRAMME DU VENDREDI 28 MAI 2021 / art et création

- **18h00 : Atelier numérique** : Découverte de l'environnement social VR et création d'avatar.

- **19h00 : Emission Débat : Le numérique au service de l'art et de la création ?**

Comment le numérique est-il entrain de métamorphoser le monde de l'art ? Comment les artistes s'en emparent ? Nos pratiques ont-elles changé ? Qu'apporte le numérique de nouveau ? Est-il un avantage pour un nouvel esthétique, de nouvelles sensations ? Est-il vecteur de revivifier la solidarité et le bien commun ?

- *Invités* : **Laura Huret**, artiste-chercheuse UCA (POUR) & **Céline Masoni**, enseignante-chercheuse UCA (CONTRE). Toutes les deux enseignent l'art et la création numérique à l'Université Nice Côte d'Azur. Laura Huret est Docteure en Arts Vivants/Recherche-Création & Céline Masoni est Docteure en Philosophie/Esthétique.
 - **Reportage Ligne 16** le média citoyen et participatif (<http://www.ligne16.net/>). Les web reporters ont recueilli l'avis de plusieurs artistes sur la question, ils vous proposent un extrait son et images.
 - A la suite de chaque intervention, la parole est donnée au public dans l'espace virtuel et dans l'espace réel où une jauge de 30 personnes est autorisée.
- **20h00 : Repas** avec "menu de saison" par notre chef maison Hamou. Réservation sur ce lien (limité à 30 personnes) : <https://www.helloasso.com/associations/entre-pont/evenements/les-controverses-numeriques-cantine>
 - **21h00 : «Météorologie sonore» & « Le Tour du Monde en Réalité Mixte » de Romina Romay**



Pour la Controverse#05 "Le numérique au service de l'art et de la création ?", Romina Romay, compositrice, pianiste et improvisatrice, propose deux concepts artistiques numériques.

Météorologie Sonore d'abord, un dispositif interactif qui permet d'écouter les variations des conditions météorologiques provenant des différents continents. En direct depuis l'espace social VR du Hublot, Romina fera écouter les sons de 7 villes du monde, sélectionnées par le public en amont.

Puis la performance virtuelle **Météo Valberg**, troisième concert du projet **Le Tour du Monde en Réalité Mixte**. Sous la forme d'un avatar, Romina dirigera un "orchestre" composé d'arbres des paysages de Valberg. L'animation consiste en des particules de lumière réagissant à la musique de la météorologie sonore.

<http://letourdumondeenrm.com/>

LE CONCEPT DES CONTROVERSES VIRTUELLES DU HUBLLOT

En direct de virtuel.lehublot.net* et en présentiel (si la situation s'améliore), le Hublot vous invite à participer à une série d'émissions, débats et performances sur le numérique et des thématiques de société : lien social, sécurité, environnement, emploi, éducation, création, politique ... Les controverses tentent le pari un peu dingue de vivre une expérience culturelle et artistique dans un **environnement social VR*** (<http://virtuel.lehublot.net>)

Au programme de ces soirées :

- **18h : Atelier de créations numériques** pour participer aux débats et performances virtuelles du Hublot. Les personnes apprennent à se déplacer dans l'espace virtuel, les différentes salles. Elles peuvent personnaliser leur avatar si elles le souhaitent. Des membres de l'équipe du Hublot sont là pour les aider.
- **19h : Émission débat** avec le média participatif www.ligne16.net
Un invité POUR / Un invité CONTRE / Reportage Ligne16 / Débat
A partir de l'intervention des deux invités et du reportage de Ligne16 sur les avis des habitants, les publics en avatar peuvent intervenir et poser des questions.
- **20h : Repas** thématique et poursuite des échanges
- **21h : Performance artistique** théâtre d'avatars, danse motion capture, live audiovisuel, installations numériques hybrides ...

La plateforme Hub Mozilla a permis à nos équipes de modéliser un espace social VR, une salle d'accueil virtuelle réplique de celle de l'Entre-Pont, une salle de spectacle, une salle de conférence, le bar, la cuisine...

Cette hybridation permet de créer le lien entre le réel et le virtuel durant notre événement. Afin de faciliter la compréhension et la prise en main de la salle virtuelle, un **tutoriel vidéo** est mis à la disposition des participants.

*Un environnement immersif Social VR

L'environnement virtuel permet d'organiser des événements virtuels multi utilisateurs, des formations, des ateliers, des conférences, des meetings, des débats, des performances visuelles et sonores, des spectacles qui se déroulent réellement dans les locaux du 109 à partir d'un matériel de captation vidéos et sonores mais aussi de déplacements de corps et d'objets.

Plus de 1000 personnes peuvent assister à ces événements et participer dans différentes pièces.

CONNECTIC LAB, DES ATELIERS ET UN LABO DE DÉVELOPPEMENT

En parallèle, l'espace numérique vous donnera accès au monde virtuel, par des ateliers de créations d'avatars, casque VR, scan 3D, impression 3D avec des outils et en présence d'animateurs ...

- **Des ateliers de créations numériques**
A travers ces thématiques sont menées des rencontres d'informations entre les experts et les publics, des ateliers de conception de maquettes 3D afin d'accompagner l'émergence de projets, des ateliers numériques sur les techniques mises en œuvre dans des mondes virtuels connectés, puis des résidences de travail pour la réalisation des différents événements.
- **Un laboratoire de développement de l'application VR Hublot**
Ce laboratoire d'innovation centré "usager" consiste à accompagner le public dans la découverte d'outils innovants de communication virtuelle et d'accéder à la programmation de ces outils. Des développeurs, des web designers, des modélisateurs 3D venus d'horizons divers développent des outils libres hérités du Hub Mozilla.
- **La modélisation du 109 à Nice**
Il s'agit par ces ateliers de permettre la modélisation du site du 109 à Nice et des événements associés, expositions, concerts, spectacles...
Le projet a commencé par la salle d'accueil du Hublot, l'espace numérique et la salle de spectacle de l'Entre-Pont.

LES INTERVENANTS DES ÉMISSIONS DÉBAT

Pour ce projet, **les intervenants** aux débats sont à la fois des chercheurs, experts et des citoyens venant partager et argumenter leurs points de vue. A la fin de chaque débat, le public pourra voter afin de désigner l'argumentation la plus convaincante.

En amont, un sondage et un questionnaire permettent de recueillir les opinions des internautes.

- A chaque controverse, sont invités **des intervenants qui défendent des arguments "pour" ou "contre"** l'usage du numérique. Nous avons eu déjà Paul Rasse, professeur en Sciences de l'Information et de la Communication et le Dr. Marie-Nathalie Jauffret, professeure à l'International University of Monaco (qui crée des personnes virtuelles), Henri Busquet de la Ligue des droits de l'Homme et Arnaud Baechler enseignant à l'usage des réseaux sociaux. Nous avons eu Mario Mulé informaticien et Amélie Payen de l'association Shilakong pour la controverse au sujet de l'environnement. Enfin sur l'emploi, nous avons pu avoir Vincent Lambert enseignant chercheur et Damien Francheteau directeur du secteur « accès à l'emploi » de la Fondation de Nice.
- **Les participants en présence et en ligne** peuvent poser des questions et avancer leurs propres arguments.

- **Le média participatif Ligne 16** propose un reportage audio vidéo réalisé par les jeunes web reporters de l'atelier du mercredi, dans l'espace public. Il permet de recueillir des opinions diverses sur la controverse en question au hasard des rencontres aux alentours du 109.

Une vidéo et un document de synthèse de chaque controverse, seront publiés sur www.lehublot.net et sur le média www.ligne16.net/

LES PERFORMANCES ARTISTIQUES

- **Des artistes locaux et nationaux** présenteront leurs performances dans la réalité virtuelle, mais aussi dans l'espace du 109 proposant des passerelles entre ces deux mondes : performances théâtrales entre avatars et personnages, chorégraphiques en motion capture, audio visuelles et plastiques sous forme d'installations numériques interactives...

Dans la Controverse #01 et #02, nous avons expérimenté le live entre un DJ et un VJ avec : Gunston DJ & Bruce Lane (#01) et Afroman & Katia Vonna Beltran (#02). Dans la #03, c'est une performance de marionnettes en 3D avec les étudiants de la section Théâtre d'UCA, encadré par le Théâtre de la Massue. Pour la #04, c'est au tour de Cyril Meroni de nous présenter son travail remarqué dans la biennale « Chroniques » de Marseille.

- Il s'agit d'expérimenter l'**utilisation de la VR** dans le champ artistique de la performance temps réel pour permettre une interaction du public en ligne.
- Des **résidences et des labos** pourront accompagner les artistes dans leurs propositions de performances.
- **Des acteurs sous forme d'avatars.**
- **Des danseurs en motion capture** et des chorégraphies en animation 3D.
- **Des installations physiques et interactives** dans le monde virtuel.

PROCHAINES CONTROVERSES

- **Controverse #06 - Vendredi 25 juin**
L'éducation en ligne, cauchemar ou avenir ? L'éducation en ligne est-elle l'avenir ? En quoi elle permet ou ne permet pas la transmission des valeurs, le partage ?

CONTROVERSES PASSEES

Controverse #01 - Vendredi 29 janvier

Le numérique favorise-t-il le lien social ?

Via internet et les réseaux numériques, les possibilités de contact foisonnent. Mais dans le même temps, le repli devant son écran nous éloigne des rapports réels avec les autres. Des liens nouveaux se créent, d'autres se coupent mais de quelles natures sont ces nouveaux liens virtuels et concourent-ils à une société plus fraternelle ?

Invités : Paul Rasse (Contre) & Marie-Nathalie Jauffret (Pour)

Voir notre restitution de la controverse #01

Article de Nice Matin du 29 janvier 2021 :

Le Hublot invite à une Controverse virtuelle...

Privé de public, Le Hublot lance un nouveau rendez-vous pour maintenir le lien en 2021 : *Les Controverses numériques* du Hublot. Spécialisée dans la formation et le développement des arts et métiers du numérique, la structure associative niçoise souhaite, avec ce nouveau projet, « croiser (ses) deux activités habituelles, la formation du public aux outils et le soutien aux artistes innovants », résume sa responsable, Tania Cognée. L'idée, au-delà du thème de chaque rencontre, qui permettra de débattre d'un sujet de société lié à Internet et aux nouvelles technologies avant d'assister à une performance artistique, c'est aussi d'inviter le public à participer à une véritable expérience. Tania Cognée et l'équipe du Hublot vous accueilleront en effet en ligne, dans des salles virtuelles, modélisations 3D de leurs espaces réels, et vous pourrez participer sous forme d'avatar...

« Nous allons créer un numéro vert pour que ceux qui rencontrent des difficultés puissent nous joindre », glisse Tania Cognée, et pour faire évoluer le dispositif au fur et à mesure.

La première Controverse, c'est ce vendredi soir. Au menu : accueil et création de son avatar avec les plateforme et logiciel de 3D *Hub Mozilla* et *Blender 3D* (18 h) ; émission débat

autour de la question « *Le numérique favorise-t-il le lien social ?* » avec le professeur d'anthropologie Paul Rasse et la chercheuse en communication Marie-Nathalie Jauffret qui joueront les contradicteurs (19 h), suivi de la diffusion d'un reportage réalisé par les jeunes du média citoyen *Ligne 16*, encadré par Le Hublot. Et, pour finir, une prestation visuelle et sonore des artistes azuréens Bruce Lan et Gunston, respectivement VJ (DJ video) et DJ. Les Controverses reviendront ensuite tous les derniers vendredi du mois, jusqu'en juin.

A. MA.

amaurette @nicematin.fr

Rendez-vous gratuit et ouvert à tous. Tuto pour se connecter et participer sur la page Facebook du Hublot (facebook.com/lehublot.nice) et sur sa chaîne YouTube. Rens. www.lehublot.net



Controverse #02 - vendredi 26 février

Le numérique peut-il protéger notre vie privée ?

L'ère numérique nous transforme peu à peu en datas : données sur notre état de santé, notre compte bancaire, nos achats sur internet, nos consommations électriques, notre navigation, notre profil dans les réseaux sociaux, nos déplacements dans l'espace public... Qui peut avoir accès à ces données ? Nous-même ? Ceux qui les hébergent ? La justice ? La police ? Les services commerciaux ? Sont-elles publiques ou privées ? Quelles sont les garanties que nos données ne sont pas utilisées à d'autres fins ?

Invités : Henri Busquet, ligue des droits de l'homme (Contre) & Arnaud Baechler (Pour).

[Voir notre restitution de la controverse #02](#)

[Reportage France 3 Côte d'Azur, diffusé le vendredi 26 février](#)

Controverse #03 - Vendredi 26 mars

Le numérique ami de l'environnement ?

Nous vivons derrière des écrans connectés à des serveurs installés sur toute la planète. D'un côté cette activité limite notre impact sur l'environnement, de l'autre elle consomme de l'énergie électrique et des matériaux non renouvelables ! Quel est le bilan énergétique de la société numérique ? Et quid de la biodiversité ?

[Voir notre restitution de la controverse #03](#)

Controverse #04 - Vendredi 30 avril

Le numérique détruit-il nos emplois ?

S'il est évident que la robotisation supprime des emplois, le numérique en crée aussi. D'ici 2025, le ratio va-t-il s'équilibrer ? Peut-on redouter une société sans emploi et une précarisation croissante des personnes sous qualifiées ?

[Voir notre restitution de la controverse #04](#)

L'ORGANISATEUR

LE HUBLLOT : Une Fabrique Numérique de Territoire, un organisme de formation, un centre de création art numérique et spectacle vivant...

<http://www.lehublot.net>

Un des enjeux de l'installation du Hublot dans le pôle de cultures contemporaines du 109, est d'ouvrir les **processus d'innovations et de créations à un plus large public**. Jusque là, les dispositifs d'accueil en résidence du Hublot sont réservés aux artistes, aux entreprises artistiques et culturelles. Nous souhaitons avec ce nouveau lieu et ce nouveau projet **accompagner les citoyens, les futurs usagers dans les processus de création en mettant en place une dynamique d'animation collective et d'accompagnement de**

projets, en ouvrant la conception, la fabrication et la production à des projets d'intérêts sociaux et environnementaux.

Le Hublot est reconnu pour sa capacité à l'innovation numérique et à la coproduction de projets de création tant par ses compétences artistiques et techniques que par son expertise des modes de coopérations entre les participants. Il a déjà mené de nombreuses actions collectives qui croisent les **pratiques des publics, des associations, des entreprises et de la recherche universitaire**.

Le Hublot propose à tous les publics des initiations, des formations à l'usage des applications numériques en vue de faciliter la recherche d'emploi, l'autonomie et la création d'activités. L'association concourt principalement à la **professionnalisation des activités de créations numériques** (web, graphiques, musicales, plastiques et cinématiques), par la mise à disposition de lieux, de moyens techniques et un accompagnement humain et financier à la conception, à la réalisation et à la diffusion de projets innovants. Elle organise des **rencontres publiques pour diffuser et faire découvrir les arts vivants et numériques**.

Sa nouvelle implantation au sein du 109 à Nice est le résultat de 20 ans d'actions artistiques et culturelles menées par des collectifs d'artistes et des associations. Aujourd'hui, à travers la réhabilitation des abattoirs en friche culturelle, la ville de Nice reconnaît le travail impulsé par les associations de ces quartiers notamment l'Entre-Pont, la Station et le Hublot membre fondateur et gestionnaire de l'Entre-Pont. Une mission de service public sur la création artistique et les usages du numérique.

En 2020, le Hublot a été soutenue et financée par : L'Etat, service de la Politique de la Ville, le FONJEP, le Ministère de la Cohésion Sociale, la DRAC PACA, La Région SUD-PACA, Le Département des Alpes Maritimes, la Ville de Nice, la Politique de la Ville, La Métropole, NCA, le FDVA, La CAF des Alpes Maritimes, la SACEM, Le DICRÉAM et la fondation AFNIC.

CONTACTS

Tania Cognée / tania@lehublot.net / 06.17.89.02.67.

Margaux Wilhelm / wilhelmmargaux@outlook.fr / 06 73 42 18 50

www.lehublot.net - Le Hublot c/o l'Entre-Pont- → 109 - 89 route de Turin - 06300 Nice

