



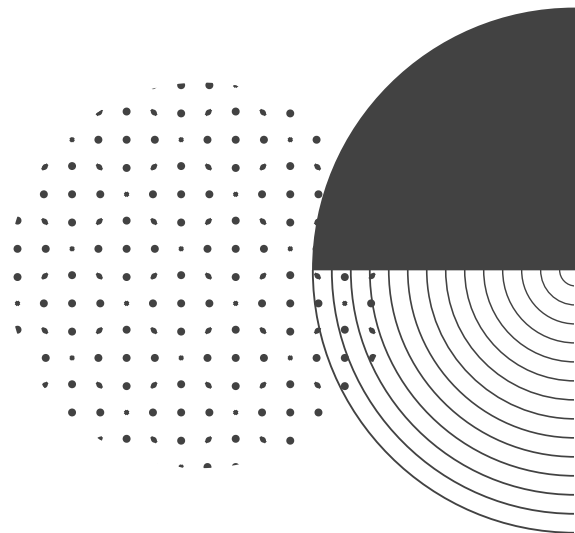
**GUIDE DU
PARTICIPANT**

2021

Pour sa 3ème édition, le Forum de consultation pour les industries créatives se tient en ligne du 22 mars au 20 mai 2021.

Thématique 7 :

Les expériences originales en ligne



LES EXPÉRIENCES ORIGINALES EN LIGNE

Avec le confinement, de plus en plus d'internautes sont à la recherche de divertissement culturel innovant et les expériences numériques originales peuvent devenir de réelles opportunités comme en témoignent certaines productions récentes à faire à la maison, dans des contextes particuliers.

N'y a-t-il pas lieu de remettre à l'avant-plan notre réflexion sur la façon de développer des contenus originaux pour le web qui prennent avantage des multiples possibles du médium numérique et qui par leur accessibilité, rejoignent un très grand nombre ?

Les récentes avancées technologiques liées au machine learning, à l'analyse vidéo et à la 5G offrent maintenant de nouvelles possibilités d'expériences pour mobile, tablette et ordinateur.

- Comment définir ce type de production, maintenant que le modèle de la convergence ne tient plus la route ?

Texte de DANIELLE DESJARDINS

Nouvelles expériences : art confiné au-delà de la pandémie

Au moment où pratiquement toute la planète s'est retrouvée confinée en mars 2020, Barbara Pollack et Anne Verhallen ont mis en ligne une exposition virtuelle qui se voulait une réponse à la question: comment penser à faire de l'art dans un moment pareil ? ([How Can We Think of Art at a Time Like This?](#))

Ce à quoi l'auteure d'un [article](#) pour la revue d'art Studio répond: pourquoi, *justement* dans un moment pareil, ne pas explorer de nouvelles façons de faire de l'art ? Justement au moment où la survie de beaucoup de musées est menacée, pourquoi ne pas imaginer des façons entièrement nouvelles de faire de l'art ?

Peut-être qu'à l'avenir, la réalité virtuelle ne sera pas présentée dans les musées. Cela pourrait très bien être l'inverse. Ce que nous appelons musées sera montré dans la RV.

In the Changed World After Lockdown, We Will Need Smarter New Ways to Interact With Art. I Believe Virtual Reality Is the Answer. Daniel Birnbaum, [arnet](#)

Pourquoi particulièrement en ces temps de distanciation sociale ? Parce que l'art numérique, quand il est partagé dans les réseaux numériques, est un formidable vecteur d'interaction, de communica-

tion et de connexion et qu'aujourd'hui, la technologie peut aider les artistes à créer des œuvres interactives qui séduiront un large public plus que jamais à la recherche de nouvelles expériences.

Motto : une nouvelle forme d'interactivité

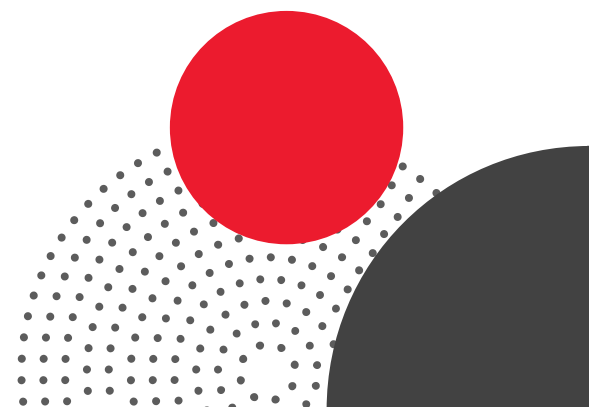
Un projet d'art en réseau réussi repose sur une grande connectivité qui permet aux participants de vivre l'expérience ensemble malgré leur éloignement physique. Pour [Ernest Edmonds](#), un pionnier de [l'art informatique](#) cité dans l'article de Studio, l'artiste remet ainsi une partie du pouvoir de décision aux participants et c'est exactement le but visé.

[Motto](#), une œuvre de [Vincent Morisset](#) et de son studio [AATOAA](#) en collaboration avec [l'ONE](#), découle de cette volonté de déléguer une partie du pouvoir de décision aux participants à la création d'une œuvre.

Motto se déroule sur internet et est uniquement accessible à partir d'un téléphone intelligent. Les utilisateurs sont invités à participer à l'expérience à partir de leur propre environnement en filmant eux-mêmes de courtes vidéos qui viendront alimenter la trame générale de l'aventure, en se mêlant à des milliers d'autres images récoltées partout dans le monde.

Les moyens de ses ambitions

Motto a nécessité un processus créatif de trois ans qui a débuté par une phase d'études et de recherches intenses, un luxe que l'équipe doit à sa présence dans



le giron de l'ONF. Permettre aux créateurs de développer leurs idées, de pousser leurs réflexions et d'approfondir un projet est intrinsèque à la mission de cette institution publique canadienne.

Au plan technologique, l'équipe a expérimenté autour de l'intelligence artificielle (IA), mais, comme l'explique [Vincent Morisset](#), «L'IA est intéressante parce qu'elle est encore imparfaite aujourd'hui. Elle ouvre de nouveaux possibles, mais nous n'avons pas réussi à trouver autant de moments de grâce que nous l'espérons pendant nos expérimentations. Dans 80 % des cas, c'était trop banal, ou pas assez intéressant. La poésie, ça reste quand même le propre de l'humain...»

La 5G et l'avenir des expériences en ligne

Au plan technique, le principal défi pour l'équipe de Motto était de s'assurer que le dispositif fonctionne parfaitement en tout temps, en tout lieu et sur tous les téléphones intelligents. L'objectif était de créer une expérience fluide, avec le moins d'indications possibles pour l'utilisateur afin que tout soit vraiment magique. L'objectif est de faire oublier la technologie.

Avec la 5G, qui d'ici 2025 devrait générer [1,8 milliard de connexions à travers le monde et 48% des connexions](#) par rapport aux technologies 4G et 3G en Amérique du Nord, il ne sera peut-être plus possible d'oublier la technologie tant les possibilités que cette technologie fait miroiter sont impressionnantes.

Pour les entrepreneurs créatifs qui en parlent dans cette vidéo du [Lab TELUS](#)

[5G](#), la 5G va tout changer dans les façons de raconter des histoires et de faire vivre des expériences en ligne. Les possibilités sont illimitées, conclut l'un d'eux.

L'arrivée de la 5G permettra d'expérimenter sur les réseaux numériques avec les technologies immersives qui deviendront ainsi accessibles à tous, n'importe où et n'importe quand, avec beaucoup moins de défis techniques qu'actuellement. Notamment, la 5G est nettement plus performante pour la transmission de grandes quantités de données, ce qui devrait atténuer la congestion des réseaux. Elle pourrait arriver à empêcher le cerveau humain de détecter la différence entre le réel et le virtuel en permettant à la réalité virtuelle de fonctionner de manière fluide. Les créateurs pourraient ainsi offrir une expérience plus réaliste qui connecterait plusieurs utilisateurs au même contenu grâce à l'augmentation de la vitesse et du traitement des données entre les appareils.

La 5G fait naître d'autres espoirs, notamment la possibilité pour les entrepreneurs culturels de disposer en temps réel de données d'usage et de fréquentation qui soutiendront leurs stratégies et décisions d'affaires. On prévoit également que le mariage de la 5G avec l'internet des objets et d'autres technologies de réseau entraîneront l'augmentation et la précision des données collectées et échangées par les installations et amènera une réduction des émissions de combustibles fossiles. Bien sûr, toutes ces promesses ont un coût, comme c'est le cas pour toute nouvelle technologie prometteuse.

L'un des plus gros problèmes de la mise en œuvre de la 5G à l'heure actuelle est le prix élevé des appareils intelligents qui fonctionnent avec cette nouvelle connexion et des plans de données des fournisseurs.

Approfondir le sujet

À REGARDER

[astronaut.io](#), un [projet datant de 2011 du MIT Open Documentary Lab](#) qui présente un flux constant de vidéos YouTube anonymes et non montées avec pour toile de fond la Terre vue de l'espace.

La [chaîne YouTube](#) de la [Computers Arts Society](#), une société créée en 1968 et qui réunit une communauté d'intérêt pour tous ceux qui sont impliqués dans la réalisation, la gestion, l'interprétation et la compréhension du potentiel culturel des technologies de l'information.

La [chaîne YouTube](#) de [THE SKIN DEEP](#), un studio qui explore les émotions humaines, l'intimité et la connectivité à l'ère numérique.

Sources

BELLE, Juliette. *Que permettra de faire la 5G ?* dans Zù, décembre 2020 [En ligne : <https://zumtl.com/fr/blog/read/1414864359/que-permettra-de-faire-la-5g->]

BOO, Helen. *5G Adoption At Your Arts Organization: Benefits And Considerations*, dans Arts Management & Technology Laboratory, juillet 2020 [<https://amt-lab.org/blog/2020/5/5g-adoption-benefits-and-considerations>]

ELFASSI, Joseph. *Projet Motto: 1 + 1 = 3*, dans Futur et médias, Fonds des médias du Canada, mars 2021 [En ligne : <https://cmf-fmc.ca/fr/futur-et-medias/articles/projet-motto-1-1-3/>]

MAL, Cédric. *Motto : entrez dans les coulisses de la création de la nouvelle aventure de Vincent Morisset*, dans blogue ONF, novembre 2020 [En ligne : <https://blogue.onf.ca/blogue/2020/11/30/etude-de-cas-motto/>]

MASON, Catherine. *Digital and networked art in lockdown: how can we be creative in new ways?* dans Studio international, mai 2020 [<https://www.studiointernational.com/index.php/digital-and-networked-art-in-lockdown-how-can-we-be-creative-in-new-ways>]