



Le Jardin Moderne propose

JARDIN NUMÉRIQUE #3

—
10 • 13 avril 2014
RENNES

—
RENCONTRES NUMÉRIQUES & ÉLECTRONIQUES
DÉTOURNEMENTS SONORES

—
INITIATIONS
ATELIERS
INSTALLATIONS
RENCONTRES
CONCERTS

—
www.jardinnumerique.org



Bilan & perspectives

/// La genèse du projet

Impliqué depuis sa création dans les enjeux liés au numérique, le Jardin Moderne porte Jardin Numérique depuis 2012. Cet événement de 4 jours consécutifs est à double entrée : c'est d'une part un temps de rencontre entre les acteurs du numérique à l'échelle inter régionale, destiné à partager les problématiques et les projets, et d'autre part un temps de pratiques et d'initiation pour tout public.

La première édition a donc permis de mettre en relation des acteurs venus d'horizons divers et de faire émerger des questions qui n'avaient pas été traitées collectivement jusqu'à alors.

Compte-tenu du succès de l'opération et de l'implication importante de nombreux acteurs, la reconduction de l'événement s'est imposée d'elle-même en 2013, en renforçant la dimension collective, mais aussi en multipliant les propositions (ateliers, installations, expositions, rencontres...), notamment grâce au soutien de la région Bretagne, de Rennes Métropole et de la ville de Rennes.

Dès la seconde édition, Jardin Numérique a acquis une certaine légitimité auprès des partenaires institutionnels, tout en maintenant des liens étroits avec des acteurs très divers, y-compris les groupes les moins identifiés, souvent très actifs.



/// 2014 : Jardin Numérique #3

Cette année, le Jardin Moderne a fait la proposition d'une thématique orientée sur la musique et le son, afin que la démarche puisse être plus facilement appropriée par ses adhérents, mais aussi pour rendre lisible des enjeux communs, notamment sur les questions de création, de diffusion ou sur des sujets fondamentaux comme celui de la propriété intellectuelle.

Contre toute attente, la mise en œuvre s'est avérée complexe du fait de l'absence de réponse des deux partenaires principaux que sont Rennes Métropole et la région Bretagne avant la tenue de l'événement, pourtant

reculé de deux mois dans l'année, en avril. Un refus de soutien est finalement parvenu de Rennes Métropole à la fin du mois de juin et repose sur de nombreux motifs qu'il nous est difficile à l'heure actuelle de mettre en relation avec les volontés inscrites dans le projet culturel communautaire ([cf projet](#)). Quant à la région, nous n'avons pas eu de retour à notre demande de soutien, tout comme à notre demande de rendez-vous avec l'élue en charge de ces questions.

Malgré ce climat d'incertitude et au final l'absence de moyens financiers, un programme solide a été élaboré avec les acteurs et partenaires, et un recentrage sur le cœur du projet a été effectué : moins d'œuvres finies, plus de créations et d'outils à inventer ensemble !



/// En quelques chiffres

Ateliers > plus de 60 participants

Installations > près de 130 joueurs/ visiteurs

Rencontres > 80 personnes

Intervenants > 15 personnes

Partenaires > 14 (4 organisationnels, 3 institutionnels, 7 médias)

/// Les actions

> les rencontres

Le jeudi 10 avril, un nouvel **apéro Codelab** (le 27ème au Jardin Moderne) a rassemblé plus de 40 personnes. Depuis la première édition, ces rencontres demeurent un espace d'échanges et de discussions autour des objectifs des projets et des méthodes utilisées pour les développer, ouvertes à tous.

Les projets :

- La **Pirate Box**, par Ludovic Arnold (Kreizenn Dafar – St Brieuc)
- Le **processeur son WFS**, par Rémi Bessaix (World Wise Web – Rennes)
- La **chemise sonore**, par Charlotte lung et Théo Schebath (Etudiants Rennes 2)
- **Piano News**, par Gaëtan Neveux et Alexandre Berthaud (Mille au Carré – Rennes)
- **City Noise**, par Thomas Meghe (Labfab – Rennes)
- **Ibniz**, par Mathieu Goessens (Breizh Entropy – Rennes)
- **Pièce pour orchestre électronique**, par Gaëtan Hervé et Pascal Pellan (la Sophiste / Les Ateliers du Vent – Rennes)
- **Glados imprimé et mobile**, par Ksamak (Breizh Entropy – Rennes)
- **Twittbeat**, par Arthur Giguelay (Labfab - Rennes)



Le lendemain, c'est autour d'un dispositif de **streaming équitable** qu'une rencontre s'est déroulée. L'objectif était de présenter la plate-forme **1D'Touch**, qui met en valeur les contenus culturels indépendants, à des artistes, labels, médiathèques, élus et acteurs culturels locaux, et d'ouvrir avec eux le débat sur la possibilité de mettre en place un tel outil à l'échelle du territoire breton. Environ 40 personnes étaient présentes à cette occasion, et se sont montrées particulièrement intéressées par cette nouvelle forme de diffusion musicale. Les structures ci-dessous étaient notamment représentées :

Labels : Yotanka, Kerviniou Recordz, K Fuel, Fake Project, KdB Records, Spagh records.

Bibliothèques et médiathèques : Bibliothèques de Rennes Métropole (Pôle Musique Ciné BD), Médiathèque la Clairière (Fougères), Médiathèque Lucien Herr (St Jacques de la Lande), Médiathèque Théodore Monod (Betton), Les Champs Libres, Médiathèque de Cesson Sevigné, Médiathèque du Rheu...

Collectivités : Conseil Général d'Ille et Vilaine (Service Action Culturelle), Médiathèque Départementale de Prêt (Service Image et Son, Service médiation culturelle).

Autres structures et associations : Disque Over, Association Trans Musicales.

Artistes : Alternine, Alphabet, Mistress Bomb H.

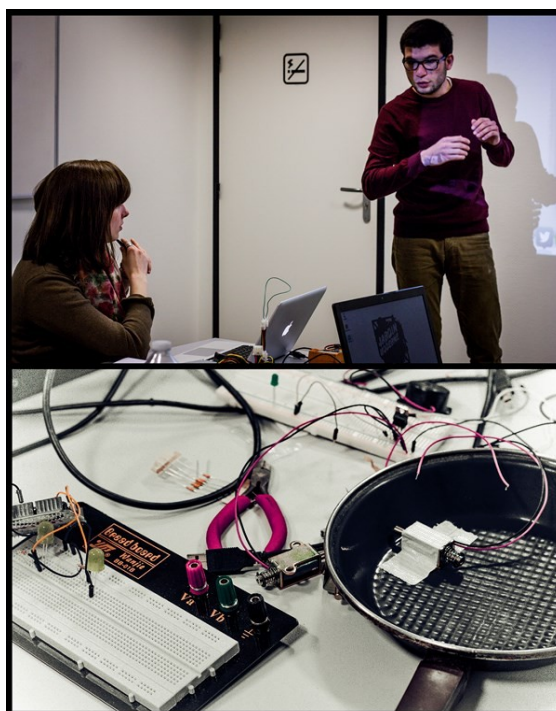
> ateliers

> Sculpture sonore

Deux membres du Labfab (Fablab rennais) ont, à travers cet atelier participatif, initié des débutants aux bases du codage informatique et d'Arduino, en leur permettant de créer une petite installation sonore à partir de petits moteurs, solénoïdes, casseroles... Une dizaine de participants ont participé à cette initiation.

> Synthé DIY

Cet atelier avait pour but de permettre aux participants de fabriquer eux-mêmes un petit générateur sonore 8 bits. 25 personnes ont pu monter leur kit, encadrées par Yohann Veron, et repartir avec leur « Atari Punk Console ».



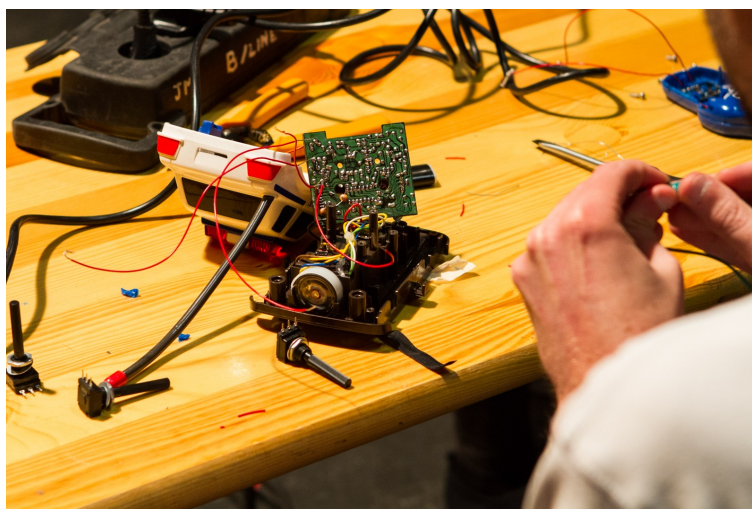
> Montage de pédales d'effets

Les intervenants du forum [Techniquitare](#) ont proposé à une quinzaine de musiciens de fabriquer leur propre pédale d'effets, en leur expliquant le rôle des différents composants électroniques. Ces derniers ont apprécié la pédagogie des intervenants, ainsi que la qualité sonore de l'objet fabriqué.



> Circuit Bending

Diane Grenier et Alexandra Brillant ont proposé à une dizaine de personnes, pendant les trois jours de l'événement, de recycler leurs vieux jouets sonores et de les détourner pour en faire sortir de nouveaux sons. Cet atelier a donné lieu, le dimanche 13, à une restitution collective des participants qui a pris la forme d'un petit concert de jouets détournés.



> installations interactives

L'équipe de 3 Hit Combo, association rennaise intervenant dans le champ des cultures vidéo ludiques, a proposé, du vendredi 11 au dimanche 13, plusieurs installations interactives, testées par plus de 130 visiteurs.

> Band Band

Un jeu collaboratif détournant les codes associés aux jeux vidéo musicaux. A travers cette expérience collective, chaque joueur devient le membre d'un groupe d'animaux musiciens, et doit jouer sa partition en rythme.

> Hack Batterie

Une batterie sur laquelle chaque joueur peut se défouler pour faire avancer un personnage de jeu vidéo, et lui faire gagner des courses d'athlétisme.

> Rakete

Un jeu où 5 personnes doivent collaborer pour faire décoller et atterrir une fusée en évitant tous les pièges qui se trouvent sur sa trajectoire.



> concert

Le samedi 12 avril, l'Antipode-MJC a fait le plein avec le concert de clôture accueillant Svengalisghost (Chicago - USA), Untold (Hertfordshire - GB), French Fries (Paris - FR) et Syracuse Live Club (Paris - FR).

/// Les perspectives

En tant que structure de musiques actuelles, organisme de formation ou centre ressource, il est indispensable que nous poursuivions notre réflexion sur les enjeux liés au numérique et que nous continuions à proposer différentes actions. En dehors de Jardin Numérique, cela se concrétise tout au long de l'année par plusieurs modules de formation (Max MSP, Pure Data, Scribus, Gimp...), des ateliers d'initiation et de fabrication d'objets (effets pour musiciens, circuit bending...), des rencontres thématiques rassemblant différents acteurs, des événements généralement menés en partenariats (Global Game Jam, participation aux festivals Maintenant, Les Bouillants, Stunfest...), ainsi que la mise à disposition de nombreuses données via le site Internet. Toutes ces propositions sont déclinées du projet global du Jardin Moderne, et traduisent les choix politiques de l'association en propositions. Il s'agit donc avant toute chose de favoriser l'émancipation et l'autonomie des personnes par la pédagogie de l'accompagnement, et parallèlement contribuer à la fédération des acteurs et porteurs de projets pour défendre collectivement des valeurs de solidarité et d'intérêt général.

C'est notamment sur ce dernier point que la forme de Jardin Numérique, temps concentré de 4 jours, s'est avérée pertinente. Si la première édition a permis de rassembler des acteurs très divers autour de problématiques communes et de confronter les points de vue et les méthodes, il est primordial de renforcer et développer cette dynamique collective naissante encore très fragile. C'est d'autant plus important que les organisations administratives sectorisées des collectivités rendent difficile une appréhension globale du paysage, laissant ainsi une place trop grande au discours porté par l'industrie, appuyé sur une logique uniquement marchande et concurrentielle.

Nous estimons que la dimension politique est indissociable des usages numériques actuels, qu'ils soient purement pratiques, culturels, ou artistiques. À cet égard, une démarche concertée et plus transversale entre les acteurs et les collectivités contribuerait à développer et rendre visibles les alternatives s'appuyant sur d'autres technologies (contributives et ouvertes) et sur une autre économie (sociale et solidaire).

Du point de vue du Jardin Moderne, la volonté reste donc intacte, mais le refus de Rennes Métropole ainsi que l'absence de réponse de la région Bretagne sur la poursuite du partenariat sur Jardin Numérique en 2014 nous oblige à repenser notre action. C'est donc à l'automne 2014 que nous prendrons position sur la forme d'un événement futur dont nous souhaitons qu'il fasse l'objet d'échanges avec les acteurs et collectivités concernés.

/// Les partenaires

Organisationnels : [3 Hit Combo](#) / [l'Antipode-MJC](#) / le [Labfab](#) / [l'EESAB](#).

Médias : Le Mensuel de Rennes / CanalB / Radio Campus Rennes / Alter1fo / L'imprimerie Nocturne / La Dent du Géant / Collectif 18-55

/// Revue de presse

- Ouest France du 10/04/14
- 20 Minutes du 10/04/14
- L'agenda des sorties n°33 (Avril 2014)
- Sur [Radio Laser](#)

Web

- Sur le site du [Mensuel de Rennes](#).
- Sur le Webzine L'Imprimerie Nocturne [ici](#) et [là](#).
- Sur le Webzine [El Pedro](#).
- Sur [Alter1fo](#).
- Sur le Mag de la Cantine Numérique [ici](#) et [là](#).
- Sur [Rennes la Novosphère](#).
- Sur [R'n'B \(Rennes Numérique Bretagne\)](#).
- Sur le site du Labfab rennais [ici](#) et [là](#).
- Sur le site des [Petits Débrouillards](#).
- Sur le site [Bretagne Créative](#).

/// Annexes

Le site du Jardin Moderne <http://www.jardinmoderne.org>

Le site de Jardin Numérique <http://www.jardinnumerique.org>

Le bilan Jardin Numérique 2013 http://www.jardinmoderne.org/docs/pdf/bilan_JN_2013.pdf

La vidéo-report de l'édition 2014 <http://jardinnumerique.org/2014/06/jardin-numerique-3-en-video>