

PETIT

CARNET

#1

*Or not toupie*

# sommaire

## ■ Intro

■ Aux origines de *Or not toupie*, Ou comment les conditions de production d'une œuvre peuvent interroger les politiques culturelles, la vocation des structures multimédia, la place des publics, et la relation à l'art.

↳ De l'art de construire ensemble

↳ L'art et (ou ?) la culture

↳ Culture et technologies, ou culture des technologies

■ La création de *Or not toupie*, ou comment se construisent les conditions de production d'une œuvre d'art et comment s'aménage une place pour chacun dans un projet culturel

↳ Contribuer

↳ Apprendre ensemble

“ *Il s'aurait du mettre des parachutes aux poupées, aux cours*

# Intro

Il y eut l'invention de la politique culturelle, pour reprendre l'expression consacrée de Philippe Urfalino<sup>1</sup> ; puis l'invention de la politique culturelle d'appropriation des technologies de l'information et de la communication. De la première, on peut dire qu'elle a porté au rang d'action publique la conviction que l'art fait quelque chose de bon aux gens, et que ce « quelque chose » s'éprouve davantage qu'il ne s'apprend. La politique culturelle, du moins celle initiée par Malraux, c'était en quelque sorte une politique de la culture contre une politique de l'éducation. Alors on peut presque dire de la seconde (la politique culturelle d'appropriation des TIC) qu'elle entreprend le chemin inverse, initiant une action publique d'éducation à l'usage et la maîtrise des TIC, insensible aux contenus artistiques et culturels véhiculés par ces mêmes outils technologiques.

Ce carnet *Or not toupie* témoigne du processus de création de Nicolas Clauss que nous avons accompagné et, ce faisant, de la manière dont nous avons tenté de réduire cette distorsion politique, quasi étrangeté entre deux modèles d'action publique pourtant initiés par un même Ministère.

« Nous », c'est une équipe constituée de professionnels de l'action culturelle en région PACA inscrits dans six structures associatives portant chacune un projet culturel dans le champ du multimédia et des TIC<sup>2</sup>. Nicolas Clauss<sup>3</sup>, c'est un artiste dont les œuvres plastiques, numériques, visuelles et sonores participent (souvent) d'interrogations sur la vie, l'amour ou la mort, partagées entre l'artiste et des gens dont il sollicite la contribution. *Or not toupie*<sup>4</sup>, c'est une œuvre visuelle et sonore, un objet de et par Nicolas Clauss, issu d'une relation triangulaire entre un artiste, des porteurs d'un projet culturel, et des personnes invitées à contribuer ; et une bonne dose de générosité.

*... ça ferait moins mort.* ” *Or not toupie* nous plonge dans l'univers doux et cruel de l'enfance telle quelle, de celle qui subsiste dans les adultes que nous sommes devenus ; univers de mémoires, de présences, de représentations du monde des petits et de celui des grands. Plongés dans le ventre sombre d'une chambre d'écrans, des voix racontent ce que nous étions, ce que nous sommes et ce que nous deviendrons ; des images tombent des ciex comme autant de jouets à la Noël, comme autant de visages familiers ou étranges. Noir, rouge, blanc, copeaux d'histoires confiées à l'oreille de l'artiste, de sons de cloche ou de cour d'école ; *Or not toupie* est sans demi-mesure, sans demi-teinte, sans compromis, comme l'insouciance ou sa perte.

1 - Philippe URFALINO, L'invention de la politique culturelle. Hachette, 2004.

2 - ZINC et la Friche la Belle de Mai à Marseille porteur du projet, avec l'association ADREP à Pertuis, la MJC de Apt, La Cité du Livre de Aix-en-provence, La Gare à Coustellet, Seconde Nature à Aix-en-Provence.

3 - <http://www.nicolasclauss.com/>

4 - <http://www.nicolasclauss.com/ornottoupie/index.htm>



*Or not toupie*

en collaboration avec le festival d'art de **NICOLAS CLAUS**

PETIT

CARNET

#1

*Or not toupie*

# 1

*Dans un tel projet, il faut la capacité de chacun à se rendre disponible aux idées au moment où elles apparaissent.*

Aux origines de *Or not toupie*,  
Ou comment les conditions de production d'une  
œuvre peuvent interroger les politiques  
culturelles, la vocation des structures  
multimédia, la place des publics,  
et la relation à l'art.

# De l'art de construire ensemble

Les questions préalables à la production de *Or not toupie* étaient partagées par les six structures qui ont collaboré à sa création et en ont porté la co-production :

Comment faire du multimédia un outil culturel ? A cette première question, les artistes associés à des projets culturels ont souvent su répondre en replaçant la technologie en support des œuvres (et pas le contraire). Nicolas Clauss est de ceux-là. Evidemment pas du simple fait que ses œuvres ont recours aux technologies numériques et qu'elles interpellent le public de ses expositions ou l'internaute à les découvrir ou les altérer par des formes diverses d'interactivité. Mais parce que le processus même de création qu'il génère se nourrit de contributions de gens qui deviennent alors sujets de ses œuvres : ici, ce seront des enfants se questionnant sur l'art, ses formes et ses inventions pour construire *De l'art si je veux* ; là, des adolescents recueillant les dernières confidences de vieilles personnes pour *Un palpitant* ... Il y avait donc, dans la démarche de Nicolas Clauss, cet élément de contribution du public à différentes phases de la création qui répondait à notre envie de cultiver ensemble une relation à l'art.

Comment, à partir de nos lieux d'accès public à Internet, dépasser l'usage des services d'information et de communication qu'offrent les machines pour accompagner une pratique amateur (au sens de celui qui aime) de l'art multimédia ? Le trio animateur-public-artiste est une des possibilités de compagnonnage au sein d'une structure culturelle qui ouvre des voies de renouvellement des pratiques du multimédia vers une possibilité de « devenir-auteur » des



publics. Associés à une démarche de création assumée par l'artiste, affranchis des difficultés technologiques et autour d'une pédagogie portée par l'animateur, les usagers de nos structures culturelles pouvaient se prendre au jeu de la participation au processus de création d'une œuvre.

Et comment, surtout, accompagner chacun dans un propos et un regard singuliers sur les œuvres d'art numérique ? En adossant à la logique de diffusion mise en œuvre dans le processus de production de *Or not toupie*, et à la logique d'animation déployée dans la relation aux publics, une logique de médiation culturelle de l'art renouvelée à chacun des

moments de travail, depuis les premières rencontres entre les acteurs du projet avec Nicolas Clauss et avec les usagers de nos structures, jusqu'aux moments d'exposition de l'œuvre, en passant par les temps de contribution des gens au travail de l'artiste.

**La difficulté était de ne pas savoir ce qui allait se passer**

**en termes de formes, ne pas pouvoir expliquer aux gens qui contribuait ce qu'ils allaient faire, mais j'avais confiance en Nicolas pour mener un truc important.**



# L'art et (ou ?) la culture

C'est aussi que les espaces culturels Internet ont une affinité fondamentale avec la création artistique, parce que diffusant des arts visuels ou du spectacle vivant, cheminant avec des structures de création, proposant des activités de création à leurs publics, ou plus évidemment parce que la plupart des premiers animateurs multimédia recrutés dans ces lieux culturels étaient issus des écoles d'art ou d'arts appliqués.

Cette affinité entre espaces multimédia et création artistique, l'ECM de la Friche la Belle de Mai comme les autres structures associées à la création *Or not toupie* l'ont éprouvée de longue date. Dès sa création en 1997, puis sa labellisation « espace culture multimédia » en 1998, ZINC a nourri des familiarités diverses avec les artistes. Bien sûr, par sa localisation à la Friche la Belle de Mai, lieu culturel accueillant à Marseille une soixantaine de structures artistiques, de diffusion et de création dans tous les domaines des arts visuels et du spectacle. De ce voisinage structurel sont nées des affinités esthétiques autant que des proximités relationnelles ; autant de conditions préalables à l'envie de faire ensemble. De l'animateur du Cyber s'associant à un vidéaste pour construire un webcartoon avec les jeunes du quartier, jusqu'à la construction de trios concepteur-artiste-public pour des projets de création internationaux, toutes les expérimentations menées par ZINC ont eu à faire, de proche en proche, avec des œuvres d'art. Elles étaient là tantôt comme support à la maîtrise des outils et des contenus du net (passer par la réalisation d'une web-tv, d'un reportage sonore, ou d'un film avec téléphone portable, pour apprendre à se servir des machines), tantôt comme finalité (accompagner des artistes de Beyrouth, d'Alexandrie et de Marseille dans un projet collaboratif), et toujours, les participants d'une activité ou d'un projet de ZINC se trouvaient en relation avec des œuvres d'art.

D'autres manières, c'était aussi le cas des structures qui ont été partenaires du projet *Or not toupie* : La Gare, à Coustellet, est aussi une scène musicale et un lieu de résidence d'artistes (outre que le responsable du cyber est lui-même vidéaste) ; la Maison des Jeunes et de la Culture, à Apt, a gardé la vocation d'un accompagnement à la pratique amateur par des artistes professionnels, autant qu'elle est un lieu de diffusion ; l'association ADREP, à Pertuis, a adossé très tôt ses missions d'insertion et d'animation à des projets artistiques ; l'ECM d'Aix-en-Provence est installé dans la Cité du Livre, une médiathèque qui propose de aussi la diffusion artistique ; et Seconde Nature, à Aix-en-Provence, a pour objet même la production et la diffusion des arts numériques.

Il y avait donc, dans chaque structure, l'intuition réalisée que l'art cultive les gens, bien au-delà du savoir qu'il permet d'acquérir, et un peu plus que ce que les œuvres d'art sont susceptibles de révéler à elles seules.

Une intuition partagée entre six structures bientôt transformée en ambition : construire et réa-

liser ensemble un projet culturel, quelque chose de l'art qui ait à voir avec le multimédia et à faire avec des gens. Et pour que cela prenne réalité, il a fallu une rencontre ; avec des œuvres, et avec leur auteur.

Et aussi mener une réflexion sur la manière dont les outils numériques, le multimédia et les arts prenaient place dans un ensemble de pratiques culturelles.

# Culture et technologies, ou culture des technologies

La grande révolution, ce n'est pas l'émergence des technologies de l'information et de la communication, c'est leur incursion dans la sphère domestique. A l'instar de l'imprimerie qui aura amené le livre dans les foyers au 16<sup>e</sup> siècle -là où avant la Renaissance un incunable valait à Paris le prix d'un immeuble de trois étages-, les outils technologiques présents dans nos gestes les plus quotidiens amènent les œuvres de l'art et de l'esprit à portée de

**clic**

On était dans les années 90, et l'on avait alors éprouvé les apports et les limites de quarante années de politiques culturelles : la relation des gens aux œuvres avait été favorisée par la mise en œuvre de politiques d'aide à la création, et à la diffusion de ces créations et du patrimoine, de même qu'il avait été rendu plus aisé aux populations de s'initier à la pratique artistique autant qu'à la fréquentation des lieux d'art et de culture. Mais voilà que les outils technologiques amenaient les productions artistiques et culturelles au sein des foyers, à portée de tous, ou presque. On ne pouvait que s'en réjouir, mais s'en soucier aussi, d'une part parce que cela remettait en chantier le travail quasi abouti de réduction des inégalités territoriales (désormais, quasiment l'ensemble du territoire national était doté d'équipements artistiques et culturels : des cinémas aux bibliothèques, en passant par les maisons de la culture et autres équipements locaux) par une nouvelle forme de fracture, celle-ci numérique, qui plaçait les populations en situation de grandes différences d'accessibilité aux outils et au réseau. Et d'autre part parce que cette accessibilité aux œuvres de l'art et de l'esprit dans la

sphère domestique pouvait désormais s'accomplir sans indication, sans préconisation, à la différence des lieux d'art et de culture que l'on avait dotés de professionnels d'accueil, d'accompagnement, d'initiation ou d'éducation des publics.

De surcroît, à la différence des politiques culturelles qui s'étaient toujours adossées à une volonté institutionnelle de sélection et de hiérarchisation des œuvres et des pratiques, séparant le bon grain de l'ivraie et n'offrant au public que le meilleur, on trouvait tout le net. Tout, et n'importe quoi.


La mise en place des politiques culturelles des TIC participe de ces inquiétudes : réduire la fracture numérique (pensée alors en termes d'aménagement du territoire et d'accessibilité aux équipements audiovisuels par les ménages), éduquer les populations à l'usage des outils et à la navigation via le web, et contrôler l'accès aux contenus du net.



Mais elle participe aussi d'une nouvelle ambition de démocratisation culturelle, adossée à la conviction que l'usage des outils technologiques audiovisuels constitue en soi une pratique culturelle, indépendamment des contenus diffusés.

Issus de ces politiques, les ECM (espace culture multimédia) et les ERIC (espace régional d'internet culturel) en région PACA vont œuvrer à ces préconisations institutionnelles, offrant aux populations des lieux et des modalités d'accompagnement pour s'initier à la pratique des outils, s'informer sur les qualités du net, et se familiariser à la pratique des technologies multimédia.

Mais aussi, souvent, un peu plus que cela : l'expérience empirique des animateurs multimédia autant que les travaux de chercheurs vont rapidement montrer que la fracture numérique se situe davantage du côté de l'accessibilité aux ressources cognitives et humaines que du côté de l'accessibilité aux outils et au réseau (en gros, il est plus facile d'accéder à un ordinateur et au réseau – en s'équipant dans le foyer ou en se rendant dans un cyber public ou privé – que de savoir comment naviguer et comment – ou grâce à qui – trouver ce que l'on cherche sur le net). De la même façon, la maîtrise des outils ne suffit pas à faire culture en soi pas plus qu'elle ne comble les usagers (autrement dit, une fois qu'on a compris comment se servir des machines, on s'ennuie rapidement, à défaut de comprendre quoi faire avec les contenus). Aussi, nombre de lieux d'accès public à Internet vont déborder de leur fonction et proposer aux publics d'autres formes d'accessibilité aux contenus du web et d'autres pratiques du multimédia, à travers notamment l'invitation faite à des artistes d'intégrer les projets culturels.



*Ne pas être au service,  
mais être réactif et avoir  
conscience que l'on participe  
à la démarche.*



2



# La création de *Or not Toupie*, Ou comment se construisent les conditions de production d'une œuvre d'art et comment s'aménage une place pour chacun dans un projet culturel

Comme toute oeuvre d'art, *Or not toupie* est le fruit d'une élaboration qui, de proche en proche, lui permet d'exister en tant que telle, et aussi dans le regard du spectateur. Mais ce qu'elle est procède d'un peu plus que du génie de l'artiste et du goût du public, qui préside à ce que les connaisseurs appellent le choc esthétique, une sorte de hasard bienveillant qui produit parfois un effet de révélation et d'élévation dans le regard de quelqu'un face à une oeuvre d'art. Mais parfois seulement, et ce n'est pas assez, ou pas pour tout le monde.

A cette logique de diffusion, qui consiste à aider la création la plus talentueuse et à présenter à un hypothétique public le fruit du travail artistique, nous avons préféré une logique de médiation qui aménage les conditions de rencontres toujours singulières entre un artiste, une oeuvre, des gens en particulier, dans les lieux toujours différents. Prendre au sérieux chacune de ces dimensions -celle de l'oeuvre, celle du contexte institutionnel et celle du public convié- à chacun des moments où ces dimensions se croisent ou s'interpellent. Il y avait Nicolas Clauss, son désir de questionner la relation entre l'enfance et l'âge adulte comme en témoigne l'intitulé initial de sa création *Quand je serai petit, titre provisoire* ; il y avait les six structures partenaires et l'envie partagée d'accompagner les usagers de ces structures dans leur rencontre avec un travail artistique puis une oeuvre ; et il y avait la préoccupation commune de démocratiser l'accessibilité à l'art dans les lieux de culture numérique.

Aménager chacun de ces moments, c'est ménager des espaces et des temps de rencontre, de travail, construire à nouveau et à chaque fois les conditions de la création et de sa réception.

Ainsi, une oeuvre d'art, depuis la perspective imaginée de sa création jusqu'à sa rencontre avec un public, c'est tout un monde mobilisé à chacun des moments de la création, de la production et de la diffusion. *Or not toupie* ne fait pas exception : pour qu'elle soit aujourd'hui au regard et à l'écoute de celles et ceux qui viennent à elle, il aura fallu que s'élabore une véritable chaîne de coopération. Depuis les techniciens et autres informaticiens anonymes qui ont conçus les machines et les dispositifs technologiques nécessaires à la création, la construction et la diffusion de l'objet, jusqu'aux équipes d'accueil des publics dans les espaces de diffusion, en passant le talent de Nicolas Clauss, la curiosité des gens qui ont confié leurs secrets et leurs jouets d'enfants à l'artiste, le savoir-faire des médiateurs, des animateurs, des producteurs du projet, sans compter quelques ramettes de papier recyclé, des énergies renouvelables ou pas, des jus de fruit, du vin et des gâteaux, des colleurs d'affiches, et de la générosité à tous les étages.

# Contribuer

La condition de la démarche de création initiée par Nicolas Clauss, c'était la possibilité de rencontres avec des gens différents, dans des moments, des lieux et des contextes divers : il en nourrirait son travail de création, et nous en affirmerions notre travail d'élargissement des publics. « des enfants, petits et grands, seuls, en groupe, avec leurs parents, des adultes... j'aimerais rencontrer plein de gens, pouvoir parler avec eux de leur enfance, de leur vie d'adulte,

du regard qu'ils portent les uns sur les autres » avait-il dit. Et nous avons rebondi : à ZINC, nos relations avec l'association des habitants de quartier de la Belle de Mai était une opportunité d'inviter des gens d'habitude indifférents aux activités et programmations de la Friche vers un artiste, et l'œuvre qu'il allait construire ; à la gare à Coustellet, le club vidéo d'adolescents appelé « j'ai cassé ma télé » était une occasion de rencontre avec des jeunes curieux d'audio-

visuel ; l'ADREP de Pertuis était intéressé par le travail d'une école maternelle et primaire de pédagogie Freinet dans un village voisin, de tous petits enfants donc ; la MJC d'Apt ne manquait pas de ressources, entre les usagers habituels des activités diverses, les enfants de la ville, les amateurs du club de théâtre ; La cité du livre de Aix-en-Provence nous ouvrait les portes de sa médiathèque fréquentée par nombre d'adultes et de retraités ; et Seconde Nature se voyait bien rencontrer les bénéficiaires de l'association Cultures du Cœur, familles en difficultés économiques



“ Il fallait apaiser les inquiétudes face à un objet dont personne



# Accompagner sans forcer, une sorte de vigilance, de prudence

invitées à découvrir diverses formes artistiques et activités culturelles.

Chacun s'est mis en quête de ces gens que nous voulions convier à contribuer à la création de *Or not toupie*, lançant des invitations multiples, du bouche-à-oreille au tract déposé sur les tables du restaurant d'à côté, en passant par les réseaux de partenaires de tous bords. Et les gens sont venus, nombreux, on ne sait toujours pas pourquoi. Pendant trois mois, avec Nicolas Clauss, nous sommes allés de ville en ville, de structure en structure partenaires du projet, à la rencontre de ces hypothétiques participants à sa création. Avec pour seul objet de leur désir des œuvres de Nicolas Clauss à montrer, et pour seul argument notre enthousiasme et sa gentillesse pour susciter leur curiosité. Le plus souvent, on s'installait dans une salle avec un ordinateur, un vidéo-projecteur et un écran, on se présentait, et Nicolas montrait une de ses œuvres qu'il avait choisie en fonction du public que nous étions susceptibles de rencontrer. Il racontait, qui il est, ce qu'il fait, ce qu'il attend des gens qui contribuent à son travail : passer un moment ensemble, à leur convenance, parler, filmer, enregistrer, et accepter le don de cet échange sans autre contrepartie qu'une œuvre d'art, plus tard, dont on ne savait même pas à quoi



au départ ne savait ce qu'il serait. ”



elle allait bien pouvoir ressembler, ni même si on s'y retrouverait. Et les invités posaient des questions, parfois curieux et intéressés par la démarche, parfois distants et interrogateurs sur leur rôle, mais toujours, pour ce que l'on en sait, séduits par le projet. On projetait alors les modalités de ces futures rencontres, et l'on se quittait en s'échangeant les adresses et en se donnant rendez-vous pour bientôt.

Par ces premières rencontres avec le public, nous posions les termes d'un accord bienveillant entre Nicolas Clauss, des gens qui allaient contribuer à sa création, et des structures qui allaient accueillir ce travail. Et par ces modalités d'organisation au cas par cas, à la diversité des publics nous ajoutons une multiplicité de situations : à la Gare, Nicolas passerait un week-end complet

avec des adolescents ; à la Friche, il viendrait en soirée ou journée, au gré des disponibilités des gens, et puis au restaurant entre midi et deux ; à la MJC d'Apt, il passerait plusieurs semaines dans l'année, aimablement accueilli par la galerie Zoomy ; à l'école « Recrées », il viendrait quelques journées ; les rencontres avec des familles bénéficiaires de Cultures du Cœur se feraient les mercredi après midi, sur des temps du centre de loisirs ; et à la Cité du livre, ce serait à la carte.

Et pour en ajouter à la spontanéité si besoin en était, au cas où, Nicolas emportait le kit complet audiovisuel portable et cheminait avec délicatesse, en fonction des lieux, du temps

et des personnes. Pour enregistrer un entretien intime en tête à tête dans un salon tranquille, une conversation entre un père et son fils adolescent se racontant des choses pour la première fois le long des voies ferrées, ou une discussion animée entre plusieurs adultes devant les écrans du cyber ; pour filmer un moment de jeu entre une maman et sa petite fille, des enfants auxquels il avait donné des nez de clowns, une scénette improvisée d'adolescents se prenant pour des adultes, des mains tenant leur premier jouet d'enfant récupéré dans le grenier pour l'occasion...

De ces moments de captation, éparpillés au cours d'une d'année, on se souvient des visages, au sortir du rendez-vous avec l'artiste, expressions parfois rieuses, souvent songeuses, toujours émues. On se rappelle des moments de grâce avec ces gens, anonymes désormais et si proches à l'instant de la rencontre, les rendez-vous manqués aussi et les déconvenues. On mesure l'implication des animateurs et des responsables des structures d'accueil et l'intérêt que chacun trouve à partager un projet avec un artiste, et aussi les difficultés à ménager des rencontres improbables. Et l'on se remet au travail, pour déjà aménager le moment de la diffusion.

Et à la Friche la Belle de Mai, dans la salle aménagée par ZINC pour l'accueillir en résidence de création, Nicolas Clauss rassemble ces dizaines d'heures de captations sonores et quelques milliers d'images, qu'il trie, mélange, écoute,

met de côté, bricole, regarde, reprend... Il travaille, et l'on se garde bien de venir le distraire dans la recherche ce qui commence à devenir une oeuvre d'art.

# Apprendre ensemble

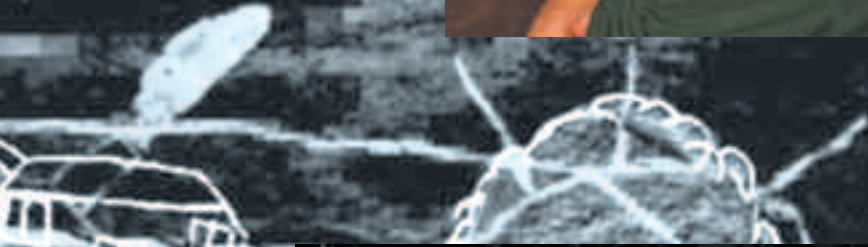
Le projet a débuté il y a onze mois, Nicolas Clauss travaille sur la création, moment dont il dit : « C'est comme un fruit qui mûrit, ce n'est pas moi qui décide quand il est mûr ». Alors nous attendons, curieux et fébriles, en préparant déjà les temps de diffusion : le technicien de l'équipe chemine avec Nicolas, proposant des solutions techniques à l'expographie, expérimentant quelques trouvailles de diffusion, bricolant avec les qualités et les défauts des lieux où l'oeuvre sera exposée ; l'équipe de production se met au service du projet pour en assurer les conditions de diffusion, de communication et de programmation ; et les animateurs se

préparent à accueillir l'oeuvre et les visiteurs. C'est un moment intense d'apprentissage et de formation entre toutes les équipes qui vont exposer *Or not toupie* et accueillir le public, à Marseille, à Coustellet, à Apt et à Aix-en-Provence (dans l'ordre chronologique des expositions).

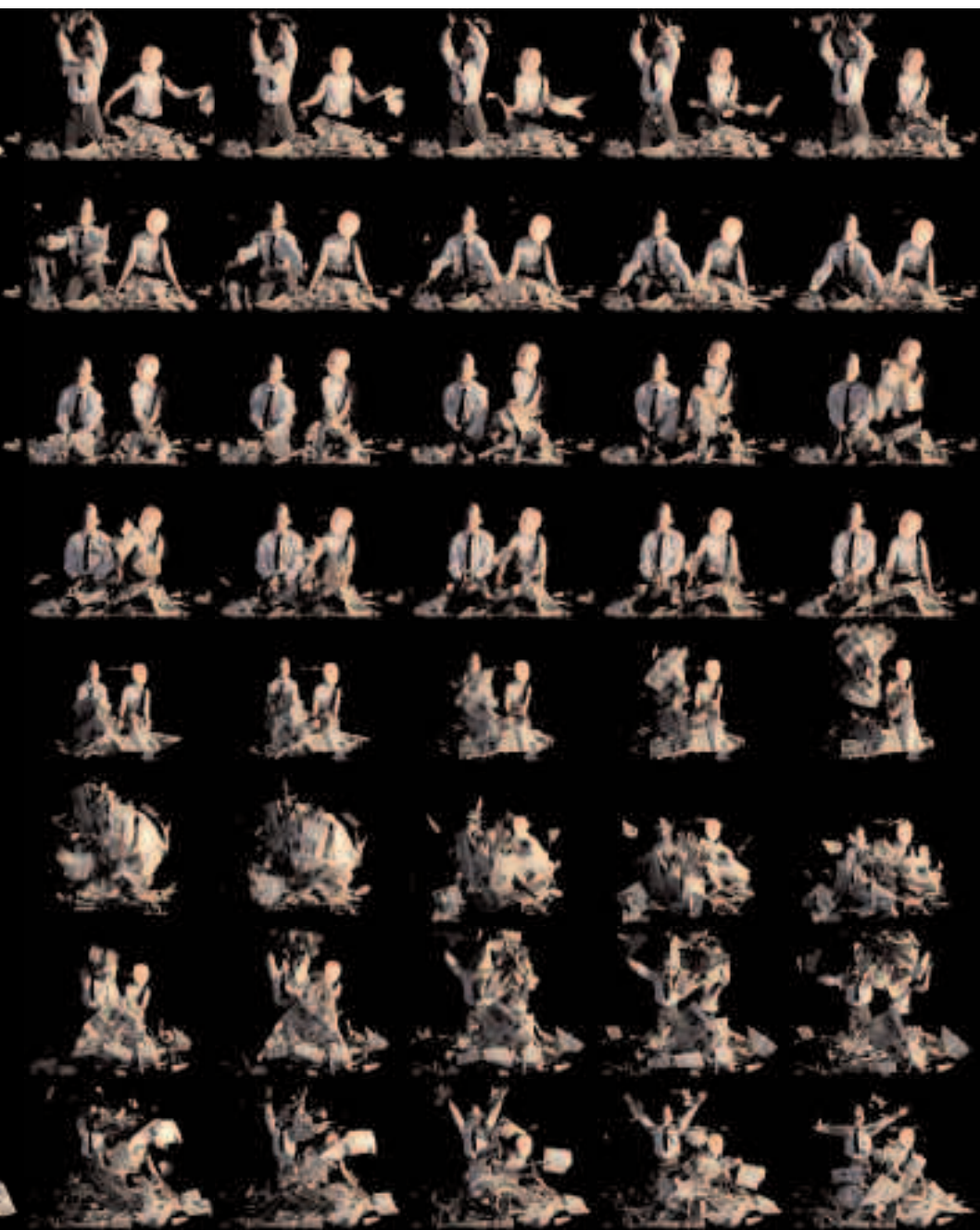
C'est à ce moment que nous nous emparons de la problématique des technologies et du multimédia comme outil culturel, des

**Quand  
t'entend  
ça, t'as  
pas envie  
de grandir.**









contenus artistiques que ces technologies diffusent, et de la relation que les gens entretiennent à ces contenus. Comment dépasser la fascination et l'amusement que génèrent les dispositifs artistiques technologiques sur les publics ? Comment laisser place, face à l'œuvre, à un questionnement propre à chacun des visiteurs ? Comment ménager a relation sensible que peut susciter une œuvre d'art, expérience intime qui déborde le propos de l'artiste et les formes de l'œuvre ? Comment, à partir de cette expérience, poursuivre avec nos publics une relations aux arts dits « numériques », aux œuvres de Net art auxquelles tout un chacun peut accéder dans le monde n'importe quand, ou le plus souvent jamais ?

La réponse à ces questions, nous l'avons trouvée en en construisant un dispositif de médiation culturelle pour cha-

que lieu, tel que chaque rencontre entre *Or not toupie* et chacune des personnes qui vient découvrir l'œuvre devienne un moment singulier et sensible. Qu'il se passe pour chacun quelque chose qui dépasse le moment de la visite et le propos même de l'œuvre, de sorte qu'il en reste quelque chose pour toujours et partout ailleurs.

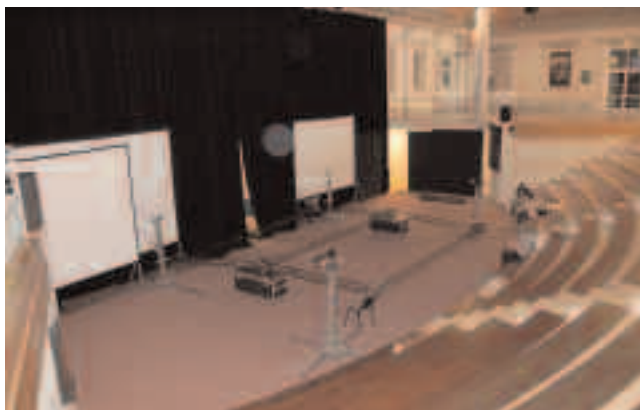
Il fallait pour cela préserver le temps de perception de l'œuvre : accueillir chacun des visiteurs, lui dire ce qu'il peut faire (bouger, s'asseoir, s'allonger par terre, fermer les yeux ou pas, rester longtemps, s'approcher des écrans, parler doucement), l'accompagner jusque dans la salle sombre...

Il fallait ensuite ménager le temps d'expression sensible : *Or not toupie* évoque l'enfance et l'âge adulte, la relation entre les deux. C'est à la fois universel et singulier, c'est la vie de tout le monde en général, et celle de

personne en particulier ; pas même celle des gens qui ont contribué et dont, parfois, on reconnaît le visage ou la voix au détour, encore moins celle de Nicolas Claus.

Il fallait enfin initier une nouvelle histoire qui pourrait être la suite de *Or not toupie* pour les gens qui l'avaient découvert, avec nous. Du foisonnement technologique du dispositif visuel et sonore de l'œuvre, il n'y a rien à dire de singulier, rien

Quand j'étais  
petit, je pensais  
toujours que  
la vie était très  
facile, je ne  
pensais pas à  
l'argent et au mal  
choqué quand j'ai  
compris qu'il faut  
travailler beaucoup  
pour vivre



qui ne puisse être saisi dans l'immédiateté, et oublié aussitôt après. Mais à partir du propos même de *Or not toupie*, nous avons tissé des liens avec les publics.

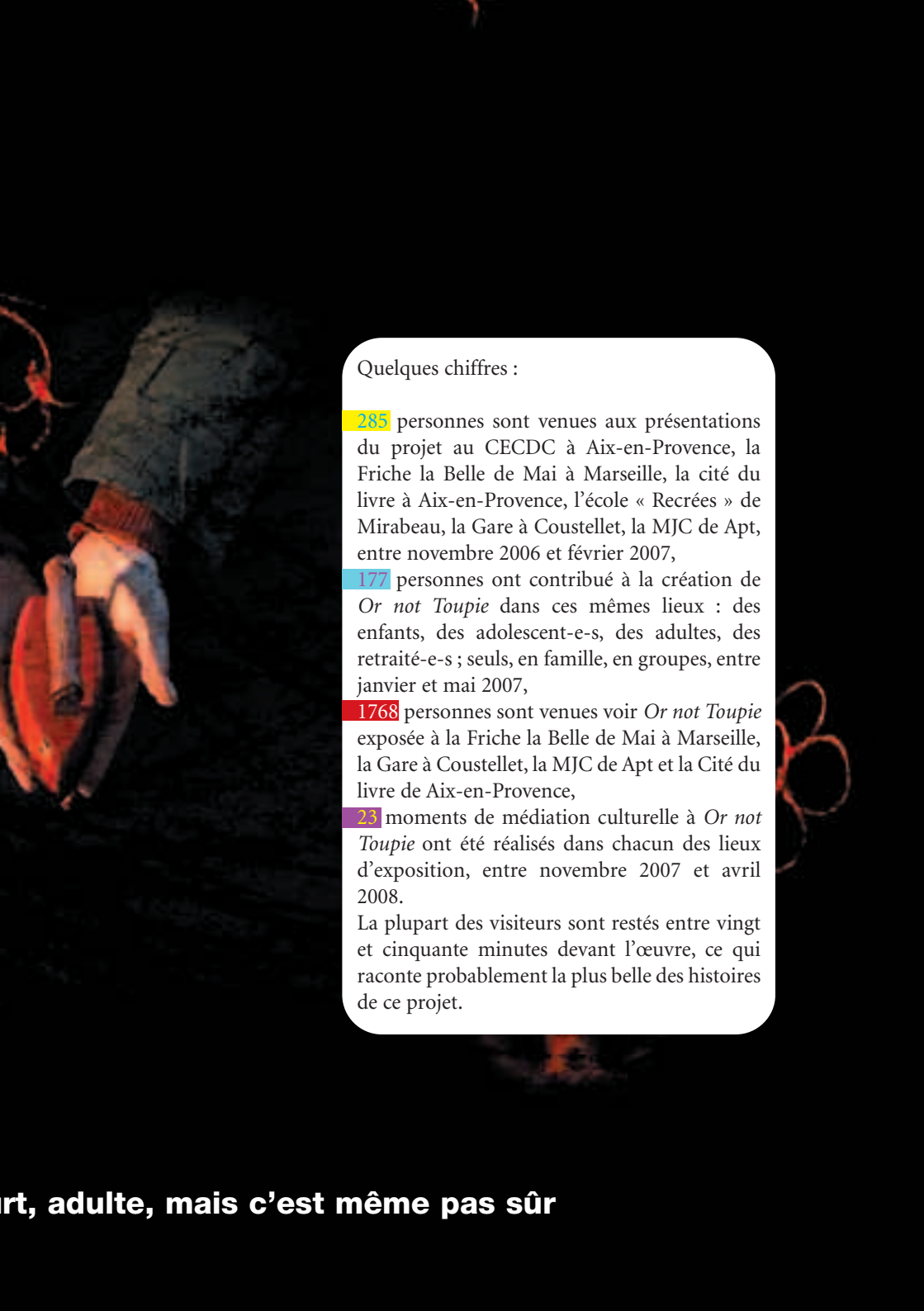




**L'adulte qu'on devrait devenir  
est à l'intérieur de l'enfant.  
On n'a pas le temps de se préparer  
alors on devient un autre adulte,  
un peu ce qu'on a pu,  
ce que les autres ont voulu.  
Mais l'adulte qui est à l'intérieur,  
il est enfermé à vie**



Peut être qu'on meurt



Quelques chiffres :

**285** personnes sont venues aux présentations du projet au CECDC à Aix-en-Provence, la Friche la Belle de Mai à Marseille, la cité du livre à Aix-en-Provence, l'école « Recrées » de Mirabeau, la Gare à Coustellet, la MJC de Apt, entre novembre 2006 et février 2007,

**177** personnes ont contribué à la création de *Or not Toupie* dans ces mêmes lieux : des enfants, des adolescent-e-s, des adultes, des retraité-e-s ; seuls, en famille, en groupes, entre janvier et mai 2007,

**1768** personnes sont venues voir *Or not Toupie* exposée à la Friche la Belle de Mai à Marseille, la Gare à Coustellet, la MJC de Apt et la Cité du livre de Aix-en-Provence,

**23** moments de médiation culturelle à *Or not Toupie* ont été réalisés dans chacun des lieux d'exposition, entre novembre 2007 et avril 2008.

La plupart des visiteurs sont restés entre vingt et cinquante minutes devant l'œuvre, ce qui raconte probablement la plus belle des histoires de ce projet.

rt, adulte, mais c'est même pas sûr

On a l'impression  
que ça va durer  
toujours, comme ça,  
que nounours sera  
toujours là, que  
papi et mamie  
seront toujours là,  
il y aura toujours  
du pain et du  
chocolat au goûter





“Ça pourrait être un pansement.”

## *Qu'est-ce que le Petit Carnet ?*

Pourquoi, alors que nous sommes tout entier tendus vers la question du numérique, des nouvelles technologies et du multimédia avoir eu l'idée d'éditer, sur papier, avec de l'encre, le récit de l'aventure singulière d'*Or not Toupie* ?

Et bien sans doute parce qu'au delà du plaisir que procure la douce sensation du papier sous les doigts, nous avons, à ZINC envie de prolonger ce temps, un peu suspendu, de la production d'une œuvre, par un objet à partager, à donner.

Une trace.

Avec les Petits Carnets de ZINC, nous lançons l'idée de se retrouver régulièrement autour d'un texte à lire/diffuser/transmettre ...

Zinc

Friche la Belle de Mai, 41 rue Jobin 13003 Marseille - Tél : 04 95 04 95 12

Rédaction : Claire Duport - ZINC

Images : Nicolas Clauss

Graphisme : Caroline Brusset - Rouge

*Or Not Toupie* est un projet en réseau produit par ZINC/ECM à Marseille, co-produit avec La Cité du Livre à Aix en Provence, La MJC d'Apt, La Gare à Coustellet, La Friche la Belle de Mai, Seconde Nature, Le Portail des Savoirs-Association ADREP, en partenariat avec Cultures du Cœur 13, et avec le concours du Ministère de la Culture et de la Communication (DICREAM)

Pendant 18 mois, ZINC

(espace culture multimédia de la Friche La Belle de Mai à Marseille) en partenariat avec six structures culturelles de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur, a produit et accompagné la création *Or not toupie* de Nicolas Clauss, artiste.

Ce petit carnet témoigne du processus de production et de création de *Or not toupie*, une œuvre immersive, visuelle et sonore de Nicolas Clauss.

