



tambora”

Sommaire

- _prologue : tambora ?
- _contexte & situation
- _presentation du projet
- _équipe
- _ambitions
- _partenaires culturels

D'abord tambora, c'est un volcan.

Un volcan situé en indonésie, qui est à l'origine de la plus grande éruption volcanique (1815) connu de toute l'histoire.

Après avoir déversé plus de 150 000 m³ de cendre dans l'atmosphère, ces particules notamment de soufre ont fait plusieurs fois le tour du globe pendant les années qui suivirent, et ont ainsi diffracté la lumière donnant naissance à des couchers de soleil rougeâtre-vert visibles à la surface de la terre.

C'est ces couchers de soleil que William Turner a peint.

prologue : tambora ?

Trop souvent, en art, l'anecdotique est laissé de côté, alors qu'il a cette capacité parfois, d'ouvrir une brèche dans notre curiosité, nous invitant à regarder une œuvre autrement.



- — **Mai 2016** — Concours Hackaton — Data & Art
 - Enquête auprès des opérateurs culturels
 - Prototype de l'application
 - Tambora remporte le 1er Prix
- — **Octobre 2016** — Recherche de financement
 - Appel à Projet - Services numériques innovants.
- — **Janvier 2017** — Version bêta de l'application.
Recherche de nouveaux financements
- — **Avril 2017** — Communication avec les opérateurs culturels.
Correction de la version bêta.
- — **Juillet 2017** — Site internet opérationnel.
Élaboration du contenu avec les opérateurs culturels
- — **Octobre 2017** — Mise à disposition gratuite de l'application
Tambora au public.



contexte & situation

Le projet Tambora est né lors du concours **Hackaton — Data & Art** coorganisé par le centre d'art **Betonsalon**, l'**ENSAPC** et l'**école 42** avec le soutien du **Centre Pompidou**. Le thème de ce concours était : "La portabilité de l'oeuvre". La cohésion des membres de Tambora est la résultante d'une observation : l'oeuvre d'art est avant tout une expérience physique et sensorielle *in situ*. Elle n'est donc pas "portable".

On peut parler de *représentation de l'oeuvre* à travers le numérique. Mais pas de *portabilité de l'oeuvre* en soi. Il nous a fallu ainsi renverser la problématique et créer notre questionnement :

Comment se servir du numérique pour donner au public l'envie de se rendre physiquement dans des lieux culturels ?

Tambora est une application de géo-notification culturelle qui permet de signaler la présence d'événements artistiques à travers des anecdotes.

L'application permettra de recevoir, de manière personnalisée, géolocalisée et thématique des anecdotes éclairant des œuvres ou des événements artistiques se situant dans son rayon géographique, qu'ils proviennent de lieux d'exposition institutionnels (centres d'art, musées, galeries), d'espaces alternatifs (squats d'artistes, friches artistiques) ou simplement du milieu urbain.

1 __ Cartographier les événements artistiques et les œuvres d'art... toutes les œuvres d'art.

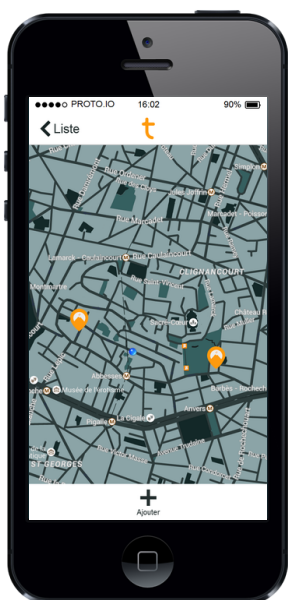
2 __ Réactiver son « premier rapport » à l'œuvre d'art.

3 __ Une création de contenu collaborative



présentation du projet

1 __ Cartographier les événements artistiques et les œuvres d'art... toutes les œuvres d'art.



Des tableaux de maître, des bustes en bronze qui s'alignent dans de grandes galeries, voilà les représentations qui viennent à l'esprit quand on s'interroge sur l'œuvre d'art.

Mais il y a l'académie et le reste. Il y a les chefs-d'œuvres couronnés par les siècles et le reste. Qu'est-ce que ce reste ? Ce sont toutes les œuvres d'art peu connues, méconnues ou à connaître qui habitent l'espace public de manière parfois invisible, parfois temporaire ou définitive: un porche sculpté, une installation urbaine, un jardin, une performance, l'ancienne maison d'un peintre de renommée locale...

Tambora propose d'étendre le champ artistique au-delà des frontières instituées grâce à un référencement collaboratif. Les opérateurs culturels à travers un compte professionnel pourront référencer leurs événements artistiques, expositions, soirées. Et les utilisateurs, eux, pourront renseigner d'anecdotes les œuvres qui apparaîtront sur la carte, qu'elles soient permanentes ou éphémères, composant et recomposant une carte culturelle en constante évolution.

2 Réactiver son « premier rapport » à l'œuvre d'art.

L'œuvre d'art est un sujet timide. Elle ne vous dira rien si vous ne lui posez pas les bonnes questions. Trop souvent notre première rencontre avec une œuvre d'art est marquée au mieux par la perplexité au pire par l'indifférence, faute de prise, faute d'angle d'attaque, faute de connaissance.

Quelques mots percutants valent mieux que de longs discours. Présentées de manière simple et concise, avec un nombre de caractère volontairement limité, les anecdotes attirent facilement l'attention des promeneurs, piquent leur curiosité et favorisent la rencontre. Elles cadrent le regard porté sur l'œuvre, offrent un point d'entrée, concernant l'œuvre elle-même ou des aspects périphériques : la vie de l'artiste, les conditions de réalisation, la réception par le public, le ressenti personnel...



Tambora provoque et enrichit l'expérience artistique. Le format court de ses anecdotes divulgue peu et favorise une approche où le spectateur est actif, en recherche. Elle veut juste ouvrir la curiosité et ainsi l'envie de se confronter physiquement au lieu pour en savoir d'avantage.

III présentation du projet



3 — Une création de contenu collaborative

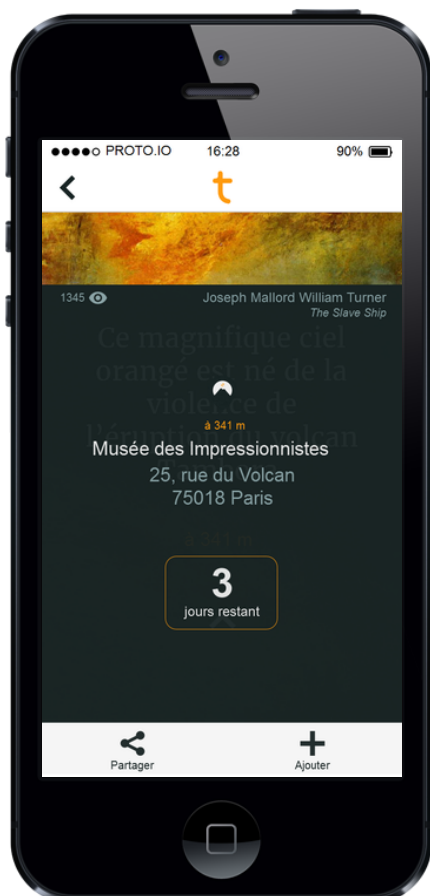
Qui peut écrire une anecdote ?

L'application réunira trois types d'utilisateurs :

- Au premier rang, les utilisateurs professionnels: on trouvera les opérateurs culturels qui cherchent à capter un nouveau public pour leurs expositions ou simplement à offrir un complément de visite. C'est via leur compte pro sur le site web que les opérateurs culturels pourront renseigner les informations pratiques relatives aux expositions (date de début et de fin, titre, artistes participants, etc). Créer du contenu et le rattacher à des anecdotes officielles.
- Au second rang on trouvera des utilisateur-collaborateurs occasionnels en la présence de passionnés, d'initiés, historiens d'art ou simplement curieux. Ils fourniront des anecdotes venant compléter les anecdotes officielles.
- Enfin, le dernier type d'utilisateur, plus important en nombre, l'utilisateur-consultatif, il utilisera l'application sans forcément écrire d'anecdotes et pourra apprécier la géo-notification des expositions proche de lui en lisant les accroches anecdotiques des autres utilisateurs.



III présentation du projet



La multiplication des sources assurera un bon approvisionnement en anecdote et une diversité dans les approches retenues. Un système de vote viendra assurer la qualité des anecdotes et garantira à l'utilisateur une bonne visibilité des plus intéressantes et un filtrage des moins pertinentes.

L'utilisation de l'application est gratuite sans publicité. Intuitive, elle se veut simple et ergonomique. Une attention toute particulière sera portée au design graphique en vue de créer les conditions d'une esthétique soignée et d'une prise en main agréable.



Adina Ochea, 33 ans.

Licence Histoire de l'art
Académie Gerrit Rietveld (Amsterdam)
rôle : Directrice artistique



Ingrid Hobaya, 28 ans.

École Duperré Paris
Conception — Unîmes
rôle : Directrice de Communication et Partenariats



Yann Bougaret, 25 ans.

Licence de Droit
Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy
rôle : Chef de projet (Production & Coordination)



Jordan Munoz, 25 ans.

Sciences Po. - Affaires publiques
Ecole 42
rôle : Relation publique & Conseil stratégie



Toussaint Boos, 30 ans.

Faculté de Médecine (niveau Master)
Ecole 42
rôle : Développeur en chef



Emma Monteil, 26 ans.

Paris Sorbonne
Masteur Conception & Direction de Projet Culturel
rôle : Administration

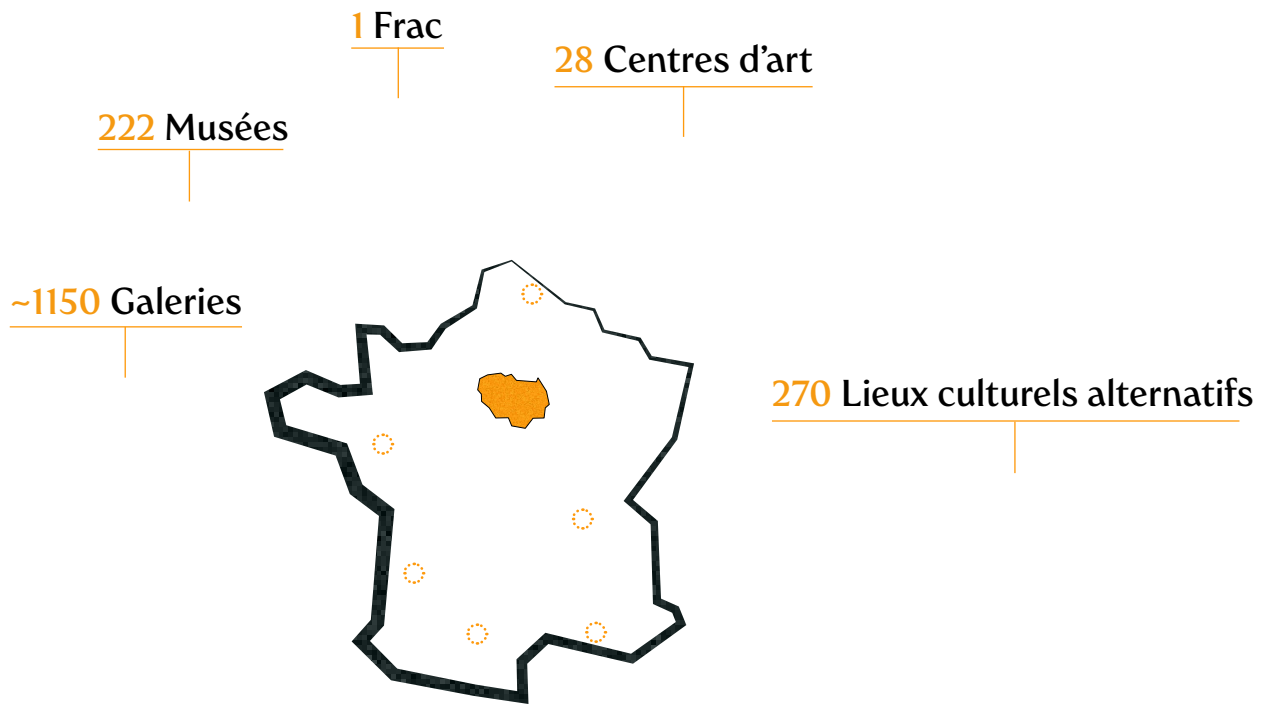


Nayeli Rodriguez, 27 ans.

Harvard & MIT
Google France
rôle : Consultante projet



équipe

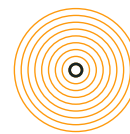


82%

La Culture, première motivation des visiteurs de Paris

Visites de musées, expositions permanentes & éphémères, monuments, etc *

* Comité Régional du Tourisme - Paris - Île de France - 2012



ambitions

Depuis 4 ans pourtant, le CRT enregistre une baisse de fréquentations des lieux culturels.

Un outils numérique comme Tambora c'est à la fois un outils de communication mise à la disposition des acteurs culturels et une plateforme innovante faisant le pont entre ces mêmes acteurs et le public.

C'est aussi la volonté d'offrir une possibilité de découvrir des lieux près de chez soi, des événements à quelques pas.

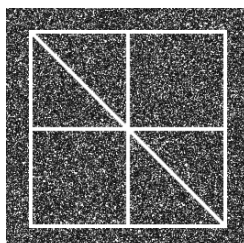
Paris, Paris, toujours Paris... Et la France alors ?

Nous pensons que ce projet une fois institué en Île de France pourrait se développer dans d'autres grandes villes. Tous les outils seront déjà opérationnels. Paris servirait seulement d'impulsion. A terme, en 2018/2019. Nous espérons que tous les opérateurs culturels pourraient suivre cette démarche grâce à l'aide du Ministère de la Culture et de la Communication, ce qui ferait de la France le premier pays au monde à se doter d'une application numérique pour partager et cartographier ses événements artistiques.

Ils soutiennent le projet depuis sa création :



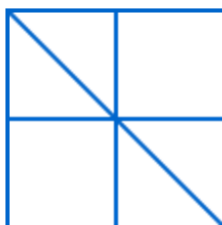
42 est une école privée d'informatique située en France et aux États-Unis. Elle a été créée et financée par Xavier Niel (fondateur d'Iliad-Free) avec plusieurs associés, dont Nicolas Sadirac (ancien directeur général d'Epitech), Kwame Yamgnane et Florian Bucher (anciens cadres d'Epitech).



Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy, est l'école créée parallèlement à la première grande réforme de l'enseignement artistique de 1973. Elle est naturellement imaginée comme un laboratoire, un lieu profondément ouvert sur un monde changeant, - l'école d'art invente une pédagogie nouvelle dont le projet de l'étudiant est désormais le centre.



partenaires culturels



bétonsalon

Centre d'art et de recherche

Bétonsalon est pensé comme un espace où élaborer un questionnement sur et en société. Situé au sein de l'Université Paris Diderot - Paris 7, au cœur d'un quartier récemment réaménagé du 13ème arrondissement, Bétonsalon œuvre à la confluence de l'art et de la recherche afin d'interroger les formes normalisées de production, de classification et de distribution du savoir.

Ygrex est le lieu d'exposition dont l'école nationale supérieure d'arts de paris-cergy se dote en 2012 et situé rue louise weiss dans le 13ème arrondissement de paris. Cet espace succède à celui de la vitrine rue morret dans le 11ème. Aujourd'hui, l'inscription d'ygrex sur le site des «grands voisins» atteste de cette volonté commune de partage et d'échange artistique dans le contexte d'un lieu ouvert à tous, habité par un projet social et politique engagé.