

**LES CONTROVERSESES DU HUBLOT VIRTUELLES**

Nouveau en 2021 à Nice

## **LES CONTROVERSESES DU HUBLOT**

**Tous les derniers vendredis du mois de janvier à juin 2021**

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

et en ligne sur : [virtuel.lehublot.net](http://virtuel.lehublot.net)

**Participez aux débats et aux performances artistiques !**

### **Controverse #02**

**vendredi 26 février 2021 (18h - 22h)**

*Le numérique peut-il protéger notre vie privée ?*

**Arnaud Baechler**, enseignant à l'utilisation des réseaux sociaux (POUR)  
& **Henri Busquet**, de la Ligue des Droits de l'Homme à Nice (CONTRE)

Suivi du reportage des web reporters de **Ligne16**, le média participatif

## PROGRAMME DU VENDREDI 26 FEVRIER 2021 / vie privée

- **18h00 : Atelier numérique** : Découverte de l'environnement social VR et création d'avatar.
- **19h00 : Emission Débat : 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 (position CONTRE) & **Arnaud Baechler**, enseignant réseaux sociaux (position POUR). Tous deux ont 10 minutes pour présenter leurs arguments.
- **Reportage Ligne 16** le média citoyen et participatif (<http://www.ligne16.net/>). Les web reporters ont été recueillir l'avis des habitants sur la question.
- **20h00 : Repas** avec "Hamburger / frites" par notre chef maison Hamou Ould Yahia suivi d'un karaoké.
- **21h00 : Performance AFROMAN (DJ) et KATIA VONNA BELTRAN (VJ)**

**Afroman** diffuse sa musique partout sur la planète au départ du Port de Nice. Radio libre et indépendante, Afroman s'est fait une place dans le milieu de la glisse mais pas que... Brazilian beats, DeepHouse, et autres styles pourvu que ça groove ! Au travers d'une palette sonore hétéroclite, qui ne ressemble à aucune autre, ce collectif de DJ's partagent et transmettent leur sens de la fête libre et désinhibée. Voir plus.

**Katia Vonna Beltran** est photographe, cinéaste, artiste visuelle, Vj. Elle crée des installations dans un processus Live Cinema.

## LE CONCEPT DES CONTROVERSES VIRTUELLES DU HUBLOT

En direct de [virtuel.lehublot.net](http://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\*** !

## Au programme de ces soirées :

- **18h : Atelier de créations numériques** pour participer aux débats et performances virtuelles du Hublot
- **19h : Émission débat** avec le média participatif [www.ligne16.net](http://www.ligne16.net)  
Un invité POUR / Un invité CONTRE / Débat / Reportage Ligne16
- **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.

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.
- **Les participants en présence ou 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.

Une vidéo et un document de synthèse de chaque controverse, seront publiés sur [www.lehublot.net](http://www.lehublot.net) et sur le média [www.ligne16.net/](http://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...
- 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 #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 ?

- **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 ?

- **Controverse #05 - Vendredi 28 mai**

**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 le artistes s'en emparent ? Nos pratiques ont-elles changé ?

- **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 PASSES

### **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 aux débats : Paul Rasse versus Marie-Nathalie Jauffret

[\*\*Voir notre restitution de la controverse #01\*\*](#)

## 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 cinétiques), 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](mailto:tania@lehublot.net) / 06.17.89.02.67.

Margaux Wilhelm / [wilhelmargaux@outlook.fr](mailto:wilhelmargaux@outlook.fr) / 06 73 42 18 50

[www.lehublot.net](http://www.lehublot.net) - Le Hublot c/o l'Entre-Pont- → 109 - 89 route de Turin - 06300 Nice



LIGNE 16

E  
NTRE  
PONT

