

L'ÉTERNELLE JEUNESSE DES HYPE(R)OLDS

Au printemps 2013, six artistes et cinq gangs de demoiselles de plus de 77 ans pour lesquelles Internet n'a plus de secret (ou presque) ont investi Marseille pour un atelier performance en dialogue avec les lieux et surtout les habitants. Pendant les deux jours de cette opération *Hype(r)Olds*, les flux d'images et de vidéos de ces demoiselles connectées, aussi seniors soient-elles, ont démontré qu'il n'y a pas de fracture numérique entre générations.

■ 14h15, mardi 14 mai 2013. Garé devant l'hôtel Mama Shelter, le petit train blanc s'ébranle et descend la rue pentue de la Loubière, direction le Vieux Port. À son bord, une trentaine de demoiselles pimpantes, ayant pour la plupart plus de 77 ans, fraîchement débarquées le matin de Paris, Toulouse, Poitiers et Valence, ainsi qu'une vingtaine d'accompagnateurs. Parmi eux, il y a les équipes de MCD, producteur de l'opération *Hype(r)Olds*, des acteurs de la marque Orange, qui soutient les ateliers du même nom et finance les deux journées marseillaises, mais aussi des blogueuses et surtout six artistes, à la fois animateurs et relais entre les gangs d'héroïnes et ce double univers du

numérique et de la capitale européenne de la Culture 2013.

Parapluies + tablettes + 4G = studios mobiles

Premier arrêt au pied de la Cannebière, sous l'Ombrière de Norman Foster, magnifique plafond miroir qui vous fait voir le port, la mer et le monde à l'envers. Les *Hype(r)Olds* dégainent leurs appareils photo numériques, mitraillent et posent pour les photos et les vidéos. Les animateurs artistes ont sorti quelques-unes des tablettes et expliquent aux demoiselles plus ou moins attentives ce qu'est la 4G. Ils testent le réseau très haut débit, déployé depuis un an à Marseille par

Orange qui en avait fait sa ville test, en envoyant quelques clichés des filles et de ce plafond... renversants. En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, infos et surtout images ont atteint le serveur parisien et se retrouvent en ligne, notamment sur Twitter et sur le site Culture Mobile.

Albertine Meunier et Julien Levesque, les deux artistes à l'origine des ateliers *Hype(r)Olds* démarrés en 2008 dans plusieurs villes de France, donnent l'exemple. Ils déploient un premier parapluie en forme de cœur et accrochent un tissu noir sur le pourtour. C'est le "studio mobile" dont ces dames vont se servir pour interviewer les passants et leur poser la question clé : *êtes vous à cœur (hacker) ou à pique ?* Dessous, on peut tenir à quatre. Le reste du matériel est tout aussi léger : un pico-projecteur à l'aide duquel l'"assistant-artiste" projette sur le visage de l'interviewé l'une des six images préparées à cette intention, ainsi que la tablette 4G avec laquelle l'"artiste-hype(r)Olds" filme la séquence (ou prend l'image) et la *upload* en deux clics sur Instagram et sur Ustream.

Des artistes en relais et en guerre contre les clichés

Dans ce dispositif, les artistes sont en quelque sorte des relais et des catalyseurs.



Un parapluie comme studio mobile déployé par une des fringantes demoiselles lors de leur passage remarqué au Quartier utopique de Marseille.

Ils sont là pour faire sauter les verrous. Que chacun et chacune puissent vaincre leurs timidités, que ce soit par rapport aux marseillais rencontrés dans la rue ou à ces machines ou ces logiciels tout neufs. Que ces demoiselles comme d'ailleurs les personnes rencontrées se lâchent afin que naissent des dialogues et que se tissent des histoires. Mais attention : ces drôles de dames appartenant à la catégorie "seniors" n'ont pas peur de la technologie. L'ennemi, en l'occurrence, ce serait plutôt les clichés et autres idées préconçues sur ce qu'on attendrait de "vieilles", que l'on imaginerait selon un a priori sans fondement plus à l'aise à la cuisine ou avec du macramé que devant un écran d'ordinateur, de tablette ou de smartphone... Si jamais ces demoiselles ont pu être, à un moment ou à un autre, arrêtées par la technique, le blocage a été dépassé grâce aux ateliers *Hype(r)Olds*. Elles sont rompues à la pratique du réseau et des tablettes, et fin prêtées à passer à l'action. Aujourd'hui, plus de la moitié des plus de 50 ans sont inscrits sur des réseaux sociaux et s'y connectent régulièrement. Avec, semble-t-il, moins d'appétence pour Facebook que pour Twitter, plus branché sur l'actualité, plus immédiat, et vécu comme moins intrusif. Mais il n'y a pas de règles en la matière. Lors des deux jours marseillais, par

exemple, les demoiselles de plus de 77 ans semblent moins attirées par les réseaux sociaux que par les fonctions standard du Net et de tous ces outils qui transposent en numérique des processus analogiques. Les rafales de tweets sont donc envoyées, certes en partie par ces dames, mais en majorité par les animateurs et les blogueuses.

Des demoiselles hype et motivées par le numérique

Pendant que le gang de Toulouse va rencontrer les pros de la boutique Orange, le petit train dépose les autres au Pavillon M, espace d'information de Marseille Provence 2013, le temps d'une visite. Tablettes en main, elles testent les installations interactives racontant l'histoire de Marseille. Puis le gang de Valence pose dans un décor de vieille carte postale : clic, clac, la tablette enregistre et envoie les images. Les langues se délient : *je m'intéresse beaucoup à l'image, je suis peintre, c'est utile pour moi*, confie une dame du gang de Valence. *On manque encore un peu de bases*, ajoute-t-elle. Puis elle explique que leur animateur, Nicolas Frespech, *qu'elles aiment beaucoup, est un artiste qui les embarque dans ses trucs*, comme la production d'un livre numérique *qu'elles n'ont pas eu le temps de finir, mais ce n'est pas grave...*

Victoria, de Toulouse, qui est venue avec le seul homme de plus de 77 ans de l'équipe, baptisé *le passager clandestin*, est très motivée : *au départ, c'était pour apprendre à me servir de la tablette qu'on m'avait offerte. Mais là, je crois qu'il va me falloir un ordi, parce que le Flash ne marche pas... Et puis Safari ne veut pas me télécharger le logiciel pour faire mon arbre généalogique — ça me passionne ça...* Victoria, qui va de forum en forum sur la Toile, est une vraie geek : *oui, je suis très tenace*, affirme-t-elle, tandis que le passager clandestin opine du chef d'un air entendu.

Des seniors aux usages multiples

Chacune a ses raisons de s'approprier les outils. Qui pour raviver le lien social avec ses enfants et petits-enfants, qui pour sortir de chez elle, qui pour se lancer dans un projet, une activité, pour vivre tout simplement. Marie confie même s'être inscrite à l'atelier à cause de sa fille, *qui ne cesse de lui répéter qu'elle est incapable de se débrouiller avec un ordinateur*. Mais, ajoute-t-elle en riant, *il y a des fois où je bugge. Elles sont très curieuses !*, explique Julien Levesque. Elles s'intéressent beaucoup au mail et aux recherches sur Google, mais aussi au chat et à un tas d'outils utiles, voire intrigants comme Google Maps, Street View, Google Translation, Skype, Sketchup, etc. ➤

Et puis, ajoute l'artiste Caroline Delieutraz, pour elles, l'ordinateur n'est pas seulement un outil, mais un vecteur d'ouverture, de découvertes et de nouvelles expériences. Selon le sociologue Serge Guérin, auteur d'un livre sur *La nouvelle société des seniors*, cette opération apporte une démonstration éclatante de l'absence totale de fracture générationnelle dans l'accès au numérique. Ces femmes, explique-t-il, ont créé. Elles se sont fait plaisir avec les technologies du numérique, et elles ont donné envie à de jeunes et moins jeunes Marseillais de discuter, de jouer avec elles et leurs tablettes ou appareils photos digitaux. Il y a des seniors créatifs et d'autres qui ne le sont pas, tout comme il y a des jeunes créatifs et d'autres qui ne le sont pas plus. L'important, ce n'est pas l'âge, mais la personne et son désir, son envie ou non de faire, de créer, d'échanger. Et c'est sur ce point, en particulier, que les artistes ont eu un rôle : pour permettre à toutes ces dames d'assumer leurs désirs les plus fous et d'utiliser les technologies du numérique afin de les satisfaire en de grands éclats de rire.

Halte au Quartier utopique

Le train emmène maintenant ses passagères au Quartier Utopique, une cité de containers installée par Generik Vapeur, compagnie de théâtre de rue, devant le Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MuCEM). Il s'agit d'une sorte de village nomade, avec son bar, sa cuisine, son salon improvisé, sa bibliothèque (où des livres rescapés du pilon sont offerts), ses tables en plein air et sa scène. Avec l'aide des artistes, les demoiselles s'activent, préparent leurs studios mobiles, abordent les passants, leur flanquent le parapluie dans la main, leur balancent la question fatidique et les filment comme des pros. Autour d'elles un essaim de photographes et de cameramen. Le spectacle est drôle, voire loufoque, et l'ambiance bon enfant. Edith, une pionnière du gang de la Gaité Lyrique, observe ces petites scénettes improvisées. Et elle a une pensée pour deux autres *Hype(r)Olds*, parties trop tôt...

Ce qui frappe, c'est le contraste entre la population de cette zone d'autonomie temporaire du Quartier utopique, pas ou peu technologique, et ces demoiselles chics et hyper branchées. Mais la rencontre entre jeunes et moins jeunes se déroule dans le monde réel comme sur Internet. La passion et la philosophie du "do it yourself" sert de trait d'union entre ces deux univers. Preuve, s'il en fallait, que le réseau et les outils numériques, bien utilisés, abolissent les barrières sociales et intergénérationnelles.

Et la Bonne Mère en 4G pour finir la première journée

Dernière étape de cette première journée dans Marseille, la longue montée par le bord de mer vers Notre Dame de la Garde, qu'on appelle ici communément la Bonne Mère...



Hype(r)Olds
à la Friche La Belle de Mai
à Marseille.

Arrivés sur le parking, les accompagnateurs préviennent : l'ascenseur ferme dans 15 minutes et il faudra redescendre au retour les quatre volées de marche à pied. On laisse donc les studios mobiles, mais les artistes gardent les tablettes, pour suivre et filmer leurs demoiselles.

Seule Marie-Thérèse, qui a de mauvaises jambes, reste en bas avec Albertine qui improvise. Qu'à cela ne tienne, puisque l'équipement est là, Marie-Thérèse aura droit à une visite virtuelle sur mesure, commentée par Julien qui filme à tous les étages et qui interpelle Nicole pour qu'elle transmette quelques mots à son amie restée en bas. L'image vidéo transite en quasi temps réel via les serveurs et revient directement sur la tablette de Marie-Thérèse, au pied de la Bonne Mère, qui n'a qu'à contempler à distance. Un petit miracle du à la Bonne Mère, mais aussi et surtout à la 4G, qui laisse ainsi entrevoir quelques développements prometteurs pour les personnes à mobilité réduite dans les lieux non ou mal équipés.

Regards sur une expérience unique

Le lendemain, mercredi 15 mai, les demoiselles levées à matines sont toujours aussi fringantes. Elles poursuivent leur programme avec la visite de la Friche de la Belle de Mai et l'exposition *Digitale Afrique*. La journée, une nouvelle fois, sera émaillée d'interviews et d'utilisations ludiques des tablettes, par exemple la création d'autoportraits ou des jeux comme Jakadi ou le quizz Air de Paris, en référence à l'œuvre du même nom réalisée pour la première fois par Marcel Duchamp en décembre 1919. Et puis l'heure du retour sonne. Direction la Gare Saint Charles, on s'embrasse et on se dit à bientôt... Chacune rentre dans ses pénates, la tête pleine de souvenirs qu'elle va pouvoir retrouver sur le Net pour les partager avec sa famille et ses amis.

Pour les artistes, les acteurs de MCD comme de la marque Orange ayant participé au projet, tous épuisés mais contents, le bilan de cet atelier "hors les murs" est positif. Le séjour a permis d'accumuler des images et des sons avec lesquels les artistes vont pouvoir travailler. Il a aussi nourri le désir que ces demoiselles ont de s'approprier les usages des outils numériques et du réseau. Pour Albertine et Julien, les *Hype(r)Olds* ont "haché" (pour "hacké") la ville. Comme les autres ateliers, cette performance dont elles sont les vedettes et les artistes, les animateurs a été un moment de grâce, d'échanges et de confiance où chacun partage ce qu'il sait. C'est un enseignement fort : les nouvelles technologies du numérique, que d'aucuns voient comme un facteur d'isolement des uns et des autres calfeutrés devant leur écran, peuvent bien au contraire devenir des vecteurs majeurs de lien social.

Le numérique et la révolution du temps libre

Il y a certes des différences d'usages entre les générations, explique le sociologue Serge Guérin, mais il y a plus encore de différences entre les jeunes entre eux. Le critère clé de l'accès au numérique et de la façon dont il se décline, une nouvelle fois, n'est pas du tout l'âge, mais la culture ainsi que la situation sociale et géographique de chacun. Mieux, le numérique suscite aujourd'hui des échanges comme jamais auparavant, donc une plus grande réciprocité entre générations. Chacun apprend de l'autre. Dans le cadre de l'une de mes études, une jeune fille m'a par exemple confié : "J'ai appris à mon grand-père à utiliser un logiciel de photo, et six mois plus tard il était bien plus doué que moi dans l'usage de cet outil. Il m'envoyait par Internet d'extraordinaires albums de photo. Il a même découvert des fonctionnalités du logiciel que j'ignorais totalement".

La révolution du vieillissement, continue Serge Guérin, loin de nous renvoyer au déperissement, s'avère un formidable levier pour changer la société. L'espérance de vie était de 42 ans il y a un siècle, et elle est aujourd'hui en France de 82 ans. Nous vivons plus longtemps, et grâce au numérique, ce temps qui se libère devient potentiellement un temps actif, de création et de transmission d'expériences entre les générations. C'est bien là l'immense leçon de l'opération *Hype(r)Olds* à Marseille. ■

Culture Mobile

> WWW.CULTUREMOBILE.NET

CULTURE MOBILE EST UN PROJET PORTÉ, RÉALISÉ ET SIGNÉ PAR ORANGE. SON OBJECTIF EST D'ÊTRE LE RELAIS DE SES PROJETS NON COMMERCIAUX, ET PLUS LARGEMENT D'INFORMER ET DE FAIRE RÉFLÉCHIR LES INTERNAUTES SUR TOUTES LES QUESTIONS LIÉES À NOTRE NOUVEAU MONDE NUMÉRIQUE. LE SITE S'APPUIE EN PARTICULIER SUR DES EXPERTS ET INTERVENANTS DIVERS, NOTAMMENT DES ARTISTES, PENSEURS ET SOCIOLOGUES COMME SERGE GUÉRIN, DONT VOUS POUVEZ RETROUVER L'INTERVIEW COMPLÈTE SUR LE SITE