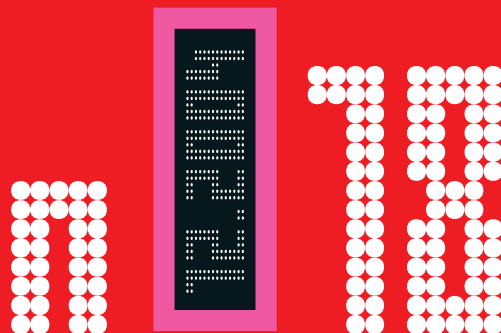
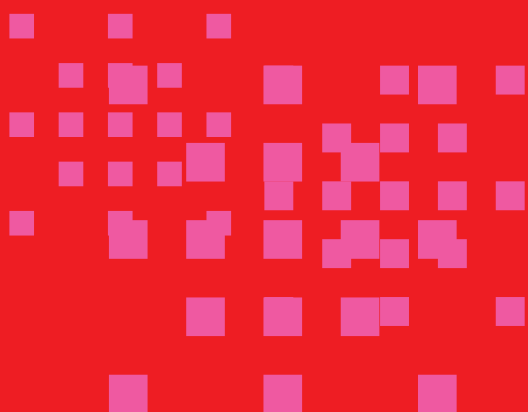


champs culturels



virtualité art & culture



Ministère de l'Agriculture, de l'Alimentation, de la Pêche et de la Ruralité
Direction générale de l'enseignement et de la recherche

champs n° 18 culturels

"virtualité, art & culture"

p01 - EDITORIAL - La Villette numérique - Frédéric MAZELLI

regards croisés

p02 - La question du virtuel - Paul MATHIAS

p08 - Entre présence et absence - Jean-Louis WEISSBERG

p14 - La pratique du jeu vidéo : expériences de «réalité virtuelle» - Melanie ROUSTAN

p18 - Feux croisés sur la pratique des jeux vidéo
Vincent LEPLEY

p21 - Une critique à inventer - Olivier SEGURET

p25 - Des souris et des jeunes - Manuel COLOMBAT

p30 - Musées virtuels, œuvres numériques : une typologie pour
appréhender l'art contemporain sur Internet
Anne-Laure QUITTE

p36 - Villette numérique 2004 - Frédéric MAZELLY

p38 - Du Web-art au Copyleft, les élèves en éducation
socioculturelle sont sur le réseau - Michèle LISIEN

p42 - Virtualité et pédagogie, sommes-nous concernés ?
Claude BENOIT-GONIN

p45 - «Transhumances» en Poitou-Charentes - marche à pied et
création multimédia en réseau ou «le mulet numérique»
Espace culture multimédia rurArt

p48 - Théâtre, Poésie, Nouvelles Technologies - Vers un nouvel
art du théâtre ?
Sophie CHARRIER

p50 - Danse et virtualité, quelles relations possibles ?
Compagnie GIANNI JOSEPH

p53 - Evolution des outils de création sonore
Jean-Claude RISSET

p62 - Des instruments virtuels bien réels - Daniel ARFIB

actions=passions

p68 - Tournage aux Rencontres de La Villette - Michel BERJON

p70 - Tentation à Bagnères - Florence SAFFROY

p72 - Faisons campagne à la campagne ! - Eve Lê-DUANG

p76 - L'égalité est dans le pré
Laurence OULD-ELY, Thierry ARENZANA

p78 - «Mémoire, saveurs et Création» : saveurs drômoises
Cathy CHARVOZ

p80 - Photographie, Théâtre, Musique : un lycée, trois ateliers
Fabienne MONTARON, Christophe PINEL, Antony THIENNOT

p83 - Murs Maverns CTEhBI
Jean-Paul CARTIER, Martine ALIBERT, Claire TRUCHE

p88 - Naissance d'une collection - Materia Prima

J'ai repris, à la rentrée de septembre, l'animation du réseau action culturelle du Ministère de l'Agriculture et la responsabilité de la rédaction de *Champs Culturels*, revue semestrielle qui en est l'émanation. Ce numéro intitulé « Virtualité, art et culture » s'appuie sur une session de formation organisée en janvier 2004 en partenariat avec l'ENESAD (Ecole Nationale d'Enseignement Supérieur Agronomique de Dijon) à la demande d'enseignants désireux d'approfondir leur réflexion sur ce sujet. La plupart des contributions ont été proposées par les intervenants et participants du stage et ce dossier tente de faire résonner en échos les analyses de chercheurs, d'artistes, de pédagogues, d'acteurs culturels sur la problématique de la virtualité.

Oscillant entre fascination et inquiétude face à ces mondes virtuels qui nous échappent, nous sommes à la recherche de propos rationnels pouvant éclairer notre point de vue.

Bouleversant notre relation au temps et à l'espace, notre perception du réel, ouvrant des perspectives nouvelles à la création (composition musicale, arts visuels, théâtre, danse...), focalisant les jeunes de plus en plus tôt devant les consoles de jeux et les écrans d'ordinateurs, les outils virtuels nous plongent dans un abîme vertigineux et nous renvoient le reflet de notre propre perplexité. L'abus en est-il dangereux ? La créativité engendrée n'est-elle pas un leurre ? L'esthétique des jeux vidéo ne contamine-t-elle pas les arts plastiques et le cinéma ? Le ludique ne se substitue-t-il pas à la pensée ? Que devient le corps dans l'immatérialité du virtuel ?

Ce numéro n'a pas la prétention de répondre à toutes ces questions ni de traiter ce sujet de manière exhaustive, il l'explore au fil des rencontres, à travers des regards philosophique, sociologique ou artistique.

Marie-Noëlle BRUN

Directeur de la publication :

Michel THIBIER

Direction générale de
l'enseignement et de la recherche

FOPDAC

Bureau des missions de développement des
exploitations des établissements
Réseau des actions culturelles en milieu rural
1 ter av. de Lowendal - 75249 PARIS 07 SP

Responsable de la rédaction :

Marie-Noëlle Brun

Couverture :

Franck Collot / photos :

"Merde au monde virtuel" © Jean-Paul Achard /
© Starcraft / Autres photos (cf. int.) © DR

Design graphique, illustrations :

franck.co@free.fr

N°ISSN 1253-0352

Impression :

GRUPE SOCOS'PRINT - 88000 EPINAL

Tirage :

3700 exemplaires



E D I T O

"Derrière les inventions techniques-industrielles et les inventions artistiques, c'est le même procès historique qui est à l'œuvre, la même force productive des hommes ; voilà pourquoi les deux phénomènes sont conjoints." Adorno, 1969

Lorsque en 1878, Edwards James Muybridge enregistra les phases d'un cheval au galop à partir de documents photographiques, on parla pour la première fois dans l'histoire de l'art de l'image en mouvement. Quelques années plus tard, le cinématographe des Frères Lumières allait parachever de manière significative la mise en mouvement de l'image et l'invention de nouvelles formes narratives. L'essai majeur de Walter Benjamin « l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité mécanique » 1936, analysait de manière lucide les conséquences de cette évolution : la remise en cause notamment de la paternité de l'œuvre dès lors que l'on pouvait la reproduire, et de son « aura » en tant qu'objet d'art non unique. La notion de reproduction allait jouer un rôle déterminant dans les courants artistiques qui suivirent.

Avec le numérique, on passe une nouvelle étape, vertigineuse : l'image traduite en un langage binaire devient un traitement de données informatiques. De l'information donc, et comme toute information, les possibilités infinies de la détourner ou de la manipuler. Quand on rajoute à cela, les possibilités de combiner des images avec du son et/ou de l'hypertexte, le choix offert aux artistes de créer de nouvelles formes narratives ou d'autres moyens de représenter les œuvres, devient illimité. Dès lors, on est plus dans la seule problématique de la reproduction dans l'art mais aussi dans celle de la production tout court.

Parallèlement, la généralisation des outils informatiques dans les moyens de communication et de production a entraîné une profonde mutation de comportements, de méthodes et de moyens, que chacun peut apprécier au quotidien, du bureau au laboratoire, au foyer ou de l'école à l'usine.

De même, l'apparition au cours du XX^e siècle, de la notion de possibilité illimitée à travers l'évolution technologique, a radicalement modifié l'équilibre de la fiction et de la réalité : puisque nous vivons à l'intérieur d'un énorme écran, dans un univers gouverné par des fictions de toutes sortes – publicité, consommation, politique, télévision – il est de moins en moins nécessaire pour l'artiste de créer des univers fictifs. Son travail désormais, est d'inventer la réalité.

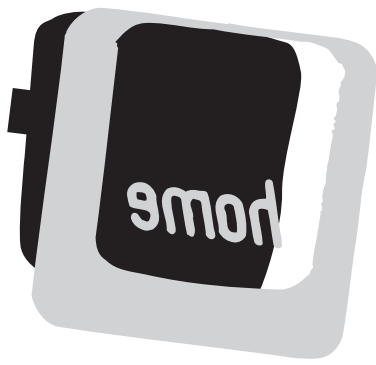
De ses repères ainsi modifiés, le monde moderne doit donc faire face à un triple enjeu :

- ▶ la redéfinition de nouvelles esthétiques nées de l'éclatement des genres, des pratiques et des codes, dont les références traditionnelles ne suffisent plus à en dessiner les contours.
- ▶ la nécessité de dépasser l'opposition virtualité/réalité en questionnant les nouveaux modes de perceptions qui au delà des œuvres, redéfinissent les statuts de l'artiste, du spectateur et du citoyen.
- ▶ la prise en compte d'un phénomène culturel profond, complexe et durable qu'il ne s'agit pas de relayer à de la sous culture trop vite résumée à des pertes supposées de valeurs, d'identités et de consciences.

Frédéric MAZELLY

Directeur artistique de *Villette Numérique**

**Voir présentation page 36*



Paul MATHIAS

Ancien élève de l'École normale supérieure, agrégé et docteur en Philosophie, Paul Mathias a entamé ses travaux sur les réseaux en 1995 avec la création à l'École Normale Supérieure de l'«Atelier Internet», et consécutivement de l'équipe de recherche «Réseaux, savoirs, et territoires». Après avoir écrit La Cité Internet publié par les Presses de Sciences-Po (1997), il a conduit à l'I.E.P. de Paris un séminaire de trois ans sur les questions de droit et de politique ravivées par l'essor de l'Internet. Parallèlement, il a participé à l'organisation des colloques Comprendre les usages de l'Internet (1999) et Mesures de l'Internet (2002), et contribue régulièrement aux travaux de l'équipe de recherche «Démocratie électronique» (DEL). Il est actuellement Directeur de programme au «Collège international de Philosophie», où il conduit des recherches sur l'Internet et ses implications épistémologiques. Il tente ici de définir ce que sont les mondes virtuels et d'analyser les relations entre réel et virtuel.

L'usage veut que nous nous servions désormais de « virtuel » pour qualifier des « mondes » élaborés par des moyens logiciels, c'est-à-dire principalement des espaces graphiques ainsi que les possibilités essentiellement ludiques qu'ils offrent à ceux qui s'y connectent. On peut penser, dans ce registre héritier des « jeux d'arcade », à des titres aussi populaires que *Diablo* et ses dérivés, *Starcraft*, *Age of Empires*, etc., dont les utilisateurs peuvent non seulement jouer sur leur propre ordinateur, mais aussi se connecter sur des réseaux et se rencontrer dans des « espaces » plus ou moins propriétaires comme le réseau *Battlenet*. De tels réseaux peuvent être considérés non seulement comme des lieux de rencontre ludiques, mais aussi et surtout comme des espaces *qui* rendent possibles et *que* rendent possibles à la fois des règles très strictes d'usage — comme en tout jeu et en toute sphère de socialité — et une extrême diversification des pratiques — chaque participant pouvant contribuer de manière originale et singulière à la construction de l'espace commun de jeu..

UN ENSEMBLE DE NORMES....

Il est dans ces conditions permis de retenir deux propriétés essentielles de ces « mondes » :

► Les *mondes* virtuels forment des systèmes d'interactions potentiellement infinies, mais qui ne sont infinies qu'à l'intérieur des possibilités ouvertes par tel programme informatique déterminé. Il ne s'agit donc pas d'espaces de pure « liberté », mais bien d'ensembles de normes qui conditionnent des usages plus ou moins diversifiés des possibilités que renferment les programmes informatiques décrivant leur horizon. On pourra dire en termes philosophiques que des « formes » ou « essences » définies dans le cadre d'un programme informatique donné sont déployées dans un « monde » qui en est l'actualisation, aux conditions programmatiques et arbitraires qui sont les leurs ; ou bien encore qu'un « monde virtuel » est l'actualisation d'un programme actif sous la forme des objets actuels qu'il met en œuvre, qu'il s'agisse de personnages fantastiques, de leur lieu d'évolution, de leurs actions sur ce lieu, etc. Pour dire autrement, et de manière assez paradoxale, les

leurs « vertus », les « lieux » dans lesquels ils évoluent, etc., combinés selon tout l'arbitraire d'un imaginaire présentant des caractéristiques sociales, culturelles, mais aussi économiques et industrielles. Ce qu'il faut en ce sens bien reconnaître, c'est que *le virtuel n'est qu'une métaphore appauvrie du réel*, et pour au moins deux raisons. *D'une part*, parce qu'il résulte du déplacement arbitraire d'éléments connus ou reconstruits dans un imaginaire donné¹ : les mondes virtuels sont des mondes de héros, des mondes d'aventures, des mondes de mystère, de danger, etc. — des mondes dont les caractéristiques morales sont au fond banales, éculées, et pourtant indéfiniment réitérables. Et parce que *d'autre part* les compositions imaginaires n'ont que l'épaisseur de l'imagination de leurs créateurs, et nullement l'épaisseur de la réalité de laquelle ils sont issus. L'imaginaire des jeux peut bien être indéfiniment recomposable, les fonctionnalités qu'il exprime, les actions qu'il autorise, les contours qu'il décrit restent assez rudimentaires, même si les ressources mobilisées pour en assurer le « réalisme » sont considérables et les « effets spéciaux » très convaincants. En vérité, les éléments d'un monde virtuel sont réduits à des apparences et des fonctionnalités limitées, même si elles donnent l'illusion de la pléthore et de pouvoir être explorées comme à l'infini, et les programmes qui les gèrent s'accomplissent de manière relativement uniforme et régulière, et en tout cas anticipable².

* **Métaphore du réel, le virtuel l'est par ailleurs au sens d'un déplacement.** C'est en effet que les rapports du « réel » au « virtuel » ne supposent pas une simple rupture ou opposition de l'un à l'autre, mais plutôt que les mondes qui sont informatiquement construits forment pour ainsi dire une représentation parallèle des réalités dont ils s'inspirent, c'est-à-dire une *mimésis* dont il faut bien admettre qu'elle n'est pas une simple image, une simple réplique, un simple ectype de la réalité qui leur sert de référence. Et cela est particulièrement vrai des applications professionnelles, comme les simulateurs de vol industriels, qui servent à la formation du personnel navigant des compagnies aériennes ou des armées de l'air : ici, la précision des machines et des programmes n'a aucune fonction ludique ni esthétique, elle sert à l'acquisition de gestes et d'habitudes qui concernent au plus au point la pratique effective du vol aérien, commercial ou militaire. *Mimésis* ne recouvre donc pas l'idée d'une « copie » virtuelle de la réalité, mais celle d'une réplique aussi approfondie que possible de ses caractéristiques les plus significatives au plan de la formation professionnelle des pilotes. C'est donc qu'il y a dans la *mimésis* une dimension cognitive fondamentale, comme nous en instruit du reste Aristote au livre IV de *La Poétique* : « si l'on se plaît à la vue des images, écrit-il³, c'est parce qu'il arrive qu'en les contemplant on apprenne ce qu'est une chose, et qu'on déduise ce qu'elle représente, par exemple





que ceci représente cela ». C'est dire que la représentation ne constitue pas une virtualisation du réel ou bien son appauvrissement, mais qu'elle est susceptible d'en exprimer la fonction, en tout cas d'en révéler les possibilités — comme précisément la recombinaison virtuelle de certaines conditions critiques de vol permettent d'apprendre à connaître les protocoles de solution des difficultés techniques réelles qui peuvent se présenter à un pilote. Il est par conséquent possible d'affirmer que la schématisation optimale du réel — et en cela une certaine forme maîtrisée d'appauvrissement de sa structure d'être (la forme des nuages et la couleur de l'herbe par exemple) — est le moyen adéquat d'une optimisation de son appropriation technique, le moyen en l'occurrence d'acquiescer la plus grande habileté possible au pilotage. Ce qui permet donc de conclure que le virtuel *est* le réel, mais un réel auquel on aura programmiquement ôté sa propriété d'être « accidentel » : nul événement fortuit ne survient dans le déroulement d'un programme informatique, qui consiste précisément à pré-programmer la survenue de tel et tel événements fortuits et de donner les moyens d'y porter remède.

Il reste cependant un problème. S'il faut prendre au sérieux le concept du virtuel, ce n'est pas en l'opposant au concept du réel, mais en comprenant apparemment positivement le fait qu'il ne porte en lui aucune espèce de virtualité — en comprenant qu'il est une réalité qui évacue toute la dimension de *risque* que renferme la vie dans son ensemble, et que c'est pour cette raison même qu'elle sert à comprendre, comme réalité « désaccidentalisée », quelque chose du réel. Cela ne veut pas dire que le « virtuel » et le « réel » soient la même chose, mais plutôt que le « virtuel » offre un spectacle stabilisé du « réel ». Seulement du même coup, répondre à la question du virtuel, c'est en rabattant le virtuel sur le réel, poser en retour la question du réel lui-même.

LE RÉEL, ACTUALISATION DU VIRTUEL

* **L'opposition du réel et du virtuel est celle de deux formes essentiellement hétérogènes de l'expérience.** L'expérience existentielle proprement dite, c'est-à-dire l'expérience réelle que nous faisons de la vie et des choses, est constituée par son propre inachèvement, au sens de la continuité indéfinie des événements d'une vie et, pour une bonne part, au sens de leur caractère de totale inappropriabilité. C'est ainsi qu'il faut sans doute comprendre cette sagesse populaire du « tout peut arriver », et que nous ne sommes jamais tout à fait exonérés du risque qu'il y a, purement et simple, d'être. L'expérience *imaginaire* du « virtuel », en revanche, qui est expérience de l'entraînement professionnel ou du jeu, n'est absolument pas contradictoire avec l'idée de son propre achèvement. C'est

qu'on ne meurt pas d'un *crash* virtuel, ou bien dans tel et tel jeu, le nombre des « vies » auxquelles on a droit plus ou moins étendu, voire parfois illimité. La différence par quoi ces deux expériences sont au sens propre hétérogènes tient au fait que dans le premier cas l'achèvement concerne l'existence elle-même, tandis que dans l'autre elle ne concerne qu'un système représentationnel donné, parfaitement malléable, disponible, et révoquant — le système du jeu ou du progiciel professionnel. C'est pourquoi il est permis de faire le double constat suivant :

► Si l'expérience du virtuel est strictement « achevable », c'est premièrement en ce sens que les espaces au sein desquels elle est possible sont parfaitement disponibles. C'est de cela que témoignent par exemple les incessantes « améliorations » introduites dans les jeux, les « mises à jour » des logiciels, etc., qui ne participent pas uniquement d'une logique commerciale de renouvellement des produits, mais aussi d'une logique interne de ces produits eux-mêmes, qui ne sont que des séquences d'écriture mathématique, et par là-même reformulables et susceptibles d'être indéfiniment optimisés. Or deux choses viennent ici converger : *d'une part*, s'il est vrai qu'il n'y a de mondes virtuels que sous couvert d'une participation active des utilisateurs à l'évolution et aux transformations de ces mondes, cette participation n'est dès lors pas une activité exclusivement réceptive et passive, mais implique nécessairement l'utilisateur, en tant qu'acteur, dans la création de l'espace d'activité qui est le sien. C'est le propre des réseaux de jeux propriétaires : les joueurs ne se contentent pas d'intégrer des mondes/parties qui leur préexistent, ils les créent eux-mêmes comme effets de leurs choix arbitraires et aléatoires. Et *d'autre part*, les produits logiciels ne sont eux-mêmes pas nécessairement des produits clos, et leur utilisation n'est pas inévitablement instrumentale et aliénée à leurs concepteurs. Ce qu'ils font au contraire apparaître, et notamment parmi eux les logiciels dits « *open source* », c'est que l'outil informatique servant à construire les espaces collaboratifs virtuels — car un espace de jeu est à certains égards un tel espace collaboratif — est lui-même disponible, transformable, et par conséquent à certains égards « virtuel ». Ce qui doit nous conduire au total à admettre ceci, que le virtuel n'est pas seulement une parenthèse dans le monde des pratiques ludiques ou professionnelles, qu'il n'est pas plus un lieu donné, déterminé, défini, et destiné à des pratiques plus ou moins diversifiées, mais qu'il est au sens strict, et bien plutôt, un *espace ouvert de virtualisation*.

► Si l'expérience du virtuel est une expérience strictement « achevable », c'est aussi au sens où il est possible de déclencher ou bien d'arrêter à volonté l'expérience qu'elle constitue. C'est qu'elle porte précisément sur un imaginaire

© MNB



que prédéterminent une machine disponible et un programme mis en œuvre sur cette machine. Or cet imaginaire ne fait pas signe vers les aléas de la fantaisie, mais plus fondamentalement vers les anticipations formelles d'un esprit qui organise ses repères et construit pour son propre compte des espaces formels transparents et intelligibles. C'est en quoi l'expérience du virtuel est aussi expérience du point de vue d'une transcendance : pouvoir améliorer le jeu, ou bien pouvoir y mettre un terme, c'est se tenir toujours *en dehors* de lui et y être fondamentalement *désimpliqué*, en être « libre ». D'ailleurs inversement, toute réelle implication de l'utilisateur dans le monde virtuel qu'il entreprend d'occuper est véritablement pathologique, car être *dans* le jeu et ne pas pouvoir s'en détacher n'est qu'une forme plus ou moins sérieuse d'aliénation et de névrose.

* **Par un effet de retour, et du même coup, le virtuel donne à penser et comprendre le réel** comme ce dont on ne peut fondamentalement pas se désengager ou se désimpliquer, c'est-à-dire comme *d'une part* ce dont on ne peut pas faire l'épreuve, au sens d'une objectivation de cette réalité ; et comme *d'autre part* ce qui n'admet aucune espèce de transcendance : nous ne sommes pas *dans* le « réel » comme nous participons *au* « virtuel », parce qu'il y a continuité de nous au premier, tandis qu'il y a discontinuité de nous au second. Le philosophe américain contemporain Hilary Putnam l'expli-

que au moyen d'une allégorie ayant pour objet des cerveaux dans une cuve⁴. En faisant l'hypothèse que *notre* réalité est la projection spirituelle, dans l'élément de nos représentations, d'un programme informatique auquel nous serions assujettis en tant que simples organismes cérébraux, il nous devient impossible de discriminer entre une réalité qui serait « réellement réelle » et une réalité qui serait seulement « virtuellement réelle » et la conséquence de programmes dont nous ne serions pas les concepteurs. Cela n'a pas pour conséquence un scepticisme qui conclurait à l'indécidabilité du réel, cela à pour conséquence de faire apparaître que la problématique du « réel », par opposition à celle du « virtuel », est une problématique de *l'immanence*, non de la transcendance. Ce qu'il faut en effet conclure, c'est que le réel, dans son inobjectivabilité, est pure immanence, ce qui ne signifie pas accomplissement, mais promesse toujours réitérée et reculée d'accomplissement. *Le réel n'est que l'accomplissement ou l'actualisation infini(e) du réel*, c'est-à-dire le passage permanent non pas du virtuel au réel, mais du possible (ce qui n'est pas encore) à l'inexistant (ce qui n'est plus)⁵.

LE VIRTUEL, ESPACE DE CATHARSIS

La distinction que nous faisons ordinairement du réel et du virtuel repose sur le présupposé d'une mise à distance de la réalité. Une telle distanciation ne présente pas cependant une signification univoque, mais implique de comprendre ce qu'elle recouvre et dissimule. Deux points paraissent à cet égard essentiels. D'une part, il y a une manière de *continuité* du « réel » au « virtuel », qui résulte de ce que leurs schèmes structurels se font écho, comme lorsque le « virtuel » *mime* le « réel », ou qu'il en détermine un apprentissage. Mais d'autre part il y a une irréductible *discontinuité* de l'un à l'autre, parce que leurs structures d'être sont résolument antithétiques, l'une se donnant sur le mode de l'immanence (le « réel »), et l'autre de la transcendance (le « virtuel »). Cette intrication du continu et du discontinu présente elle-même un intérêt majeur, en ce qu'elle fait apparaître que la construction du virtuel est toujours une manière de penser en retour le réel, et notamment que s'il n'est pas disponible *en tant que tel*, il le reste toutefois dans toutes ces constructions de la représentation qui rendent possibles son altération et sa transformation. Par voie de conséquence il n'est pas nécessaire de conclure de l'immanence à l'aliénation et à l'impuissance, mais il convient au contraire de conclure de la transcendance à la disponibilité. En quoi au total le « virtuel » s'avère en son fond un lieu privilégié pour notre *catharsis*.



NOTES

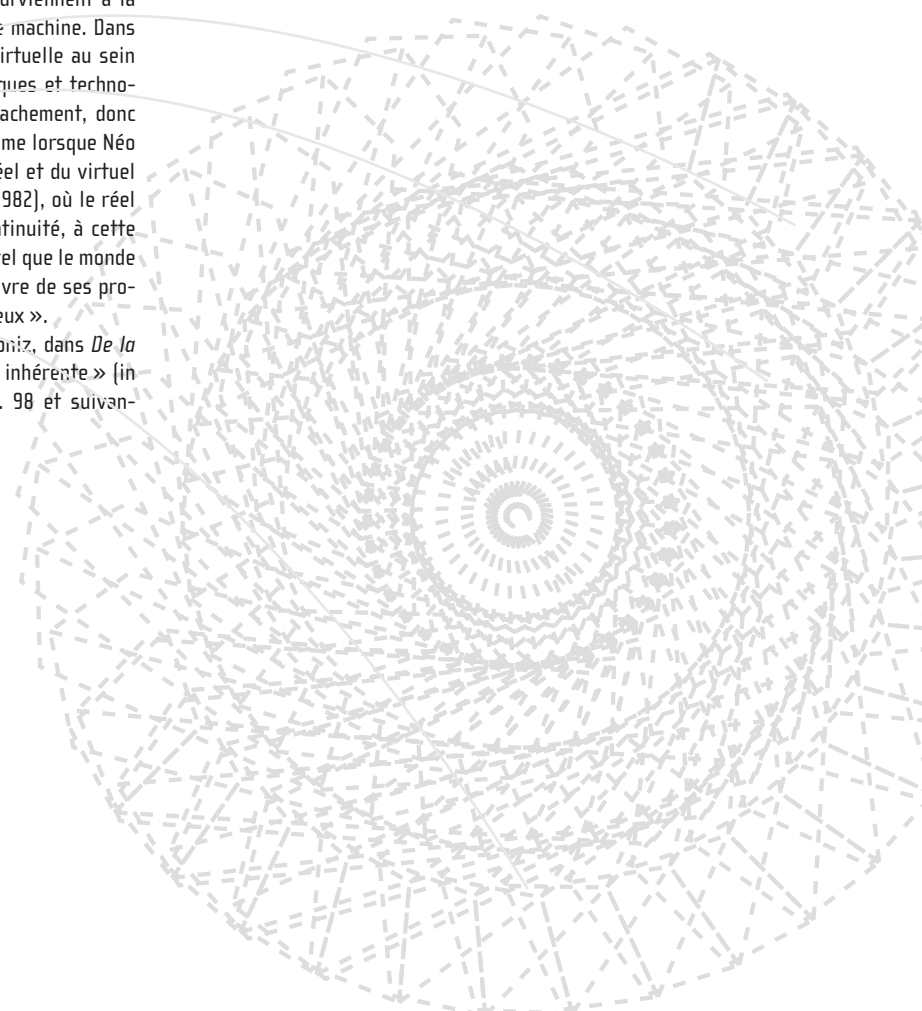
1 ➔ Il serait intéressant à cet égard d'étudier l'imaginaire culturel dont participent les « mondes virtuels » des jeux informatiques, qui sont évidemment élaborés par des adultes — même s'il s'agit de « jeunes » adultes — à l'usage d'enfants et d'adolescents dont ils prétendent anticiper les goûts, mais dont ils déterminent aussi les comportements ludiques, et donc en retour l'imaginaire et la personnalité. D'autant plus que, pour qui n'en a pas l'habitude, il y a quelque chose de parfaitement incompréhensible dans la formation, l'évolution, les mouvements des personnages et fonctions ainsi conçus et des mondes qu'ils composent ensemble, aussi bien d'ailleurs que dans les objectifs qu'ils sont censés atteindre et qui au fond les définissent.

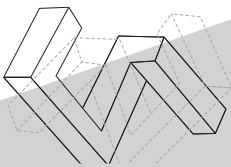
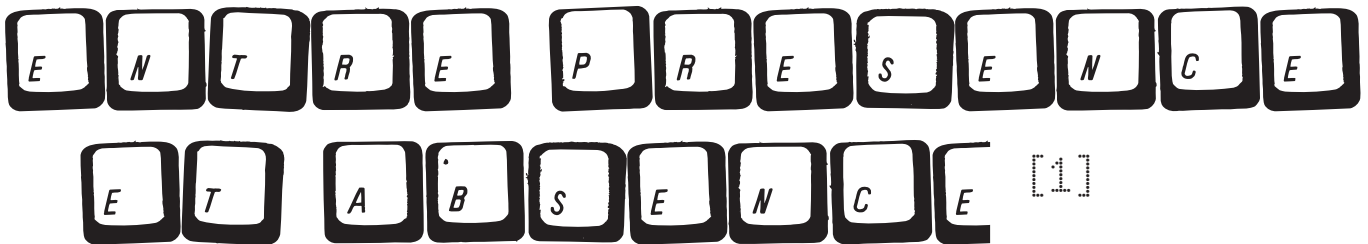
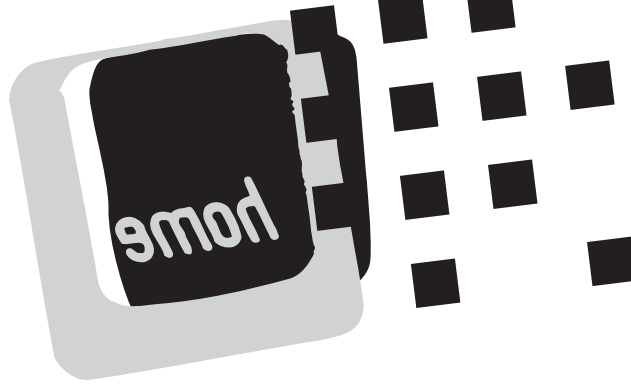
2 ➔ Parmi les jeux virtuels, on compte des jeux de bridge qui permettent à un joueur de s'opposer à des adversaires virtuels, et en particulier à l'ordinateur lui-même. Une chose paraît avérée cependant : tandis que l'ordinateur « sait » en effet « bien » jouer, il est possible de le vaincre par un détour extrêmement simple : en trichant, c'est-à-dire en faisant des annonces sans réel rapport avec le jeu que l'on a reçu en partage. Autrement dit, l'ordinateur se laisse vaincre par un « bluffeur » aléatoire.

3 ➔ En 1448b-15.

4 ➔ Voir *Raison, vérité, et histoire*, Éditions de Minuit, et notamment p. 15 et suivantes. — Il est aussi possible d'exemplifier ces thèmes par référence à certaines œuvres cinématographiques contemporaines, et notamment d'une part *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990), d'autre part *Matrix*, des frères Washowski (1998). Dans le premier cas, il est impossible de discerner dans les événements qui surviennent au héros du film s'il s'agit d'événements vécus « virtuellement » par lui dans une machine dont il a choisi par avance le programme, ou s'il s'agit d'événements qui lui surviennent à la suite de l'expérience virtuelle qu'il a faite dans cette même machine. Dans le second cas, le basculement des personnages de la vie virtuelle au sein de la « matrice » à la vie réelle dans les méandres organiques et technologiques qu'elle est parvenue à construire suppose un arrachement, donc une transcendance, qui requiert un opérateur extérieur, comme lorsque Néo est déconnecté de son cocon vital. Enfin une synthèse du réel et du virtuel peut être observée dans le film *Tron* de Steven Lisberger (1982), où le réel et le virtuel sont conçus dans une relation de relative continuité, à cette réserve près cependant que c'est suivant un modèle *déiste*, tel que le monde informatique et virtuel est bel et bien identifié comme l'œuvre de ses programmeurs, et ceux-ci comme des « créateurs » et des « dieux ».

5 ➔ On pourra examiner sur ce point les arguments de Leibniz, dans *De la nature en elle-même...*, et notamment le concept de « force inhérente » (in *Œuvres philosophiques choisies*, traduction Schrecker, p. 98 et suivantes.).





Jean-Louis WEISSBERG

Enseignant chercheur à l'université Paris XIII - a publié de nombreux articles et ouvrages sur les effets du numérique sur l'art et la communication et en particulier sur la transformation des rapports entre réel et virtuel (avec notamment l'ouvrage «Présences à distance» paru chez l'Harmattan en 1999).

Il reprend ici une partie de ses travaux sur les rapports entre virtuel et présence dans lesquels - contrairement à l'idée répandue d'un virtuel mettant le corps à distance - il soutient la thèse inverse d'une augmentation tendancielle du taux de présence dans la communication à distance.

S'interrogeant sur "qu'est-ce qu'être présent dans un univers virtuel", il revisite la perception elle-même comme une relation intime entre réalité et virtualité. Le concept de téléprésence peut alors rendre compte de ce que les outils du virtuel construisent comme présence dans des relations à distance.

1 - LA TÉLÉPRÉSENCE MODERNE : L'AUGMENTATION DU COEFFICIENT CHARNEL DANS LA COMMUNICATION À DISTANCE

La Téléprésence n'a pas attendu les réseaux numériques pour se déployer. C'est une donnée anthropologique. Mais le mouvement qui augmente, aujourd'hui, la proportion charnelle dans les canaux expressifs est très lisible.

L'écriture manuscrite, premier transport à distance du langage, formalise à l'extrême la corporalité de l'auteur, ne la laissant disparaître qu'à travers la calligraphie. L'expansion de l'imprimé réalise ce que l'invention de l'écriture annonçait, mais uniquement comme promesse abstraite : la formation de communautés de lecteurs éparpillés sur un territoire et réunis par les mêmes livres². L'instantanéité de la transmission orale - sans la réactivité - est atteinte grâce au télégraphe. Avec le téléphone qui assimile les canaux vocaux et auditifs,

la simultanéité de l'émission et de la réception épouse un peu plus le modèle de la communication en «face à face». L'émission de l'image, et sa réception instantanée, charge la relation d'une dimension visuelle incontournable. Sur les réseaux numériques s'expérimente, pour la première fois, une communication collective, éventuellement anonyme, rappelant l'échange multipolaire des groupes rassemblés dans un même lieu et rompant avec le modèle pyramidal des mass media. Enfin, dans le sillage de la Réalité Virtuelle, la télévirtualité immerge les partenaires dans le même espace virtuel. Elle ajoute le canal gestuel aux canaux visuels et sonores et ouvre à l'échange kinesthésique. Enfin parlons du grand oublié de l'imitation corporelle : l'odeur. Des odeurs peuvent être diffusées par le Web, grâce à «issmell», un petit boîtier de la taille d'un haut-parleur, qui se branche sur l'ordinateur. Ce périphérique contient une série d'odeurs basiques que l'on peut

mixer à volonté pour créer de nouvelles senteurs et permet de parfumer les sites, les courriers, les jeux interactifs, les films pendant la navigation. Mais la restitution de l'odeur n'est pas essentiellement un problème technique mais plutôt culturel, l'odorat ayant été refoulé de notre culture visuelle et hygiéniste, voire puritaine.

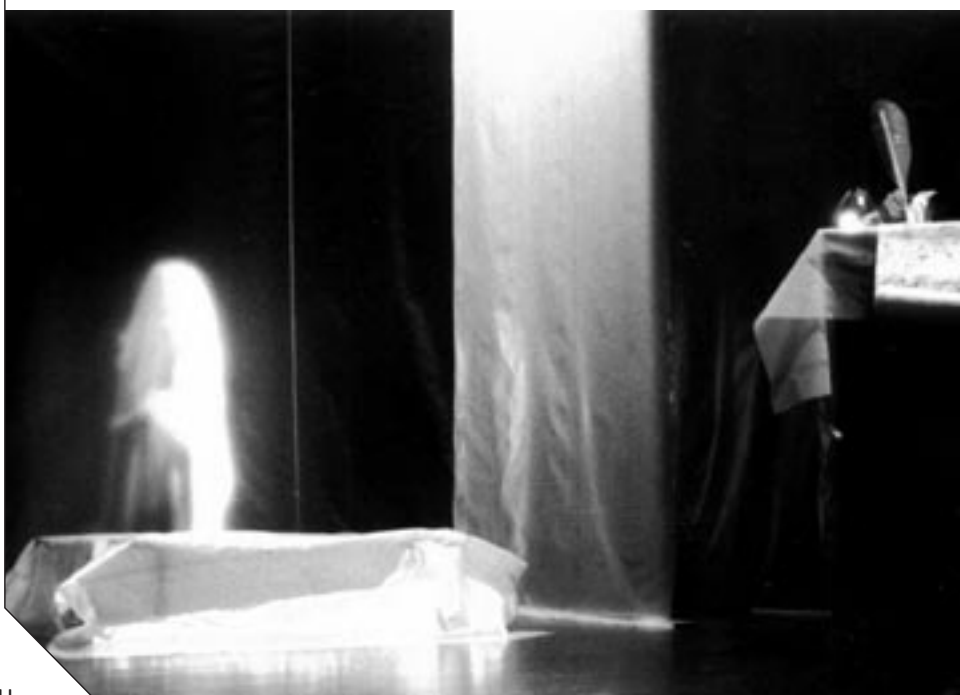
Le partage commun de «l'ici et maintenant», modèle principal de la relation humaine, se transpose ainsi dans l'espace et devient la référence de la communication à distance. Ce partage, on le sait, ne se limite pas à l'échange de signes verbaux et non verbaux. Il est tissé de gestes, de contacts corporels concrets ou potentiels et de manipulations conjointes d'objets. Cette dimension «haptique» (du grec haptain, toucher)

lutte contre l'affadissement inévitable d'une communication contrainte à ne s'extérioriser que par le texte, le son, l'image sans pouvoir s'appuyer sur une interaction corporelle, directe ou indirecte. L'enjeu n'est alors plus seulement communicationnel, mais relationnel. Il ne s'agit plus de transmettre des informations mais de créer les conditions d'un partage mutuel d'un univers.

2 - DES SOLUTIONS INTERMÉDIAIRES ENTRE L'ABSENCE ET LA PRÉSENCE STRICTES

Cependant, ce retour du corps dans l'expérience virtuelle s'accompagne d'une redéfinition de la kinesthésie. D'où le pluriel qu'il convient d'affecter le terme «présence», exprimant le développement de solutions intermédiaires entre l'absence et la présence strictes : un coefficient qui varie entre 0 (absence) et 1 (co-présence). Entre la présence en face à face et l'absence, se construisent donc des graduations sans cesse plus fines qui incitent à repenser nos conceptions héritées, relatives au partage commun de «l'ici et maintenant» et corrélativement à la séparation.

La Téléprésence ne restitue pas à l'identique les performances que nous accomplissons habituellement. Elle invente un autre milieu perceptif dans lequel se concrétisent notamment des mouvements relationnels entre objets et sujets humains, particulièrement sensibles dans le travail coopératif à distance. Comment, dans ces conditions, apprécier les craintes d'une possible confusion des registres «réels» et «virtuels»? Peut-on imaginer des transactions à distance qui rendraient transparents les procédés relationnels au point de les effacer de la perception des acteurs ?



3 - L'INTERFACE COMME CONJONCTION RÉEL/VIRTUEL

Une partie majeure du savoir-faire des ingénieurs s'investit dans l'invention et la mise au point d'interfaces destinées à assurer la conjonction entre les univers virtuels et notre corps. La liste est longue des trouvailles et autres ingénieux dispositifs qui assurent ces fonctions³. C'est bien notre corps, considéré comme sujet de la perception, qui revient au centre de ces recherches. La mise en correspondance généralisée avec les environnements simulés par la Réalité Virtuelle souligne l'importance des équipements de connexion, hybridant nos sens aux expériences virtuelles. L'extrême malléabilité des productions simulées (sons, images, mouvement, perception tactile, efforts physiques, etc.) exige des interfaces matérielles, on ne peut plus visibles et palpables.

S'ouvre dès lors la controverse sur l'ampleur et l'intensité possible de cette mission. Doit-on appréhender la réalité transposée comme une réalité en compétition globale avec notre monde empirique habituel ? Ce qui est en cause dans cette discussion concerne d'abord la notion de déplacement dans ses rapports à la présence. Cette question est d'une grande complexité dès qu'on refuse d'identifier présence corporelle et présence psychique et qu'on dissocie l'unité de lieu et de temps dans la multiplicité des espaces-temps mentaux⁴. L'ordinaire de notre existence se tisse dans d'extraordinaires enchevêtrements de voyages imaginaires, de déplacements identificatoires, de migrations incorporelles. C'est dire la difficulté d'élaborer une réflexion sur les rapports entre présence corporelle et déplacement des signes de la présence, rapports auxquels il faudrait ajouter ceux que nous entretenons avec des objets intermédiaires, remplaçant sur un plan imaginaire, la présence.

4 - UNE DÉFINITION DE LA TÉLÉPRÉSENCE

Notre investigation de la Téléprésence est fondée sur un mouvement en trois temps (dont je voudrais développer surtout le troisième) :

- le projet d'imitation : l'accroissement des caractères incarnés des représentants ainsi obtenus (ajout de l'image au son pour accéder à la visiophonie, passage à la troisième dimension dans internet, par exemple),
- l'impossibilité, toutefois, de faire coïncider le représentant et l'original, mais poursuite du mouvement pour s'en approcher. L'écart constaté favorisant toujours plus les tentatives pour le combler.
- dans cette tentative mimétique déjouée, naissance d'un espace propice à la création de formes hybrides soumettant le double informationnel de l'objet source - rendu transportable - à de nouvelles modalités cognitives et actives (comme le multifenêtrage, hybride entre la multiplicité des espaces d'un bureau réel et la bi-dimensionalité de l'écran ou encore l'usage du regard pour se déplacer dans les espaces de Réalité Virtuelle). Ce qui est difficile à penser c'est la recomposition c'est-à-dire le nouveau milieu issu de la techno-genèse numérique.

5 - DÉPLACEMENT D'EXISTENCE ET DÉPLACEMENT DE PRÉSENCE

Qu'est ce qu'être présent dans un univers virtuel ? Deux notions de distance se font jour : la présence dans l'univers virtuel - distance projective - et la présence à distance via le réseau-couplage d'une distance projective et d'une distance physique.

Simuler et déplacer, ces deux opérations recouvrent les deux cas d'emplois du terme «virtuel». Le premier, la modélisation numérique, désigne une variation d'existence. De la réalité de premier ordre, empirique, on passe à une réalité de deuxième ordre, construit selon les règles de la formalisation physico-mathématique. La deuxième acception du terme «virtuel» relève d'une variation de distance, et c'est là que prend place le transport par réseau. On parle d'entreprises, de casinos, ou de communautés virtuels pour désigner des institutions, ou des personnes, éloignées et qu'on ne peut atteindre qu'à travers le réseau. Et cet éloignement est le fruit de leur modélisation numérique préalable, condition pour qu'ils puissent se glisser dans les mailles du réseau. On entre en rapport effectif avec un ensemble de signes traduisant leur présence (textes, voix, images, etc.) dans une forme mue par des programmes informatiques. Cette animation automatique par programmes donne consistance à

l'appellation «virtuel». Sinon, il s'agirait d'une simple télécommunication, comme avec le téléphone. (On peut parler, par exemple, de «casino virtuel» sur internet parce qu'un modèle de casino fonctionne sur un serveur, à distance).

Ces accommodations numériques ne sont certes pas anodines et il ne faudrait pas laisser croire qu'elles se contentent de répliquer les phénomènes et les relations situés à leur source. Elles ne se limitent pas à filtrer la communication à distance. Elles sélectionnent, surtout, les matériaux qui se prêtent à une transmission (ainsi l'odorat, malgré les récentes recherches en cours, est couramment délaissé au



profit de l'image plus valorisée culturellement et... facilement modélisable]. La forme des entités déplacées, tels les «avatars virtuels», est strictement dépendante de ces sélections opérées. Tel «avatar» privilégiera la qualité graphique des costumes, un autre la qualité sonore, un autre encore la conformité photographique du visage. C'est dire si ces transpositions altèrent et redéfinissent les acteurs engagés ainsi que leurs relations.

6 - L'INVENTION DE NOUVEAUX MILIEUX PERCEPTIFS

Mobilisant nécessairement des interfaces, aussi simplifiées soient-elles, les transpositions virtuelles échouent à rendre compte pleinement de la simplicité des interactions ordinaires, notamment lorsqu'elles revêtent un caractère collectif. Elles découvrent, en revanche, de nouveaux modes de relation combinant :

- ▶ la transmission plus ou moins dégradée des vecteurs de communication (comme la représentation des intervenants par un «avatar» schématique),
- ▶ et des procédures abstraites (comme le simple adressage

finalement inventé un nouveau milieu d'interaction sociale dont il serait absurde d'imaginer qu'il traduise la souplesse des interactions ordinaires d'une communauté en co-présence mais qui, en revanche, crée des outils formels de cartographie dynamique relationnelle. Telles sont bien les limites et la portée de la Réalité Virtuelle, car ici encore faute de reproduire on invente. En effet, on ne peut traduire à l'identique nos activités perceptives (vision, préhension, etc.). Encore moins peut-on espérer restituer ce qui est le plus mobile et fugitif, nos états mentaux. Plutôt que de s'y essayer, les créateurs de DIVE ont défini des instruments, nécessairement rigides et peu malléables, mais qui offrent l'énorme avantage de se prêter au calcul par programme et de se surajouter ainsi à la perception spontanée, qui, il ne faut pas l'oublier, continue à interpréter et à ajuster les interactions à l'œuvre.

Un champ passionnant s'ouvre aux «psychomécaniciens» des environnements communautaires afin de traduire la diversité de nos mouvements relationnels. Il se confirme, en tous cas, que pour faire coopérer des communautés à distance de manière régulière et fructueuse, on ne saurait se limiter à convoier des informations. Cela exige de prendre en compte les dimensions psychosociales des relations de travail, et de cartographier ainsi les interactions à l'œuvre en imaginant une ingénierie infographique socio-topologique. On est donc conduit à densifier les fonctions de présence et à ne pas se contenter de les transporter.

Cette approche déploie une série de questions vives : comment se combinent les segments durs et les segments mous dans le travail relationnel, comment s'établit la coopération, comment se métabolisent les dimensions affectives dans le filtre des réseaux numériques ? La formalisation des transactions l'emporte-t-elle sur la spontanéité et l'invention de protocoles relationnels inédits ? Porter une attention particulière au fonctionnement des interfaces - dispositifs et logiciels - autour de la synthèse des activités communicationnelles semble être aussi une direction prometteuse. Cette abstraction des fonctions de présence risque-t-elle de jouer à l'encontre des dimensions psychoaffectives ? Comment sont-elles contournées et complétées par des relations traditionnelles (rencontres, séminaires, par exemple) ? Ces aspects rendent concrète la mobilisation relationnelle et affective croissante qu'exige le travail intellectuel coopératif, dans le contexte du travail en réseau.

8 - LIMITES DE L'HYPOTHÈSE DOMICILIAIRE

Affirmer la croissance de la Téléprésence n'implique nullement d'augurer une vie sociale totalement organisée par des télé-

relations, substituant progressivement le contact à distance à la co-présence hic et nunc. Il ne peut s'agir d'une perspective quantitative où des relations in situ seraient systématiquement substituées par des contacts à distance. S'il fallait tenir une comptabilité, elle serait extraordinairement complexe et des études récentes ont montré qu'évidemment, les groupes sociaux qui font le plus fréquemment usage de techniques de communication sont aussi ceux qui ont des relations sociales les plus denses. Il est significatif qu'un quartier central de Paris comme le Sentier, carrefour des entreprises de la confection depuis longtemps, devienne la plaque tournante des entreprises du Web. Proche de la Bourse et des grandes agences de presse (dont l'A.F.P.), le Sentier est le quartier de Paris où s'échange le plus d'information. Nul étonnement à voir les moteurs de recherche Yahoo, Lokace, Lycos ou Nomade s'y installer aux côtés d'une myriade de petites entreprises du multimédia. Trier et fabriquer de l'information dans le cyberspace déterritorialisé exige de fréquenter les mêmes cafés et restaurants, c'est-à-dire d'être physiquement aux côtés les uns des autres.

Les agents ne peuvent se passer des rumeurs, échanges et confrontations ; aliments indispensables pour prendre le pouls d'une situation⁹. Plus généralement, le constat du développement de la Téléprésence et l'intensité croissante des relations à distance, engage à s'interroger sur les incidences de cette situation en regard des relations de visu, c'est-à-dire sur la combinaison des deux modalités de rapport et non pas leur prétendue équivalence ; (tout particulièrement en situation de formation ainsi que de nombreuses études l'ont montré).

9 - OUVERTURE : LES PROMESSES DE LA TÉLÉPRÉSENCE

Lorsqu'on porte un regard rétrospectif sur l'histoire des technologies de Téléprésence, on peut y découvrir un principe d'analyse liant les étapes successives : chaque invention majeure tient la promesse de la précédente et annonce une promesse qu'elle ne peut tenir. L'écriture étend la mémoire sociale que la phonation langagière tenait emprisonnée dans les capacités mnésiques individuelles (avant qu'on la note, conserver la parole exigeait de la mémoriser, souvent en la liant à des séquences de gestes). Par la multiplication à l'identique d'un original, l'imprimerie tient la promesse d'une inscription permanente que l'écriture manuscrite, faiblement distribuée, n'avait qu'esquissée. La photographie concrétise l'exactitude de la prise de vue exprimée par la peinture réaliste et concrétise l'instant comme élément du mouvement. Par l'animation, le cinéma amplifie la saisie vivante du monde que la photographie maintenait figée, tout en annonçant (grands écrans, spatialisation du son, etc.) l'immersion dans l'image. L'image tridimensionnelle interactive réalise la pro-

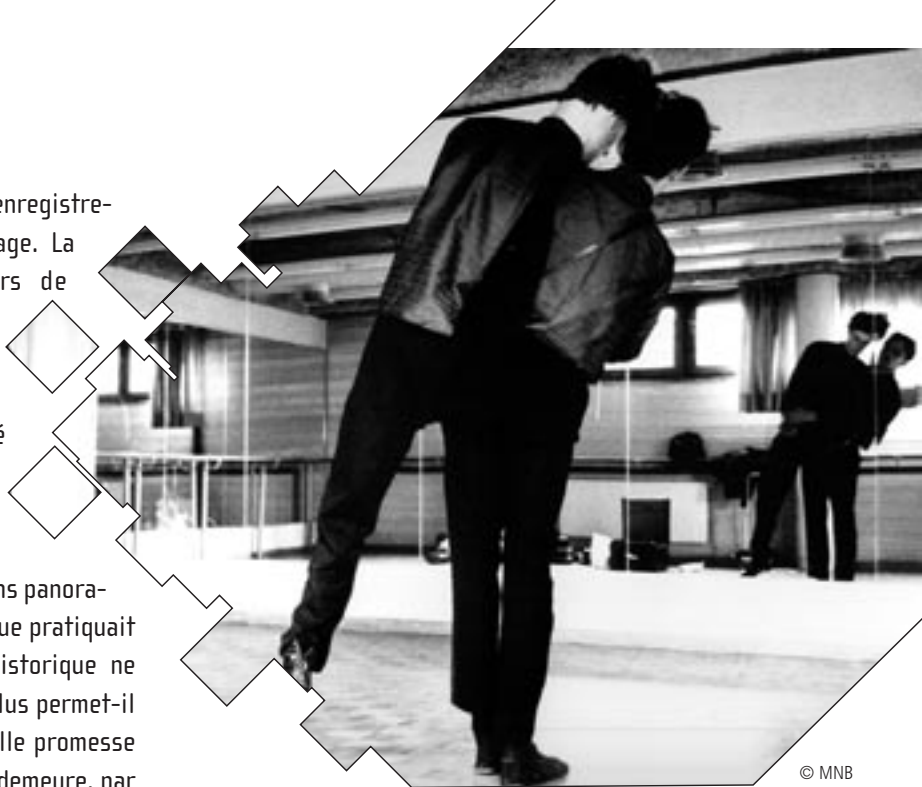


messe de la perspective et des techniques d'enregistrement, d'un libre parcours à l'intérieur de l'image. La simulation numérique matérialise la sortie hors de la représentation audiovisuelle vers l'expérimentation empirique de l'environnement. Le réseau multimédia ne peut tenir la promesse de l'expérience corporelle partagée, ce que la Réalité Virtuelle en réseau laisse entrevoir.

Pour rendre cette lecture rétrospective plus affinée, il conviendrait d'y ajouter quelques boucles historiques : par exemple, bien avant les écrans panoramiques du cinéma, la perspective circulaire antique pratiquait déjà l'immersion dans l'image. Ce travelling historique ne présente aucun caractère téléologique. Tout au plus permet-il de questionner les développements actuels. Quelle promesse la Téléprésence actuelle ne peut-elle tenir ? Elle demeure, par exemple, prisonnière de la modélisation préalable des univers d'interaction, si bien que toute surprise est déjà inscrite dans les formes de transpositions choisies qui déterminent les genres d'imprévisibilités possibles. Il faudra suivre, ici, les développements futurs de la modélisation automatique d'objets, de scènes déjà engagées dans certains domaines (comme la capture tridimensionnelle automatique d'objets architecturaux, de sites préhistoriques ou de formes corporelles¹⁰). Passera-t-on au stade de l'enregistrement automatique de modèles comportementaux de systèmes en évitant leur formalisation physico-mathématique ? La Téléprésence maintient une distance entre description informationnelle et existence concrète des objets qu'elle manipule et transporte. Ces limites sont-elles inamovibles ? On retrouve ici, les espoirs d'un Norbert Wiener prophétisant l'analyse et la reconstruction moléculaire, à distance, des corps. Mais peut-être la formulation de la question sur les promesses de la Téléprésence véhicule-t-elle une métaphysique du redoublement à l'identique, que je dénonce, par ailleurs, comme une aporie ?

1 ➔ Ce texte résume le chapitre 1 du livre *Présences à distance - "Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision"*, L'Harmattan, Paris.

2 ➔ Dans son remarquable travail sur l'imprimerie, (*La révolution de l'imprimé dans l'Europe des premiers temps modernes*, La Découverte, Paris, 1991), Elisabeth L. Eisenstein analyse les effets de mise à distance provoqués par le livre imprimé. Elle cite par exemple Isaac Joubert, professeur de médecine à Montpellier au XVI^e siècle, qui parlant des livres les qualifie «d'instructeurs silencieux qui, de notre temps, portent plus loin que les cours publics» (op. cit., p. 118) ou encore Malesherbes, dans son discours de réception à l'Académie : «Les Gens de Lettres sont au milieu du public dispersé ce qu'étaient les orateurs de Rome et d'Athènes au milieu du peuple assemblé» (op. cit., p. 120). Elle signale aussi, que, a contrario, les évangélistes et autres discoureurs publics virent leur public s'élargir du fait de la disponibilité d'annonces imprimées.



© MNB

3 ➔ On en trouvera une description détaillée sous la plume de Jean Segura, *La panoplie du virtuel*, in *La recherche*, Mai 1994, N° 265, p. 499/503.

4 ➔ Dissocier lieu et temps : l'état de rêverie éveillée nous en donne l'expérience. Souvenirs, fantasmes et rêves déclinent toute la gamme des combinaisons possibles. Dans ses formes extrêmes, cette dissociation devient pathologique. Dans une intervention orale au séminaire «Pratiques - Machines - Utopie» (Université Européenne de la recherche - Département des Sciences politiques de l'Université Paris VIII, Paris, 1994), le psychiatre Jean Oury éclairait la psychose en la décrivant comme un trouble de la présence : un patient qui parlait avec lui dans son bureau, était, en fait, resté près de l'étang, à côté des canards.

5 ➔ La spatialisation du son est un bon exemple de ce mouvement extensif, c'est-à-dire qui vise à imiter toujours au plus près la communication hic et nunc. Le téléphone, comme la télévision restitue le son de manière directionnelle, à partir de haut-parleurs. La stéréophonie, et d'autres procédés comme le Dolby, le dote d'un certain relief. Mais seule la Réalité Virtuelle parvient à spatialiser réellement le son, c'est-à-dire à calculer, en temps réel, la position relative de l'auditeur et des sources d'émission dans l'espace, pour diffuser, dans chaque oreille, des sons modulés selon ces positions.

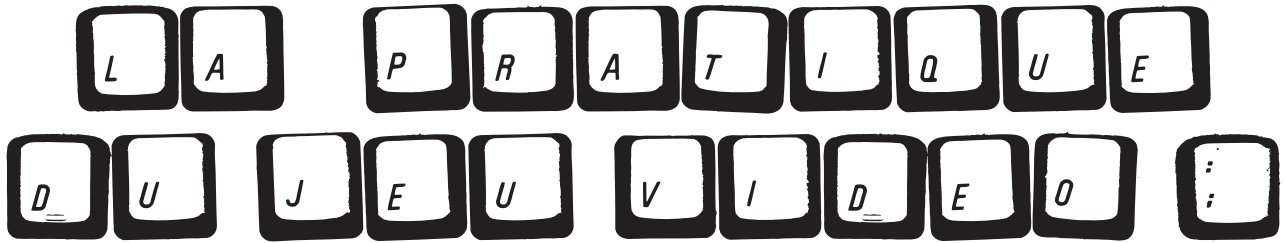
6 ➔ La possibilité de créer des espaces interactifs tridimensionnels sur internet grâce aux applications V.R.M.L. en est un exemple frappant.

7 ➔ La «proxémique virtuelle» étudie la manière dont des acteurs situés dans des espaces virtuels façonnent les relations spatiales, aussi bien entre eux qu'avec les dispositifs qui les entourent.

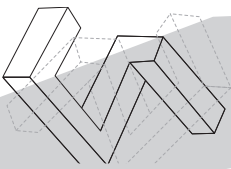
8 ➔ Lennart E. Fahlen, Actes d'«Imagina 1994», INA, p. 218.

9 ➔ Marc Guillaume (sous la direction de), *Où vont les autoroutes de l'information ?*, Descartes et Cie, Paris, 1997. Voir en particulier p 111/128, où il est montré qu'en milieu urbain les réseaux ajoutent des fonctions de «commutations» à celles qui existent déjà (transports, équipements culturels, etc.). De ce fait, ils augmentent le pouvoir attracteur des grandes métropoles.

10 ➔ Il n'est pas sans intérêt de remarquer qu'une véritable industrie de la capture volumique est en passe d'éclorre avec les cabines d'essayage qui, scannant notre corps, permettent de le revêtir de vêtements virtuels, en haute résolution. La marine française a déjà utilisé ce procédé pour réaliser les uniformes de 70 000 marins. Une nouvelle vie pour le sur-mesure... Voir Clive Cookson, *Le prêt-à-porter veut en finir avec les cabines d'essayage*, in *Courrier International*, n° 425-426, 23/12/1998, p. 47.



expériences de "réalité virtuelle"



Mélanie ROUSTAN

Mélanie Roustan termine actuellement un doctorat de sciences sociales à l'université Paris 5 : son travail de thèse porte sur la question des drogues et dépendances et de leur traitement en sociologie et en ethnologie. Elle est membre associé au CERLIS, centre de recherche sur les liens sociaux, laboratoire du CNRS - Paris 5 et fait également partie d'un groupe de recherche sur le corps et la culture matérielle, autour du professeur Jean-Pierre Warnier, ethnologue à la Sorbonne. Elle est aussi membre de l'Observatoire des Mondes numériques en sciences humaines (omnsh.org), association de recherche et publications online. Elle a dirigé l'ouvrage collectif «La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?» à L'Harmattan en 2003. A travers l'exemple du jeu vidéo, elle analyse, dans cet article, la relation entre le virtuel et le corporel.

Le « jeu vidéo » peut être défini comme l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement. L'expression désigne à la fois une entité abstraite (programme), ses matérialisations éventuelles en objets interchangeables (disques, cartouches, autrefois cassettes), ses associations à des supports électroniques comprenant un écran (ordinateurs, consoles et télévisions, bornes d'arcades, etc.) ainsi que les activités (ludiques) qui s'y rattachent.

Dans les pays anglo-saxons et scandinaves, le champ scientifique du jeu

vidéo est diversifié entre analyses des « oeuvres », de leurs conditions de production et de réception, et de leurs implications sociales et culturelles. En France, il a d'abord intéressé la psychologie, encouragée par une demande sociale (médiatique et politique) soucieuse de trouver des réponses aux questions « inquiétantes » de l'addiction et des effets des images violentes sur les enfants. L'entrée s'est faite par le pathologique, puis des thématiques du « normal » ont émergé, notamment autour des questions de développement cognitif (*Réseaux*, 1994) et plus largement d'éducation, en même temps que

paraissaient des ouvrages généralistes (Bruno, 1993, Le Diberder, 1993). Malgré l'ampleur du phénomène, les sciences sociales ont tardé à apporter leur éclairage (Trémel, 2001 ; Ficher et Noyez, 2001) et les travaux demeurent souvent pluridisciplinaires (*MédiaMorphoses*, 2001 ; Roustan, 2003).

LA PLACE DU CORPS

La question du corps à propos des jeux vidéo peut paraître incongrue. Elle émerge d'abord en négatif, dans les imaginaires associés aux jeux vidéo, qui



trouvent leurs racines dans des représentations développées avec l'avènement de l'ère industrielle, technique puis technologique. Relayés aussi bien par la science-fiction (littérature, bande dessinée, cinéma) que par les médias et dans une certaine mesure les sciences, de puissants stéréotypes placent le jeu vidéo comme symptôme et emblème d'un processus (lié à la Modernité et au Progrès) qui tendrait à réduire, voire à annihiler la place du corps dans les activités humaines : substitution de la force et de l'intelligence des individus par celles des machines, déréalisation des

Au contraire, les travaux empiriques font apparaître le corps – ses actions et réactions enchaînées, ses perceptions et sensations étendues, la démultiplication de ses images – comme le lieu et le moteur de l'expérience vidéoludique (Roustan, 2003). Les compétences physiques, cognitives et émotionnelles qu'elle requiert reposent sur des processus d'« incorporation » : à force de répétition, des enchaînements sont routinisés au point de ne plus mobiliser la conscience réflexive, et les sensations s'étendent dans les objets qui se font prothèses perceptives (Warnier, 1999).

actualisation des intrications entre éléments matériels et symboliques, via l'interactivité. Celle-ci n'est pas tant une donnée technologique qu'un élément fondateur de l'expérience de réalité virtuelle inhérente à la pratique du jeu vidéo entendue comme « technique du corps » (Mauss, 1997) ; l'immersion qui en dépend est une mise en objets, en images et surtout en actions (réelles et « virtuelles ») du sujet jouant. Les actions du sujet sur les objets matériels et les représentations qui en découlent constituent les clefs de l'expérience vidéoludique : ils sont les conditions de son accès, les instruments et lieux de ses plaisirs, les supports de ses possibles excès et déviances. Il y a extension du corps vécu, subjectif mais bien ressenti, jusque dans l'univers onirique simulationnel (Clais et Roustan, 2003). L'opposition entre réalité et virtualité se révèle caduque, et avec elle la dichotomie corps-esprit. La réalité virtuelle, ce « non-lieu » qui « propose un voyage dans nulle part » (Jolival, 1995 : 3), cette « curieuse union du mouvement et de l'immobilité » (Rigaut, *op. cit.* : 149), engage à considérer l'individu jouant comme un sujet en actions, aux prises avec un objet complexe, mettant littéralement « en jeu » l'ensemble de ses dimensions bio-psycho-sociales.

© MNB



rappports sociaux, rupture de l'ancrage physique des identifications. La chimère de l'androïde oscille entre l'image d'un corps prothèse « vidé » de sa substance psychique et celle d'un « pur » esprit au corps atrophié et largement projeté dans l'univers « virtuel » du jeu (Flichy, 2001, Rigaut, 2001, Breton, 1995). L'hybridation à la machine serait le fruit de la toute-puissance de cette dernière.

De la même manière que le conducteur automobile aguerrri débraye et passe les vitesses sans y penser, et connaît si bien son véhicule qu'il l'a intégré jusqu'au bout des roues, le joueur de jeu vidéo « incorpore » la dynamique complexe d'un jeu vidéo au point d'en oublier ses doigts en mouvement pour déporter ses sensations sur le personnage virtuel qu'il incarne. La spécificité du jeu vidéo consiste en la constante

LE JEU VIDÉO COMME PHÉNOMÈNE SOCIAL ET CULTUREL

Avec le jeu en réseau, l'interactivité avec la machine (intelligente) se double d'une interaction avec des partenaires et adversaires, soit en co-présence physique (en réseau local, dans une salle, sous la forme d'un face à face sur le mode d'un côté à côté), soit à distance (sur internet, chacun chez soi mais tous ensemble dans le « cyberspace »



devenu communicationnel).

Que met-on de soi dans son avatar ? Les changements liés à cette nouvelle forme de médiatisation du lien social sont-ils à penser en degré (avancée technologique) ou en nature (avènement d'une nouvelle ère humaine) ? La complexité des liens unissant le joueur à son existence virtuelle, au-delà de leur « communion » de mouvement, invite à réinterroger la place du corps dans le lien social, car ses mises en scène offrent des possibilités de *double jeu* : ludique et/ou social, virtuel et/ou réel (*Les cahiers du numérique*, 2003). Le corps est alors autant sujet perceptif qu'enveloppe qui se donne à voir. La question de l'image rebondit sur sa propre polysémie : tangibilité de l'image numérique, image sociale du loisir, théâtralisation de sa mise en œuvre, homothétie entre représentations virtuelles et image(s) de soi, jeu de miroirs de soi à soi et entre soi et autrui.

Mais les corps « virtuels » représentés à l'écran ne doivent pas masquer ceux, bien réels, qui les animent. En ce sens, est emblématique le phénomène de « sportivisation » d'une partie de l'activité vidéoludique : du plan local à l'international, les joueurs s'organisent en clubs et fédérations, s'affrontent en tournois et championnats, usent de la rhétorique *ad hoc*, s'entraînent, parfois prennent des managers et pour les

plus doués se professionnalisent. Le sport donne un cadre où affirmer la place centrale du corps dans la pratique du jeu vidéo : sa performance y est travaillée, mesurée, commentée, mais aussi rémunérée, et pourquoi pas bientôt améliorée chimiquement (Mora et Héas, 2003). Cette branche vigoureuse de l'institutionnalisation du jeu vidéo lui apporte une légitimation sociale, avec son entrée « en Culture » (approches artistiques, intérêt des musées, sauvegarde d'un patrimoine), mais aussi « en recherche » (dont cet article est le témoin).

A cheval entre le monde des choses que la main saisit et celui des non-choses que le bout des doigts programme et active, les jeux vidéo et leurs expériences de réalités virtuelles prennent place dans une culture matérielle propre aux sociétés industrielles, avides de circulation des informations et des images. Ils sont produits et nourris par un contexte culturel dominant et contribuent à le renforcer en retour, via l'argent qu'ils y injectent, les représentations, les modes de pensée et les savoir-faire qu'ils y assoient et finalement les modes de socialisation et les « techniques de soi » (Foucault, 1994) qu'ils y induisent.

Des enjeux de pouvoir se révèlent alors. Ils apparaissent dans la répartition des usages en termes de classes, d'âges et de sexes (la « fracture numérique »). Ils se présentent également sous les traits des idéologies véhiculées par les contenus vidéoludiques, leurs modes de diffusion, leurs logiques internes et leurs cadres sociaux (notamment capitalisme, sexisme, ethnocentrisme). Ces valeurs et normes s'ancrent durablement dans les corps et les esprits par le biais d'une pratique fondée sur la répétition, l'habitude, voire l'entraînement. Toutefois,

par leur nature même de *jeux*, les jeux vidéo autorisent une manipulation, donc une mise à distance et une négociation de ce qu'ils proposent : ils demeurent en cela des objets « ouverts » de construction de soi et du monde.

Mélanie ROUSTAN

melanieroustan@yahoo.com

Dossiers Sciences Humaines et Sociales

LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO : RÉALITÉ OU VIRTUALITÉ ?



Sous la direction
de Mélanie Roustan

L'Harmattan

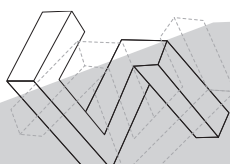


RÉFÉRENCES

- ▶ Ph. Breton, *A l'image de l'Homme. Du golem aux créatures virtuelles*, Paris, Le Seuil, 1995.
- ▶ P. Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros, 1993.
- ▶ J.-B. Clais et M. Roustan, « Le jeu vidéo, c'est physique ! Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », dans M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003, p. 35-52.
- ▶ E. Fichez et J. Noyez (sous la dir. de), *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Edition du conseil scientifique de l'université Charles-de-Gaulle Lille 3, coll. «Travaux & Recherches», 2001.
- ▶ P. Flichy, *L'imaginaire d'internet*, Paris, La Découverte, coll. «Sciences et société», 2001.
- ▶ M. Foucault, *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994.
- ▶ B. Jolival, *La réalité virtuelle*, Paris, P. U. F., coll. «Que sais-je ?», 1995.
- ▶ A. et F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La Découverte / Essais, 1993.
- ▶ M. Mauss, «Les techniques du corps [Extrait du *Journal de psychologie*, XXXII, n°3-4, 15 mars-15 avril 1936. Communication présentée à la Société de Psychologie le 17 mai 1934.]», *Sociologie et Anthropologie*, Paris, Quadrige / PUF, 1997 [1950].
- ▶ *MédiaMorphoses*, n°3, *Qui a encore peur des jeux vidéo ?*, Paris, I. N. A., 2001.
- Ph. Mora et S. Héas, «Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ?», dans M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003, p. 131-156.
- ▶ *Réseaux*, n°67, *Les jeux vidéo*, Paris, C. N. E. T., 1994.
- ▶ Ph. Rigaut, *Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- ▶ M. Roustan (sous la dir. de), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», série «Consommations & Sociétés», 2003.
- ▶ L. Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, P. U. F., coll. «Sociologie d'aujourd'hui», 2001.
- ▶ J.-P. Warnier, *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*, Paris, P. U. F., coll. «Sciences sociales et sociétés», 1999.



F E U X C R O I S E S
 S U R L A P R A T I Q U E
 D E S J E U X V I D É O



Vincent LEPLEY

Vincent Lepley, professeur d'éducation socio-culturelle au lycée agricole de la Roche-sur-Yon a participé au stage « Virtualité, art et communication » organisé conjointement par l'ENESAD (Ecole Nationale d'Enseignement Supérieur Agricole de Dijon) et le réseau action culturelle de l'enseignement agricole. Mélanie Roustan, (Université Paris V - Sorbonne – auteur de l'ouvrage : « la pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ? » – voir article précédent), positionne son intervention dans cette formation sur les relations entre le jeu vidéo et le corps. Le regard des jeunes sur cette pratique est-elle différente ? A-t-elle évolué en quelques années ? Il se propose de jeter un regard croisé sur le sujet avec une dizaine de lycéens et un enseignant de technologie en collège, praticiens du jeu vidéo.

Mélanie Roustan, doctorante en anthropologie, auteur de : *La pratique vidéo : réalité ou virtualité ?*, nous indique qu'il existe plusieurs entrées possibles aux scientifiques, pour établir des études liées aux jeux vidéo : l'aspect psychologique ou sociologique grandement mené à la fin des années quatre-vingts, le jeu en tant que produit technique, le jeu en tant qu'œuvre (les contenus), le jeu en tant que jeu (les mécanismes), le jeu en tant que phénomène social ou culturel. Nous prendrons pour cet article la dimension du jeu vidéo et de ses effets sur des jeunes lycéens de 17, 18 et 19 ans et avec Damien Sabot, enseignant de technologie, âgé de 30 ans.

L'idée du jeu, elle-même, semble avoir évolué en quelques années. Nous avons, d'un côté, une génération qui a grandi avec l'ère informatique et qui a suivi son évolution. De l'autre côté, nous avons des jeunes qui naissent avec.

Damien, lui, a accompagné l'arrivée de cette nouvelle technologie. Sa première pratique s'est faite sur les fameux T07, dont beaucoup d'établissements scolaires ont été dotés. Il a connu aussi le célèbre PacMan et autres jeux d'arcades très prisés : « Dans mes études, j'ai côtoyé des gens qui jouaient, et dès que j'ai eu mon premier ordinateur chez moi, j'ai joué. L'achat était prévu pour le travail. Dans mes études, je devais utiliser un traitement de textes ; et puis finalement, assez rapidement le

jeu est arrivé. J'ai commencé tout petit avec une console (Ping). Ensuite j'ai eu un Amstrad CPC 464 à cassette, puis un PC 386. Le type de jeu au début était essentiellement du « shout », c'est à dire avec une réflexion minimum puisque des ennemis arrivent vers toi. Il faut que tu les tues tous et que tu avances avec un minimum d'énigmes possible. Le premier qui m'a emballé vraiment, c'est « Doom ». Ce jeu a marqué toute une génération puisque maintenant un certain type de jeux s'appelle des « Doomlike ». Ensuite, j'ai découvert le jeu « Alerte rouge » un war-game : jeu de stratégie réel sur lequel j'ai passé énormément de temps. Les jeux de rôles m'ont moins intéressé. ».

Pour nos jeunes lycéens, la découverte



du jeu est différente. Ils sont nés avec, connaissent quelqu'un qui en a, ou le découvrent par la télévision. *« On a découvert les jeux par ceux que l'on voit à la télé, les publicités. Les gens ont cela en général, chez eux. On a pu, aussi, voir les autres jouer avec »*

La tranche d'âge où tout a démarré semble la même pour tout le groupe : 17, 18 ou 19 ans. Le budget consacré varie logiquement en fonction des budgets. *« 0 euro parce qu'on grave les jeux ou on les emprunte, 30 euros par an au maximum (2 jeux), 150 euros sans compter les machines »*

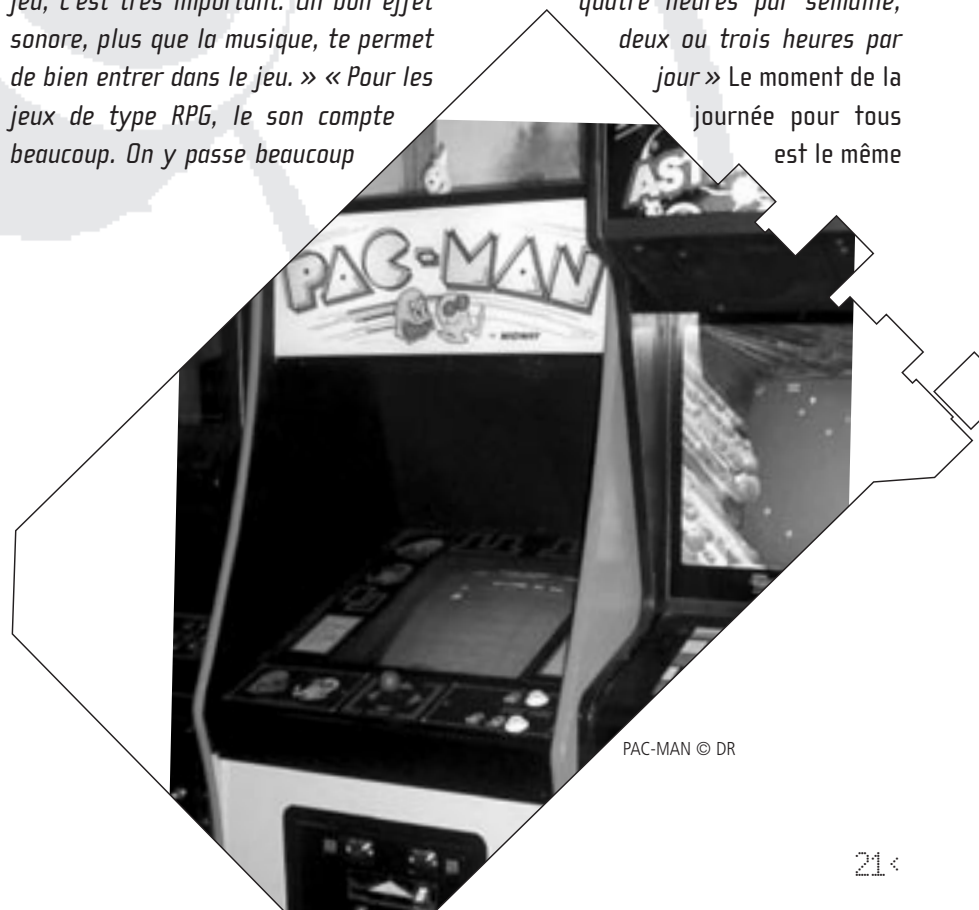
Mélanie Roustan précise qu'il faut, pour jouer au jeu vidéo, acquérir des compétences physiques (joystick, combinaison de touches) et pouvoir entrer dans la réalité virtuelle. Il y a donc une phase d'apprentissage puis une phase de pratique inconsciente. Avant d'arriver au plaisir, il faut cette phase d'apprentissage. Pour cette étape, tout le groupe est d'accord. *« Cela dépend de la fréquence de jeux. En général lorsque l'on débute, on joue beaucoup ; ce qui fait que cela s'évalue à quelques jours »* répond Damien. Les lycéens vont aussi dans ce sens. *« Ça dépend de la fréquence de jeu mais cela vient en deux ou trois jours. On regarde la notice, les touches de base, puis on découvre avec l'avancée du jeu »* *« En général, si l'on a acheté le jeu, c'est que l'on y a déjà joué chez quelqu'un. On le connaît déjà. On sait quelles touches il faut utiliser »*. Cette manipulation devient inconsciente. Damien précise *« Je change même la configuration de certains jeux pour avoir les touches que je connais. Je suis tellement habitué à mes touches que, si je me retrouve à jouer avec une « Play-Station », je suis beaucoup moins à l'aise. J'ai un temps d'adaptation à avoir, et j'aime moins car je perds du temps à contrôler la manette »*

Bien jouer, c'est aussi incorporer les phases de jeux. Le corps, par la mémoire, incorpore le jeu, pour lequel il peut être plus ou moins mobilisé. Pour des phases du jeu connues, on est « cool » et détendu. Pour des phases du jeu inconnues, on est tendu, concentré. Mélanie Roustan nous rappelle que les perceptions du corps ne s'arrêtent pas à l'enveloppe corporelle (elle donne l'exemple d'un conducteur de voiture pour qui le véhicule devient un prolongement de son corps). En jeu vidéo, le corps (les sens, l'attention) entre dans le monde virtuel. Un jeu est considéré comme réaliste s'il a la capacité d'emmener le joueur dans un mode virtuel. *« Dès que la première image apparaît, on est dans le jeu. On essaye parfois des jeux qui ne nous intéressent pas ou on se dit que c'est trop compliqué à manipuler mais, dès lors que c'est mon style de jeu et que la vérification des touches de contrôle est effectuée, c'est parti tout de suite. Le clavier et l'écran sont oubliés tout de suite. Les effets sonores participent au jeu, c'est très important. Un bon effet sonore, plus que la musique, te permet de bien entrer dans le jeu. »* *« Pour les jeux de type RPG, le son compte beaucoup. On y passe beaucoup*

de temps. Il faut qu'il y ait une bonne ambiance sonore. Pour les jeux de shoot aussi, il faut une musique qui stimule. »

« Les développeurs ont tout fait pour que l'on entre dans l'ambiance. Le jeu est fait pour cela. Le scénario est super important, la musique aussi »

Comment évoluent les fréquences de jeux dans le temps ? Damien, qui a dix ans d'expérience dans le domaine, nous donne son point de vue. *« Maintenant, lorsque je me mets à jouer, je joue plus longtemps que lorsque j'étais plus jeune. Mais avec moins de fréquence. C'est-à-dire que j'ai des périodes de jeux. Je joue beaucoup et assez longtemps et j'ai d'autres périodes où je ne joue pas du tout ! Quand j'étais plus jeune, je jouais plus souvent, mais moins longtemps »* Mais, quand tu dis longtemps, c'est combien de temps ? *« Il y a des parties qui ont bien duré cinq à six heures lorsque ce sont des jeux de stratégie. Le shoot, au bout de deux à trois heures, c'est long »* Les lycéens, quant à eux précisent *« Nous, on joue trois ou quatre heures par semaine, deux ou trois heures par jour »* Le moment de la journée pour tous est le même



PAC-MAN © DR



T07 © DR

« Le soir, de 20 à 21 heures à 1 ou 2 heures du matin. Je suis assez du soir. La nuit, le calme, le son du jeu, là, on entre vraiment dans ce monde virtuel ».

Dans les jeux vidéo, il y a disparition du corps, nous précise Mélanie Roustan. Mais à un moment, le corps se « réveille » et la pratique peut laisser des séquelles : ampoules, yeux rouges, mal de dos... Dans le jeu, on peut avoir des sensations physiques positives, des réactions réflexes (se pencher, grimacer...) puis il arrive que le seuil de tolérance soit dépassé : le stress, le corps ne suit plus. « La fatigue, les yeux qui picotent, mal de poignet etc. Pour un war-game, j'attends que la partie soit finie. Le shout, j'arrive plus facilement à couper. J'enregistre, et je quitte le jeu. C'est fatigant plus rapidement, mais on arrête quand on veut. La fatigue est physique, mais aussi morale puisqu'au bout d'un moment, on sature un peu » nous dira Damien. Par contre, pour les lycéens, d'autres facteurs (parfois rassurants !) interviennent « Les parents, les repas, la fatigue » qui impliquent la fin d'un jeu.

Un aspect important, en jeu vidéo, peut être le fait de jouer dans une salle. Comme on se retrouvait autour du « Flipper », on peut aussi se retrouver autour d'un jeu vidéo. Mais la pratique s'individualise forcément. Le jeu en réseau est une forme de sociabilité amicale, jeune, de type masculine, nous dira Mélanie Roustan. La co-présence physique des autres joueurs est reconnue, mais c'est surtout dans une pratique qui se doit d'être différente de celle effectuée face aux machines que les joueurs semblent trouver un intérêt. « Oui, j'ai été invité à jouer en réseau avec l'ordinateur sous le bras et là, c'est une autre dimension du jeu. C'était vraiment le top du jeu pour moi, car c'est jouer contre un adversaire, humain, qui n'est pas une

machine, avec des réactions qui ne sont pas prévisibles. Malgré tout ce qui est fait pour améliorer le jeu par ordinateur, un humain, c'est complètement différent. On jouait de huit ou neuf heures à quatre ou cinq heures du matin pendant une semaine, et là, vraiment, du jeu, du jeu, du jeu. On était quatre. » « Oui. Le jeu avec une personne c'est différent. Un ordinateur, au bout d'un moment, on sait comment il réagit. Pas l'humain. » « Il y a d'autres modes de jeux lorsqu'on joue en réseau. Par exemple, sur « War-craft » il y a mille modes de jeux différents ».

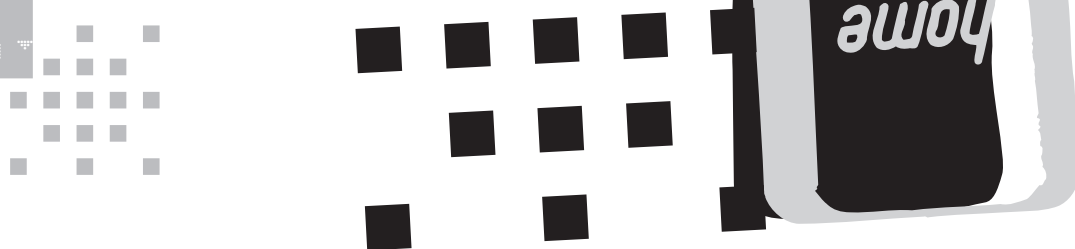
Mélanie Roustan, nous rappelle les stéréotypes qui existent autour du jeu vidéo : il « ramollit » le corps et l'esprit, c'est un loisir bas de gamme et un passe temps « facile », c'est dangereux et cela crée une confusion entre la réalité et la virtualité, cela isole des autres... « Aux amis, cela ne me gêne pas de dire que je joue, mais je ne le dis pas forcément tout de suite. C'est catalogué comme quelque chose de péjoratif. « Il joue encore aux jeux à trente ans... » Au début, je dis que je joue un peu aux jeux, et si la personne s'intéresse, je dis que je joue avec tel type de jeu, etc. » « Il y en a qui sont accros et que l'on peut considérer comme identifiés. Ils ont du temps libre, beaucoup de temps libre, et beaucoup d'argent (renouvellement de l'ordinateur, jeux, déplacements, etc...) » « On est considéré comme étant dans notre monde, enfermé, c'est assez négatif ».

Enfin, le jeu idéal semble être un plongeon toujours plus important des sens physiques dans la virtualité. « Être encore plus plongé dans le jeu. Être dans une réalité virtuelle. Parce qu'on est, quand même face à l'écran, on peut éventuellement faire une pause, s'éloigner de l'écran, réfléchir. Alors que d'être plongé avec des lunettes, par exemple, permet d'avoir un aspect plus sensoriel. Quand les mains sont sur le clavier, on n'y pense plus. Mais, admettons que l'on puisse les voir dans le jeu lui-même, je n'ai jamais essayé, je sais que les premiers jeux avec gants et lunettes ne sont, il faut bien l'avouer, pas terribles mais ça pourrait être extraordinaire. Mais, moi qui ai commencé à jouer sur



© MNB

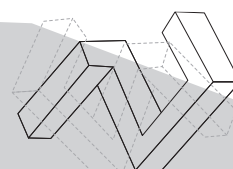
« Ping » je suis impressionné par les qualités d'images de certains jeux. On peut avoir des qualités de texture de peau et autres ustensiles qui sont assez bluffantes ! Surtout pour les cinématiques qui présentent le jeu ».



U N E C R I T I Q U E
A I N V E N T E R

Cela aurait pu s'appeler « Confession d'un joueur »... Mais chez Olivier Séguret, *gamer* et critique à Libération, il n'y a aucune culpabilité. Rien d'autre à confesser qu'une grande curiosité pour une culture « mal vue ».

Olivier SÉGURET



Critique de films depuis vingt ans, pilier des pages cinéma de Libération, Olivier Séguret y tient aussi, chaque vendredi, une chronique consacrée à l'actualité vidéoludique. Mêlant les approches critique et journalistique, il a fait entrer le jeu vidéo dans la presse quotidienne française. Et en suit les évolutions avec une excitation qui ne se dément pas.

« Je suis venu aux jeux vidéo assez récemment. Cela correspondait à la conjonction de plusieurs changements dans ma vie. Je me suis trouvé plus souvent chez moi et j'ai rencontré un joueur, qui m'a mis une manette entre les mains. C'était une console Super Nintendo. Le jeu s'appelait Super Metroid, dont une nouvelle version va d'ailleurs sortir sur Gamecube. Au début, j'étais très maladroit, mais je suis entré dans ce jeu. On y arpentait des grottes infestées de monstres, sur une planète lointaine. C'était en deux dimensions, il fallait sauter, s'accrocher, trouver des passages secrets... J'y ai passé la nuit et, au matin, je n'ai ressenti aucun sentiment de culpabilité ou d'absurdité mais, au contraire, celui d'avoir traversé une jungle fabuleuse, avec une seule envie : y retourner. Tout de suite, j'ai aussi été paniqué à l'idée que le moindre élément pouvait m'échapper, que j'avais pu oublier au début du jeu des choses qui allaient me manquer terriblement... Pendant les premières semaines, j'ai joué avec une certaine inconscience, sans voir que ce que j'étais en train de découvrir allait devenir très important dans ma vie. A la télé, un ou deux mois plus tard, j'ai vu quelques images de Tomb Raider, d'une profondeur incroyable, des lumières, des couleurs, et ce personnage en trois dimensions que l'on pouvait bouger, faire revenir vers

soi ... L'après-midi même, je suis sorti de chez moi pour aller m'acheter une PlayStation et Tomb Raider.

"J'AVAIS L'IMPRESSION DE METTRE LA MAIN SUR UNE PÉPITE"

» J'ai vite compris que, derrière les jeux comme derrière les films, il y avait une industrie et des créateurs. J'ai fait des recherches, j'ai découvert que c'était une culture depuis bien longtemps, et qu'il y avait là un monde immense et absolument vierge du point de vue journalistique, entièrement laissé entre les mains de la presse spécialisée. Si j'ai pu faire quelque chose, c'est introduire cela dans la presse quotidienne, nationale, d'opinion culturelle. Avec Tomb Raider, l'attention s'est focalisée sur la figure de Lara Croft, ce que je n'avais pas prévu. Par le web, j'ai vu qu'il y avait à Londres une hystérie autour d'elle, qu'elle faisait la couverture de The Face, que tous les stylistes lui dessinaient des maillots de bain... Là, je me suis dit qu'il y avait un article à faire. Puis, en enquêtant, j'ai réalisé qu'il n'y avait pas que cela. qu'il fallait faire un « Evènement » autour du jeu vidéo, de la PlayStation, dont les chiffres de ventes dépassaient toutes les prévisions, et de Lara Croft. Mais cela n'a pas été facile : j'ai dû commencer à en parler en mai, et cela n'a été publié qu'au mois d'août. En



l'on se fait dans la tête. Si l'on se place dans une dimension poétique, on peut appeler cela du cinéma, cela fait partie de la même quête. Il est facile de démontrer que le cinéma a plus à voir avec le jeu vidéo qu'avec le théâtre. Ce sont des couleurs, des lumières, des images, des sons, du mouvement... Avec une différence liée au sentiment, peut-être à l'illusion, de pouvoir agir directement sur les images.

JE SUIS SURVEILLÉ PAR LES LECTEURS

» Dès que j'ai commencé à écrire sur le jeu, j'ai reçu un courrier très régulier, bien plus que pour le cinéma. Je suis surveillé, je me fais encourager, ou bien insulter par des gens qui trouvent que je suis trop sévère lorsque je parle de la bêtise du jeu vidéo, mais je le fais comme Skorecki parle de la bêtise au cinéma : c'est plutôt un critère positif. Evidemment, le jeu manque encore de beaucoup de choses. C'est un gros bébé maladroit qui ne sait pas bien marcher et qui apprend à vivre avec nous. Je ne supporte pas d'entendre que le problème du cinéma français, c'est le manque de scénaristes. Un cinéaste prend une caméra et il filme, point. On pourrait dire la même chose du jeu, mais c'est vrai qu'il y a comme une auto-limitation par le monde du jeu de ses sphères d'intervention. Etrangement, alors qu'il est censé créer des univers nouveaux, il se révèle incapable de sortir des grandes rengaines sous lesquelles on pourrait classer à peu près tous les jeux. Certains principes sont encore très respectés sans que l'on sache pourquoi. L'une des raisons pour lesquelles le jeu ne peut pas encore passionner tout le monde tient à cela, au manque de subtilité des histoires, de la narration. C'est aussi dû au business : c'est un monde ultramercantile où l'indépendance et la marge sont beaucoup plus difficiles à inventer qu'au cinéma.

» En matière de jeux, il y a beaucoup de genres avec lesquels je ne marche pas du tout. Je suis assez difficile. Par exemple, je n'aime pas la baston, les courses ou les simulations sportives dans 99% des cas. J'y jette un œil, certains jeux m'intéressent comme le dernier *Dead or Alive* sur Xbox parce qu'il est magnifique. J'aime bien regarder, je m'amuse, je l'essaie, c'est tout. Mais je suis quand même très joueur. J'aime beaucoup les PPG [*Role Playing Game*], les jeux de plates-formes, ceux d'aventure-action. Ce que j'aime dans les jeux comme *Final Fantasy*, c'est qu'on peut les jouer à beaucoup de niveaux différents. Certains avancent en se moquant des quêtes secondaires et les finissent relativement vite. Ces jeux, je les joue systématiquement deux fois : une première pour tester, pour voir à quoi ça ressemble, mais aussi pour me familiariser avec ce à quoi je veux être confronté. Puis, quand je suis bien

plein creux de l'actualité, mais ce n'était déjà pas mal. Je rêvais de Lara Croft en une de *Libé*, il s'agissait de faire un coup. Qui a eu beaucoup d'impact. On m'a alors confié une chronique, qui s'est baladée un peu partout dans le journal. Ce qui m'a suffi à me faire repérer par les éditeurs et les joueurs et m'a permis d'installer un petit suivi du jeu vidéo.

» Le jeu vidéo m'a ouvert tout un champ journalistique, autour d'un objet qui me plaisait très violemment, peut-être plus encore que le cinéma à une époque, parce que le cinéma était déjà légitime, valorisé. Le jeu a été pour moi comme une revanche : une chose à laquelle je me suis livré par moi-même et en sachant qu'elle était mal vue. Comme objet de travail, de recherche, d'enquête, de critique, j'avais l'impression de mettre la main sur une pépite. Le cinéma, c'est mon sang, c'est moi, mais ce que je peux encore en écrire me laisse perplexe, tandis que, sur les jeux vidéo, je sais qu'il y a beaucoup à faire, une grammaire critique à élaborer, des gens à découvrir, du travail qui en vaut la peine.

» J'ai pu écrire que le cinéma n'est pas que le film. Je pense que c'est un rêve profond de l'humanité, qu'il existe une pulsion dont on ne se débarrasse jamais et qui pousse à faire des châteaux de sable, des châteaux d'images. En lisant *Lucrèce*, on trouve des pages entières sur ce qu'il appelle des simulacres, qui sont tout simplement des représentations que





© SQUARE PICTURES
& COLUMBIA TRISTAR

avancé dans une partie un peu expérimentale de ce type, j'en recommence une autre, très sérieuse cette fois. Quand j'ai un *Final Fantasy*, je suis monomaniac. Pour le travail, je suis bien obligé de regarder ce qui se fait, de tester quelques jeux rapidement. Mais en tenir deux sérieusement de front, c'est impossible.

» Après la Super Nintendo, je suis passé à la PlayStation, puis à la N64... Une console a chassé l'autre, et je me retrouve avec les trois dernières, la Xbox, la GameCube et la Ps2. Mais je suis capable de revenir à des jeux comme *Sim City* ou *Civilization*. L'an dernier j'ai aussi rejoué *Final Fantasy 7* et, même s'il a vieilli techniquement, je le trouve grandiose. Beaucoup de gens sont consternés lorsqu'ils découvrent *Final Fantasy*. Ils me prennent pour un malade : c'est puéril, ce sont des histoires religieuses, dégoulinantes de bons sentiments... Le 7 est le premier à être sorti en France, donc le traumatisme originel pour les joueurs de FF. Il est aussi particulièrement complexe. Pendant des heures, tu règles la puissance des armes, tu fais monter les statistiques des personnages... Il y a aussi beaucoup d'éléments annexes, le jeu est presque infini. On finit par s'attacher à des choses totalement absurdes qui, pour moi, sont délicieuses, comme l'objet pour lequel il reste une place dans l'inventaire et dont on ignore ce que c'est. Sans parler de tout le système des codes, des tuyaux de joueurs... Les jeux intègrent la triche dans leur conception. Mais ce n'est pas vraiment tricher : il s'agit plutôt de connaître les secrets. Il y a des choses qu'il est impossible de deviner seul.

EMOTIONS PROUSTIENNES

» *Final Fantasy* soulève en moi des émotions proustiennes. Cela paraît ridicule, mais je le ressens ainsi : c'est tout ce qui tient au vertige, à l'intensité, au sentiment que des milliards de fils relient tout. Avec, de temps en temps, une émotion plastique qui ne tient pas tant aux images que je vois sur l'écran qu'à leur puissance électronique. *Ring of Red*, un jeu Konami de l'an dernier, est pour moi un chef-d'œuvre. C'est un jeu de stratégie, de guerre, mais qui n'a rien à voir avec les *Command and Conquer*. C'est aussi un jeu de méchas : on dirige des robots géants que l'on fait escorter par des bataillons dans des campagnes contre l'ennemi. Le jeu est un chef-d'œuvre d'obsessionnel, un ressac permanent d'images. On sait lesquelles vont arriver, mais elles sont à chaque fois très émouvantes. On revoit 1000 fois les mêmes scènes, mais on ne demande que ça. On sait qu'elles vont tomber parce qu'elles sont électroniquement programmées pour arriver mais leur surgissement est à chaque fois un petit miracle, qui



n'a jamais lieu dans le même contexte. Il y a quelque chose de fort dans cette répétitivité qui est une fausse répétitivité, dans l'arbitraire électronique qui est un faux arbitraire, dans le sentiment de maîtriser, de diriger, d'organiser, d'orienter, qui est aussi une illusion. Cela n'a pas grand rapport avec la mécanique proustienne mais, chez Proust, l'essentiel n'est pas dans la matière, dans la fiction mais dans le rapport personnel que l'on entretient avec le temps, avec la mort, avec la mémoire.

» Le jeu me place au bord de précipices existentiels que j'adore. J'ai des sensations de vertige extraordinaires. Les nuits blanches en sont un bon exemple. Je me suis amusé pendant ma jeunesse, en me couchant très tard. Après, cela ne m'est plus trop arrivé et, au petit matin, cela me laissait plutôt un sentiment d'angoisse, de malaise. Mais avec le jeu, pas du tout. Je me souviens d'une nouvelle de Balzac dans laquelle un couple sans le sou vit sous les toits. Le jeune homme passe la nuit à regarder par la fenêtre et explique qu'il a une sensation de puissance extraordinaire parce que Paris dort alors que lui veille. Quand je passe la nuit avec des jeux vidéo, j'ai le même sentiment. Je suis là, dans ma grotte, et je veille.



FINAL FANTASY © SQUARE PICTURES & COLUMBIA TRISTAR

"IL Y AURA DES SPIELBERG ET DES STRAUB DU JEU VIDÉO"

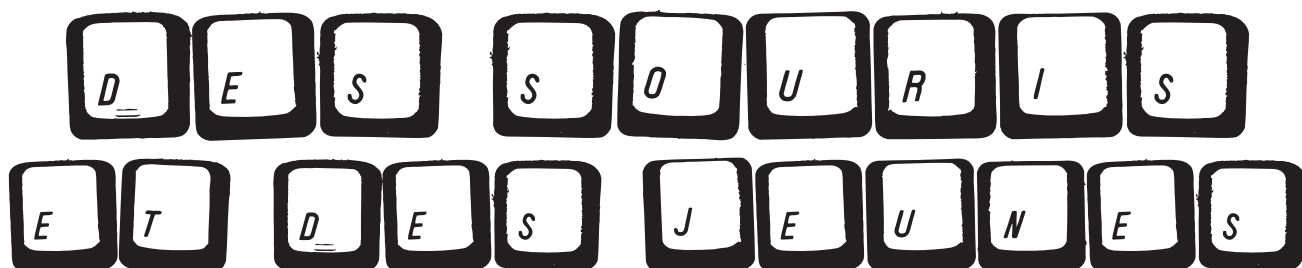
» Entre le cinéma et le jeu vidéo, tout est permis. *Level Five* de Chris Marker est l'un des plus beaux films de réflexion sur le jeu vidéo, qui en pointe toutes les ambiguïtés. C'était déjà le cas de *Tron*. Le cinéma a le droit de traiter tous les sujets, et le jeu vidéo en est évidemment un, passionnant. Mais pour ce qui est des films-jeux ou des jeux-films, je pense que cela viendra du jeu et non du cinéma. Je vois bien vers quoi vont Squaresoft et Sony, qui rêve de fabriquer des produits à mi-chemin du film et du jeu. Avec *Final Fantasy X*, malgré toutes les qualités que je lui trouve, c'est vrai que l'on a parfois l'impression de regarder un film une manette à la main. Je ne suis pas convaincu par cela, mais je ne dis que ce ne sera qu'un rayonnement de la vaste bibliothèque du jeu. Il n'y aura pas un avenir unique, il y aura des Spielberg et des Straub du jeu vidéo, qui ne vivront pas dans le même monde. Mais je fuis une trop forte intellectualisation de tout cela. Je préfère rester dans l'intuition, sur un registre méditatif, contemplatif, ou alors journalistique. Je ressens une grande excitation, j'ai connu des plaisirs ineffables. Il faut encore chercher pourquoi, d'où cela vient. Je suis persuadé que c'est un monde fabuleux dont on n'a encore rien vu. J'ai l'impression d'être à l'aube de quelque chose qui va beaucoup marquer, que le jeu va devenir un modèle universel, comme le cinéma. »

(Propos recueillis par Envan Higuinen)

in HORS-SÉRIE CAHIERS DU CINÉMA
SPECIAL JEUX VIDEO - SEPTEMBRE 2002
@Cahiers du cinéma

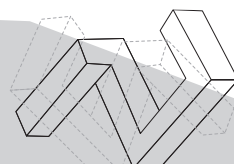


LARACROFT © CORE DESIGN



ESSAIS DE TYPOLOGIE DES SITES WEB POUR LES JEUNES

Manuel COLOMBAT



Manuel Colombat, ancien conseiller technique auprès de la Ministre de la Jeunesse et des Sports lorsqu'elle a initié le programme des Points Cyb (espaces publics numériques destinés aux jeunes) est à la fois chargé de concevoir des sites web de services publics pour les jeunes avec les jeunes et d'assurer une veille informative régulière sur les pratiques des jeunes sur internet.

Il évoque ici le tableau contradictoire des pratiques des jeunes avec l'internet, qui à l'instar des téléspectateurs plébiscitent ARTE dans les sondages et regardent TF1, montre que les jeunes réclament des sites d'information, des sites d'accès à la citoyenneté mais surfent prioritairement sur des sites commerciaux et ludiques. Dès lors, envisager une typologie de l'offre de sites pour la jeunesse, c'est d'abord prendre en compte cet écart. L'auteur, tout en citant quelques exemples à suivre de sites d'intérêt général, reste optimiste et invite les pionniers de l'internet citoyen à renforcer leur vocation.

Quel observatoire pour les usages de l'internet par les jeunes ?

La méthode de comptage s'appuie sur un panel de techniques variées et complémentaires.

RIEN NE REMPLACE UNE BONNE ENQUÊTE PAR QUESTIONNAIRE ! (Voir statistiques p28)

Le « marché » de la jeunesse intéresse les annonceurs, et les enquêtes des cabinets privés sont légion. On peut regretter que l'INSEE et les structures publiques s'y soient peu intéressées, mais le Service d'Information du Gouvernement (SIG) relaie amplement ces enquêtes privées : elles sont indexées en ligne sur le site du plan d'action gouvernemental pour la société de l'information (PASSI), rubrique « chiffres clefs » (www.internet.gouv.fr)

Par chance, les études sur les jeunes et l'internet coïncident dans leurs grandes lignes, affirmant 4 tendances :

- les jeunes ont une plus grande facilité d'adaptation aux NTIC

que les adultes

- la part des jeunes internautes augmente plus vite que les autres
- les jeunes n'envisagent pas le monde sans internet
- les jeunes ont des usages essentiellement ludiques d'internet

Les jeunes sont tombés dans l'internet quand ils étaient petits.

L'explosion de la micro-informatique date du début des années 1980. Tous les enfants nés depuis se représentent les ordinateurs comme des objets familiers évidents. Dans un « micro-trottoir » réalisé auprès de publics jeunes, pour l'émission de France Bleue consacrée à l'internet (« Place Net »), les enfants interrogés sur la signification de « mac » et « PC » répondaient



respectivement Macintosh et ordinateur, et non « souteneur » et « Parti communiste ».

D'après Stephen Bartkiw, directeur général d'AOL Canada, plus de

5 millions de jeunes naviguent couramment sur internet ; ils devraient être, selon lui, plus de 20 millions en 2002 (in James Gleick ; « Faster : The Acceleration of About Everything, <http://thot.cursus.edu>).

Selon une enquête Ipsos-Reid, l'internet est devenu aussi banal que la télévision. Cette enquête, réalisée dans 10 pays du monde (panel de 3.300 jeunes), révèle qu'aux Etats-Unis, 85 % des 12-24 ans surfent régulièrement, contre 59% de la population adulte. Ces chiffres sont similaires en Australie, Corée du Sud (78%), ou Grande-Bretagne (72%). Les jeunes Européens sont également très attirés : 55% des jeunes Italiens, 51% des Allemands, 45% des Espagnols et 41% des Français se connectent au moins une fois par mois. Cette étude annonce que «la prochaine génération d'adultes, dans les pays les plus ouverts à Internet, aura complètement intégré l'usage du Net dès l'adolescence».

http://www.canalipsos.com/articles_fr/0005/jeunes_net.htm

Place aux jeunes

Une autre enquête, de Médiamétrie, révèle la répartition des internautes par tranche d'âge : sur les 8,2 millions de surfeurs estimés en avril 2001, 7% étaient des 15-17 ans, et 26 % des 18-24 ans. Ainsi, plus d'un tiers des internautes sont des jeunes. Ils surfent, par ordre décroissant, sur l'ordinateur familial ou sur leur machine propre, dans les cybercafés ou les points d'accès publics (bibliothèques, postes...) et enfin, dans les écoles. Ce « tiers-web » promet de croître encore davantage lors de la prochaine standardisation de la technologie UMTS qui combine l'internet et la téléphonie mobile, puisque les jeunes sont également les premiers usagers du téléphone portable.

Un avenir net

«Le Parisien» du 23 novembre dernier publie un article intitulé «les jeunes espèrent un monde meilleur grâce à internet». Articulé autour d'un sondage effectué par la Sofres pour le compte de France Télécom, l'article révèle ainsi que pour 92 %

des 15 / 25 ans «le web va rendre la société plus ouverte sur le monde», et que 61 % d'entre eux estiment que «la société de demain sera plus libre et plus généreuse» grâce au net. Ils sont 92 % à penser que le réseau peut les aider dans leurs études et 61 % à juger que le réseau favorisera la croissance économique et la création d'emplois.

Je-me-marre.com

Voici la substantifique moelle d'une enquête réalisée en avril 2001 par Netvalue. Elle porte sur les usages des internautes français de moins de 17 ans, de plus en plus nombreux : il y en avait plus de 764 000 en avril 2001, qui se sont connectés de leur domicile.

Les protocoles utilisés (en d'autres termes, les techniques de communication, très diverses sur internet), sont révélatrices des usages :

- l'audio et la vidéo sont très utilisés par les moins de 17 ans : 34.5% des jeunes téléchargent de la musique et regardent des vidéos (traduction : surtout, le moins possible de texte à lire). Ils sont 23.8 % à faire usage de connexions sécurisées (comme ce ne sont pas des transactions financières, ce sont probablement des connexions à des sites pornographiques. NDLR), 21.2 % du chat, 15.2 % des transferts de fichiers.
- 27,1 % des jeunes utilisateurs ont visité des sites de messagerie (soit 208,000 internautes), ce secteur affiche le plus fort indice d'affinité* avec les moins de 17 ans ; viennent ensuite les sites de jeux : 29.5 % des jeunes ont visité des sites du secteur du jeu en avril 2001 (soit 227,000), l'indice d'affinité de ce secteur avec les moins de 17 ans est de 145.
- Jeuvideo.com est le site avec lequel les internautes de moins de 17 ans ont la plus forte affinité (indice 281), devant lofts-tory.com (indice de 161) et napster.com (indice 155).

LES STATISTIQUES DES SITES DE JEUNESSE

Il existe une deuxième source d'information, à la fois très fiable et à manier avec précaution. Il s'agit des innombrables données statistiques, réalisées en temps réel, lors des visites d'internautes sur les sites web.

Certes, on peut enfin connaître le nombre de visiteurs, leur date, leur cheminement à travers l'arborescence du site, et même leur temps de visite. Avec des « cookies » (système qui permet de « marquer » l'internaute de passage pour le reconnaître lors d'une visite ultérieure), on peut même réaliser des études comportementales dans la durée. Toutefois, ces données sont à prendre avec des pincettes.

La première difficulté est que les sites ne comptent pas la

LES JEUNES INTERNAUTES EN FRANCE

► Top 5 des protocoles les plus utilisés par les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Protocole Internet	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Volume : Kb par utilisateur
1	Audio-vidéo	264.000	34.5%	9870.5
2	Connexions sécurisées	182.000	23.8%	478.4
3	Chat	162.000	21.2%	1403.9
4	Transferts de fichiers	117.000	15.2%	90.8
5	Messagerie instantanée	54.000	7.1%	458.5

► Top 5 des secteurs les plus en affinité avec les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Secteur	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Indice d'affinité*
1	Messagerie	208.000	27.1%	147.2
2	Jeux	227.000	29.5%	145.2
3	Divertissement	236.000	30.7%	140.6
4	Media/Radio	135.000	17.6%	107.3
5	Education	253.000	32.9%	103.0

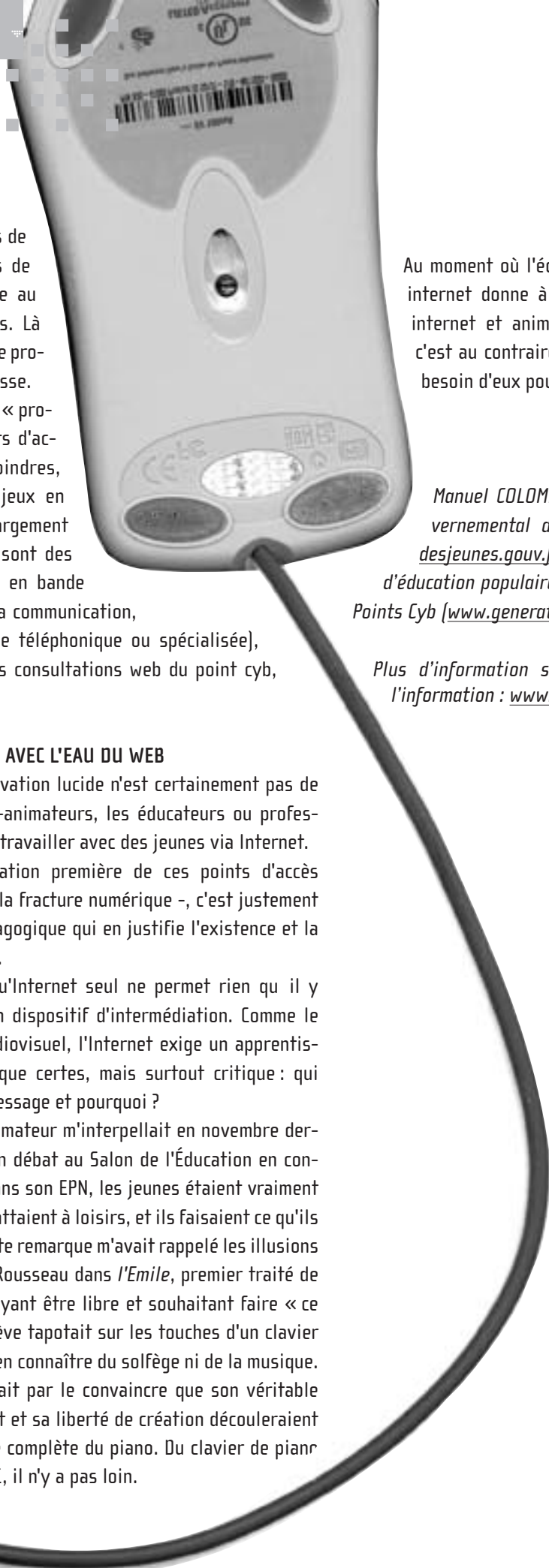
Un indice supérieur à 100 équivaut à une forte affinité de la cible avec le secteur

► Top 5 des sites les plus en affinité avec les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Domaine	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Indice d'affinité
1	jeuxvideo.com	89.000	11.6%	281.3
2	loftstory.fr	154.000	20.1%	161.8
3	napster.com	114.000	14.9%	155.1
4	caramail.com	154.000	20.1%	149.4
5	m6.fr	133.000	17.3%	141.0

La limite de ces études est justement leur origine partielle : elles sont commandées par des entreprises de la net-économie et visent à révéler l'intérêt des jeunes pour leur secteur d'activité. Il convient de recouper les résultats de ces études avec d'autres sources.





phage qui, n'ayant pas de but, n'a pas non plus de fin : c'est un obstacle au roulement des publics. Là où le « chat » passe, le projet pédagogique trépassse.

► Autre obstacle au « projet » initial des points d'accès, et non des moindres, la participation aux jeux en réseau ou le téléchargement de fichiers musicaux sont des activités gourmandes en bande passante (le flux de la communication, au travers de la ligne téléphonique ou spécialisée), qui ralentit toutes les consultations web du point cyb, jusqu'à sa paralysie.

NE PAS JETER LE BÉBÉ AVEC L'EAU DU WEB

L'objet de cette observation lucide n'est certainement pas de décourager les cyber-animateurs, les éducateurs ou professeurs qui cherchent à travailler avec des jeunes via Internet.

Au-delà de la vocation première de ces points d'accès publics - réduire la fracture numérique -, c'est justement leur projet pédagogique qui en justifie l'existence et la généralisation.

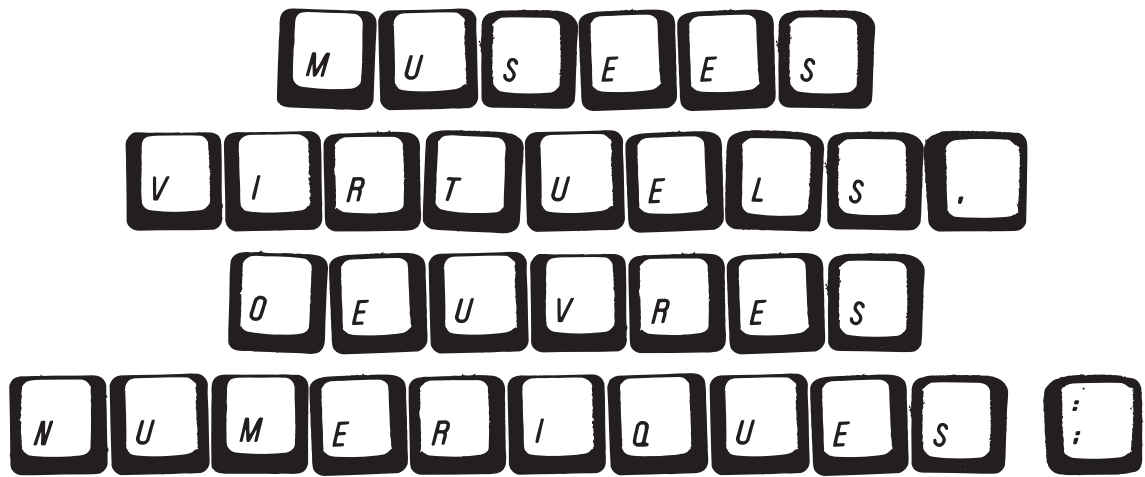
C'est parce qu'Internet seul ne permet rien qu'il y a besoin d'un dispositif d'intermédiation. Comme le livre ou l'audiovisuel, l'Internet exige un apprentissage, technique certes, mais surtout critique : qui émet quel message et pourquoi ?

Un cyber-animateur m'interpellait en novembre dernier lors d'un débat au Salon de l'Éducation en concluant que dans son EPN, les jeunes étaient vraiment libres : ils chattaient à loisirs, et ils faisaient ce qu'ils voulaient. Cette remarque m'avait rappelé les illusions de l'élève de Rousseau dans *l'Emile*, premier traité de pédagogie : croyant être libre et souhaitant faire « ce qu'il veut » l'élève tapotait sur les touches d'un clavier de piano sans rien connaître du solfège ni de la musique. Rousseau finissait par le convaincre que son véritable épanouissement et sa liberté de création découleraient de sa maîtrise complète du piano. Du clavier de pianr à celui du PC, il n'y a pas loin.

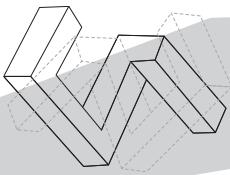
Au moment où l'équipement croissant des ménages en internet donne à penser que lieux d'accès publics à internet et animateurs multimédias sont obsolètes, c'est au contraire maintenant que nous avons le plus besoin d'eux pour éduquer la jeunesse.

Manuel COLOMBAT est le responsable du site gouvernemental des droits des jeunes (www.droits-desjeunes.gouv.fr), du site portail des associations d'éducation populaire (www.educ-pop.org), et du site des Points Cyb (www.generationcyb.net).

Plus d'information sur l'unité Jeunesse et Société de l'information : www.injep.fr/jessi



une TYPOLOGIE pour appréhender l'ART CONTEMPORAIN
sur INTERNET...



Anne-Laure QUITTÉ

Anne Laure Quitté est animatrice multimédia et webmestre à Rurart (lycée agricole de Venours en Poitou-Charente). A partir d'une recherche réalisée dans le cadre d'un mémoire de DESS, elle nous propose une typologie pour appréhender l'art contemporain sur internet.

TPOLOGIE DES MODALITÉS DE DIFFUSION DE L'ART CONTEMPORAIN SUR INTERNET : UN OUTIL POUR SE REPÉRER

Numérisation d'œuvres des musées, artistes s'emparant du médium Internet pour la création d'œuvres spécifiques, le phénomène de migration de l'art contemporain sur Internet est protéiforme : le web y est à la fois conçu comme un média de diffusion classique et comme un nouvel espace d'invention artistique où « créer revient à montrer et montrer à créer ». Une typologie des modalités de diffusion et de création de l'art contemporain sur le web peut aider à se repérer... Nous présentons ici la synthèse d'une typologie proposée dans le cadre d'un mémoire de DESS Webmestre éditorial¹. L'intégralité des contenus de ce mémoire, notamment des éléments de définitions, les commentaires et comparaisons de sites permettant d'étayer cette typologie, est accessible sur le site rurart². Sur Internet, il nous semble qu'il existe deux principes de diffusion très différents : d'une part, des œuvres qui sont sélectionnées et présentées au sein d'un ensemble, donc mises en

perspective, médiatisées (comme dans une structure physique traditionnelle), quelles que soient ces formes de médiation et leurs auteurs (institutions, artistes eux-mêmes, critiques...). Dans un deuxième cas, typique d'Internet, peut s'opérer un accès direct à l'œuvre. Il s'agit des œuvres de web art : le médium, le matériau de création, est intimement lié au matériau de diffusion et Internet est utilisé « comme une place publique pour un art public » dans la masse des sites disponibles³. A propos de création dans l'espace d'Internet, on peut affirmer que « la notion centrale devient celle de l'accès à l'œuvre »⁴.

En ce qui concerne le premier ensemble, on peut y distinguer deux groupes : le premier comprend la sélection et la présentation d'un ensemble d'œuvres à partir d'un équivalent réel, le deuxième procède d'une présentation originale, qui n'existe que sur internet.

Dans le premier groupe, on trouvera les équivalents des



musées ou centres d'art, déclinant diverses approches dans la mise à l'écran des œuvres : s'inspirant ou non de la scénographie du lieu physique, présentée en base de données... On peut y compter aussi les équivalents des revues papier d'art contemporain (revues critiques ou conçues comme support de diffusion original d'œuvres graphiques) : l'œuvre subit deux filtres médiatiques, celle du support papier, surenchérie par celle d'Internet.

Le deuxième groupe comprend les ensembles d'œuvres bénéficiant d'une sélection et diffusion originales n'existant que pour le web, ce que nous appelons les musées virtuels. Certains diffusent sur Internet des représentations d'œuvres (matérielles ou immatérielles) émanant de différentes sources, il s'agit du concept de « musée simulé »⁵, ils jouent le rôle de relais de diffusion (musée thématique, base de ressource mutualisée, répertoire d'œuvres ou d'artistes, site d'artiste...). D'autres diffusent des œuvres originales, et ont pour caractéristique d'être à la fois des lieux de diffusion et de conservation (collectifs d'artistes du net art, centre d'arts virtuels ou e-structure...).

LES ACTEURS CULTURELS ET INTERNET : LA POSITION DES INSTITUTIONS ET DES ARTISTES

Les institutions sont nombreuses à se doter d'une vitrine moderne sur le web, l'usage du musée en ligne bouleversant la notion traditionnelle de muséographie : « que penser face à l'internetisation des principaux musées internationaux et nationaux ? S'agit-il d'un musée hors du musée ? Passerait-on du statut du visiteur à celui de l'utilisateur ? Passerait-on du regard à la consommation ? »⁶

Le phénomène des musées en ligne engendre de nouveaux modes de diffusion, « ce n'est plus le public qui va au musée, mais le musée qui va au public »⁷.

Parmi les avantages du musée en ligne par rapport à son pendant physique :

- ▶ Le musée virtuel démocratise la culture auprès d'un public élargi.
- ▶ Le musée en ligne existe en dehors de toute temporalité, ouvert de manière continue. C'est l'information qui va au spectateur (via le chargement des pages sur sa machine) au lieu que celui-ci ne se déplace, le musée s'invite chez lui...
- ▶ Le musée, sans murs, est libéré des contraintes d'espace et les collections sont ainsi ouvertes plus largement à un public plus nombreux, (l'espace limité obligeant d'habitude les musées à ne présenter qu'une partie de leur collection durant

EXEMPLE DE NET ART :
LE COMPUTER KISS DU SITE BEING HUMAN (BRAM.ORG) D'ANNIE ABRAHAMS © DR



un laps de temps déterminé).

- ▶ Ce format d'exposition sur Internet « intimise la relation du visiteur avec les œuvres »⁸, une proximité plus grande semble être obtenue avec l'utilisateur : il peut sélectionner ses contenus, planifier sa déambulation et sa visite future, choisir ses parcours de manière personnalisée et aléatoire (dans la limite de ceux prévus par la scénarisation des webmasters). A la présence potentielle d'un public et à la monstration conçue comme collective dans l'espace du musée physique se substitue la consultation domestique, individuelle et solitaire.
- ▶ La médiation sur Internet permet le développement d'une approche combinant la production d'une information à visée éducative avec un mode d'exposition ludique (*l'edutainment*)⁹. Elle faciliterait l'apprentissage de notions complexes.

Néanmoins, les acteurs culturels sont parfois peu enclins à diffuser des reproductions d'œuvres en ligne : ils disent avoir peur que les gens ne se déplacent plus. Pourtant « la crainte de voir la fréquentation baisser à la suite de la mise en ligne de contenus paraît en tout état de cause infondée. L'expérience a montré que le disque compact n'avait pas vidé la salle de concert, et que la télévision et la vidéo n'ont pas tué le cinéma en salle. Ils remplissent d'autres fonctions, correspondent à d'autres usages. Sur les réseaux comme ailleurs, le caractère cumulatif et addictif des consommations culturelles devrait à nouveau se confirmer. Il paraît donc plus probable que les fréquentations culturelles virtuelles non seulement ne feront pas diminuer les pratiques réelles, mais les stimuleront. »¹⁰

Le concept de musée en ligne est loin de faire l'unanimité et déclenche de vives réactions :

- ▶ certains parlent du musée en ligne comme d'un sépulcre : « le musée est devenu un tombeau pour l'art [...] »¹¹. Les humanistes appuient cette idée et « clament que le virtuel mène à une dénaturaison de l'art parce qu'il attribue une

des frags



EXEMPLE DE NET ART : LA PAGE D'ACCUEIL DU SITE *DES FRAGS* DE RAYNALD DROUHIN, TOUJOURS RENOUVELÉE PAR LA DERNIÈRE IMAGE CRÉÉE PAR UN INTERNAUTE ©

substance transitoire aux objets »¹², l'art est disséminé dans le virtuel.

- D'autres mettent en exergue le populisme technologique, les effets gadgets déployés par les musées pour attirer un public jeune¹³.
- Le phénomène des musées virtuels procède pour certains de la culture du *fast-food*, de la « Macdonalisation de la culture »¹⁴ : l'exposition axée sur la sensation empêche de voir l'œuvre, le visiteur recherchant du plaisir au détriment d'une réflexion esthétique.

Malgré les différences, on reconnaîtra pourtant un certain nombre de similitudes entre le musée physique et virtuel, il s'agit des objectifs principaux visés par ceux-ci :

- la connaissance et l'apprentissage des arts ;
- la mission de communication ou de diffusion, à travers des choix de sélection d'œuvres, d'exposition, de scénographie pour le musée physique, à travers des choix d'architecture, de navigation, d'indexation des contenus pour le musée virtuel ;
- la mission de conservation ou de mémoire : l'idée générale de conservation s'accomplit à travers l'acquisition et la protection de l'œuvre objet d'une part, mais d'autre part à travers tout ce qui parle d'elle, ce qui la médiatise (journaux, télévision, et donc site web) et ce qui, finalement, fait trace. « En fait, l'usage des NTIC conduit à reproduire le musée classique sur de nouveaux supports. Ainsi les missions de conservation du patrimoine, de production de significations sociales et de présentation du monde sont conservées »¹⁵.

La polyvalence d'Internet implique plusieurs usages par les artistes : il est support de diffusion, outil ou matériau de création et aussi environnement, réseau permettant la constitution de communautés d'idées, de collectifs, de groupes. « Le réseau est investi tant comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition et de réflexion et ainsi, conjointement comme l'espace de communication et d'implémentation de la pratique artistique »¹⁶.

D'une part, ils l'investissent donc comme support de diffu-

sion, comme espace de prolongement pour des travaux qui n'ont généralement pas été créés spécifiquement pour le web. Les possibilités de communication sont effectivement plus grandes sur Internet que via les médias classiques, les coûts moindres favorisant ce phénomène d'autodiffusion. Certains artistes sont enthousiastes des particularités du web : « ce qui m'intéresse dans le web c'est que ça étend spatialement et temporellement tout ce qui constitue l'exposition, c'est-à-dire un lieu donné, un temps donné. Du point de vue de l'archivage par exemple, le web peut induire un travail à très long terme »¹⁷. C'est aussi un moyen d'échapper à la légitimation du milieu professionnel, Paul Ardenne considère ainsi Internet comme un lieu *ex-situ*, prenant le relais « des lieux de forte clôture symbolique »¹⁸, que sont les musées et centres d'art. A côté des espaces vitrines d'autodiffusion, se développent également les revues électroniques spécialisées dans la réflexion sur le cyber art : *Synesthésie* en France¹⁹, *OLATS / Leonardo*²⁰ pour l'international, ou encore *Archée*²¹ pour le Québec.

La deuxième tendance pour les artistes est d'intégrer directement Internet dans leur démarche artistique et de le concevoir comme un matériau et outil de création. « Ces créations sur le web sollicitent en effet toutes les formes de collaboration comme conditions premières de leur actualisation : - *Interactives par définition*, ce sont des procédures dynamiques, évolutives pour la plupart d'entre elles, - *inachevées par principe*, elles croisent l'instantané - le temps réel - et le long terme - la sédimentation dans le temps ; - *collectives par ambition*, elles exploitent les ressources du réseau et déjouent les modes d'appropriation symbolique »²². L'art d'aujourd'hui met l'accent sur des processus et se fabrique dans le flux plutôt que sur la notion d'objet : œuvres pour le web à voir sur écran ou installations qui récupèrent des données d'Internet (récupérations de dialogues issus de chat ou de forum, récupération du flux de données issues de logiciels espions sont quelques unes des grandes tendances exprimées cette année à la Biennale d'art numérique *Villette numérique 2004*).

Enfin, l'activité artistique se manifeste à travers « la création de réseaux, de collectifs et de situation communicationnelle », comme le précise Valéry Grancher : « les artistes ont su s'associer pour faciliter leur hébergement et mener ainsi à terme leurs projets personnels sur le net. Ils partagent des serveurs, des accès, des adresses et représentent un autre type de collaboration nourrie par la métaphore de la colocation »²³. Ces lieux de ralliement pour les communautés sont des sites web, des listes de diffusion, des forums ou des chats...

- ▶ Comme on l'a déjà dit : dans l'espace du réseau, créer revient à montrer et montrer à créer.
- ▶ Les œuvres sont appréhendées par l'intermédiaire d'un écran, créant une relation intimiste et distanciée entre l'œuvre et le « spectateur » : l'écran est à la fois une vitre et un miroir... ;
- ▶ L'artiste perd une partie du contrôle de la façon dont l'œuvre sera vue ;
- ▶ La visibilité de l'œuvre est possible à l'échelle mondiale, indépendamment de toute culture et nationalité ;
- ▶ La création sur le réseau supprime en apparence la nécessité des médiateurs.

STATUT ET POSITION DU PUBLIC

Le public qui va au cinéma est identifié comme spectateur, celui qui lit des ouvrages littéraires est lecteur... Sur le web, on trouvera une pléiade de termes pour désigner le public qui consulte les sites : visiteur, usager, utilisateur, internaute, participant...

Si le terme internaute est celui qui précise le média utilisé, les autres termes sont en revanche empruntés à des usages que

EXEMPLE DE MUSÉE EN LIGNE : LE PARCOURS HYPERTEXTE PAR COMBINAISONS D'ŒUVRES, LES CARRÉS MAGIQUES DU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE LYON © DR



l'on trouve hors d'Internet. Le visiteur désigne par exemple celui qui visite et se rend sur un lieu par plaisir (d'exposition ou un musée...). L'utilisateur fait davantage référence à l'utilisation d'une machine... L'usager est plutôt celui qui utilise un service... Et face aux différents médiums qui se jouent sur l'écran, le public est tour à tour lecteur, spectateur, voire même acteur...

La multiplication des termes est à l'image des différentes facettes d'Internet, techniques ou sociales : il est à la fois un espace, un média, un réseau d'ordinateurs... En une consultation, le public peut être donc tout à la fois : il *utilise* une machine, il *visite* un site, il *regarde* une image, il *lit* sur l'écran, il *participe* à une action...

Quant à la place du public devant une œuvre de net art, son statut se décline selon plusieurs positions que propose Annick Bureau³² :

- ▶ Il est *spectateur* : il peut être passif si l'œuvre s'apparente à une forme traditionnelle comme celle du cinéma ou du spectacle (comme une séquence du site de net art de l'artiste Young-Hae Chang³³).
- ▶ Il est *actant* : il agit sur une œuvre interactive, mais n'est pas ou peu mis en scène (comme sur certains opus d'Annie Abrahams³⁴ avec son *computer kiss* par exemple).
- ▶ Il est *participant* : c'est le cas dans les œuvres participatives (Nicholas Frespech s'est rendu célèbre avec son œuvre *Je suis ton amie(e), tu peux me dire tes secrets*, censurée « à cause » de la participation du public, intrinsèque à son œuvre³⁵...)
- ▶ Il est *SpectActeur* : il est à la fois spectateur et acteur, « en position d'exhibitionnisme et de voyeurisme » (à partir de dispositifs qui impliquent une captation visuelle ou sonore du spectateur : l'artiste Cédric Doutriaux, par exemple, travaille sur nombre de dispositifs visibles sur Internet et/ou en Installation qui impliquent cette captation du spectateur³⁶).

On peut également s'interroger de la posture dans laquelle se trouve le public dans son rapport à la visite d'une œuvre de net art : Internet doit-il être considéré comme un espace public ou privé de monstration ? Il apparaît comme un espace privé, dans lequel le public interagit dans le mode du face à face, dans un environnement domestique le plus souvent, avec l'impression d'être seul. Il est pourtant un espace public car plusieurs personnes peuvent à la fois consulter et participer à une œuvre. Lorsque nous avons visité le site *desfrags* de Reynald Drouhin³⁷, le 1^{er} octobre, l'image créée par le dernier visiteur, présentée comme archive éphémère en page d'accueil, portait le titre *nîmes*, nous savons que ce jour-là Reynald présentait son travail au Carré d'art de Nîmes. Au moment où nous étions en train de regarder le site, un autre public la contemplait en même temps que nous, et était en train de l'activer en présence de l'artiste...



Certains réfractaires aux musées virtuels considèrent que le public est en position de consommation devant les œuvres en ligne (il peut l'être au musée physique...). Pourtant, et nous avons pu le constater en naviguant sur les sites de musées en ligne ou de net art pour constituer notre typologie, devant un site web, le public est en position physique d'étude : « on ne regarde pas un site comme on peut regarder une peinture ou entrer dans une exposition, avec un regard globalisant, se déplacer de 2 mètres regarder une œuvre, etc. Dans le cas d'un site on est en position d'étude [...] »³⁸

A LA CROISÉE DE LA DIFFUSION DU PATRIMOINE ET DE LA CRÉATION ARTISTIQUE ORIGINALE...

Média de diffusion, Internet interroge les préoccupations patrimoniales des muséologues et celles de démocratisation de la culture des politiques institutionnelles culturelles. Il permet également le développement des mouvements artistiques des artistes du numérique et des réseaux, qui renouvellent les canons de l'art contemporain, ayant trouvé en Internet un nouveau lieu, un nouveau territoire à habiter, à présent totalement investi.

Quelles que soient les manières, même si les œuvres se numérisent et se disséminent dans le virtuel, « il y a un grand intérêt à ce que les œuvres d'art circulent. En matière artistique, l'ignorance est beaucoup plus destructrice que la connaissance [...] cette mise à disposition de l'œuvre d'art est infiniment préférable à la disparition de l'œuvre ».³⁹

1 ➔ QUITTE Anne-Laure, *Art contemporain, diffusion, création et Internet. Un parcours des modalités de diffusion, de création et d'apprentissage de l'art contemporain sur Internet par les institutions et les organisations culturelles, les webmestres, les artistes, les amateurs et les publics*, DESS Webmestre éditorial 2003-2004, Université de Poitiers.

2 ➔ <http://www.rurart.org>

3 ➔ BUREAUD Annick, juin 2004, *Filets*, in Art Press n°302, p. 88.

4 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996, *Art et technologie : la monstration*, Rapport d'étude à la Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture, OLATS, <http://www.olats.org/livres-etudes/etudes/monstration/presentation-site.htm> p. 125.

5 ➔ NOËL-CADET Nathalie, 2004, *Les expositions virtuelles comme outil de médiation*, in *Culture et recherche* n° 102, dossier : Les usages des médias culturels, p.14. Le terme de « musée simulé » émane de l'I.C.O.M [International Council of Museums].

6 ➔ GRANCHER Valéry, 2003, *Positionnement des musées face à l'émergence de nouvelles expressions et transversalités*, <http://www.nomemory.org/conf/data/conf4.html>

7 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, *Quel avenir pour les musées ou quels points de repère au sujet de l'usage des nouvelles technologies par les musées*, CIRST (centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie), Université du Québec à Montréal, <http://www.unites.uqam.ca/Rencontres/montreal/pdf/doray.pdf>

8 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001, *Les musées sur Internet en quatre tableaux : le dernier avatar du musée (premier tableau)*, in Archée, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=151>.

9 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999.

10 ➔ ORY-LAVOLLEE Bruno, janvier 2002, *La diffusion numérique du patrimoine, dimension de la politique culturelle*, Rapport à Mme la Ministre de la Culture et de la Communication.

11 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001.

12 ➔ op. cité.

13 ➔ op. cité.

14 ➔ op. cité.

15 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, p. 9.

16 ➔ FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2000, *Les inscriptions artistiques du Cyberart. Quels usages ? Quelles appropriations ?*, publication électronique des actes des 1^{res} rencontres internationales : « art, sciences et technologies », Université de la Rochelle, http://www.univ-lr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_sciences/colloque/publications/FOURMENTRAUX.pdf, p. 2.

17 ➔ *Débat du 11 décembre au C.R.E.D.A.C.*, 2000, Synesthésie n°10 <http://www.synesthesie.com/syn10/01tbrond.htm>. Intervention de Ludovic BUREL. La revue Synesthésie avait dédié son n° 10 à la création de son Centre d'art contemporain virtuel. Ce numéro contient les éléments de réflexion, débat on line, table ronde, riche d'informations et de réponses sur les questionnements de la création sur Internet, fournies par les artistes eux-même : <http://www.synesthesie.com/syn10/12.htm>

18 ➔ op. cité. Intervention de Anne-Marie MORICE citant Paul ARDENNE [*L'ex-situ comme lieu symbolique*, in *L'art dans son moment politique*, ed. La lettre volée, 2000].

19 ➔ <http://www.synesthesie.com>

20 ➔ L'Observatoire Leonardo des arts et des technosciences : <http://www.olats.org/>

21 ➔ <http://archee.qc.ca/>

22 ➔ FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2000, p. 4.

23 ➔ op. cité. p. 7.

24 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, p. 8.

25 ➔ op. cité. p. 8.

26 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001.

27 ➔ ORY-LAVOLLEE Bruno, 2001, *La culture, l'Internet et le multimédia, La politique culturelle numérique, bilan PAGSI 2001 (Programme gouvernemental pour la société de l'information)*, <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/politique/pagsi/bilan-pagsi.pdf>, p. 3.

28 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996.

29 ➔ op. cité, p. 34.

30 ➔ op. cité, pp. 44-45.

31 ➔ op. cité, pp. 125-126.

32 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996, p.61.

33 ➔ <http://www.yhchang.com/>

34 ➔ <http://www.bram.org>

35 ➔ L'œuvre est en lien depuis la page *Net art, des œuvres faites pour le web* : http://www.rurart.org/ressources/liens/pages/artnumerique_oeuvres.html

36 ➔ voir par exemple son œuvre <http://www.1000lieues.net> et son site personnel <http://leoui.free.fr>

37 ➔ <http://desfrags.cicv.fr/>

38 ➔ *Débat du 11 décembre au C.R.E.D.A.C.*, 2000, Synesthésie n° 10. Intervention de Sylvie BOULANGER.

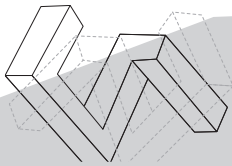
39 ➔ ARSENAULT Céline, 2003, *L'exposition virtuelle au-delà de l'an 2000 : produit muséal recyclé ou nouveau genre ?*, Observatoire de la Société des musées québécois, <http://www.musees.quebec.museum/publics/actua-lites/analyses/textes/20030311/index.phtml> C'est une citation de Pierre COURAL [collaborateur au Louvre].



V I L L E T T E

N U M É R I Q U E

2 0 0 4



Frédéric MAZELLY

Villette Numérique est un festival pluridisciplinaire qui rassemble des acteurs de la culture numérique internationale, témoignant de la diversité et de la richesse d'un art en émergence, mutant et encore mal défini.

Alors que l'usage du numérique s'est banalisé dans tous les domaines de la vie, les profondes transformations de pratiques et de pensées qui en découlent restent encore difficiles à évaluer.

Villette Numérique décrit ces mutations à travers deux expositions : *Zone de confluences*, qui témoigne de l'évolution des langages et des formes de la création artistique et *NumériCités*, qui interroge la place de l'homme dans la construction de la ville contemporaine.

Zone de confluences est un programme multiforme regroupant des installations présentées comme une exposition, des projections, des projets d'artistes sur le web, des concerts et des spectacles. L'idée est de poser une approche ouverte à des démarches artistiques de plus en plus fluides, à la confluence du cinéma, de l'architecture, du son, du jeu vidéo ou du programme informatique. Nouvelles formes narratives, collages multimédias, la

culture numérique montre ainsi sa singulière capacité à offrir un corpus d'idées originales nées de la fluidité des échanges interdisciplinaires.

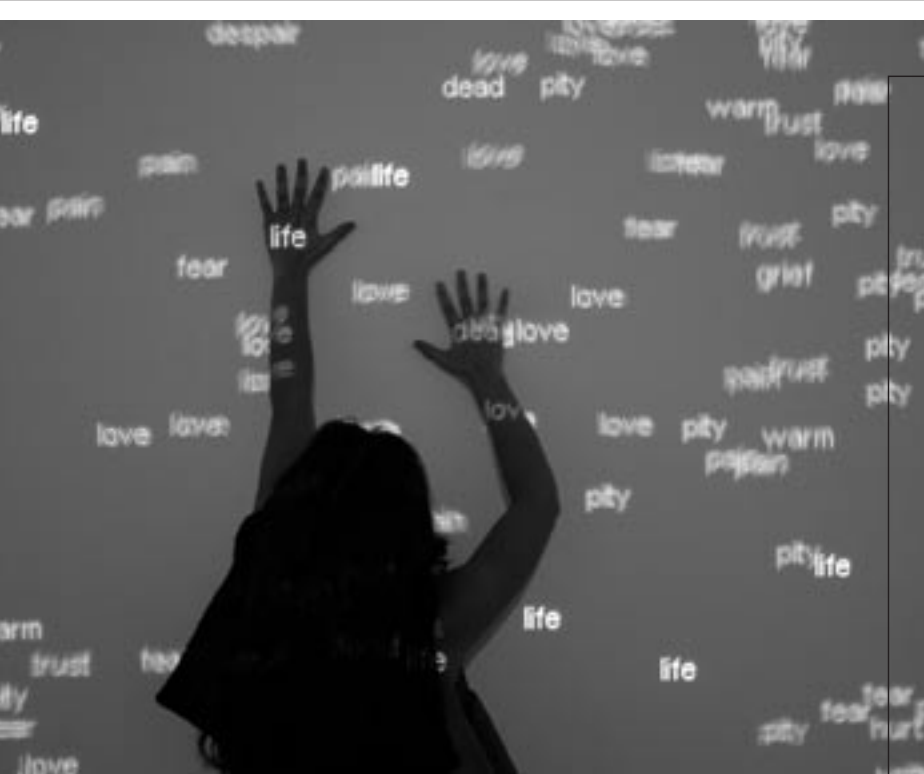
NumériCités se présente sous la forme d'une expo-atelier : durant douze jours, une cinquantaine d'étudiants encadrés par huit architectes de renom, travaillent en direct à l'élaboration d'une plateforme d'échange, de réflexion et de modélisation d'un projet visant à améliorer les conditions d'habitation de trois zones urbaines en difficultés : une favela à Rio de Janeiro, un quartier de Shanghai et un autre au Nord-Est de Paris.

Enfin, *Villette Numérique* se veut une plate-forme de réflexions et de partages d'idées, animée par des acteurs, critiques et penseurs des différents champs traversés par le numérique. Conférences, débats, forums, le festival propose chaque jour une rencontre avec le public.

Plus de quarante mille personnes sont venues à cette deuxième édition, organisée conjointement par le Parc de la Villette, la Cité des sciences et de l'industrie et la Cité de la musique du 21 septembre au 3 octobre 2004.



3815 ZONE DE CONFLUENCES © PIERRE-EMMANUEL RASTOIN



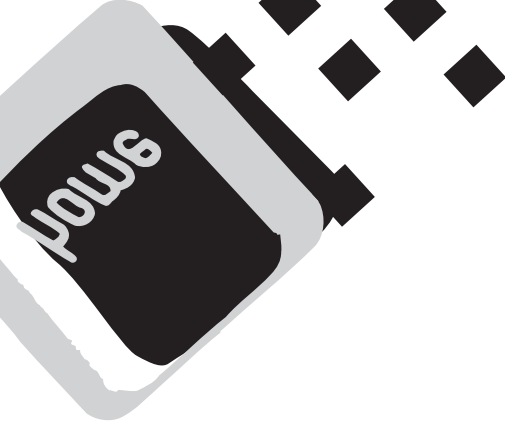
3923 ZONE DE CONFLUENCES
KAREN LANCEL AGORA PHOBIE
© PIERRE-EMMANUEL RASTOIN



858 SCANNER 52 SPACES © PIERRE-EMMANUEL RASTOIN

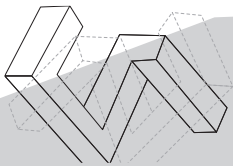


SURFACE TO AIR ©



D U W E B _ A R T
A U C O P Y L E F T .

LES ÉLÈVES EN EDUCATION SOCIOCULTURELLE SONT SUR LE RÉSEAU



Michèle LISION

Le Web-art concourt au rendez-vous du public avec l'expression artistique numérique. Qu'une Licence d'Art Libre, un « copyleft », s'en mêle et l'éducation artistique s'enrichit de nouveaux supports potentiels.

En surfant sur le réseau, à la rencontre de sites de web-art, le mémoire de maîtrise d'Histoire de l'Art de **Jean-David BOUSSEMAER**¹ apparaît magistralement explicite à celui qui souhaite présenter l'art numérique interactif, au delà de son expérience de spectateur ou d'amateur.

Avec son aimable autorisation, plusieurs passages de son mémoire, particulièrement appropriés, seront cités afin d'introduire une pratique artistique qui « connaît un effet de mode inflationniste (...) Les grandes institutions le reconnaissent et l'exposent de plus en plus souvent. Il réussit même à trouver sa place au sein des collections des plus prestigieux musées des Beaux-Arts européens et américains - le *MoMA* (*Museum of Modern Art*, New York), le *Whitney Museum of Art* (New York), le *SFMOMA* (*San Francisco Museum of Modern Art*), le *Walker Art Center* (Minneapolis), le *Dia Center...* Selon Maxwell L. Anderson, conservateur du *Whitney Museum* « l'art Internet ne peut pas plus longtemps rester ignoré [et doit être considéré comme] une forme artistique légitime. » Pour Aaron Betsky, conservateur du musée de San Francisco, « le Net-art

mérite d'être collectionné car il est important et esthétique ». (...) L'histoire ainsi que la sociologie de l'art nous montrent que l'évolution des modes de pensées s'est faite en parallèle avec le développement des outils et des médiums (photographie, cinéma, vidéo...). Dans une telle situation, il est tout à fait normal que l'art contemporain ait été (et soit toujours) affecté par cet avènement des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (les *NTIC*)². »

Le propos se retrouve dans nombre de témoignages d'artistes, ainsi Olga KISSELEVA, qui travaille sur et par le réseau : « Le langage de la peinture contemporaine est si abstrait et différent du langage verbal, ou visuel couramment utilisé, qu'un spectateur non préparé a du mal à entrer dans la problématique et le sens de l'œuvre présentée.

Contrairement aux traits ou formes de la toile et de la sculpture, le langage des NTIC est formaté par un écran. L'œil est familiarisé à ce type de message, à son harmonie de couleurs. Les images proposées sont d'une lecture aisée pour les intimes de la télévision et de l'ordinateur.



L'offre de l'art contemporain sur Internet est facilitée pour le public qui n'hésite pas à consulter un site artistique alors qu'il n'entre pas facilement dans une galerie d'art. Le web a changé ma manière de créer ; il a surtout changé certains modes de fonctionnement dans la société qui ont changé ma manière de créer, certainement³. »

L'interaction œuvre-public est largement antérieure à l'apparition des NTIC. En littérature poètes ou metteurs en scènes traitent la question dès le XIXème, autant qu'elle traverse les Beaux-Arts à partir des années cinquante. Les courants tels l'Art cinétique ou le Groupe de Recherche d'Art Visuel (G.R.A.V), seront les précurseurs de l'intégration du spectateur à l'environnement artistique, créant la possibilité de le modifier⁴ (...)

De l'héritage des précurseurs aux progrès en numérisation, réseaux, langages de programmation, vitesse et miniaturisation des microprocesseurs, le concept d'interactivité en web-art dépasse largement la définition donné par le Petit Robert dans son édition CDROM de 1996 : « ... activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un écran⁵. »

Depuis les années 90 l'Internet a décuplé les lieux d'interaction artistique et le nombre d'internautes qui peuvent agir sur les systèmes depuis leur environnement personnel⁶.

Le web art, qui « regroupe toutes les pratiques artistiques utilisant le Web comme matière première (...) est produit, hébergé, exclusivement diffusé sur ce support »⁷ offre pour l'éducation artistique un ensemble d'expositions ludiques très accessible...

Invitons les élèves à la rencontre du Web-art, en prenant soin de leur épargner certaines créations hermétiques en raison du type d'intuition mobilisable pour interagir l'œuvre.

La liste d'URL est non-exhaustive, loin s'en faut tant la foison et la qualité des sites de Web-art dépassent ces quelques propositions, invitera le néophyte à une découverte graduelle :

Sympathique, amusant, le mail est l'un des ressorts communicatif : <http://www.imaginationatwork.com/Imagine>

Alors que la question posée est « De quelle manière Internet a-t-il modifié mon rapport à l'autre ? », l'internaute joue au « memory » et modifie le sens des contenus par effet de

© [HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/INTERNAUTE/](http://incident.net/works/internaute/)



tâtonnement : <http://incident.net/works/internaute/>

Où le programme informatique utilise aléatoirement l'Internet et fragmente des images numériques sur proposition du spectateur/co-auteur de l'œuvre finale : <http://desfrags.cicv.fr/>

Une distraction visuelle et sonore, à l'internaute d'en jouer : <http://www.pianographique.net/>

L'œuvre échappe au contrôle de l'internaute qui [suppose qu'il] pilote ses transformations <http://d2b.jimpunk.com/> (à l'instar du célèbre projet du duo JODI : <http://map.jodi.org>)

La « Tokyoskool », du Palais de Tokyo, propose une interface de Web-art avec des jeux, un peu d'histoire de l'art et quelques textes de référence : <http://www.palaisdetokyo.com/tokyoskool/index1.htm>

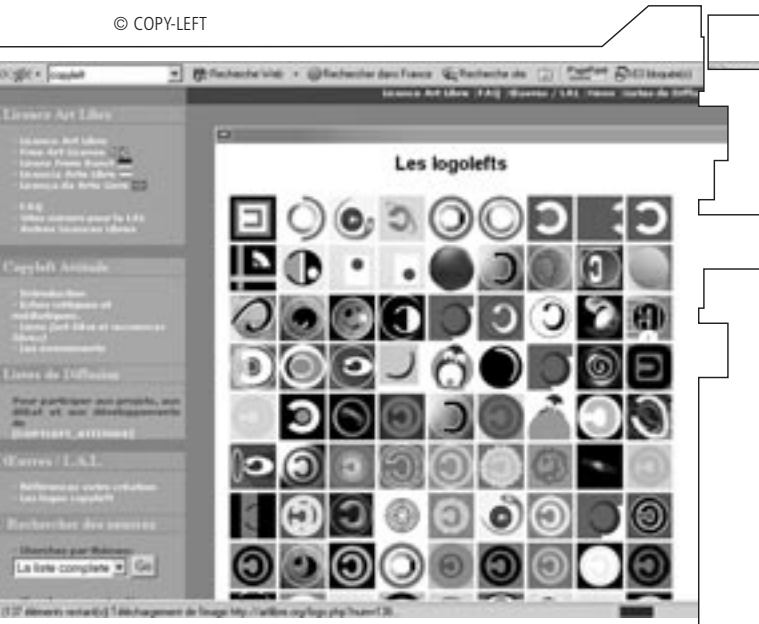
Enfin ce petit travail ludique et réflexif sur l'œuvre d'art, réalisé pour le site du FRAC Languedoc-Rousillon en 2002 : <http://www.fraclr.org/users/abrahams/perl/jesuisunoeuvre-dart.pl>

« Je suis une œuvre d'art / I am an artwork » oui, non, peut être, quels sont vos arguments ?

et

« Je (ne) suis (pas) une oeuvre d'art / I am (not) an artwork » où vous pouvez changer un texte.

De l'hypertexte par liens sémantiques activables, à l'hyperdocument où navigue un « lectauteur », selon un néologisme explicite, les types d'interactivités ont évolué avec les technologies. Elles ont évolué quant à la nature de la participation (collaboratrice ou génératrice) et quant aux modalités de participation (sur rendez-vous ou par la téléprésence) du spectateur⁸.



tut de l'auteur est revisité, il prend en compte le travail en commun et la mise à disposition de l'intelligence. Le "copyleft" en art est un mouvement de Renaissance Culturelle dans un paysage contemporain miné par la question de l'Origine¹² ». Au delà du médium technologique, du support d'expression, les NTIC ont effectivement profondément touchées l'art contemporain.

Pour l'éducation socioculturelle la ressource du Web simplifie la découverte, par les élèves, d'œuvres artistiques numériques. Cette approche tient compte de l'existence du Web-art. Mais le recours au "copyleft" dynamise le réseau, son utilisation.

Il offre un espace d'expression créatrice.

Son principe appliqué à un atelier d'écriture ou à la composition graphique numérique invite à l'éducation artistique, de même qu'il participe à l'éducation citoyenne.

L'échange des ressources créatrices, enrichies, modulables par « l'autorisation (est) donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les œuvres dans le respect des droits de l'auteur¹³ » contribue à créer les conditions de la créativité en milieu d'apprentissage scolaire. L'élève peut s'exprimer à partir et avec des œuvres en Licence Art Libre.

L'œuvre d'art numérique interactive est modifiée par l'internaute et parce qu'elle le mobilise, l'interagit, le transforme lui-même dans son rôle de spectateur...

Mais au delà de ces modèles, l'œuvre numérique interagit jusqu'aux fondements économiques d'un courant de création contemporaine. Pour la création d'une Licence Art Libre (L.A.L.), à l'initiative du collectif « Copyleft Attitude » est organisé en janvier 2000 « la première rencontre entre le monde de l'informatique libre et celui de l'art contemporain (numérique et non-numérique). Un croisement instructif de deux univers qui jusqu'à présent n'avaient pas encore saisi leurs points communs⁹. »

L'origine du "copyleft" permet d'en saisir toute la portée :¹⁰ « Il est élaboré par Richard Stallman en 1984 lorsqu'il lance le GNU Project¹¹ (...) il s'agit d'un programme généreux et utopique qui vise à favoriser la libre circulation des idées et de l'information afin que tout le monde puisse en jouir de la même façon. De là, naissent la GPL ou General Public License (License publique générale) et la notion de logiciel libre.

De manière simplifiée, le principe est que le code source du logiciel est disponible, distribuable gratuitement (excepté le coût du support : CD, connection internet, papier), modifiable et les modifications peuvent être distribuées également SOUS LES MEMES CONDITIONS. Donc si je modifie un logiciel libre et que je distribue la modification, celle-ci doit rester libre de droit. Plus récemment, la notion de "copyleft" est sortie de son berceau informatique. Elle s'applique d'ores et déjà aux images, à la musique, à la vidéo, à la documentation pédagogique, aux jeux,...

« Le copyleft » appliqué au domaine de la création artistique est un outil juridique. Les artistes ont la possibilité de renouer avec les pratiques d'échange et d'appropriation qui leur sont familières. La propriété intellectuelle est respectée, « le sta-

1 → Jean-David BOUSSMAER, Mémoire de maîtrise « L'interactivité dans le web-art ». Réalisé sous la direction de Thierry DUFRENE - soutenu en juin 2003 à Grenoble - <http://jdb2.free.fr/>,

2 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 26

3 → Travaux et réflexion sur le site de l'artiste : <http://www.kisseleva.org/>

4 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 13

5 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 14

6 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 18

7 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 24

8 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 119

9 → Antoine MOREAU, fer de lance du mouvement, relate la genèse du copyleft : <http://antomoro.free.fr/leleft/archee.html>

10 → <http://reseau citoyen.be/index.php?CopyLeft>

11 → <http://www.gnu.org/home.fr.html>

12 → Antoine MOREAU, sur <http://antomoro.free.fr/leleft/archee.html>

13 → <http://artlibre.org/>



Je proposerai à titre d'expérimentation de recourir au contenu de quelques sites qui apportent matière à l'utilisation de l'expression numérique.

Par exemples :

- Réaliser une installation de vidéos numériques sous L.A.L., à partir de DVD en lecture aléatoire, composés de 3 films vidéos, en disposant les écrans selon l'humeur. L'élève (un groupe d'élèves) peut expérimenter par lui-même ce type de mise en scène ... puis participer à la création d'animations, de séquences vidéo, à leur mise en circulation sous L.A.L. les sources sont ici :

<http://www.daltex-lab.com/nm6-01/index.html>

- Un petit Webzine pose les bases d'un travail en Licence Art Libre... quelques ressources à transposer :

http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel_session01/edito/index.htm

- Ce Webzine propose par exemple d'écrire la suite d'une nouvelle sous L.A.L :

http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel_session01/rasoir/index.htm

Le modèle peut être utilisé en ligne ou essaïmé sur un autre site, l'essentiel étant de conserver à l'auteur de l'œuvre originale, une mention dans les crédits à...

- Un autre atelier interactif dont les sources sont proposées sous L.A.L : <http://antomoro.free.fr/comprend.html>

ouvre des perspectives de transfert des codes sources sur un mini-site de Web-art à créer,

- Un petit modèle d'atelier d'écriture :

<http://www.jijijacasse.free.fr/pages/varcricou.html>

qui indique ses sources en copyleft :

<http://antomoro.free.fr/artlal/labywikirinthe/2/3.html>

Enfin, parmi les liens connexes :

- Antoine MOREAU , « copyleft attitude » :

<http://antomoro.free.fr/arts.html>

- Licence Art libre et musique :

<http://musique-libre.com/>

- Un Webzine du Libre :

<http://www.freescape.eu.org/biblio/>

- Un portail de ressources mises en commun :

<http://creativecommons.org/>

© [HTTP://WWW.PIANOGRAPHIQUE.NET/](http://www.pianographique.net/)



© [HTTP://WWW.PALAISDETOKYO.COM/TOKYOSKOOL/INDEX1.HTM](http://www.palaisdetokyo.com/tokyoskool/index1.htm)




- Les formats ouverts, libres de droits : <http://www.openformats.org/fr6>
- Des logiciels libres : <http://www.framasoft.net/rubrique166.html>

Il reste à souhaiter que nous aurons l'opportunité de mettre en commun nos ressources créatives sous L.A.L et de créer un espace de Web-art interactif avec les apprenants.

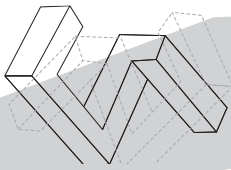
Alors que s'achève cette présentation, ainsi que l'écrit Guillevic : « Rien n'est fini, tout est à dire, tout à faire ».

Michèle LISION

Enseignement socioculturel
ENILBIO Poligny (39)



V I R T U A L I T É
 E T P E D A G O G I E ,
 S O M M E S N O U S
 C O N C E R N E S ? /



Rencontre avec Claude-Benoit GONIN

Professeur d'Education Socioculturelle à Chasseneuil du Poitou (86)
 et animateur de l'Espace culture multimédia rur@rt (région Poitou-Charentes)

Entretien réalisé par **Danièle ROUX**,

Professeur d'Education Socioculturelle au lycée agricole Bel-Air à Fontenay le Comte (85)

Danièle Roux: *En tant qu'enseignant en Education Socioculturelle (ESC) et en regard à ton approche des médias et des mass médias dans ta pratique et tes recherches depuis de longues années, quelles sont les principales réflexions que t'apportent les nouveaux outils multimédias ?*

Claude Benoit-Gonin: Les outils multimédia sont un support de circulation de l'**information**, ils proposent des instruments de **communication**, ils sont un lieu d'**expression artistique** dont s'emparent de nombreux artistes. Ils sont donc évidemment dans le champ de

l'Education Socioculturelle (ESC) même s'ils ne relèvent pas uniquement de cette discipline.

DR: *La question est de savoir comment le professeur d'ESC peut s'appropriier ces nouveaux objets ? avec quel état d'esprit et avec quels moyens ?.*

CBG : Je ne peux m'empêcher de faire le parallèle avec la télévision. L'école l'a considérée rapidement comme un instrument d'a-culturation collective d'usage privé. Sauf peut-être en ESC, elle s'est très vite située en ennemi proférant des jugements de valeurs et

construisant des stratégies pédagogiques orientées plus vers l'éloignement que vers la maîtrise critique et l'appropriation « citoyenne » de cet objet social considérable. L'école, pour l'essentiel, a fait de la télévision (malgré la question des droits d'auteurs) une base de données d'images et de produits culturels pour la classe, oubliant parfois et se trompant souvent sur les moyens à mettre en œuvre pour faire naître une conscience critique chez les jeunes.¹ Bataille perdue ! Le contenu des copies de l'épreuve N°1 du Brevet de Technicien Agricole 2002 sur la télé réalité a



confirmé cette position schizophrénique des jeunes qui ont parfaitement intégré les arguments de l'école mais qui n'en tiennent aucun compte dans leurs pratiques.

DR : Tu sous-entends que l'on est en train de reproduire la même chose avec les médias Internet par exemple ?

CBG : Le risque existe. L'ESC a un rôle très important à jouer sur les terrains de l'éducation aux médias, de la communication, de la culture et de l'expression artistique.

Nous avons un gros travail à fournir pour nous constituer une culture du domaine, mais aussi pour concevoir les outils pédagogiques adaptés. On n'analyse pas un site web comme un journal de presse écrite, une page perso comme un site institutionnel, un site de création artistique comme un site vitrine d'une institution culturelle. Le « Chat » n'est ni une bonne, ni une mauvaise chose. Il est ce que les usagers en font. De nombreux usages démocratiques, citoyens, culturels, de cet outil si décrié, méritent d'être observés et expérimentés. etc., etc...

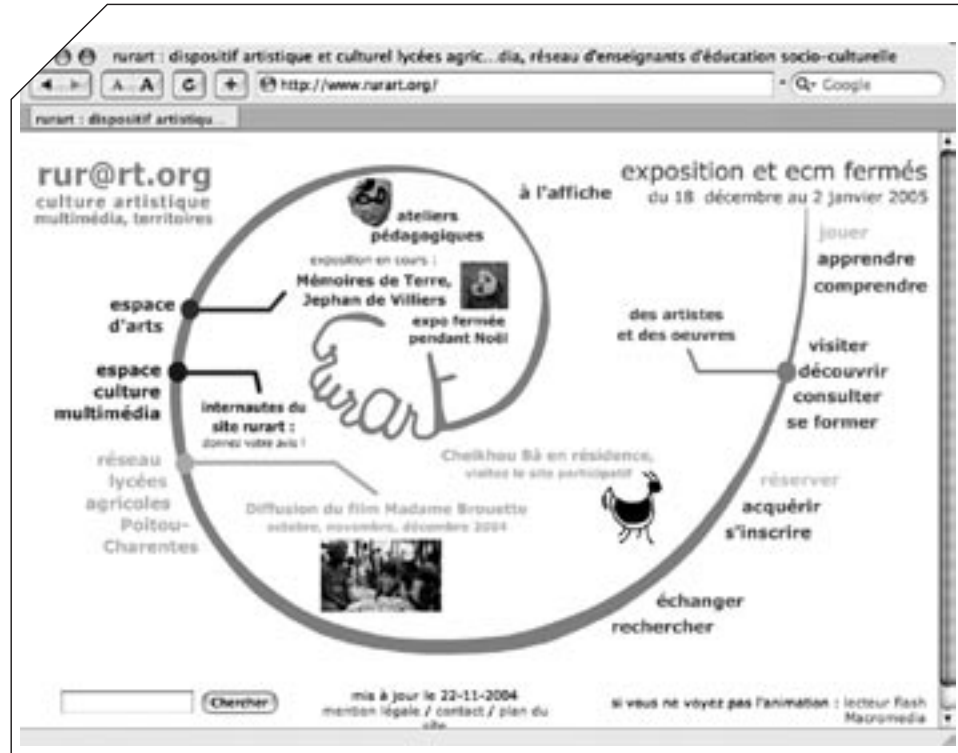
DR : Mais nos collègues les TIM ne sont-ils pas là pour ça ?*

(enseignants des technologies liés à l'informatique et aux multimédias)*

CBG : Certes, nous sommes sur un terrain partagé ou plutôt à partager. Toutefois, il me semble que l'ESC a un rôle spécifique à jouer, en collaboration avec d'autres.

La question prioritaire a été celle de l'accès aux outils et aux machines, celle de la compétence technique.

Le risque, maintenant, c'est l'installation d'un « découplage » du technologique et des contenus, comme si les objets qui naissaient devant nous n'étaient pas, comme toujours, le produit de cette



rencontre.

Nous savons bien, en ESC, que l'approche d'un média ne peut-être que systémique pour être formatrice. C'est d'ailleurs comme cela que nous abordons les outils d'expression artistique et de communication.

Plusieurs enseignants interviennent dans ce domaine. A nous de prendre notre place et d'affirmer notre approche et notre compétence spécifique en traitant de ces « nouveaux médias » comme des objets sociaux, culturels ou artistiques.

DR : Quels sont les enjeux ?

CBG : Contrairement à ce qu'on essaie de nous dire, les nouveaux outils multimédias sont pour la plupart de nos élèves des objets à conquérir, en particulier pour ceux qui sont le plus en difficulté scolaire. Ils trouvent souvent leur approche difficile voire rébarbative. La place du texte y est considérable. Il est naturel que les élèves les plus en difficulté s'approchent plus volontiers des propositions plus simples, plus ludiques qui leur sont faites. La fracture numérique est là aussi.

Nous avons un gros travail à conduire pour que le fossé ne se creuse pas

entre ceux, souvent les plus favorisés ou les mieux entourés socialement, qui (comme pour la télévision) vont faire, de ces nouveaux outils, un plus dans leur développement scolaire et culturel personnel, dans leur ouverture au monde et ceux qui vont s'y noyer, s'y perdre, s'y enfermer, s'y « abrutir », comme le disent volontiers les familles.

Cela demande un vrai effort, un vrai travail : inventer des procédures, des ressources, acquérir des compétences, acquérir une vraie culture du domaine, rencontrer les auteurs et les créateurs et nous familiariser avec leurs démarches parfois désarçonnantes, nous nourrir des recherches, de plus en plus nombreuses, conduites ici ou là, confronter nos pratiques et parfois, prendre le temps de nous frotter à ces contenus mal connus en délaissant provisoirement les terrains qui nous sont plus familiers.

L'ESC a, comme je le rappelais au début de notre entretien, plusieurs terrains d'approches privilégiés. C'est une chance à saisir mais c'est également une responsabilité à assumer et assurer.

- Une partie de la culture citoyenne se construit à partir des médias en ligne.
- On ne peut pas nier le poids consi-

dérable pris par les outils d'aujourd'hui dans l'espace de la communication professionnelle et interpersonnelle.

► On ne peut pas ne pas prendre en compte le déplacement de nombreux artistes de leurs terrains d'expression initiaux vers ceux ouverts par les outils multimédia (en ligne ou non). Et ce déplacement n'est pas réductible à la mise en vitrine de travaux picturaux ou photographiques. Les artistes ont, comme toujours, cette capacité à intégrer les technologies nouvelles pour inventer de nouveaux territoires d'expression et de création pour lesquels il nous faut inventer les nouveaux instruments de découverte, d'investigation et d'appréciation.

DR : C'est donc un champ libre. Compte tenu de ce que nous sommes (les enseignants en éducation socioculturelle) ou de ce que nous devrions être pourquoi ne sommes-nous pas plus proches des innovateurs ?

CBG : La question de la formation des enseignants et des possibilités d'accès à celle-ci reste centrale.

L'espace culture multimédia rur@rt fait des propositions de proximité dans ce sens. Sachant que cette responsabilité de formation continue des acteurs n'est à priori pas de notre compétence.

Toutefois, nous sommes sur un terrain dans lequel la curiosité personnelle est un facteur important de progrès. Terrain qui propose lui-même les outils de sa propre découverte. Les instruments d'auto-formation ou de découverte en ligne sont considérables (y compris ceux que nous produisons tous ensemble).

C'est à cela également que nous essayons modestement (compte tenu de nos moyens limités) de contribuer depuis le site rur@rt.

DR : Quelles réflexions t'apporte l'expérience menée à l'ecm rur@rt ?

CBG : au départ, notre souci était de faire monter le niveau de maîtrise des outils, aujourd'hui nous nous intéressons surtout aux usages, en particulier artistiques, à la fabrication de contenus.

Nous proposons des formations orientées vers une meilleure connaissance et maîtrise des moyens d'expression artistique et du travail que font les artistes. Il est clair que la question de la technologie est un obstacle à vaincre mais ce n'est pas notre objectif prioritaire.

DR : Allons-nous vers la création d'une nouvelle culture ?

CBG : Je n'ai pas l'autorité intellectuelle pour répondre à une pareille question. En revanche, il est évident que de nouvelles pratiques culturelles émergent. De nouveaux objets apparaissent et se donnent à voir et à entendre, de nouveaux désirs se font jour dans la population tout entière (halte au « jeunisme » dans le domaine) et chez les artistes. Ils constituent manifestement un apport supplémentaire à l'ensemble du champ de la culture et à ce titre ils me concernent comme individu et encore plus comme professeur d'ESC.

1 ➔ Voir le livre de Jacques Piette « EDUCATION AUX MÉDIAS ET FONCTION CRITIQUE » - L'Harmattan - ISBN : 2-7384-4540-3 • 1996 • 358 pages



acteurs locaux des territoires (agriculteurs, parents d'élèves, responsables professionnels, élus locaux, militants associatifs, etc.)

- ils produisent des outils ou les objets supports de cette rencontre (présentation multimédia – exposition – photographies – vidéo – éléments de site web – bandes sonores - etc.)
- ils constituent un répertoire de matériel numérique (images – son – textes – objets) dont se chargeront les artistes, pour la réalisation d'une production finale en ligne qui s'élabore au jour le jour.
- Chaque établissement met en place des actions singulières déterminées par les spécificités de son territoire, la sociologie du lieu, mais aussi de ses implications dans les réseaux locaux.

► **Démarche et Contenu** : créer un dispositif original destiné à provoquer une réflexion collective sur notre responsabilité dans la gestion des espaces dans lesquels nous vivons.

► **Technologie** : expérimenter la capacité des outils de création et de communication en ligne de devenir, au delà de la distance géographique, des instruments d'animation, de débat, de confrontation, au service de la réflexion collective en milieu rural.

► **Culture** : soutenir une démarche d'expression et de création artistique sur le web, pour faire connaître ce nouveau territoire de création, et s'interroger sur la place de la culture dans la réflexion sur la question des territoires et du développement local.

ÉVALUATION :

Rendre compte de la réalité d'une telle action n'est pas chose aisée. Le site <http://www.rurart.org/transhumances> fait apparaître les traces multiples que ce périple a laissées sous forme numérique.

Il rend malheureusement, beaucoup moins bien compte, de tous ces moments festifs, de toutes ces rencontres, de leur chaleur. Il permet mal de mesurer la vivacité des débats qui se sont noués à l'occasion du passage des artistes et des initiatives prises localement par les équipes pédagogiques et les groupes d'élèves associés. Des créations locales suscitées par l'événement seront poursuivies au delà du temps propre de Transhumances.

L'opération s'est « achevée »

le 05 juin par une présentation publique des résultats. Outre les représentants des principaux partenaires, étaient présents des délégations des établissements participants (élèves et enseignants).

En réalité, cette opération ne se termine pas avec l'année scolaire. Elle constitue un des étages de notre action concernant les usages des nouvelles technologies dans l'animation et le développement des territoires.

On peut, toutefois, tirer quelques premiers enseignements :



© WWW.RURART.ORG/TRANSHUMANCES/

Pourquoi ?

Comme tous les espaces culture multimédia, l'ecm rur@rt cherche à inventer des dispositifs lui permettant de réaliser au mieux ses objectifs et de servir au mieux ses préoccupations.

Compte tenu de son implantation en milieu rural et de ses liens structurels avec l'enseignement agricole, ses objectifs, dans l'action « Transhumances » étaient les suivants :



► Le dispositif était très lourd à gérer. Toutefois, il a tenu toutes ses promesses. Il a suscité de nombreuses initiatives, créé de l'agitation et de l'animation tout au long du parcours. Le mulet a joué pleinement son rôle symbolique. « Transhumances » a fait trace sur le territoire.

► les outils collaboratifs à distance ont permis l'existence même de cette action : Le mail dans toute la phase d'élaboration - création des documents de communication avec des artistes résidents pour certains à l'étranger - travail à distance sur la maquette du site - relations suivies des groupes dans les lycées (distants de 200 km, pour les plus éloignés) durant l'année et demie de préparation de l'opération - suivi au jour le jour de l'avancée du périple, des productions réalisées par les uns et les autres - gestion en temps réel des soucis quotidiens, par exemple liée à l'animal qui résiste furieusement à une programmation de son existence - etc.

► Il est difficile de mesurer l'impact quantitatif, dans la mesure où :

- Ceux qui ont été impliqués dans les établissements, l'ont été à des degrés très divers. Pour ce qui concerne les élèves, c'est majoritairement le groupe classe qui a servi de support (des 4^e au BTS, selon les projets locaux)
- Une partie importante de l'activité s'est produite en ligne. Les outils statistiques nous donnent des indications qu'il faut prendre la peine d'interpréter. Derrière le concept de « visite » peuvent se cacher les visites multiples d'un même individu ou les dizaines de visiteurs cachés derrière l'adresse unique du réseau d'un établissement.
- Durant un mois et demi, toute une population s'est mobilisée sur une même thématique, sur son propre projet, mais aussi sur ce qui se faisait ailleurs. Les statistiques de fréquentation du site web sont très éloquents en la matière (plus de 10 000 visites sur la période).
- Les actions locales ont été systématiquement conduites par des équipes pluridisciplinaires en liaison avec des partenaires locaux.
- Transhumances a été, dans de nombreuses situations locales, la première rencontre avec le mail, un forum, la visio-conférence ... et à plus forte raison, la création numérique. Transhumances a joué pleinement ce rôle de déclencheur et de stimulant. La quasi totalité de ces premières expériences sont annoncées, par leur auteurs, comme devant être poursuivies.

Toutefois, on doit constater...

- que les rencontres physiques ont plus marqué les esprits et les mémoires que les rencontres virtuelles.
- que ces dernières revêtent encore un caractère expérimen-

tal et que du chemin reste à parcourir pour qu'un public de non-spécialistes (celui auquel nous souhaitons nous adresser) s'approprie les outils, acquière les modes d'expressions adaptés à ces outils, en tire le meilleur parti.

► que la question de l'avenir des territoires est complexe. Les jeunes, auxquels nous nous adressons, émettent volontiers des points de vue à l'échelle de la planète et des grandes questions qui mettent en jeu son avenir. Ils ont volontiers des avis à l'échelle micro locale, là où ils vivent. Il apparaît plus difficile pour eux de participer à un débat à l'échelle d'une région. Les questions, pour intéresser chacun, deviennent vite trop générales, théoriques, administratives, et s'éloignent d'eux.

► les méfaits de « la fracture numérique territoriale ». Une partie importante des données qui ont circulées était constitué d'images, de sons, de vidéos, d'objets multimédia. Les efforts de chacun pour essayer d'en « alléger » le poids numérique, n'ont pas réussi à compenser les faibles débits et l'inconfort (voire le découragement) subit par les nombreux ruraux participants, tenus à l'écart des hauts débits.

► Que le chemin qui reste à parcourir pour convaincre que l'espace numérique peut être un lieu d'expression artistique et de création poétique est encore long. Telle est d'ailleurs la mission confiée aux « espaces culture multimédia ». De ce point de vue, « Transhumances » a contribué à cette tâche en permettant à de nombreuses personnes de rencontrer la création numérique, à travers des pratiques locales d'atelier et la fréquentation d'artistes oeuvrant dans ce domaine.

Espace Culture Multimédia Rur@rt

legta de venours

86480 rouillé

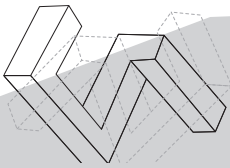
Tél./Fax : 05 49 43 62 59

courriel : ecm@rurart.org

<http://www.rurart.org>

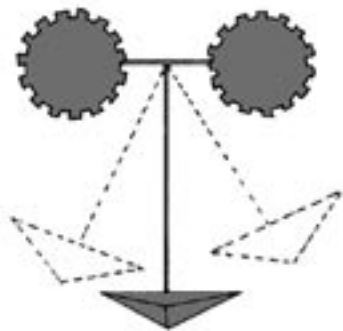
Découvrez «Transhumances»
«marche à pied et création multimédia en réseau...»
<http://www.rurart.org/transhumances/>

T H E A T R E ,
 P O E S I E ,
 N O U V E L L E S
 T E C H N O L O G I E S ? /



Sophie CHARRIER

Sophie CHARRIER, auteur et concepteur d'un théâtre poétique numérique, à la recherche d'un nouveau langage, s'inscrit dans la continuité des arts optiques du théâtre d'ombres à la lanterne magique et dans la filiation théâtrale de la sur-marionnette de Gordon CRAIG aux projections sur scène de Josef SVOBODA, en passant par les ballets mécaniques du BAUHAUS et de l'italien DEPERO... Pédagogue elle dirige des ateliers de poésie- théâtre, de poésie graphique et d'écriture poétique.



En ce début de XXI^e siècle, l'artiste préoccupé d'avenir et novateur de sens ne se doit-il pas de régénérer sa force de questionnement... Il projette sa tête chercheuse aux confins

des réalités scientifiques et technologiques et s'interroge sur l'expression possible de la pensée dans les nouveaux rapports entre langage et technique, réalité, irréalité, virtualité et multidimensionalité.

La conception et l'élaboration d'un théâtre poétique numérique se réfèrent à la grande tradition de la magie lumineuse et des arts optiques (lanternes magiques, fantascopie, machines à miroirs, art catoptrique, praxinoscope) et empruntent à la science de l'illusion des processus

ouvrant à l'intelligence imaginative un champ d'expérimentation de la perturbation, et du renversement des valeurs.

La création d'un nouveau langage théâtral, poétique et plastique, s'inspire également d'une part des traditions du théâtre oriental et d'autre part, de l'art de la Marionnette et du Masque, champ d'expérimentation privilégié des avant-gardes théâtrales.

Leur expérience montre que la quête d'un nouveau langage théâtral



nécessite aussi la mise entre parenthèses provisoire de la présence de l'acteur.

L'art de la Marionnette, par les liens qui l'unissent aux autres arts, se nourrit des recherches artistiques les plus avancées qu'il inspire à son tour, brise les rapports traditionnels et constitue un terrain de choix pour la mise en œuvre d'un théâtre « en marche ».

Les nouveaux outils de création que sont les nouvelles technologies de l'image et du son, offrent à cette exploration des moyens inespérés.

Les thèmes de la créature et de l'intelligence artificielles posent alors tant au niveau du contenu que de la forme la grande question des rapports de l'homme avec la machine et de la robotisation de l'humain.

D'autre part, les technologies de l'informatique semblent réveiller la multidimensionnalité de la pensée, enfouie sous des siècles d'écriture linéaire.

Enfin la poésie, en faisant s'effondrer « la fière assurance de tous les réels de ce monde », est le langage par excellence du passage. Dépasant les cadres étroits de la pensée humaine et invitant au voyage vers l'unité profonde des choses, la langue métaphorique conduit les mots porte-parole sur la scène merveilleuse de la subjectivité.

SITES WEB

- **Cybermonde Poétique Théâtre**

Travaux et recherches
<http://sofcharrier.free.fr/>

- **Big Bang Faërie : l'e-théâtre de Big Bang Art Inner Mouvement**

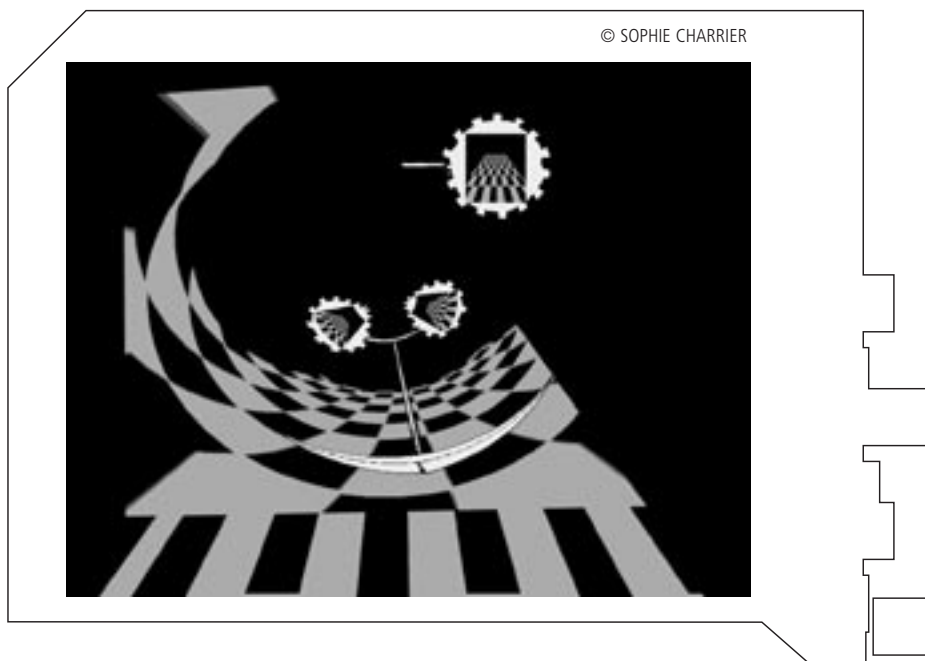
Un spectacle permanent de poésie virtuelle animée.

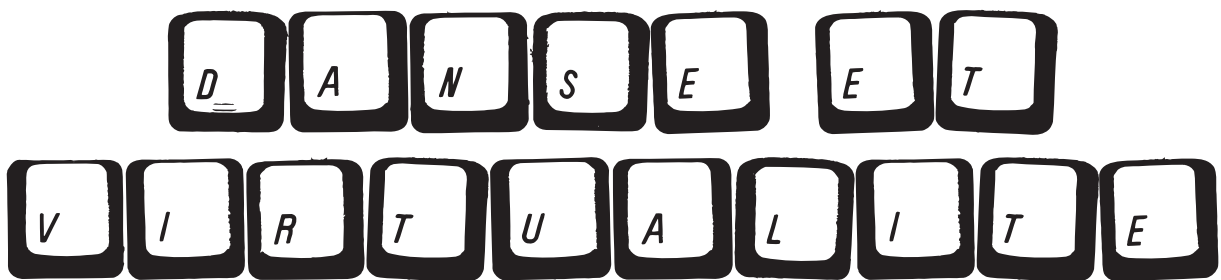
- Magies lumineuses : Sophie Charrier

- Fantasmagories scripturales :

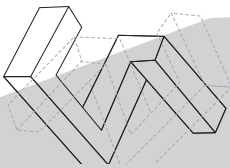
Joëlle Dautricourt

<http://bigbangart.free.fr/>





quelles relations possibles ?



Compagnie GIANNI JOSEPH

A propos de la création 2003
« en transparence » et de la recherche chorégraphique

Gianni Joseph interprète confirmé, issu de l'Ecole supérieure du CNDC l'Esquisse d'Angers, a travaillé avec l'américaine Carolyn Carlson, Mathew Hawkins à Londres, et des chorégraphes français Charles Cré-ange, Joëlle Bouvier, Régis Obadia ou Patrick Le Doaré. Il entame sa propre démarche chorégraphique dès 1999 et fonde sa compagnie en janvier 2001. Ses dernières créations : « en transparence » en 2003, « vertige du vent » en 2004. Originaire de Fontenay-le-Comte en Vendée, et convaincu que le milieu rural a droit à une culture de qualité, il a décidé d'y installer sa compagnie en septembre 2003.

Patrick André est associé à la compagnie depuis 2002, sa formation de styliste designer l'a conduit aussi bien dans le design industriel que le marketing. Sa rencontre avec Gianni Joseph le dirige vers la création artistique plastique, photographique et vidéo.

La rencontre entre Gianni Joseph et Patrick André est faite de complicité. L'échange vidéo-danse est pour l'un comme pour l'autre comme une évidence et confronte le réel de la danse au vertige des images.

« Chaque composition visuelle apparaît comme modérateur d'esprit d'imaginaire, de rêve. Elle peut s'apparenter aux

rythmes d'une vie, solennelle soit-elle, comportant ses propres points d'ancrage et d'évolution » GJ.

Leurs créations est comme un miroir renvoyé au spectateur.

Gianni Joseph capte de chacun une empreinte et développe une écriture singulière.



RENCONTRE

Danièle Roux : *Gianni Joseph, votre création « en transparence » fait une grande place aux images vidéos de Patrick André. Un des thèmes traités est la relation de l'individu aux images, un personnage va jusqu'à « rentrer » dans l'écran TV, quelle est votre intention ?*

Gianni Joseph : « en transparence » pose la question de la matière, de la virtualité, de l'objet TV comme un nouveau corps, un corps et ses fantasmes cathodiques. Le corps et son rapport aux écrans de lumière, cela pose la relation aux outils.

L'attirance et la résistance, l'écran générateur des esprits dans le rêve, la poésie. Comment le corps se place-t-il, réagit-il ? Aller vers un accroissement de la dimension poétique, vers une exigence de concentration poétique.

Patrick André : cela pose la question de ce qui est faux ou pas, du réel, de l'irréel, du déréel. Avec une contradiction cependant, ce que je donne à voir est bien réel, présent à l'instant. Les images racontent un lieu, mais elles sont préfabriquées.

Est-ce que la TV peut motiver des projets de vie ? Je porte un regard très critique sur la TV.

GJ : Je recherche la poésie, le sentiment. La danse n'est pas suffisante. Je cherche une nouvelle lecture, calmer ou amplifier la virtuosité du danseur. Je cherche comment nourrir la danse, comment créer des mouvements, des ondulations. La vidéo est partie prenante dans le processus de création. Ce sont deux moyens d'expression qui se rencontrent. Comment prendre en compte



les imaginaires de chacun ? La vidéo pose la difficulté du sens, des situations, du corps, de la place du corps. Le spectateur est obligé de choisir sa vision, il se re-fabrique des repères. J'aime le perdre, lui redonner un imaginaire.

PA : Mes pièces sont à l'image de ce que je suis dans ma vie. La matière de départ est le reflet, les images vivantes. Un danseur qui danse donne à chaque fois différemment, je souhaitais qu'avec les images il en soit de même. Comment parler de ce qui se passe à l'intérieur, « des esprits », des énergies. Chaque personnage (interprété par les danseurs) a « sa vidéo ». Elle porte le danseur, elle est une nécessité à chaque fois.

GJ : C'est un travail sur le « liquide », un travail très « spirituel », sur le monde du silence, comme si le bruit venait d'ailleurs.

DR : *Quelles relations y-t-il entre la vidéo et les danseurs ?*

GJ : C'est difficile à exprimer, pour le

danseur sa matière première est son corps, son image et l'intention intime qu'il véhicule. Ce message est pour lui long à comprendre. C'est pourquoi les danseurs ont besoin de se voir, dans le miroir. Le spectacle est éphémère, c'est une illusion.

PA : Au début les danseurs demandaient à ce que je les filme, mais ce n'est pas mon propos. Travailler avec des danseurs est exigeant, contraignant, cela demande une ouverture, oblige à fouiller des pistes, à travailler sur des rythmes, à monter, à couper, ce que je n'avais pas l'habitude de faire. Je travaille sur les intensités lumineuses, les bombardements de lumière. Je souhaiterais travailler une réadaptation de l'image en fonction du lieu, proposer une relecture à chaque nouveau lieu.

Le danseur est surpris, il doit relire à chaque fois, s'étonner et recomposer.

GJ : C'est travailler sur une autre forme de danse, se « perdre » à nouveau, le doute rentre à l'intérieur, dans le virtuel. On est dans les flux d'énergie, on matérialise avec son corps quelque chose qui n'existe pas. C'est l'énergie

qui prend le dessus, je ne le maîtrise pas, on rentre dans l'imaginaire.

PA : La vidéo est un médium à surprises. C'est une quête du sens de la réalité. Les images vont à la recherche du contre codé par la mise en mouvement. Cela crée de la souplesse.

GJ : Il faut laisser la place à l'imaginaire du spectateur, réveiller son regard, inventer un nouveau dialogue avec lui. On doit poser des propos, créer plusieurs dimensions. Pour l'instant le virtuel est instinctif...

PA : Dans le virtuel les personnages se retrouvent seuls en proie avec eux-mêmes. Ce sont les images de l'inconscient, en résonance au monde.

DR : *N'iriez vous pas vers des spectacles uniques, des « performances » ?*

GJ : Oui peut-être, la complicité avec Patrick nous emmène vers des aventures artistiques, des performances « live ».

Propos recueillis le 6 avril 2004 par

Danièle ROUX
Professeur d'Education
Socioculturelle
LEGTA Bel-Air

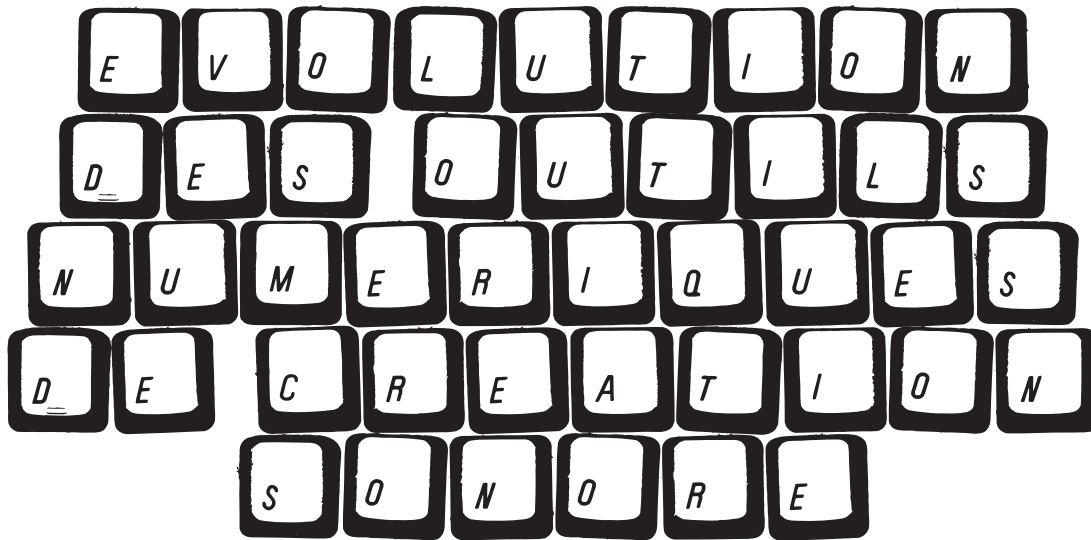
Contacts :

Compagnie Gianni Joseph
Association Cows Lick
13, résidence du Parc Espierre,
rue Tiraqueau
85200 Fontenay-le Comte
ciegiannijosephanadoo.fr

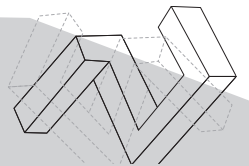


© PATRICK ANDRÉ





Jean-Claude RISSET



Jean-Claude RISSET a mené parallèlement une carrière de chercheur et de compositeur. Pionnier de la synthèse des sons avec Max MATHEWS aux Bell Laboratories dans les années 60, il a effectué des recherches sur le son musical et sa perception pour exploiter musicalement ses ressources nouvelles : synthèses imitatives, composition du son, musiques mixtes, paradoxes et illusions acoustiques. Ses compositions et ses recherches lui ont valu les plus hautes récompenses françaises - Grand Prix National de la Musique en 1990, médaille d'or du CNRS en 1999 - ainsi que le Prix Ars Electronica 1987. Ce texte est extrait de « Evolution des outils de création sonore » publié dans « Interfaces homme-machine et création musicale » sous la direction de Hugues Vinet et François Delalande - Hermès, Paris 1999.

INTRODUCTION

La musique électrique remonte au siècle dernier, la création électroacoustique remonte à cinquante ans et la musique numérique à plus de quarante ans. Dans cet article, qui s'appuiera sur des exemples issus de mon expérience personnelle, je souhaite évoquer la façon dont le musicien interagit avec les outils de création sonore.

L'exploitation des ressources du son de synthèse suppose une véritable recherche : on ne sait pas toujours comment produire tel effet sensible. Cette exploration du son musical a produit de réelles avancées scientifiques concernant le son et l'audition. Le savoir-faire engrangé est communicable. Le processus peut apparaître ouvrageux, mais l'enjeu musical est de taille : composer le son lui-même, faire jouer le temps dans le son au lieu d'agencer des sons dans le temps.

L'évolution technologique permet des performances accrues - elle entraîne aussi l'obsolescence des outils, ce qui pose de réels problèmes de survie pour les œuvres qui font appel à ces

outils pour leur présentation publique. Le temps réel réintroduit l'interprète dans la musique électroacoustique: il ouvre de nouvelles possibilités d'interactivité, mais il ne facilite pas nécessairement les opérations de composition.

L'ÂGE NUMÉRIQUE

Vers 1956 sont présentées diverses expériences de composition assistée par ordinateur, notamment celles de Lejaren Hiller. Nous en parlerons peu, mais il est clair que l'intelligence musicale qu'on peut insuffler à l'ordinateur ne peut que renforcer sa capacité à mettre en œuvre des outils de création sonore

En 1957, Max Mathews et ses collaborateurs réalisent la première synthèse de sons par ordinateur : le son est calculé sous forme de nombres. Selon Michel Serres, «l'ordinateur peut se dire outil universel : instrument construit et concret sous la main, mais d'application ouverte et indéfinie comme un théorème.» Avec l'usage de l'ordinateur, il n'y a plus détournement,

mais simplement exploitation d'un potentiel très ouvert. C'est la programmation qui fait de l'ordinateur tel ou tel outil : le codage numérique l'habilite à la création sonore. Aussi François Bayle voit-il l'ordinateur plutôt comme un atelier - aidant à développer les outils d'un savoir-faire intellectuel autant que matériel. Le traitement du son numérique peut bénéficier des capacités mathématiques et logiques de l'ordinateur. Les contraintes semblent disparaître, ou plutôt on peut dans une large mesure les choisir ou les modifier.

LE PROGRAMME MUSIC N : UNE BOÎTE À OUTILS LOGICIELLE

Max Mathews, le pionnier de la synthèse des sons par ordinateur, a marqué le domaine de son talent de concepteur. A partir de Music III (1959), ses programmes de synthèse - Music IV, 1961 ; Music V, 1967 - sont en fait des compilateurs, c'est-à-dire des programmes susceptibles d'engendrer une variété de programmes différents. L'utilisateur y est laissé libre de décider du type de synthèse sonore qu'il veut mettre en œuvre : il choisit des modules dont chacun correspond à une production ou une transformation sonore (oscillateur, filtre, additionneur), et il les assemble à loisir, comme s'il «patchait» un synthétiseur

modulaire - possibilité qui rappelle le fonctionnement du Meccano ou du Lego. Contrairement à ce que pensent beaucoup, la conception de Mathews ne copie pas celle des synthétiseurs : elle a au contraire inspiré les dispositifs de Moog et Buchla, réalisés analogiquement en tirant parti de la commande par tension ... mais seulement à partir de 1964, alors que Music III a été écrit en 1959. En fait la conception modulaire de Mathews a marqué la plupart des programmes de synthèse - comme Music 360, Music 11, CMusic, Csound - et des synthétiseurs analogiques ou numériques - comme Arp, DX7, 4A, 4B, 4C, 4X, SYTER - aussi bien que des langages de simulation de circuits électroniques, et plus tard un langage de création d'interactions temps réel comme Max.

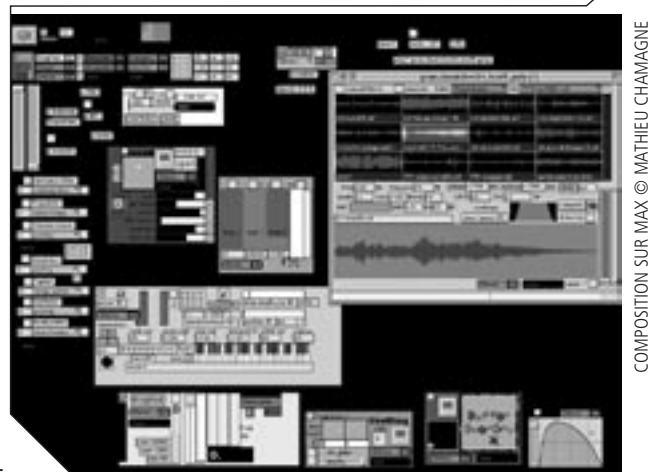
Jusqu'à il y a peu, la vitesse des ordinateurs ne permettait pas l'usage en temps réel de programmes comme Music III, IV ou V. Ces programmes peuvent être vus comme des boîtes à outil purement logicielles : les «modules» que l'utilisateur choisit et assemble sont virtuels, ils correspondent à des segments de programme. L'assemblage est stipulé par une déclaration

textuelle suivant des conventions propres au programme. Un assemblage de modules correspond à un modèle particulier de synthèse : par analogie, on lui donne le nom d'instrument, un instrument pouvant jouer diverses «notes» - correspondant à des «instanciations» de cet instrument précisant les paramètres restés indéfinis (par exemple un instrument donnant des sons à hauteur déterminée pourra en général jouer plusieurs fréquences, voire un continuum de fréquences, correspondant à différentes notes possibles). Dans le cadre du programme, les notes seront donc définies par des instructions donnant leur instant de début, leur durée et la valeur des paramètres qu'on peut faire varier pour l'instrument.

Pour utiliser un programme de synthèse comme Music V, il faut donc définir des «instruments» et donner une liste de notes activant ces instruments. On peut représenter un assemblage de modules sur un diagramme. Certaines mises en œuvre permettent de définir un instrument graphiquement, de même qu'on définit un «patch» dans le langage Max : c'est aujourd'hui chose facile avec les outils graphiques dont on dispose. Il

faut donner aussi quelques spécifications additionnelles, par exemple stipuler certaines fonctions utilisées comme forme d'onde, enveloppe, schéma d'évolution d'un autre paramètres comme le tempo métronomique ... Jusqu'en 1977 environ, ces spécifications étaient faites le plus souvent à l'aide de cartes perforées. Et les ordinateurs dédiés à un seul utilisateur étaient exceptionnels jusqu'au milieu des années 70 : il fallait passer par la file d'attente du «traitement par lots» («batch processing») des centres de calcul - on pouvait attendre plusieurs heures le résultat du calcul des échantillons sonores, et il fallait alors avoir accès à un dispositif capable de convertir les nombres en son. Ainsi, dans les années 60, les musiciens effectuant des synthèses par ordinateur à Columbia ou à Princeton - Hubert Howe, Jim Randall, Geoffrey Winham, Charles Dodge - devaient apporter leurs bandes sur le «Hare-Gear» ou «Tapex» installé hors-ligne aux Bell Labs, à Murray Hill dans le New Jersey.

Avec des logiciels bien définis et structurés comme les programmes Music n, on peut envisager de construire pratique-





ment n'importe quelle structure sonore, en ajoutant au besoin un module supplémentaire mettant en œuvre un processus non envisagé antérieurement. On peut donc dire que les programmes Music n tirent parti du caractère universel de l'ordinateur, et qu'ils mettent à la disposition de l'utilisateur une très grande variété d'outils de création sonore virtuels. Le problème est déplacé du matériel vers le logiciel, de la technologie vers le savoir-faire : la difficulté n'est plus la construction d'un outil, mais sa définition, sa conception, qui doivent tenir compte des caractéristiques de la perception et des impératifs du propos musical.

La question du propos musical se pose différemment pour chaque utilisation. En revanche celle de la perception ne

peut être éludée, car la spécification d'un son se fait en le décrivant dans tous ses paramètres physiques, et non pas en stipulant l'effet recherché. Or la synthèse des sons par ordinateur nous montre que la relation entre cause et effet - entre structure physique et effet sensible - est bien plus complexe que ce qu'on croît. La structure physique du son est connue par construction, et l'écoute du son synthétisé permet de faire l'expérience de son effet sensible. Bien souvent, des relations prescrites en paramètres physiques ne se traduisent pas par des relations semblables - «isomorphes» - entre les attributs perceptifs correspondants. Ainsi on assimile généralement la hauteur perçue à la fréquence du signal physique : mais, pour certains types de sons, la hauteur peut baisser lorsqu'on double les fréquences qui les constituent (Risset, 1986). De tels paradoxes ou illusions acoustiques démontrent la spécificité de la perception et la nécessité d'en tenir compte si l'on ne veut pas que le propos musical soit complètement distordu par son incarnation sonore.

L'exploitation des ressources du son de synthèse suppose donc une véritable recherche : on ne sait pas toujours comment produire tel effet sensible. Cette exploration du son musical a produit de réelles avancées scientifiques concernant le son et l'audition, une meilleure compréhension du son musical et de sa *psychoacoustique*. Le savoir-faire engrangé est communicable. Le processus peut apparaître ouvragé, mais l'enjeu

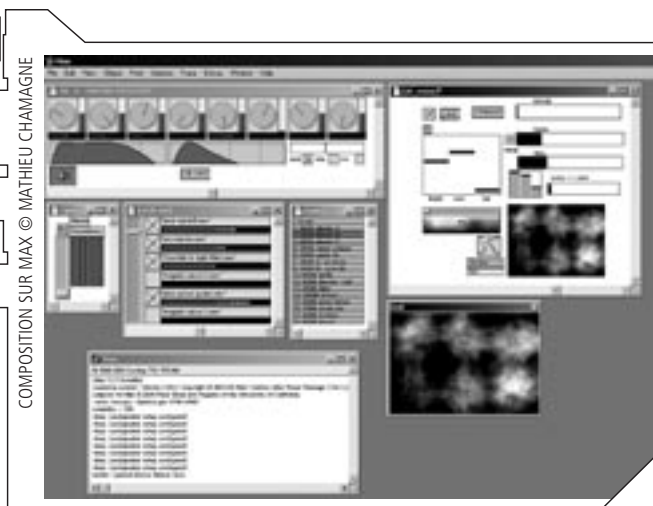
musical est de taille : composer le son lui-même, faire jouer le temps dans le son au lieu d'agencer des sons dans le temps. Et une boîte à outils logicielle comme Music IV, Music V ou CSound permet de transmettre le savoir-faire directement : la «partition» nécessaire pour la synthèse des sons est à la fois une recette de production et une description exhaustive. On peut connaître dans tous ses détails le mode de production d'un effet sonore à partir de l'examen de la partition correspondante.

Ainsi John Chowning m'a fait entendre en 1968 le résultat de ses premières expériences sur la modulation de fréquence (FM), et il m'a laissé ses données de synthèse : j'ai pu immédiatement reconstituer les sons, et j'ai utilisé le procédé dans

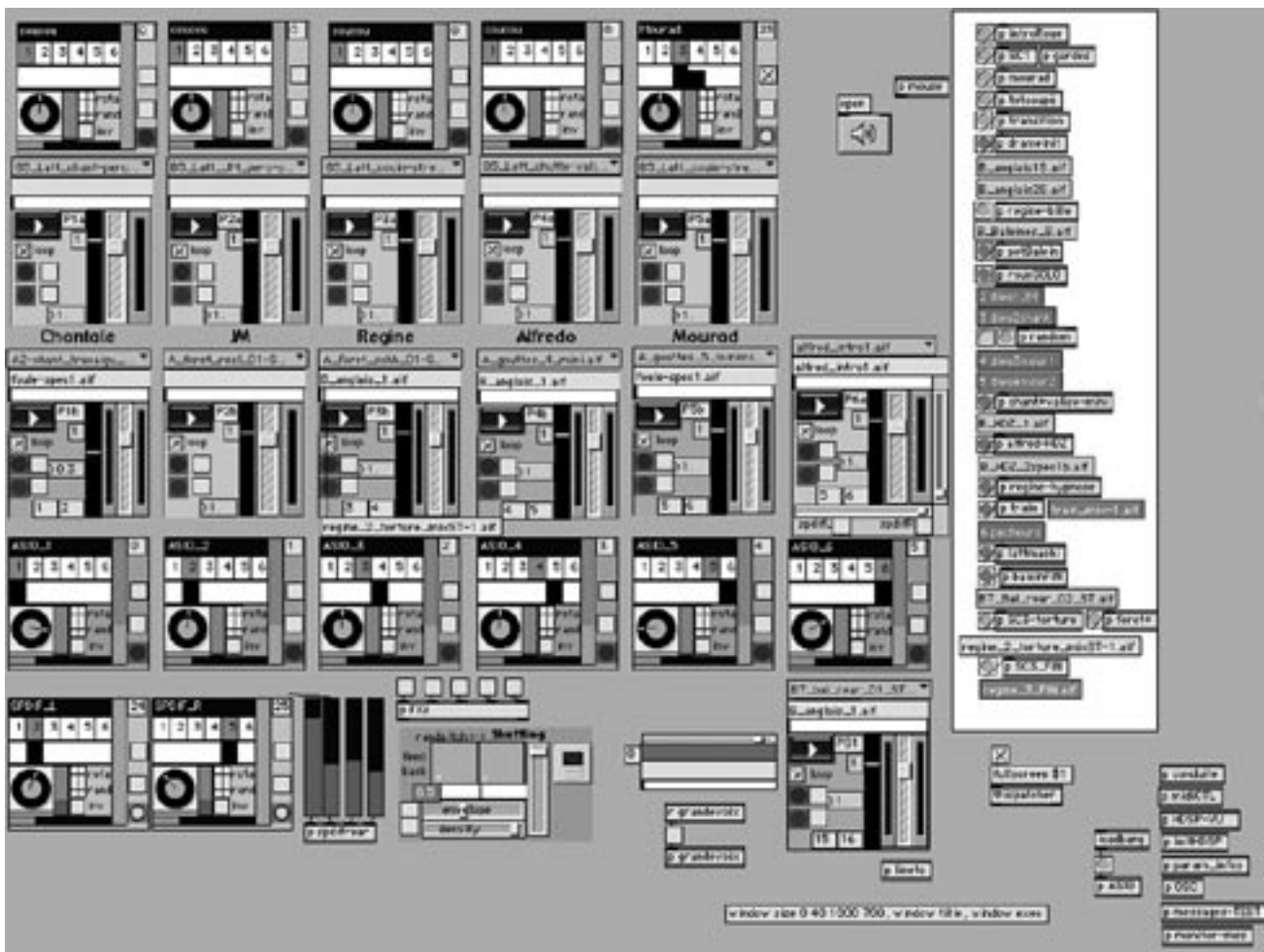
mon œuvre pour bande *Mutations* (entre 7mn41s et 8mn07s). Cette facilité de transmission m'a incité à assembler en 1969 un catalogue de sons synthétisés par ordinateur pour faciliter la transmission du savoir-faire que j'avais développé dans mon exploration de la synthèse du son. Ainsi mes propres données concernant la synthèse imitative de sons cuivrés, prescrivant un spectre s'enrichissant en fréquences aigües lorsque l'amplitude augmente, y compris dans la phase d'attaque, ont été utilisées par

James Beauchamp, Robert Moog - qui a construit des filtres à largeur de bande commandée par tension pour produire des sons cuivrés de façon analogique suivant le même procédé - et John Chowning, qui a pu mettre en œuvre le processus de façon élégante grâce à la FM - ce qui a élargi ses perspectives sur les possibilités de cette technique. On trouve dans mon catalogue une description concise de mes sons paradoxaux - descendant ou montant sans fin, ou montant et descendant à la fois - ce qui rend très facile leur reconstitution : ils sont par exemple disponibles et contrôlables en temps réel sur le processeur audionumérique SYTER, conçu à l'INA-GRM par Jean-François Allouis et commercialisé par Digilog dans les années 80 (cf. Teruggi, 1999).

On peut donc dire avec Marc Battier (1992) que l'usage de boîtes à outils logicielles que sont les programmes Music n et ses dérivés, un «environnement réticulé», a favorisé le développement d'une «économie d'échanges» concernant le savoir-faire sonore. L'accroissement du savoir-faire a donc fourni des pistes pour des outils de création sonore, ou, si



COMPOSITION SUR MAX "LE DRAME DES CONSTRUCTEURS" - MISE EN SCÈNE M-N. BRUN - CIE VENTS D'EST
TRAITEMENT DU SON EN TEMPS RÉEL © MATHIEU CHAMAGNE



l'on préfère, des clés pour bâtir ses propres outils de création virtuels à l'aide de ces boîtes à outils logicielles. J'ai moi-même construit et utilisé ces outils au sein du logiciel Music V pour satisfaire dans mes œuvres certains désirs musicaux, par exemple la composition harmonique du son et le prolongement de l'harmonie dans le timbre (dans *Little Boy* et *Mutations*, réalisées aux Bell Laboratories), les transformations intimes de structures inharmoniques synchrones évoquant des cloches ou des gongs en textures fluides dévoilant «l'intérieur» du son (dans *Inharmonique*, réalisée à l'IRCAM). Chowning a procédé de même pour suggérer des trajectoires dans l'espace physique ou dans l'espace des timbres avec ses œuvres *Sabelith*, *Turenas* ou *Phone*.

On notera que dans le standard à venir MPEG4 pour le codage et la compression des messages audio-visuels, un codage sonore est prévu en termes d'un langage de synthèse voisin de Music V ou de CSound : cette mise en œuvre, effectuée par Eric Scheirer, permettra d'opérer des synthèses et des transformations directement.

Les environnements virtuels ont pu stimuler la création d'outils spécialisés de création sonore. Ainsi le «Graphic

System» démontré par Mathews et Rosler en 1966 pour synthétiser le son à partir de partitions graphiques a-t-il précédé et probablement inspiré l'UPIC de Xenakis, machine à «dessiner les sons musicaux». Dans les années 80, le synthétiseur DX7 a connu un très grand succès public : la qualité et la variété des sons qu'il permettait d'obtenir ne tenaient pas au seul développement technologique et industriel et au choix du procédé de synthèse FM. Il importe de ne pas l'oublier, c'est la recherche logiciel et hors temps réel sur la synthèse FM, effectuée principalement par John Chowning, qui a permis l'invention, l'exploitation sonore et musicale et la diffusion de cette technique dans des outils individuels.

TRAITEMENT DES SONS

En 1967, Sandra Pruzhansky a écrit aux Bell Laboratories un programme simple de montage et de traitement sonore, *SuperSplicer* (le «splicer» est un outil pour réaliser les collants de bande magnétique), à l'intention de Vladimir Ussachevsky, qui a composé en résidence *Computer Piece n° 1* (1968), comportant à la fois des sons concrets traités par ce programme et un mixage de sons de synthèse obtenus avec Music V.

Si la synthèse numérique est une forme de musique électronique, le traitement numérique des sons prolonge la musique concrète. Au studio 123 du GRM, Bénédicte Mailliard a développé au début des années 80 un ensemble de programmes de transformation des sons. Différents types de transformation y sont disponibles : mixage, modulation d'amplitude, spatialisation, filtrage, brassage temporel... Pour chaque transformation, l'utilisateur répond aux questions d'une interface qui lui demande de spécifier les paramètres de la transformation désirée. Il est intéressant de noter qu'un certain nombre de ces transformations utilisent le programme Music V¹, mais de manière interne : l'utilisateur ne «voit» que la transformation, et il travaille donc dans des conditions plus proches de la tradition de la musique concrète. Il faut noter des batteries de filtres résonants, qu'on peut entendre animés par la voix dans *Erosphère* de François Bayle ; Paul Lansky a beaucoup utilisé cette démarche dans ses compositions.

Dans ma pièce *Sud*, réalisée au GRM en 1983-1984, j'ai tiré parti à la fois de la synthèse par Music V et du traitement par les programmes du studio 123. J'ai choisi des sons de synthèse à hauteurs déterminées appartenant à une échelle spécifique - un mode non octaviant, structure «hors-temps» comme celle d'un raga indien ; au contraire les sons concrets choisis n'avaient pas de hauteur déterminée, comme les sons de la mer, ou alors ils avaient une hauteur que je ne contrôlais pas, comme les sons d'insectes ou d'oiseaux. J'ai utilisé les outils du studio 123 pour opérer des transformations rapprochant sons concrets et électroniques : le filtrage résonant des sons de mer ou d'animaux par des filtres accordés suivant le mode choisi impose cette structure de hauteur sur les sons concrets, et la synthèse croisée de sons de synthèse et de sons de mer ou de percussion imprime le flux énergétique des sons naturels sur les harmonies synthétisées. De telles opérations faisant appel à des outils d'hybridation sonore évoquent la parole de Cézanne : «marier des courbes de femmes à des épaules de colline».

Lors d'une synthèse, on est à la source du son, on peut le modifier de façon intime, et par exemple changer sa durée indépendamment de sa fréquence. Il n'en va pas de même si l'on procède à des traitements, qui tendent à opérer des changements de façon plus globale. Ainsi le ralentissement de la vitesse d'une bande magnétique - ou du taux d'échantillonnage pour des sons numériques - modifie la durée et aussi, inséparablement, la fréquence. Pour effectuer des transformations plus intimes, il faut souvent se ramener à la situation de synthèse, en tirant parti de processus *analyse-synthèse* : on analyse le son en composantes élémentaires susceptibles

de se recombiner pour reconstituer le son initial. En modifiant certains éléments avant la resynthèse, on peut alors effectuer des transformations intimes, par exemple l'étirement temporel sans modification de fréquence. Plusieurs processus permettent ce type de traitement, par exemple le codage prédictif, le vocoder de phase, et la transformation de Gabor, mise en œuvre par Daniel Arfib dans le programme Sound Mutations², et que j'ai utilisée dans *Invisible* pour étirer le son dans un rapport qui peut dépasser 100, ou pour réaliser des synthèses croisées de la voix et du vent, le souffle du vent prenant la place de la vibration des cordes vocales. Pour que la parole reste intelligible en dépit d'étirements, il faut ralentir les parties vocaliques mais garder le même débit temporel dans les segments comprenant des consonnes comme t, p ou k, pour lesquelles un étirement temporel interférerait avec l'identification. La transformation de Gabor a inspiré la transformation en ondelettes, développée par Morlet et Grossman et appliquée dans le domaine sonore par Kronland-Martinet, Guillemain, Boyer, Wickerhauser et d'autres.

Le traitement musical des sons est en pleine expansion, et il importe de maîtriser ses ressources musicales. Le domaine des effets audionumériques est l'un des secteurs importants de la création sonore : il faut noter l'existence d'une action européenne COST suscitée par Daniel Arfib, et qui associe certains de ces acteurs pour constituer une documentation et organiser des colloques «DAFx» (Digital Audio Effects).

Le traitement des sons se prête moins bien que la synthèse à la spécification d'un programme général. Pourtant on peut considérer qu'un environnement logiciel comme MATLAB correspond assez bien dans le domaine du traitement à ce que Music n proposait pour la synthèse, dans la mesure où il définit un certain nombre de «primitives», de fonctions de base dont la combinaison peut permettre la mise en œuvre d'un traitement. Là encore, les logiciels permettent de définir des outils virtuels, qui peuvent être «réifiés», matérialisés en unités de traitement tels que les boîtes d'effet Lexicon ou les unités de traitement du signal SPX. Les simulations informatiques de réverbération sans coloration par Schroeder et Logan, Chowning et Moorer ont permis la mise en œuvre de réverbérations numériques de haute qualité. Les circuits numériques spécialisés permettent d'accélérer les traitements et d'accéder au «temps réel», ce qui dispense de stocker les sons, gourmands en place mémoire, et qui rend possible la réaction et la commande en «temps réel» le traitement par des gestes.

TEMPS RÉEL

La dialectique temps réel/temps différé est importante en ce qui concerne les outils de création sonore. Traditionnellement, la composition est plutôt une activité hors-temps : en revanche l'interprétation suppose l'écoute, elle implique donc le « temps réel ». Or les techniques de studio supposent toute une préparation, et l'usage de l'ordinateur n'atteint au temps réel que si les calculs requis par la synthèse peuvent se faire assez rapidement pour permettre la modification du résultat à l'écoute sans délai appréciable ou gênant.

Qui peut le plus peut le moins : si le temps réel permet les mêmes opérations que le temps différé, pourquoi s'en priver et ne pas profiter de ses avantages possibles ? La notion de boîte à outils logiciel peut s'étendre aux processus temps réel. On voit souvent des logiciels spécifiques d'effets sonores susceptibles d'être inclus dans le cadre de boîtes à outils plus générales. Certains des programmes du studio 123 ont été portés sur le synthétiseur audionumérique SYTER, ou dans le logiciel GRM-Tools. Ce logiciel peut être utilisé séparément pour la transformation de sons, mais il peut aussi être inséré comme « plug-in » dans des langages généraux de montage, mixage et transformations tels que Pro-Tools et CuBase³. Il s'agit d'une possibilité actuelle et probablement d'avenir (cf. Arfib, 1998). La mise en œuvre de structures gigogne en temps réel pose toutefois de délicats problèmes de compatibilité des protocoles. Ainsi un logiciel comme MidiShare, écrit par Yann Orlarey du GRAME, facilite-t-il la compatibilité de différents programmes.

Le temps réel réintroduit l'interprète dans la musique électroacoustique : il ouvre de nouvelles possibilités d'interactivité. Déjà l'électronique avait permis l'apparition de nouveaux instruments, mais ces instruments supposaient des interprètes virtuoses. Avec l'informatique, la combinatoire et la présence de mémoires permettent de relayer l'instrumentiste dans ses fonctions de déclenchement et de commande, et donc d'instaurer des modes plus complexes de contrôle en temps réel du rendu musical.

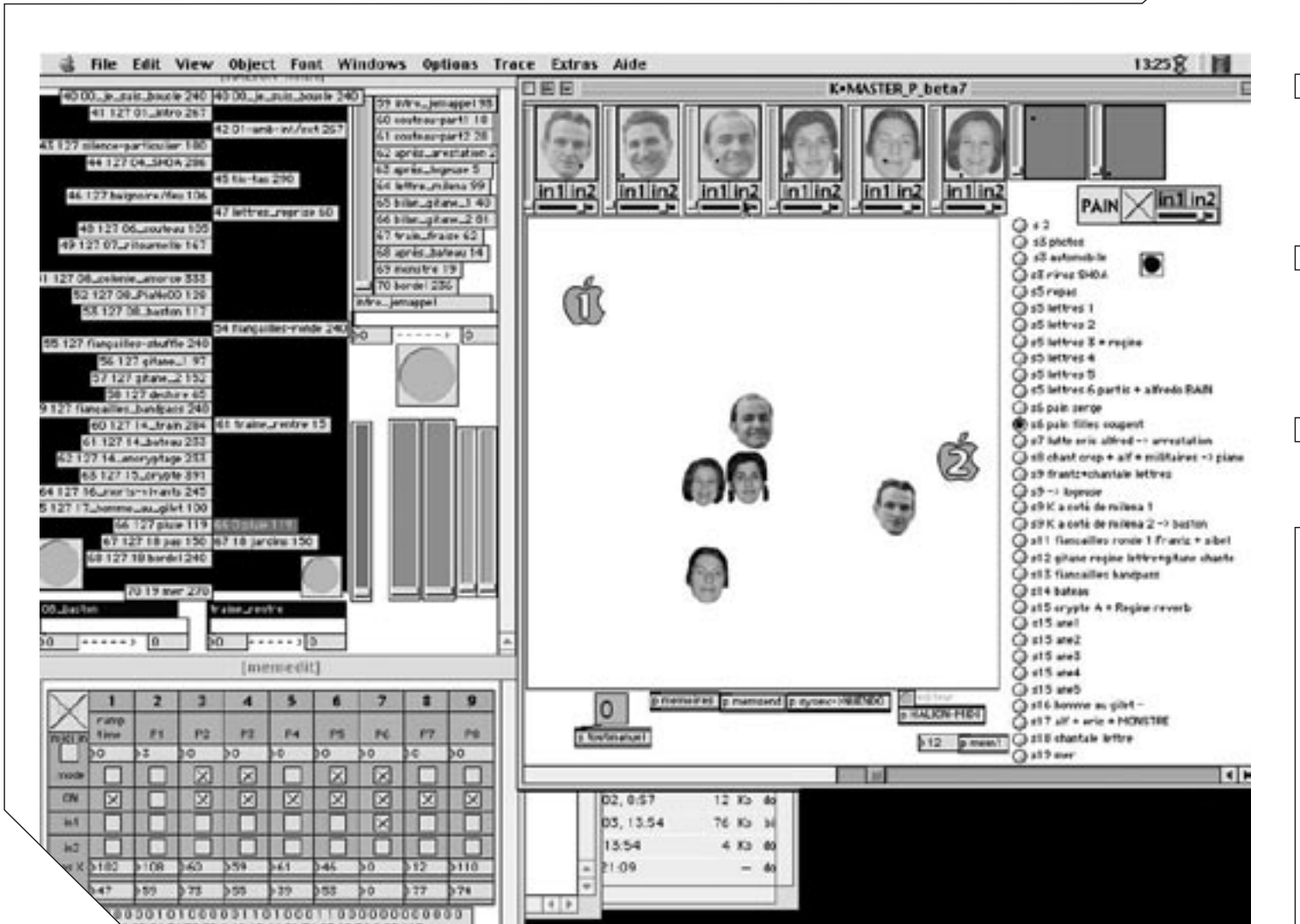
Dès la fin des années 60, le recours à des systèmes hybrides avait permis d'allier ordinateur et temps réel : la commande de VCO et VCA (oscillateurs/amplificateurs commandés par tension - voltage-controlled oscillators/amplifiers) demande un taux d'information considérablement plus faible que la spécification de l'onde sonore dans tous ses détails temporels ; ainsi la spécification d'une onde sinusoïdale à fréquence constante ne demande que deux nombres - fréquence et amplitude - au lieu de dizaines de milliers de nombres par seconde. Avec le système temps réel hybride Groove, datant de la fin des années

60, Max Mathews et Richard Moore ont spécialement étudié les possibilités de contrôle par le musicien, offrant une gamme étendue, depuis le jeu instrumental (comme un organiste qui fait un geste par note : il contrôle tout, mais l'exigence technique est très grande) jusqu'au geste unique d'un auditeur qui ne fait que déclencher l'écoute d'un enregistrement (il n'a pas d'exigence technique à satisfaire, mais il ne dispose que d'un contrôle réduit aux équilibres d'intensité, sans possibilité de jouer sur le temps). Des modes de contrôle intermédiaires offrent un grand intérêt, par exemple un mode *Music minus one* où le musicien ajoute une voix à un texte musical déjà réalisé et mémorisé dans la machine - mais le musicien n'est plus ici assujéti au temps implacable d'une bande - ou un mode *chef d'orchestre* dans lequel le musicien, sans jouer aucune note, « bat la mesure », déterminant le tempo et veillant en même temps à l'équilibre entre les voix (un processus qui avait suscité l'intérêt de Pierre Boulez). Dans l'usage de Groove, on peut élaborer une interprétation « par couches », en effectuant plusieurs sessions successives faisant se succéder différents modes de commande. Le contrôle du tempo par des battues, que Mathews a repris dans son « radio drum », joue un rôle important pour l'animation rythmique de la musique.

Le Synclavier, premier synthétiseur numérique conçu par Jon Appleton et Sydney Alonso dans les années 70, a bien pris en compte pour le contrôle en temps réel certains concepts dégagés dans Groove : Appleton, Frank Royon Le Mée et d'autres ont démontré l'usage musical du Synclavier pour la scène aussi bien que pour la composition. Joel Chadabe a « détourné » le Disklavier pour contrôler en temps réel certains aspects de la composition elle-même : dédaignant le clavier, il a utilisé une antenne Theremin pour déterminer en fonction de gestes manuels des paramètres compositionnels comme la densité ou la consonance.

L'IRCAM, créée par Pierre Boulez dans les années 70, a comporté à ses débuts plusieurs départements - instrument, électronique, ordinateur, pédagogie : mais la présence du numérique s'imposera vite dans tous les départements et toutes les activités ou presque. La préoccupation des possibilités temps réel y a joué un rôle particulièrement important dans les années 70 et 80 : les machines 4A, 4B, 4C, ..., 4X, ont été conçues à l'IRCAM par Peppino Di Giugno en vue du fonctionnement temps réel, parfois déclaré seule voie d'avenir - même si nombre d'œuvres importantes réalisées à cette époque, comme *Arcus* de York Höller, *Mortuos Plango Vivos Voco* de Jonathan Harvey, *Désintégrations* de Tristan Murail, *Archipelago* de Roger Reynolds, ont été réalisées hors temps réel.

Le protocole MIDI (Musical Instrument Digital Interface),



masse informatiques, seront actualisées pour les technologies émergentes.

On l'a bien vu pour les pièces conçues pour le processeur 4X de l'IRCAM : les œuvres faisant appel à un dispositif temps réel nécessitent en général un travail important (plus d'un homme-année pour *Répons* de Pierre Boulez) pour être «portées» sur des dispositifs ultérieurs, les technologies anciennes étant vite dépassées et inutilisables. Les centres et les musiciens sont maintenant bien conscients de ce problème - qui sera sans doute de moins en moins aigu à mesure de l'augmentation de la puissance des ordinateurs, permettant d'assurer avec le seul logiciel des performances qui, il y a peu encore, nécessitaient le recours à des circuits ou des cartes DSP spécialisées, éphémères et difficiles à programmer.

CONCLUSION

Nous assistons à une extraordinaire course à la vitesse et à la performance dans le secteur de l'informatique, dont les progrès ouvrent des possibilités nouvelles. La téléinformatique - le travail à distance en réseau, tirant parti du World Wide

Web - va faciliter la diffusion de nouveaux outils de création sonore à des utilisateurs de plus en plus nombreux.

Cependant il ne faut pas oublier la nécessité du savoir-faire, du discernement et de la réflexion. Le temps réel ne facilite pas nécessairement les opérations de composition. Composer, c'est en un sens s'affranchir des contraintes du temps réel, concevoir soigneusement un parcours dans le temps - en prenant son temps. L'originalité des nouvelles possibilités de création sonore est de nous permettre de composer le son lui-même : pas seulement de disposer des sons dans le temps, mais de disposer du temps dans le son... ce qui ne peut se faire que hors temps.

Jean-Claude RISSET

Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique - CNRS - Marseille

Ce texte est extrait de :

"Interfaces homme-machine et création musicale"

Vinet H. © Hermès Science Publications, 1999



- 1 ➔ Il a été prévu dès la conception du programme Music V la possibilité de l'utiliser pour des transformations sonores et pas seulement pour la synthèse : je l'ai fait moi-même à l'IRCAM avec *Songes* et à Marseille avec *Attrac-teurs étranges et Invisible*. Cette possibilité existe aussi dans CSound.
- 2 ➔ Ce programme, boîte à outils permettant certaines transformations sonores, présente certaines analogies avec Audiosculpt, un programme disponible dans le cadre du Forum IRCAM et très utilisé.
- 3 ➔ J'ai utilisé Pro-Tools, muni des plug-in GRM-Tools, pour la réalisation au GRM de ma pièce *Elementa* (1998) - le mouvement Focus tire parti tout spécialement du plug-in de spatialisation.
- 4 ➔ Dans cet ordre d'idées, il paraît souhaitable de développer l'usage musical de tablettes graphiques, commodes pour spécifier des courbes pouvant définir ou modifier des gestes de contrôle.
- 5 ➔ Depuis plus de vingt ans, le groupe formé à Grenoble par Claude Cadoz, Jean-Louis Florens et Annie Luciani porte le nom d'ACROE - Association pour la Création et la Recherche sur les Outils d'Expression.

Bibliographie sélective

- ▶ *Actes de l'Académie de Bourges*, III (1998). Composition/diffusion en musique électroacoustique. Editions Mnemosyne, Bourges.
- ▶ Battier, M. (1992). *Sculpter la transparence*. Les cahiers de l'IRCAM, n° 1 : Composition et environnements informatiques, 57-75.
- ▶ Battier, M. (1995). *Une nouvelle géométrie du son - le paradoxe de la lutherie électronique*. Les cahiers de l'IRCAM, n° 7 : Instruments, 43-56.
- ▶ Bayle, F. (1993). *Musique acousmatique - positions, propositions*. INA-GRM/Buchet-Chastel, Paris.
- ▶ Chion, M. (1982). *La musique électroacoustique*. Que sais-je n° 1990, P.U.F., Paris.
- ▶ Fatus, C. (1994). *Vocabulaire des nouvelles technologies musicales*. Minerve, Paris.
- ▶ Genevois, H., & de Vivo, R., ed. (1999). *Les nouveaux gestes de la musique* (comptes rendus du Colloque GMEM 1997). Editions Parenthèses, Marseille.
- ▶ Leipp, E. (1971). *Acoustique et musique*. Masson, Paris.
- Mathews, M.V. (1969). *The technology of computer music*. M.I.T. Press, Cambridge, Mass.
- ▶ Mathews, M.V., and Pierce, J.R., editors (1989). *Current Directions in Computer Music Research* (avec exemples sonores sur disque compact). M.I.T. Press, Cambridge, Mass, pp. 263-289.
- ▶ Moles, A. (1960). *Les musiques expérimentales*. Ed. du Cercle d'Art Contemporain, Paris/Zurich/ Bruxelles.
- ▶ Risset, J.C. (1971). *Paradoxes de hauteur : le concept de hauteur n'est pas le même pour tout le monde*. Proceedings of the 7th International Congress on Acoustics, Budapest, 613-616.
- ▶ Risset, J.C. (1993). *Synthèse et matériau musical*. Les cahiers de l'IRCAM, n° 2: La synthèse sonore, 43-65.



- ▶ Risset, J.C. (1997). Problèmes d'analyse : quelques clés pour mes premières pièces numériques, *Little Bay* et *Mutations*. In «Analyse en musique électroacoustique», Actes de l'Académie Internationale de Musique Electroacoustique 1996 (avec exemples sonores sur disque compact). Acréon-Mnémosyme, Bourges , 169-177.
- ▶ Schaeffer, P. (1952/1998). *A la recherche d'une musique concrète*. Editions du Seuil, Paris.
- ▶ Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux*. Editions du Seuil, Paris.
- ▶ Varèse, E. (1983). *Ecrits*. Textes réunis par Louise Hirbour. Christian Bourgois, Paris.

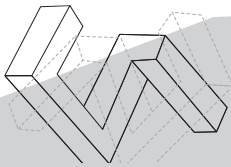
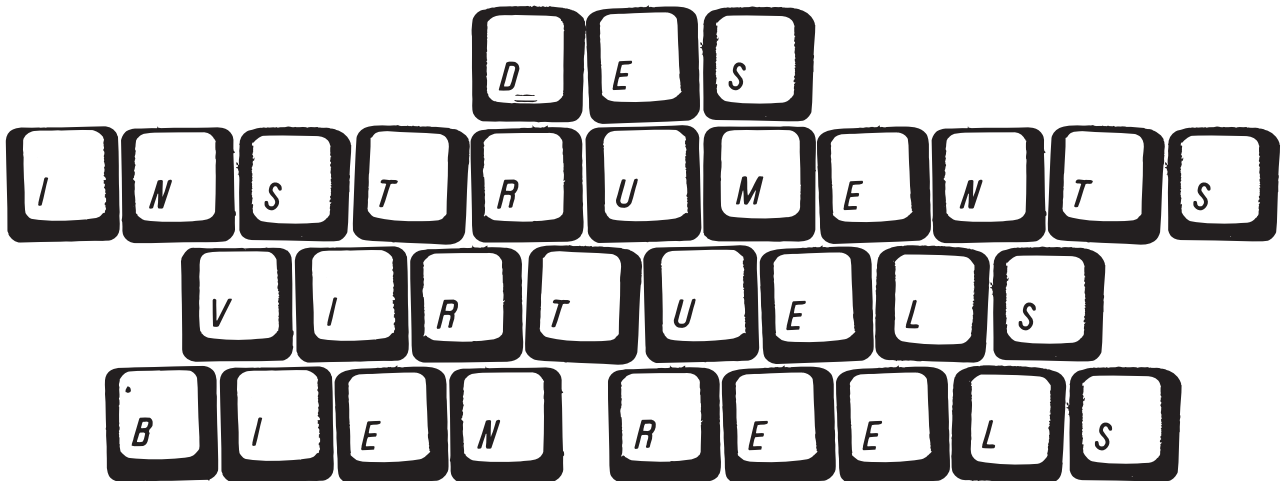
Une bibliographie importante (280 références) sur le geste musical - problématique liée à celle des nouveaux outils de création sonore - est disponible sur le site :

http://www.ircam.fr/equipes/analyse-synthese/wanderle/Gestes/Externe/references_list.html

Discographie (extrait) de Jean-Claude Risset

- ▶ «Risset-Mutations», collection INA-GRM AM 564 09 (MFA)
- ▶ «Risset : Sud, Dialogues», INA C1003 (distribution Harmonia Mundi)
- ▶ «Jean-Claude Risset», Wergo 2013-50 (distribution Harmonia Mundi).
- ▶ «Risset : Elementa», INA (INA-GRM, 2002)





Daniel ARFIB

Daniel Arfib est à la fois un scientifique et un musicien. Chercheur au CNRS à Marseille depuis 1977, il y a développé de nombreux outils de synthèse par ordinateur, de transformation des sons et élaboré de nouvelles possibilités pour la conception et la réalisation d'instruments de musique numériques. Il participe à des actions européennes dont DAFx (effets audionumériques) et ConGAS (contrôle gestuel de systèmes audionumériques). Il est aussi compositeur de musique sur ordinateur, avec des œuvres telles que « le Souffle du Doux » ou « Fragments complets » et joue aussi sur scène avec les instruments issus de la recherche (groupes « Fotosonix » et « Tutti quanti computing orchestra »).

Nous allons décrire dans cet article des instruments de musique virtuels, qui se jouent sur scène avec des instrumentistes en chair et en os. Ils font appel, aussi bien dans leur conception que leur réalisation, à des processus abstraits, qui brisent la chaîne cause-effet d'un instrument acoustique, où le son est relié au geste de l'instrumentiste par des systèmes physiques. Instruments virtuels donc, mais on verra que la virtualité n'est pas forcément là où on pense qu'elle est. Mais les instruments réels aussi, car pour exotiques qu'ils soient, des objets sont manipulés par des instrumentistes, et des sons entendus par des auditeurs.

Mais avant de partir dans la description de ces instruments virtuels bien réels, voyons si l'on peut les insérer dans ce thème plus général qui est la virtualité dans le monde des arts.

LES INSTRUMENTS VIRTUELS RAMÈNENT DANS L'INVISIBLE CE QUI EST NORMALEMENT VISIBLE

La relation du virtuel et de l'art peut être ressentie comme une part du rapport du visible à l'invisible. En effet, l'art peut être vu comme la manifestation visible d'une présence invisible, nommée inspiration dans nos doctrines occidentales, mais pouvant ailleurs être sujet à l'expression d'une divinité sous-jacente au monde. C'est donc dans un contexte chargé qu'est arrivée en science de l'information la notion de « réalité virtuelle », un jeu de mot insensé et à la fois porteur de sens, et celle « d'instruments de musique virtuels ». Le virtuel remplit d'abord la fonction de cacher, d'être invisible, de disparaître. Dans le domaine du virtuel, il s'agit donc de savoir ce dont on parle, avant de dire où cela nous mène.



LE VIRTUEL EST UN NIVEAU D'ABSTRACTION, PAS UNE NÉGATION DU RÉEL

Tout d'abord la virtualité : est-elle uniquement la négation du réel, ou un niveau d'abstraction indépendant? Je pencherais personnellement pour la seconde option : la virtualité en un sens ne dénie pas le réel, elle le précède, dans l'ordre de la manifestation : c'est une idéation, une abstraction qui a son sens en elle-même. A titre d'exemple, un son virtuel est un son qui ne provient pas d'un mécanisme physique comme une corde ou une caisse de résonance mais d'un processus de calcul de signaux (comme ceux d'un CD, qui contient 44100 nombres successifs par seconde). Pour autant ce son calculé ne dénigre pas le réel, on l'entend à travers des hauts-parleurs et l'oreille de l'auditeur va conduire cette vibration vers les nerfs auditifs sans distinguer une réalité ou une virtualité. C'est au niveau de la perception que l'on pourra ou non déceler par exemple une nappe de sons de synthétiseurs plutôt qu'un ensemble de violons.

VIRTUALITÉ ET CORPORÉITÉ

On sent toutefois que la virtualité est un monde d'action et d'interaction qui est différent du monde dit « réel » : les objets ne sont pas les mêmes, et ils réagissent d'une manière

différente. Par exemple une image vidéo peut être couplée à un geste par une relation sortant de l'ordinaire. Le couplage entre le mouvement d'un danseur et une telle image procède de l'imagination créatrice plus que des lois de la mécanique. C'est donc au sens de la corporéité qu'il faut évaluer la notion de virtualité : ce qui est virtuel est en soi décorporéisé. La virtualité n'exclut pas le sentiment de présence ; d'autre part l'existence de la « réalité mixte » où des éléments de virtualité s'ajoutent à des éléments de réalité, brouille encore le discours.

VIRTUALITÉ ET PRÉSENCE : PRÉSENCE DU SON, PRÉSENCE DE L'INSTRUMENTISTE

La question de la présence dans le virtuel est importante. Pour prendre le sujet de la matière sonore, le son, virtuel ou réel, est-il présent ou non ? Et c'est là que réel et virtuel s'emmêlent à merveille : un son modifié par ordinateur est à la fois réel et virtuel. De la même manière, des instrumentistes utilisant des instruments « virtuels » peuvent avoir un sentiment de présence ou non suivant la capacité du système à installer un sentiment personnel. Ce sentiment de présence, à la fois pour le spectateur et pour l'acteur est un fait majeur du monde de l'art. Il ne signifie pas de produire une sensation conventionnelle, le propos peut être décalé, mais d'installer



l'impression d'un monde imaginaire qui trouve une cohérence dans le référentiel humain.

L'INSTRUMENT DE MUSIQUE NUMÉRIQUE

L'instrument de musique numérique est une variété essentielle de l'orchestre contemporain. Il va de l'adjonction de dispositifs électroniques (guitare électrique) à la confection de rapports entre captation d'une image et son qui débordent largement le concept d'instrument. On peut parler dans ce dernier cas de sonification de chorégraphie plus que d'instrumentation musicale.

Les instruments de musique numérique que nous avons réalisés au Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique du CNRS sont une combinaison d'un programme de synthèse sonore, de capteurs gestuels, et d'un programme de mise en correspondance entre les données du geste et les données du son. Ce qu'on nomme capteur gestuel est ici tout périphérique d'ordinateur qui recueille des informations sur le mouvement humain. La souris en est un, quoique sûrement un des moins maniables pour le contrôle gestuel de processus sonores, mais il en existe bien d'autres, qu'ils soient des pièces rapportées sur des instruments classiques ou des périphériques alternatifs (tablettes, joysticks, caméra vidéo en particulier).

Les caractéristiques de nos instruments sont qu'ils donnent la primauté au son numérique, qu'ils utilisent des périphériques mis en contact avec le toucher de l'être humain, qu'ils sont pris en charge par les deux mains, et qu'une attention toute particulière est donnée à la relation geste-son. On trouvera ainsi dans ce domaine des instruments « faits au labo » le « Voicer », l'émulateur photosonique, la Corde filtrante, les « Scanglove s », etc.

SON RÉEL, SON VIRTUEL

Dans ces instruments, le son est numérique et sort des hauts-parleurs, à partir d'un programme d'ordinateur, mais cela en soi n'est pas un gage pour définir si le son est naturel ou virtuel : nous sommes tellement habitués au CD que nous quali-

fierons de naturel un son simplement enregistré. Nous assemblons des modules informatiques pour créer des programmes de synthèse et de transformation sonore, et notre démarche à la fois scientifique et technique est celle-ci : pour nous, le son numérique n'imité pas, il explore. La définition d'un son « virtuel » n'est donc pas si simple : entre la variété allotropique d'un son enregistré et la synthèse ex abrupto, il y a place pour mille variations. Mais en fin de compte, l'oreille sait trouver de quoi se nourrir, et les sons de synthétiseur deviennent aussi typés que ceux des instruments.

GESTE RÉEL, GESTE VIRTUEL

Le geste lié aux instruments acoustiques est codifié par la matière : entre le geste du guitariste, ou du violoniste, et le son, ce sont les lois de la physique qui sont mises en œuvre. C'est à la fois la gloire et la limitation de ces instruments : on joue avec les lois de la nature, et cela assure une cohérence, et une limite.

Le geste lié à la virtualité est a priori délié de ce type de contrainte. Geste libre donc ? Essayez de jouer ou de simuler le jeu d'un piano dans le vide, et vous verrez que les touches sont bien utiles. Le geste instrumental virtuel n'est pas nécessairement un geste libre expressif, à notre sens il ne l'est même pas du tout : le geste instrumental n'a pas besoin d'être beau, mais d'être en parfaite coordination avec le son émis. Le son par contre a besoin d'expressivité, et le geste est à son service. Le luthier informatique a donc les coudées franches, et il peut définir à loisir quels types de gestes vont conduire le son, car il va aussi définir les lois qui lient gestes et sons. Des typologies de ces gestes virtuels tombent sous le sens : par exemple un geste de décision s'opère à un moment donné, alors qu'un geste de modulation est une variable du temps. Les capteurs de surface telles les tablettes graphiques sont étonnantes de précision, et le geste du crayon y est spontané. Les gestes opérant sur un joystick le sont devenus tout autant. L'utilisation d'une tablette multipoint est plus aventureuse, et les « doigts pointants » sont encore des objets à l'état de recherche.

GESTE - SON, QUEL LIEN ?

Lier le son au geste, qu'est-ce donc ? C'est en fait relier l'intention du geste à l'expression du son, chose plus facile à dire qu'à faire. Concrètement, il faut relier mathématiquement les données du geste aux paramètres de synthèse du son. C'est un travail d'informaticien musical, qui nécessite une grande expertise : il faut que les gestes soient adéquats, et par exem-



ple, dans le cas de la bi-manualité, que les tâches à accomplir par chacune des mains répondent bien à la coordination ou la complémentarité. Ainsi seulement on obtient un instrument de musique virtuel performant.

VOIX VIRTUELLE, NAVIGATION ET FILTRAGE, SCULPTURE DYNAMIQUE

Nous allons maintenant décrire trois réalisations, effectuées respectivement par Loïc Kessous, Daniel Arfib/ Patrick Sanchez, et Jean-Michel Couturier au Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique au CNRS de Marseille. Ces instruments illustrent des propos musicaux différents, car la démarche vraie est de partir de ce que l'on veut dans le son, et de réaliser une application pratique qui illustre bien la notion d'instrument avec ce concept musical déterminé.

Le premier instrument est le Voicer, qui consiste en un contrôle bi-manuel de synthèse de voyelles. Ce chant de voyelles est piloté par deux périphériques, une tablette graphique qui contrôle la mélodie avec des gestes circulaires, et un joystick qui gère l'articulation des voyelles. Pour en jouer, il faut comprendre la distinction faite ici entre la mélodie et le timbre. Dans le Voicer, le timbre est celui d'une voyelle artificielle, et donc on se déplace de voyelle en voyelle à l'aide d'un joystick. La mélodie, elle, est jouée avec une tablette graphique, et l'on dispose d'une sorte de clavier circulaire, avec la fonction supplémentaire d'un passage continu entre deux secteurs, ce qui permet en particulier le vibrato.

Le second est l'émulateur photosonique, qui répond à la double action de circuler dans une base de sons, et de sculpter les sons piochés dans cette base. Emuler, c'est simuler par programme un appareil existant, ici le synthétiseur optique photosonique de Jacques Dudon. Les gestes de faire bouger une lumière et un filtre sont ici remplacés par l'action bi-manuelle encore sur une souris «absolue» (le point sur l'écran est le point sur la tablette) et un stylo associé à une tablette graphique. Le choix d'un disque, ensemble des sonorités dans lesquelles on navigue, assure l'espace des sons disponibles ; les disques sont réalisés par l'Atelier d'Exploration Harmonique. L'ensemble des gestes possibles devient l'établi de composition, d'interprétation et d'improvisation possible. Pour utiliser l'émulateur, il faut combiner deux gestes : l'un va décrire à l'aide de la souris des mouvements linéaires, circulaires, d'arches qui donnent la tonalité du son, l'autre va sculpter le son, horizontalement c'est celui d'un rehaussement d'har-

moniques, verticalement c'est un effet Doppler, changement de fréquence lié au mouvement, qui permet en particulier des vibratos.

Le troisième instrument est la Corde filtrante, dans lequel les équations d'une corde molle (bougeant suffisamment lentement pour qu'on voit le mouvement) sont utilisées pour piloter le filtrage d'un bruit coloré. Les mouvances de la corde, ses ondulations, ses retours au repos induisent des comportements similaires au niveau du son. Un monde étrange se déroule alors auditivement. Les évolutions sont amenées par un modèle semi-physique de corde dont les paramètres sont contrôlés par le musicien. La corde est modélisée par un ensemble de masses, de ressorts et d'amortisseurs, formant un système que l'on peut mettre en mouvement en appliquant des forces sur les masses. Une fois mise en mouvement, le musicien peut contrôler en temps réel l'évolution de la corde en agissant sur ses paramètres (raideur, amortissement). La corde est généralement affichée sur un écran, procurant un retour visuel pertinent, car l'évolution de la corde est directement liée à ce que l'on entend : l'évolution du spectre du son. D'autres instruments, tels le Scangloves, l'Argran, le Xtar, la Corde scannée, ont été développés, et font l'objet de recherches scientifiques (dont deux thèses) et de représentations musicales (TQCO, Fotosonix). Car tous ces instruments de recherche sont aussi des instruments de scène, où ils se combinent avec d'autres instruments, acoustiques ou électriques.



DOIGTS POINTANTS © DR

VIRTUEL OU NON, UN INSTRUMENT EST UN INSTRUMENT

Qu'est ce qu'un instrument musical, donc, qu'il soit virtuel ou réel ?

Tout d'abord il faut qu'il puisse exister comme une entité reconnaissable, qu'on puisse dire « cet instrument est un Voicer » comme on dit « cet instrument est une guitare » par exemple. Ce n'est pas seulement le timbre de l'instrument qui va le caractériser, mais les gestes familiers que l'on peut opérer. Pour s'intégrer, ces nouveaux instruments doivent pouvoir être joués non seulement en solo, mais aussi en groupe, et cela dans différents styles, et avec des configurations variables. Avoir un répertoire est judicieux, même si au départ l'écriture tient plus du guide graphique que de la partition. On peut donc dire qu'un instrument de musique numérique est plus qu'une combinaison d'éléments constitutifs, il s'incorpore et devient un élément préhensible et compréhensible.

INVENTER, COMPOSER, TRANSMETTRE

Quelles implications l'usage de la virtualité peut avoir dans la musique ? Le fait que l'instrument utilise des techniques de la virtualité n'y change rien : l'instrument de musique numérique est d'abord un instrument de musique. On pourra donc inventer de nouveaux gestes, de nouveaux jeux instrumentaux, notamment en formation, et bien sûr improviser. On pourra composer, et même si écrire le geste, l'expressivité, les nuances, les espaces sonores est un art nouveau, il s'appuie sur l'acte pédagogique, la transmission. Que transmettre donc ? Le geste ou le son ? La pédagogie est peut-être en fait

la transmission du lien entre l'instrument et l'instrumentiste. Les instruments virtuels posent de nouveaux challenges (ou défis), ils permettent aussi de nouvelles explorations, qui tournent toutes autour de l'humain. Car le virtuel, aussi pur soit-il, s'appuie sur la faculté perceptive, sensorielle mais aussi neuronale, de l'homme.

CONCLUSION

La virtualité dans l'art ? Un thème récurrent depuis l'utilisation des techniques numériques, au point que le référentiel culturel a beaucoup changé en vingt ans. La modernité de l'équipement ne suffit pas pour épater le public, et la prouesse technique n'est pas gage d'émotion. C'est donc souvent avec un souci de mêler esthétique et science que se réalisent les meilleures alchimies sonores actuelles.

Daniel ARFIB

Laboratoire de Mécanique et d'Acoustique - CNRS - Marseille
<http://www.lma.cnrs-mrs.fr/~IM>



VOICER DEMO © DR



ARTISTS • PASSIONS



EXTRAIT DU DVD © DR

Tournage aux Rencontres de La Villette Paris, Toussaint 2003

par l'atelier cinéma du lycée Jules Rieffel (44 - Saint-Herblain)

Chaque année, les Rencontres de La Villette veulent découvrir, « en éclaireurs, de nouveaux territoires, de nouvelles marges, en milieu urbain, rural, hospitalier, carcéral... » Avec leurs représentations de danse hip hop, de théâtre du réel, leurs concerts, tables rondes et débats, ateliers de pratiques, les Rencontres de La Villette proposent un « bouillon de culture d'où émergent des créateurs atypiques. »

Une première expérience de collaboration avec l'enseignement agricole avait conduit le lycée de Laval à réaliser un documentaire de 25 mn sur les Rencontres 2001 et a donné envie à l'équipe des Rencontres de La Villette de réitérer l'opération.

L'Atelier Cinéma (abréviation pour : Atelier de Pratiques sociales et culturelles Audiovisuel-cinéma) du lycée Jules Rieffel de Saint-Herblain a été sélectionné pour participer aux Rencontres de la Villette 2003. Soucieux de ne pas refaire la même production que celle de Laval, il fut rapidement décidé de tourner quatre sujets destinés à être diffusés sur le site Internet, donc des films de très petits formats, bien adaptés au téléchargement. Cette opération, qui entre dans le cadre de la convention "agriculture culture" a été financée en grande partie par la Direction Générale de l'Enseignement et de la Recherche (DGER), grâce à la persévérance de Pascal Faucompré, chargé de mission Culture à la DGER (Bureau des missions de développement et des exploitations des établissements).

Ce projet a été proposé aux élèves de l'atelier cinéma dès la ren-

trée 2003. Deux élèves de terminale ont répondu à l'appel et sont allés trois jours à Paris pendant leurs vacances de la Toussaint, du 23 au 25 octobre 2003, encadrés par leur professeur d'éducation socioculturelle, Michel Berjon et accompagnés par un professionnel, Rémy Viville.

Coline et Gaël avaient sélectionné, en consultant les programmes, les spectacles qu'ils souhaitaient capter et avait proposé chacun deux stratégies thématiques de prises de vues, avec les synopsis de leurs projets. L'équipe de La Villette a été très attentive à leurs demandes, et particulièrement Marie-France Ponczner, chef de projet délégué et Claire Lacroix, chargée de production.

Ces trois jours ont été riches en rencontres et en apprentissage technique. Il a fallu trouver un dispositif pour capter des images pendant des spectacles sans gêner le public, et sans être gêné par lui... Les entretiens avec la Sénégalaise Maïmouna Gueye (où les lycéens ont dû concurrencer Bernard Pivot lui-même), avec l'équipe des Pas Perdus ou les Pantsula Dancers d'Afrique du Sud, restent des temps forts inoubliables. Les deux élèves ne se sont pas ménagés, travaillant au-delà de minuit, et jusque dans le TGV. Car il fallait confronter les prises de vues aux intentions écrites avant les Rencontres, de manière à s'adapter.

De retour au lycée, ils ont ensuite exploité les images, proposé un pré montage, puis ils ont finalisé leurs films pendant les vacances de février, avec l'aide technique de Luc Millet, sur le banc de montage de "Sylvestre Audiovisuel", le CRIPT audiovisuel des Pays de la Loire qui a toujours été un partenaire efficace depuis la naissance de l'atelier.



EXTRAIT DU DVD © DR

Ces quatre films de trois minutes, tournés en mini DV avec une caméra Canon XM1, représentent quatre regards sur les rencontres.

D'abord ceux conçus et réalisés par Coline Étienne (élève de Terminale S) :

- **Engagements sans frontières** fait ressortir l'implication des artistes dans leur société à travers quelques exemples.

- **Rencontres mouvementées** traduit en images le foisonnement vital dans la Grande Halle.

Et ceux conçus et réalisés par Gaël Féréal (élève de Terminale STAE) :

- **Bienvenue aux RV** met en valeur la photogénie des bâtiments de la Grande Halle (plans fixes souvent inanimés contrastant avec l'animation de très courts extraits de spectacles).

- **Le Phénoménodrome** montre des images d'un étrange magma, images expérimentales triturées dans le spectacle des Pas Perdus, réalisé avec l'aide de personnes handicapées.



Ces films ont ensuite été présentés aux autres élèves du lycée, en même temps que les autres productions annuelles de l'atelier, et Rencontres mouvementées a été aussi projeté au festival des lycéens des Pays de la Loire, le 23 avril au Mans.

Ils sont en lignes sur deux sites : www.sillage.educagri.fr/ (rubrique actions culturelles/action dans les établissements) et sur le site du lycée (www.lyceejulesrieffel.com, rubrique événements culturels).

Bienvenue aux RV et *Engagement sans frontières* sont aussi visibles sur le site www.rencontresvillette.com, rubrique «VOS RENCONTRES» puis «reportages». C'était d'ailleurs ce qui avait motivé l'ensemble du projet.

Ces réalisations inscrites dans le cadre d'un atelier de pratique sociale et culturelle ont été évaluées pour leur Bac. Mais la meilleure évaluation reste la satisfaction témoignée par l'équipe de La Villette

à la réception des petits films, comme en témoigne Marie-France Ponczner : « C'est avec plaisir que nous avons mis en ligne deux des films. Pendant la manifestation nous avons pu déjà nous rendre compte du sérieux et de leur réelle implication dans le tournage et dans leur volonté d'appréhender ce qui était en jeu dans les Rencontres. Nous avons apprécié leur ténacité et leur enthousiasme lorsqu'ils obtenaient une interview. Le résultat a donc été à la hauteur voir même au-delà de notre attente (certaines personnes ici ont pensé que nous leur avons fourni les images tant elles étaient professionnelles) et l'état d'esprit des Rencontres a été restitué avec beaucoup de justesse et un regard très personnel. »

Michel BERJON

Enseignant en Education Socioculturelle
LEGTA Jules Rieffel St Herblain/Nantes



PANTSULA DANCERS © P.E. RASTOIN



MAIMONA GUEYE © P.E. RASTOIN

Tentation à Bagnères

Florence Saffroy, enseignante en éducation socioculturelle au LPE de Guérande a suivi au cours de l'année scolaire 2002 – 2003 le DESS « Documentaire de création » de Lussas. Elle nous parle ici de deux expériences pédagogiques qu'elle a conduites, à la suite de cette formation, avec ses élèves autour de la réalisation de films, court-métrage de fiction (« Tentation à Bagnères ») et approche documentaire (« Un reportage dans le marais »).

Les élèves de terminale Bac Professionnel Aquaculture du LPE de Guérande ont réalisé un court-métrage de fiction qu'ils ont présenté aux Rencontres Lycéennes de Vidéo qui ont eu lieu à Bagnères de Bigorre du 20 au 22 mai .

Au retour de mon congé formation à Lussas, où j'ai appris entre autres à réaliser des films, les 11 élèves de Terminale bac pro aquaculture m'attendaient de pied ferme avec pour certains la folle envie de faire du cinéma. J'ai d'abord présenté, dans le cadre de mes cours, une brève initiation au langage cinématographique menée parallèlement à des exercices pratiques avec une caméra numérique. Les élèves ont également assisté aux projections des films présentés dans le cadre de « Lycéens au cinéma ». Puis très rapidement, je leur ai présenté le festival de Bagnères de Bigorre : un lieu de rencontres pour les lycéens passionnés de vidéo. Pour participer à ce festival, nous devions accepter deux contraintes : celle de la durée maximale du film qui ne devait pas excéder 6 minutes, et celle du sujet qui devait traiter de la thématique annuelle: la tentation.

Après une première discussion nous avons défini ce que représentait ce thème. L'île de la tentation, l'argent, la gloire, le sexe, mais aussi les pouvoirs surnaturels, l'immortalité, les mondes parallèles furent les premières idées évoquées. Il s'en suivit une réflexion sur ceux qui façonnent nos désirs, qui nous manipulent : les médias, la publicité, les sectes... Rapidement une idée forte se dégagea : celle d'un adolescent tenté par sa star, ou plus précisément par la guitare de cette star. Le fan ferait tout pour se la procurer. Le lieu emblématique de la tentation pouvait être le bureau de tabac : le lieu où s'accumulent les revues people et où les petites gens viennent tenter leur chance en grattant des tickets de bingo... Les élèves n'ont eu ensuite aucune difficulté à convaincre le buraliste de Guérande à devenir un des acteurs de leur film.

Le troisième scénario fut enfin adopté par tous. L'écriture du découpage technique et la réalisation du plan de tournage étaient les dernières étapes avant le tournage. Deux mois, à raison de deux heures par semaine, avaient été nécessaires pour écrire ce court-métrage. Il m'a semblé essentiel d'offrir aux élèves la possibilité de travailler avec du vrai matériel professionnel, et d'installer un dispositif cinématographique, qui nous permettrait de penser la lumière, le cadrage, le son. En effet, la banalisation des petites caméras numériques a désacralisé l'acte de filmer, qui devient de ce fait moins exigeant. Nous avons donc fait le choix de louer du matériel à une association : « La Baule Image », qui nous a aussi apporté des conseils techniques et un regard critique. Le tournage dura quinze jours

et se déroula surtout le soir à l'internat, chez le buraliste ou dans la ville médiévale. Des intempéries nous ont obligés à différer certaines scènes. Nous n'avons pas évité les problèmes d'accessoires oubliés, de coupe de cheveux modifiées et donc « non raccord ». Le montage s'est fait dans les locaux de l'association « La Baule Image » qui a mis à notre disposition une station de montage professionnelle. Deux élèves se sont complètement impliqués dans le montage, mon rôle comme celui de l'animateur de l'association, s'est résumé à une assistance technique, un regard critique.

Le film baptisé « Le Métal dans la peau » fut sélectionné au Festival. Nous sommes donc partis, les 4 élèves acteurs et moi-même, pour présenter leur film aux Rencontres Lycéennes de vidéo : nous avons vu les 31 films sélectionnés, 31 regards sur la tentation, 31 manières de faire du cinéma avec des élèves... Certains films brillaient par leurs qualités cinématographiques, mais le regard des élèves semblait confisqué par un adulte soucieux de faire une belle oeuvre. D'autres étaient moins aboutis, mais le souffle de l'adolescence y était plus présent.

Au retour mes élèves ont présenté leur film au lycée et au télé troquet de Saint-Nazaire. Ils ont répondu aux questions et découvert l'importance de savoir expliquer et défendre des choix narratifs et esthétiques.

Enfin, pour conclure sur l'intérêt de faire des films avec des élèves, je citerai Jean Renoir :

« Pour aimer un tableau il faut être peintre en puissance sinon on ne peut pas l'aimer. Pour aimer un film, il faut être cinéaste en puissance, il faut se dire moi j'aurais fait comme si, comme ça, il faut soi-même faire des films même dans son imagination. »

Florence SAFFROY

Enseignante en éducation socioculturelle
LPE de Guérande.

Entretien exclusif avec Brian Dickinson, la star du film «le métal dans la peau»

Brian Dickinson (alias Vincent Jaulin) est la star du film, il été présent aux Rencontres Lycéennes de Vidéo de Bagnères de Bigorre

GD : Salut Brian, alors qu'as tu pensé de ces rencontres ?

BD : Ce séjour à Bagnères était très agréable, il est placé sous le signe de la bonne humeur et de la convivialité. Il permet un contact avec le public et j'ai pu ainsi rencontrer mes fans. Il y avait environ 200 jeunes venus de toute la France. Ce public assistait à trois projections par jour. Il y avait aussi des ateliers.

GD : En quoi consistait ces ateliers ?

BD : Ils étaient animés par des véritables professionnels de la lumière, du son, de la direction d'acteurs, de l'écriture de scénario.

Ils permettaient aux élèves de partager leurs diverses expériences et d'apprendre de nouvelles techniques pour se perfectionner.

GD : Le film que tu as fais avec tes amis n'a pas été récompensé, est-ce que vous êtes déçus ?

BD : Bien évidemment la déception était là, mais la bonne ambiance a su tout effacer. De plus notre film n'a pas été fait pour gagner un prix mais pour nous faire plaisir et je peux te dire que l'on s'est vraiment amusé à le faire et à le présenter.

GD : Est-ce que toi et tes amis vous comptez vous représenter à ces rencontres ?

BD : Bien évidemment, ce qui est intéressant c'est que nous pouvons déjà travailler pour l'année prochaine, car le thème annoncé est «huis-clos», avis aux amateurs.

Propos recueillis par Guillaume Deshaies, élève de terminale Bac pro Aquaculture et acteur du film «Le métal dans la peau».

Un reportage dans le marais

La classe de terminale Bac Professionnel travaux paysagers du LPE de Guérande a réalisé un reportage sur le comblement de la Brière.

Je connaissais l'association Jeunes Reporters pour l'environnement, qui permet aux élèves d'aller à la rencontre des acteurs de la société comme de vrais journalistes, de comprendre la complexité des enjeux du développement durable et de produire des articles, des reportages. Cette association organisait, en partenariat avec la chaîne Planète Future, un concours de scénarios qui ensuite étaient filmés par des reporters professionnels et diffusés sur la chaîne Planète Future. Les sujets de ces reportages devaient être des problèmes écologiques locaux. J'ai donc proposé à mes élèves de rédiger un scénario sur le comblement de la Brière. Au début les élèves n'étaient pas vraiment intéressés, le sujet leur semblait trop commun, trop proche : «la Brière ça n'intéressera personne» m'a répondu un élève. J'ai persisté et associé le professeur de biologie à ce projet. Les élèves ont mené par groupe des recherches documentaires sur des thématiques : la tourbe et le Noir, l'histoire et la géographie de la Brière, l'entretien du marais. Nous avons ensuite effectué une promenade en chaland sur la Brière. Cette sortie était commentée par un animateur du Parc

Naturel Régional de Brière (PNRB), Laurent Bélier qui deviendra par la suite un des principal acteur de notre reportage. Après une autre entrevue avec l'animateur notre problématique s'est affirmée, elle porterait sur le comblement du marais de Brière qui s'accroît avec l'arrêt des activités humaines traditionnelles (élevage, tourbage, coupe des roseaux).

Après ces premiers repérages nous avons dressé un tableau d'enquête dans lequel apparaissait les intervenants que nous souhaitions interviewer et les sujets que chacun d'entre eux était susceptible d'aborder. Nous avons décidé, vu la durée limitée du reportage qui ne devait pas excéder 5 minutes, de ne sélectionner que trois personnes : Laurent Bélier, l'animateur du parc, un retraité ancien tourbeur et éleveur, et le responsable de la commission syndicale de Grande Brière. Nous avons décidé d'utiliser des archives afin de montrer comment était la Brière autrefois. Nous avons donc rencontré l'ethnologue du PNRB qui nous a confié quelques anciennes photos de paysages de la Brière, de tourbeur à l'oeuvre...

Nous avons enfin rédigé notre script en imaginant une promenade en chaland au cours de laquelle les élèves découvriront non seulement la richesse écologique du marais, sa spécificité en tant que propriété indivise, mais aussi l'inévitable comblement de toute zone humide du fait de la décomposition des matières organiques (roseaux, noir, tourbe) et la nécessité pour l'homme d'enrayer ce comblement. Une escale sur l'île de Fédrun permettait de s'entretenir avec un ancien tourbeur qui commenterait les anciennes photos du marais. La dernière scène du reportage devait montrer l'animateur du parc et le responsable de la commission de grande brière évoquant les mesures actuelles prises contre le comblement.

Notre script a été sélectionné avec quatre autres parmi quatre vingt reçus. Nous avons été félicité pour nos recherches et les contacts pris.

Le tournage pris en charge par deux reporters de Planète Future, s'est déroulé sur une journée. Le soleil commandé n'était pas au rendez-vous, nous avons même eu droit à de la neige. Néanmoins aucun élève ne s'est plaint et tous gardent un très bon souvenir de cette journée et des contacts avec les acteurs du reportage et les reporters. Ils sont fiers d'avoir participé à la réalisation d'un reportage télévisé. Ils ont aussi découvert qu'un sujet local, comme le comblement de la Brière était complexe et nécessitait à la fois un travail documentaire rigoureux et la prise en compte de différents points de vue.

Ce film ainsi que les 4 autres sélectionnés, sont d'ores et déjà visibles sur le site internet de jeunes reporters : www.jre.free.fr, ils ont été diffusés en juin sur la chaîne Planète Future qui a été remplacée récemment par la chaîne Planète Choc.

Florence SAFFROY

Enseignante en éducation socioculturelle, LPE de Guérande.

REPORTAGE BRIÈRE © DR





Faisons campagne à la campagne !

Programme de prévention et de lutte contre les préjugés et les discriminations, *Faisons campagne à la campagne !* a pour ambition de toucher, via les lycées agricoles qui s'engagent, un large public en milieu rural.

Ce programme est constitué de quatre volets et a pour particularité, à travers des soirées cinématographiques, d'aborder des problèmes de société. Le choix des films de court-métrage a été fait afin d'offrir une palette riche et variée sur un même thème. Cette démarche a reçu le soutien du festival international de court-métrage de Clermont-Ferrand et de l'agence du court-métrage.

Le premier volet s'intitule *Qu'en dira-t-on ?* Il évoque l'orientation sexuelle et l'homosexualité afin de lutter contre l'homophobie et les violences qu'elle engendre. Depuis janvier 2003, cette séance de huit films choisis par les élèves et des étudiants, filles et garçons scolarisés dans cinq établissements agricoles, est très souvent programmée et permet des débats émouvants et parfois surprenants. (Cf. "Témoignage d'un réalisateur")

Un DVD est disponible auprès d'Educagri éditions (Cf. "Présentation du DVD" p75). Ce programme est soutenu par la Direction générale de la santé, Sida Info Service, ligne Azur (Tél. : 0 810 20 30 40), la Mutualité Sociale Agricole et Durex.

Le deuxième volet permet d'aborder différentes addictions. Financé par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT), il offre une occasion de réfléchir à nos propres consommations avec la complexité d'une approche non moralisatrice qui prend l'être humain, adolescent ou adulte, dans sa globalité. Le programme de six films est demandé par les établissements agricoles, mais aussi des municipalités ou des associations et touche ainsi nos élèves et ceux de l'éducation nationale (Cf. "C'est quoi une addiction").

Le troisième volet, consacré aux relations entre filles et garçons, tourne depuis le 8 mars 2004. Choisi exclusivement par des filles, c'est le programme le plus demandé. Soutenu par le Fonds Social Européen (FSE), il permet à travers sept films d'évoquer l'égalité des chances et la lutte contre les violences sexistes.

Enfin, l'année 2005 permettra au programme de lutte contre les discriminations à l'égard des personnes handicapées ou malades de voir le jour. C'est un projet choisi par cinq élèves qui contribuera à changer notre regard et à faire tomber cette frontière qui existe entre personnes dites valides et personnes dites malades ou handicapées. Parallèlement à ce programme de six films, intitulé *Handicaps, maladies, comment en parle-t-on ?*, des ateliers d'écriture ont lieu dans douze sites (Cf. encadré p73) et un livre, symbole d'intégration, illustré par des jeunes handicapés mentaux et écrit par nos élèves, étudiants et stagiaires, paraîtra en juin 2005 grâce au partenariat de la caisse centrale de la Mutualité Sociale Agricole. Les projections sont enrichies par la présence des réalisatrices et réalisateurs et le moment convivial (buffet, fête) après la séance de cinéma laisse à tous un souvenir chaleureux.

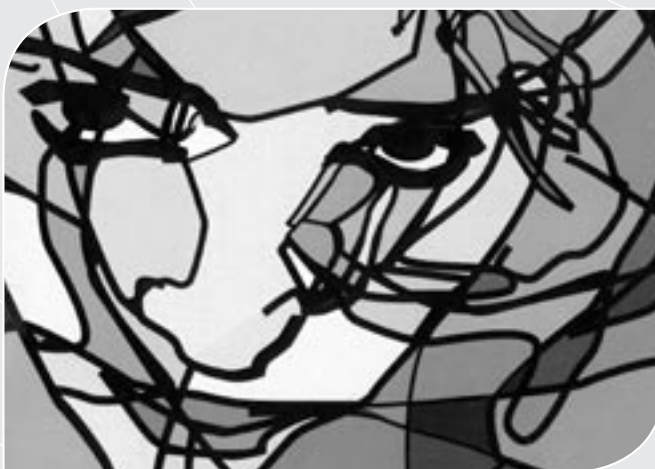
Tous programmes confondus, il y a, à ce jour, une quarantaine de

dates, soit 10 000 personnes environs dont 8 000 de l'enseignement agricole, spectatrices d'au moins l'une des quatre séances.

Eve LÊ-QUANG

Chargée d'éducation à la santé et à la citoyenneté
Ministère de L'Agriculture

ILLUSTRATION © BELLOT.ANAIS@WANADOO.FR



Extrait de la brochure : C'est quoi une addiction ?

Le voyage d'un mot

« Addiction » est un emprunt à la langue anglaise où ce mot désigne un attachement exclusif à quelque chose, « drug addiction » signifiant toxicomanie. La reprise du mot en français a donné lieu à une extension de son usage à toutes les conduites de dépendance. Il faut se souvenir que le mot anglais vient lui-même de l'ancien français où ce terme désignait la situation d'asservissement dans laquelle tombait un vassal incapable de régler ses dettes à son suzerain. En latin, *addictus* signifiait « esclavage pour dettes » ou « contrainte par corps ».

Un concept aux divers visages

La difficulté du concept d'addiction provient du fait qu'il met en parallèle diverses formes de dépendances qui, toutes, conduisent des individus à s'adonner à des pratiques aliénant leur liberté (...)

Objectif : prévention

Vaincre les préjugés, dépasser notre expérience personnelle, ces films peuvent nous y aider : Ils contribueront à nourrir un débat sur la prévention des consommations de substances psycho-actives auprès d'adolescents, plus enclins que les adultes à modifier leurs attitudes et leurs comportements (...)

Le témoignage d'un réalisateur

Qui aurait pu prévoir que mes deux courts-métrages FAR WEST et LES RESULTATS DU BAC feraient campagne à la campagne ? Pas moi, en tout cas, déjà fort gâté par l'exposition de ces deux films, succès-surprises en festivals et à la télévision. Mais c'était sans compter sur la vigilance et l'opiniâtreté d'Eve Lê-Quang, qui décida, un jour, de prendre ces deux courts sous son bras (et moi avec) pour aller prêcher la bonne parole en milieu rural.



VINCENT © DR

Point de prêchi-prêcha, justement, mais une mission : chasser l'homophobie des lycées agricoles avec un programme de courts-métrages ludiques et colorés. Voilà bien une drôle de chasse, qui nous a menés de Champagne en Bourgogne, et de surprises en... étonnements. Comment, en effet, ne pas être étonné de constater que les préjugés ne sont pas toujours là où l'on croit qu'ils se cachent ? Ainsi, l'accueil des lycéens fut toujours attentif et chaleureux, et les questions sensibles toujours posées avec une fraîcheur et une franchise déconcertantes. Il ne me restait plus alors qu'à constater que, d'une part, la jeunesse rurale avait bien changé depuis ma propre enfance campagnarde, et que, d'autre part, les jeunes générations avaient la fibre homophobe beaucoup moins développée que leurs aînés.

Le programme «Qu'en dira-t-on ?» initié par Eve Lê-Quang est utile. Confrontés à divers points de vue sur l'homosexualité féminine et masculine par le biais d'une sélection de films courts, les élèves réagissent, avant, après et même... pendant la projection. Mais ils réagissent, et c'est déjà une petite victoire. Certains élèves eurent même l'audace de solliciter ce programme spontanément, sans l'aide des adultes. Et à chaque fois, la même satisfaction : le dialogue s'ouvre, les langues se délient, et au final, c'est l'homophobie qui perd des points.

Compréhension de la différence, confrontation à l'altérité, plutôt que conflit et ignorance. Ne sont-ce pas quelques objectifs de l'éducation prodiguée à l'école ? Oui, décidément, la DGER a tout compris !

Pascal-Alex VINCENT

Etablissements participant aux ATELIERS D'ECRITURE

«Parler de maladie et de handicap : t'es pas cap !»

LEGTA Horticole de l'Aulne CHATEAULIN, LPA de BOMMES LA TOUR BLANCHE, LEGTA de VIENNE-SEYSSUEL AGROTEC, LEGTA de PAU-MONTARDON, LEGTA de LA ROQUE RODEZ, LEGTA d'AUXERRE la BROUSSE, LEGTA du PAS de CALAIS RADINGHEM, LEAP Bonne Terre de PEZENAS (CNEAP), ECOLE d'AGRICULTURE de ST-JOSEPH 25270 LEVIER (CNEAP), LEGTA de RETHEL, LEGTA agro viticole «Bel Air» FONTENAY-LE-COMTE, CFPPA du MORVAN

Le témoignage d'une cinéphile assidue

J'ai eu la chance de participer dès 2002 à l'aventure Faisons campagne à la campagne ! Adhérent pleinement à l'idée de la DGER de lutter contre l'homophobie en milieu scolaire et rural par un programme cinématographique choisi par et pour les élèves, j'ai promu ce projet lors des réunions régionales que j'animais. J'ai d'ailleurs programmé en janvier 2003 la toute première séance de *Qu'en dira-t-on ?* qui a eu lieu au cinéma Pandora d'Achères (78). Ouverte au grand public venu nombreux, cette soirée fut suivie d'un débat animé par l'un des réalisateurs du film *Chassé croisé* et par l'équipe de Sida Info Service Ligne Azur. Depuis *Qu'en dira-t-on ?* a rencontré un grand succès et permis l'élaboration d'autres programmes.

C'est ainsi qu'a été organisée, le 8 mars 2004, la projection, dans le même cinéma, de deux nouvelles séances :

- *C'est quoi une addiction ?* en présence des réalisateurs du *Fils du pêcheur* et *Des électrons libres*, ce qui a permis de parler autrement de lutte contre la drogue. Un psychologue du CEDAT (Centre d'écoute et d'aide aux toxicomanes) de Mantes-la-Jolie animait le débat avec des représentants de la Mission interministérielle de la lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT).

- *Filles/Garçons : "où en est-on ?"*. Cette série sur l'égalité des chances me tient particulièrement à cœur par le thème mais aussi par l'implication de filles de mon établissement qui ont conçu un programme utile et militant. Il semble correspondre aux attentes de la communauté éducative de l'Enseignement Agricole et de l'Education Nationale. Deux films *Poulet cocotte* et *Des anges évoquent la violence de façon poignante*. Nous avons eu la chance de dialoguer avec la réalisatrice et la comédienne du film *Aïd el Kebir* et le réalisateur de *l'Escalier*.

Bien qu'en retraite, j'ai accompagné à Clermont-Ferrand, en janvier 2004, les élèves qui ont sélectionné à cette occasion des films sur le thème : Handicaps, maladies, comment en parle-t-on ? et attends avec impatience la validation de ce programme le 19 novembre 2004 à Cabrières d'Avignon par les élèves des établissements agricoles de la région PACA.

J'aimerais que ces programmes soient un jour regroupés, en totalité ou en partie, sur un DVD qui serait alors accessible à tous !

Pour ceux qui voudraient voir l'ensemble des films composant *Faisons campagne à la campagne !* sur grand écran, je vous encourage à vous rendre au cinéma « La Viouze » à Les Ancizes Comps dans le Puy-de-Dôme les 22 et 23 mars 2005 car nos collègues de Saint-Gervais d'Auvergne, membres du RESEDA (Réseau d'éducation pour la santé, l'écoute et le développement de l'adolescent(e) de l'enseignement agricole) en organisent la projection intégrale.

Marie-Françoise CATALA

Coordinatrice des équipes régionales de prévention et infirmière d'établissement



FICHE TECHNIQUE

«Faisons campagne à la campagne !»

Comment procéder ?

* Choisir le thème, un seul à la fois pour une première expérience.

* Cinéma : trouver un partenaire de préférence d'art et essai.

* Choisir la date en relation avec Eve Lê-Quang

* Réserver les films à l'agence du court-métrage (Stéphane KAHN suit particulièrement le dossier)

tél. : 01-44-69-26-60 - fax. : 01-44-69-26-69

* Choisir des intervenants(es) locaux qui assisteront à la séance de cinéma et animeront un court débat au cinéma, suivi d'ateliers les jours suivants dans l'établissement,

* Sur place, en parler aux partenaires (MSA, DRAC, collectivités territoriales, DDASS, municipalité, EN, PJJ, Jeunesse et Sport, associations...),

* Annoncer par voie de presse pour réunir un large public et éviter la séance scolaire. Prévoir si possible une séance en soirée,

* Inviter un(e) réalisateur(trice) en prenant en charge son voyage, son hébergement et des frais pédagogiques s'il ou elle, anime en plus un atelier cinéma avant ou après la soirée, par exemple en cours d'éducation socioculturelle ou en club vidéo.

Budget

La DGER et ses partenaires offrent la brochure (300 exemplaires maximum) destinée aux spectateurs et financent la location des copies à l'agence du court-métrage. Les autres frais doivent être pris en charge par l'établissement.



ILLUSTRATION © BELLOT.ANAIS@WANADO.FR

PRÉSENTATION du DVD *Qu'en dira-t-on ?* (catalogue Educagri)

La Direction générale de l'enseignement et de la recherche propose un programme de films de court métrage sur l'homosexualité. L'un des films, *Far West*, a remporté en novembre 2003 le prix « **Faisons campagne à la campagne !** » décerné par un jury d'élèves et étudiants de douze lycées agricoles.

Trois films issus de ce programme, accompagnés de bonus, dont un documentaire sur le coming-out, sont réunis dans le DVD « **Qu'en dira-t-on ?** » :

- **Far West**, de Pascal-Alex Vincent, film de fiction, 2003 (17 minutes 30). Un jeune Parisien retrouve son grand-père agriculteur. C'est le temps des vacances et des confidences...
- **Les résultats du bac**, de Pascal-Alex Vincent, film de fiction, 2000 (18 minutes). Trois adolescents, deux garçons et une fille, traversent chacun une étape décisive dans leur scolarité et leur vie familiale... Ils découvrent la difficulté qu'il y a à devenir adulte.
- **ô trouble** de Sylvia Calle, film de fiction, 1998 (10 minutes). Deux jeunes filles, amies d'enfance, cohabitent. Pour l'une, l'amitié est devenue de l'amour. Doit-elle le dire ?



FAR WEST © DR

DVD-Educagri / éditions : Local films 2004-ISBN 2-84444-376-1
réf PS2401 - 17 €

Educagri éditions

26 Bd docteur petitjean - BP 87999 - 21079 Dijon cedex
Tél. 03 80 77 26 32 Fax 03 80 77 26 34
ed.cnerta@educagri.fr

POUR EN SAVOIR PLUS

Qui a choisi les films des différents programmes ?

Des jeunes volontaires, lycéens ou étudiants de l'enseignement agricole public et privé qui ont pris du temps pour visionner des films de court métrage sur le thème qui les intéressait. En moyenne, ils ont passé trois jours au festival de Clermont-Ferrand et une journée à l'agence de court métrage à Paris pour effectuer leur sélection, soumise ensuite à validation auprès d'une centaine de lycéens de l'enseignement agricole.

Qui programme une ou plusieurs séances de « Faisons campagne à la campagne ! » ?

En grande majorité :

- lycées agricoles (infirmières, professeurs d'éducation socioculturelle, élèves et étudiants au niveau local voir régional ou dans le cadre de PIC et PUS (projets d'initiative et de communication et projets d'utilité sociale)...,
 - associations avec l'enseignement agricole,
 - municipalités associant l'enseignement agricole et l'éducation nationale,
 - réseaux du ministère de l'agriculture, de l'alimentation, de la pêche et de la ruralité (insertion, Reseda, égalité des chances),
 - Caisses de la MSA associant l'enseignement agricole,
 - Direction générale de l'enseignement et de la recherche lors de réunions nationales,
- Les projections ont eu lieu dans quatorze régions différentes.

Qu'apporte « Faisons campagne à la campagne ! » ?

C'est une ouverture :

- partenariat avec un cinéma,
- présence d'un public autre que scolaire (parents d'élèves, acteurs de prévention ...).

C'est une aventure :

- découverte de l'univers de jeunes réalisateurs(trices) de films courts et échanges avec les réalisateurs présents,
- rencontre autour des films avec des intervenants (SIS Ligne Azur, droits des femmes, planning familial, MILDT...),
- cela donne envie aux élèves de créer des films sur l'un des thèmes (ex : film d'animation au lycée agricole de Moulins).

Qui est responsable du projet ?

Eve LÉ-QUANG, Chargée d'éducation à la santé et à la citoyenneté.
Tél. : 01 49 55 80 69 / Fax 01 49 55 56 17
eve-lequang@educagri.fr

DIRECTION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNEMENT ET DE LA RECHERCHE
Sous-Direction de la Politique des Formations de l'Enseignement
Général, Technologique et Professionnel
Bureau des Enseignements Technologiques et Professionnels
1 ter, avenue de Lowendal - 75700 PARIS 07 SP



L'égalité est dans le pré

« VOUS N'ÊTES PAS DIGNE D'ÊTRE UN MAÎTRE DE STAGE ». Cette réflexion d'un père d'élève indigné par l'attitude d'un professionnel conclut LA PARITÉ, titre d'une des huit Bandes Dessinées réalisées par les deux classes de terminales bac pro du LEGTA de Rouillon et ayant reçu le premier prix pour le meilleur graphisme au concours de BD, « L'ÉGALITÉ EST DANS LE PRÉ » initié par le réseau égalité des chances du Ministère de l'Agriculture. Ce concours invitait ces participants à utiliser la bande dessinée comme moyen d'expression pour réfléchir au rôle et à la place accordé aux femmes dans le monde rural et agricole.

Malgré une initiation à la Bande Dessinée, une découverte des différents courants qui la traversent, de ses codes, de son langage... les élèves étaient peu enthousiastes lors de la présentation du projet. D'une part, parce que concevoir et réaliser plusieurs BD leur paraissait hors de portée, découragés d'avance certains se sont exclamés en chœur : « mais on ne sait même pas dessiner, nous !! »... mais aussi, parce que le thème imposé par le règlement du concours ne semblait guère inspirer la gente masculine si fortement représentée dans ces deux classes (dix sept garçons et... seulement deux filles !).

Pourtant, très vite les langues se sont déliées (celles des filles notamment !) et de nombreuses anecdotes révélant le machisme ambiant

dans le milieu agricole ont nourri un embryon de réflexion sur le rôle des femmes dans le monde rural et la place dévolue aux filles dans les filières dites masculines. Ainsi, dans LA PARITÉ, les « auteures » témoignent de leur expérience personnelle quand leur héroïne se voit refuser un stage parce qu'elle est une fille. Dans LE MONDE À L'ENVERS, en revanche, ce sont les garçons qui font leur autocritique. Ils dénoncent, avec humour et fantaisie, les discriminations dont sont parfois victimes les filles dans des classes majoritairement masculines. Les débats suscités par ces deux BD n'ont pas manqué d'intérêt : certains lecteurs dénonçant la caricature facile, d'autres, au contraire, soutenant l'authenticité du tableau ainsi dressé en faisant part de leur propre vécu.



ATELIER BD © DR

Des recherches documentaires et iconographiques au CDI et aux Archives Départementales de la Sarthe ont permis d'approfondir et d'enrichir la réflexion déjà entamée notamment pour les groupes devant situer l'action de leur BD dans le contexte de la première Guerre Mondiale.

Une fois la masse documentaire constituée, les élèves ont synthétisé les informations collectées et rédigé les scénarii des BD futures. Ils ont ensuite, pendant quatre jours, à raison d'une journée par semaine, mis en place le découpage de leur histoire, crayonné et encré leurs planches. Cette organisation du travail a permis que s'instaure un climat de confiance réciproque entre tous les participants au projet : le dessinateur, les élèves et les enseignants. Par ailleurs, la semaine entre chaque journée d'atelier permettait aux élèves de prendre du recul par rapport à leur production.

Ainsi, lors de la première séance de travail avec Bruno Rocco, dessinateur de BD, s'est déroulée une étape fondamentale : la mise en place du découpage, véritable colonne vertébrale de leur réalisation. Les élèves ont pu réussir cet exercice délicat grâce aux conseils avertis et au professionnalisme de l'intervenant.

Les élèves, ont alors dû justifier leurs choix. A cette occasion, ils se sont aperçus qu'il était très difficile, voir impossible de mettre en pages l'intégralité des éléments contenus dans les scénarii originaux. Le scénario de LA MOBILISATION DES FEMMES, par exemple, était très descriptif, conceptuel même. Il décrivait les pensées, les sentiments d'une jeune paysanne dans la tourmente de la Première Guerre Mondiale. La jeune femme désespérée par la mobilisation de son époux, puis harassée par les travaux domestiques et des champs reprenait soudainement espoir et à force de volonté et de courage se sortait avec panache de la situation difficile dans laquelle l'Histoire l'avait jetée. Les élèves et Bruno Rocco ont donc du trouver des actions, des situations qui traduisaient l'évolution des sentiments, le tempérament de leur héroïne.

Pendant cette phase de travail, les élèves se sont interrogés sur la façon la plus appropriée et la plus simple de faire passer un message : Comment ne pas s'encombrer d'éléments paraissant, à la rédaction du scénario indispensables, mais se révélant finalement inutiles, lors du découpage, pour la compréhension de l'histoire ? Comment faire en sorte que l'histoire soit la plus rythmée possible et la plus accessible aux lecteurs ? Il aura fallu, dans bien des cas, beaucoup de débats et d'échanges d'arguments pour décider enfin de la meilleure solution pour satisfaire à ces interrogations.

Après la mise en place des découpages, la mise en pages et en dessins a pu débuter. Dans l'ensemble, les élèves ont fait preuve de beaucoup d'ingéniosité et de créativité pour réaliser leurs planches. Certains ont monté les cases de leurs planches grâce à des collages issus de plusieurs BD. Mais, pour beaucoup de dessinateurs en herbe le recours aux calques a été précieux notamment pour dessiner les bâtiments et le matériel agricole. Les éléments les plus difficiles à dessiner restaient, cependant, les personnages et surtout la justesse



de leurs expressions. L'assistance technique de l'intervenant pour les finitions des crayonnés et de l'encrage fut, alors, capitale.

Plus qu'un simple apport technique, les interventions de Bruno Rocco ont permis aux élèves de comprendre la complexité de la mise en œuvre d'un processus artistique. Lors de nombreuses discussions autour du métier de dessinateur de BD, les élèves ont compris que la création d'une BD n'est pas qu'une affaire d'inspiration, de talents ou de dons (que de débats autour de ce mot !) mais un travail de longue haleine s'appuyant sur un corpus de documents et découlant de réflexions... Le mythe du dessinateur surdoué et dilettante ne travaillant que quelques heures par jour devant sa planche à dessin est tombé.

Laurence OULD-ELY

Thierry ARENZANA

Enseignants au LEGTA du Mans



« Mémoire, saveurs et Création » : saveurs drômoises ...

Partir à la découverte sensorielle des territoires rhônalpins : c'est la proposition faite par Denise Menu et le CRIPT section ingénierie culturelle aux 20 lycées d'enseignement agricole de la région Rhône-Alpes depuis deux ans dans le cadre de la convention DRAC-DRAF et avec le soutien d'autres partenaires publics, notamment la Région Rhône-Alpes et L'Europe/FEOGA

Les traditions culinaires d'un territoire sont à la fois l'expression d'un terroir et d'une histoire. A la croisée des chemins, des saveurs et de la mémoire : la création artistique. Elle nous permet de RE-sentir le territoire, en nous aidant à ouvrir notre regard sur le monde, RE-découvrir sa beauté et sa valeur.

De nombreuses propositions artistiques ont jailli : films d'animation, film, expositions photographiques, œuvres plastiques, pièces de théâtre... aux quatre coins de la région Rhône-Alpes, les élèves des lycées se sont intéressés à leur territoire autrement : la volaille de Bresse, le miel du Bugey, la truffe de la Drôme des Collines, la rigotte de Condrieu, la châtaigne ardéchoise, l'escargot du Grésivaudan, la Pomme de Pilat et le reblochon Haut savoyard et bien d'autres encore étaient au cœur des créations artistiques. Les papilles sont en éveil ...

Arrêtons-nous un moment dans la douceur drômoise, dans le Val de Drôme plus exactement, entre Crest et Vesc, là où les chèvres ont marqué de leur empreinte leur paysage, là où les hommes ont relancé la production traditionnelle de picodon, un fromage d'appellation d'origine contrôlée, là où l'envie des habitants est riche de développer l'action culturelle et « agri culturelle ».

Au joli mois de Mai dernier, le soleil était au rendez-vous, le cadre splendide. Ce sont près de soixante dix lycéens accompagnés de leurs enseignants venant des lycées agricoles « Le Valentin » (26) et « Olivier de Serres » (07), réunis à l'occasion des rencontres inter-lycéennes « Mémoire, saveurs et création ».

Accueillis au centre Musiflore*, un groupe a été guidé par deux artistes Myriam du Manoir et Alice Kriechel accompagnées de Jean-Michel Gascoïn, vice-président de l'association Les Caprines**, et de son épouse. Ils sont allés découvrir les œuvres artistiques du sentier de Vesc, réalisées pour la dernière édition de la fête des Caprines.

Un autre groupe a envahi, la ferme d'Hélène et d'Hervé Barnier, éleveurs caprins et producteurs de picodons (dégustés la veille lors d'un buffet festif au Lycée du Valentin autour des produits de la Drôme).

Les élèves ont pris le temps de :

- regarder le paysage qui les entoure, voir com-

ment il se compose et pourquoi il est façonné de telle manière, son histoire, ses caractéristiques,

- renouer avec les saveurs et les goûts des productions issues de cet environnement,
- échanger autour du fait que l'on est acteur de notre consommation, à commencer par ce qu'il y a dans notre assiette,
- exprimer au cours d'ateliers d'écriture leurs ressentis.



Tellement bien accueillis qu'un jour pluvieux du mois d'octobre, une classe de Seconde du Valentin y est allée dans le cadre de la matière pluridisciplinaire « Environnement Agronomie Territoire et Citoyenneté »... une histoire sans faim ? C'est cela aussi l'esprit de l'opération « Mémoire, Saveurs et Création »...

Cathy CHARVOZ

Chargée de mission Section ingénierie culturelle Du CRIPT-RA

« LES PIQUETTES, CHÈVRES DE BROUSSAILLE »
MYRIAM DU MANOIR 2004 SENTIER DE VESC (26)
© « LES CAPRINES »





CHEZ LES BARNIER, VRILLES DE PICODONS PAR DES ÉLÈVES DE SECONDE VESC (26) © MURIEL THORENS

*MUSIFLORE

Centre d'Initiation aux activités musicales, d'expression artistique et de découverte implanté à Crupies, au cœur des Préalpes Provençales depuis 1966. Il est un des quatre établissements d'accueil de MUSICITES, la Fédération des Centres Musicaux Ruraux qui regroupe plus de cinquante structures affiliées au service de l'épanouissement artistique et musical du plus grand nombre.

Combe de Garaux 26460 CRUPIES
Tél : 04 75 46 44 86
Fax : 04 75 46 99 10
musiflore@wanadoo.fr

**LES CAPRINES

« A la fois fête, festival et foire agricole, les Fêtes Caprines sont une formule originale entre culture et agriculture autour d'un animal identitaire du pays : la Chèvre »
Les Caprines résultent d'une démarche conjointe de développement local, de développement culturel et de développement agricole.

Comment alors marier culture et agriculture, associer les chevriers et les artistes ? Il fallait une bonne dose d'imagination pour tenter un tel pari.

La démarche participative de l'association Les Caprines permet aux différents protagonistes de bâtir un programme au contenu renouvelable chaque année.

Celui-ci comprend plusieurs phases :

- **Une forte dose d'animation** : Par l'organisation de nombreuses réunions regroupant de nombreuses personnes de tous horizons, les Fêtes Caprines s'ancrent dans leurs territoires d'adoption.
- **Des veillées caprines** : Les Fêtes Caprines changent de village d'accueil chaque année. Les membres de l'association ne souhaitent

pas tout concentrer sur un même lieu et une même date. Le mois qui précède la journée festive, des veillées rassemblent la population du village concerné pour une soirée conviviale autour d'un spectacle de qualité.

- **Les Palabres** : En partant du constat leur envie de communiquer sur les réalités de leur métier ; les chevriers ont mis en place une rencontre intitulée « Les Palabres ». Il s'agit d'un moment d'expression et de dialogue ente chevriers et grand public.

- **Une journée festive en avril** : Cette journée associe des animations agricoles (marché de fromages et de produits caprins, démonstrations diverses, dégustations, expositions...), des animations socio-culturelles (spectacles de l'école, visite du village, randonnée pédestre, circuits cyclo, expositions, concours de dessins, de cuisine, bibliothèque caprine...) et une programmation culturelle de qualité (théâtre, théâtre de rue, musique, conte, conférence, arts plastiques, etc.)

Cette édition vescoise fut l'occasion d'une résidence de quatre plasticiens. L'objet de ce projet était de créer un sentier artistique pérenne sur le thème caprin. La commission culturelle créée pour l'occasion rassemblait des membres de l'association, des artistes et des chevriers de Vesc. Elle a sélectionné quatre plasticiens (Alice Krichel, Myriam du Manoir, Philippe Luyten & Charlie Skubich) qui devaient suite à une rencontre approfondie avec les chevriers proposer une œuvre plastique à implanter sur un sentier de grande randonnée (GR de Pays).

Informations pratiques

Départ : au centre du village près de la fontaine, sur laquelle se trouve la première œuvre. Le sentier parvient au col de Vesc et redescend par la route ou par le même chemin.
Temps de marche estimé : 2h00 aller-retour.
Signalétique tout le long du sentier.

Association *Les Caprines*
Ecosite du Val de Drôme 26400 EURRE
Tél/fax : 04 75 25 82 73 • ericpaye@lescraprines.com



Photographie, Théâtre, Musique : un lycée, trois ateliers.

Des représentations aux actions

La mise en place d'ateliers artistiques par les professeurs d'Education Socioculturelle du lycée agricole de Troyes est contractualisée dans le projet pour l'animation et le développement culturel. Proposé à la direction de l'établissement, il est ensuite validé par les instances de décision (Conseil Intérieur et d'Administration). Il contribue à la mission culturelle de l'enseignement agricole, et répond à des attentes souvent latentes des jeunes en formation.

L'emploi du temps du lycée permet de dégager une plage de deux heures par semaine pour toutes les classes (ou presque), ce qui offre la possibilité à tous les apprenants de participer. L'établissement affiche ainsi son attachement à la mise en valeur de la dimension culturelle dans la pluralité de ces missions.

Chaque atelier regroupe en un lieu des élèves volontaires avec un objectif commun affiché par l'animateur. Tout en passant à l'action, celui-ci doit repérer et se positionner par rapport aux représentations initiales du domaine artistique en question.

La diversité de ces représentations n'a d'égale que celle des acteurs, des publics et des situations. Il est tout de même possible, de façon empirique, de présenter quelques pistes de réflexions relevées au cours des projets de l'année scolaire 2003/2004.

PHOTOGRAPHIE

La photographie peut apparaître comme un outil artistique d'utilisation aisée : il suffirait de cadrer et de déclencher. Chacun se présume capable de réaliser de belles images, le noir et blanc rajoutant un surplus esthétique. De plus, cet objet familier est souvent associé à des événements festifs et de découverte. Ces représentations initiales constituent donc un terrain propice pour la participation de lycéens volontaires à un atelier photo.

Dès la mise en place du projet par Fabienne

Montaron à la rentrée 2003, nombreux furent les élèves qui ont vu leurs préjugés évoluer rapidement. D'abord, les aspects techniques sont beaucoup plus riches que prévus : temps de pause, ouverture du diaphragme, sensibilité de la pellicule, tra-

vail sur agrandisseur en laboratoire ... offrent une palette infinie de possibilités. Cet éventail de choix oblige à une prise de décision qui doit être réfléchie. Néanmoins, l'aspect expérimental et ludique l'emporte et l'adhésion des participants croît avec





cet apprentissage. De plus, la découverte d'œuvres d'artistes photographes suscite une motivation supplémentaire, même si certains demeurent parfois perplexes face à des démarches artistiques qu'ils n'imaginaient pas pouvoir rencontrer un public.

« Suite à une mauvaise manipulation, les plantes vont prendre le dessus sur les hommes. Pour contrer cette attaque, un agent spécial miniaturisé est envoyé dans les canalisations pour y répandre un dés-herbant puissant... ». Tel est le synopsis à partir duquel l'atelier photo a inventé et mis en image un récit fantastique : « La Planète verte (Urtica botanica) ». Grâce au réseau culturel régional Champ'Art, les interventions du plasticien Daniel Azélie ont apporté le sens de l'atelier : utiliser les images précédentes sa venue, et élaborer avec de nouvelles prises de vue un récit. Pour l'intervenant, l'idée était de « montrer dans quelle mesure il est possible de structurer une narration pouvant s'apparenter à un film spécifique puisque entièrement constitué d'images fixes ». La référence à Chris Marker est explicite tant dans le fond que sur la forme.

Parfois déconcertés, souvent ravis, les élèves de l'atelier ont vu leurs représentations de la photo évoluer : l'appareil est devenu aussi un objet de recherche et de création permettant de cadrer un espace de réalité au service d'un travail artistique.

THEATRE

Pour un lycéen, la démarche volontaire de suivre un atelier théâtre est souvent motivée par quelques micro-expériences précédentes, et/ou par le désir d'améliorer son éloquence à des fins de réussites scolaires et professionnelles. Il en est même pour qui le désir initial réside dans une valorisation personnelle, voire narcissique, qui passe par une présentation de soi dans un contexte qui devrait provoquer une estime reconnue sur le plan moral et physique. On s'approche des phénomènes de starification facile proposés par certains médias de masse : briller sous les lumières des projecteurs, arborer un costume qui suscite l'admiration, déclamer son texte avec une emphase mémorable, s'identifier à un personnage au destin épique ou tragique, ...

Ces représentations, ici quelque peu cari-

AFFICHE THEATRE © DR



caturées, constituent des exemples de prémices individuelles à l'engagement dans une aventure théâtrale. Le lycéen volontaire prend rapidement conscience qu'il va vivre une expérience artistique collective, basée sur la maîtrise de soi, de ses rapports aux autres, à l'espace, et sur le texte de l'auteur. Le travail est exigeant et requiert une désinhibition, une remise en cause de ses représentations initiales.

Ainsi, l'atelier théâtre encadré par Christophe Pinel a dû prendre en compte ces éléments et amener, pas à pas, les jeunes à transformer leur regard sur le théâtre par une pratique qui doit conjuguer les personnalités des élèves, matières premières vivantes, et l'exigence artistique imposée par le texte et la mise en scène.

Ce travail a trouvé sa place dans le projet régional des lycées agricoles coordonné par Champ'Art. A partir d'un assemblage de textes de Jean-Pierre Siméon, le metteur en scène Jean-Michel Guérin de la compagnie « D'un moment à l'autre » a travaillé avec quatre lycées champardennais pour proposer « Le monde va ». Point d'orgue : la représentation lors du festival Mai Scènes de St-Dizier, et la rencontre avec l'auteur. « C'est quelqu'un de vrai ! » s'étonne un élève, « les mots qu'il écrit, on les retrouve dans ce qu'il dit ».

L'important réside dans le parcours entre les représentations initiales, la dynamique du

projet et son aboutissement, qui n'en est pas vraiment un, mais plutôt une étape vers. C'est ainsi que l'on peut mesurer l'impact de cette action, et le résultat est déjà très encourageant. De ce parcours semé de doutes, d'obstacles, de nécessaires remises en cause, mais aussi d'efforts, de satisfactions, de plaisirs réels, les élèves n'en sortent pas indemnes. Quelque chose a changé : quelque chose de personnel, voire d'intime, qui dépasse largement les attentes premières et qui se poursuit bien au-delà du bilan de cet atelier.

MUSIQUE

« La musique, on connaît », « j'écoute de tout »... : ce type de discours est assez fréquent chez des lycéens pratiquant la musique, ou pour le moins portant un intérêt pour la musique. Cependant, pas besoin de gratter longtemps pour se rendre compte que la connaissance est souvent superficielle et orientée, et que le « tout » représente trop le « peu » que les médias de masse diffusent. A partir de cet affichage, l'objectif de faire découvrir d'autres genres est d'autant plus pertinent. Le travail consiste notamment à démontrer l'intérêt artistique de tel compositeur, resitué dans son contexte socioculturel : souvent vite taxé de « vieux truc » ou de « bizarrerie », l'inconnu dérange encore.



INVITATION MUSIQUE © DR

À l'instar du cinéma et de l'audiovisuel, les musiques actuelles médiatisées sont formatées par l'industrie culturelle, et les auditeurs ont assimilé les codes et les références imposés. Sorti de ces rythmes, mélodies, styles, difficile de susciter la curiosité, l'ouverture d'esprit tant ces codes sont ancrés profondément à force d'être martelés.

Le phénomène de projection-identification est également à prendre en considération. Dans la construction de son identité, le jeune musicien peut se référer à des « modèles » en adoptant des détails vestimentaires, des postures, et en se fixant comme objectif de jouer comme ... (au choix : Linkin Park, Sum 41, Marilyn Manson, Blink 182, Korn, Red Hot Chili Peppers, ...). Pourquoi pas. Mais le but de l'atelier est justement de dépasser (et non de nier ou renier) cette situation, pour s'ouvrir sur d'autres pratiques, avec une approche différente des instruments.

Travail non aisé tant la proximité entre le jeune et son univers musical est déterminante. De plus, intervient le problème des présentations publiques : quelle image de soi va être proposée face aux autres lycéens et aux spectateurs en général ? Frotter les cordes d'une guitare électrique avec un tube en cuivre pour en faire sortir d'étranges sonorités : ce n'est pas vraiment vers cela que tendent les apprentis musiciens. Alors, du rôle créatif qu'il leur est proposé, certains se réfugient dans celui du « bon élève », qui exécute scolairement ce qui lui est demandé, sans grande conviction.

Soyons clair : il ne s'agit pas là d'une situation singulière et inextricable (d'autres expériences ici et ailleurs le prouvent), mais d'un exemple vécu qui souligne une fois de plus l'importance des représentations artistiques initiales dans la mise en œuvre d'un

atelier d'expression musicale.

Les musiciens du Collectif Alka travaillent sur les registres du jazz contemporain et des musiques improvisées. François Choiselat (trombone, vibraphone), Eric Varache (batterie, percussions) et René-Pierre Adam (guitare) sont intervenus grâce au réseau régional Champ'Art dans l'atelier musique du lycée agricole de Troyes. Ils ont du travailler à partir et avec ces représentations, tout comme l'enseignant animant l'atelier, Antony Thiennot. Le résultat de cette expérience est loin d'être négatif. « C'était vraiment intéressant de pouvoir mélanger des choses écrites avec des éléments plus improvisés et de pouvoir se servir de thèmes que les élèves connaissaient pour les exploiter différemment » relève François Choiselat.

Le fait d'assister avec les élèves musiciens à des concerts dans les lieux de diffusion culturelle a permis de faire prendre conscience de l'importance des aspects techniques, mais aussi de l'harmonie, l'écoute, le souci du détail, l'exigence globale ; notamment grâce à l'opportunité de suivre la préparation, les balances, puis le concert du batteur new-yorkais Jim Black à Troyes en janvier 2004.

Dans le bilan de l'atelier en fin d'année scolaire, un élève a noté : « j'ai envie de jouer comme les musiciens dans les groupes que j'écoute, et je continuerais tant que je n'arriverais pas à jouer comme eux ». Restons persuader que le travail accompli n'est pas vain, et que la maturation demeure nécessaire pour mesurer le réel impact de cette action.

Chaque acteur d'un projet culturel se trouve confronté à des situations-problèmes qu'il doit surmonter en élaborant la stratégie qui

lui semble la plus appropriée : du rejet à l'adhésion, de la revendication à l'acquiescement, ...

Quelles que soient les difficultés rencontrées, c'est toujours un grand plaisir de proposer à des jeunes de partager une aventure artistique où l'intrusion d'un intervenant contribue considérablement à la remise en cause de leurs représentations initiales. S'interroger sur ce que l'on croyait acquis, c'est une étape primordiale dans la construction d'une identité basée sur l'ouverture d'esprit. Gageons que cette offre culturelle puisse perdurer dans l'intérêt général.

Les professeurs d'Education socio-culturelle du LEGTA de Troyes,

Fabienne MONTARON

Christophe PINEL

Antony THIENNOT

MURS MAUERN CTEHbi (*)

Une trentaine de jeunes du Lycée n° 7 de Volgograd, de la Gesamtschule de Kierspe et du Lycée Horticole de Dardilly se sont retrouvés en Alsace, puis à Lyon, pour vivre ensemble pendant deux semaines une rencontre trinationale et présenter le spectacle qu'ils ont créé à l'occasion du 40^e anniversaire, avec le soutien de l'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse (OFAJ).

Retour aux sources...

Cette aventure commence en août 1992, sur les bords de la Volga. Cette année-là, l'OFAJ avait décidé d'organiser un programme expérimental avec la Russie pour développer les échanges avec ce pays qui était en train de s'ouvrir sous l'impulsion du Président Gorbatchev. C'est ainsi qu'un groupe de responsables associatifs allemands et français (dont la Fédération Nationale des Foyers Ruraux) s'est retrouvé à Volgograd, l'ancienne Stalingrad, ville connue pour les combats meurtriers entre Allemands et Russes. Cette terrible bataille a laissé la ville exsangue et en ruines mais a marqué le tournant de la deuxième guerre mondiale. C'est dire si l'histoire imprègne encore fortement cette ville symbole !

Dans le Quartier Armée Rouge, nous avons rencontré des jeunes artistes du Lycée n° 7. Ils nous ont présenté « Apocalypse », un spectacle créé par eux sur le thème de la pollution, à mi-chemin entre danse et théâtre. La qualité de leur prestation, le chaleureux accueil de l'équipe enseignante et leur envie de venir en France et en Allemagne m'ont tellement enthousiasmé que j'ai immédiatement décidé de monter un partenariat avec eux. Dès 1993, des jeunes musiciens allemands, comédiens français et danseurs russes se sont retrouvés pour un premier échange trinationnel, bientôt suivi d'un second puis d'un troisième. Cela fait maintenant plus de dix ans que durent ces rencontres. Jeunes et adultes y ont appris à communiquer, à découvrir d'autres cultures, à mieux se connaître et à s'apprécier. Toutes les conditions étaient donc favorables pour se lancer dans une aventure encore plus ambitieuse lors d'un quatrième échange...

Un projet pour le 40^e

Par chance, pour marquer le quarantième anniversaire du Traité de l'Elysée signé entre la France et l'Allemagne, un concours intitulé « 40 projets pour les 40 ans de l'OFAJ » a été lancé en 2003. Les projets retenus devaient refléter l'éventail géographique et thématique, la diversité des publics, des programmes et des méthodes ainsi que le potentiel d'innovation des échanges franco-allemands.

Les partenaires des trois pays ont décidé de concourir et, après discussion avec les jeunes, ont choisi le thème du mur. En partant du Mur de Berlin, de sa chute et des conséquences qu'elle a entraînées en Allemagne et dans toute l'Europe, il leur a semblé intéressant d'explorer les croisements ou télescopages entre histoire commune et histoires partagées. Oscillant en effet sans cesse et partout entre séparation, lien et protection, enfermement et liberté, point de passage et dépassement des limites, les murs quadrillent autant qu'ils structurent nos espaces, nos histoires, nos sociétés et nos vies. C'était donc un thème riche et complexe qu'il s'agissait de décliner

à travers la musique, la danse et le théâtre pour construire des « briques de spectacle » qui petit à petit allaient s'imbriquer et s'articuler en vue d'une création collective.

Ainsi déposé parmi trois cents autres, ce projet a été retenu et a reçu de l'OFAJ le label « 40^e anniversaire ».

Un succès mérité

Pour bien apprécier le travail et la détermination des jeunes, il faut savoir que ce sont des amateurs, dans le meilleur sens du terme. Ils ont volontairement choisi de pratiquer la danse et la musique, en extrascolaire, depuis quelques années ; dans le cas du théâtre, depuis un an seulement. Ils sont encadrés et soutenus par des professionnels. La partie logistique a été assurée par des personnels des Etablissements scolaires et la coordination par la FNFR.

Pendant toute l'année scolaire 2002 – 2003 et dans les trois pays, chaque groupe a imaginé et mis au point des bribes de spectacle en rapport avec sa vision du thème commun. Les jeunes étaient ainsi prêts à se présenter mutuellement le résultat de leur création pour le début de la rencontre, fin octobre en Alsace. Il leur restait deux semaines pour créer ensemble, avec l'aide d'une comédienne metteur en scène, un spectacle collectif à présenter en public.

Au programme de la rencontre, des activités denses et variées : faire connaissance et échanger entre jeunes, découvrir la France, à travers l'Alsace et la région lyonnaise, et ses cultures, voir des spectacles (danse, théâtre, musique) et des manifestations artistiques (Biennale), travailler quotidiennement au montage du spectacle. Pour ce dernier, tous les moyens ont été mis en oeuvre afin que le résultat soit à la hauteur de l'engagement des jeunes et soit vu par un public le plus large possible. Le Théâtre de l'Aqueduc à Dardilly, pour les répétitions, et le Théâtre Théo Argence à Saint Priest, pour la représentation publique, ont mis à notre disposition leurs locaux et leurs techniciens. Nous avons également bénéficié de l'aide artistique et technique de la troupe « Nième Compagnie ». Enfin, une information par cartes postales ou par courriers et par voie de presse a contribué à faire connaître ce programme et son spectacle.

Le grand soir est enfin arrivé le 7 novembre. Un public nombreux, une salle et des techniciens au top et surtout des jeunes au meilleur d'eux-mêmes ont fait de cette soirée un triomphe et un souvenir impérissable. Cette phrase d'anciens participants, dans le livre d'or, résume bien l'impression ressentie par les spectateurs : « Bravo à vous toutes et tous pour cette merveilleuse soirée, vous avez été meilleurs que nous, continuez... »

Le programme continue donc ! En juillet 2004, tout le groupe se



retrouvera à Volgograd, avec un spectacle encore amélioré par une année de travail, pour vivre de nouvelles découvertes...

Pourquoi pas vous ?

Ce programme paraît exemplaire, par sa durée comme par sa qualité. C'est peut-être pourquoi il a reçu le label 40 ans de l'OFAJ et surtout, qu'il a profondément marqué les jeunes qui y ont participé. Mais une telle aventure humaine reste accessible à tout groupe de jeunes qui le veut et s'en donne les moyens.

L'Office Franco-Allemand pour la Jeunesse est surtout connu pour soutenir des projets entre jeunes Allemands et Français, avec des publics et sur des thèmes extrêmement variés. Mais il encourage aussi des projets trinationalaux avec un pays tiers. Les conditions à remplir sont simples : sur un même projet, trois pays, trois par-

tenaires, trois groupes de jeunes et trois programmes à réaliser en deux ou trois ans. Il existe dans notre Mouvement, dans les Etablissements Professionnels Agricoles et dans le milieu rural, de nombreux groupes de jeunes qui pratiquent des activités sportives, culturelles, scientifiques, agricoles, environnementales, humanitaires... et qui peuvent donc se lancer dans un tel projet s'ils ont envie d'élargir leurs horizons !

Alors, qu'attendez vous pour partir ?

Jean Paul CARTIER

service international FNFR (Décembre 2003)

(*) murs, en français, allemand et russe



MURMUR © MARTINE ALIBERT

Rencontre Trinationale 2003

«*L'histoire est comme un esprit qui frappe au mur.*»

Gao Xingjian

MURS MAUERN CTEHbi

J'aime appeler cette rencontre de lycéens russes, allemands et français rencontre des 3 ateliers car elle a pour but de fusionner le travail artistique d'ateliers de danse, de musique et de théâtre élaboré à des milliers de kilomètres pendant une année scolaire et de donner naissance à un spectacle lors de la rencontre. C'est ainsi qu'est né le spectacle MURS MAUERN CTEHbi présenté au Centre Culturel Théo Argence de Saint Priest, près de Lyon en novembre 2003.

Nous avons travaillé dans chaque atelier en partant de l'histoire du Mur de Berlin, de sa chute et des conséquences qu'elle a entraînées en Allemagne, dans toute l'Europe et au-delà, de cette histoire commune à nos trois pays. Notre propos était Histoire commune, Histoires partagées, Que racontent les murs ? Chaque atelier a créé des bribes de spectacle – briques en l'occurrence - qui se sont imbriquées en une création collective. Ce projet a reçu le label du 40^{ème} anniversaire de l'OFAJ – Office Franco-Allemand de la Jeunesse - qui est l'initiateur de ces rencontres et le principal financeur.

Que racontent les murs ?

Au début de la rencontre, nous avons découvert les différentes créations des ateliers de danse, musique et théâtre. Chaque atelier a abordé le thème à sa manière, avec son vécu et sa culture, chacun a donné forme artistique à sa manière. Nous y avons perçu les distances culturelles qui nous séparent et les idéaux qui nous animent. Les danseurs russes se sont exprimés dans une gestuelle oscillant entre la forme « soft », tendre, aimante, et la forme « hard », noire, cassante, heurtée. Le mur apparaissait parfois, tel un obstacle, puis disparaissait. Il en ressortait une expression plutôt joyeuse, où l'amour triomphant nous ramenait à un éternel optimisme.

Le mur voit, entend, garde dans sa mémoire les événements et l'histoire.

Les relations humaines. Le mur peut en parler.

Tu veux savoir par quoi on a commencé ?

Fixe ton œil sur toi même et tu vas en trouver la réponse.

Tu es singulier, tu es pluriel, tu es mondial, tu es local.

Le départ et l'arrivée sont mystérieux et toute la sagesse du monde n'a pas pu concevoir leurs objectifs. Où est le début et la fin de ce cercle ?

D'où sommes-nous venus, et où partons-nous ?

Crois à la grande force de l'amour ! Que cet espoir soit toujours vainqueur avec sa lumière qui nous sauve nous et notre vie faite de saleté et de sang.

Crois à la grande force de l'amour !

Extrait d'un texte écrit par le groupe russe, base de sa réflexion sur la création.

Les musiciens allemands ont présenté un programme assez éclectique, interprétant The wall des Pink Floyd, un extrait de Carmina Burana, La panthère rose, un chant russe... mêlant didgeridoo, musique tribale, accents jazz et musique rock.

Les comédiens français se sont cognés la tête contre les murs, ont exploré le mur sous toutes ses facettes, du concret au symbolique, se heurtant sans cesse à l'incompréhension, repoussant continuellement leurs interrogations, et effleurant parfois le politique. Ils ont exprimé un monde noir et plutôt inquiet.

D'un côté il y a moi, et mon chez moi, le privé, le domestique, de l'autre côté il y a les autres. On ne peut pas passer de l'un à l'autre comme ça simplement, on ne passe pas de l'un à l'autre en glissant ni dans un sens ni dans un autre : il faut un mot de passe, il faut franchir le seuil, il faut montrer patte blanche. D'un côté il y a moi, il y a mon chez moi, avec mes affaires à moi, le strict minimum : j'ai vidé le placard pour mettre les écrans de surveillance, les trois caméras à la place du lit, du frigo et du canapé. Ne garder qu'une assiette, une fourchette un couteau, une plante, dans la plante je peux cacher un micro, non plus de couteau, pas d'objet contendant. Provocation zéro. Incitation zéro. Danger zéro.

La porte blindée la serrure à trois points la clef cachée sécurité sécurité l'interphone le digicode la lumière automatique connectée les tessons le grillage le portail la grille la gardienne les gardiens les vigiles les miradors danger zéro je suis seul je suis bien danger zéro

Extrait d'une scène de théâtre

Trois approches, trois façons de travailler au niveau artistique, avec mille différences mais exprimant aussi des cultures qui se mélangent, s'influencent, franchissent les frontières.

De ces trois univers est né un spectacle, où se sont érigés des murs imaginaires, où chacun a contourné, sauté, franchi, abattu, construit et déconstruit, sous la direction de Claire Truche, metteur en scène de la « nième compagnie ».

L'entreprise était immense, aussi nous renvoie-t-elle à la modestie, à la capacité de voir ce spectacle comme une exploration, un « work in progress », un risque.

La danse, la musique et le théâtre se sont soudés, et ont ainsi reconstruit du sens. Le résultat nous a surpris et ravi par sa qualité technique, sa rigueur, et sa capacité à nous embarquer dans des histoires partagées faisant écho à la grande histoire commune.

C'est la troisième rencontre de ce type à laquelle je participe, et chaque fois je me dis que ça vaut vraiment le coup d'engager toute cette énergie pour être témoin du plaisir des jeunes sur le plateau. La contribution des artistes, des techniciens, le contexte professionnel sont autant de facteurs qui hissent le projet toujours un peu plus haut et contribuent à la réussite de ce type d'expérience.

La rencontre se poursuivra au mois de juillet à Volgograd en Russie, où nous présenterons à nouveau ce spectacle.

Martine ALIBERT

Professeur d'Education Culturelle.



Claire TRUCHE, metteur en scène, donne son point de vue

Trois groupes, trois langues, trois expressions artistiques.

Si j'avais déjà expérimenté le mélange au cours des deux premières rencontres (1996/97, 2000/01), cette fois-ci le pari était encore plus ambitieux puisqu'il s'agissait de faire un spectacle unique. Premier jour : présentation des trois ateliers. Beaucoup d'intérêt, un peu de panique : comment en si peu de temps mêler sur un même plateau dans une même histoire trois parcours si différents avec dans l'ordre :

- les Français s'emparant du théâtre et du thème pour faire ressentir leurs interrogations sur le monde, leur pessimisme parfois mais aussi leur humour, cela à travers des textes qu'ils ont choisis ou improvisés. Scéniquement, ils ont parfois besoin que le mur soit représenté.
- les russes : avec leur extrême technicité, le mur est évoqué mais toujours contourné, ou cassé ou oublié, faisant à la fin sentir leur optimisme quant à l'avenir. Ils sont nombreux. Il leur faut de l'espace, c'est un détail qui aura son importance.
- et puis les Allemands qui après Carmina Burana et The Wall enchaînent plusieurs musiques qui me semblent très éloignées du thème. Mais c'est le pari.

Et c'est parti.

Et les trois groupes se sont extrêmement bien pliés au jeu d'inventer sur le moment, à partir de leurs propositions, de changer les ordres de leurs morceaux, de réinventer etc. Nous avions peu de temps, ils étaient une trentaine sur le plateau, les traductions étaient longues, tout cela demande énormément de concentration qu'ils ont tous eu. Et là, la magie a pris forme, car des contraintes sont nées ce qui je pense à fait que la représentation a fonctionné : il fallait s'adapter et c'est ce à quoi nous ne pouvions pas penser au préalable qui faisait le vrai « ciment » entre les scènes et créait une cohérence.

Maintenant chaque groupe est reparti. Durant l'année, le travail continue pour préparer la tournée de juillet 2004 en Russie, et je pense peut-être pour les français qu'il faudra inventer quelques astuces pour résoudre la question de la compréhension de certains textes.

Affaire à suivre...

suite un été à Volgograd...

«*Etant donné un mur, que ce passe-t-il derrière ?*»

Jean Tardieu

Le lycée classique de Volgograd a été repeint, bleu et blanc, un petit air coquet, y-a-t-il du changement ? pas vraiment, le seul changement, c'est que le lycée qui accueille quelque mille élèves pendant l'année, s'est transformé en internat pour notre rencontre, les salles de classes sont devenues dortoirs et la cuisine bat son plein .

Nous sommes environ 45 personnes pour ce programme, lycéens allemands, lycéens russes et français, avec toute l'équipe organisatrice de profs et interprètes.

La tournée du spectacle « MURS MAUERN CTEHbl »

Notre programme c'est « MURS MAUERN CTEHbl » que nous présenterons trois fois pendant le séjour : au Centre Culturel du Quartier Rouge, dans le centre de vacances de Kalach na Donau, et au lycée.

Dès le lendemain de notre arrivée, les répétitions commencent. Il fait très chaud, mais la motivation est là. Le spectacle doit retrouver son rythme et son sens. Comme nous sommes en Russie, le public a besoin d'un guide de lecture pour les scènes théâtrales, car c'est le théâtre qui est le plus bavard, qui raconte les murs, ceux qui séparent, qui divisent, qui naissent des guerres, et qui font naître des rêves de liberté et d'humanité.

Nos trois pays ont un passé commun chargé d'histoire, c'est de là qu'est née notre création. Les guerres qui ont vu s'affronter la France et l'Allemagne, mais aussi la Russie. Et aujourd'hui alors que nous visitons Volgograd - la Stalingrad d'hier -, la colline Mamaiëv nous raconte la violente bataille qu'a été la résistance des russes aux envahisseurs allemands. Notre voyage nous rappelle aussi que notre rencontre est née de la chute du mur de Berlin.

Les jeunes qui y participent aujourd'hui sont loin de cette époque, ce qu'ils disent dans ce spectacle c'est leur réalité, les murs des séparations, de l'éloignement, les murs imaginaires, les murs abstraits que l'esprit façonne et détruit tour à tour.

Ces rencontres contribuent à un travail de mémoire, ainsi qu'à créer des liens entre nos trois pays. C'est l'esprit dans lequel l'Office Franco-Allemand de la Jeunesse - OFAJ - a initié ces rencontres, et nous a choisi pour fêter son 40ième anniversaire.

Retrouver le sens disais-je. Le premier spectacle a été difficile car le public qui regroupait beaucoup de parents et d'amis n'a cessé de manifester son enthousiasme par de fréquents applaudissements. Le spectacle a perdu un peu de son unité, mais l'atmosphère est joyeuse. La représentation au lycée en fin de séjour retrouvera sa qualité première, son rythme et son sens.



La fin d'un programme

Cette rencontre est la dernière dans le cadre de l'OFAJ.

Les professeurs, directeurs, interprètes qui ont fait équipe ont appris à se connaître et à travailler ensemble. Pour ma part, c'est le troisième voyage que je fais à Volgograd.

L'intérêt de ces rencontres, hormis l'exceptionnelle occasion de visiter la Russie pour les jeunes – qui n'y seraient peut-être jamais allés- c'est d'avoir progressivement affirmer un axe de travail, d'avoir fait évoluer un programme culturel -visites du pays d'accueil, et une à deux représentations- vers un programme où l'activité artistique est devenue centrale, où les créations étaient d'abord présentées en respect de chaque culture, comme une carte d'identité, puis où les trois ateliers se sont mêlés pour construire une création collective, où enfin un seul spectacle a été créé, et repris en une petite tournée.

Ces choix artistiques ont contribué à donner aux rencontres un certain professionnalisme - dans la démarche - et à faire émerger des niveaux d'exigence chez les jeunes.

Au plan culturel, les écarts sont importants, mais les jeunes sont proches, ils communiquent facilement, bien sûr. Au-delà de cette spontanéité, je me suis toujours demandé si les a-priori sur la Russie tombaient à la fin d'un séjour. Dans leurs représentations, les images de la Russie sont inséparables de pauvreté, et de retard. Mais ils constatent que ce n'est pas le tiers-monde, mais un pays industrialisé, un pays développé où tout semble manquer. Ils s'aperçoivent que la situation est difficile, que le niveau de vie est très bas, bref que c'est complexe. C'est le début de leur réflexion, qui ouvre, je l'espère d'autres interrogations, un deuxième voyage de l'esprit.

Et après

Nous nous séparons comme à chaque fois au milieu des larmes. Les jeunes n'oublieront pas ce qu'ils ont vécu ici. Nous, fatigués, sommes aussi émus, car peut-être ne reverrons-nous jamais nos amis russes, si éloignés, et si désireux de voir se poursuivre ces rencontres. Un peu coupables de ne pas répondre à cette demande, nous mesurons la distance entre ce besoin de ne pas rompre nos échanges que les Russes ne cessent d'exprimer et notre situation européenne où nous avons toutes les facilités de renouveler d'autres programmes d'échanges internationaux. *mais nous avons regardé de l'autre côté du mur...*

Martine ALIBERT

Septembre 2004

PHOTOS © RÉMI SABONNEDIÈRE



Naissance d'une collection

à 360°

Collection Art et Nature - Jeunesse

Ouvrages de vulgarisation et de sensibilisation à l'art contemporain lié à l'idée de nature et à l'environnement.

C'est la question du regard porté sur le paysage,
C'est faire un tour du monde, un tour d'horizon, un tour sur soi,
C'est une ouverture sur l'art avec l'idée d'englober tous les points de vues

Bilingue (français/espagnol), cette collection est destinée aux jeunes générations avec une visée pédagogique, à plusieurs titres :

- la sensibilisation aux arts liés à l'idée de nature et au paysage,
- la prise de conscience de l'environnement et le développement de l'esprit citoyen chez l'enfant,
- la pratique des langues espagnole et française. et de leur culture

Le Land-art est un excellent portail d'entrée pour l'étude d'autres disciplines : la géographie, la botanique, la philosophie, l'architecture, les mathématiques, etc.

Publics concernés

Ouvrage grand public Ouvrage de référence pour les Enseignants du Primaire Ouvrage de réflexion et d'analyse pour les adolescents (niveau Collèges, Lycées, Ecoles d'art) et leurs enseignants

Données techniques

Format : 22 x 24 cm à l'italienne / 72 pages

Bilingue : français/espagnol

4 couleurs Recto/Verso

Papiers : Magno 150 et 250 grs / Dos carré collé cousu

Première parution : novembre 2004 puis semestrielle

Prix de lancement : 10 Euros + frais de port

Les thématiques

La première publication est axée sur l'histoire du paysage, la prise de contact avec le Land-art (naissance aux USA puis arrivée en Europe, développement) ; sur le passage, depuis les années 70, de la peinture à l'installation... du travail en atelier et de la nature devenant atelier.

L'Édition

Materia Prima

25, rue Antoine de Bourbon 64140 Billère - France

Tél/Fax 00 33 559 62 29 31

materiaprima@wanadoo.fr



Colloque «Art, vivant, société, éducation» manifestation du 40^e anniversaire de l'Education Socioculturelle (ESC)

Les 23-25 novembre 2005 à l'ENESAD (Dijon)

La décision a été prise par le Directeur général de l'enseignement et de la recherche de marquer par un colloque, le quarantième anniversaire de l'ESC.

Ce colloque se tiendra du 23 au 25 novembre 2005 à l'ENESAD, dans le prolongement d'un autre colloque MAAPR/Ministère de la Culture, déjà programmé du 21 au 23 novembre au même endroit, sur «Développement culturel, enjeu artistique et projet de territoire», sujet qui intéresse aussi les professeurs d'ESC.

Ce colloque anniversaire comprendra :

- tout d'abord la restitution très attendue des résultats d'une étude (en cours) portant sur le métier de professeur d'ESC, confiée à Jean-Pierre Sylvestre, professeur de sociologie à l'Université de Bourgogne (à partir d'entretiens semi-directifs conduits auprès de professeurs d'ESC dans différentes situations professionnelles et auprès de grands témoins),
- ensuite des conférences et des débats portant sur le thème (qui reste à affiner) : «Art, vivant, société, éducation».

Ce colloque s'adressera non seulement aux professeurs d'ESC mais aussi plus largement aux acteurs du système éducatif agricole et non agricole.

Contact : Eric MARSHALL, DGER (01 49 55 52 85)



Coordination

Marie-Noëlle BRUN
LEGTA Mathieu de Dombasle
Domaine de Pixérécourt
54220 MALZEVILLE
Tél. : 03 83 18 34 00
Fax : 03 83 18 34 10
marie-noelle.brun@educagri.fr

Contact DGER

Pascal FAUCOMPRÉ
FOPDAC
Bureau des missions de développement et
des exploitations des établissements
1 ter avenue de Lowendal
75349 PARIS SP 07
Tél : 01 49 55 52 82
Fax : 01 49 55 50 68
pascal.faucompre@educagri.fr

Contact ENFA

Joël TOREAU
ENFA-BP 87
31326 CASTANET CEDEX
Tél : 05 61 75 32 75
Fax : 05 61 75 03 08
joel.toreau@educagri.fr

Correspondants Régionaux

Alsace

Jean-Luc SONTAG
LEGTA Wintzenheim
68920 WINTZENHEIM
Tél : 03 89 27 06 40
Fax : 03 89 27 19 52
jean-luc.sontag@educagri.fr

Aquitaine

Martine HAUTHIER
CRARC - DRAF/SRFD
51, rue Kiéser
33077 BORDEAUX CEDEX
Tél : 05 56 00 42 05
martine.hauthier@educagri.fr

Auvergne

Nelly GUYONNET
Lycée Louis Pasteur
Marmilhat
BP 116
63370 LEMPDES
Tél : 04 73 83 72 50
Fax : 04 73 91 15 97
nelly.guyonnet@educagri.fr

Bourgogne

Bernard JACQUEMIN
DRAF/SRFD Bourgogne
22D Bd Winston Churchill
21036 DIJON CEDEX
Tél : 03 80 39 30 64
Fax : 03 80 78 76 30
bernard.jacquemin@educagri.fr

Bretagne

Gwénaëlle BOURHIS
LEGTA de Guingamp
Kernilien - Plouisy BP 10432
22204 GUINGAMP
Tél : 02 96 40 67 50
Fax : 02 96 44 07 38
gwenaelle.bourhis@educagri.fr

Centre

Sylvestre GRÉMY
LPA Amboise
46, Av. Emile Gounin BP 347
37403 AMBOISE CEDEX
Tél : 02 47 23 35 50
Fax : 02 47 30 56 48
sylvestre.gremy@educagri.fr

Champagne-Ardennes

Catherine GALLOIS
CHAMP'ART
LEGTA Crogny
10210 LES LOGES DARGUERON
Tél : 03 25 40 10 02
Fax : 03 25 40 19 80
catherine.gallois@educagri.fr

Franche-Comté

Marcel FERRÉOL
Lycée Granvelle de Besançon
25410 DANNEMARIE SUR CRÊTE
Tél : 03 81 58 61 41
Fax : 03 81 58 61 83
marcel.ferreol@educagri.fr

Ile-de-France

Christian CHANAU
LEGTA Brie Comte Robert
RN19
77170 BRIE COMTE ROBERT
Tél : 01 60 62 33 00
Fax : 01 64 05 75 39
christian.chanau@educagri.fr

Languedoc-Roussillon

Pierre-Loïc AUBERT
LPA Castelnaud Le Lez
34170 CASTELNAU LE LEZ
Tél : 04 99 58 36 58
pierre-loic.aubert@educagri.fr

Limousin

Elisa GOURLIER
LEGTA Les Vaseix
87430 VERNEUIL / VIENNE
Tél : 05 55 48 44 00
Fax : 05 55 00 11 40
elisa.gourlier@educagri.fr

Lorraine

Jean-Luc BOYER
LEGTA des Vosges
Avenue de Lattre de Tassigny
88500 MIRECOURT
Tél : 03 29 37 80 31
Fax : 03 29 37 80 31
jean-luc.boyer@educagri.fr

Midi-Pyrénées

Eric BULTEL
DRAF/SRFD - Cité administrative
Boulevard Duportal
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 10 62 96
Fax : 05 61 10 62 43

Nord Pas-de-Calais

Corinne ABDELJALLIL
LEGTA Lomme BP329
59463 LOMME CEDEX
Tél : 03 20 17 03 90
Fax : 03 20 09 27 99
corinne.abdeljallil@educagri.fr

Basse-Normandie

Béatrice BARBE-GUILMONT
LPA de SEES
61500 SEES
Tél : 02 31 66 18 10
Fax : 02 31 67 29 65
beatrice.barbe-guilmont@educagri.fr

Haute-Normandie

Dominique HURIER
LPA Le Neubourg
Rue Pierre Corneille
27110 LE NEUBOURG
Tél : 02 32 35 15 80
Fax : 02 32 35 89 49
dominique.hurier@educagri.fr

PACA

Bachir CHAIB-EDDOUR
LEGTA L. GIRAUD
84200 CARPENTRAS SERRE
Tél : 04 90 60 80 80
fax : 04 90 60 13 44
bachir.chaib.eddour@educagri.fr

Pays de Loire

Vincent LEPLEY
LEGTA La Roche sur Yon
85035 LA ROCHE SUR YON
Tél : 02 51 09 82 82
Fax : 02 51 09 82 80
vincent.lepley@educagri.fr

Picardie

Sylvain GUÉNARD
LEGTA Le PARACLET
80440 COTTENCHY
Tél : 03 22 35 30 00
Fax : 03 22 35 30 10
sylvain.guenard@educagri.fr

Poitou-Charentes

Arnaud STINES
RURART
LEGTA Venours
86430 ROUILLÉ
Tél : 05 49 43 62 59
Fax : 05 49 43 62 59
arnaud.stines@educagri.fr

Rhône-Alpes

Denise MENU
LEGTA Cibeins
01600 TREVOUX
Tél : 04 74 08 88 22
Fax : 04 74 08 88 34
denise.menu@educagri.fr

Image

Jean-Paul ACHARD
ENESAD BP 87999
21 079 DIJON CEDEX
Tél : 03 80 77 25 94
Fax : 03 80 77 26 53
jean-paul.achard@educagri.fr

Ministère de la Culture

DAT
Marie-Paule SANS-CHAGRIN
3, rue de Valois
75001 PARIS
Tél. : 01 40 15 78 58
Fax : 01 40 15 78 18
marie-paule.sans-chagrin@culture.gouv.fr

Les correspondants de *Champs Culturels* participent au comité de rédaction et sont dépositaires des numéros parus de la revue : c'est donc à eux qu'il faut s'adresser pour :

- envoyer un article
- publication
- recevoir des exemplaires de la revue

La revue *Champs Culturels* est distribuée à tous les établissements. Elle est donc consultable dans les CDI des établissements agricoles publics.

- Elle est diffusée par ailleurs dans les DRAF, les DRAC, les DRJS, les missions culturelles des rectorats, les associations conventionnées par le Ministère de l'Agriculture. Elle n'est ni vendue, ni diffusée par abonnement.

- *Champs Culturels* est disponible en ligne à l'adresse suivante : www.enfa.fr/agri-culture/
- Le prochain numéro de *Champs Culturels* sera consacré à «Environnement & Création sonores»



- Directeur de la publication : Michel THIBIER
Direction générale de l'enseignement et de la recherche
- FOPDRC bureau des missions de développement et
des exploitations des établissements
- Réseau action culturelle en milieu rural
1 ter avenue de la mendal 75349 PARIS 07SP
- Responsable de la rédaction : Marie-Noëlle BRUN
- Design graphique, illustrations : franck.co@free.fr

