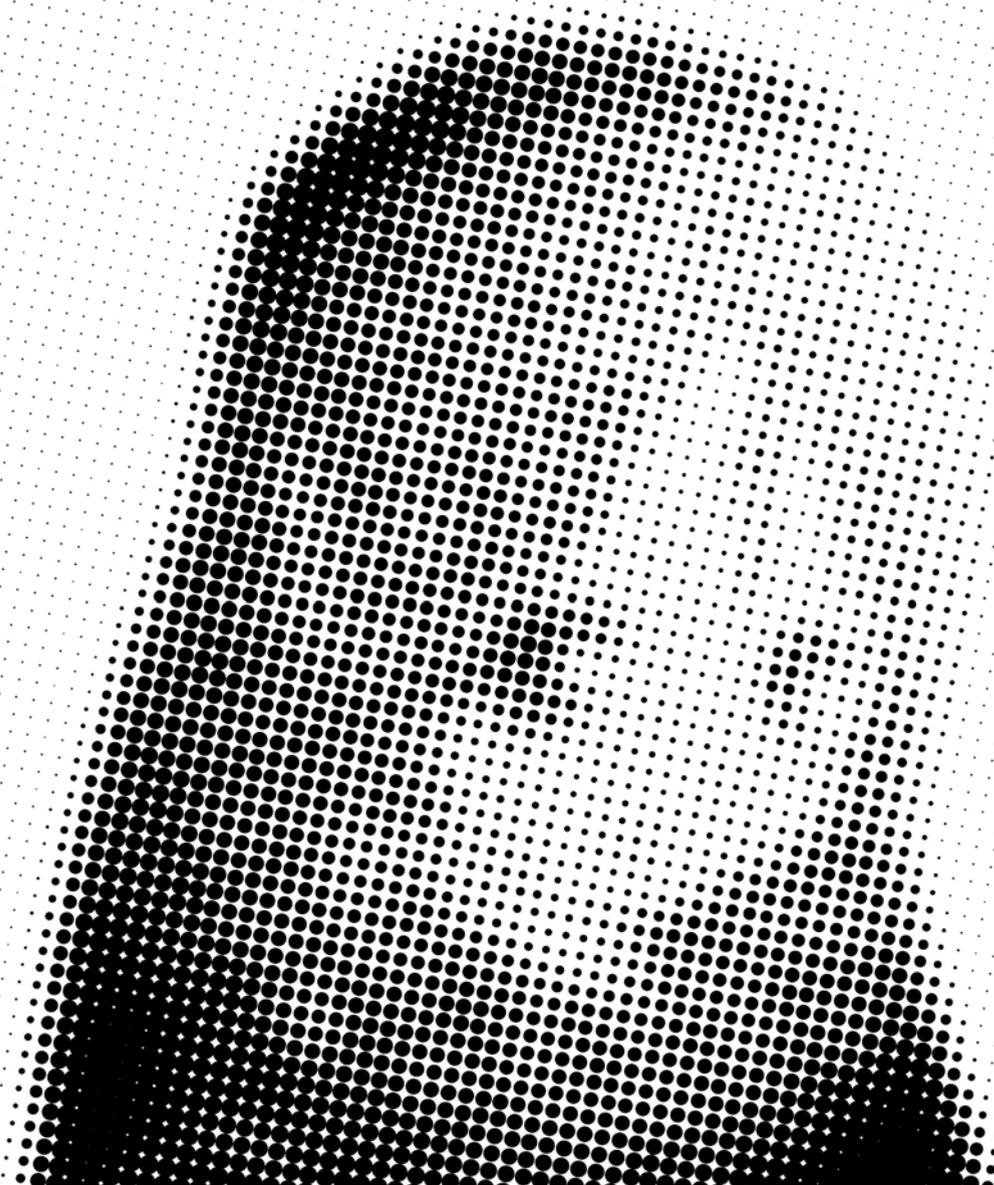


la lettre des pôles

Vers une éducation
artistique 2.0 ?

#07



édito

Les pôles régionaux d'éducation artistique et de formation au cinéma et à l'audiovisuel

ALSACE

1. Vidéo Les Beaux Jours

Contact : Georges Heck et Charlotte Béfort
Maison de l'Image
31 rue Kageneck - BP 400 77
67 067 Strasbourg Cedex
tél. 03 88 23 86 51
g.heck@wanadoo.fr
info@videolesbeauxjours.org
www.videolesbeauxjours.org

AQUITAINE

3. Cinéma Jean Eustache

Contacts : François Aymé, Anne-Claire Gascoin et Bernard Landier
L'Ecole du regard
1, rue des Poilus - 33 600 Pessac
tél. 05 56 46 00 96
cine.eustache@wanadoo.fr
www.webeustache.com

AUVERGNE

4. Sauve qui peut le court métrage

Contacts : Georges Bollon, Christian Denier, Sébastien Duclocher et Jérôme Ters
La Jetée - 6, place St Michel de l'Hospital
63 000 Clermont-Ferrand
tél. 04 73 91 65 73
info@clermont-filmfest.com
www.clermont-filmfest.com

BASSE-NORMANDIE

5. Maison de l'Image Basse-Normandie

Contacts : Guillaume Deslandes et Jean-Marie Vinclair
Citis - Immeuble Odysse
4 av. de Cambridge - BP 20117
14 204 Herouville St Clair Cedex
tél. 02 31 06 23 23
jm.vincclair@maisondelimage-bn.org
www.maisondelimage-bn.org

CENTRE

6. Centre Images

(Agence régionale du Centre pour le cinéma et l'audiovisuel)
Contacts : Emmanuel Porcher et David Simon
24, rue Renan - BP 31
37 110 Château-Renault
tél. 02 47 56 08 08
david.simon@centreimages.fr
www.centreimages.fr

FRANCHE-COMTE

7. MJC Centre Image du Pays de Montbéliard

Contact : François Sanchez
10 rue Mozart - BP 14
25 217 Montbéliard Cedex
tél. 03 81 91 10 85
francois@centre-image.org
www.centre-image.org

8. IRIMM

Contact : Jean-Philippe Rameau
38 Route Nationale - Saint Yllie
BP 203 - 39 100 Dôle
tél. 03 84 82 46 97
irimm@hotmail.fr

HAUTE-NORMANDIE

9. Pôle Image Haute-Normandie

Contacts : Annick Brunet-Lefebvre, Benoît Carlus, et Richard Turco
73, rue Martainville - 76 000 Rouen
tél. 02 35 70 20 21
accueil@poleimagehn.com
www.poleimagehn.com

LANGUEDOC-ROUSSILLON

10. Languedoc-Roussillon Cinéma

Contacts : Pïala Coïc et Laurent Joyeux
6 rue Embouque d'Or - 34 000 Montpellier
tél. 04 67 64 81 53
piala@languedoc-roussillon-cinema.fr
www.languedoc-roussillon-cinema.fr

11. ECM Kawenga

Contacts : Véronique Bros-Prézeau, Sophie Menanteau et Eléonore Mercier
23, bd Pasteur - 34 000 Montpellier
tél. 04 67 06 51 66
sophie.m@ecmkawenga.com
www.ecmkawenga.com

LIMOUSIN

12. Les Yeux Verts

Pôle Régional d'Éducation à l'Image
Contacts : Jean-Paul Chavent, Bernard Duroux et Monique Monnier
31, avenue Jean Jaurès
19 100 Brive la Gaillarde
tél. 05 55 74 20 51
contact@lesyeuxverts.com
www.lesyeuxverts.com

PACA

13. Cinéma l'Alhambra

Contacts : Jean-Pierre Daniel et Amélie Lefoulon
2, rue du Cinéma - 13 016 Marseille
tél. 04 91 46 02 83
alhambra13@wanadoo.fr
www.alhambra13.com

14. Institut de l'Image

Contacts : Emilie Allais et Sabine Putorti
Cité du livre - 8/10, rue des Allumettes
13 098 Aix-en-Provence Cedex 2
tél. 04 42 26 81 82
pole.institut@wanadoo.fr
www.institut-image.org

15. Espace Magnan

Mission cinéma

Contacts : Marianne Khalili-Romé et Estelle Macé
31, rue Louis de Cappel - 06 000 Nice
tél. 04 93 86 28 75
marianne.k.romeo@espacemagnan.com
www.espacemagnan.com

PICARDIE

16. Acap - Pôle Image Picardie

Contacts : Pauline Chasserieu et Olivier Meneux
19, rue des Augustins - BP 322
80 003 Amiens Cedex
tél. 03 22 72 68 30
paulinechasserieu@acap-cinema.com
www.acap-cinema.com

POITOU-CHARENTES

17. Poitou-Charentes Cinéma

Contact : Jean-Claude Rullier
15, rue de l'Antienne Comédie
BP 575 - 86 021 Poitiers Cedex
tél. 05 49 88 82 62
j.rullier@cr-poitou-charentes.fr

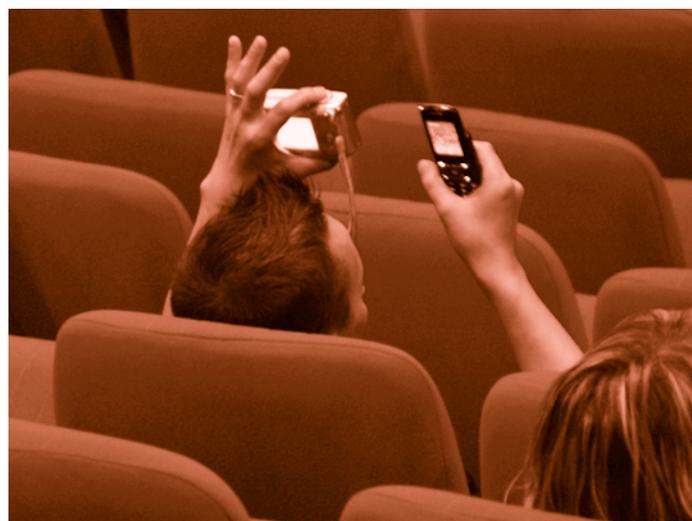
RHONE-ALPES

18. lux Scène nationale

Contacts : Catherine Batôt, Jérôme Delormas et Maud Ducarre
36, bd du Général de Gaulle
26 000 Valence
tél. 04 75 82 44 10
catherine.batot@lux-valence.com
www.lux-valence.com

« Que faire de la télévision ? » nous demandions-nous l'an dernier. Il était déjà clair alors que se glissait derrière celle-ci une autre question : « la télévision, et après ? » tant il est évident que le "petit écran" des enfants et adolescents d'aujourd'hui n'est plus seulement celui de la télévision. Face à la pluralité d'usages de l'ordinateur et du téléphone portable, il n'est pas question ici de s'atteler à un état des lieux global, mais de poursuivre la réflexion sur la prise en compte par les acteurs de l'éducation artistique à l'image de l'environnement multimédiatique des jeunes. Un environnement dont ils sont eux-mêmes largement les producteurs, ce qui bien entendu change la donne en matière éducative. Sans complaisance ou idéalisme, mais tout de même pour dépasser la stigmatisation dont les pratiques multimédias font souvent l'objet, il semble en effet nécessaire de mieux connaître la part la plus expressive et créative des usages d'Internet ou des jeux vidéo par exemple, de reconnaître la valeur de certaines de ces « formes d'expression culturellement hybrides »¹, car ces pratiques de réappropriation des outils du Web témoignent d'une certaine prise de distance des jeunes avec les messages médiatiques et les stratégies des fournisseurs d'accès ou opérateurs de téléphonie. Il s'agirait ainsi d'adopter une position de « témoin modeste » qui accepte de « mordre et d'être mordu pour savoir »². L'attention portée à ces pratiques ne saurait cependant suffire à renouveler les démarches d'éducation artistique à l'image. Les outils et écrans utilisés au quotidien par les (pré-) adolescents peuvent être le point de départ d'une expérience, voire un langage commun, mais ne sont jamais que des instruments nous permettant de jeter une passerelle vers ces publics, afin d'arpenter ensemble des territoires qu'ils ne connaissent pas. Introduire un regard artistique sur ces outils techniques permet de créer un écart, une liberté dans le face-à-face avec l'écran, car les adolescents souvent

experts de ces outils ont moins besoin d'approfondir leurs connaissances techniques que d'être accompagnés dans la construction d'un parcours et d'un regard renouvelé sur ces images. Les recherches menées par les artistes sur les supports numériques exploitent en effet les modes du détournement, de la déconstruction, du décalage. Dans le champ des pratiques numériques, comme dans d'autres pratiques culturelles, c'est donc le passage par la démarche artistique, la (dé)construction de formes, qui libère la parole et le regard. Utiliser ces outils techniques conduit donc au partage d'une expérience sensible, à condition d'ex-



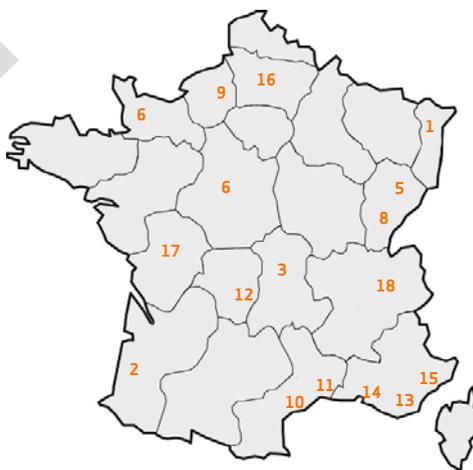
© photo : Languedoc-Roussillon Cinéma

plorer ce vaste champ des œuvres créées avec les technologies numériques. La démarche artistique est pourtant peu présente dans les actions d'éducation au multimédia que nous avons repérées ; les approches les plus courantes sont ludiques, techniques ou critiques (apprentissage de logiciels de création, décodage des messages médiatiques). Des expériences pédagogiques à visée créative, associant des artistes, existent bien dans certains lieux, de nombreuses réflexions en ce sens sont menées par les acteurs concernés, mais faute de recul sur les pratiques des jeunes et des artistes et faute de soutien public conséquent, l'éducation artistique reste encore le parent pauvre des projets multimédias. C'est pourquoi il nous a semblé que le temps n'était pas encore venu de faire une synthèse des diverses approches pédagogiques des images numériques, tâche généralement dévolue au dossier central de la *Lettre des pôles*. En proposant quelques constats et éléments de réflexion, cette lettre se veut donc une modeste contribution au débat en faveur du développement d'une politique d'éducation artistique intégrant les nouveaux usages de l'image.

Pïala Coïc,

Languedoc-Roussillon Cinéma

Pour le comité de rédaction et le réseau des pôles



¹ Laurence Allard, dans une partie de l'entretien non publiée ici

² Donna Haraway citée par Laurence Allard

le foisonnement des festivals, nouveaux lieux de diffusion pour de nouvelles formes de création

Après l'essor des musiques actuelles et des arts de la rue, on assiste aujourd'hui à la multiplication de festivals d'un nouveau genre dans le paysage culturel français et international : événements dédiés aux nouveaux médias, aux nouvelles images, aux nouvelles écritures scéniques, aux cultures électroniques, programmes d'arts numériques ou multimédias au sein des manifestations d'art contemporain, de danse ou de théâtre.

Ces événements résultent à la fois du processus intemporel de renouvellement et d'évolution des formes artistiques et de l'apparition d'une nouvelle culture en lien avec de nouveaux usages issus de la révolution numérique et informatique.

Les premières initiatives importantes datent des années 80 et ont pris leur essor au cours des années 90 avec le développement de l'ordinateur individuel et des jeux vidéo.

A l'époque, on distingue trois grandes catégories : les festivals issus de la vidéo, ceux issus de l'art contemporain et les festivals arts sciences. C'est l'époque des pionniers des arts électroniques comme le festival Ars Electronica à Linz, le CICV à Montbéliard ou le Deaf Festival à Rotterdam.

Ces années correspondent à une phase d'expérimentation souvent dominée par les enjeux scientifiques et technologiques. L'audience de ces manifestations est à ce moment limitée à un public de spécialistes. La démocratisation des TIC¹ et de l'Internet à la fin des années 90, marquera l'explosion de ces événements.

Aujourd'hui, les nouvelles technologies imprègnent tous les secteurs artistiques. Principalement la musique, les arts plastiques, la danse, le cinéma mais aussi des secteurs plus ancrés sur leurs "fondamentaux" comme le théâtre ou le cirque. Elles ont contribué également à

créer de nouveaux usages et à susciter de nouvelles pratiques artistiques, mais aussi de nouvelles esthétiques comme le net art ou les musiques électroniques.

Dans le domaine de l'image, c'est toute la filière qui se trouve modifiée, la production (captation, montage et diffusion numérique), les outils de création et d'animation numérique, les nouveaux médias (Internet, téléphonie et dispositifs mobiles) et l'apparition de nouveaux contenus faisant intervenir les notions d'interactivité, d'immersion, de réalité virtuelle, de mobilité. Ainsi, au-delà des programmes désormais classiques de nouvelles images (fictions numériques, films d'animation en images de synthèse), on trouve toutes sortes de manifestations consacrées à des esthétiques particulières comme les films d'animation réalisés en ActionScript (anciennement Flash Festival au Centre Georges Pompidou), les

machinimas (films reprenant et détournant l'univers de jeux vidéo), les musiques visuelles (Granular Synthesis, Skoltz Kolgen) ou encore les micro movies ou pocket films (films réalisés sur téléphones portables). En référence, on peut citer des festivals comme Panorama (Tourcoing), Némoto (Paris), Bandits-Mages (Bourges), Vidéoformes (Clermont-Ferrand) en France, ou encore à l'étranger l'ancien Onedotzero (Londres) ou la Media Art Biennale WRO (Wroclaw).

La montée en puissance de ces nouvelles formes artistiques concerne également les autres secteurs artistiques comme, par exemple, les arts de la scène (Temps d'images

artistiques, voire même le brouillage total des frontières artistiques traditionnelles.

La France reste très en retard dans la production et la diffusion de la création artistique multimédia en comparaison d'autres pays comme les pays nordiques, les Pays-Bas, l'Allemagne ou encore le Canada. Contrairement à beaucoup de nos voisins européens, il n'existe en France aucune organisation de large envergure, comme le ZKM en Allemagne, Ars Electronica en Autriche ou encore V2 aux Pays-Bas. De plus, les artistes français rencontrent de grandes difficultés à produire et diffuser leur travail en France mais aussi sur la scène internationale, où ils sont très

peu représentés. Malgré tout, et grâce au soutien du DICRÉAM², plusieurs projets importants ont vu le jour ces dernières années à l'instar de festivals comme Emergences en Ile-de-France, Ososphère en Alsace ou encore Seconde Nature en Provence-Alpes-Côtes-d'Azur.

Leurs principales caractéristiques sont la transdisciplinarité et le souhait de s'émanciper de la tutelle des chapelles artistiques et de leurs formats.

La reconnaissance des pouvoirs publics devra nécessairement s'accompagner d'un effort d'analyse, de médiation et surtout d'éducation autour de ces formes artistiques. Ce secteur reste encore sous-développé et partiellement diffusé car il souffre de plusieurs handicaps : une

culture numérique encore trop jeune, avec des difficultés d'acquisition de la part de certains publics (défavorisés, anciennes générations), l'absence d'analyse et de recul critique (compte tenu du développement éclair des nouveaux usages et des TIC) et un véritable déficit de médiation et d'éducation numérique.

En France, les enjeux majeurs de ces prochaines années pour ces nouvelles pratiques artistiques sont d'obtenir une véritable reconnaissance de la part des pouvoirs publics, d'engager un vaste chantier de structuration de la filière et de créer les conditions d'un partenariat dynamique avec le secteur privé et les industries culturelles.

Stéphane Cagnot

Directeur du festival Emergences
et de l'association Dédale



Julie Guiches © Emergences 2006

en Europe, Vooruit Festival à Gand), la musique (Sonar à Barcelone, STRP à Eindhoven), l'art contemporain (Transmediale à Berlin ou InterCommunication Center à Tokyo).

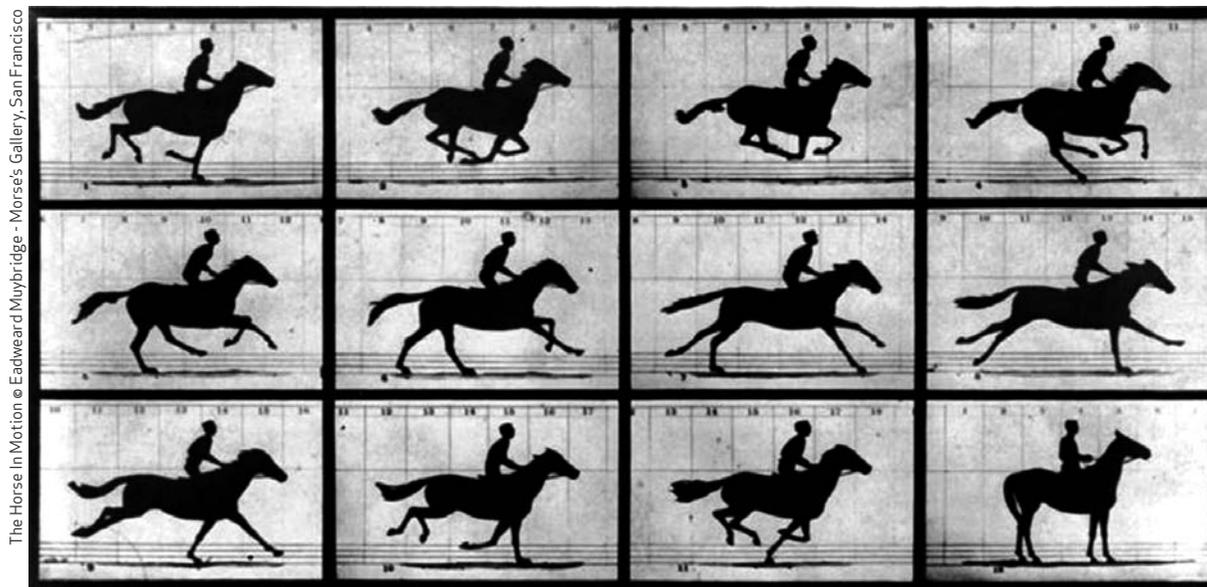
Les avancées techniques ont toujours accompagné les mutations artistiques et joué un rôle important dans la naissance des avant-gardes (Bauhaus, Dada, Futurisme, etc.). Elles permettent souvent de repousser les limites de la création et de ressourcer les formes artistiques. Elles bouleversent les codes établis et obligent les artistes et les diffuseurs à replacer leur démarche dans une contemporanéité porteuse des enjeux sociétaux de l'époque. La singularité de cette révolution technique est qu'elle concerne tous les champs de la création artistique. En effet, ces nouvelles technologies de l'information et de la communication tendent à favoriser la pluridisciplinarité, la convergence des formes

¹ Technologie de l'Information et de la Communication

² Dispositif de soutien pour la création artistique multimédia au CNC.

les images en mouvement, des expériences du morcellement

L'image en mouvement prend de multiples formes : image cinématographique, image participative de l'art des arts numériques. Toutefois, l'interactivité implique une participation qui elle-même implique un morcellement s'entremêlant étroitement. Images bitmap, 3D, numériques ou numérisées, interactives ou non... les images de l'art contemporain, sont une vaste étendue de possibles qui hybrident étroitement le réel et la fiction pensée dans une œuvre ouverte sur le monde.



The Horse In Motion © Eadweard Muybridge - Morse's Gallery, San Francisco

L'image, à l'origine du mouvement

L'histoire de l'image en mouvement est ancienne. Elle n'est pas exactement née avec le cinéma, et ses enjeux outrepassent largement les spécificités techniques de son support. Le théoricien Aby Warburg a montré que la suggestion du mouvement est déjà présente dans l'image fixe. Au V^{ème} siècle avant notre ère, Miron maîtrisait cet art lorsqu'il représentait conjointement plusieurs positions-clé d'un lanceur de disque en une même effigie. A la fin du XIX^{ème} siècle, les chronophotographies de Eadweard Muybridge et Etienne Jules Marey ont réitéré le procédé avec les bénéfices de l'image photographique. L'image cinématographique elle-même se constitue d'une série d'images fixes que le mouvement de la pellicule rend mobiles. Fixité et mobilité ne sont pas contradictoires.

Dans la seconde moitié du XX^{ème} siècle, l'art contemporain poursuit cette conquête de l'espace et du temps en ouvrant les pratiques artistiques au monde quotidien, et notamment aux différentes productions d'images : médias, photographie, cinéma, multimédia... Tout autant que les "nouvelles" images non encore légitimées, telles que la photographie sur téléphone portable ou le jeu vidéo, l'art contemporain marque le questionnement postmoderne en arts, sur les interrelations entre art, culture et

quotidien. L'œuvre s'inscrit dans la vie quotidienne et la nourrit.

Les enjeux profonds des pratiques de l'image ne sont pas liés à un genre (le cinéma, l'art vidéo), ni à une technique ou un caractère fixe ou mobile, mais bien à la posture du spectateur. Dans ces entrelacs polymorphes de technologies, techniques et mises en scène, l'image en mouvement le bouscule et tente de changer son regard.

La situation de communication de l'œuvre

Les "images mobiles", "images en mouvement", "nouveaux médias", désignent, plus que des images, des pratiques. La photo et la vidéo numérique, le jeu vidéo, ne sont pas seulement des images que le spectateur regarde mais ce sont surtout des images qu'il produit. La situation de communication change.

La prise en compte du contexte et de la participation reformule les modalités d'analyse de ces nouvelles images en mouvement. Pour comprendre la signification de la *Tour Lumière Cybernétique de Kalocsa*, (Hongrie, 1982) de Nicolas Shöffler, il est nécessaire de savoir que l'environnement a un impact sur les mouvements des projecteurs, sans quoi la sculpture perd sa spécificité.

Pour conceptualiser l'image en mouvement, il

est donc nécessaire de prendre en compte la situation de communication.

Le spectateur avance dans l'image

A la fin du XIX^{ème} siècle, le spectateur entrant dans la salle obscure est debout, face à l'image. Elle l'affecte, si bien que l'on pourrait penser que cette affection faisait partie du spectacle.

Aujourd'hui, le visage de l'acteur n'effraie plus de par son immensité ou son mouvement. Le spectacle est donné au moment de la projection, mais ne produit plus de spectacle dans la salle.

La projection est toujours la même, elle s'inscrit dans une linéarité idéale.

Toutefois, le dispositif cinématographique déborde parfois du cadre de l'écran. Ainsi dans les réalisations d'Andrei Tarkovski, l'immensité de l'image impressionne dans son oscillation névralgique. C'est l'affectivité du spectateur qui est en jeu, ces univers épurés se donnant comme des poèmes. L'image appelle au lyrisme et à la subjectivité du récepteur.

Le spectateur participe

L'image en mouvement des dispositifs participatifs (art contemporain, vidéo, numérique) enjoint le spectateur à avancer plus profondément encore dans cette expérience de l'image. L'immersion n'est pas le simple fait de l'identification ou de l'empathie, c'est-à-dire de processus purement cognitifs, mais de sa participation effective au déroulement de l'action. Dans *Eavesdrop* (Australie, 2004), de David Pledger et Jeffrey Shaw, le spectateur prend place au centre d'un dispositif de projection panoramique. Il manipule le déplacement de la caméra par un tableau de bord. C'est en déplaçant le cadre qu'il peut observer les personnages et écouter les conversations. Parmi les personnages installés, un couple le regarde et parle de lui. La posture de réception est mise en scène, le dispositif

ement

art contemporain, image interactive
mouvement, ces trois caractéristiques
"nouvelles images" du jeu vidéo, de
fiction. L'image-mouvement doit être



Eavesdrop © David Pledger et Jeffrey Shaw - Streen, Australie

donne l'illusion d'une inversion, les personnages du film regardant le spectateur comme s'il faisait partie de la scène.

Le spectateur crée une fiction de sa réalité

Les nouvelles images incluent le spectateur au cœur d'une expérience qui n'est ni donnée comme la fiction cinématographique ou littéraire, ni aussi délibérée qu'une fiction que le sujet créerait librement. Cette expérience trace son chemin entre ces deux pôles : l'extériorité de l'œuvre et l'intériorité de son interprétation. Face à ces dispositifs sophistiqués, les pratiques quotidiennes de la photo numérique, du montage et de l'édition en ligne transforment la manière d'être au monde. Les blogs-photo, les machinimas, les vidéos sur téléphone mobile, créent un monde de représentations, façonné dans un quotidien morcelé et recomposé. Les dispositifs de captation que sont le téléphone mobile, l'appareil photo ou la caméra numérique, développent une forme « d'attention diffuse¹ » par laquelle le sujet est attentif aux moindres détails du quotidien.

Une remise en question des auteurs

Changeant le regard du créateur, ces dispositifs changent aussi le regard des personnes filmées et photographiées. Commentant son film *10 on Ten* (2002), entièrement tourné en plan fixe dans une voiture, le cinéaste iranien Abbas Kiarostami explicite le rôle du numérique dans son évolution créative : la caméra numérique lui a permis de libérer le film des sophistications du cinéma pour se rapprocher au plus près du réel. Une caméra numérique n'impressionne pas, elle laisse aux sujets filmés leur spontanéité. Il s'ingénie à s'effacer, effacer les traces de son

emprise sur l'image pour se faire simple médiateur du réel dans toute son intensité.

A l'opposé de cette démarche, l'artiste japonaise Mariko Mori crée des univers oniriques panoptiques² en trois dimensions qui plongent le spectateur dans le passé, le présent et le futur et mettent en scène l'artiste en divinité céleste. « *Les gens pensent que je crée un univers imaginaire pour m'évader de la réalité. Mais je crois qu'un monde synthétique possède sa propre réalité et sa propre intériorité : il est fait de ce que vous sentez, de ce que vous expérimentez, de ce que vous rêvez...* »³

Les pratiques du numérique ne conduisent pas à l'interactivité ou au jeu vidéo comme ultime aboutissement, mais à un changement de regard des artistes sur leur production. Dans leur simplicité et leur dépouillement, ou au contraire dans les fastes de leur sophistication technique, les nouvelles images explorent en profondeur les pouvoirs de l'image.

Des expériences de la signification

L'œuvre artistique, morcelée, recomposée, refaçonnée, se déforme et se réinforme avec pour fil conducteur un sentiment intime de symbiose entre le sujet et le monde. Au sein de ce processus, le cinéaste, l'artiste, l'auteur, font figure de médiateurs. Ils proposent une structure à explorer, voire à réinventer. A la surface des tables rases, l'art reste ce qui informe le quotidien en donnant, en creux, un espace dont les vides appellent à être comblés.

Fanny Georges

Centre de Recherche Images, Cultures et Cognitions (LETA/CRICC), Université Paris 1

¹ Isabelle Vodjani, *Photo-moblog : vanité et intimité-marketing*, disponible sur <http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/>

² dont on peut voir tout l'intérieur à partir d'un point d'observation central

³ Neville Wakefield, *Momentous Mori : entretien avec l'artiste Mariko Mori*, Juin 1999. Disponible sur : http://findarticles.com/p/articles/mi_m1285/is_6_29/ai_54793385



Kumano © Mariko Mori - Koyanagi, Tokyo

cinéma et outils pédagogiques expérimentaux au centre pompidou

Au Centre Pompidou se tient, du 19 septembre 2007 au 7 janvier 2008, une rétrospective consacrée à Victor Erice et Abbas Kiarostami. Ce regard croisé, initié de longue date par Alain Bergala, trace des correspondances entre les deux artistes, leurs deux pays (l'Espagne et l'Iran) et leurs deux pratiques. L'occasion était idéale pour étrenner le logiciel *Ligne de temps*, un outil pédagogique expérimental initié par l'IRI (Institut de Recherche et d'Innovation) au sein du Département du développement culturel.

Ligne de temps est une façon inédite d'appréhender une oeuvre. Il s'inspire, pour sa présentation, des bancs de montage numérique. Le film ainsi "mis à plat", comme une partition musicale, il devient aisé d'accéder à un plan, une scène ou un dialogue. Le temps de la vision est aussi celui de l'analyse, puisque le film est enrichi de "regards signés" écrits par les résidents de l'IRI parmi lesquels Raymond Bellour, Jean-Louis Comolli ou encore Marcos Uzal. *Ligne de temps* se situe à la croisée du film, du découpage et de l'analyse et propose une "cartographie" du film. Dans ce film-territoire, le spectateur peut effectuer une recherche méthodique, comme l'étude des mouvements de caméras ou des personnages, mais aussi choisir de flâner d'un champ d'étude à l'autre. Il est notable que les

cinéastes choisis pour expérimenter le logiciel soit aussi deux grands cinéastes du voyage (traversée de l'Iran dans *10 on Tende* Kiarostami, de l'Espagne dans *El Sur* de Erice), tout autant physique que mental.

La pédagogie est l'une des principales destinations du logiciel. L'une des fonctions maîtresses de *Ligne de temps* est l'annotation : l'enrichissement par l'utilisateur. En relation avec un site évolutif (*L'Amateur*, en cours de développement), selon les pratiques du Web 2.0, le film devient un espace de partage. L'espace du film accueille non seulement de l'écrit mais aussi des photos ou des réalisations cinématographiques. Ainsi, quelle que soit la classe de l'élève (même dès la primaire), son rapport au film s'avère profondément actif.

Cette appropriation de l'oeuvre par l'élève s'inscrit à l'encontre des réflexes passifs de la société de consommation. Elle se pose même en adversaire d'une pratique individualiste puisque *Ligne de temps* est un outil collaboratif ouvrant un espace critique, un lieu de rencontre virtuel entre amateurs. La belle idée de cette rencontre entre analystes du film et programmeurs informatiques est de considérer le film comme une oeuvre qui n'en fini pas d'être explorée. Pas plus que la carte n'est le territoire, le découpage n'est le film. Les possibilités offertes pas les oeuvres audiovisuelles et multimédias sont une des préoccupations premières du Centre Pompidou.

Stéphane du Mesnildot

le zkm, un exemple en matière d'initiation aux médias

Fondé en 1989, le ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), Centre pour les Arts et les Médias de Karlsruhe (Allemagne), est un véritable pionnier de l'introduction des arts médiatiques et de l'interactivité dans la sphère publique et possède aujourd'hui une des plus importantes collections d'art médiatique au monde. Cette institution atypique regroupe sous le même toit un Musée d'art contemporain, un Musée des arts médiatiques, un Institut des médias, un Institut de musique et d'acoustique, un Institut du film, une école d'art, une médiathèque, une librairie spécialisée et des centres de recherche.

Le ZKM fête en ce moment sa dixième année d'installation dans les locaux d'une ancienne fabrique d'armes et célèbre l'événement pendant un an avec une programmation exceptionnelle incarnée par l'exposition phare *YOU_ser : le siècle du consommateur*. Les dernières évolutions d'Internet ont donné au consommateur la possibilité de s'émanciper et de devenir son propre producteur et diffuseur de contenus - vidéo, photographiques, musicaux. Saisissant l'occasion, le musée passe avec *YOU_ser* à l'ère du Web 2.0. et propose aux visiteurs de définir eux-mêmes le contenu de l'exposition, loin du modèle culturel dominant dans lequel la créativité est l'apanage des artistes.

Cette interactivité entre public et oeuvres d'art, le ZKM s'y consacre depuis sa création, plaçant l'accompagnement et la médiation pédagogique envers les plus jeunes et les moins jeunes au cœur de sa programmation.

À l'occasion des 10 ans, le ZKM a mis les bouchées

doubles et de nombreux ateliers et workshops ont été concoctés spécialement pour le public. On y trouve tout d'abord des ateliers traditionnels - presque toujours contextualisés par la visite d'une exposition : réalisation de travaux artistiques en famille, création de sites Web, ateliers de traitement d'images sur ordinateur.

Ces ateliers "classiques" en côtoient d'autres aux formes plus innovantes, particulièrement destinés aux enfants et aux adolescents. Certains workshops favorisent une approche ludique de ces thématiques, comme le *Lego Mindstorms* visant à construire un robot et à analyser sa réaction aux ordres, ou encore l'utilisation du dernier exemplaire de l'ancêtre de l'ordinateur : le *Zuse Z22* dont l'invention date de... 1957!

Tenant compte de la nouvelle relation à l'espace et au temps induite par les nouvelles technologies, c'est probablement avec des outils plus innovants encore que le ZKM se démarque et assoit sa réputation : il sort de ses murs pour

investir le territoire qu'il questionne depuis des années. Dans le cadre de l'exposition *YOU_ser*, un concours de films réalisés par des élèves sur téléphones portables a été organisé, faisant écho à leurs pratiques. Le consommateur devient créateur d'images. Avec ces films de deux minutes projetés dans le cadre de l'exposition, le ZKM prend le relais de portails Web comme YouTube ou MySpace, et contribue par ce biais à établir des ponts entre pratiques quotidiennes et œuvres artistiques.

À l'époque de sa fondation régnait un grand scepticisme à l'égard de la technologie et l'aspect précurseur du projet avait alimenté prudence, voire rejet. Depuis, le ZKM est devenu une institution incontournable des arts médiatiques et de leur diffusion, notamment grâce à l'investissement dans un volet pédagogique devenu au fil du temps une priorité majeure.

Carole Bouche



© photo : Vidéo les beaux jours, exposition *YOU_ser*

entretien avec laurence allard

C'est en explorant Internet que nous avons rencontré les travaux de Laurence Allard, qui renouvellent en profondeur le regard porté sur les pratiques des adolescents face aux écrans. Cet entretien, réalisé par courriel, est l'occasion de partager cette découverte (entretien disponible dans son intégralité sur le site de Languedoc-Roussillon Cinéma : <http://www.languedoc-roussillon-cinema.fr/fr/education/index.php>)

Le discours le plus répandu sur les jeunes et les nouvelles technologies a tendance à stigmatiser les usages violents ou illicites de ces outils et à passer sous silence les autres utilisations. N'est-ce pas une vision réductrice ? Des usages plus constructifs de ces nouveaux médias existent-ils ?

Pour sortir de cette vision réductrice, après avoir longtemps prêché la critique des médias et le décodage idéologique et encouragé à décrypter les contraintes du marché, j'ai changé de paradigme au profit d'un paradigme que j'appelle expressiviste. Il promeut une posture de recherche qui n'est pas moralisante comme l'est trop souvent la critique des médias et ses discours de panique sur les prédateurs sexuels, les terroristes, les flics ou les marchands qui peuplent selon les cas Internet et les médias en général. En optant pour le paradigme expressiviste, on reste à la fois enthousiaste face à la créativité ordinaire et à ses potentialités d'innovations économiques, juridiques, sociales et politiques tout en restant, d'autre part, attentif à l'ambivalence de ce "capitalisme du partage" qui pourvoit aux connexions et aux architectures informatiques et tire des bénéfices substantiels du travail expressif de "ceux qui sont le web".

Pour reprendre un extrait d'un texte d'Howard Rheingold¹, les outils de création sont aujourd'hui dans les mains des « natifs digitaux », les enfants nés dans un environnement digital entre jeux, Internet et mobile. Et il y a des raisons d'être optimistes car ce faisant cette génération acquiert une certaine autonomie dans ses communications.

On peut citer par exemple l'utilisation du logiciel Machinima, moteur de jeu vidéo, par Alex Chan, qui dans son *French Democracy*, a voulu raconter au monde entier le pourquoi des dites "émeutes de banlieue" et montrer comment Bouna et Zied sont morts électrocutés tragiquement dans ce transformateur en voulant échapper à la violence policière. Une telle appropriation de ce genre narratif qu'est le jeu vidéo, trop souvent limité à des scénarios un peu répétitifs, est dès lors plus prometteuse car ces « natifs digitaux » parlent "jeu vidéo" et peuvent exprimer leur propre vision des événements.

J'ai mené une petite étude des blogs mais aussi des vidéos postées sur les sites de

partage au moment des émeutes - médiatiques pour l'essentiel - de novembre 2005. Notamment, on pouvait remarquer une prégnance de la forme culturelle du remixage des extraits de J.T. C'est-à-dire l'ajout d'un sous-titrage, d'une bande son sur les actualités de TF1 ou France 2, voire même de la parodie ; on pouvait voir là un paysage médiatique resingularisé qui vient faire contrepoint aux discours dominants des médias de masse.

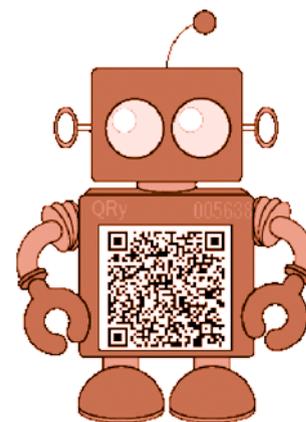
Vous parlez des nouvelles possibilités d'expression et de construction de soi offertes par les blogs, pages perso, échanges peer to peer (« individualisme expressif »). S'agit-il là véritablement d'un nouvel espace de liberté pour la construction identitaire ? Ces blogs échappent-ils à la pression du groupe de pairs, qui pousse à produire une image de soi conforme aux attentes du groupe ? Par ailleurs, n'est-ce pas finalement un comportement conforme aux injonctions publicitaires et télévisuelles (qui valorisent le témoignage subjectif) ?

Les blogs, sites de réseaux sociaux, vidéos personnelles postées sur Daily Motion ou YouTube, sont à analyser comme des agencements de sons, de textes et d'images. Il faut donc établir le statut de ces agencements et par là même celui d'Internet.

Du point de vue de la production des identités contemporaines, Internet doit être ici considéré à la fois comme un observatoire et un architecte. Il rend matériellement possible ces expressions de soi et permet des expérimentations identitaires pleines de promesses mais leur possibilité même sociologiquement parlant ne doit pas qu'à Internet.

Dans ce cadre, blogs, pages de profils dans les réseaux sociaux, vidéos, photos et tous les contenus créatifs émanant des pairs, sont alors à définir comme des technologies du soi, suivant l'expression de Foucault.

A travers ce soi exprimé dans ces arrangements de textes, de sons, d'images, ce sont autant de bricolages "esthético-identitaires" qui sont créés. Et ce dans un contexte sociétal que je désigne, suite à Giddens ou Beck, d'individualisme réflexif. C'est-à-dire dans un moment de dé-traditionalisation des identités collectives et personnelles, dans un moment de dé-naturalisation où les identités sociales ne sont plus reproduites mécaniquement



Carte de visite en QRCode (Quick Response Code), code barre en 2 dimensions, lisible horizontalement et verticalement ; petit et rapide à scanner il peut contenir beaucoup d'informations (par exemple une adresse internet) lisibles par certains téléphones mobiles.

biographie

Laurence Allard est sociologue et maître de conférences en Sciences de la Communication à l'Université Lille 3 (UFR Arts et Culture). Ses thèmes de recherche sont :

- les cultures expressives (blogs, SMS, mobile) ;
- Arts Technologies et Politique ;
- les médias mobiles libres.

bibliographie

Articles disponibles sur son site www.culturesexpressives.fr :

Express yourself 2.0 ! Blogs, podcasts, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels à l'âge de l'expressivisme généralisé, 2005

Termitières numériques ou les blogs comme technologie agrégative du soi, 2004

Le réseau des "hommes-films" ou quand les films prennent les routes grises..., 2004

Direction d'ouvrages (sélection)

2.0 ? Culture numérique, cultures expressives, sous la responsabilité de Laurence Allard avec la collaboration d'Olivier Blondeau, dossier de la revue *Médiamorphoses* n°21, INA-Armand Colin, septembre 2007

Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais* (Sciences – Fictions – Féminismes), anthologie établie par Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Editions Exils, 2007

sans réflexivité.

Et si les rôles sociaux ne s'imposent plus mécaniquement à nous, malgré toutes sortes de contraintes matérielles objectives d'existence, alors l'expression de soi est constitutive dans la production de l'identité. D'où le terme d'individualisme expressif que j'ai proposé en mettant l'accent sur la dimension "créative", "narrative" de la formation des identités contemporaines.

Comme "technologie du soi", le *blogging* par exemple renouvelle à plus d'un titre les formats traditionnellement prisés de l'herméneutique du sujet. Trop hâtivement rapproché du journal intime, les blogs en tout genre ne se limitent pas à une expression de l'intimité du sujet. Formellement parlant, les blogs peuvent être constitués de contenus syndiqués, ie mutualisés, partagés et agrégés, venant d'autres sites, blogs ... D'un point de vue technique les fichiers peuvent circuler grâce au format de description dynamique XML. En ce sens, on peut parler de "journaux extimes" qui donnent à observer des modalités originales de subjectivation, sous un mode polyphonique en dialogue avec d'autres que soi-même par l'agrégation de textes, sons, images, sans compter les commentaires de toutes sortes et désormais l'articulation entre Internet et culture mobile à travers les pratiques de *moblogging* et *podcasting*.

Dans cet exercice d'effeuillage des différentes facettes d'un individu, se met en scène un Moi que l'on pourrait qualifier de "cubiste", un moi facettisé qui s'affiche à travers différentes matières de l'expression et dont l'accès se trouve parfois subtilement distribué entre un statut privé (amis, famille) et un statut public.

Et là encore, si "Express Yourself" est devenue une norme sociale rentable, que le "capitalisme du partage" que représentent MySpace (propriété de Rupert Murdoch) ou Skyrock, vient tirer des bénéfices substantiels de cet expressivisme généralisé, les externalités positives de ce "pouvoir-dire" portent en elles les ferments d'une mise en crise du business expressiviste. Mise en crise et non pas mise à mort. L'économiste Y. Benkler a ainsi mis en avant les "commons-based peer productions"² ainsi créées par tout ce travail expressif et qui constituent des non-marchés au côté de l'État et des entreprises. Sans mythifier cette économie dont la matrice est l'échange entre pairs de ces créations personnelles, il y a une divergence d'avec les anciens modèles de distribution marchande de la culture.

Dans le précédent numéro de la Lettre des pôles, Marie-José Mondzain parlait de la nécessité pour les spectateurs de se réapproprier le contrôle sur les

images, afin de rétablir une distance et des points de repère face au flux d'images qui nous inonde. Pensez-vous que les réseaux d'échanges culturels sur Internet soient une modalité possible de cette réappropriation ?

Pour reprendre le corpus des blogs et vidéos que j'ai suivi durant les dites émeutes de novembre 2005, on peut les analyser d'après le vœu lancé par Félix Guattari, mobilisé en d'autres temps contre la fiction médiatique de la Guerre du Golfe : il énonçait l'espoir du passage à « *un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère post-média consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture* ».

La voie expressiviste pour laquelle j'opte dans ce travail d'analyse des pratiques créatives sur Internet fait écho pour moi à la revendication originelle des médias autonomes américains, portée par Jello Biafra, ex-chanteur punk des Dead Kennedys : « *Ne hâissez pas les médias. Devenez un média !* » ("Don't hate the media. Become a media !"). Cette revendication grandit aujourd'hui massivement à l'ombre des sites perso de nos natifs digitaux. « *Devenir un média* » ne conduit pas à ne parler qu'à soi-même, un *egocasting*. Bien au contraire ! On observe plutôt un régime de publicisation effrénée de toutes ces productions personnelles et de ces contenus expressifs : les commentaires des skyblogs et des billets de blogs, les vidéos mises en partage sur certains sites ou échangées sur les réseaux peer to peer, les écrits rédigés à plusieurs mains, les samples à remixer en ballade sur le réseau, les images à remonter dans des archives (Internet Archive) et autres bases de données, les applications logicielles à superposer (mashup). Dans ces pratiques concrétisant en quelque sorte une "démocratie sémiotique", s'expérimentent des processus de subjectivation toujours adressés à autrui et en quête d'un commun. Seule cette voie expressiviste, favorisée par le développement d'une informatique libre, nous permet de ne pas désespérer de trouver un équilibre fécond dans la société contemporaine, entre individualisation et formes de vie collectives, car il est déjà à l'œuvre dans ces expérimentations techno-sociales, qui passent aujourd'hui à l'échelle du territoire avec les médias mobiles expressifs.

Propos recueillis par Piaia Coïc

¹ traduit dans le dossier 2.0 ? Culture numérique, cultures expressives de la revue Médiamorphoses n°21

² productions collaboratives

la lettre des pôles #07 - Décembre 2007

La lettre des pôles est un semestriel édité par Languedoc-Roussillon Cinéma avec le soutien du Centre National de la Cinématographie (CNC).

Comité de rédaction : Piaia Coïc et Laurent Joyeux (Languedoc-Roussillon Cinéma), Véronique Bros-Prézeau (ECM Kawenga), Charlotte Béfort et Georges Heck (Vidéo les beaux jours), Catherine Batôt et Maud Ducarre (lux Scène nationale). **Secrétariat de rédaction :** Piaia Coïc (Languedoc-Roussillon Cinéma). **Coordination :** Christophe Pasquet (Aède Productions). **Ont collaboré à ce numéro :** Caroline Bouche (Artenréel) ; Stéphane Cagnot (Dédale / Emergences) ; Fanny Georges (Centre de Recherche Images, Cultures et Cognitions (LETA/CRICC)/Université Paris I) ; Stéphane du Mesnildot (journaliste). **Image de couverture :** Pierre-Yves Cruaud © Languedoc-Roussillon Cinéma, image inspirée de AnnLee, personnage de manga acquis par les artistes contemporains Pierre Huyghe et Philippe Parreno. **Maquette :** Intuitivarts. **Impression :** Imprimerie Schaffer-Audry. **N°ISSN en cours.** Pour recevoir cette lettre, merci de nous contacter par courrier : La lettre des pôles / Languedoc-Roussillon Cinéma - 6 rue Embouque d'Or - 34000 Montpellier ou par e-mail : piala@languedoc-roussillon-cinema.fr

Languedoc-Roussillon Cinéma reçoit le soutien financier du Ministère de la Culture et de la Communication (DRAC Languedoc-Roussillon), du Centre National de la Cinématographie et de la Région Languedoc-Roussillon.

sommaire

édito

questions d'actualité

Le foisonnement des festivals, nouveaux lieux de diffusion pour de nouvelles formes de création

dossier

Les images en mouvement, des expériences du morcellement

expériences

Cinéma et outils pédagogiques expérimentaux au Centre Pompidou

Le ZKM, un exemple en matière d'initiation aux médias

rencontre

Laurence Allard

pour en savoir plus

Bibliographie non exhaustive :

- Annick Bureau, *Les Basiques : L'art "multimédia"*, 2004, lecture en ligne sur le site : <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiques.php>
- Edmond Couchot, Norbert Hilaire, *L'art numérique*, Flammarion (Champs), 2005
- Félix Guattari, *Chaosmose*, Galilée, 1992
- Eric Macé, Eric Maigret, *Penser les médiacultures*, Armand Colin, 2005
- Marie-José Mondzain, *Homo spectator*, Bayard, 2007
- Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Editions du Regard, 2001
- Dominique Pasquier, *Cultures lycéennes, La tyrannie de la majorité*, Autrement, 2005
- Michael Rush, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Thames and Hudson (L'univers de l'art), 2000
- Bruce Wands, *L'art à l'ère du numérique*, Thames and Hudson, 2007
- *Collection Nouveaux Médias : installations*, Centre Pompidou, espace Nouveaux Médias, 2006
- *Le guide des festivals numériques*, édité par MCD (Musiques et cultures digitales), disponible sur le site : <http://www.irma.asso.fr/>

Liens Internet :

- **Dedale**, plateforme de recherche, de production et de diffusion consacrée à l'art, à la culture et aux nouveaux médias en Europe : <http://www.dedale.info/>
- **Festival Emergences**, rendez-vous international des nouvelles formes artistiques et des nouveaux médias à Paris : <http://www.festival-emergences.info/>
- **CRICC** (Centre de Recherche Images, Cultures et Cognitions) : <http://imagescognitions.univ-paris1.fr/>
- **Images analyses**, site produit par le CRICC : <http://imagesanalyses.univ-paris1.fr/>
- **IRI**, Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou : <http://www.iri.centrepompidou.fr/>
- **ZKM**, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Centre pour les Arts et Médias) de Karlsruhe (Allemagne) : <http://www.zkm.de/>
- **L'encyclopédie** des nouveaux médias : <http://www.newmedia-art.org/>
- **OMNSH**, Observatoire des mondes numériques en sciences humaines : <http://www.omnsh.org/>
- **Poptronics**, un site dédié aux cultures électroniques : <http://www.poptronics.fr/>