

Mémoire - Cécile Turet
n° étudiant 87501
mai 2010
Édition et création numérique

[POESIE NUMERIQUE]
[IMAGINATEUR]

SOMMAIRE

I Poesies numériques	4
1. Introduction	4
2. Poésies minimales	5
[0] MOIS Interface	5
[1] MotsDoux, corps et mémoire	6
[2] MonDoux, image langage et mémoire	8
[3] DS, symbole et mémoire	10
[4] Cloud, hasard et mémoire	12
[5] Étoile, temps et mémoire	14
[6] CécileLéandrePépette, écritures et mémoire	16
[7] ToiEtMoi, Perte de mémoire	17
[8] Elle Lui – ElleLui, Mémoire et mythe	19
[9] Planète Toi Moi, Lieux sacrés de la mémoire	21
[10] Menhir, Lieux de dépôt de la mémoire	23
[11] Becfad, Lettres et mémoire	24
[12] Le Tamois, le fil mémoriel	25
3. Poésies géolocalisées	25
II Imaginateur	28
2.1 charte ergonomique des sites publics	29
2.2 Modifications appliquées à Imaginateur	29
2.2.1 Analyse du site en largeur et profondeur	29
2.2.1.1 Largeur	29
2.2.1.2 Profondeur	29
2.2.2 Systèmes de navigation	30
2.2.1.1 Système de navigation principal : la structure en onglets	30
2.2.1.2 Eléments d'orientation de navigation secondaire : menu et pop'up	34
2.2.1.3 Fil d'ariane	34
2.2.1.4 Url	34
2.2.3 Zone de fonctions transverses	35
2.2.3.1 Pied de page	35
2.2.4 Positionnement des systèmes de navigation, zoning	35
2.2.5 Navigation guidée	36
2.3 Lisibilité	36
2.3.1 Styles et police de caractères	36
2.3.2 Couleurs	36
2.3.3 Pictogrammes et icônes	36
2.3.4 Lisibilité cognitive	37
2.3.4.1 Titres et hiérarchisation de l'information	37
2.3.4.2 Regroupement de l'information	38
2.4 Développement technique	38
2.4.1 Compatibilité des navigateurs	38
2.4.1.1 Fonctions navigateurs	38
2.4.1.2 Résolutions d'écrans 58% de la population en France util	38

2.4.2 Langages et normes de développement	39
2.4.2.1 Langages et normes de développement	39
2.5 Authentification	39
2.5.1 Mode visiteur et mode authentifié	39
2.5.1.1 Authentification et déconnexion	39
2.5.1.2 Gestion des informations personnelles	40
2.6 Statistiques et référencement	40
2.6.1 Statistiques	40
2.6.2 Référencement	40
2.7 Les objets	40
2.7.1 Liens hypertexte, fichiers	40
2.7.2 Formulaires	41
2.7.3 Images	42
2.3 Charte graphique	42
2.7.3 Images	42
III Références	45
3.1 Bibliographie	45
IV Annexes	48

{

Mon mémoire est en deux parties, je développe les réalisations faites cette année en poésie numérique et le projet non achevé de poésie géolocalisée, travaillé à la MSH et développée parallèlement avec Liliane Terrier du département nouveaux médias. Étant issue des Arts plastiques il était intéressant pour moi de tenter de faire le lien entre les arts et l'édition numérique pour le développement d'un projet hybride. Je me suis formée à la programmation Java pour réaliser ces projets et j'ai effectué un stage^{Annexe0} de deux semaines chez mobiletag afin d'approcher une entreprise travaillant dans le secteur du multimédia mobile.

Comme alternative à ce projet, j'ai réalisé également avec Processing une interface MOIS qui lance successivement, les uns à la suite des autres les 12 poèmes réalisés. Ils s'affichent sur Internet en fonction du mois en cours.

Le deuxième projet concerne la modification du jeu *Imagineur* que j'ai réalisé en 2006 pour l'Injep. Ce didacticiel en ligne était une adaptation expérimentale du concept de jeu sur papier développé par Amélie Turet, Conseillère d'éducation Populaire et de Jeunesse au Creps d'Ile de France. Entièrement développé avec la technologie Flash, et le langage Actionscript, il ne correspond pas aux exigences établies par le secteur public. Il était donc essentiel pour le rendre accessible au plus grand nombre et afin qu'il puisse être homologué comme site de l'administration française de l'adapter à la charte ergonomique des sites publics.^{Annexe1} Cette adaptation nécessite une refonte complète du site développé à partir d'une librairie JQuery et s'adaptant aux standards du web, et aux normes établit par le W3C.

}

I POESIES NUMERIQUES

1. Introduction

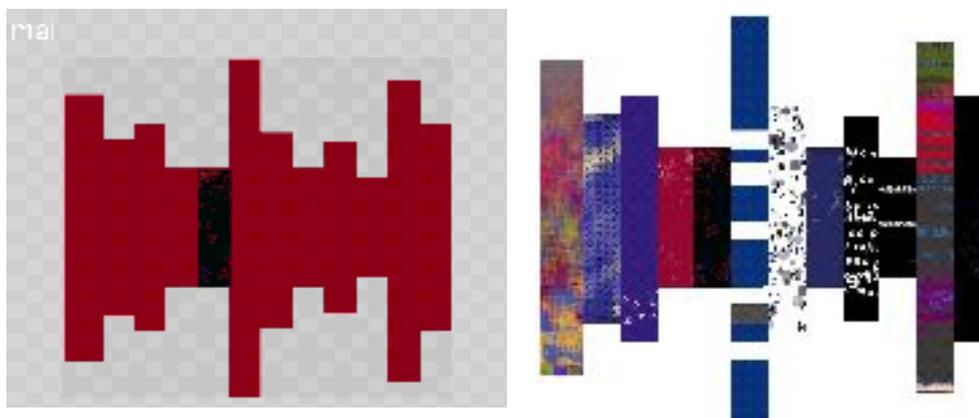
Mes recherches dans mon travail personnel et professionnel ont orientées mes recherches plastiques vers l'association du texte et de l'image, de l'animation et de l'interactivité. Aujourd'hui je réalise des poésies avec le logiciel Processing qui utilise uniquement le code Java. Ils sont proches du minimalisme, utilisant très peu d'éléments. Ils traitent de la mémoire, plus spécifiquement du hasard, de l'inconscient collectif, de l'oubli, des lieux de dépôts et de manifestation de la mémoire en fonction des thèses de Bergson. Ils sont des tentatives de mises en relations entre les différents champs d'exploration sur la mémoire par rapport à ma thématique principale sur les moyens de manifestation du hasard pour faire rejaillir la mémoire (consciente ou inconsciente), hors de ses lieux de dépôts. Je développe une interprétation de lecture de mes poésies numériques développées dans les différents champs de la mémoire comme la relation entre mythe et mémoire, symbole et mémoire. Ces chevauchements peuvent se construire à posteriori selon une lecture possible qui est en elle-même une forme d'art et de basculement vers le conscient. Je développe des liens avec d'autres thématiques sous-jacentes comme la relation texte et image, le symbolisme, l'œuvre en tant que signature, le corps et la mémoire cosmogonique.

Je propose de supposer que si certaines poésies et littératures numériques associent le hasard dans leur mise en œuvre, c'est pour "faire parler" notre mémoire individuelle ou collective. Je pense que le hasard peut être un médiateur entre le monde connu et inconnu, grâce aux libres associations d'idées. Je m'appuie pour cette hypothèse sur le postulat psychanalytique, théorisé par Sigmund Freud, qui affirme que le monde connu est le monde de la conscience et le monde inconnu celui de l'inconscient. Je peux alors me demander si la mémoire, que je définis comme une entité vivante, choisit son médium, son médiateur ? Si le hasard est le médiateur de notre mémoire ou de notre inconscient, sommes-nous les instruments de cette mémoire ? J'interroge le rôle de l'artiste qui ne s'adresse pas seulement aux individualités mais aussi à ses contemporains dans leur culture et leur mémoire, leurs références communes d'expériences, d'histoires et d'héritages. J'explore la piste de l'existence d'une mémoire collective véhiculée par le conscient et l'inconscient collectif, selon la théorie d'une mémoire volontaire et involontaire définie par Proust concernant la mémoire Bergsonnienne. L'inconscient collectif est une notion moins approchée scientifiquement car la thèse de Jung sur son existence au travers des mythes a été très controversée. Si l'inconscient collectif n'est pas véhiculé par le mythe, alors par quel biais nous est-il transmis ? Pour vérifier l'hypothèse que le hasard est un médiateur potentiel de notre passé commun, il faut alors savoir si cet inconscient collectif existe vraiment. J'explore les limites entre mémoire individuelle et collective, car lorsqu'on a déroulé le fil de notre propre mémoire, selon halhwacks, si on va au-delà de notre propre limite, qu'y a-t-il ? S'ouvre peut-être l'abîme de l'infiniment grand ou de l'infiniment petit et alors n'explorons-nous pas des territoires inconnus, celui des morts peut-être ? La pratique ou le fantasme de communiquer avec les morts ne relève-t-il pas de cette nécessité de perpétuer la mémoire, de renouer avec le passé. Cette présence possible disparaît à l'existence d'un au-delà. J'explore alors la possibilité d'un dialogue avec une dimension cosmique.

2. Poésies minimales

[0] J'utilise le concept de temps cyclique, développé dans la conception chinoise pour présenter ma série de 12 poèmes que je nomme *MOIS* en référence à l'année qui s'écoule et qui recommence, aux mois divisés par 12. Ils ne seront pas visible tous ensemble mais un par un. J'appelle cette présentation *MOIS* pour parler des identités multiples qui peuvent exister dans un seul individu et mis en avant à notre époque avec l'usage d'Internet. "L'apparence comme repère de l'identité a cédé la place aux identités multiples qui sont chacune une partie de soi." [...] le mieux est de lui demander quels sont les autres avatars avec lesquels il joue puisqu'il en a toujours plusieurs." [...] "La photographie numérique nous sensibilise au fait qu'on peut avoir plusieurs apparences et plusieurs identités." Mais également je l'appelle *MOIS* en référence à notre mémoire personnelle car si on délit le long fil de notre mémoire individuelle, elle rejoint peut-être une mémoire plus vaste. Ainsi derrière le moi il se cache bien d'autres *MOIS*. "La relation entre mémoire personnelle et mémoire collective est complexe, il n'est pas possible de séparer les deux; on acquiert de l'expérience personnelle sur la base de l'expérience collective, et la mémoire personnelle est toujours contextuelle et déterminée également par les registres culturels dans lesquels s'inscrivent les processus d'identification personnelle." Ces *MOIS* sont aussi représentatif de nos différents points de vus sur les choses, notre manière de changer, d'évoluer.

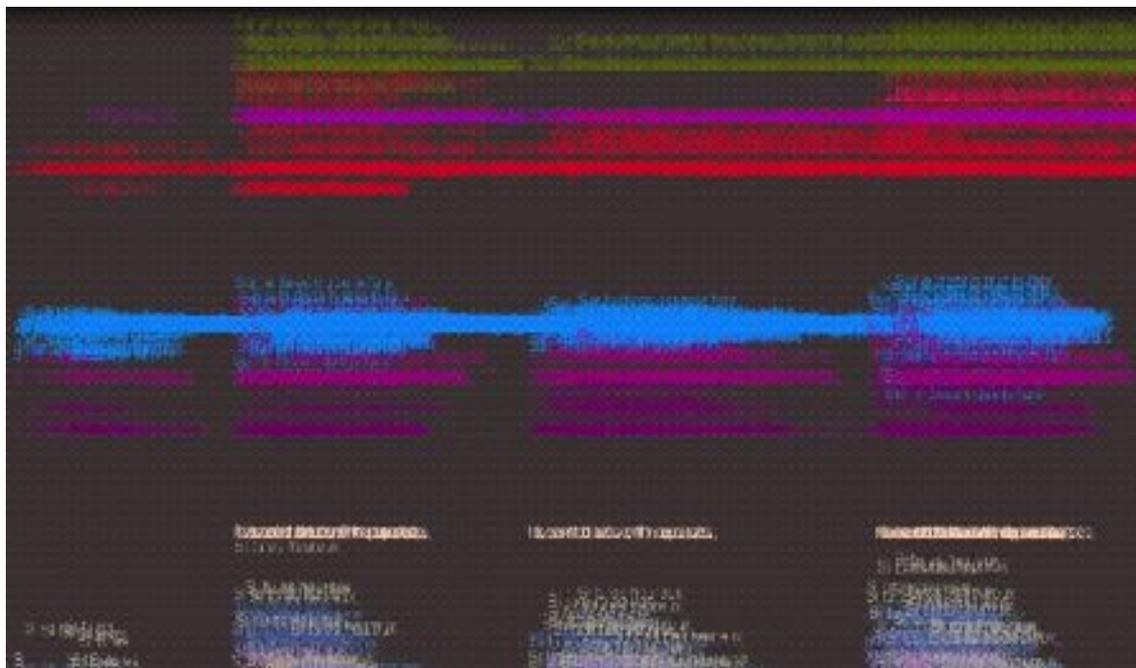
Le chiffre 12 est associé au changement d'aspect de la lune et au chiffre du zodiaque. Ce sont aussi les 12 chevaliers de la table ronde, les 12 tribus d'Israël d'où le nombre des apôtres, les 12 dieux de l'Olympe, dans la cité Sainte de Jérusalem les arbres de vie fructifient douze fois, une fois par mois. 12 "représentait l'universalité comme étant le produit de quatre, symbole de la matière (la terre, les quatre éléments) par trois, symbole de l'esprit (la trinité)



code du script Java en ^{annexe2}

L'interface finalisée est visible sur mon site <http://www.turet.fr>, dans l'onglet galerie, poésie numérique ou via <http://www.turet.fr/Liens/Mois2/mois.html>

MotsDoux



[1] Dans MotsDoux c'est l'intensité de la voix, la texture du son qui nous donnera accès aux fragments de textes, les textes sont présents numériquement, préprogrammés dans la mémoire de l'ordinateur, présent comme dans la notre mais une action tierce est nécessaire pour qu'ils apparaissent en clair et qu'ils soient de nouveau lisibles et reconnaissables. On tente alors dans cette œuvre de faire réapparaître les mots par la voix, le cri, le chuchotement, les gestes, le souffle, la texture des sons, des grognements... Ce sont des explorations de cet espace qui nous amène à ranimer la mémoire. Sabrina Torelli, dans une œuvre exposée à la Villa Médicis, utilise les sons pour activer le processus de remémoration "Les bruits arrivent comme s'ils étaient des souvenirs auditifs d'évènements qui auraient pu avoir lieu dans ces escaliers ou de choses qui auraient pu être dites. En même temps les bruits semblent précéder et annoncer le souvenir. L'œuvre suggère en effet ce moment intermédiaire et presque onirique qui précède le souvenir à proprement parler, une durée pendant laquelle se superpose la perception de l'extérieur, qui stimule la mémoire, et l'émergence au niveau de la conscience du souvenir constitué."¹

La mémoire nous paraît fragmentée car elle ressurgit par bribes, en réalité chaque fragment est un accès pour délier le long fil continu de la mémoire. Chaque brise appelant une chaîne de souvenirs qui s'interpellent les uns les autres. Michel Collot cite Henri Bergson "Si notre corps est la matière à laquelle notre conscience s'applique, il est coextensif à notre conscience, il comprend tout ce que nous percevons, il va jusqu'au Étoile".² La mémoire nous échappe et est traduite par le mouvement des mots qui semblent nous fuir dès leur réapparition. Les sons

1 Catalogue d'exposition *La mémoire-99* Académie de France à Rome Villa Médicis p.24-25

nécessaires pour faire ressurgir les mots à la mémoire peuvent être ceux de l'environnement ou ceux que l'on fait soi-même. A ce moment là c'est notre propre corps, le son de notre voix, la manière de crier ou de chuchoter qui nous fait prendre conscience de notre propre corps pour ramener les corps des mots à la mémoire. Le corps des maux ou les maux du corps sont donc les indices de cette mémoire perdue que l'on tente de faire réapparaître. Je travaille ici l'image, le texte et le son. Le texte est enterré dans la mémoire et va peu à peu réapparaître à travers l'effort physique pour le faire rejaillir à la surface de l'écran, c'est le texte qui va vibrer au son de la voix. Si le corps a sa propre mémoire, les textes oubliés ne prennent corps qu'à travers l'action du corps par l'intermédiaire de la voix. C'est le corps qui agit pour stimuler la mémoire, mais le corps ne peut agir que s'il a le souvenir d'avoir oublié. Bergson considère que la mémoire est profondément spirituelle. Le cerveau étant lui-même une image se contente d'orienter la mémoire vers l'action présente, il ne stocke pas le souvenir. Ainsi j'en déduis que notre mémoire est stockée dans l'univers céleste au travers notre corps (selon la théorie de la table d'émeraude que l'infiniment petit rejoint l'infiniment grand). "C'est le cerveau qui fait partie du monde matériel et non pas le monde matériel qui fait partie du cerveau. Supprimez l'image qui porte le nom de monde matériel, vous anéantissez du même coup le cerveau et l'ébranlement cérébral qui en sont des parties. Supposez au contraire que ces deux images, le cerveau et l'ébranlement cérébral, s'évanouissent : par hypothèse vous n'effacez qu'elles, c'est à dire fort peu de chose, un détail insignifiant dans un immense tableau. Le tableau dans son ensemble, c'est à dire l'univers subsiste intégralement."³

Code Java :

<pre>import ddf.minim.*; Minim minim; AudioInput in; void setup() { size(1200, 700, P2D); minim = new Minim(this); minim.debugOn(); // get a line in from Minim, default bit depth is 16 in = minim.getLineIn(Minim.STEREO, 1000); textFont(createFont("SanSerif", 16)); } void draw() { background(60, 55, 55); stroke(255); // draw the waveforms for(int i = 0; i < in.bufferSize() - 1; i++) { fill(150, 5, 160); text("....", i, 100 + in.- left.get(i)*10, i+1, 10 + in.left.get(i+1)*100); fill(250, 5, 120);text(".....", i, 80 + in.left.get(i)*2, i+1, 2 + in.left.get(i+1)*50); fill(85, 100, 20); text(".....", i, 50 + in.- left.get(i)*20, i+1, 2 + in.left.get(i+1)*200); fill(200, 5, 40); text(".....", i, 150 + in.- left.get(i)*5, i+1, 10 + in.left.get(i+1)*500); fill(20, 130, 240); text(".....", i, 300 + in.- right.get(i)*200, i+1, 30 + in.right.get(i+1)*200);</pre>	<pre>fill(150, 5, 120); text(".....", i, 350 + in.right.get(i)*10, i+1, 3 + in.right.get(i+1)*350); fill(110, 5, 100); text(".....", i, 400 + in.right.get(i)*10, i+1, 3 + in.- right.get(i+1)*400); fill(110, 5, 80); text(".....", i, 450 + in.right.get(i)*1, i+1, 1 + in.- right.get(i+1)*1); fill(250, 205, 180); text(".....", i, 500 + in.right.get(i)*5, i+1, 10 + in.right.get(i+1)*50);fill(60, 55, 25); text(".....", i, 550 + in.- right.get(i)*0.5, i+1, 0.13 + in.right.get(i+1)*50); fill(60, 85, 155); text(".....", i, 600 + in.right.get(i)*10, i+1, 3 + in.- right.get(i+1)*150); fill(80, 105, 155); text(".....", i, 650 + in.right.get(i)*50, i+1, 0.3 + in.right.get(i+1)*310); fill(180, 105, 195); text(".....", i, 660 + in.right.get(i)*80, i+1, 0.5 + in.right.get(i+1)*250); fill(170, 165, 150); text(".....", i, 620 + in.right.get(i)*180, i+1, 0.5 + in.right.get(i+1)*350); } } void stop() { // always close Minim audio classes when you are done with them in.close(); minim.stop(); super.stop(); }</pre>
---	---

2 Michel Collot *Le corps cosmos* Collection essais La lettre volée - mars 2008 p.15

3 Henri Bergson *Matière et mémoire*, éditions Puf, collection grand texte, Paris, 1996, p.13

nous renvoie à l'univers (lieu de notre âme, ou intériorité et profondeur de notre être) prend alors toute son importance comme quelque chose que l'on cherche à atteindre mais qui devient inaccessible de par sa ponctuation. Cette dissonance est traduite par un mécanisme numérique mais sans beaucoup de subtilité tel une machinerie mécanique intérieure qui rappelle le geste saccadé du robot (tel qu'il l'était auparavant). Les progrès de la robotisation ne nous permettent plus de dire que le geste saccadé est la propriété du robot. Entre ce geste saccadé du passé et cette musique tout à la fois numérisée se noue une relation dans la matière même de la machine. Ce qui nous différenciait des robots devient une limite très infime et cette œuvre nous rappelle aussi cela. Ici le corps du texte joue la métaphore du corps, les mots étant les maux du corps physique.

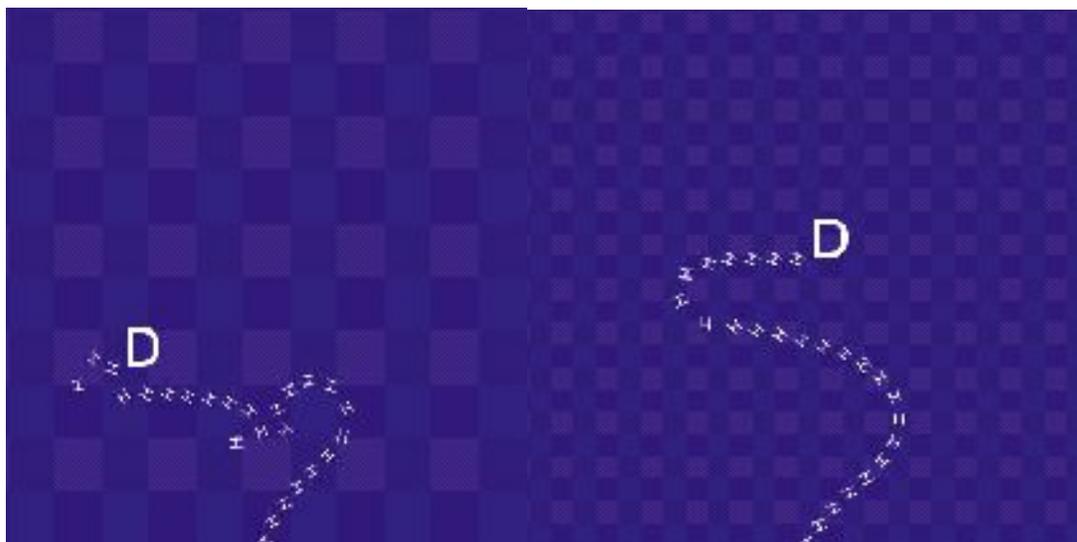
Pour réaliser ce poème j'ai détourné un programme déjà existant écrit par Damien Di Fede. Le détournement de code et son recyclage correspond à un travail artistique que je réalise avec d'autres médias en peinture ou objets. C'est une volonté de transformer de quelque chose déjà existant qui est également une expérimentation.



Code :

<pre>import ddf.minim.*; import ddf.minim.analysis.*; Minim minim; AudioPlayer song; BeatDetect beat; BeatListener bl; float kickSize, snareSize, hatSize; void setup() { size(512, 200); smooth(); minim = new Minim(this); song = minim.loadFile("marcus_kellis_theme.mp3", 2048); song.play(); that beat = new BeatDetect(song.bufferSize(), song.sampleRate()); beat.setSensitivity(300); kickSize = snareSize = hatSize = 16; bl = new BeatListener(beat, song); textFont(createFont("SanSerif", 16)); textAlign(CENTER); }</pre>	<pre>void draw() { background(0); fill(255); if (beat.isKick()) kickSize = 32; if (beat.isSnare()) snareSize = 32; if (beat.isHat()) hatSize = 32; textSize(kickSize); text("KICK", width/4, height/2); textSize(snareSize); text("SNARE", width/2, height/2); textSize(hatSize); text("HAT", 3*width/4, height/2); kickSize = constrain(kickSize * 0.95, 16, 32); snareSize = constrain(snareSize * 0.95, 16, 32); hatSize = constrain(hatSize * 0.95, 16, 32); } void stop() { song.close(); minim.stop(); super.stop(); }</pre>
--	--

DS



Symbole et mémoire : dans la linéarité du texte aujourd'hui, on perd la trace de la signification primaire des lettres. Retravailler la lettre comme unité basique de langage est un travail sur les racines du langage. Je me suis toujours intéressée aux symboles, à ce qui nous échappe comme signification au travers de l'image. Retrouver le sens perdu de textes anciens est un travail sur la mémoire, sur l'histoire. Le mot symbole, porte en lui même l'histoire de quelque chose qui se perd, se sépare puis qui est tenu de se rejoindre, de se rassembler.

[3] Ce poème fait référence aux mythologies de la déesse celte ou déesse mère que l'on retrouve entre autre dans les bandes dessinées héroïc fantasy. Dans cette œuvre le mouvement de la lettre D influe sur l'ondulation d'une ligne formée de H qui ondulent tel le serpent. "Toutes les civilisations naissantes ont eu des déesses mères qui souvent n'étaient que la terre nourricière, aussi ces déesses mères avaient-elles volontiers comme attribut le serpent".⁵

La suite des lettres placées à la queue leu-leu suggère une chaîne constituée d'hommes qui ondulent selon le mouvement du D. Cette ondulation forme par moment la lettre S pour créer le mot DS (déesse). Selon Marc-Alain Ouaknin, le D est le symbole de la féminité, il représente le sein de la femme. L'ondulation fait penser à celle d'un spermatozoïde. Le mouvement du D est enfermé dans un espace dans lequel il rebondit frénétiquement de gauche à droite. Le mouvement répétitif en boucle est associé à un enfermement, un emprisonnement : un aller retour perpétuel (comme une condamnation à perpétuité) sur l'axe du temps (axe X) qui génère une perturbation, une onde sur la linéarité des H. Balancée de gauche à droite la lettre D devient un

⁵ Philippe Seringe *Les symboles dans l'art dans les religions et dans la vie de tous les jours*, éditions Hélios, Genève, 1988. "Serpent" p.81

objet victime de son propre environnement carcéral dont le cadre, la fenêtre et la chaîne des H (comme une chaîne au pied) font références. L'objet en lui-même rappelle un bijou soumis au mouvement d'un corps invisible sur la scène.

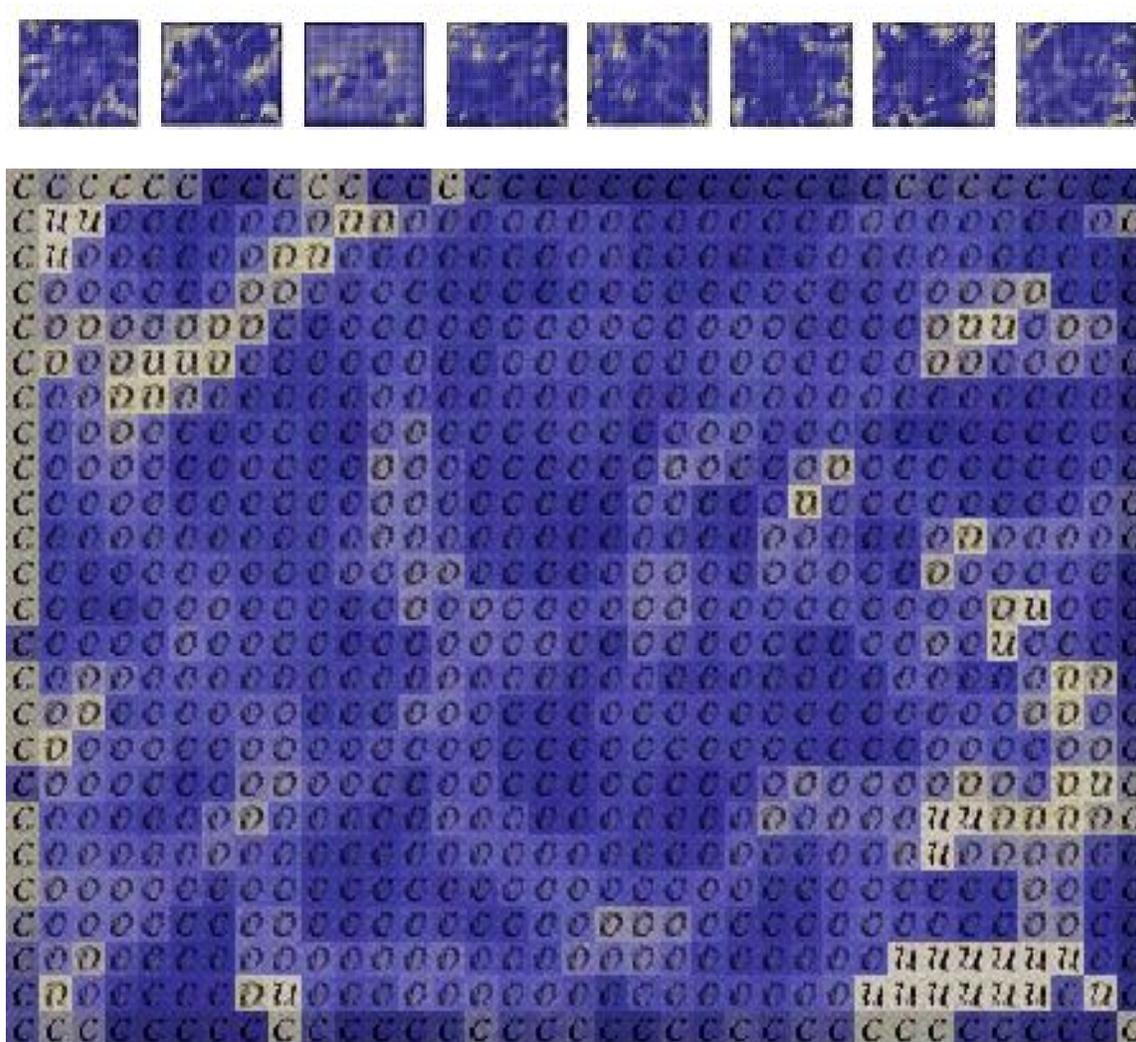
En travaillant sur le symbole de la lettre, je tends à faire rejoindre plusieurs systèmes sémiotiques, celui de la lettre, celui de l'image, celui du mouvement. Alexandra Saemmer catégorise les unités sémiotiques temporelles (UST) et les unités sémiotiques du mouvement (USM) ainsi que les gestèmes et les actèmes en ce qui concerne l'analyse d'œuvres interactives.

Si je tente d'analyser le mouvement dans cette poésie, il faut que je le décortique en plusieurs unités distinctes.

- 1 - le mouvement de rebond de la lettre D de gauche à droite - UST1
- 2 - le mouvement de haut en bas par zigzag - UST2
- 3 - le mouvement de la sinuosité de la ligne H - UST3
- 4 - le mouvement de chaque lettre H au sein de la ligne - UST4
- 5 - l'aspect chaotique du mouvement issue de temps d'arrêt provenant du temps de calcul du programme – UST5

Le clignotement d'un objet visuel correspond à l'unité sémiotique temporelle de l'obsessionnel. Ici la lettre D ne clignote pas, mais sa trajectoire en rebond évoque le même phénomène avec en plus un déplacement de trajectoire. La deuxième UST peut se rapprocher de la première UST, comme étant un obsessionnel. La troisième Unité sémiotique temporelle correspond elle à un "par vague", qui évoque un cycle continu, une croissance et une décroissance, un phénomène de résorption et d'extension comme la vague de l'océan qui s'étale sur la plage puis se retire. Je pourrais alors associer à ce mouvement la symbolique de la mer, de l'eau. S'il est vrai que la conception et la construction du poème oriente volontairement les trois premières unités de mouvement, ceci est un peu moins vrai pour les deux dernières UST, que j'interprète par la suite sans y avoir mis une volonté première. Le mouvement semble être cohérent et adapté à la situation présente. La lecture du mot déesse ne peut se faire que si la lettre D se situe dans la partie haute du poème (qui pourrait représenter le ciel, lieu de résidence naturelle des dieux, par rapport à la ligne terrestre du bas de l'écran). La déesse mère incarnée sur terre est soumise à un mouvement qui ne lui est pas naturel, sa descente progressive, comme une calamité dans sa situation, génère une pagaille parmi les fidèles H qui s'orientent en tous sens. L'aspect chaotique du mouvement, ces minuscules temps d'arrêt sur la trajectoire ne sont pas volontaire mais participent forcément à la lecture du poème. Ils nous évoquent une hésitation, un bug, le geste saccadé d'un ancien automate qui répète indéfiniment le même geste.

Cloud



[4] Hasard et mémoire : La théorie du *ghost in the shell* ou du Deus in machina est utilisé volontairement dans ml littérature numérique pour la gestation de textes combinatoires qui revendique l'usage du hasard. Le cinégramme *Cloud* permet de deviner le mot qui est dissimulé dans la matière du nuage. Chaque lettre devient une particule du nuage, il en fait sa composition comme une goutte d'eau. Les lettres apparaissent plus ou moins en fonction du dosage de mélange effectué par le lecteur en déplaçant la souris. Le mot nuage à une symbolique liée à l'empêchement et à la rêverie. "Le distrait, songeur, est "dans les nuages" selon l'expression courante. Les nuages comptent parmi les objets poétiques les plus oniriques, selon Bachelard : le rêveur a toujours un nuage à transformer. Le nuage a un symbolisme de messenger : "Schiller dans sa Marie Stuart a subi l'influence d'un vieille idée populaire lorsqu'il s'adresse à un nuage les vœux et les regrets de la reine captive."⁶ Dans *Projection* Laurent Grasso représente le nuage qui selon Hubert Damish (1972) "vient masquer l'irreprésentable infini"⁷ Le nuage sert à partir de la

6 Philippe Seringe *Les symboles dans l'art dans les religions et dans la vie de tous les jours*, éditions Hélios, Genève, 1988, nuages p.269

7 Laurent Grasso *Le rayonnement du corps noir*, éditions Les presses du réel, Bruxelles, 2009 p.66

renaissance d'objet transitoire entre l'univers terrestre et l'univers céleste, l'infini, qu'il dissimule. La science devenant alors le médiateur des manifestations surnaturels, comme solution contre la peur et l'irrationnel. L'infini expliqué et justifié devient peut-être tabou. La science est censée nous apporter une réponse métaphysique sur la motivation de notre existence, elle devient un média pour les communications avec l'au-delà comme l'utilise Laurent Grasso dans son œuvre *Radio Ghost*. Il explore les différents médiums utilisés pour communiquer avec les morts "Pour ce qui est de l'histoire du "spiritisme", on passe du médium humain -le médium, le mage, qui convoque les esprits lors de séances où ce dernier manifeste sa présence par des bruits -, à des appareils de mesure de fréquences et d'intensités - le micro, la bande magnétique -, qui permettent d'entendre les esprits parler. Les morts connaissent ainsi leur transition du "muet" au "parlant" grâce à l'évolution technique des appareils de captation. On peut désormais entendre la voix des morts."⁸ Serge Tisseron confirme cette théorie lorsqu'il écrit : "Les yeux de l'âme, indispensables au Moyen Âge pour voir les revenants, ont été remplacé par les technologies informatiques. Les créatures virtuelles, comme les revenants du Moyen Âge ne font que donner l'impression d'être parmi nous".⁹ La mémoire collective des évènements traumatiques de notre civilisation ressurgit parfois malgré nous dans des circonstances inattendues. "On dira que ce qui rompt la continuité de ma vie consciente individuelle, c'est l'action qu'exerce sur moi, du dehors, une autre conscience qui m'impose une représentation où elle est comprise. C'est une personne qui croise mon chemin, et m'oblige à remarquer sa présence. [...] Il faut cependant bien admettre qu'il existe toute perception sensible une tendance à s'extérioriser, c'est à dire à faire sortir la pensée du cercle étroit de la conscience individuelle où elle s'écoule, et à envisager l'objet comme représenté en même temps, où comme pouvant être représenté à tout moment, dans une ou plusieurs autres consciences."¹⁰ Maurice Halbwachs exprime dans ce texte la possibilité d'une conscience collective simultanée portée par un temps commun selon Bergson "Dans notre pensée, en réalité, se croisent, à chaque moment ou à chaque période de son déroulement, beaucoup de courants qui vont d'une conscience à l'autre, et dont elle est le lieu de rencontre. Sans doute, la continuité apparente de ce qu'on appelle notre vie intérieure résulte en partie de ce qu'elle suit, quelque temps, le cours d'un de ces courants, le cours d'une pensée qui se développe en nous en même temps que dans les autres, la pente d'une pensée collective."¹¹ Ainsi la conscience collective et historique sont liées si "Le monde historique est comme un océan où affluent toutes les histoires partielles."¹² L'œuvre est pour moi un terrain d'expérimentation "La référence aux protocoles de l'expérience scientifique fonctionne de manière assez sensible dans tout ce que Laurent produit. Il s'agit assez systématiquement de créer une situation à l'intérieur de laquelle les choses puissent émerger. Il n'y a pas d'expérience scientifique qui se détermine par des blocages. Dans le processus même de l'expérience les choses sont ouvertes, ce qui laisse la place à de l'imprévisible. C'est ce qui fait que l'expérience peut avoir lieu", et c'est dans ce sens que l'expérience est ouverte à l'accidentel. L'imprévisible ne peut surgir qu'à partir du moment où l'on accepte qu'il peut y avoir un accident."¹³

8 *La confusion des sens*, Catalogue d'Exposition Espace culturel Louis Vuitton 18 sept. 09 au 10 janv. 2010, Paris, p.30

9 Serge Tisseron *Virtuel mon amour, Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* - éditions Albin Michel, Paris, 2008, "La présence indécidable des revenants" p.200

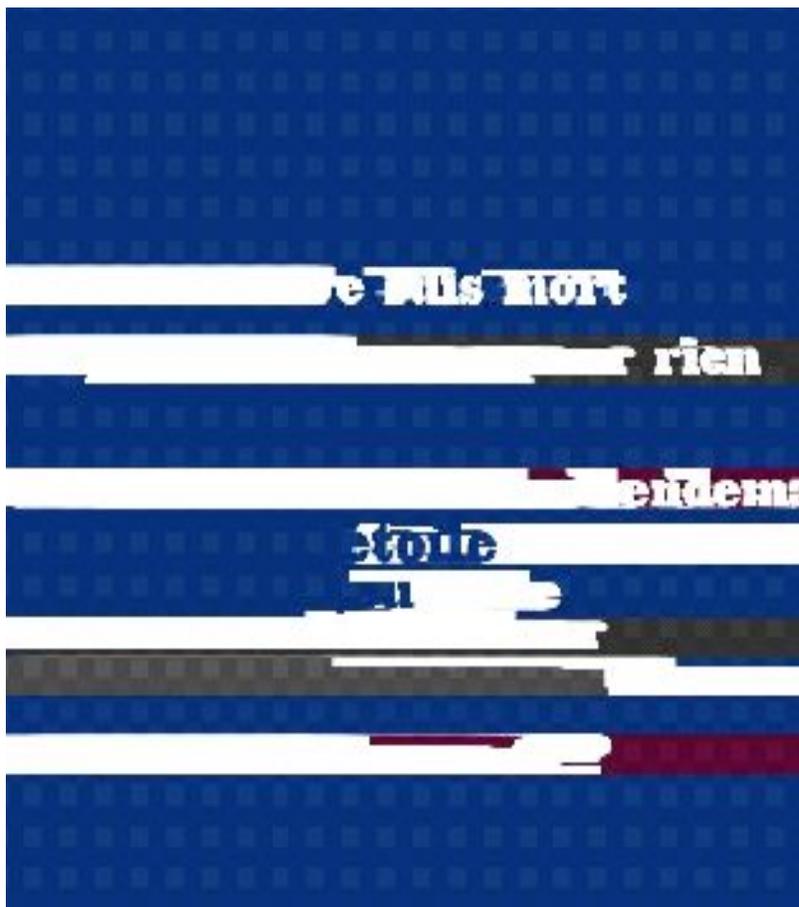
10 Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968, "Critique du subjectivisme Bergsonien", p.89

11 Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968, "La mémoire collective et historique" p.92

12 Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968, "La mémoire collective et historique" p.92

13 Laurent Grasso *Le rayonnement du corps noir*, éditions Les presses du réel, Bruxelles, 2009, p.29

Étoile



[5] *Étoile* est un travail sur la mémoire, l'apparition répétitive d'un texte ancien que j'ai réécrit mais dont l'apparence diffère parce que le support d'expression a changé. Ce poème est un poème écrit en 1999 dont je retravaille l'apparence. C'est un texte présent dans la mémoire mais par l'action de l'étalement, il disparaît. La mémoire est ici tributaire de l'environnement dans lequel le souvenir est exprimé. Le souvenir ne peut prendre réellement forme que s'il retrouve son lieu d'incarnation originel. Ici le lieu a disparu et le texte tente désespérément de ressurgir "à la surface" sans y parvenir. Le mouvement d'étalement représente l'opposition de la conscience face à l'inconscient qui tente de se faire entendre. L'étalement est un refus de lecture de la mémoire. Ici c'est le support, le programme informatique, qui oppose une résistance à l'apparition du texte. Ce travail s'oppose au *Memory Drawings* de Robert Morris qui réutilise toujours le même environnement.

Si j'analyse le déplacement de l'image, le texte se déplace de gauche à droite. Ce déplacement évoque le sens de la lecture, un déplacement dans le temps du passé vers l'avenir. Le passé est laissé à gauche et la partie droite représente l'avenir. Hors on peut voir explicitement dans le film *Anything you synthesize*¹⁴, que là ce même déplacement d'éléments de gauche vers la droite évoque un retour en arrière, une remontée du temps. Ce mouvement va à l'encontre de

¹⁴ *Anything you synthesize* film d'animation du studio OneSize présenté lors du festival Nemo 2010.

notre habitude de lecture car en fait ce qu'il faut voir ici, c'est que ce ne sont pas les éléments qui se déplacent mais la caméra qui effectue un mouvement de la droite vers la gauche.



Remonter le temps c'est la possibilité d'accéder à des événements anciens. Dans le film c'est la reconstruction progressive de la maison qui induit l'idée d'une renaissance, il est plus évident de situer l'élément qui se déplace, la maison étant de par ses fondations ancrées dans l'espace matériel, ce ne peut être que la caméra qui bouge, donc le spectateur. C'est beaucoup moins évident pour les lettres qui semblent flotter dans l'espace de la page. D'autant plus que la trace qu'elles laissent est la même que celle d'un avion dans le ciel. Cette vérité est remise en cause dans l'espace lorsque par exemple une comète s'éloigne du soleil, la trace est située devant la comète. Ici notre lecture s'adapte à la compréhension que nous avons du mode de fonctionnement du monde terrestre. Cependant il en va tout autrement du monde céleste, univers dont le poème fait référence. Les comètes ont souvent été confondues par des étoiles filantes. Ainsi dans ce poème on ne sait pas trop définir quel est le mouvement, est-ce l'étoile qui avance ou le spectateur qui recule dans le temps. Le temps effaçant la trace des mots.



CécileLéandrePépette



[6] Écriture et mémoire : J'explore l'idée que la mémoire est une entité vivante qui nous impose sa volonté de laisser une trace, un indice, en suscitant l'écriture répétitive de ces trois éléments. C'est un geste exécuté malgré moi comme une volonté de graver les noms dans la mémoire et d'en déposer la trace par une action répétitive. j'explore la piste de la nécessité de faire mémoire, non pas pour survivre dans le futur après la mort, mais pour que ceux qui viendront après puisse survivre en "nous". Je pense que la volonté est plus forte d'inscrire une trace lorsqu'on a perdu ses propres racines, sa mémoire, la mémoire des ancêtres. On sait combien les jeunes ont besoin de repères sociologiques pour se rattacher à une culture. *CécileLéandrePépette* est une suite lyrique de trois mots. Ils se composent en suite d'écrans qui forme une partition musicale. La manière d'écrire le texte est comme celle de dessiner et de peindre un leitmotiv formé par le texte. Les trajectoires des trois entités se suivent, s'épousent dans leur mouvement, c'est un jeu d'écriture où les mêmes mots se répètent et dont la taille varie en fonction de la rapidité du mouvement transmis par la souris. Le nom représente le corps dans son cheminement temporel parce que c'est le geste de la main du bras qui écrit les arabesques. Le nom fait corps avec le corps. Dans certaines traditions le nom d'une personne n'est pas révélé pour éviter les mauvais sorts. "En effet connaître l'origine d'un objet, d'un animal, d'une plante, etc. équivaut à acquérir sur eux un pouvoir magique, grâce auquel on réussit à les dominer, à les multiplier ou à les reproduire à volonté. [...] Selon leurs croyances, le chasseur heureux est celui qui connaît l'origine du gibier."¹⁵

¹⁵ Mircea Eliade *Aspects du mythe*, éditions Gallimard, Paris, 1963, p.44, 45.

ToiEtMoi



[7] Les mots cassés représentent des mots brisés dans la mémoire dont le sens s'est perdu. Ils sont soumis à une volonté absurde transmise par la rythmique musicale qui les emporte dans un mouvement sans fin (sauf l'arrêt de la musique, qui est en boucle). Les mots ne peuvent pas former une phrase, ils ne peuvent pas s'aligner les uns par rapport aux autres pour trouver une stabilité. Ils représentent la multitude, un pêle mêle, comme des images familiales placées dans un cadre où l'image de l'individu se perd. Les deux mots "toi et moi" sont soumis à ce même rythme. C'est par hasard et de manière imperceptible à l'œil que les deux mots se

rejoignent pour former une alliance. L'alliance d'une union qui exclue de manière ponctuelle tout les autres mots. C'est également par hasard que j'ai réussi cette capture d'écran.

Jean Clément à traiter lors de sa conférence du 16 avril 2010 de la question de l'aléatoire et du hasard dans la création artistique et dans la poésie numérique. "Le mot aléatoire vient du latin aleatorius qui veut dire jeu de hasard dérivé d'aléa le jeu de dé. Le mot latin aléa signifie "jeu de dés", jeu de hasard, Roger Caillois *les jeux et les hommes*. Le mot Hasard provient de l'arabe az-zahr : jeu de dés."¹⁶ Sophie Calle dans "*où et quand ?*" a réalisé un parcours, un voyage dirigé par une voyante. "J'avais proposé à Maud Kristen, voyante, de prédire mon futur afin d'aller à sa rencontre, de le prendre de vitesse. Où? Quand ? Quoi ? Elle avait refusé. J'avais réduit mes ambitions : où et quand ? Pas plus"¹⁷ Ici Sophie Calle soumet sa destinée au langage de dés d'une voyante qui la conduit à réaliser un parcours qui fait peu à peu sens pour elle dans l'association des mots Berck et Berque, un lieu et un personnage. On parle en littérature numérique de *ghost in the shell* (fantôme dans la coquille, la carcasse) ou le *Deus in machina* idée, qu'il y a dans la machine un auteur absent qui produit des énoncés, le sentiment d'un démon ou dieu. Y aurait-il quelque chose derrière l'interface, une part d'inconnu qui nous échappe et nous manipule, un médiateur ou un guide ?

Beaucoup d'artistes ont traité la question du hasard que ce soit par le rejet, comme dans le mouvement Oulipo, "*Le hasard est un mot vide de sens, ce que nous appelons hasard n'est et ne peut être que le reflet de notre ignorance*" (voltaire), ou par la revendication de l'intégrer comme partie prenante et volontaire dans l'œuvre "*L'œuvre ne m'importe pas profondément c'est le pouvoir de faire les œuvres qui m'intrigue*" Paul Valéry, "*Il n'y a de littérature que volontaire*" Raymond Quenau. Il me semble que le hasard n'est jamais volontaire, je ne force pas le hasard, il apparaît par hasard et devient hasard parce qu'il représente une signification pour soi-même. Le hasard peut faire peur comme signe de la non maîtrise entière de la fabrication de l'œuvre, mais il peut également devenir merveilleux parce qu'il fait intervenir une part inconnue de nous même que nous laissons parler et s'exprimer malgré nous. Ici l'union des deux mots "toi" "moi" est une victoire sur l'improbable dans un univers chaotique et dérisoire, il représente l'es-pérance, obtenu par hasard, la rencontre dans un monde hostile. Cette rencontre reste néanmoins éphémère, fugitive et même insaisissable à l'œil nu. Le monde d'aujourd'hui nous contraignant à poursuivre un rythme qui ne nous appartient pas et qui fait loi. Suivre la loi du rythme c'est se soumettre à la volonté d'une unité commune ou la volonté individuelle ne peut exister. Ainsi les mots toi et moi sont destinés à se séparer périodiquement et suivent le mouvement général.

```
fill (100, 90, 155); text("MOI", i*w, height-20, i*w + w, height-80 - fft.getAvg(i)*35);
```

```
fill (120, 90, 175); text("TOI", i*w, height-10, i*w + w, height-70 - fft.getAvg(i)*25);
```

¹⁶ *La littérature numérique : une littérature aléatoire ?* Conférence de Jean Clément du 16 avril 2010

¹⁷ Sophie Calle *Où et quand ?* éditions Actes Sud, Arles, 2008, p.83

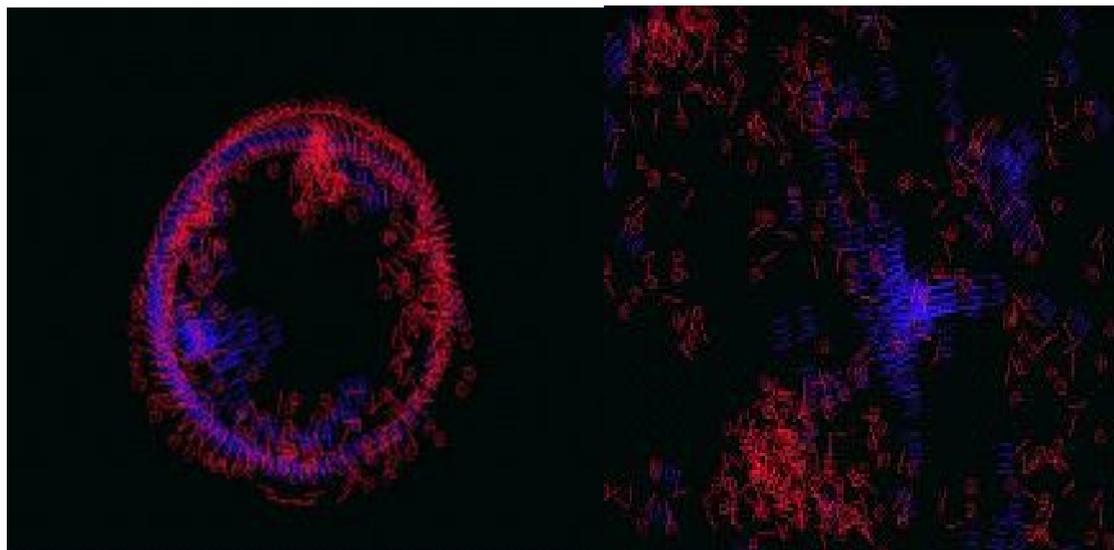
*Elle**Lui*

Mémoire et mythologie : L'ontologie (comment le monde - le réel - est venu à l'être) correspondrait au temps cosmique, le mythe cosmogonique. Reformuler l'origine du monde c'est renaître à celui-ci, se recréer un nouveau monde pour en chasser les maux. "Au cours de rituel guérisseur, le chaman, non seulement résume la cosmogonie, mais il invoque dieu et *le supplie de créer de nouveau le monde*. Une de ces prières commence par rappeler que "la terre fut créée, l'eau fut créée, l'univers entier fut créé. De même furent créées la bière rituelle chi, et l'ofrande de riz so", [...] Le créateur est invité à descendre de nouveau pour une nouvelles création du monde, au profit du malade. [...] Le mythe cosmogonique est susceptible d'aider le malade à "recommencer" sa vie. Grâce au retour à l'origine on espère naître de nouveau."¹⁸

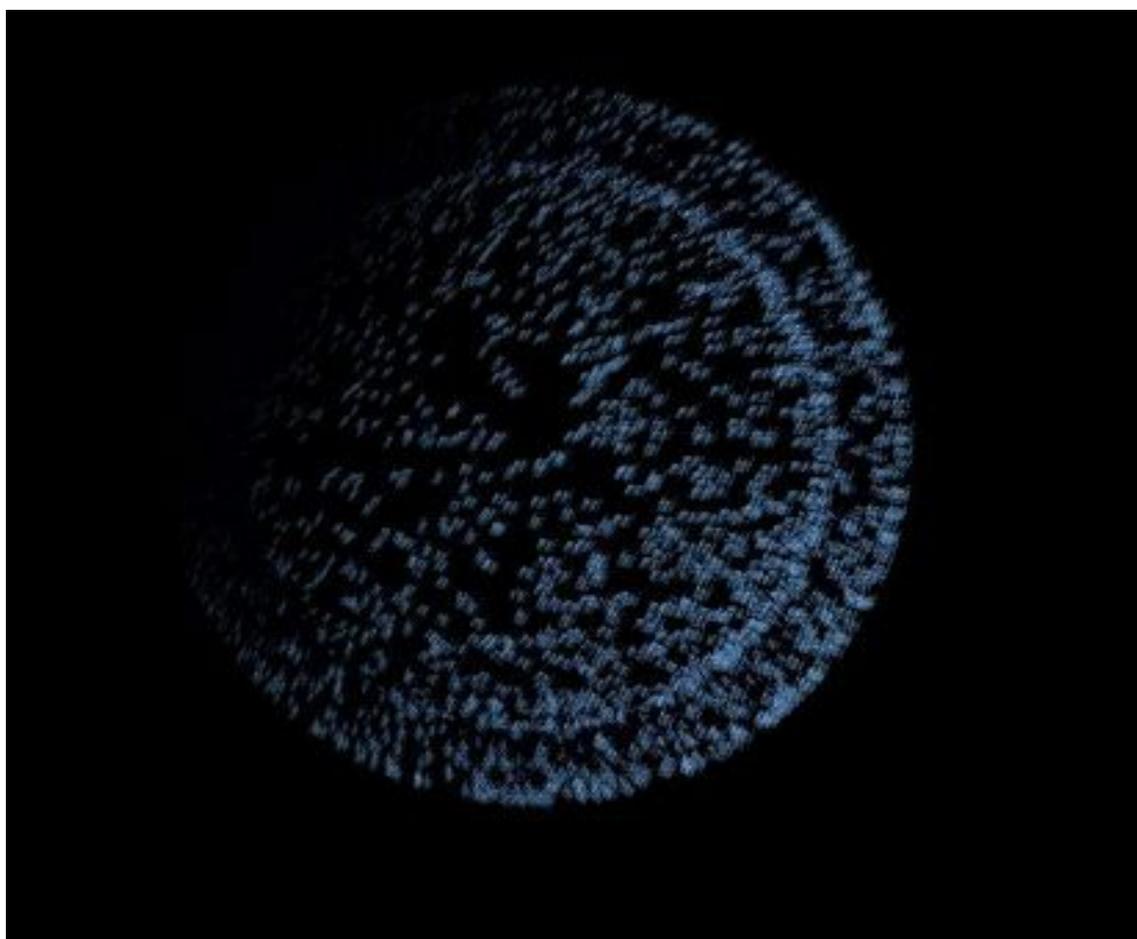
[8] *Elle et lui*, ces animations juxtaposées en diptyque présentent un mouvement différent. Le mot elle semble faire du sur-place, tourner en rond, alors que le mot lui semble naviguer dans un espace ouvert tel un banc de poisson. Mouvement différent entre l'homme et la femme qu'il soit intérieur ou extérieur. Le mouvement *Elle* exprime le mouvement à l'intérieur d'une cellule, de l'infiniment petit, alors que le mouvement de *Lui* est associé à l'infiniment grand, à l'univers. Un troisième écran associe ces deux mouvements *ElleLui* pour exprimer l'union de l'infiniment petit et de l'infiniment grand. J'associe ce travail à ma recherche sur la *typographie de l'espace* décrit plus loin. Dans *ElleLui* l'ouverture du mouvement nous semblerait être une galaxie dans l'univers. Une des entités des *Lui* pourrait par moment emporter un *Elle* dans son sillage... Ce travail rejoint également mon roman *The hidden machine* qui traite de la séparation d'une entité entière lors du Big-Bang, en de deux entités différentes, le féminin et le masculin, qui tentent de se rejoindre dans un monde matériel incarné sur Terre.

¹⁸ Mircea Eliade *Aspects du mythe* Editions Gallimard 1963 p.44 - 45

ElleLui



Planète Toi Moi



Lieux sacrés de la mémoire : "En beaucoup de cultures, la circonférence est un symbole céleste ou magique d'enceinte protectrice. [...] A côté de ce symbolisme destiné à protéger des dangers extérieurs ce qui se trouve à l'intérieur de la circonférence, on peut décrire avec Louis Hautecoeur (en corrigeant la confusion qu'avec beaucoup d'auteurs il commet entre circonférence et cercle), le symbolisme d'une circonférence qui doit au contraire enfermer, emprisonner en quelque sorte"¹⁹ Les circonférences, tumulus autour des tombes étaient destinées, à interdire la sortie des morts dans le monde des vivants et à empêcher la violation des sépultures.

[9] *Planète Toi Moi* - La mémoire de l'union est représentée par une sphère, un globe en suspend dans le néant. L'aspect sphérique nous donne l'impression de quelque chose en protection. Cette planète est constituée des mots toi et moi, elle symbolise la relation et le rapport à l'autre. La sphère comme élément symbolique du ciel est particulièrement présente, le toi et moi n'ayant pas de relation matérielle directe à part le mouvement circulaire de la sphère sur elle-même. L'impression d'une union toi et moi ne se fait que dans un simulacre extérieur qui aplatit la vision de l'image en situant les mots sur un même plan. Cette planète représente le lieu d'une mémoire sacrée, de l'union dans un territoire sacré, céleste, universel et infini. Le moi est au plus près du centre et le toi est situé à l'extérieur à la périphérie comme la trajectoire d'un satellite, mais là on sent particulièrement dans la multiplication du mot et dans sa symétrie sphérique une harmonie qui est traduite dans le mouvement de la planète et dans la lumière qui éclaire les mots. Ils participent d'un même univers.

L'association des symboles d'éternité et de lieu funéraire réunit l'union des entités "toi" et "moi" dans un espace noir, morbide. Les deux corps sont enfermés dans un mouvement sans pouvoir y échappés. Dans un autre poème, j'associe l'idée de toit à celui de toi, comme étant le dôme protecteur de la maison au dessus duquel on s'envole pour se libérer.

Ce que je veux représenter dans cette sphère c'est que l'équilibre entre Toi et Moi n'est pas atteint et que les deux entités sont éloignées car l'une reste fixée à la terre et l'autre au ciel. Je fais une relation entre toit et toi : "Je prendrais ta main dans la mienne, Pour s'envoler au dessus des *toi...*". La relation ne peut avoir un équilibre que s'il y a un équilibre entre l'attention que l'on a pour soi-même et l'attention que l'on a pour l'autre. Et que trop d'attention pour soi-même peu nuire autant que trop d'attention pour l'autre.

Les corps du "toi" et du "moi" sont donnés par l'aspect planétaire, et sont maintenus à distance par la rotation satellitaire des mots. En fait les deux mots sont séparés par une distance qui est immuable. C'est le clic qui va disperser les deux mots et les mélanger aléatoirement. Serge Tisseron évoque dans son livre les nouvelles formes de relation que les mondes virtuels génèrent. De plus en plus de gens vivent à distance tout en étant ensemble liés par le réseau satellitaire. "Enfin poussant cette logique à son extrême, certains font le choix de vivre ensemble sans jamais se rencontrer..."²⁰ Cette mise à distance de l'autre peut servir de préliminaire, d'un temps transitoire ou devenir un réel mode d'existence. L'autre est nié dans sa corporéité au profit de son existence immatérielle. Ce peut-être également une malédiction décrite dans la Bible : "La première malédiction consécutive au péché originel déclare que l'homme imposera sa domination à sa femme et se la soumettra. Je pense que la caricature d'amour que nous rencontrons aujourd'hui, le retournement de la confiance en angoisse par réaction contre la domination, ne font que traduire les difficultés que nous éprouvons à nous comporter de façon ouverte l'un vis à

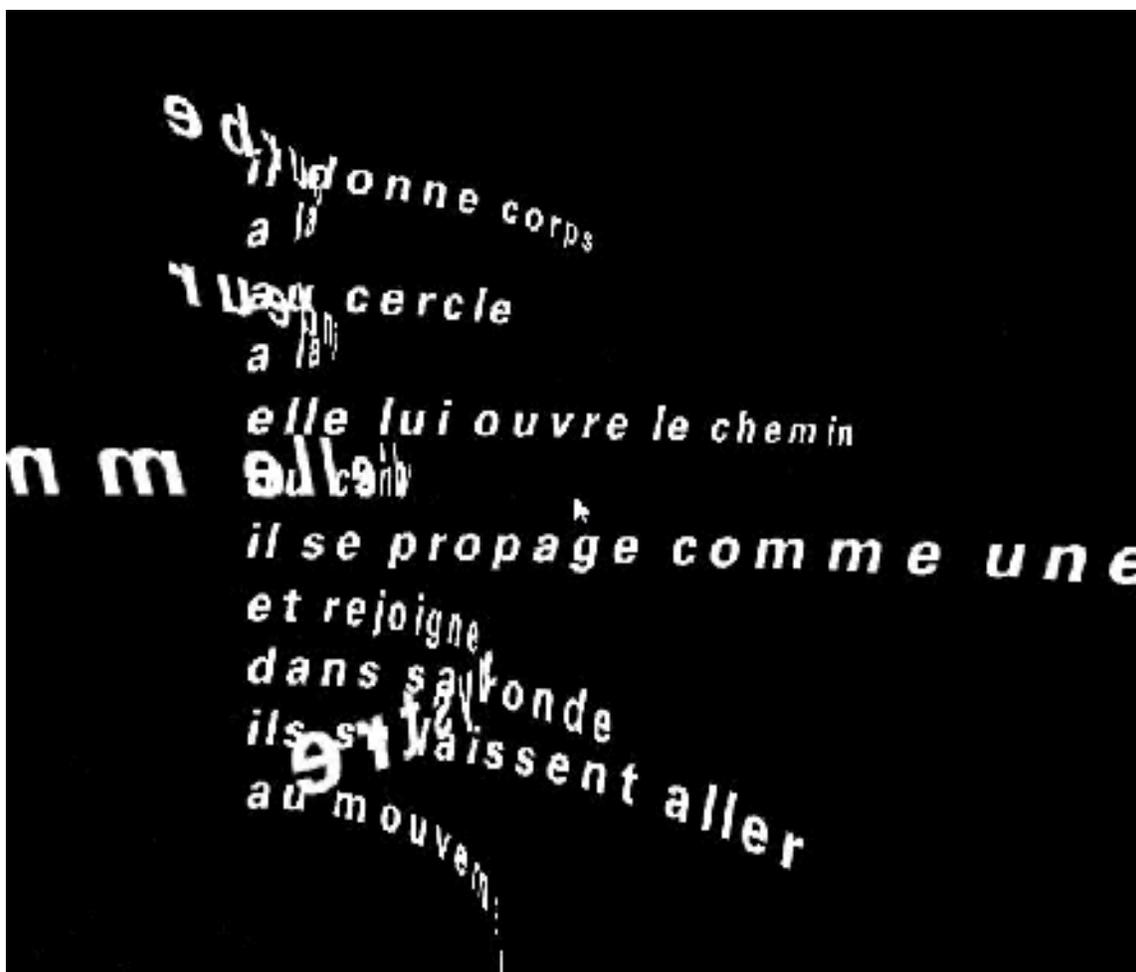
19 Serge Tisseron *Virtual mon amour, Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* - éditions Albin Michel, Paris, 2008, "Circonférence, cercle", p.368

20 Serge Tisseron *Virtual mon amour, Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* - éditions Albin Michel, Paris, 2008, "La nouvelle carte du tendre" p.69.

vis de l'autre."²¹ Le clic est le détonateur qui permet le dépassement du toi et du moi pour permettre l'union, ce que voulait Jésus : "Pour lui l'essentiel, c'était que personne n'avait le droit d'offenser l'autre, par exemple un mari sa femme, en s'appuyant sur quelque loi que ce soit. Ce qu'il souhaitait, c'était une poésie de la fraternité."²²

Philippe Bootz dans son cours sur la poésie numérique évoque Eugène Comringer qui définit une constellation comme un "groupe de mots mis sur la page dans lequel les règles grammaticales, les relations graphiques tiennent lieu de syntaxe. Philippe Castellini avec son poème *La carte du tendre* créé un générateur de constellation."²³ Cette *carte du tendre* m'est en évidence la nécessité de figer le poème, de le stabiliser pour qu'il puisse être lu, il différencie nettement son état mobile comme étant un transitoire observable et son état figé comme étant le texte final créé par l'utilisateur.

Menhir



21 Eugen Drewermann *La parole qui guérit*, éditions Patmos Verlag 1989, Les Editions du Cerf pour la traduction française, Paris, 1991, p.273.

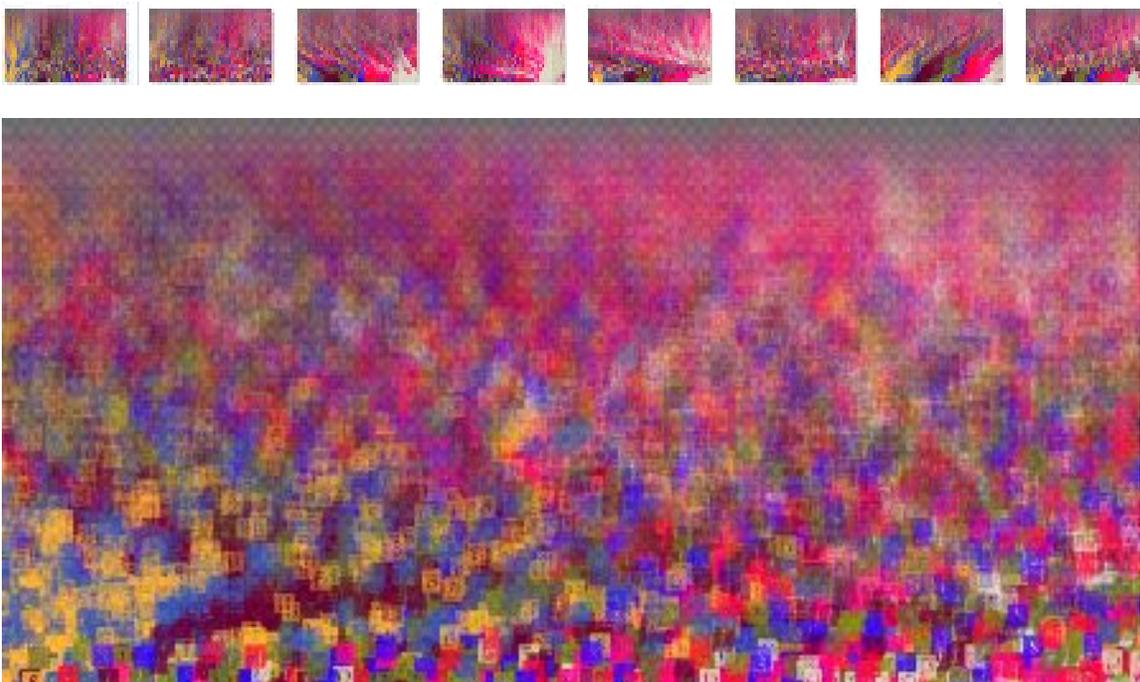
22 Eugen Drewermann *La parole qui guérit*, éditions Patmos Verlag 1989, Les Editions du Cerf pour la traduction française, Paris, 1991, p. 283.

23 Philippe Castellin CARTE-DU-TENDRE 2007 - poésie numérique www.sitec.fr/users/akhenaton/

Lieux sacrés de la mémoire : Si les menhirs pointaient vers le ciel, c'est peut-être pour situer le lieu de la réelle mémoire. Le début de mon poème fait référence comme dans le diptyque précédent *ElleLui* à l'interaction terre-ciel au travers de l'union du principe féminin et masculin. Ce que je fais ici c'est un lien entre le texte, le corps et le cosmos.

[10] L'axe vertical représente le masculin et le mouvement courbe le féminin. La notion de distance entre le corps et l'esprit a évolué avec *Zarathoustra*²⁴ La poésie n'a pas toujours négligé l'aspect du corps, il suffit de lire le *Cantique des cantiques*,²⁵ pour admettre que le verbe est le corps. Pour les faire exister dieu demande à Adam de nommer les choses, le langage donne corps aux objets et à la pensée. Michel Collot rejoint Gary Hill lorsqu'il cite les poèmes de Bernard Noël, suggérant que le corps n'est pas séparé de l'esprit (partie détaillée en annexe 6).

Becfad



Perte de mémoire : Si le langage donne corps aux objets, que peut-on craindre alors de la disparition des mots. Jean Clément évoque dans le livre poésie numérique la disparition progressive des mots liée à l'usage du numérique, progressivement l'image gagne au profit du texte qui disparaît dans des dispositifs multimédias. "L'image animée ou non, le son, la 3D côtoient le texte et souvent le relèguent au second rang, tant est puissante la force d'attraction de ce qui passe devant nos yeux ou sollicite nos oreilles."²⁶ Jean Clément dit d'ailleurs que certains poètes numériques se revendiquent aujourd'hui davantage comme des artistes et les textes programmés sollicite davantage le talent de codage que d'écriture. Comme le soulève Alexandra Saemmer, chose étrange que ce retournement de situation du texte qui a été créé pour palier au

24 Michel Collot *Le corps cosmos*, éditions La lettre volée, collection essais, Bruxelles, 2008, p. 15.

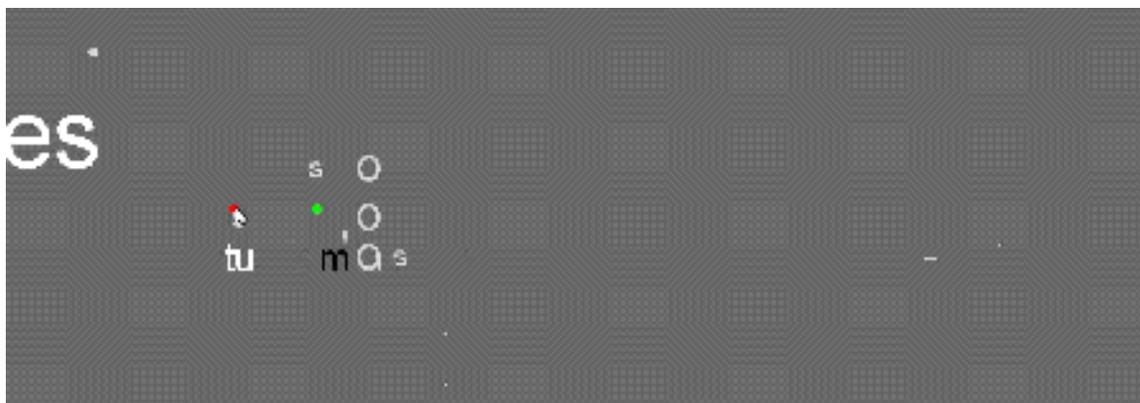
25 André Barde *Le Cantique des cantiques illustré par André Barbe*, éditions La Musardine, Paris, 2000.

26 Alexandre Gherban, Louis-Michel de Vaultier *Poésie : Numérique*, éditions Passage d'encre, 2003,, p. 115

défaut de mémorisation "comme le rappelle Roland Barthes, le texte sur support papier a été d'abord destiné à corriger la fragilité et l'imprécision de la mémoire."²⁷

[11] Cette animation est davantage une peinture animée qu'un poème, elle est composée de lettres colorées qui s'animent en fonction du souffle capté au micro, elles s'envolent en poussière, les mots n'ayant pas le temps de se former. Les lettres se dispersent avant d'avoir pu s'organiser en mots, voir en phrases. Les couleurs se mélangent à l'écran apportant une texture comme une peinture sur toile. Les lettres sont utilisées comme élément basique, entités primordiales et primaires au texte tel le pixel ou la touche du peintre pointilliste. Ces unités basiques sont porteuses de signification mais là aussi le sens est perdu au profit d'une transmission picturale. Les mots ont été oubliés ainsi que la symbolique des lettres. Cette perte de mots fait perdre le fil d'une mémoire qui ne peut plus s'incarner en mots dans la pensée.

Tamois



Le Fil mémoriel : La mémoire est comme un labyrinthe dans lequel il peut être vital de saisir le fil d'Ariane. Je cite Maurice Halbwachs : "Pour donner le sentiment de ce qu'est la pensée intérieure et personnelle, on nous engage à en écarter et effacer d'abord tout ce qui rappelle l'espace et les objets extérieurs. Ces états qui se succèdent constituent sans doute une diversité, et ils sont distincts l'un de l'autre, mais d'une tout autre manière que les choses matérielles. Ils sont pris dans un courant continu qui s'écoule, sans qu'il y ait entre l'un et l'autre une ligne de séparation bien marquée. Mais telle est bien la condition de la mémoire, ou plutôt de la forme de mémoire qui est seule vraiment active et psychique, et qui ne se confond pas avec le mécanisme de l'habitude. La mémoire (entendue en ce sens) n'a prise sur les états passés et ne nous les rend dans leur réalité d'autrefois qu'en raison de ce qu'elle ne confond point entre eux, ni avec d'autres plus anciens ou plus récents, c'est à dire qu'elle prend son point d'appui sur les différences. Or des états distincts et nettement séparés sont sans doute différents par là même. Pourtant, détachés de la suite des autres, retirés du courant où ils étaient entraînés, - et tel serait bien leur sort si nous envisagions chacun d'eux comme une réalité distincte aux contours bien marqués dans le temps, - comment resteraient-ils entièrement différents de tout autre état également pris à part et délimité ?"²⁸

²⁷ Alexandre Gherban, Louis-Michel de Vaultier *Poésie : Numérique*, éditions Passage d'encre, 2003, p. 46

²⁸ Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968, p.87.

[12] *Tamais* est un poème dont les mots principaux "tu aimes" défilent lentement de gauche à droite sur l'écran. Des ponctuations, des signes apparaissent sur la scène, ils ne prennent sens que selon un moment précis de l'animation associée à un geste volontaire du lecteur de déplacer les lettres à des coordonnées situées à l'écran. Ici ces indices sont indiqués par des points verts et rouges. Les deux autres phrases "tue-moi" et "tu m'as" ne sont visibles que par cette interaction. Le poème ne peut exister que dans un espace physique et un espace temps bien déterminé, il nécessite l'alignement de trois facteurs différents pour afficher son contenu. Le poème est dissimulé. Dans la mémoire, nous stockons des éléments qui peuvent sembler être éparpillés, déconnectés des uns des autres et lorsqu'on tire un fil invisible qui nous était difficile d'accès, ce fil délit des éléments complémentaires qui mettent en œuvre les éléments restés en mémoire consciemment pour leur donner un nouveau sens. Notre mémoire filtre les éléments, certains nous restent accessibles et d'autres sont cachés : les éléments perturbateurs. Nous refoulons au fin fond de nous-même les choses parfois déplaisantes qui tentent inlassablement de ressurgir. Ici l'indice que quelque chose est à lire se fait par la présence des signes fixes (points, tirets, barre verticale) et par le défilement de lettres (mots à trous) de la gauche vers la droite mais ces éléments ne peuvent faire sens que par un effort volontaire pour les lire. "Deux forces agissaient l'une contre l'autre dans le malade ; d'abord, son effort réfléchi pour ramener à la conscience les choses oubliées, mais latente dans son inconscient ; d'autre part la résistance que je vous ai décrite et qui s'oppose au passage à la conscience des éléments refoulés."²⁹

Le gestème associé à ce poème est associé au fait de tirer un fil imaginaire d'un point à un autre de l'écran faisant apparaître alternativement les mots "tue-moi", "t'as moi". Cette notion de tirer, dans le sens de tirer vers soi, attirer, est la clef de la réussite de ce poème. La lecture du poème émet une résistance liée à la difficulté de pointer l'endroit exact où il faut attraper le fil, et à la difficulté de tendre le fil.

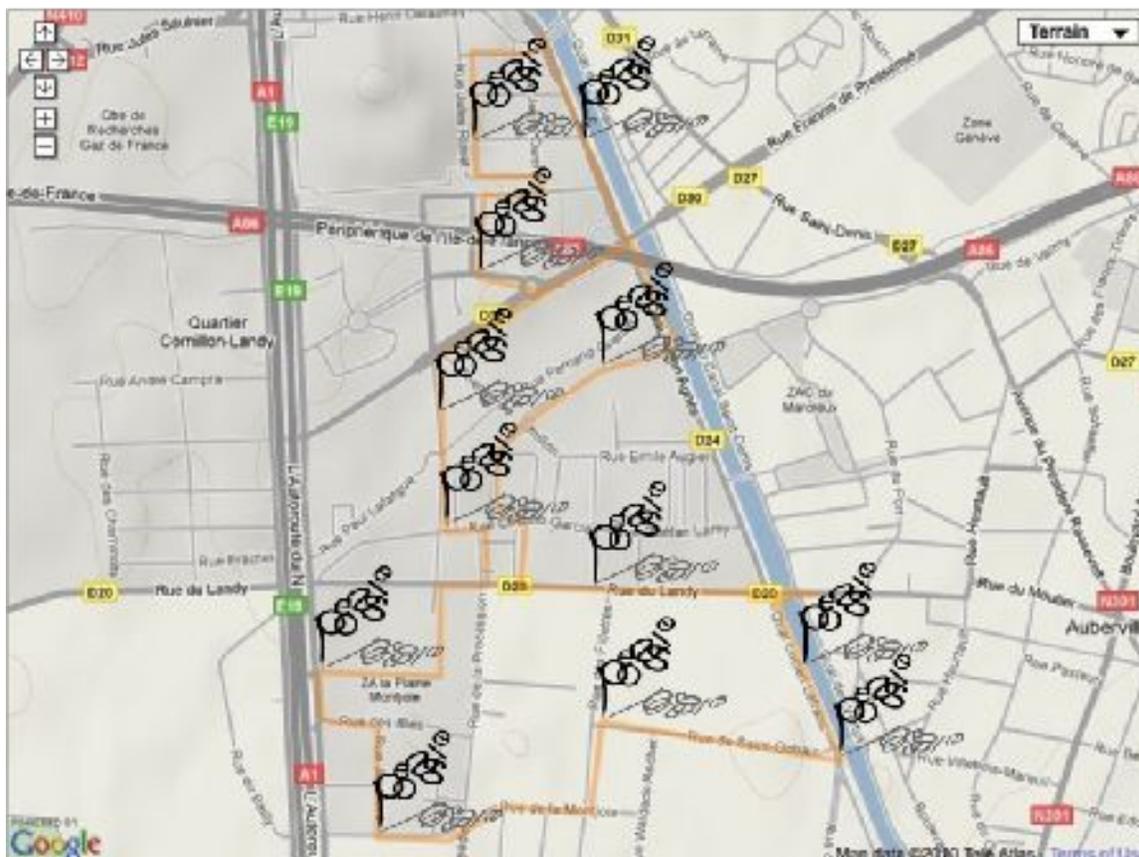
3. poésies géolocalisées

Dans le [cadre des cours de Liliane Terrier](#) sur les rapports entre Art et anthropologie, j'ai développé un [parcours de poèmes géolocalisés](#), installation interactive de géo poétique. Inscrit sur le territoire de la ville de Saint-Denis, de son histoire concernant l'existence probable d'un tertre celtique, le parcours propose de découvrir lors d'une déambulation dans l'espace urbain, par le biais du téléphone portable des fragments de poésies celtiques^{Annexe3} interagissant en fonction de l'environnement sonore.

Un parcours dans la ville^{Annexe4} fait interagir l'environnement sonore avec les promeneurs. Ce flux sonore génère un affichage de poésies visuelles dans google map. Les phrases s'affichent sur le territoire de la carte qui représente le territoire urbain. A des points gps précis, les zones vont faire apparaître des poèmes qui s'afficheront directement sur l'écran du téléphone mobile. Ce seront des moments "phares" pour mettre en valeur un point précis dans la ville. Je les appelle des ProcessPoem parce qu'ils ont un processus particulier par rapport aux MappingPoems.

Les [différentes démarches](#)^{Annexe5} que j'ai effectué pour m'entourer des compétences nécessaires à la réalisation de ce projet n'ont pas aboutis. J'espère pouvoir réaliser ce projet ultérieurement.

29 Sigmund Freud *cinq leçons sur la psychanalyse*, éditions Petite bibliothèque Payot, Paris, 1974, p.32

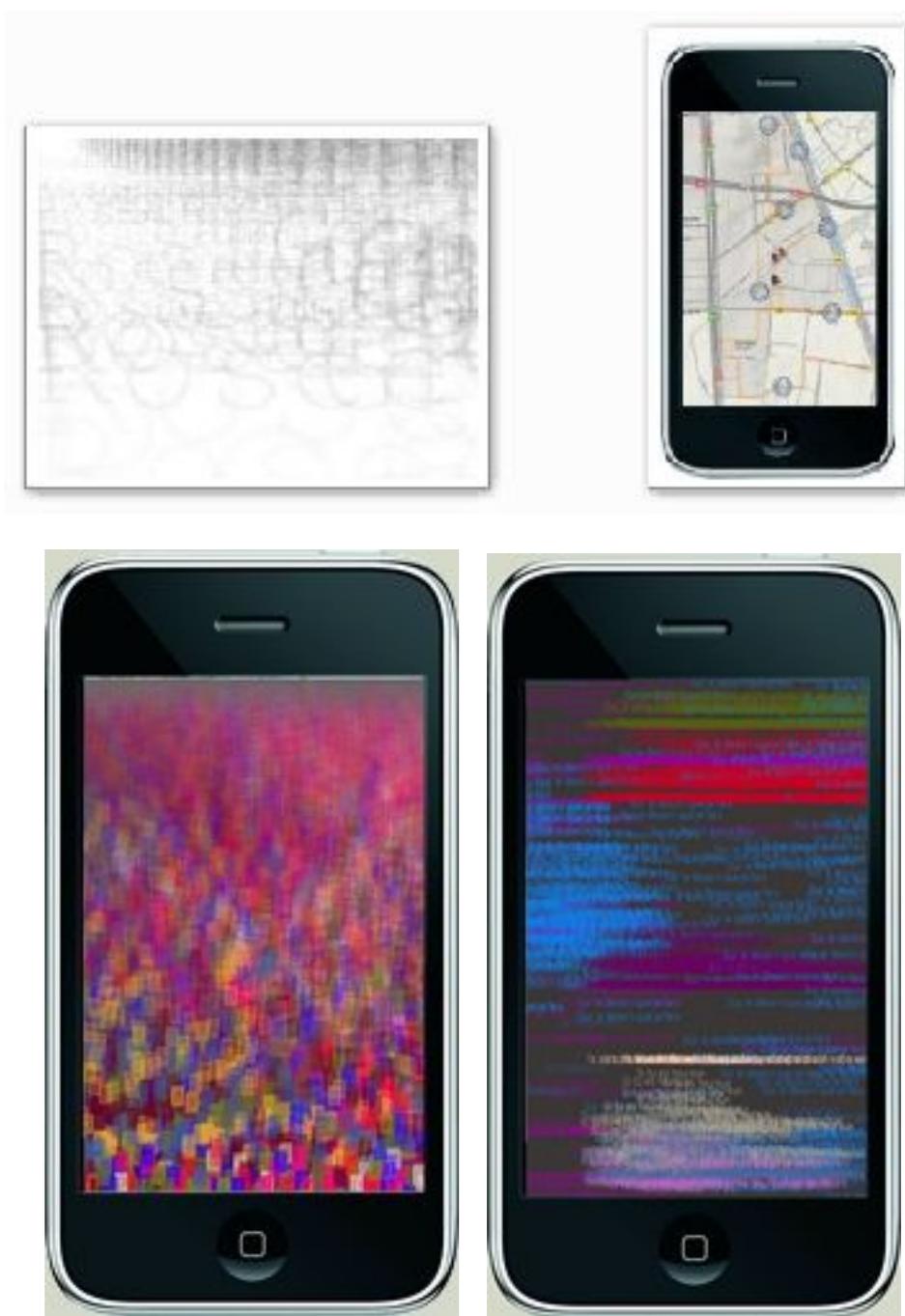


Capté par le téléphone, l'environnement sonore influe sur l'affichage des mots qui apparaissent plus nombreux ou moins nombreux en fonction du nombre de décibels, le bruit de la ville venant couvrir ces traces et vestiges perdus, tout comme les strates en archéologie recouvrent les ruines anciennes. Les poèmes celtes sont ces traces. Je présente des extraits de ces poèmes. Maurice Halbwachs parle dans son livre de la mémoire collective des lieux qui sont les repères des communautés. "Il n'est pas aussi facile de modifier les rapports qui se sont établis entre les pierres et les hommes. Lorsqu'un groupe humain vit longtemps en un emplacement adapté à ses habitudes, non seulement ses mouvements, mais ses pensées aussi se règlent sur la succession des images matérielles qui lui représentent les objets extérieurs. Supprimez, maintenant, supprimez partiellement ou modifiez dans leur direction, leur orientation, leur forme, changez seulement la place qu'ils occupent l'un par rapport à l'autre. Les pierres et les matériaux ne vous résisteront pas. Mais les groupes résisteront, et, en eux, c'est à la résistance même sinon des pierres, du moins de leur arrangements anciens que vous vous heurterez. [...] Ce qu'un groupe a fait, un autre peut le défaire. [...] Tant il est vrai que, par toute une partie d'eux-mêmes, les groupes imitent la passivité de la matière inerte."³⁰

³⁰ Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968, p.137.

Les poèmes ne sont pas livrés entièrement mais par bribes, par morceaux tels des vestiges intemporels. La possibilité de les reconstituer dans leur entièreté pourrait être envisagé comme le but d'un parcours initiatique.

Le schéma ci-dessous correspond aux zones où s'afficheront des poésies numériques présentées dans la partie poésies minimales.



II - Imagineur

En 2006 j' ai développé un didacticiel en ligne, *Imagineur* pour l'Injep (Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire, établissement public de Ministère de la Jeunesse et des Solidarités Actives), pour son site national GENERATIONCYB, développé dans le cadre du programme ministériel « Points CYB-Espaces Jeunes Numériques ». Ce didacticiel est fondé sur le principe des jeux d'écriture pratiqués dans les ateliers d'écriture. Il vise l'acquisition de compétences en matière de méthodologie de projet et la créativité dans le champ de l'animation socio-culturelle et de l'éducation populaire pour ce qui concerne la compréhension de la société de l'information et de la communication, et notamment les enjeux sociaux, économiques, politiques et culturels des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

j'ai travaillé pour réactualiser et élargir les fonctionnalités de ce site, à la demande de la responsable des formations Jeunesse et éducation Populaire du CREPS Ile de France (autre établissement du Ministère de la Jeunesse et des Sports, actuellement sous double tutelle du Ministère de la Santé et du Ministère de la Jeunesse), ce site après en avoir fait son analyse^{Annexe6} lors du cours de Philippe Bootz sur la sémiotique des interfaces. J'ai intégré à cette modification les principes de la charte ergonomique des sites Internet public. Une version d'essai est en ligne sur <http://imagineur.issi.me/>.



Imagineur version flash - 2006

2.1 charte ergonomique des sites publics

La charte ergonomique des sites publics a pour objectif de répondre aux normes des standards du Word Wide Web définis par le W3C, uniformiser l'aspect des sites Internet publics selon des règles d'ergonomie recommandées ou utiles.

2.2 Modifications appliquées à *Imagineur*

Modifications nécessaires pour que le jeu *Imagineur* soit conforme aux spécifications de la charte.

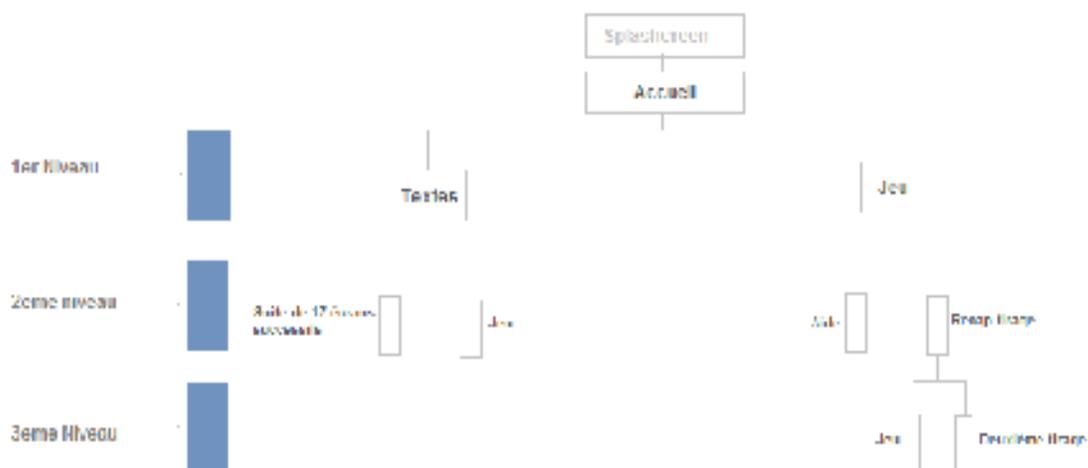
2.2.1 Analyse du site en largeur et profondeur

2.2.1.1 Largeur

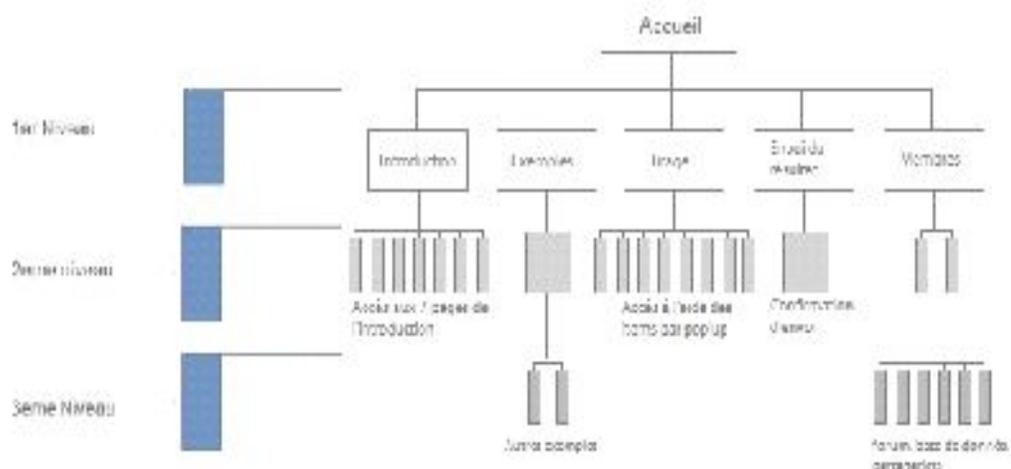
Pour chaque niveau la largeur du site est différente sur l'écran texte, la largeur est de deux, alors que sur l'écran Jeu, la largeur est de quatre (crédits, aide, rejouer et deuxième tirage au sort).

2.2.1.2 Profondeur

Version *Imagineur* 2006 Arborescence actuel du jeu sur 3 niveaux



Arborescence futur de *Imagineur 2011* sur 3 niveaux :



L'intérêt d'une navigation dans le site par l'usage d'onglets permettra de répondre aux trois questions recommandées par la charte

- où suis-je,
- d'où viens-je
- ou puis-je aller

La visualisation de toutes les rubriques directement accessibles sur la page d'accueil à partir d'onglets facilitera l'orientation, l'accès au contenu, et permettra de réduire l'accès au site, avoir une meilleure visibilité du contenu du site, aller plus facilement à la rubrique souhaitée.

2.2.2 Systèmes de navigation

2.2.1.1 Système de navigation principal : la structure en onglets

J'ai choisi pour la version 2011 un système de navigation principal horizontal par onglet, le site n'excédant pas trois niveaux. Ce choix permet une meilleure visibilité générale du site et favorise la navigation. Il permet de mieux se situer dans le site et correspond à un usage actuel d'internet.

► [Onglet introduction](#) : contient le sommaire du didacticiel et la description du jeu

► [Onglet exemples](#) :

► Onglet Tirage au sort (visible en ligne uniquement <http://imagineur.issi.me>)



► Onglet envoyer le résultat (visible en ligne uniquement <http://imagineur.issi.me>)



› Onglet accès membres (pour une version ultérieure avec intégration d'une base de donnée)

imagineur

introduction exemples tirage envoi du résultat accès membres

nom d'utilisateur: _____

mot de passe: _____

inscription

› Onglet votre compte (pour une version ultérieure avec intégration d'une base de donnée)

imagineur

introduction exemples tirage envoi du résultat votre compte

forum base de donnée Realisations Partenariats dialogue

› Onglet nouveau compte (pour une version ultérieure avec intégration d'une base de donnée)

imagineur

introduction exemples tirage envoi du résultat nouveau compte

Nom: _____

Prénom _____

Structure _____

Adresse _____

mail _____

envoyer

2.2.1.2 Éléments d'orientation de navigation secondaire : menu et pop'up

Je choisis pour certains écrans soit l'affichage d'un menu horizontal pour une navigation secondaire, soit une navigation par affichage de pop'up qui permet à la fois d'avoir un complément de contenu tout en laissant une visibilité sur l'information principale avec une possibilité de liens intégrés pour accéder à un exemple, à un site Internet.



2.2.1.3 Fil d'Ariane

Pour faciliter l'orientation au sein du site, j'intègre un fil d'Ariane sur la partie en haut à gauche du site comme le recommande la charte à partir du troisième niveau de navigation.



2.2.1.4 URL

Actuellement un nom de domaine provisoire pour tester le site *Imagineur* est en ligne sur <http://imagineur.issi.me/>. Ce site n'est pas pour le moment destiné à tout public mais à des spécialistes de l'animation multimédia. Étant donné le caractère expérimental de ce site, je ne ferais pas la demande d'agrément pour que le nom de

domaine soit référencé en .gouv.fr. Il me semble néanmoins que par la suite et étant donné les applications nationales que ce site peut développer, il serait judicieux qu'il soit référencé et apparaisse dans un des sites du ministère de la jeunesse et des sports vu qu'il a été développé à l'initiative du Creps d'île de France et financé en 2006 par l'Injep qui n'existe plus actuellement.

2.2.3 Zone de fonctions transverses

2.2.3.1 Pied de page

En pied de page, j'indique les mentions légales, le plan du site, un lien vers la page presse, un lien vers la page accessibilité, l'année de refonte du site, un lien vers la page "répertoire des informations publiques", un lien contact, un lien vers la page d'aide et vers la FAQ.

[mentions légales](#), [plan du site](#), [presse](#), [accessibilité](#), [Imagineur 2011](#), [Imagineur 2006](#), [Contact](#), [FAQ](#)



2.2.4 Positionnement des systèmes de navigation, zoning

Le zoning permet de définir graphiquement les grandes zones d'interaction du site. Il permet de visualiser l'organisation de l'information sur le site, la hiérarchisation des zones d'information, la cohérence de l'organisation du contenu sur les différents types de modèle de page (gabarits).



2.2.5 Navigation guidée

Ce système de navigation sera utilisée pour l'inscription des nouveaux membres lors du formulaire à remplir.

2.3 Lisibilité

2.3.1 Styles et police de caractères

Les styles seront cohérents en fonction du zoning mis en place. J'ai choisit pour le site une police de caractère sans sérif Segoe UI semibold. Le texte sera justifié à gauche.

2.3.2 Couleurs

Cette nouvelle version reprendra les couleurs d'*Imagineur 2006* pour le logo mais les pages seront sur fond clair pour une meilleure lisibilité et pour permettre l'impression. Les liens actifs des textes reprendront la couleur bleue principale, certains boutons activés du menu horizontal secondaire seront également de couleur bleue.

2.3.3 Pictogrammes et icônes

Dans le site apparaîtra le pictogramme du Creps d'île de France, du ministère de la jeunesse et des sports et éventuellement du **RGAA** (référentiel général d'accessibilité pour les administrations) si une déclaration en conformité est déposée. Ce pictogramme renverra vers la page d'accessibilité du site.

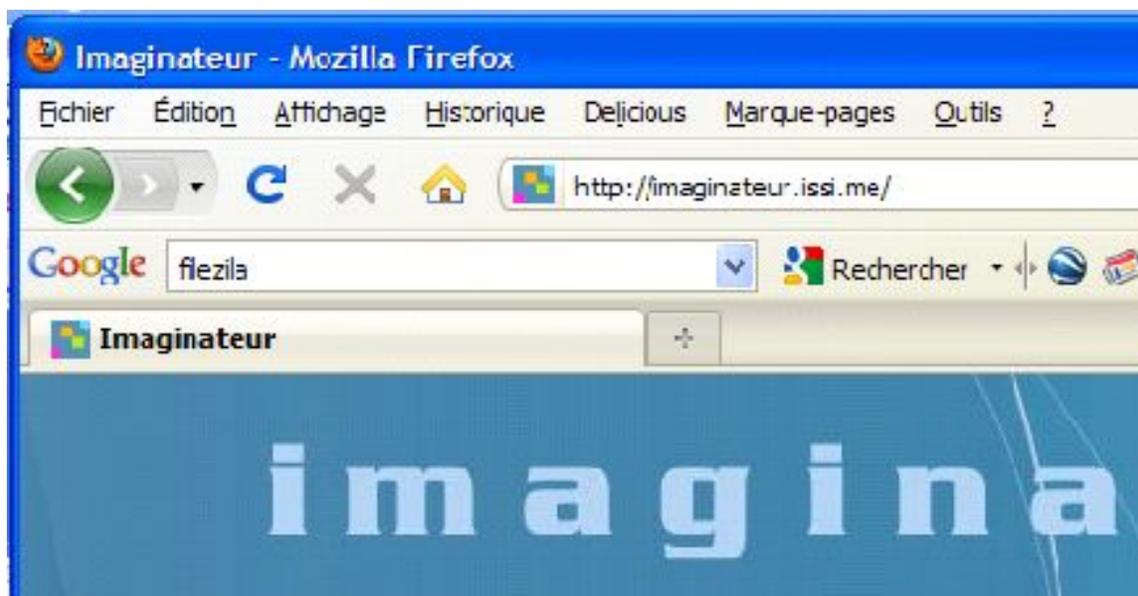


2.3.4 Lisibilité cognitive

La lisibilité cognitive consiste à organiser, structurer et hiérarchiser l'information et le contenu.

2.3.4.1 Titres et hiérarchisation de l'information

Le titre de la fenêtre de chaque page html reprendra le titre du contenu éditorial, ainsi que le nom de la rubrique consultée pour le niveau 1.



2.3.4.2 Regroupement de l'information

Les informations de mêmes natures seront présentées à un emplacement similaire. Les listes des items sont présentes sous forme de liste à puce.



2.4 Développement technique

2.4.1 Compatibilité des navigateurs

Pour une meilleure compatibilité du site, Celui-ci sera développé en conformité des standards du web, XHTML feuille de style CSS, RSS, langage javascript, Flash et testé sur les navigateurs Internet Explorer 6, Mozilla Firefox, Safari, Opéra, Netscape.

2.4.1.1 Fonctions navigateurs

Le site tiendra compte des habitudes d'utilisation des navigateurs par les usagers. Les fonctionnalités pages précédentes, pages suivantes ne sont donc pas rajoutées au site dans le niveau 1, mais apparaissent à partir du niveau 2. L'utilisation des fenêtre pop'up étant géré par le langage javascript, celles-ci ne seront pas bloquées lors de la navigation.

2.4.1.2 Résolutions d'écrans

58% de la population en France utilise une résolution d'écran entre **1024 x 768 et 1280 x 1024**, plus rarement en 1280 x 800 et résolution supérieure. Il est nécessaire d'utiliser des unités relatives pour la présentation afin que celle-ci puisse s'adapter en fonction de la résolution de l'écran de l'utilisateur. Malgré que l'ascenseur soit déconseillé, je l'utilise comme agrément pour un affichage temporel et news. Il est conseillé de vérifier la lisibilité, l'esthétique et la visibilité du site pour une taille d'écran supérieur entre 1600 x 1200 et 2048 x 1536.

2.4.2 Langages et normes de développement

2.4.2.1 Langages et normes de développement

Le langage conseillé est le HTML 4.01, XHTML 1.0, le XML 1.0, les feuilles de style CSS 1 à CSS 2. Pour l'utilisation du javascript il faut respecter les critères d'accessibilité. Il est nécessaire que les pages fassent environ 100 Ko répartis équitablement entre poids des images et présentation. L'usage des frames et cadres est proscrite. Les langages Ajax, Flash Flex et Java permettent d'obtenir un site plus dynamique. La nouvelle version d'*Imagineur* est réalisée avec la bibliothèque JQuery, contenant les feuilles de styles CSS, le langage Ajax et javascript. Ajax ne nécessitant pas le téléchargement de plug-in est un gros avantage pour la lecture du site. Il est néanmoins conseillé de trouver une alternative à ces langages pour que le site reste accessible. Dans le cas d'usage de plug-in il est nécessaire de fournir un lien de téléchargement.

2.5 Authentification

2.5.1 Mode visiteur et mode authentifié

Un onglet ainsi qu'un espace en haut à droite du site est réservé à l'authentification et à l'accès des membres inscrits.

Une page donne les informations sur les services accessibles en mode authentifié (liste non exhaustive actuellement).



2.5.1.1 Authentification et déconnexion

Le site permet l'envoi par mail du mot de passe en cas d'oubli, de l'inscription

d'un nouveau membre. La fermeture du navigateur entraîne la déconnexion automatiquement mais celle-ci peut également se faire via un bouton déconnexion.

2.5.1.2 Gestion des informations personnelles

Déclaration nécessaire au CNIL (Commission Nationale Informatique et Liberté) pour la gestion des identités des Usagers. L'usager doit pouvoir accéder à ses données et les modifier.

2.6 Statistiques et référencement

2.6.1 Statistiques

L'intégration de mesure d'audience XITI est recommandé, il suffit de demander une ouverture au compte SIG en précisant l'intitulé du site, le nom de domaine, et l'adresse électronique de l'administrateur du site.

2.6.2 Référencement

Le site pourra être répertorié sur le portail du Creps d'île de France et par la suite et en fonction de son développement ultérieur être répertorié sur le portail de l'administration française service-public.fr. L'ancien site *Imagineur* 2006 sera désindexé pour ne pas apparaître dans le référencement mais restera accessible à partir de la version *Imagineur* 2011.

2.7 Les objets

2.7.1 Liens hypertexte, fichiers

La charte spécifie de doubler les zones cliquables côté serveur, de séparer les liens adjacents, d'identifier la destination des liens par la balise Title, de regrouper les liens par type de fonction, de réserver le surlignage aux liens, d'utiliser la même couleur pour tous les liens. La représentation des liens et des boutons doit être différente, le lien déclenche une navigation alors que le bouton correspond à un traitement.

En respect à cette charte j'indique dans le lien la nature des fichiers qui peuvent être téléchargés, leur poids.

télécharger l'aide d'Imagineur :



Dans l'onglet envoi du tirage, il y aura la possibilité de s'envoyer les fichiers par mail ou bien les télécharger sous format txt.

Les fichiers à uploader ne seront possibles que pour la version avec base de donnée pour l'envoi d'exemples d'atelier sous formats explicites, taille maximal. Les fichiers volumineux seront acceptés en .zip.

J'utiliserais dans la partie introduction pour l'accès aux différentes parties du didacticiel et dans l'onglet tirage à un affichage de type accordéon pour éviter l'ascenseur sur la page.



2.7.2 Formulaires

Au sein d'une même page de formulaire, les champs seront regroupés par nature sémantique en blocs distincts, portant un titre explicite. Il seront présentés dans une seule colonne, un seul champ de saisie par ligne. La signalétique employée figurera en début de page (pour les champs obligatoires). Les champs de saisie seront alignés à gauche et les informations de guidage à droite.

Mes coordonnées

Le symbole * indique les champs obligatoires

Indiquez votre nom :

Nom * :

Prénom * :

Indiquez votre adresse :

Numéro* : sur 800

Rue, Boulevard, impasse, * : sur 1000

Code postal (5 chiffres) * : sur 75016 pour Paris 16e

2.7.2 Images

Les images sont au format jpg ou png, pour inciter les internautes à cliquer une petite indication est donnée en légende. Les images cliquables changeront de couleurs en fonction de leur état : survol, lien non visité, lien visité. Une image dont le lien est déjà visité deviendra grisée en noir et blanc et non en couleur. Leur poids sera légers pour ne pas alourdir le site.

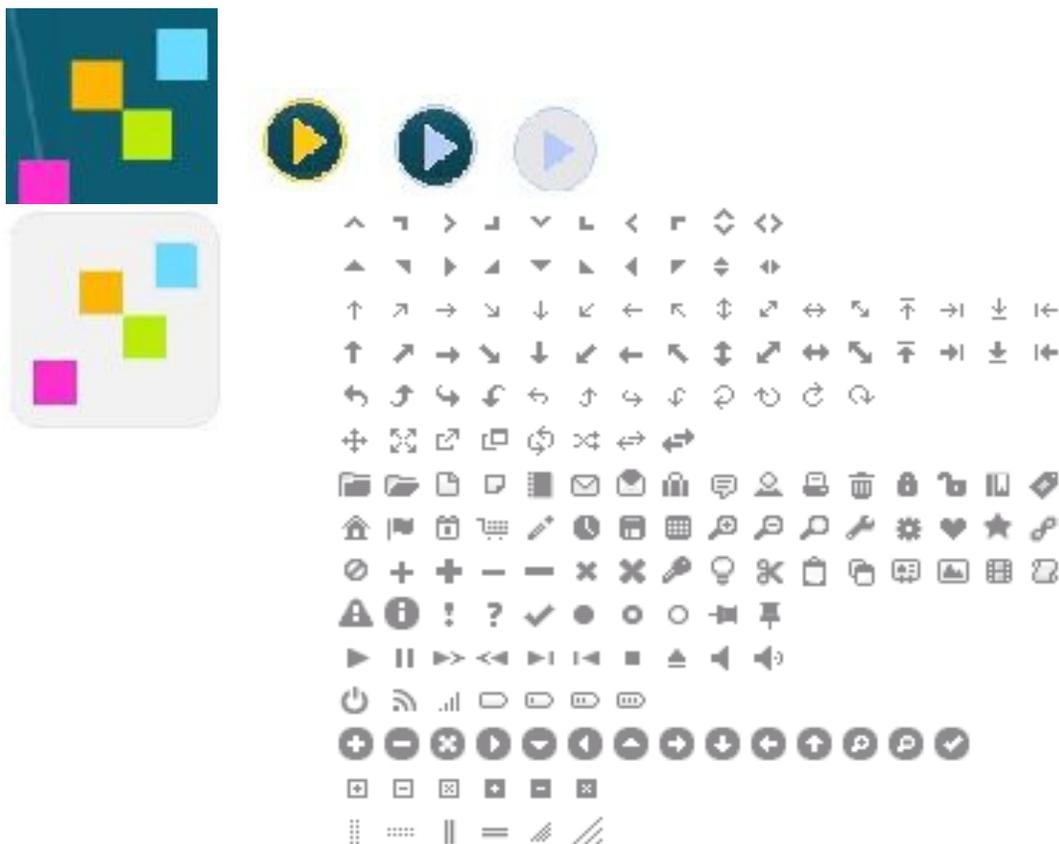
2.3 Charte graphique

2.3.1 Page d'accueil

La page d'accueil affichera une animation, des photos liés aux pratiques numériques, aux publics visés et aux groupes sociaux (milieu ouvriers, animation intergénérationnelle, etc.) Les onglets seront visibles pour un accès rapide, l'animation sera intégrée à la page.

Pour une première version, j'utiliserai les éléments graphiques de la bibliothèque JQuery, que je personnaliserais par la suite en reprenant le code couleur d'*Imagineur*, un bleu-vert. Les pages seront claires.

Je reprends l'ancien logo, le titre et certains éléments graphiques liés à la navigation. J'adapterais les éléments aux contraintes de la librairie JQuery qui impose la taille.



{

Le travail de conception sur Imagineur est important à réaliser étant donné la refonte totale du site. Il est important pour moi de travailler sur ce projet en fonction de mon projet professionnel. C'est une continuité par rapport à mes missions effectuées dans l'animation multimédia et les différents ateliers que j'ai animé sur les outils et objectifs pédagogiques à atteindre des animateurs.

J'intègre dans le site une partie pédagogique et didacticiel sur la réalisation de poésie numérique avec Processing ou flash. Je fais donc toujours le lien entre ma pratique artistique et les ateliers que j'anime dans les espaces multimédia.

S'il apparaît que ces deux projets sont à l'opposé il se complète pour moi dans mes objectifs professionnels qui tendent à la fois vers la création artistique, vers la conduite de projet multimédia et l'animation. J'ai d'ailleurs suivi le cycle des conférences « Éducation artistique et culturelle & numérique » qui ont eu lieu en Juin 2010 à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il est intéressant de voir le rapprochement entre l'art, l'histoire des arts, les pratiques artistiques et les réalisations éditoriales et techniques appliquées à ce domaine. Le tout nouveau site Henri IV édité par le Ministère de la Culture et le portail www.histoiredesarts.culture.fr propose des sites intéressants au niveau du design, de la structure et de la créativité.

}

{

La poésie numérique est pour moi l'opportunité d'associer les différents médias dans lesquels je m'exprime, textes, images, sons, programmation. Cette mixité des médias n'est pas propre à la poésie numérique mais celle-ci permet d'associer différents univers sémiotiques qui prennent sens ensemble. En travaillant les unités sémiotiques temporelles en musique ou les unités sémiotiques du mouvement, on se rend compte que tout participe à la signification du poème que ce soit l'environnement, le support technologique, le geste, le son, la temporalité. Les différentes esthétiques des mouvements poétiques tiennent compte de ces usages comme par exemple l'esthétique de l'éphémère qui intègre consciemment et volontairement la labilité de l'œuvre.

Poser la question de la pérennité de l'œuvre dans le cadre du travail sur la mémoire est important, car c'est souvent par l'œuvre que le souvenir est véhiculé, même dans les objets virtuels, et les œuvres d'art qui parviennent jusqu'à nous sont ces vestiges que nous sommes gourmand d'appréhender. Si la pose de menhirs dans les arts premiers ne posait peut-être pas la question de la temporalité, l'artiste aujourd'hui se doit de mesurer avec exactitude la volonté ou non de vouloir conserver l'œuvre et d'assumer de la laisser se désagréger lors des différents processus numériques que sa lecture nécessite. Le processus numérique intégré dans l'œuvre participe de cette volonté de garder en mémoire ou au contraire de rendre l'œuvre temporelle. Si l'œuvre devient un élément à observer dans un temps donné, elle ne participe plus à la mémoire, elle n'est pas destinée à être lu par les générations futures et les vestiges que ceux-ci garderont sont donc consciemment aujourd'hui sélectionnés et choisis. Même si l'art d'hier n'est pas directement lié à un souvenir personnel il participe d'une mémoire collective qui traverse les époques. Savoir d'où l'on vient et vouloir léguer à nos successeurs des témoignages de vies, participent d'un acte social. C'est la réunion d'individu autour de croyances, de rites, de valeurs, de signes, qui créent la particularité d'une communauté, de l'humanité. Si l'humanité elle-même perd les racines de sa genèse et de son évolution alors l'histoire disparaît. Faire disparaître l'histoire et l'histoire de l'art est une responsabilité importante pour l'artiste qui lui-même se doit de fournir multitudes de références historiques pour prétendre à son existence et se faire reconnaître. Ainsi en supprimant l'œuvre de la mémoire collective ne nous opposons-nous pas à la pose de balises pour ceux qui nous suivront. Quels seront les repères de ceux qui viendront ?

La mémoire collective est importante dans les mouvements actuels de la jeunesse, j'ai pu observer dans le secteur de l'animation que la reconnaissance du groupe est essentielle et qu'elle se base sur cette mémoire. Je cite Dieynébou Fofana à propos de l'expérimentation collective partagée dans les cercles de sociabilité juvéniles dans le milieu du Hip Hop "[...] Dès lors, la notion de cercle est importante, car elle symbolise une certaine unité des acteurs qui acceptent les règles de cette pratique et par conséquent de tout un mouvement. C'est ce qui fait que l'on a choisi de parler de cercle d'initiés : les individus sont liés par des rituels et des codes. Ainsi, pour désigner ses nouvelles conduites des jeunes dans le cadre de leur pratique culturelle, on propose le concept d'expérimentation collective partagée. On avance l'idée que l'expérimentation peut-être collective quand elle est vécue par un groupe d'individu qui, parce qu'ils ont des préoccupations communes, vont être amenés à échanger des idées, des manières de faire..."³¹

}

31 *Émergences culturelles et jeunesse populaire*, sous la direction de Manuel Boucher et Alain Vulbeau, éditions L'Harmattan, collection Débats Jeunesses, Paris, 2003, "Les Battles de dance Hip Hop " p.321

III Références

3.1 Bibliographie

Catalogues d'expositions

Philippe Dagen *De mémoire*, éditions Hazan, Le Fresnoy, Tourcoing, 2003.

La confusion des sens, Catalogue d'exposition Espace culturel Louis Vuitton 18 sept. 2009 au 10 janv. 2010, Paris.

Bruce Nauman *Image texte*, Catalogue du Centre Georges Pompidou sous la direction de Christine Van Assche, éditions Centre Georges Pompidou, Paris, 1997.

Catalogue d'exposition *La mémoire-99*, Académie de France à Rome Villa Médicis, 1999.

Monographies

Valery Grancher *No Memory*, éditions du Seuil, Paris 2001.

Laurent Grasso *Le rayonnement du corps noir*, éditions Les presses du réel, Bruxelles, 2009

Catherine Ikam / Louis Fléri *Digital Diaries*, éditions monographics, Blou, 2007

Ouvrages généraux

Mircea Eliade *Aspects du mythe*, éditions Gallimard, Paris, 1963

Sigmund Freud *cinq leçons sur la psychanalyse*, éditions Petite bibliothèque Payot, Paris, 1974.

Ouvrages spécifiques

Henri Bergson *Matière et mémoire*, éditions Puf, collection grand texte, 1996.

Émergences *culturelles et jeunesse populaire*, sous la direction de Manuel Boucher et Alain Vulbeau, éditions L'Harmattan, collection Débats Jeunesses, Paris, 2003.

Sophie Calle *Où et quand ?* éditions Actes Sud, Arles, 2008.

Michel Collot *Le corps cosmos*, éditions La lettre volée, collection essais, Bruxelles, 2008.

Michel Collot *Paysage et poésie du romantisme à nos jours*, éditions José Corti, Paris, 2005.

Camille Creusot, *La face cachée des nombres*, éditions Dervy, Paris, 1999, 2009.

Alexandre Gherban, Louis-Michel de Vaulchier *Poésie : Numérique*, éditions Passage d'encre, 2003.

Maurice Halbwachs *La mémoire collective*, éditions Presse universitaire de France, Vendôme, 1968.

Dimitri Meeks Christine Favard-Meeks *Les dieux égyptiens* - éditions Hachette 1993, 2eme édition, Paris, 1995.

Marc-Alain Ouaknin *Les mystères de l'Alphabet*, éditions Assouline, Paris, 1997.

Philippe Seringe *Les symboles dans l'art dans les religions et dans la vie de tous les jours*, éditions Hélios, Genève, 1988.

Serge Tisseron *Virtual mon amour, Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* - éditions Albin Michel, Paris, 2008.

Frédéric Vasseur *Les médias du futur*, éditions Presses Universitaires de France, Paris, 1992.

Collection Traverses, *Peinture et écriture* sous la direction de Montserrat Prudon, éditions La Différence, Unesco, Paris, 1996

Richard Wilhelm Étienne Perrot *Yi King le livre des transformations* Editions Librairie de Médecis, Paris VI, 1973.

Revue

Katia Schneller *De la fragilité de la mémoire : les "Memory drawings" de Robert Morris* Images revues n°2 prin. 2006

Le propre des noms | exposé Revue d'esthétique et d'art contemporain n°1 – éditions ZYX, Orléans, 1994.

Films, Vidéos

Expériences#06 festival Nemo 2010 *The American Dollar: Anything you synthesize,*

Conférences

Expérience de paysages(s). Pratiques et pensées écosophiques 5 mai 2010 Université Paris8.

Rencontre « Education artistique et culturelle & numérique » Cité des Sciences et de l'industrie – Paris 1 et 2 juin 2010.

Rencontre « Pratiques numériques des jeunes » Cité des Sciences et de l'industrie Paris 1 et 2 juin 2009.

Sites Web

Poésie numériques

Philippe Castellin [CARTE DU TENDRE](#)- poésie numérique

Eric Serandour Tue-moi www.serandour.com

ForAllSeasons – Andreas Muller - http://www.tdctokyo.org/awards/award05/grandprix_e.html

Revue à lire La revue de littérature animée et interactive - http://motsvoir.free.fr/alire_12.htm

Site de ePoetry <http://www.epoetry2007.net/>

Edition numériques, portails arts

www.Henri-IV.culture.fr site édité par le Ministère de la Culture, Collection multimédia « célébrations nationales », Juin 2010.

Publication DEPS en ligne <http://www2.culture.gouv.fr/deps>

<http://www.histoiredesarts.culture.fr>, Ministère de la culture et de la communication, juin 2010.

<http://signesetfigures.wordpress.com> site d'Alexandra Saemmer

<http://www.arpla.fr/canal2/figureblog> site de Liliane Terrier

<http://camillepaloqueberges.free.fr> site de Camille Paloque Bergers

Sites techniques

<http://cours.rieder.fr/p8/0910/SWI/> site de Bernard Rieder

<http://www.references.modernisation.gouv.fr>

<http://processing.org>

<http://www.openprocessing.org>

<http://www.jquery.com>

<http://code.google.com/intl/en/apis/maps/documentation/javascript/>

<http://www.generationcyb.net/IMG/swf/testreflection2.swf>

Autres sites

<http://delicious.com/> – compte turet – répertoire de sites techniques, didacticiels, références éditoriales, artistiques. J'ai référencé durant cette année, les différents sites consultés sur le portail de Delicious afin de tagger les sites les plus intéressants et de suivre l'actualité numérique. Ci-dessous un extrait des sites que j'ai sélectionné en fonction de mes visites et des conseils des enseignants.

<http://www.turet.fr> site de Cécile Turet

Programmes et logiciels

Logiciels de programmation

Logiciel Processing – <http://processing.org/>

Logiciel Flash CS4 – Dreamweaver CS4

Logiciel Easyphp, apache - <http://www.easyphp.org/>

Logiciels de bureautique

Suite OpenOffice

Logiciels utilitaires

Logiciel Filezilla -

Logiciel Notepad++

IV - Annexes

Extrait du programme *Cloud* :

<pre> /Lettre C void display(int i, int u) { float tcol = 0; if (col > 255) col = 255; if (i>0 && i<lwidth-1 && u>0 && u<lheight-1) { tcol = (+ v[i][u+1].col + v[i+1][u].col + v[i+1][u+1].col*0.5)*0.4; tcol = (int)(tcol+col*0.5); } else { tcol = (int)col; } tint(tcol, tcol, tcol+150, tcol+90); image(c, x, y, res, res); } // lettre L void displayb(int i, int u) { float tcol = 0; //0 transparent 255 opaque if (col > 0) col = 0; if (i>0 && i<lwidth-1 && u>0 && u<lheight-1) { tcol = (+ v[i][u+1].col + v[i+1][u].col + v[i+1][u+1].col*0.5)*0.4; tcol = (int)(tcol+col*0.5); } else { tcol = (int)col; } tint(tcol-50, tcol-50, tcol*2, tcol+80); image(l, x, y, res, res); } //lettre O void displayc(int i, int u) { float tcol = 0; if (col > 255) col = 255; if (i>0 && i<lwidth-1 && u>0 && u<lheight-1) { tcol = (+ v[i][u+1].col + v[i+1][u].col + v[i+1][u+1].col*0.5)*0.4; tcol = (int)(tcol+col*0.5); } else { tcol = (int)col; } tint(tcol, tcol, tcol+220, tcol-40); image(o, x, y, res, res); } </pre>	<pre> //lettre U void displayu(int i, int u) { float tcol = 0; if (col > 255) col = 255; if (i>0 && i<lwidth-1 && u>0 && u<lheight-1) { tcol = (+ v[i][u+1].col + v[i+1][u].col + v[i+1][u+1].col*0.5)*0.4; tcol = (int)(tcol+col*0.5); } else { tcol = (int)col; } tint(tcol-20, tcol-20, tcol-80, tcol-170); image(u2, x, y, res, res); } //lettre D void displayd(int i, int u) { float tcol = 0; if (col > 255) col = 255; if (i>0 && i<lwidth-1 && u>0 && u<lheight-1) { tcol = (+ v[i][u+1].col + v[i+1][u].col + v[i+1][u+1].col*0.5)*0.4; tcol = (int)(tcol+col*0.5); } else { tcol = (int)col; } tint(tcol, tcol, tcol+250, tcol-110); image(d, x, y, res, res); } } </pre>
---	--

Annexe0 Voir le document pdf [mobiletag](#) sur le cédérom.

Annexe1 Voir le document pdf [Charte ergonomique](#) sur le cédérom.

annexe2

```
/* Poèmes réalisés par Cécile Turet 2010 avec le logiciel Processing, code Java
*/
PImage a,b, c, o, e, f, g, h, i, j, k, l, n;

void setup() {
// size(screen.width, screen.height);
size(800, 680);
a = loadImage("1.jpg");//janvier
b = loadImage("2.jpg");//février
c = loadImage("3.jpg");//mars
o = loadImage("4.jpg");//avril
e = loadImage("5.jpg");//mai
f = loadImage("6.jpg");//juin
g = loadImage("7.jpg");//juillet
h = loadImage("8.jpg");//aout
i = loadImage("9.jpg");//septembre
j = loadImage("10.jpg");//octobre
k = loadImage("11.jpg");//novembre
l = loadImage("12.jpg");//décembre
n = loadImage("0b.jpg");//tous
PFont metaBold;
metaBold = loadFont("ArialMT-48.vlw");
textFont(metaBold, 44);
}

void draw() {
int d = day(); // Values from 1 - 31
int m = month(); // Values from 1 - 12
int y = year(); // 2003, 2004, 2005, etc.
String s = String.valueOf(d);
image(n, width/9+2, height/9+11);
// text(s, 10, 28);
s = String.valueOf(m);
if (m == 1)
{
text("janvier", 10, 56);
image(a, width/2-50, height/2);
if (mousePressed); {
println("Opening text!");
open("applicationBecfad/Becfad2.exe");
}
}
if (m == 2)
{
text("février", 10, 56);
image(b, width/2-50, height/2);
if (mousePressed); {
println("Opening text!");
open("applicationCloud/CLOUD.exe");
}
}
if (m == 3)
{
text("mars", 10, 56);
image(c, width/2-50, height/2);
if (mousePressed); {
println("Opening text!");
link("http://www.turet.fr/Liens/DS/DS.html", "_new");
}
}
}
```

Annexe3

Prière à Belisama

"O brillance de la lumière
Douce Beauté
Qui inspire les rêves
Et console les âmes égarées.
Dame
Très noble et parfaite
Toi qui chante dans le rire des jeunes
Et qui réchauffe de cœur des anciens.
Étoile du matin
Grande Reine des Celtes,
Devant toi je m'incline,
Verse en mon cœur le Soleil
De ton Divin Sourire [...]

Le combat des arbrisseaux

"Je ne suis pas celui qui ne chante pas
J'ai chanté depuis mon enfance
J'ai chanté la bataille des arbustes
Devant le chef de Bretagne
Gardien des chevaux rapide
Et maîtres de tant de flottes.
Il y avait un animal aux larges mâchoires
Avec une centaine de têtes.
Un combat fut disputé Sur ses immenses langues
Et on se battit une autre fois
Sur le dos de sa tête. [...]
Alors ils furent enchantés en arbres
Et dans l'attente de redevenir eux-mêmes,
Ils élevèrent leurs voix
En des flots d'Harmonie
Au milieu des combats.

Annexe4

```
<script type="text/javascript">
  var map = null;
  var t_points = new Array();
  function load() { // fonction appelée avec "onload"
    if(GBrowserIsCompatible()) {
      map = new GMap2(document.getElementById("map")); // initialisation de la carte
      map.setCenter(new GLatLng(48.91507,2.35875), 14); // centrer la carte
      t_points.push(new GLatLng(48.92543,2.36457)); // inserer un point dans le tableau
      t_points.push(new GLatLng(48.92520,2.36452));
      t_points.push(new GLatLng(48.92519,2.36255));
      t_points.push(new GLatLng(48.92296,2.36277));
      t_points.push(new GLatLng(48.92288,2.36294));
      t_points.push(new GLatLng(48.92295,2.36474));
      t_points.push(new GLatLng(48.92266,2.36478));
      t_points.push(new GLatLng(48.92258,2.36289));
      t_points.push(new GLatLng(48.92113,2.36294));
      t_points.push(new GLatLng(48.92086,2.36463));
      t_points.push(new GLatLng(48.91952,2.36178));
      t_points.push(new GLatLng(48.91779,2.36208));
      t_points.push(new GLatLng(48.91628,2.36195));
      t_points.push(new GLatLng(48.91638,2.36307));
      t_points.push(new GLatLng(48.91529,2.36319));
      t_points.push(new GLatLng(48.91351,2.36307));
      t_points.push(new GLatLng(48.91360,2.35856));
    }
  }
}
```

```

t_points.push(new GLatLng(48.91279,2.35860));
t_points.push(new GLatLng(48.91275,2.36023));
t_points.push(new GLatLng(48.91062,2.36030));
t_points.push(new GLatLng(48.91062,2.36212));
t_points.push(new GLatLng(48.91114,2.36360));
t_points.push(new GLatLng(48.91106,2.36616));
t_points.push(new GLatLng(48.91271,2.36635));
t_points.push(new GLatLng(48.91217,2.37321));
t_points.push(new GLatLng(48.91515,2.37133));
t_points.push(new GLatLng(48.91533,2.36414));
t_points.push(new GLatLng(48.91647,2.36412));
t_points.push(new GLatLng(48.91645,2.36349));
t_points.push(new GLatLng(48.91767,2.36343));
t_points.push(new GLatLng(48.91800,2.36401));
t_points.push(new GLatLng(48.91841,2.36472));
t_points.push(new GLatLng(48.91839,2.36429));
t_points.push(new GLatLng(48.91925,2.36643));
t_points.push(new GLatLng(48.91979,2.36849));
t_points.push(new GLatLng(48.92554,2.36487));
map.addOverlay(new GPolyline(t_points,"#FF0000", 10));
putMarker(t_points[0],"Début promenade");// fonction putMarker pour ne pas devoir répéter la même chose trois fois
putMarker(t_points[1],"Saint-Denis");
putMarker(t_points[2],"Menhir1");
putMarker(t_points[3],"pont");
putMarker(t_points[4], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/Lui.jpg"></a>');
putMarker(t_points[5], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/Elle1.jpg"></a>');
putMarker(t_points[6], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/MotsDoux8.jpg"></a>');
putMarker(t_points[7],"pont");
putMarker(t_points[8],"pont");
putMarker(t_points[9],"pont");
putMarker(t_points[10],"pont");
putMarker(t_points[11],"pont");
putMarker(t_points[12],"pont");
putMarker(t_points[13],"pont");
putMarker(t_points[14], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/Etoile2.jpg"></a>');
putMarker(t_points[15],"pont");
putMarker(t_points[16], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/fumee3.jpg"></a>');
putMarker(t_points[17],"pont");
putMarker(t_points[18], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/goutte.jpg"></a>');
putMarker(t_points[19],"pont");
putMarker(t_points[20], '<a href="http://www.arpla.fr/canal2/figureblog/wp-content/uploads/2010/05/Sphere2.jpg"></a>');
putMarker(t_points[30],"30");
}
}

function putMarker(point, texte) {
    var marker = new GMarker(point);                // créer le marker

    GEvent.addListener(marker, "click", function() { // attache un événement au marker
        marker.openInfoWindowHtml(texte);
    });
    map.addOverlay(marker);                          //
attacher le marker à la carte (= l'afficher)
}
function slideto(v_param) {

    map.panTo(t_points[v_param]);
}
</script>

```

Annexe5 Voir le document Pdf [Courriers.pdf](#) sur le cédérom.

Annexe6 Voir le document Pdf ["Analyse Imagineur"](#) sur le cédérom.