Dispositifs innovants de transmission de savoirs

- Le Collège Invisible
  - Paul Devautour
- Musée virtuelle Ipotêtu
  - Introduction
  - Le musée comme organisme vivant
  - Atelier Fantômes du paradis
  - Atelier Fantasmagories
  - Atelier La grande sphère

Le Collège Invisible

Créé en 2000-2001, sous la direction de Paul Devautour
Le projet du collège invisible consistait à réinvestir la notion d’atelier à l’ère des réseaux, en installant les jeunes artistes du post-diplôme dans une relation quotidienne d’échange, de confrontation et de coopération, par le moyen d’internet, quelque soit l’emplacement effectif de leur atelier personnel, en France ou à l’étranger.
http://slow.free.fr/invisible/001124/index.html

Paul Devautour

https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Devautour

https://player.vimeo.com/video/177737902?title=0&byline=0

Paul Devautour, retour sur Les Immatériaux 30 mars 2005 from TRANSPORTS on Vimeo.

Musée virtuelle Ipotêtu

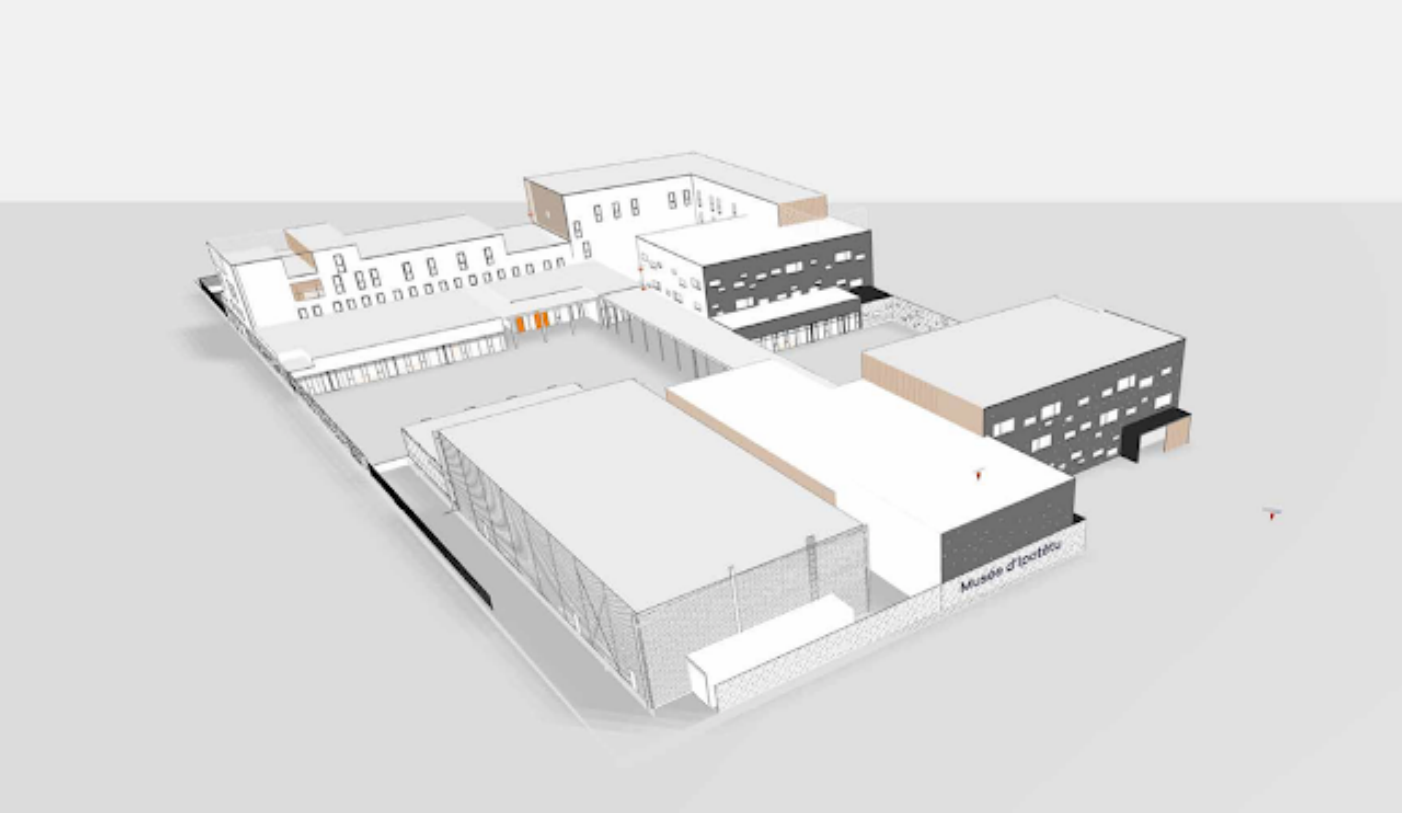
Le projet du Musée d'Ipotêtu a été retenu au titre du 1% artistique du collège innovant Pierre Emmanuel de Pau suite à l'appel d'offre du Conseil Départemental des Pyrénées Atlantiques pour la réalisation d'une œuvre numérique.

Le Musée d'Ipotêtu est un musée virtuel en ligne, c'est une analogie tridimensionnelle des bâtiments du collège Pierre Emmanuel. Son interface numérique permet aux usagers de visiter chacun de ses espaces de manière dynamique depuis son écran d'ordinateur grâce à une connexion internet. Vous pourrez aussi naviguer dans le Musée avec un casque de réalité virtuelle.

Chaque œuvre exposée dans le musée a été réalisée au collège en 2018 et 2019 avec les collégiens et enseignants dans le cadre d'ateliers de pratiques artistiques organisés par les artistes du projet Ipotêtu.

https://ipotetu.com

Introduction



Le Musée d’Ipotêtu est un musée virtuel en ligne et une analogie graphique en trois dimensions du collège Pierre Emmanuel à Pau. C’est une commande publique au titre du 1% artistique. L’art évoluant avec les techniques et les technologies, il n’était pas incohérent que le commanditaire, le Conseil Départemental des Hautes-Pyrénées, souscrive à la réalisation d’une oeuvre qui se situe dans le champ du numérique. C’est surtout en réponse au caractère innovant du collège que l’œuvre a été commanditée, l’établissement ayant intégré dans ses enseignements des outils de productions et de diffusions numériques au service d’enjeux pédagogiques et créatifs. Nous étions par ailleurs invités à répondre à un cahier des charges ambitieux qui demandait de concevoir et réaliser une œuvre durant deux années avec la participation des collégiens et des enseignants.

Afin de répondre à l’ampleur et la complexité de cette commande publique, nous nous sommes organisés en équipe. Le Collectif DING, l’artiste Elsa Mazeau et le designer Sebastien Garciaz se sont associés pour répondre à l’appel d’offre. Ensemble, nous avons invité trois autres artistes à nous rejoindre : Olivier Toulemonde, Fabrice Cotinat et Yu-Ting Su ainsi que l’archéologue Laurence Cornet. Maëva Changeur et Marina Bianchi se sont succédées pour accompagner le projet dans le cadre de missions de service civique, implantées au sein du collège et dans l’atelier du Collectif Ding. Vous trouverez sur ce site internet les textes des deux théoriciens d’art, Gunther Ludwig et Lucia Sagradini qui développent des réflexions inédites sur la nature du Musée et ses oeuvres.

Le collectif Ding et sa structure administrative l'Association Adarum, ont pris en charge la coordination du projet afin d'assurer le lien entre le commanditaire, le bénéficiaire et l'équipe artistique. Nous avions à charge la responsabilité de la bonne marche technique et financière du projet. Si l'organisation du calendrier de nos interventions au sein du collège n'a pas été sans complexités organisationnelles, onze ateliers de pratiques artistiques ont eu lieu en 2017 et 2018, dans des temporalités différentes et adaptées. Du chaudron de ces ateliers sont sortis les matériaux qui ont permis aux artistes de réaliser dans des temps de post-production, 90 œuvres et séries d'œuvres. Objets graphiques 2D et 3D, objets photographiques, vidéos et sonores, ces œuvres sont aujourd'hui présentées et activées dans l'environnement numérique et interactif du Musée en ligne.

Le site internet réalisé par Sébastien Garciaz constitue l'écrin du Musée d'Ipotêtu ainsi que son support documentaire et l'on peut y trouver en textes et en images, les contenus de chacun des ateliers. Il est préférable d'être équipé d'un ordinateur récent et d'une bonne connexion internet pour appréhender le Musée et ses œuvres dans les meilleurs conditions de navigation. Limites structurelles du Musée en ligne dans un univers numérique instable et mutant, les technologies qui lui garantissent son existence sont aussi celles qui le rendront obsolète. L'oeuvre commanditée est dépendante d'internet et de l'évolution du code dont il est fait. Lié conventionnellement à la logique du 1% artistique, le Musée en ligne doit être assuré d'une pérennité de dix ans sur la toile et pourra s'éteindre en 2029.

Pour s'assurer de la conservation de l'œuvre et considérant que le Musée en ligne est voué à disparaître du fait de sa future obsolescence, nous l'avons léguée au collège dans deux stations mobiles réalisées par l'artiste Christophe Clottes et équipées de PC et lunettes VR (réalité virtuelle). Si vous êtes équipés de ce matériel, vous pouvez également vivre à domicile l'expérience immersive dans le Musée via le site ipotetu.com.

Ouvrir un désir de faire de l'art en dehors de l'injonction scolaire nous a paru à tous la première condition pour recueillir l'adhésion des élèves au projet Ipotêtu. Pour y arriver, nous avons revendiqué la singularité de l'objet d'art, l'expérience du détournement et du bricolage. La pratique participative de l'art mise au coeur du projet Ipotêtu a stimulé chez les collégiens et leurs enseignants le travail avec les artistes pour créer la collection du Musée. Etant la réplique architecturale du collège, le projet de Musée devait aussi engager les élèves à jouer avec leur environnement, mais c'est surtout la nature contextuelle des ateliers qui a permis d'appréhender le collège, ses bâtiments et sa structure, ainsi que la vie en son sein.

Pour produire des matériaux d'œuvres numériques, les ateliers ont cheminé avec un langage formel issu des arts plastiques, performatifs, visuels et sonores. Grâce aux outils prospectifs de notre associée archéologue, le projet s'est ouvert à une analyse sociale des lieux et ses usages.

Chacun des artistes, légataire des objets construits avec les collégiens, avait la responsabilité de finaliser une ou plusieurs œuvres afin de les inscrire dans les espaces et structures numériques du Musée. De compromis techniques en aller-retours créatifs avec le développeur, des synesthésies pertinentes entre sons et images ont pu émerger dans la trame des œuvres. Celles-ci ont été intégrées aux espaces du Musée selon des protocoles d'interactions autorisés par la plasticité du code web et des principes de navigabilité empruntés au jeu vidéo. Si la malléabilité systémique du

Musée due à sa facture numérique a permis des interprétations graphiques du bâtiment d'origine, son architecture calquée sur celle du collège représente une des constantes du projet. Le Musée pourrait en conclusion se réfléchir comme une utopie post-architecturale et sa collection, comme l'empreinte en creux d'un processus artistique vivant, marqué par le passage d'une génération de collégiens.

Maîtres de leurs représentations, les collégiens et leurs parents nous ont cordialement accordés le droit d'utiliser leurs images et leurs voix. Nous les remercions chaleureusement de leur confiance sans oublier les personnes des équipes enseignantes et éducatives et tous les membres du personnel du Collège Pierre Emmanuel, sans qui rien n'eût été possible.

Jean Paul Labro & Lyn Nékorimaté

Pour le Collectif Ding

Le musée comme organisme vivant



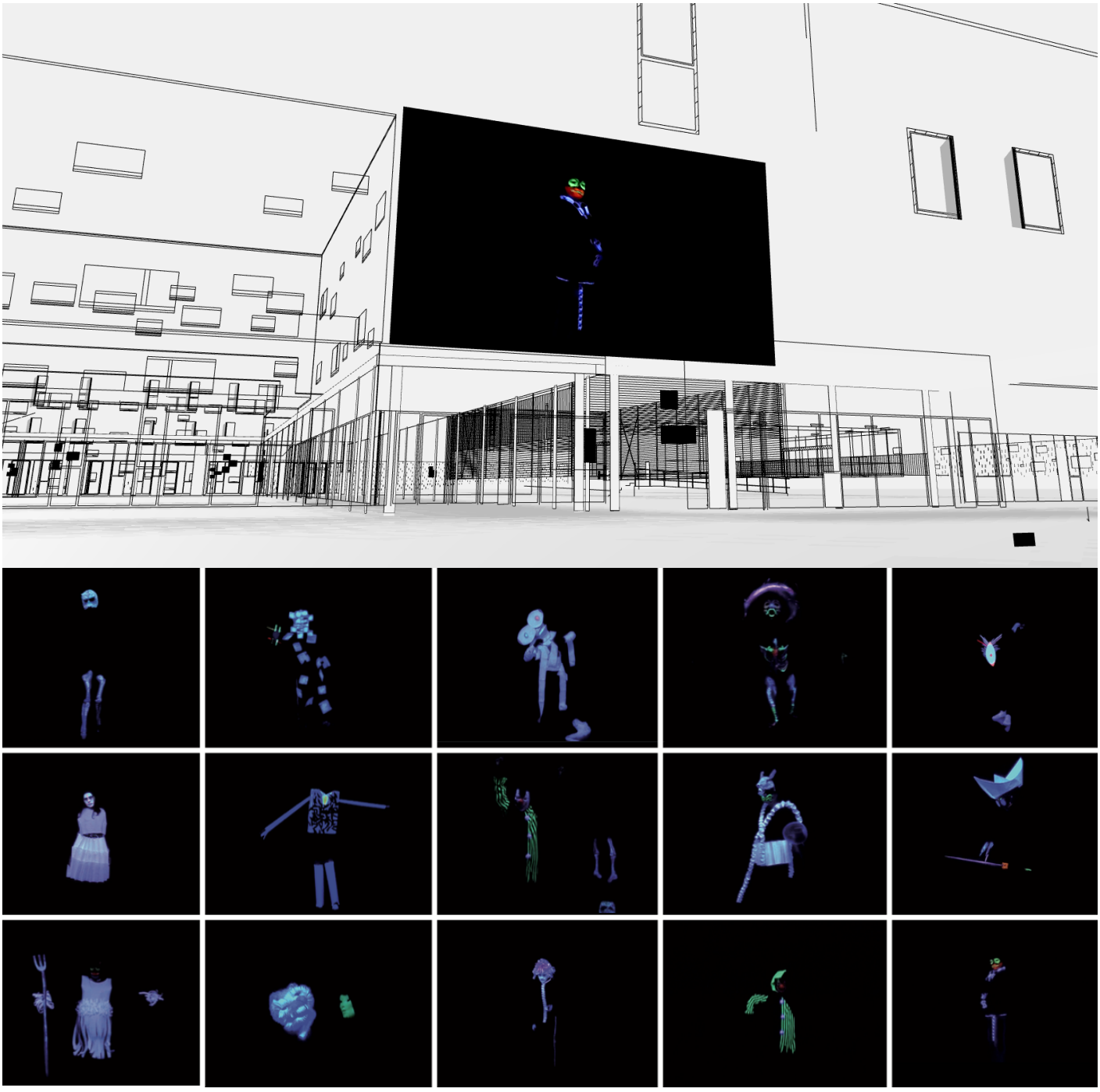
A voir les créations dans le flux du réseau, le principe d’un musée virtuel résonne de la nature fractale de la notion de temps. C’est à dire qu’elle est à la fois un invariant et se modifie en fonction des échelles auxquelles on l’envisage. Ipotêtu implique le sentiment de dilatation, de contraction, de proximité ou d’éloignement éprouvé. Souvenir vécu, écriture du passé, immédiateté d’une cohorte d’élèves ou long cours de l’institution, gestation de l’œuvre ou sa continuité, les temporalités s’emboîtent ici comme des matriochkas.

Le projet repose sur un concept qui nous est familier : le musée. Ici virtuel, il est pensé comme carrefour des existences du collège, une condensation de ces périodes enchâssées les unes dans les autres. Sans revenir sur la distinction entre mémoire (un vécu évolutif, souvenir partiel, pluriel) et histoire (un savoir à distance, censé être objectif, au moins critique), largement débattue par l’historiographie contemporaine (2), le projet artistique creuse un sillon entre le champ de la perception sensible, du faire instinctif et celui de l’intelligibilité, du savoir constitué. Le système du musée serait ainsi le « lieu » permanent, ouvert mais à fonction dédiée, où convergent ces manières de percevoir et de faire, sous la forme d’une collection d’œuvres réalisées dans l’épreuve du tangible.

L’étymologie du mot n’est pas anodine. Dans le temple dédié à leur culte, les muses – filles de Zeus et Mnémosyne – sont les médiatrices de la pratique de l’histoire, des formes de poésie lyrique, épique, la musique, la danse, l’astronomie, la rhétorique, etc. Au croisement de l’art comme expérience active et du savoir comme maïeutique de la pensée.

Cette double orientation est manifeste dans le Museion d’Alexandrie, forme archétypale de ce qui deviendra le musée occidental, avec une ambition plus large encore. Elaboré sur l’exemple de l’Académie de Platon et du Lycée d’Aristote, il est un précipité de l’idée d’exemplarité, de conservation et de connaissance. S’il n’est pas le seul établissement de ce type dans la Grèce antique, le museion est l’un des plus importants et agrège temple des muses, lieu de recherche, bibliothèque, jardin botanique, observatoire astronomique, institut d’anatomie, collections d’objets – ce dernier volet étant alors marginal. Il est déjà ce qui définit encore la notion de patrimoine : le lieu d’une rencontre possible entre passé, présent et futur. Les contemporains ne s’y trompent pas, qui voient le projet – hautement politique dans le contexte antique – tel un organisme vivant, susceptible d’évolution. Plasticité à même de retenir le legs, nourrir l’œil et l’esprit, pour imaginer l’avenir. Courroie de transmission pour comprendre et agir.

Atelier Fantômes du paradis



Figurer un personnage imaginaire, c’est inventer et se figurer à travers l’image d’un personnage fabuleux. Se représenter sous une autre forme. Se représenter tel que l’on pourrait imaginer son avatar.

Artists: Yu-Ting Su & Fabrice Cotinat

Les contes et les fables de toutes origines sont les ressources dans lesquelles nous puiserons notre matière d'inspiration et de réflexion. Ces histoires et personnages qui alimentent nos peurs et rêves d'enfants, nous sont narrés par nos parents dès notre plus jeune âge. Ensuite ils nous accompagnent, bien enfouis dans nos souvenirs et nos songes.

La grande révolution internet du WEB 2.0 associée à celle du jeu « vidéo », font tomber les barrières culturelles. Les Pokémons et autres Yokai sont internationalement connus à travers les plateformes de jeux et autres objets numériques connectés (Smartphones, tablettes).

L'atelier envisagé propose de réfléchir et de créer des personnages imaginaires. Figurer un personnage imaginaire, c'est inventer et se figurer à travers l'image d'un personnage fabuleux. Se représenter sous une autre forme. Se représenter tel que l'on pourrait imaginer son avatar.

L'imagination à une place prépondérante dans cet atelier.

Nous avons fabriqué ensemble les costumes et accessoires caractéristiques de chaque personnage. Nous avons pensé dans le même temps nos scénarios. Nous avions comme contrainte d'atteindre notre objectif avec peu de moyens. Nous nous sommes inspiré de la posture du Kuroko, celui qui, dans l'ombre, manipule toutes les ficelles du jeu théâtral Kabuki.

Le virtuel est, entre autre, l'espace privilégié où vivent les avatars. Le « collège virtuel » devient hanté par des fantômes visibles qu'à travers les écrans des instruments technologiques actuels. C'est le lieu parfait pour y reléguer nos démons.

– Dans le monde virtuel du musée Ipotêtu, les personnages créés au nombre de 16, seront localisés visuellement par des items cliquables situés dans les espaces choisis au préalable par les élèves. Une fois activé, l'item fera apparaître l'animation du personnage ainsi qu'un court texte qui le contextualise.

– Au sein du collège, nous aurons recours à l'utilisation de codes graphiques qui seront apposés sur les murs, à l'intérieur et à l'extérieur, sous forme d'autocollants. Par le biais de ces « marqueurs » (petits dessins de 20 x 20 cm), les personnages fantasmagoriques inventés par les élèves, seront reconnus et visibles en direct sur l'écran d'un Smartphone ou d'une tablette grâce à la réalité augmentée. Les apparitions seront similaires à celles visibles sur le site.

Déroulé de l'atelier

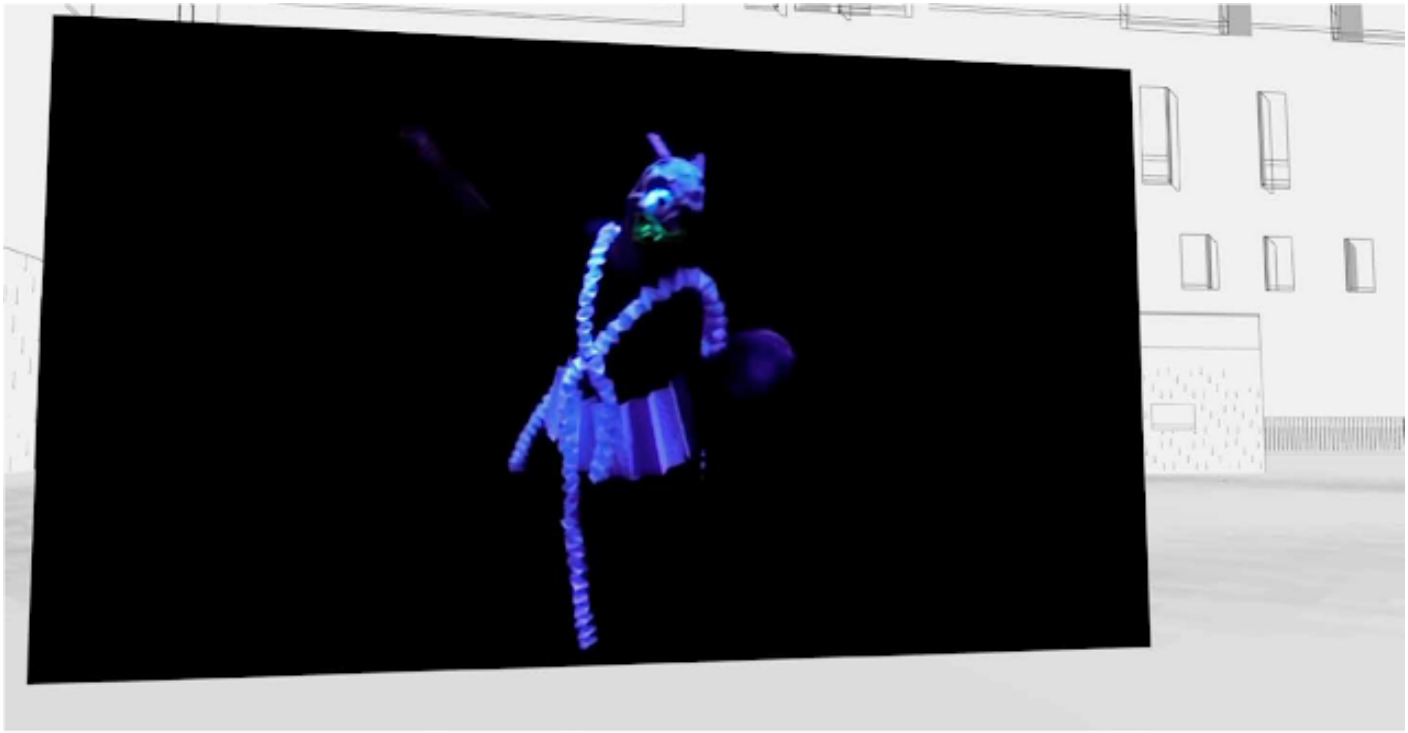
L'atelier s'est déroulé au collège Pierre Emmanuel du lundi 12 au vendredi 16 novembre 2018, en collaboration avec les professeurs: Julie Durieu, Marie Falgas, Juliette et Marine (services civiques). L'atelier s'est installé dans les espaces de la salle polyvalente et le studio de tournage (fond vert) de la Cumamovi.

Après les présentations et l'exposition orale du contenu et but de l'atelier, nous avons réorganisé ensemble l'espace de la salle polyvalente pour en faire un espace de travail adéquat. Les différents postes créés étaient dédiés au stockage des matériaux, à la fabrication des costumes, au

maquillage, aux répétitions des performances, à la documentation (ordinateur et écran de projection). Les prises de vue ont été réalisées dans les locaux de la Cumamovi contigus à la salle polyvalente.

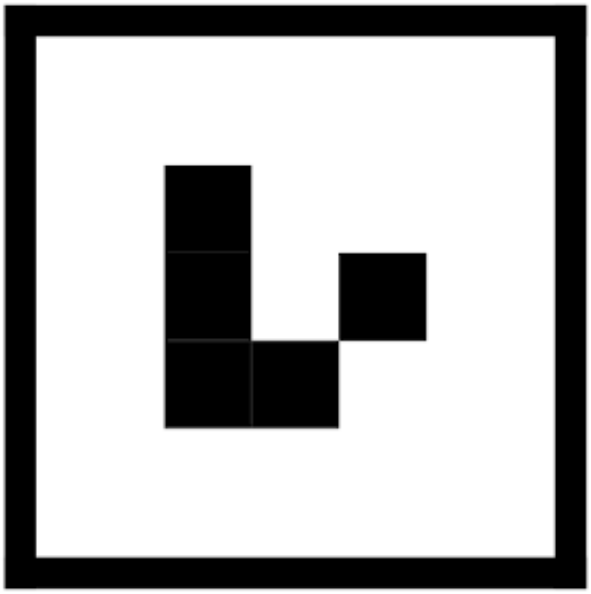
Chaque élève a dans un premier temps imaginé et dessiné son personnage. Puis a réalisé son costume, ses accessoires et son maquillage. Les élèves devaient s’entraider pendant toutes les étapes de la réalisation comme ils le souhaitaient en fonction de leurs aptitudes.

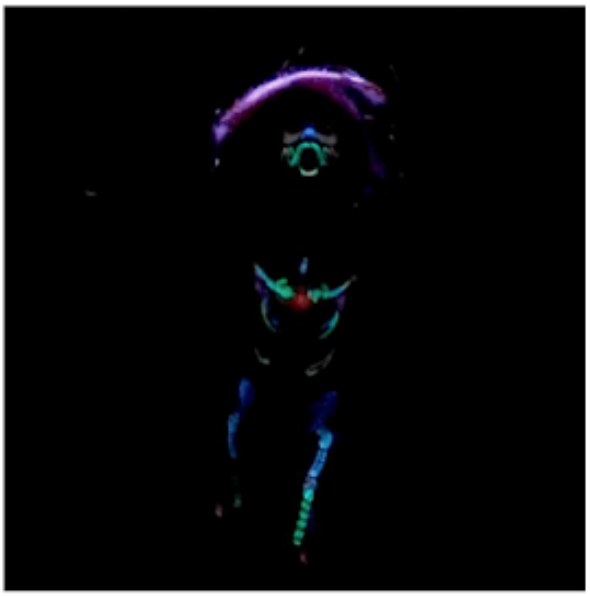
Ensuite les gestes et les attitudes des personnages créés ont été répétés, puis les scènes ont été filmées individuellement.



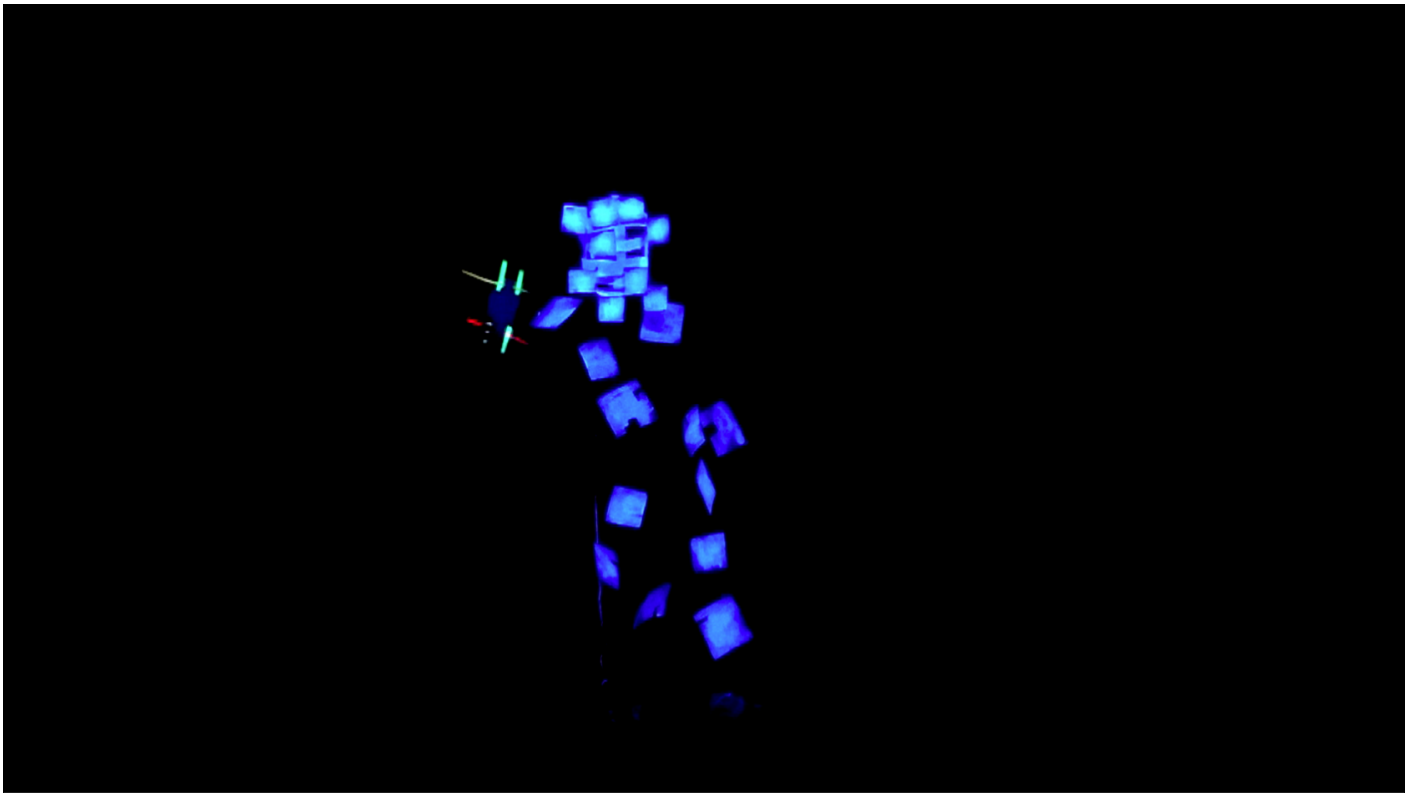


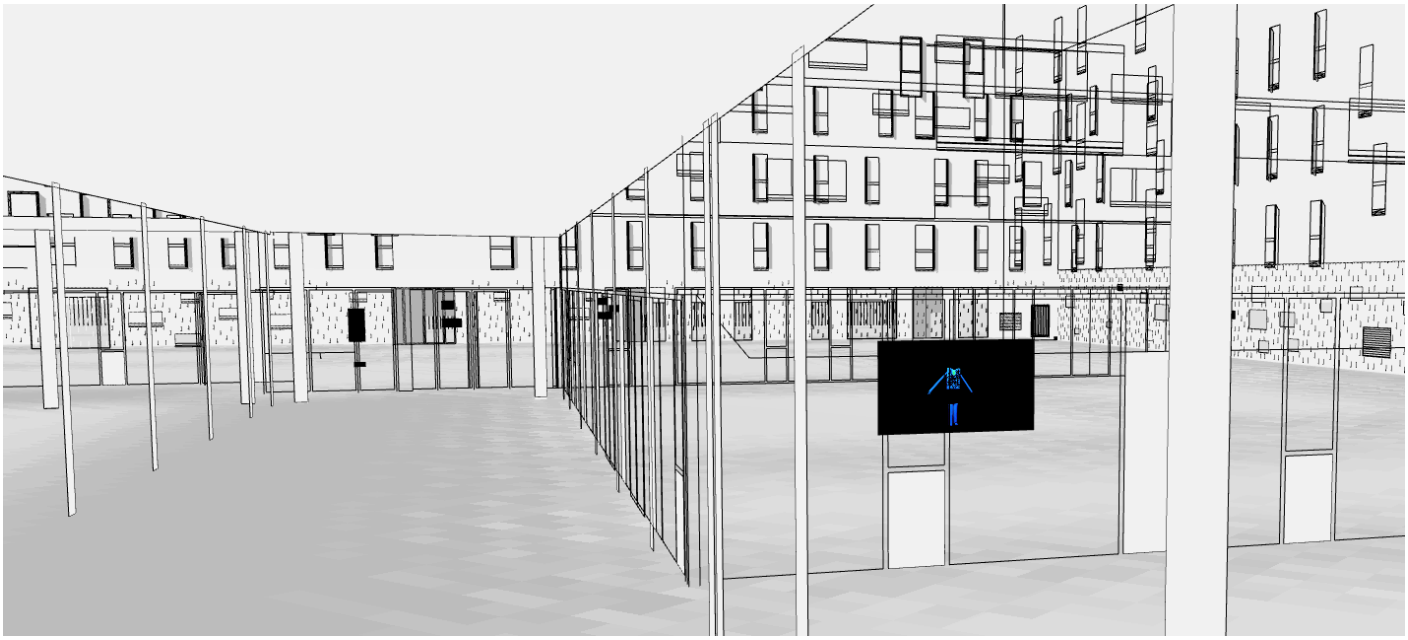


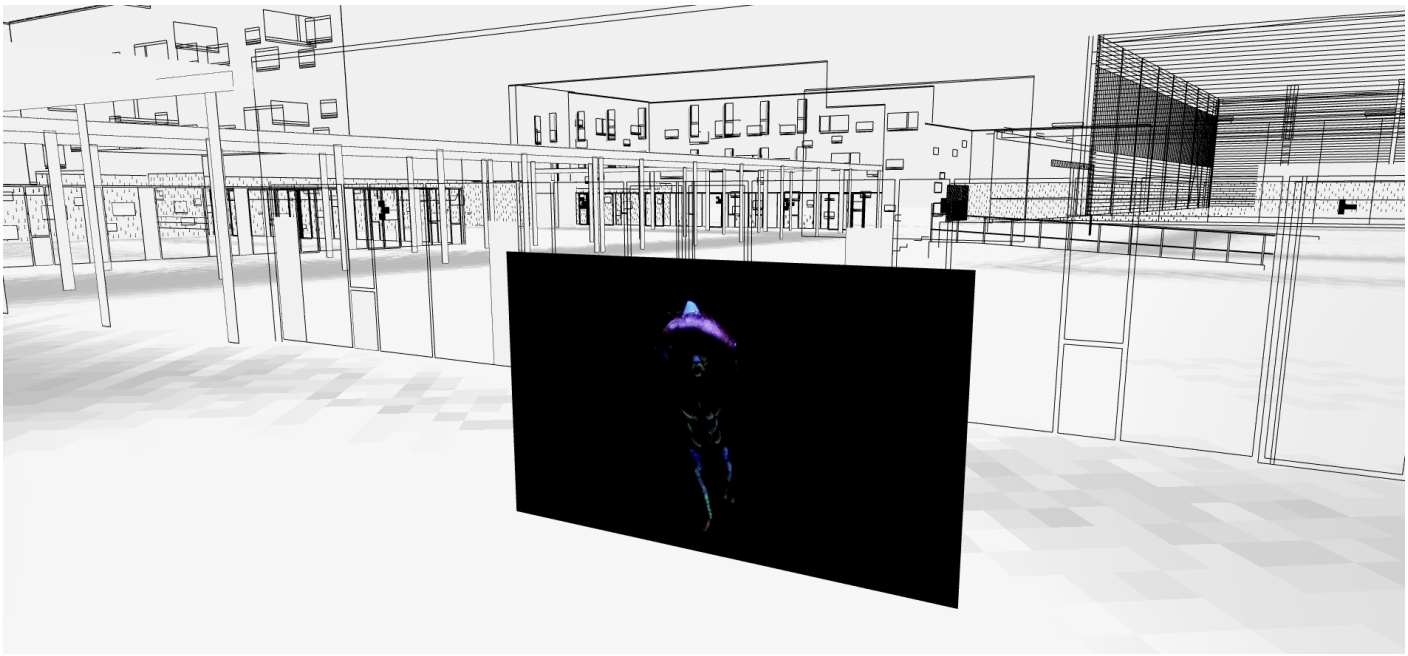




— aller sur https://ipotetu.com/fantomes-du-paradis
— activer la caméra de votre smartphone
— placer votre objectif devant le signe
— déclencher le lecteur vidéo



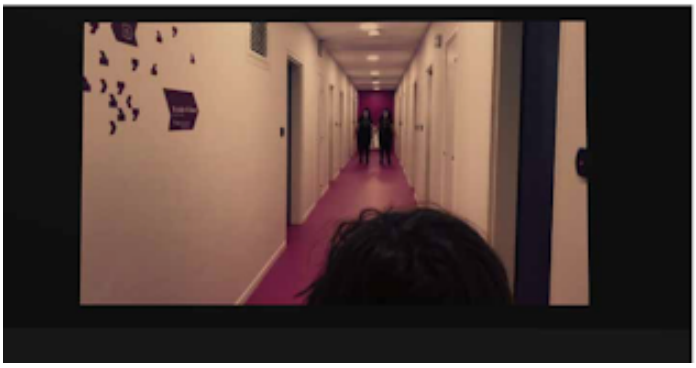


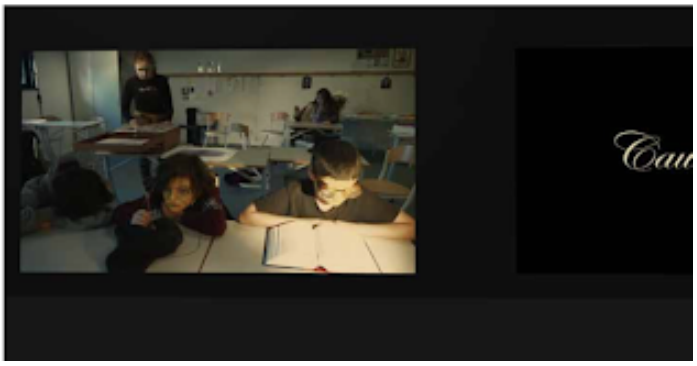


Atelier Fantasmagories









Le cinéma est un médium hanté, la projection de personnes, de lieux et de choses qui ne sont plus.

Artists: Fabrice Cotinat & Yu-Ting Su

Un film peut faire apparaître devant nos yeux, comme des fantômes venus de l'au-delà, des performances du passé, des gestes d'acteurs qui ne sont plus, dans des cadres qui ont disparu pour toujours. Lorsqu'un film est perdu, comme l'ont été presque 80% des films muets, il est deux fois hanté, car un film égaré est une œuvre reléguée dans les limbes, une narration sans dernière demeure. Il est condamné à errer en terres profanes, esprit malheureux à qui l'on refuse de projeter sa lumière dans les salles de cinéma. Poussés par un désir désespéré d'entrer en contact avec ces tristes ectoplasmes, qui émerveillèrent autrefois de leur vie lumineuse les rétines réjouies du public, nous avons, tels des charlatans, des imposteurs, des médiums frauduleux, imaginé créer des adaptations à ces histoires. Car nous avons tous terriblement envie d'être dupés. C'est la nature de notre relation au cinéma : « Nous voulons être dupés, trompés, arnaqués ! ». (Guy Maddin)

Cet atelier propose la réalisation de courts films mis en scène avec les élèves. Nous avons réalisé plusieurs séquences filmées. Ces très courts métrages seront visibles simultanément grâce à une diffusion multi-écrans permanente dans l'espace virtuel du musée d'Ipotêtu. Les élèves en sont les interprètes et les auteurs. Nous avons apporté avec nous nos « accessoires minimum de créations », qui sont des œuvres qui nous appartiennent et qui, pour l'occasion, ont été utilisés pour être intégrés dans les films. Le cartable vidéo, la machine à dessiner, le véhicule d'exploration d'expositions. À l'intérieur des films produits, ces « accessoires » doivent devenir des véhicules d'exploration particuliers, utilisés pour voyager dans le collège, dans le temps, dans la réalité et le jeu. Comme des prothèses, leur rôle est d'appuyer et soutenir le jeu des jeunes interprètes, de les transfigurer, de les transporter vers un autre univers. Cet univers est une face cachée du collège, un monde parallèle qui cohabite avec le monde connu en surface et qui nous octroie la possibilité d'une expression libre par la ré-interprétation du quotidien.

Déroulé de l'atelier

L'atelier s'est déroulé au collège Pierre Emmanuel du lundi 26 au vendredi 30 novembre 2018, en collaboration avec les professeurs: Julie Durieu, Marie Falgas, François Calavia, Juliette et Marine (services civiques). L'atelier s'est installé dans les espaces de la salle polyvalente et ponctuellement, pour les tournages, de l'ensemble des espaces du collège.
Après les présentations et l'exposition orale du contenu et but de l'atelier, nous avons visionné le film 3017 que nous avons réalisé ensemble, Yu-Ting et moi-même. Ce film a été tourné dans une bourgade de la Creuse et interprété par les habitants. Puis un débat a été engagé, qui avait pour but de faire comprendre aux élèves comment il était possible et admis de réaliser un film avec des non professionnels, ayant en tête l'idée de réaliser une fiction. Ensuite nous les avons formés au maniement du matériel; Usage du trépied, de la caméra et des éclairages. Chacun s'est ensuite vu assigné des rôles, en fonction de leurs affinités, à travers les pratiques des métiers du cinéma. Les contraintes de groupes ne nous permettaient pas de dérouler un film sur une semaine, les opérateurs et figurants devant s'alterner d'un groupe à l'autre. Nous avons donc convenu ensemble de produire des séquences autonomes qui navigueraient autour d'une histoire commune inventée et inspirée par la vie au collège.

Sans scénario préalable, nous avons imaginé et produit des situations.
Les élèves ont du trouver les lieux dans le collège et produire des situations où ils devenaient à la fois interprètes et réalisateurs tout en s'emparant des moyens et objets mis à leur disposition. Nous les avons orientés dans leurs choix en leur faisant prendre conscience, à chaque fois, des effets visuels et trucages possibles directement à la caméra dans le style de Georges Méliès.







Atelier La grande sphère



Une collecte de petits objets glanés par les collégiens et numérisés au scanner 3D et réunis dans une sphère numérique qui prendra place à l'extérieur du Musée d'Ipotêtu. Les données de chaque collégien sont stockées dans leurs « casiers numériques ».

Artists: Jean Paul Labro & Sébastien Garciaz

Au delà de son principe organisationnel qui permet de maintenir une activité permanente au collège et une visibilité du studio Ipotêtu, l'atelier La grande sphère vise à produire une oeuvre numérique sous forme de sculpture animée, graphique et sonore. C'est une sphère composée d'objets collectés dans l'univers intime des collégiens. Organisée grâce aux outils du Studio Ipotêtu et à la présence active d'une personne en mission de service civique, cette collecte d'objets a eu lieu au cours de l'année scolaire 2017-2018 en dehors de la classe entre 12h et 14h. Librement invités à contribuer à la réalisation d'une oeuvre participative, les collégiens apportaient un petit objet familier qui était scanné en 3D au Studio Ipotêtu, stocké dans un casier numérique en ligne puis intégré ensuite à Sphaera Magnetica (titre de l'oeuvre).

De février à juin 2018, pendant les huit mois de service civique de Maëva Changeur, chargée d'animer l'atelier grande sphère, 34 objets de 29 élèves ont été collectés et scannés. La collecte qui a connu une stagnation au printemps 2018 s'est arrêtée d'elle même.

À la rentrée d'octobre 2018 avec l'arrivée d'un nouveau contingent de sixième et la venue d'une nouvelle personne en mission de service civique, Marina Bianchi, il a donc été décidé d'entreprendre un autre type de collecte avec la collaboration de Monsieur Benoit Cazaubon, professeur de musique. C'est avec ses élèves de sixième, qu'entre janvier et mai 2019 la dernière phase de l'atelier grande sphère, s'est organisée en atelier de création sonore.

De janvier à février 2019 : Atelier la Grande Sphère en classe de musique

Intervenants : Jean Paul Labro et Marina Bianchi.

C'est dans le cadre des cours de Musique de Benoit Cazaubon, qu'un travail de création sonore est proposé aux élèves de 6ème A et B à partir d'objets qu'ils ont eux-même apportés en classe. Ces objets ont été numérisés en 3D dans le même temps et associés aux sons produits pour être intégrés à la Sphère. Les potentiels instrumentaux et les outils de traitement numérique du son de la classe de musique ont été pleinement investis pour produire ces objets sonores. Avec tous les sons collectés monsieur Cazaubon et ses élèves ont également réalisés une composition qui sera diffusée dans le musée d'Ipotêtu.



