

Colloque « *Université : espace de création(s)* »

Université Stendhal – Université Pierre Mendès France - GRENOBLE

AXE 1 : Recherches et expérimentations sur la création

Jean Michel Bossini : compositeur, professeur d'enseignement artistique polymorphe en région PACA, mail : jmbossini@free.fr

Franck Renucci : enseignant-chercheur, UFR Ingémédia, Université Toulon Var, Laboratoire I3M, mail : renucci@univ-tln.fr

Hervé Zénouda : enseignant-chercheur, UFR Ingémédia, Université Toulon Var, Laboratoire I3M, mail : zenouda@univ-tln.fr

Une expérience pédagogique de recherche-action

Une "réalisation collective" appliquée à la création musicale

Résumé : Depuis trois ans, l'UFR Ingémédia (Université du Sud Toulon Var) a développé un partenariat pédagogique avec l'ensemble de musique contemporaine *Polychronies*¹. L'objectif de ce partenariat est la conception et la réalisation d'une pièce musicale jouée en concert public. Dans ce cadre, le compositeur Jean Michel Bossini² a créé, au fil de ces trois ans, un triptyque : la série Dodécalite (« Dodécalite intérieur », « Dodécalite extérieur », « Dodécalite carré »). L'objet de cet article est de retracer cette expérience pédagogique originale en soulignant les questions qu'elle pose : rapport compositeur/étudiants dans un contexte de réalisation collective, rapport à la musique contemporaine pour un public de non spécialistes, collaboration entre étudiants de spécialités différentes (technologie du son, musique, théâtre), place de la technologie dans ce dialogue entre spécialités, l'intermédialité, le renouvellement de l'œuvre ouverte...

Mots clés : pédagogie, création, recherche-action, composition musicale, technologies du son, interactivité, intermédialité.

¹ <http://polychronies.com/>

² <http://www.jeanmichelbossini.com/>

1/ Introduction

Depuis trois ans, l'UFR Ingémédia (Université du Sud Toulon Var) a développé un partenariat pédagogique avec l'ensemble de musique contemporaine *Polychronies*³. L'objectif de ce partenariat est la conception et la réalisation d'une pièce musicale jouée en concert public. Dans ce cadre, le compositeur Jean Michel Bossini⁴ a créé, au fil de ces trois années, un triptyque : la série Dodécalite (« Dodécalite intérieur », « Dodécalite extérieur », « Dodécalite carré »). L'objet de cet article est de retracer cette expérience pédagogique originale en soulignant les questions qu'elle pose : rapport compositeur/étudiants dans un contexte de réalisation collective, rapport à la musique contemporaine pour un public de non spécialistes, collaboration entre étudiants de spécialités différentes (technologie du son, musique, théâtre), place de la technologie dans ce dialogue entre spécialités, l'intermédialité, le renouvellement de l'œuvre ouverte...

2/ Le projet pédagogique

- *Le contexte* : L'UFR Ingémédia, à l'Université Toulon, est une structure créée depuis neuf ans sous forme d'institut et transformée en UFR de Sciences de l'Information et de la Communication (S.I.C.) depuis trois ans. Spécialisée dans la conception et la réalisation de services numériques, deux de ses caractéristiques sont son partenariat avec le tissu économique de la région du Var et une pédagogie essentiellement orientée projet. Ainsi, chaque formation se structure autour d'un projet école (appelée « réalisation collective ») qui devient la colonne vertébrale de l'année universitaire avec un partenaire extérieur⁵ comme commanditaire du projet et l'équipe pédagogique qui structure ses enseignements pratiques et théoriques autour des problématiques soulevées par celui-ci. Les étudiants s'organisent en agence de communication d'une dizaine de personnes avec différents pôles (création, développement, communication...) managés par des chefs de projets. Depuis cinq ans, l'UFR Ingémédia développe un axe d'activité tourné vers la culture. Ainsi, deux licences professionnelles ont été créées : les licences TAIS-NTS (Nouvelles Technologies du Son) et TAIS-PMICT (Pratiques Multimédia Instrumentales Chorégraphiques et théâtrales) en collaboration avec le Conservatoire National à Rayonnement Régional de Toulon (CNRR de TPM). Ces deux licences viennent de fusionner dans une nouvelle licence professionnelle TAIS-TCSA (Technologies Créatives pour le Son et les Arts du spectacles) avec deux parcours : un, lié au son, l'autre, à l'intermédialité. De nouveaux partenariats avec des institutions du monde artistique se sont créés avec l'école de danse de Marseille ou l'école d'art de Toulon et des structures de diffusion comme l'Opéra et le théâtre Liberté de Toulon ou le centre national de création et de diffusion culturelles de Châteauevallon. Nous espérons proposer, dans les années à venir, un parcours complet de formation (licence, master, doctorat) dans le domaine de la création culturelle associant créativité, technologie et S.I.C.. Cet objectif ambitieux s'inscrit dans la volonté actuelle de créer des ponts entre les structures d'enseignements artistiques et

³ <http://polychronies.com/>

⁴ <http://www.jeanmichelbossini.com/>

⁵ Ainsi la licence professionnelle TAIS-CIAN a développé des projets avec l'ONF (Organisme National des Forêts), le Pôle d'ICI de Nice, le Master 1 avec la bibliothèque du Var, le master 2 IM (Ingénierie des Média) avec le Conseil Régional du Var et TVT, le master 2 PNI (Production Numérique Immersif) avec Eurocopter.

l'université et pose la question des rapports entre recherche académique et création artistique.

- *Un partenariat créatif* : Le défi de cette expérience pédagogique a été d'appliquer le format de « réalisation collective » à une création artistique. Ainsi le rapport avec le commanditaire et le niveau d'implication des étudiants pouvaient sensiblement changer en comparaison des projets principalement dédiés à la communication d'entreprise de nos autres formations. La commande devient une expérience de création in situ et les étudiants sont à la fois (ou suivant les cas) techniciens (prise de son, diffusion, création de « patch » interactif temps réel, traitement d'images...) et producteurs de contenus (sons, images, textes). Pour ce faire, un partenariat s'est tissé entre l'UFR Ingémédia, le compositeur Jean-Michel Bossini, l'ensemble de musique contemporaine Polychronies et l'institut de création et de recherche musicale le GMEM⁶ de Marseille. L'ensemble Polychronies a apporté ses ressources humaines en tant que réseau d'instrumentistes⁷, et ses capacités de production et de diffusion⁸, le GMEM a apporté ses compétences en programmation d'environnement temps réel (Pure Data et Usine) en prenant en charge des ateliers de formation pour les étudiants d'Ingémédia. Enfin, Jean-Michel Bossini a cumulé les rôles difficiles de compositeur, de pédagogue et de chef de projet.

- *Le déroulement de la recherche-action* : D'octobre à mai, une série de dix séances de trois heures permet au compositeur d'initier et de suivre la conception et la réalisation du projet. Le premier semestre est consacré à la conception de l'œuvre à travers un échange ouvert avec les étudiants. Jean Michel Bossini propose un concept général et incite les étudiants à enrichir le projet d'idées nouvelles. Dans un deuxième temps, et en parallèle, les étudiants vont produire des contenus pour la pièce (ceux-ci peuvent être des sons, des images, des textes, des vidéos...) et développer des patch temps réel pour les interactions avec les musiciens et la spatialisation du son tandis que le compositeur va produire une partition musicale pour les instrumentistes. Le compositeur suivra la production des étudiants et sera garant de l'homogénéité de la pièce. Ainsi, si une participation créative est requise, on ne pourra parler de création collective mais plutôt de participation dirigée qui rejoint en partie la notion d'œuvre ouverte (où l'instrumentiste choisit des parcours et produit des contenus). Ce dispositif nécessite de la part du compositeur une ouverture d'esprit particulière par rapport à son œuvre et une capacité à communiquer et à collaborer étroitement avec un public issu d'une autre génération possédant le plus souvent des codes de captations, de fabrications et de culture très différents et généralement limités historiquement. Cela n'implique nullement un nouveau formatage, voire un système de censure, mais une proposition d'échanges de points de vue en forme d'ouverture permanente, de manière à, d'une part, ne pas brider les idées quelles qu'elles soient et d'où qu'elles viennent, et, d'autre part, construire ensemble une œuvre de recherche artistique intégrant des découvertes, des nouveautés et des besoins d'apprentissages techniques (logiciels d'interaction, montages d'images, enregistrements...). Du point de vue de l'étudiant, ce dispositif créatif et ouvert incite celui-ci à plus d'implication et de responsabilité où la notion de

⁶ <http://www.gmem.org>

⁷ Toutes les pièces produites dans le cadre de cette expérience pédagogique ont fait appel pour l'exécution au percussionniste Florent Fabre (qui est aussi le directeur artistique de Polychronies) mais aussi au flûtiste Jean-Marc Boissière.

⁸ Ainsi, « Dodécalite Intérieur, pour percussionniste et dispositif son et vidéo » a été sélectionné pour la Nuit Blanche à Paris par « Futurs Composés » en Octobre 2009 et « Dodécalite Carré, pour flûtes, percussions et cinéma interactif » a été joué à l'Opéra de Lille pour la Journée Européenne de l'Opéra en Novembre 2011.

choix autant individuel (désir de faire, résonance intérieure, prise de risque, nouveauté conceptuelle) que collectif (groupes, sous-groupes, organisation, communication, circulation des idées) devient primordiale. L'implication de chacun dans un projet est un élément incontournable de l'apprentissage technique car il révèle une notion fondamentale à la construction d'une activité professionnelle future : le sens d'une démarche et les contraintes qui en découlent. En terme d'organisation, les étudiants se réunissent en sous groupes de deux à trois personnes pour travailler en parallèle sur des parties distinctes du projet. Une partie du travail est réalisée pendant les séances collectives, une autre en dehors des cours avec comme nécessité un travail à distance et des transferts de données via des dispositifs numériques. Le compositeur pourra ainsi suivre de manière continue l'évolution du travail des étudiants. En final, les étudiants participent à toutes les étapes du projet : conception, production de contenus, réalisation technique, travail avec les instrumentistes, diffusion sur scène. L'expérience de « réalisation collective » est ainsi tout à fait complémentaire à l'enseignement théorique et pratique reçu dans le reste de la formation ainsi qu'au stage professionnel en fin de formation. Celle-ci met l'étudiant dans une posture spécifique : toujours étudiant mais technicien, partie prenante du projet tant sur le plan artistique que technologique, et mis dans une situation d'auto-organisation même si celle-ci reste encadrée.

- *La dimension technologique* : Si les étudiants sont amenés, dans leur projet, à utiliser l'ensemble des logiciels enseignés dans la formation (principalement Protools et Cubase), nous mettons l'accent sur la dimension d'interaction temps réel permise par des outils comme *Pure-Data*⁹ ou *Usine*¹⁰ et l'utilisation de capteurs divers. Deux sessions de formation de trois jours sont organisées par le GMEM pour permettre aux étudiants d'acquérir les fondamentaux de ces environnements (une première session est consacrée à la prise en main de l'outil, la seconde à l'accompagnement à la création des patch liés au projet). L'apprentissage de ces environnements de programmation représentent un véritable saut qualitatif par rapport aux autres logiciels enseignés (plus tournés « interface utilisateur ») pour des étudiants qui viennent d'horizons diversifiés¹¹ et qui n'ont pas ou peu, pour la plupart, d'expérience de programmation. Cette difficulté d'apprentissage (même si elle est nuancée par l'accès à un grand nombre de ressources gratuites en ligne) nous a incités après trois années sur le logiciel *Pure-Data* à nous tourner vers le programme *Usine* beaucoup plus convivial. Malgré cette difficulté, il est important pour nous d'inciter les étudiants à utiliser un environnement programmable permettant d'aborder tous types de problématiques (captation et traitement du son en temps réel, spatialisation du son, gestion de l'aléatoire, création d'environnement de composition interactive, rapport à l'image, ouverture sur des dispositifs de mise en scène comme les éclairages ou la projection d'images...). Cette extrême étendue des possibles permet d'aborder la phase de conception avec le compositeur de la manière la plus créative possible. Le travail en patch (unité de programmation autonome) permet le travail en parallèle de plusieurs groupes d'étudiants sur des aspects spécifiques du projet et des procédures de test et d'évaluation en continue interaction avec le compositeur. Ces environnements favorisent aussi grandement le rapport à l'image (fixe comme

⁹ <http://puredata.info/>

¹⁰ <http://www.sensomusic.com/usine/>

¹¹ Nous acceptons des étudiants venant du son (BTS audiovisuel option son) mais aussi des étudiants venant d'autres horizons (DUT SRC et autres...) à condition qu'ils aient une pratique sonore et/ou musicale en parallèle et une forte motivation.

animée), aux réseaux (Internet...), aux dispositifs d'éclairages et de projections d'images ouvrant ainsi la création aux aspects multimédia ou intermédia¹².

- *La question de l'intermédialité* : Nos partenariats avec le conservatoire de Toulon et l'école de danse de Marseille ont favorisé un échange entre les disciplines artistiques et ont initié une réflexion sur le dialogue, favorisé par la technologie, entre les arts et la notion d'intermédialité¹³. Ainsi, des étudiants ingénieurs du son¹⁴ ont côtoyé des étudiants musiciens¹⁵ et des étudiants acteurs¹⁶ du conservatoire ou des étudiants danseurs¹⁷ de l'école de danse de Marseille. Des enseignements théoriques se sont construits autour du théâtre et de la danse pour sensibiliser les étudiants aux problématiques spécifiques des différentes pratiques artistiques. Concernant les projets de réalisation collective, la question de la place de l'image ainsi que celle liée à la mise en scène se sont rapidement posées. Ainsi, dès la seconde année, la vidéo a été intégrée dans la proposition : les étudiants de théâtre ont pris en charge la conception et la réalisation d'une vidéo créative en contrepoint avec la musique. La troisième livraison a proposé une vidéo mélangeant la captation d'une danseuse et le montage d'extraits traités du film « Rashômon » d'Akira Kurosawa (1950). La piste de l'interaction entre l'image et le son a aussi été abordée : ainsi, à l'aide du logiciel Pure-Data, il a été possible d'associer l'amplitude des frappes du percussionniste à la luminosité et à la colorimétrie de la vidéo. D'autres interactions sont à l'étude comme la possibilité de contrôler l'accès à une banque d'images par la frappe du percussionniste, sa partition produisant ainsi un rythme d'images...

- *Difficultés et limites* : Les principales difficultés rencontrées sont :

- *du point de vue du compositeur* : de cumuler un ensemble de compétences et de qualités qui lui permet d'aborder la conception et la réalisation de la pièce dans une ouverture d'esprit laissant toute sa place à la créativité des étudiants, d'avoir des techniques de composition qui lui permettent d'intégrer de manière souple et réactive l'ouverture de l'œuvre et l'intégration d'éléments multimédia, de vouloir assumer le rôle de gestion de projet dans des domaines (la technologie) dans lesquels il n'a pas obligatoirement les compétences. Cet ensemble de qualités n'est évidemment pas donné à tous les compositeurs dont la formation classique les prépare peu à ce type d'expérience.

- *du point de vue de l'étudiant* : de trouver sa place entre la technique et la création (ainsi les étudiants ingénieurs du son ont peu l'habitude d'intervenir sur le plan de la production créative de contenus alors que les étudiants musiciens et acteurs ont peu l'habitude de prendre en charge la dimension technique), de se confronter à des références culturelles qui sont souvent inconnues ou éloignées de son univers sans les rejeter et en participant à l'élaboration esthétique du projet, d'affronter les importantes difficultés techniques que pose ce type de projet : en effet, comme il a été dit plus haut, la prise en main d'environnements de programmation temps réel représente un véritable saut qualitatif par rapport aux logiciels courants de

¹² Si le travail sur l'image fixe et animée se fait de manière interne dans l'environnement Pure-Data à l'aide de la couche GEM (Graphics Environment for Multimedia), l'environnement Usine privilégie quant à lui une communication avec d'autres outils logiciels via le protocole OSC.

¹³ A travers le dialogue entre les arts, l'intermédialité s'interroge sur la question de la traduction et des éléments communs des différents langages artistiques.

¹⁴ Licence TAIS-NTS (aujourd'hui Licence TAIS-TCSA parcours NTS)

¹⁵ Licence TAIS-PMICT option musique (aujourd'hui Licence TAIS-TCSA parcours INTERMEDIA option musique)

¹⁶ Licence TAIS-PMICT option théâtre (aujourd'hui Licence TAIS-TCSA parcours INTERMEDIA option théâtre)

¹⁷ Licence TAIS-PMICT option danse (aujourd'hui Licence TAIS-TCSA parcours INTERMEDIA option danse)

Musique Assistée par Ordinateur plus orientés « interface utilisateur ». Le passage de *Pure-Data* à *Usine* nous a permis de réduire la difficulté sans toutefois la supprimer totalement, le résultat étant qu'une partie seulement (plus large avec *Usine*) des étudiants est capable d'utiliser efficacement l'outil.

- *du point de vue de la structure de production* : d'accepter que la production finale, quelle que soit sa qualité, reste un travail d'étudiants réalisé dans le cadre d'un travail pédagogique. On peut difficilement demander à des étudiants en cours de formation d'être des chorégraphes, danseurs, acteurs, vidéastes confirmés, même si, dans le même temps, on accepte que les réalisations finales soient diffusées dans un contexte professionnel¹⁸. Le retour sur investissement d'une structure de production dans ce type d'expérience pédagogique réside dans la possibilité d'expérimenter des idées nouvelles et de produire ce que l'on pourrait appeler une maquette d'œuvre multimédia, ce qui réduirait de manière significative les coûts de production d'une réalisation professionnelle ultérieure.

3/ L'avis du compositeur

« Mon travail de compositeur dans ce contexte diffère radicalement de ma manière habituelle de travailler puisque, lors de la conception et de l'élaboration d'une écriture je ne suis confronté qu'à moi-même pour aboutir à une partition « définitive ». Avec les étudiants d'Ingémédia, une fois l'idée proposée, le parcours doit rester en permanence ouvert entre la forme que j'ai en tête et leurs propositions. Ce qui m'intéresse alors le plus, c'est la manière d'intégrer les points de vue des étudiants (points de vue pour moi forcément imprévisibles) sans les dénaturer, ni même les déformer (à moins d'un réel « hors-sujet), en les canalisant simplement pour aboutir à la forme finale. Ce jeu de confiances réciproques implique à la fois un acte pédagogique de la création, mais aussi une manière de ne pas imposer une vérité absolue au profit d'un réel terrain d'aventures et de créations technologiques et musicales. Je suis un peu dans la peau d'un Miles Davis qui n'hésitait pas en son temps à s'entourer de jeunes musiciens pour, d'une part faire évoluer les formes du jazz, et d'autre part, évoluer lui-même en trouvant d'autres manières d'exprimer sa personnalité. L'absolu devient relatif, ce qui n'empêche aucunement des réalisations finales de hautes qualités artistiques, tant sur le point musical que technologique, dans lesquelles je me retrouve pleinement et que je revendique en tant qu'artiste, à la différence que je ne pourrais pas agir seul. C'est pour moi la première et unique démarche de ce genre aboutissant à un véritable travail de création ; les autres expériences que j'ai pu avoir n'étant que des techniques d'apprentissages pédagogiques¹⁹. Les prochaines créations (des « NanoOpéras ») surprendront encore par leurs formes, leurs intensités et le sens historique qu'elles impliquent, le travail des étudiants d'Ingémédia étant pour moi une condition unique et incontournable à cette réussite. »

¹⁸ Les nuits blanches de Paris ou l'Opéra de Lille

¹⁹ Etudiants en musicologie à Nice, préparation au diplôme d'état au CEFEDM SUD, écritures de chansons au CFMI d'Aix-en-Provence, stages nationaux d'encadrements sur l'écriture pour petits ensembles, master-class d'improvisation et d'arrangements spontanés à l'Académie de musique de Monaco...

4/ Qu'en est il d'un rapprochement entre création artistique et recherche académique dans une UFR ancrée en S.I.C.?

Si le rapprochement entre l'approche créative (basée sur la subjectivité, l'affirmation de soi et sur un parti pris esthétique fort) et la recherche académique (basée sur une accumulation du savoir, un déroulement logique irréprochable et une supposée objectivité) ne va pas de soi, de nombreuses structures liées à l'art (école d'art, université sections artistiques...) propose à leurs étudiants de valider leurs études par une réalisation créative accompagnée d'un mémoire de recherche. Celui-ci, en général, permet à l'étudiant de décrire son œuvre, d'en expliquer les prémisses, de justifier ses choix esthétiques et d'enrichir son expérience d'un bagage théorique. Cette approche souligne et entérine la démarche du créateur et s'inscrit de ce fait dans le champ de l'Esthétique et des Sciences de l'Art. De nombreux auteurs pourtant (Duchamp, 1975 - Hennion, 1993 - Bourriaud, 2001 - Alizart, 2003²⁰...) ont souligné le changement de statut, au vingtième siècle, de l'œuvre d'art saisie par la communication. Les conditions de diffusion et de réception sont de plus en plus le sujet même de la création artistique ou sont, à minima, pris en considération par l'artiste dans la phase de création. L'œuvre d'art n'est plus un objet « pur » conçu indépendamment du monde qui l'entoure mais envisagé plutôt dans son agencement avec les différentes médiations dans un dialogue critique avec ce monde. L'étude de cette « impureté » nous paraît être l'apport original des S.I.C. aux champs de l'Esthétique et des Sciences de l'Art. Ainsi, un étudiant en S.I.C. orienté création devrait être en mesure de produire deux travaux distincts : d'une part, une réalisation créative couvrant des domaines aussi variés que les arts de la scène, les arts médiatiques, des dispositifs numériques multimédia et en réseaux, des installations mais aussi des créations sur supports plus traditionnels (peinture, affiche...) et de l'autre un mémoire de recherche développant une problématique issue de cette création, le terrain de la recherche devenant ainsi la création et sa diffusion. La recherche peut ainsi s'appuyer sur la création tout en s'en détachant si nécessaire.

5/ Synthèse conclusive

Nous avons donc dans cet article, conçu comme un retour d'expérience, présenté une collaboration originale entre différents partenaires (un ensemble de musique contemporaine, un compositeur, un centre de recherche musicale et une UFR en Information et Communication) dans le cadre d'une expérience pédagogique de recherche-action créative : une réalisation collective qui n'est pas une création commune mais une œuvre semi-ouverte basée sur la capacité du compositeur à intégrer les apports créatifs des étudiants. Nous avons décrit le déroulement de cette expérience qui s'est effectuée sur trois années consécutives en montrant les limites et les difficultés mais aussi l'intérêt pédagogique et la qualité des productions qui en sont issues. Enfin nous avons tenté de pointer, dans le cadre d'un rapprochement entre les institutions artistiques et l'université, l'apport possible des Sciences de l'Information et de la Communication aux champs de l'Esthétique et des Sciences de l'Art.

²⁰ « L'art contemporain, c'est l'art qui a remplacé l'objet d'art par la somme des médiations qui lui permettent d'être l'objet d'art qu'il est. Ce qui est réellement artistique, ce qui a une valeur artistique dans l'art contemporain, c'est le chemin, la qualité du chemin que le regard parcourt pour aller à l'œuvre, le nombre de médiations qui sont exposées à la vue du spectateur : musée, vitrine, guide, gardien, cartel... C'est la manière dont le regard peut parvenir à se voir lui-même » *Quand les contenus deviennent formes*, MUSICA FALSA N. 18, Alizart M. (2003),

Bibliographie sélective :

Bourriaud N. (2001), *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du réel.

Bourriaud N. (2009), *Radicant*, Paris, Denoël.

Cage J. (1976), *Pour les oiseaux, entretiens avec Daniel Charles*, Paris, Belfond.

Darbon N. (2006), *Les musiques du chaos*, Paris, L'Harmattan.

Darbon N. (2007), *Musica multiplex*, Paris, L'Harmattan.

Duchamp M. (1975), *Duchamp du signe*, suivi de *Notes*, Paris, Flammarion.

Hennion A. (1993), *La passion musicale*, Paris, Métailié,