

SYNESTHÉSIE



Le Jeu du Tapis volant - Kit multimédia

Projet déposé au Dicream

1) Genèse du projet

2) Développement multimédia du dispositif du Tapis Volant

- Caractéristiques du dispositif : kit multimédia du Tapis Volant
- Cohérence entre le dispositif actuel et le kit multimédia à créer
- Le kit multimédia est le prolongement numérique du Jeu du Tapis Volant.
- Le kit multimédia est le prolongement numérique du Jeu du Tapis Volant.
- Intérêt de l'utilisation du numérique et de la mise en réseau du dispositif du Tapis Volant pour le grand public
- Intérêt pour les chercheurs
- Projet pour le kit multimédia
 - Fonctionnalités
 - Ecriture, Production, Diffusion

3) Enjeux esthétiques

-
- Repères
- Un dispositif d'innovation

1) Genèse du projet

Le collectif d'artistes *Name Diffusion*, une forme de la rencontre a mis en place une démarche de travail de création à plusieurs : le **Jeu du Tapis Volant**. Ce dispositif se présente comme une œuvre plastique, scénographique et littéraire.

Le Tapis volant est un jeu d'environ 500 cartes géantes, bilingues, qui, étalé au sol, prend l'allure d'un tapis oriental ou malien mais qui lorsqu'on s'empare des cartes révèle le message, le récit ou le dessin d'un participant. Au cœur du dispositif se trouvent la rencontre et la mise en résonance des voix, des mots et des expériences vécues par ceux qui les disent dans leurs langues maternelles.



Name Diffusion, une forme de la rencontre. Tapis volant, 16 mai 2009, Nuit des musées, Cité nationale de l'histoire de l'immigration, Paris



Cf fichiers *Tapis volant dicream-adb.pdf* ou *Tapis volant dicream-ppt.ppt* dans *Synesthesie_TapisVolant_C*

Le jeu a commencé en 2005 sous forme d'ateliers et se poursuit et s'enrichit toujours dans différents contextes (institutions, établissements scolaires, centres sociaux...). Les séances de

jeu sont programmées autour d'un fil conducteur (les adolescents, les femmes, la création de réseaux, le codéveloppement, l'espace habité, le renversement de situation, la créolité, comprendre la paix, un invité, une scénographie spécifique...)



Name Diffusion, une forme de la rencontre. Tapis volant, 16 mai 2009, Nuit des musées, Cité nationale de l'histoire de l'immigration, Paris

Actuellement, plus de 60 langues sont présentes dans le jeu (Cyoruba, wallon, wolof, urdu, turc, tamazigh, tigrinya, tchéchène, tamoul, serbe, swahili, soninké, somali, rromani, russe, roumain, pidgin du Cameroun, persan, provençal, portugais du Brésil, pulaar, pundjabi, portugais d'Angola, polonais, oromo, néerlandais, mongol, mendéké, malgache, mandingue, mandiak, lingala, kurde, kirundi, kinyarwanda, kikongo, japonais, indonésien, italien, hindi, hébreu, grec, géorgien, français, éwé, estonien, édo, espagnol, diakanké, dioula, dari, créole de la Guyane, de la Martinique, de la Guadeloupe, de Haiti, comorien, chinois, castillan d'Uruguay, cambodgien, bulgare, bété, berbère, bengali, bambara, arabe, anglais, amharique, arménien, allemand, albanais...).

Une des règles de ce jeu consiste à ne pas atteindre de forme finie et de garder la possibilité de se développer. Le projet s'est construit en constant dialogue scientifique avec Hélène Trocmé Fabre, spécialiste des Sciences de l'Éducation et auteure de plusieurs ouvrages. D'autres chercheurs ont été impliqués ponctuellement sur son parcours.

Le Tapis Volant a reçu le label « **2008, année européenne du dialogue interculturel** ».

Quelques liens vers l'internet :

<http://www.synesthesie.com/dossier.php?idSection=1724&idFolder=1726&idSub=1916>

<http://www.maloya.org/spip.php?article217&lang=fr>

http://www.dailymotion.com/video/xc7tzi_cnhi-mai-09_creation

2) Développement multimédia du dispositif du Tapis Volant

Selon l'UNESCO les langues sont « les principaux véhicules des expressions culturelles et du patrimoine culturel immatériel, essentiels à l'identité des individus et des groupes. ».

Le Jeu du Tapis volant témoigne des brassages linguistiques actuels dûs aux flux migratoires et au processus de globalisation. Cette globalisation met en évidence le fait que les 3000 à 7000 langues parlées dans le monde ne sont pas enfermées dans des frontières précises. Elles voyagent et se propagent, accompagnent les flux migratoires, et imprègnent les réseaux numériques et les medias.

Caractéristiques du dispositif : kit multimédia du Tapis Volant

Le dispositif mis en place par le collectif Name Diffusion fonde une dynamique de partage et de rencontre qui est aussi source de son renouvellement et de son approfondissement. Il est accessible à tous publics (scolaire, étudiant, adulte, professionnel, international, etc.) quelque soit son bagage culturel.

Ce dispositif installe un terrain de recherche partagé et permet des rencontres polyculturelles et transculturelles. Il peut devenir un support pédagogique innovant et interactif et un vecteur de transmission.

Les possibilités d'agir sont multiples : entrer en contact au moyen des cartes et de leur contenu, faire vivre le dispositif, être acteurs d'actions du Tapis volant.

Le Jeu du Tapis volant se présente comme une interface. Il permet d'approcher et de connaître les langues vivantes par le biais de discussions autour de nombreux sujets du quotidien : histoires vécues, expressions personnelles et interpersonnelles, récits liés à une culture,...

La traduction est un terrain d'élaboration partagée. Elle met en lumière les expériences et les points communs de chacun. Elle permet de créer des analogies à partir des différentes cultures.

Le dispositif montre comment les langues évoluent, absorbent des mots d'autres langues et les adaptent. Il devient un observatoire des usages, des évolutions, des métissages.

Cohérence entre le dispositif actuel et le kit multimédia à créer

Action participative, collaborative, création d'un réseau social, création de contenus partagés, dimension citoyenne... Le Jeu du Tapis Volant s'inscrit bien dans l'époque du web qui facilite la dimension d'échanges et de relations humaines, qu'il s'agisse des premiers chats et IRC jusqu'au web 2.0, aux blogs, et aux wiki....

D'ailleurs, on pourrait tisser une analogie entre le jeu du Tapis Volant et un wiki, système de gestion de contenu de site web dont les pages sont librement modifiables par tous les visiteurs ayant un compte utilisateur.

Le kit multimédia est le prolongement numérique du Jeu du Tapis Volant.

C'est un outil qui permet de consulter les cartes existantes, de stimuler la création de nouvelles cartes, de constituer une audiothèque des phrases créées et dites par leur créateur. Il sera aussi un espace de traduction ludique et de discussion en ligne sur la traduction, sur les langues. Il permettra l'évolution du jeu, par sa dématérialisation et la souplesse de son utilisation. Ainsi les artistes de Name diffusion pourront voyager sans avoir à apporter le jeu matériel, ils pourront aussi créer de nouvelles modalités de jeu, ouvrir cet espace à d'autres artistes.

Le prolongement numérique du Tapis Volant permettra d'élargir le réseau social existant en ajoutant aux relations réelles des participations virtuelles via le web

Intérêt de l'utilisation du numérique et de la mise en réseau du dispositif du Tapis Volant pour le grand public

Le kit multimédia est un prolongement numérique du Jeu du Tapis Volant. C'est un outil d'immersion dans le jeu et les langues qui y sont répertoriées. Les technologies du numérique et des réseaux permettent par sa dématérialisation, de lui donner plus de mobilité, et de maniabilité.

Préservation : archivage en ligne de l'intégralité du jeu (environ 500 cartes qui composent une centaine de "familles" comprenant des séquences de 3 à 10 cartes et près de 35 "cartes événements")

Visibilité : à tout moment on peut consulter l'ensemble de la collection dans sa forme la plus actualisée.

Simplicité et accessibilité : consulter les cartes existantes.

Le site permet de naviguer dans la collection, en la consultant par mots-clés (par familles, par langues, par dessins, par mots...), en jouant avec les familles, en écoutant les enregistrements des expressions par les rédacteurs qui les ont écrites.

Interactivité : enrichissement de la collection en proposant de nouvelles traductions, éventuellement de nouvelles cartes, de nouvelles règles de jeu.

Mobilité : les artistes de Name Diffusion pourront voyager sans avoir à porter le jeu matériel. De plus, l'internet permet de démultiplier les possibilités de création de cartes et de contacts. Celles-là sont faites généralement lors d'activités encadrées par les artistes ou des personnes qu'ils auront formées mais pourront aussi être proposées par des internautes accédant directement au site et mises en ligne après validation.

Médiation et participation : le site pourra remplacer la plupart du temps les cartes physiques qui sont moins malléables et très fragiles. En effet, dans la version actuelle, chaque carte mesure 40 x 53 cm et ont été contrecollées à la main sur du carton. Le jeu du Tapis volant pourra ainsi voyager et être manipulé en quasi-simultanéité dans différents endroits de la planète. Les activités seront encadrées par les artistes ou par des personnes qu'ils auront formées.

Intérêt pour les chercheurs

Le Jeu du Tapis Volant devient un outil mis au service de linguistes, de traducteurs. Il est directement accessible en ligne.

Il devient un dictionnaire vivant et sonore de toutes les expressions linguistiques.

L'espace traduction sera proposé aux chercheurs linguistes comme terrain interactif d'expression, de rencontre et d'expérimentation.

La pratique de la traduction d'une langue à une autre est une création artistique de renouvellement de sens, au-delà de la simple communication.

L'espace mystérieux de non-coïncidence entre les langues et parfois « l'impossibilité de la traduction » est un laboratoire de création poétique et d'élargissement de la langue au-delà des mots. Ceci s'observe dans la traduction littérale qui est tout d'abord pratiquée. C'est par le regard de l'autre langue que nous explorons et comprenons la nôtre. Ainsi s'installe dans notre conscience l'importance de toutes les langues. Elles forment toutes ensemble le sens profond du monde, dans lequel chaque langue est indispensable à l'autre.

Projet pour le kit multimédia

L'équipement du kit:

- une tablette graphique sans fil ;
- Une unité centrale reliée à l'internet ;
- Connectique 3G et wifi ;
- Logiciel d'infographie ;
- Serveur avec base de données ;
- Script de transfert de données automatique vers serveur et mise en ligne immédiate ;
- un microphone permettant une prise de son de qualité ;
- une webcam ;
- une mallette de rangement ergonomique (flightcase), adaptée aux déplacements (métro, voiture, train, avion), et se déployant en espace d'isolation acoustique pour les enregistrements audios.

Le fonctionnement du kit :

Le kit multimédia accompagne les artistes *de Name diffusion, une forme de la rencontre* dans les séances de jeu et ateliers, et dans le Café des langues / Tapis volant.

Le site offre l'intégralité des cartes qui ont été créées pour le Jeu du Tapis Volant et des fragments de l'archive sonore.

Il devient une plate-forme de discussion internationale

Fonctionnalités

Création de nouvelles cartes :

La personne qui crée une carte écrit sa phrase sur la tablette graphique et les enregistre. Un script a été programmé pour envoyer les fichiers image et son sur la base de données où ils vont se mettre en page et en ligne automatiquement (en choisissant la langue).

Aussitôt mise en ligne la carte sera accessible dans l'espace traduction.

Espace traduction :

Accompagnés par des chercheurs, le collectif Name Diffusion gère cet espace traduction, auquel des traducteurs internationaux collaborant au projet ont accès pour proposer différentes traductions des phrases enregistrées ouvrant une agora d'interprétation des langues.

Fonctions d'enregistrement audio :

Le créateur d'une carte s'enregistre lisant cette carte. Il met son nom ou pseudo, le nom de la langue, sa provenance. On crée un répertoire audio avec les phrases collectées, qui deviennent des échantillons référents pour le bon usage des langues.

Possibilités d'introduire la visioconférence

Écriture, Production, Diffusion

Le kit multimédia sera développé en partenariat avec Synesthésie et sera directement accessible en se connectant sur le Centre d'art virtuel de Synesthésie (<http://cav.synesthesie.com/>).

Des partenariats sont en cours d'élaboration : Conseil général du 93 dans le cadre du programme Art et Culture au Collège ou résidence, DGLF, Université d'Orléans, etc.

3) Enjeux esthétiques

Repères

Sous l'impulsion de l'artiste Marion Baruch, le collectif est né au début des années 90, et a très vite pris part à des expositions prestigieuses : Art/Basel, Gröningen museum, Contemporary art center de Copenhagen...

Les années 90 ont constitué une période où les arts plastiques s'affranchissant du poids de l'histoire, abordaient, par la mise en œuvre de la fiction d'artiste-entrepreneur, la nature des relations (esthétiques et économiques) de l'art à son public, et du principe socialitaire de l'art. Pour cette génération, l'ouvrage de Nicolas Bourriaud fut considéré comme emblématique. Il y disait : « *Le temps de l'homme nouveau, des manifestes futurisants, des appels à un monde meilleur clés en main, est bel et bien révolu : l'utopie se vit aujourd'hui au quotidien subjectif, dans le temps réel des expérimentations concrètes et délibérément fragmentaires. L'œuvre d'art se présente comme un interstice social à l'intérieur de laquelle ces expériences, ces nouvelles « possibilités de vie » s'avèrent possibles.* »¹

En 2005, Myriam Rambach et Arben Iljazi, eux aussi engagés dans une recherche d'un « art de la recherche sensible et du partage d'expérience » (Jacques Rancière) et ayant déjà collaboré avec Marion Baruch pour d'autres projets, ont rejoint le projet. Le collectif s'est renommé *Name Diffusion, une forme de la rencontre* pour mettre en place le processus du Tapis volant.

L'ambition du Collectif n'est pas l'acte de représentation et de fabrication d'objets commercialisables. L'idée de processus est centrale pour eux. Ainsi, le Tapis volant est pensé comme un continuum d'actions et d'événements autour d'une « trame »² qui s'enrichit et se valorise de jour en jour.

La question de la valeur de cette forme artistique est souvent débattue. Ainsi, écrit Stephen Wright : « La substitution d'une *valeur-activité* à une *valeur-production* permet d'emprunter aux techniques sociales, aux protocoles de coopération, à la cartographie, à la géopolitique, à l'enquête, aux bases de données, à l'entreprise, à l'activisme etc. (...) On est devant un double statut ontologique car il s'agit de pratiques relevant de l'art tout en ayant une valeur d'usage propre à un autre champ. »³

Le collectif se produit dans une diversité de situations et d'actions qui débordent les formats habituellement établis de l'art contemporain. Ils ont notamment travaillé sur le potentiel de médiation que développe le Jeu qu'ils ont inventé. Quand l'art rejoint le politique ? Certes mais dans le respect d'un certain protocole.

« (...) On peut dire que la médiation est le propre de l'art, écrit Pascal Nicolas Le Strat, et qu'elle en élargit sa proposition car elle contribue, en particulier, à faire du public de l'art un partenaire en propre de la création. L'art ne s'arrête plus à l'œuvre représentée ou exposée, pas plus qu'il ne se rassemble exclusivement dans la figure emblématique du sujet créateur ; il s'élargit et se réalise à partir et à travers toute une économie intersubjective. C'est ici que l'art renoue avec la question du politique, par sa capacité à créer de nouveaux agencements et de nouvelles territorialités de vie, à l'encontre des formes vides et envahissantes que nous lèguent le marché et les différentes institutions, en rupture avec de telles socialités seulement utilitaires, souvent désincarnées. À ce titre, il fonctionne bien comme laboratoire politique. »⁴

¹ Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, 1998, Dijon, Les presses du réel.

² cf l'exposition *Le trame di Penelope* (2007-2008), Musée d'art moderne de Gallarate (Italie) à laquelle participait Name Diffusion

³ Wright Stephen, introduction au colloque international *L'art est l'entreprise*, co-présenté par le Centre d'Etude et de Recherche en Arts Plastiques et la Biennale de Paris, Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, octobre 2

⁴ Nicolas Le Strat Pascal, <http://www.le-commun.fr/>.

Un dispositif d'innovation

Le protocole du Jeu du Tapis volant permet d'aborder les usagers en tant qu'acteurs des espaces dans lesquels ont lieu les rencontres en respectant leurs rythmes et leurs relations aux contextes. Le Tapis volant fonctionne comme un vecteur de libération de parole, d'échanges interculturels, de prise de conscience de la richesse des différences et du potentiel de créativité de chacun.

Le Tapis volant a inventé de nouveaux protocoles de coopération entre les personnes présentes aux séances chacune étant considérée comme partenaire du projet. Certains de ces partenaires ont décidé de créer à leur tour une structure amie, la *Société du Tapis volant*, qui est conviée à chaque événement pendant lesquels elle s'enrichit de nouveaux membres.

L'intérêt de cet ambitieux « dispositif » s'est révélé porteur d'une richesse extraordinaire, engageant des avancées spécifiques sur de nombreux terrains : notamment plastiques, littéraires, scénographiques, sociétaux, scientifiques.

- Le principe même de dispositif permet de ne pas atteindre de forme finie et de garder la possibilité de se développer tout en restant dans un même protocole, clairement défini ;
- Par leur présence permanente et leur disponibilité à écouter et à échanger, les artistes-deviennent des vecteurs pour la création des cartes, et des acteurs qui organisent, médiatisent et valorisent les rencontres à partir de ces cartes. Les participants, ou co-acteurs, se retrouvent au sein de La *Société du Tapis volant* ;
- À chaque séance, corps et cartes se reterritorialisent en épousant les contextes et agencements des nouveaux espaces qui accueillent le jeu. Les langages des cartes et les langages des corps se rencontrent créent de nouvelles syntaxes et de nouvelles formes de socialité ;
- Les cartes sont le médium par lequel transitent l'informationnel, l'émotionnel, le vécu, le culturel, l'intersubjectif. Le lecteur les décrypte lentement et dans tous les sens ;
- Leur forme surdimensionnée permet une mise en relation puissante avec les corps, elles sont l'incarnation de leurs auteurs, absents ou présents, qu'elles personnifient ;
- La scénographie (sans spectateurs puisque tout le monde est acteur) repose sur la reprise de protocoles déjà établis ou se crée par l'improvisation de nouveaux modes d'activation de ces cartes ;
- La dimension plastique des langues est au cœur du projet. Chaque carte recèle des informations, toujours les mêmes, qui sont synthétisées de façon ludique grâce à la forme carte : document source calligraphié, traduction phonétique littérale et traduction littéraire ;
- La pratique de la traduction d'une langue à une autre est entendue comme un acte de création littéraire, et non comme une fonction pratique qui consiste à traduire un message. *« C'est une création artistique de renouvellement de sens, écrit le collectif. L'espace mystérieux de non-coïncidence entre les langues et parfois l'impossibilité même de la traduction est un laboratoire de création poétique et d'élargissement de la langue au-delà des mots. Ceci s'observe dans la traduction littérale qui est tout d'abord pratiquée. C'est par le regard de l'autre langue que nous explorons et comprenons la nôtre. ainsi s'installe dans notre conscience l'importance de toutes les langues. Elles forment toutes ensemble le sens profond du monde, dans lequel chaque langue est indispensable à l'autre. »*