



www.ichim.org

Les institutions culturelles et le numérique
Cultural institutions and digital technology

École du Louvre
8 - 12 septembre 2003

**« CYBER EXPO », UNE METAPHORE
COLOMBIENNE**

Jacques Willemont - Université de Strasbourg

« Acte publié avec le soutien de la Mission Recherche et Technologies
du Ministère de la Culture et de la Communication »

Résumé

L'analyse des pratiques sociales et éducatives des nouvelles technologies de communication et d'information, opérée depuis près de sept années dans le cadre de l'Université Marc Bloch de Strasbourg, permet d'observer que les programmes multimédias créés depuis plus de quinze années, répondent très rarement aux besoins des utilisateurs. La découverte reste linéaire bien que leurs auteurs fassent référence en permanence aux notions d'interactivité, de parcours intuitif, etc.

L'arborescence, par exemple, constitue une proposition de découverte semblable à celle qu'offre la carte routière, arborescence qui évoque de grands arbres gris sur les branches desquels sont accrochés des « informations », des « documents », des « inventions de la Renaissance » ou « Cent tableaux », caractéristiques de la plupart des programmes multimédias édités jusqu'à présent.

A l'opposé, pour l'auteur de ces lignes, la navigation doit s'envisager comme une aventure semblable à celle de Christophe Colomb. Parti à la recherche d'un monde qu'il croyait connu, l'explorateur découvre un « Nouveau monde », inattendu.

En continuant la métaphore colombienne, il est possible de comparer la navigation multimédia à celle, maritime, dont les routes virtuelles, évanescentes, se parcourent, les sens en éveil, en interprétant chaque signe, chaque sollicitation, afin de trouver ou retrouver son cap. Celui du savoir, qui permet de maîtriser la galaxie d'informations et d'images que notre société produit.

La maquette du projet « Cyber-expo » lancé depuis quelques années, constitue un premier exemple de cette démarche ⁽¹⁾.

Abstract

Analysis of the social and educational uses of the new communication and information technologies, carried out over almost seven years at the Marc Bloch University in Strasbourg, reveals that multimedia programmes designed over the last fifteen or so years rarely meet the needs of users. Discovery remains linear, although designers

¹ Dans le début de cet article, des emprunts sont effectués à « La conception et l'écriture du scénario », Estrella Rojas et Jacques Willemont, 1995.

constantly refer to notions of interactivity, intuitive pathways, etc.

A tree structure, for example, offers a discovery route similar to that offered by a road map; it is a tree-like network of large grey branches upon which “information”, “documents”, “Renaissance inventions” or “One hundred paintings” are attached, characteristic of most of the multimedia programmes designed up till now.

For the writer of these lines, however, navigation should be envisaged as an adventure rather like that of Christopher Columbus. Having set off to find a world he thought he knew, the explorer discovered a “New world”, something quite unexpected.

To continue the Columbus metaphor, multimedia navigation can be compared with maritime navigation. There are virtual evanescent routes to be travelled, with senses alert, interpreting each sign and each request until you find or reach your goal, namely that of knowledge that enables you to master the galaxy of information and pictures that our society produces.

The model of the “Cyber-expo” project, launched a few years ago, is an initial example of this approach.

Il y a bientôt 20 ans

Il y a bientôt 20 ans que j’ai abandonné le cinéma que je pratiquais correctement ⁽²⁾ pour me tourner vers ces nouveaux supports que l’industrie mettait à la disposition des archivistes, des documentalistes et, finalement, des auteurs.

C’est avec plaisir que je vis apparaître dans les premiers temps des « œuvres », c’est à dire quelque chose qui exprime la personnalité d’un artiste, de quelqu’un pour lequel l’effort principal de réalisation ne porte pas seulement sur le choix des contenus – sur ce que l’on montre – mais sur la démarche – sur la manière de le montrer.

Je cite avec plaisir quelques réalisations porteuses de promesses comme « Quatorze contre un » une fiction de Philippe Mari, un policier interactif réalisé par une équipe de Salt Lake City, un documentaire interactif sur les Châteaux de la Loire commandité par Jacques

² *Scénariste, cinéaste, ethnologue. Réalisateur, opérateur ou producteur avec Liane Willemont de plus de 50 films de long, moyen et court métrage ; ses films ont été diffusés dans 20 pays dans le monde. Concepteur et réalisateur de 22 programmes multimédias interactifs depuis 1984. Enseigne à l’université Marc Bloch de Strasbourg et dans plusieurs formations multimédias.*

Lang et produit par Oda, une découverte intuitive de Vienne, conçue et réalisée par Titus Lieber ⁽³⁾.

Ces quatre programmes avaient, à mon avis, demandé beaucoup plus d'imagination créatrice et de talent que les cent premiers films des opérateurs Lumière dont la principale qualité est d'avoir enregistré un évènement, du plus modeste au plus extraordinaire, dans sa durée propre : qu'il s'agisse de la sortie des usines Lumière à Lyon , de l'entrée d'un train en gare de la Ciotat, d'une baignade en mer, d'une partie d'écarté, d'un bocal de poissons rouges puis, plus tard, d'une vue de la place Saint-Marc à Venise ou du couronnement du tsar Nicolas II.

Les premiers auteurs multimédias avaient compris que ce n'est pas le contenu, mais les dispositifs scénaristiques qui font l'œuvre. Ce n'est pas parce que Monet a peint des nénuphars sur un étang qu'il est un grand peintre. Si nous sommes frappés par la puissance fabuleuse de sa peinture, c'est parce que Monet avait une « manière » personnelle de peindre les nénuphars. La vision de l'artiste importe plus que l'objet de cette vision.

Le monde du multimédia avait pris conscience qu'il existe une écriture propre au multimédia, mais très vite, les éditeurs et les producteurs ont eu tendance à se satisfaire des juxtapositions de documents, favorisées par le recours systématique aux systèmes auteurs et, d'une manière générale, les programmes qui ont été réalisés ne furent que la transposition de concepts nés dans l'écriture littéraire de type documentaire ou romanesque, et dans l'informatique de gestion documentaire.

A l'opposé, il y a un siècle, le cinématographe des frères Lumière allait connaître en vingt ans une mutation considérable dont deux films témoignent, « La voyage dans la lune » de Georges Méliès en 1901 et « Naissance d'une nation » de David Wark Griffith, en 1915. Pendant cette courte période, les cinéastes avaient maîtrisé la technique, puis le cadrage dynamique, puis le montage. Nous savons ce qui en est advenu. Cette évolution fantastique permettra à Alexandre Astruc de dire «Écrire pour le cinéma, écrire des films,

³ On peut également citer le « Lascaux » (programme multi-supports comportant un vidéodisque, une borne interactive, une cassette vidéo qui est toujours diffusée et un documentaire de deux heures sur l'art pariétal), dirigé par l'auteur du texte, entre 1986 et 1988.

c'est écrire avec le vocabulaire le plus riche qu'aucun artiste ait eu jusqu'ici à sa disposition, c'est écrire avec la pâte du monde.»

Bilan

Vingt ans après les débuts de la vidéo interactive et du multimédia, la création est sinistrée. Que s'est-il passé ? Les producteurs ont pris à la lettre les définitions fonctionnalistes du multimédia, à savoir que l'écriture multimédia consiste à agencer des images fixes ou animées qui montrent quelque chose, des sons qui font entendre, des textes qui donnent à lire, à l'aide d'un logiciel qui facilite la circulation de l'utilisateur dans cet assemblage plus ou moins hétéroclite de données images, sons et textes.

Obtenir l'image de La Joconde en cliquant dans un index sur le mot « Joconde » relève d'une activité documentaire maîtrisée depuis plus de 30 ans. Que le « tout numérique » ait remplacé les microfiches dont la consultation était, dès cette époque, assistée par les cartes perforées des ordinateurs, ne change rien en terme de création.

Certes, avec Internet, j'ai pu trouver en moins de vingt minutes avec l'aide de Google, en interrogeant une vingtaine de sites, une trentaine d'œuvres de Piero de Cosimo, accompagnées d'un texte descriptif et, parfois, de liens avec d'autres bases de données d'informations.

Des informations ? Internet en fournit par milliards. Malgré cela, il faut préciser que je n'ai pas trouvé la reproduction de la peinture sur la création du monde que je recherchais - et que j'ai trouvée dans une bibliothèque classique -, ni la référence du musée où elle se trouvait. Souvent même, ce sont les mêmes œuvres qui sont reproduites d'un site à l'autre. Quant aux analyses, elles sont anonymes, « accouchées sous X ». Le meilleur moyen d'être assuré qu'on ne viendra jamais vous demander des comptes.

Alors que pour tout programme - qu'il soit un jeu vidéo, une fiction ou un documentaire - il faut aborder la question sous un angle plus large et utiliser les constituants de l'écriture multimédia de manière à ce que leur agencement au sein du programme insuffle un sens

aux images, aux sons et aux actions, afin que, finalement, ce sens provoque intérêt, plaisir et émotion.

En effet, il n'est pas possible de fonder cette écriture « qui se cherche » sur des objectifs aussi réducteurs que celui qui consiste à obtenir une information lors de la consultation d'un cédérom ou d'Internet.

Pour conclure ce chapitre, il peut être intéressant de s'interroger sur l'intérêt du ludo-éducatif. Peut-on apprendre en s'amusant ?

L'équipe de recherche que j'anime a analysé l'usage qui était fait dans les familles ou à l'école de plusieurs programmes dits ludo-éducatifs qui existent sur le marché et qui ont l'ambition de permettre aux jeunes d'apprendre en s'amusant.

Les observations effectuées par ce groupe sont peu encourageantes. Le programme qui connaît le plus grand succès commercial est très peu motivant. Son aspect « enseignement à l'ancienne » (fais tes devoirs et tu auras le droit de t'amuser ensuite) est quelque peu rébarbatif. Mais il plaît aux parents, d'autant plus qu'il n'y avait rien d'autre jusqu'ici.

Une nouvelle série, disponible depuis peu, propose des jeux dans lesquels les enfants sont conduits à réviser certaines connaissances de base. Le jeu n'est pas très enthousiasmant et les exercices sont un peu superficiels. Dans les deux cas, il s'agit de « devoirs de vacances » plus fastidieux que les bons livres de vacances qui sont aujourd'hui édités. Pour nous, on n'apprend pas en s'amusant. Point de vue partagé par les enseignants qui se sont laissés tenter par ces programmes.

Apprendre toute sa vie

Dans le domaine de l'éducation, par exemple, les pouvoirs publics et les hommes politiques évoquent avec complaisance (4) cette « formation tout au long d'une vie » (5),

⁴ Lionel Jospin l'avait même introduit dans son programme lors des dernières présidentielles.

⁵ Elle est recommandée par le Conseil de l'Europe depuis plus de dix ans

qui devrait permettre au public le plus large de mieux maîtriser son avenir dans un monde en rapide mutation. Pour atteindre cet objectif, il ne suffit pas d'apprendre à utiliser un ordinateur et une langue étrangère, il faut aussi s'ouvrir au monde, le comprendre, en saisir la complexité.

L'Etat et l'Europe financent des milliers de formations destinées à ceux qui ont quitté le système éducatif depuis plusieurs années. Qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme dotés d'un Brevet professionnel, d'un Bac ou d'une Licence, il importe que leur démarche personnelle d'acquisitions de nouvelles compétences professionnelles, soit accompagnée par une approche culturelle globale.

Pour atteindre cet objectif, il serait légitime d'emprunter en priorité les chemins qui conduisent aux espaces culturels et patrimoniaux (bibliothèques, théâtres, musées, monuments, ...).

Malheureusement, la confrontation avec le livre, l'œuvre ou l'objet, n'a pas souvent lieu et, lorsqu'elle se produit, elle ne provoque pas toujours l'attention que l'on pourrait en attendre.

L'absence de repères, qui explique cette indifférence et insensibilité totale ou relative, caractérise en général ceux qui sont restés éloignés des lieux d'éducation et de culture pour des raisons sociales, économiques, voire géographiques ; elle entretient un certain ressentiment à l'égard d'un système éducatif qui ne leur a pas donné tout ce qu'ils pouvaient en espérer : ils demeurent à tout jamais des « frustrés du savoir ».

Pour ce public – finalement majoritaire – il faut renouer avec les notions de désir et de plaisir, et lui offrir le moyen d'acquérir ces connaissances fondamentales qui éclairent une vie.

Comprendre l'origine de la féodalité, donc des classes sociales en France, est aussi important que de savoir monter un va-et-vient en électricité. La discernement dans le domaine des O.G.M. doit aller de paire avec la maîtrise de la comptabilité analytique. La capacité d'éprouver de l'intérêt, du plaisir, et même de l'émotion face à une œuvre

artistique constitue un objectif aussi essentiel que celle qui permet de diriger une machine à commandes numériques.

Malheureusement, comme nous l'avons écrit dans l'en-tête, l'analyse des pratiques sociales et éducatives des nouvelles technologies de communication et d'information, opérée depuis près de sept années dans le cadre de l'Université Marc Bloch de Strasbourg, me permet d'observer que les programmes multimédias créés depuis plus de quinze années, répondent très rarement aux besoins des utilisateurs. La découverte reste linéaire bien que leurs auteurs fassent référence en permanence aux notions d'interactivité, de parcours intuitif, etc.

L'arborescence qui caractérise 95 % des programmes interactifs, par exemple, constitue une proposition de découverte semblable à celle qu'offre la carte routière où on a seulement le choix, à chaque carrefour, entre deux ou plusieurs « routes ». A l'opposé, pour l'auteur de ces lignes, la navigation doit s'envisager comme une aventure semblable à celle de Christophe Colomb. Parti à la recherche d'un monde qu'il croyait connu, l'explorateur découvre un « Nouveau monde », inattendu.

En continuant la métaphore colombienne, il est possible de comparer la navigation multimédia à celle, maritime, dont les routes virtuelles, évanescentes, se parcourent, les sens en éveil, en interprétant chaque signe, chaque sollicitation, afin de trouver ou retrouver son cap. Celui du savoir qui permet de maîtriser la galaxie d'informations et d'images que notre société produit.

Plusieurs projets, dont certains ont été conçus dès 1991, constituent des exemples de cette démarche.

Quantité et qualité des informations ⁽⁶⁾

Qualité et quantité : voici les deux maîtres mots de toute démarche éducative. C'est ce que tente de réaliser depuis plus de 12 ans l'équipe qui a conçu en 1995 le projet « Cyber-

⁶ *L'intervention orale à ICHIM 03 commencera plus particulièrement à cet endroit.*

expo ». Celui-ci est le fruit d'une longue maturation, dont les étapes ont nom « Encyclopédie archéologique de l'Europe » en 1991 (devenue en 1998 « Depuis 400 siècles l'Europe »), « Axel », « Babel-Net », etc.

Présentons rapidement le projet archéologique, parce qu'il a l'avantage d'exister et de rendre crédible l'ensemble du projet « Cyber-expo ». « Depuis 400 siècles l'Europe », programme multi-cibles et multi-supports, constitue un projet d'édition multimédia sur Internet et sur supports optiques, qui vise à créer en quatre ou cinq ans, une collection unique de titres sur le patrimoine culturel de l'Europe. Les points forts de ce projet : la qualité et le volume exceptionnels de ses contenus, l'homogénéité éditoriale assurée par la création de plusieurs moteurs informatiques (7), l'ergonomie visuelle et gestuelle. La base documentaire du premier programme (8) – « Lascaux » - comporte plus de 10.000 documents textuels, visuels et sonores. Elle a été constituée à partir des contributions de près de cent spécialistes européens et contrôlée par dix huit conseillers scientifiques issus des institutions parmi les plus prestigieuses d'Europe. Ce premier titre sera disponible au début de l'année 2004.

Si la quantité d'informations obtenue directement dans le programme de base, sur support optique et sur Internet, est importante, elle ne peut en rien constituer un objectif pédagogique : quel intérêt présente, pour 98 % de la population, la consultation approfondie d'une base de données ?

Celle-ci ne peut constituer qu'un objectif ultime pour un utilisateur dont la curiosité a d'abord été sollicitée, puis l'intérêt encouragé, enfin la passion attisée. Il s'agit d'un long processus qui demande de la modestie de la part des concepteurs : accepter de tenir des discours rudimentaires sur un sujet avant de proposer les analyses les plus fines, sachant que ces niveaux ne sont pas hiérarchisés.

Ainsi, le premier titre – « Lascaux – l'Europe des grottes ornées » - propose de manière classique une visite de la grotte de Lascaux. Le guide entraîne alors l'utilisateur pendant quelque 52 minutes, dans les sept salles de la grotte. Comme avec un DVD vidéo, il est

⁷ Développés en C++.

⁸ Par « programme », entendre « programme multimédia interactif » ; s'il s'agit du logiciel, nous précisons toujours « programme informatique » ou « logiciel ».

possible d'avancer ou de reculer au sein d'une même salle ou, éventuellement, de changer de salle.

Il est possible d'interrompre la visite à tout moment, au touchant le clavier ou la souris. Alors, l'utilisateur accède à une série d'informations contextuelles concernant l'image affichée (image de droite). Parmi ces informations, l'écran documentaire fournit :

- la situation de la figure dans la salle
- la position de la figure dans la frise à laquelle elle est intégrée (on peut naviguer dans cette frise et découvrir les reproductions des différentes figures qui sont schématisées)
- l'échelle
- la description de l'image et son copyright en cliquant sur la touche « Figure » dans le menu de la colonne de gauche.

Noter qu'il est possible de relancer la visite en cliquant sur la flèche et l'image située en bas à gauche de l'écran ou d'accéder à la photothèque et aux rubriques « En savoir + » dans le menu de la colonne de gauche.

Disons pour résumer que chacune des images réunies dans la photothèque sur Lascaux est accessible de quatre manières différentes :

- les 24 grandes figures de Lascaux
- les animaux et les signes
- accès direct aux figures selon leur position dans la grotte
- archives : découverte, travaux scientifiques, objets de Lascaux, bibliographie.

Les rubriques les plus innovantes sont celles qui sont réunies sous le titre « En savoir + ». Il s'agit d'un exposé qui intègre au fil de son développement, différentes questions qui permettent de valider les connaissances acquises.

Par exemple, dans la rubrique « Les styles », l'utilisateur doit tenter de situer chronologiquement l'un des rhinocéros de Chauvet, en déplaçant son image sur le schéma proposé autrefois par André Leroi-Gourhan.

Lorsque, enfin, l'utilisateur aura placé le rhinocéros sur le titre « Aurignacien » après avoir tenté vainement « Magdalénien », « Solutréen » et « Gravettien », il entendra son médiateur lui dire : En effet, ces Rhinocéros remontent à l'Aurignacien. Maintenant, si vous vous mettez à la place des préhistoriens, vous comprenez quelle fut leur stupeur d'apprendre que Chauvet datait de l'époque où Leroi-Gourhan plaçait des figures réputées « très abstraites et très gauches ».

Si l'utilisateur veut approfondir ses connaissances, il peut consulter le lexique qui a été créé spécialement pour ce programme ⁽⁹⁾ et consulter la Note d'information sur Chauvet.

Dans cette Note d'information figure une invitation à « En savoir encore + ». Elle propose :

- un accès direct au site du ministère de la Culture sur Chauvet
- un accès direct au site « Mini-atlas des grottes ornées »
- un accès au site de la DRAC Rhône-Alpes qui édite un journal en ligne sur le développement des travaux de recherche menés dans la grotte
- un accès au site du département de l'Ardèche qui crée une restitution de la grotte (qui restera fermée au public)
- un accès à de nombreux sites identifiés et analysés par les responsables scientifiques du projet

Dans le programme, il existe 15 rubriques « En savoir plus » ; chacune comporte en moyenne trente deux « Notes d'informations » et chaque « Note d'information » conduit à près de cinq liens existants ou créés par l'équipe de réalisation. Cela fait quelque 2.400 liens avec des pages d'information, des points de vue de spécialistes, des séquences de films, ...

L'ensemble de ces liens et des pages créées par les auteurs du projet seront réunies sur un site intitulé « Archeos.net ». D'autres sites verront le jour, comme celui consacré à « La découverte de Lascaux ». Des outils également, comme la base de données sur l'art

⁹ Il a demandé quatre mois de travail et a été contrôlé par Alain Roussot, préhistorien, ancien conservateur du musée d'Aquitaine. Il dispose déjà de plus de 1.000 entrées et devrait comporter près de 2.000 références dans quelques mois.

pariétal créée par notre équipe, mais qui sera géré par le Pôle international de la préhistoire ⁽¹⁰⁾. Un site sur l'art mobilier est également en projet.

Lorsque l'utilisateur, après 30 minutes, une heure, peut-être deux heures de consultation d'une seule rubrique, quitte celle-ci, il n'est évidemment pas question de lui donner une « note » ou de proférer un quelconque jugement sur son niveau de connaissance. Il ne s'agit pas d'un quiz. On ne joue pas : on travaille. On prend plaisir à apprendre, à comprendre. Il est ainsi possible de passer plus de 30 heures à découvrir tout ce qui importe de connaître sur la préhistoire de l'Europe. Et comme il y aura une dizaine de programmes de cette nature sur l'ensemble de l'histoire de l'Europe,

« Depuis 400 siècles, l'Europe » constitue un outil culturel destiné au grand public de par sa dimension multi-supports. Dans le même esprit, la série, réunissant une dizaine de titres, devrait participer à la mise en place d'un système éducatif européen global sur le patrimoine, destiné à tous les publics, mais plus particulièrement aux élèves des écoles (du primaire au lycée), aux étudiants (spécialistes et non-spécialistes) et même aux chercheurs.

A terme, le site www.archeos.net devrait devenir un Centre de référence sur le plan de la pédagogie dans le domaine de l'histoire de l'Europe.

Nous avons évoqué les notions de « Quantité et qualité des informations » ; il nous faut maintenant montrer comme s'effectue l'accès à cette information. Pour cela, deux logiciels sont en cours de développement. « Méta interactif et « Assistants »

Meta-interactif

« META-INTERACTIF » est un outil informatique qui permet de faire évoluer un programme multimédia (éducatif, de formation ou de fiction) selon le comportement de son utilisateur et les actions inconscientes sur la souris qui expriment son état

¹⁰ Installé aux Eyzies-de-Tayac, le P.I.P. est financé par l'Etat, la Région Aquitaine et le Département de la Dordogne.

psychologique ⁽¹¹⁾. Il vient d'être appliqué à un « court métrage interactif » intitulé « Axel ».

Dans « Axel », le spectateur tient le rôle d'un enfant maltraité : il est ainsi « vu » par les autres personnages fictifs : le père, la mère, la petite sœur, trois voisins, l'institutrice.

Non seulement Axel ne peut pas cacher ses émotions, mais le fait même qu'il tente de ne pas les laisser apparaître (en lâchant la souris, par exemple) est une réponse qui influe sur le déroulement de la situation.

Décider d'entrer dans le programme équivaut pour l'utilisateur à l'acceptation d'une sorte de caméra de surveillance braquée sur lui.

Dans une scénarisation des situations où le silence de l'utilisateur est interprété comme une provocation par le père de l'enfant maltraité (Axel), il n'est pas d'autre alternative que celle de répondre à la violence par la violence ou bien de ne pas exister.

Toutes les situations intermédiaires entre ces deux extrêmes ne sont que les crans d'un engrenage montant ou descendant.

Il n'y a donc pas dans ce projet d'autre message que celui qui va faire toucher du cœur et de l'esprit à l'utilisateur le drame de l'enfance maltraitée.

Le caractère innovant du projet a séduit le programme Média, la Région Poitou-Charente et le Département de la Charente qui ont fourni aux Auteurs Associés, les moyens financiers pour développer le projet en 2003.

L'ANVAR (agence nationale pour la valorisation de la recherche) contribue au développement du logiciel.

¹¹ Il ne s'agit pas, comme dans le cas des jeux vidéo d'adopter un « personnage » ou de coller à un type de comportement : le « portait-robot » de l'utilisateur se constitue au fur et à mesure du déroulement du programme..

Assistants

« ASSISTANTS » est un outil informatique qui accompagne META-INTERACTIF : il propose aux utilisateurs de tout programme multimédia éducatif, de formation ou de fiction, des aides automatisées et personnalisées, en fonction de leur comportement face au programme. De même que le pont est œuvre architecturale et voie de communication, l'image multimédia est en même temps véhicule d'informations et d'émotions, et invitation au voyage : les « assistants » incitent le spectateur-acteur à explorer les prolongements du scénario, à poursuivre ses investigations jusqu'au point le plus extrême, où l'image entière devient un lieu virtuel dans lequel il peut naviguer à sa guise.

Ce logiciel est en voie d'être appliqué dans « Babel-Net ». Il constituera le cœur du programme « Cyber-expo ».

« Babel-Net » est conçu pour encourager le public le plus large à apprendre ou à réapprendre les langues étrangères en utilisant les méthodes actives d'enseignement et les outils de communication Intranet et Internet.

Sa conception et sa structure sont le fruit d'une analyse approfondie des attentes des utilisateurs de programmes de langues et des dysfonctionnements méthodologiques et psychologiques des programmes multimédias censés répondre à cette attente.

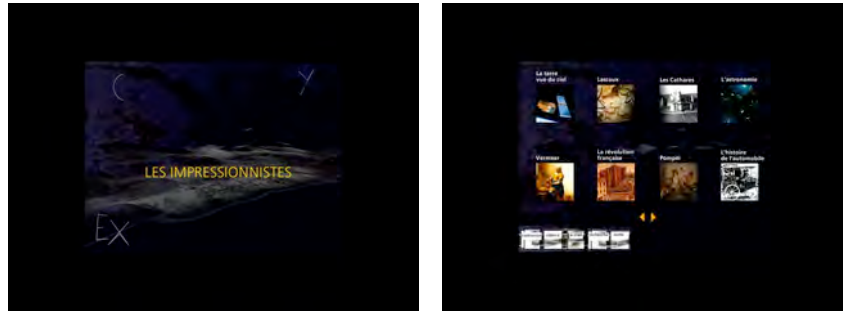
La série Babel-net, renouant avec la notion de plaisir, s'adresse à un large public et lui offre le moyen d'acquérir cette connaissance des langues.

Il s'agit d'un projet éducatif global : l'utilisateur n'est pas un simple consommateur de dialogues auxquels il participerait peu ou prou, mais un inter-acteur : s'appuyant sur une équipe d'interlocuteurs – réels ou virtuels – qu'il peut consulter de manière régulière ⁽¹²⁾, il est l'élément moteur de la constitution de dossiers thématiques que d'autres pourront découvrir, consulter et utiliser sur le Web Babel-net.

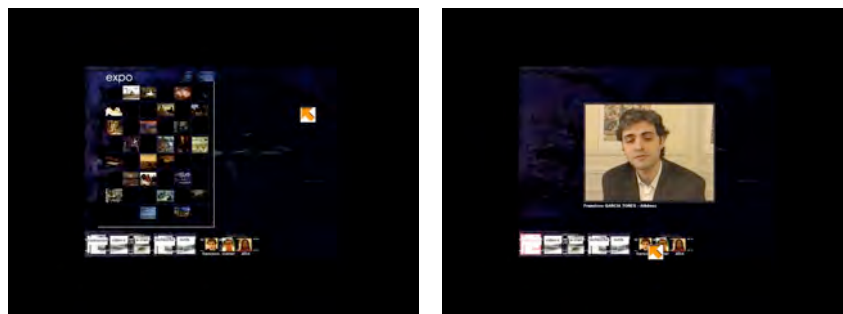
¹² Cela sera explicité dans « Cyber-expo ».

Ce projet est monté en partenariat avec des universités ou centres de formation allemands, hongrois, polonais.

Cyber-expo



Générique & Ecran principal



Plan de l'exposition & un des assistants qui est chargé des relations avec les spécialistes



Le directeur du Musée du Prado

Son objectif : inciter le public le plus large à découvrir ou redécouvrir le monde de l'art, de l'histoire et des sciences.

Certes, tous les responsables de musées, qu'ils soient techniques, historiques ou artistiques, partagent le même objectif et ils ont pu constater, comme l'équipe de

recherche que j'anime à Strasbourg, que les centaines de programmes multimédias créés pendant une dizaine d'années, n'ont pas contribué à faire évoluer le comportement du public (13). Aujourd'hui comme autrefois, il y a d'un côté ceux qui visitent régulièrement les musées, et les autres. Tous les autres. 90 % des étudiants de Deug en sciences sociales (14) ne sont pas en mesure de trouver dans l'histoire de leur pays et du monde, des éléments objectifs qui leur permettent d'analyser les situations auxquelles ils sont confrontés aujourd'hui (la guerre du Golfe en est un exemple). De même, une grande majorité ne peut pas développer un discours cohérent sur la formation de l'Himalaya (15), la reproduction assistée, la Résistance, les satellites, l'évolution de l'homme, ... Ils ont passé leur Bac, il y a deux ans. Ne parlons pas de l'art, et surtout pas de l'art moderne.

Cette lacune provient essentiellement ... du manque de connaissance des maîtres – et des parents - qui ne savent pas intéresser les jeunes sur des sujets aussi pointus. Tout le reste n'est que secondaire et peut être corrigé.

Récemment, j'ai rencontré au CNDP de Strasbourg une enseignante de 35 ans environ qui souhaitait m'aider à préparer un module multimédia sur l'art préhistorique, dans le cadre d'un « réseau préhistoire » que nous initions avec des musées, des parcs thématiques, des éducateurs.

Lorsque je lui présente la maquette du DVD Rom, elle entend le mot « artiste » répété à plusieurs occasions. A la fin de la présentation, elle se tourne vers moi et me demande « Vous dites que ce sont des artistes ? ». Je précise que je partage avec tous les préhistoriens, historiens de l'art et autres spécialistes que j'ai rencontrés la conviction qu'il s'agit bien d'art. Toutefois, sans se démonter, elle poursuit « Moi, j'explique aux enfants qu'il s'agit plutôt d'un chasseur qui s'est blessé et à qui on demande de décorer les grottes ». Le Directeur du CRDP présent, est consterné. Il reconnaît que cette jeune femme n'a reçu aucune formation depuis sa sortie de l'Université : « Il suffirait certainement qu'elle dispose d'une information de qualité pour qu'elle révise

¹³ *Il ne pouvait pas en être autrement et les personnes dont mes étudiants ont analysé le comportement le confirment : la plupart des cédéroms et des encyclopédies multimédias, n'offrent que des « boutons-événements » - je clique et j'obtiens une image, un son ou une vidéo - comme mode d'accès aux informations qu'ils contiennent. Cela explique certainement l'échec financier du multimédia culturel et éducatif, à quelques exceptions près.*

¹⁴ *Ce sondage, réalisé dans mon cours à l'Université de Strasbourg, n'a de valeur qu'indicative.*

¹⁵ *Très belle exposition au Muséum d'histoire naturelle.*

ses jugements hâtifs ». Je partage cet avis. Mais comment s'y prendre ? « Cyber-expo » constitue une tentative dans ce sens.

En premier lieu, l'utilisateur n'est jamais un consommateur d'images et de sons : il agit. Le scénario, très médiatisé, l'incite à créer une exposition sur le thème, puis le sujet de son choix. Cette exposition peut être locale – par impression sur papier – ou distante sur Internet.

L'utilisateur étant confronté à des sujets qu'il ne maîtrise généralement pas, ses « assistants » lui apportent immédiatement de la documentation et lui proposent surtout de le mettre en relation avec les plus grands spécialistes du domaine qui lui fournissent quelques conseils et la matière pour se lancer. Le logiciel « Méta-interactif » est en permanence en alerte. Il analyse le comportement de l'utilisateur et active si nécessaire les « assistants » virtuels. Ceux-ci rendent autant que possible crédibles les interventions d'historiens de l'art, de plasticiens, de juristes, de marchands de tableaux, ...

A la différence de nombreux programmes multimédias, « Cyber-expo » propose en effet une multiplicité de points de vue (16) sur les sujets abordés. Certains convergent, d'autres non. Ensemble, ils devraient laisser une empreinte durable dans le souvenir d'un utilisateur. Le point de vue unique rappelle l'école. La vie réelle est tout autre : conflits d'intérêts, passions, égoïsmes envahissent en permanence le champ de la transmission objective des connaissances.

C'est contre cette propension au discours figé que « Cyber-expo » veut lutter. Et là réside peut-être sa chance de réussite. Les découvertes, les rencontres, les coups de cœur que les parcours interactifs entraîneront chez l'inter-acteur, agiront comme des moments forts et volontaires d'enrichissement personnel, dont il gardera la mémoire toute sa vie.

Un dossier personnel constitué – et imprimé – tout au long de son parcours, lui servira d'aide-mémoire pour poursuivre ses recherches sur des thèmes qui, l'effort initial passé, lui rappelleront ses progrès dans tous les champs de connaissance qu'il aura abordés et qui contribueront à lui procurer un sentiment de confiance en lui-même. De tels programmes

¹⁶ Trop souvent, dans la littérature, le cinéma documentaire et le multimédia, un seul point de vue est proposé.

devraient inciter leurs utilisateurs à prendre leur vie en main, à aller plus loin sur les chemins de la connaissance, à en savoir +.

Pour certains – et ils sont nombreux – ce mode d’acquisition individuelle de nouvelles compétences leur permettra d’échapper à un système d’exclusion sociale qui est souvent dénoncé, mais rarement pris en compte. Les « frustrés du savoir » que nous évoquions plus haut sont légion. La désinvolture qu’ils affichent souvent n’a d’autre fonction que de dissimuler leur désarroi face à un monde qui leur échappe, parce qu’il est trop complexe. Le détour culturel qu’un grand patron demandait lors d’un séminaire sur la formation est nécessaire. Rien ne sert de jeter de nouvelles graines sur un sol qui n’est pas fertile. La culture est le meilleur fertilisant connu à ce jour.