

L'espace interactif 3D temps réel de l'exposition « Hip-Hop, art de rue, art de scène »

Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée
Marseille, juin-octobre 2005

Né dans les années 1970, au sein des ghettos américains, le hip-hop constitue un mouvement social et culturel, aux composantes artistiques multiples. Ses formes d'expression vont de la danse aux graffs, en passant par la musique et la poésie.

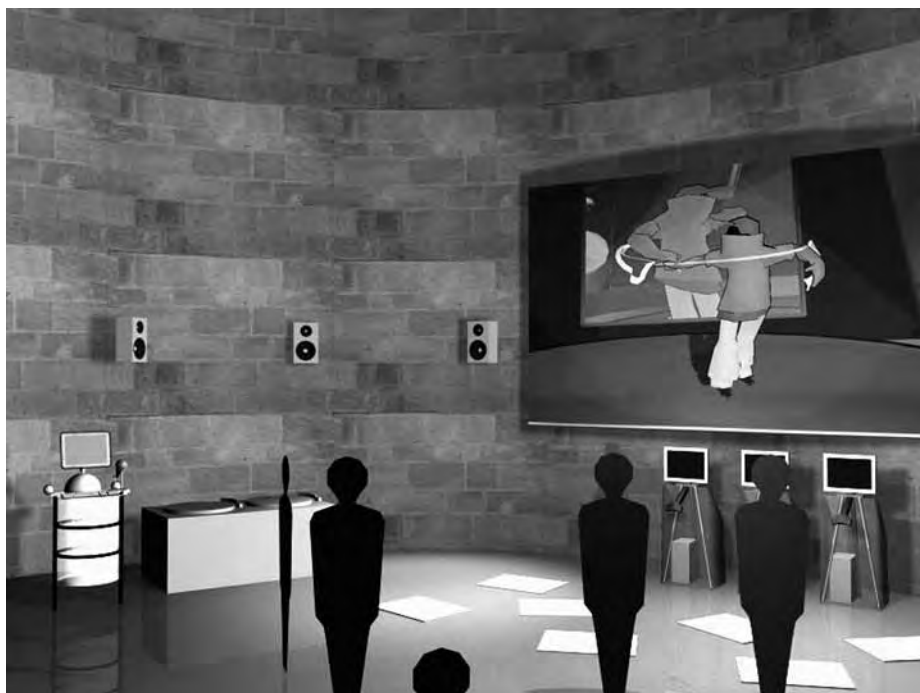
En France, le hip-hop a pris son essor, dans les années 1980, en investissant d'abord la rue comme espace d'apprentissage et de création et en s'imposant comme une nouvelle culture urbaine.

Progressivement, il est aussi devenu un « art de scène », grâce aux discothèques, aux films, aux émissions de radio et de télévision, aux spectacles qui ont assuré sa diffusion.

La place occupée par le hip-hop dans l'art populaire d'aujourd'hui a conduit le musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MCEM) à s'y intéresser en soutenant les travaux de recherche menés par Claire Calogirou, sociologue et chercheuse CNRS au Centre d'ethnologie française, et à acquérir des objets emblématiques de ce mouvement.

Ce n'est donc pas un hasard si l'exposition « hip-hop, art de rue, art de scène », fait partie des premières manifestations de préfiguration du MCEM qui ouvrira ses portes en 2010 à Marseille.

Présentée du 17 juin au 3 octobre 2005, cette exposition a relu l'histoire du hip-hop à travers des textes, des films, des objets, des affiches, des disques, des vêtements et un espace multimédia interactif qui occupait le quart de la surface de l'exposition. Produite avec le soutien de la mission de la recherche et de la technologie et du DICREAM¹, l'installation multimédia a



<http://hiphoponline.fr>

permis à chaque visiteur intéressé de composer sa propre musique, en combinant des phrases musicales proposées par un DJ professionnel et en les mixant sur des platines avec sa propre voix préalablement enregistrée.

Des tapis tactiles posés au sol offraient d'autres possibilités de mixage sonore, déclenché par les mouvements des pieds des visiteurs. Ces capteurs permettaient également d'agir sur l'ambiance lumineuse de l'espace, en modulant l'intensité d'un jeu de projecteurs.

C'est dans cet environnement, sonore et festif, que s'est déroulé le concours de danse hip-hop entre trois danseurs virtuels 3D, évoluant en temps réel. Sur trois bornes informatiques dotées chacune d'une manette de jeu vidéo, les visiteurs ont pu

choisir leur danseur virtuel, le nommer, le personnaliser et lui faire enchaîner des figures de danse des plus simples aux plus acrobatiques.

Comme dans un concours, les danseurs se sont succédé sur la piste sous les regards des autres participants et ont fait l'objet de jugements sur la qualité de leur prestation artistique.

La programmation de la partie interactive du dispositif multimédia a fait appel aux logiciels Virtools pour le module de danse 3D temps réel et MaxMSP pour le module sonore.

Les images et les sons produits dans ce contexte ont été transmis chaque soir par le réseau informatique local au serveur sur lequel se trouve le site web de l'exposition (<http://hiphoponline.fr>).

Muni de son identifiant, chaque visiteur pouvait y récupérer sa composition musicale sous la forme d'un fichier au format mp3 et revoir les images de la performance chorégraphique de son danseur.

Inspiré par le système « Visite plus » mis au point par les informaticiens de la Cité des sciences et de l'industrie, ce processus a inauguré au MCEM une nouvelle génération de sites web, personnalisés, en liaison avec les expositions.

L'ensemble du dispositif informatique

répond à des standards techniques de langage de développement pour un échange de données entre les interfaces, ce qui permet au final une utilisation multiplateforme des divers modules.

Faisant intervenir une dizaine de jeunes artistes et développeurs informatiques, et bénéficiant d'une collaboration avec le laboratoire LEDEN², l'installation a illustré, au sein de l'exposition, la volonté du MCEM d'expérimenter de nouvelles formes muséographiques dans un esprit d'ouverture et

d'échange avec le public, autour de pratiques artistiques et sociales d'aujourd'hui.

Héloïca Maugars

chef de projet

Jean-Pierre Dalbéra

conseiller scientifique

Musée des civilisations de l'Europe

et de la Méditerranée

1. Le dispositif pour la création artistique multimédia (DICREAM) est géré par le CNC.

2. Le laboratoire d'évaluation et de développement pour l'édition numérique (LEDEN) appartient à la Maison des sciences de l'Homme de Paris-Nord.

L'action culturelle dans les villes nouvelles

Les actes de la journée d'étude « L'action culturelle dans les villes nouvelles », organisée le 3 juin 2004 par le Centre d'histoire culturelle des sociétés contemporaines, en collaboration avec le Programme interministériel d'histoire et d'évaluation des villes nouvelles françaises et le Comité d'histoire du ministère de la culture, viennent de paraître, sous la direction de Loïc Vadelorge.

L'action culturelle dans les villes nouvelles a connu plusieurs moments forts. À l'heure où les villes nouvelles rejoignent le droit commun de l'intercommunalité, il est apparu fécond de reconstituer cette histoire à travers archives et témoignages d'acteurs et de répondre à

certaines interrogations :

- Qu'est-il advenu des actions expérimentales initiales ?
- Dans quelle mesure et dans quels domaines le développement de la vie culturelle doit-il relever de l'initiative communale ou de la solidarité intercommunale ?
- Quelles nouvelles configurations d'acteurs et quels partenariats se dessinent aujourd'hui dans les jeunes communautés d'agglomération ?

Le présent ouvrage tente de répondre à ces questions qui intéressent les élus locaux, les animateurs et professionnels du secteur culturel et associatif ainsi que les chercheurs.

L'action culturelle dans les villes nouvelles



Loïc Vadelorge dir.
Coll. du Comité d'histoire du ministère de la culture et de la communication, Travaux et documents n° 20. Paris : La Documentation française, 2005. 302 p., 21 €. Sommaire et

introduction de Loïc Vadelorge disponibles sur : <http://www.culture.gouv.fr/culture/min/comite-histoire/action-culturelle/action-culturelle.htm>

Les créoles à base française

Le n° 5 de *Langues et Cité*, bulletin de l'Observatoire des pratiques linguistiques de la DGLFLF, est consacré aux créoles à base lexicale française, qui ont plus de 10 millions de locuteurs natifs dont 1,6 million dans les départements français d'outre-mer (Martinique, Guadeloupe, Guyane, La Réunion.)

Les créoles sont des langues jeunes issues de la colonisation européenne, surtout anglaise, française, portugaise et néerlandaise, du xv^e jusqu'au xix^e siècle. Ils sont parlés dans le monde entier, généralement dans des îles ou des régions isolées. Ils se caractérisent par le fait que leur vocabulaire est massivement emprunté à une autre langue (le plus souvent européenne : français, anglais, néerlandais, espagnol, portugais...) mais que, en revanche, ils se sont dotés de structures morphologiques et syntaxiques propres.



Langues et cité n° 5, octobre 2005, 16 p.

Disponible en version pdf sur le site du ministère de la culture, délégation générale à la langue française et aux langues de France :

[http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/rubrique « études et recherches »](http://www.culture.gouv.fr/culture/dglf/rubrique%20«%20études%20et%20recherches%20»)

Version papier disponible sur demande à :

jean.sibille@culture.gouv.fr

Au sommaire : Qu'est-ce qu'un créole ? –

La recherche en créolistique – Les créoles dans les départements français d'outre-mer – Guadeloupe et Martinique. Un survol linguistique – Les créoles antillais en métropole – La famille et les autres lieux de transmission/élaboration de pratiques, de normes et d'attitudes langagières à la Réunion – Écrire le créole réunionnais, les indispensables compromis – Haïti : un pays, quatre langues – Créoles et français : coexistence pacifique ou pédagogie convergente ? – Genèse et enjeux du CAPES de créole.