



musamachina.com, à voir avec le son



Le site **Musamachina** est une vitrine du savoir-faire de Benoît Plâtre et Charles Vannier en terme de création d'univers visuels et sonores interactifs



TRACK01 04

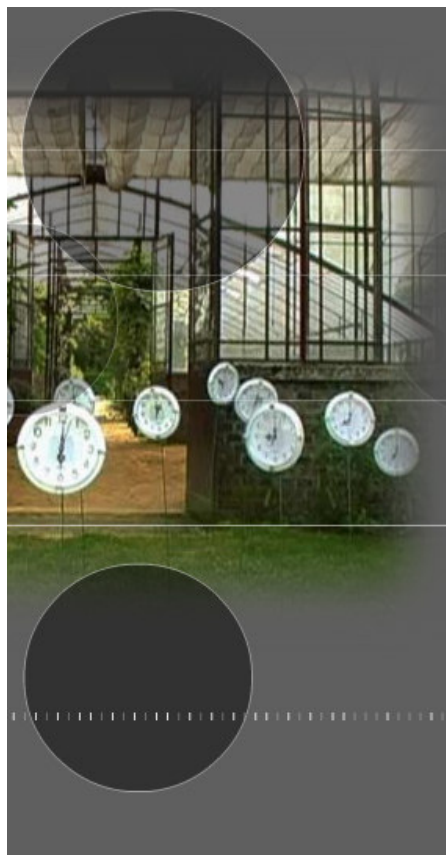
Les vues panoramiques du site sont « barrées » de lignes qui peuvent rappeler une portée, sur lesquelles naviguent des rondes qui permettent de découvrir d'autres scènes, pénétrer d'autres univers, dans un endroit trouvé pour son **caractère**. Des hommes et des objets y ont été « posés ».

En fait, les deux auteurs avouent n'avoir eu aucun plan de départ. Une sonorité faite de musiques et de paroles tourne en boucle, condition pour qu'elle accompagne l'internaute tout au long de sa navigation sans condition de durée. De plus, les fichiers musicaux sont de ce fait plus légers, apposés de façon aléatoire selon le style de l'univers dans lequel on pénètre.

C'est la contrepartie du média web : sa valeur ajoutée interactive est présente grâce à un flux, la « bande passante ». Le prix à payer est l'attention à porter à la taille des fichiers de toute nature (images, textes, audio, vidéo, animations...) pour que l'interactivité ne devienne pas une corvée.

Un fichier peut-il donc avoir une dimension esthétique ?

Sans entrer dans la notion de beauté – il faudrait pour cela oublier la notion classique du beau, qui n'admet pas que le faux puisse l'être ; or le graphisme se base beaucoup sur la retouche d'images – il nous paraît évident de qualifier d'esthétiques certains fichiers graphiques conçus pour le « papier » (des affiches, des publicités). Pourquoi n'en serait-ce pas autant sur internet ? Sur **Musamachina**, l'intention n'est pas de répertorier les références, de présenter un portfolio, de lister quoi que ce soit, même si une trame est bien visible. Ce schéma fait de lignes qui coupent des fenêtres ouvertes sur des perspectives à un point de fuite, comme pour dresser un mur entre photographies réalistes et graphismes variant au gré des mouvements de la souris, sert uniquement une touche créative : **donner vie** à des objets, des personnes, des animaux, un lieu, au sein d'un média qui éloigne et rapproche à la fois, qui se veut mimétique et mythique.





Faire entrer ces éléments antinomiques dans une seule dimension ludique, émotive, artistique, en augmentant rythmes et/ou volume sonore en fonction de la position du curseur, de la façon de naviguer du visiteur.

Je prends la liberté de qualifier d'artistique un assemblage harmonieux de fichiers piochés, mariés et dont la durée varie de manière plus ou moins aléatoire : voilà quelque chose d'incompréhensif, en tous cas de très lointain, pour une personne de culture asiatique, dont la vision artistique est tout sauf **temporelle** ! A moins qu'elle ne fasse l'effort de penser que chaque fichier est une volonté atemporelle, exactement comme un trait de pinceau, qui a inévitablement un début et une fin.

Je vais encore faire un parallèle : si je regarde une image, libre à moi de la survoler du regard, de la contempler ou de la fouiller dans ses moindres détails. Dans une exposition, je peux partir sans avoir tout visité. Sur internet, la main remplace les jambes, le visiteur est la plupart du temps assis, peut-être est-ce la raison pour laquelle on parle de « navigation » plutôt que de « circulation ».

Certaines expositions sont fléchées, le parcours est parfois laissé libre. Sur **Musamachina**, le fait de devoir trouver le mode de navigation de manière intuitive (nulle part il n'est précisé où il faut cliquer), et de choisir complètement son parcours, fait aussi partie du « jeu artistique ». Bien sûr, les pages du site ne sont pas illimitées, mais on laisse la liberté à l'internaute d'errer à sa guise au fil des pages, suivant le temps qu'il voudra rester, la patience, la volonté de fouiner...

L'intention est bien là : **laisser le visiteur s'approprier** une demeure, un paysage, des objets, des sons, des musiques. Qu'il puisse retourner à sa guise quinze fois sur la même page, en ignorer d'autres complètement. Que, quels que soient ses goûts, il puisse retrouver un objet ou un lieu familier, une dose d'humour, de sensibilité, de romantisme, de souvenir, de modernité, de design...



le piano à queue vs la guitare électrique



Les auteurs offrent une ambiance, par un mélange de programmations sonores et de fichiers à consulter. Tout webmaster peut juxtaposer des fichiers, des lignes de code de programmation, et les proposer dans un ordre linéaire ou aléatoire. Seul **l'artiste sait en faire un monde unique**, recopiable certes, comme les copistes savent reproduire des œuvres, sans pour autant avoir la capacité de reproduire la force de l'auteur : son **imagination**. En cela, il manque au copiste la **liberté** de l'artiste.

De plus, cet univers proposé à l'internaute, allant du flou au détail, s'apparente à notre mode de perception, en ce sens que l'on a envie d'en découvrir davantage, et si un panorama ou un gros plan ne le permet pas, on se prend à imaginer « ce qui est caché », oubliant que c'est simplement « ce qui n'est pas montré ».



Je conclurai par une question : on se demande si la notion de beauté est communicable, on émet des hypothèses à ce sujet. Dans le cas présent, loin d'être unique sur internet puisque les sites sont pour la plupart créés ainsi, l'auteur n'est pas une personne unique. Benoît Plâtre le programmeur, et Charles Vannier le designer sonore, mettent en commun leurs compétences pour faire naître une œuvre originale, artistique. Au-delà de la question de Droit d'Auteur, on peut se demander **comment une œuvre d'art peut-elle émaner de deux esprits ?** On n'est pas en présence d'un art conceptuel où l'un met en pratique la conception de l'autre. Ici, la science de l'un vient servir celle de l'autre, et serait beaucoup moins belle, pour ainsi dire incomplète, en dehors de cette **complémentarité**.

