

Classe ou spectacle, un « contrôle » analogue

Jacques Rhéaume

Un mélange clin d'œil à Thérèse Laferrière

On se demande depuis toujours si l'homme a été créé à l'image de Dieu ou si les attributs humains ont plutôt servi à se créer un Dieu. Les artistes (Michelange, etc.) et les penseurs (Augustin, etc.) l'ont exprimé de diverses manières. La résolution de cette question est impossible mais ce qui est plus certain c'est que les caractéristiques de l'un et de l'autre semblent interchangeable, dans les expressions comme dans les « designs » ou les théories. Ce n'était que le début des transferts de tous ordres.

L'analogie a la vie dure, même dans le monde technologique. L'architecture de l'ordinateur en serait un bon exemple. John von Neumann a pensé à une machine automatique de traitement de l'information qui emprunte aux facultés humaines comme la mémoire et le raisonnement. Et un demi-siècle plus tard, cette machine existe, c'est l'ordinateur, mais on y a ajouté des virus informatiques. Décidément, il n'y a pas moyen d'oublier ou d'occulter les parallèles et les emprunts mutuels. La technologie est vraiment une création humaine et elle en porte la trace. Encore ici, on s'échange des caractéristiques qui s'éclairent mutuellement.

L'analogie a la vie très dure. Le spectacle ou le « show » sous toutes formes a emprunté des outils et des paramètres au monde de la technologie, même si dans le fond ces paramètres, humains avant tout, ont déjà fait un détour quand on les retrouve dans les technologies. Un exemple ou deux en guise d'explication. Dans une classe, l'enseignant prend la parole et s'adresse à toute la classe. En parallèle, dans une salle, un système d'amplification sonore permet à tous les auditeurs d'entendre simultanément la voix de l'orateur grâce au haut-parleur. La voix amplifiée remplit le lieu, ce qui serait difficile sans technologie appropriée. Le terme haut-parleur est d'ailleurs explicite en ce sens. Autre exemple: une prestation spectaculaire peut être enregistrée en image et en son pour être rediffusée en d'autres temps et d'autres lieux. Cette fois, la technologie se fait mémoire, un emprunt explicite à une faculté humaine. McLuhan (1964) a déjà dit que les médias prolongent les sens, ce que j'ajoute c'est que les protocoles de gestion et de médias de spectacle sont jusqu'à un certain point analogues aux protocoles de gestion de classe et de formation, à distance comme en présence. L'aller-retour entre le dispositif technologique et la dispensation humaine peut aider à faire comprendre les protocoles utilisés.

Puissance et clarté technologiques

La technologie arrive avec ses avantages de puissance et de clarté. L'exemple de l'amplification sonore va encore l'illustrer. L'orateur qui est près du micro a la parole, tout le monde l'entend sans négocier le silence requis car il a la puissance de parler à 15 dB plus fort que celui qui parle à son voisin. La situation communicationnelle est claire, l'un parle, les autres écoutent ou entendent, sauf en cas de chahut. L'interaction est impossible à moins d'avoir prévu des micros dans la salle et, dans ce cas, la prise de parole doit être gérée. Déjà cette interaction nécessite des relations humaines, à moins de déléguer le pouvoir au technicien qui coupe le microphone de l'intervenant non désiré. La Chambre des Communes et l'Assemblée dite nationale procèdent de ces deux façons. Le président fait semblant de gérer mais le technicien coupe les micros non désirés. Cela facilite la tâche du président qui peut tolérer un bruit ambiant plus élevé avant d'agir d'autorité. L'exemple ne doit pas être appliqué rigoureusement à la classe car dans ces Chambres l'attention nécessaire à l'apprentissage n'existe habituellement pas et le professeur qui parlerait très fort risquerait de perdre la voix et l'autorité à vouloir transcender les murmures. Il faut cependant retenir le principe de l'enseignement magistral où le professeur dispose de puissance par la parole surtout et où la situation communicationnelle est claire même en situation de négociation d'interventions des élèves. En bref, c'est silence mais vous pouvez lever la main pour demander la parole et vous devez attendre le signal pour parler.

L'espace et le temps

Les paramètres d'espace et de temps sont parties intégrantes de toute activité humaine. Ils marquent notre appartenance à la terre comme partie du cosmos. On naît et meurt dans un lieu à une date précise et tout ce qui se passe entre ces deux événements utilise les mêmes paramètres terrestres. D'une manière ou d'une autre, tout dépend d'un lieu, au moins au sens large, et tout se déroule dans le temps de manière plus ou moins synchronisée avec une volonté de gérance humaine ou déléguée à la technique. On peut faire appel à la mémoire, aux archives, aux enregistrements audiovisuels, aux bases de données et à la réalité virtuelle, il reste que tout est ramené aux paramètres d'espace et de temps.

La rencontre publique a traditionnellement fait appel à des technologies. Au quatrième siècle, la technologie de la cloche appelait déjà les gens pour la prière et la technologie



du signal dépendant du bon vouloir du gérant, peu importe l'heure, persiste encore de nos jours. Il suffit d'aller au garage quand la cantine mobile arrive. Le klaxon fait arrêter tous les travaux, mais pas le temps facturé, c'est la pause. À l'école aussi, la cloche signifie la fin de la récréation. En généralisant, on pourrait parler de « cue » événementiel.

(J'aimerais utiliser un mot français pour traduire « cue » mais il n'en existe pas. « Donner la réplique » n'a pas la connotation du signal événementiel dans un espace-temps déterminé.) Le spectacle comme la classe dépendent de cues appropriés. Au treizième siècle, l'horloge a commencé publiquement à pondérer le temps de travail en dehors du monastère. Le Big Ben de Londres serait le paradigme de la rencontre de ces technologies audiovisuelles et spatiotemporelles: la cloche et l'horloge.

Un spectacle, une classe, une activité pédagogique, une chanson, une pièce de théâtre, une construction, une réparation, etc. tout cela se déroule donc dans un espace-temps même si cela implique beaucoup de mouvement comme un vol d'avion. Et en termes techniques, cela s'exprime comme le « cue » et le « sync », le signal de départ et la synchronisation.

Le « cue » et le « sync »

Le « cue » n'est que le signal d'invitation et d'incitation à initier une action quelconque. La lumière qui s'allume come le travail pédagogique qui commence en dépendent. Le « cue » dépend donc d'un gérant-contrôleur comme l'enseignant dans une classe à moins que cette fonction ne revienne à la personne elle-même qui devient son propre gérant. Par exemple dans un cours à distance, il faut soi-même gérer ses activités et l'absence de « cue » public est souvent une cause de délai de la part de l'étudiant qui se fie souvent au « cue » appréhendé de l'échéance ou « dead line ». Quand il faut fournir son propre « cue », on négocie souvent avec soi-même au lieu de s'exécuter. Cette attitude serait inacceptable dans un spectacle ou une émission de télévision. L'obéissance aux indices est nécessaire au bon déroulement. Quand on dépend d'un « cue », la continuation de l'action dépend de facteurs différents comme la motivation, l'implication ou le sens professionnel quand la passion n'existe pas. Imaginons ce qui arriverait si le chirurgien perdait le sens de la continuité après avoir ouvert le patient juste après le « cue » de l'anesthésie. L'effet de certains « cues » doit durer très longtemps. Le « cue » de départ d'un baccalauréat doit se faire sentir pendant trois ans, pour un mariage, c'est plus long. Pas surprenant alors de constater des artifices de remémoration de « cue », à l'école comme dans la vie en général. Pour qu'un mariage dure, on suggère parfois de refaire le oui du mariage à chaque jour ou pour qu'une abstinence dure, les alcooliques anonymes suggèrent de vivre un jour à la fois. Tout cela revient à la technique de la répétition du « cue ». Dans une classe, l'éteinte de la

motivation ou de l'objectif demande la répétition du « cue » sous une forme ou l'autre. Cette technique est prévue dans un réveil-matin, après un « cue » sonore, on peut appuyer sur le « snooze » pour un délai mais l'appareil revient à la charge dix minutes plus tard. Bref, un « cue » signale un départ mais ce n'est pas une séquence assurée. Si on transpose cela en milieu éducatif, il ne faut pas se surprendre si un projet qui débute dans l'enthousiasme, s'élabore lentement et s'épuise avant l'atteinte de l'objectif. Malgré la pertinence d'un « cue », une forme de « sync » est souvent nécessaire.

Le « sync » pourrait s'exprimer comme une suite temporellement rigoureuse de signaux où chaque élément de l'événement se déroule au moment précis. C'est obligatoire en musique à plusieurs égards: la symphonie de plusieurs musiciens l'exige par le chef et le tempo d'une pièce musicale exécutée par un musicien le suppose en soi. Au plan technique, la synchronisation est essentielle. Le cinéma et la télévision utilisent le SMPTE, sinon il y a du décalage entre le son et l'image. La musique électronique utilise le MIDI tout comme l'orchestre se sert d'un chef et le musicien d'un métronome intérieur. L'enseignement magistral jusqu'à un certain point travaille analogiquement de cette façon. Toute la classe fait la même chose, un genre de synchronisation, jusqu'à ce que le programme ne se termine par un signal ou « cue » de fin de classe. La terminologie est intéressante. En classe, on parle du **maître** et des **élèves**. En technologie de médias, l'appareil qui génère le signal SMPTE ou MIDI s'appelle le **maître** et les autres appareils qui s'y conforment s'appellent des **esclaves**, sans y voir une connotation trop péjorative, néfaste en contexte pédagogique. Le danger serait que l'élève devienne un esclave. Le décrochage serait l'expression de la perte du code de synchronisation. Or il faut un nouveau « cue » dans un autre espace-temps pour relancer le programme. Tout événement devient essentiellement un montage où sont raccordés des morceaux lancés par « cues » et souvent synchronisés par la suite.

Interprétation du signal et de la synchronisation

Le « cue » et le « sync » s'appellent l'un l'autre. Une anecdote en guise de contre-exemple. J'ai connu un directeur de chorale qui n'a jamais rien compris à cette caractéristique malgré ses diplômes et sa réputation. Il comptait avant de commencer une pièce « 1,2,3, (go) » et croyait qu'il s'agissait uniquement d'un « cue » pour débiter le chant comme on en donnerait un pour partir une course. Il n'avait pas compris que quand un directeur pondère « 3 et, 4 et, » il dit trois choses: 1- c'est un départ, généralisons en disant que c'est le « cue », 2- on chante sur le premier temps, car on est dans une mesure à quatre temps dont les deux derniers ont été comptés, généralisons en disant que c'est le début du « sync », 3- c'est au tempo où a été compté « 3 et, 4 et, » que se déroule le tempo du chant, généralisons en disant que c'est l'horloge du « sync ». Excusez le cours de chorale 101 mais l'incompréhension des signaux et des

synchronisations peuvent gâcher un chant, un cours, un projet, un spectacle et faire dérapier un vidéo à coup sûr. Bien des vies entières dérapent à cause de certains « cues », mais cela entraînerait trop loin hors de la métaphore.

Plutôt « cue » ou plutôt « sync »

Tout commence par un « cue », un cours, un spectacle, une chanson, un projet. Cela se vérifie au plan technique comme au plan pédagogique. S'il n'y a pas de déroulement temporel (comme partir un vidéo en appuyant sur « play »), l'événement reste unique (comme ouvrir le logiciel Word à nouveau document, c'est la page blanche tant que, dans la durée, personne n'écrit). Au plan pédagogique, partir un cours magistral c'est comme toucher « play », il y a déroulement ; partir un projet scolaire ce peut être comme ouvrir un logiciel qui attend le déroulement comme le curseur impatient qui clignote au bout du dernier mot que je viens d'écrire au traitement de texte. Le curseur attend en piétinant sur place mais je dois ramasser mes idées avant d'écrire. Un projet nécessite donc une multitude de « cues » et chacun d'entre eux provoque un court déroulement où le « sync » reste personnel, variable. Une élaboration est à ce prix. Un projet se présente donc comme un montage de séquences en « sync » entre partenaires dont chacune a été initiée ou réactivée par un « cue » approprié.

La dimension mécanique et impersonnelle apparaît quand le spectacle se déroule sans intervention qui en coupe la séquence. La longueur de la séquence acceptable varie selon l'auditoire, chaque interrogation demande du nouveau « cue ». À l'inverse, des séquences très brèves et trop souvent interrompues ne permettent pas de faire avancer le propos. C'est là le concept de **paragraphe** en écriture, de **nœud** en hypertexte ou en réseau, de **bloc**. L'espace de séquence entre deux « cues » devrait être adapté à la mémoire et à la capacité de travail de chacun car à tout nouveau « cue », une réactivation de l'attention est requise. Les publicitaires l'ont compris, les enseignants doivent maintenant le découvrir et s'y adapter sans radoter.

L'illustration des « cues » et des « sync » s'effectue au plan technique. Un logiciel de présentation comme Power Point est assurément de type « cue » même si on peut y faire jouer des séquences de vidéo ou d'audio. Le présentateur reçoit le nouveau « cue » du nouvel écran et se place en mode « sync » pour expliquer cet écran. Son discours recommence à chaque apparition visuelle et s'il change d'image en cours de route, il vient de couper l'attention des participants qui ont reçu un nouveau « cue » dans une séquence en cours d'exécution. Si c'était un logiciel, on perdrait tout. Un logiciel de séquence comme CakeWalk est de type « sync ». Les instruments musicaux interviennent grâce au protocole MIDI mais ce MIDI peut aussi synchroniser de l'éclairage, des moteurs, etc. Quand la séquence est finie, l'automatisme est fini comme

la chanson est finie. Le cinéma codé en SMPTE en fournirait un autre exemple. Le « cue » de départ s'effectue à l'heure indiquée mais ensuite, c'est la durée du film qui est en cause. La représentation ne finit pas avec la cloche comme l'école mais à la fin du film codé dans la durée. On comprend que les événements sportifs utilisent aussi les mêmes paramètres. En guise d'exercice, on pourrait traduire une partie de hockey en terme de « cues » et de « syncs ». En guise de contre exercice, on pourrait se remémorer bien des cours, des leçons, des projets où « cues » et « syncs » n'ont pas été compris, entre autres.