

Médiation et tic

Elisabeth Caillet
Musée de l'Homme
Séminaire muséologie/IRI
14 octobre 2008

L'ambivalence de la médiation

- La fiction vraie:

Pour s'appropriier un contenu « exposé » défini par des spécialistes, rien ne vaut les méthodes actives et collaboratives (Schwartz) par lesquelles le visiteur est conduit à refaire, seul ou avec d'autres, le parcours, la démarche de ceux qui ont construit les savoirs exposés.

- Intéresser:

Les visiteurs possèdent des regards, des expériences, voire des savoirs qui sont tout aussi importants que ceux des spécialistes qui ont conçu l'exposition et qui peuvent offrir à d'autres visiteurs des discours qui les intéresseront autant que les propos des spécialistes.

La pratique du musée

Fondement du musée: Une suspension des expôts hors de la vie quotidienne, une autonomisation de l'art, une suspension de l'objet (part maudite?).

Toutefois:

- Une pratique scolaire qui s'affaiblit avec la valeur de l'école (Deloche)
- Une pratique familiale qui s'affaiblit au moment de l'adolescence (Gottesdiener)
- Une pratique identitaire en concurrence avec d'autres, aujourd'hui mobilisées par Internet; ce qui contraint les musées à tenter d'inventer de nouveaux usages incluant Internet.
- Un désir d'apprendre de plus en plus net avec l'évolution des collections muséales qui sont majoritairement des musées de société et non pas d'art.

Les comportements culturels des jeunes

- Présence immédiate
- Représentation sans auteur
- Interconnexion

Coïncidence facile entre ces comportements et les TIC; mais n'est-ce pas dangereux en supprimant des médiations nécessaires à la pensée? Une capacité de « répondre »?

Tentatives de médiation participative (MNES)

L'essentiel : la reconnaissance identificatoire, la prise de parole.

Exemples :

- Les audioguides de l'exposition Naissances,
- France Terre d'asile/Secours Populaire, Femmes de Marseille : écriture collective,
- Naître à la langue maternelle : la tapis volant de Name diffusion,
- *Passage en images* par Fabrication Maison
- Secours Populaire: « Mon quartier, mon village », films réalisés sur téléphone portable par des femmes. Restitution lors d'un festival de films.

projet Fabrication Maison :

Formation d'un "passeur d'images",

Mise en place d'une "communication solidaire"

dans le cadre du micro-quartier Danube-Solidarité.

Fonds Social Européen / objectif 3 - mesure 10 B

Mesure d'appui aux micro-projets associatifs en île-de-France

l'atelier d'images avec les habitants :

1/ **Mettre en mots** : voir - regarder - nommer. Pour chaque personne de l'atelier, explorer les différents niveaux de lecture d'une image - "ré-agir" en écrivant, en dessinant.

2/ **Mettre en image** : avec des pinceaux, encre, papiers, ciseaux et colle, retravailler ces trames, ces matériaux textes et dessins en cherchant à symboliser par le trait, la forme, la variation...

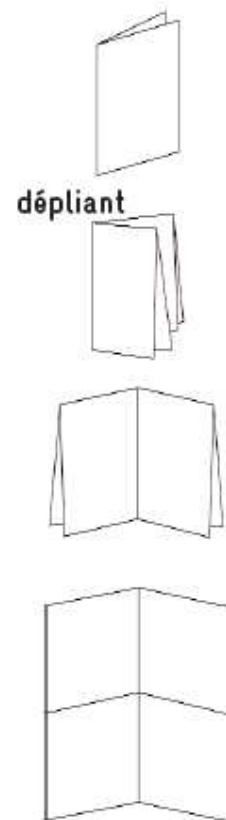
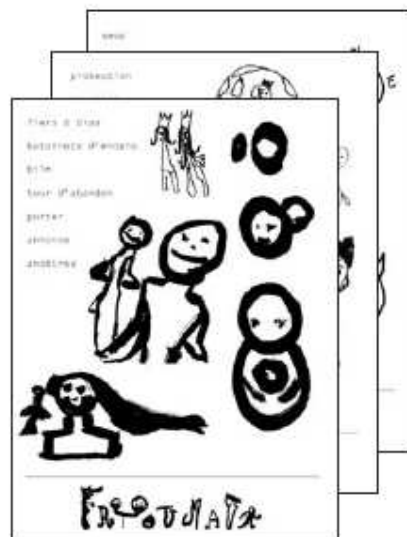
3/ **Mettre en scène** : présenter ses résultats au groupe, écouter / justifier de ses choix. Mettre au point son histoire, son "projet d'images".

Le graphiste "passeur" : anime le groupe, "interroge" les images, fait circuler la parole, développe une attitude critique, arbitre les choix, soutient les personnes pour "synthétiser les formes" et utiliser les outils (feutres, encre, pinceaux, ciseaux ...)



L'atelier graphique : archivage et mise en forme

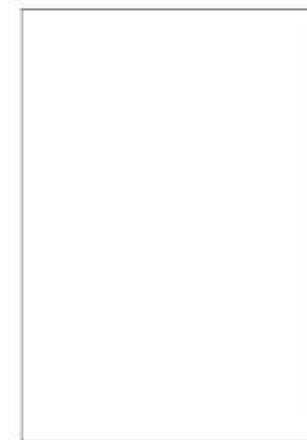
- 1/ **archiver** : reprendre chaque production issues des ateliers, la numériser et enregistrer chaque dossier nominativement.
- 2/ **saisir** : les productions écrites, les remarques et interventions orales.
- 3/ **mettre en forme** : mettre en page les éléments graphiques (textes, images), hiérarchiser les informations.



dépliant



affichette



affiche

A l'échelle du quartier : mise en valeur et diffusion

En relation avec le comité de pilotage "de gestion urbaine de proximité" (ville / opac ...)
avec les partenaires associatifs, les écoles et les acteurs relais :

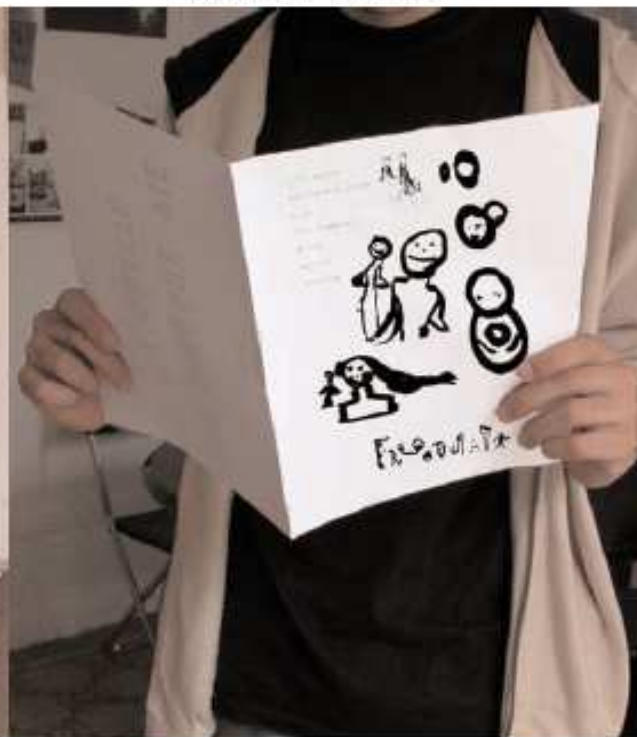
- distribution
- collage
- installation

Rythme de diffusion des différents supports : par trimestre.

affichette



dépliant / journal



affichette



affiche



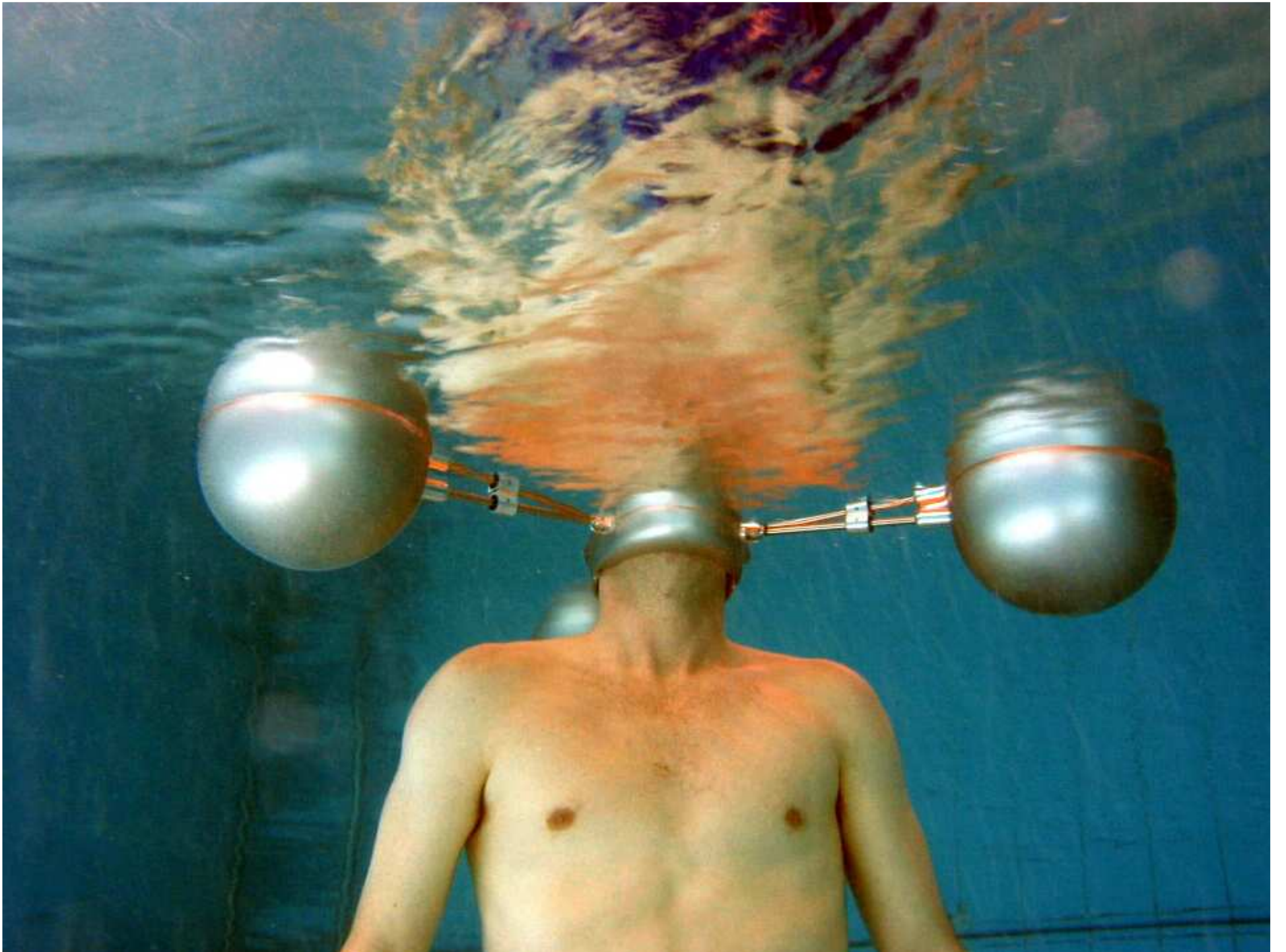
Les fonctionnalités actuelles de la médiation technologisée

- Refaire par simulation le parcours du chercheur (le serious game)
- Proposer le *making of* d'une exposition
- Enrichir les expôts par des compléments de toutes sortes, hypertexte et rich media (autres ressources visuelles et textuelles telles les audioguides, les élévations 3D, enregistrements de colloques son ou vidéo, références biblio et video, dictionnaires, thésaurus,etc)
- Fabriquer sa propre exposition, galerie, catalogue, support de cours à partir des ressources de l'exposition
- Se saisir du propos de l'exposition et donner son avis, son point de vue (livre d'or en ligne, annotation)
- Discuter avec les auteurs des expôts (chats, forums, blog)
- Discuter avec les autres visiteurs (chats, forums, blog, wiki, sous-sites...)

Des fonctionnalités à inventer?

- Critique des fonctionnalités déjà proposées: articulées à l'offre.
- Remettre de la distance, du temps différé, de l'altérité, de la relation pour autre chose que la simple connexion, si possible du savoir co-construit. Que pourraient être des musées "lents" qui utiliseraient les Tic mais à leur lente manière?

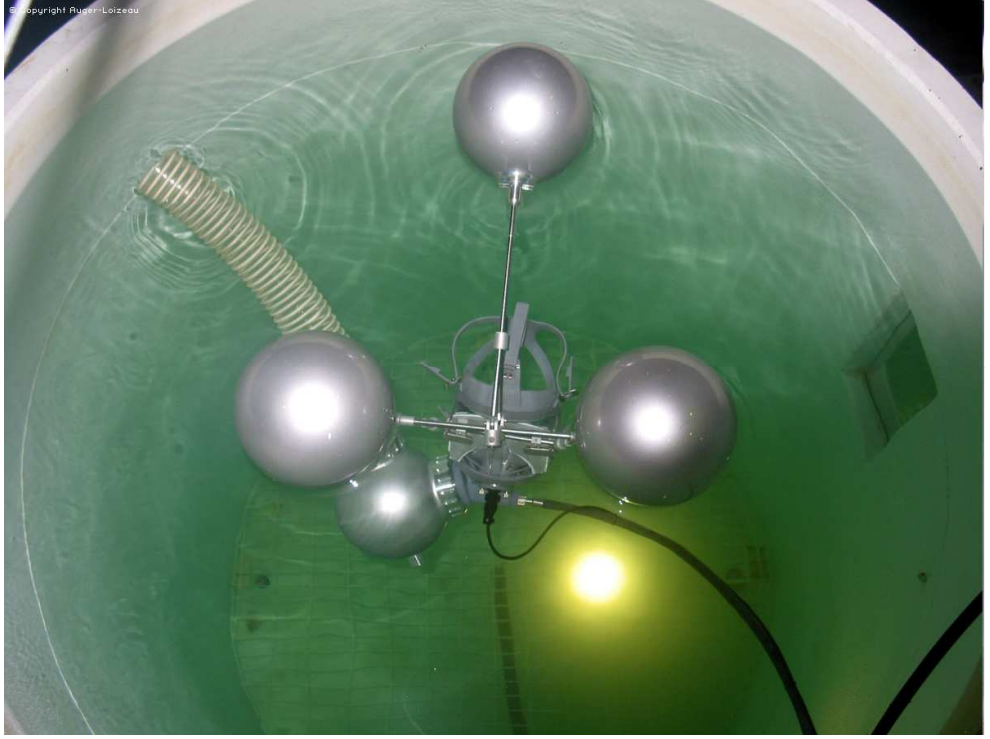
cf. le Distance Lab et les ***technologies lentes***.
Ralentir la déambulation, le regard et l'écoute?



© Copyright Ruger-Loizeau



© Copyright Ruger-Loizeau



Faciliter la ré-utilisation, « (se) rendre capable »

- développer les bases de données avec des métadonnées très développées, constituer des lieux de stockage des commentaires critiques des usagers et leur donner la possibilité d'exposer aux autres leurs réutilisations.
 - Penser à des usagers particuliers: les populations d'origine qui ont été terrains d'enquête pour les chercheurs (ex. pays d'Afrique pour les objets d'ethnographie africaine).
 - Développer des interfaces simples: exemple le téléphone portable
 - Multiplier les co-acteurs, les partenaires et les faire travailler ensemble.
- Beaucoup de travail sur les rôles de chacun et les données à prévoir et donc en amont un travail très précis sur ce que les producteurs de savoirs cherchent à produire, les problèmes qu'ils posent, les questions qu'ils se posent. Le plus difficile? Cf. Isabelle Stengers: « L'intelligence collective n'existe que sur le mode de la création, et avec des vertus épidémiques - cela donne des idées à d'autres, met leur imagination en mouvement. » (entretien avec Andrée Bergeron, Multitudes, 2006)

Exemple: réutilisation du musée en banque culturelle (Mali).



musée communautaire de Endé. Responsable du projet: Daouda Keïta