

Les amateurs du XXIème siècle

Vincent Puig
Directeur Adjoint
IRI / Centre Pompidou
vincent.puig@centrepompidou.fr

Résumé :

Au-delà du *user generated content*, le développement exponentiel des réseaux sociaux remet selon nous en avant la question du désir et du lien social en confrontant, dans une nouvelle convergence que l'on pourrait dénommer l'avènement du Web 3.0, innovation ascendante (bottom-up) et technologies de l'indexation et du web sémantique (top-down). Dans ce contexte, les postures d'amateurs que l'Institut de recherche et d'innovation (IRI) souhaite explorer passent par le développement d'instruments favorisant : le jugement critique des œuvres (technologies d'annotation), le temps long des *écrivants* (lecture/écriture, écologie de l'attention), la production et l'échange de métadonnées enrichissant les œuvres, la pratique sensori-motrice (outils d'écriture numérique, objets communicants, interfaces multimodales).

Enthusiasts (White Chapel, avril 2005/janvier 2006), *Click !* (Brooklyn Museum, juin-août 2008), *YOU(ser)* au ZKM jusqu'en août 2009 et bientôt *The Art of participation* (SFMOMA, novembre 2008/février 2009) : on pourrait citer beaucoup d'expositions qui mettent en scène la participation du public. Mais la tendance profonde qui nous intéresse dans ce processus est bien le renouveau de la figure de l'amateur, objet de toutes les attentions, y compris et surtout de la part des industries culturelles, alors même que sa définition a évolué d'un statut social institutionnel au 17^{ème} et 18^{ème} siècle à une posture « en creux » et en mutation à mi-chemin entre la figure du professionnel et celle du consommateur, avec l'avènement de la société industrielle. La plupart des études récentes ont porté sur la pratique amateur¹ et même si la pratique, ou au moins la connaissance de la pratique, est une composante importante de la figure de l'amateur nous nous intéresserons plus particulièrement ici au spectateur amateur² et spécifiquement dans son rapport aux œuvres dans le contexte muséal.

Le jugement critique des œuvres

Pour introduire la prochaine exposition du SFMOMA, *The Art of participation*, Peter Samis³ s'appuie sur une hiérarchie des relations au musée de Nina Simon qui va de la pratique la plus répandue à la plus rare. Tout d'abord, la réception individuelle de l'œuvre, puis l'interaction avec l'œuvre (le rôle de la scénographie, du musée), puis ensuite l'interaction à plusieurs avec

¹ O. Donnat, *Les Amateurs. Enquête sur les activités artistiques des Français*, Ministère de la Culture, DEPS, 1996.

² Tel que le définit Laurence Allard dans *Le Cinéma en amateur*, revue Communications, 1999.

³ Intervention lors du séminaire *Muséologie, muséographie et nouvelles formes d'adresse au public* (IRI-MRT/Ministère de la Culture), enregistrement accessible et annotable sur <http://www.iri.centrepompidou.fr>.

l'œuvre, enfin l'interaction sociale (le réseau) et ultimement une interaction collective. Nous dirions à l'IRI individuation collective et transindividuation. Un instrument extrêmement simple qu'il cite en exemple comme facilitateur de cette dernière pratique est VoiceThread, un outil pour enregistrer des commentaires vocaux et des dessins à même une image ou une vidéo qui peut être partagé sur le Web ou dans un réseau social. Nous verrons en conclusion avec les travaux de l'IRI que l'on peut aller d'autant plus loin avec ces principes de lecture/écriture hypermédia que l'indexation -le tagging- est enfin personnalisable et partageable. C'est pour cela que dans la bataille à venir de l'indexation, des travaux comme ceux d'Alain Mille au Liris/CNRS sur le stockage et la modélisation des traces de lecture sont fondamentaux.

Le temps long des écrivains

Toutes ces technologies participatives sont réversibles, elles peuvent asseoir une puissante politique de diffusion de masse parfaitement ciblée grâce aux mécanismes de profilage volontaire ou non de l'utilisateur. Elles peuvent certes conduire à une consommation passive ou à des comportements de zapping⁴ voir d'addiction. Mais elles s'inscrivent aussi dans les pratiques du spectateur amateur si elles lui ménagent la distance⁵ nécessaire par rapport aux œuvres, le temps long d'une lecture/écriture qui passe par des outils de prise de note ou d'annotation encore assez peu développés dans le domaine culturel mais très émergents en contexte professionnel⁶.

La production et l'échange de métadonnées

A l'heure où les systèmes de participation du public font l'objet de nombreuses études et d'expérimentations dans les principaux musées⁷, la convergence entre innovation ascendante et parole savante repose le problème de l'ingénierie des connaissances mais surtout des outils de dialogue, aussi naturels et stimulants que peuvent l'être des visites guidées ouvertes où les questions sont plus nombreuses que les réponses. Les champions de cette ingénierie des connaissances et du *social engineering*, que sont Google ou Yahoo, imaginent aujourd'hui des systèmes où les objets communicants et notamment les mobiles produisent semi-automatiquement des métadonnées captées de l'utilisateur ou de son environnement (temps, voisins, géolocalisation...) ⁸. Dans le champ culturel, nous avons développé à l'IRI, pour l'exposition *Traces du sacré* (Centre Pompidou, 7 mai-11 août 2008), une plateforme contributive où les commentaires vocaux produits sur les audioguides ou sur les mobiles peuvent être retravaillés dans le logiciel *Lignes de temps*⁹ pour produire sa propre visite ou pour questionner les présentations audio du commissaire de l'exposition et de critiques d'art invités eux aussi à produire des contre-points. L'étude¹⁰ réalisée durant l'exposition a révélé

⁴ Hyper attention vs deep attention chez Katherine Hayles.

⁵ Elisabeth Caillet.

⁶ Système collaboratif d'annotation de texte développé par Philippe Aigrain et la société Sopinspace.

⁷ Projets Centre Pompidou Virtuel, FAM San Francisco, Musée d'art contemporain de Montréal, Tate-Online, ZKM, Guggenheim, système Visite+ de la Cité des Sciences.

⁸ Projets ZoneTag, TagMaps, Zurfer ou oneConnect de Yahoo Research présentés par Marc Davis lors des *Entretiens du nouveau monde industriel* 2008, enregistrement consultable et annotable sur <http://amateur.iri.centrepompidou.fr>.

⁹ Illustration en bas de cet article.

¹⁰ Cécilia Jauniau, Master 2, Université Paris 13.

selon les profils « amateurs-savants », « amateurs déclarés » et « non-amateurs » des degrés d'appropriation et des réactions très variables. Il est par ailleurs nécessaire de concevoir ce type de dispositif comme partie intégrante du propos de l'exposition, de sa scénographie en tenant compte des limites technologiques culturelles et sociales et de la médiation mise en place.

La pratique sensori-motrice et le détournement des instruments de pratique

Depuis longtemps exploré en sciences cognitives ou en musique¹¹, le principe selon lequel il faut pratiquer pour sentir constitue également un fondement des nouveaux instruments pour l'amateur du 21^{ème} siècle. Dans ce contexte beaucoup de laboratoires travaillent à l'exploration d'interfaces faisant appel à de nouvelles modalités de perception ou d'action (vocales¹², gestuelles, détection du regard). En contexte muséal ces pratiques devraient s'inspirer des réflexions sur le sens de la copie de tableau du 17^{ème} siècle au 19^{ème} siècle et tirer parti du développement des tablettes graphiques¹³, des interfaces multi-points ou de l'eBook. Une autre caractéristique des amateurs est qu'ils procèdent fréquemment à un détournement de ces objets. C'est notamment le cas avec les films d'amateurs¹⁴ ou plus récemment avec les films réalisés sur téléphones portables.

Si nous avons risqué quelques données objectives sur l'amateur du 21^{ème} siècle, il faut espérer que le fondement de sa pratique pourra s'appuyer à l'avenir sur de meilleures formes de dialogue avec les œuvres, les artistes et les institutions culturelles mais surtout sur le déploiement de son enthousiasme et de son désir : si les œuvres d'art procèdent irréductiblement d'un affect, l'amateur est celui qui, en cultivant de tels affects, prend soin de son désir et en élabore une économie. L'amateur est sans doute la figure la plus sublimée de ce que Freud décrivait sous le nom d'économie libidinale comme la condition fondamentale de tout lien social.

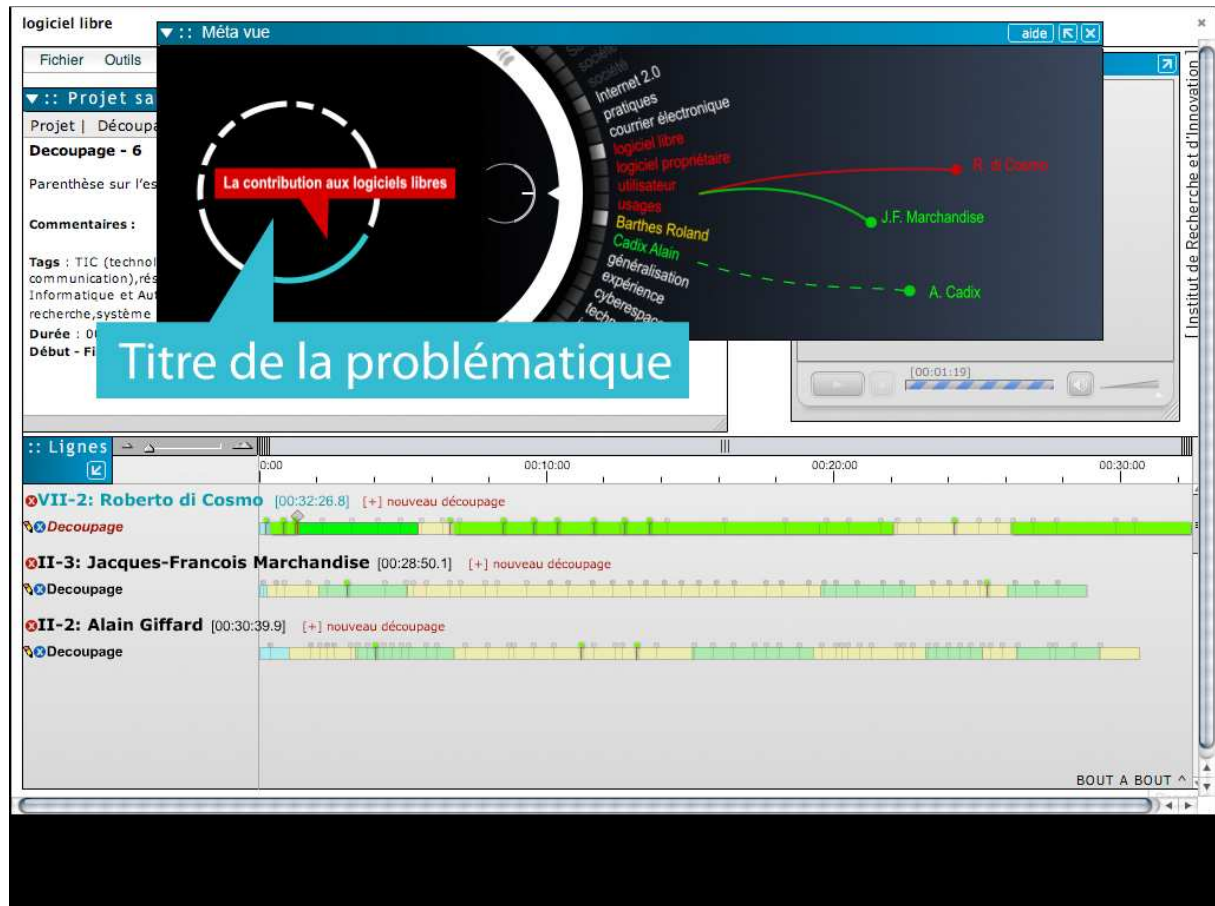
¹¹ François Pachet, *Des machines à sortir de soi*, in *Le design de nos existences, Entretiens du nouveau monde industriel 2007* sous la direction de B. Stiegler, IRI/Centre Pompidou-Fayard, Mille et une nuits.

¹² Dès 1991, Barry Arons développa *Hyperspeech* au MIT, concept de liens *hyperaudio* permettant de naviguer à la voix dans des enregistrements de conférences.

¹³ Expérimentation menée par l'IRI avec Antenna Audio sur des audioguides multimédia à capacité d'enregistrement de dessins (projet ANR Cine Lab, 2007-2008).

¹⁴ Roger Odin, ouvrage cité en note 2, p70.

Illustration :



Maquette d'une interface d'écoute/annotation de conférences par le filtre de la polémique (en rouge), du consensus (vert) ou de la référence (jaune). Logiciel Lignes de temps (IRI / Centre Pompidou).

Un extrait de cet article a été publié dans le numéro 118-119 de *Culture et recherche* (automne-hiver 2008-2009) consultable à l'adresse suivante : <http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-cr.htm>