

Musée et numérique. Quelles visions du participatif ?

Florence Andreacola, Marie-Sylvie Poli, Eric Sanjuan

▶ **To cite this version:**

Florence Andreacola, Marie-Sylvie Poli, Eric Sanjuan. Musée et numérique. Quelles visions du participatif ? . 9ème colloque Ludovia "Imaginaire(s) du numérique", Michel Lavigne ; Jean-Pierre Jessel; Patrick Mpondo-Dicka, Aug 2013, Ax-les-Thermes, France. hal-01834509

HAL Id: hal-01834509
https://hal.science/hal-01834509

Submitted on 10 Jul 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Musée et numérique. Quelles visions du participatif ?

Florence ANDREACOLA, Marie-Sylvie POLI, Eric SANJUAN

(S)FR Agorantic / CNE UMR 8562, Équipe Culture & Communication / EA 4128 Laboratoire informatique d'Avignon, F- 84000, Avignon France. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Section 71

florence.andreacola@univ-avignon.fr
marie-sylvie.poli@univ-avignon.fr
eric.sanjuan@univ-avignon.fr

MOTS-CLÉS :
Participatif, musée, muséologie participative, nouvelles technologies

RÉSUMÉ :
Dans cet article, nous proposons de dresser un état des lieux des formes de participation au musée depuis l'introduction de ce concept en muséologie. L'objectif étant de le mettre en perspective avec un second état des lieux d'offres reposant sur l'emploi des technologies numériques dites participatives et proposées par les musées. Cette approche doit nous permettre d'observer et d'analyser les offres de pratiques participatives que proposent les professionnels au sein d'une institution muséale aujourd'hui. Ce panorama non exhaustif nous amènera à cerner des tendances plus que des normes. A partir de l'analyse en deux temps des représentations véhiculées par les offres dites participatives au musée avec celles délivrées via *le web ou les nouvelles technologies, nous souhaitons questionner les apports de ces dernières dans le domaine de la culture et en particulier, celui des musées.*

INTRODUCTION

Le numérique porte avec lui une promesse, celle d'une vision du numérique comme un moyen capable de créer, d'entretenir et/ou d'être le support de participations entre acteurs. Dans le domaine des musées et plus précisément pour la nouvelle muséologie, la notion de participation devient un élément fondamental. Pierre Camusat, fondateur de l'écomusée de Fourmies, a décrit l'expérience de participation à partir de cinq modalités : participation aux décisions, aux restitutions (de savoirs, d'usages), à l'accueil et aux informations, à l'échange de témoignages et enfin par la participation à la constitution des collections par le don ou les prêts (Camusat, 1989 : p. 320-322). Aujourd'hui, cette notion de participation peut recouvrir d'autres diversités de pratiques au sein du musée : consultation de comités de visiteurs pour la préparation d'une exposition, ateliers de médiation interactifs, incitation à participer à des débats en lien avec la programmation des expositions temporaires, dispositifs d'exposition nécessitant des actions de la part des visiteurs pour s'approprier un message ou construire un contenu dans la collaboration. Cette diversité de mise en relation participative avec les publics réels ou potentiels du musée se déploie d'autant plus depuis qu'Internet et les technologies numériques embarquées touchent toujours un public plus nombreux. La notion de technologies numériques embarquées fait ici référence aux téléphones mobiles (toutes générations confondues), aux tablettes, aux appareils photos numériques, aux consoles portables, soit tout objet pouvant être relié à Internet à un moment donné et dont la caractéristique principale est d'être un objet facilement transportable.

Ainsi, il nous a semblé pertinent d'envisager les acceptions de la notion de participation dans le champ du numérique, au prisme de ses représentations au sein du monde du musée. Pour y parvenir, nous avons pris le parti d'interroger l'hypothèse selon laquelle Internet et les réseaux sociaux, qui reposent notamment sur l'usage des technologies numériques embarquées, sont vus, par certains dans le domaine muséal, comme intrinsèquement participatifs. À travers cette recherche, nous tâchons de déterminer si ce postulat prosélyte du numérique au musée se vérifie et si oui, comment. Pour y parvenir, nous commencerons par dresser un rapide état des lieux des représentations sociales de la notion de participation lorsqu'il s'agit du champ d'Internet et des nouvelles technologies en nous basant sur un état de l'art. Nous détaillerons ensuite les démarches participatives que peuvent proposer les professionnels au sein d'une institution muséale aujourd'hui sans les technologies numériques et le web n'aient été considérés comme des supports pivots ou privilégiés de ces démarches. Ces pratiques ayant déjà été longuement étudiées selon différents axes, ce corpus se base principalement sur les travaux de chercheurs en muséologie et leurs résultats. Ensuite, nous tenterons de dessiner un panorama de l'offre *en ligne* qualifiée de participative par les musées et produites par eux. La sélection des dispositifs présents dans ce corpus s'est faites à partir d'une veille d'une durée de six mois[1], enrichie d'exemples cités dans la littérature scientifique en muséologie. Le critère de choix principal est la mise en évidence de la dimension participative de l'outil dans les discours d'accompagnement. Non exhaustif, cet état des lieux d'offres de pratiques participatives nous permettra de cerner des tendances en train de se concrétiser. En conclusion, nous mettrons en perspective les éléments rassemblés autour du participatif au musée avec l'analyse des représentations associées aux offres dites participatives en ligne délivrées par les musées. Cette dernière étape aura pour objectif de nous faire mieux percevoir la représentation qui se construit au sujet de la dimension participative du numérique et de tenter d'en questionner les apports dans le domaine de la culture et, en particulier, celui des musées.

1. INTERNET ET LES TECHNOLOGIES NUMERIQUES - LA PROMESSE PARTICIPATIVE EN QUESTION

Tout d'abord, il est essentiel de revenir sur la formule Web 2.0 qui qualifie une partie des sites Internet à partir des années 2000. La paternité et les premières définitions sont attribuées à Tim O'Reilly qui, dans sa définition, attribue, à une partie du web, la dimension participative comme dimension centrale. D'après lui, ce web participatif permet à l'usager de passer du statut de simple consommateur à celui d'un véritable générateur de contenus. Sa définition ne se réfère pas avant tout à un bond technologique, bien qu'il existe un contexte technologique dans lequel cette notion s'insère. D'après Philippe Bouquillon, «*sous la bannière du Web 2.0, se sont progressivement rangées diverses activités relevant des industries de la culture et de la communication, qui toutes affirment que l'utilisateur aurait une place centrale.*» (Bouquillon, Matthews, 2010 : p. 9). Cette acception de la notion positionnerait donc l'internaute en acteur central dans la production de contenus sur Internet et dans sa capacité à fédérer un réseau au sein duquel ses propres contenus et/ou les contenus sélectionnés par lui peuvent être valorisés. Dominique Cardon nuance ce rôle en nous expliquant que «*les activités individuelles des utilisateurs produisent un bien collectif, une zone de pertinence des informations disponibles à chacun, sans n'avoir jamais fait l'objet d'un plan concerté – ce qui interdit une approche éditoriale* a priori *par les concepteurs des plateformes.* » (Cardon, 2008). On observe aussi la construction d'une image positive et féconde des interactions en ligne, de ces usages participatifs du web. Il s'agit de discours en général promotionnels.

[1] La veille s'est principalement effectuée sur les magasins d'applications mobiles en 2013. Elle a été complétée par un suivi de la presse spécialisée et d'articles scientifiques.

Pour Milad Doueihi les mots «*''Échange'' et ''partage'' sont devenus des termes clés dans notre quotidien numérique (...). Ainsi, le partage généralisé touche autant aux objets, aux personnes, ou, pour être plus précis, aux identités qu'aux cultures et aux activités. Une pratique globale qui, dans sa puissance générative, semble éliminer les différences et les spécificités locales et surtout imposer une forme unique, une plateforme unique et une interface unique. (...) Dans ce sens, cette concentration dessine une nouvelle géographie humaine qui réunit, selon des sphères assez spécifiques (monde professionnel, sociabilité, etc.), une grande majorité de la population du réseau.*» (Doueihi, 2011 : 58-59). On comprend, entre les lignes, que pour cet observateur averti de la culture numérique, la dimension participative émanant d'individus au travers du web se fait de plus en plus normative. S'ajoute à cette notion, liée au web, l'usage des technologies de l'infiniment petit et les nouveaux objets communicants invasifs qui rendraient accessibles à tous ces dispositifs et médias collaboratifs sur le web (Poli, 2012 : 246).

2. LE MUSEE ET LA PARTICIPATION - LA NOUVELLE MUSEOLOGIE ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Nous mobilisons dans cette partie une approche ancrée en muséologie qui permet d'explorer des aspects de la participation pouvant se porter sur les fonctions du musée telles que développées par André Gob et Noémie Drouguet (2006). Ils attribuent aux musées quatre fonctions : présentation, conservation, scientifique et animation. Les éléments qualifiés de participatifs issus de notre corpus et que nous allons détailler seront organisés selon ce découpage. Cette organisation du propos nous permet de décomposer différentes modalités de participation en lien avec certains types d'objets produits par la participation, de dégager les statuts que les individus impliqués dans ces différents modes de participations peuvent revêtir (visiteur, amateur, spécialiste, etc.). L'ensemble des ces points converge vers l'institution muséale qui, dans cette approche, est notre point de mire, postulant que les projets participatifs ont pour objectif la réalisation d'une œuvre commune répondant à une ou plusieurs missions du musée. Au sujet des représentations que nous souhaitons mettre en évidence, précisons que nous nous appuyons sur la définition des représentations telles que les a définies Denise Jodelet, c'est-à-dire comme circulant dans les discours, étant portées par les mots, véhiculées dans les messages et images médiatiques, cristallisées dans les conduites et les agencements matériels et spatiaux (Jodelet, 1989 : 32). Nous considérons aussi l'approche de Weber pour qui la représentation est un acte de communication en conformité avec l'environnement social qui l'accueille. Elle est une pratique et acquiert une valeur particulière (Legros, Monneyron, Renard, Tacussel, 2006 : 104). Sachant que les représentations et les pratiques s'engendrent mutuellement (Abric, 1994 : 279) nous nous attacherons à analyser les pratiques proposées et portées par les dispositifs numériques présentés dans la dernière partie de l'article pour tenter d'observer quelques tendances que ces offres portent avec elles en terme de représentations de la participation.

2.1. La nouvelle muséologie et la muséologie participative

Comme nous le rappelions en introduction de cette présentation, la notion de participation entre en muséologie par la porte de l'écomusée. Ce type de musées dont Georges Henri Rivière[2] et Hugues de Varine seront les artisans les plus marquant qui incluront progressivement la notion de participation à la définition du projet écomuséal. De manière concomitante, la construction de la nouvelle muséologie intimement liée aux développements des écomusées sera emprunte de cette notion.

[2] Georges Henri Rivière développera le concept d'écomusée à travers une définition évolutive (1970-1980) comme l'explique François Mairesse (Mairesse, 2000 : 44-45).

Nous retiendrons ici, la définition de Pierre Camusat pour qui le musée dans sa dimension participative intègre les usagers[3] selon quatre axes décrits précédemment. Aujourd'hui, cette pratique a dépassé cette seule catégorie de musée et s'adapte souvent à chaque institution culturelle qui souhaite s'en inspirer. Nina Simon dans son ouvrage *The participatory Museum* (Simon, 2010) propose un découpage différent des formes de participation au sein du musée. Le public pourra apporter sa contribution à l'institution. Quant au musée, il pourra collaborer avec les visiteurs, co-créer avec eux, accueillir des participants, encadrer et nourrir la participation et enfin évaluer les projets participatifs. Dans un cadrage et un espace défini et posé par l'institution, cette approche permet de ré-aborder la participation au musée. Ces « musées participatifs » répondent alors à ces missions : «*(...) mettre en place des programmes de coopération, développer des partenariats, s'inscrire dans les réseaux, ce qui suppose la maîtrise de la conduite de projet, du travail d'équipe et de la négociation.*» (Tobelem, 2005 : 29) On pourra confronter à ce modèle, le musée associatif, généralement créé par des amateurs, des passionnés qui conservent et animent un patrimoine auquel ils sont fondamentalement attachés. Toujours en observant la démarche participative à l'échelle du musée, il est important de prendre en compte les actions de bénévolat et de mécénat qui impliquent de manière relative les visiteurs au sein du musée. Ces deux actions de participations se déploient différemment d'une institution à l'autre et d'un pays à l'autre. La différence est moins liée aux types de musées (beaux-arts, histoire, sciences et histoire naturelle...) qu'à des choix de politiques d'établissements quant aux moyens dont le musée souhaite se doter pour assurer ses missions et aux sources de financement dont il a besoin. Serge Chaumier qui analyse la «muséologie participative», proposera de l'articuler comme suit : la participation se situe entre une expression de soi et un processus d'appropriation ; la participation des visiteurs peut exister dans les démarches d'évaluation et la participation par la sollicitation (cet axe fait notamment référence à des dispositifs artistiques engageant le public). Il considère aussi que la posture des professionnels des musées est importante pour la création d'un espace de participation et se base sur la compréhension que le visiteur est toujours acteur, cette compréhension permet de lui reconnaitre une existence d'auteur (Chaumier, 2007 : 241-250). Enfin, se pose naturellement la question de *qui* prend part aux modes participatifs : s'agit-il des visiteurs d'une exposition, du public du musée, de communautés, de personnalités politiques ou scientifiques ? On verra, au fil du texte, les statuts et rôles différents que peuvent revêtir ces «participants».

Exposition :

Lorsque l'on évoque l'exposition au prisme des modalités possibles de participation, on observe trois tendances principales dans les pratiques : prendre part à sa conception, participer pendant sa visite, participer dans l'espace muséal.

-Prendre part à sa conception

C'est-à-dire prendre part aux décisions concernant le programme expographique, apporter des contenus (savoirs, savoir-faire), apporter des objets (outils, artefacts, archives, photographies...) et un réseau. Ce réseau pouvant enrichir à son tour le propos de l'exposition en contenus, objets et contacts. Si l'on revient aux propos de Pierre Camusat, on pourra observer des «usagers» qui participent aux choix, à la présentation des objets et documents ainsi qu'aux reconstitutions qu'ils ont rendues possibles grâce à leur don. Il ajoute que cette opportunité leur permet de porter un autre regard sur leur propre histoire, un regard plus valorisant, plus valorisé aussi (Camusat, 1989 : 320-322). Un des conservateurs et commissaires d'expositions les plus reconnus dans ce type de démarche est Jean-Claude Duclos[4], qui qualifie sa pratique de muséographie participative comme «*(...)pratique à la recherche d'un équilibre entre le politique, la mémoire et les contributions de la science.»* (Duclos, 2012 :45). Plus concrètement, ce travail se concentre sur «*la première étape très longue, qui est la ''transaction'' ou la négociation* » (Drouguet, 2007 : 246).

[3] «*(...) du point de vue théorique, l'écomusée n'accueille pas de visiteurs (...) mais des usagers (...).*» (Mairesse, 2011 :521).
[4] Jean-Claude Duclos, conservateur en chef du patrimoine honoraire, il était directeur du Musée dauphinois.

Lors de la conception d'une exposition, « *il y a toujours un ''partenaire social'', extérieur au musée* [de société]*, qui correspond le plus souvent à un groupe (des résistants, des bergers, des pieds-noirs, des préhistoriens, l'industrie du ski…). La transaction permet d'entendre ce partenaire, de le connaître, de cerner son discours, son savoir et ses objectifs. À ce premier partenaire s'en ajoute un second, constitué par un ou plusieurs scientifiques, généralement extérieurs au musée également, qui a une connaissance scientifique approfondie sur le thème (re)présenté par le premier groupe. L'équipe du musée confronte les données provenant des deux premiers groupes afin de mettre au point le programme scientifique ou ''discours'', rassemblant les témoignages et les travaux scientifiques desquels on extrait le message à transmettre aux visiteurs*.» (Drouguet, 2007 : 246). Selon cette conception du montage d'exposition, toute écriture scientifiquement et socialement légitime de discours expographique et de mise en scène de ce discours est intrinsèquement participative, au sens d'écriture polyphonique (qui transmet plusieurs voix, plusieurs visions). Nous voyons ici se dessiner à travers ces catégories d'usagers du musée, un partenaire social et un partenaire scientifique. Ces participants, chacun dans leur rôle peuvent partager leur temps, leurs savoirs, leurs contacts ou encore prêter des objets en vue de la réalisation de l'exposition.

- *Participer pendant sa visite* :

Nous référant à une approche communicationnelle de l'exposition, nous considérons les expositions comme «*des dispositifs communicationnels non plus centrés sur des savoirs scientifiques légitimés par le musée ou ses collections, mais comme des dispositifs culturels tournés vers les visiteurs dotés d'une ''compétence de visiteurs'' (Davallon, 98 : 412).*» (Poli, 2012 : 246). Marie-Sylvie Poli réaffirme cette approche de l'exposition comme un média parmi d'autres, en insistant sur le fait que les visiteurs sont aussi «*socialisés dans un autre espace social que celui du musée et dans lequel on présume qu'ils ont acquis connaissances et sens critique. Ce mode de fonctionnement, tourné vers un visiteur pensé compétent, induit que les commissaires de ces expositions optent pour une muséographie participative, dont l'effet recherché est plus l'interpellation des opinions du visiteur que son éducation formelle. Nous sommes donc dans une situation de ''dispositif sémiotique ouvert'' (Eco, 1996 : 91), caractérisé par le fait que l'exposition compte sur le visiteur pour fonctionner (...).*» (Poli, 2012 : 246-247).

On complétera les aspects généraux de l'activité de visite par les propos de Jean Davallon sur la présence du public dans le média exposition qui n'est pas seulement une présence de spectateur passif. L'espace synthétique créé par le concepteur réalisateur conduit le visiteur à participer physiquement et mentalement au fonctionnement du média. Pour l'auteur, visiter, c'est franchir la frontière ou la marge qui sépare le monde familier d'un monde étranger ; c'est surtout enchainer des actes : marcher, fixer son regard, voir, lire, s'éloigner, comparer, se souvenir, discuter, etc (Davallon, 1999 : 171). En lien avec cette dimension dynamique de la visite, nous observons d'autres modalités participatives proposées ou non aux visiteurs : des installations d'œuvres d'art qui privilégient le processus à l'objet[5], des installations ou dispositifs scénographiques nécessitant des actions du visiteur pour accéder à certains contenus ou à certaines expériences, et enfin des jeux pouvant prendre de multiples formes et s'adresser à différents types de publics.

Dans le cadre de l'activité de visite, le musée est donc face à des visiteurs, qui peuvent être catégorisés ou organisés en types de publics autour de l'idée d'un « visiteur-acteur ». Pour résumer, l'activité d'interprétation permet de construire la visite, une visite au contact de l'exposition[6].

[5] La forme de l'installation est peut-être celle qui incite le plus souvent à la participation des visiteurs. On pense à ces quelques oeuvres : *Volatile* (1980–94) de Cildo Meireles, *Test site* (Unilever Series, Tate Modern, 2007) de Carsten Höller, ou encore à *Fairytale* (Documenta, Kassel, 2007) de Ai Wei Wei.

[6] Le droit d'entrée, qui peut être considéré comme une forme participation, n'est pas évoqué dans le cadre de cet article.

- *Participer dans l'espace muséal*

Hors des expositions mais toujours dans le musée, on peut trouver des dispositifs techniques qui invitent à la participation des visiteurs. Par exemple, on note la multiplication, dans certaines expositions, de photomatons[7] « à l'ancienne » dans lesquels les visiteurs sont invités à construire en quatre photos une histoire visuelle. Et au delà des jeux de plus en plus fréquemment proposés aux publics «famille», il faut ajouter les différents dispositifs destinés à recueillir l'avis des visiteurs : livre d'or traditionnel, urnes de votes, urnes de dons, murs de libre expression composés de post-it ou de fiches à remplir à la fin de l'exposition, etc.

Dans cette situation, les participants sont des visiteurs de musées. Ils donnent leur temps, quelques fois de l'argent et par un geste ou un écrit, ils peuvent contribuer au récit collectif que permet le livre d'or ou tout autre type de recueil d'avis.

Conservation :

Avec le souci de préserver les collections patrimoniales, les objets sont stockés dans des réserves qui doivent répondre aux normes de conservation préventive et de sécurité. Les réserves sont donc pour ces deux raisons, tenues éloignées des publics. Que reste-t-il des formes de participation possible dans ces lieux clos ?

- *Le don*

On notera en premier lieu le don. Chaque personne a le droit de donner au musée un ou plusieurs objets. Le musée, quant à lui, décide, souvent par le biais d'une commission d'acquisition, de la pertinence de ce don par rapport à sa politique générale d'acquisition. Ce processus habituel exclut le donateur du processus de décision. Néanmoins, et souvent en rapport avec l'intérêt que le musée a pour le don, un espace de négociation peut se créer entre le donateur et le musée. Enfin, lorsque le don se fait par voie testamentaire (legs), des conditions peuvent être imposées au musée qui a alors peu d'espace décisionnel hormis celui de le refuser dans son intégralité.

Pour résumer, contribuer à la sauvegarde du patrimoine est une action participative qu'un donateur ou un testateur peut effectuer au bénéfice d'un musée par le don d'argent ou d'artefacts.

- *Les restitutions*

La seconde tendance observée depuis quelques années dans le champ de la participation en lien avec la fonction de conservation est relative aux processus de restitution d'objets. François Mairesse nous parle de ces demandes de récupération de leur patrimoine par des communautés comme ayant un impact sur la gestion de la collection du musée lors des mouvements de retour de collections patrimoniales dans leurs milieux d'origine (Mairesse, 2011 : 517).

Quant à la dimension politique de la restitution que nous n'évoquerons pas ici, il est patent qu'elle participe également d'une éthique participative propre au champ des patrimoines matériels et immatériels, dans et au-delà du musée.

Recherche scientifique

La documentation des collections, l'inventaire et la récolte de sources sont souvent la mission principale du conservateur. L'institution pourra solliciter l'aide et la participation de personnes spécialisées pour la documentation de certains fonds pour lesquels leurs compétences sont reconnues. On parle alors moins de public que d'experts, de chercheurs ou encore de spécialistes. Ces pratiques professionnelles restent confidentielles. Une des manifestations la plus visible est peut-être l'organisation au sein de musées de colloques scientifiques.

Les participants sont donc, dans ce cas, des experts, des chercheurs ou encore des spécialistes qui partagent avec musée du temps, des compétences et des connaissances, contribuant de la sorte à produire de nouveaux contenus, de nouveaux savoirs relatifs à la collection.

[7] A ce sujet on peut lire l'article Michel Bourgatte et Hécate Vergopoulos intitulé *Petite ethnographie de la photocabine « rétro » dans les lieux de culture* (Bourgatte, Vergopoulos, 2013).

Animation
Cette dernière fonction fait référence aux activités de médiation proposées par les institutions muséales. Elles permettent de rendre un musée «*plus vivant, de l'animer, de lui donner du souffle, au sens premier du mot ''animation''.*» (Gob, Drouguet, 2006 : 210). La pratique participative peut se jouer des deux côtés de la relation.
- *S'inscrire à une activité :*
Les activités de médiation sont souvent segmentées en terme de publics (scolaires, adultes, familles, empêchés...) et adaptées à ces différents publics cibles. En guise d'illustration : les ateliers pour adultes ou enfants du Louvre permettent de s'initier à des techniques artistiques, tout en découvrant les collections du musée[8]. Dans le panel d'offres de médiation, on peut considérer que la participation découle de l'inscription à des activités proposées et encadrées par le musée (visites guidées, de conférences, soirées thématiques, rencontres, formations, concerts, pièces de théâtre...). Elles sont en lien avec les expositions du musée et permettent aux participants ou aux spectateurs d'entrer en contact les contenus par l'intermédiaire de personnes et d'activités.
Des publics organisés par catégories deviennent des inscrits, des participants ou des spectateurs et à partir du temps accordé et des échanges qui ont lieu, se construit une activité collective liée à un apprentissage de contenus ou de compétences en lien avec la collection ou une exposition.

- *Participer à l'activité :*
La personne qui joue ce rôle d'intermédiaire peut être un professionnel du musée ou un «usager» du musée. En effet, dans certains musées, comme, par exemple à la Mine de Blegny (Belgique), ce sont d'anciens mineurs qui assurent les visites guidées. Là encore, lorsque le visiteur de musée participe à une activité proposée par l'institution, et bien que ce type de médiation soit désormais généralisé dans tous les types de musée sans qu'on en valide assez les effets sur les représentations sociales attribuées au musée, on assiste à des transformations profondes des stratégies de communication entre musée et public : les jeux de rôles et les jeux de langages de la visite dans lesquels le visiteur est passif se transforment en jeux de rôles et jeux de langages interactifs, questionnant, dialoguant centrés sur les enjeux de l'activité partagée.

2.2. La muséologie participative et les nouvelles technologies

Dans cette partie nous allons tenter de relever et d'analyser les offres muséales qui se réclament d'une dimension participative pour un ou la totalité de ses aspects et qui relèvent des technologies numériques et du web. Elles peuvent être facteurs des échanges qui nourrissent la participation selon deux axes principaux qui peuvent s'associer : participer par (les technologies numériques et le web) ou participer pour (les technologies numériques et le web).
Concrètement, ces offres muséales peuvent se matérialiser par l'intermédiaire d'une page ou d'un site web, par une application pour ordinateur, tablette, smartphone ou console.

Exposition
La participation aux expositions *via* les technologies numériques et le web peut se déployer à deux moments : lors des étapes de conception de l'exposition et pendant la visite de l'exposition.

- *Prendre part à sa conception* :
Les pratiques dites participatives qui s'articulent autour des technologies numérique et du web, et qui permettent de participer à la conception d'une exposition sont souvent segmentées : il s'agit de donner la possibilité de réaliser soit une action à la fois, soit de ne donner qu'un espace circonscrit à un type d'action possible.

[8] Offre présente sur le site web du Musée relatives aux activités de médiation. Elle est accessible sous le menu Visites & Activités, ateliers adultes et enfants.

Par exemple, on pourra participer à la création d'un dispositif de médiation avec des outils technologiques comme lorsqu'un professionnel de musée, de la culture ou de l'informatique (au sens large) participe à l'événement Museomix[9]. En guise d'illustration, pendant et dans le cadre de cet événement, un groupe de personnes va décider de concevoir, par exemple, le prototype d'une application sur tablette tactile destinée à favoriser l'interprétation d'un objet du musée. Une autre forme d'action est par exemple celle qui consister à participer à l'enrichissement des artefacts présents dans une exposition. Par exemple, un photographe envoie ses photos selon quatre thèmes choisis par Les chercheurs du Midi[10], images qui seront ensuite exposées au J1 de Marseille-Provence 2013[11]. Un visiteur potentiel peut aussi, dans la même logique, «coller à l'œuvre d'art» en participant au projet *OhSnap* du Carnergie Museum of Art de Pittsburgh. Les participants soumettent *via* le site web du musée leurs propres photographies inspirées de treize œuvres présentées par le musée. Lors de l'exposition des treize œuvres, les photos des participants sont apposées autour de celle qui l'a inspirée. Avec cet exemple, on s'aperçoit que le web permet de participer à la conception d'une exposition de manière plus globale comme au Tech Museum of Innovation de San José. À partir d'une expérience de partage de connaissances sur le jeu vidéo Second Life, et avec le recours à la participation active des internautes, une exposition réelle est créée et fondée sur les manipulations inventées par des « avatars » (Mairesse, 2011 : 521). Ces pratiques variées, en pleine expansion créative et technologique, offrent au public la possibilité de créer de A à Z un dispositif de médiation, d'enrichir de leurs objets (souvent des photos) une exposition et enfin de participer effectivement au projet scientifique et scénographique d'une exposition à partir de rencontres ou d'échanges virtuels(les). Ce dernier cas reste exceptionnel.
Un photographe, internaute, visiteur potentiel, visiteur, avatar, des professionnels vont contribuer à enrichir une exposition *via* la réalisation et le don d'artefacts ou de dispositifs de médiation. Le temps, les compétences et les savoirs des participants sont alors sollicités.

- *Participer grâce sa visite :*
De nombreux musées proposent aujourd'hui des applications pour téléphones mobiles ou tablettes numériques proposant des contenus riches d'images, de textes, de sons, de contenus plus ou moins savants, voire de jeux à utiliser pendant la visite d'une exposition, d'un musée, d'un site patrimonial. Ce qui nous intéresse dans ces offres, ce sont celles qui sont explicitement désignées comme participatives. Cette dimension peut se déployer comme suit : commenter sur une plateforme commune aux internautes ou aux visiteurs les objets présents dans l'exposition (application *Kunstfunck*[12] du Ludwig Museum de Cologne, Twitter, Facebook...), enrichir de ses photos personnelles une plateforme commune aux internautes ou aux visiteurs les objets et situations de l'exposition (application *Dynamo* du Grand Palais, Twitter, Facebook...), utiliser les QR code ou lecteur de puce RFID pour accéder à des contenus supplémentaires grâce à un ensemble d'actions faites par le visiteur à partir de son appareil mobile (relié au web).
Les actions que peuvent réaliser les visiteurs-internautes sont matérialisées par des données numériques (photos, textes, vidéos, etc.). Ces éléments participent à la construction de contenus relatifs à une exposition. Au delà de données fournies délibérément au musée ou à la plateforme numérique pourvoyeuse du service, un journal des logs se constitue en parallèle et témoigne d'une certaine activité des visiteurs-internautes.

[9] Muséomix est un événement qui se déroule pendant quelques jours (de 3 à 5) dans un ou plusieurs musées en même temps. Il rassemble des participants amateurs des nouvelles technologies et de la médiation culturelle en vue de les faire créer des prototypes de dispositifs de médiation.
[10] Les chercheurs du Midi est un projet de collecte photographique initié à l'occasion de Marseille-Provence 2013, capitale européenne de la culture.
[11] Les chercheurs du Midi invitent des participants à prendre des photos du territoire selon trois thématiques (paysages, usages, personnages). Ces photos sont versées sur un site web pour faire partie d'un fonds. Certaines photographies sont sélectionnées pour être imprimées et accrochées lors d'expositions temporaires dans l'espace J1 à Marseille.
[12] Application lancée pour l'exposition «Vor dem Gesetz. Skulpturen des Nachkriegszeit und räume des Gegenwartskunst» de décembre 2011 à avril 2012.

- *Un cas particulier* :
Le Brooklyn Museum de New York mena en 2011 une expérience intitulée *Split Second*. Les internautes du site web du Musée pouvaient participer à une enquête en ligne visant à noter (évaluer) une série d'œuvres appartenant aux collections du musée. Il s'agissait, pour le musée, de mieux comprendre ce qui influence les goûts et jugements des personnes placées devant une œuvre d'art. À la suite de l'enquête, une sélection des œuvres ayant provoqué le plus grand nombre de commentaires ou les commentaires les plus divergents a été présentée au public, dans le musée (Vaufrey, 2013). Cet exemple nous permet d'envisager, au sein de pratiques de conception d'exposition dans le contexte d'un musée d'art, l'inclusion du public sous un nouveau jour : l'œil du grand public, si tant est qu'il s'agisse des répondants à l'enquête, prendrait le pas sur celui du spécialiste, du connaisseur.
À travers cette enquête en ligne, les internautes du site web du Musée de Brooklyn, envisagés par l'institution comme le « grand public », donnent leur temps et leurs opinions afin de permettre à l'enquête de se réaliser. Certains résultats donnent lieu à des orientations sur la sélection des artéfacts présentés dans une exposition.

Conservation
Dans le cadre de cette fonction, les actions dites participatives et menées en faveur de la conservation des collections se concentrent autour du concept de mécénat. Le mécénat culturel préexiste à l'usage du web et des technologies numériques mais il se mue en mécénat participatif à son contact. Le terme mécénat participatif, expression qui pullule sur le web, désigne ici le fait de soutenir financièrement un musée dans le cadre d'une opération spécifique (achat ou restauration d'une œuvre) par le biais d'une plateforme de don en ligne. Cette plateforme existe hors de la sphère muséale et l'englobe, comme My Major Company par exemple. Mais elle peut aussi être créée par l'institution. Ces plateformes ont la particularité de montrer l'avancement des dons : combien il reste à donner pour parvenir à l'objectif dans le délai fixé. L'action de participation est donc, *via* ces plateformes, capitalisées médiatiquement et de façon simultanée à l'action du don. Il s'agit principalement d'invitations lancées par le musée dans le but d'obtenir des participations financières. Elles permettent de soutenir des opérations de restauration ou d'acquisition.
Les participants-donateurs soit ici nommés les mécènes peuvent se voir récompensés de contre parties : un avantage fiscal, une invitation à un événement, une visite guidée, une visite privée, son nom écrit dans l'institution.

- *Participer à la restauration d'un objet* :
Dans le sillage de la démarche précédente, on remarquera l'exemple du musée Guimet qui a lancé une opération devant permettre de récolter des fonds pour la restauration de moulages du temple cambodgien d'Angkor Vat en vue de les dévoiler lors de l'exposition *Angkor - Naissance d'un mythe* qui ouvrit ses portes en octobre 2013.

- *Participer aux nouvelles acquisitions* :
L'opération *Tous mécènes* du Louvre, qui utilise sa propre plateforme, fonctionne sur ces mêmes principes en vue de l'acquisition d'un trésor national.
Réaliser une acquisition, ou concourir à la restauration d'un artefact sont deux missions auxquelles ce nouveau genre de mécène peut avoir accès *via* des dons d'argent.

Recherche scientifique
Alors qu'en ce qui concerne cette fonction, les outils numériques sont fortement utiles aux chercheurs, aux conservateurs pour mieux connaitre la collection, la documenter et la gérer, les actions dites participatives dans ce domaine sont relativement rares et ne concernent que des tâches de correction ou d'indexation. Par exemple, le Brooklyn Museum de New York offre aux internautes la possibilité d'indexer librement (tous les mots sont acceptés) la collection par le biais d'un jeu intitulé *Tag You're It !*

Un autre exemple émane de la Bibliothèque nationale de France à Paris et pourra peut-être se voir appliqué, un jour, dans un musée : il s'agit de mettre en place une interface permettant de faire corriger des textes numérisés, de reconstruire la mise en forme du document et de reconstituer un ordre logique de lecture ; et enfin de mettre en place des fonctionnalités permettant un enrichissement éditorial des textes (indexation, vocalisation, annotation, etc.) par les internautes[13]. On peut noter les initiatives en lien avec Wikipédia comme celles menées à Versailles ou plus récemment au Centre Pompidou à Paris. Les contributeurs construisent collectivement la documentation relative au site, dans le premier cas, et aux œuvres dans le second.
Les participants sont ici des internautes ou des contributeurs qui offrent leur temps et leurs compétences dans le but de contribuer à l'amélioration des données ou à l'accès aux données enregistrées dans l'inventaire numérique de l'institution.

Animation
Outre toutes les incitations et les injonctions, implicites et explicites, qui sont faites aux publics potentiels des musées pour s'exprimer sur les réseaux sociaux à propos de leurs attentes, de leurs expériences de visites et pour donner leur avis sur ce qu'ils ont visité, on remarque que depuis plusieurs années déjà les musées articulent leurs propositions de participation dans le champ de l'animation autour du concept de jeu interactif, depuis le jeu concours en ligne, ou les jeux technologiques dans les espaces du musée. Parmi des centaines d'exemples, citons le Musée Gadagne de Lyon qui a développé un jeu *Mystère des collections*. L'internaute a pour mission d'identifier avec précision un objet du musée dont on ne voit qu'un fragment. Ces dispositifs souvent savants mais ludiques deviennent, en quelque sorte, les intermédiaires permettant d'explorer la collection et les expositions sous l'angle de la participation.

CONCLUSION

Tout d'abord, on perçoit nettement que les musées s'engagent dans le participatif numérique en espérant augmenter et diversifier leurs publics. Partant du postulat qu'en proposant activement aux usagers du web participatif de devenir de fidèles visiteurs, ils prennent place dans la mouvance de la diffusion des savoirs et de la culture, y compris par les réseaux sociaux. La spécificité du musée, par rapport à l'école par exemple, est d'engager l'usager à collaborer activement aux deux fonctions majeures de l'institution muséale : la conservation et la recherche scientifique. Mais on note que cette mission de recherche reste encore aujourd'hui peu touchée par le participatif numérique.

Ensuite, on retiendra que contrairement à tous les échanges qui étaient et sont toujours réalisés entre le musée et ses publics, les échanges numériques laissent systématiquement des traces. Ces traces enregistrées sont tangibles, elles acquièrent le statut d'information, elles enrichissent les bases de données des institutions qui les collectent, dans une visée de collection et de recherche à venir, ou pas. Photos, vidéos, énoncés, dons numériques, tous ces actes participatifs acquièrent une matérialité numérique jusque là inconnue du monde des musées.

Enfin, le troisième aspect concerne la visualisation des données issues des enregistrements d'actions que nous venons d'évoquer. Que cela reste visible soit par le « community manager » du musée, soit par les visiteurs, soit par les donateurs ou encore par les contributeurs, l'ensemble des usages participatifs réalisés et donc enregistrés par les dispositifs, peuvent être visualisées souvent, simultanément. Ces images, loin d'être abstraites, sont visibles sur un écran, imprimables ou encore projetables. Ce couplage enregistrement et visualisation des données échangées en renforce d'autant plus la dimension tangible des interactions participatives.

[13] Equipe Gallica, *Patrimoine imprimé et crowdsourcing : le projet FUI12 Ozalid*, <http://blog.bnf.fr/gallica/?p=7038>, mis en ligne le 17 mai 2013.

Mais, comme pour d'autres institutions comme l'école ou la bibliothèque par exemple, le musée a besoin des travaux des chercheurs et de l'engagement de ses professionnels dans des démarches de médiation innovantes pour connaître finement les nouveaux rapports que le participatif numérique introduit entre les citoyens d'une part, et une société de la connaissance globalisée d'autre part, une nébuleuse encore bien difficile à cerner pour la plupart d'entre nous.

BIBLIOGRAPHIE

Abric, J.-C. (1994). *Pratiques sociales et représentations*. Paris : PUF.

Bouquillon, P. & Matthews, J. T. (2010) *Le web collaboratif. Mutations des industries de la culture et de la communication*. Grenoble.

Bourgatte, M. & Vergopoulos, H. (2013). Petite ethnographie de la photocabine « rétro » dans les lieux de culture. In *Les visiteurs photographes au musée*. Paris : La documentation française. p. 251-264.

Camusat, P. (1989). *La muséologie selon Georges Henri Rivière*. Paris.

Cardon, D. (2008). *Le design de la visibilité : un essai de typologie du web 2.0,* < http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>, mis à jour le 28/04/2008.

Chaumier, S. (2007). Le public, acteur de la production d'exposition ? Un modèle écartelé entre enthousiasme et réticences In Eidelman, J., Roustan, M. & Goldstein B. (dir.). *La place des Publics.* Paris : La documentation française.

Davallon, J. (1999). *L'exposition à l'œuvre*. Paris : L'harmattan.

Doueihi, M. (2011). *Pour un humanisme numérique*. Paris : Seuil.

Drouguet, N. (2007). *Le sens de la visite. La conception de l'exposition et le parcours de visite dans les musées d'ethnographie régionale et de société : analyse théorique et approche expérimentale*. Thèse soutenue à l'Université de Liège.

Duclos, J.-C. (2012). De la muséographie participative. In *La participation des habitants à la vie artistique et culturelle, L'observatoire*, n° 40, p. 45.

Gob, A. & Drouguet, N. (2006). *La muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*. Paris : Armand Colin.

Jodelet, D. (1989) *Folies et représentations sociales*. Paris.

Legros, P., Monneyron, F., Rernard, J.-B. & Tacussel, P. (2006). *Sociologie de l'imaginaire*. Paris.

Mairesse, F.

(a) (2011). Le public. In *Le dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Paris.

(b) (2000). La belle histoire, aux origines de la nouvelle muséologie. In *Publics et Musées*, n° 17-18, vol. 17.

Poli M.-S. (2012). Que signifie réellement engager des médiations innovantes. In Regourd, M. *Musées en mutations*. Paris.

Simon, N. (2010). *The participatory Museum*.

Tobelem, J.-M. (2005). *Le nouvel âge des musées,* Paris : Armand Colin.

Vauffrey, C. (2013). *De la visite à la participation, le nouvel usager du musée*, en ligne <http://cursus.edu/dossiers-articles/dossiers/108/musees-patrimoines-numeriques/articles/19753/visite-participation-nouvel-usager-musee/> mis à jour le 24 avril 2013.