

## **La fonction de médiation 2.0 comme production d'un environnement relationnel : la médiation <sup>[au carré]</sup>**

Annie Chevrefils Desbiolles

30 octobre 2012 – Rencontres numériques

« Médiation & Numérique dans les équipements culturels »

Je me propose de reprendre quelques points essentiels du rapport « L'amateur dans le domaine des arts plastiques. Pratiques à l'heure du web 2.0 » (mars 2012) par ailleurs accessible sur internet <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Disciplines-et-secteurs/Arts-plastiques/Documentation-arts-plastiques> afin de partager un certain nombre d'éléments de diagnostic et réfléchir ensemble à leurs conséquences sur ce que j'appellerais la *fonction de médiation* à l'heure du **web 2.0**<sup>1</sup>.

### La fonction de médiation 2.0

Ce terme de *fonction de médiation* recouvre tout ce qui donne forme aux relations avec les publics : des dispositifs d'exposition et d'aide à la visite jusqu'aux outils et médias d'information, de communication, de documentation en passant par les programmes de sensibilisation et de formation.

Ce diagnostic se concentre sur la question des nouveaux usages liés à l'évolution d'Internet dans les années 2000 qui est passé d'un modèle statique - de simple média permettant d'accéder et de stocker de l'information à distance - à un réseau interactif, le web 2.0, centré sur l'utilisateur et permettant sa participation active. Ce **post-média** pour reprendre là un concept emprunté à Félix Guattari amène à repenser la question des publics en actualisant la définition de l'amateur.

Pour parvenir à une définition de *l'amateur web 2.0*, nous tenterons d'identifier et de caractériser des pratiques amateurs liées à cette technologie relationnelle du web élargi aux supports mobiles (tablettes et smartphones notamment). Cette définition renouvelée de l'amateur nous permettra de comprendre en quoi et comment la *fonction de*

<sup>1</sup> Les termes en italique gras sont définis dans le « petit lexique introductif » du rapport ou dans le corps du texte.

*médiation* des équipements de création dans le secteur des arts plastiques et visuels pourrait contribuer à qualifier ce nouvel environnement relationnel engendré par le web 2.0.

En tant que laboratoires de la création les institutions d'art contemporain (en particulier Fonds régionaux d'art contemporain, centres d'art contemporain et écoles d'art) ont une mission d'expérimentation qui s'applique également à la médiation ; elles doivent renouveler les formes et les modalités d'adresse au public en lien avec le projet artistique produit. Leur mission de soutien à la création, au service des artistes et de leurs démarches, doit pouvoir s'articuler à l'exploration de voies nouvelles de mise en relation avec les publics dans toute leur diversité. Les post-médias, en offrant de nouveaux supports engageant de nouvelles formes de transmission - horizontales, simultanées et en réseau -. ou l'émetteur et le récepteur sont impliqués dans une dynamique interactive, virale et spiralée de production de contenus. Ces nouvelles modalités de partage produit ce que l'on pourrait appeler une sensibilité contemporaine qui – au-delà du web – affectent le fonctionnement même de l'institution, mais également le rapport aux savoirs et à la culture en générale.

### — Les pratiques amateurs post-médiatiques au cœur de la dimension sociale de la culture

Les pratiques post-médiatiques en amateur sont à la fois des pratiques créatives EN amateur et des pratiques culturelles DE l'amateur dans un contexte post-médiatique traversé par un flux continu d'images. Arrêtons-nous sur ces notions-clés :

#### — Productions *En amateur*

Ce sont des pratiques de production de contenus numériques par l'image que ceux-ci soit simplement de nature expressive et communicationnelle comme les photos et les vidéos prises avec un téléphone portable pour communiquer entre « amis » ou des productions créatives telles que les films courts réalisés avec les smartphones appelés **pocket-films**, ou ceux réalisés à partir de moteur de jeu-vidéo 3D (les **machinimas**) ou encore à partir d'images disponibles sur internet, les **mashups**. Il peut aussi s'agir pour les amateurs chevronnés de détournement des jeux vidéo eux-mêmes (les **mods**) ou encore pour les **geeks**, de l'art du **glitch** consistant à

provoquer volontairement des accidents numériques en modifiant les sources numériques pour les remodeler, et transformer par exemple l'image en son et inversement.

Ces productions post-médiatiques via les nouveaux médias sont le fait de professionnels autant que d'amateurs grâce à des ordinateurs de moins en moins onéreux et aux logiciels libres dont les modes d'utilisation et les productions sont partagés de pair à pair sur les réseaux sociaux et les plateformes. Cette cohabitation des professionnels et des amateurs rend leur distinction difficile ; un néologisme a été créé pour définir le phénomène on parle de **proam**. On constate notamment que ces pratiques post-médiatiques partagent une esthétique du détournement voire de transformation de données (**databending**) qui relève à la fois du collage et du **hacking** au sens large. Ces **tactiques** (concept de Michel de Certeau qui désignent des pratiques quotidiennes de détournement) post-médiatiques relèvent en grande partie du **sampling** et de la postproduction.

#### — Productions De l'amateur 2.0

Il s'agit là des pratiques de réception active propres à la **culture de l'écran** qui font du spectateur un **contributeur**. Cela peut consister par exemple à traduire des séries télévisées (**fansubbing**), à signaler des contenus par des **tags (folksonomie : taxinomie issue des usages)**, à commenter des œuvres via des **blogs ...** Cela permet de partager et de diffuser ces goûts et ses intérêts via, notamment des réseaux sociaux et des plateformes. On parle de **communautés de pratiques et d'intérêts** impliquées dans des **forums** de discussions, des **wikis**, etc.

Ces **formes éditoriales** qui participent d'une activité dite de **curation** (de sélection, édition, partage de contenus) liées au **web social** et au **web sémantique**, sont ici encore le fait de professionnels comme d'amateurs qui fournissent des contenus et enrichissent de métadonnées les œuvres et la littérature sur ces œuvres. Dans ce cas on parle de **crowdsourcing**. Des logiciels adaptés de **mind mapping**, c'est-à-dire d'élaboration de cartes conceptuelles (tel « Pearltree<sup>2</sup> »), permettent à chacun de compiler, trier, ordonner des informations et ainsi d'approfondir et de faire partager ses intérêts. Tout cela contribue à la naissance de ce que l'on appelle le **web des connaissances**.

Par ailleurs, des amateurs d'art peuvent s'impliquer dans la production collective d'une œuvre et l'acheter une fois réalisée grâce à un

---

<sup>2</sup><http://horizonsmediatiques.wordpress.com/2012/04/17/pearltree-la-nouvelle-perle-des-accros-du-web/>

financement participatif sur la Toile grâce aux nouvelles plateformes de **crowdfunding** .

#### — Les productions amateurs créatrices de nouvelles formes de socialités

Le propre de ces **technologies relationnelles** associées au web 2.0 est de rendre solidaire productions créatives EN amateur et pratiques culturelles DES amateurs. En ce sens, les amateurs 2.0 sont à la fois des récepteurs et des producteurs de contenus et de nouvelles formes de socialités car les modes d'appropriation de ce qui est vu, lu, entendu engendrent simultanément, une activité de production de contenus socialement partagés. On parle pour ces amateurs post-médiatiques de **prosumer**. (producteur-consommateur) ou **spec-acteur**. Ainsi lorsque je prends une photo d'une œuvre d'art ou que je la **tague** et la **post** à un ami pour lui faire partager mes enthousiasmes, j'ai à la fois une activité communicationnelle voire créative, et une pratique culturelle de réception active d'une œuvre d'art dont le ressort est la relation de pair à pair. De même, quand je traduis une série TV ou que je détourne un jeu vidéo pour en faire des images personnelles, je suis à la fois un spectateur averti et un producteur et diffuseur d'images.

#### — Une culture des liens dont les formes sont visibles sur le web

L'amateur 2.0 est donc au cœur de nouveaux modèles de sociabilité consistant en une réappropriation **individuelle collective**, pour reprendre là encore une terminologie de Félix Guattari. Les pratiques amateurs à l'heure du web 2.0 sont donc des pratiques éminemment sociales qui fabriquent **une culture des liens**.

Cette sociabilité - et c'est un phénomène totalement nouveau - est rendue visible à travers les **forums**, **blogs**, réseaux sociaux et **nuages de tags** qui donnent forme à une logique d'innovation dite ascendante dont les logiciels libres sont le parangon. Car comme le logiciel libre, ces formes ouvertes donnent la possibilité pour leurs usagers d'être actifs en les utilisant, les étudiant, les modifiant et les distribuant et redistribuant. Ainsi, les commentaires sur les réseaux sociaux comme les billets de blogs peuvent être **syndiqués** et mis en **fil RSS** et donc sans cesse ré-agrégés et redistribués.

#### — Les publics en amateur

En ce sens, le propre des pratiques amateurs post-médiatiques est moins de s'approprier pour soi des contenus (notamment de la culture

savante), que de les marquer et de les mettre en mouvement. La condition de l'amateur ne doit plus être pensée comme un état inachevé et second, mais comme relevant d'une dynamique de production que les politiques publiques doivent s'attacher à reconnaître en l'accompagnant et la qualifiant. L'institution est amenée à renouveler sa fonction de producteur et de diffuseur de ressources en activant et questionnant les pratiques post-médiatiques des publics. Ce travail d'éditorialisation de contenus en circulation et d'animation de communautés labiles doit être intégré à l'action culturelle de l'établissement.

— La fracture numérique : une fracture d'usage qui définit des publics prioritaires, la jeunesse.

La question de publics prioritaires continue à se poser et doit également être envisagée au regard de ces nouvelles pratiques façonnées par la culture des écrans. Il existe en effet une fracture numérique ; elle est générationnelle et sociale : environ 25% des français n'ont pas internet. Cette proportion correspond à la partie la plus âgée et la plus démunie de la population qui ne fréquente pas les équipements culturels. Mais il existe surtout et massivement - et cela reste très problématique pour l'avenir - une inégalité dite de second degré celle des usages qui touchent également des jeunes pourtant souvent sur-équipés. C'est que *l'expressivisme* décrit par la sociologue Laurence Allard qui caractérise les pratiques **extimes** (opposé à intimes) des **natifs digitaux** ne correspond pas nécessairement avec une capacité à investir de manière créative et critique le web et donc le monde qui est le nôtre. Trop nombreux sont encore les jeunes qui se contentent d'échanges conversationnels et de pratiques ludiques entre-soi. Lutter contre ces inégalités des usages doit devenir une priorité partagée des politiques publiques à l'heure où la compétence numérique est l'une des compétences-clés définies en France et au niveau européen. Cela oblige à renouveler les politiques envers « la jeunesse » en prenant en compte non seulement les « élèves » (dans le cadre de l'éducation artistique et culturelle) mais les personnes et leurs pratiques quotidiennes à la fois culturelles et sociales.

— Projet territoriale : une action culturelle 2.0

Cet objectif partagé relève d'un projet de territoire et implique la coopération de l'ensemble des équipements publics (centres sociaux et de loisir, espaces publics numériques, associations d'éducation populaire et bien entendu équipements artistiques et culturels de création, de diffusion et de formation) dans le cadre d'une action

culturelle concertée et renouvelée par l'environnement numérique . Cette action culturelle 2.0. consisterait à créer les conditions de développement d'un véritable environnement relationnel pour tous les publics ; des publics compris et envisagés comme étant composés d'amateurs au sens positif donné par le sociologue Antoine Hennion : « celui qui crée sa relation aux choses. » ; des choses, elles-même de plus en plus relationnelles.

### — La médiation 2.0 : une médiation <sup>[au carré]</sup> (mise en relation de relations aux œuvres et aux autres)

Les **technologies relationnelles** (au cœur des innovations technologiques, économiques, médiatiques, mais aussi sociales et culturelles avec les objets dits intelligents, la **télévision sociale** et demain, la **télévision connectée** ...), nous obligent à changer notre manière de considérer les publics et de nous adresser à eux en prenant en compte les pratiques amateurs comme productrices elles-mêmes de relations ... aux œuvres et aux autres. L'enjeu est de parvenir à ne plus considérer les publics comme des usagers anonymes de contenus ou des flux de visiteurs, mais comme des amateurs désireux de s'impliquer dans une relation aux œuvres et à leurs auteurs, à l'art et à ses institutions.

### — Nouvelles formes de narration : des récits trans-média pour un usage trans-individuel

En ce sens, l'institution dans sa fonction de médiation doit pratiquer ***l'hétérologie*** , la science de l'autre selon Michel de Certeau. Pour cela mettre en œuvre des dispositifs relationnels adaptés, ***transmédia***, permettant, selon la définition d'Henri Jenkins, un usage collectif, actif et divertissant.

Il en est ainsi<sup>3</sup> des services multimédias expérimentés par les institutions d'art contemporain comme les applications pour Iphone (Palais de Tokyo, Abattoirs de Toulouse, Centre national des arts plastiques), les blogs (Centre d'art de La Criée), les e-books (FRAC Lorraine), les audioguides participatifs (Audiokid du Centre d'art de Vassivière), les cartels interactifs avec QR (Espace d'art Le Moulin à la Vallette-du-Var), les expositions virtuelles (Jeu de Paume, Synesthésie), les ateliers

<sup>3</sup>Je m'en tiens ici aux exemples cités dans le rapport (sauf pour les applications non mentionnées) ; il y en aurait beaucoup d'autres que le Ministère à la fois repère et soutient grâce notamment au programme « services numériques culturels innovants » : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Espace-Presses/Communiqués/Appel-a-projets-2012-Services-numeriques-culturels-innovants-60-projets-pour-developper-de-nouveaux-usages-numeriques-culturels>

radiophoniques participatifs (Centre d'art de Noisy-le-Sec), les serious-games tel que CNAP<sup>n</sup> (Fonds national d'art contemporain) permettant de créer sa propre exposition à partir d'une sélection d'œuvres, le centres d'art virtuel (Centre d'art « Le Vent des Forêts »)...

Ce sont tous des **médias praticables** pour reprendre le concept de l'artiste Samuel Bianchini et du sociologue Jean-Paul Fourmentraux qui participent à l'acte d'exposition en y impliquant la sociabilité du spectateur.

Chaque fois il s'agit de créer des formes ouvertes de scénarisation ou de narration permettant aux publics de tracer son parcours. Autrement dit il s'agit de créer des récits capables de créer des aller-retours entre pratiques autoriales (artistes, critiques, historiens, commissaires d'expositions..) et pratiques amateurs dans le cadre des dispositifs de présentation *in situ* et *en ligne*. Pour produire et intégrer ces outils éditoriaux de médiation dans le projet de l'établissement, toutes les compétences de l'équipe doivent être mobilisées autour du projet artistique de l'artiste et du commissaire d'exposition dans le cadre d'un projet culturel pensé à l'échelle du territoire.

#### La médiation comme prolongement de l'expérience esthétique

On ne doit pas perdre de vue que ces dispositifs ouverts de médiation ne sont pas un gadget de plus « d'aide à la visite », mais une manière sensible et contemporaine de prolonger l'expérience esthétique de contemplation et d'interprétation des œuvres. Comme l'ont analysé les philosophes pragmatistes dans la filiation de John Dewey, ce qui est important dans l'objet esthétique est moins ce qu'il est (donc son caractère autonome), que la façon dont il fonctionne dans l'expérience dynamique de sa réception. C'est cette inter-subjectivité au cœur de l'expérience esthétique que la fonction de médiation prolonge.

Les pragmatistes parlent de **fonction de maintenance** pour décrire cette mise en relation de l'œuvre avec son « regardeur ». Cette fonction de maintenance peut être aujourd'hui activée par les amateurs eux-mêmes à travers leurs productions sociales de pair à pair, faisant de la fonction de médiation des institutions de création un espace de production et de réflexion d'une médiation<sup>[au carré]</sup> où « le faire artistique » serait rejoué et interrogé par ses amateurs.

L'institution de création est donc amenée à inventer, dans le cadre de sa mission d'expérimentation de mise en relation de propositions artistiques avec des publics, un usage individuel collectif des œuvres

relevant d'une fonction de médiation<sup>[au carré]</sup>. Cette fonction ne doit plus s'exercer et se penser détachée de l'oeuvre (qui serait en amont de la relation) et de ses publics ( qui seraient en aval du message artistique), mais en situation. Des dispositifs de mise en relation à la fois ouverts, contributifs, processuels et en réseau doivent être proposés *in situ*.

L'acte d'exposition est envisagé comme un processus qui inclue la fonction de médiation et qui prend en compte l'environnement post-médiatique. Les pratiques amateurs sont partie prenante de cette dynamique d'échanges produite tout le long du processus de production d'une exposition allant de sa conception jusqu'à sa mise à vue. Cette participation des publics amateurs va donc bien au-delà de la fabrication d'une oeuvre à laquelle seraient conviés des praticiens amateurs (démarche des oeuvres participatives issue des années 70) dans la mesure où elle engage un jeu d'aller-retours et de questionnements réciproques entre l'institution et ses publics. Les activités de **folksonomie**, de **curation** et de **remix** des publics amateurs redistribuent les significations ouvertes des propositions artistiques et sont amenées ainsi à en assurer une forme d'inter-médiation auprès de communautés de pratiques et d'intérêts.

— Une économie de la contribution produite et questionnée par l'art  
En ce sens, la nouvelle **économie de la contribution** qui s'affirme comme enjeu d'une économie de services à l'ère numérique, affirmera sa dimension culturelle si elle s'accompagne d'une médiation 2.0 dont les institutions artistiques seraient les incubateurs grâce aux expériences esthétiques proposées par les artistes et la mobilisation des acteurs à l'échelle d'un territoire. Dans le cadre de leur mission de recherche et d'expérimentation, il appartient à ces institutions – notamment dans le domaine des arts plastiques et visuels – de penser et de créer les conditions de production de ces formes émergentes de médiation<sup>au carré</sup> ouvertes aux pratiques *de maintenance* des amateurs afin d'interroger par l'art la culture massivement distribuée par les écrans. Par leur fonction de médiation les institutions de création artistique soumettent les pratiques contributives à l'épreuve de l'art en créant des protocoles de mise en relation entre les professionnels et les amateurs, l'oeuvre et sa reproduction, l'art en train de se faire et la **selfculture**. Il relève du service public culturel d'introduire à l'intérieur de ce nouveau modèle collaboratif de participation produit par une économie communicationnelle généralisée un espace critique mettant en relation les oeuvres, les savoirs, les pratiques. L'enjeu de la fonction de médiation à l'heure du web 2.0 où, pour reprendre les termes de Michel

de Certeau, « une réciprocité se substitue à la transmission » serait donc de faire converger pratiques amateurs et pratiques auctoriales.

### — La fonction publique de l'art activée par les amateurs

Comme nous l'a appris Michel de Certeau, il n'est possible de dire le sens d'une situation qu'en fonction d'une action entreprise pour la transformer. Une production sociale est donc la condition d'une production culturelle. Photographier, filmer, tagger, commenter, mixer sont ces productions à la fois individuelles et sociales propres à la culture numérique dont les amateurs sont les producteurs. La médiation<sup>au carré</sup> doit permettre ces formes de *traduction* (Bruno Latour) amateurs d'être en lien avec les productions auctoriales dont elles partagent l'horizon, celui d'une fonction publique et politique de l'art.