

Quelles formes de collaboration pour la création de dispositifs techniques de médiation ?

Innovations et créations en matière de médiation culturelle induisent de nouveaux modes de collaboration entre chercheurs, institutions muséales et entreprises privées. Administratifs et juristes ne devraient-ils pas s'inscrire dans cette dynamique ?

Les musées poursuivent depuis les années 1980 des expérimentations qui mobilisent les médias, l'informatique et les réseaux. Cette dynamique a été particulièrement affirmée avec le développement d'une muséographie thématique dans les musées de société et dans les musées à caractère scientifique et technique¹. Elle s'est élargie à l'ensemble des musées avec le développement de dispositifs de médiation non nécessairement intégrés à la muséographie proprement dite, notamment par les produits éditoriaux, les audioguides et dispositifs d'accompagnement du visiteur, et l'usage des réseaux. Mais curieusement, s'il y a bien eu une certaine capitalisation des expériences grâce à l'intensité du dialogue dans le milieu muséal, aux collaborations et aux colloques et manifestations², cette capitalisation n'a pratiquement pas orienté les formes juridiques et administratives de la création et du développement. En effet, les collaborations entre chefs de projets, médiateurs, chercheurs, se sont souvent établies et déployées dans un cadre relativement informel, dans les institutions publiques. Il s'agissait d'alliances de fait entre musées et milieux de la recherche, encadrées par de simples conventions³. En ce qui concerne les liens entre musées et sociétés privées, de 1985 à 1990, à côté des grosses sociétés informatiques, se sont développées de très petites sociétés créées par des passionnés, parfois éphémères, et très créatives. Les institutions muséales de grande taille, comme la Cité des sciences et de l'industrie, ont travaillé avec les deux types de structures. Paradoxalement, en dépit de cette dynamique de création très caractéristique, le musée est souvent qualifié par des chercheurs ou par des sociétés privées comme un milieu plutôt résistant à l'innovation, tout en étant un terrain rêvé pour développer le marché de l'innovation culturelle et pour toucher des usagers potentiels à travers les publics des expositions. En outre, que ce soit dans les établissements culturels ou dans les établissements de recherche, les procédures de travail par projet se sont mises en place, important des formalismes de gestion, des normes de comptabilité et de management, et des cadres juridiques relativement autonomes, interchangeables et indépendantes des types de projet et de collaboration. Par exemple, les procédures d'appels d'offres pour la recherche-développement sur les usages des technologies de l'information et de la communication n'intègrent en rien les résultats qui portent sur l'innovation et l'usage dans ces processus de recherche eux-mêmes.

Il en découle un porte-à-faux entre l'avancement des réflexions et des modalités d'innovation après vingt ans d'expérimentation continue en milieu muséal, et les schémas administratifs et juridiques mobilisés.

Il apparaît donc nécessaire aujourd'hui que les instances d'administration de la recherche-développement, associant musées, entre-

prises et équipes de recherche, fassent à leur tour un effort d'innovation et de création administrative et juridique pour imaginer des protocoles intégrant la connaissance des pratiques de recherche-développement et de création, trop rarement formalisées il est vrai. Deux exemples permettront d'illustrer ce propos.

En premier lieu, la Cité des sciences et de l'industrie, à partir du dispositif Visite + qui intègre des années de collaborations très fécondes, tente de mettre en place des formes durables et continues de réflexion et d'expérimentation collective associant musées et équipes de recherche (cf. article de R. Topalian p. 23-24). Au cours des discussions de préparation, la proposition d'un partenariat électif entre différents musées d'une part, entre musées et instances de recherche d'autre part, se voyait systématiquement renvoyée à la nécessité administrative de leur substituer des partenariats commerciaux (avec appels d'offres et prestations de service entre partenaires).

Pour un second exemple peut être évoqué le programme de recherche-développement EECCOOT qui, de 2003 à 2006, a associé une société privée (Tout O Phone), des équipes de recherche en sciences sociales (C2So, ENS-LSH), en informatique (CITI, INSA) et en économie (LET, ISH), des partenaires culturels (musée Gadagne à Lyon, et Office de tourisme intercommunal Nord de la Réunion), pour créer un dispositif de visite culturelle par téléphone portable⁴. La recherche s'est développée avec une double contrainte : il ne s'agissait pas « simplement » de développer un outil technique permettant l'accès à des contenus culturels, mais également de développer avec des partenaires culturels des formes de médiation pour lesquelles cette solution technique serait pertinente.

Peu à peu, le périmètre et les représentations de ce qui constituait l'innovation, à la fois culturelle et technique, se sont modifiés. L'équipe engagée dans cette recherche-développement (la société Tout O Phone, les chercheurs des laboratoires, les structures culturelles) a abouti à la formulation commune d'une idée de dispositif technique et culturel non prévu au départ, mais qui était une innovation véritable issue de la collaboration : un dispositif de création de visites guidées par les médiateurs, qui devenait désormais un élément nécessaire, central, pour la conception de visites culturelles par téléphone portable ayant une pertinence culturelle réelle. Malheureusement, les formalismes administratifs et juridiques des appels d'offres sont très peu adaptés à ce type d'émergence.

Dans les deux cas présentés ici, ce qui apparaît, c'est la nécessité d'une nouvelle étape de ce travail impliquant nécessairement des juristes et des administrateurs, pour que ceux-ci puissent s'inscrire dans l'ensemble des déplacements des logiques de chacun, et contribuer à la dynamique de création et d'innovation.

Joëlle Le Marec, Sophie Deshayes

Laboratoire Communication, culture et société (C2So)

ENS-LSH (Lyon)

<http://c2so.ens-lsh.fr>

Notes ci-contre

Numérique et patrimoine : les orientations européennes

Patricia Manson, chef de l'unité « patrimoine culturel et télé-apprentissage » à la Direction générale « Société de l'Information et Média » de la Commission européenne, a clôturé le colloque de Versailles par un exposé des priorités de l'Europe en matière d'accès numérique aux contenus culturels.

Deux fils rouges structurent l'action que la Commission européenne mène depuis plus de dix ans en matière de numérisation du patrimoine culturel et de « patrimoine intelligent » : stimuler la coopération au niveau européen et favoriser l'accès aux contenus numériques. Les soutiens mis en place concernent à la fois la recherche avec le programme cadre de recherche et développement (PCRD), et la mise en réseau opérationnelle des contenus avec des programmes comme eContent plus.

Ces dernières années, la Commission s'est engagée dans un soutien volontariste à la création d'une bibliothèque numérique européenne, avec une vision : proposer au citoyen européen un point d'accès unique multilingue aux collections réparties des institutions culturelles (archives, bibliothèques, musées, audiovisuel) en Europe. L'objectif pour 2010 est de donner accès à 6 millions d'objets numérisés par ce portail.

Dans ce domaine de la bibliothèque numérique européenne, la Commission intervient à la fois aux niveaux stratégique, politique et opérationnel. L'initiative « i2010 bibliothèques numériques » formalise l'objectif stratégique, repris dans la recommandation d'août 2006 de la Commission sur la numérisation du patrimoine, la mise en ligne et la préservation numérique. Les États membres ont également manifesté une forte volonté politique sur ces sujets, à travers le courrier adressé par six chefs d'Etat et de gouvernement au président de la Commission en 2005 ou l'adoption de conclusions du Conseil en 2006.

Un groupe de haut niveau a été mis en place en 2006 par la Commission pour proposer des orientations stratégiques, notamment dans le domaine du droit d'auteur et des partenariats public/privé. La Commission se préoccupe également des aspects techniques d'interopérabilité des contenus et des domaines, avec le pilotage d'un groupe sur ces sujets depuis 2006 également.

Les possibilités offertes par les technologies sont nombreuses et c'est le rôle des programmes de recherche financés par la Commission que de les explorer : comment mettre en réseau des ressources culturelles hétérogènes, réparties dans toute l'Europe dans des environnements linguistiques différents ? Comment visualiser et faire vivre pour les publics le contenu culturel ? Il s'agit également de proposer de nouvelles expériences culturelles, de favoriser le tourisme et la créativité culturels et de rendre accessibles aux chercheurs et aux citoyens des objets exceptionnels. De nombreux projets de recherche ont été soutenus par la Commission dans le cadre des PCRD : EPOCH, BRIKS, MINERVA, CRISATEL, pour n'en citer que quelques-uns.

Avec le développement sans précédent du numérique, de nouveaux défis surgissent : numériser en masse, trouver des modes de collaboration pour ne pas disperser les forces et mieux répondre aux besoins des usagers, intégrer le patrimoine des XX^e et XXI^e siècle dans les outils de diffusion. Le 7^e PCRD, initié en 2007, propose de travailler sur ces questions en intégrant un axe d'action : « bibliothèques numériques et télé-apprentissage ». Le programme de travail prévoit d'intégrer les groupes sociaux et les communautés aux développements, d'étudier les projets à grande échelle, de mettre en place des réseaux de centres de compétence, de soutenir le développement de solutions pour la préservation à long terme de ce nouveau patrimoine numérique.

(Propos résumés par Ch. Dessaux.)

En savoir plus

i2010, bibliothèques numériques : <http://europa.eu/scadplus/leg/fr/lvb/l24226i.htm>

eContent plus : http://ec.europa.eu/information_society/activities/econtentplus/index_en.htm

7^e PCRD : <http://cordis.europa.eu/fp7/ict/>

1. Dès sa création en 1986, la Cité des sciences et de l'industrie a fourni un effort considérable pour le développement d'éléments interactifs informatisés. Dans un autre type d'exposition, « Les Immatériaux », en 1985 au Centre de création industrielle du Centre Georges-Pompidou, les premiers systèmes de visite appareillée par casque et capteurs infrarouge étaient apparus.

2. Dans la décennie 1990, la Direction des musées de France, les missions ministérielles et interministérielles, l'Office de coopération et d'information muséographique, etc. ont accompagné la création et le partage d'expériences dans la communauté muséale et le milieu de la recherche. Les colloques ICHIM rassemblent périodiquement une partie des acteurs impliqués dans cette dynamique internationale.

3. Ainsi, dans les années 1990, la cellule « Évaluation » de la Direction des expositions à la Cité des sciences et de l'industrie participait aux réunions de suivi de projets multimédias, mises en place par la Direction des musées de France, et avait passé une convention avec le musée d'Orsay pour l'analyse du didacticiel « Apprendre à voir ». L'équipe « Communication, culture et société » de l'ENS-LSH collabore depuis de nombreuses années au projet Visite + à la Cité des sciences et de l'industrie dans le cadre d'une convention générale, et d'études spécifiques.

4. Le programme EECCOOT était initié par Philippe Charlot (Tout O Phone) et le volet recherche « usages et médiation » piloté par le laboratoire C2So (ENS-LSH). Les principaux membres participants étaient, Sophie Deshayes, Nathalie Noël, Jean-François Rebeyrotte, Christine Develotte (ENS-LSH), Antoine Fraboulet (CITI, INSA), Simone Blazy, Pieranne Gausset, Guillaume Emonot (musée Gadagne).