

LA MÉDIATION MUSÉALE NUMÉRIQUE MISE À L'ÉPREUVE

Le cas de ci Tout-Monde au Musée des beaux-arts de Montréal

Avec le redéploiement de la collection des Arts du Tout-Monde, le MBAM tente de se positionner pour offrir un visage pluriel de ces collections et rejoindre un public de plus en plus large.

PRISME, le laboratoire des médiations muséales numériques du Musée des beaux-arts de Montréal est inauguré en 2019 grâce à la Mesure 115 du Plan Culturel Numérique du Québec. Il offre aux publics des musées, de nouvelles expériences humanistes, inspirantes et porteuses de sens.

MÉTHODOLOGIE

La recherche-action vise à documenter et proposer des solutions innovantes par l'analyse de données qualitatives (observation participante, entretien semi-dirigé, ateliers de discussion et analyse des discours), tout au long du développement et des phases d'expérimentation du dispositif.

PROBLÉMATIQUE

PRISME est invité à développer un dispositif de médiation numérique destiné aux membres des communautés culturelles qui n'ont pas l'habitude de fréquenter les musées. Selon l'approche dite humaniste du MBAM, les œuvres d'art sont un levier pour promouvoir l'inclusion, la santé et le bien-être.

Encadrée par la Chaire de recherche du Canada en muséologie citoyenne, le but de cette recherche-action est de faire l'expérience critique d'un dispositif de médiation muséale numérique.

Immigrante d'origine italienne, vivant aujourd'hui en territoire autochtone non cédé, je me positionne tout au long du projet comme une alliée des personnes marginalisées.

Laura Delfino

Doctorante en histoire de l'art option muséologie, Université de Montréal
laura.delfino@umontreal.ca

HYPOTHÈSE ET OBJECTIFS

Je formule l'hypothèse que dans un processus de décolonisation, la médiation numérique agit en tant que catalyseur de changements au sein de l'institution. L'étude de la nouvelle application vise à mieux comprendre les effets de la prise de parole des personnes marginalisées sur les acteurs concernés, musée et public.

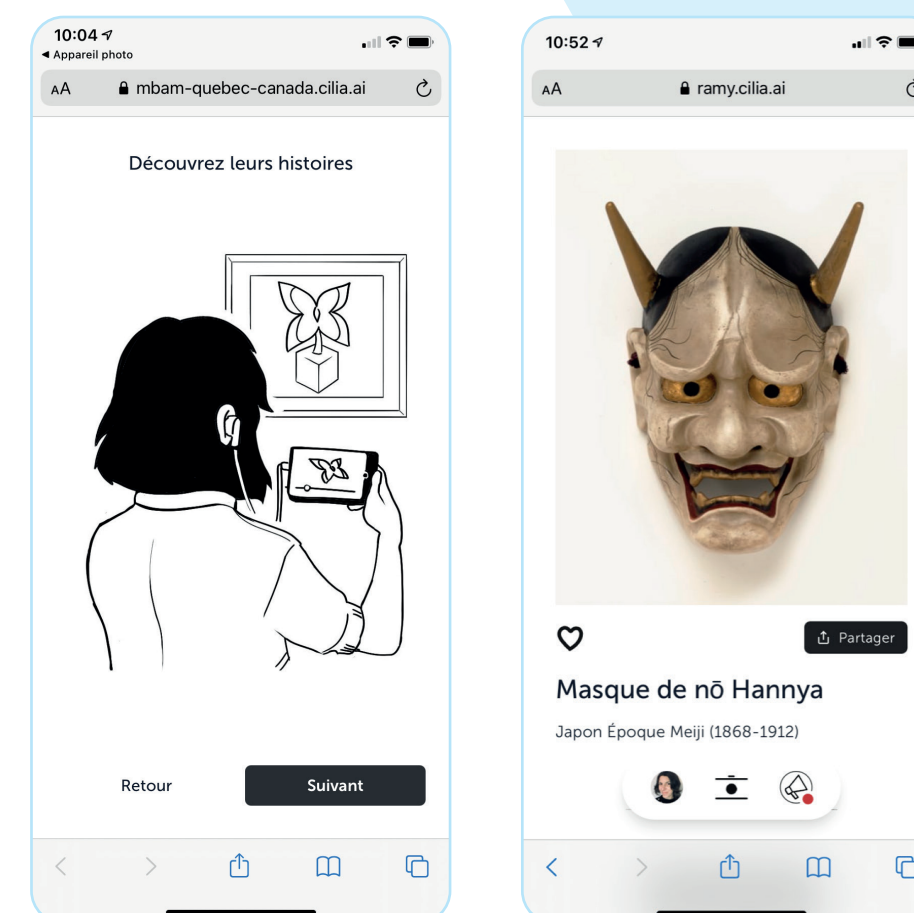
Les objectifs peuvent être répertoriés ainsi :

- ▲ Déterminer les facteurs qui favorisent la prise de parole des citoyens en contexte muséale.
- ▲ Identifier ce que les groupes marginalisés considèrent comme un écart entre le discours du musée et les savoirs citoyens.
- ▲ Mesurer l'impact de la collecte de récits sur les objets de la collection.

« Ici c'est les messages [des participants] qui sont porteurs. À mon avis, c'est vraiment une nouveauté pour un musée comme le nôtre. Les citoyens deviennent acteurs du discours muséal sur des œuvres et des objets dont certains ont des liens d'origine et émotionnels. »

Moridja Kitenge Banza, Responsable des programmes éducatifs, Diversité et vivre-ensemble MBAM

ci Tout-Monde, captures d'écran du prototype © Cilia



CADRE THÉORIQUE

Les musées trahissent, dans les moindres détails de leur morphologie et de leur organisation, leur fonction véritable, qui est de renforcer chez les uns le sentiment de l'appartenance et chez les autres le sentiment de l'exclusion. » (Bourdieu et Dardel 2007[1969])

En outre, dans les institutions muséales, les membres des communautés culturelles sont souvent présentés d'une manière à dénaturer leur apparence et leurs modes de vie (Minott 2019).

Amplification
Immersion
Pollinisation

Ces qualités propres au numérique, nous font agir autrement (Boullier 2016).

L'interactivité transforme le musée en un modèle de transmission horizontale et en rhizome (Chevry Pébayle 2019).

Les actes de médiation deviennent vecteurs de la construction des contenus eux-mêmes.

Usager et musée sont ainsi acteurs de l'écosystème du savoir.

Par une démarche d'innovation dérivée du courant du design thinking centré sur l'humain (Buchanan 2001), PRISME intègre la mise en relation de l'institution avec ses publics à différentes étapes d'idéation et de test au sein d'équipes multidisciplinaires.

Ici, la médiation muséale numérique n'est pas une interaction mécanique et unidirectionnelle liée à un dispositif, mais un véritable outil pour partager des expériences inspirantes et signifiantes, en lien avec les collections et les contenus muséaux (Larouche et Bélanger-Martel, 2019).

Pour Patrice Meyer-Bisch, les pratiques de médiation culturelle jouent un rôle important dans la liberté d'une personne « de choisir et d'exprimer son identité et d'accéder aux références culturelles comme à autant de ressources qui sont nécessaires à son processus d'identification, de communication et de création » (Casemajor et al. 2017).

En contexte muséal, les programmes de médiation favorisent le dépassement des limites du modèle culturel dominant et facilitent l'actualisation du droit à la culture (Poirier 2017).

L'APPLICATION MOBILE CI TOUT-MONDE

Pour la création du dispositif, une cellule d'innovation composée de 11 professionnels d'horizons différents, dont moi-même, s'est mobilisée dans un processus de cocréation de contenus par et pour les membres des communautés culturelles.

Le résultat est ci Tout-Monde, une application mobile permettant d'activer des contenus sonores par la reconnaissance des objets exposés en salle.

- ▲ Ici l'œuvre se transforme en levier de conversation et facilite la rencontre de l'Autre (Buchanan 2001).
- ▲ L'interactivité propre au numérique permet d'apporter un élément d'instantanéité dans la relation entre le public et les objets exposés et provoquer une forme de « désacralisation de l'œuvre » (Lafortune 2012).

Le but avec ce dispositif est d'accorder une voix aux membres des communautés culturelles, en les engageant dans un processus de cocréation de contenus audio, dans lesquels ils pourront raconter, commenter, partager leur vécu. En retour, les visiteur.e.s peuvent interagir : aimer (ou pas), partager, commenter à l'écrit ou répondre par d'autres extraits audio.

À la suite de l'appel à participation, dix ambassadrices ont répondu avec enthousiasme.

- ▲ Chacune a pu choisir un ou plusieurs objets et le raconter sur le vif dans les galeries des arts du Tout-Monde, lors d'une séance d'enregistrement, des souvenirs évoqués aux narrations imaginaires en passant par la critique institutionnelle.
- ▲ La valeur monétaire accordée aux participantes atteste du respect que l'institution porte à leur contribution.

Pour la phase de développement en cours, la cellule d'innovation a identifié trois enjeux principaux :

- ▲ La notion d'autorité partagée.
- ▲ Le risque de transformer ce dispositif en un instrument de déconflictualisation et de pacification.
- ▲ Le développement d'un système de rétroaction pour veiller à l'intégrité du discours porté par les participant.e.s.
- ▲ L'importance d'intégrer les capsules audio à la documentation de la collection dans la base de données de l'établissement afin d'assurer la durabilité de cette prise de parole.

Le temps de la médiation s'affirme ainsi comme « un temps politique » par la prise de parole et l'action. La médiation permet aux acteurs d'établir des relations qui modifient la situation respective de l'un par rapport à l'autre (Caune 2012).

BIBLIOGRAPHIE

- BOULLIER, D. (2016). Sociologie du numérique, Paris, Armand Colin, coll. « U Sociologie ».
- BOURDIEU, P. et A. DARDEL (1966). L'amour de l'art. Les musées et leur public. Paris, Éditions de Minuit.
- BUCHANAN, R. (2001). "Human dignity and human rights : Thoughts on the principles of human-centered design". Design issues, vol.17 no3, p. 35-39.
- CASEMAJOR, N., M. DUBÉ, J.-M. LAFORTUNE et É. LAMOUREUX (dir.) (2017). Expériences critiques de la médiation culturelle, Québec, Les Presses de l'Université Laval.
- MARSTINE, J. (2013). The Routledge Companion to Museum Ethics, Londres, Routledge
- MINOTT, R. (2019). "The Past is Now : Confronting Museums' Complicity in Imperial Celebration", Third Text, vol. 33, no4-5, p. 559-574.
- LAFORTUNE, J.-M. (dir.) (2012). La médiation culturelle : Le sens des mots et l'essence des pratiques, Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. Cultures et publics.
- JANES, R. et R. SANDELL (2019). Museum activism, Londres et New York, Routledge.