

L'application mobile comme nouvelle forme de médiation culturelle

Le cas de l'art public

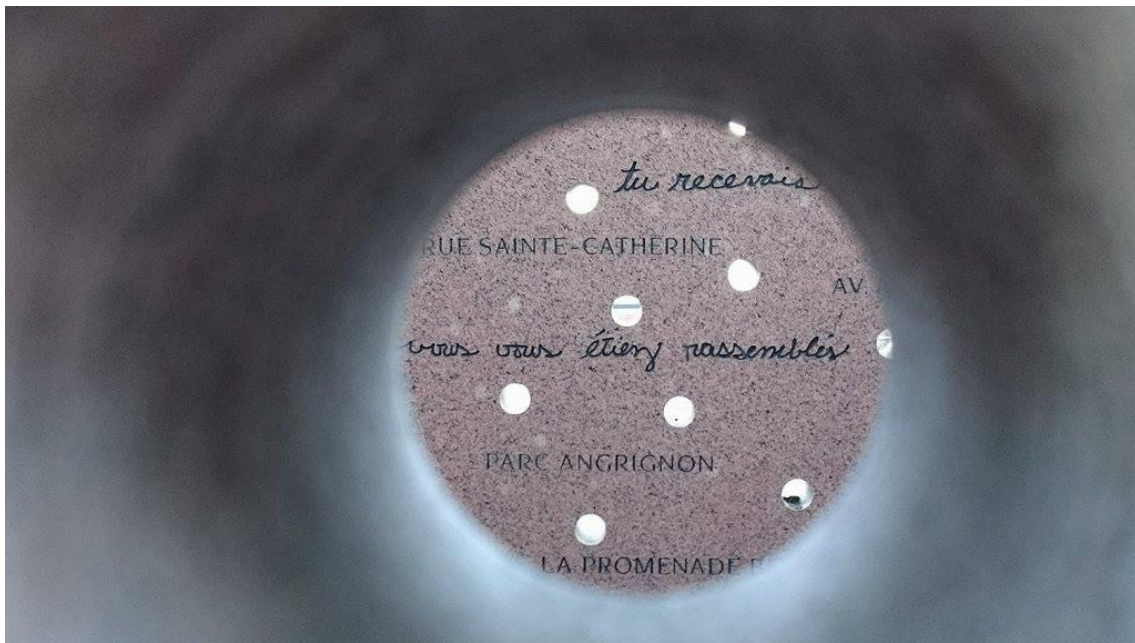


Illustration 1 :

Gilbert Boyer, *Mémoire ardente* (détail), 1994
Granit, acier inoxydable, 197 x 197 x 197 cm,
Montréal, Collection du Bureau d'art public de
la Ville de Montréal

Table des matières

| | |
|--|----|
| Abstract (fr)..... | 1 |
| Abstract (en)..... | 1 |
| L'application mobile comme nouvelle forme de médiation culturelle : le cas de l'art public | 2 |
| Bibliographie..... | 30 |
| Liste des crédits photographiques | 32 |
| Annexes..... | 33 |
| Annexe 1 : L'application mobile du projet Atlasmuseum | 33 |
| Annexe 2 : L'application ART SANS RDV | 35 |
| Annexe 3 : L'application MTL ART | 37 |
| Annexe 4 : Chronologie | 40 |

Abstract (fr)

Le terme « art public » dénote une forme d'art dont le rapport au public diffère de l'art dans les musées, et ce précisément de par son emplacement dans l'espace public. Cet article pose la question de la médiation de cet art public, et plus spécifiquement, sous sa forme numérique par le moyen d'une application mobile.

L'utilisation d'une application mobile comme forme de médiation pour l'art public comporte de nombreux attraits. Les caractéristiques mobiles et la fonctionnalité de géolocalisation d'un téléphone portable se prêtent particulièrement bien aux spécificités de l'art public et à son approche par le public. La personnalisation et le caractère interactif des applications mobiles offrent de nombreuses opportunités pour repenser la médiation.

Ce travail se propose d'analyser en profondeur trois applications mobiles actuelles sur l'art public (Atlasmuseum, ART SANS RDV et MTL ART). Il s'agira premièrement de comprendre leurs caractéristiques individuelles, pour, dans un deuxième temps, comparer leurs développements et leurs résultats ; enfin, nous tenterons de mettre en lumière le processus de développement d'une application mobile pour la médiation culturelle. Ces recherches s'inscrivent dans une volonté de proposer des modèles et un fondement rationnel afin d'améliorer la conception des projets numériques sur l'art public à venir. Ces recherches fournissent également une nouvelle vision pour la suite de ma propre application, MTL ART.

Abstract (en)

What we call « public art » is a form of art that engages with its spectators differently than art in museums because of its location in the public space. This paper addresses the question of its mediation, specifically under its digital form, in the medium of a mobile app.

The use of mobile apps for mediating public art is appealing for several reasons. The mobile characteristics and geolocation functionalities of a smartphone correspond well to the nature of public art and its approach by the audience. The personalisation and interactive specifications of apps allow many opportunities for rethinking mediation.

Here, I analyse in depth three presently existing apps on public art (Atlasmuseum, ART SANS RDV and MTL ART) with the following aims: firstly, to understand their individual characteristics; secondly, to compare the processes and results; thirdly, to elucidate the development process of a mobile app for cultural mediation. As an ultimate goal, this study aims to provide models and a rational basis for improved design and engineering of future digital projects for public art. The study also provided me with a new vision for the pursuit of my personal app, MTL ART.

L'application mobile comme nouvelle forme de médiation culturelle : le cas de l'art public

« Plus inexprimable que tout sont les œuvres
d'art, ces êtres secrets dont la vie ne finit pas
et que côtoie la nôtre qui passe. »¹

Rainer-Maria Rilke, *Lettres à un jeune poète*

Certaines œuvres d'art côtoient notre quotidien avec une grande proximité. Nous passons devant pour attraper un bus le matin. Dans un parc, nous mangeons notre repas de midi à leurs pieds. En fin d'après-midi, leur ombre s'étire sur la rue jusqu'à ce que les réverbères reprennent le flambeau. Ces œuvres, non contentes d'être confinées dans un écrin muséal, s'immiscent dans notre quotidien en investissant l'espace public. Toutefois, leur présence et leur proximité physique ne suffisent pas toujours pour ce qu'on les prenne en considération. « La plupart des œuvres d'art, tout du moins celles qui se trouvent dans l'espace public, ne reçoivent généralement qu'une attention très faible pour ne pas dire nulle »². Pour ma part, malgré des études en histoire de l'art et un intérêt pour le « street art », j'ai, tout d'abord, fait partie de ce « non-public », de ces « acteurs [qui] ne se vivent pas comme visiteurs »³ lors de leurs déambulations urbaines.

Ce n'est que dans un cadre tout autre, celui d'un cours d'informatique⁴, que je me suis réellement intéressée à l'art public, à commencer par les œuvres de la Ville de Montréal. L'objectif de ce cours était de développer une application mobile à partir de données préexistantes sous la forme d'une API⁵. Au vu de ma double formation en histoire de l'art et en informatique pour les sciences humaines, je recherchais des données d'ordre culturel ou artistique. Malgré un mouvement récent d'ouverture des

¹ RILKE, Rainer-Maria, *Lettres à un jeune poète* (trad. Bernard Grasset et Rainer Biemel), Bernard Grasset, Paris, 1989 (1^{ère} éd., 1984), p.16

² VEYNE, Paul, « Conduites sans croyances et œuvres d'art sans spectateurs », *Diogenes*, n°143, juillet-septembre 1988, p.3-22 cité d'après GAMBONI, Dario, *La Destruction de l'art. Iconoclasme et vandalisme depuis la révolution française*. (trad. Estelle Beauseigneur), (Collection *Œuvres en sociétés*) Dijon, Les Presses du Réel, 2015 (1^{ère} édition 1997), p.31

³ GHEBAUR Cosmina, « "Mais... je ne visite pas !" ». Une approche ethnographique de l'usage faible des œuvres », *Ethnologie française*, 24 (4), Paris, Presses Universitaires de France, 2013, p. 709

⁴ Cours IFT2105 (Sébastien Roy, Hivers 2016) que j'ai suivi lors de mon programme d'échange à Université de Montréal.

⁵ API est un acronyme pour « Application Programming Interface » qu'on peut définir comme un ensemble de méthodes et d'outils utilisés pour construire des logiciels informatiques ». Définition de w3schools : « An API is a set of methods and tools that can be used for building software applications. » dans un exemple concernant une API pour Google Maps. https://www.w3schools.com/graphics/google_maps_intro.asp (Consulté le 6 mai 2017).

données des GLAMs (Galleries, Libraries, Archives and Museums)⁶, peu d'institutions mettent à disposition leur collection sous cette forme. Une API du Bureau d'art public de la Ville de Montréal était disponible⁷, j'ai opté pour ce sujet. Les données à disposition sur la collection montréalaise sont des informations de bases concernant les œuvres comme le titre ou le nom de l'artiste, ainsi que leur géolocalisation. Il me semble que la nature élémentaire des informations à disposition ainsi que l'approche novice du concept d'« art public »⁸ ont, en fait, été des atouts pour la réalisation de mon application. Contrairement aux instruits et aux passionnés, j'ai dû chercher parmi les caractéristiques de l'art public celles qui m'intéresseraient. De plus, je travaillais sur l'application avec un autre étudiant en informatique⁹ dont l'intérêt pour l'art était sommaire. Le défi était donc de trouver une application dont le contenu nous intéresserait tout deux.

Ainsi, j'ai développé un intérêt pour l'art public en développant une application mobile, alors qu'une situation plus courante est de développer une application mobile parce qu'on s'intéresse à l'art public¹⁰. D'un projet informatique, cette initiative est devenue pour moi une sensibilisation à la médiation de l'art public. J'ai réalisé que ce concept de médiation par le médium de l'application mobile méritait d'être étudié plus en détail. Dans cette optique, j'ai recherché d'autres cas similaires et j'ai entamé ce travail. La proposition faite ici est l'étude approfondie de ces applications ainsi qu'une analyse du processus de développement d'une application mobile pour la médiation culturelle, afin d'ajouter une dimension prospective à l'ensemble.

La première étape du travail réalisé est l'étude de ce qu'on nomme « art public », « art dans l'espace public », « art urbain » ou autre : les appellations pour le désigner sont plurielles. J'ai choisi d'utiliser l'expression « art public » pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est le terme employé par le Bureau d'« art public » de la Ville de

⁶ En atteste la mise en ligne des collections, parmi les pionniers, du Rijksmuseum (2011) (<https://www.rijksmuseum.nl/en/api>) ou, plus récemment, du Met (2017) (<http://www.metmuseum.org/blogs/digital-underground/2017/open-access-at-the-met>). Les enjeux et institutions à la tête de ces projets d'ouverture des données (Europeana ou Wikidata par exemple) ont été présentés au Hackathon pour l'histoire de l'art *CodingDürer* en mars 2017 (<http://codingdurer.de/>).

⁷ <http://donnees.ville.montreal.qc.ca/dataset/art-public-information-sur-les-oeuvres-de-la-collection-municipale>

⁸ L'utilisation du terme « art public » tout au long de ce travail est justifiée dans la suite de l'introduction.

⁹ Travail effectué en collaboration avec Daniel Jimenez, étudiant en bio-informatique.

¹⁰ C'est le cas pour autres applications étudiées dans ce travail.

Montréal ainsi que par l'Université du Québec à Montréal (UQAM), dans le cadre d'un colloque et d'une publication sur cette forme d'art¹¹. C'est donc sous cette appellation que j'ai rencontré l'« art public ». Ensuite, dans les deux autres cas étudiés dans ce travail, le terme « art public » est également celui qui est privilégié¹². Dans une optique linguistique, « art dans l'espace public » est une appellation utilisée sur le continent européen¹³ tandis qu'« art public » puise son origine et s'utilise plus couramment dans les Amériques. Dans son *Introduction à l'art public contemporain*, Hervé-Armand Bechy retrace l'origine de ce terme à l'art mural des années 1920 au Mexique : « arte publico ». Par la suite, « le terme d'art public ressurgit dans le langage des artistes muralistes nord-américains »¹⁴ : « public art », qui se traduira alors par « art public ». Cette différence terminologique, avec l'emphase sur un art *dans l'espace public* dans le cas européen comparé à un art *public* dans le cas nord-américain, me semble également provenir de différences institutionnelles et politiques. En Europe, l'art, même celui dans les musées, est généralement public dans le sens que ce dernier « appartient à la collectivité sociale, politique [...] à l'Etat »¹⁵. Au contraire, beaucoup de musées en Amérique du Nord sont des institutions privées¹⁶. Dans le cas du Bureau d'art public de la Ville de Montréal, ce dernier « est responsable de la gestion de la collection municipale d'art public »¹⁷. C'est donc une collection publique en termes d'accès – situé dans l'espace public – tout comme d'institution. Puisque ce travail englobe une vision européenne ainsi que nord-américaine, il me semble adéquat d'utiliser tout au long de ce travail le terme « art public », qui sous-entend sa spécificité spatiale tout en plaçant l'emphase sur l'enjeu social et politique de ce terme.

¹¹ C'est, du moins, le cas dans la publication qui a suivi le colloque « Œuvres à la rue : pratiques et discours émergents en art public » organisé au département d'histoire de l'art de l'UQAM (Université du Québec à Montréal) en 2009.

¹² Virginie Pringuet définit les divers termes et le sens qu'elle attribue à celui d'« art public » dans PRINGUET, Virginie, *Vers un atlas de l'art dans l'espace public : la modélisation d'un musée réticulaire*, Thèse de Doctorat, Université Rennes, 2017, pp. 26 – 31. Dans l'autre cas, l'application se base sur *Neon parallax* et le terme « art public » est celui utilisé dans cette publication : GENÈVE (ville). Fonds municipal d'art contemporain. *Neon parallax Genève (2006-2012): un projet des Fonds d'art contemporain de la ville et du canton de Genève*. Gollion, Infolio, 2012.

¹³ Avec son équivalent allemand : « Kunst im öffentlichen Raum ».

¹⁴ BECHY, Hervé-Armand « Introduction à l'art public contemporain » dans GENÈVE (VILLE) 2012, p.14

¹⁵ ROBERT, Paul, « Public », *Le Petit Robert*, Paris, 1973, p.1421

¹⁶ Des trois musées principaux à Montréal, seul le Musée d'art contemporain (<http://www.macm.org/le-musee/historique/>) est un musée d'Etat, contrairement au Musée des beaux-arts (<https://www.mbam.qc.ca/fondation/>) et au Musée McCord (<http://www.musee-mccord.qc.ca/fr/histoire/>).

¹⁷ <https://artpublic.ville.montreal.qc.ca/a-propos/> (Consulté le 18 mai 2017).

Si pour Hannah Arendt « l'élément commun à l'art et à la politique est que tous deux sont des phénomènes du monde public »¹⁸, l'art public contiendrait d'autant plus le potentiel d'une dimension politique qu'il est placé physiquement dans ce « monde public ». Le sens du terme « art public » peut, dans ce cas, être compris comme « un art qui interagit avec le public et transforme les espaces publics »¹⁹. Il comporte divers enjeux politiques : ceux des autorités, en devenant « une composante de l'image de marque des villes »²⁰ ; mais aussi ceux des artistes, dont certaines stratégies en art public « [mettent] en œuvre des langages qui invitent les publics à la prise en charge de leur ville et des discours qui y circulent – par l'action comme par l'imagination »²¹. Dans les deux cas, le message est diffusé dans cet *espace public*.

La dimension politique de l'art public va même au-delà du message qu'il peut comporter : l'acte même de « [faire] sortir [la culture] de sa carapace architecturale et symbolique »²² est une politique. « En supprimant l'obstacle de l'éloignement géographique et en rendant l'accès à la culture "gratuit" »²³, il y a un véritable idéal de la démocratisation de l'art mis en vigueur. Toutefois, cela reste un idéal car le fait que cet art soit à la portée de tous, physiquement, ne signifie pas **que fassent** réellement partie de son public.

Dans le cadre de la démocratisation de l'art public, la question du public est double : il faut tout d'abord que le public perçoive l'œuvre qui se trouve dans son environnement comme étant une œuvre d'art ; ensuite vient la question de la réception de l'œuvre par son public. Cette situation est étudiée dans un contexte intéressant par Cosmina Ghebaur : une exposition de photographie dans l'espace public. Les œuvres intègrent l'espace public temporairement, un changement dans l'environnement qui est

¹⁸ ARENDT, Hannah, *La Crise de la culture : huit exercices de pensée politique* (dir. trad. Patrick Lévy), (Coll. Folio essais), Paris, Gallimard, 2000 (1^{ère} éd., 1954), p.279

¹⁹ SHARP J., POLLOCK V., PADDISON R « Just Art for a Just City: Public Art and Social Inclusion in Urban Regeneration », *Urban Studies*, vol.42 (5/6) 2005, p. 1001-1023.référéncé dans GUINARD, Pauline, « Quand l'art public (dé)fait la ville ? La politique d'art public à Johannesburg », *EchoGéo* [en ligne], 13|2010, p.1

²⁰ LORD, Francyne, préface de : GÉRIN, Annie et al., *Œuvres à la rue: pratiques et discours émergents en art public*, Montréal, Département d'histoire de l'art de l'UQAM, 2010, p. 5

²¹ GÉRIN, Annie, « Double sens : ironie dans l'intervention urbaine » dans GÉRIN 2010, p. 5

²² GHEBAUR, 2013, p.709

²³ N.B. L'auteur fait référence aux caractéristiques des outils numériques. Cependant, je reprends ses mots car ils s'appliquent également pour l'art public. Le rapprochement entre les outils numériques et l'art public est effectué plus loin dans ce travail. DONNAT, Olivier, « La question du public, d'un siècle à l'autre », *Culture et recherche*, n°134, hivers 2016 – 2017, p. 8

donc bien visible. Pourtant, questionnés sur leur parcours, « les acteurs [refusaient] même de reprendre le mot “visite” proposé pour qualifier la séquence d’actions dans laquelle ils s’insèrent »²⁴ car ils étaient occupés par d’autres activités que la réception artistique. Dans le cas où ils prêtent attention à l’exposition, « les personnes [...] ont du mal à catégoriser les objets qui y sont exposés [...] et leur vue crée [...] une “sorte de vide ontologique” »²⁵ : les œuvres photographiques sont désignées par des termes comme « ça », « les tableaux », « ces peintures »²⁶, sans volonté de dénigrer mais simplement face à l’indétermination éprouvée dans cette situation.

La difficulté éprouvée à qualifier l’objet, ainsi qu’à comprendre la fonction de l’objet, sa valeur ou encore le cadre qui justifie sa présence suscite parfois des réactions négatives, voire violentes. Ce fut le cas dans la 8^{ème} exposition de sculpture suisse. Le rejet de l’art public par son public²⁷ s’explique dans ce contexte où « malgré leur ambition émancipatrice, la culture et les pratiques culturelles participent à un mode de domination qui [...] “attend l’intégration symbolique des classes dominées de l’imposition des besoins plus que de l’inculcation des normes” »²⁸. La frustration ressentie et exprimée par des « actes de dégradation volontaire »²⁹ émane d’inégalités sociales étudiées par Bourdieu et Darbel. Tous ont « la possibilité théorique d’accès à l’œuvre mais seuls quelques uns en ont la possibilité réelle : ceux dont le niveau d’éducation est suffisant pour décoder le langage des œuvres »³⁰. Certains publics peuvent donc souffrir d’incompréhension face aux œuvres.

Pour remédier à cette situation, il serait nécessaire de « [renforcer] les structures éducatives de l’institution »³¹. De plus, il faudrait repenser « la relation plus ou moins autoritaire, du maître à l’élève » de notre tradition éducative, qui renforcerait l’imposition des goûts d’une élite plutôt que d’encourager l’implication des visiteurs

²⁴ GHEBAUR, 2013, p.4

²⁵ GHEBAUR, 2013, p.6

²⁶ GHEBAUR, 2013, p.7

²⁷ Il n’y a pas qu’un public, comme en atteste le livre d’Olivier Donnat et Paul Tolila : *Le(s) public(s) de la culture*. C’est une part, une sous-catégorie du public, qui a rejeté cet art : celui cité à la phrase suivante, « les classes dominées ».

²⁸ BOURDIEU, P. *La Distinction* cité d’après GAMBONI, 2015, p.265

²⁹ GAMBONI, 2015, p.269

³⁰ MAIRESSE, François, « La notion de Public », *ICOFOM Study Series*, 35, Munich, International Committee for Museology 2005, p.19

³¹ MAIRESSE, 2005, p.19

dans leur propre éducation culturelle. L'approche proposée par François Mairesse est d'adjoindre au « musée/temple »³² un espace qui aurait une « fonction de forum, ouverte au débats publics »³³. La notion de débat nous ramène ici à la vision de l'art de Hannah Arendt³⁴ et c'est l'occasion de souligner une nouveauté de notre ère. L'entrée du virtuel dans notre quotidien signifie que la notion d'espace public s'élargit. Il faut désormais compter avec l'espace public virtuel, défini comme tel puisque son accès n'est pas restreint. La diffusion des savoirs par la forme numérique est dotée d'un idéal de « circulation plus sociale et moins élitiste des savoirs »³⁵, un idéal similaire à celui présenté précédemment au sujet de l'art public. Les débats publics, incluant ceux sur l'art, peuvent désormais avoir lieu en ligne.

Ce nouvel espace public peut être investi afin d'institutionnaliser, sous forme virtuelle, l'art public³⁶. Il peut également servir d'espace de médiation entre les institutions d'art public et ses visiteurs, puisque les institutions ne peuvent pas être physiquement *in situ*³⁷. C'est le cas pour le Bureau d'art public de la Ville de Montréal, qui propose une médiation virtuelle sous la forme d'un site web. Ce dernier présente les œuvres de la collection. L'affichage correct de l'information sur un téléphone portable est pris en compte dans la conception du site web, même si le confort demeure restreint et cela nécessite l'utilisation de données mobiles. De plus, dans ce cas, l'éducation du visiteur est conçue dans une approche par transmission plutôt que par expérience, ce qui évoque un discours plutôt qu'un débat.

Toutefois, même si la forme la plus connue de l'espace public virtuel est celle du web, d'autres formes méritent notre attention : dans notre cas, il s'agit de l'application mobile. Pour comprendre ce qu'est une application mobile et l'utilisation qui lui est propre, il faut commencer par définir cet objet et établir ses caractéristiques principales.

³² MAIRESSE 2005, p.20

³³ MAIRESSE 2005, p.20

³⁴ Dans *La Crise de la culture*, Hannah Arendt définit le jugement esthétique comme un goût. Ce dernier se valide dans le monde public par le débat politique.

³⁵ DUMOLIN, Benoît, sous la direction de Guy Jarnac, *Valoriser le patrimoine culturel. L'apport du numérique*, Etude dans le cadre du programme IRIS 2007, p.9

³⁶ C'est le travail effectué par Virginie Pringuet dans son projet Atlasmuseum, l'un des trois cas étudiés dans ce travail.

³⁷ Une approche sans versant numérique pour accompagner une visite d'art public est la publication d'un guide ou d'un catalogue. Cependant, les contraintes liées à un objet physique sont nombreuses. Parmi les exemples de contraintes, un intéressé doit se rendre à un point de vente, dépenser l'argent pour l'achat de la publication et, surtout, toujours l'avoir sur lui.

L'application mobile est un logiciel informatique conçu spécifiquement pour être utilisé sur des appareils mobiles (téléphones portables de type smartphone³⁸ et tablettes). Ces appareils mobiles sont équipés de fonctionnalités spécifiques comme la géolocalisation, puisque ce sont des appareils faits pour être utilisés en déplacement. Ils sont également associés à des modes d'utilisation quotidiens : professionnels ou privés, informatifs, éducatifs ou ludiques. Un appareil mobile contient des traces numériques de la vie privée de son utilisateur comme des conversations ou des photographies. C'est donc un objet personnel, il est conçu pour être personnalisé et adapté aux besoins ainsi qu'aux préférences personnelles de son propriétaire. Le rapport de l'utilisateur à son appareil mobile est d'ordre actif plutôt que passif : à chaque instant, l'utilisateur est en charge et prend des décisions quant à ce qu'il veut voir ou faire.

Au-delà de ces similarités, le téléphone portable et la tablette présentent des différences³⁹ nécessaires à prendre en compte pour comprendre leur utilisation. La taille supérieure de la tablette suggère une utilisation mobile au sein d'un espace intérieur – du canapé à la table – puisque plus encombrante en main, ou encore une utilisation par des enfants grâce son grand écran tactile par exemple. Elle n'est généralement pas équipée pour avoir accès à internet sans connexion wi-fi. Le téléphone portable, au contraire, a non seulement ses fonctionnalités classiques de communication mais est également prévu pour l'utilisation de données mobiles. Sa petite taille le place dans la poche ou à proximité de la main de son utilisateur à tout moment. Il est aussi conçu pour constamment sonner ou émettre des notifications en tout genre pour rappeler sa présence à son propriétaire. Ces différences sont essentielles et prises en compte lors du développement d'une application mobile, qui vise généralement un des deux supports en utilisation principale⁴⁰.

Pour ce qui est du lien entre l'art public et la technologie, les spécificités des applications mobiles s'accordent de façons intéressantes avec celles de l'art public. De ce fait, il est attrayant de réfléchir à l'utilisation d'une application mobile comme outil

³⁸ Le terme « téléphone portable » dans ce travail fait toujours référence à ceux de type smartphone puisqu'il s'agit d'une étude sur les applications mobiles.

³⁹ Liste non exhaustive, il s'agit de celles qui me paraissaient pertinentes dans le cadre de ce travail.

⁴⁰ En règle générale, et c'est le cas pour les applications présentées dans ce travail, le support visé le plus commun et le plus utilisé est le téléphone portable. Toutefois, ces applications fonctionnent également sur le support des tablettes.

de médiation pour cet art. Tout d'abord, le versant mobile des téléphones portables, qui inclut la géolocalisation, est d'un vif intérêt pour accompagner l'utilisateur dans son approche d'œuvres d'art public : pour trouver une œuvre et obtenir l'information correspondante *in situ*. Ensuite, la navigation libre au sein de l'application permet à l'utilisateur de faire des choix et d'orienter sa « visite » ou son expérience comme il le désire. Ces décisions le placent dans un rôle d'acteur voire de chercheur et non de simple récipiendaire de l'information. Finalement, l'utilisation d'une application comme outil de travail, d'information, d'éducation ou de jeu se prête à diverses approches de la médiation.

Cette ouverture de la médiation culturelle au médium de l'application mobile présente une opportunité pour imaginer de nouvelles formes de médiation. Avant de passer aux exemples, il faut étudier la théorie qui mène à l'élaboration de ce concept et l'idéal qu'il peut représenter dans le cas de l'art public. Selon les modalités de l'application, un utilisateur peut aborder l'art public sous plusieurs angles. Celui qui semble le plus évident est un accès centré sur l'information : découvrir l'art public. De la découverte suit la possibilité de fréquenter l'art public. On passe alors à l'éducation et à la sensibilisation : offrir des moyens de comprendre et d'interpréter les œuvres. Ceci peut également se faire sous la forme de jeu sérieux⁴¹, ce qui permet une approche ludique de l'information et de l'apprentissage. Finalement, on peut effectuer un travail professionnel ou académique avec une application mobile, dont les possibilités incluent le recensement et l'entretien des œuvres d'art public.

Dans tous ces cas de figure, l'outil numérique offre un avantage unique. Il permet à l'utilisateur d'avoir une perspective à la première personne⁴² dans le parcours du contenu de l'application. L'utilisateur est actif et donc investi dans l'expérience qui lui est proposée. De plus, la visite s'effectue à son rythme et cela offre une forme de médiation personnalisée. L'utilisateur choisit de s'informer à la mesure de ses besoins, de ses capacités et de ses intérêts. La visite, non linéaire, s'adapte à l'itinéraire et au

⁴¹ Un jeu sérieux, ou « serious game » en anglais, est « un logiciel qui combine une intention "sérieuse" — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques », PRINGUET, 2017, p. 492

⁴² Perspective dans laquelle se trouve un utilisateur de jeux vidéo ou un lecteur de livre-jeu.

temps dont dispose chacun. La géolocalisation permet de débiter, progresser et terminer sa visite selon la convenance de l'utilisateur.

Ce contexte permet donc d'avoir à l'art public, un accès non seulement physique mais également symbolique, pour faire de sa ballade en ville une visite véritable⁴³. Cette forme de médiation, en rendant visible aux yeux de son public « la question de la valeur [...], du surgissement du symbolique au cœur du matériel »⁴⁴ des œuvres, permet de proposer un nouveau modèle de démocratisation de l'art public. En effet, tout comme le web représente un espace public virtuel, les applications mobiles gratuites et leurs contenus peuvent être considérées comme des biens publics. De ce fait, une application qui permet la médiation de l'art public rend l'accès symbolique aux œuvres réellement démocratique. Au-delà de l'accès, c'est l'interprétation des œuvres qui est ouverte à tous ceux qui le désirent.

Il ne s'agit donc plus uniquement de placer des œuvres comme éléments dans la ville, mais de rendre leur valeur artistique visible. La médiation offre alors un rapport nouveau à l'art public tout comme à l'espace urbain. La proposition est d'offrir une expérience nouvelle de la ville, « une proposition esthétique située dans le contexte des lieux dits publics, [...] une manière de bouger, une manière d'agir, une manière d'être dans la ville »⁴⁵ que je qualifierais de non-utilitaire. Se rendre d'un point A à un point B peut dépasser la notion de déplacement pour devenir un but en soi. La promenade peut être « sans objectif » au-delà de l'expérience même qu'elle représente. C'est la proposition d'un autre mode de vie qui est également imaginé dans cet idéal.

Pour cette étude, trois applications mobiles francophones ont été sélectionnées : ART SANS RDV, Atlasmuseum et MTL ART. Il existe d'autres applications sur l'art public⁴⁶. La sélection des applications a été effectuée à partir de celles je pouvais tester *in situ*. De plus, la proximité géographique m'a permis de rencontrer les responsables d'ART SANS RDV ainsi que d'Atlasmuseum, un avantage dans l'étude de ces

⁴³ Contrairement à la situation « [des] publics physiquement présents, mais symboliquement absents aux œuvres. » dans GHEBAUR, 2013, p. 709

⁴⁴ CAILLET, Aline, « De l'art d'(ne pas) intervenir dans l'espace public », *Art actuel*, n°89, 2009, p. 26

⁴⁵ FAUBERT, Julie. « Corps critiques: parcours sonores urbains artistiques et espace public », *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*, 2012, p.430

⁴⁶ A commencer par l'application « Public Art Chicago » (<http://www.publicartchicago.org/>)

applications. Les applications sélectionnées ont des objectifs de médiation et des fonctionnements techniques très divers. Il nous faut donc commencer par présenter leurs caractéristiques individuelles pour, par la suite, les comparer et, finalement, confronter ces exemples à l'idéal décrit dans la partie précédente de ce travail.

ART SANS RDV (document de présentation en annexe : A1) est une application destinée à faire découvrir l'art public sur la plaine de Plainpalais à Genève (Suisse). Une rencontre entre des étudiants en Lettres et un développeur d'applications mobiles a donné naissance à un projet commun. En 2012, l'association « ART SANS RDV » fut fondée dans le but de réaliser une application mobile inspirée par deux initiatives locales. D'une part, *Neon Parallax – Genève (2006- 2012)*⁴⁷ est un projet d'art public sur la plaine de Plainpalais⁴⁸. Ce projet ouvre la voie pour la collaboration entre Ville et canton pour la réalisation de projets artistiques dans l'espace public. D'autre part, le dispositif novateur *Walking the Edit*, inspire l'équipe par sa proposition de composer un film, en temps réel, issu de la ballade de l'utilisateur : un concept qui permet à chacun de « marcher [son] film »⁴⁹.

L'application ART SANS RDV s'utilise en trois temps. En premier lieu, le téléchargement d'un scénario est nécessaire lorsqu'une connexion internet est disponible. Par la suite, l'utilisateur *in situ* est accompagné dans sa ballade sur la plaine de Plainpalais par un commentaire audio qui s'adapte à sa géolocalisation. Une « constellation sonore »⁵⁰ de regards sur les œuvres est proposée par une « mosaïque de récits de différents locuteurs tels que des amateurs, des artistes, des spécialistes issus du milieu de l'art ou encore des utilisateurs de la plaine. »⁵¹. Finalement, après sa visite, l'utilisateur peut revoir le parcours qu'il a effectué en vidéo.

La vision sous-jacente à cette application s'apparente à la proposition d'une interaction personnalisée avec les œuvres et le lieu sous la « forme [d'une] médiation

⁴⁷ GENÈVE (VILLE), 2012.

⁴⁸ Plaine de Plainpalais, Ville de Genève : « Un large espace polyvalent en plein centre-ville pour les marchés, les cirques et diverses manifestations. » <http://www.ville-geneve.ch/plan-ville/parcs-jardins-plages-bains-publics/plaine-plainpalais/item/lieu/plaine-de-plainpalais-1/> (Consulté le 6 mai 2017)

⁴⁹ <http://walking-the-edit.net/fr/> (Consulté le 6 mai 2017)

⁵⁰ <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr> (Consulté le 15 mai 2017)

⁵¹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr> (Consulté le 15 mai 2017)

polyphonique »⁵². La diversité des points de vue invite le spectateur à se former sa propre opinion plutôt que d'être soumis à l'explication figée d'une figure d'autorité en possession de la « vraie » interprétation de l'œuvre. Acteur dans l'information qui lui est proposée, il peut écouter un commentaire qui l'intéresse ou changer de récit si ce dernier lui convient moins bien. Le cœur du travail des créateurs de cette application s'est trouvé dans la création de contenu, c'est-à-dire dans le choix des intervenants et dans l'enregistrement de leur commentaire en haute qualité, audio et vidéo. L'envergure de ce travail, 350 séquences audiovisuelles actuellement disponibles⁵³ qui forment 8 heures de contenu *in situ*, ne peut être pleinement apprécié à moins de passer plusieurs heures sur la plaine. Un projet d'archive interactive est mentionné sur le site de l'association. Ce dernier permettrait une réelle mise en valeur de ce travail, l'accès auquel peut sans doute être utile et intéressant, pour le public, les participants ainsi que les professionnels.

Atlasmuseum (document de présentation en annexe : A2) est « un projet numérique évolutif adossé à un projet de recherche sur les musées numériques ou musées réticulaires. »⁵⁴. Utilisant l'outil de l'application mobile au sein d'une visée plus large, l'enjeu consiste à recenser les œuvres d'art public par le moyen d'une plateforme numérique participative. Le contexte de création de cette plateforme est celui d'une thèse par Virginie Pringuet (Université de Rennes 2) effectuée entre 2011 et 2016⁵⁵.

L'application⁵⁶ Atlasmuseum permet de découvrir ou de rechercher des œuvres d'art dans l'espace public. L'utilisateur peut faire une recherche par titre, auteur ou lieu, choisir une œuvre puis créer un itinéraire pour s'y rendre. Il peut aussi rechercher les œuvres à proximité. Chaque œuvre possède une notice descriptive. À la création d'un compte, l'utilisateur peut contribuer à une notice existante (ajout d'information ou d'une photographie) ou en créer une nouvelle pour une œuvre non répertoriée.

⁵² <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr> (Consulté le 15 mai 2017)

⁵³ Plus de 900 séquences enregistrées au total, <http://art-sans-rdv.ch/selection/> (Consulté le 6 mai 2017)

⁵⁴ Site web du projet : http://atlasmuseum.org/?page_id=32 (Consulté le 5 mai 2017)

⁵⁵ PRINGUET, 2017, pp. 604 - 605

⁵⁶ Le site wiki d'Atlasmuseum, <http://publicartmuseum.net/wiki/Accueil>, n'est pas étudié dans le cadre de ce travail.

Actuellement⁵⁷, l'objectif de l'application est de créer un inventaire des œuvres dans l'espace public. Ce recensement est d'autant plus important à concevoir et à compléter qu'il n'en existait pas en France (pays dans lequel le projet Atlasmuseum est établi) avant l'initiative de Virginie Pringuet. Cet inventaire est également une opportunité de valoriser ces œuvres grâce leur documentation, désormais disponible, et par les propositions de projets académiques, éducatifs ou ludiques qui en sont issus. Le défi à relever est celui de compléter au maximum cet inventaire dans le respect des droits d'auteur⁵⁸.

L'application MTL ART⁵⁹ est mon projet personnel présenté dans l'introduction de ce travail (document de présentation en annexe : A3). L'objectif du cours d'informatique, pour lequel l'application a été développée, était créer un prototype fonctionnel en un semestre universitaire. Pour ce faire, il a fallu aller au plus simple et se concentrer sur les données disponibles⁶⁰: les métadonnées⁶¹ des œuvres de la collection. De la contrainte de créer une application au sujet d'arts visuels sans images⁶², la décision fut d'exploiter ce qui semblait être une faille : sur un téléphone portable, on ne peut empêcher un utilisateur de prendre une photo d'une œuvre dans l'espace public. Ainsi, de l'idée d'une chasse au trésor – rechercher les œuvres dans la ville – combinée au pokédex⁶³ – créer une collection personnelle – couronnée par le phénomène de la photographie « mobile »⁶⁴ – la collection se construisant à partir des

⁵⁷ Projet de Serious Game en route depuis octobre 2016. PRINGUET, 2017, p. 605.

⁵⁸ Une volonté de faciliter la compréhension des droits d'auteur est visible par les explications détaillées données sur le site. Cependant, la complexité reste telle que même un utilisateur consciencieux peine à garantir que sa contribution est en règle. http://atlasmuseum.org/?page_id=24 (Consulté le 6 mai 2017)

⁵⁹ Titre provisoire.

⁶⁰ Nous avons contacté le Bureau d'art public pour demander si des informations supplémentaires (les données concernant les artistes par exemple) et avons reçu une réponse négative.

⁶¹ Les métadonnées sont des « informations compréhensibles pour une machine sur le web ». Dans le cas d'une collection d'art, les données sont généralement les photographies des œuvres tandis que les métadonnées incluent le numéro d'accession, le titre, l'artiste etc. « Meta data is machine understandable information for the web » <https://www.w3.org/Metadata/> (Consulté le 6 mai 2017)

⁶² Le bureau d'art public a insisté qu'ils ne nous donnaient pas l'autorisation pour utiliser les photographies sur leur site web et qu'il faudrait engager une procédure individuelle auprès de chaque artiste et chaque photographe pour utiliser leurs photos.

⁶³ Outil qui permet de connaître tous les pokémon ainsi que leurs caractéristiques. Les pokémon sont ici remplacés par les œuvres de la collection du Bureau d'art public. Cette idée est née avant la sortie du jeu PokémonGo, été 2016 (<http://www.pokemongo.com/fr-fr/>). Nous considérons que le succès de ce jeu démontre de la pertinence de notre idée.

⁶⁴ Avec les applications comme Instagram, tout le monde se considère photographe et l'importance d'avoir pris la photo soi-même est frappante, dans le comportement des foules dans un musée par exemple.

œuvres photographiées – est née l'idée d'une application mobile au croisement de la médiation culturelle et du jeu.

L'utilisateur est invité à créer sa propre collection d'art public, celle constituée par son parcours personnel. L'application se divise en quatre volets : une œuvre du jour comme suggestion de découverte aléatoire, une carte interactive ainsi qu'une liste des œuvres pour explorer et découvrir, une liste « coup de cœur » des œuvres que l'utilisateur souhaite voir et, finalement, la collection personnelle constituée par toutes les œuvres que l'utilisateur a vues et prises en photo.

L'objectif de cette application est de proposer une visite non-linéaire et laisser libre interprétation au spectateur. Par les informations – quelquefois très mystérieuses et poétiques – contenues dans les fiches des œuvres⁶⁵ et l'exploration dans la ville, nous pensons stimuler la curiosité et l'intérêt individuel. Cette approche des œuvres ainsi que la prise de la photographie (unique, donc il faut bien réfléchir sous quel angle on préfère capturer l'œuvre) motive selon nous le travail d'interprétation de l'œuvre. Ainsi, notre vision se base sur un idéal : quel que soit le niveau d'éducation ou de connaissances du spectateur, que ce dernier puisse associer une expérience personnelle⁶⁶ et un sens approprié⁶⁷ à la réception de chacune des œuvres qu'il découvre⁶⁸.

Pour effectuer une comparaison des trois applications, l'approche sélectionnée dans ce travail met en parallèle le développement des applications, de la naissance de chaque projet à son état actuel en passant par les moyens techniques employés pour les réaliser. Il convient, avant de commencer, de relever un défaut à cette perspective : elle efface les différences temporelles entre chaque projet et ces différences sont non-négligeables dans le milieu de l'informatique et des nouvelles technologies⁶⁹. Pour cette raison, le versant chronologique de la comparaison est fourni sous la forme d'une ligne

⁶⁵ La liste des œuvres comporte des titres comme « Cheval à plume », « Nef pour quatorze reines », « Envol d'oiseaux » ou « L'arbre des générations » qui, par expérience, suscitent la curiosité tout comme le contraste qu'il peut y avoir entre l'information suggérée par le titre et la dimension ou le matériau de l'œuvre.

⁶⁶ Le contexte peut jouer un grand rôle, comme celui d'être accompagné et de discuter ensemble de l'œuvre par exemple.

⁶⁷ À ses besoins et capacités dans le contexte intellectuel, psychologique etc. dans lequel il se trouve.

⁶⁸ Apprentissage par expérience plutôt que par transmission d'information.

⁶⁹ A l'année près, des approches et des idées (stratégies numériques) passent de novatrices à normales puis nécessaires ou se rapprochant de prérequis pour toutes les institutions. L'évolution rapide se sent dans la publication « Valoriser le patrimoine culturel. L'apport du numérique » par Benoît Dumolin, dont le travail est très intéressant mais doit être réactualisé pour conserver sa pertinence aujourd'hui, c'est-à-dire 10 ans plus tard.

du temps. Celle-ci présente non seulement les étapes clefs des trois sujets d'études mais également celles des applications mobiles en général (document en annexe : A4). Par ce moyen, on peut visualiser et analyser l'enjeu temporel ici présenté. Avoir l'idée de développer une application mobile avec un contenu culturel en 2011 représente une approche novatrice, contrairement à 2016, où c'est désormais plus un standard. Il y a aussi une grande différence en matière de la technologie à disposition à partir de laquelle élaborer une application. Le recul d'une approche académique permet ici de mettre en valeur l'apport historique d'un projet tout en cherchant une vision globale sur le phénomène. Toutefois, la réalité du monde de la technologie est qu'avoir eu l'idée plus tôt n'ajoute pas à la valeur ou à l'appréciation actuelle d'un produit. De plus, ce travail puise dans ces exemples pour établir des modèles dans le cadre d'une dimension prospective. En ce sens, il est valable de comparer les trois applications en parallèle et de puiser un fondement rationnel dans ce qu'elles présentent actuellement.

Le contexte dans lequel un projet se dessine et évolue influe sur les moyens à disposition pour le réaliser et ainsi sur la forme qu'il prendra. L'application MTL ART est issue d'un cadre très clair et défini : un cours d'informatique dont le travail final prend la forme d'un prototype d'une application mobile. La note ainsi que les crédits universitaires correspondent à la motivation et la compensation pour le travail fourni. Les instigateurs du projet sont des étudiants en informatique. Les outils et compétences techniques nécessaires pour effectuer la totalité du travail sont fournis par leur formation⁷⁰. Cela induit une plus grande indépendance face aux entraves que peuvent représenter les défis de la technologie. Plutôt que d'avoir une idée et d'essayer de la réaliser malgré des contraintes techniques, le projet MTL ART est parti d'une évaluation de ce que nous étions capables de réaliser en un semestre. De ces ressources et des données à disposition, nous avons cherché l'idée la plus intéressante possible à réaliser.

Un exemple très différent est celui d'ART SANS RDV. Regroupées sous la forme d'une association, les initiatives de particuliers viennent d'un intérêt personnel pour les nouvelles formes de médiation. Cette situation nécessite une coopération entre partis –

⁷⁰ Nous étions encore étudiants et non développeurs expérimentés, mais le cadre scolaire signifie que des enseignants étaient là pour superviser le projet et assister en cas de problèmes techniques.

historiens et informaticiens – dotés de langages spécialisés très différents. Cela peut parfois rendre la communication difficile⁷¹. Les malentendus sur les besoins ainsi que sur les contraintes techniques sont courants et nécessitent parfois plusieurs tentatives pour trouver la solution désirée. Dans le contenu actuel d'ART SANS RDV, on peut observer un écart entre la quantité d'entretiens effectués et les outils numériques disponibles pour les consulter. Cela s'apparente également au contexte, car l'association se concentre actuellement sur ses projets plus actuels comme *art+tram*⁷² par exemple.

Le projet Atlasmuseum se trouve au croisement de ces deux pratiques et dans une situation très avantageuse. Né dans le cadre de la réalisation d'une thèse, la compensation de l'instigatrice, Virginie Pringuet, était tout d'abord sous la forme de travail dans un contexte académique. Tout en se formant pour se donner les moyens techniques pour créer et comprendre les enjeux derrière une plateforme numérique et une application mobile⁷³, Virginie Pringuet a également fondé une association pour son projet. Cela lui a permis de faire des demandes de fonds et d'engager une collaboration avec le Ministère de la Culture et de la Communication (MCC) pour compléter le travail qu'elle effectuait elle-même. Le soutien d'une institution comme le MCC porte avantage au projet Atlasmuseum pour obtenir des fonds ainsi que pour assurer sa pérennité.

Le souci de la pérennité d'un projet est crucial dans le milieu informatique, en particulier des applications mobiles. C'est donc un enjeu à considérer dès la naissance d'un projet. Toute initiative risque de devenir obsolète sans mises à jour régulières. Une fois une application développée et mise en ligne, il faut une équipe pour assurer l'entretien tel que régler les problèmes rencontrés par les utilisateurs. De plus, une application doit régulièrement changer et s'adapter à l'ère du temps pour rester en usage. Tandis que le projet Atlasmuseum se poursuit au-delà de la thèse de Virginie Pringuet, l'équipe d'ART SANS RDV a fait le choix, hormis quelques mises à jour, de passer à d'autres aventures en médiation culturelle. Pour assurer une perspective à long

⁷¹ Dans le cas d'ART SANS RDV, cela m'a été confirmé lors de mon entretien avec eux (Genève, le 6 mars 2017). Il a été de même durant le hackathon *CodingDürer*, qui invitait historien de l'art et informaticiens à collaborer (Münich, du 13 au 17 mars 2017).

⁷² <http://www.art-et-tram.ch/mediation/>

⁷³ Virginie Pringuet n'avait pas de connaissances particulières en informatique mais la nature du projet l'a poussée à se former et à se spécialiser dans le domaine.

terme au projet MTL ART, il sera également nécessaire de créer une association à son nom. Cette étape assure un statut officiel au projet et établit une conscience financière, importante pour décider de maintenir ou non le projet en activité.

Pour développer une application mobile, il est important de comprendre les enjeux des décisions techniques à prendre. La première décision concerne le système d'exploitation visé, c'est-à-dire le type d'appareil pour lequel l'application est développée (iPhone, téléphone Android ou autre). C'est malheureusement encore difficile de coder une application qui fonctionne sur tous les systèmes d'exploitation. Des trois cas présentés, seule l'application ART SANS RDV est actuellement disponible pour iOS⁷⁴ et Android⁷⁵, les deux systèmes d'exploitation les plus utilisés actuellement. Ainsi, la plupart des utilisateurs intéressés peuvent télécharger et utiliser l'application. Toutefois, ART SANS RDV était initialement prévue uniquement pour iOS. C'est grâce à une initiative du développement, qui a choisi de développer une version Android en parallèle, que l'application est disponible pour les deux systèmes d'exploitation. L'application Atlasmuseum est seulement disponible pour Android et le prototype de MTL ART est également uniquement sur Android. Même si le système d'exploitation Android a une politique beaucoup plus ouverte et intéressante pour les développeurs⁷⁶, c'est un choix presque impossible que d'exclure la moitié des utilisateurs potentiels avant même qu'ils puissent voir si l'application les intéresse ou leur correspond.⁷⁷ La première option est de payer pour développer une application pour chaque système d'exploitation. Cela permet de respecter leurs particularités⁷⁸ et d'assurer un fonctionnement idéal. Toutefois, les dépenses engendrées sont importantes et chaque modification ou amélioration à apporter à l'application doit être effectuée « à double ». La seconde option est d'envisager un développement de l'application sur une

⁷⁴ Le système d'exploitation des appareils mobiles Apple. Les applications se téléchargent depuis l'AppStore.

⁷⁵ Le système d'exploitation Google pour les appareils mobiles type Samsung, HTC, Sony, Huawei etc. Les applications se téléchargent depuis le Google Play Store.

⁷⁶ Pour développer un en iOS, il faut non seulement avoir un ordinateur Apple mais également faire valider l'application (processus à la durée indéterminée, généralement plus longue que souhaitée). De plus, la mise en ligne d'une application sur l'AppStore est payante, et ce, annuellement, même dans le cas où l'application est gratuite pour le public, ce qui n'est pas le cas chez Android.

⁷⁷ Dans le cas d'une institution, il existe l'option de développer l'application pour un seul support qui serait fourni sur place aux utilisateurs. Cependant, il y a de multiples inconvénients et cela signifie, par exemple, que de nombreux utilisateurs seront exposés à l'inconfort que représente l'utilisation d'un appareil mobile qui n'est pas le sien.

⁷⁸ Le fonctionnement entre iOS et Android diffère dans plusieurs habitudes graphiques comme le placement des boutons ou le style des logos, ou encore dans les fonctionnalités tactiles.

plateforme commune⁷⁹ puis d'exporter et d'adapter le code aux spécificités des systèmes d'exploitation. Cela requiert une certaine dextérité technique car l'accès aux fonctionnalités du téléphone (utiliser l'appareil photo ou enregistrer une photo) est très différent. Cependant, cela reste à mon avis une solution à plus intéressante pour généraliser l'accès à l'application. Pour l'institution, c'est avantageux dans une perspective à long terme car ce choix facilite la possibilité de faire évoluer l'application.

Il s'agit maintenant d'étudier quelles fonctionnalités techniques sont employées dans les trois sujets d'études et d'analyser ces choix. Il convient «de toujours mettre en parallèle les possibilités techniques avec les restrictions liées au contenu. C'est pourquoi l'objet et l'objectif doivent induire le choix des techniques afin de pouvoir proposer au final un dispositif pertinent dans la situation et éviter un choix technologique qui bloquerait le développement »⁸⁰. Les modes ou nouvelles tendances telles que d'utiliser la réalité virtuelle⁸¹ ou encore la réalité augmentée⁸² ne sont pas toujours pertinentes dans le cadre des objectifs de médiation⁸³. Ce problème est plutôt rencontré dans le cadre de stratégies numériques trop pressées d'intégrer toutes les formes d'innovation en nouvelles technologies.

Dans le cadre de la médiation d'art public, le contexte est une interaction avec des œuvres physiques qui se trouvent dans un espace public. Vu cette spécificité géographique de l'art public⁸⁴ et en réponse à ce contexte, la géolocalisation est une fonctionnalité utilisée par les trois applications. L'utilisation de la géolocalisation n'est pas liée aux données mobiles, elle concerne simplement l'activation du GPS de l'appareil. ART SANS RDV utilise la géolocalisation pour orchestrer les récits sonores. La section *Autour de moi* dans Atlasmuseum permet de voir quelles œuvres sont plus

⁷⁹ Pour MTL ART, le projet est de développer sur Kivy, une plateforme Python qui permet d'exporter vers tous les systèmes d'exploitation (<https://kivy.org>, Consulté le 22 mai 2017)).

⁸⁰ VIDAL, Geneviève, LAROCHE, Florent, *Vers des applications numériques « durables » pour les institutions patrimoniales*, rapport d'étude UDPN (Usages des patrimoines numérisés), 2017, p. 26

⁸¹ Casques placés sur les yeux de l'utilisateur et qui permettent d'explorer un environnement virtuel.

⁸² Doubler la réalité d'une strate virtuelle, une utilisation que l'on voit souvent est celle utilisant le téléphone portable où l'appareil photo montrer une image de la réalité à l'utilisateur, image sur laquelle est appliqué un calque comme celui d'une photographie historique. On obtient ainsi un croisement entre la réalité et le monde virtuel.

⁸³ SANDRI, Eva, « Les ajustements des professionnels de la médiation au musée face aux enjeux de la culture numérique », *Etudes de communication* [en ligne], 46 | 2016, 2.1 p.76

⁸⁴ On pourrait penser que c'est aussi le cas pour les œuvres qui se trouvent dans un musée, cependant le changement d'échelle demande une plus grande précision. De plus, la fonctionnalité GPS d'un téléphone portable ne fonctionne généralement qu'en extérieur. Le cas d'un site patrimonial est étudié dans VIDAL, 2017, pp.10 - 11

proches (distance indiquée). Pour s'y rendre, il faut toutefois utiliser une recherche d'itinéraire, remplie automatiquement, effectuée par une autre application : Google Maps⁸⁵. La section *La carte* d'Atlasmuseum place toutes les œuvres sur une carte interactive⁸⁶. MTL ART propose une approche plus « rustique » car l'application est prévue pour « flâner » lors de ballades. La géolocalisation en temps réel de l'utilisateur ainsi les positions des œuvres sur une carte suffisent donc pour s'orienter durant ces expéditions urbaines.

La fonctionnalité du « hors ligne » a été prise en compte par toutes les applications et c'est un aspect essentiel pour des applications conçues pour être utilisées en déplacement. En effet, certains utilisateurs n'ont pas de données mobiles qui leur donnent accès à internet en situation de mobilité. Dans un objectif de démocratisation, assurer le fonctionnement hors ligne permet un usage plus inclusif⁸⁷. La solution, très simple pour l'Atlasmuseum et MTL ART, est celle de télécharger le contenu de l'application à l'installation, puis d'effectuer les mises à jour s'il y en a lorsqu'une connexion⁸⁸ est disponible. Cependant, le fonctionnement d'Atlasmuseum hors-ligne est réduit. La carte ne charge pas correctement⁸⁹ et la recherche d'itinéraire Google Maps dépend d'une connexion internet. MTL prévoit de fonctionner pleinement hors ligne, c'est le cas du prototype. Cet objectif est plus évident pour MTL ART que pour Atlasmuseum car il s'agit d'une autre échelle. La carte à télécharger est d'une taille définie, la ville de Montréal, tandis qu'Atlasmuseum comprend des localités dans le monde entier. La situation pour ART SANS RDV est plus complexe au stade de l'installation, car il faut ouvrir l'application et télécharger un scénario lorsqu'on a une connexion internet. Un utilisateur peu attentif pourrait simplement télécharger l'application et se rendre *in situ* sans l'ouvrir⁹⁰. Dans le cas d'une utilisation hors ligne, il faut donc s'assurer que les démarches d'installation soient bien claires pour

⁸⁵ Application très communément utilisée et préinstallée sur les appareils Android :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.maps>

⁸⁶ Fonctions de manipulation tactile pour zoomer et se déplacer sur la carte. Clic sur un icône d'œuvre pour ouvrir la notice associée.

⁸⁷ Nécessite l'accès à un smartphone mais pas à des données mobiles.

⁸⁸ Les téléphones permettent également d'assurer que ces mises à jour ne se font uniquement lorsque l'utilisateur est connecté au wi-fi, afin de limiter d'éventuelles dépenses en données mobiles.

⁸⁹ Les œuvres sont indiquées dans l'espace par les icônes mais le plan géographique ne charge pas.

⁹⁰ La ville de Genève équipe certains de ses espaces publics comme la plaine de Plainpalais d'accès wi-fi gratuit, cependant il faut suivre la procédure de connexion (qui nécessite un numéro de téléphone actif) et espérer que le temps de téléchargement ne soit pas trop long.

l'utilisateur. Depuis les mises à jour, ART SANS RDV fonctionne également en streaming audio : si l'utilisateur a une connexion à internet, il peut écouter les récits sans avoir à les télécharger. De façon générale, le téléchargement automatique à l'installation est préférable dans le cas de nombreuses applications : l'utilisation de données mobiles ou du wi-fi dépendent de la qualité de la connexion et vident la batterie du téléphone plus rapidement. Dans le cas du téléchargement au préalable, il faut s'assurer que l'application n'occupe pas trop d'espace dans la mémoire du téléphone⁹¹.

L'écran d'un téléphone de type smartphone présente la caractéristique d'être tactile. Cela permet à l'utilisateur d'interagir de façon « intuitive »⁹² avec l'information qui lui est donnée sur l'interface (UI). Pour ce faire, il est important de réfléchir à l'expérience utilisateur (UX)⁹³ et d'organiser le contenu de façon efficace. Ce contenu est d'une nature très différente d'un livre par exemple, car la lecture n'est pas aussi confortable sur écran, de plus de petite taille quand il s'agit de téléphones portables. Plutôt que des descriptions textuelles, il est préférable d'utiliser les fonctionnalités audio, tel que la réappropriation du système d' « audioguide » par ART SANS RDV, ou encore l'information structurée, comme avec les notices d'œuvres d'Atlasmuseum et de MTL ART. De plus, l'écran est généralement de qualité suffisante pour qu'il soit intéressant d'ajouter des photographies à l'information textuelle.

L'utilisation de l'appareil photo du téléphone prend deux formes dans les pratiques générales des utilisateurs et nous étudions ici un exemple de chaque. Le premier usage de cette fonctionnalité, présent dès l'ajout de l'appareil photo dans le téléphone portable, est à but documentaire, celui d'enregistrer quelque chose et de l'archiver. Pour compléter les notices d'œuvres, l'utilisateur d'Atlasmuseum peut soumettre sa photographie pour contribuer à l'inventaire. Le second usage s'est développé au rythme de l'amélioration de la qualité de l'appareil. Il s'agit d'une forme de photographie plus artistique, pour une utilisation puis pour la publication sur les réseaux sociaux dont le point culminant est Instagram⁹⁴. C'est ce principe que reprend et

⁹¹ C'est la raison pour laquelle ART SANS RDV ne télécharge pas automatiquement les scénarii.

⁹² Autant que possible dans le cas d'une interface informatique.

⁹³ Pour plus d'information à ce sujet, les termes techniques à rechercher sont « User Interface » (UI) et « User Experience » (UX). L'analyse des UXs est effectuée plus loin dans ce travail.

⁹⁴ L'application de photographie la plus populaire, utilisée par les particuliers comme par certains professionnels.

encourage MTL ART : se créer une belle collection en portant une attention particulière à la photographie et donc à l'œuvre.

D'un utilisateur satisfait d'avoir pris sa photo ou son selfie lui-même, l'élément photographique peut, de plus, servir à l'application. Pour Atlasmuseum, cela permet d'édifier un inventaire illustré de façon participative. Dans le cas de MTL ART, le projet n'est pas de récupérer les photos des utilisateurs mais plutôt d'encourager leur diffusion sur les réseaux sociaux. J'ouvre ici une parenthèse sur la diffusion de l'application même si la publicité s'effectue une fois l'application prête au lancement. Il faut prévoir, dans la forme et le contenu de l'application, quelle approche peut être efficace pour se créer de nouveaux utilisateurs et pour maintenir l'intérêt de ceux qui l'utilisent. Pour MTL ART, la stratégie⁹⁵ est d'ajouter la fonctionnalité de partage des photographies. Cela représente des avantages pour l'utilisateur comme pour l'application. Lors de la publication sur les réseaux sociaux, l'utilisateur sera invité à y joindre le hashtag propre à l'œuvre qu'il a photographiée. Ce hashtag⁹⁶ lui permettra alors d'aller consulter les autres photographies de la même œuvre, pour la voir sous d'autres angles, à d'autres heures et à d'autres saisons. Cela permet, même si on est seul *in situ*, d'avoir accès à ce qu'on vu ou pensé d'autres participants⁹⁷. L'avantage pour l'application est que c'est une forme de publicité naturelle. L'information sur l'application se diffuse auprès du réseau de chaque utilisateur. De plus, des petites statistiques issues des réseaux sociaux permettent de créer du contenu pour les publications sur la page Facebook par exemple, pour informer la communauté de l'œuvre la plus partagée de la semaine, ou encore de l'œuvre préférée des utilisateurs (grâce au système de note) et de celle qui a suscité le plus de réactions. Le passage d'un

⁹⁵ Mise en place mais pas encore totalement fonctionnelle sur le prototype.

⁹⁶ Les hashtag sont des « étiquettes électroniques » qui permettent de rassembler toutes les publications qui sont autour d'un même sujet. On peut facilement attribuer un hashtag à chacune des œuvres dans MTL ART et l'utiliser pour retrouver les publications des autres utilisateurs. L'accès au hashtag n'est donné qu'après l'ajout de la photographie personnelle. L'utilisateur pourrait bien sûr rechercher l'œuvre et la trouver grâce au hashtag ou encore sur le site du Bureau d'art public, mais cela démontre d'un intérêt de l'utilisateur et lui offre l'information s'il n'a pas accès à l'œuvre en soi.

⁹⁷ Chaque œuvre dans la collection de l'utilisateur peut être agrémentée d'un commentaire et d'une note, afin de lui permettre de retrouver ses favorites en premier ou de se souvenir de ce que l'œuvre lui a inspiré. Au moment de la publication sur les réseaux sociaux, on peut donc proposer à l'utilisateur de partager ces informations en plus de la photographie.

public de l'art public au « grand public » se ferait grâce à un « public médiateur »⁹⁸. Même dans le cas où ces gens ne se prendraient pas au jeu de l'application, l'art public s'immiscerait dans leur quotidien, sur leurs fils d'actualités de réseaux sociaux, en s'affirmant « art » et pas juste « objet »⁹⁹.

Puisque les trois applications présentées sont issues d'initiatives dont les objectifs de médiation primaient sur les moyens techniques employés, ce n'est pas l'objet d'une critique majeure. Toutefois, j'argumenterais dans le cas d'ART SANS RDV qu'autant la polyphonie sonore est très intéressante pour l'expérience de l'utilisateur, je trouve les vidéos qui y sont associées un peu moins pertinentes. On peut observer que l'intérêt pour une nouvelle technologie, celle de pouvoir « marcher un film », prend une grande place dans un projet de médiation d'art qui définit son objectif premier comme étant de « favoriser l'intérêt, la compréhension et l'interaction des promeneurs avec l'art dans l'espace public »¹⁰⁰. On pourrait alors penser que l'expérience de la visite est prévue en deux temps : sur place puis chez soi. L'utilisateur pourrait alors, grâce à la vidéo, revivre sa visite. Dans ce cas, les vidéos ne me semblent pas tout à fait pertinentes sous leur présente forme. Ces dernières sont les versions filmées des entretiens écoutés *in situ*. On découvre ainsi les divers acteurs et on pourrait argumenter que leur présence virtuelle est un atout pour communiquer leurs idées. Cependant, ces vidéos pourraient être enrichies: à ces intervenants, on pourrait ajouter des visuels comme des images de l'œuvre mentionnée, pour que l'utilisateur puisse la revoir¹⁰¹, ou encore des illustrations des faits présentés, comme des photographies d'époque de la plaine de Plainpalais lorsqu'il y a mention de son histoire. Cela sollicite un investissement de temps et de travail conséquent, néanmoins, il me semble que ce travail rendrait ces vidéos plus à propos pour leur public.

⁹⁸ ETHIS, Emmanuel, « La forme Festival à l'œuvre : Avignon, ou l'invention d'un "public médiateur" » dans DONNAT, Olivier, TOLILA, Paul (dir.), *Le(s) public(s) de la culture: politiques publiques et équipements culturels*, Paris, Presses de la fondation nationale des sciences politiques, 2003, p.193

⁹⁹ Cette belle théorie est encore à tester, cependant c'est un modèle convainquant que j'ai conçu avec l'aide de spécialistes en « inbound marketing » (une stratégie de marketing) et en communication et publicité (en particulier sur les réseaux sociaux). Cette proposition émane également d'un test utilisateur effectué dans le cadre du cours IFT2905 et dont le résultat était très positif.

¹⁰⁰ Annexe A1, issu de <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr> (Consulté le 22 mai 2017)

¹⁰¹ Ou même la voir, s'il n'a pas prêté attention sur place ou s'il n'a pas pu la voir dans certaines conditions (de jour ou de nuit, en hivers ou sous la pluie etc.).

L'objectif d'Atlasmuseum est plus institutionnel et la médiation est orientée vers les professionnels et amateurs soucieux et intéressés par l'art public. Elle se propose comme un outil de travail, pour ajouter ou localiser un œuvre. A l'opposé, en matière de public, se trouvent ART SANS RDV et MTL ART, dont les préoccupations sont de l'ordre de l'initiation et la sensibilisation. Dans cette différence de médiation, l'expérience utilisateur (UX)¹⁰² est, pour Atlasmuseum, d'une nature fonctionnelle ou utilitaire tandis que pour les autres, elle est éducative et ludique. La plateforme et l'application Atlasmuseum peuvent également être utilisées à des fins éducatives et ludiques, l'association propose entre autres des ateliers pédagogiques. Cependant, à ce jour, cet angle ne prime pas dans l'application mobile en soi.

Il s'agit maintenant de comparer ces objectifs de médiation avec les résultats observables de leur réalisation¹⁰³. Un premier succès commun aux deux applications se trouve dans l'accessibilité¹⁰⁴ : elles sont disponibles gratuitement au téléchargement. Sans un très grand nombre de téléchargements, le prix d'une application mobile ne peut être considéré une source de revenu. C'est donc une décision plus politique que financière de la part des concepteurs. Rendre une application gratuite au téléchargement, c'est affirmer qu'elle est un bien public et confirmer qu'on souhaite la rendre accessible à tous¹⁰⁵. Si la démocratisation de l'art et de l'accès à l'art est dans la visée du projet, c'est donc une autre¹⁰⁶ caractéristique essentielle qu'il faut assurer.

Le prochain facteur étudié est le pendant de l'accessibilité : le téléchargement à proprement parler. Le public télécharge-t-il l'application ? Pour ce faire, il faut en premier lieu qu'il en entende parler. ART SANS RDV a effectué un lancement public lors de la « Nuit des Musées 2015 ». Cet événement festif, local et populaire est un excellent moyen de donner une portée pertinente, c'est-à-dire au public visé : les

¹⁰² L'expérience utilisateur peut être analysée en profondeur, cependant, une étude détaillée n'est pas incluse dans la portée de ce travail.

¹⁰³ Pour ce faire, il faut exclure MTL ART car l'application n'a pas encore été publiée. De plus, les changements prévus par rapport au prototype n'ont pas encore été mis en place. Il arrive souvent, dû aux contraintes techniques, qu'il soit nécessaire d'adapter le projet afin de rendre son développement possible.

¹⁰⁴ Financière et non technique, le cas des systèmes d'exploitation est déjà étudié.

¹⁰⁵ Une personne qui a les moyens financiers d'acheter un appareil mobile a certainement les moyens de dépenser quelques francs dans une application mobile. Cependant, cela requiert un degré de certitude face à l'utilisation de l'application. Si cette personne est curieuse mais pas sûre d'être réellement intéressée, c'est dommage de perdre son attention parce qu'un coût est placé sur le téléchargement.

¹⁰⁶ Mention faite auparavant à l'utilisation hors ligne.

Genevois, à cette initiative régionale. Toutefois, un seul lancement ne suffit généralement pas à maintenir un discours public autour de l'application. Cette présence est nécessaire pour gagner de nouveaux utilisateurs et pour garder les utilisateurs actuels actifs. L'association en est bien consciente et mentionne l'objectif de présenter son application aux opportunités appropriées¹⁰⁷, sans pour autant faire paraître sur leur site web si cela a été fait ou si c'est un objectif toujours d'actualité. Atlasmuseum a organisé plusieurs événements, inaugurations, lancements ou journées thématiques, ainsi qu'assuré des partenariats avec diverses institutions culturelles et dans le milieu de l'éducation¹⁰⁸. Ce type d'engagement semble un moyen très prometteur pour faire connaître l'application et pour stimuler son utilisation.

L'étape suivante est de savoir si les utilisateurs se servent de l'application, avec quelle régularité et à quels buts. Surtout, sont-ils satisfaits ? Ces données seraient très intéressantes pour connaître l'impact réel des applications. On peut également se servir de ces retours d'impressions pour adapter ou améliorer l'application, des petits bugs d'utilisation au fonctionnement général. Les chiffres permettraient d'étudier le public de l'art et ici spécifiquement de l'art public. Cependant, ces données ne sont pas disponibles et ce travail est basé sur les discussions avec les responsables des applications. Afin de conclure cette étude, il nous faut prendre du recul sur les cas étudiés afin d'établir une vue d'ensemble.

Pour ART SANS RDV tout comme pour Atlasmuseum, j'ai pu observer une grande passion animer ces initiatives. Les conceptrices se sont pleinement investies, en termes de temps comme de travail pour parvenir à surmonter les difficultés que présente l'utilisation d'un médium nouveau. Avec la complexité qu'engendrent les nouvelles technologies, une grande part du travail effectué ne sera pas visible mais dans le back-end¹⁰⁹ du projet. Cela limite le potentiel des projets numériques. Toutefois, ces problèmes sont d'actualité parce que le numérique reste « nouveau », son impact sur les professions est en cours. Le travail de rendre les données intelligibles pour un ordinateur, par la création de bases de données par exemple, une fois effectué, le poids

¹⁰⁷ « [Ce projet] fera aussi l'objet de présentation lors de différents événements traitant de l'art dans l'espace public. » <http://art-sans-rdv.ch/association/> (Consulté le 13 mai 2017)

¹⁰⁸ PRINGUET, 2017, pp. 604 – 605

¹⁰⁹ Ce que le client ne voit pas (par opposition avec le terme « front-end », l'interface utilisateur).

des projets numériques serait allégé. Le temps ainsi que les finances requises réduits, on peut espérer dépasser cette entrave. Il convient alors de considérer le résultat de cet investissement.

Pour évaluer une application, on peut envisager la notion de son « succès » de diverses façons. Le premier niveau de réussite s'apparente à la première grande campagne Apple concernant les applications mobiles : « there is an app for that »¹¹⁰. Il s'agit de satisfaire le client, de répondre à la demande. Un second niveau met alors les concepteurs en compétition : le gagnant est celui qui satisfait le mieux les clients. La satisfaction est mesurée en nombre d'utilisateurs et en temps d'utilisation. ART SANS RDV comme Atlasmuseum proposent un « service » inexistant au préalable. Le premier niveau de réussite me semble donc atteint et c'est un objectif valable pour une entité culturelle qui souhaite ce faire.

En ce qui concerne le second niveau de réussite, il est nécessaire de clairement cibler le public et de concevoir une médiation correspondant à ce public. Quel est le public pour une application ? Et surtout, par quels moyens atteint-on ce public visé ? L'utilisateur, le principe central du cours de développement d'applications que j'ai suivi, n'est, à mon avis, pas assez inclus dans la conception. Un passant sur la plaine de Plainpalais, en pause de midi ou en ballade, doit-il choisir d'ouvrir l'application comme il ouvrirait un livre qui l'intéresse ? Comment prendrait-on ce réflexe ? En ce qui concerne Atlasmuseum, la motivation de prendre part à un projet participatif édifiant suffit-elle à encourager la contribution d'individus dans leur temps libre ? Il est évident, par l'exemple de Wikipédia, que ça peut être le cas : cela nécessite toutefois une communauté sensible au sujet et intéressée qui choisit de s'investir.

Une application mobile sur l'art public, contrairement à un événement ponctuel comme une application conçue pour une exposition, est un objet latent dans le quotidien de son utilisateur. Il faut donc lui donner un nombre de raisons de se servir de l'application. C'est l'approche envisagée par MTL ART et dont le concept reste à critiquer. Le caractère plus ou moins éthique de transformer, par le marketing, une visite

¹¹⁰ Publicité Apple : *iPhone 3g Commercial "There's An App For That" 2009* (<https://www.youtube.com/watch?v=szrsfeyLzyg>) d'après THE GUARDIAN, « 1983 to today: a history of mobile apps », Matt Strain, 11 février 2015, <https://www.theguardian.com/media-network/2015/feb/13/history-mobile-apps-future-interactive-timeline> (Consulté le 22 mai 2017)

en un objet de consommation, de manipuler l'estime de soi d'un utilisateur par son profil Facebook ou encore de chercher à déclencher un comportement proche de l'addiction par la gamification¹¹¹ est discutable. C'est pourtant retourner les outils de la société de consommation contre elle-même pour encourager l'éducation et le développement de soi¹¹² Peut-on justifier l'objectif d'une consommation de masse si c'est à but culturel et éducatif ? Pour Yann Bonizec, spécialiste du Digital Learning, la réponse est positive. Il cite parmi les avantages de ce type de formations numériques la multimodalité de la formation, la multiplicité des dispositifs. Ces moyens permettent un enseignement qui sort du modèle transmissif pour prôner la coproduction des savoirs¹¹³. Nous retrouvons alors notre idéal de démocratisation présenté en introduction : démocratiser l'accès à l'art par l'éducation. Or, l'argument ici présenté est que cette forme d'éducation, le forum comme lieu de débats publics, serait justement la forme d'enseignement adoptée par les méthodes numériques. Les idéaux de démocratisation : de l'art – par l'art public – et de l'éducation – par le numérique ; se rejoindraient pour former un couple parfait.

Certainement ni parfaite ni idéale, la médiation de l'art public par l'application mobile n'en demeure pas moins un cas d'étude très intéressant et, à mon avis, une forme réussie. Souvent critique envers les applications mobiles produites par des institutions culturelles, j'ai testé en grand nombre les applications disponibles lors de mes visites d'exposition. Au contraire, j'ai trouvé ART SANS RDV et Atlasmuseum réussies dans leur proposition de médiation et dans les choix techniques effectués. J'attribuerais le succès de ces applications à des circonstances heureuses : l'idéal de démocratisation de l'art public, pour lequel il a fallu trouver une forme de médiation adéquate, allié aux possibilités offertes le numérique, le tout effectué par des personnes impliquées personnellement dans le processus de développement. Vécues comme des projets personnels, les applications sont conçues par des personnes du domaine de l'art. Dans d'autres cas, il arrive souvent que la production des applications mobiles pour les

¹¹¹ Ou ludification, le fait de transformer en jeu un contenu qui ne l'est pas a priori.

¹¹² Que je considère comme les bénéfices des arts et de la culture.

¹¹³ Intervention de Yann Bonizec, spécialiste du Digital Learning, consultant associé de C-Campus et directeur de C-Campus Digital au séminaire *Conservation, médiation, innovation et recherche : modélisation du développement d'applications "durables" pour la valorisation du patrimoine muséal*, séance coordonnée par Geneviève Vidal (LabSIC) et Florent Laroche (LS2N), UDPN, Centre Georges Pompidou, Paris, 27 février 2017

institutions culturelles soit sous-traitée par une entreprise dans le domaine de l'informatique. Dans ces cas, il faut promouvoir la meilleure compréhension possible pour les responsables des institutions culturelles : connaître les différentes possibilités, comprendre les contraintes, assimiler les enjeux etc. Il faut également favoriser une communication efficace. Dans le cas où manquent les termes techniques, il est recommandé d'utiliser des exemples d'applications desquelles s'inspirer ou, au contraire, des contre-exemples pour expliquer ce qu'il faut éviter.

Désormais, il existe de nombreuses applications au contexte éducatif ou muséal. En les connaissant et en les étudiant, on ne part plus de zéro : ces premières applications peuvent servir à créer des versions améliorées pour la suite. C'est le cas pour MTL ART. L'étude de l'art public et des applications mobiles à ce sujet m'a ouvert les yeux sur de nombreux aspects de mon application. Par exemple, l'idée de partage des photographies des utilisateurs sur les réseaux sociaux était purement une stratégie de marketing. Désormais, je réalise que c'est, en fait, un atout nécessaire en matière de médiation. L'idéal de l'apprentissage par l'expérience ne fonctionne certainement pas à tous les coups. De proposer un lieu de renseignement, de débat et de partage en exploitant une ressource préexistante, les réseaux sociaux, pour compléter ce mode d'éducation est donc en fait essentiel. Tout comme je considère primordial pour les institutions d'avoir certains savoirs techniques, il a été utile pour moi de développer mes connaissances en médiation et de comprendre les spécificités de l'art public. A partir de mon prototype, j'ai pu valider les versants positifs, modifier ou adapter les éléments incomplets de l'application afin d'en créer la meilleure version possible.

Au terme de ce travail, je souhaite conclure par une anecdote qui relate un moment clef dans le développement de MTL ART et qui signe mon passage du « non-public » de l'art public à un parti intéressé. Il s'agit du premier test de l'application. Depuis peu, les œuvres ainsi que la géolocalisation de mon téléphone s'affichaient sur un plan de la ville de Montréal. A la sortie d'une foire d'art en centre-ville, ma collègue Kim Gobeil et moi avons ouvert l'application et cherché l'œuvre la plus proche. Nous étions dans un quartier très vivant, où se superposent attractions touristiques, festivals et tours en calèche. Cet environnement très chargé et le manque de précision du GPS nous a fait tourner en rond longtemps avant de trouver l'œuvre intitulée *Mémoire ardente*.

Tandis que l'indication du matériau (granit, acier inoxydable) ne nous aidait pas à trouver, nous n'avions pas payé attention aux dimensions : 197 x 197 x 197 (cm). Alors que cette information aurait facilité l'identification, nous avons au contraire été surprises, et, pour être honnête, un peu déçues : chercher tant pour trouver un cube de béton criblé de trous ne nous a pas grandement inspiré (ill.2). Toutefois, puisque nous étions là, nous avons persévéré. A la recherche du meilleur angle pour prendre la photo, nous avons alors découvert les inscriptions à l'intérieur. C'est un véritable parcours autour de l'œuvre que le spectateur est invité à effectuer, en découvrant des bribes d'histoire de la ville, un point de vue à la fois (ill.1). En effectuant les recherches pour ce travail, j'ai également découvert que cette œuvre a une histoire particulièrement intéressante concernant l'art public, sa spécificité au site ainsi que son public¹¹⁴. De ce fait, j'ai réalisé que je n'accordais aux œuvres d'art public « qu'une attention très faible pour ne pas dire nulle »¹¹⁵.

« Quand on ne voit pas ce qu'on ne voit pas,
on ne voit même pas qu'on ne le voit pas ».
Paul Veyne¹¹⁶

¹¹⁴ UZEL, Jean-Philippe, « Quel est le public de l'art public ? » dans GERIN, 2010

¹¹⁵ VEYNE, Paul, « Conduites sans croyances et œuvres d'art sans spectateurs », *Diogène*, n°143, juillet-septembre 1988, p.3-22 cité d'après GAMBONI, 2015, p.31

¹¹⁶ VEYNE, Paul, cité d'après ETHIS, Emmanuel, « La forme Festival à l'œuvre : Avignon, ou l'invention d'un "public médiateur" » dans DONNAT, 2003, p.182

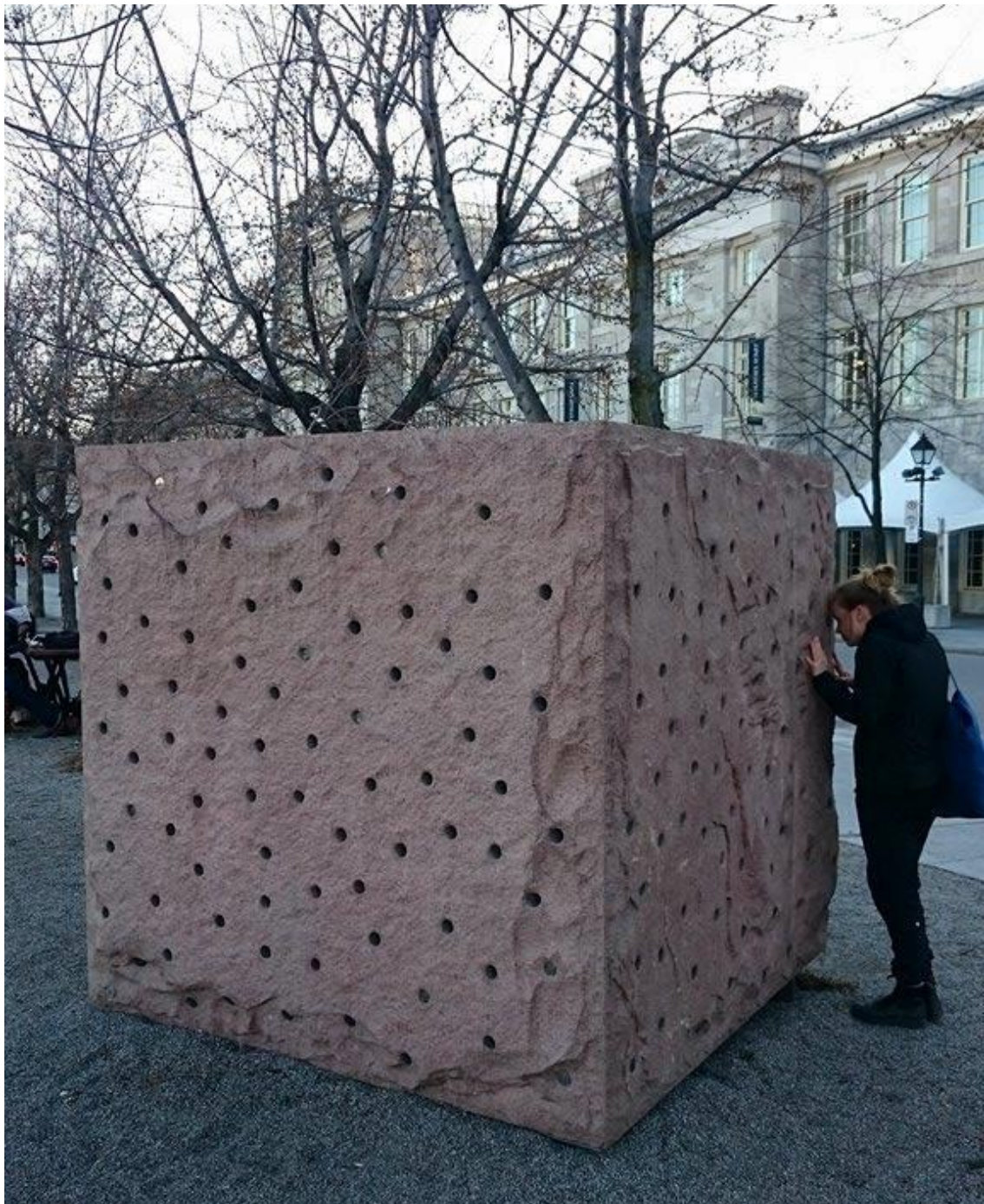


Illustration 2 :

Gilbert Boyer, *Mémoire ardente*, 1994,
Granit, acier inoxydable, 197 x 197 x 197 cm,
Montréal, Collection du Bureau d'art public de
la Ville de Montréal

Bibliographie

Publications

- ARENDET, Hannah, *La Crise de la culture: huit exercices de pensée politique*, (dir. trad. Patrick Lévy), (Collection folio Essais), Paris, Gallimard, 2000 (1^{ère} éd., 1954).
- DONNAT, Olivier, TOLILA, Paul (dir.), *Le(s) public(s) de la culture: politiques publiques et équipements culturels*, Paris, Presses de la fondation nationale des sciences politiques, 2003
- DUMOLIN, Benoît, sous la direction de Guy Jarnac, *Valoriser le patrimoine culturel. L'apport du numérique* [en ligne], Etude dans le cadre du programme IRIS, 2007. Disponible à l'adresse : <http://oten.fr/?Valoriser-le-patrimoine-culturel> [accès avec authentification]
- GAMBONI, Dario, *La Destruction de l'art. Iconoclasme et vandalisme depuis la révolution française*. (trad. Estelle Beauseigneur), (Collection Œuvres en sociétés), Dijon, Les Presses du Réel, 2015 (1^{ère} édition 1997)
- GENÈVE (ville), Fonds municipal d'art contemporain. *Neon parallax Genève (2006-2012): un projet des Fonds d'art contemporain de la ville et du canton de Genève*. Gollion, Infolio, 2012.
- GÉRIN, Annie, BERGERON, Yves, HARDY, Dominic et LAPOINTE, Gilles (dir.), *Œuvres à la rue: pratiques et discours émergents en art public*, Montréal, Département d'histoire de l'art de l'UQAM, 2010
- HEINICH, Nathalie. *L'art contemporain exposé aux rejets: études de cas*, coll. Pluriel, Nîmes, Chambon, 2010
- PRINGUET, Virginie, *Vers un atlas de l'art dans l'espace public : la modélisation d'un musée réticulaire*, Thèse de Doctorat, Université Rennes, 2017
- PROCTOR, Nancy (dir.), *Mobile Apps for Museums. The AAM Guide to Planning and Strategy* [2nd E-book edition], The AAM Press, Washington (DC), 2012 (1^{ère} éd., 2011)
- RILKE, Rainer-Maria, *Lettres à un jeune poète* (trad. Bernard Grasset et Rainer Biemel), (Coll. Les Cahiers Rouges) Bernard Grasset, Paris, 1989 (1^{ère} éd., 1984)
- ROBERT, Paul, *Le Petit Robert. Dictionnaire alphabétique & analogique de la langue française*, S.N.L. Dictionnaire LE ROBERT, Paris, 1973
- VIDAL, Geneviève, LAROCHE, Florent, *Vers des applications numériques « durables » pour les institutions patrimoniales* [en ligne], rapport d'étude UDPN (Usages des patrimoines numérisés), 2017. Disponible à l'adresse : http://udpn.fr/IMG/pdf/rapport_final_v7_pw.pdf

Articles de revues

- CAILLET, Aline, « De l'art d'(ne pas) intervenir dans l'espace public », *Espace : Art actuel*, 89, 2009, pp. 25 – 29
- DONNAT, Olivier, « La question du public, d'un siècle à l'autre », *Culture et recherche*, n°134, hivers 2016 – 2017, pp. 6 – 8
- FAUBERT, Julie. « Corps critiques: parcours sonores urbains artistiques et espace public », *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*, 2012
- GHEBAUR, Cosmina, « “Mais... je ne visite pas !” ». Une approche ethnographique de l'usage faible des œuvres », *Ethnologie française*, 24 (4), Paris, Presses Universitaires de France, 2013, pp. 709 – 722
- GRAVEL, Claire « Les cent jours d'art contemporain et le défi de l'œuvre dans l'espace public », *Vie des Arts*, vol.36, n°44, 1991, pp. 16 – 19
- GUINARD, Pauline, « Quand l'art public (dé)fait la ville ? La politique d'art public à Johannesburg », *EchoGéo* [en ligne], 13|2010
- MAIRESSE, François, « La notion de Public », *ICOFOM Study Series*, 35, Munich, International Committee for Museology 2005, pp. 7 – 25
- SANDRI, Eva, « Les ajustements des professionnels de la médiation au musée face aux enjeux de la culture numérique », *Etudes de communication* [en ligne], 46 | 2016

Webographie

- ATLASMUSEUM, <http://atlasmuseum.org/> (Consulté le 22 mai 2017)
- ART SANS RDV, <http://art-sans-rdv.ch/> (Consulté le 22 mai 2017)
- GOOGLE PLAY, « Atlasmuseum mobile 1.1c », <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.atlasmuseummobile2> (Consulté le 22 mai 2017)
- GOOGLE PLAY, « ARTsansRDV », <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr> (Consulté le 22 mai 2017)
- THE GUARDIAN, « 1983 to today: a history of mobile apps », Matt Strain, 11 février 2015, <https://www.theguardian.com/media-network/2015/feb/13/history-mobile-apps-future-interactive-timeline> (Consulté le 22 mai 2017)

Entretiens

PRINGUET, Virginine, Atlasmuseum, Paris, 25 février 2017

SZABO, Szusanna, ART SANS RDV, Genève, 6 mars 2017

Journées d'études

15 juin 2016, *Des projets mis en réseau : L'interdisciplinarité mise en question(s). Pratiques, objets, méthodes et problèmes*, journée d'étude UDPN, Maison de la Recherche de l'Université Sorbonne Nouvelle, Paris

22 juin 2016, *Politique numérique et applications "durables" des institutions patrimoniales : usages et modélisation*, Journée d'étude UDPN coordonnée par Geneviève Vidal (LabSIC) et Florent Laroche (LS2N), Ecole Centrale de Nantes – Laboratoire IRCCyN, Nantes (compte-rendu et interventions en ligne : <http://udpn.fr/spip.php?article159>)

27 février 2017, Séminaire *Conservation, médiation, innovation et recherche : modélisation du développement d'applications "durables" pour la valorisation du patrimoine muséal*, séance coordonnée par Geneviève Vidal (LabSIC) et Florent Laroche (LS2N), UDPN, Centre Georges Pompidou, Paris

13 au 17 mars 2017, *CodingDürer. International and interdisciplinary Hackathon for Art History and Information Science*, Dr. Harald Klinke et Sonja Gasser, Munich

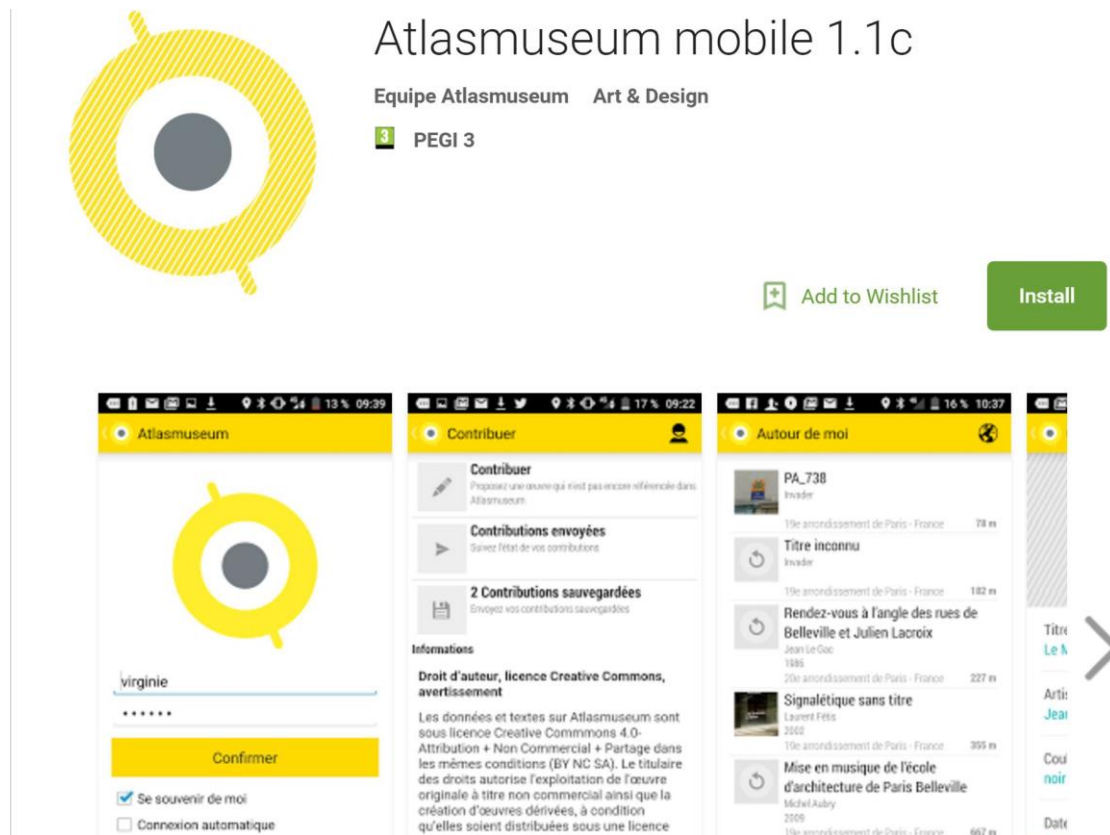
Liste des crédits photographiques

Ill. 1 : photographie de l'auteur

Ill. 2 : photographie de l'auteur

Annexes

Annexe 1 : L'application mobile du projet Atlasmuseum



Partez à la découverte de centaines d'œuvres d'art qui vous entourent dans l'espace public, au détour d'une rue ou en pleine nature.

- Recherchez et repérez des œuvres d'art (pérennes ou éphémères) selon leur titre, leur auteur ou leur géolocalisation.
- Localisez une œuvre de votre choix sur une carte et visualisez l'itinéraire pour vous y rendre.
- Consultez les notices décrivant précisément les œuvres, les sites et les artistes et contribuez à les enrichir avec vos photos et les informations récoltées sur place.
- Contribuez à enrichir le répertoire d'Atlasmuseum en ajoutant vous-même de nouvelles œuvres.

L'appli mobile Atlasmuseum fonctionne que vous soyez connecté (3G/4G ou Wifi) ou non. En mode non connecté, vous pourrez toujours explorer les œuvres répertoriées dans l'application. Vous pourrez également sauvegarder vos contributions en attendant d'être connecté pour les soumettre à nos modérateurs.

Le projet atlasmuseum

Atlasmuseum est un projet numérique évolutif adossé à un projet de recherche sur le Musée à ciel ouvert. A travers un processus d'inventaire fondé sur la contribution des professionnels mais aussi du public, les œuvres d'art public sont répertoriées, géolocalisées et documentées au moyen d'un atlas sémantique sur le Web et d'une application mobile.

Le site Wiki Atlasmuseum.net

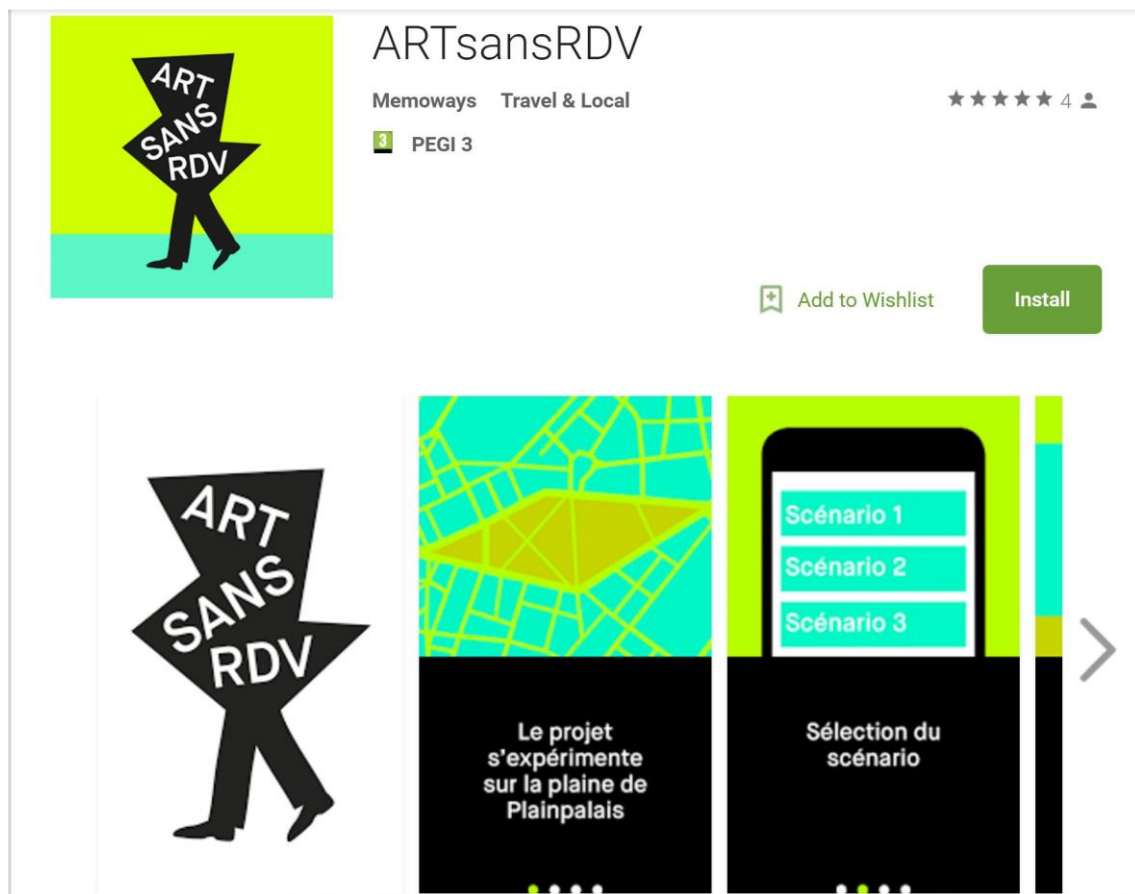
Utilisant la même structure logicielle que l'encyclopédie Wikipédia, Atlasmuseum est un site contributif et sémantique dédié à l'art dans l'espace public.

L'application mobile Atlasmuseum

Interfacée avec le site wiki d'Atlasmuseum, elle permet de découvrir les œuvres d'art dans l'espace public en situation de mobilité, de contribuer à documenter les œuvres d'art dans l'espace public.

Extrait de : <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.atlasmuseummobile2>

Annexe 2 : L'application ART SANS RDV



L'application ART SANS RDV est un outil de médiation culturelle spécialement conçu pour la plaine de Plainpalais de Genève (Suisse). Votre rythme et l'itinéraire que vous empruntez tisseront un fil de commentaires composé d'une multitude de voix et de lectures subjectives de cet espace public et les œuvres d'art qu'il contient. Chaque balade donnera lieu à une visite unique et dévoilera une facette de ce grand losange situé en pleine ville.

1. CHOISIR UN SCÉNARIO

Au départ de votre visite, choisissez le type de contenus – scénario – qui vous intéresse.

2. SE BALADER ET SE LAISSER SURPRENDRE

Immergez-vous dans une constellation de commentaires sonores, une visite unique se compose selon votre rythme et vos déplacements.

3. REVISIONNER

Une fois votre balade terminée, revoyez votre visite en images, vous venez de créer un film à partir des contenus audiovisuels que vous avez récolté durant votre déambulation.

Le projet ART SANS RDV

ART SANS RDV est un outil de médiation dont l'objectif premier est de favoriser l'intérêt, la compréhension et l'interaction des promeneurs avec l'art dans l'espace public. En effet, si l'espace public est la principale occasion de rencontre avec l'art et s'il ne demande pas un effort spécifique de la part du spectateur (franchir le seuil d'une institution, payer un billet d'entrée), faut-il encore qu'il remarque l'existence des propositions artistiques qui l'entourent.

Choix stratégique, la plaine de Plainpalais s'est imposée comme premier lieu d'investigation en raison de sa récente réhabilitation urbanistique et du projet Neon Parallax. Territoire central de la ville de Genève, lieu collectif emblématique, la plaine reflète la diversité de la population urbaine par la présence de nombreux marchés (puces, fruits et légumes, vestimentaires), de manifestations (cirque, foires et autres), du skatepark, du terrain de jeu pour enfants, de sa proximité avec plusieurs universités et du quartier actif des Bains. Vaste espace libre, propice à la déambulation où il fait bon flâner, le losange rouge est aussi un échantillon représentatif de l'évolution du statut et de la fonction de l'art dans l'espace public. Elle offre une multitude d'œuvres d'art aux passants, certaines dont le statut d'œuvre demeure évident, tandis que d'autres s'infiltrant dans le paysage urbain et jouent sur l'ambiguïté de leur fonction.

Le projet ART SANS RDV se présente sous la forme de deux volets complémentaires : une application, téléchargeable gratuitement sur les smartphones et un site web. L'application offre une expérience immersive de l'art situé dans l'espace public et part de l'expérience d'une déambulation urbaine. Le déplacement du promeneur active des commentaires sonores géolocalisés. Le marcheur est libre de choisir le moment où il se rend sur un territoire, le moment d'écouter les commentaires proposés et de se diriger où bon lui semble sans suivre de parcours préétabli. En somme une rencontre ambulatoire avec l'ART dans l'espace public SANS RDV. L'itinéraire du promeneur tisse ainsi un fil de commentaires composé d'une multitude de voix et de lectures sur les œuvres situées dans ce lieu. La plaine de Plainpalais se présente alors non seulement comme un espace physique, mais également comme un espace virtuel rempli, telle une mosaïque, de réflexions et d'observations.

ART SANS RDV est un projet participatif qui vise à développer une forme de médiation polyphonique. La démarche consiste en l'élaboration d'une mosaïque de récits de différents locuteurs tels que des amateurs, des artistes, des spécialistes issus du milieu de l'art ou encore des utilisateurs de la plaine. Ainsi, le projet vise non seulement à récolter une grande variété de discours pour un public large, mais aussi de les mettre en lien, de manière à offrir au promeneur un contenu non-figé et en constante évolution pour proposer toutes perspectives envisageables.

Extrait de : <https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.mobilethinking.asr>

Annexe 3 : L'application MTL ART



LA MEILLEURE COLLECTION D'OEUVRES D'ART,
c'est celle que vous bâtissez vous-même.

MTL♥ ART répertorie pour vous les oeuvres
d'art publiques à travers la ville.

Il ne vous reste qu'à sortir et découvrir.

Information technique

Application Android (java) développée sur Android Studio.
Possibilité de passer à Python et d'utiliser Kivy afin d'être indépendant du système d'exploitation.

Historique du projet

Débuté en Février 2015 par Daniel Jimenez et Lena Krause dans le cadre du cours IFT3105 Interfaces personnes-machines de l'UdeM.

Equipe actuelle

(en collaboration)
Développement: Lena Krause
Communication: Kim Gobeil
Graphisme: Noemi Krause

Etat

Prototype fonctionnel. Présentement, évaluation des changements et améliorations à apporter.
Logo et charte graphique en cours de production.
Mise en place d'une stratégie marketing et recherche de fonds et de soutien.

Objectifs et justificatifs de la demande de financement

- Développement d'une première version publique (nécessite une restructuration afin d'ajouter le côté serveur)
- Mise en place du site web et des communications dans les réseaux sociaux
- Diffusion au public avec événement(s) de lancement
- Pérennité du projet: maintenance et viabilité à moyen/long terme



L'ART URBAIN - PAR VOUS; POUR VOUS.

La ville est votre terrain de jeu.

Trouvez, photographiez, documentez et partagez
les oeuvres publiques qui vous font vibrer.



Localisez les œuvres
à proximité



Obtenez la fiche technique
de chacune



Commentez vos
découvertes



Attribuez-leur
une note



Créez vos propres
souvenirs



Bâissez
votre collection
d'art personnelle



Identifiez facilement
vos prochaines
découvertes



Laissez-vous inspirer par
notre suggestion
du jour

Oeuvre du jour

En manque d'inspiration?
Partez à la découverte de notre
suggestion du jour.

Plan

On localise pour vous les oeuvres à
proximité.
Cliquez une fois pour voir le nom de
l'oeuvre. Maintenez pour ouvrir la fiche
technique.

Liste des oeuvres

Une autre façon de bien visualiser les
oeuvres qui vous entourent.
Cliquez sur celles qui vous intriguent.

Fiche technique

Obtenez rapidement l'information de
chaque oeuvre - titre, artiste, date de
création, dimensions, catégorie
artistique, technique et matériau,
quartier, etc.

Géolocalisation

Affichez l'emplacement d'une oeuvre
sur la carte.

Favoris

Identifiez les oeuvres que vous souhaitez
découvrir prochainement

Photo

Gardez un souvenir visuel de l'oeuvre.
Une fois votre photo prise, cliquez sur
celle-ci pour la mettre en plein écran.
L'oeuvre disparaîtra de vos favoris si elle
y était et se retrouvera dans votre
galerie.

Impressions

Commentez votre découverte.
Comment vous sentiez-vous devant
l'oeuvre? De quoi souhaitez-vous vous
souvenir?

Note

Donnez une note sur 5 aux oeuvres que
vous avez visitées.

Galerie

Votre galerie, c'est le rassemblement de
toutes les oeuvres que vous avez
découvertes jusqu'à maintenant.
Elle s'agrandit chaque fois que vous
prenez une nouvelle oeuvre en photo.



1. CONTENU DE LA COLLECTION D'ART PUBLIC



2. CONTENU SÉLECTIONNÉ PAR L'UTILISATEUR



Oeuvres à découvrir (collection A) :



Oeuvres vues (collection B) :



3. CONTENU HORS DE L'APPLICATION



Extrait de: documentation MTL ART (personnelle)

Annexe 4 : Chronologie

Chronologie des applications et contexte

