

particip/ARC



QUELLES ADAPTATIONS DU MUSEE POUR LA RECHERCHE PARTICIPATIVE ?

SEMINAIRE 2

Jeudi 3 mars 2022



Particip-Arc est un réseau d'acteurs engagés dans la recherche culturelle participative. Ce réseau est coordonné par le Muséum national d'Histoire naturelle et soutenu par le Ministère de la Culture.

// www.participarc.net

INTRODUCTION

Vincent PUIG

Directeur de l'Institut de la Recherche
et de l'Innovation (IRI)
Centre Pompidou

Les sciences participatives sont caractérisées par la contribution de non-professionnels suivant un protocole. La question fondamentale au musée est de savoir **comment se croisent le savoir et le sensible**. La recherche culturelle participative mobilise ces deux aspects, le sensible étant la confrontation directe à l'art ou aux sciences. Art, sciences, sensible : ces catégories sont souvent séparées alors qu'elles peuvent s'enrichir mutuellement, un dialogue se développe progressivement entre ces catégories cloisonnées.

Au sein des musées, la copie existe depuis longtemps (gravure), pour partager l'aspect sensible au plus grand nombre. Aujourd'hui grâce à internet les communautés d'amateurs sont tout à fait équipées pour partager les contenus et expériences.

// Quelles fonctions du musée sont à ré-envisager en considérant la participation ?

• **La curiosité.**

Elle est permise par l'observation, elle-même à l'œuvre dans les projets participatifs. C'est également une

fonction sociale : la curiosité se partage et s'expose, au travers par exemple des vitrines. Il s'agit d'une forme de retour à l'*ars* grec qui désigne à la fois l'art et la technique. **Des dispositifs de curiosité qui invitent à sortir du musée peuvent être imaginés pour prolonger la fonction de curiosité au sein même de la société** (cabinets de curiosité urbains, format numériques).

• **La résolution de problème.**

Les projets de recherche participative doivent partir de problèmes communs : sociétaux, écologiques, etc. Le musée se saisit du conflit et associe les visiteurs au développement et à la construction de la problématique. Ainsi, l'apport du participant est reconnu : il est contributeur à part entière. **La contribution peut s'envisager en amont, mais également au cours de la visite**, via smartphone, audioguide, possibilité d'apporter des dessins, des commentaires, etc.

• **La création collective.**

Ici la co-opération reprend le sens premier d'*opera* : œuvre. Au centre Pompidou en 2011, l'artiste Georges Legrady invite les visiteurs à s'impliquer dans la fresque *Pockets full of memories* en prenant des

photos d'objets présents dans leur poche. Une base de données est ainsi constituée : les apports de chacun, cohérents grâce au protocole imposé par l'artiste, forment ainsi une base de données collective. Les objets photographiés sont catégorisés et classés selon des critères définis et accessibles en ligne.

// Organologie de la contribution au musée.

Le savoir repose toujours sur une organologie, l'identification de ses éléments constitutifs permet d'en trouver la normativité et de prendre soin du système qui produit le savoir. Les musées ont la possibilité de concevoir une organologie dont les visiteurs peuvent se saisir pour devenir contributeurs et prendre soin du système commun.

• Organologie du vivant

Le vivant n'est pas un thème aisé à aborder au musée. Ainsi, le MNHN est un établissement novateur aux projets SP exemplaires (Vigie Nature) mais les travaux menés ne sont pas directement liés aux expositions. Il peut être intéressant pour les musées de s'ancrer dans les pratiques de recherche sur les patrimoines immatériels qui peuvent être menées de manière participatives, par exemple dans le cadre de la candidature de la ville de Saint-Denis au titre de Capitale de la culture 2028.

• Organologie de la technique

La technique est à la fois fondamentale dans les arts et dans la constitution d'une communauté d'amateurs, à travers le protocole. Par exemple, sur le portail Joconde Lab, le protocole passe par la technique du tagging. Les contributeurs proposent les tags qu'ils souhaitent et sont ainsi intégrés jusqu'au questionnement épistémologique sur les œuvres.

• Organologie du social

Le musée peut par exemple accompagner des scolaires dans leur implication dans une recherche. L'IRI implique des classes dans une réflexion sur l'urbanisation de la ville de Saint-Denis grâce à un jeu de construction de type Minecraft.

// Comment associer les contributeurs à ces travaux de recherche dans les musées ?

Le réseau Particip-Arc a étudié la **question de la capacitation et de l'économie de la contribution.** Travailler sur le temps long est particulièrement intéressant pour développer la capacitation des contributeurs.

Muséomix permet une imprégnation aux techniques muséographiques. **Les amateurs peuvent tout à fait articuler leurs activités de recherche participative avec un emploi dans lequel ils mobilisent les savoirs développés.** La recherche

participative invite à imaginer une nouvelle articulation entre le travail (> *otium*, le loisir) et l'emploi (> lorsque l'on est contractualisé pour réaliser une tâche). Les savoir-faire du musée peuvent être capacitant et permettre de se réinsérer dans l'économie et la société. Le modèle de l'économie contributive peut être articulé avec la participation en musée. L'expérience des intermittents du spectacle inspire ce système où la personne reçoit un revenu à condition qu'un certain nombre d'heures d'emploi soient accomplies sur une période donnée. **Ainsi, les citoyens développant des projets sont soutenus, leur participation développe leurs compétences et les musées bénéficient de cette contribution.** Le travail peut être suivi via un cahier des contributions.

/// RÉFÉRENCES ET EXEMPLES

- [Séminaire « Muséologie, Muséographie et nouvelles formes d'adresse au public »](#)
- [Projet d'aménagement de la Grande Galerie du Louvre, vers 1789. ROBERT Hubert](#)
- [Exposition "Cabinets de curiosité" Fonds Hélène et Edouard Leclerc pour la culture, 2019, Landerneau](#)
- [Centre Pompidou mobile \(2011-2013\)](#)

/// RÉFÉRENCES ET EXEMPLES

- [Exposition Click ! A crowd-curated exhibition, Brooklyn Muséum, 2008](#)
- Notion de Sculpture sociale, développée par Joseph Beuys
- [Installation "Pockets full of memories", Georges Legrady, Centre Georges Pompidou, 2011](#)
- [Théorie de l'organologie générale sur Ars Industrialis](#)
- [Projet ContribAlim](#)
- [Projet Ecoutes signées](#)
- [Joconde Lab](#)
- [Informations et accès à Joconde](#)
- [Projet Iconolab](#)
- [Politiques de la recherche artistique participative](#)
- [Annexes du rapport Particip-Arc](#)
- [Pour une nouvelle muséologie des territoires : expérimentation muséale et contributions citoyennes, Victor Drouin-Leclerc, 2018](#)
- [Économie de la contribution et gestion des biens communs](#)

MUSÉOMIX NORD 2018 AU PALAIS DES BEAUX-ARTS DE LILLE

Amandine Jeanson

Chargée de projet médiation et communication numérique
Palais des Beaux-Arts de Lille

Antoine Matrion

Président Muséomix Nord

L'association Muséomix existe depuis 2011 et organise des événements au sein de musées pour faire vivre la devise « **People make museums** ». L'objectif est **d'inviter le public à s'approprier le musée pour y réaliser une médiation**. Pour cela, des participants sont réunis durant trois jours de hackaton et imaginent en groupe un dispositif de médiation, le 4^e jour les visiteurs viennent librement tester ces créations.

Dans le cas de l'édition réunissant en 2018 Muséomix Nord et le Palais des Beaux-Arts de Lille, **trois profils de participants** se distinguent : lors de la première phase des personnes proches du secteur muséal (amateurs éclairés, muséogees, professionnels, étudiants) puis des visiteurs de tous horizons, enfin pour « Museomix kids » des enfants sont invités à concevoir leur propres médiations.

Les dispositifs ont pu être laissés 2 mois complets, laissant le temps au PBA de communiquer, d'éprouver les dispositifs, et de mener une enquête

de public sur leur réception. A la suite de cette expérience, **un bilan réalisé en partenariat avec une chercheuse et des étudiants de l'IEP de Lille** a fourni au musée des indicateurs.

L'importance du PBA au sein du territoire a fait de l'édition 2018 de Muséomix Nord un événement impactant. Plus de 1400 personnes ont participé à la journée de restitution. Les participants, adultes et enfants, ont pu présenter leurs créations au public mais également à des figures institutionnelles de la ville, le **sentiment de légitimité** ainsi renforcé chez les participants est important et parfois émouvant dans le cas des plus jeunes. Le succès de l'édition tient également à **l'implication totale des équipes du musée** : durant le hackaton le travail doit être décroisé, tous les services travaillent de concert, des équipes techniques aux conservateurs. **Ce type d'expérience valorise chacun en mettant les voix sur un pied d'égalité et renforce la cohésion.**

LA MISE EN LIGNE DES COLLECTIONS

Laurent Manoeuvre

Responsable de la Numérisation des collections
À la Direction des Musées de France

Les images sont essentielles pour tous les musées. Dès l'Ancien régime, les collectionneurs faisaient graver des reproductions de leurs pièces pour partager les connaissances et étendre leur prestige. Les coûts de reproduction sont cependant restés très (trop) importants pour beaucoup de musées jusqu'à la révolution numérique. Celle-ci est relativement récente dans les musées car les professionnels ont attendu l'apparition de matériel accessible, à des prix moindre, permettant de **faire des images de qualité (exploitables) et dans des conditions complexes (conservation)**.

Deux enquêtes ont été menées auprès des musées de France (hors musées nationaux qui bénéficient de la RMN) avec un peu moins de 500 réponses. En 2011, 4 millions d'objets (hors histoire naturelle) étaient répertoriés avec une image, pour un ensemble de collections estimé entre 43 et 51 millions d'objets. Le rythme de prise d'images était très lent, peu prometteur à cette date. **En 2016, 12 millions de notices étaient illustrées, soit près de 30% des collections.** Les musées disposent donc aujourd'hui des moyens pour illustrer et numériser toutes leurs bases de

données, ou peuvent accéder à ces moyens. **Seul 25% des images sont de qualité éditoriale**, c'est à dire suffisante pour être support de recherche. C'est pourquoi le Ministère a mis en oeuvre un plan général de numérisation et de valorisation des contenus culturels.

Pourtant, **seul 1 million d'objets est actuellement accessible en ligne pour les Musées de France.** Des outils existent à disposition des professionnels, comme la plateforme Joconde, pensée des les années 70 pour faciliter les inventaires et formant aujourd'hui un catalogue collectif des musées. Grace à cet outil, les conservateurs de musées, mais aussi le public, peuvent accéder à l'intégralité des collections pour mener une recherche par exemple.

En France la numérisation ne progresse que peu, alors que **les musées nord américains ont massivement mis en ligne leurs collections en haute définition, pour tous usages, y compris commerciaux.** En faisant le choix de ne pas ouvrir leurs collections, les musées français (exceptions : Reims, Paris et Musée de Bretagne)

disparaissent des ouvrages et de la recherche, au profit des nord-américains.

Des initiatives existent en France, le C2RMF est pionnier avec le protocole iiif. Mirador est un visualiseur d'images en très haute définition qui permet de voir un tableau plus en détail qu'à l'oeil nu, de comparer des images venant de plusieurs musées et de créer des catégories. Le projet Iconolab offre gratuitement et librement la possibilité de créer des exposition virtuelles en ligne. Ces outils cherchent à **faciliter le développement de la numérisation dans les pratiques muséales françaises.**

Quelques exemples de démarches participatives suite à une numérisation :

- Le musée des Marais Salants a numérisé l'ensemble son fonds graphique puis a permis aux internautes de documenter les items tout en en sélectionnant en vue d'une exposition. La difficulté de ce type de démarche est ensuite pour les conservateurs de trouver une cohérence et une scénographie adaptées à un choix d'oeuvre réalisé par des publics divers.
- La Manchester Art Gallery a demandé aux internautes de choisir parmi une sélection de pièces celles qu'ils considéraient comme des chefs d'oeuvres. Il en ressort une

sélection qui ne correspond pas nécessairement à ce que les professionnels « sachants » choisiraient.

- La fréquence des demandes d'identification de collections en ligne illustre la compréhension, par certains, du fait que la connaissance peut se trouver à l'extérieur du musée. **Les connaissances présentes dans les musées étant susceptibles de concerner tous les aspects du quotidien, d'autres personnes que les professionnels du secteur peuvent en avoir une vision plus complète.** Les musées, en particulier de société, qui conservent des collections ethnologiques locales, redeviennent des lieux dynamiques, d'échange et de partage avec les communautés. Cela suppose d'avoir des équipes de personnel dédiées aux échanges avec ces groupes.
- Le Walters Art Museum a ouvert sa base de données pour la documentation en ligne, en proposant également aux internautes de placer des tags (mot-clés) sur les collections pour les catégoriser. Une réelle **co-construction des catégories ontologies des pièces** est ici mise en place, cependant, cela expose le classement à d'autres limites (fautes d'orthographe, tags inadaptés, tags non pertinents, synonymes, etc.). En France, le

projet Joconde lab proposait ce même fonctionnement en y intégrant une traduction automatique dans 14 langues. Les tags pouvaient ainsi être complétés dans d'autres langues, l'ambition était ici d'une **coconstruction de savoirs à l'échelle planétaire.**

/// RÉFÉRENCES ET EXEMPLES

- Collections en ligne : [Met Museum](#), Museum of Fine arts de Boston , [Art Institute of Chicago](#)
- [Getty Museum](#)
- [POP : Plateforme Ouverte du Patrimoine](#), Base Joconde
- Outils de numérisation : [International Image Interoperability Framework](#) , [Mirador](#)
- [Exposition "By Popular Demand"](#), Chrysler Museum, 2014
- [Art detective UK](#)



L'ÉVOLUTION DU MÉTIER DE MÉDIATEUR DANS LE CADRE D'UNE RECHERCHE PARTICIPATIVE AU MUSÉE

Olivier Cadenne

Médiateur

Muséum d'Histoire Naturelle De Toulouse

Le Muséum expérimente sur les sciences participatives comme nouvelles formes de médiation. L'institution devient interface entre acteurs de la recherche et de la société civile. La démarche est une co-recherche, élaborée de concert de la problématique aux résultats. Ainsi, le muséum : alimente les actions visant à répondre aux défis sociaux et environnementaux, favorise la démocratie participative, améliore la relation entre citoyens, chercheurs et politiques, soutient l'innovation et développe sa présence hors les murs.

La fonction d'intermédiation, nouveau rôle du médiateur, décrite dans cette intervention, se base sur l'expérience d'Olivier Cadenne dans le cadre du projet Les Brigade du Tigre. Ce projet part d'une difficulté environnementale vécue par les habitants du quartier Rangueil-Saouzelong de Toulouse : la prolifération des moustiques tigre. Malgré les messages des pouvoirs publics et les leviers relativement aisés pour stopper le phénomène (80 % des sites larvaires se situent chez les particuliers, qui peuvent les

éliminer), la population ne diminue pas. Les habitants ne se mobilisent pas sur le sujet, un collectif s'est donc formé dans le quartier de Rangueil en 2018 pour lancer une réelle dynamique d'action. Les « Brigades du tigre » sont parvenues à donner une réelle impulsion. Mais pourquoi cette initiative a-t-elle fonctionné là où les pouvoirs publics n'ont pas eu d'impact ? Cet exemple peut-il conduire à améliorer les techniques de mobilisation publique ?

Dans le cadre de ce travail d'intermédiation, le médiateur intervient à plusieurs étapes :

Incubation du projet

- **Repérage** des innovations et demandes sociales par une veille.
- **Prise de contact**, rencontre, et compréhension du fonctionnement du collectif.
- Possibilité ou non de mener une recherche participative. Pertinence de l'entreprise
- Mise en place **d'un cadre de travail**

Lancement du projet

- Prise de contact avec des **chercheurs académiques** (ici chercheur du CERTOP et stagiaire de Master 2 « Politiques environnementales et Pratiques sociales ») et **constitution de l'équipe de recherche** finale (ici 4 personnes)
- Recherche de **financements** (ici par la Maison des Sciences de l'Homme)
- **Modèle de gouvernance** (un comité de pilotage et un comité de suivi scientifique)

Déroulement du projet

- Précision de la **problématique**
- **Facilitation**. Mise en forme des idées. **Rédaction** des compte-rendus
- Animation des échanges, valorisation de toutes les paroles, relais des attentes
- **Valorisation** de la recherche, mise en relation avec d'autres acteurs concernés.

Malgré une réussite globale pour le Muséum, des difficultés sont notées en cours de projet. La légitimité est un problème récurrent. Les différents acteurs peuvent se soutenir et se former mutuellement en cours de projet. La vigilance doit être constante pour maintenir un équilibre entre les intérêts de chaque partie et éviter les déviations. Certains acteurs de l'ESR remettent en cause la qualité de cette recherche du fait qu'elle ait été menée par une équipe en partie non

professionnelle. Ici apparaît la difficulté des acteurs du monde de la recherche à considérer les voix issues d'autres secteurs. L'équipe constituée doit être réactive et le médiateur efficace pour que les soucis qui apparaissent soient adressés progressivement.

/// RÉFÉRENCES ET EXEMPLES

- [Site internet du Muséum de Toulouse](#)
- [Site internet des Brigades du Tigre](#)
- [UMR 5044 Centre d'Etude et de Recherche Travail Organisation Pouvoir \(CERTOP\)](#)
- [Master "Politiques environnementales et pratiques sociales" de l'Université Jean Jaurès](#)
- [Site internet de la Maison des Sciences de l'Homme de Toulouse](#)
- [Charte française des sciences participatives](#)
- [Livre blanc : Prendre au sérieux la société de la connaissance](#)

DOCUMENTS LIÉS

- **Captation du séminaire :**
<https://www.participarc.net/ressources/vjtvw-2022-quelles-evolutions-du-musee-pour-la-recherche-participative>
- **Séance 1 : Quelles recherches participatives dans les musées ?**
<https://www.participarc.net/ressources/icjpp-2022-quelles-recherches-participatives-dans-les-musees>

