

Une édition collective de nouvelles génération pour l'exposition *Dynamo* ou comment engager le public à participer et à partager son expérience de visite ?

FRANÇOISE LOMBARDI

CHEF DE PROJET MULTIMÉDIA, RÉUNION DES MUSÉES NATIONAUX-GRAND PALAIS

La Réunion des musées nationaux-Grand Palais (Rmn-GP) est un établissement public à caractère industriel et commercial (EPIC) qui dépend directement du ministère de la Culture et de la Communication. Son siège se situe à Paris. Ses missions et activités sont très variées. Elle produit et co-produit des expositions en France (environ une vingtaine chaque année) et à l'étranger. Elle organise également, au Grand Palais, des événements (une quarantaine en 2013) et y loue des espaces aux entreprises du secteur privé. Plus de 2,5 millions de visiteurs ont franchi les portes du Grand Palais en 2013.

Pour accompagner ses expositions, la Rmn-GP propose des conférences en visite guidée ou en auditorium. Elles sont animées par une centaine de médiateurs culturels. La Rmn-GP compose des programmes de visites-ateliers pour les écoles et le secteur éducatif en général, sur place et sur Internet. La Rmn-GP est un des principaux éditeurs de livres d'art – quarante titres nouveaux par an sont publiés. Elle a un rôle également commercial et de diffusion à travers la gestion de plus de quarante boutiques de musées où livres d'art, chalcographies, moulages et produits dérivés sont vendus. Son agence photographique numérise et commercialise un fonds de 700 000 images d'œuvres des musées nationaux français. C'est l'une des plus grandes banques d'images d'art au monde. Elle possède également un département multimédia qui publie sur plus de dix sites web et développe de façon soutenue un catalogue d'*e-publishing* et d'applications. Depuis 1995, ce département multimédia est dans une dynamique numérique explorant les différents supports de ce domaine et développant des programmes multimédias interactifs : vidéo-disques, cédéroms culturels, dévédéroms, Internet (sites institutionnels, éditoriaux et e-commerce) et supports mobiles (*smartphones* et tablettes).

C'est dans le cadre de ces missions et à l'occasion de l'exposition *Dynamo* que la Rmn-GP a proposé au public une nouvelle expérience avec une application mobile innovante à la fois de découverte et participative. La grande exposition *Dynamo, Un siècle de lumière et de mouvement dans l'art, 1913-2013* (Grand Palais, du 10 avril au 22 juillet 2013), a été pour la Réunion des musées nationaux-Grand Palais, avec l'aide d'Orange (dans le cadre d'un partenariat de compétence), l'occasion d'expérimenter une nouvelle forme de médiation en s'appuyant sur l'usage des *smartphones* (**fig. 1**). En effet, ces « super » supports de communication connaissent, depuis quelques années, une réelle démocratisation et entraînent des changements significatifs dans le comportement du public lors d'une visite d'exposition ou d'un musée. Ils ne peuvent qu'interpeller les organisateurs et provoquer leur réaction. Celle de la Rmn-GP est d'interagir avec ces nouveaux comportements et d'utiliser ces objets, aujourd'hui inséparables et incontournables « compagnons » de tout le monde, comme moyens de médiation dans le cadre d'une exposition.

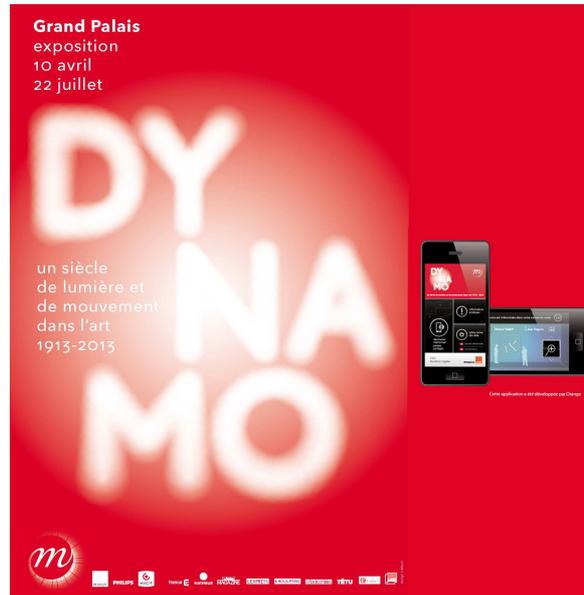


Fig. 1 : Visuel exposition *Dynamo* et application, © Rmn-GP

Dynamo, à travers sa thématique et la forme des œuvres présentées, apportait une occasion exceptionnelle de proposer cette expérience et de la mettre en place.

Bien sûr, il fallut penser un schéma de visite et développer un outil de médiation numérique, en l'occurrence une application *smartphone* innovante et originale invitant un maximum de visiteurs à participer, en les amenant à découvrir une sélection d'œuvres, à télécharger et à prendre des photographies, pour les commenter et les partager afin de créer une édition collective : un challenge de médiation et de technologique.

Une adéquation du contexte aux outils numériques et des outils numériques au contexte

Une adéquation du contexte aux outils numériques

Dans un espace exploratoire de quatre kilomètres, le public pouvait découvrir plus de deux cents œuvres de l'art optique et cinétique, ayant des effets sur nos sens – vue, ouïe, toucher essentiellement. La démarche des artistes présentés (Alexander Calder, Victor Vasarely, Jean Tinguely, Jeppe Hein, François Morellet, Julio Le Parc, Ann Véronica Janssens, Anish Kapoor, Dan Flavin, Carlos Cruz-Diez, James Thurel, Felicce Varini, Elias Crespín, parmi d'autres) n'était et n'est pas d'offrir au spectateur une seule façon de regarder l'œuvre, celle de l'artiste, mais de l'inviter à avoir sa ou ses perception(s) sur l'œuvre, dont les mouvements, les jeux de formes, de couleurs et de lumière génèrent des effets et des points de vue différents. Ce contexte invite à capturer naturellement ces vues fugitives et uniques et à les mémoriser ; ce que fait le public d'aujourd'hui, tout âge confondu, plus facilement en utilisant un *smartphone*. Conserver une photo de ce que l'on a aimé, de ce qui nous a étonné et de ce qui ne pourra certainement plus être revu dans les mêmes conditions, puisque l'exposition reste temporaire et que ces œuvres sont pour certaines éphémères, est une démarche toute légitime.

Le but de l'application était d'inviter le visiteur-photographe à partager ses points de vue avec tous, ses visuels, mais aussi ses impressions écrites ou sonores. Ceci, concernant des œuvres contemporaines du domaine protégé, ne pouvait être possible qu'avec le consentement des artistes ou des ayants-droits et des prêteurs. La Rmn-GP a donc modifié son règlement de visite pour autoriser le public à prendre les photographies dans les salles d'expositions (sauf œuvres ponctuellement signalées d'un picto d'interdiction de prise de vue) et dut libérer les droits des 34 œuvres concernées, pour permettre leur reproduction et leur diffusion. La photographie du visiteur devenant une œuvre à son tour, il fallut également prévoir un dispositif juridique pour permettre la divulgation au public de ses clichés sur les supports vidéo et Internet.

Une adéquation des outils numériques au contexte

Prendre des photographies avec son *smartphone* n'a, depuis que les téléphones sont équipés d'un système de prises de vue, rien d'exceptionnel ou d'innovant. Et les visiteurs auraient pu se contenter de cela. Mais les inviter à participer à une édition collective numérique, être partie prenante de l'expérience de visite pendant la durée de l'exposition et la partager, voilà une démarche originale à laquelle ils étaient invités et à laquelle il fallait les initier. L'application proposait aux visiteurs de découvrir 34 œuvres importantes dans le parcours de l'exposition. Chacune de ces œuvres était représentée par une scénette, une photographie officielle, son cartel et un texte court donnant l'information de façon ludique et anecdotique. La prise de vue, l'écriture ou l'enregistrement d'un commentaire sur une œuvre ne pouvaient être déclenchés seulement si le visiteur saisissait préalablement un code (sous iOS) ou approchait son Android d'un tag NFC, tous deux disposés sur un même cartel, placé près de l'œuvre concernée. Ce dispositif permettait d'envoyer les contributions des visiteurs sur un mur dynamique de médias, situé en sortie de visite et composé de quatre écrans principaux, en fonction des quatre sections de l'exposition définies par les commissaires de *Dynamo*. Cette participation du public à l'édition collective multimédia supposait de mettre en place un dispositif complet avant, pendant et après la visite.

Un dispositif complet : avant, pendant et après l'exposition : communication, application, publication.

Le dispositif consistait à informer le public de l'existence d'une application participative, avant la visite, d'expliquer son fonctionnement et son objectif.

Avant la visite : une communication pour télécharger l'application et expliquer son fonctionnement.

S'appuyer sur la seule existence de l'application dans les *stores* d'Apple ou de Google *play*, pensant que cela suffirait à garantir son téléchargement et la participation, est un leurre. Il faut accompagner la distribution du produit de médiation, même gratuit, de supports classiques de communication et d'une signalétique sur le lieu d'exposition, *extra* et *intra-muros*. Concrètement, cela s'est traduit par une campagne de communication sur divers supports : distants (communiqués de presse, flyers, page dédiée sur le site Internet) et de proximité : signalétique en extérieur, dans le square Jean-Perrin du Grand Palais (**fig. 2**), et en intérieur dans les zones d'accueil du public (panneau, écran vidéo, kakémono, dépliant du plan de l'exposition, petit journal de l'exposition).



Fig. 2 : Signalétique Dynamo, Grand-Palais, © Rmn-GP

Il s'agissait aussi d'expliquer ce que l'application permettait de faire et comment participer à l'édition collective ; quel est l'intérêt de télécharger l'application alors qu'un *smartphone* permet de prendre des photos plus facilement, de se connecter à internet et aux réseaux sociaux en sachant que cela prend du temps et de la mémoire ? Un panneau pédagogique était installé en milieu de parcours, avant l'entrée de l'exposition, présentant un développé du « Comment ça marche ? ». Il était doublé d'un écran vidéo, diffusant une démonstration du déroulé de l'utilisation de l'application, de son téléchargement à l'envoi de ses contributions sur le mur d'images.

Pendant la visite : repérer les œuvres du parcours de l'application et permettre l'envoi des contributions.

Chaque cartel des 34 œuvres de l'exposition était doublé d'un second cartel dédié à l'application. Celui-ci signalait l'existence de l'application (*Application dynamo*), un message de participation, un tag NFC doublé d'un numéro-code de l'œuvre. Le *mobinaute* pouvait accéder directement à l'application téléchargée et à l'œuvre correspondante, ainsi qu'aux outils d'acquisition et de partage associés. Le tag NFC permettait aussi, si le visiteur n'avait pas téléchargé l'application, de le faire dans l'exposition. Un dispositif de bornes WI-FI, présentes tout au long du parcours, permettait le transfert des contributions, via le WI-FI gratuit du Grand Palais, vers le mur d'images.

Après la visite : une édition collective

Pour restituer les contributions des participants, un mur d'images fut construit en dehors de l'espace d'exposition, sur un mur vertical, situé dans l'axe du chemin de sortie. Ce mur était constitué de huit écrans vidéo : quatre grands écrans reprenaient toutes les contributions par section : « Contemporains », « Vision », « Espace », « Pionniers » ; quatre autres, plus petits, affichaient les statistiques de visite, de photos, le nombre de tweets, de commentaires écrits et audio, des quatre œuvres les plus photographiées, enfin un journal lumineux affichait le flux Twitter de l'exposition (**fig. 3**). L'affichage de la publication collective pouvait aussi être personnalisé. En effet un tag NFC ou un code permettait de faire remonter sur les écrans les contributions d'une même personne dans un affichage dynamique défilant et évanescent.



Fig. 3 : Mur des contributions de Dynamo, Grand-Palais, © Rmn-GP.

Des commentaires se lisaient, d'autres s'entendaient grâce aux casques mis à disposition en bas des écrans. Des banquettes étaient prévues à cet effet, pour une écoute confortable. Par ailleurs, l'application proposait de composer son propre carnet de visite. La séquence de chaque œuvre s'enrichissait de ses propres photos et commentaires, mais aussi de celles des autres utilisateurs. Ainsi, toutes ces contributions étaient classées et rattachées aux informations officielles. L'utilisateur partait avec une application enrichie. La nouvelle forme d'édition numérique devenait à la fois collective et individuelle.

Le bilan

L'application Dynamo avait pour objectif la prise en compte des nouvelles habitudes de visite du public en y ajoutant une valeur culturelle. Le souhait de la Rmn-GP était de répondre en particulier aux nouveaux usages du jeune public, pour lequel le *smartphone* est devenu un objet familier et quotidien. L'exposition reçut plus de 300 000 visiteurs, d'une moyenne d'âge de 35 ans et l'application fut téléchargée 25 985 fois, pendant les trois mois d'ouverture. Ainsi 21 225 contributions ont été partagées par le public, dont 95% d'images (on estime à 5 fois plus élevé le nombre d'images prises avec l'application mais non partagées). Dans les derniers jours, en sortie d'exposition, une enquête fut menée auprès des visiteurs. Plus de 50% des interrogés étaient satisfaits et ont compris l'intérêt de l'application. Certains ont rencontré des difficultés ergonomiques et de connexion qui ont gêné son usage.

Le bilan de cette expérience a été positif pour la Rmn-GP. Nous en avons néanmoins tiré des leçons. La première est l'intérêt du public pour cette offre : le public était engagé. La deuxième est l'importance de la signalétique, pour favoriser son utilisation. La troisième est la nécessité de simplifier au maximum les développements, l'ergonomie et le partage, en s'appuyant notamment sur d'autres applications existantes et éprouvées pour le partage des photographies. Ce constat a été

MÉDIATION CULTURELLE ET PRATIQUES DE L'EXPOSITION
TOURS, UNIVERSITÉ FRANÇOIS RABELAIS, 3-4 OCTOBRE 2013
MASTER HISTOIRE DE L'ART- OPTION 1

suivi d'effets. Depuis, nous avons publié de nouvelles applications gratuites « ludo-pédago-participatives », à la fois plus simples mais aussi avec une partie découverte et une partie plus créative. Elles s'appuyaient sur les réseaux sociaux, pour le partage *in situ* des contributions. Ces nouveautés ont aussi un usage plus pérenne et peuvent être utilisées en dehors du circuit de l'exposition.