Organisées par le laboratoire LIRIS[1] dans le cadre de la Semaine du document numérique (La Rochelle, juin 2004)[2], les premières rencontres « Numérisation et patrimoine » ont réuni des acteurs de la numérisation dans le domaine du patrimoine écrit et ont donné lieu à de riches échanges sur de nombreux projets impliquant des bibliothèques et des archives.

Après l'engouement et les espoirs suscités par les bibliothèques numériques dans les années 90, les expériences menées ces dernières années permettent de tirer le bilan des réalisations, de constater l'avancement voire l'aboutissement de recherches liées à la numérisation du patrimoine écrit (OCR *[Optical Character Recognition]* dans différentes langues, reconnaissance d'écritures manuscrites, traitements automatisés de masse), et de mesurer les limites et les difficultés rencontrées dans la conduite des projets. Les différentes communications ont mis l'accent sur les traitements, la diffusion, la valorisation, les usages. Le souci de l'application de normes et standards, XML *(eXtensible Markup Language)*, DTD *(Document Type Definition)*, OAI *(Open Archive Initiative)* etc., est très présent dans les différents projets présentés.

L'état des lieux des programmes et projets de numérisation dans les bibliothèques et services d'archives a été suivi d'une présentation de projets phares, ainsi que de collaborations exemplaires associant établissements de conservation et laboratoires de recherche : projet « Bovary » (bibliothèque municipale de Rouen), projet « Forme et couleurs dans les manuscrits médiévaux » (Institut de recherche sur l'histoire des textes), identification de textes mixtes bilingues arabe/latin, bibliothèques virtuelles humanistes etc. Dans le secteur des archives, les traitements automatisés de masse de documents deviennent une réalité : les archives départementales des Yvelines mettront en ligne, fin 2004, 600 000 registres de matricules militaires qui seront interrogeables par tous ; le traitement informatique de certaines parties des documents a permis une indexation automatisée, en particulier sur les noms.

Les tables rondes ont abordé les questions de formation, les programmes internationaux ainsi que l'utilisation du format XML.

Cette rencontre a donné lieu à de nombreuses contributions représentatives de la multiplicité des situations, disponibles sous forme papier, sur cédérom et bientôt en ligne sur le site du LIRIS : liris.cnrs.fr

Cl. Th. Ascencio-Parry. BM Rouen.

La qualité des sites culturels : les recommandations du programme Minerva

Le programme européen Minerva (2002-2005) a comme objectifs la connaissance réciproque des politiques de numérisation des États membres, l'échange de bonnes pratiques, la création d'une plate-forme commune de recommandations, de standards et de directives afin de rendre possible la construction de portails de la culture interopérables. Ce projet qui associe, entre autres, l'Italie, le Royaume-Uni, la Belgique et la France, s'inscrit dans le plan d'action de Lund dont le document fondateur, les *Principes de Lund* [1] édictés en 2001, a été prolongé en novembre 2003 par un document stratégique, la *Charte de Parme* [2].

Depuis 2003 plusieurs documents ont été publiés sur les bonnes pratiques, la qualité des sites internet, les standards techniques, etc. Désormais accessibles en version française, ils sont une aide précieuse pour les producteurs de contenus culturels en ligne.

Recommandations techniques pour les programmes de création de contenus culturels numériques :
http://www.minervaeurope.org/publications/technicalguidelines.htm

Manuel pour la qualité des sites culturels :
http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria.htm

Manuel des bonnes pratiques de la numérisation :
http://www.minervaeurope.org/publications/goodhand.htm

Site du programme Minerva :
http://www.minervaeurope.org/
Outre les guides et manuels, le site comprend toute l'actualité des programmes Minerva et Minerva Plus, les rapports 2002 et 2003 de la numérisation en Europe [3], les listes de centres de compétence [4] pour la numérisation en Europe.

La Numérisation du patrimoine culturel
http://www.numerique.culture.fr
Le site rassemble, notamment, les guides cités ci-dessus dans les rubriques « Informations techniques » et « Politique européenne ».

À noter : l'étude de Muriel Foulonneau, *Collaborer pour de nouveaux services culturels en ligne : le protocole OAI*, janvier 2004.
http://www.numerique.culture.fr/fr/technique/documents/guide_oai.pdf

1. http://www.cordis.lu/ist/directorate_e/digicult/lund_principles.htm

2. http://www.minervaeurope.org/structure/nrg/documents/charterparma031119final-f.htm

3. http://www.minervaeurope.org/publications/globalreport.htm

4. http://www.minervaeurope.org/competencentre.htm – http://www.minervaeurope.org/listgoodpract.htm

www.seminairebarbirey.culture.gouv.fr

Le ministère de la culture et de la communication et l'association « Entre cour et jardins » ont organisé, à Barbirey-sur-Ouche (Côte-d'Or) en septembre 2003, un colloque sur le thème « Quels projets aujourd'hui pour les jardins anciens ? ». Chercheurs, historiens, paysagistes, architectes, propriétaires de jardins ont débattu des questions de création paysagère et de réhabilitation, restauration, restitution des jardins historiques.
Doit-on restituer un état disparu pour lequel on ne possède pas toujours de sources documentaires suffisantes ? Faut-il au contraire ne conserver que les éléments encore lisibles qui témoignent de l'évolution du jardin ? Peut-on proposer, dans les espaces où les traces du passé ont disparu, une nouvelle création ?
En suggérant de ne privilégier aucune époque pour la restauration d'un jardin, la charte de Florence [1] ouvre aujourd'hui la voie à de nombreuses formes d'intervention qui peuvent se compléter : restitution, restauration ou évocation d'un dessin, d'un esprit, par le biais de la création. Dans certains cas, cette dernière peut constituer une réponse adaptée et inventive pour les jardins peu documentés ou dont la forme n'est pas une référence pour l'art des jardins. Pourtant la création, qui s'inscrit logiquement dans le processus d'évolution du jardin, reste en France encore une exception.
Ce séminaire, en croisant des expériences en France et à l'étranger, a mis l'accent sur la continuité logique entre les époques et l'indispensable prise en compte de l'histoire des lieux dans la création contemporaine. Les discussions ont permis d'ouvrir largement la question de la réhabilitation des jardins anciens. Le site internet rassemble les actes de ce séminaire.

© Association Grand public.

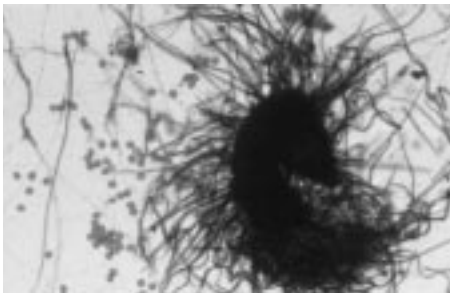
www.map.archi.fr/casino/index1.htm

Construit en 1923, le casino municipal d'Aix-en-Provence a été démoli en 2003 dans le cadre du programme d'aménagement Sextius-Mirabeau, important secteur en cours d'urbanisation entre ville ancienne et quartiers récents. Avant sa démolition et à la demande du ministère de la culture et de la communication, la société d'économie mixte d'équipement du Pays d'Aix, aménageur de la ZAC, a financé la dépose de certains décors peints ainsi que la réalisation d'une maquette numérique tridimensionnelle de l'édifice.
Ce projet, qui préfigure une nouvelle forme de conservation numérique du patrimoine, a associé le service régional de l'Inventaire et l'unité mixte de recherche « Modèles et simulations pour l'architecture, l'urbanisme et le paysage » (MAP – UMR CNRS/MCC) dont une équipe est installée à l'école d'architecture de Marseille-Luminy.
Le délai très court dont disposait l'équipe pour procéder au relevé du bâtiment avant sa démolition a conduit à privilégier un relevé photographique, complémentaire de celui déjà effectué par le service de l'Inventaire, pour réaliser une maquette numérique par photomodélisation. Des informations complémentaires ont également été tirées des quelques plans disponibles.

© MCC / DRAC PACA

Les salles principales du bâtiment ont été modélisées et sont encore « visitables » avec des panoramiques utilisant la technologie QuickTime VR™ et, pour une d'entre elles, en utilisant la technologie d'affichage 3D en temps réel Virtools™.
La maquette numérique donne également accès à un important dossier documentaire présentant l'histoire de l'édifice, son architecture et son décor, son rôle dans la vie culturelle aixoise et les premières années du festival d'art lyrique. Un aperçu sur les principaux casinos historiques de la région ainsi que le rapport de dépose des peintures murales complètent cet ensemble.
Ce travail a été réalisé par deux jeunes architectes formés aux méthodes et outils numériques dans la formation de III[e] cycle « Métiers de la création et applications numériques » organisée par l'UMR MAP au sein de l'école d'architecture de Marseille.

© CRCDG



© CRCDG

© CRCDG

Redoutables ennemis des biens culturels, les moisissures sont difficiles à détruire. Depuis de nombreuses années le Centre de recherches sur la conservation des documents graphiques (CRCDG) s'attache à mettre au point des traitements préventifs ou curatifs contre ces micro-organismes. À cette occasion, de nombreuses espèces contaminantes ont été caractérisées et un ensemble de données ont été rassemblées. Celles-ci sont désormais à la disposition des professionnels de la conservation-restauration, sous la forme d'une base de données en ligne. Pour chaque espèce considérée, la base de données *Moisissures et biens culturels (MBc)* donne accès à :
– des informations textuelles sur la morphologie, la biologie, la physiologie, le mode de développement et les particularités biochimiques, toxicologiques et pathologiques,
– des images : courbes de croissance des moisissures à 26 °C et 37 °C sur différents milieux de culture ; observation microscopique de leur structure morpho-ontogénique ; photographies illustrant leur développement sur des milieux de culture, ainsi que sur quelques matériaux constitutifs de biens culturels.
Composée pour l'instant d'une vingtaine d'espèces illustrées par des centaines de photographies, la base s'enrichira progressivement au fil des observations, puisque pas moins de 300 espèces de moisissures sont susceptibles de contaminer les biens culturels.

Art, architecture et paysages

Appel à propositions 2004

Ce programme interdisciplinaire est une action incitative qui associe, depuis 2002, la direction de l'architecture et du patrimoine (bureau de la recherche architecturale), la délégation aux arts plastiques et la mission de la recherche et de la technologie du ministère de la culture et de la communication, ainsi que l'Institut national d'histoire de l'art.

S'adressant principalement aux écoles d'architecture, écoles d'art, écoles du paysage et universités, cette action incitative se donne pour perspective prioritaire l'émergence de projets de recherche appréhendant les questions de nature épistémologique, les investigations historique et théorique, les interrogations visant les relations auteurs/acteurs/processus, et enfin les problématiques permettant d'articuler les productions théoriques avec des applications et expérimentations dans le champ du projet et de la création. Pour cette troisième session, deux perspectives de recherche seront appréhendées de manière approfondie : « histoire et théorie » et « Application, expérimentations et création ». Les projets scientifiques attendus devront se situer dans ce double cadre prioritaire.

Texte complet de l'appel sur le site du ministère : www.culture.gouv.fr, rubrique : appels d'offre
Date limite de remise des dossiers : 8 octobre 2004

Fonds francophone des inforoutes

12e appel à propositions

Le Fonds francophone des inforoutes a pour mission de promouvoir l'accroissement de l'usage et de la maîtrise des TIC dans les pays du Sud et d'Europe centrale et orientale en soutenant des initiatives multilatérales de production de contenus francophones.
Il vise plus spécifiquement les objectifs suivants :
– contribuer à la production de contenus francophones répondant à des besoins collectifs et reflétant la diversité culturelle des partenaires et des populations ;
– accroître les compétences humaines permettant la maîtrise des TIC et valoriser les compétences technologiques déjà existantes dans les pays du Sud et d'Europe centrale et orientale, notamment *via* des collaborations avec des structures locales ;
– encourager la création de partenariats et/ou de réseaux multilatéraux pérennes, expressions d'une véritable dynamique d'échange, de partage et de mutualisation des compétences et des savoir-faire.

Les actions ayant un caractère exemplaire, reproductibles et sources d'enseignement pour d'autres initiatives, seront privilégiées.

Priorités du 12e appel
Parmi les propositions, le Comité des inforoutes accordera une attention particulière à celles qui permettront de contribuer :
– au développement et à la diffusion des logiciels libres, normes ouvertes et interopérables et systèmes multiplates-formes ;
– à l'appropriation des TIC par les femmes, les jeunes et les populations rurales ;
– au développement de partenariats croisés public-privé-société civile permettant d'assurer la pérennité des initiatives au-delà de la période de financement et l'élargissement de leur impact ;
– à la mise en place d'approches régionales favorisant les échanges et collaborations sous-régionales et visant le déploiement des projets à l'échelle sous-régionale.

Date limite de dépôt des dossiers : 20 septembre 2004
Pour toute information complémentaire : http://www.francophonie.org/fonds/fonds.htm

Contact : Pietro Sicuro et Laurence Arnould
Fonds francophone des inforoutes
13, quai André-Citroën 75015 Paris, France
fonds@francophonie.org
Tél. : 01 44 37 32 62 • Fax : 01 45 79 14 98

La base de données *Pausanias*[1] rend compte de l'accessibilité à la visite et de la fréquentation du patrimoine immeuble (sites et monuments), protégé ou non au titre des monuments historiques, quelles qu'en soient l'importance physique, la notoriété et la situation. La base de données précise éventuellement quelles sont les parties visitables. Elle distingue la visite des lieux eux-mêmes, régulière ou occasionnelle, de la fréquentation par le public en vue d'accéder à des services ou des activités qui peuvent y être domiciliés. Elle s'efforce de définir l'audience en précisant, pour chaque lieu, dans quelle tranche de fréquentation annuelle il se situe.

Elle est destinée à des exploitations statistiques, à des évaluations, à la recherche d'informations sur un lieu. Ce n'est pas un outil d'organisation de la visite : tarification, horaires d'ouvertures, attraits du site ne sont pas pris en compte.

Une première fois en 2002, puis en 2003, *Pausanias* a permis d'évaluer la fréquentation annuelle globale du patrimoine immeuble (aujourd'hui estimée autour de 190 millions de visites), de la comparer à celle des musées et lieux d'exposition, de mesurer la contribution du patrimoine immeuble au tourisme national et local.

Pausanias s'intègre dans un vaste projet d'observation des fréquentations et des publics du patrimoine. Les objectifs de cette observation sont quantitatifs (dénombrement des visites), qualificatifs (description des modalités de visites) et qualitatifs (attentes, motivations et satisfaction des visiteurs). Sont pris en compte le lieu, son territoire et son environnement d'une part, les visiteurs d'autre part. Ce projet prend appui sur la base de données *Pausanias,* qu'il

© CMN

contribue par ailleurs à actualiser et enrichir. Il comprend trois phases. La première a consisté en une enquête exhaustive menée principalement auprès des communes, destinée à confirmer (ou infirmer) l'accessibilité à la visite des lieux enregistrés dans *Pausanias*, ainsi qu'à compléter le recensement par le repérage de nouveaux lieux. Cette enquête devrait se répéter tous les 7 à 10 ans pour permettre le récolement régulier général de la base.

La seconde a consisté en un sondage au 1/10 auprès des lieux dont l'accessibilité était confirmée, afin d'apprécier plus précisément les conditions de visite et l'audience annuelle. Elle devrait être répétée chaque année sur un échantillon renouvelé.

La troisième, actuellement testée en Bourgogne, vise à adapter au secteur du patrimoine la procédure dite « Observatoire permanent des publics », mise au point pour les musées et actuellement effective dans plus de cent d'entre eux. Cette mesure permettra une meilleure connaissance des visiteurs du patrimoine immeuble.

Un premier observatoire a été installé au printemps 2003 au château de Tanlay dans l'Yonne. Ce site comprend le château, le parc, les jardins, des collections permanentes et les communs accueillent, à certaines périodes de l'année, des expositions temporaires. Il est prévu cette année l'ouverture d'observatoires dans un ou deux sites voisins, de nature différente, choisis en lien avec la thématique 2004 des Journées du patrimoine : « Patrimoine, sciences et techniques ». L'observation des publics sera aussi étendue pendant ces journées aux autres sites de l'Yonne et de la Côte-d'Or exceptionnellement accessibles et s'inscrivant dans cette thématique.

Pour le 2e appel à projets de ce programme du ministère de la culture, le comité de pilotage « analyse, conservation, restauration », auquel ont participé des représentants du ministère au développement durable et de l'ADEME, avait retenu les thèmes de recherche suivants :
– connaissance des matériaux du patrimoine culturel : technique de fabrication, échanges commerciaux, etc. (thème A) ;
– impact de l'environnement sur la dégradation et la conservation du patrimoine culturel (thème B) ;
– recherche en conservation-restauration (thème C).

30 propositions ont été soumises, pour des projets le plus souvent sur deux ans : 13 émanant de services du ministère et de GIP en lien avec le ministère, 13 d'unités mixtes de recherche, 1 d'une grande école, 1 d'un établissement public à caractère industriel et commercial, 1 d'une association et 1 d'un laboratoire privé. La plupart des matériaux du patrimoine ont été pris en compte par les projets proposés. 10 projets portaient strictement sur la connaissance des matériaux du patrimoine culturel (thème A), 3 sur l'impact de l'environnement (thème B) et 2 sur la conservation-restauration (thème C). 13 projets déclinaient deux thèmes (AB ou BC), 2 s'appuyaient sur les trois sujets.

6 projets ont été retenus par le comité après expertise scientifique. Un soutien financier de l'ordre de 80 % du budget demandé sera octroyé à chacun.

• *Métallurgie des alliages à base de cuivre du XIIIe au XVe siècle en France. Reconstitution des chaînes opératoires de production des objets du quotidien*. Coord. : P. Benoit, Laboratoire de médiévistique occidentale de Paris, UMR 8589 CNRS/MCC.
• *Néoformation de sulfates comme facteur de dégradation des monuments : traçage isotopique (S, O, B) des sources internes et externes de pollution*. Coord. : W. Kloppmann, Bureau de recherches géologiques et minières, Orléans.
• *Altération et traitement des peintures rupestres menacées par la croissance d'un voile de calcite*. Coord. : I. Reiche, UMR 171 CNRS/MCC, Paris.
• *Les matières colorantes au début du Paléolithique supérieur : caractérisation, état de transformation et valeur symbolique*. Coord. : M.-P. Pomies, UMR 171 CNRS/MCC, Paris.
• *Impact des conditions environnementales sur la conservation des objets d'art métalliques : une évaluation par mesures électrochimiques*. Coord. : V. Costa, Institut de restauration et de recherches archéologiques et paléométallurgiques, Compiègne.
• *Caractérisation de marques d'inventaires anciennes et définition d'un protocole de qualification pour les produits de marquage à caractère sécuritaire des œuvres peintes*. Coord. : M. Dubus, UMR 171 CNRS/ MCC, Paris.

Les usages des multimédias culturels

© Dédale, 2004.

Dans le cadre de l'initiative « *e*Learning : penser l'éducation de demain » et de son plan d'action défini pour la période 2001-2004[1], la direction générale Culture Éducation Formation de la Commission européenne a confié à l'association Dédale la réalisation d'une étude intitulée *Les institutions culturelles dans leur rôle de nouveaux environnements d'apprentissage*.

Cette étude, initiée en janvier 2003, s'appuie sur un réseau d'experts internationaux et de correspondants dans les États membres. Elle a pour objectif de saisir comment les institutions culturelles utilisent les nouvelles technologies, dans tous les domaines artistiques (patrimoine, livre, archéologie, arts de la scène, architecture, musique, arts visuels...), à des fins de démocratisation culturelle et d'éducation informelle : sites, cédéroms, banques de programmes en ligne à la demande, galeries virtuelles, bibliothèques en ligne, muséographie interactive, ateliers multimédias, expositions, spectacles et installations multimédias...

Dans cette perspective, elle dresse un état des lieux des politiques publiques en Europe et identifie une série d'initiatives et de nouveaux services élaborés par les institutions culturelles européennes soucieuses de médiation culturelle et de transmission des savoirs.

Dix projets significatifs font l'objet d'une analyse approfondie, notamment : un projet de type Espace Culture Multimédia dans un centre culturel de la banlieue d'Helsinki (Kontupiste)[2] ; le Musée virtuel du Canada[3], qui regroupe 926 musées et institutions autour d'un projet de mutualisation et de valorisation de ressources numérisées ; un site internet de promotion des cultures hispaniques (bibliothèque virtuelle Miguel de Cervantès[4]) ; un projet de visite d'exposition enrichie (Visite+, Cité des sciences et de l'industrie, Paris)[5] ; ou encore un centre de création et de production artistique dédié aux nouveaux médias à Amsterdam (Waag Society[6]).

L'étude comprend également un volet prospectif dégageant les tendances émergentes et les enjeux propres au développement de nouveaux services et environnements d'apprentissage dans le champ culturel. Enfin, elle liste des recommandations pour la politique et les actions futures de la Commission européenne dans ce domaine. En matière d'usages, l'étude met en évidence des questions liées à la construction de nouveaux environnements de médiation et d'apprentissage par les institutions culturelles.

De nouveaux usages en construction

Les technologies numériques ont envahi la vie quotidienne des Européens, suscitant nouvelles pratiques et nouvelles consommations culturelles. Les prix des équipements électroniques permettant l'accès au multimédia culturel baissent régulièrement, alors que les ménages y consacrent une part de plus en plus importante de leur budget. Les nouveaux supports et les périphériques associés se multiplient. Les DVD peuvent être lus depuis un ordinateur ou un lecteur de salon, les MP3 depuis un baladeur, un autoradio, une « clé USB », un lecteur de minidiscs… Les ménages disposent de plus en plus de téléphones multimédias, de caméscopes numériques, de webcams, d'appareils photo numériques. La diffusion de ces équipements a largement bénéficié du développement du haut débit, des technologies sans fil et de la multiplication des fonctionnalités sur un même terminal.

Le grand public renouvelle ses pratiques culturelles et artistiques, s'accoutume peu à peu à l'utilisation des supports numériques. Les institutions culturelles peuvent s'appuyer sur cette évolution pour développer de nouveaux environnements d'apprentissage.

Ces supports et applications constituent de nouveaux débouchés pour la diffusion des contenus culturels et éducatifs. C'est le cas en particulier de la nouvelle génération de télévisions (TV *via* protocole IP, télévision numérique terrestre, TV interactives), ou encore des nouveaux téléphones mobiles UMTS. Les nouveaux téléphones multimédias peuvent aussi être utilisés comme des assistants à la visite d'une exposition ou d'un site archéologique. Le DVD est à ce titre exemplaire : la récente explosion du marché du DVD a représenté un espace formidable de renouveau pour les archives télévisuelles et radiophoniques. De même, on peut imaginer que l'Internet mobile et la convergence des médias vont ouvrir de nouvelles perspectives en termes de valorisation du patrimoine culturel européen.

Ces évolutions technologiques entraînent l'apparition de nouveaux usages et de nouveaux usagers dans le secteur culturel. Les internautes accèdent à des visites virtuelles de musées ou à des enregistrements de spectacles et concerts. D'autres constituent leur propre bibliothèque virtuelle en téléchargeant les œuvres mises en ligne gratuitement sur le site *Gallica* de la Bibliothèque nationale de France[7]. Dans le domaine du tourisme culturel, le public peut visiter le site archéologique d'Olympie tel qu'il était dans l'Antiquité au moyen d'un dispositif porté de réalité augmentée (projet Archéoguide, Grèce[8]), ou reconstituer en 3D un vase antique à partir des différents morceaux cassés avec un dispositif de réalité virtuelle (projet Magic Screen, Fondation du monde hellénique, Grèce[9]). En matière d'enseignement, l'apprentissage des langues peut se réaliser en ligne de manière personnalisée au travers d'un système d'avatars évoluant dans un environnement virtuel basé sur le principe du jeu (Virtual Nagoya Castle, Japon[10]). Dans le domaine du spectacle vivant, le public peut interagir avec le déroulement d'une pièce, comme dans *POL*, œuvre de l'artiste Marcel Li Antunez (Espagne)[11], où il commande divers médias et robots par l'intermédiaire de *joysticks*.

Une appropriation encore limitée et inégale

Le niveau d'appropriation de ces nouveaux produits et services culturels est encore faible, à l'exception toutefois des jeunes et des publics professionnels. Il n'existe pas de demande formalisée sauf de la part de groupes particuliers pour des services correspondant à des pratiques très spécifiques. C'est notamment le cas des publics jeunes pour les jeux vidéo, les jeux en réseau, les échanges de fichiers sur les réseaux *peer-to-peer* (musique, films...), le *chat*, ou encore

les pratiques musicales assistées par ordinateur *(home studio)*. Publics professionnels et étudiants se sont également approprié les TIC pour des activités de recherche, de diffusion des connaissances et de partage du savoir : mise en ligne de ressources, espaces collaboratifs de recherche, bases de données *on line*, moteurs de recherche, etc.
Mais une forte proportion de la population reste encore exclue de ces nouveaux usages et n'exprime pas de besoin particulier dans ce sens. Ces personnes ne perçoivent pas l'utilité concrète d'Internet et des nouveaux médias en général. Les études montrent d'ailleurs que les usages potentiels ne constituent pas pour le non-initié une motivation à la connexion. Cette dernière résulte plus de motivations de principe (la contemporanéité, les enfants, la communication) que de besoins particuliers.
Pour les institutions culturelles, l'objectif est donc de développer des usages, non de répondre à une demande préexistante.
L'évolution rapide des technologies et les différences sociopolitiques, culturelles, économiques de la population européenne entraînent un niveau d'accès, de sensibilisation et d'appropriation des TIC encore globalement faible, très contrasté selon les pays et les groupes d'usagers potentiels. Les écarts sont renforcés par des inégalités en termes d'infrastructures et de coût d'accès. Comme l'a montré l'analyse des programmes nationaux, et comme le confirme le rapport du projet *PICTURE* 4[12], un fossé numérique demeure entre l'Europe du Nord et l'Europe du Sud, entre l'Europe occidentale et l'Europe centrale et orientale (les dix nouveaux pays membres).

Cl. Darius Koehli

Une analyse insuffisante des comportements et des besoins latents des usagers

Confrontées à l'absence d'une demande formalisée de la part du public, à la prédominance d'une logique d'offre plutôt que de demande, les institutions culturelles ne se sont que très peu intéressées aux profils de leurs visiteurs ou spectateurs. Pourtant, toute réflexion stratégique élaborée dans un souci de service public amène généralement à introduire « l'usager » ou « le citoyen » au centre de la démarche.
Cette situation se manifeste d'abord par l'absence d'études d'usages. On constate un déficit important d'information et de réflexion sur les usages et les modes d'appropriation des contenus culturels numériques. C'est d'autant plus regrettable que les innovations technologiques n'ont de cesse de transformer et de faire évoluer ces usages.
En France, malgré la volonté politique affichée de valoriser et vulgariser les ressources culturelles numérisées, les projets se limitent le plus souvent à démocratiser l'accès et à proposer des services gratuits, mais ils ne décryptent pas suffisamment en amont les besoins latents des usagers. Jusqu'à présent, les principaux programmes de numérisation ont surtout consisté à mettre en ligne des bases de données destinées à un public de professionnels (chercheurs et scientifiques). À l'exception des pays nordiques et du Royaume-Uni, la situation est assez peu avancée dans la plupart des autres pays membres de l'Union européenne.
Ensuite, au-delà des usages, les institutions culturelles se préoccupent peu de connaître les usagers actuels et potentiels. Les grilles d'analyse des usages et des publics restent souvent très basiques, surtout en matière de services multimédias culturels. La typologie d'usagers la plus complète actuellement est le résultat des travaux menés dans le cadre du *Cultural Content Forum*[13], groupe de recherche international qui s'est donné pour objectif de construire un cadre logique pour l'évaluation des projets culturels multimédias et pour le développement des études d'usages.
L'adaptation des produits ou services culturels aux attentes et besoins objectifs des usagers se heurte également à plusieurs obstacles qui tiennent à la fois au manque de maturité de la filière, à une rotation rapide des technologies et à la difficulté d'appréhender les attentes réelles des usagers qui ne sont pas toujours repérables au stade de la conception des projets.
Le développement des produits multimédias s'organise le plus souvent sur la base des seules avancées technologiques. L'interface avec l'usager est rarement intégrée dès le départ : l'adéquation des contenus, l'identification de cibles précises d'usagers, l'ergonomie des

Dédale

Dédale est une structure de réflexion et de production dédiée aux nouvelles pratiques artistiques et aux nouveaux médias.
Elle a pour vocation d'accompagner et de faire se rencontrer artistes, chercheurs, professionnels français et étrangers des nouveaux médias.
Elle développe ses activités autour de quatre pôles :
– le D-Lab, dispositif de production et d'accompagnement de projets artistiques innovants et programme de résidences en France et à l'étranger,
– l'organisation de *workshops* et de rencontres à destination des artistes et des professionnels,
– la diffusion artistique, en particulier au travers du festival Émergences, volet régional de la biennale Villette numérique,
– un centre de ressources et un observatoire européen sur les nouvelles formes artistiques et les nouveaux médias.

Dédale travaille également en lien étroit avec un réseau d'acteurs internationaux des nouveaux médias (centres d'art, festivals, laboratoires de recherche, réseau culturel français à l'étranger) et assure un rôle de conseil auprès des institutions et des collectivités publiques.

Festival ÉMERGENCES #2
21 septembre au 3 octobre 2004, Paris
Maison de la Villette, Cité des Sciences et de l'Industrie, Glaz'art

Dans le cadre de la biennale Villette numérique, Dédale organise Émergences #2, qui offrira un échantillon de la jeune création numérique française et internationale : des soirées, des rencontres, des présentations de chantiers artistiques à la Maison de la Villette et une programmation dans l'espace urbain « Territoires numériques ».

Renseignements :
Dédale, 01 43 66 09 66
http://www.festival-emergences.info
contact@festival-emergences.info

produits par rapport à ces cibles n'apparaissent que plus tard à l'issue d'une phase d'expérimentation. Remédier *ex-post* à ces insuffisances supposerait que le produit ait une durée de vie suffisante et qu'il soit possible d'en revoir complètement la conception, ce qui est rarement le cas.

Au lieu d'être bâtis sur une stratégie pédagogique clairement définie, beaucoup de projets multimédias de musées ou d'autres institutions culturelles se situent selon les cas dans une logique de recherche et d'expérimentation conduites par des techniciens, ou encore dans une diffusion simple de leurs contenus numérisés sans stratégies de valorisation ou de médiation.

Par ailleurs, dans les quelques études de comportement qui ont été réalisées, on découvre une grande variété d'attitudes en fonction du profil de l'usager et de ses motivations qui, de plus, s'avèrent évolutives en fonction du moment et des circonstances de la pratique. D'un autre côté, c'est précisément sur ce terrain de la personnalisation et de l'adaptabilité des contenus et des interfaces que le multimédia culturel dispose de nombreux atouts.

Même si la prise en compte des attentes de l'usager est encore globalement insuffisante dans les institutions culturelles européennes, on assiste néanmoins à l'émergence de démarches centrées sur l'utilisateur et à une demande croissante d'études d'usages. Le contexte politique, économique et social est particulièrement incitatif dans ce domaine. De même, les politiques de démocratisation culturelle et les enjeux associés aux nouveaux pays membres de l'Union européenne et aux nouvelles politiques régionales impliquent de mieux comprendre les besoins et les attentes des usagers pour redéfinir une politique culturelle de services publics s'appuyant sur les TIC.

La notion de « démocratisation » est au centre des politiques d'accès public à Internet en France. Construite sur le modèle des politiques de promotion et de diffusion de la lecture, elle consiste à créer les conditions d'une société de l'information pour tous et se traduit par un double objectif : d'une part, favoriser le processus d'intégration sociale des technologies de l'information et de la communication (TIC) au sein des pratiques ordinaires des individus et d'autre part orienter les usages vers l'accès au savoir et à la culture. Ainsi, ont été instaurés, à partir de 1998, de nombreux Espaces publics numériques (EPN) dont la mission essentielle consiste à rendre disponible Internet au plus grand nombre. Conformément à l'idéal de démocratisation, une attention particulière a été portée aux publics jeunes, habitant les quartiers défavorisés.

L'objectif poursuivi par ces politiques est de réduire la « fracture numérique », en assurant le maillage géographique de ces dispositifs sur le territoire français et en proposant un accompagnement individuel ou collectif sous forme d'initiations ou d'ateliers prodigués par des animateurs multimédia. Dans le cadre de nos enquêtes, il est apparu que ces derniers font un constat d'échec concernant l'usage d'Internet à des fins culturelles par les jeunes auxquels ils sont confrontés, tandis que le *chat* est perçu comme peu conforme à leur mission d'animation.

Nous allons voir effectivement que les usages du *chat* sont subordonnés au milieu socioculturel dans lequel ces jeunes évoluent. Mais nous voudrions aussi montrer que les dispositifs sociotechniques abordés *via* le *chat* sont susceptibles de participer en tant que tels au processus global d'appropriation d'Internet. Notre hypothèse est que l'usage du *chat* ne relève en rien d'une pratique stabilisée, mais bien au contraire ouvre la voie vers de nouvelles pratiques exploratoires du vaste ensemble technologique que constitue un « ordinateur-connecté-à-Internet ».

Le terrain sur lequel nous avons relevé l'essentiel de nos données empiriques (observations *in situ* et entretiens semi-directifs) est un des EPN évoqués plus haut. Il s'agit plus précisément d'un Espace Culture Multimédia (ECM), créé en 1998 et soutenu par le ministère de la culture et de la communication, situé dans l'enceinte de la Friche la Belle de Mai, structure socioculturelle implantée à la lisière des quartiers nord de Marseille. Les publics qui fréquentent cet ECM sont, en majorité, des adolescents issus de l'immigration, peu dotés en capitaux économique et culturel et pour la plupart en situation familiale monoparentale. Nos enquêtés sont des garçons âgés de 12 à 18 ans qui vivent, ou ont vécu, dans le quartier de La Belle de Mai. Ils sont au collège ou au lycée dans des filières techniques, et quelques-uns sont en rupture d'études. Depuis son ouverture, l'ECM de la Friche a vu se succéder sept animateurs différents, dont deux sont actuellement en charge de l'accès public. Ils occupent des emplois précaires.

Les épreuves de la « drague » et de la « vanne »

La drague est le premier motif invoqué par les jeunes adolescents qui viennent à l'ECM de la Friche la Belle de Mai pour justifier l'usage des *chats*. Cet engouement repose sur la découverte des rapports sexués, au moins au début de la pratique. Mais si les *chat*s répondent bien au besoin d'explorer les identités sexuées (en commençant par la sienne), elles sont aussi l'occasion pour nos enquêtés de confronter la valeur de leurs identités sociales et culturelles sur le marché des identités virtuelles. L'usage des *chat*s suscite la « mise à l'épreuve » des modes d'énonciation de soi (description de ses qualités physiques ou morales et indicateurs divers). Les pseudonymes qu'ils choisissent pour se faire admettre sur les *chat*s font souvent allusion à leur capital de séduction (« Charmeur », « Séducteur », etc.) ou à leur appartenance marseillaise (« ZizoudeMars », « OM », etc.).

Si le *chat* garantit bien un anonymat relatif, il ne permet pourtant pas à ces jeunes de masquer les marqueurs stylistiques de leurs identités langagières. Déjà peu légitime sur le plan scolaire, le parler vernaculaire de ces jeunes marseillais est doublement mis en insécurité sur les *chat*s où la souplesse communicative apparente du « parler-écrit », dégagée de toutes normes littéraires, n'en demeure pas moins conventionnelle. Ainsi la manière dont sont utilisées les abréviations

Espaces Culture Multimédia

Depuis 1998, le ministère de la culture développe le programme Espaces Culture Multimédia (ECM) qui soutient la mise en place de lieux d'accès publics au multimédia au sein de structures culturelles et socioculturelles. Les ECM mettent en œuvre des actions de sensibilisation, d'initiation et de formation au multimédia à partir de contenus culturels, éducatifs et artistiques et de projets d'usages de ces technologies. Ils développent et valorisent également de manière prioritaire la dimension culturelle des TIC, à la fois comme outils d'accès à la culture et au savoir et comme outils d'expression et de création.

Un programme d'observation et d'analyse des usages des réseaux a été initié par le ministère en 1996. Une équipe de chercheurs et d'observateurs a parcouru la France pour observer et analyser les usages des micro-ordinateurs connectés sur les réseaux, au sein de lieux d'accès publics à vocation culturelle ou éducative. Plusieurs études thématiques ont été menées au sein des ECM en 1999 et 2000. En 2003, Serge Pouts-Lajus et Élisa Leccia ont réalisé une étude sur le réseau des ECM.

Toutes ces études sont disponibles sur : www.ecm.culture.gouv.fr

3e rencontre nationale ECM 2004

24 et 25 septembre, Cité de la Musique, Paris

Sur le thème « dialogue interculturel et coopérations internationales ». Programme : www.ecm.culture.gouv.fr

Cette rencontre se déroule dans le cadre de la biennale Villette numérique : www.villette-numerique.com

Pour tout renseignement sur les ECM, contact :

Jean-Christophe Théobalt, tél. 01 40 15 78 29, fax. 01 40 15 78 00, mél : jean-christophe.theobalt@culture.gouv.fr

rituelles de salutation (par exemple, ASV pour la question « Âge, Sexe, Ville ? », ou encore MDR pour « Mort De Rire »), les styles télégraphiques ou quasi-phonétiques, les phrasés syncopés, l'usage des onomatopées tirées de la culture BD et celui des *smileys* (par exemple : -) pour ☺), constitue autant d'indices qui autorisent les participants d'un *chat* à faire des inférences sur l'identité vraisemblable des locuteurs en présence. Les jeunes de l'ECM n'échappent donc pas aux jugements des autres participants sur la manière dont ils se mettent en scène. La conséquence en est qu'ils sont parfois exclus des *chat*s par les modérateurs, voient leurs interlocuteurs couper court à la conversation, se trouvent eux-mêmes à court d'inspiration, lorsqu'ils ne sont pas acculés à converser entre eux. Ainsi, pour les interviewés les plus âgés (16/18 ans), la dragues sur les *chat*s est jugée comme une pratique juvénile et puérile, et les difficultés éprouvées pour entrer en relation avec autrui confortent une désaffection progressive pour cette pratique.

D'autre part, les moqueries acerbes sont très fréquentes dans les interactions verbales quotidiennes des jeunes qui viennent à l'ECM. Sur les *chat*s, cela peut prendre une tournure « agressive » en ce qu'elles donnent lieu à l'invention d'un « jeu » consistant à insulter collectivement une personne présente sur un *chat*. Cependant, cette nouvelle occupation ne doit pas être simplement interprétée comme une prolongation de la longue liste des incivilités attribuées communément à ces jeunes. L'objet n'est pas tant ici d'atteindre l'intégrité de la personne visée par les insultes, que d'asseoir sa réputation auprès de ses propres camarades. Les offenses verbales manifestées sur les *chat*s représentent des sortes de « vannes référencées » qui sont indirectement portées aux jugements critiques des pairs présents dans l'ECM. Fréquemment alertés par l'agitation provoquée par ces joutes verbales ou par les plaintes des autres usagers du lieu, les animateurs ont pris un certain nombre de mesures afin de s'assurer de la bonne tenue des conversations sur les *chat*s. Mais devant le déluge des infractions constatées, ils ont peu à peu été contraints de convertir leurs arguments d'autorité en remarques désobligeantes basées sur l'ironie et la moquerie. Ces correctifs comiques visent à désamorcer en douceur l'estime que les jeunes accordent à cette pratique. Usant des mêmes « armes » que les jeunes, les animateurs tournent en ridicule ceux qui s'y adonnent et soulignent ainsi leur immaturité. Ces jugements ont été peu à peu intégrés par les jeunes dans leurs discours sur les *chat*s et participent, au même titre que la déception face à l'échec de la drague, au désinvestissement de cette pratique.

Le chat comme « amorce »

Le désinvestissement des pratiques associées au *chat* n'entraîne pas le désintérêt pour cet outil. C'est même à travers le prisme des pratiques permanentes mais différenciées du *chat* que l'on peut mettre en évidence un changement processuel dans les itinéraires internautes de nos enquêtés. Les *chat*s sont généralement déjà connus des jeunes qui s'inscrivent pour la première fois à l'ECM, même s'ils n'ont pas toujours eu l'occasion de les manipuler. Les médias et les conversations à l'école (où l'usage des *chat*s est généralement proscrit) ont vite fait de diffuser et de populariser cette utilisation d'Internet. Pour la grande majorité de nos enquêtés, Internet est donc dans un premier temps assimilé au *chat*, c'est-à-dire à un média de rencontre et de dialogue en direct, et envisagé comme une activité essentiellement ludique.

Les animateurs multimédia perçoivent l'usage du *chat* comme envahissant. Confrontés aux effets de groupes et à leur turbulence, ils ont peu à peu été contraints d'en tolérer l'usage. Le *chat* peut même constituer une solution, précaire mais satisfaisante, pour ramener le calme dans la salle sans que l'animateur ait à endosser le rôle ingrat de surveillant. Qui plus est, le *chat* peut aussi se révéler une ressource pédagogique inopinée. On observe, par exemple, l'intégration informelle des *chat*s en fin des programmes d'initiation à Internet – de façon à laisser les débutants se « faire la main » –, ou en fin d'atelier – de manière à récompenser de façon récréative les bonnes volontés qui participent aux animations. Outre ses propriétés distrayantes, la pratique persistante du *chat* peut donc contribuer à consolider ou à inciter, à la façon d'une « rampe de lancement », les premiers usages balbutiant d'Internet. Nous pensons en effet que le *chat* dans l'ECM peut être vu comme un support d'acquisition de compétences techniques qui tend vers nos usagers des passerelles susceptibles de diminuer l'appréhension face à la complexité de l'univers sociotechnique d'Internet.

Les loisirs des 6-14 ans

Les enfants et jeunes adolescents sont nombreux dans les équipements culturels et les lieux de pratique amateur. Ils sont d'ailleurs une cible privilégiée des actions conduites par le ministère de la culture. La « bonne santé » des marchés culturels qui leur sont destinés (cinéma, livre, musique, télévision) atteste l'importance de leur consommation de produits culturels.
Pourtant, aucune donnée ne proposait à ce jour une vision d'ensemble de ces pratiques et de ces consommations. Aussi, le département des études et de la prospective a-t-il lancé un programme d'études des loisirs des 6-14 ans, en collaboration avec le ministère de l'éducation nationale. Les résultats d'une première enquête, réalisée auprès de plus de 3 000 familles, permettent de comprendre les modalités d'entrée dans la « culture jeune ».
Quels sont les loisirs des 6-14 ans ? Auxquels s'adonnent-ils le plus souvent, ou accordent-ils le plus d'importance ? Filles et garçons font-ils les mêmes choix ?
En répondant à ces questions, on découvre combien les loisirs sont intimement imbriqués dans des réseaux d'influences : les stratégies éducatives des parents sont nombreuses, qu'il s'agisse de média ou de pratique amateur, et jouent principalement pour les plus jeunes ; l'effet de découverte *via* l'école pèse de tout son poids en matière de sortie culturelle et d'initiation au multimédia ; enfin les influences des copains prennent une place majeure à l'adolescence, notamment dans la détermination et la différenciation des goûts des enfants de chaque sexe.
Les 6-14 ans vivent dans un monde où s'est généralisée la culture de l'écran : ils sont aussi familiers de la souris que de la télécommande, et sont nombreux à disposer en propre d'équipements (lecteur de CD, télévision, console de jeux...). Mais ils ne se réduisent pas à une « génération média » puisqu'ils sont également nombreux à faire du sport, à pratiquer une activité artistique amateur ou encore à lire, et que ces loisirs « comptent » pour eux. S'il faut chercher l'impact que leur immersion dans la culture de l'écran a sur leurs loisirs, c'est certainement dans une modification de leur rapport à la culture « légitime » que l'on peut le trouver : s'ils lisent, c'est moins des romans que des revues spécialisées, s'ils fréquentent des équipements culturels, c'est moins les théâtres ou les musées que les cinémas ou les médiathèques.

Les observations font apparaître la façon dont la manipulation des *chat*s a contribué à familiariser les jeunes internautes avec les périphériques informatiques (écran, clavier, souris) – qui président à une utilisation cohérente d'un ordinateur – et à se doter d'une compétence dactylographique singulière. D'autre part, l'usage des *chat*s exige un ensemble de compétences qui outrepassent de loin le simple contenu écrit par les participants. Il implique *a minima* la reconnaissance des zones fonctionnelles (telles que les icônes d'application de logiciel, les fenêtres de navigateur et les fonctions de navigation qui lui sont propres, les barres et les cadres qui délimitent les pages web, les liens hypertextes, etc.) qui ordonnent la lecture des interfaces. La pratique intensive des *chat*s au début de l'apprentissage d'Internet conduit ainsi à l'acquisition d'une culture textuelle et iconique nécessaire, chez l'internaute néophyte, à l'interprétation et à la compréhension des conventions manipulatoire et langagière, multiples et variables, qui autorisent le *surf*.

Trop de frères subissent le préjudice dès l'âge où ils squattent la cour de récréation.
Trop de mères portent le deuil, victimes de la discrimination.
Encore trop de ségrégation, abominable machination.
Au final, Chétan attire l'homme dans ses tentations.
Romain, Charaf, Zinedine, Selim, Nicolas, Tom (la Friche Belle de Mai)

« Trop de frères... »,
In : *Ateliers croisés d'écriture rap. Récits créés depuis deux Espaces Culture Multimédia (Marseille et Agen) pour explorer des possibilités d'écriture en réseau.*
http://www.lafriche.org/ateliercroise

Conclusion

La « culture de quartier » des jeunes qui fréquentent l'ECM de la Friche interfère grandement avec les intentions poursuivies par les initiateurs des politiques publiques en matière d'accès à Internet. Si le premier objectif consistant à mettre à disposition Internet pour les plus démunis est relativement atteint au regard du taux de fréquentation de l'ECM, le bilan de la seconde intention portant sur l'orientation des usages vers l'accès au savoir et à la culture est plus mitigé. Pour autant, il ne faudrait pas conclure hâtivement à un échec. Les sciences des TIC ne cessent de démontrer que toute appropriation réussie d'un objet procède, d'une manière ou d'une autre, d'un détournement de son usage. Ceci est peut-être particulièrement saillant dans le cas de ces jeunes, pour qui l'objet Internet agit, de part le statut institutionnel de l'ECM, comme un révélateur du rapport qu'ils entretiennent aux normes dominantes de la culture.
Mais surtout, les modalités d'appropriation d'Internet, dont le *chat* constitue le point de départ, s'infléchissent aussi au cours du temps et conduisent peu à peu les jeunes à explorer l'environnement technologique de l'informatique en réseau et à se documenter sur le fonctionnement, la maintenance et le potentiel des ordinateurs. Sans entrer dans les détails de ce qui suit l'amorce par le *chat*, notons que l'on assiste en particulier à des « carrières » naissantes de *hacker* et à des débuts de professionnalisation en tant qu'opérateur.
Si l'ECM de la Friche la Belle de Mai bute sur la transmission d'une attitude culturelle (au sens institutionnel du terme) vis-à-vis des nouvelles technologies, il favorise l'adoption d'une culture technique, autrement dit d'une attitude « techno-logique » dans le domaine de la culture. Sans préjuger de ce qu'Internet est susceptible de changer au destin social de ces jeunes, il reste que c'est par l'intermédiaire de logiques souterraines que, paradoxalement, l'ECM renoue avec ses ambitions premières.

Si l'apparition d'Internet n'a pas signé la mort de l'écriture – car à l'heure actuelle le réseau véhicule avant tout du texte, des myriades de textes – il n'en est pas moins vrai que les techniques de numérisation ont profondément transformé les rapports que nous entretenons avec le monde de l'écrit. À l'ancienne opposition, remarque Roger Chartier, entre, d'un côté, le livre, l'écrit, la lecture et, de l'autre, l'écran et l'image, est substituée une situation nouvelle qui propose un nouveau support à la culture écrite et une nouvelle forme au livre[1]. Afin de contribuer à l'avancement de la réflexion ouverte par ces problématiques, le service études et recherche de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou a lancé en 2000 une consultation pour un programme de recherche intitulé *Écran et réseaux, vers une transformation des rapports à l'écrit ?* Les réponses, nombreuses et d'excellente qualité, se sont également signalées par leur diversité. Le groupe Écrits de réseaux, circulation des textes et des savoirs, sous la direction d'Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec, a centré sa proposition de recherche sur la question de la circulation des textes et de la médiation des savoirs ; le projet présenté par le COSTECH de l'université de technologie de Compiègne, piloté par Dominique Boullier et Franck Ghitalla, entendait étudier les opérations cognitives liées à la lecture sur le web ; un groupe de chercheurs, réunis sous l'égide de l'association Euro-Édu[2], a proposé un projet de colloque entièrement virtuel, associant des chercheurs et des praticiens spécialistes des questions liées à la numérisation de l'écrit.

Lire, écrire, récrire : l'écrit entre permanence et mutation

Les résultats de l'étude menée par le groupe Écrits de réseaux, circulation des textes et des savoirs, qui rassemble des sémiologues et des anthropologues, ont été publiés sous le titre *Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés*[3]. Loin d'évoquer une mutation radicale *via* le numérique, l'ouvrage porte un regard nuancé sur les modes d'appropriation du changement technologique. Il met en lumière un certain nombre de microdéplacements, opérant de façon progressive, jouant insensiblement sur nos relations à l'écrit. L'observation menée sur des pratiques professionnelles de bibliothécaires montre par exemple que, si leur espace de travail se modifie en intégrant les outils numériques, cet espace n'en reste pas moins organisé autour de normes et de nomenclatures traditionnelles. Par ailleurs l'électronique ne permet pas de faire l'économie d'autres supports de communication, comme le *post-it*, qui participent eux aussi d'une structuration de l'espace de travail par l'usage.

À partir de quatre études de cas apparemment hétérogènes (un corpus de sites web reliés à la bibliothèque numérique *Gallica* ; un autre consacré aux OGM ; des messageries électroniques ; une bibliothèque en cours de réaménagement), l'étude dégage un fil conducteur, l'analyse des pratiques qui anticipent, accompagnent et parfois détournent la diffusion des nouvelles technologies. Les auteurs s'intéressent à la façon dont ces dispositifs techniques formatent les usages de ceux à qui ils s'adressent. Ils analysent la réception et la manipulation par les usagers des formes textuelles au sens large (ensemble de signes, d'écrits, d'images…). Le texte d'écran est décrit comme « un objet mobile aux contours multiples, enchevêtrés, superposés, si bien qu'il appartient au lecteur de reconnaître les limites du texte, et même de se poser ou de ne pas se poser la question des limites »[4]. À la fois hétérogène et homogène, l'écrit apparaît sous une forme unifiée, mais il contient des matériaux divers, convoquant une pluralité de figures – la colonne de l'article de presse, le sommaire de l'ouvrage… Il est jalonné de « signes passeurs » : les icônes, boutons, flèches de navigation et autres mots hypertextualisés qui permettent de circuler dans le texte. En l'absence de repères familiers, le lecteur doit souvent canaliser le texte, le cadrer et lui donner sens.

Lire sur le web : une activité technique

Publiée sous le titre *L'Outre-lecture – manipuler, s'approprier, interpréter le web*, l'étude menée sous la direction de D. Boullier et de F. Ghitalla prend pour objet le travail de lecture de l'internaute sur le web[5]. Faut-il du reste parler de « lecture » ou de « navigation », d'« usages », de « consultation » ? En s'appuyant sur un travail de terrain approfondi, de type ethnologique, les auteurs ont montré comment l'activité de l'internaute portait à la fois sur le corpus (pour s'orienter et sélectionner), sur le document (qu'il devait cependant en grande partie constituer lui-même à partir des liens qu'il activait) et sur le signe (qui l'oblige à lire pour interpréter comme pour naviguer). Les trois activités manipuler, approprier, interpréter s'exercent tout autant sur les trois niveaux, corpus, document, signe.

La lecture devient ainsi une opération largement technique et une forte charge cognitive pèse sur l'internaute. Celui-ci doit accomplir ces multiples tâches au sein d'un espace documentaire particulier, que les auteurs n'hésitent pas à comparer à du chewing-gum plutôt qu'à une toile d'araignée. Ne comportant pas de centre, le web est en perpétuel mouvement, c'est pourquoi il échappe en partie à la maîtrise du lecteur. C'est cette lecture chaotique, faite de tentatives plus ou moins réussies pour s'approprier un texte, que les chercheurs nomment « l'outre-lecture ».

Transposer sur le web une forme de communication savante : le colloque text-e

Troisième et dernière opération réalisée dans le cadre du programme de recherche, le colloque virtuel *text-e* était porté par trois partenaires venus d'horizons différents : l'équipe de chercheurs de l'association Euro-Édu, le service études et recherche de la Bpi, et la société GiantChair Inc., spécialiste du texte numérique. L'expérience consistait à organiser un colloque international entièrement virtuel, sur un site construit à cet effet, où étaient publiées les conférences et hébergée la discussion. L'ambition affichée des organisateurs était d'unir dans une réflexion commune des chercheurs et des praticiens particulièrement concernés par les mutations de l'écrit (éditeurs, bibliothécaires, responsables multimédia, journalistes…), et d'utiliser pleinement les nouvelles technologies, objet du débat, comme support de cette recherche - action collective.

Dix conférenciers se sont ainsi succédé sur le site www.text-e.org, entre le 15 octobre 2001 et le 15 mars 2002, pour publier chacun un texte de réflexion sous forme de livre numérique[6]. Ces « conférences » furent suivies de débats en ligne, ouverts au grand public.

À la suite de cette expérience, le service études et recherche a lancé une enquête sur l'audience du colloque[7], qui a fait s'évanouir quelques-uns des rêves utopistes caressés par les organisateurs. En créant *text-e*, ceux-ci espéraient offrir à tout un chacun une occasion unique de converser directement en ligne avec des penseurs de renommée mondiale, qu'ils se nomment Roger Chartier ou Umberto Eco. La mixité sociale, induite par la diversité professionnelle des conférenciers et l'ouverture au grand public, était un enjeu fort de l'opération. Cependant, dans les faits, les résultats de l'étude montrent que le mélange de cultures n'a guère opéré et que les universitaires ont monopolisé la discussion.

Au-delà du constat évident que les universitaires, plus que les autres, ont la capacité de construire une argumentation et de dominer un arsenal théorique, ce qui a probablement contribué à l'auto-exclusion des autres professionnels invités, il convient de s'interroger à partir des quelques clefs fournies par l'enquête. L'analyse des entretiens montre, en effet, qu'un certain nombre de participants ont perçu *text-e*, de manière positive ou négative, comme un championnat intellectuel de haut niveau. Ces témoignages ouvrent un hiatus entre la métaphore du tout communicationnel et ce qui s'est joué lors des échanges réels : une véritable joute s'est alors engagée entre les participants dont les armes étaient des textes conçus pour être efficaces (« bétonnés », pour utiliser le vocabulaire *in situ*). Le colloque virtuel offrait, en effet, l'occasion grisante – et angoissante – de se mesurer avec des penseurs de renommée mondiale, mais aussi de s'imposer dans sa spécialité, de marquer son territoire intellectuel, et d'évaluer celui des autres.

Or, cette joute ne se déroulait pas sous forme orale et dans une sphère restreinte – comme c'est le cas dans un colloque traditionnel – mais par écrit et devant une audience virtuellement infinie, celle d'Internet. Ce changement majeur des règles du jeu a eu diverses conséquences. Certains participants ont hésité à envoyer des textes faute d'information sur l'audience du colloque et sur les arènes dans lesquelles leurs écrits seraient jugés. Par ailleurs des contraintes de format se sont progressivement mises en place. L'enquête montre que les textes qui ont été lus et appréciés étaient dotés de certaines caractéristiques : par exemple la densité et la concision – les textes complexes et longs étant disqualifiés. On peut donc faire l'hypothèse que de nouvelles contraintes formelles spécifiques conditionnent l'élaboration de textes dans ce type de débats, textes qui doivent être à la fois solides, consistants sur un plan théorique, mais aussi courts et percutants – la question de la lecture sur écran étant probablement un élément important.

Le programme de recherche 2000 a permis de mesurer la diversité des modes d'appropriation des outils numériques en fonction de logiques propres aux différents univers sociaux. Une nouvelle proposition de recherche lancée en 2002, *Numérisation et lien social : l'exemple des revues littéraires électroniques*, poursuit la réflexion dans ce sens. Virtuel et lien social, loin de s'opposer ne se conjuguent-ils pas, en débouchant parfois sur des modes de collaborations et des formes littéraires inédites ? Deux équipes ont répondu à cette consultation et participent à la réflexion : le COSTECH de l'université de Compiègne, et l'équipe de recherche en anthropologie et en sociologie de l'expertise de l'université de Metz en partenariat avec l'université de Crète. Les résultats seront publiés courant 2005.

Le service études et recherche de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou

Petite cellule de sociologie rattachée à la Bibliothèque publique d'information, le service études et recherche (SER) revendique une double mission d'évaluation et de recherche. Le SER réalise ou pilote des études sociologiques sur le livre, la lecture et les pratiques culturelles. Depuis quelques années, il s'intéresse également à l'impact des nouvelles technologies sur les rapports à l'écrit. La Bpi n'est pas son seul terrain d'investigation. À la demande de la direction du livre et de la lecture (ministère de la culture), le SER lance et assure le suivi scientifique d'études, il intervient à l'extérieur en tant qu'expert, il mène ses propres recherches en interne sur des sujets qui intéressent à la fois la Bpi et les bibliothèques publiques.

Les résultats de ces diverses activités de recherche sont publiés dans la collection « Études et recherche » aux éditions de la Bibliothèque publique d'information.

http://editionsdelabibliotheque.bpi.fr

Dans le champ des nouvelles technologies, en raison des évolutions constantes, les recherches ont été plus développées du côté des techniques que des publics. Cependant, dès 1986, les musées scientifiques et techniques, en particulier la Cité des sciences et de l'industrie, menaient des évaluations sur le contenu des bornes interactives. À partir de 1993, la direction des musées de France (DMF) créait un comité d'experts pour aider les musées à la conception des bornes interactives dans les musées d'art et les musées d'histoire et la Réunion des musées nationaux (RMN) lançait les premiers cédéroms culturels.

Musée des Antiquités nationales : http://www.musee-antiquitesnationales.fr

Musée national de la Porcelaine - Adrien Dubouché, Limoges : http://www.musee-adriendubouche.fr

Les conceptions et réalisations faisaient l'objet d'évaluations afin de proposer une offre mieux adaptée aux publics. Le but principal était de saisir le mode d'appropriation du contenu et la participation de l'utilisateur sur ces nouveaux supports.
Ces enquêtes, menées à la demande de la DMF et de la RMN, sur les premiers cédéroms culturels[1] et ensuite sur les sites web de musées[2], ont montré que l'appropriation des innovations techniques par le public est lente et pas toujours en adéquation avec l'offre proposée.
En 2002, dans le cadre d'une convention de recherche entre la DMF et Nadège Dutardre, sociologue, a été lancée l'enquête « Publics des musées en ligne et publics des musées réels : quels liens »[3], avec des hypothèses et des méthodes nouvelles tenant compte de l'évolution des technologies et de l'offre sur Internet. Les objectifs de cette étude étaient de :
– parvenir à une meilleure connaissance des publics des sites web de musées,
– analyser l'offre de sites visités et les pratiques des internautes,
– approfondir la question de la substitution de l'art réel par l'art virtuel,
– identifier les éventuelles retombées des cybervisites sur les musées réels.
La méthode utilisée a été plus qualitative que quantitative, l'enquête visant moins à quantifier des pratiques qu'à saisir des comportements et des usages. Une sélection a été réalisée par profils d'utilisateurs auprès de 50 internautes, contactés *via* des forums, des listes de discussion, des sites spécialisés et le réseau privé de connaissances pour assurer la diversité nécessaire des profils enquêtés. Le questionnaire a été construit autour de trois points : les profils sociodémographiques ; les pratiques des utilisateurs : fréquentation et usages ; les représentations : leur opinion sur les sites.
Parmi les résultats, sont présentés ici : la répartition des consultations de sites, le thème de la consultation, le but de la consultation, l'opinion sur les sites visités, l'impact de la cybervisite sur le musée.

Répartition des consultations de sites
Deux groupes se distinguent :
– la consultation sans liaison immédiate avec une visite du musée : visite découverte (visite virtuelle, présentation des collections, expositions passées, présentes, futures) ; activités marchandes (objets, publications) ; bases de données (iconographie, base documentaire) ;
– la consultation en liaison avec une visite potentielle du musée : informations visiteurs (renseignements pratiques) ; services (boutiques, restaurants) ; activités culturelles et pédagogiques (conférences, débats, ateliers) ; achat/réservation de billet.

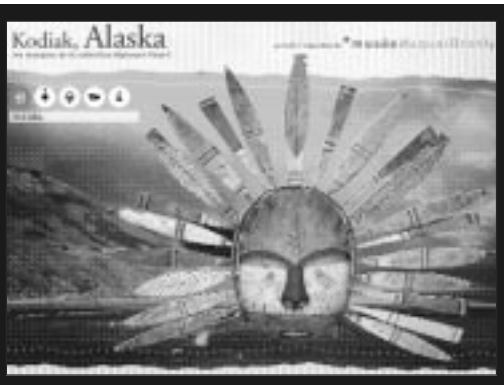
Thème de la visite : l'usage de l'information
Dans leur grande majorité, les internautes surfent sur les sites à la recherche d'une ou plusieurs expositions passées, présentes et futures ou effectuent une visite virtuelle des collections. Chez les visiteurs types du « musée virtuel » dominent la curiosité, le besoin de découverte, de culture.

But de la consultation du site
Deux grands motifs sont identifiés : satisfaire un besoin de culture et de découverte et préparer une visite du musée (dans un cadre personnel, scolaire ou professionnel).

Opinions sur les sites visités
– *Les critiques formulées :* les internautes mentionnent le manque de clarté des rubriques, des classifications, qui font de ces sites des vitrines ou des promotions culturelles et non des outils d'approfondissement et de connaissance. Les commentaires sont jugés assez sommaires et descriptifs, avec une absence de parcours didactique, une visite virtuelle superficielle et des images de qualité médiocre. La technologie des sites de musées paraît en retard, avec des lenteurs d'accès et une ergonomie désuète. L'absence fréquente de traductions en langues étrangères est aussi notée.
– *Les avantages reconnus :* l'élargissement de la diffusion à des centaines de musées du monde entier, le développement de la créativité avec de nouvelles formes d'art, les contacts établis à travers les forums, les sites de diffusion, constituent des avantages certains. Ouverts à tous, les sites de musées offrent des informations réactualisées, des possibilités nouvelles pour les professionnels et les enseignants et un encouragement à la création. Ils accroissent le rayonnement du musée, offrent une souplesse et du temps pour « visiter » et regarder. D'utilisation simple et nécessitant peu d'apprentissage, ils symbolisent l'ouverture et l'accès à la connaissance et à la culture, sont des outils fédérateurs abolissant les distances, les statuts, les coûts.

L'impact de la cybervisite sur le musée réel

Si l'enquête pose la question des liens entre musées réels et musées virtuels, il est difficile de démontrer l'influence de la cybervisite sur le musée réel. Un peu plus de la moitié des internautes interrogés connaissait le musée réel avant d'aller sur le site web. Les



Écran d'accueil du mini-site de l'exposition « Kodiak, Alaska, Les masques de la collection d'Alphonse Pinart », musée du quai Branly : http://www.quaibranly.fr

motifs de visite d'un site de musée sont pluriels, sans lien nécessaire avec une visite du musée réel. Parmi les motifs n'ayant pas conduit à la visite du musée réel, les internautes citent la distance, le hasard du butinage. Les raisons qui les conduisent à visiter le musée réel peuvent être guidées par les informations découvertes sur le site : nouvelles expositions, musées méconnus d'une région, informations pratiques facilitant la visite et bien sûr désir de contact physique avec l'œuvre.

En conclusion, deux remarques paraissent essentielles à l'issue de cette enquête. La première est que les internautes sont plus nombreux à fréquenter les musées d'art moderne ou d'art contemporain (34 %) et un peu moins nombreux à fréquenter les musées d'histoire et de préhistoire (13 %), ce qui révèle une différence sensible avec les visiteurs habituels des musées, si l'on se réfère à l'enquête *Les pratiques culturelles des Français* [4].

La deuxième est que dans leur grande majorité, les internautes expriment leur désir de rencontre physique avec l'œuvre, leur besoin d'émotion et de sociabilité. *« Une image virtuelle ne peut remplacer une œuvre physique ou une scénographie d'exposition. L'émotion est bien plus grande lorsqu'on est face aux œuvres originales. »* Le contenu des sites leur apparaît plus complémentaire que concurrent des lieux réels d'exposition et des musées. Ils allient dans une même démarche consultation de sites web et visite de sites réels dans une perspective d'élargissement de la connaissance.

Les expositions virtuelles sur le web sont de plus en plus conçues comme des aides documentaires intégrant la visite des expositions, dans une logique de médiation culturelle. De l'étude [1] que nous avons menée, il ressort que certains sites web patrimoniaux proposant des expositions virtuelles sont de plus en plus utilisés en milieu éducatif selon une logique pédagogique, participant ainsi à la médiation des savoirs.

Avec l'arrivée des TIC dans les milieux culturels, un nouveau concept est apparu : « le musée virtuel ». Selon l'ICOM (Conseil international des musées), on peut définir trois types de « musée virtuel » :

– Le « musée simulé » réunit des œuvres de différentes sources sur un réseau (Internet,…) ou un disque (cédérom,…) permettant de réaliser des « expositions virtuelles » [2].

– Le « musée virtuel » qui existe uniquement sur un support en ligne ou sur un disque. Les collections de ce musée intègrent exclusivement des œuvres créées et restituées par ordinateur [3].

– Enfin, le « musée interactif » désigne l'immersion, au sein même du musée, de technologies comme les bornes interactives intégrées dans le parcours de l'exposition.

Notre étude a porté essentiellement sur les « musées simulés » proposant des expositions virtuelles sur le web. En étudiant certains de ces sites web patrimoniaux proposant des « expositions virtuelles » nous nous sommes rendus compte que ces deniers dépassent, de plus en plus, la simple logique de visite d'exposition.

Expositions virtuelles et médiation culturelle

Deux sites ont été plus particulièrement analysés :

– *La Vienne antique* [4] (ministère de la culture et de la communication) qui propose à l'internaute de découvrir la ville de Vienne (Isère) à partir de quatre entrées : *Visite virtuelle, Musée imaginaire, Archéologie dans la ville* et *Guide pratique* ;

– le site web d'Agropolis-Muséum [5] (Montpellier), retenu pour ces trois expositions en ligne : *La fresque historique de l'alimentation et de l'agriculture*, *Agriculteurs et agricultures du monde, Le banquet de l'humanité.*

Les programmes d'activité de ces sites sont élaborés selon deux logiques principales. La première est une logique de visite d'exposition. Pour *La Vienne antique*, les fonctionnalités proposées par l'entrée *Visite virtuelle*, comme l'entrée par la maquette, invitent l'internaute à se déplacer, à composer avec différents indices (texte, image…) comme dans une exposition. Les entrées *Musée imaginaire* et *Guide pratique* incitent à se rendre à Vienne pour visiter les différents vestiges et musées. Peu d'informations sont proposées sur les objets présentés dans le *Musée imaginaire* pour, selon les termes des archéologues-concepteurs, *« susciter la curiosité des internautes et les inciter à venir à Vienne »* ; le *Guide pratique* offre des informations utiles pour faciliter cette visite. Il en est de même pour les expositions en ligne du site web d'Agropolis Museum. Elles ont pour principe de mont-

rer, dans l'intégralité, ce que l'on peut observer dans les expositions permanentes respectives, *La fresque alimentaire dans le monde*, *Agriculteurs et agricultures dans le monde* et *Paysages agraires*, présentées dans l'espace d'orientation d'Agropolis-Muséum. Elles sont accessibles par la rubrique *Expositions* du site web.
Cependant, si l'on observe l'organisation même des rubriques de ces sites, on y décèle aussi une logique documentaire. Dans *La Vienne antique*, chaque entrée est conçue pour rendre accessibles des données scientifiques. Il s'agit aussi, pour les concepteurs, de classer, d'organiser, d'identifier des données. Le site propose également un renvoi à la collection *Grands sites archéologiques*, au sein des *Expositions virtuelles* du site web du ministère de la culture. Son emplacement dans les *Expositions virtuelles*, certes, relève d'une logique de visite d'exposition. Toutefois, la collection *Grands sites archéologiques* est élaborée, selon les concepteurs, suivant une logique éditoriale, les sites de cette collection étant d'ailleurs nommés « publications électroniques » dans les textes de présentation. Une logique documentaire sous-tend son élaboration.

http://museum.agropolis.fr

http://www.culture.fr/culture/arcnat/fr

http://www.culture.fr/culture/arcnat/vienne/fr

Que la logique induite est plutôt pédagogique. Ces productions intègrent les liens vers les sites au sein de programmes pédagogiques spécifiques : préparer un cours, sensibiliser d'autres enseignants aux ressources documentaires à utiliser sur le web, proposer un exercice à un collègue pour qu'il l'effectue avec ses étudiants en cours, suivre à distance un cours.

Les sites web patrimoniaux se trouvent donc inscrits dans les cadres d'une communication pédagogique, définie généralement par une relation de dissymétrie entre les acteurs de cette communication à dominante formative, certifiante, plutôt qu'informative et ponctuelle. Mais ici, cette logique pédagogique n'induit pas directement une relation de dissymétrie entre les acteurs car les activités proposées à partir de ces sites web patrimoniaux ne sont pas toujours gratifiantes, les enseignants pouvant être à la fois en situation d'enseignants et d'apprenants.

Cette logique documentaire s'observe aussi pour les trois expositions en ligne d'Agropolis Muséum. Chacune d'elles propose une organisation encyclopédique de l'information. Les fonctionnalités offrent différents modes d'accès à l'information (hyperliens sur le texte ou l'image), zoom sur les images, lien vers une rubrique *Mots-clés* constituant des passerelles pour un accès plus facile à des informations scientifiques. Il s'agit ici, plus qu'une aide à la visite des expositions dans le musée, de mettre à disposition et de faciliter l'accès à des données relatives à des sujets scientifiques sur l'agroalimentaire, pour un public scolaire.

Ainsi, si les expositions virtuelles sont conçues comme des projets de médiation culturelle, régis par une logique de programmation pour fidéliser, faire venir un public plus nombreux au sein d'institutions comme les musées, elles sont aussi conçues pour toucher un public en milieu éducatif. Cependant, lorsque l'on observe l'usage de ces sites en milieu éducatif, on constate que les usages prévus par les concepteurs ne sont pas les usages effectifs.

L'usage des sites web patrimoniaux en milieu éducatif et la médiation des savoirs

L'enquête sur les usages par des enseignants des sites web décrits ci-dessus, réalisée à l'aide d'une analyse des fichiers logs [6] des questionnaires en ligne et d'entretiens semi-directifs, a montré que ces internautes n'utilisent pas uniquement ces sites selon les deux logiques proposées par les concepteurs. En observant les productions électroniques (pages web personnelles, pages sur des sites institutionnels, pages d'éditions électroniques) de certains enseignants (professeurs d'histoire-géographie, de français, de lettres modernes), on relève

Ainsi, bien qu'ils soient conçus selon une logique de visite d'exposition ou documentaire, les sites web patrimoniaux intègrent la logique du milieu dans lequel ils s'inscrivent. En milieu éducatif, la logique culturelle modifie la logique pédagogique, cette dernière évoluant vers une conception différente, chez les enseignants, de la construction des savoirs, basée sur des modes et des lieux d'apprentissage plus variés. Force est de constater que de plus en plus de sites web patrimoniaux suivent cette progression, en proposant des programmes d'activités spécifiquement destinés aux enseignants [7].

Il faut renoncer à l'idée que l'on pourrait dérouler un récit des usages considérés comme des faits indépendants des intérêts de connaissance qui ont orienté les études et recherches. Cette illusion a pu inspirer le besoin récurrent de synthétiser et de normaliser la production d'études inlassablement dénoncées comme étant trop contextuelles. Or, la montée en généralité des résultats des études d'usages est venue autrement : elle naît d'une connaissance la plus précise possible des contextes dans lesquels le besoin de connaissance sur les usages a été formulé, les commandes organisées, les études menées, l'ensemble de ces éléments participant au phénomène de l'usage.

En effet, les usages ne sont pas limités au répertoire des comportements « d'utilisateurs finaux » (les visiteurs, les consommateurs) catégorie elle-même problématique tant les études ont montré d'autres phénomènes que la simple consultation de produits multimédias (scénario, cédéroms, sites). Toutes sortes d'acteurs sociaux y compris les musées, services, sociétés, ont été usagers non seulement de technologies, mais aussi de dispositifs institutionnels organisant le rapport aux technologies numériques (financements, programmes, etc.).

Cependant, il existe bien un ensemble de résultats stables sur les comportements individuels face aux dispositifs multimédias. Ils mettent en cause l'idée d'une concurrence ou d'une substitution, chez le public, entre la fréquentation des institutions culturelles et les usages de dispositifs médiatiques, mais n'annulent pas les préoccupations sous-jacentes à cette crainte de la substitution ou de la concurrence. Celle-ci est en fait vécue plus directement, au sein même des musées, dans ce qu'on appellera « la sphère de la conception » mais qui relève également de l'usage. Il existe en effet d'autres niveaux de résultats sur l'usage considérés non pas comme un cumul de comportements individuels, mais comme l'ensemble des rapports aux technologies multimédias qui s'expriment en milieu muséal.

Nous en citerons deux. En premier lieu, la manière dont les musées usent des technologies multimédia, en fonction de la manière dont ils hiérarchisent leurs différentes missions historiques, et dont ils entrent en relation avec l'industrie et le marché. En second lieu, le positionnement des publics, non pas en fonction des possibilités de dispositifs techniques, mais en fonction des institutions et des instances avec lesquelles ils se sentent engagés lorsqu'ils utilisent ces dispositifs : musée, éditeur marchand, médias, etc.

La guerre des pratiques n'aura pas lieu…

On dispose donc de résultats robustes, sans cesse confirmés au fil des études, des dispositifs techniques, des contextes. Ils concernent le lien entre la pratique muséale et le rapport à la technique, et constituent une réponse invariablement rassurante aux craintes de voir le public délaisser le musée pour des supports numériques.

Rappelons que l'intérêt pour les usages des technologies de la communication en milieu culturel a été, très tôt, lié à une inquiétude : les médias ont été associés à la montée de pratiques de consommation de masse qui menaçaient les valeurs liées aux modèles de la pratique culturelle [1].

Les études de pratiques ont montré que les dispositifs interactifs muséographiques ne concurrençaient pas, à l'échelle de la visite, les autres éléments d'exposition et en particulier les œuvres présentées. Les études ont ensuite montré que les cédéroms de musées ne concurrençaient pas, à l'échelle des pratiques muséales, la fréquentation des espaces muséographiques. Elles semblent à présent montrer que les sites web n'altèrent pas, à l'échelle des relations entre public et institutions, les représentations de la spécificité muséale.

Cependant le fait que les nouvelles technologies de communication ne suscitent pas le type de mise en concurrence tant redoutée au niveau des pratiques des publics ne signifie pas que les inquiétudes qui ont accompagné le développement des technologies numériques au musée soient sans fondement. En particulier, il n'est pas impossible que l'espace de la concurrence ouvert par les technologies numériques soit réel, mais qu'il se situe ailleurs que dans l'espace des pratiques des publics : dans celui des pratiques professionnelles, avec la mise en jeu de rapports de légitimité entre de nombreux acteurs qui importent au musée, au moment de leur implication dans des projets multimédias, des valeurs et des références issues des secteurs techniques, médiatiques, universitaires, politiques. Or, on constate chez les publics une sensibilité forte à ce type d'arrière-plan, puisque l'activité de visite incorpore l'effort de reconnaissance du cadre de communication. Dès 1993, dans l'exposition « Le fil d'argent » à la Cité des sciences et de l'industrie, certains visiteurs interrogés à propos d'un jeu interactif l'avaient spontanément identifié comme ayant sans doute été conçu par un *sponsor*, tout en s'efforçant de préserver l'intégrité du lien à l'institution en isolant ce jeu dans l'expérience de visite.

On peut évoquer un résultat plus général : les visiteurs sont attirés par les dispositifs de médiation parce qu'ils y voient une occasion de comprendre ce que l'institution attend des visiteurs, comment voir les œuvres par exemple. Ce résultat est également net dans les études des usages des audioguides [2].

Autrement dit, les visiteurs cherchent dans les dispositifs de médiation des moyens de se rapprocher d'un idéal de la relation entre l'institution et ses publics, et ils font confiance aux musées pour assumer cet idéal de manière la plus compétente possible. On est donc à l'opposé d'une vision de sens commun selon laquelle les dispositifs de médiation seraient des moyens pour les visiteurs de négocier leurs pratiques culturelles sur le modèle d'un rapport de consommation. Paradoxalement, on peut trouver au sein des musées une négociation des rôles et des rapports de légitimité, dans le cadre de rapports de collaboration ou de contrainte pour la conception ou la diffusion de dispositifs multimédias, ce qu'on retrouve à un tout autre niveau dans les études d'usage.

Les questions sur l'usage du multimédia : l'existence de logiques muséales différenciées

Rappelons la différence entre la manière dont les technologies de la communication et les médias ont été accueillis dans le champ éducatif comme des moyens de réactiver l'utopie d'une démocratisation de l'accès au savoir, et dans le champ culturel, comme un relatif danger pour la construction d'un rapport direct aux œuvres. Cette différence est centrale dans le mode de recours au TIC dans les musées des sciences et techniques et dans les musées d'art, ce qui se répercute dans le type d'études d'usage menées dans chacun de ces milieux.

On peut faire remonter l'analyse des usages des dispositifs multimédias liés au musée aux études des bornes interactives typiques de la muséographie didactique des expositions scientifiques et techniques dans les années 80. Avec l'ouverture de la Cité des sciences et de l'industrie, puis la rénovation des principaux musées de sciences, des études ont été menées pour répondre à des questions concernant l'efficacité pédagogique et l'insertion muséographique de ces nouveaux « expôts », et ont porté sur plusieurs dimensions de l'usage : l'interprétation de l'activité, les pratiques de sociabilité, le lien à l'expérience de visite prise globalement [3].

Dans la décennie 90, l'apparition des cédéroms a suscité d'autres types d'études : la production multimédia s'est développée non dans

les musées scientifiques et techniques en lien avec des enjeux muséographiques et pédagogiques, mais dans les musées d'art, et plus largement dans les musées conservant un patrimoine que l'édition multimédia permettait de rendre accessible et de valoriser. Les études menées ont été sous-tendues par des questions sur la diffusion, par l'émergence et la structuration d'un marché de l'édition culturelle multimédia. Les études ont également poursuivi l'exploration des liens entre consultation des cédéroms culturels et pratique muséale. L'importance du contexte d'usage a été clairement établie, et plus particulièrement la différence considérable, jusque dans le détail précis de l'interprétation pas à pas des scénarios, entre une pratique fondée sur un contrat de communication avec l'institution muséale, et une pratique fondée sur l'achat d'un produit éditorial lié aux musées[4].

Avec le développement des réseaux électroniques, les études se sont complexifées du fait de la disjonction entre les comportements observables ou mesurables, et les investissements multiples dans le rapport aux réseaux. Par exemple, la mesure de la fréquentation de pages web ne donne pratiquement aucune information pertinente sur l'usage proprement dit.

On peut entrer dans l'usage par la consultation de sites de musées dans des contextes accessibles à l'observation, et dans lesquels les sites sont eux-mêmes constitués en « objets » documentaires et pédagogiques (en milieu scolaire par exemple). Mais on peut entrer par les métamorphoses des objets médiatiques circulant sur le web, dont l'usage ne se limite évidemment pas à la consultation[5]. Dès les premières études portant sur les cédéroms, l'usage était apparu dans bien des cas comme une réécriture et une « réédition » de contenus multimédias.

Autre phénomène : dans un certain nombre d'expérimentations, les usages considérés sont moins ceux des individus constituant habituellement un « public » au sens de pôle de réception, que ceux des concepteurs de propositions culturelles mobilisant les réseaux.

Ainsi, à la Cité des sciences et de l'industrie, une série d'expérimentations porte sur l'exploration de modes de relations entre le public et l'institution, en se basant sur la connaissance antérieure des pratiques des visiteurs, en particulier la connaissance de la dimension communicationnelle de ces pratiques. Le dispositif « Visite + », qui permettait aux visiteurs de l'exposition « Le Cerveau intime » de récupérer à leur domicile une mémoire de leur visite d'exposition, a donné lieu à des enquêtes sur le site de l'exposition qui ont confirmé une fois de plus le fait que ce type de proposition est interprété, voire jugé, sur la base d'une confiance dans l'institution. Signalons que le fait d'avoir à « badger » dans l'exposition (pour pouvoir ensuite récupérer des informations chez soi) a pu être commenté sur le mode suivant : « on sait qu'on donne peut-être des informations sur soi, mais ici, il ne va pas y avoir d'utilisation commerciale de ça ». Paradoxalement, ce type de résultat intervient dans un contexte où l'institution délègue, de façon croissante, la responsabilité de penser les relations au public à des acteurs techniques et commerciaux supposés plus compétents. Dans ce contexte, c'est évidemment moins l'usage en terme d'appropriations individualisées, que l'interprétation que fait le visiteur de ce que le dispositif révèle de la relation entre l'institution et le public, qui est décisif sur le long terme. Or, les études elles-mêmes peuvent être entièrement déléguées à des acteurs qui ont d'autres enjeux que celui des relations entre les musées et leur public, et qui parfois ont des compétences médiatiques et institutionnelles inférieures à celles des visiteurs[6].

Parallèlement à l'usage des réseaux par les musées et institutions culturelles, s'est développée la muséographie immersive[7]. Ce développement séparé des usages des technologies multimédias pour les dispositifs de médiation d'une part et pour la muséographie immersive d'autre part, confirme la tendance révélée au moment où les réflexions sur le multimédia et sur l'interactivité muséographique avaient suivi des voies séparées.

Les TIC, loin de brouiller les frontières entre les différentes fonctions du musée, ont parfois radicalisé des logiques muséales différentes : gestion et valorisation du patrimoine, médiation, création muséographique. Cette radicalisation s'accompagne d'ailleurs souvent de collaborations, voire de délégations de compétences à des acteurs très différents : secteur éditorial et informationnel dans le cas des logiques de gestion de patrimoine, secteurs du tourisme et du loisir culturel dans le cas des logiques de médiation, secteur artistique dans le cas des logiques de création muséographique.

Ces collaborations se prolongent dans le type de questions et donc, dans le type d'études d'usages qu'elles inspirent : si les musées ont initié la collaboration avec des équipes de recherche pour réaliser des études dans les années 80, l'initiative revient aujourd'hui largement à des consortiums entre organismes de recherche et sociétés développant des innovations techniques dans le champ culturel. La manière de poser les questions de l'usage est alors nécessairement liée à cette configuration[8]. Dans ce contexte, il nous paraît fondamental que les acteurs des projets multimédias en milieux culturels ne sous-estiment pas les attentes et la sensibilité des publics dans l'attention portée au sens des dispositifs de médiation référés aux missions des institutions qui les proposent, et ne soient pas en deçà des usagers dans l'appréciation de ces dimensions de l'usage : la réflexion sur l'usage participe de la construction permanente d'une culture partagée entre les publics et les professionnels des institutions culturelles.

Jusqu'à présent, les pratiques artistiques vivent dans une perspective de développements liés aux technologies numériques – en déployant des questions et des problématiques conséquentes de leurs traitements et de leur fabrication –, et liés à leurs inscriptions dans un territoire de visibilité et de reconnaissance. Ces propositions se définissent dans la spécificité d'un projet artistique en s'attachant principalement à leurs seules autorités statutaires et constitutives : en tant qu'œuvre d'art d'une part, et en tant que « d'art numérique » ou « d'art contemporain » d'autre part.

Le propos ici est de problématiser à nouveau ces enjeux par le dépassement, voire l'augmentation, des notions impliquées, en circonscrivant celles-ci dans un réseau « d'opérabilités » plutôt que dans un espace déjà désigné et supposé, voire confiné, de l'art numérique ou de l'art contemporain[1]. À titre d'exemples : dépasser les notions de collaboration et de participation par le concept de « coopération »[2], augmenter celles qui sont liées aux interfaces et aux interactivités par une approche des « dispositifs », interroger les conditions de mixité, de transversalité et de perméabilité par celles de « connectivité » et de « compatibilité », éprouver les cadres de monstration face aux mobilités, aux téléchargements et aux pratiques immersives, etc. En parlant d'opérabilités, ce sont les qualités et capacités de circulation et d'organisation portées par ces pratiques « en réseau » qui sont révélées : en effet, comment auraient pu être envisagées avant l'Internet la circulation et la distribution délibérées d'une œuvre sans considérer sa destination, son statut et sa réputation ? En quoi ces dispositifs, collectivisés et non individualisés, en permanence évolutifs et transformables, favorisant la circulation et la mise à disposition, deviennent émulateurs de modalités de productions artistiques et d'organisations en réseau ?

Dans un contexte où dominent essentiellement les industries culturelles et la sphère quasi universelle marchande[3] – rapidement adaptées à la numérisation (qu'elles ont par ailleurs souhaitée et favorisée) et auxquelles répondraient malgré tout les supports de médiations (expositions, labels, événements publics) –, nourrissant des conditionnements impératifs (marketing, consommation, légitimations exclusives, profilages, particularismes, contrôles des flux, segmentations et médiamétries) et stigmatisant toute initiative comme virale et pirate, il s'agirait d'observer les espaces d'émancipation (les lieux singuliers des expériences en réseau), et d'évaluer les conditions de pollénisation, des ontogénèses, des implémentations[4], des libres circulations et d'organisation critique des activités des pratiques en réseau qui tentent de contourner ces enfermements et de recouvrer ainsi une « socialité ».

Notre époque est celle de la technologie, provoquant à la fois une désorientation et une requalification de nos espaces et de nos activités : ce qui semblait aller de soi (œuvre, auteur, identification par la visibilité et la sollicitation, stratégies personnelles promo-

Composer sur son ordinateur

Le département des études et de la prospective du ministère de la culture a piloté en 2002 une étude sur « les pratiques musicales liées à l'informatique », à la demande de la direction de la musique, de la danse, du théâtre et des spectacles, afin de mieux cerner les profils des musiciens amateurs engagés dans cette utilisation de l'informatique, d'observer ces nouveaux usages, d'évaluer la pertinence des politiques publiques en direction des pratiques musicales des amateurs.
L'enquête, confiée à Serge Pouts-Lajus, s'est déroulée de juillet 2001 à janvier 2002, par entretiens ; elle a porté sur un échantillon restreint (mais qualitativement représentatif) de musiciens amateurs, non débutants, dont l'acte de création musicale est déterminé par le recours à l'informatique.
Les principaux résultats de l'enquête esquissent le portrait de ces musiciens : en 2001, ils sont de 600 000 à 1 000 000 d'amateurs ayant des pratiques de création musicale sur ordinateur (proportion sensiblement inférieure à celle des amateurs de création graphique sur ordinateur) ; les deux tiers ont moins de 30 ans ; ils ont suivi des parcours différents – pratique précoce d'un instrument ou absence de formation musicale initiale et apprentissage « sur le tas » – avant de passer de l'interprétation à la composition sur ordinateur ; les formes musicales exprimées sont fortement corrélées à l'âge, au milieu social, aux traditions des genres musicaux dans lesquels elles s'inscrivent ; leur motivation repose plus sur le plaisir, voire le besoin, de jouer et de créer des œuvres originales que sur la diffusion de leurs travaux.
Elle souligne également les outils et moyens de ces pratiques : leur développement correspond à la mise sur le marché de matériels performants ; l'ordinateur est à la fois perçu comme un « instrument de musique » d'accès facile, ouvrant une voie directe à la création personnelle, et comme un équipement de niveau professionnel mis à la portée des amateurs, malgré la difficile appropriation des logiciels ; l'équipement personnel est un impératif pour une majorité de praticiens de musique populaire ; quand l'envie de diffuser n'est pas exclue, elle s'envisage en ligne, sur CD ou sur scène, toujours en dehors du circuit des maisons de production.
Elle situe enfin l'espace de la pratique musicale amateur liée à l'informatique : *« ...en composant leurs propres œuvres, les amateurs participent à la vie des mouvements artistiques où leur place n'est pas fixée à l'avance. »* Ils participent de la création contemporaine où *« l'œuvre est remise en cause en faveur d'une perception fluide de l'activité artistique comme matériau, ambiance, procès »*.

Anna-Michèle Schneider

S. Pouts-Lajus dir., S. Tiévant, J. Joy, J.-C. Sevin, Composer sur son ordinateur : les pratiques musicales liées à l'informatique. Coll. Les travaux du DEP. Paris : ministère de la culture et de la communication, 2002. Enquête disponible sur le site du DEP : http://www.culture.gouv.fr/culture/dep/
Voir aussi la synthèse de l'étude *in : Développement culturel,* n° 138, 2002, également en ligne sur ce site.

tionnelles, etc.) est questionné aujourd'hui de manière pertinente par l'intensification de paradigmes permettant de développer à nouveau (ou enfin) des hypothèses et des projets. La position est remplacée par la situation : s'engager dans la construction de situations collectives d'invention[5] (les dispositifs collectifs en réseau) dépasse les considérations énoncées jusqu'à présent autour des pratiques de l'art et liées au détournement, à l'appropriation, à la perméabilité et à la modélisation. Les ateliers et les studios deviennent des espaces « ftp » (ou de relais « p2p »), des zones de téléchargement et de *streaming*, reliés entre eux et activés par des protocoles collectifs. Les forums rassemblant artistes, développeurs et programmeurs, deviennent des ateliers actifs ; les listes de diffusion, les *chats*, les *blogs* et les *spips*, des espaces de débats et de discussion ; les zones de téléchargement, des studios partagés. Les *home studios* sont étendus et « augmentés », nœuds de connexion et de mémoires, ils ne sont plus confinés et clos, tels des dépôts du génie personnel.

Cette notion récurrente d'opérabilité (à mettre en parallèle avec celle d'implémentation), mise en jeu dans la circulation distribuée, disséminée, sans relais hiérarchique (mobilité des rôles), et dans les modes d'organisation et de mutualisation des dispositifs mis à disposition (et non en exposition), réinterroge les cadres de représentation de l'art, voire en envisage leurs « controverses »[6] dans un champ plus élargi, connectif, social et atopique. L'enjeu serait de voir comment les renversements génériques opérants dans ces pratiques artistiques (de l'œuvre au dispositif, de l'individuel au collectif) ainsi que les conséquences induites par ceux-ci quant à leur identification et leur statut, s'inscrivent dans une volonté d'émancipation et de réappropriation des conditions de production, de diffusion et de distribution. Les solutions et les inventions abordées aujourd'hui par ces pratiques (en art, en musique, etc.) nourrissent le développement de dispositifs dont les singularités sont liées à des aspects polymorphes, mobiles, réticulaires, coopératifs et modulaires en associant ou en répliquant les modalités des moyens électroniques, informatiques et télématiques : rien n'indique a priori la nature de ces dispositifs, de leurs interfaces et de leurs « expériences », à part le fait qu'ils sont téléchargés, implémentés, activés, « pluggés » ou qu'ils impliquent certaines conditions pour être visibles et pour opérer[7] (pourrions-nous définir une organologie des dispositifs ?). D'autre part leur adressage n'est plus systématisé dans une convocation frontale objet / public (exposition, concert, représentation publique) mais problématisé dans d'autres équations : tout est public tout le temps, chacun devenant une antenne – émettrice, réceptrice[8].

© Jérôme Joy

Il ne s'agit pas de réaliser une « œuvre collective » ou un cadre public participatif (à l'image d'une exposition collective ou d'une installation interactive exposée), mais de mettre en place des environnements de type « collecticiel »[9] ou des processus et protocoles de production et de diffusion « commensaux », furtifs[10], immersifs ou mis à disposition, en fonction d'une économie directe et de modalités concertées, consenties et non plus décrétées. En engageant des modes « opératiques »[11], ces pratiques artistiques mettent au jour des conditions inédites de mutualisation et d'échanges, sous la forme de « situations » et d'environnements qualifiés (libres, syndication, auto-amendement, modérations) dont on doit souligner la propension spontanée à associer, à fédérer et à s'auto-organiser à partir d'individualités, sans déterminer de hiérarchie dominante et sélective : ce sont des terrains de jeux.

L'activité artistique n'ayant plus alors comme finalité et fatalité la production d'objets « à médiatiser » par les dispositifs de visibilité et de monstration, garantissant et régissant jusqu'à présent leur existence et leur diffusion, voire leur consommation culturelle, elle tente de s'inscrire dans une socialité plus large par l'invention de dispositifs « connectifs » implémentés, en questionnant ainsi les notions d'espace médiatique / d'espace public / d'espace commun / d'espace privé.

Il s'agirait de voir en quoi un supplément d'autonomie serait acquis et quelles temporalités sont convoquées (organisations temporaires, furtives, évolutives, etc. ; activités documentées, archivées, transmises, etc.), et finalement quelles conditions techniques et « technologiques » sont nécessaires à la construction de tels dispositifs permettant d'induire des implications et des enjeux comparables à ceux du domaine des logiciels libres et des nouvelles solidarités sociales. Une typologie des modes d'opérabilité et des pratiques pourra ainsi se constituer : accrétion, occupations, encryption, encapsulation, immersion, transfert, anonymisation, collectivisation, singularisation, dissémination, autonomisation, *« embeddisation »*, interaction, altération, etc. Ces (éco-)dispositifs semblent autant favoriser l'individuation et la mutualisation, comme principes d'émancipation.

Ces espaces dessinant des communautés mobiles, malléables, temporaires, se faisant et se défaisant, sollicitent la coopération d'un groupe de pairs ou d'interlocuteurs dans un espace limité, à l'image de zones d'activités ne vivant que le temps de la nécessité commune.

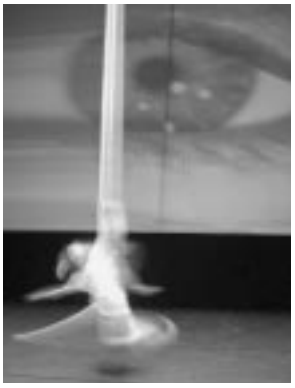
En dresser un inventaire ou une approche historique serait inopportun ici, même si nous pouvons en proposer quelques indices non exhaustifs : collectifs de jeux, d'échanges et de projets sous forme de processus évolutifs (événements, dispositifs ou publications) utilisant des systèmes partagés reliés à distance (par Internet, Numeris) ou des réseaux locaux contrôlés (MIDI, *playgrounds* interactifs improvisés ou programmés), dispositifs de *streaming* (émissions – improvisées ou non – en continu de flux audio, ou vidéo ou de données, de point à point et disponibles à l'écoute en se connectant sur une adresse déterminée), projets de téléchargements et de dépôts évolutifs (repositoires), dispositifs conditionnés par l'actualisation de données et d'éléments externes ou par l'usage et l'occupation, dispositifs réplicables, téléchargeables, etc.[8].

Ces dispositifs sont devenus des espaces de création qui s'affirment, des espaces dans lesquels les singularités des pratiques s'enrichissent sans compétition. Les systèmes s'échangent, peuvent être « pluggés » les uns aux autres, ou l'un à l'autre, circulent à la disposition de chacun afin d'être augmentés, réutilisés, modifiés, activés (*Daemon*[12]), etc. Il s'agit bien aujourd'hui de favoriser la construction de situations collectives d'invention[13] – plutôt pollens que virus... –, hypothèse que nous pourrions formuler ainsi : *« Quand*

les réseaux sont un espace critique et d'émancipation, la coopération devient une nécessité ou est rendue possible » [2]. Finalement, ces notions esquissées rapidement ici autour des dispositifs collectifs en réseau fragilisent presque systématiquement les localisations stabilisées (l'œuvre, l'artiste), et questionnent indubitablement les conditions de présentation de l'art et de ses « manières de faire » [14]. À l'organisation des consommations et des visibilités répondraient salutairement les organisations constructives de l'invention et des circulations.

Le DICREAM

Le DICREAM (dispositif pour la création artistique multimédia) est à la fois un système de coopération et de travail en réseau des huit grandes directions du ministère de la culture, et un fonds spécifique d'aide aux créateurs d'œuvres originales dans l'univers numérique, fonctionnant sur le modèle d'un guichet unique par l'intermédiaire du Centre national de la cinématographie.



© Compagnie Nö / Herz - Cécile Guigny

Les œuvres soutenues par ce dispositif se caractérisent d'abord par une approche artistique pluridisciplinaire, qui peut simultanément faire appel à l'image fixe et animée, au son, au texte, aux arts plastiques, à l'architecture ou au patrimoine, et au spectacle vivant. Elles se définissent aussi par l'utilisation des techniques numériques à tous les stades, de la création à la diffusion. Elles peuvent enfin entretenir un nouveau rapport avec le public, en invitant à l'interactivité ou à l'utilisation diversifiée de supports variés.

Le DICREAM propose trois types d'aides :
– l'aide aux manifestations collectives d'intérêt national, essentiellement destinée à favoriser la production et la diffusion d'œuvres originales ;
– l'aide à la maquette, favorisant l'émergence de projets complexes et novateurs ;
– l'aide à la production, les critères d'éligibilité des projets s'appuyant notamment sur le caractère innovant des démarches artistiques et l'exploration de nouvelles formes d'expression.

Le DICREAM soutient la manifestation « Villette numérique » depuis sa création en 2002. Il sera présent à Villette numérique 2004 à travers un séminaire destiné aux artistes et aux professionnels de la culture numérique en France.

23 septembre 2004,
Cité de la Musique, Paris

Cette rencontre permettra d'offrir, pour la première fois, une visibilité globale sur la création soutenue grâce à la présentation d'une trentaine de projets aidés, réunis dans un DVD. Elle sera aussi l'occasion de dresser un bilan des trois années écoulées et de réunir différents acteurs concernés : institutionnels du ministère et des directions régionales des affaires culturelles, artistes, représentants des lieux de diffusion et de production.

Villette numérique 2004

POWER

21 septembre au 3 octobre, Paris

Villette numérique abordera les mutations des pratiques et des pensées découlant de l'usage du numérique à travers deux expositions :
– *Zone de confluences,* qui témoignera de l'évolution des langages et des formes de la création artistique ;
– *NumériCités,* qui interrogera la place de l'homme dans la construction de la ville contemporaine.

Autour de ces deux axes principaux, le festival présentera également un éventail de propositions, aux frontières de l'art contemporain, du cinéma, de la musique, de la danse, du théâtre, de l'architecture et des jeux vidéo.

Cette édition sera aussi une plate-forme de réflexions et de partages d'idées animée par des acteurs, critiques et penseurs des différents champs traversés par le numérique.

Conférences, débats, forums, le festival proposera chaque jour une rencontre avec le public.

Toutes les informations :
www.villette-numerique.com

8 au 11 septembre 2004, Lyon
Secrétariat du congrès :
Musée gallo-romain de Lyon-Fourvière
17 rue Cleberg, 69005 Lyon
Tél. : 04 72 38 49 37
Fax : 04 72 38 77 42
secretariatEAA@rhone.fr
Toutes les informations :
www.eaa-lyon-2004.org

intégration de la troisième dimension et couplage SIG-simulation
15 septembre 2004, Nantes
Journée thématique organisée par le laboratoire CERMA (Centre de recherche méthodologique d'architecture, école d'architecture de Nantes).
Contacts et inscriptions :
veronique.dom@cerma.archi.fr
Tél. : 02 40 59 43 24
Fax : 02 40 59 11 77
Toutes les informations :
www.cerma.archi.fr/sig/

12 au 17 septembre 2004, Bath, Royaume-Uni
8e conférence européenne sur les bibliothèques électroniques.
Toutes les informations :
www.ecdl2004.org

15 et 16 septembre 2004, La Haye, Pays-Bas
Conférence européenne sur la numérisation : stratégies pour un espace européen des ressources culturelles numérisées.
Toutes les informations :
http://eu2004.digitaliseringerfgoed.nl/cultuurtechnologie/cultuurtechnologie/i000264.html

17 septembre 2004, Lambersat
Organisé par la ville de Lambersat (Nord) en clôture de l'exposition « la Villa urbaine, l'éclectisme aujourd'hui ».
Toutes les informations :
www.lambersart.com/villa/colloque.htm

20 au 24 septembre 2004, Paris
Organisée par le Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF)
Secrétariat :
Conférence ECCART 8 – C2RMF
14 quai François-Mitterrand
75001 Paris
Tél. : 01 40 20 24 78
Fax : 01 47 03 32 46
sylvie.legal@culture.gouv.fr
Toutes les informations :
www.c2rmf.org

23 au 26 septembre 2004, Le Creusot-Montceau
Toutes les informations :
www.cilac.com

30 sept., 1er et 2 oct. 2004, Versailles
Organisé par le Centre de musique baroque de Versailles (CMBV), dans le cadre des célébrations du tricentenaire de la mort du musicien.
Dir. scientifique : Catherine Cessac.
Contact :
Christophe Doînel, CMBV,
chd@cmbv.com
Toutes les informations :
www.cmbv.com/fr/actua/actua.htm

2 au 8 octobre 2004, Séoul, Corée
20e conférence générale du Conseil international des musées.
Toutes les informations :
http://www.icom2004.org/index.asp

7 et 8 octobre 2004, Paris
La direction des Archives de France organise des journées européennes sur les outils informatiques permettant de structurer en XML (Extensible Markup Language), les instruments de recherche décrivant des documents d'archives et les données d'autorité.
Inscription obligatoire
auprès de Maryline Wasikowski
maryline.wasikowski@culture.gouv.fr
Contact :
Claire Sibille
Ministère de la culture/direction des archives de France
Département de l'innovation technologique et de la normalisation
Bureau du traitement des archives et de l'informatisation
56 rue des Francs-Bourgeois
75141 Paris Cedex 03
Tél. : 01 40 27 60 15
www.archivesdefrance.culture.gouv.fr

13 au 22 octobre 2004, Paris
Secrétariat :
Ircam-Centre Pompidou
1 place Igor-Stravinsky, 75004 Paris
Tél. : 01 44 78 49 62
Toutes les informations :
http://resonances.ircam.fr/resonances2004.html

22 octobre 2004 (14h30-18h), Paris
Organisée dans le cadre de Résonances en partenariat avec la mission recherche et technologie du ministère de la culture, la rencontre abordera les problématiques de numérisation, d'indexation, de valorisation et d'accès au patrimoine culturel français et notamment les outils pour la valorisation du patrimoine sonore.
Toutes les informations :
http://resonances2004.ircam.fr/rencontres_scien.html

19 et 20 octobre 2004, Paris
Contact :
Ptolémée
4, cité Paradis
75010 Paris

Tél. : 01 47 70 45 80
e-mail : forum@ptolemee.com
Toutes les informations :
www.forum.ptolemee.com

20 au 23 octobre 2004, Rouen, Pont-Audemer et Caen
Journées d'études et de formations de l'Association générale des conservateurs des collections publiques de France.
Contact :
Musée départemental des antiquités
Geneviève Sennequier
198 rue Beauvoisine
76000 Rouen
Tél. : 02 35 98 55 10
genevieve.sennequier@cg96.fr

2 au 4 novembre 2004, Lille
Organisé par l'Espace Culture de l'université des sciences et technologies de Lille, dans le cadre de Lille 2004 - Capitale européenne de la culture.
Conférences, tables rondes, soirées autour des thèmes suivants :
– l'Europe au risque de ses cultures,
– universalité et particularité,
– culture et barbarie,
– instrumentalisation de la culture,
– transmission et création.
Informations et inscriptions :
Espace Culture - Université des sciences et technologies de Lille - Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 43 69 09
Fax : 03 20 43 69 59
ustl-cult@univ-lille1.fr
www.univ-lille1.fr/culture/archives/colloque/04/culture/apc.html

26 et 27 novembre 2004, Paris
Colloque organisé au musée Guimet par la Société française d'étude de la céramique orientale (SFECO).
Renseignements :
SFECO, Musée Cernuschi
77 av. de Versailles
75016 Paris
Tél. : 01 55 74 61 30
Fax : 01 42 24 91 19
colomban@glvt-cnrs.fr

Appel à communications

Symposium de recherche
Projet urbain : entre globalisation et identités locales
7, 8, 9 avril 2005

En lien avec la globalisation des échanges et l'accélération des transferts technologiques, les modes de production de l'espace tendent à s'uniformiser et à générer des formes urbaines standardisées dans toutes les villes du monde, sur tout ou partie du territoire. Pourtant les identités et les cultures locales contribuent à enrichir de nombreux projets, voire à les déterminer. Cette dialectique interroge les pratiques des décideurs et des concepteurs :
– Comment concevoir des démarches de projet urbain qui soient à la fois ouvertes à des apports culturels multiples et respectueuses des contextes locaux ?
– Quelles formes prennent les projets urbains sur les divers continents et de quels moyens concepteurs et professionnels disposent-ils aujourd'hui pour comprendre et agir face au changement ?
– Quels nouveaux modes d'enseignement du projet urbain s'élaborent afin de répondre aux enjeux de la diversité culturelle ? Comment apprendre à travailler dans un contexte multiculturel ?

Ces trois thèmes sont développés sur le site **www.bordeaux.archi.fr/bmb/**

Public : les professionnels et chercheurs qui, au titre de leur pratique au sein d'administrations, de structures privées ou dans l'enseignement et la recherche, interviennent dans les champs du projet urbain, de l'aménagement, de l'architecture, du paysage. Témoignages engagés ou analyses critiques sont attendus à partir d'expériences situées. Les champs disciplinaires concernés sont larges et ouverts.

Date limite pour soumettre les résumés : 15 octobre 2004

Symposium organisé par l'Ecole d'architecture et de paysage de Bordeaux (France), la Faculté d'architecture de l'université de Kasetsart (Thaïlande) et la Faculté d'architecture, de construction et d'urbanisme de l'université de Melbourne (Australie).

Renseignements : Ecole d'architecture et de paysage de Bordeaux
Domaine de Raba, 33405 Talence Cedex
Tél : 05 57 35 11 55
bmb@bordeaux.archi.fr

2 au 6 novembre 2004, Salies-du-Salat (Ariège)

Cet atelier est organisé par la délégation Midi-Pyrénées du CNRS.
Informations scientifiques, contactez Carole Fritz : carole.fritz@wanadoo.fr
Informations pratiques, contactez Élodie Girard : elodie.girard@dr14.cnrs.fr
CNRS - Délégation Midi-Pyrénées
16 avenue Édouard Belin - BP 4637
31055 Toulouse Cedex 4
Tél. : 05 61 33 60 10/60 68/60 86
Fax : 05 62 17 29 01
http://www.dr14.cnrs.fr

30 novembre au 4 décembre 2004, Chamonix
XXVI[es] journées internationales sur la communication, l'éducation et la culture scientifiques, techniques et industrielles, organisées par l'UMR « Sciences Techniques Éducation Formation » (STEF).
Secrétariat :
D. Raichvarg, STEF
Bât. Cournot, ENS Cachan
61, av. du Président-Wilson
94235 Cachan Cedex
Tél. : 06 07 63 33 01
Fax : 01 47 40 24 59
daniel.raichvarg@u-bourgogne.fr
Toutes les informations :
www.stef.ens-cachan.fr/manifs/jies/jies.htm

24 au 28 nov. 2004, Chalon-sur-Saône
Contact :
Mission Nicéphore cité
Tél. : 03 85 42 06 55
contact@nicephorecite.com
Toutes les informations :
www.nicephoredays.com

3 et 4 décembre 2004, Roubaix
Organisé par l'Association des archivistes français (groupe régional Nord-Pas-de-Calais-Picardie) et le Centre de recherches sur l'histoire de l'Europe du Nord-Ouest (université Lille 3).
Renseignements :
CRHEN-O, univ. Lille 3, BP 149
59653 Villeneuve-d'Ascq cedex
Tél. : 03 20 41 62 87
Fax : 03 20 41 69 77
aubry@univ-lille3.fr
www.archivistes.org/regions/nord.php

Archéologie

Pierre-Yves Laffont
Documents d'archéologie en Rhône-Alpes et en Auvergne, n° 25
Lyon : Association lyonnaise pour la promotion de l'archéologie en Rhône-Alpes, 2004. 286 p., 30 €
175 sites fortifiés sont étudiés dans cet ouvrage issu d'une thèse de doctorat d'histoire (univ. Lyon 2, 1998). Présentation et morceaux choisis sur : http://alpara.free.fr

Supplément 35 à la *Revue archéologique de Narbonnaise*
Montpellier, 2004. 50 €
Diffusion :
Service publications, univ. Paul-Valéry
Route de Mende
34199 Montpellier cedex
publications@univ-montp3.fr
Publié en hommage à Guy Barruol, l'ouvrage rassemble de nombreuses contributions autour de 4 grands thèmes : voies et communications, peuplements et territoires, productions et échanges, pouvoirs et sociétés.

Architecture

O. Chadoin et T. Evette dir.
Cahiers Ramau, n° 3
Paris : éd. de la Villette, 2004.
168 p., 11 €
Sommaire et résumés des contributions sur le site de Ramau (réseau activités et métiers de l'architecture et de l'urbanisme) : www.ramau.archi.fr

Franck Fries
Paris : ministère de la culture et de la communication, 2003. 92 p.
Bibliographie des ouvrages scientifiques publiés par les écoles d'architecture.
Brochure produite par la direction de l'architecture et du patrimoine (bureau de la recherche architecturale et urbaine).
Disponible sur demande :
anne.laporte@culture.gouv.fr

Paris : ministère de la culture et de la communication, 2003. 191 p.
4e édition, éditée par le bureau de la recherche architecturale et urbaine, diffusée sur demande aux acteurs et partenaires scientifiques et institutionnels de la recherche architecturale, et dans les centres de documentation spécialisés.
Contact : anne.laporte@culture.gouv.fr

Archives

S. d'Huart, C. de Tourtier-Bonazzi, C. Sibille et al.
Paris : Centre historique des archives nationales, 2004. 1377 p., 75 €
Cet instrument de recherche recense les archives personnelles ou familiales (série AP) ainsi que les documents isolés et papiers d'érudits (série AB XIX) conservés aux Archives nationales.

Marie-Adélaïde Nielen
Paris : Centre historique des archives nationales, 2004. 180 p., 30 €
Les documents de cette sous-série permettent de suivre l'histoire des domaines possédés par les Conti dans toute la France.

Joël Poivre
Paris : direction des archives de France, 2004. 40 p. 7 €
Diffusion :
La Documentation française
Complément de l'ouvrage paru en 2002 : *Les archives électroniques, manuel pratique,* cette plaquette concerne les documents produits par traitements de texte, tableurs, systèmes de gestion électronique de documents (GDE) et messagerie.

G. Ermisse, E. Marguin Hamon, F. Saïe Belaïsch
Paris : direction des archives de France, 2004. 125 p., 45 €
Bilan de l'action des pouvoirs publics en matière de construction de dépôts d'archives nationaux, départements et municipaux.

Art

RDT info, numéro spécial, mars 2004
Magazine en ligne de la recherche européenne.
http://europa.eu.int/comm/research/rtdinfo/special_as/index_fr.html

Jean-Louis Boissier
Genève : Musée d'art moderne et contemporain, 2004.
311 p. + un cédérom, 25 €
Diffusion :
Les presses du réel, Dijon
L'auteur (enseignant, chercheur et artiste) réunit ici des textes écrits entre 1983 et 2003. Le Centre pour l'image contemporaine, St-Gervais Genève, la haute école d'arts appliqués de Genève et l'université Paris 8 ont participé à cette édition. Présentation sur le site du musée : www.mamco.ch/editions.html

D. Méaux et J.-B. Vray dir.
Coll. Lire au présent
Saint-Étienne : Publications de l'université Jean-Monnet, 2004. 272 p., 20 €
Actes du colloque organisé par le Centre interdisciplinaire d'études et de recherches sur l'expression contemporaine (CIEREC) et l'IUFM de l'académie d'Amiens en mai 2003.

Conservation-restauration

Coll. Les cahiers du musée national de la Renaissance, n° 3
Paris : RMN, 2004. 102 p., 18 €
Chef-d'œuvre de l'art précolombien, ce triptyque en mosaïque de plumes appartient au corpus des œuvres franciscaines exécutées par les Indiens du Mexique. Étudié au Centre de recherche et de restauration des musées de France puis restauré, il est présenté au public au musée national de la Renaissance (Écouen).

Danse

Louis de Cahusac
Coll. Nouvelle librairie de la danse (CND)/ XVIIIe siècle (Desjonquères)
Paris : éd. Desjonquères / Centre national de la danse, 2004. 316 p., 24 €
Diffusion : Centre national de la danse
publication@cnd.fr – Tél. : 01 41 83 98 98
Réédition annotée du traité publié en 1754 par L. de Cahusac, collaborateur de l'encyclopédie, auteur de pièces de théâtre, de livrets de ballets et d'opéra mis en musique par Rameau.

Valeska Gert
Coll. Nouvelle librairie de la danse (CND)/ Territoires de la danse (Complexe)
Paris : éd. Complexe / Centre national de la danse, 2004. 272 p., 22,90 €
Pionnière de la danse moderne, Gertrud Valesca Samosch raconte sa vie aventureuse. Tenancière de cabaret, elle croise Brecht, Eisenstein, Meyerhold, Renoir, Garbo... plus tard joue dans *Juliette des esprits* de Fellini… Elle livre ici ses idées sur l'art et sur l'esthétique de la danse.

Ethnologie

Noël Barbe et Serge Latouche dir.
Coll. Ethnologie de la France
Paris : éd. Maison des sciences de l'homme, 2004. 222 p., 18 €
Ethnologues et sociologues abordent ici l'« économie informelle ». Migrants, communautés Emmaüs, acteurs de systèmes d'échanges locaux, brocanteurs… tous travaillent « autrement ». Économies choisies où l'on tente

de vivre et de produire de façon alternative, mais aussi modes de survie.

Terrain n° 43, septembre 2004.
Paris : éd. Maison des sciences de l'homme, 2004. 180 p., 15,24 €
Des articles sur les risques alimentaires, les conditions de travail dangereuses, les métiers du funéraire, les lettres de menaces, les femmes musulmanes bosniaques face au danger...

Musique

Paris : éd. du CNRS, 2004. 280 p., 28 €
Ce numéro s'intéresse notamment aux écoles régionales de facture instrumentale. Sommaire et résumés : www.irpmf.culture.fr

Cécile Davy-Rigaux
Coll. Sciences de la musique – série Études
Paris : éd. du CNRS, 2004. 520 p., 59 €
G.-G. Nivers, connu pour ses pièces d'orgue et ses petits motets, est aussi l'auteur d'une imposante œuvre de plain-chant qui fait de lui l'un des compositeurs les plus étonnants de son temps. Présentation de l'ouvrage : www.irpmf.culture.fr.

Myriam Chimènes
Paris : Fayard, 2004. 776 p. 30 €
Prix essai 2004 du Syndicat professionnel de la critique dramatique et musicale. L'auteur est chercheur à l'Institut de recherche sur le patrimoine musical en France.

Patrimoine

M. Plouvier, C. Riboulleau et al.
Coll. Images du patrimoine
Amiens : éd. AGIR-Pic/Inventaire général, 2004. 103 p., 30 €

Sophie Desrosiers et al.
Paris : RMN, 2004. 528 p., 100 €
Catalogue scientifique réalisé avec la participation de l'association des amis du musée national du Moyen Âge (Paris).

Politique culturelle

Fabrice Thuriot
Paris : L'Harmattan, 2004. 258 p., 22 €
L'auteur est enseignant-chercheur au Centre de recherche sur la décentralisation territoriale, faculté droit et sciences politiques de Reims Champagne-Ardenne. L'étude de deux régions : Champagne-Ardenne et Rhône-Alpes, étaie son analyse de l'offre culturelle territoriale.

© Inventaire général, ADAGP, 2003. M.-L. Monnehay-Vulliet

Sociologie de la culture

Philippe Coulangeon
Coll. Questions de Culture
Paris : La Documentation française, 2004. 350 p., 25 €
Aujourd'hui plus de 25 000, les musiciens constituent le premier métier de l'interprétation artistique. L'auteur dresse un état des lieux de cette profession à partir de statistiques et d'entretiens.
Voir aussi les premiers résultats de l'enquête dans *Développement culturel,* n° 140, juin 2003 : www.culture.gouv.fr/dep/

Document de travail n° 1269, mai 2004
Paris : ministère de la culture et de la communication/DEP, 2004. 175 p.
Téléchargeable sur le site du département des études et de la prospective : www.culture.gouv.fr/dep/

TIC

Rome, 2004. 234 p.
Rapport d'étape du Groupe des représentants nationaux pour la coordination des politiques et programmes de numérisation des pays d'Europe.
Une version pdf est accessible : http://www.minervaeurope.org/publications/globalreport/globalrep2003.htm

Actes des II[es] rencontres internationales
Monaco et la Méditerranée
Monaco : Ass. monégasque pour la connaissance des arts, 2003. 210 p.
Diffusion :
De Boccard

Directeur de la publication : Henri Paul
Rédacteur en chef : Christophe Dessaux, chef de la mission de la recherche et de la technologie.
Rédaction : Dominique Jourdy, dominique.jourdy@culture.gouv.fr
Ministère de la culture et de la communication
Mission de la recherche et de la technologie
2, rue Jean-Lantier, 75 001 Paris
Tél. : 01 40 15 80 45 - Mél : mrt@culture.fr
Conception graphique : Sophie Moulay
Réalisation : Marie-Christine Gaffory/Callipage
Imprimeur : Corlet
ISSN : 0603 B 05 120