

TITRE DE L'ARTICLE	Redoublement de la médiation et dispositifs cognitivo-sensoriels
COMPLEMENT DE TITRE	Vers une nouvelle muséologie
RESUME	L'arrivée des NTIC a participé à révolutionner le monde des musées, lui-même bousculé par une "nouvelle muséologie" préoccupée de "médiation". Mais l'utopie de l'autosuffisance de la technique en ayant considérablement limité la portée, il s'agit désormais de réenvisager leurs applications. La redéfinition des impératifs d'usage et de contenu, et le redoublement de la fonction de médiation plus que son éviction, apparaissent ainsi des voies salutaires, pour une nouvelle "nouvelle muséologie". Propositions autour de quatre stratégies discursives.
SUPPORT DE PUBLICATION	<i>Archée</i>
DATE DE PUBLICATION	Décembre 2005
COMMENTAIRES	Existe une forme plus complète non publiée
<p>OLU, Elsa, "Redoublement de la médiation et dispositifs cognitivo-sensoriels : vers une nouvelle nouvelle muséologie", in <i>Archée</i>, Décembre 2005</p>	

REDOUBLEMENT DE LA MEDIATION ET DISPOSITIFS COGNITIVO-SENSORIELS : VERS UNE NOUVELLE MUSEOLOGIE.

L'arrivée des Nouvelles technologies de l'information et de la communication a participé ces dernières décennies à révolutionner le monde des musées, lui-même bousculé par une "nouvelle muséologie" préoccupée de "médiation".

Mais l'utopie de l'autosuffisance de la technique n'a pas épargné les champs culturel et artistique, et à considérer la technologie comme une fin en soi d'une part, comme capable d'assurer sa propre médiation d'autre part, sa portée en a été considérablement limitée.

Si nous entendons les technologies de l'information et de la communication comme des dispositifs capables de renouveler les perspectives muséologiques, il apparaît dès lors nécessaire de réenvisager leurs applications au musée.

La redéfinition des impératifs d'usage et de contenu, et le redoublement de la fonction de médiation plus que son éviction, apparaissent ainsi des voies salutaires. L'étude de quatre stratégies discursives mises en œuvre dans notre pratique de l'ingénierie culturelle nous permettra de proposer de nouveaux cadres et de nouvelles fonctions à assigner aux NTIC, pour une nouvelle "nouvelle muséologie".

I. CONSTATS

1. "HEROS-LIMITES"¹ : L'UTOPIE DE L'AUTOSUFFISANCE

Comme à chaque fois qu'une technologie nouvelle s'impose, on tend à la penser autonome et suffisante, dans la double acception du terme, et certains s'en saisissent alors comme l'occasion inopinée de développer par elle une compétence usurpée.

Ainsi en est-il de nombre de dispositifs regroupés sous l'égide des NTIC, et particulièrement d'Internet, des dispositifs plurimédias et des dispositifs interactifs : leur démultiplication a séduit informaticiens et

techniciens qui, considérant la technique comme une fin en soi, n'ont pas manqué de vendre depuis deux décennies des pages web, des "galettes" ou des "bornes", indépendamment de toute considération de contenu, d'usage et d'usager².

Ce fantasme de l'autosuffisance prend corps plus souvent qu'il ne devrait (mais probablement devons-nous y lire aujourd'hui un mal nécessaire à l'adaptation et à l'appropriation des technologies) : des réflexes réducteurs de transposition sur la toile aux soliloques et solitudes de l'art numérique en passant par les compromissions du plurimédia et l'hermétisme des contenus des musées de sciences et techniques, les constats dans notre champ propre nous conduisent ainsi à reconnaître un échec relatif de l'usage des NTIC au musée – ou non-usage, si nous les envisageons davantage comme présentes qu'usitées –, du moins convenir de leur partielle opérabilité.

La question demeure donc : peut-on envisager de développer des dispositifs plurimédias qui ne cèdent pas aux facilités télévisuelles pour séduire leurs publics mais recouvrent des fonctions essentielles et nouvelles comme la participation active à des processus d'échange, à l'optimisation des savoirs, des expériences et des connaissances, et ce tout en maintenant une exigence aigüe de contenu ? Les impératifs de séduction des publics, auxquels sont soumis tous les musées et les lieux d'expositions, dans ce grand mouvement d'une "marchandisation de la culture", ne peuvent-ils pas devenir des stratégies d'enrichissement et donner lieu au développement de stratégies discursives nouvelles ?

Nous sommes tentés de répondre par l'affirmative, entrevoyant aux côtés de ces facilités de nouvelles voies, alternatives au "tout technologique", au "tout historique" ou au "tout esthétique", susceptibles de dessiner un avenir muséal aux NTIC.

Il nous faut pour cela revenir sur nos pas et, en convenant que nous ne sommes toujours qu'à la préhistoire d'un monde nouveau, reconnaître que :

- la technologie ne saurait être une fin en soi ;
- une technologie n'assure pas elle-même sa propre médiation.

Du premier point découle en effet la condition sine qua non selon laquelle les technologies au musée se dessineront un avenir : là où la transmission de la connaissance est au centre du dispositif, la définition des technologies employées doit impérativement être liée à une pensée du contenu et à sa bonne mise en forme. Ce qui n'exclut nullement le développement de dispositifs n'ayant a priori pas pour fonction première la transmission d'un savoir rationnel ; nous y reviendrons.

Le second point quant à lui nous invite à réenvisager la question de la médiation et à dessiner les prémices d'une "nouvelle muséologie".

S'engager dans ses voies salutaires impose ensuite d'envisager les NTIC selon trois stratégies complémentaires : les usages, qu'ils soient collectifs ou individuels, les contenus, et le redoublement de la fonction de médiation.

II. PROPOSITIONS

Le cadre muséal ne saurait être que prétexte au développement de technologies, fussent-elles innovantes : les NTIC constituent aujourd'hui une opportunité évidente d'optimiser les relations qu'entretiennent les publics à la connaissance. Loin de participer à une dévalorisation des contenus, elles peuvent au contraire, en ouvrant de nouvelles voies et en proposant de nouvelles formes de diffusion et donc d'appréhension des savoirs, permettre au musée de retrouver sa fonction première d'espace de connaissance et de transmission. Pour cela il convient de ne pas diaboliser la technique, de ne pas décider non plus de son inutilité ou de sa gratuité, mais de l'envisager enfin comme moyen et non comme fin.

1. POUR UNE TECHNOLOGIE DES USAGES

Cela implique d'interroger les usages, les usagers, les pratiques, les attentes, et de considérer avec pertinence les enjeux propres au développement de nouveaux services et environnements de médiation et d'apprentissage dans le champ culturel : plutôt que d'imposer des limites arbitraires aux dispositifs (durée des films), ou d'induire des dévalorisations en terme de contenu, il semble préférable d'engager voire d'imposer, avant toute réalisation, des études théoriques qui permettent de devancer les attentes, de formuler des réponses technologiques à des besoins embryonnaires, potentiels ou inexprimés.

Résultant d'échanges transdisciplinaires (entre ingénieurs, informaticiens, producteurs et historiens, conservateurs et médiateurs, entre artistes et critique, etc.), ces études, qui reposent le développement puis la maîtrise d'un vocabulaire et d'un champ lexical commun, permettent ainsi d'envisager réellement les NTIC au service de la fonction muséale ou de l'expographie, et de

dépasser le sensationnel. En effet, si nous considérons que la technologie ne contraint pas l'usage mais qu'une technologie collective est un outil au service de l'individu, elles constituent le socle théorique à partir duquel il est alors possible de développer des supports et des outils individualisés et singularisés. En s'inscrivant ainsi dans une démarche muséale ou expographique unique, elles sont une réponse souhaitée et souhaitable à l'inopérabilité d'une standardisation en matière de médiation des savoirs.

2. POUR UNE TECHNOLOGIE DES CONTENUS

Envisagées ainsi, par une pratique plurielle nourrie de réflexions et d'études solides comme de développements de haute technicité, et adaptées aux usages et aux usagers, les NTIC peuvent alors prendre place au sein du musée non comme des gadgets bien souvent accusés de répondre à des préoccupations plus marketing que culturelles, mais comme de réels outils de transmission des connaissances en mesure de renouveler avec intelligence les modalités d'appréhension des contenus sans plus céder à leur dépréciation et, partant, capables de restituer au Musée une de ses fonctions premières.

Plus encore, ces usages pensés et maîtrisés permettent de revenir à des formes plus complexes de contenus auxquelles les publics sont a priori plus hermétiques, et, par leur forme et la mise en place de nouveaux environnements d'apprentissage, participent à qualifier davantage le savoir dispensé.

3. LE NECESSAIRE REDOUBLEMENT DE LA MEDIATION : QUATRE STRATEGIES DISCURSIVES

Considérant d'une part les limites de la technologie, les impératifs d'usage et de contenus préexposés, convenant d'autre part que les technologies ont introduit un maillon supplémentaire dans le modèle de médiation, est alors à envisager une reformulation de la médiation, une redéfinition de son rôle et de sa forme.

Il s'agit non seulement de dépasser le schéma vertical de transmission des savoirs, lui-même réfuté par la nouvelle muséologie depuis des années, mais également d'optimiser le cadre de "relation culturelle" qu'elle propose³. En effet, si ses micro-modèles allostériques transforment la relation publics-savoirs en permettant au public "d'apprendre au travers ce qu'il est et à partir de ce qu'il connaît déjà"⁴, ils n'intègrent pas de modèles d'interactions propres aux NTIC, tel que l'accompagnement des publics dans l'activation d'un processus technologique qui conditionne aujourd'hui son autonomisation.

L'activation des technologies impose en effet que soient développées des stratégies de redoublement de la fonction de médiation : De la technique comme outil de médiation à la médiation de la technique, petite anthologie d'actions de redoublement - Etude de quatre stratégies discursives :

LE CYBEREVENEMENT

Première stratégie développée au travers du dispositif mis en place sur *l'icône*, *Centre européen de l'image* : le "cyberévènement".

Bref rappel des concepts de cyberexposition et de cybervernissage®

A mi-chemin entre réel et virtuel, le *Centre européen de l'image, icône*, propose aux internautes une programmation annuelle de "cyberexpositions" envisagées comme des expositions virtuelles à visiter, à arpenter, à traverser. Les parcours sont organisés en salles à parcourir horizontalement et verticalement, suggérant ainsi l'action d'une visite "réelle". Des documents d'accompagnement sont à la disposition des visiteurs. Loin d'une mise à l'écart des principes élémentaires de médiation, les cyberévènements sont donc la transposition active des stratégies propres à l'ingénierie culturelle. Par l'ensemble des dispositifs mis en place, ils proposent une visite virtuelle mais pas bornée pour autant, et des contenus ouverts.

Chaque "cyberexposition" fait l'objet d'un "cybervernissage®" avec son "salon de discussion", dispositif interactif qui permet une mise en relation directe des visiteurs et du/de la photographe, et développe ainsi une des formes de l'exposition participative⁵. Métissage des pensées, rencontres des genres et des langages, dans cette reconfiguration des échanges où les identités se parent aussi parfois de pseudonymes, les correspondances se nouent autour de l'œuvre et de sa genèse. Se tisse ainsi en filigrane et en pixels, l'ébauche d'une relation intime et collective entre internautes et artiste, à poursuivre au-delà de l'évènement temporel, et dans un genre plus épistolaire, sur le "forum de discussion".

Le cyberspace apparaît donc ici comme un espace d'interconnexion des individualités autour d'une œuvre d'art, - au sens où Pierre Lévy l'a développé dans "La cyberculture"⁶-, et non d'individuation

comme on tend trop souvent à le stigmatiser. Il favorise non seulement la rencontre de l'autre, mais permet un renouvellement des modalités d'échanges entre artiste et spectateur, capable de régénérer en profondeur la relation à l'art.

Redoublement de la médiation et constitution d'une communauté d'inter-actants

Nous assistons ainsi, dans le cas de l'exposition virtuelle, au redoublement de la fonction de médiation sous la responsabilité de l'expographe. L'œuvre créée fait l'objet d'une première médiation, qui permet sa mise *en espace virtuel*. L'œuvre exposée fait l'objet d'une seconde médiation, qui permet la mise en relation de l'artiste et du spectateur, autour de l'œuvre. La première médiation est assurée par l'expographe qui instrumentalise le dispositif virtuel comme outil expographique et adapte sa "pensée de l'œuvre et de l'exposition" aux conditions de faisabilité technique du dispositif. La seconde médiation est assurée par la mise en place par l'expographe d'un dispositif technique interactif (salon de discussion en direct, forum), qui assure, par la mise en relation du spectateur et de l'auteur autour de l'œuvre, la fonction de médiation à l'intérieur de la triade artiste-œuvre-spectateur, et accompagne le visiteur dans son appréhension du dispositif contenu/contenant. Nous rejoignons ici Jean-Louis Weissberg, lorsqu'il évoque "[le rassemblement] d'une possible communauté "d'interactants" [qui] serait en train de se rassembler, "passibles" [selon l'expression de Lyotard] d'émotions esthétiques en partie communes"⁷.

LE CONCEPT D'ARCHIVES VIVANTES POUR LES AUDIOVISUELS DE MUSEE

Seconde stratégie développée, le concept d'archives vivantes, nouvelle forme d'audiovisuels proposés pour l'expographie.

Rappel du dispositif

Des réalisations de qualité refusent de céder aux facilités de vulgarisation et entendent renouveler l'audiovisuel de Musée en usant des hautes technologies pour amorcer un retour de l'archive, du document d'époque, de la gravure, tout en captivant les visiteurs. Pour exemple récent, le court film historique (10 minutes) "*L'explosion des liqueurs*", réalisé en vidéo haute définition par la Société Histoire d'Images⁸, qui fait un usage "animé" de gravures, de cartes postales, de photographies, ...

Si nous convenons en effet de la faible attractivité de l'archive dans les expositions, et de la lassitude des publics, il conviendrait d'en déduire que, pour séduire, le film historique se doit, soit de se présenter sous la forme d'une fiction, soit d'accepter de réduire ses publics en s'en tenant à une restitution historique classique des faits. Or la réussite du film réalisé par Histoire d'images réside justement dans cette sublimation technologique, mise en scène dynamique d'un puits iconographique qui, loin de nuire à la véracité des faits illustrés, permet d'en appréhender le contenu avec plus d'attention et en facilite la compréhension, ce principe de valorisation du patrimoine "image" permettant une projection du spectateur dans son contenu et non une consultation distante de celui-ci.

Le redoublement de la médiation pour une technologie des contenus

Du "multimédia" nous passons dans cette réalisation au "plurimédia", avec le développement d'un dispositif cognitivo-sensoriel opérant. Réaliser un dispositif "grand public" n'est donc pas falsifier la vérité historique ou réduire la place du savoir dans l'image ; c'est avant tout savoir user des possibilités de la haute technologie pour répondre aux attentes des publics en terme de forme et de modes d'apprentissages, et d'user de la "mise en confiance" et de l'écoute établie pour communiquer le sens des choses.

Le succès de l'exercice atteste de l'avenir des audiovisuels de Musée, comme d'un possible retour de l'archive et du document d'époque par l'usage des NTIC et la transformation des postures lectorielles induit. Il dessine les prémices d'un dialogue renouvelé entre concepteur et visiteur qui, s'appuyant sur des stratégies de séduction, est à nouveau en mesure de dispenser un contenu de qualité.

LES DISPOSITIFS COGNITIVO-SENSORIELS

Troisième stratégie proposée, le développement de dispositifs cognitivo-sensoriels.

Au-delà de la relation culturelle

Distançant les positions communément partagées des chefs de file d'une "nouvelle muséologie" qui envisage l'espace muséal comme lieu destiné au seul apprentissage d'un savoir rationnel – d'où l'usage du qualificatif "musée-média"⁹ –, c'est en méta-média que nous envisageons le musée, comme nouveau territoire d'apprentissage, mais plus, d'échanges complexes produits par des pratiques et par des usages autant que par des impératifs de transmission de savoirs rationnels.

Vers une connaissance sensible

Il s'agit là de privilégier la connaissance sensible (*cognitio sensitiva*) à la connaissance rationnelle, et d'opter pour le développement de nouveaux dispositifs cognitifs basés sur l'expérience sensorielle et que nous qualifions de dispositifs *cognitivo-sensoriels*.

Les stratégies de médiation, dès lors multiples, ne répondent plus à un schème unique (quand bien même il serait réflexif) et apparaissent non plus verticalisées mais en rhizomes. Le redoublement de la médiation revient alors à une démultiplication des espaces de médiation, en abîme et en réseau, à une démultiplication des expériences sensibles et des potentialités d'apprentissage, les territoires nouveaux offerts par la technologie ouvrant, par le sensible, l'imaginaire (nous sommes ici proche des schèmes moteurs de Bergson¹⁰) de nouvelles perspectives de perception et donc de préhension des contenus.

LA CRITIQUE DES ARTS NUMERIQUES

Dernière stratégie développée, le "bon usage" de la critique dans les arts numériques.

Les arts numériques souffrent encore aujourd'hui d'un manque évident de reconnaissance que nous pouvons attribuer pour partie à l'absence remarquée de la Critique. Or cette absence serait pour certains inhérente à l'art interactif, qui "[tendrait] à déposséder la critique de sa fonction de médiation"¹¹,

Revenons donc à la fonction de médiation...

Le mode opératoire des arts numériques (le passage d'une "esthétique de la participation à une esthétique de l'interactivité"¹²), analysé avec pertinence par Edmond Couchot, "tend à refonder les relations internes de la triade oeuvre, artiste, public"¹³: la nécessaire participation du spectateur, qui le rend spectateur-auteur de l'oeuvre, chargé d'une responsabilité dans son processus d'achèvement, modifie les rôles et les fonctions attribuées à chacune des parties, l'émergence de nouvelles formes d'actions-créatrices conduisant en effet à une nécessaire redéfinition des rôles dans le processus créateur, à une redistribution et à une mutation des fonctions.

Or, si l'interactivité modifie, déplace, hybride aussi, dans une certaine mesure, les trois éléments de la triade, elle ne nous semble pas, comme à Edmond Couchot¹⁴, les rendre pour autant perméables les uns aux autres, encore moins les faire disparaître. Car *la technique n'est pas à elle même sa propre médiation*. C'est donc en pensant ainsi la dilution de la fonction de médiation dans la technologie et en considérant à tort que la technique contient et assure sa propre médiation, que les arts numériques réduisent la critique au silence. Et c'est en ne se pensant pas suffisamment comme un élément de médiation que la critique se dissout elle même dans l'art numérique.

Or la critique nous semble devoir remplir, dans le cadre des arts numériques, un rôle essentiel en assurant le redoublement de la fonction de médiation.

Dans le cadre de la création numérique, nous sommes en présence de deux relations tripartites, dont l'oeuvre est la pierre angulaire : la relation artiste-oeuvre-spectateur/acteur ; et la relation créateurs (comprenant l'artiste et le(s) spectateur(s)-acteur(s))-oeuvre-spectateurs. Ce redoublement de la triade artiste-oeuvre-spectateur conduit donc à une double nécessité de médiation. La critique d'art doit assurer une première médiation en accompagnant *l'agir* du spectateur-acteur : logée entre l'oeuvre à *compléter*, à *achever*, et un spectateur qui doit se faire spectateur-auteur, elle doit signifier au spectateur les conditions de sa participation ; Puis la critique d'art se doit d'assurer une seconde médiation, entre l'oeuvre co-réalisée par le tandem artiste-spectateur/acteur et les "spectateurs des spectateurs-acteurs". Elle a alors la responsabilité de légitimer l'oeuvre créée aux yeux des "spectateurs des spectateurs-acteurs", puisque c'est précisément le langage, et la mise en langage de l'interactivité, qui va hisser la création artistique dans laquelle s'inscrit l'oeuvre co-réalisée par l'artiste et le spectateur-acteur en oeuvre d'art.

De là, nous pouvons conclure que l'interactivité générée par la création numérique comme par les expositions participatives, ne conduit nullement à une disparition de la fonction de médiation, mais au contraire, signe l'impératif de son *redoublement*.

La "mise en public" de la création numérique, comme la mise en espace public de certaines expositions, repose sur des processus qu'il est nécessaire d'activer. L'erreur est de croire que la technique assure une médiation extrinsèque à l'oeuvre : or elle n'est jamais qu'une technologie de création intrinsèque à l'oeuvre qui, en tant que tel, et comme tout autre, doit faire l'objet d'une médiation.

Le redoublement de la fonction de médiation exposée dans ces quatre stratégies discursives n'est autre que le processus d'activation, par le médiateur, des technologies de médiation. Utilisation à des

fins de médiation d'un outil de médiation, quand la technologie n'assure pas elle-même sa propre médiation mais crée, au contraire, en creux, la place nouvelle d'une action de transmission.

III. CONCLUSION

Achèvement du processus de médiation, constitution autant qu'appropriation des savoirs : l'usage libre des technologies médiées est ainsi ce qui permet de les rendre outils au service du renouvellement d'un mode d'appréhension et de préhension, non d'une disqualification des contenus. Gageons que l'acte de redoublement de la fonction de médiation assure dès lors le salut d'une culture collective constituée avec et achevée dans l'individuel, nourrie de tropismes rendus lisibles par une transmutation technologique des savoirs, et que les NTIC ainsi envisagées soient un instrument entre les mains du médiateur puis celles du visiteur ou du spectateur, comme ce qui fait non seulement le lien mais définit le cadre d'une autonomisation permettant à chacun de se constituer singulièrement un savoir universel.

Note sur l'auteur :

Historienne d'art, Elsa Olu est doctorante en philosophie spécialisée muséologie et diplômée en Ingénierie culturelle et communication culturelle, scientifique, technique et industrielle (DESS). Elle a créé en octobre 2000 son cabinet-conseil après avoir occupé divers postes à responsabilité dans les secteurs culturels privé et public (Chargée de communication et Assistante de communication, Chargée de projets culturels transfrontaliers, Directrice des affaires culturelles d'une collectivité territoriale...).

Depuis, ses réalisations sont nombreuses : développement de projets muséographiques (elle a actuellement en charge les expertises muséologique et muséographique du futur Musée sensoriel de l'innovation industrielle à Grenoble, projet dont elle assure également les directions scientifique et technique), expertise et conseil en ingénierie culturelle pour divers musées et collectivités, commissariat de nombreuses expositions et direction artistique de manifestations.

Spécialisée dans l'usage des nouveaux médias et préparant actuellement une thèse sur les usages des Nouvelles technologies de l'information et de la communication au Musée, leurs enjeux et leurs conséquences, auteure d'articles, elle est également depuis 2001 Chargée de cours à l'Université (Université d'Artois– DESS Ingénierie culturelle et Nouvelles technologies ; Université Jean Monet de Saint-Etienne – Master Patrimoines territoriaux, environnement ; Université de Nice Sophia-Antipolis – Master Ingénierie de la création et nouvelles technologies).

Afin de pouvoir répondre avec une réelle pertinence aux nouveaux impératifs des musées en terme d'usage et de développement des NTIC, elle assure depuis 2003, et à titre indépendant, la direction du Département des projets plurimédias à caractères culturels, artistiques et patrimoniaux d'Histoire d'images.

Références complètes : <http://www.ingenierieculturelle.com>

¹ Titre emprunté à un recueil de poésie de Ghérasim Luca

² A ce propos, Stéphane Cagnot souligne dans "Les usages des multimédias culturels", in *Culture & Recherche* n° 102, Département des Etudes et de la Prospective (DEP) / Ministère de la Culture, juillet-août 2004 : "Le développement de produits multimédias s'organise le plus souvent sur la base des seules avancées technologiques. L'interface avec l'utilisateur est rarement intégrée dès le départ : l'adéquation des contenus, l'identification des cibles précises d'utilisateurs, l'ergonomie des produits par rapport à ces cibles n'apparaissent que plus tard à l'issue d'une phase d'expérimentation".

³ André Giordan, "Repenser le musée à partir de comprendre et d'apprendre", in *La révolution dans la muséologie des sciences*, sous la direction de Bernard Schiele et Emlyn H. Koster, Ed. MultiMondes, PUF, 1998

⁴ André Giordan, Op. cit.

⁵ Elsa Olu, "De la critique dans les arts numériques : l'expologie au service d'une pensée de la médiation", in *Archée*, janvier 2002, note 3

⁶ "Les genres de la cyberculture sont de l'ordre de la performance (...) Dans la lignée des installations, ils demandent l'implication active du récepteur, son déplacement dans un espace symbolique ou réel, la participation consciente de sa mémoire, à la constitution du message. Leur centre de gravité est un processus subjectif, ce qui les délivre de tout clôture spatiotemporelle", Pierre Lévy, *Cyberculture*, Ed. Odile Jacob, 1997

⁷ Jean-Louis Weissberg, *Présence à distance*, Edition l'Harmattan, Paris,

⁸ Société reconnue à l'international dans le développement de "solutions de communication", partenaire depuis 15 ans des entreprises et des institutions pour leur communication et la mise en œuvre de leurs outils opérationnels, la Société Histoire d'Images est spécialisée dans le plurimédia et la vidéo haute définition. Elle a créé en janvier 2003 le Département des projets plurimédias culturels, scientifiques et patrimoniaux dont elle a confié la direction à un Ingénieur culturel indépendant.

⁹ "L'exposition suppose un jeu social entre production et réception : une production pour un public et une réception pour accéder à un monde. C'est ce qui fait que la situation de communication de l'exposition est une situation de médiation et qu'en retour la construction de cette situation de médiation est la condition même du fonctionnement de l'exposition comme média." Jean Davallon

¹⁰ Nous proposons cette définition du "schème moteur" de Bergson donnée par Jean-Luc Petit : "Cette tendance des impressions (verbales) auditives à se prolonger en mouvements (articulatoires) qui se traduit par une répétition intérieure qui n'est ni purement automatique ni pleinement volontaire, et qui tient plutôt du discernement de la structure interne d'un mouvement complexe par le corps que de l'analyse logique d'une représentation mentale"

¹¹ Edmond Couchot, "L'œuvre d'art et la critique", *L'université des arts*, séminaire Interarts de Paris 1999-2000, Klincksieck, octobre 2001

¹² Edmond Couchot, Op. cit.

¹³ Edmond Couchot, Op. cit.

¹⁴ Selon Edmond Couchot, Op. cit.: "Ces notions elles-mêmes [nous dit-il, se référant à la triade oeuvre-artiste-public-], dans leur acception classique, deviennent obsolètes dans une logique de l'interactivité. L'interactivité fait disparaître, ou tend à faire disparaître les barrières qui séparent et spécifient les trois éléments de la triade ; elle

modifie et déplace leurs fonctions, ou leur mode d'être particulier ; elle les rend perméables les uns aux autres ; elle les hybrident. Il en résulte que la mission de médiation attribuée à la critique devient inopérante".