

Parcours interactif à Bordeaux

MÉDIAS SOCIAUX.

REGARDS D'ARTISTES

H o r — z o n

Depuis 1998, Médias-Cité multiplie les partenariats d'activité pour renforcer et soutenir les acteurs qui œuvrent au quotidien pour promouvoir les usages du multimédia. Que ce soit dans les champs éducatif, culturel, l'éducation populaire, les pratiques artistiques, le secteur associatif, et même les « projets de territoires » portés par les collectivités, Médias-Cité est au quotidien aux côtés de ceux qui ont choisi de soutenir les usages sociaux et solidaires dans leurs projets.

C'est grâce à ce véritable écosystème du multimédia, impliquant ses 62 structures adhérentes, que Médias-Cité est désormais en Aquitaine un partenaire associé à un très grand nombre de « projets de territoires » de tailles extrêmement variées.

Les Parcours Interactifs sont des expositions créées pour faciliter la circulation des contenus artistiques et culturels multimédias en Aquitaine, notamment grâce à des stratégies de mutualisation de moyens de présentation de contenus et à des outils de médiation, mais également à l'incubation en amont des contenus.

Les Parcours Interactifs prévoient la mutualisation des outils de communication et de médiation, de la formation des médiateurs, d'un accompagnement

à l'accueil des contenus, de l'appui régie multimédia, de l'organisation conjointe de rencontres professionnelles et autres temps collectifs ainsi que de la mise à disposition à coûts aménagés des ressources matérielles nécessaires à la mise en œuvre des expositions.

Des propositions originales et fédératrices.

Au-delà de ses activités de « centre de ressources pour les usages du multimédia », Médias-Cité met en œuvre des programmes structurants sous la forme de propositions fédératrices permettant de traiter collectivement des thématiques du multimédia.


Les Jeudis Multimédias sont des temps de rencontres, organisés en lien et au sein de lieux culturels et artistiques. *Les Workshops*, ateliers de pratiques artistiques, sont des temps de pratique, tenant compte des moyens des artistes et des temps nécessaires aux découvertes et aux expériences collectives. *Les Cafés Numériques* sont des temps de rencontre entre l'éducation populaire et le Web 2.0.

Des espaces favorisent les échanges. *Studi/O – ArtLabo* est un dispositif d'accueil des artistes multimédias : en l'occurrence un espace en ligne de veille coopérative sur les pratiques artistiques, culturelles et sur les nouvelles interfaces. *La Couveuse* est un espace d'incubation des projets de développement de logiciels et de services numériques d'intérêt collectif. *Innovations / Économies créatives* est un espace de développement des « frottements » entre les milieux artistiques, culturels, du design, etc. et la production de nouvelles économies au sens d'organisations de flux intellectuels, humains, créatifs et financiers. *Une Valise multimédia* est un recueil d'outils multimédias pour la mise en œuvre de projets créatifs par les publics dans les lieux culturels, éducatifs et socioculturels d'Aquitaine.

Pourquoi s'intéresser aux médias sociaux ?

Les médias sociaux constituent, avec le téléchargement de fichiers, un des usages populaires massivement diffusés. Ils deviennent, notamment pour les natifs digitaux, un des modes de construction des représentations et donc de perception du monde.

Les médias sociaux impactent et modifient structurellement les outils historiques de production de l'information, au point que les reporters de terrain sont désormais les citoyens. En contrepartie, ils génèrent des énoncés lapidaires, le plus souvent sans contexte. Ils fournissent, sans jugement qualitatif, des flux et non des informations.



Les médias sociaux structurent progressivement de nouvelles formes de relations sociales, le plus souvent désincarnées. Ces relations ne se substituent pas aux relations « historiques », elles sont d'une autre nature, mais dans une société où la relation à l'autre se délite, la « connexion sociale » est aisée, « sans risque » et sans exigence. Essentiellement fondée sur un rapprochement par goût, elle produit des formes communautaires fortes.

Médias sociaux et réseaux sociaux sont à la croisée des faits marquants du numérique. Les terminaux de connexion se rapprochent du corps (mobilité et miniaturisation). La connexion devient permanente (parfois à l'origine de comportements addictifs). La représentation de l'espace intime change de nature. On ne « consulte » plus les données (sous forme de stock), mais l'on s'inscrit dans des flux (c'est la différence entre le journal télévisé et les chaînes tout-info), générant des difficultés d'un nouveau genre dans leur gestion (d'où la notion d'infobésité).

Le passage d'une culture linéaire (un début / une fin – et l'on ne peut comprendre la fin de l'intrigue si on n'est pas passé par le début), qui a structuré la connaissance « occidentale », à une culture hypertextuelle, qui ne présume pas par « quel bout on va entrer » dans l'information. Ce fait complique encore davantage la construction d'un contexte pour le destinataire. La convergence des médias fait que son, image, texte circulent de la même manière. La construction du sens implique des compétences multi-médias. Le cas échéant, les médias sont pris exclusivement pour ce qu'ils sont : des flux.

Qui est de nature à produire des distances critiques ?

Les éducateurs, les accompagnateurs mais aussi les artistes sont les plus aptes à cette tâche. Pourquoi ? Les artistes sont les témoins de leur temps et en capacité de produire des regards critiques. Certains artistes créent, détournent, assemblent déjà les usages de ces médias sociaux pour en livrer un regard moqueur, critique, voire interrogateur.

La construction du regard critique constitue un des objectifs des « Parcours Interactifs ». C'est pourquoi il nous semblait intéressant de donner à voir ces « Regards d'artistes » sur une thématique qui est plutôt liée à l'usage qu'à la technique. Comment ? Médias-Cité a lancé un repérage, en lien avec la revue *MCD*, pour identifier l'état des pratiques artistiques. Au-delà de ce repérage et de la veille qui l'accompagne et qui devrait faire l'objet d'une prochaine édition, certaines œuvres seront prochainement présentées dans le cadre des Parcours Interactifs sur le territoire aquitain.



Médias sociaux : quels regards d'artistes ?

Les formes d'œuvres traitant des médias sociaux sont très variées : installations interactives, logiciels, vidéos, jeux vidéo, performances, spectacles de danse et de théâtre, œuvres plastiques, ateliers, etc. Les outils « critiqués » sont également diversifiés : Facebook, Twitter, YouTube, blogs, Google Earth, Flickr, Second Life, Chatroulette, etc. Cependant, ce sont les médias sociaux « populaires » qui sont le plus détournés par les artistes. Les notions abordées dans les œuvres repérées sont variées : liens d'amitié, identités numériques, codes culturels, traces, géolocalisation et temps réel, monde virtuel, infobésité, nouvelles formes de textualisation. Apparaissent également des postures radicales sur ces questions : celles d'artistes qui refusent ces outils car ils n'en connaissent que le discours médiatique.

Aurélie CHARLES

Chargée de projets multimédias

Gérald ELBAZE

Directeur de l'association MÉDIAS-CITÉ

Les médias sociaux, regards d'artistes

Repérage d'artistes traitant des médias sociaux

Parcours interactif initié par Médias-Cité

www.medias-cite.org

Avec le concours de DRAC Aquitaine

Conseil général de la Gironde

direction régionale au service de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion sociale

Conseil régional d'Aquitaine