

LA MÉDIATION CULTURELLE EN CONFINEMENT :

LA COCRÉATION : UNE MÉTHODE POUR UN ESPACE NUMÉRIQUE RASSEMBLEUR ?

Camille Trembley
Montréal, 22 avril 2020



Camille Trembley

Depuis le confinement, le mot d'ordre est tombé : plus de rassemblement ! Comment alors le numérique peut-il à la fois recomposer et inventer un nouvel espace de médiation aussi vivant que la piazza italienne, lieu essentiel de rencontres publiques intellectuelles, artistiques et sociales ? Et surtout comment (r)assembler le public, chacun face à son écran ?

En s'inspirant des définitions de rassembler (*réunion de personnes sur la voie publique et action de réunir des personnes dispersées*), le processus de cocréation artistique permet d'aborder les questionnements, les défis et les solutions que nous offre ce confinement numérique. La cocréation, dans une optique de construction commune, pourrait-elle rendre aussi convivial l'espace virtuel ? Permettrait-elle de déployer une forme de rassemblement inédite ?

L'espace vécu de la médiation culturelle

L'espace physique n'est pas un espace objectif et euclidien. Il est non seulement espace vécu et ressenti¹ par ceux qui le composent, mais aussi espace social², c'est-à-dire déterminé socialement. À partir de ces notions, la médiation culturelle, sous ses diverses formes, apparaît comme un moyen de « brasser les cartes » des espaces sociaux, habituellement déterminés par un lieu géographique et physique. La pratique de la médiation permet de créer un échange entre ces espaces entraînant une porosité symbolique entre les différents lieux. Elle crée également un nouvel espace vécu entre les protagonistes et l'objet culturel investi.

-
1. La notion d'espace vécu a été conceptualisée en phénoménologie, et plus particulièrement en psychiatrie phénoménologique, comme un rapport de coconstruction entre l'homme et son environnement. Ceci pour souligner qu'aucun espace n'est neutre et immuable. Il est toujours subjectif et affecté par l'homme. (Binswanger, Ludwig. 1998. *Le problème de l'espace en psychopathologie*. Coll. « Philosophica ». Toulouse : Presses universitaires du Mirail. 1998)
 2. Le terme d'espace social renvoie à l'utilisation faite par Pierre Bourdieu dans son article *effets de lieu* (Bourdieu, 1993, pp.249 à 262.) En effet, en tant qu'agents sociaux nous sommes constitués « de et par une relation avec l'espace social » (Bourdieu, 1993, p.251), qui nous amène à intégrer comme « naturelles » des dispositions de l'espace physique ou des mouvements dans celui-ci qui sont des « inscriptions durables de réalités sociales » (*idem.*)

La cocréation artistique semble être alors un des processus les plus efficaces pour diminuer les disparités sociales en créant de nouveaux espaces vécus. Le partage de savoir et d'expérience amène de nouvelles dynamiques et facilite la remise en question d'une hiérarchie sociale établie. La cocréation, comme méthode provoquant différents types d'engagements, implique la participation active d'un groupe pouvant transformer une œuvre d'art et la convertir en objet collectif. Par exemple, dans la pièce de théâtre documentaire *L'Assemblée*³, le public est amené à amplifier la représentation en cours avec ses réflexions. Il est invité à monter sur scène et à exprimer un retour critique sur les sujets abordés au cours de la pièce.

Cocréation et numérique

Nous sommes confinés chacun chez soi, pour ceux qui ont un chez-soi, assignés à un lieu physique déterminé (appartement, quartier, ville), à notre espace habité. Quand on ne peut plus se déplacer, comment assurer un espace social affranchi des disparités sociales habituellement associées à un lieu physique ? Quelles pratiques de cocréation peut-on mettre en place pour recréer cet espace ? Quels seraient les outils numériques susceptibles d'y contribuer ?

Certains formats de diffusions numériques ont déjà un potentiel cocréatif. Dans certaines performances d'artistes en ligne, notamment musicales, nous assistons comme spectateur à une double création. Les artistes créent un morceau et en même temps, par le choix d'une plateforme ou d'un logiciel particulier, proposent indirectement une disposition visuelle originale⁴. Sur les réseaux, de nombreux appels à projets artistiques invitent le public à s'impliquer, guidés par une ou plusieurs contraintes.

3. *L'Assemblée*, Compagnie Porte-Parole, Espace Go, vue dans le cadre de sa reprise le 6 mars 2020, mise en scène Chris Abraham.

4. Je pense ici à une initiative du collectif Les Voix Ferrées, Chœur virtuel, qui propose une interprétation de *Voyage, Voyage* de Gilbert Montagné sous forme d'une mosaïque progressive où les artistes apparaissent progressivement dans un cadre comme autant de fenêtres sur le monde intime de chacun

Par exemple, la production d'un film en 48 heures de l'initiative *Nice try - belessai*⁵. Dans cet exemple, le cadre et la thématique de la création artistique sont déterminés par le public lui-même à travers un sondage accessible sur la page de l'événement. L'utilisation de logiciels de vidéoconférences lors d'une discussion *live* avec un artiste offre des moyens d'expression créatifs : bien sûr l'oral, avec l'adresse directe, mais également l'écrit, avec des fenêtres de discussion qui offrent en parallèle d'échanger et de poser des questions. Ce double dispositif diffère du rapport frontal habituel avec un public.

Je m'aperçois alors que ce sont essentiellement ces modèles qui me viennent en tête quand je cherche à adapter mes activités en situation de confinement. Comme jeune médiatrice, je connais mal ou peu les outils numériques et leurs bons usages. Ma connaissance diffuse m'empêche alors l'idéation d'un espace encore plus participatif. Dans mon contexte de médiation particulier qui est celui du milieu scolaire et carcéral, un manque de moyens est aussi à considérer – comme l'impossible accès à internet dans les prisons.

Les outils numériques réclament une nouvelle forme de médiation plus personnalisée dans un déroulement propre au numérique. Les modèles et pratiques d'interaction dans les jeux vidéo, avec création de mondes et de personnages, offrent une piste pour repenser un espace commun. Avec une structure préétablie et quelques outils à disposition, chaque public pourrait participer à la création collective d'un monde numérique réinventant les lieux de rassemblement dont nous sommes actuellement privés⁶. Notre rôle de médiateur dans cet espace numérique pourrait être celui de créer et d'appriivoiser les outils à disposition avec le créateur-utilisateur.

-
5. *Nice Try (belessai)* sont des soirées organisées à l'Usine C par Alexa-Jeanne Dubé et Marie-Philip Lamarche de la compagnie À DEUX qui propose de réunir la relève montréalaise autour d'un défi : faire une mise en scène en 48 heures. Ils ont adapté leur événement en proposant le même type de contraintes sur leur page Facebook. https://www.facebook.com/nicetrybelessai/?ref=page_internal.
 6. On pense à des initiatives comme les manifestations « sims » qui s'opposent à Hong Kong de manière virtuelle ou encore la bibliothèque libre mise en place par Reporters Sans Frontière dans Minecraft.

Cette expérience pourrait compléter celle acquise patiemment sur le terrain. Dans une pratique de cocréation, la question de la construction d'un réel espace commun, numérique ou non, reste centrale et doit continuer à nous interpeller inlassablement.

BIO

Camille Trembley est coresponsable du développement des publics et de la médiation culturelle aux Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM). Elle est chargée de créer, coordonner et réaliser les projets en milieu scolaire (projections, webdocumentaires cocreatifs et ateliers d'initiation au documentaire) et en milieu carcéral (projections et ateliers). Diplômée de l'Université de Lausanne en histoire et esthétique du cinéma et philosophie, elle a obtenu une maîtrise en études cinématographiques à l'Université de Montréal (UdM).

BIBLIOGRAPHIE

Binswanger, Ludwig. 1998. *Le problème de l'espace en psychopathologie*. Coll. « Philosophica ». Toulouse : Presses universitaires du Mirail. 1998

Bourdieu, Pierre. 1993. « Effets de lieu » dans Pierre Bourdieu (dir.). 1993. *La misère du monde*. pp. 249 à 262. Coll. « Libre examen ». Paris : Éditions du Seuil.

Ivanovici, Alex. Soutar Annabel. Brett, Watson (dir.), Abraham, Chris (mise en scène). *L'Assemblée*, spectacle vu lors de sa reprise à l'espace Go le 6 mars 2020.

Voyages Voyages – Chœur virtuel. 2020. En ligne. Présenté par Les Voix Ferrées. 24 mars. Montréal : [Youtube](https://youtu.be/u54HwfK_JQs). https://youtu.be/u54HwfK_JQs. Consulté le 30 mars 2020.

NICE TRY – belessai. 2020. En ligne. Présenté par la compagnie À DEUX. Montréal : Facebook. https://www.facebook.com/nicetrybelessai/?ref=page_internal. Consulté le 2 avril 2020.

Radio-Canada. 2020. « Confinés, les militants et militantes de Hong Kong manifestent dans Animal Crossing. Techno. En ligne. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1692095/hong-kong-manifestations-covid-19-coronavirus-virtuel-animal-crossing-new-horizons-nintendo-switch-jeu-video>. Consulté le 10 avril 2020.

Le monde avec AFP. 2020. "Contre la censure en ligne, RSF bâtit une immense 'Bibliothèque libre' dans 'Minecraft'". Pixels : Liberé numérique. En ligne. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/03/12/contre-la-censure-en-ligne-rsf-batit-une-immense-bibliotheque-libre-dans-minecraft_6032832_4408996.html. Consulté le 5 avril 2020.

NOTE

Ce texte est le 2^e de la série *La médiation culturelle à l'ère du confinement* proposée par le centre ARTENSO. Huit textes seront publiés chaque semaine entre le 15 avril et le 3 juin 2020.

Une table ronde réunira l'ensemble des auteur.e.s à la fin du cycle.