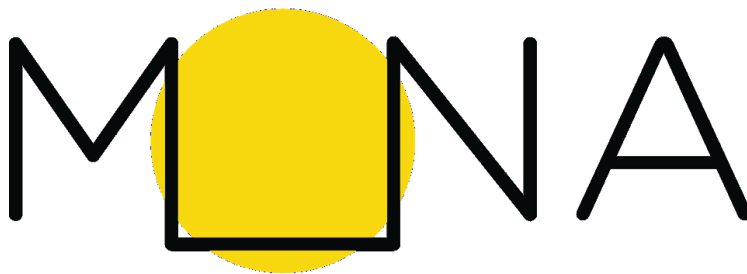


Recherche, analyse et réflexion concernant
la médiation de l'art public par le numérique



Projet MONA

© Lena Krause, Suzanne Paquet

Groupe de recherche Art+site

Université de Montréal

Table des matières

1.	Une application mobile visant la découverte de l'art public	3
1.1	Application mobile : description générale technique	3
1.1.1	Les données	4
1.1.2	Le serveur	5
1.2	Scénario d'utilisation de l'application	6
1.3	Fonctionnalités actuelles	7
1.3.1	Installation de l'application	7
1.3.2	Processus de recherche et de découverte des œuvres.....	8
1.3.3	Signaler son intérêt : cibler une œuvre	9
1.3.4	Consultation de la fiche d'une œuvre	9
1.3.5	Photographie des œuvres.....	10
1.3.6	Création d'une collection personnelle et badges de collectionneur.....	11
1.3.7	Géolocalisation des œuvres et de l'utilisateur	13
1.4	Ses fonctionnalités en cours de développement.....	14
1.4.1	Serveur et données	14
1.4.2	Bilinguisme de l'application	14
1.4.3	Réseaux sociaux.....	14
1.4.4	Système de notifications selon les préférences de l'utilisateur	15
1.4.5	Collaborations pour la communication et diffusion auprès du public	15
1.5	Autres fonctionnalités envisagées/rêvées.....	16
1.5.1	Ajout d'œuvres non répertoriée.....	16
1.5.2	Obtenir un retour sur l'état des œuvres.....	16
1.5.3	Événementiel	17

2.	Considérations sur l'importance de tels dispositifs pour la connaissance et l'appréciation de l'art public.....	18
2.1	Les formes de médiation culturelle issues du numérique et des applications mobiles	18
2.1.1	Médiation de l'art public	19
2.1.2	Médiation de la ville et de son espace public	20
2.2	Association des aspects éducatifs et ludiques dans la médiation de l'art public.....	21
2.2.1	Dimension éducative.....	22
2.2.2	Dimension ludique	25
2.3	Le spectateur «outillé»	26
2.3.1	Prendre en main la collection.....	27
2.3.2	Forger un regard et une opinion.....	28
3.	Conclusions préliminaires et perspectives futures.....	30
4.	Collaborateurs.....	31
4.1	Equipe MONA	31
4.2	Collaborations	31
5.	Références	32

1. Une application mobile visant la découverte de l'art public

Le présent document concerne la médiation de l'art public par le numérique. Cette recherche est issue du projet MONA actuellement en cours de développement au sein du groupe de recherche Art+Site au Département d'histoire de l'art de l'université de Montréal. Ce projet de développement d'une application mobile, visant la découverte de l'art public, est mené dans un esprit de coopération intersectorielle avec le département d'informatique (DIRO, faculté des arts et des sciences, UdeM), l'École de design (faculté de l'aménagement, UdeM) et la faculté de droit (UdeM) en plus d'un partenariat avec le Bureau d'art public de la ville de Montréal.

L'application MONA combine culture et technologie pour offrir une expérience unique des œuvres d'art public de Montréal, mêlant jeu de piste et médiation culturelle. Les utilisateurs sont invités à découvrir, photographier et créer leur propre collection d'art public. Ils peuvent ensuite partager leurs impressions sur les réseaux sociaux, échanger avec d'autres utilisateurs et utiliser cet espace virtuel comme un forum de discussion public.

Cette application mobile a pour ambition d'exploiter le tournant numérique en impliquant son public dans l'enjeu municipal de l'art public. Offrant un accès médié et un lieu d'expression au sujet de ces œuvres, cette initiative représente une occasion inédite d'éducation et de coopération dans un contexte de communication directe avec le public.

Dans sa philosophie, MONA est un projet engagé envers sa ville et ses habitants. Il s'agit de regrouper en une communauté ouverte et accessible l'ensemble des personnes touchées par l'art public. Par l'innovation numérique, nous proposons à Montréal une nouvelle forme d'interaction avec les œuvres d'art dans l'espace public de la ville.

1.1 Application mobile : description générale technique

MONA est une application mobile, c'est-à-dire un logiciel informatique conçu spécifiquement pour être utilisé sur des appareils mobiles (cellulaires¹ et tablettes). Ces appareils mobiles sont équipés de fonctionnalités spécifiques comme la géolocalisation, puisque ce sont des appareils faits pour être utilisés en déplacement. Ils sont également associés à des modes

¹ Dans ce rapport, le terme « cellulaire » fait toujours référence à des téléphones « intelligents ».

d'utilisation quotidiens : professionnels ou privés, informatifs, éducatifs ou ludiques. Un appareil mobile contient des traces numériques de la vie privée de son utilisateur, des conversations ou des photographies par exemple. Il s'agit donc d'un objet personnel conçu pour être adapté aux besoins, ainsi qu'aux préférences personnelles de son propriétaire. Le rapport de l'utilisateur à son appareil mobile est d'ordre actif plutôt que passif : à chaque instant, l'utilisateur est en charge et prend des décisions quant à ce qu'il veut voir ou faire.

Il existe actuellement deux systèmes d'exploitation pour les appareils mobiles qui dominent le marché : iOS (Apple) et Android (Google). Afin de rendre MONA disponible sur ces deux systèmes d'exploitation, nous avons fait le choix de développer MONA en deux applications parallèles utilisant les trousseaux de développement logiciel spécifiques à chaque plateforme. Cela est particulièrement important pour la conception de l'interface usager afin de pouvoir suivre les standards propres à chaque plateforme et proposer une interface usager cohérente pour l'utilisateur.

L'application iOS est donc développée dans l'environnement XCode avec le langage SWIFT tandis que l'application Android est développée dans l'environnement AndroidStudio en java². Ce choix présente également un avantage lors de la publication de l'application, car chaque version de MONA suit les réglementations et recommandations de ces plateformes. Le respect de ces normes permet de rendre MONA publiquement accessible par sa publication dans l'AppStore et dans GooglePlay respectivement.

1.1.1 Les données

Les données utilisées dans l'application sont issues de la mise en commun de données libres (sous la licence *Creative Commons Attribution 4.0 International*³) sur l'art public de la ville de Montréal⁴. Il s'agit de l'inventaire des œuvres de la collection du Bureau d'art public⁵ et de celui des murales subventionnées, auquel nous avons ajouté les œuvres d'art public de

² L'application iOS est développée par Paul Chaffanet. L'application Android a été débutée par Lena Krause, puis s'y sont ajoutées les contributions d'Emile Labbé et Vincent Beauregard.

³ Cette licence autorise la réutilisation de ces données sous condition de créditer les œuvres : <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr>

⁴ Le travail de mise en commun et de normalisation des données a été effectué par Vincent Beauregard. Le centre d'exposition de l'Université de Montréal nous a donné accès aux données de sa collection afin de pouvoir l'ajouter à l'application.

⁵ <http://donnees.ville.montreal.qc.ca/dataset/art-public-information-sur-les-oeuvres-de-la-collection-municipale>

l'Université de Montréal⁶. Ces métadonnées contiennent des informations habituellement trouvées sur un cartel telles que leur titre, le nom de l'artiste et la date de fin de production de l'œuvre. Elles indiquent également la géolocalisation des œuvres. Les techniques et matériaux employés sont renseignés en français et en anglais afin de permettre le bilinguisme de certaines informations dans l'interface⁷.

```
Titre: "Source"
TitreVar: null
fichier: null
Categorie: "Beaux-arts"
CategorieANG: "Fine Arts"
SousCategorie: "Sculpture"
SousCategorieANG: "Sculpture"
Date: "/Date(1291352400000-0500)/"
▼ Matériaux:
  ▼ 0:
    Nom: "bronze"
    NomANG: "bronze "
  ▼ Technique:
    ▼ 0:
      Nom: "bronze coulé"
      NomANG: "cast bronze"
    ▼ 1:
      Nom: "boulonné"
      NomANG: "bolted"
Dimension: "549 x 466 x 466 cm"
Arrondissement: "Côte-des-Neiges-Notre-Dame-de-Grâce"
Latitude: "45.466405"
Longitude: "-73.631648"
▼ Artiste:
  ▼ 0:
    ID: 960
    Prenom: "Patrick"
    Nom: "Coutu"
    NomCollectif: null
```

Patrick Coutu, *Source* (2010)

Exemple du format de métadonnées MONA

1.1.2 Le serveur

L'application MONA a également un côté serveur. D'une part, le serveur permet de récupérer les métadonnées depuis l'adresse susmentionnée. Lorsqu'un appareil sur lequel l'application est installée a accès à internet, il établit une connexion avec le serveur afin de vérifier si les données ont changé, par exemple à travers l'ajout d'une œuvre. Si c'est le cas, les données sur l'appareil seront mises à jour.

⁶ <http://donnees.ville.montreal.qc.ca/dataset/murales>

⁷ Les données dans leur état actuel et telles qu'utilisées dans l'application sont disponibles à l'adresse suivante : <http://www-etud.iro.umontreal.ca/~beaurevg/ift3150/server/?request=loadJson1>.

D'autre part, le serveur permet de récupérer et stocker les données des utilisateurs. Il s'agit, dans le contexte de la recherche universitaire, d'enregistrer les activités des utilisateurs afin de pouvoir étudier leur comportement. A chaque connexion, l'appareil envoie les données produites au serveur. Nous enregistrons et étudions les données concernant l'utilisation de l'application et non les renseignements personnels. Ces informations sont anonymisées sur le serveur et peuvent être utilisées uniquement dans le contexte de la recherche.

Le serveur utilisé appartient au département d'informatique et de recherche opérationnelle (DIRO) de l'Université de Montréal. Ces serveurs permettent l'utilisation de la version 7.2.0 de PHP et la version 5.5.52-MariaDB pour MySQL afin de synchroniser les données nécessaires au bon fonctionnement de l'application. Nous envisageons éventuellement une migration vers un autre serveur.

1.2 Scénario d'utilisation de l'application

Avec MONA, l'utilisateur est invité à découvrir les œuvres d'art public de la ville de Montréal. L'application se divise en quatre volets : une **œuvre du jour** comme suggestion de découverte aléatoire, une **carte interactive** indiquant les œuvres à proximité de l'utilisateur, une **liste des œuvres** pour explorer et découvrir l'ensemble de la collection MONA et, finalement, la **collection personnelle** constituée par toutes les œuvres que l'utilisateur a vues et prises en photo.

L'objectif de MONA est que chaque utilisateur puisse créer sa propre collection d'art public. A partir des métadonnées sur les œuvres, et grâce à leur géolocalisation sur une carte de la ville, MONA invoque l'esprit d'une chasse au trésor en envoyant son utilisateur à la recherche des œuvres dans la ville. L'utilisateur est ensuite invité à exprimer son point de vue en photographiant chaque œuvre selon l'expérience qu'il en retire. Il peut également ajouter une note et un commentaire. Une œuvre à la fois, l'utilisateur crée son propre catalogue d'art public montréalais, une collection à l'image de ses intérêts et de son parcours à travers la ville. Le partage sur les réseaux sociaux permet la consultation des photographies et des avis des autres utilisateurs et crée un nouvel espace au sein duquel une discussion sur l'art public peut avoir lieu.

Il s'agit de proposer une forme de visite non-linéaire et de laisser la liberté d'interprétation au spectateur. Par les informations – quelquefois très mystérieuses et poétiques –

contenues dans les fiches des œuvres, nous pensons stimuler la curiosité et l'intérêt individuel tout en favorisant l'exploration dans la ville. Les titres paraissent parfois polysémiques, comme « Cheval à plume », « Nef pour quatorze reines », « Envol d'oiseaux » ou « L'arbre des générations », suscitant la curiosité des usagers tout autant que le contraste qu'il peut y avoir entre l'information suggérée par le titre et la dimension ou le matériau de l'œuvre.

Cette approche des œuvres, ainsi que la prise de la photographie, assistent l'utilisateur dans sa formation d'une interprétation de l'œuvre. Ainsi, notre vision se base sur un idéal : quel que soit le niveau d'éducation ou de connaissances du spectateur, ce dernier peut associer une expérience personnelle⁸ et un sens approprié⁹ à la réception de chacune des œuvres qu'il découvre, favorisant un apprentissage par expérience plutôt que par transmission d'information.

1.3 Fonctionnalités actuelles

1.3.1 Installation de l'application

MONA est actuellement en phase beta de développement. Cela signifie que l'application a dépassé la phase de prototypage où s'effectuent les essais sur les fonctionnalités souhaitées dans l'application. En phase beta, l'application fonctionne dans son ensemble même s'il reste généralement des fonctionnalités à ajouter (que nous verrons dans la partie suivante de ce rapport). Elle reste toutefois une version « instable » du logiciel, où de nombreux bugs sont à identifier et à régler.

À l'heure actuelle, MONA n'est pas disponible pour le public. L'installation se fait directement auprès du développeur qui dispose du code sur son ordinateur. Nous avons toutefois présenté MONA à un public cible lors de tests utilisateurs¹⁰ pour lesquels nous avons manuellement installé l'application sur les cellulaires des utilisateurs. Ces activités nous ont permis de vérifier le fonctionnement de l'application en situation réelle et de recevoir des retours de la part des participants quant aux fonctionnalités ou au design de l'interface.

⁸ Le contexte peut jouer un grand rôle, comme le fait d'être accompagné et de discuter ensemble de l'œuvre, par exemple.

⁹ À ses besoins et capacités dans le contexte intellectuel, psychologique etc. dans lequel il se trouve.

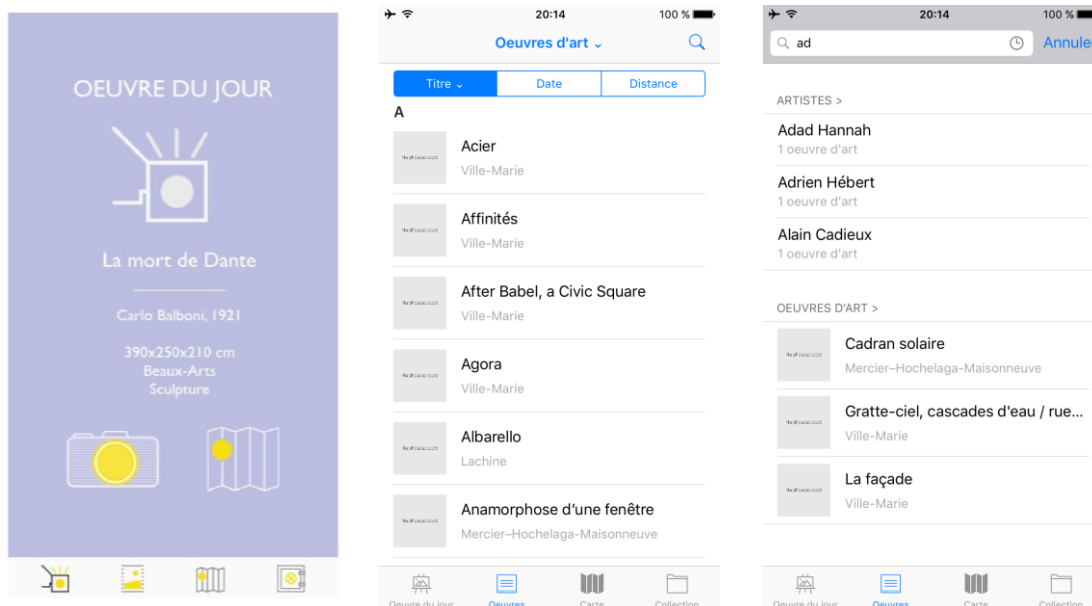
¹⁰ Avril et septembre 2018

À l'installation, l'utilisateur doit avoir une connexion à internet afin de récupérer les données sur les œuvres sur le serveur ainsi que les données cartographiques requises pour le fonctionnement de la carte. Il crée également un compte afin d'être identifié auprès du serveur. A terme, ce compte pourrait également servir à la récupération des données, en cas de changement de téléphone de la part de l'utilisateur.

Lorsque l'application sera prête à sa publication, elle sera disponible sur les plateformes de diffusion d'applications mobiles, c'est-à-dire l'AppStore et GooglePlay respectivement. Cette publication requiert l'examen du code de l'application par les diffuseurs et peut prendre plusieurs semaines.

1.3.2 Processus de recherche et de découverte des œuvres

MONA offre divers moyens de découvrir les œuvres d'art public de Montréal. Tel un catalogue, toutes les œuvres des collections rassemblées dans MONA sont identifiées et consultables dans la liste des œuvres. L'utilisateur peut parcourir celle-ci, par titre de l'œuvre, nom d'artiste ou date de production, par exemple. Il peut également découvrir les œuvres en parcourant la carte ou de façon plus aléatoire à travers la proposition d'une « œuvre du jour ». Une option de recherche par mot-clef est également disponible.



Design pour l'interface de l'œuvre du jour et captures d'écran de l'onglet Liste des œuvres

Ces multiples moyens de navigation dans les œuvres permettent à l'utilisateur de découvrir l'étendue et la diversité des œuvres qui l'entourent. Ils offrent diverses façons pour un utilisateur novice ou expérimenté d'aborder la collection.

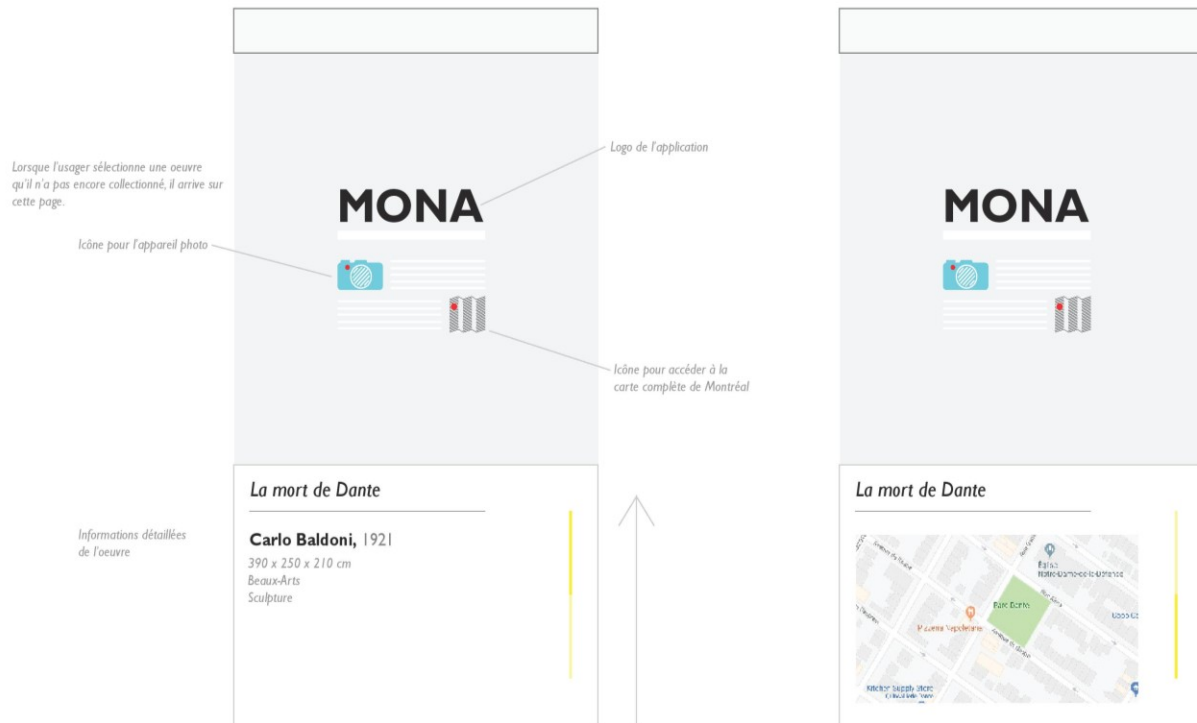
1.3.3 Signaler son intérêt : cibler une œuvre

Lorsque l'utilisateur découvre une œuvre qui l'intéresse, il peut la cibler. Cela permet de la distinguer des autres œuvres et signale le fait qu'il aimerait sans doute aller la voir. Ce sous-ensemble de la collection peut être consulté dans la liste des œuvres ciblées. Il est aussi identifiable visuellement sur la carte à travers le symbole triangulaire des œuvres ciblées (1.3.7 pour la carte).

Ce système se rapporte à la pratique des « like » ou des « favoris » dans la culture numérique. L'utilisateur peut facilement retrouver les œuvres qu'il a déjà consultées et qui ont capté son intérêt. Par cet acte, son approche de la collection devient plus personnelle, tout comme le serait un catalogue imprimé dont les œuvres favorites seraient identifiées par un marque-page.

1.3.4 Consultation de la fiche d'une œuvre

Lorsqu'un utilisateur sélectionne une œuvre, il découvre sa fiche technique. Celle-ci contient toutes les informations issues des métadonnées (1.1.1). Les informations telles que les dimensions et les matériaux lui permettent d'identifier l'œuvre dans l'espace public. Un détail de la carte renseigne sur l'emplacement précis de l'œuvre.



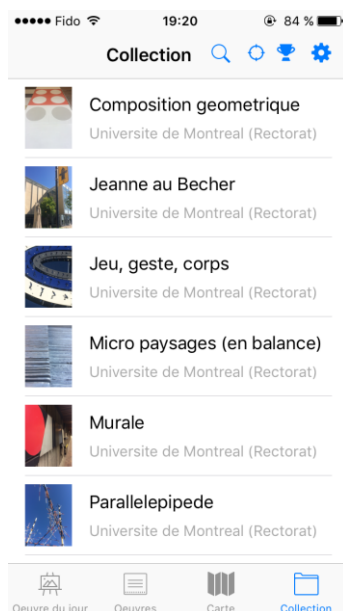
Design pour la fiche d'une œuvre

Cette fiche technique ne contient initialement pas de photographie de l'œuvre. Cette décision est notamment issue des complications en termes de droit d'auteur que cela soulèverait. Toutefois, nous avons choisi de profiter de cette situation pour valoriser la participation de l'utilisateur et la perspective qu'il porte sur les œuvres.

1.3.5 Photographie des œuvres

Pour illustrer les fiches d'œuvres et ainsi créer une collection personnelle, l'utilisateur se trouvant devant une œuvre est invité à la photographier. L'application utilise l'appareil photo du cellulaire et enregistre l'image afin qu'elle apparaisse dans l'interface. Nous avons choisi de restreindre l'illustration des œuvres à une seule image, pour des raisons techniques, tout comme formatrices. Il s'agit pour l'utilisateur de faire preuve d'inventivité en choisissant l'angle sous lequel il aimerait immortaliser sa visite. En plus de la photographie, l'utilisateur peut ajouter une note (d'une à cinq étoiles) et un commentaire afin de compléter la fiche de l'œuvre par son expérience personnelle. La date à laquelle l'œuvre a été photographiée est ajoutée automatiquement.

1.3.6 Création d'une collection personnelle et badges de collectionneur



Capture d'écran de l'onglet *Collection*

Une œuvre à la fois, l'utilisateur crée sa propre collection d'œuvres d'art public. Il peut la consulter dans l'onglet « collection », tel un catalogue personnalisé. Plusieurs stratégies sont mises en place pour encourager l'utilisateur à visiter des œuvres. En sus de l'acte de collection qui peut être amusant en soi et de l'intérêt pour les œuvres que nous espérons grandissant pour l'utilisateur, nous l'incitons à poursuivre ses visites par un système de badges.

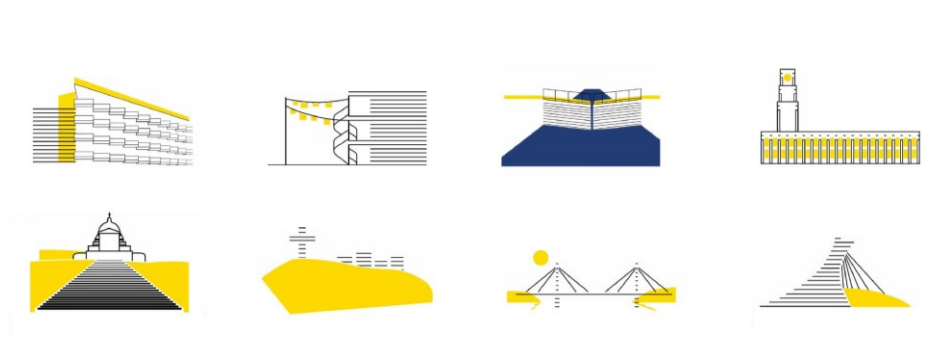
BADGES DE QUANTITÉ



Design pour les badges récompensant le nombre d'œuvres collectionnées

Les badges représentent des mini-récompenses pour l'utilisateur actif. Ainsi, lorsqu'un utilisateur passe le cap de trois, cinq ou dix œuvres collectionnées, cette activité est soulignée par la réception d'un badge. Nous avons créé des badges par quartier, ce qui encourage la découverte à travers la ville, ainsi que des badges par catégorie, c'est-à-dire beaux-arts, murales et arts décoratifs, rappelant à l'utilisateur la diversité des œuvres à visiter.

BADGES DE QUARTIER



Design pour les badges de quartier

La participation de l'utilisateur est mise en valeur grâce aux récompenses symboliques qu'il reçoit. Il crée ainsi une « collection » de badges. La visualisation du nombre d'œuvres à visiter pour recevoir un badge forme un incitatif à continuer à utiliser l'application.

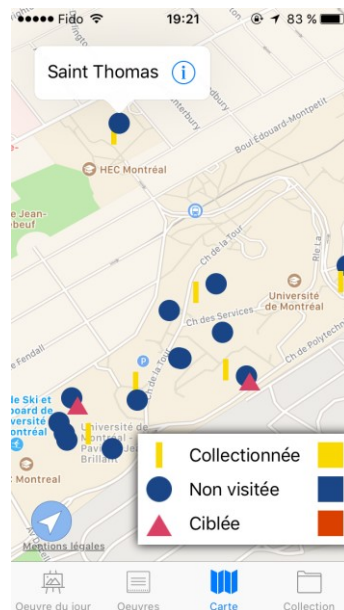
BADGES DE CATÉGORIES



Design pour les badges par catégorie

1.3.7 Géolocalisation des œuvres et de l'utilisateur

Vu la spécificité géographique de l'art public¹¹, la géolocalisation est une fonctionnalité importante de l'application. Dans MONA, les données cartographiques de la ville de Montréal sont enregistrées afin de pouvoir afficher la carte en tout temps (même sans connexion à internet). Ainsi, l'utilisateur peut étudier la carte de la ville et identifier les localisations des œuvres. La carte distingue les œuvres ciblées et collectionnées et facilite ainsi la visualisation de la collection de l'utilisateur. Lorsqu'il est en déplacement, l'activation de la géolocalisation de l'appareil permet à l'utilisateur de savoir où il se trouve en relation à la ville et aux œuvres. L'utilisation de la géolocalisation n'est pas liée aux données mobiles, elle concerne simplement l'activation du GPS de l'appareil.



Capture d'écran de l'onglet *Carte*

¹¹ On pourrait penser que c'est aussi le cas pour les œuvres qui se trouvent dans un musée, cependant le changement d'échelle demande une plus grande précision. De plus, la fonctionnalité GPS d'un téléphone portable ne fonctionne généralement qu'en extérieur comme dans le cas d'un site patrimonial (VIDAL, 2017 : 10-11).

1.4 Ses fonctionnalités en cours de développement

1.4.1 Serveur et données

Afin d'assurer la sécurité des données, il est nécessaire de renforcer la sécurité du serveur et des comptes utilisateurs qui permettent de s'y connecter. Nous prévoyons également de faciliter la recherche sur les données tout en assurant un traitement éthique des informations personnelles grâce à la création d'une interface pour les données sur le serveur (« back end » dans le jargon informatique).

Nous aimerions également enrichir l'application par l'ajout d'autres œuvres d'art public, à commencer par celles répertoriées dans Art Public Montréal¹². Cela est une étape importante pour valoriser la diversité des collections d'art public à Montréal.

1.4.2 Bilinguisme de l'application

L'interface de l'application sera disponible en deux langues, le français et l'anglais, afin d'élargir le public cible et d'y inclure la population anglophone de Montréal, ainsi que les visiteurs internationaux. Nous avons néanmoins pris le parti de ne pas traduire les titres des œuvres. Des métadonnées sur les œuvres, seuls les techniques et matériaux seront traduits. Cela requiert la création d'un index qui contient les termes en français et leur traduction en anglais.

1.4.3 Réseaux sociaux

Une option de partage sur les réseaux sociaux sera mise en place pour les utilisateurs intéressés. Nous envisageons la possibilité pour un utilisateur de partager sa photographie d'une œuvre pour favoriser la diffusion de l'œuvre et de l'application, ainsi que la discussion autour de l'art public sur les réseaux sociaux. D'après la note juridique obtenue (Perras-Fortin 2018), il sera important de préciser dans les conditions d'utilisation les responsabilités de l'utilisateur envers les règles de droit d'auteur. De notre côté, nous souhaitons mettre en place un système qui complète automatiquement les publications, afin que les informations sur l'œuvre soient partagées également. De plus, nous envisageons de créer des *hashtags* spécifiques pour chaque œuvre dans l'application. Cette option permet un partage ciblé ainsi que la découverte des autres

¹² <https://artpublicmontreal.ca/>

opinions et photographies autour de le même œuvre car la recherche par *hashtag* permet à l'utilisateur de voir les autres publications qui ont été partagées avec le *hashtag*.

La gestion de comptes MONA sur les réseaux sociaux permettra également de créer une communauté autour de l'application, de valoriser la participation des utilisateurs ainsi que de partager du contenu pertinent sur l'actualité de l'art public montréalais. Les utilisateurs qui partagent leurs badges et leur activité sur l'application contribuent également à cette communauté.

1.4.4 Système de notifications selon les préférences de l'utilisateur

Sur l'appareil de l'utilisateur, nous prévoyons installer des alertes selon les préférences de l'utilisateur afin qu'il reçoive une notification lorsqu'il passe à proximité d'une œuvre. Il peut également recevoir des invitations ou rappels de la part de l'application, le tout modulable selon des critères définis par l'utilisateur. Par exemple, l'usager peut recevoir les informations sur l'œuvre du jour ou être avisé de la proximité d'une œuvre la fin de semaine ou les soirs après 17h.

1.4.5 Collaborations pour la communication et diffusion auprès du public

Afin de faire connaître l'application, nous avons prévu une stratégie de communication en collaboration avec des cafés indépendants à Montréal. Il s'agirait de rajouter sur la carte de l'application la géolocalisation d'un café, ce qui permet à l'utilisateur de s'y arrêter lors d'un de ses parcours. En échange, nous aimerions déposer du matériel de communication autour de l'application dans ces cafés, comme des affiches, des cartes ou des collants. Cela nous permettrait de continuellement toucher un public nouveau qui, à son tour, pourra télécharger l'application et explorer l'art public à Montréal.

Ces matériaux de communication seraient également distribués auprès des institutions qui soutiennent le projet, tel que l'Université de Montréal. Nous aimerions y inclure les espaces publics de la Ville tels que les bibliothèques, ainsi que d'autres institutions scolaires.

1.5 Autres fonctionnalités envisagées/rêvées

1.5.1 Ajout d'œuvres non répertoriée

Dès le commencement de ce projet, nous avons été confrontés à une réalité concernant l'art public : celle de son recensement. Si Montréal est doté d'une politique d'art public qui lui permet d'avoir une grande partie des œuvres rassemblée sous l'égérie de collections municipale ou institutionnelles, il n'en demeure pas moins qu'une partie des travaux artistiques dans l'espace public échappe à l'institutionnalisation. Cela advient par exemple lors d'initiatives d'artistes indépendants qui se réapproprient l'espace public pour diffuser leur message. Ces œuvres ne sont pas identifiées et ne font partie d'aucune collection officielle. De plus, nous aimerions, dans l'idéal, prendre en compte les pratiques éphémères, les micro-interventions, et autres.

Si tout cela requiert une infrastructure difficilement gérable pour le moment, nous y avons toutefois souvent réfléchi. Une solution serait de permettre à l'utilisateur d'ajouter une œuvre lorsqu'il en rencontre une qui n'est pas recensée. Il la renseignerait au mieux et nous pourrions ainsi recevoir, au minimum, la géolocalisation de l'œuvre ainsi que sa photographie. Il faudrait toutefois qu'une équipe puisse réviser ces diverses soumissions et faire les recherches nécessaires ou établir un protocole pour savoir si et comment nous pourrions ajouter cette œuvre à l'application. Il nous paraît important d'ouvrir la discussion sur cette problématique afin de trouver des solutions pour valoriser ces pratiques éphémères qui contribuent à la culture montréalaise.

1.5.2 Obtenir un retour sur l'état des œuvres

Une autre problématique intéressante dans le cas de l'art public est celui de sa conservation. Il est difficile de « garder un œil » sur les œuvres lorsqu'elles sont réparties dans l'espace de toute une ville. Ainsi, les utilisateurs pourraient se porter témoins de la situation, en signalant une œuvre abîmée par exemple. La photographie et le commentaire de l'utilisateur pourraient être envoyés aux personnes responsables afin de leur signaler la situation. Ce serait alors un véritable effort collectif qui s'établirait autour de l'entretien des œuvres.

1.5.3 Événementiel

Dans une approche similaire, nous aimerions proposer un engagement grandissant autour de l'art public en proposant d'autres formes de participation aux utilisateurs. D'une part, ils pourraient être notifiés lors d'événements tels que les inaugurations de nouvelles œuvres ou lorsqu'il une œuvre éphémère est ajoutée pour une durée limitée. D'autre part, leur avis pourrait être sollicité lors de concours ou décisions municipales grâce au partage de liens vers des sondages par exemple.

2. Considérations sur l'importance de tels dispositifs pour la connaissance et l'appréciation de l'art public

Les spécificités des applications mobiles s'accordent de façons intéressantes avec celles de l'art public. De ce fait, il est important de réfléchir à l'utilisation d'une application mobile comme outil de médiation pour ce type d'art. Tout d'abord, le versant mobile des téléphones portables, qui inclut la géolocalisation, est d'un vif intérêt pour accompagner l'utilisateur dans son approche d'œuvres d'art public : pour trouver une œuvre et obtenir l'information correspondante *in situ*. Ensuite, la navigation libre au sein de l'application permet à l'utilisateur de faire des choix et d'orienter sa « visite » ou son expérience comme il le désire. Ces décisions le placent dans un rôle d'acteur, voire de chercheur, et non de simple récipiendaire de l'information. Finalement, l'utilisation d'une application comme outil de travail, d'information, d'éducation ou de jeu se prête à diverses approches de la médiation.

2.1 Les formes de médiation culturelle issues du numérique et des applications mobiles

Cette ouverture de la médiation culturelle au format de l'application mobile présente une opportunité pour imaginer de nouvelles formes de médiation. Selon les modalités de l'application, un utilisateur peut aborder l'art public sous plusieurs angles. Celui qui semble le plus évident est un accès centré sur l'information : découvrir l'art public. De la découverte suit la possibilité de fréquenter l'art public. On passe alors à l'éducation et à la sensibilisation : offrir des moyens de comprendre et d'interpréter les œuvres. Ceci peut également se faire sous la forme de jeu sérieux¹³, ce qui permet une approche ludique de l'information et de l'apprentissage. Finalement, on peut effectuer un travail professionnel ou académique avec une application mobile, dont les possibilités incluent le recensement et l'entretien des œuvres d'art public.

Dans tous ces cas de figure, l'outil numérique offre un avantage unique. Il permet à l'utilisateur d'avoir une perspective à la première personne¹⁴ dans le parcours du contenu de l'application. L'utilisateur est actif et donc investi dans l'expérience qui lui est proposée. De

¹³ Un jeu sérieux, ou « serious game » en anglais, est « un logiciel qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques » (Pringuet 2017: 492).

¹⁴ Perspective dans laquelle se trouve un utilisateur de jeux vidéo ou un lecteur de livre-jeu.

plus, la visite s'effectue à son rythme et cela offre une forme de médiation personnalisée. L'utilisateur choisit de s'informer à la mesure de ses besoins, de ses capacités et de ses intérêts. La visite, non linéaire, s'adapte à l'itinéraire et au temps dont dispose chacun. La géolocalisation permet de débiter, progresser et terminer sa visite selon la convenance de l'utilisateur.

2.1.1 Médiation de l'art public

L'art public s'est construit à travers un idéal politique fort, celui de « [faire] sortir [la culture] de sa carapace architecturale et symbolique » (Ghebaur 2013: 709). « En supprimant l'obstacle de l'éloignement géographique et en rendant l'accès à la culture "gratuit" » (Donnat 2017 : 8)¹⁵, il y a un véritable idéal de la démocratisation de l'art mis en vigueur. Toutefois, cela reste un idéal car le fait que cet art soit à la portée de tous, physiquement, ne signifie pas nécessairement qu'il le soit symboliquement. Nous pouvons à ce titre citer l'historien Paul Veyne, qui nous rappelle que « la plupart des œuvres d'art, tout du moins celles qui se trouvent dans l'espace public, ne reçoivent généralement qu'une attention très faible pour ne pas dire nulle »(cité par Gamboni 2007:31). Cette situation est étudiée lors d'une exposition de photographie dans l'espace public par Cosmina Ghebaur (2013 : 709) : Elle y trouve « [des] publics physiquement présents, mais symboliquement absents aux œuvres ».

Dans une démarche de démocratisation de l'art public, la question du public est double : il faut tout d'abord que le public perçoive l'œuvre comme étant une œuvre d'art ; ensuite vient la question de sa réception. MONA est une forme d'accompagnement du public à travers ces deux étapes, tout en faisant usage des multiples fonctionnalités des appareils mobiles. L'interactivité et la personnalisation de l'expérience y sont explorées. En particulier, une forme appréciable de médiation photographique apparaît lorsque le visiteur découvre l'œuvre à travers la photographie.

Cette interaction permet d'avoir un accès non seulement physique mais également symbolique à l'art public. En rendant visible aux yeux de son public « la question de la valeur [...], du surgissement du symbolique au cœur du matériel » (Caillet 2009: 26) des œuvres,

¹⁵ N.B. L'auteur fait référence aux caractéristiques des outils numériques. Cependant, nous reprenons ses mots car ils s'appliquent également pour l'art public. Le rapprochement entre les outils numériques et l'art public est effectué plus loin dans ce travail.

MONA propose un nouveau modèle de démocratisation de l'art public. En effet, tout comme le web représente un espace public virtuel, les applications mobiles gratuites et leurs contenus peuvent être considérées comme des biens publics. De ce fait, une application qui permet la médiation de l'art public rend l'accès symbolique aux œuvres réellement démocratique. Au-delà de l'accès, c'est l'interprétation des œuvres qui est ouverte à tous ceux qui le désirent.

2.1.2 Médiation de la ville et de son espace public

MONA se dote d'un projet double : il s'agit non seulement de découvrir l'art par la ville mais également de découvrir la ville par l'art. La médiation offre alors un rapport nouveau à l'espace urbain tout comme à l'art public . Il s'agit d'offrir une expérience nouvelle de la ville, « une proposition esthétique située dans le contexte des lieux dits publics, [...] une manière de bouger, une manière d'agir, une manière d'être dans la ville » (Faubert 2012: 430) qu'on peut qualifier de non-utilitaire. Se rendre d'un point A à un point B peut dépasser la notion de déplacement pour devenir une expérimentation, en soi. Il s'agit alors de cesser d'envisager la ville par son utilité ou sa fonctionnalité pour en faire un terrain de jeu ; de flâner à travers les rues non pas pour se rendre quelque part mais pour en faire l'expérience.

En sus de cette expérience *in situ*, la carte présente un nouveau regard sur la ville. A la représentation cartographique habituelle se superpose une seconde strate d'information, celle des œuvres d'art public. Cette image sensibilise l'utilisateur à la présence, ou même l'omniprésence, de l'art public dans l'espace urbain montréalais. Sous cet angle, on peut réellement percevoir la ville comme un musée à ciel ouvert.

Cette carte se transforme progressivement lors de l'ajout d'œuvres à la collection. Elle reflète ainsi l'activité de son utilisateur et lui renvoie une représentation de la ville à son image. Ainsi, la carte peut révéler les quartiers de prédilection d'un utilisateur, mais également ses lieux de loisirs ou encore ses missions « exploratoires » peut-être motivées par la présence d'une œuvre ciblée. En effet, les cibles signalent l'intérêt de l'utilisateur pour des œuvres. Placées sur la carte, ces dernières peuvent porter à son attention une ruelle, un parc ou un quartier tout entier dans lequel il ne s'était encore jamais rendu.

Les badges de collectionneur (1.3.6) viennent également ajouter à la médiation de la ville dans MONA, à travers la valorisation de différents quartiers montréalais et de leur architecture.

D'une part, leur icône est formée à partir d'un élément architectural caractéristique du quartier. D'autre part, l'attrait des badges peut motiver la découverte et l'exploration de la ville au-delà du quartier de résidence ou de travail. L'utilisateur porte son attention sur la diversité des quartiers ainsi que sur les repères architecturaux qui en font le charme.

Finalement, la circulation des photographies d'œuvres d'art public de la ville de Montréal sur les réseaux sociaux mène à l'émergence d'une nouvelle image de la ville. Celle-ci se définit alors par son art et sous le regard de ses habitants et visiteurs. De telles images en circulation produisent une valeur, culturelle et économique, qui permettent aux villes de déployer leurs identités (Paquet dans Paquet et Mercier 2013: 122). Si Chicago est reconnue pour son art public, c'est non seulement son histoire mais également les images qui circulent qui créent cette réputation. Ainsi, il ne fait pas de doute que la publication des images d'art public montréalais et leur partage sur les réseaux sociaux par les utilisateurs de MONA auront un impact sur l'image et l'appréciation de la ville.

2.2 Association des aspects éducatifs et ludiques dans la médiation de l'art public

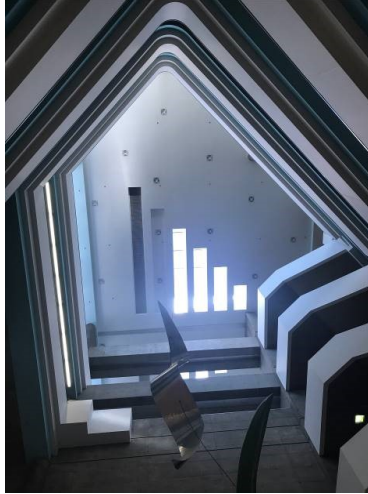
Les cellulaires sont généralement associés à des modes d'utilisation quotidiens. Les applications qu'ils comportent sont très variées. Leurs usages sont tant privés que professionnels. Leurs fonctionnalités peuvent être éducatives ou ludiques, comme les applications d'aide à l'apprentissage d'une langue ou les nombreux jeux. Dans cet entre-deux se trouvent les jeux sérieux, ou « serious game » en anglais, « qui combine[nt] une intention "sérieuse" — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques »(Pringuet 2017: 492).

MONA pourrait être définie comme un jeu sérieux, car ses visées sont éducatives, culturelles mais aussi ludiques. Aux multiples formes de médiation présentes au sein de l'application s'ajoutent des dimensions éducative et ludique. Cette multiplicité d'approches permet de toucher un public large. Le téléchargement de MONA peut s'expliquer par un intérêt pour l'art public, la ville, les activités culturelles (gratuites) ou les jeux grandeur nature.

2.2.1 Dimension éducative

L'acte photographique encouragé par l'application a une portée très particulière pour la médiation de l'art public. Déjà, l'intégration d'appareils photographiques aux cellulaires transforme notre rapport à la photographie. « Désormais, nous sommes tous photographes » (Monjour 2018: 1). A cela s'ajoute la culture photographique propre au numérique, en particulier l'habitude de partage en grand nombre de ces photographies sur les réseaux sociaux. Si les images produites par cette frénésie photographique peuvent parfois sembler vide de sens, il demeure toutefois que cette tendance peut servir à des fins éducatives. La photographie mobile est devenue, avec son intégration aux téléphones et aux tablettes, une forme d'expérimentation, voire d'expérience, essentielle à la (re)connaissance de l'environnement de chacun. Elle marque l'événement, mais le crée tout aussi bien dans la vie de tous les jours. De plus en plus, une certaine performativité s'attache à la photographie : elle nous fait agir et nous agissons avec elle, par exemple en partageant nos photographies.

La photographie permet de poser un regard particulier sur les œuvres. Elle révèle des aspects de l'œuvre auxquels nous ne serions autrement pas toujours attentifs. Par exemple, les différentes perspectives que l'on peut avoir sur l'œuvre s'expérimentent lors du déplacement autour de l'œuvre, à la recherche de l'angle sous lequel l'immortaliser. L'effet de la lumière sur l'œuvre – un rayon de soleil bien placé – ou la spécificité de son emplacement – un panneau publicitaire mal placé – deviennent très présents lorsqu'il s'agit de photographier l'œuvre. L'exercice de la photographie travaille notre regard, qui devient par ce moyen plus informé ou plus savant.



Jean Noël, *Mais où vont donc toutes ces émotions ?* (1988)

Photographie d'une participante à l'activité beta-testing de la rentrée universitaire des étudiant.e.s en histoire de l'art de l'Université de Montréal

Plus particulièrement, la photographie, à la base du fonctionnement de l'application, devient preuve puis souvenir de la visite de son utilisateur. La collection personnelle est constituée par l'image. Si certains utilisateurs peuvent prendre des « clichés », d'autres jouent sur la dimension personnelle de l'application pour conserver un souvenir de l'œuvre telle qu'ils l'ont vécue. La créativité stimule le regard pour rechercher un élément particulier à photographier. La contrainte d'illustrer chaque œuvre par une seule photographie incite l'utilisateur à faire des choix pour former une interprétation, tout en façonnant, à mesure de l'expérimentation, une multiplicité de points de vue sur l'œuvre.



Gilles Mihalcean, *Saint Thomas* (1999)

Photographie d'une participante à l'activité beta-testing de la rentrée universitaire des étudiant.e.s en histoire de l'art de l'Université de Montréal

En un sens, avec MONA, la photographie permet aux utilisateurs d'apprendre à voir l'art public. A l'échelle de la ville, elle sensibilise le regard à sa présence. Elle ouvre ainsi la porte à sa potentielle appréciation. La photographie des œuvres acquiert une portée didactique. Il ne s'agit pas d'imposer un point de vue sur l'art public. Au contraire, ce sont de nouvelles formes d'interactions avec l'art public qui émergent de cet univers photographique. La réappropriation humoristique telle que ces « égoportraits » illustre bien notre propos.



À gauche : Robert Roussil, *Sans titre* (1985)

À droite : Jacques G de Tonnancour, *Composition géométrique* (1968)

Photographies de participants à l'activité beta-testing de la rentrée universitaire des étudiant.e.s en histoire de l'art de l'Université de Montréal

L'activité de *beta-testing* que nous avons organisée à la rentrée universitaire 2018, en collaboration avec l'association des étudiants et étudiantes en histoire de l'art de l'Université de Montréal (AEEHAUM), s'est présentée comme une démonstration de l'apport éducatif de l'application MONA. Au cours de cette journée, les étudiants ont pris part à un rallye culturel en utilisant l'application pour découvrir le campus ainsi que les œuvres d'art qui s'y trouvent. Plusieurs étudiants nous ont donné un retour positif suite à cette expérience qui les a fortement sensibilisés aux enjeux liés à l'art public. L'activité s'est révélée particulièrement signifiante quant au regard porté sur les œuvres en espaces publics lorsque celles-ci sont des espaces familiers. La familiarité des lieux peut susciter une certaine perte de visibilité des œuvres d'art public faisant en quelque sorte partie du paysage. L'expérience sensible de ces espaces à l'aide de l'application a su rétablir, chez certains participants, une considération renouvelée des œuvres d'art public. Pour celles et ceux qui ne connaissaient pas le campus, la découverte de ce dernier par l'intermédiaire de ses œuvres d'art public a été fortement appréciée.



Participantes à l'activité beta-testing de la rentrée universitaire des étudiant.e.s en histoire de l'art de l'Université de Montréal. Crédit photo : Clara Ruestchmann

2.2.2 Dimension ludique

MONA transforme la ville en un terrain de jeu. Telle une immense chasse au trésor, l'utilisateur parcourt la ville à la recherche d'œuvres d'art public. Ce principe de jeu grandeur nature assisté par des applications mobiles a été rendu particulièrement populaire lors de l'été 2016 par le jeu Pokémon Go (Wingfield et Isaac 2017). En fait, au début (janvier 2016), Daniel Jimenez et Lena Krause ont créé MONA en référence au Pokédex (« Pokédex » 2018). Si, dans l'univers des Pokémon, le Pokédex est une encyclopédie recensant ces diverses créatures, il s'est traduit, pour ses adeptes, en un jeu de collection (cartes de jeu ou collection numérique). Ainsi, tel un pokédex des œuvres d'art public, MONA a une approche encyclopédique renseignant son utilisateur sur la présence de ces œuvres tout comme une approche ludique, en le mettant au défi de les trouver. L'application Pokémon Go suit le même principe, mais en peuplant la ville de Pokémon par le moyen de la réalité augmentée.

La ludification de l'activité peut être sous-estimée par les personnes familières avec le milieu culturel. En fait, même en ayant participé à la conception de l'application, plusieurs membres de l'équipe ont été surpris de s'être « pris au jeu ». La curiosité qu'éveille la chasse au trésor et l'effort requis pour trouver l'œuvre mêle excitation et frustration pour produire des

sensations fortes à la découverte de l'œuvre. De plus si, à première vue, il ne s'agit pas d'un coup de foudre artistique, le temps et le déplacement nécessaires motivent généralement une réflexion plus approfondie. Une fois sur place et présent en tant que visiteur, l'utilisateur est investi et prend le temps de se poser des questions.

Les retours que nous avons obtenus concernant MONA sont parlants. L'activité est invitante, tant soit peu qu'il fasse un temps agréable pour une balade, car elle est simple et non-contraindante en matière de temps et de lieu. Sans prérequis autre que l'installation de l'application sur un cellulaire, MONA incite à la participation des personnes de tous âges et expérience. Se sentir concerné par des œuvres d'art et interagir avec elles devient facile dans le contexte d'utilisation de l'application.

Cette dimension ludique de MONA transforme la médiation culturelle et l'accès à l'art. Loin du *white cube*, du musée-temple ou des espaces institutionnels qui peuvent sembler intimidants, l'utilisateur « en visite » se fond dans l'espace urbain. L'anonymat de cette forme de médiation numérique annule les craintes de questions ou comportements déplacés parfois instituées par l'élitisme du milieu culturel. Le jeu dédramatise l'expérience de médiation pour en faire une activité personnelle sans attente ni jugement.

2.3 Le spectateur «outillé»

L'espace numérique ne désigne pas un espace parallèle au monde physique, mais plutôt l'ère dans laquelle nous vivons aujourd'hui. Nous habitons et agissons dans cet espace hybride (Vitali-Rosati 2018: 58). Nos actions numériques ont un impact sur le monde physique et vice-versa. Cette constante interaction est particulièrement apparente dans le rapport d'un utilisateur à son cellulaire, sous la forme d'une connexion omniprésente et toujours croissante (Vitali Rosati 2012: 9). Ce rapport est ainsi d'ordre actif plutôt que passif : à chaque instant, l'utilisateur est en charge et prend des décisions quant à ce qu'il veut voir ou faire.

Cette capacité d'agir a un impact sur le rapport d'un spectateur à l'art public lorsque la médiation s'effectue par le moyen de son cellulaire. En se servant d'un outil familier et personnel, qui en soit peut sembler rassurant, l'utilisateur est en contrôle. Il progresse à son rythme et selon ses envies. Si sa curiosité est piquée, il pourra bien entendu se tourner vers les formes de médiation plus traditionnelles. Le propre de l'application MONA est plutôt d'offrir un

nouveau moyen de s'intéresser au monde de l'art et d'y prendre part à travers l'usage d'outils technologiques familiers. La capacité d'agir de l'utilisateur MONA se cristallise sur plusieurs aspects qui touchent à la médiation de l'art public.

2.3.1 Prendre en main la collection

Équipé de son cellulaire, l'utilisateur recherche activement l'art public. L'application est un dispositif qui révèle à l'utilisateur sa capacité d'entrer en relation avec l'art public. Il a entre ses mains un outil qui lui permet d'agir sur l'art public et de se l'approprier. L'appropriation est envisagée ici à plusieurs niveaux. Tout d'abord, il s'agit pour le spectateur de se sentir concerné par l'art public. Une œuvre publique est symboliquement la « propriété » de son spectateur. La perception d'une œuvre sous cet angle est encouragée par l'utilisation de MONA et représente une première étape dans la mise en place d'un public investi dans l'art public. Ensuite, l'appropriation par la prise d'une photographie permet au spectateur d'interagir avec l'œuvre et d'en émettre sa propre interprétation. Finalement, l'utilisateur crée sa propre collection d'art public. Il prend ainsi la collection en main lorsqu'il se sert de MONA sur son cellulaire.



Photographie d'une participante à l'activité beta-testing de la rentrée universitaire des étudiant.e.s en histoire de l'art de l'Université de Montréal.

L'action du spectateur-utilisateur MONA s'étend au-delà de la sphère individuelle. Nous avons mentionné plus haut le potentiel d'un public actif, si ce dernier peut contribuer à la

conservation de la collection en signalant une œuvre endommagée par exemple. Cet utilisateur est outillé, l'application mobile atteste de sa capacité d'agir sur l'œuvre. En fait, cette capacité s'étend à la collection dans son ensemble, lorsqu'on complète avec la possibilité d'ajouter des œuvres non répertoriées à l'application. Le spectateur participe activement à la mise sur pied de la grande collection montréalaise, ce qui n'aurait jamais pu être envisagé avant ce type de *crowd-sourcing* issu du numérique. L'application mobile prédispose son utilisateur à avoir un impact sur la collection. Elle l'encourage à s'intéresser et à prendre part aux enjeux liés à l'art public. Le public peut prendre part à des sondages ou être consulté quant à une œuvre à venir. Sa participation à des événements, en ligne ou *in situ*, le rend acteur dans le milieu de l'art public. Le terme de « spect-acteur » (Leblond 2014), ou même de « spect@cteur » (Weissberg cité par Barboza 2006:1) est parfois utilisé pour souligner la particularité de cette posture caractéristique dans l'espace numérique.

2.3.2 Forger un regard et une opinion

La posture active du public touche également à la dimension symbolique des œuvres, c'est-à-dire à leur interprétation. Au lieu d'imposer une opinion ou un discours sur l'œuvre, l'application outille le spectateur dans la production de sa propre interprétation. Celle-ci s'établit par étapes. Elle débute avec les informations de base transmises par la fiche de l'œuvre et se poursuit, une fois sur place, avec le regard savant incité par la prise de photographie. Ensuite, la production d'une interprétation peut s'effectuer lors de l'évaluation au moyen d'une note et prend la forme d'un discours lors de la rédaction d'un commentaire. L'utilisateur peut ainsi émettre une opinion sur l'œuvre.

De plus, cette opinion peut être confrontée à celle d'autrui. D'une part, le spectateur peut être accompagné lors de sa visite et entrer en discussion avec cette personne devant l'œuvre ou après la visite. D'autre part, il peut partager cette opinion en ligne, sur les réseaux sociaux. Il peut alors débattre avec ses « amis » qui commenteront sa publication. Le partage sur les réseaux sociaux étend la portée de son discours. Les personnes qui suivent l'actualité sur l'art

public à travers des pages thématiques ou des hashtags seront également en mesure de contribuer à une discussion¹⁶.

Le discours des utilisateurs sur les réseaux sociaux agit sur les œuvres. Tout comme l'évaluation de restaurants sur TripAdvisor joue un rôle dans la réputation et la clientèle d'un restaurant, la popularité numérique d'une œuvre d'art public augmente sa visibilité et sa portée. En ce sens, MONA outille le spectateur à devenir lui-même médiateur des œuvres sur les réseaux sociaux.

¹⁶ Si la publication est marquée comme publique et non privée lors du partage. Cela reste bien entendu à la discrétion de l'utilisateur.

3. Conclusions préliminaires et perspectives futures

Au terme de ce document, nous souhaitons insister sur la nouvelle place qu'occupent les publics outillés, et ce, particulièrement en ce qui concerne l'espace public et l'art public. La constante fluctuation entre le numérique et le monde physique à l'œuvre dans notre société permet de nouvelles expérimentations telles que celle présentée ici. Il s'agit alors de profiter de cette opportunité pour acquérir des connaissances, en termes de médiation, qui seront complémentaires aux méthodes et moyens pré-numériques. En ce sens, MONA met à la disposition des usagers des outils qu'ils peuvent utiliser afin d'accompagner leur expérience des œuvres. Ces outils favorisent la capacité d'agir des usagers et engagent à l'approche des œuvres d'art public par une diversité de moyens. La dimension ludique du dispositif tout autant que la prise de photographie et la possibilité d'écrire des commentaires permettent une expérience sensible, particulièrement ouverte et inclusive, aux utilisateurs. MONA s'inscrit donc dans une démarche d'ouverture et d'accessibilité à l'art.

La réflexion au sein du projet MONA se poursuit du côté de la recherche pour considérer des aspects méthodologiques tels que l'étude des publics de l'art à l'ère du numérique. En effet, une application mobile produit des données à travers l'action de ses usagers, comme par leurs interventions sur les réseaux sociaux. L'omniprésence des téléphones portables et des applications mobiles ainsi que leur utilisation par des personnes de tous âges ou origines nous permet de considérer un public large et diversifié. L'étude des données de MONA nous permettra non seulement de découvrir les goûts de ce public mais également d'entrevoir son expérience, grâce aux photographies obtenues. Au sein de l'espace numérique se forme un champ d'investigation passionnant, celui de la circulation des discours et des images sur l'art dans l'espace public (Paquet 2015). Ainsi, nous poursuivons ce projet afin d'atteindre cette prochaine étape qui nous semble cruciale.

4. Collaborateurs

4.1 Equipe MONA

Concept original et production : Lena Krause

Design : Gilbert Fortin, Roberto Martinez

Développeurs Android : Vincent Beauregard, Emile Labbé

Développeur iOS : Paul Chaffanet

Développement serveur : Vincent Beauregard

Droit : Julien Brosse, Gabrielle Mathieu, Me Andrée-Anne Perras-Fortin

4.2 Collaborations

AEEHAUM : Cathyane Dufort, Clara Ruetschmann

Art+Site : Aurélie Guye-Perrault

Centre d'exposition de l'Université de Montréal : Myriam Barriault-Fortin

5. Références

- Caillet, Aline (2009). « De l'art d'(ne pas) intervenir dans l'espace public ». *Espace Sculpture*, n° 89: 25–29.
- Donnat, Olivier (2017). « La question du public, d'un siècle à l'autre », *Culture et recherche*, n°134, hivers 2016 – 2017
- Faubert, Julie. 2012. « Corps critiques: parcours sonores urbains artistiques et espace public ». In *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*. http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/74/58/61/PDF/ambiances2012_faubert.pdf.
- Ghebaour, Cosmina (2013). « “Mais... je ne visite pas !” Une approche ethnographique de l'usage faible des œuvres », *Ethnologie française*, 24 (4), Paris, Presses Universitaires de France, pp. 709 – 722
- Leblond, Camille (2014)« Contenus numériques : les postures du spect'acteur », *Introduction à l'architecture de l'information*, billet de blogue [en ligne], <https://archinfo01.hypotheses.org/563> (consulté le 2 décembre 2018)
- Monjour, Servanne (2018). *Mythologies postphotographiques: l'invention littéraire de l'image numérique*, [en ligne], parcours numériques, Montréal: Presses universitaires de Montréal, <http://parcoursnumeriques-pum.ca/mythologiespostphotographiques> (consulté le 25 novembre 2018)
- Paquet, Suzanne, et Guy Mercier (2013). *Le paysage entre art et politique*, Géographie, Québec, Québec: Presses de l'Université Laval.
- Paquet, Suzanne (2015). « À l'angle de la rue et du Web, la question des publics. » *Inter*, [en ligne], numéro 120, printemps 2015, p. 65–68, <https://www.erudit.org/fr/revues/inter/2015-n120-inter01823/77852ac/>. (consulté le 29 septembre 2018)
- Perras-Fortin, Andrée-Anne (2018). *L'art public : Enjeux relatifs au droit d'auteur et au droit à l'image*, Département d'histoire de l'art, Université de Montréal
- « Pokédex » (2018). *Wikipédia*, [en ligne], <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Pok%C3%A9dex&oldid=149926647> (consulté le 28 novembre 2018)
- Pringuet, Virginie (2017). « Vers un atlas de l'art dans l'espace public : la modélisation d'un musée réticulaire ». Thèse de doctorat: Université de Rennes.
- Veyne, Paul (1988). « Conduites sans croyances et œuvres d'art sans spectateurs », *Diogène*, n°143, juillet-septembre 1988, p.3-22 cité d'après Dario Gamboni (2015). *The Destruction of Art: Iconoclasm and Vandalism since the French Revolution*. (trad. Estelle Beauseigneur), Collection *Œuvres en sociétés*, Dijon, Les Presses du Réel [1^{ère} édition 1997]
- VIDAL, Geneviève, LAROCHE, Florent, *Vers des applications numériques « durables » pour les institutions patrimoniales* [en ligne], rapport d'étude UDPN (Usages des patrimoines numérisés), 2017. Disponible à l'adresse : http://udpn.fr/IMG/pdf/rapport_final_v7_pw.pdf

- Vitali-Rosati, Marcello. 2018. *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Theory on Demand #26, Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- (2012). « Voir l'invisible : Gygès et la pornographie Facebook ». *Sens Public*, [en ligne]. <http://sens-public.org/article912.html> (consulté le 27 novembre 2018)
- Wingfield, Nick, et Mike Isaac (2017). « Pokémon Go Brings Augmented Reality to a Mass Audience ». *The New York Times* [en ligne], 21 décembre 2017, sect. Technology. <https://www.nytimes.com/2016/07/12/technology/pokemon-go-brings-augmented-reality-to-a-mass-audience.html> (consulté le 25 novembre 2018)
- Weissberg, Jean-Louis (1999). *Présence à distance*, Paris : l'Harmattan, cité dans Pierre Barboza (2006). « Fiction interactive « métarécit » et unités interrogatives ». *L'image actée : scénarisations numériques* [en ligne], L'Harmattan, pp.99-121, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00829167