

BREVET DE TECHNICIEN SUPERIEUR

SESSION 2012

CULTURE GENERALE ET EXPRESSION

Aucun matériel n'est autorisé - Durée 4 heures

Paroles, échanges, conversations et révolution numérique

Entraînement au résumé et à la discussion à partir d'études de documents et de questions :

Document 1 : Collection 2010 Romab, art et design pour coques de téléphones mobiles

Document 2 : Mauricio Ferraris « T'es où ? Ontologie du téléphone mobile » Bibliothèque Albin Michel Idées, 2006, p.14

Document 3 : Extrait du mémoire de master de Clélia Dehon (Juin 2011) p.55 avec son aimable autorisation.

Document 1

Art & Design



« Red Cross »
Jeanne Susplugas



« Seventeen »
Hsia-Fei Chang



« Pipeline »



« Amanite »

Source : <http://www.romab.eu>

Document n°2 :

« En janvier 2001, à Syracuse, je me promenais avec Jacques Derrida. Nous parlions de téléphones mobiles. La discussion était, non pas technique, mais philosophique. Pour ma part, campant sur une position dogmatique, je soutenais que le mobile est un appareil stupide, et l'ordinateur, une machine intelligente. Peut-être parce que je pensais qu'avec l'ordinateur, on peut écrire des essais intelligents et avec le mobile, des messages stupides.

De toute évidence, je faisais fausse route. Et pas seulement parce qu'on peut écrire des essais d'une idiotie monumentale avec l'ordinateur, mais aussi et surtout, parce que, observait Jacques Derrida, avec le temps le mobile finirait par concentrer toutes les fonctions de l'ordinateur, outre celle de ne jamais nous quitter, que l'ordinateur ne possède pas encore. »

Mauricio Ferraris
« T'es où ? Ontologie du téléphone mobile »

Document 3

« L’embrassement » du regard et la (re)découverte à distance »

À la fin des années quatre vingt dix, le développement d’internet et des logiciels font pénétrer le musée dans de nouvelles sphères, comme celle de la vie privée et du quotidien. Il est désormais possible pour les institutions muséales d’atteindre différemment leur public en leur offrant une nouvelle expérience à partir de lieux extérieurs comme le bureau, l’école et la bibliothèque municipale.

Il s’agissait à l’époque d’un des effets opérés grâce aux premiers sites web de musées et aux CD-ROM. Cette tendance consistant à approcher virtuellement le musée par le biais d’internet est toujours ancrée dans l’actualité, notamment par le biais de projets initiés par la société Google. Nous pouvons citer à titre d’exemple la visite de musées et la découverte de chef d’œuvres de la peinture rendu possible par la technologie de Google Earth. Ou plus récemment encore par le projet intitulé « Google art ». Grâce à ces procédés, il est permis aux utilisateurs de zoomer sur des œuvres en haute définition, voire de déambuler dans les salles des musées présentés. L’ordinateur et la connexion internet sont donc des fenêtres ouvertes sur le monde des institutions muséales. Les utilisateurs deviennent des « visiteurs virtuels », capables de se téléporter dans un lieu. La récente apparition des Smartphones et de leurs applications ont permis cet « embrassement du regard » : autrement dit cette contemplation et cette accolade virtuelle avec les œuvres. Tout comme un site internet de musée, ces applications sont accessibles à n’importe quel utilisateur équipé dans le monde. Dans le cadre de notre recherche, nous avons téléchargé et analysé des applications iPhone muséales de différents musées internationaux. Mais les applications mobiles vont encore plus loin que les sites internet de musées car une fois téléchargées elles sont accessibles non plus seulement au domicile, à l’école, au bureau ou à la bibliothèque municipale, mais où que l’on se trouve. Je peux ainsi combiner la présence muséale de mon mobile à son caractère transitionnel en consultant l’application d’un musée aussi bien dans les transports en commun, dans la salle d’attente chez le médecin ou à la terrasse d’un café. Pour Agnès Alfandari, Directrice du service multimédia du musée du Louvre, l’idée d’une application iPhone dédiée « n’est pas d’en faire un guide multimédia pour le visiteur du musée, mais plutôt d’avoir le Louvre dans sa poche, où que l’on soit ».

La présence du musée devient dès lors permanente. Et la faculté dont dispose le téléphone mobile à « ne jamais nous quitter » donne lieu au transport de l’institution muséale dans des lieux parfois improbables. Car la possibilité de se téléporter dans l’institution par le biais du mobile concorde avec **l’aspect ubiquitaire du téléphone**, qui est lui-même l’objet par excellence de la téléportation. Lorsque je passe un appel je me transporte mentalement dans la sphère de mon interlocuteur, en imaginant sa posture, en écoutant les sons de son environnement immédiat etc. L’ubiquité propre au mobile et l’ubiquité possible par l’utilisation d’une application muséale à distance se rejoignent et se complètent, comme si le musée s’appropriait les fonctions et les caractéristiques de l’outil en sa faveur. Comme on l’a dit, la consultation des applications mobiles à distance permet à des personnes qui sont éloignées physiquement de l’institution ou éprouvent des difficultés à se déplacer de pouvoir « l’embrasser du regard » et découvrir les objets exposés ou les redécouvrir.

Lors de notre étude aux Galeries Nationales du Grand Palais, une dame d’origine nord-africaine interrogée à la sortie de l’exposition nous demande si l’application peut se télécharger partout dans le monde avec un iPhone. Suite à notre réponse positive, elle nous explique son intention : « Très bien, je vais dire à ma fille, qui habite en Tunisie, de la télécharger alors, comme ça elle pourra voir ce que j’ai vu et on pourra en parler ensemble, parce que c’était magnifique, elle aurait beaucoup aimé ! »

La découverte à distance est ici l’occasion de partager avec ses proches une émotion suscitée lors de la visite. Mais il peut aussi s’agir de « rattraper » virtuellement une exposition manquée, par faute de temps par exemple.

Par ailleurs, il est intéressant de constater que certaines institutions voient cet outil comme un moyen pour attirer, sur le long terme, de nouveaux publics. Agnès Alfandari affirme en ce sens : « L’idée n’est pas de fournir un outil supplémentaire à la visite mais d’aller parler à des gens qui ne sont jamais venus visiter le Louvre. ».