

Ministère de la culture et de la communication
Délégation au développement et aux affaires internationales
Mission de la recherche et de la technologie

« Muséologie, Muséographie et nouvelles formes d'adresse au public »

En collaboration avec
L'Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Georges Pompidou
L'Ecole du Louvre
le Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée
et le LEDEN/Paris 8

13 juin 2007

Le musée en ligne

Tim Schwartz, Museum of the Moving Image
Jean-Pierre Dalbéra, Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée
Françoise Dalex, Musée du Quai Branly
Patrice Verrier, Eric de Visscher, Musée de la musique, Cité de la Musique
François Quéré, Centre Pompidou

*Le musée d'un seul clic*¹
de Philippe Testard-Vaillant

Prenez votre respiration et « googlez » au hasard « Picasso » ou « Dali ». Après avoir mouliné 0,18 seconde, le moteur de recherche américain affiche 33 millions d'occurrences pour l'homme aux 30 000 créations, 29,5 millions pour le plus savant moustachu des surréalistes. « Internet, tout en amplifiant le fantasme d'un savoir universel accessible à tous et sans exiger de compétences, favorise indéniablement l'accès à l'art, juge Dominique Wolton, directeur du laboratoire Information, Communication et Enjeux scientifiques du CNRS. Mais l'immense horizontalité de l'information donnée sur le web en vrac, sans hiérarchie, si elle satisfait la curiosité suppose de posséder déjà des données culturelles élémentaires pour éviter de se noyer dans cet océan de connaissances. »

« L'œil écoute », répétait Claudel. Avec Internet, le doigt regarde. Les plus grands musées l'ont compris, à en juger par les dizaines de milliers d'œuvres accrochées sur leurs cimaises électroniques. Honneur aux anciens ! Louvre.fr, un « médiateur culturel » qui a revendiqué 9,7 millions de cyber-visites en 2006, est un modèle du genre. Au menu, outre une copieuse volée de pages pratiques servant

¹ Extrait de « L'art et le Net – Je t'aime moi non plus », *Beaux Arts magazine*, n°276, Juin 2007, p.66.

à préparer sa visite, on peut visualiser les 30 000 œuvres des collections permanentes avec, cerise sur le gâteau, un module baptisé « Œuvres à la loupe » permettant d'explorer quelques pièces dans leurs moindres détails historiques et esthétiques.

Mais surfer n'étouffe-t-il pas, à la longue, l'envie de se frotter aux œuvres ? « Toutes nos enquêtes prouvent le contraire, plaide Agnès Alfandari, chef du service Internet du Louvre. Plus on donne d'informations au public sur une exposition via Internet, plus il éprouve l'envie de la voir « “physiquement” ».

De l'autre côté de la Seine, fort de ses 4,5 millions d'internautes en 2006, le musée d'Orsay s'est lancé dans la bataille en avril dernier, avec la mise en ligne d'un nouveau site (www.musee-orsay.fr). Pour Françoise Le Coz, responsable du secteur Internet, « c'est le seul site disponible en cinq langues, avec la volonté de donner une ambiance basée sur celle des salles et des œuvres, avec un plan interactif pour imaginer sa visite. »

Autre site à classer dans ses favoris : celui du centre Pompidou, consulté par quelque 3,08 millions d'internautes en 2006 et mettant en ligne les 58 000 œuvres de sa collection. « Aujourd'hui, un visiteur sur trois est un visiteur internaute, argumente Bruno Maquart, directeur général du Centre. Notre site développe aussi des propositions interactives comme un forum de discussion (www.centrepompidou.fr/airsdeparis/forum) autour de l'exposition “Airs de Paris” [lire BAM 274]. L'internaute est invité à découvrir le projet en amont, à poser des questions et à transmettre ses réactions. » Autre exemple : le site du Centre, grâce à une webcam, retransmettait cet hiver l'œuvre de Pipilotti Rist, *A la belle étoile*, projetée sur la Piazza.

Musées virtuels : une Réalité Augmentée

de Simon Lamunière, commissaire d'exposition et rédacteur du MUDAM [revue en ligne/musée virtuel préfigurant le Musée d'Art du Luxembourg]
d'après une conférence à l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs, le 4 décembre 2002.

Remarques sur les extensions virtuelles des musées (1ère partie)

Collections en ligne, projets web, programmes d'expositions et spams font désormais partie de l'activité des musées. Ils doivent inévitablement gérer et présenter des œuvres faisant appel aux technologies de l'information et de la communication, mais aussi exister par ces mêmes modes. C'est de cette existence dont il sera question ici.

Si l'on écoute les nombreux débats autour de ce médium, on se rend vite compte de ses multiples facettes. Pour les sites d'institutions culturelles engagées dans la présentation de projets utilisant ce même outil, un aspect supplémentaire vient s'ajouter : la contiguïté entre ce qui est œuvre et ce qui est médiatisation d'œuvres. Le contexte général de présentation de ce mass media, les interfaces par lesquelles on accède à l'ensemble de ses prestations, imposent une navigation particulière qui est à la fois confuse et transgressive. Des objets fondamentalement distincts par nature se retrouvent affichés de manière similaire. La manière d'accéder à des projets internet, des vues d'expositions, ou d'autres types de données se doit donc d'être organisée. Cette tâche incombe généralement au webmestre. Pourtant la manière de se déplacer dans un site, l'organisation structurelle de fonctionnalités précises et la mise en relation de projets artistiques renforcent l'idée récente que des architectes et des curateurs s'attellent eux aussi à cette exécution.

La diffusion par ce média permet de rendre publiques quantité de choses qui habituellement ne sont accessibles qu'au visiteur venu sur place (mais que veut dire sur place depuis qu'il y a ce médium?). Dès lors, faut-il concevoir les sites de musées comme des extensions architecturales? Est-il possible de lier l'activité du musée et l'activité sur internet de manière cohérente? La présence de projets web implique-t-elle un travail curatorial?

L'étude de certains exemples récents est nécessaire pour avoir un regard critique et constructif sur l'avenir de la situation, et entrevoir l'intérêt ou le danger des différentes postures possibles. Nous ne traiterons toutefois que de cas ayant développé des innovations significatives, sans pour autant préjuger de leur justesse. Nous ne nous limiterons pas par contre aux seuls musées physiques ou musées en ligne, mais regarderons également d'autres types de projets. A commencer par *Ädaweb*, qui n'existe que sur internet (aujourd'hui sous forme d'archive car le site a cessé ses activités en 1997 déjà). C'est un des tout premiers sites qui a produit et diffusé des projets d'artistes avec cette technologie. Il a brillamment su solliciter des artistes comme Aitken, Holzer, Muntadas ou Sher. La plupart ont pu ainsi réaliser leurs premières expériences.

Prenant l'aspect d'une Wunderkammer, *Ädaweb* //adaweb.walkerart.org a souvent changé formellement et organisé l'accès aux projets de façon variable, notamment aléatoire, alphabétique, ou par pictogrammes ou menus déroulants. La visite se fait de manière fluide selon différents modes possibles. Bien que le corpus d'œuvres soit définitivement arrêté, la navigation permet d'avoir accès aux différentes interfaces, aux upgrades et graphismes successifs, comme autant de propositions de curateurs qui auraient chacun conçu une exposition avec les mêmes projets. Toutefois, les rapports entre les projets ne s'établissent que par l'usage du médium qui les diffuse. A la fois qualité et défaut, *Ädaweb* n'existe que par les projets qu'il présente et inversement.

Une autre situation est celle du Walker Art Center. Outre le fait qu'il archive *Ädaweb*, ce musée, qui est divisé en 8 galeries à Minneapolis, en a développé une 9ème qui n'existe que sur internet et ne présente que des projets spécifiquement créés pour ce support.

Comme tous les musées qui ont des sites internet, le Walker donne des informations relatives au musée (structure, pédagogie, programme, etc.). Sa particularité réside dans l'appellation de Gallery 9 www.walkerart.org/gallery9, comme prolongement, comme annexe au musée physique. Cette annexe n'existe qu'en ligne et, comme *Ädaweb*, ne produit que pour et par ce médium. La plupart des œuvres sont commissionnées. Il n'y a pas de lien entre l'activité des différentes galeries. On peut par contre relever que l'interface de Gallery 9 hiérarchise les projets de manière relativement similaire à de nombreux sites, officiels ou non. La navigation se fait avant tout par listes de noms et de projets. Quelques aspects graphiques viennent animer l'ensemble.

Ces deux exemples emblématiques et très spécifiques au web, présentent des projets très novateurs, mais comme pour tout ce type d'œuvres (répondant le plus souvent au qualificatif de net.art), le contexte est le support et elles sont le plus souvent limitées à l'affichage sur l'écran d'un ordinateur personnel. Elles ne trouvent que peu leur place dans des expositions d'art contemporain, alors que celles-ci font, durant la même décennie, la part belle aux images électroniques, aux installations vidéo et aux impressions numériques. [...]

Le nombre de musées dits virtuels est impressionnant, alors qu'ils n'impliquent rien de virtuel (tout est donné, rien n'est flexible). Ils ne sont qu'un des reflets de leur réalité. Les musées virtuels abusent de ce terme et donnent le plus souvent à voir une suite de photographies ou de vues panoramiques. Il n'est pas possible de passer en continu d'une salle à l'autre, ni de s'approcher de quoi que ce soit : on ne peut que faire défiler le panoramique. Le plus souvent, le mot "virtuel" se réduit au fait que le spectateur choisit ce qu'il voit (mais préalablement au fait de voir - en cliquant sur un mot dans une liste).

Le terme "virtuel" est généralement mal utilisé, mal compris et galvaudé, alors qu'il correspond à quelque chose de bien précis. Un monde (ou une architecture) virtuel(le) est un modèle informatique interactif en 3 dimensions. Fait en images de synthèse, le modèle peut être parcouru par des mouvements de souris, de joy-stick ou de commandes clavier (et donc indissociable de l'interactivité). La navigation est libre bien que paramétrée. Des caractéristiques comme la transition entre les différents espaces, la collision ou la gravitation sont des paramètres modulables par les concepteurs. Il en découle une simulation réaliste ou fantaisiste d'espaces prédéfinis mais dont l'aperception est

ouverte. Bien qu'évidemment différente, la navigation virtuelle immerge le visiteur dans des espaces qu'il a bien l'impression de parcourir.

En général, visiter une exposition, c'est se plonger dans un monde aux codes et aux règles propres. C'est faire l'expérience directe et personnelle d'une forme de réalité artificielle et architecturée. Comme toute production humaine, les murs et les œuvres sont des choses construites, non pas des choses naturelles. En revanche ce qui est imposé au réel (par exemple la gravitation) peut très bien être affranchi en images de synthèse. Mais sa perception sera évidemment limitée à un lieu spécifique, comme un écran d'ordinateur.

On peut s'interroger sur la différence entre une exposition dans la vraie vie artificielle et une exposition dans le cyberspace. Sans chercher ici à redéfinir une relation objective à la réalité ou à la fiction, une exposition dans une architecture virtuelle est bien l'occasion d'éprouver une sensation d'immersion du corps physique (bien qu'elle soit avant tout psychologique) avec une confusion intentionnelle des sens obtenue par la confrontation de niveaux de réalité différents. Bien que distinctes, les sensations sont assez analogues pour qualifier les espaces virtuels comme étant bien réels.

Quant au déplacement propre aux sites internet "classiques" (Ådaweb, Walker, Mudam, etc.), nous sommes davantage dans de la consultation hypermedia. La déambulation est simultanément continue et discontinue. Notre société individualiste a généré la prédominance du choix personnel (avec le zapping et la navigation sur internet, notamment). Le spectateur détermine lui-même ce qu'il voit et quand. Dans une exposition ou dans un musée, le parcours est plus ou moins déterminé, la proximité/contiguïté des objets et projets participe d'un sens général. C'est notamment ce qui caractérise l'importance du travail des commissaires d'expositions. La grande liberté laissée au spectateur sur le web fragmente d'emblée ce qui est rassemblé, tout en permettant un autre type de déambulation. La continuité est inhérente aux liens hypermédia mais ne fonctionne nullement par contiguïté : on ne clique pas systématiquement de haut en bas les noms figurant sur une liste, on se déplace davantage en suivant librement les liens proposés à l'intérieur même d'une succession de pages. Si la contiguïté est organisée à l'intérieur même des projets (ce qui est rare), on peut alors commencer à entrevoir de nouvelles similitudes entre un parcours physique et un parcours hypermédia.

Evidemment ce qui nous intéresse ici, ce n'est pas tant ce continuum de relations aléatoires et individuelles, que l'interrogation fondamentale sur la part de conception et d'organisation de ces liens. Concevoir une exposition, organiser une collection, présenter et médiatiser le travail d'artistes, ne se font pas de manière hasardeuse. La fonction du musée, ou du commissaire d'exposition, réside fondamentalement dans l'organisation de choses entre elles. L'affranchissement des structures et institutions, tant annoncé au début du web, est devenu très relatif aujourd'hui. [...]

Remarques sur les extensions virtuelles des musées (2ème partie)

Il est légitime d'attendre que les lieux d'exposition et les musées médiatisent intelligemment le travail des artistes. Que ce soit avec des points de vue personnels forts ou dans un idéal de lisibilité objective, le curateur a comme fonction de tisser des liens entre des choses distinctes. Sur internet, la manière d'accéder à des projets, des vues d'expositions, ou d'autres types de données se doit donc d'être organisée. Sans nier les proximités de sens que peuvent avoir des œuvres réalisées avec une même technique, il serait regrettable de les réduire à cela. Dès lors la question qui nous préoccupe est la suivante: *Est-il possible de lier l'activité du musée et l'activité sur internet de manière cohérente?*

Pour l'instant, il n'y a que peu de cas de figures significatifs, si ce n'est la présence d'ordinateurs dans certaines expositions, ou des sites qui présentent des projets commissionnés en parallèle au programme d'exposition. En tant que commissaire d'exposition je ne peux que déplorer cela et chercher à proposer d'autres modèles. En 1997 le site de la documenta avait cherché des

regroupements thématiques pour permettre une approche contextualisée des projets. Dans l'exposition, une salle réservée aux projets web les a malheureusement regroupés dans une catégorie technique. Même s'ils étaient à voir pour eux-mêmes : un ordinateur - un projet, la mise en parallèle avec d'autres projets de la documenta ne se vit plus.

Bien sûr les projets majeurs qui existent aussi bien en ligne qu'installés dans des expositions ne sont pas encore très fréquents. On doit quand même souligner les très belles réussites que sont les pièces de Muntadas (*Fileroom*) www.thefileroom.org, Claude Closky (*+1*) www.sittes.net/indice, Reload (*reload.org*) www.re-load.org/berlin ou l'installation commune de Matt Mullican/Peter Kogler/Thomas Bayrle. Tous ces projets fonctionnent parfaitement dans les deux contextes et savent faire évoluer les caractéristiques du médium, tout en se situant indubitablement dans la continuité du travail de chaque artiste. Si l'on peut très bien les présenter dans une exposition aux côtés d'installations plus classiques, la manière dont elles sont indexées sur des sites reste une difficulté majeure.

En 2000 les architectes de *fabric|ch* ont développé pour canal+ le site *La_Fabrique* www.fabric.ch/La_Fabrique00. Réalisé en VRML, ce site représente un bâtiment d'un étage sur rez-de-chaussée. Seul le premier étage est investi par une exposition. Mais le passage par un "sas" permet d'accéder à tour de rôle à d'autres expositions qui investissent toutes ce même premier étage, donnant ainsi l'impression de se trouver dans un immeuble de 8 étages alors qu'il n'en a que 2. Du point de vue de la programmation, le "sas" fonctionne comme un ascenseur virtuel car il donne accès à différents dossiers/expositions. On relèvera ce procédé particulier de programmation qui place d'emblée l'architecture du site en adéquation à une nouvelle forme d'architecture. Par contre, la qualité des projets des artistes et étudiants mérite moins notre attention, si ce n'est par les possibilités que ces derniers induisent.

Un an plus tard Peter Kogler développait un projet pour le Mudam www.mudam.lu/projectmudam2001. Ayant fabriqué une maquette d'après le musée réel alors en construction (l'architecte en est Pei), Kogler l'a investi comme à l'accoutumée en tapissant les murs de ses salles (en miniature, cette fois), y a placé des souris et a réalisé 8 séquences Quicktime. Ces petits films sont visibles en cliquant sur une modélisation 3D sommaire du musée. Avec beaucoup d'ironie, l'artiste traite du virtuel sans en faire. Par des moyens et une navigation classiques, il a néanmoins ouvert une brèche supplémentaire dans le rapport entre un musée physique et sa version réseau. [...]

L'intérêt novateur des projets de Kogler et de *fabric|ch*, au-delà de leur arborescence somme toute classique, réside dans cet incroyable potentiel de convergence entre des mondes que l'on imaginait séparés : deux réalités distinctes qu'il était difficile de réunir dans une même problématique : la conception d'exposition avec les nouveaux média, leur dispersion sur internet, comme leur rapport au musée.

Les musées s'ouvrent aux installations, les sites produisent des projets, mais comment faire converger les différentes missions du musée de manière structurelle ? Comment créer des expositions réelles/virtuelles, comment développer une navigation sur le web qui puisse être réflexive ? De ces questions est né un projet à l'occasion de l'exposition *L'Image Habitable Version ABCDEF*. Fruit d'une collaboration entre *version* www.version.ch et *fabric|ch*, un site élaboré en réalité virtuelle a cherché à développer des correspondances dans l'exposition (et inversement). En ligne, bien qu'encore à l'état de prototype www.electroscape.org/002, ce site propose de réunir l'activité d'un musée (le Bâtiment d'Art Contemporain de Genève) et les projets en ligne, sous la forme d'un bâtiment, ni réaliste ni totalement fantaisiste. Reprenant la volumétrie du musée, et constituant des salles d'expositions, cette architecture virtuelle va simultanément accueillir des projets d'artistes spécifiquement conçus pour elle ET représenter des salles existantes qui sont significatives ET le musée présentera des projets en relation avec le site. L'intention est à la fois perverse et sérieuse. Mais en travaillant de concert ces trois aspects, l'enjeu sera d'interroger les différents possibles par la pratique et la critique tout en provoquant une confusion des sens. [...]

Si la navigation en VRML permet de concevoir librement des expositions en accentuant les rapports

entre les projets bien davantage que par hypertexte, il ne s'agira pas pour autant de s'affranchir d'une réalité et de sa représentation. Certaines salles choisies du MAMCO (une des institutions du Bâtiment d'Art Contemporain) seront numérisées ou offriront des modes de reproduction pour permettre une continuité et contiguïté en ligne aussi. Les artistes seront invités à produire indistinctement dans les deux contextes. Même l'accès aux informations devrait suivre la même voie.

Evidemment, on voit qu'ici le but consiste à avancer de front deux réalités qui se tournent pour l'instant le dos. La conception d'exposition et la médiation du travail des artistes, devraient en sortir renforcées. Ce projet prometteur arrivera-t-il à répondre judicieusement à l'ensemble des questions soulevées plus haut? L'avenir nous le dira très bientôt.

Pour finir, nous noterons encore la réponse au projet ci-dessus, adoptée par Claude Closky pour l'iGalerie du site du Mudam. Fonctionnant sur le même principe que la Gallery9 du Walker (extension du musée sur internet pour accueillir des projets web), son interface ironiquement low-tech fait référence au cube blanc du musée et aux environnements 3D des musées qui ont opté pour la modélisation de leurs salles d'expositions. Pour l'iGalerie, Closky n'a gardé de la navigation dans une architecture virtuelle, que la séduction du déplacement dynamique et subjectif. Une succession de salles défile devant nos yeux, affichant comme des tableaux les visuels des sites qui s'y trouvent. l'iGalerie se manifeste comme séduisante par ses accroches visuelles : cette fois on peut choisir d'après ce que l'on voit. La relation architecturale s'affiche ouvertement comme fantaisiste et simple. Par contre, on ne sait encore comment se relieront la physicalité et la virtualité. Le musée n'étant pas encore achevé, on peut espérer qu'une réflexion sera poussée dans le sens d'une réunion plutôt que d'une opposition.

Ainsi, comme nous l'avons vu, le musée contemporain est confronté à la profusion de nouvelles technologies, de nouveaux modes de diffusion et à leur rapide évolution, il doit alors faire face à la prévisible redéfinition de son espace d'exposition, de conservation et de médiatisation. Sa transformation est induite entre autres par l'apparition de projets réalisés dans des médias encore inexistant il y a dix ans. La société se métamorphose et les artistes ne cessent d'inventer des projets de natures nouvelles. Comme par le passé, les musées doivent s'adapter à l'évolution des mentalités, des pratiques artistiques et des œuvres.

Cette adaptation requiert une conscience de l'origine des changements et de ce qu'ils induisent. Il apparaît aujourd'hui primordial que les institutions culturelles prennent en compte cela. De même qu'il est important que les webmasters et architectes électroniques tiennent compte de l'articulation entre les différents aspects de la médiation, que cela soit fait de concert avec les curateurs, pour le bien des musées, des artistes et du public.

Bibliographie :

- « Les musées et l'Internet » (Volume 1 et 2), *Museum International*, Volumes 51 (n°204, oct.-déc. 1999) et 52 (n°205, janv.-mars 2000), Editions Unesco.
- BOURKE Marie, *The Museum visit : virtual reality and the gallery : proceedings of the Symposium held on 3 November 2000 at The National Gallery of Ireland*, Dublin : The National Gallery of Ireland, 2001, 60 p.
- JONES-GARMIL Katherine, *The Wired museum : Emerging technology and changing paradigms* / Introduction by Maxwell Anderson, Washington, D.C. : The American Association of Museums, 1997, 250 p.
- *La Lettre de l'OCIM*, Dijon, n°78, novembre-décembre 2001.

▪ WELGER-BARBOZA Corinne, *Du musée virtuel au musée médiathèque : le patrimoine à l'ère du document numérique*, Paris : l'Harmattan, 2001, 313 p.

Webographie :

- www.centrepompidou.fr/airsdeparis : site de l'exposition *Airs de Paris*.
- www.archimuse.com/conferences/mw.html : site d'*Archives & Museum Informatics* avec les actes de la conférence annuelle dédiée aux « Museums and the Web ».
- www.celebrations.culture.fr : site de la collection des *Célébrations nationales* -éditée par la Mission de la recherche et de la technologie et la Direction des archives de France-.
- www.cite-musique.fr : site de la Cité de la musique.
- www.civilization.ca/academ/articles/macd-alsfl_1f.html : *Vers le musée virtuel : période de crise et de changement pour le troisième millénaire* de George MacDonald et Stephen Alford - Discours-programme prononcé lors de la 54ème assemblée annuelle de l'American Association for State and Local History, Omaha, le 30 septembre 1994.
- <http://collection.centrepompidou.fr> :
- www.cultivate-int.org/issue3/rama : *Online Museums : from research to innovation, from RAMA to Open heritage* de Dominique Delouis, UKOLN, 2001.
- www.cultivate-int.org/issue2/space : "Museums in the digital space" de Suzanne Keene, *Cultivate Interactive*, N° 2, 2000.
- www.culture.fr/culture/arcnat/fr/index.htm: site de la collection des *Grands sites archéologiques* -développé par la Mission de la recherche et de la technologie- valorisant les travaux des équipes de recherche par des parcours interactifs.
- www.handicap.centrepompidou.fr : site du Centre Pompidou pour le public handicapé.
- www.imls.gov/resources/year.shtm : site de l'Institute of museum and library services, où se trouvent de nombreux actes de colloques en ligne.
- http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_ISI98.htm : *The "Virtual Museum": new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system*, de Werner Schweibenz, [Saarbrücken] : Universität des Saarlandes, 1998.
- www.mucem.eu : site du Musée des Civilisation de l'Europe et de la Méditerranée.
- www.musee-virtuel.fr.st : *Culture et Communication*, portail d'échanges professionnels sur les domaines de la communication, la médiation et les politiques culturelles.
- www.nationalmuseums.org.uk/images/publications/netful_of_jewels.pdf : *A Netful of jewels : new museums in the learning age / a report from the National Museum Directors Conference 1999*, de Suzanne Keene : Bruce Royan et David Anderson Editions, [London] : National Museum Directors' Conference, 1999, 24 p.
- www.quaibrantly.fr : site du musée du Quai Branly.