

LE MUSÉE 2.0

19 février 2007 : 234 700 000 pages web et un contingent insondable de millions de pixels¹ occupent le territoire virtuel de ce que l'on s'accorde à qualifier peu ou prou universellement de musée.

Si la taille de ce corpus tout aussi prolifique que proliférant est à mettre au crédit comptable de l'algorithme du moteur de recherche Google, le poids culturel des idées et des contenus qui l'animent reste à évaluer, au sein d'une géographie en constante reconfiguration et en dépit d'un "bruit" informationnel qui confine à la surdité.

"Un étranger [...] sans pied ni bras, mais qui court plus vite que nous" ; c'est ainsi qu'est identifié Internet par le maire du village de Niafouké au Mali. Au fil du documentaire d'Annick Colomès², le nouveau membre de la communauté jouira d'épithètes variant de "diable" à "sage". Point n'est besoin d'être Malien ni élu pour saisir la pertinence de cette métaphore, qui serait d'ailleurs tout à fait à sa place dans la bouche d'un conservateur de musée. Le cyberspace est a priori un domaine étranger au caractère *in situ* de l'expérience que loge le musée, à savoir la rencontre, dans un espace dédié, entre une enveloppe corporelle dotée d'un esprit, et un objet doué d'un minimum de matérialité mise au service d'une incarnation symbolique. Le musée doit sa raison d'être à la modulation plastique de l'espace dans lequel il déploie ses objets – sinon il se restreindrait à l'inventaire de ses collections. Le transport d'un corps, opportunément nommé "visiteur" en l'occurrence, sur le territoire du musée valide de facto ce dernier comme lieu d'accréditation de la création artistique, dans sa dimension concrète et cognitive. Si une



INTRA MUROS

connexion est potentiellement assimilable à une visite, la valeur d'expérience du "musée-qui-n'existe-pas" que bâtissent les milliards d'URL est équivalente à celle procurée par la VPC³: consommer avec sa souris – une prothèse technologique parmi d'autres – avant de goûter dans sa chair. A la charge d'Internet, son parfum d'informatique ne flatte pas les sens d'une population se souhaitant, dans la grande majorité de ses cadres, à l'abri des contingences techniques ... notamment, par exemple, vis-à-vis d'une matière artistique comme le Webart, dont le processus d'exposition n'est pas dépendant de l'espace muséographique.

ÉVITER LE PARASITAGE DU MATÉRIEL PAR L'IMMATÉRIEL

Au sein des entreprises culturelles françaises, le secteur patrimonial affiche un taux de pénétration technologique encore discret, que la lourde lenteur des administrations qui le gèrent ainsi que leur anémie budgétaire ne sauraient seules justifier. L'entreprise de dématérialisation numérique des contenants et des contenus amorcée dans les premières années du XXI^e siècle, reconfigure l'économie, à tous les sens du terme, de la connaissance et de ses ressources dont l'accès constitue le point nodal, et les technologies de l'information et de la communication (TIC) le moteur. Le flux électronique de données et de protocoles qui déferle – et "court plus vite que nous" – sur les réseaux, génère des avatars qui séduisent autant qu'ils inquiètent les gardiens de la culture matérielle incarnée dans le patrimoine muséal. Et l'extraordinaire potentiel de diffusion numérique de la création et du savoir a pour dangereux corollaire une prolifération anarchique de l'information, voire une surproduction néfaste à sa compréhension. Maîtriser le discours sur des objets qui, comme les œuvres d'art, ont nature et vocation à échapper à la normalisation, n'est pas la moindre des gageures dans l'espace et le temps éclatés du cyberspace.

Éviter le parasitage du matériel par l'immatériel en privilégiant leur interaction coopérative: la révolution numérique dans le musée sera ainsi ... ou se fera à ses dépens. Il n'est pas inutile de rappeler une évidence qui crève les yeux en ces temps de "démocratie participative" réhabilitée par la Blogosphère; la production numérique est une forme de publication qui exige une politique éditoriale aussi rigoureuse, sélective et structurée que celle en vigueur dans l'édition traditionnelle "papier". Cette publication toute spécifique, qui ne saurait faire l'économie de la responsabilité et donc de la signature, ne s'assimile en rien à une

LE CENTRE POMPIDOU
EN LIGNE
© Centre Pompidou
Tous droits réservés.

transposition pixellisée des formes du réel: les répliques électroniques des œuvres n'ont pas qualité à substituer à leurs référents tangibles, comme les visites virtuelles ne sauraient concurrencer le *hic* et *nunc* dont le musée est le promoteur. La "sanctuarisation" de l'institution, qu'on la juge légitime ou non, a le mérite d'habiter le débat sur la coïncidence, sans confusion ni compétition, de divers modes de valorisation du patrimoine artistique. A fortiori s'agissant de certaines productions contemporaines pour lesquelles l'art ne s'incarne plus nécessairement sous forme d'œuvre, et où, pour citer Stephen Wright, "à la place de l'œuvre iconique, l'usager des musées et des galeries se trouve confronté aux documents artistiques"⁴.

Le trésor du musée ne saurait moins que jamais se restreindre à ses objets plastiques. La réalité virtuelle trouve dans le domaine documentaire un terrain opérationnel riche d'opportunités, que le musée serait avisé de saisir avant que d'autres éditeurs ne le fassent à sa place à la faveur d'une demande dont la montée en charge est explosive⁵ et d'un marché en pleine structuration. A l'inverse des bibliothèques, éclairées par l'esprit de collaboration qui anime leurs réseaux et fortes de leur modèle de fonctionnement ouvert, rares sont les musées à avoir rédigé et publié leur politique éditoriale numérique. L'initiative de la Tate est à ce titre remarquable: la création en 2006 du département Digital Programmes au sein de Tate Media démontre sa volonté de bâtir une stratégie à cet égard.⁶

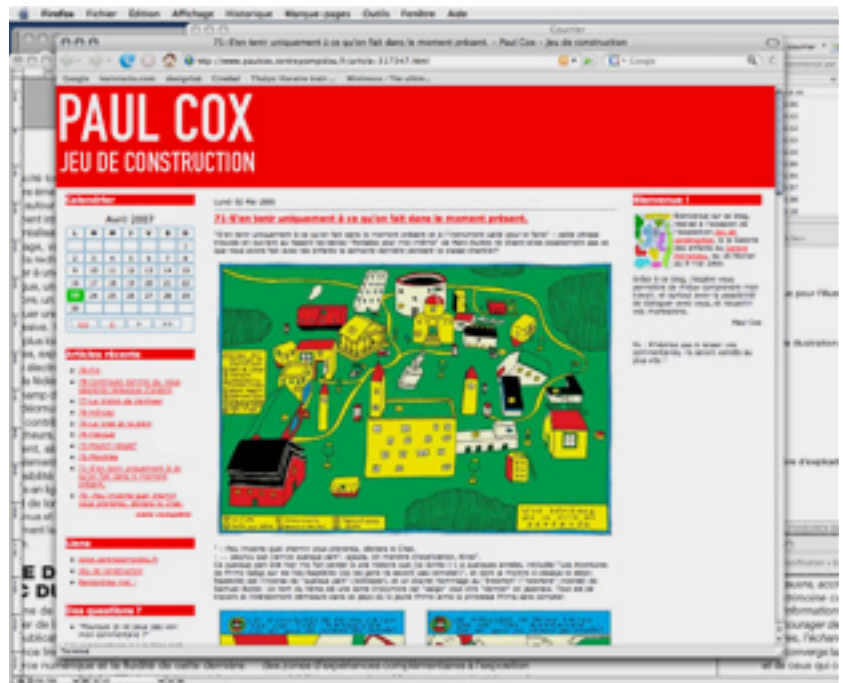
FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX

L'innovation qui auréole les technologies numériques concerne aujourd'hui bien moins les usages qu'elles servent que les services qu'elles rendent. Si l'on peut voir une nouveauté dans l'écoute de la notice rédactionnelle d'une œuvre en direct sur le site de la Tate Gallery ou après téléchargement sur son lecteur personnel (podcast d'un fichier MP3) pendant sa visite, la prestation intellectuelle que fournit la notice reste quant à elle classique. La valorisation de l'offre traditionnelle du musée tire avantage de l'une des aptitudes fonctionnelles de la ressource électronique: l'accessibilité. Engagée dans les années 1970, l'informatisation des inventaires muséaux a connu son épanouissement avec le réseau Internet⁷; l'accès distant qu'il ménage a achevé de justifier l'entreprise de dématérialisation du fameux cahier à 54 colonnes, tant auprès des professionnels des musées qu'auprès de leurs publics⁸. Le caractère sélectif de l'offre en a fait, dans un premier temps, plus un dispositif d'illustration de la collection qu'un outil de recherche. Ce n'est qu'avec la mise en ligne de la totalité du corpus que le service devient véritablement pertinent; au-delà de l'œuvre, le corps mobile que forme une collection peut être sondé⁹, en temps réel ou à diverses étapes de son histoire. Car si l'on s'accorde à laisser au musée l'espace, déléguons à Internet l'exploitation d'une dimension où il fait preuve d'excellence: le temps. En rendant simultanément accessibles des contenus produits à des moments différents et signalés comme tels, les outils électroniques reconfigurent le travail de la mémoire. La plupart des catalogues en ligne affiche un "service minimum": la "carte d'identité" de l'œuvre accompagne sa reproduction, selon des fonctionnalités désormais courantes (recherche multicritères, dossier de sélection communicable par mail). La numérisation accé-

lérée des ressources, la puissance de calcul des logiciels et la capacité toujours augmentée des réseaux permettent de faire émerger une cartographie documentaire “intelligente” autour d’un artiste et de sa création, de suivre le cheminement intellectuel qui a inspiré la constitution d’un fonds, la réalisation d’une exposition ou la conception d’un ouvrage, variant du simple renseignement à l’état précis de la recherche professionnelle¹⁰. Ainsi est-il possible de lier à une œuvre sa notice descriptive, une page de catalogue, une image muséographique, un enregistrement sonore, un film, des références bibliographiques, et de constituer une unité documentaire complexe, étendue et progressive. Ce processus de liaison multimédia, et pour aller plus loin, d’inter-opérabilité entre diverses bases de données, exploite la seconde qualité intrinsèque de la ressource électronique : la connectivité. Elle favorise notamment la fédération des inventaires, telle que la réalise dans le champ de l’art moderne et contemporain l’association Vidéomuseum¹¹ en France et en Belgique. Cette propriété contribue aussi à solidariser la communauté des chercheurs, si facile à faire tenir ensemble technologiquement, alors que les conditions de la recherche ont radicalement changé en deux décennies. La visibilité et l’accessibilité du signalement bibliographique par les catalogues en ligne et les moteurs de recherche ont libéré le thésard de longs mois d’enquête, comme l’ouverture des contenus et leur consultation distante modifient considérablement la relation aux sources et les modalités de leur usage.

FAIRE DU NEUF AVEC DU NEUF

Le domaine de la recherche a sans doute le meilleur parti à tirer de la réalité virtuelle, qui autorise des formes de publication alternatives au catalogue papier à l’ordonnance linéaire. La polymorphie des contenus de la ressource numérique et la fluidité de cette dernière amplifient son potentiel de diffusion par rapport à une ressource plus statique. Cette diffusion est caractérisée par un flux continu via un support réseau, une large panoplie d’outils et de formats éditoriaux (bases, expositions virtuelles, pages HTML avec liens profonds, etc.), et une dimension collective par la circulation et le partage des contenus numérisés. La “visite” proposée par “l’exposition imaginaire” Fragonard¹² du Musée du Louvre agrège de façon dynamique et dans un espace virtuel 3D des contenus et des œuvres dont le rassemblement dans l’espace n’aurait pas la même valeur démonstrative, voire ni la même viabilité concrète¹³. Le support de l’offre culturelle devient entre autre commun à celui mis à la disposition de son public, grâce à la mutualisation d’outils interactifs. Depuis 2002, la Cité des Sciences offre à ses visiteurs un bouquet de services intitulé *Visite +*¹⁴ : un cyber-carnet pour annoter son parcours au fil de bornes interactives, créer sur le site un portail personnel donnant accès aux images et autres documents sélectionnés dans l’exposition ainsi qu’aux dossiers constitués par l’équipe scientifique du projet. Le modèle théorique d’une plateforme participative et évolutive exploite le rythme dialectique de l’offre et de la demande sous une forme de “stock-exchange” des idées et des créations dont les média dits “sociaux” (wiki, blogs, podcasts, vlogs) constituent le vecteur. Les commissaires de l’exposition Airs



de Paris au Centre Pompidou¹⁵ ont ainsi ouvert un blog¹⁶ présenté comme un protocole préalable à l’exposition. Destiné à être alimenté par les “réflexions de personnalités du monde de la recherche et des arts sur les thématiques de l’exposition”, le blog est ouvert aux questions du public qui seront introduites ensuite dans les débats par les modérateurs. Le caractère contributif de cette initiative réforme – pour l’instant plus dans le principe que dans les actes – l’environnement global de l’exposition en générant une chaîne intellectuelle dans laquelle s’intègre le travail des commissaires ; ce développement en rhizome crée des zones d’expériences complémentaires à l’exposition sans lui être accessoires. Manque cependant le recul nécessaire pour en mesurer l’impact.

ARRIVER À FAIRE

La valorisation des ressources existantes de même que la réalisation de nouveaux modèles de production culturelle ne vont pas de soi dans un environnement humain, technique, juridique et économique qui mute autant qu’il bute sur des écueils qu’il est urgent de considérer afin que ce qui est produit aujourd’hui puisse constituer le patrimoine de demain.

Si la donnée électronique a des qualités indéniables, ses défauts ne doivent pas être négligés. Multimédia, diffusable et partageable, elle est aussi instable et volatile. L’intégrité et la traçabilité de son contenu ne sont pas garanties, à l’instar de sa conservation¹⁷. La question de la pérennité de la ressource est un enjeu crucial pour le musée ; la prolifération des fichiers numériques, œuvres ou documents, introduit un chapitre inédit dans les annales des restaurateurs œuvrant dans des institutions qui ne risquent pas moins que de se retrouver à la tête d’un patrimoine corrompu ou inaccessible.

Le coût de distribution de données électroniques est proche de zéro une fois l’infrastructure installée. Cependant, l’acquisition et la maintenance de la “quincaillerie” (scan-

PENDANT LA DURÉE DE SON EXPOSITION *JEU DE CONSTRUCTION* À LA GALERIE DES ENFANTS DU CENTRE POMPIDOU EN 2005, PAUL COX A ANIMÉ SUR INTERNET UN CARNET DE BORD NUMÉRIQUE DANS LEQUEL IL A ENGRANGÉ MATÉRIAUX ET IDÉES : NOTES D’IMPRESSIONS OU DE PROJETS, CROQUIS OU TEXTES QUE LUI INSPIRAIT LE MOMENT PRÉSENT, ETC. CE BLOG PERMETTAIT À L’INTERNAUTE DE COMPRENDRE COMMENT L’ARTISTE TRAVAILLE, DE LUI TRANSMETTRE SES PROPRES COMMENTAIRES ET D’ENGAGER UN DIALOGUE.

© Paul Cox / Centre Pompidou
Tous droits réservés.

ners, serveurs, etc.) nécessaire à la création des fichiers, à leur disponibilité et à l'ergonomie des interfaces qui les gèrent, n'est pas à la portée de tous les budgets muséaux. Le développement des sites du Louvre et de la Tate ainsi que de leurs services en ligne doit sa performance au partenariat technologique et au mécénat de compétence d'Accenture, de Blue Martini et de British Telecom : des alliances stratégiques et prestigieuses que les organismes modestes ne sont pas en position de conclure.

Les programmes de numérisation et les campagnes spécifiques d'indexation¹⁸ de la ressource numérique réclament des forces vives dont le nombre et les compétences sont rarement en phase avec les moyens actuels de la plupart des musées¹⁹, confrontés en l'occurrence à une véritable révolution culturelle de leurs métiers.

Enfin, cette colossale réorganisation des connaissances se heurte à un obstacle majeur : la contrainte économique que le droit d'auteur et le copyright font peser sur la diffusion des contenus, trop souvent censurés par défaut d'acquiescement de droits dont le poids économique s'avère trop lourd. Si certains opérateurs ont décidé de s'émanciper unilatéralement du cadre légal²⁰ sans attendre une réforme qui tarde à arriver, d'autres ont fait le choix consensuel de placer leur publication sous le signe du "Fair Use", c'est-à-dire le libre usage à but non commercial, éducatif ou dans l'intérêt de la recherche²¹. Cette mise en perspective innovante et militante du rôle et de la responsabilité de l'auteur et de son éditeur a été juridiquement formalisée dans la licence "Creative Commons" dont Lawrence Lessig est le promoteur²² : "Creative Commons s'adresse aux auteurs qui préfèrent partager, faire évoluer leur œuvre, accroître la diffusion de leur travail et enrichir le patrimoine commun (les Commons) de la culture et de l'information accessible librement. (...) L'objectif est d'encourager de manière simple et licite la circulation des œuvres, l'échange et la créativité."²³ Un objectif vers lequel converge la mission du musée, de ses conservateurs et de ceux qui collaborent à son activité.

Telles sont les frontières virtuelles avec lesquelles le territoire matériel du musée peut composer, dans un domaine où la logique d'innovation ne contredit pas la logique de production. Reste à rassurer ceux qui craignent que le musée ne perde son âme dans la technologie : il en subsistera toujours quelque chose car, comme chacun sait, l'immatérialité totale n'existe pas.

< Nathalie Leleu >

1. Un pixel (contraction de "picture element") est l'unité de base d'une image numérique.
2. *L'étranger du grand fleuve*, France, 2003, 52 mn.
3. Vente par correspondance.
4. Introduction au séminaire "Le document performatif", ENSBA avec le Collège international de Philosophie, mars 2007.
5. Le 27 avril 2006, l'INA met en ligne 100 000 émissions audio et vidéo, la majorité en accès payant. Le serveur est saturé par les requêtes quelques heures après l'ouverture de la plateforme.
6. Rellie J., "10 Years On: Hopes, Fears, Predictions and Gambles for UK Museums On-line", in J. Trant and D. Bearman (eds.). *Museums and the Web 2006: Proceedings*, Toronto: Archives & Museum Informatics, published March 1, 2006 at <http://www.archimuse.com/mw2006/papers/rellie/rellie.1.html>
7. Créé en 1975, le catalogue collectif des collections des Musées de France, *Jocande*, est accessible en ligne en 1995. Le MoMA met une sélection de ses collections en ligne en 1996, et la Tate Gallery, en 1998.
8. A titre d'exemple, la consultation électronique des collections du Musée national d'Art moderne se situe aujourd'hui au 12^e rang des connexions sur www.centrepompidou.fr (17 500 entrées au catalogue en février 2007).
9. L'intégralité de la collection du Musée national d'Art moderne (la collection de A à Z) a été accessible en 2003.
10. Le dossier d'œuvre électronique de *Mapping the studio II*, 2001 de Bruce Naumann mis en ligne par la Tate Gallery est à ce titre exemplaire : http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/majorprojects/nauman/home_1.htm
11. Videomuseum (www.videomuseum.fr) fédère actuellement 57 collections et recense 21 000 artistes, 246 000 œuvres et 130 000 images, consultables dans chaque organisme. Dix d'entre eux donnent un accès en ligne à leur propre collection.
12. http://www.louvre.fr/llv/dossiers/liste_ei.jsp?bmLocale=fr_FR
13. Cette viabilité dépend essentiellement des priorités de programmation, de la disponibilité des œuvres, des coûts de production en général et des frais toujours croissants d'assurance et de transport en particulier.
14. <http://www.cite-sciences.fr/cgi/modif>
15. 25 avril – 15 août 2007.
16. <http://www.airsdeparis.centrepompidou.fr/index.html>
17. Cf. <http://vds.cnes.fr/pin/>, groupe de recherche français sur la pérennisation des informations numériques associant organismes publics, entreprises privées, chercheurs et experts indépendants.
18. Un fichier non indexé est un fichier invisible ; seul le renseignement de ses métadonnées et son catalogage dans une base de données garantit son accessibilité.
19. *Jocande* ne catalogue que 15

à 20% du total des collections des Musées de France, dont certains n'ont pas numérisé leur inventaire ou n'ont que les moyens d'un traitement numérique sélectif.

20. ex : www.ubu.com, site anglophone non commercial et éducatif, consacré à la diffusion d'œuvres relevant du cinéma expérimental, poésie sonore, musique contemporaine, etc. Animé par des bénévoles, *UbuWeb* publie la majorité de son contenu sans permission.

21. Le site du Moma est en "Fair Use" : "Fair use of copyrighted material includes the use of protected materials for noncommercial educational purposes, such as teaching, scholarship, research, criticism, commentary, and news reporting. Unless otherwise noted, users who wish to download or print text and image files from MoMA's Web site for such uses are welcome to do so without MoMA's express permission. Users must cite the author and source of this material as they would material from any printed work; the citation should include the URL."

22. <http://fr.creativecommons.org/> et <http://www.lessig.org/> et l'introduction de Christian Paul à *L'Avenir des idées* de L. Lessig : <http://www.framasoft.net/article1442.html>

23. <http://fr.creativecommons.org/FAQgenerales.htm>