

**SCÉNOGRAPHIE ET MULTIMÉDIA  
DANS LES PROJETS DU  
\*MUSÉE DU QUAI BRANLY**



Mariannick JADÉ

Sous la direction de M. Xavier Perrot

Monographie de Muséologie  
École du Louvre  
Mars 2002

**Couverture :**

*Sculpture de Chapícuaro,*  
VIIème-IIème siècle avant J.C.,  
Mexique,  
Terre cuite,  
H. 31 cm,  
Ancienne collection Guy Joussemet,  
Musée du Quai Branly.

École du Louvre  
Palais du Louvre. Porte Jaujard.  
Place du Carroussel,  
75038 Paris Cedex 01

**SCÉNOGRAPHIE ET MULTIMÉDIA  
DANS LES PROJETS DU  
\*MUSÉE DU QUAI BRANLY**

Mariannick JADÉ

Sous la direction de M. Xavier Perrot

Monographie de Muséologie  
École du Louvre  
Mars 2002

# REMERCIEMENTS

Je remercie Xavier Perrot, qui a orienté mes recherches, pour son encadrement efficace et son soutien actif auprès de ses élèves "monographes multimédia".

Je remercie pour leur accueil et leur aide : Harouth Bezdjian, Directeur du projet multimédia du Musée du Quai Branly ; Muriel Lardeau, Assistante de projet multimédia du Musée du Quai Branly ; Katia Kukawka, Conservateur, Responsable du Pavillon des Sessions ; Nadir Tazdait, Directeur de la Société Readymade ; Pierre Duconseil, Chef de projet de Muséologie de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette ; Catherine Borderie, Chef de projet multimédia de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette.

Je remercie mes collègues "monographes multimédia" de l'année 2001-2002 qui, par leur entraide, ont contribué à rendre ce travail sympathique et collectif. Je remercie ma mère, ma sœur Katell, ma famille, mes amis, et toutes les personnes qui m'ont accompagnée tout au long de cette année. Une pensée pour mon père qui reste un soutien dans ma vie.

Je remercie, tout particulièrement, les personnels des bibliothèques de l'Ecole du Louvre et de la Direction des Musées de France, qui par leur aide et leur gentillesse, rendent ces lieux d'érudition moins difficile, et sans qui, nous ne pourrions mener nos recherches.

# AVERTISSEMENT

Réalisé dans le courant de l'année 2002, cette monographie présente la relation multimédia/scénographie dans les "projets" du Musée du Quai Branly. En raison d'impondérables, le projet a dû être reconsidéré. Le projet, étant en cours de validation, je n'ai pas pu avoir accès à certaines données. Compte tenu de ces difficultés, j'ai réorienté mes recherches selon une directive plus générale. Pour illustrer mon propos, j'ai utilisé les sources diffusées sur le site Internet du musée, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

- *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations. Journée de clôture des groupes de travail, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).*
- *Les journées d'informations du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr)*
- *Dossier de presse du Musée du Quai Branly de février 2002, Musée du Quai Branly, février 2002 (actualise les sources citées précédemment).*

J'ai tenté d'en extraire les éléments-phares, ceux qui, en toute logique, par confrontation au projet muséologique de l'ensemble du musée sont appelés à demeurer. J'avertis donc les lecteurs sur le fait que toutes les informations concrètes concernant les dispositifs interactifs ou toutes les installations concrètes citées dans ces pages ne peuvent en aucun cas assurer une fiabilité totale. La présente étude traite du "projet" multimédia du Musée du Quai Branly, un musée qui n'est pas encore perceptible. Le propos est donc avant tout de montrer les rêves et les innovations "conceptuelles" en matière technologique, des idées de l'emploi du multimédia dans les musées. Je ferai donc mien le propos de Denis Guillemard :

"Nous avons tenté [...] d'offrir un cadre d'action à l'exploitation du patrimoine ethnographique. Sans nous interdire une part de rêve dans l'organisation future de ce musée, nous avons toujours eu comme souci de rester réalistes dans nos propositions<sup>1</sup>."

---

<sup>1</sup> Guillemard Denis, "Politique de préservation et de conservation", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr)*, p.112.

# SOMMAIRE

## REMERCIEMENTS

## AVERTISSEMENT

## SOMMAIRE

## INTRODUCTION

### I. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY

#### OU LA RELECTURE DU CONCEPT DE MUSÉE-LABORATOIRE

##### A. UNE ARCHITECTURE BÂTIE AUTOUR D'UNE COLLECTION

1. L'esprit d'un lieu
2. Une collection riche et diversifiée

##### B. LE MULTIMÉDIA AU SERVICE DE LA RECHERCHE ET DE LA MUSÉOLOGIE

1. Au cœur du musée : le service des collections
2. La structuration du savoir
3. Le musée virtuel interactif : un outil d'avenir

### II. UNE VISION DYNAMIQUE ET NOVATRICE DE LA MUSÉOLOGIE

##### A. LA RÉCONCILIATION DES REGARDS

1. Le musée d'Ethnologie face à la mémoire coloniale
2. Le Pavillon des Sessions ou la mise en scène d'un regard occidental
3. De l'autre côté du miroir : l' "Autre"

##### B. LE MUSÉE D'ETHNOLOGIE, FORME HYBRIDE

###### DU MUSÉE DES BEAUX-ARTS ET DU MUSÉE DE SCIENCE

1. L'union de l'art et du savoir
2. Une muséologie de "points de vue"

### III. DE LA MUSÉOLOGIE À LA MUSÉOGRAPHIE : LA RECONTEXTUALISATION

##### A. INTÉGRATION DU MULTIMÉDIA DANS LE PARCOURS DE L'EXPOSITION

1. De l'espace d'interprétation à la "recontextualisation" simultanée
2. La gestion des contraintes

##### B. UN PARCOURS INITIATIQUE

1. De l'éveil des sens...
2. ...à la connaissance

### IV. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY, UNE "ZONE DE CONTACT" ?

##### A. UNE NOUVELLE CONCEPTION DU MUSÉE À LA LUMIÈRE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

1. Le musée est-t-il un média?
2. "Nous retrouvons les trois niveaux : le dispositif médiatique gérant une relation sociale et s'inscrivant dans un espace social" Jean Davallon

##### B. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : UN MUSÉE-PROTOTYPE ?

1. La relation sociale chercheur-public dans l'espace in situ du musée
2. La relation sociale populations autochtones-chercheurs au sein du cyberspace : lieu décentralisé du musée.

##### C. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : DU MUSÉE IMAGINAIRE AU MUSÉE INIMAGINABLE ?

## CONCLUSION

# INTRODUCTION

"Ils furent nombreux les passeurs de rêves, hommes de cœur et d'esprit, qui depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, d'André Derain à André Breton, de Claude Lévi-Strauss à André Malraux en passant par Picasso, ont appelé de leurs vœux une vraie reconnaissance, dans les institutions muséales de la France, des civilisations oubliées d'Afrique, D'Asie, D'Arctique, d'Océanie et des Amériques.<sup>2</sup> "

Voici, selon les termes de Jacques Chirac, exposée la nécessité de la réalisation du Musée du Quai Branly. En mai 1995, il en annonce la création, un an après son élection à la Présidence de la République. Car, faut-il le rappeler, le Musée du Quai Branly, comme la tradition française en convient, est l'expression d'un vœu présidentiel. En 2002, les travaux ont commencé. Le musée tant imaginé et encore imaginaire prend corps...

Depuis 1995<sup>3</sup>, se sont succédés discours officiels, commissions, réunions, groupes de travail, missions de préfiguration...autant de rencontres intellectuelles et scientifiques qui attestent de l'effervescence préalable à la construction d'un projet muséologique. La nature et la violence des débats, les polémiques dont la presse s'est fait l'écho ont clairement laissé apparaître que le musée ethnographique du XX<sup>e</sup> siècle véhicule une muséologie essoufflée. Les conclusions confirment le premier démantèlement réalisé en 1937 des collections du Musée Ethnographique du Trocadéro (MET). Le Musée de l'Homme abrita les collections étrangères et le Musée des Arts et des Traditions Populaires, les collections françaises. Le Musée du Quai Branly doit présenter les quatre continents, l'Afrique, l'Asie, l'Océanie et les Amériques, à l'exception du continent européen. Il fut alors proposé de regrouper à Marseille les collections ethnographiques du Musée des Arts et Traditions Populaires au sein d'un nouveau musée, le Musée des Civilisations de la France, de l'Europe et de la Méditerranée. Les musées liés à la discipline "Ethnologie" sont aujourd'hui en refonte, qu'il s'agisse du Musée de l'Homme, du Musée des Arts d'Afrique et d'Océanie (MAAO), du Musée des Arts et des Traditions Populaires ou du Musée des Cultures du Monde de Lyon, qui ouvrira également ses portes en 2004.

Il s'agit donc de trois musées à naître dans les années à venir. L'incertitude sémantique de l'appellation de ces structures indique que celles-ci sont à la recherche d'une identité. Elles oscillent entre des termes qui sont autant de concepts à définir ou à redéfinir : culture, arts, civilisation...C'est un tournant historique dans l'histoire des musées ethnographiques. En rupture avec le passé, l'enjeu muséologique est de "réinventer le musée ethnographique" sur des concepts nouveaux. Le XXI<sup>e</sup> siècle sera-t-il le siècle d'une nouvelle forme de musée ethnographique ?

---

<sup>2</sup> Chirac Jacques, Président de la République, "Préface", \*Musée du Quai Branly, Musée du Quai Branly, février 2000.

<sup>3</sup> Une chronologie en Annexe I permet de retracer, en quelques dates-clés, l'historique du projet du Musée du Quai Branly.

Stéphane Martin, Président-directeur général de l'Établissement public du Quai Branly, se fait l'écho de cette quête identitaire :

"Je crois profondément que le musée est une idée moderne s'il est vraiment conçu comme un centre de ressources ouvert au monde. [...] Ce n'est pas un vain mot de le rappeler, même si cela sonne emphatiquement, que nous avons à créer le premier musée du troisième millénaire. Nous devons, je crois, le concevoir non comme un nouveau monument parisien mais comme un service public national dont la vocation doit être internationale<sup>4</sup>."

La définition apportée au musée est multiple et repose souvent sur ses missions. L'Unesco lui en reconnaît cinq : "l'identification, la protection, la conservation, la mise en valeur et la transmission aux générations futures du patrimoine culturel"; la Direction des Musées de France en énumère les sept vertus : inventorier, conserver, décrire, classer, communiquer, exhiber et enrichir. Le Conseil International des Musées (ICOM) le perçoit comme "une institution au service de la société qui acquiert, conserve, communique, et présente à des fins d'accroissement du savoir, de sauvegarde et de développement du patrimoine, d'éducation et de culture, des biens représentatifs de l'homme." La loi n°2002-5 du 4 janvier 2002 relative au musée, la définit en droit français de la manière suivante : "Est considéré comme musée, au sens de la présente loi, toute collection permanente composée de biens dont la conservation et la préservation revêtent un intérêt public et organisées en vue de la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public". A la lumière de ces définitions de référence, comment se définit le Musée du Quai Branly ?

En 1996, une commission, présidée par Jacques Friedmann, rend compte de "rassembler dans une institution nouvelle, placée sous la double tutelle du Ministère de l'Éducation nationale et de l'Enseignement supérieur, et du Ministère de la Culture, les collections du laboratoire d'ethnologie du Musée de l'Homme et celles du Musée National des Arts d'Afrique et d'Océanie avec un triple objectif de préservation et de présentation des collections, de développement de la recherche, et d'enseignement<sup>5</sup>". Le Musée du Quai Branly est un établissement public administratif, qui se définit avant tout par sa collection, par sa tutelle (aujourd'hui triple car aux deux autres, s'est ajoutée celle du Ministère de la Recherche) et par sa triple mission : préservation, présentation, recherche-enseignement. Le Musée du Quai Branly annonce son fonctionnement polymorphe ; il est appelé à devenir un centre de recherche international. Cependant, il omet la dimension fondamentale de la délectation ou, après la Nouvelle Loi relative aux musées du 4 janvier 2002, la notion de plaisir, nouvellement admise. Cette omission qui semble nier tous les efforts faits en direction du public reflète-t-elle la réalité ? Elle est compensée par le panneau d'ouverture de l'espace du Pavillon des Sessions, où l'on peut lire. "A l'émotion esthétique du parcours entre les œuvres s'ajoute le plaisir de la découverte d'informations complémentaires sur l'histoire des objets, les sociétés qui les ont produits et leurs usages accessibles dans un espace multimédia spécialement aménagé". Ici, le plaisir du visiteur se trouve à la croisée du chemin de la présentation et de la recherche.

Une grande question s'imposait alors, comment concevoir la muséologie d'un musée des arts et civilisations de l'Afrique, de l'Asie, de l'Océanie et des Amériques ? Cette muséologie est destinée à mettre en avant une discipline scientifique : l'Ethnologie. Le projet muséologique du Quai Branly souhaite apporter une vision dynamique et novatrice de la muséologie. L'équipe muséologique s'est constituée à la création de l'Établissement public. Jacques Friedmann en devint président du conseil d'orientation; Germain Viatte, ancien directeur du Musée National d'Art Moderne fut chargé de la direction muséologique du projet, et Maurice Godelier, anthropologue renommé, fut désigné directeur pour l'Enseignement et la Recherche. En janvier 2001, il a décidé de quitter ses fonctions, et c'est Emmanuel Désveaux qui lui succède. Il a été profondément marqué par la personnalité de M. Jacques Kerchache, Conseiller scientifique, aujourd'hui disparu. Le travail de programmation architecturale est assuré par Hélène Dano-Vanneyre, Chef de la

<sup>4</sup> Martin Stéphane, "Allocution de M. Stéphane Martin, Président-directeur général de l'Établissement public du Musée du Quai Branly", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrany.fr](http://www.quaibrany.fr), p.7.

<sup>5</sup> \*Musée du Quai Branly, Musée du Quai Branly, février 2000.



programmation. Le projet multimédia a été suivi par Harouth Bezdjian, Chef du projet, (qui a quitté ses fonctions cette année), aidé de Muriel Lardeau, Assistante multimédia.

Le Musée du Quai Branly est un musée prototype. Il présente un intérêt muséologique certain car l'enjeu qui le construit n'est pas moins celui d'en faire un musée qui soit le reflet du musée idéal, le fameux Musée-Laboratoire, tel que l'ont rêvé Marcel Mauss et Georges-Henry Rivière. Maurice Godelier confirme cette orientation : "On retrouve aussi dans ce musée l'idée qui fut celle de Mauss et d'autres, à savoir qu'un grand musée, comme c'est le cas de la Smithsonian, est aussi, et en plus, un centre de recherches où l'on étudie les objets pour les comprendre, pour retrouver derrière leur forme leur sens, mais où l'on poursuit aussi d'autres recherches portant sur d'autres aspects des cultures<sup>6</sup>." L'enjeu du musée est une union harmonieuse entre la recherche et la muséologie, donc selon les termes de Maurice Godelier, d'aller vers une "muséologie interactive avec la recherche<sup>7</sup>". A ce titre, Germain Viatte y ajoutera une notion intéressante : "L'outil musée dans son sens le plus contemporain comme lieu d'un tel approfondissement nous fait totalement défaut<sup>8</sup>." Comment comprendre cette expression d' "outil-musée" ? Elle confirme l'idée de Musée-Laboratoire où les missions de la recherche et de la muséologie, soit la constitution du savoir avec les collections et sa diffusion au public, sont fortement liées les unes aux autres.

Les nouvelles technologies apparaissent comme un des piliers du musée. Le projet du Quai Branly a opté pour le parti pris "Multimédia", qui entraîne d'importantes conséquences sur la recherche et sur le métier de l'exposition. Il a été entièrement pensé, imaginé avec l'idée des ressources considérables que peut présenter un dispositif multimédia conçu dans son unité. Ce couple multimédia/musée n'est pas récent. Il est coutume de le faire remonter à 1985. En effet, cette année eut lieu une exposition novatrice au Centre Georges Pompidou "*Les Immatériaux*" de Jean-François Lyotard, qui provoqua un débat sur l'immatérialité dans laquelle les nouvelles technologies allaient plonger les hommes. On peut dater de cette exposition le coup d'envoi des interactifs dans les expositions comme un signe de la modernité. Pour le Musée du Quai Branly, l'emploi des nouvelles technologies et du multimédia moderne et actuelle est évocateur. Il témoigne d'une volonté de renouveau et de rupture avec le passé. Les expérimentations des musées canadiens sont dans ce domaine les plus poussées, elles servent de modèles.

Le potentiel offert par le multimédia a été clairement révélé depuis quelques années offrant alors une nouvelle image du musée. Le multimédia est une ressource pour la gestion des collections, le recueil des informations, la diffusion de ce savoir, *etc.* Il propose de nouveaux moyens de médiation entre l'expôt et le visiteur. Le multimédia offre une nouvelle muséologie qui repose sur des "concepts novateurs" : interactivité, réappropriation des savoirs, médiation du savoir, mobilité, immersion, "notion du ressenti" par le son, l'image, *etc.* Il permet de redéfinir le musée à la lumière de son potentiel et d'en proposer un nouveau visage.

Par multimédia, nous entendons l'ensemble des techniques et des produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information [texte-image fixe ou animée]. Nous nous délimiterons à étudier tout ce qui touche au multimédia dit numérique, c'est-à-dire, par définition, toute information qui se traduit par un codage binaire. Son atout est d'être transposable à une multitude de supports.

Nous allons donc analyser l'exploitation de ce "méta-outil", au potentiel considérable, par le Musée du Quai Branly. J'étudierai plus particulièrement le rapport scénographie/multimédia, attaché à la mission de présentation des collections. La "scénographie" est un des champs de l' "expographie" ou "art d'exposer". Le terme "exposer" peut avoir une signification au sens propre ou au sens figuré. Il convient de faire une distinction entre les verbes "*exposer*" et "*présenter*", le sens du second se limitant à disposer pour étaler, pour donner à voir tandis que celui du premier induit, sinon un discours plastique ou didactique, du moins une plus grande complexité de mise en

---

<sup>6</sup> Propos de Maurice Godelier recueillis par Krzysztof Pomian, "L'anthropologue et le musée", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Propos de Germain Viatte recueillis par Krzysztof Pomian, "Un musée pour les arts exotiques", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

espace"<sup>9</sup>. Le terme "expographie" a été proposé en 1993, en complément du terme muséographie. Elle vise la recherche d'un langage et d'une expression fidèle pour traduire le programme scientifique d'une exposition. La scénographie, sauf certaines applications particulières, se sert des expôts liés au programme scientifique comme instruments d'un spectacle, sans qu'ils soient nécessairement les sujets centraux de ce spectacle. La scénographie est la mise en espace des objets destinés à entretenir des liens entre eux par l'espace ce qui détermine le sens de l'exposition. La scénographie des expositions est largement inspirée du théâtre. Chaque salle devient une véritable scène de théâtre, véritable décor. Depuis quelques années le multimédia est intervenu comme une intégration dans l'espace de l'exposition. Le terme d' expôt sera utilisé en tant qu'une "unité élémentaire mise en exposition, quelle qu'en soit la nature et la forme, qu'il s'agisse d'une vraie chose, d'un original ou d'un substitut, d'une image ou d'un son"<sup>10</sup>.

En guise de problématique, mon propos est d'analyser la façon dont le Musée du Quai Branly, musée-prototype d'Ethnologie, s'est approprié le potentiel offert par ces nouvelles technologies en tant que médiation des savoirs et d'analyser sa relation avec les aspects de la scénographie. Nous laisserons une large place aux influences qui interviennent sur la nature de ces relations. En effet, celle-ci est largement dépendante de l'établissement pour laquelle elle est établit. Ainsi, la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, la Grande Galerie de l'Evolution, le Musée des Arts et Métiers ont modelé et créé cette relation en adéquation avec leur identité. Qu'en est-il du Musée du Quai Branly ?

Pour répondre à cette question, nous avons utilisé les sources officielles du Musée du Quai Branly, *la Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations. Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS et *Les journées d'informations du mercredi 27 juin 2001 sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*. Ces deux comptes-rendus décrivent les grandes lignes du projet muséologique. Etant en cours de validation, certains éléments du projet n'ont pu nous être fournis ce qui explique l'ancienneté de ces sources. Toutefois, le *Dossier de presse du Musée du Quai Branly de février 2002* actualise les informations. Outre ces sources de base, le mémoire de Claire Le Thomas, *Un Musée des Arts et des Civilisations en projet : points de vue, enjeux et perspectives* est une ressource précieuse pour la compréhension des enjeux de ce musée, notamment pour saisir l'historique du projet. De nombreux articles ayant suivi l'inauguration du Pavillon des Sessions dans la presse artistique, tels que *Beaux-Arts Magazine*, *Connaissances des arts*, *L'œil*, etc. offrent certains éléments. Les informations sur l'architecture du musée et le projet Jean Nouvel sont issus de la revue *L'architecture d'aujourd'hui*, qui réalisa un dossier spécial à l'occasion des résultats du concours de maîtrise d'œuvre. Une bibliographie importante commence à se constituer. Sur l'impact des nouvelles technologies sur la politique pédagogique des musées, les travaux de Jean Davallon, de Joëlle Le Marec et de Bernadette Goldstein et les revues *Public et Musée*, n°3 et n°13 offrent des éléments d'analyse sur l'utilisation du multimédia par les institutions muséales. Les monographies de l'Ecole du Louvre constituent un apport essentiel dans ce secteur, notamment celle de Fulvia Di Pietrantonio sur *L'intégration du multimédia dans la scénographie des expositions*. Le colloque international "*Identités autochtones : Paroles, écrits et nouvelles technologies*" organisé du 15 au 18 mai 2001 par l'UNESCO et le CNRS permet de considérer les rapports entre le musée et la recherche via les nouvelles technologies. Enfin, certaines des expositions vues au cours de l'année employant des dispositifs multimédia nous ont servi de supports de réflexion : *L'Homme Transformé, les défis du vivant* et *Images*, à la Cité des Sciences et de l'Industrie ; *La mémoire engloutie de Brunei, une aventure archéologique sous-marine*, à la Conciergerie-Ile de la Cité ; *Kannibals et Vahinés : imageries des mers du Sud*, au MAAO. L'orientation des recherches a été également orienté par des entretiens avec des professionnels des musées, notamment Harouth Bezdjian, *Directeur du projet multimédia du Musée du Quai Branly* ; Muriel Lardeau, *Assistante de projet multimédia* ; Katia Kukawka, *Conservateur, Responsable du Pavillon des Sessions* ; Nadir

---

<sup>9</sup> Desvallées André, "Cent quarante termes muséologiques ou petit glossaire de l'exposition", dans *Manuel de muséographie. Petit guide à l'usage des responsables de musée*, Editions Séguier, atlantica/Option Culture, Biarritz, 1998.

<sup>10</sup> *Ibid.*

Tazdait, *Directeur de la Société Readymade* ; Pierre Duconseil, *Chef de projet de Muséologie de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette* ; Catherine Borderie, *Chef de projet multimédia de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette*. D'un point de vue méthodologique, nous n'avons pas jugé pertinent d'en faire des comptes-rendus, car ces rencontres m'ont essentiellement données des pistes de recherche et d'orientation.

Nous nous proposons ici de déterminer la chaîne du savoir, de sa constitution à sa mise en exposition à travers le projet multimédia et ses différentes étapes. A la lumière de cette orientation, il s'agit de déterminer, dans un premier temps, la place du multimédia et son apport au sein d'un Musée-Laboratoire en tant qu'outil organisateur de la recherche et de la muséologie.

Nous verrons comment la scénographie des "arts premiers" est à la croisée de nombreux débats notamment par la qualité accordée aux objets de sa collection : Objets ethnographiques ? Objets esthétiques ? Cette polémique coordonne et régit le projet muséologique de l'ensemble du musée. Nous verrons comment il incombe au futur la lourde tâche de la "réconciliation des regards". On verra que l'emploi des nouvelles technologies en devient un enjeu considérable qui se trouve au cœur d'une nouvelle muséologie, une muséologie hybride.

Nous verrons ensuite les aspects muséographiques et scénographiques du projet multimédia, c'est-à-dire les difficultés pratiques de la mise en œuvre du projet muséologique. Nous confronterons les choix du Quai Branly aux avancées de la recherche dans ce domaine.

Nous envisagerons enfin comment le multimédia, par son potentiel, bouleverse notre appréhension de l'espace, et génère alors une autre image du musée, un musée pensé à la lumière des nouvelles technologies, le musée comme média ?

# I. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY OU LA RELECTURE DU CONCEPT DE MUSÉE-LABORATOIRE

La réorganisation du Musée d'Ethnographie du Trocadéro (MET), avec la création du Musée de l'Homme et des ATP, consacra, en 1937, l'idée novatrice du "Musée-Laboratoire". Ce concept revenait à mettre en équivalence activités muséales et activités de recherche. Le rôle dévolu au musée est donc d'être un service public scientifique ; autrement dit, une structure articulant collecte, recherche, conservation et exposition.

Nous abordons, ici, le musée tel qu'il est défini avec certitude aujourd'hui, c'est-à-dire comme un lieu et une collection. Ces deux éléments en font un organe centralisé d'informations et de ressources. Nous nous attacherons à montrer comment la particularité des ressources de ce musée conditionne la nature même du musée et son devenir muséologique de présentation des collections.

Comment l'utilisation du potentiel des nouvelles technologies et du multimédia numérique est-il mis à profit, en matière de conservation et de gestion des collections ? Quelles en sont les conséquences sur les autres missions du musée, telles que la recherche, la diffusion, et la présentation ? Le multimédia est, ici, un outil-créateur d'informations car il les structure. Selon Joëlle Le Marec :

"Le multimédia est alors moins un outil de communication effective, qu'un outil organisateur, un instrument de mise en forme qui exploite à cette fin tout à la fois l'arborescence, l'exhaustivité et le croisement de critères, dans l'inventaire professionnel de la collection [...]"<sup>11</sup>.

Par conséquent, il en devient le moyen de diffusion publique et de redistribution. Nous nous interrogerons sur le paradoxe du musée, espace gérant des informations dites "immatérielles". Ces considérations forment le préalable à une étude approfondie de la muséologie de ce lieu car il convient de définir les ressources dont il disposera pour sa mise en œuvre.

---

<sup>11</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France, "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

## **A. Une architecture bâtie autour d'une collection**

Le musée se construit dans un espace et autour d'une collection. L'appellation du musée est à lui seul un enjeu de polémiques que nous ne relèverons pas ici. L'essentiel est de constater que successivement Musée des Arts et des Civilisations, le musée est finalement reconnu sous la dénomination de Musée du Quai Branly, du nom de son emplacement. Stéphane Martin, Président-directeur général de l'établissement souligne cet aspect :

"Musée du Quai Branly" c'est en quelque sorte un nom de code : cela veut dire que l'appellation définitive, son mode d'organisation, en quelque sorte son "objet social" sont à définir.<sup>12n</sup>

Cette remarque est très importante car le musée, à la recherche de son identité, s'identifie pour l'instant à un lieu. (Les Annexes II, III, IV et V en permettent une appréhension visuelle.)

### **1. L'esprit d'un lieu**

Le musée est donc désigné par son emplacement, ce qui marque l'importance accordée à l'architecture d'un bâtiment comme le souligne Sara Pimpaneau :

"Un musée, c'est d'abord et avant tout un lieu. Un lieu qui réunit et conserve des objets. Un lieu qui s'ouvre à un public qui se frotte alors à ces objets. C'est un espace réel et virtuel où se produisent de multiples interactions, comme la confrontation du savoir et des représentations communes, ou encore le choc des cultures initié par les objets ou les collections exposés. Quant à l'architecture du musée, sans nier son enjeu sur le plan du prestige, il faut y voir une forme devant répondre à différents usages.<sup>13n</sup>

L'architecture du bâtiment structure donc l' "espace muséal". Celui-ci conditionne l'espace d'exposition, outil capital aux scénographes qui poursuivent avec les muséographes le but de la présentation des collections. L'architecture a en charge de répondre aux "différents usages" du musée : conserver, restaurer, exposer, informer...

L'initiative du Président de la République de donner aux arts d'Afrique, d'Asie d'Océanie, des Amériques leur juste place dans les institutions muséologiques de la France répond à plusieurs décennies d'interrogations sur la situation de plus en plus difficile du Musée de l'Homme et sur l'évolution du Musée National des Arts d'Afrique et d'Océanie. Ces deux espaces muséaux différents abritaient avant les collections du Musée du Quai Branly. Attardons-nous un instant sur l'architecture globale de ces deux musées et les raisons qui ont motivé leur abandon au profit d'un lieu neuf.

En ce qui concerne le Musée de l'Homme, son architecture ou plutôt son espace incarne un lieu de prestige et de mémoire. En 1928, Paul Rivet, médecin anthropologue, prend la direction du MET (Musée d'Ethnologie du Trocadéro), alors que peu de temps auparavant il venait de créer l'Institut d'Ethnologie avec la complicité de Marcel Mauss et Lucien Levy-Bruhl. Il décida de réformer l'institution du Trocadéro tout en participant à la professionnalisation de la discipline ethnologique. Le Musée de l'Homme devint donc le berceau d'une nouvelle discipline : l'Ethnologie. L'attachement au lieu est ici chose fondamentale. Les résistances formulées par les ethnologies au déménagement du Musée de l'Homme<sup>14</sup> ont pour origine ce besoin et cette nécessité d'un rattachement à la mémoire de l'origine de leur discipline. Le démantèlement du Musée de l'Homme fait craindre une perte idéologique comme si celle-ci était ancrée dans un espace.

---

<sup>12</sup> Martin Stéphane, "Allocution de M. Stéphane Martin, Président-directeur général de l'Etablissement public du Musée du Quai Branly", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr), p.7.

<sup>13</sup> Pimpaneau Sara, "Quand l'ethnographie s'expose", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, février 2000.

<sup>14</sup> Lasnier Jean-François, "Le Musée de l'Homme résiste", *Le Journal des Arts*, n°138, du 7 au 20 décembre 2001.

Quant au Musée National des Arts d'Afrique et d'Océanie (MAAO), il possède une architecture fortement handicapante. Ancien Pavillon des Colonies de l'Exposition Internationale de 1937, l'édifice avait pour charge de glorifier la mission civilisatrice à l'égard des pays colonisés. La décoration externe et interne du bâtiment est le reflet de l'idéologie coloniale française. Le bâtiment est aujourd'hui en total décalage avec l'idéologie post-coloniale. La scénographie de l'exposition *Kannibal et Vahinés, imageries des mers du Sud* met en relation les documents présentés avec les fresques de l'exposition coloniale de 1931. La juxtaposition du décor "colonial" de la pièce et l'exposition se voulait une confrontation fructueuse allant dans le sens de l'exposition ; celle-ci voulait présenter la perception coloniale afin d'amener le visiteur à reconsidérer l' "autre". Malheureusement, cette scénographie a été très mal reçue par une partie des visiteurs ou plutôt très peu comprise, comme en témoigne les déclarations du livre d'Or. Cette confrontation fonctionne assez mal aujourd'hui car la mémoire coloniale de la France reste un sujet délicat qui entraîne des réactions violentes face à un discours pourtant objectif. L'opinion publique a encore du mal à percevoir la différence entre le temps de la colonisation (passé antérieur), le temps de la décolonisation (passé) et le temps de la réconciliation (présent). L'architecture du bâtiment du MAAO, trop lourde, entrave finalement le musée d'assurer sa fonction de médiation. Il empêche l'exposition d'un discours post-colonial, ou tout simplement d'un discours non relié au colonialisme. Cette architecture inhibe très fortement la muséologie des arts d'Afrique et d'Océanie, et par extension celle d'Asie et d'Amériques qui souhaiterait se détacher aujourd'hui de cette référence coloniale.

Par conséquent, il a été décidé de construire un "lieu sans mémoire" afin de permettre l'avènement d'une nouvelle muséologie, indépendante de toute "histoire". Ainsi, un concours international de maîtrise d'œuvre a été lancé, la décision du jury s'est arrêtée sur le projet de l'équipe Architecture Jean Nouvel (AJN), groupée solidairement avec les bureaux d'études INGEROP et OTH bâtiments. (Annexe II). La mission de maîtrise d'œuvre leur a été confiée en mars 2000. Elle porte sur l'ensemble des ouvrages du bâtiment, sur les aménagements muséographiques et sur les traitements paysagers. Le groupement Jean Nouvel AJN-OTH a donc répondu au programme général établi par l'Etablissement public. L'Etablissement public du musée s'érige donc sur un terrain situé 29-55, Quai Branly et 198-244, rue de l'Université à Paris (7<sup>ème</sup> arr.). Le chantier a commencé, sur un terrain de forme rectangulaire de 25 112 m<sub>²</sub>. (Annexe III). Le bâtiment développera 35 000 m<sub>²</sub> de surface utile. Il est composé en superstructure de quatre corps de bâtiments destinés, respectivement du Nord au Sud, à l'administration, la médiathèque, le musée et la gestion des collections et, au rez de jardin et en infrastructure, d'un ensemble abritant un auditorium, des salles de cours, des réserves et un parc public de stationnement. (Les plans regroupés en Annexe IV permettent d'apprécier la surface du musée). Posé sur des pilotis répartis de façon aléatoire, le bâtiment central s'avance sur près de 220 m vers le milieu du terrain, à une dizaine de mètres du niveau du sol. Sa terrasse s'élève à environ 21 m. L'extrémité Est du bâtiment s'aligne sur les immeubles de la Présidence de la République. Le bâtiment est protégé contre les crues de la Seine. Un jardin (Annexe V) de 18 000 m<sub>²</sub> s'étend de part et d'autre du bâtiment. Au Nord, il sera composé de plantations de hautes tiges en pleine terre (chênes, érables). Au Sud, il présente, tout au long de la rue de l'Université, un ensemble dense de végétation (magnolias et cerisiers) et planté de graminées de sous-bois. Il sera aménagé par le paysagiste Gilles Clément. Le long de la rue de l'Université, deux grands bassins, adossés à des haies d'épineux, complètent le traitement paysager. Le jardin sera accessible au public pendant les heures d'ouverture. Le long du quai Branly, une façade de verre de 12 m de haut et de près de 200 m de long constitue un puissant écran non seulement acoustique, mais également visuel, grâce à une sérigraphie dense. Elle se raccorde à l'Ouest au bâtiment de l'administration, et à l'Est au bâtiment de la Présidence de la République. Les actions concrétisant les activités du musée conditionnent l'architecture du musée.

La globalité du lieu est essentielle, puisque nous l'avons vu, elle conditionne entièrement le sens d'une exposition et le sens des objets que l'on a disposés à l'intérieur. Jean Nouvel a créé un bâtiment qui joue sur la notion de "présence/absence". Il exprime très bien dans son intervention aux journées de clôture de la Mission de Préfiguration du nouveau musée de 1999, cet enjeu de l'architecture du musée, et d'un lieu neuf :

"Il y a là, une dimension symbolique, qui est celle de montrer que cette architecture est avant tout un hommage à des civilisations qui, pour l'essentiel, se sont développées le long des fleuves, dans les forêts, dans les montagnes. Donc, une volonté de mettre en relation l'architecture du bâtiment, le contenant, avec le contenu. Je n'ai pas voulu que cette architecture se traduise par ce que j'appelle "l'architecture occidentale triomphante", où on montrerait notre fierté d'avoir tous ces objets, toutes ces collections. C'est plutôt un lieu où ces objets et ces collections doivent garder leur esprit et leur âme. C'est un lieu basé avant tout sur cette sensibilité, sur cette symbolique du sacré et sur, on l'espère, l'épanouissement du pouvoir d'expression de tous ces objets et, à travers une grande galerie, sur le fait que l'ensemble de ces objets puissent créer un espace tout à fait émotionnel.<sup>15</sup>"

Le thème de l'espace extérieur est l'origine de l'Humanité. Le jardin, l'eau, *etc.* conditionnent l'expression du sens général qui sera attribué à la réunion des expôts présentés à l'intérieur. Ainsi, le champ chronologique s'étend des origines de l'homme à nos jours. Ce choix ne nie pas l'histoire des peuples représentés, mais reliant l'homme à la nature et à l'origine, repousse les limites chronologiques au-delà du temps colonial. Ce nouveau lieu sera l'expression d'une nouvelle considération, d'une nouvelle muséologie. Jean Nouvel insiste également, dans son projet, sur la spiritualité, la notion de temple car la plupart des objets exposés sont des objets dévoués au culte. L'architecture globale du musée est elle-même une recontextualisation, ce qui est tout le programme du Musée du Quai Branly.

Au sein de ce lieu, le Musée du Quai Branly sera le dépositaire d'une collection extrêmement importante et diversifiée. Le Musée a été organisé spatialement selon l'adaptabilité à son fonctionnement et à son espace. Il renferme donc cette notion de recherche. En tant que tel, c'est un centre de ressources qui profite aussi bien aux muséologues, aux chercheurs et au public. Jean Nouvel a conçu l'ensemble de l'établissement selon cet aspect en y consacrant un espace des réserves, un espace d'exposition et une médiathèque comme un tout. L'architecture du musée du Quai Branly est avant tout la matérialisation des conceptions de Georges-Henry Rivière, sur le modèle du Musée-Laboratoire. C'est en ce sens que le musée renoue avec l'idéologie du Musée de l'Homme. Pour reprendre la définition du nouveau Guimet par Guillaume Apollinaire, il fallait un lieu "asile unique, à la fois musée et temple, bibliothèque et laboratoire<sup>16</sup>".

Il est également largement souligné que le musée s'est entièrement bâti autour d'une collection. Comme le dit Jean-Louis Déotte : "Le sens du musée, c'est la collection, conservée et exposée, d'objets matériels<sup>17</sup>." Nous allons voir que la notion d'objets matériels est largement remise en cause par les collections du musée, tout comme celle d'objet à laquelle on préférera le terme d' "expôt".

---

<sup>15</sup> Nouvel Jean, "Présentation de l'économie générale du bâtiment par M. Jean Nouvel, architecte, Maître d'œuvre du Musée du Quai Branly", *Journée d'information du mercredi 27 juin au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>16</sup> \*Musée du Quai Branly, Musée du Quai Branly, février 2000.

<sup>17</sup> Déotte Jean-Louis, "Arts premiers et contextualisation", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

## **2. Une collection riche et diversifiée**

Un musée est une institution qui a en charge une collection connue par l'inventaire. Le multimédia tient ici une place primordiale : aide à la conservation et à la documentation, il organise la chaîne du savoir. Parallèlement et par effet de conséquence, il organise l'espace des réserves.

L'importance de la collection apparaît dans la priorité donnée par le musée au "chantier des collections" placé sous la responsabilité de Christiane Naffah, Conservateur du patrimoine, et de Fabrice Merizzi, Ingénieur. L'équipe rassemble une cinquantaine d'agents. Le "chantier des collections" consiste à inventorier, numériser, conserver. Il est la base préalable aux autres fonctions du musée ; il permet une bonne connaissance de sa collection. Il intègre les techniques multimédia, notamment la numérisation, la constitution de bases de données. (L'annexe VI en précise l'organigramme fonctionnel, tandis que l'annexe VII en précise l'organigramme de mouvement).

La première mission du "chantier des collections" est le récolement et l'inventaire des collections. Le futur Musée du Quai Branly aura à sa charge une collection extrêmement riche et diversifiée, composée d'objets, de films, d'enregistrements sonores, de photographies, *etc.* Les collections ont un caractère très éclectique car elles sont le reflet de l'histoire de l'Ethnologie, comme discipline scientifique. (L'évolution du concept du Musée-Laboratoire, en Annexe VIII, permet de mieux comprendre l'évolution de la discipline.)

En effet, on distingue Ethnographie et Ethnologie. L'Ethnographie est née de la professionnalisation d'une approche scientifique : celle d'ethnographe. Pour le chercheur, la trace matérielle de l'objet est la preuve de son discours. L'ethnographe va donc procéder à la collecte d'objets *in situ* pour confirmer ses théories. La collection du musée est le fruit de cette collecte. L'objet était idéalement vu comme le "témoin" d'une civilisation, sorte de social durci, toutes les activités se matérialisant, se traduisant en objets donnés. On se souvient de la phrase de Marcel Mauss : une "cuillère nous en apprend autant qu'un masque", si bien que la collection du Musée de l'Homme a souvent été considéré comme un "bric-à-brac", comportant de nombreuses "séries". Les collections du futur musée sont le résultat de la fusion des collections du Laboratoire d'Ethnologie du Musée de l'Homme, soit 250 000 objets et celle du MAAO, soit 25 000 objets. Les archives et les écrits des ethnographes sont indissociables de ces objets.

Puis, est apparue une profonde mutation de la profession qui a vu réapparaître le terme d'"ethnologue". Progressivement, une sorte de désaffection est apparue dans l'ethnologie pour les objets au profit des structures cognitives. L'étude de l'"immatériel" a supplanté l'étude du "matériel" dans les champs de la recherche, suivant ainsi Lévy-Strauss. Les ethnologues se sont consacrés à l'étude d'autres réalités, tels que les systèmes de parenté, les systèmes de pouvoir et mœurs, les pratiques symboliques, les relations entre les sexes, *etc.* Il n'était donc plus question de collectes d'objets, mais d'un travail d'enquête sur le terrain, par filmages, photographies, prises de sons. Des archives se sont donc constituées. Le musée devant présenter l'Ethnologie, ces sources documentaires sont devenues des "expôts" au même titre que les objets. Les collections "photographiques et arts graphiques" furent regroupées dans les photothèques. Les collections "sonores" furent conservées dans les phonothèques dont la majorité se trouve au Laboratoire d'Ethnomusicologie (UMR 9957 CNRS) et "représente un véritable patrimoine sonore de l'humanité - certaines de ces musiques ne sont plus pratiquées aujourd'hui"<sup>18</sup>. Les films furent conservés dans les bibliothèques du MAAO, et celle du Musée de l'homme.

Le résultat des recherches ethnographiques et ethnologiques fut conservé par des services d'archives. Il s'agit des archives du Musée de l'Homme et du MNAO qui intègrent manuscrits et livres rares. Le Musée du Quai Branly a en charge cette collection (objets film, son, photographie, savoir ethnographique et ethnologique, *etc.*), autant de sources exposables. La notion d'"expôt" est élargit par le Musée d'Ethnologie. (L'Annexe IX propose un tableau récapitulatif des collections).

---

<sup>18</sup> "Offre documentaire, la Médiathèque", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr), p 93.



Outre ces considérations, les deux musées avaient développé des fichiers informatiques d'inventaires spécifiques à chaque type de sources et de ressources. Il fallait donc procéder à leur fusion en un fichier unique au Musée du Quai Branly. Au niveau informatique, il a été fait appel à des sociétés extérieures pour l'organisation du chantier des collections : étude de faisabilité du chantier des collections (SETEC), pour la stratégie informatique (SEMA), et pour la conversion des données (TOSCA). (En Annexe X, un tableau récapitulatif du futur catalogue et des catalogues en cours aidera à la compréhension de ce qui suit).

Il s'agit, dans un premier temps, d'identifier les logiciels-types utilisés. Pour les collections photographiques et arts graphiques, il n'existait pas de catalogue à la photothèque du Musée de l'Homme, mais un classement des collections en libre accès. Le catalogue informatisé est entrepris depuis 1997 et traité sur Micromusée (société Mobydoc). Pour la photothèque du MAAO, il existe un inventaire à 90 % - sous Word - des documents iconographiques conservés à la Bibliothèque du Musée de l'Homme. Les autres documents, répartis dans les départements du Laboratoire d'Ethnologie ne sont traités sous aucune forme. Pour le son, les collections conservées aujourd'hui au Laboratoire d'Ethnomusicologie sont traitées sur un logiciel "maison", sous 4 D, notamment pour les collections publiées ; les non publiées sont en cours. Pour le film, il n'existe pas de catalogue, hormis celui de la collection des 300 vidéogrammes catalogués dans le format US Marc au catalogue de la Bibliothèque. Le futur catalogue intégrera cette collection. Pour la collection des archives, manuscrits et livres rares, et pour les fonds généraux, la BMH dispose d'un catalogue informatisé de toutes ses monographies et de ses périodiques. Un important fond reste à traiter sur le système local ou national. Le catalogue est collectif à l'ensemble du Muséum sur lequel on accède aux fonds des bibliothèques centrales (Jardin des plantes et Musée de l'Homme) et certaines bibliothèques de laboratoire. Le catalogue est traité en format US Marc, sur un système intégré de gestion des bibliothèques (Horizon d'Ameritech) qui permet d'administrer toutes les fonctions : budgets, commandes, inventaires, catalogages, circulation et communication, statistiques, messageries, etc. La conversion informatique des inventaires Fichiers obtenus de format MARC servira à la création de la base de données informatique. Celle-ci est pratiquement achevée. Le tout aboutira à une livraison de fichiers contrôlés que l'on fait migrer dans un logiciel de gestion des collections. Il s'agit du logiciel T.M.S. (The Museum System) utilisé dans les musées outre-Atlantique (MET, Smithsonian institution) et en Europe (Leyde, notamment.). En parallèle, une base de données de la documentation des objets disséminés dans différents lieux sera établie.

La seconde mission du "chantier des collections" est la numérisation. Elle concerne, à la fois, la conservation et la constitution de l'inventaire. Pour ce dernier, les descriptions écrites constituent un premier niveau d'inventaire mais l'utilisation de la photographie a apporté un grand progrès dans l'organisation et la diffusion de la connaissance des collections en permettant une approche globale de l'objet. Elle a rendu inutile les grandes descriptions imparfaites, l'image ne pouvant se réduire au langage. En outre, les techniques numériques multimédia permettent d'obtenir des images numérisées à haute définition qu'il est ensuite aisé de stocker, de reproduire et de transmettre mais aussi d'en organiser le classement et la recherche dans des bases de données intégrées où peuvent également figurer des informations textuelles, sonores ou vidéos relatives aux mêmes objets, en établissant des liens hypertextuels entre fichiers. L'adaptabilité du numérique, qui permet d'y inscrire les évolutions et l'acquisition de nouvelles images par codage numérique, s'est imposée au détriment du vidéodisque dont la modification est moins facile.(ex : Vidéomuseum)

En outre, la numérisation offre une garantie de pérennité de conservation (première mission du musée) car elle permet une duplication à l'identique, garantissant ainsi la non perte du savoir, véhiculé par ces documents. L'intérêt de la sauvegarde des documents anciens et de la valeur de patrimoine est souligné par la nécessité de réaliser "un programme de transfert qui permette de les sauvegarder tout en communiquant leur contenu<sup>19</sup>". Les fonds anciens du Musée de l'Homme et notamment des ouvrages entre 1850 et 1950 sur papier acide, donc particulièrement fragile, nécessitaient de façon impérative une politique de transfert, soit sur microforme soit sur support

---

<sup>19</sup> "Offre documentaire", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

numérique. Il s'agit d'informatiser les fichiers papiers, de numériser dessins et photographies et de créer une base de repérage des fonds d'archives, liés aux objets.

Le traitement de restauration-conservation a lieu dans les espaces aménagés de l'Hôtel Berlier, dans le 13<sup>ème</sup> au 15, rue Jean-Baptiste Berlier, où Dominique Perrault a installé son agence. Elle dispose d'une unité de désinfection par anoxie, d'une unité de nettoyage-dépoussiérage, d'une unité d'identification qui comporte l'atelier de prise de mesures et de photographies. L'espace de numérisation possède des postes de prise de vue verticale et horizontale. Dans cet espace, l'objet est pesé, mesuré avec un outil de prise de dimensions par balayage laser (en indiquant la hauteur, la largeur, la longueur, le diamètre mais aussi l'épaisseur), puis photographié. Tous les objets des collections seront pris en photographie numérique de haute résolution (2 000 x 3 000 pixels) de face. Les 4 000 objets environ, destinés à la muséographie finale, sont photographiés en 3 D, sous toutes leurs faces, selon le principe de la photographie numérique 3 D en lumière structurée. La caméra est raccordée à un poste informatique. Les prises de vue sont chargées dans la base de données, dans le cadre d'un stockage en ligne ou d'un stockage de masse. Les collections seront cataloguées dans leur intégralité : il s'agit de constituer un inventaire informatisé exhaustif. Cette base de données de la documentation des objets regroupe tous les dossiers relatifs aux œuvres actuellement disséminées dans plus de 20 lieux différents dans les deux musées d'origine : bureaux des chercheurs ou des conservateurs, bibliothèques, archives afin, selon Nanette Snoep, de "donner à la communauté scientifique, l'accès à des sources aujourd'hui pas ou peu exploitées"<sup>20</sup>.

La gestion de la réalisation de l'inventaire est assurée par une équipe de documentalistes-récolteurs. L'un prend l'objet, relève son n° d'inventaire pendant que l'autre interroge la base de données. Si un problème survient, on lui met un ? sur la base de n° d'inventaire et une recherche de documentation est lancée. A cette étape est précisé le type de photographie, la manière de collecter les caractéristiques dimensionnelles de l'objet. Après inventaire, un code barre de gestion informatique établit le lien entre l'objet, les numéros d'inventaires, les textes afférents, les photos et éventuellement les enregistrements sonores pour les instruments de musique. Sur chaque objet, on procède à un marquage ou on appose un code barre (l'origine géographique et le nom de l'objet). Ce code est saisi dans la base de données, avec la date, le n° de la palette pour la série d'objets. Une feuille de colisage est éditée par palette où figurent toutes les données. Ainsi, grâce à cette organisation, la gestion des collections est particulièrement bien maîtrisée, pour les déplacements, pour les dépôts, et le mouvement des collections.

L'importance de l'espace muséal et de la collection elle-même influence l'identité du musée. Ce sont les deux pôles organisateurs de l'expographie, soit, en quelque sorte, les outils mis à la disposition du scénographe pour élaborer les expositions. Le Musée du Quai Branly exploite le potentiel du multimédia en matière de gestion des collections et de restauration. Pour la recherche, il structure l'information, la classe, la définit. Nous allons voir comment l'ingérence des outils multimédia dans le travail des chercheurs et conservateurs, en structurant l'espace et le traitement de l'information, laissent présager l'avènement d'une nouvelle muséographie, et d'une nouvelle scénographie.

---

<sup>20</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

## **B. LE MULTIMÉDIA AU SERVICE DE LA RECHERCHE ET DE LA MUSÉOLOGIE**

Selon les propos de Marie Berducou, le Musée du Quai Branly est "un musée affirmé comme instrument de communication [qui promeut] une stratégie prédictive, c'est-à-dire, souple, évolutive et inventive, à l'écoute de l'institution et de son personnel<sup>21</sup>".

### **1. Au cœur du musée : le service des collections**

La politique de numérisation des œuvres est motivée par un souci de conservation évident, mais également par la volonté de mettre à disposition le maximum de sources possibles, cela permet ainsi de montrer les réserves tout en les conservant. Pourtant, la politique documentaire et le chantier des collections du Musée du Quai Branly dépasse le cadre de la simple monstration dans la mesure où elle rejoint la notion de "bibliothèque numérique" développée par Yannick Maignien en ces termes :

"La politique documentaire : la constitution de collections numérisées n'est pas la simple reproduction des documents sur un autre support. La qualité des collections réunies doit être fonction de critères de sélection, à la fois scientifiques et fonctionnels : soucis de cohérence thématique et multimédia, attention apportée aux finalités des usages sur ordinateur, politique de sauvegarde, services nouveaux attendus enfin d'une telle dématérialisation des œuvres. La politique de signalement, de structuration et de navigation : le support numérique implique, au-delà des techniques classiques de catalogage, d'aller vers des outils de recherche d'information, de navigation et de repérage thématiques plus riches que pour des collections physiques. En ce sens, le rapport du texte et de l'image numérisée trouve un nouveau sens, notamment dans la maîtrise de méta-informations dans les techniques hypertextes et hypermédia.<sup>22</sup>"

Lors de la réunion des groupes de travail, en octobre 1997, Germain Viatte insista sur l'importance du rôle des services documentaires qui étaient appelés à constituer "en quelque sorte le cœur du Musée<sup>23</sup>", tandis que l'organisation de la conservation matérielle des collections devenait "l'épine dorsale des fonctions muséales<sup>24</sup>".

"Sur les ressources documentaires : C'est un secteur fondamental pour le bon fonctionnement de l'institution, situé à la croisée de sa mission de recherche et d'enseignement, de sa vocation d'information et de mise en place de réseaux et de collaborations documentaires, de l'enrichissement des présentations des collections et des expositions temporaires par des documents anciens ou récents de première main (photographies, films, archives scientifiques, archives sonores) [...]. Il constitue, en regard des collections, une mémoire vivante [souligné par moi], constamment actualisée, de l'établissement, de ses ressources patrimoniales, de sa collaboration avec le monde de la recherche. Il fonde, par son accessibilité et la richesse de ses fonds [...] la politique de formation et de diffusion du musée<sup>25</sup>".

Selon ces principes, la documentation des collections assure les objectifs suivants :

"1- Mettre à la disposition des publics une **information structurée** sur les collections, et adoptée à la diversité des demandes.

---

<sup>21</sup> "Politique de préservation et de conservation", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr), p.115.

<sup>22</sup> Maignien Yannick, "Vers la "bibliothèque numérique", *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Colloque du 23-24 et 25 octobre 1996 à la bibliothèque Nationale de France, La Documentation Française, Paris, 1997

<sup>23</sup> "Offre documentaire", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr), p. 79.

<sup>24</sup> "Politique de préservation et de conservation", *op. cit.*, p 109.

<sup>25</sup> *Allocution de M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique de l'établissement public du Musée du Quai Branly*, *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr), p13.

2- Assurer à l'intérieur du musée et pour les besoins de ses diverses activités la constitution et le fonctionnement d'un "**pôle de ressource documentaire**" sur les **collections**.<sup>26</sup>"

Le tableau démontrant la synthèse des missions d'un service des collections en Annexe XI détermine la place exceptionnelle du service documentaire. Les missions de ce service sont étendues à toutes les activités du musée et il constitue un lieu de ressources indispensables au bon fonctionnement de l'institution. Le service des inventaires et les travaux permanents qui lui sont associés se trouvent en amont d'une production documentaire à finalité publique. L'utilisation des nouvelles technologies s'inscrit dans un effort de démocratisation des savoirs des musées et intervient dans une nouvelle forme de communication de masse. Pour les services offerts, l'"objectif est de mettre en libre accès le plus de collections possibles"<sup>27</sup>. " Les tâches internes produisent de l'information qu'il est important de mettre en forme pour en assurer la communication à divers publics. La notion d'information structurée prend ici tout son sens ; le Musée du Quai Branly peut se concevoir comme un véritable "instrument de communication", une sorte de machine à fabriquer de l'information. On passe du traitement d'une information brute à une information structurée (une information de masse), des systèmes documentaires complexes aux bases de données simplifiées, ce qui passe par une normalisation et simplification des langages d'indexation.

Le service des inventaires devra assurer la gestion des collections et produire divers types de documents, à savoir les dérivés immédiats de l'inventaire et de la base de données. (Annexe XII). L'objectif de cette organisation est d'optimiser au mieux l'exploitation des ressources : création d'un inventaire confidentiel destiné aux chercheurs/conservateurs, un inventaire simplifié débarrassé des informations de gestion et moins scientifique, plus accessible au public, une structuration des connaissances par sélections thématiques ou/et géographiques de dossiers de collections avec un travail d'iconographie, des synthèses documentaires (dossiers, monographies, typologies relatives aux collections, synthèses sur l'histoire des collections et sur les travaux extérieurs ayant fait appel aux collections du musée, *etc.*), des travaux de constitutions d'archives (en partage avec la médiathèque : collecte et production d'archives relatives aux collections, interviews de chercheurs. Cette gestion favorisera les collaborations entre les chercheurs (solicitation et assistance) pour l'archivage des descriptions et la consignation des informations relatives à une mission, une collecte tout comme elle facilitera les politiques de diffusion : publications, brochures pédagogiques, catalogues, CD-Rom, diffusion d'hypertextes, élaboration par le service de l'Animation de discours muséographiques et pédagogique produits ou co-produits par le département, *etc.* ; bref, toute action allant dans le cadre de la politique de l'établissement sur la publication et la diffusion du savoir.

La mise à disposition diversifiée des ressources aux nécessités professionnelles détermine les stratégies de développement des différents types d'applications, destinées aux professionnels. Selon les propos du directeur du projet muséologique : "Conserver, exposer, expliquer, faire comprendre sont les fonctions d'un musée, et seule la combinaison des deux métiers (celui des conservateurs et celui des chercheurs) et de leur approche permettra de les assumer pleinement"<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> "Offre documentaire", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr) p.102.

<sup>27</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

<sup>28</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

## **2. La structuration du savoir**

Les bases de données professionnelles constituent les données communes aux chercheurs et aux conservateurs pour assurer respectivement la recherche et la gestion des collections. Les caractéristiques de ces bases équivalent à l'exhaustivité et la reproduction des objets (l'information documentaire et les banques d'images). Elles visent à l'amélioration de la connaissance des objets et des thèmes auxquels ils se rattachent en vue de leur mise en valeur. La réalisation d'une telle base de données implique la considération de la typologie du public qui va consulter cette base : chercheurs et conservateurs (recherche et gestion). Le système doit intégrer des mots de passe pour l'accès réservé aux informations confidentielles, telles que la valeur d'achat, les assurances et la localisation dans les réserves.

Les bases de données de l'inventaire vont servir de point de départ à une multiplicité de bases de données chercheurs. Or, le centre du Quai Branly est appelé à devenir un centre documentaire international drainant un public de nature différente. Dans ce but d'un outil de recherche, la qualité de la classification et de l'indexation spécifique de chaque base en fonction du chercheur-utilisateur est capitale. Le rapport du groupe de travail la détermine ainsi : un public de chercheurs, de professionnels et d'étudiants, qui peut-être classé en trois catégories : public spécialisé venant consulter des sources uniques (professionnels, chercheurs, étudiants chercheurs), public en cours de spécialisation jusqu'au public non spécialisé venu pour compléter une visite ou pour approfondir certaines connaissances. Une typologie des utilisateurs peut-être mise en évidence par les différentes sections de la Médiathèque.

Dans un premier temps, cette diffusion publique, assurée par le service de la médiathèque, s'effectue en gestion directe. Celle-ci est organisée selon quatre grands espaces publics, du plus large au plus spécialisé : "actualité et information", "étude et recherche", "réserves" et enfin "Audiovisuel". Ainsi, la salle "actualité et information" (tout public) remplit la fonction d'accueil, orientation et information pour tous les domaines disciplinaires concernés. En outre, elle aura une collection de 5 000 ouvrages disponibles en libre accès sur des supports de tous genres : CD-Roms, vidéocassettes, papier ou informations sur Internet. La photographie et l'iconographie, le film et le son sous forme numérique, sont consultables sur les postes multimédia, renouvelés et actualisés en permanence. La salle "étude et recherche" (public spécialisé) constitue un centre de ressources et de références. Dans cette salle, des cartels équipés (PC, réseaux, téléphones) pourront être réservés, sur demande, par des chercheurs où seront consultables des catalogues et des collections numérisées, ainsi que des banques de données, des cartes... Pour tout le service, des renseignements seront disponibles par le Web ou par courriers électroniques et traditionnels. Pour le personnel du musée (personnel, conservateurs, chercheurs attachés au musée) sera assuré une distribution sélective de l'information, à partir des périodiques courants. Le personnel de l'établissement pourra s'abonner à certains titres pour obtenir les sommaires des numéros entrants qu'il recevra par courrier électronique. Il peut ainsi obtenir des copies d'articles sélectionnés et des prêts de documents. Les "réserves" (public très spécialisé) concernent les documents fragiles ou originaux. Il est souhaitable que les collections spécialisées offrent un espace de consultation propre à chacune. Enfin, la salle "audiovisuelle" sera équipée d'appareils de lecture et d'une régie. Les images numérisées seront directement accessibles sur les postes informatiques présents dans toutes les salles. (L'annexe XIII propose un tableau récapitulatif des surfaces de la médiathèque).

Le système adopté doit permettre une hiérarchisation des réponses et un contrôle des diffusions. Les catalogues signalent toutes les collections ainsi que leur accès normal ou réservé. Ils sont sur le serveur du musée et accessibles sur les postes informatiques des chercheurs. Le serveur peut aussi donner accès à des produits du commerce sélectionnés et dûment licenciés (vidéos, CD-Roms, banques de données, etc.). Les bases de données textuelles et multimédia constituent de nouveaux outils de recherches et d'analyse. Elles doivent être régies par une classification et indexation tenant compte de cette finalité. Le système de code barre lié à la gestion des collections a pour conséquence une gestion informatisée avec de nouvelles classifications et une augmentation des typologies ou des systèmes classificatoires en vue d'une avancée du savoir.

Les catalogues permettront la possibilité d'un accès unifié et cohérent aux différentes collections signalant tous les documents et objets conservés en réserve. Etant donné les spécificités des différentes collections, chaque département peut posséder un catalogue propre à condition que des liens créés par un système fédérateur rendent possible une recherche. L'OPAC-Open public access catalogue-système de recherche public au lecteur sera en fonction dans la salle de lecture. L'OPAC permet un accès unifié, cohérent et multimédia aux catalogues des différentes collections du musée. Il conviendra d'analyser la pertinence et la récupération de ces données sonores dans un catalogue normalisé pour son accessibilité à travers l'OPAC général. Décidée à la fin de 1998, l'acquisition d'une plate-forme Web de chez Archimed permet la diffusion du catalogue sur le réseau intranet et Internet. Ce programme permet également d'y associer des catalogues multimédia et pour commencer la base des images numérisées.

Les bases de données textuelles fonctionnent par arborescence de menus et de listes de critères. Elles utilisent un langage naturel avec une formulation directe de la question, un système via hypertexte. Pour l'instant, pour la classification à adopter pour les collections en libre accès de la salle d'actualité comme de la salle de recherche, il a été envisagé une version abrégée de la Library of Congress Classification. Elle devrait rendre les services attendus ; c'était celle de la bibliothèque du Musée de l'Homme et celle de la Bibliothèque du Congrès des Etats-Unis. C'est un outil, adapté aux besoins d'une grande bibliothèque spécialisée, et, qui offre un accès par sujets systématiques qui complètent efficacement l'accès alphabétique offert par les mots clés. Pour des raisons de surfaces, les magasins seront rangés selon les formats et le numéro d'inventaire et non selon la classification thématique.

Les bases de données multimédia offrent des avantages tels que *visualiser, écouter* en temps réel des reproductions, photos, films, collections sonores, témoignages oraux, musiques traditionnelles... Les banques d'images et thesaurus iconographiques sur support numérique permettent de *comparer, trouver, retrouver*. Elles constituent un potentiel de recherche inégalé, notamment les ressources de l'imageur qui favorisent la construction de nouvelles méthodes de travail spécifique à l'outil informatique. Celui-ci permet différents formats de visualisation, en fonction de la navigation et du tri spécifique, sous forme mosaïque 16-12-4 images par écrans ou plein écran. Pourtant, ces avantages se heurtent à certaines limites : il n'existe pas de systèmes équivalents à l'hypertexte pour l'image et le son, même si des idées d'indexation des images apparaissent comme l' "index iconique" qui peut permettre un rangement selon différentes positions comme assis, debout et un "index spatial" qui assigne des descripteurs de contenus textuels (objets couleur, atmosphères) à des parties de l'image. L'aspect critique de la standardisation du savoir et des notions de couleurs, d'aspects et des textures doit être évalué. Les collections "photographiques et arts graphiques" ne pourront être constituées en banques d'images libres car certaines de ces photos ont été prises dans le respect de l'intimité. Pour des raisons de droits, le catalogue de toutes les photographies ne sera donc pas accessible dans la salle d'actualité mais en consultation assistée sous forme numérique ou avec les originaux dans la salle des réserves.

Germain Viatte a souligné cet aspect capital de la recherche au sein du musée :

"Il faut prendre en compte ce patrimoine dans sa totalité. Reprendre toutes les données, ce qu'on a commencé à faire, photographier tous les objets pour les rendre accessibles dans une base de données, afin de permettre toutes les approches et constituer, en particulier, une discipline qui ne s'est jamais développée en France, une interprétation stylistique et historique des arts primitifs, bref, se donner enfin les moyens d'une assimilation à la fois artistique et scientifique de tout ce patrimoine."<sup>29</sup>

L'exploitation des images et la configuration multimédia vont permettre l'exploration de nouveaux axes de recherche. Ces bases de données, permettant la comparaison via les images des objets, vont nécessairement enrichir le développement de l' "œil". Elles contribueront à développer une anthropologie visuelle et de favoriser :

---

<sup>29</sup> Propos de Germain Viatte recueillis par Krzysztof Pomian., "Un musée pour les arts exotiques", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

"[...] un renouveau de l'anthropologie de l'art, peu développée en France, et de la théorie des styles. Nous sommes toujours devant le mystère de l'objet, mystère d'un sens qui est nécessairement attaché à une forme, alors que la forme peut se détacher de son sens. Le musée est le meilleur lieu pour approfondir la réflexion sur ce mystère.<sup>30</sup>"

Il en est ainsi, pour le film et pour les collections photographiques et arts graphiques sur lesquelles pourra être menée une réflexion sur la discipline et sur le médium, en vue d'une participation à la muséographie, à l'illustration des recherches dans ce domaine. Les bases de données scientifiques sont essentielles aux conservateurs, or devant gérer des collections et des notions d'espaces, notamment les réserves, le multimédia offre ici aussi, un gain de temps pour chercheurs et conservateurs : Il s'agit d'une refonte de la recherche :

"[...]on n'aura donc plus besoin d'aller à chaque instant dans les réserves pour les y chercher car on les aura d'abord sur l'écran de son ordinateur avec une fiche de référence et une information pertinente. On ne sera donc plus dans la seule familiarité sensorielle avec les objets ; on aura une connaissance de leur place dans une collection, de leur nature, des recherches qui leur ont été consacrées, *etc.* Le musée devrait être, à mon avis, au centre d'un dispositif national à construire.<sup>31</sup>"

Cet outil assure une meilleure conservation des objets :

"Un inventaire informatisé, une ressource iconographique associée, parfois de l'image animée, doivent limiter le recours à la consultation de l'objet, qui pour des raisons de saine conservation préventive doit être sollicité le moins possible.<sup>32</sup>"

Nous allons voir comment ces atouts profitent également aux conservateurs qui auront un outil informatique adapté à leur profession et aux fonctions qu'ils ont à accomplir: gestion de l'espace des réserves, contrôle de conservation, choix des objets en vue des expositions, organisation...L'outil informatique leur est d'un grand secours.

---

<sup>30</sup> Propos de Maurice Godelier recueillis par Krzysztof Pomian, "L'anthropologue et le musée", *le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr)

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

### **3. Le musée virtuel interactif : un outil d'avenir**

Le Musée du Quai Branly a fait le souhait d'un outil informatique permettant aux conservateurs de visualiser les œuvres de la collection dans les salles du Musée, dans le but de réaliser des recherches muséographiques, en confrontant des œuvres, en les recontextualisant afin d'en explorer différentes approches. La société Readymade, créée par Nadir Tazdait, a en charge cette mission, étalée sur trois ans, pour le développement d'une application 3 D temps réel interactive de la totalité des espaces et des objets qui y seront exposés, à l'attention des conservateurs et des scientifiques du musée. Cette application représente un outil de travail pour la conception des scénographies par les conservateurs. Ces derniers sont souvent soumis à d'importantes contraintes pour la contextualisation des objets sachant que les réserves sont souvent abondantes et constituent 90% des fonds du musée et que le rythme d'exposition est soutenu.

Cette application professionnelle destinée aux conservateurs nécessite un important travail préalable de modélisation. Cette modélisation et le rendu global du musée sont effectués en 3 D, en procédant à l'étude des plans de l'agence Jean Nouvel, qui sont des données 2 D, notamment les murs, poteaux, parois, sols et plafonds, façades, *etc.* Puis, interviennent les éléments liés à l'aménagement du musée : les vitrines, les socles, mobiliers (Sur Autocad). Ensuite, le bâtiment est entièrement modélisé en 3 D, les espaces sont mis en matière et éclairés en fonction de leur éclairage naturel ou artificiel ; enfin, ils sont rendus en tenant compte des caractéristiques physiques des matériaux utilisés dans le projet (réalisé sur Maya de Alias Wavefront). A la fin de cette seconde phase, on obtient des images fixes photo-réalistes. La troisième phase consiste en l'optimisation temps réel des bases de données (modèle géométrique, les textures et les lumières). Ce travail est effectué afin d'alléger suffisamment le bâtiment virtuel pour qu'on puisse s'y promener de manière fluide et en temps réel (25 images/secondes). La dernière étape est l'intégration des différents éléments dans le moteur de rendu temps réel interactif Virtools : couleurs, textures, traitement des lumières et des éclairages spécifiques, et les prototypes de vitrine et leur modélisation.

Pour son usage, l'outil est constitué de trois modules interconnectés. Les différentes parties de l'application peuvent être consultées simultanément. Les modules sont au nombre de trois : un module de recherche, un module de spatialisation, et enfin, un module de navigation dans le musée. Mais il peut être consulté aussi en un seul mode. Y est intégré un module de recherche d'une œuvre qui permet de gérer une base de données d'environ 3 000 œuvres, sous forme d'objets 3 D et de fiches de renseignements associés. Selon la complexité de la base de données, l'outil propose un ensemble de champs d'information concernant chaque œuvre : titre, datation, description physique (taille, matière, *etc.*). On peut y rechercher une œuvre parmi celles recensées dans un dossier du disque dur (défilement de la liste des objets triés par nom) ; la recherche s'effectue par mot clé, après prévisualisation d'un objet (avec possibilité de faire tourner sa représentation 3 D), on peut sélectionner un objet pour le mettre dans le panier, ou le retirer du panier. Il est possible de sauvegarder le chargement du panier, puis visualiser le thumbnail en 3 D et le manipuler (rotation, zoom). L'utilisateur peut procéder à un ajout à son archive personnelle, sauvegarder son album. Dans chaque ensemble, un maximum de 50 œuvres qui peuvent être mises en place dans le musée est sélectionné. Le module de spatialisation permet de choisir un lieu architectural parmi les 4 espaces modélisés du futur musée. Après avoir choisi l'emplacement, grâce au "clic", plusieurs vues sont proposées pour se rendre compte de l'architecture. Il permet de glisser l'œuvre sur le sol ou sur un mur, lui faire faire une rotation. L'utilisateur peut sauvegarder au fur et à mesure sa consultation et différentes versions et configurations des œuvres dans l'espace. Enfin, le dernier module est celui de la navigation dans le musée. Ainsi, il peut naviguer dans son musée virtuel et dans les sauvegardes effectuées dans l'espace ainsi élaboré.

Cette application est réalisée en vue de remplacer les maquettes en cartons et les dessins. Enfin, la modélisation des espaces sert aussi à la gestion du patrimoine ; elle permet d'identifier et de localiser le patrimoine via les inventaires. Elle tient compte du caractère évolutif de l'information et facilite la gestion des mouvements des collections. Les bases de données textuelles, multimédia, banques d'image, facilitent la gestion des prêts. L'image virtuelle permet un autre



mode d'organisation des patrimoines et des représentations des connaissances. Une cartographie des collections et des réserves sur le logiciel Access a été réalisée ; elle indique, sur plan, la localisation des lots, étage par étage, pièce par pièce, armoire par armoire, étagère par étagère. Le numéro et l'emplacement de la palette sont marqués dans la base, les divers mouvements sont également inscrits. La consultation virtuelle des réserves pourra se faire sur borne de consultation dans le musée ou sur le site web. Elle concernera 30 000 objets. Un service "muséothèque" sera organisé ; des rendez-vous pourront être demandés au moment de la consultation pour voir et étudier les objets.

Nous avons vu ici l'aspect de deux notions : l'espace muséal et la collection appelés à être réunis par la scénographie. Le musée sera un véritable centre de ressources. Le multimédia y tient une place prépondérante. Il permet de nouvelles méthodes de conservation des documents, et devient le support de monstration de sources : films, sons, si bien que l'image du moniteur devient image-objet. Il est un outil de structuration et de traitement de l'information. Il construit le savoir qui va lier les objets entre eux dans un espace donné. Outre un gain de temps exceptionnel, grâce à lui les professionnels des musées, chercheurs et conservateurs vont pouvoir exploiter des champs nouveaux dans leur domaine. Les conservateurs vont organiser leurs expositions avec des outils qui permettent un autre rapport à l'espace.

Ces nouveaux éléments intégrés à l'organisation du musée permettent d'envisager les missions de communication et de présentation des collections du musée, à l'attention du public et de son plaisir, sous un jour nouveau. Il lui permet d'optimiser l'accueil du public qui est de lui "faire voir" les objets patrimoniaux et de lui "faire savoir" ce qu'ils représentent.

## II. UNE VISION DYNAMIQUE ET NOVATRICE DE LA MUSÉOLOGIE

Nous avons vu les moyens mis à la disposition des professionnels : un espace et une collection et les outils pour les aider à gérer et unir ces deux éléments constitutifs de la scénographie. Cependant, dans ce domaine, les expérimentations sont multiples et permettent une large liberté. Chaque scénographie doit correspondre à un discours et une muséologie globale. Le Musée du Quai Branly est à la recherche de son identité qui se trouve à la limite du musée des Sciences et des Beaux arts. Il convient de déterminer quelle sera la muséologie proposée pour les arts d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et d'Amériques. Jean Davallon, dans son ouvrage *L'exposition à l'œuvre*, définit trois catégories d'expositions : celles qui se proposent d'être des situations de rencontre entre visiteurs et objets, celles qui se font vecteurs d'une stratégie de communication, celles enfin qui visent un impact social.

"Dans la catégorie des expositions "situation de rencontre" trône en bonne place le musée traditionnel - entendez : le musée des Beaux Arts. L'important, pour lui, est de permettre au visiteur de voir, de contempler d'être *en contact*, avec les objets. La technique d'exposition se fait discrète pour laisser place à l'œuvre et ne pas distraire l'attention du visiteur [...]. L'exposition "outil de stratégie communicationnelle" va accorder tous ses soins à la mise en scène, à la présentation des objets. Car, il lui faut à tout prix faire passer un message. Le plus bel exemple en est l'exposition à visée didactique, qu'elle soit scientifique, technique ou culturelle. On épure, on classe, on rehausse, on montre, on décrit, on explique et dit pour faire comprendre. [...] Qu'entendre enfin par exposition "visant un impact social" ? On trouvera dans cette catégorie toutes les expositions destinées à redonner (ou simplement à donner) à un groupe le sentiment de son existence et de son identité. Présentation des particularités d'une région, d'une ville, d'un métier ou d'un groupe.<sup>33</sup>

Cette classification théorique donnée par Jean Davallon est intéressante lorsqu'on la confronte à l'histoire de la muséologie des arts d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et d'Amériques ou tout simplement à l'ethnologie, car toutes ont été expérimentées. Cependant, à quel type de muséologie appartient le musée d'Ethnologie ?

Face à l'histoire, ces scénographies sont lourdes de sens car ces stratégies de communication structurent la mise en espace (le choix des objets, la lumière, la disposition, etc.), la communication écrite (les cartels, les panneaux muraux, les fiches, les dépliant, les livre), l'accompagnement sonore (l'audioguide ou la conférencière), les audiovisuels, l'importance de la mise en scène, etc.

---

<sup>33</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

## **A. LA RÉCONCILIATION DES REGARDS**

L'appellation même du musée donne lieu à des querelles sémantiques : arts premiers, musée des arts et des civilisations, arts primitifs, arts d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et d'Amériques. Ces querelles de langages révèlent celles des perceptions, auxquelles elles sont directement rattachées. Autant de raisons qui expliquent le nom neutre de "Quai Branly."

### **1. Le musée d'Ethnologie face à la mémoire coloniale**

Avant de présenter la muséologie du Musée du Quai Branly, il convient de rappeler ses antécédents historiques. Elle est le résultat d'un lourd passé qui a modelé son élaboration. Pour le rapport d'orientation, il s'agit "de renouveler l'approche et le regard porté sur ces objets et d'en enrichir de façon décisive la connaissance"<sup>34</sup>.

Les musées "ethnographiques" ou "anthropologiques" présentent une approche de l'objet. Entre 1988 et 1990, l'exposition *Art/artefact* fit date aux Etats-Unis, montrant les diverses façons dont les musées présentaient l'art africain et interrogeait ainsi le pouvoir politique de la mise en scène et la subjectivité des collections ethnographiques. Reconstituant le contexte originaire de l'objet, la muséographie adopte alors le modèle des grandes expositions universelles. Aujourd'hui, elle remet de plus en plus en jeu son pouvoir à présenter "l'autre".

Pour établir le programme muséologique, il fallait s'interroger sur la façon dont "on" souhaitait "faire voir" les collections au public. Comment les "exposer" aux yeux des visiteurs ? Les mettre en avant ? Derrière cette interrogation, était posé la question du "regard" porté sur elles. Or, la perception des arts premiers renvoie à des questionnements très vifs et longtemps débattus. Plus que la création d'un musée scientifique ethnologique, le Musée du Quai Branly est un enjeu politique et historique.

"Les musées ne peuvent plus se cantonner à un rôle passif de présentateur de spectacles inanimés. Ils se veulent des monuments politiques à la puissance incontestable [...]. Produit pur du monde occidental, à la croisée de la recherche scientifique et de l'héritage colonial, le musée ethnographique en particulier est devenu dans de nombreux pays un outil politique, un moyen de revendications identitaires."<sup>35</sup>

La plus ancienne forme de présentation de l'ethnologie est transmise par les expositions universelles qui débutent en 1851. La France y participait en tant que pays colonial et véhiculait l'idéologie de la mission civilisatrice impartie aux peuples d'Europe. A cette idéologie a correspondu une mise en scène de la présentation des artefacts culturels et des sociétés colonisées. A l'exposition coloniale de 1931, une délégation Kanak fut exhibée comme "cannibale" au jardin d'acclimatation. Compte tenu de ce lourd passé où le temps colonial a amené le civilisateur à rendre "expôt" un homme, les débats de muséologie se sont cristallisés autour de la construction d'une mémoire collective. Elle sous-tend la mémoire de la colonisation qui touche les relations de la France avec les civilisations des "expôts" présentés par le Musée du Quai Branly. Aujourd'hui, le musée d'Ethnologie a pour charge de transmettre cette mémoire collective. La muséologie des "arts premiers" porte donc sur la perception et un échange de regards. Il s'agit avant tout de se détacher du regard colonial qui est une chose admise par tous aujourd'hui.

L'exposition *Kannibals et Vahinés, imageries des mers du Sud* est à ce titre exemplaire car elle marque la transition entre deux perceptions qui est celle des expositions universelles et celle de nos jours. Cette exposition réalisée avec l'Agence de déplacement de la culture Kanak a construit une réflexion sur l'image du monde Kanak véhiculée par l'Occident en réalisant une analyse des stéréotypes des images toutes faites, sans faiblesse afin d'assainir les relations entre les communautés du Pacifique et les pays occidentaux. Un film de Alexandra Rosada, intitulé *Le*

<sup>34</sup> "Politique de préservation et de conservation", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>35</sup> Pimpaneau Sara, "Quand l'ethnographie s'expose", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

*regard colonial* (titre évocateur) présente cette perception du cannibale anthropophage pendant les expositions universelles ; par effet de miroir, un autre film en présente le ressenti par les descendants directs des hommes qui furent "exposés".

Cette exposition a été suivie de rencontres "images, imageries, imaginaires des mers du Sud". Dans son introduction, Stéphane Martin, Président-directeur général du Musée du Quai Branly résume toute la politique pédagogique du musée et son enjeu politique et social :

"Inscrites dans le prolongement de l'exposition *Kannibals et Vahinés*, ces rencontres auront donc le regard comme thème central : regards croisés et ajoutés dont on imagine qu'ils relieront l'histoire passée pour éclairer le présent et laisseront place à un imaginaire constructif qui plus encore que de déciller l'esprit fera advenir un nouveau regard. Cette nouvelle vision saura rendre compte de l'image que nous recevons et de celle que nous donnons afin de transformer l'inadmissible en compréhensible. Elle dessinera des perspectives nouvelles d'échanges qui soient au-delà du clin d'œil. Le regard que l'on porte sur l'autre, de quelque côté que l'on se trouve du miroir, a une histoire qu'il serait temps de reconnaître et de faire connaître.<sup>36</sup>"

Par la suite, deux muséographies ont été proposées jusqu'à présent pour les arts premiers, à savoir celle du MAAO, et celle du Musée de l'Homme. Nous allons voir que la scénographie du Pavillon des Sessions s'inscrit dans cette tradition. Elle fige le débat entre deux partis pris, à savoir le choc esthétique et la mise en scène de l'ethnologie, si bien que cet espace fut souvent rebaptisé "Pavillon des Concessions"

---

<sup>36</sup> Stéphane Martin, Président-directeur général du Musée du Quai Branly, "Rencontres Images, imageries, imaginaires des mers du Sud", *Dossier de presse de l'exposition kannibals et Vahinés, Imagerie des mers du Sud, du 24 octobre 2001 au 18 février 2002*, Réunion des Musées Nationaux.

## **2. Le Pavillon des Sessions ou la mise en scène d'un regard occidental**

Lancé en 1995, le projet aboutit rapidement à la conclusion que les espaces disponibles au Louvre ne permettaient d'y créer un huitième département. Il fut donc proposé un musée disposant de deux sites de nature et d'ambition différente : une "antenne" au Louvre qui devait accueillir le "manifeste" politique et diplomatique de l'état français de la reconnaissance des sociétés productrices de ces arts et un musée. Jacques Chirac accepta cette proposition inédite.

Le discours du 13 avril 2000 de Jacques Chirac, Président de l'Etat français, à l'inauguration du Pavillon des Sessions est explicite sur la dimension politique de l'entrée des arts premiers au Louvre. Par sa valeur symbolique, il entre en résonance face à cette histoire. Il y déclare que la perception sur ces "arts" résulte de facteurs et de données politiques : "La politique, c'est d'abord une vision du monde, un rapport au monde, un ensemble de choix". En revenant sur le passé colonial, "un temps d'humiliation et de souffrance, que Jean-Paul Sartre a pu décrire comme un "énorme cauchemar"<sup>37</sup> ", il souligne les "nouveaux rapport établis, fondés sur la compréhension, le respect mutuel, le dialogue et l'échange"<sup>38</sup>. C'est par la reconnaissance culturelle que peut être offerte une "visibilité à ces nouvelles relations"<sup>39</sup>. La campagne de presse arguant "Ils sont au Louvre.", qui a suivi l'inauguration du Pavillon des Sessions, témoigne de cet aspect politique marqué, geste de réparation et de reconnaissance des dommages causés par la colonisation. Le Pavillon des Sessions résout l'incohérence que Le Louvre, le plus grand musée du Monde exclut paradoxalement les 3/4 de l'Humanité. "Le Louvre, emblème culturel, est le lieu d'une consécration symbolique"<sup>40</sup>. Lors de la préfiguration de cette antenne, les débats très vifs ont été marqués par des personnes emblématiques tels que Jacques Kerchache et Maurice Godelier.

Tant attendu, le Pavillon des Sessions provoqua un désenchantement non dissimulé. La vivacité des critiques porta sur la scénographie de l'espace dédié aux arts premiers. Le scénographe du Pavillon des Sessions, Jean-Michel Wilmotte a opté pour une muséologie minimaliste afin de créer un choc esthétique (Annexe XIV). Le choix des œuvres par Jacques Kerchache suscita de nombreux débats car elles ont été sélectionnées pour leur valeur esthétique. Elle est exceptionnellement esthétique, épurée, aérée, sans aucun document pouvant gêner en quoique ce soit la perception visuelle, d'où le choix d'installer les sculptures dans des vitrines que l'on pouvait contourner afin de les observer dans leur ensemble. Ce parti pris a généré de nombreuses réactions. Considérer et observer ces objets comme des œuvres est pour certains de l'ordre de l'inadmissible car il signale la forte prédominance d'un "regard occidental", à défaut de la réalité du regard des créateurs. Les réticences du Musée du Louvre, faut-il le rappeler aussi, furent tenaces, et la présentation du Pavillon des Sessions en est l'illustration. Jacques Chirac y fait référence :

"Je sais que le Louvre, et c'est la position de son Président Directeur, souhaite assigner des limites à son considérable champ de compétence. Qu'il se propose de devenir musée de l'art occidental et de ses sources directes plutôt que le musée universel, prenant sa place, parmi les musées "spécialisés qui, le long de l'arc de la Seine, complètent harmonieusement le paysage parisien."<sup>41</sup>

Cependant, les réactions violentes ne confondent-elles pas regard occidental avec un regard colonial, ce qui est d'un registre différent. Nous apprécions, évaluons le beau en fonction de notre culture. Guillaume Apollinaire, Picasso appréciaient ces objets, ils étaient de "leur" goût.

Or, un quiproquo est né du Pavillon des Sessions en estimant qu'il serait la Préfiguration du futur musée, il n'en est rien. Il s'agit, soit d'une antenne, soit d'un relais qui doit susciter l'envie

---

<sup>37</sup> "Discours prononcé par Chirac Jacques, Président de la République, Inauguration du Pavillon des Sessions au Musée du Louvre, le 13 avril 2000.", [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> *Ibid.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

<sup>41</sup> "Discours prononcé par Chirac Jacques, Président de la République, Inauguration du Pavillon des Sessions au Musée du Louvre, le 13 avril 2000.", [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

d'aller voir le Musée. Le pavillon au Louvre assure un rôle politique qui sert la reconnaissance politique et diplomatique des sociétés productrices de ces arts ; pour conséquence, la dimension pédagogique n'est pas sa priorité, il ne présente pas le point de vue "ethnologique". En quelque sorte, cette antenne assure le rôle politique de la Mission du Musée dont peut s'en décharger le Musée du Quai Branly. D'ailleurs, Germain Viatte éclaire ce quiproquo :

"D'abord, il ne s'agit pas d'une préfiguration du futur musée, à l'exception de l'espace d'interprétation évoqué plus haut, ni d'une sélection qui ferait de cette antenne la synthèse du futur musée.<sup>42</sup>"

De nombreux textes précisent que le Pavillon des Sessions est un "complément indispensable au futur musée". Cette "antenne" fonctionne en autonomie, mais elle doit susciter l'envie d'aller visiter le Musée du Quai Branly.

"On ne peut pas résumer une culture à un chef d'œuvre. Le pavillon des Sessions est un projet complémentaire du Quai Branly. Il en est, en quelque sorte, un prolongement, mais en aucun cas une préfiguration. Lieu d'appel et de reconnaissance, il est une incitation, pour le visiteur, à affiner son regard, à augmenter son vocabulaire critique et - pourquoi pas - à traverser la Seine, vers de nouvelles découvertes.<sup>43</sup>"

Peut-être le Pavillon des Sessions ne met-il pas suffisamment en valeur le Musée du Quai Branly, alors qu'il doit présenter sa venue et le faire découvrir ? Mme Katia Kukawka, Responsable du Pavillon des Sessions, atteste de ce manque de clarté. A cet effet une borne sera bientôt installée à la fin du parcours entièrement consacré au Musée du Quai Branly. Peut-être y verrons-nous le chantier en construction filmé par des webcams, comme il en est question sur le site ? Une refonte de l'espace multimédia pourrait peut-être être aussi envisagée, mettant plus avant le futur musée. Il faudrait alors renoncer à la recontextualisation des objets par le CD-Rom. Mais, après l'ouverture du musée, l'espace centré essentiellement sur celui-ci ne serait-il pas plus pertinent ? Des programmes multimédia pourraient présenter de courts documentaires sur les expositions du centre, des interventions de chercheurs, des projections de documentaires, des comptes-rendus de l'actualité ethnologique à Paris, des séquences *in live* par la transmission d'un visuel pourraient faire un pont entre ces deux espaces indissociables l'un de l'autre. La disparition de Jacques Kerchache rend cette scénographie difficile à modifier, car elle est attachée à la mémoire de l'homme. Le pavillon est une structure récente, laissons-lui le temps de trouver son devenir et son identité après l'ouverture du musée.

Ces polémiques desservent fortement le Pavillon des Sessions et l'affublent d'un sérieux handicap. Le Pavillon des Sessions a cristallisé un débat et draine ce quiproquo. Encore aujourd'hui les critiques sont vives, et une muséologie en porte-à-faux est en train de se développer. Cette muséologie entraîne donc une nouvelle querelle sémantique qui cache des querelles idéologiques toujours profondément empruntes de la notion de regards. Au centre de ces visions croisées, les termes "objets", "expôts", "chefs-d'œuvre" s'affrontent. Le Muséum d'Histoire Naturelle de Lyon, appelé à être rebaptisé Musée des cultures du monde, fort de la position de George Henri Rivière qui était contre cette "tyrannie du goût et des chefs d'œuvre", présente une exposition *Chef-d'œuvre, trésor et quoi encore...* qui annonce de par son titre le point de vue du futur musée. Selon Michel Côté, Directeur du futur musée, "Les objets choisis incitent le visiteur à revoir ses certitudes et à reconsidérer l' "autre"<sup>44</sup> Le musée a en charge de présenter l'Ethnologie, or celle-ci n'est-elle pas considérée comme la "Science de l'Autre" ?

---

<sup>42</sup> Propos de Germain Viatte recueillis par Krzysztof Pomian,, "Un musée pour les arts exotiques", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>43</sup> Chirac Jacques, Président de la République, "Préface", \**Musée du Quai Branly*, Musée du Quai Branly, février 2000.

<sup>44</sup> Bétard Daphné, ""Reconsidérer l' "autre" Une remise en question du chef d'œuvre, à Lyon.", *Le Journal des arts*, n° 137, du 23 novembre au 6 décembre 2001.

### **3. De l'autre coté du miroir : l' "Autre"**

"Le musée ethnographique est ce lieu qui pose en public et au public la question de la représentation de l' "autre" ou de soi. Il doit rendre compte des enjeux interprétatifs au cœur de l'exposition tout en privilégiant la compréhension. Et, c'est ce jeu de miroirs qu'on vient y chercher.<sup>45</sup>"

La notion de "miroir" revient souvent dans les écrits concernant la muséologie du Musée du Quai Branly. Stéphane Martin parlait dans son allocution retranscrite précédemment du "regard que l'on porte sur l'autre, de quelque coté que l'on se trouve du miroir." Or, le Musée du Quai Branly a choisi de montrer ces objets du point de vue des populations autochtones. Il s'agit de présenter l'autre de son point de vue. Pour certains, le musée doit être un lieu d' "acculturation" ; la *Vision des vaincus*<sup>46</sup> de Nathan Watchtel, explique pourtant ce phénomène colonial, il suppose l'anéantissement d'une culture afin de lui en substituer une autre, ici, celle des colonisateurs . Le terme me semble inapproprié pour définir la muséologie d'un musée. Il ne s'agit pas de renier sa propre identité au profit d'une autre, mais de concevoir la diversité des cultures, et d'accepter que, l'autre par effet de miroir, nous mette face à nos propres contradictions. Dans l'appréhension et la compréhension de l'autre que vise l'ethnologie, la position de l'observateur est une donnée fondamentale. Il observe un système à partir d'un autre (le sien) dont il est condamné à accepter la validité, aussi relative qu'elle soit. Ceci nous permet de nous interroger et de régler parfois nos propres conflits. D'ailleurs, les expositions à venir reposent sur ce principe de contradictions (le "même" et l' "autre") et de confrontations de points de vue pour un échange. Le musée draine une forte notion de tolérance et de respect des uns envers les autres. Le musée d'Ethnologie rentre en rupture avec ce concept colonial d' "acculturation". Or, la réalisation de cet objectif est un véritable défi muséographique. Il n'en reste pas moins qu'à l'heure de la construction de l'Europe, nous nous déclarons aujourd'hui européen, et, de ce fait, nous sommes logiquement imprégné d'un regard "européen" et "occidental". Or, le Musée du quai Branly se trouve à Paris, situé en Europe. Il a pour charge de présenter des civilisations autres que celles de l'Europe. Comment gérer cette confrontation de cultures ?

"Déplacer les repères, mettre en doute les concepts, voilà ce qui est excitant. [...] Il y faut un travail permanent de décentrage par rapport aux catégories de pensée occidentale.<sup>47</sup>"

Ces propos de Maurice Godelier, récemment consacré par la médaille d'or du CNRS, résonnent face aux considérations évoquées. Voilà la tâche attribuée au musée. Sa muséologie doit transposer un système de valeur en un autre. Souvent, en règle de muséographie, le repère est un moyen de permettre de capter l'attention du visiteur. C'est par la référence à une chose commune qu'il parvient à comprendre. Or, nos modes de représentations sont totalement différents des uns et des autres. La statuaire africaine a longtemps été incomprise par cette distance. Par exemple, pour l'Afrique, la sculpture est "ce qui est bon" et ce qui procure du plaisir. Le talent artistique est le pouvoir magique du sculpteur. Le monde est conçu comme un "Tout". La sculpture permet la communication avec les ancêtres, la sculpture permet la relation entre les deux mondes, celui des vivants et celui de l'au-delà. Pour les populations autochtones, l'objet culturel doit être actif, la sculpture africaine est un objet fonctionnel et efficace. C'est un besoin vital, il n'est jamais fixe et toujours en mouvement durant les sacrifices, il est en évolution avec les libations sacrificielles. L'objet est le résultat d'une création collective. C'est un objet sacré qui n'a pas de distance entre le visuel et le tactile. Le caractère utilitaire détermine sa durée de vie. Mais, de l'autre côté du miroir, le système de référence est en totale opposition. L'occidental conçoit l'art selon une "esthétique" : un objet est "beau" et peut évoluer vers la notion de "chef-d'œuvre". Pour l'europpéen, le monde est pluriel, l'objet est fixe, l'art est une contemplation esthétique passive. La beauté est gratuite. Nous atteignons ici la difficulté objective que pose la mise en exposition. Comment exposer un objet issu d'une culture, à un public qui n'a pas les mêmes repères, et qui ne sait pas l'appréhender comme l' "Autre" ?

<sup>45</sup> Pimpaneau Sara, "Quand l'ethnographie s'expose", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

<sup>46</sup> Watchtel, *La vision des vaincus, Les Indiens du Pérou devant la Conquête espagnole, 1530-1570*, Folio/Histoire, Gallimard, 1971.

<sup>47</sup> Le Hir Pierre, "Un anthropologue dans le siècle", *Le Monde*, 18 octobre 2001.

Le phénomène de ce qu'on appelle la "dissonance cognitive" est ici assez fort. C'est Festinger qui expose, en 1937, cette théorie. Selon lui, il existe dans l'expérience esthétique une certaine forme de frustration, née de l'opposition entre les conceptions sur l'art et les attentes à une visite dans le musée. Lorsque le visiteur se trouve face à deux cognitions incohérentes, il éprouve un certain malaise. Il entre dans un processus psychologique qui le contraint à en supprimer l'effet désagréable. Les attitudes dépendent des réactions individuelles ; cependant chez certains, l'élimination du problème peut se traduire par une inattention, un rejet, un désintérêt. Chez un autre visiteur peut intervenir une modification cognitive par l'acquisition de nouveaux savoirs jusqu'à ce que la cognition antérieure soit remplacée ou modifiée afin d'atteindre une rééquilibration de la dissonance cognitive. Cette théorie a été attestée par une étude de public réalisée par Weltzl-Fairchild, Dufrene Tassé et Dubé<sup>48</sup> en 1996. Les tableaux présentés en Annexe XV en déterminent les principaux résultats. Le savoir et la connaissance aident à modifier la perception. Il a été confirmé que l'emploi des nouvelles technologies par la diffusion de nouvelles médiations des savoirs réduisent la "dissonance cognitive" des visiteurs par rapport à l'œuvre d'art ou à l' "objet", dans le cas qui nous intéresse.

Le public ne peut faire lui-même cette approche face à l'exposition minimaliste des objets. La solution adoptée par le Musée du Quai Branly a donc été : la remise en contexte. Or le paradoxe pour un musée d'Ethnologie, et ceci selon les termes de Jean Louis Déotte, est que :

"Parce que le musée suspend les anciennes destinations, décontextualise, on utilisera le terme de "suspens" pour caractériser l'objet qu'il livre dans l'exposition à l'exploration esthétique. [...] Le musée introduit entre l'œuvre et elle-même une différence, il la constitue comme trace. Comme trace d'elle-même."<sup>49</sup>

Selon lui, le musée, non lieu ethnographique, ruine la fonction de l'objet comme outil ou objet rituel. La "mise en contexte" peut-elle résoudre ce paradoxe ? André Desvallées dans *Cent quarante termes muséologiques ou petit glossaire de l'exposition* de<sup>50</sup> définit ainsi le contexte (ou environnement) :

"Informations de toute nature (notamment visuelles et graphiques) qui constituent l'environnement écologique, culturel (social, rituel, technique, économique) dans lequel s'est trouvé l'objet à différents moments de son histoire ou d'un processus scientifique, et notamment, pour les objets d'origine naturelle, archéologique et ethnographie, au moment de leur collecte<sup>51</sup>."

Et voilà comment il définit le terme "contextualiser", "recontextualiser" :

"Restituer dans l'exposition le contexte dans lequel se trouvaient les objets de musée, d'origine naturelle, archéologique, ethnographique ou historique, avant leur muséification, au moyen de la documentation qui a été rassemblée lors de leur collecte ou par des informations complémentaires qui permettent d'évoquer ou de reconstituer leur milieu originel en un moment déterminé de leur existence."<sup>52</sup>

La contextualisation peut résorber la "dissonance cognitive". Le savoir prend donc une place particulière dans les musées d'Ethnologie. Ils deviennent une véritable nécessité. Elle souligne l'importance du musée dans la perpétuation et la constitution de la "vérité" scientifique, historique ou artistique. Le processus de sélection et d'appropriation de l'objet en fonction du discours savant, puis le code de l'exposition basé sur le même discours scientifique, tente de "construire" la signification de l'objet. Or, les nouvelles technologies multimédia ont en charge de présenter ce savoir. C'est donc sur la qualité du projet multimédia que repose toute la muséologie du Quai Branly.

---

<sup>48</sup> "Public, nouvelles technologies, musées", *Publics et Musée*, n°13, Presses universitaires de Lyon, janvier-juin 1998.

<sup>49</sup> Déotte Jean-Louis, "Arts premiers et contextualisation", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

<sup>50</sup> De Bary Marie-Odile, Tobelem Jean-Michel, *Manuel de muséographie, Petit guide à l'usage des responsables de musée*, Edition Séguier, Biarritz, 1988.

<sup>51</sup> *Ibid.*

<sup>52</sup> De Bary Marie-Odile, Tobelem Jean-Michel, *Manuel de muséographie, Petit guide à l'usage des responsables de musée*, Edition Séguier, Biarritz, 1988.



## **B. LE MUSÉE D'ETHNOLOGIE, FORME HYBRIDE DU MUSÉE DES BEAUX-ARTS ET DU MUSÉE DE SCIENCE**

Selon Jean Davallon, il est d'usage de distinguer trois types de muséologie : la muséologie d'objets, la muséologie d'idée, et une muséologie de "points de vue", forme hybride des deux premières. Dans quel camp rangé le Musée du Quai Branly : musée d'arts ? musée scientifique ? ou plutôt, musée de "points de vue", lieu de la conciliation des regards.

### **1. L'union de l'art et du savoir**

La muséologie d'objets est issue d'une longue tradition, elle renvoie à des musées dont le mode de fonctionnement et de présentation est fondé sur les objets de collection. Elle est soutenue par l'idée que la simple mise en contact du visiteur avec les collections sans autre forme de médiation suffit à provoquer une rencontre positive. Cela revient à ne considérer que la partie visible du dispositif. Le discours savant, entré au musée par la recherche, se trouve "internalisé" au dispositif comme principe de présentation. C'est la scénographie qui le révèle. Il n'apparaît dans l'exposition que de manière codé à travers la mise en espace. Il appartient donc au visiteur de se l'approprier en dehors de l'espace de visite. Cette muséologie procède de "l'effacement du savoir du champ de l'exposition"<sup>53</sup>.

Par opposition, la muséologie d'"idée" ou de "concept" fonde ce fonctionnement et ces présentations sur des savoirs et des objectifs d'"exposition du savoir." Cette tradition peut s'illustrer par l'exemple de la Cité des Sciences et de l'Industrie qui n'est pas un musée de collections, mais de sciences. Le statut des objets y est régulièrement celui d'objets de collection ou d'outils de présentation mis au service de l'idée, parfois aussi appelé "message". Dans ce type de muséologie, le travail de mise en exposition est particulièrement important car il correspond à la mise en place d'une véritable médiatisation entre le visiteur et le savoir. Non seulement, le visiteur n'a pas à amener du savoir, mais l'exposition lui fournit (en principe) et le savoir, et le mode d'emploi qui permet d'y accéder. Cette muséologie place en avant l'interactif comme mode de médiation.

"On comprend pourquoi la forme exemplaire de l'unité de présentation en muséologie d'idée est l'interactif. Celui-ci est un objet muséal qui est la matérialisation de la relation prévue entre un Visiteur Modèle et un savoir, et qui est en même temps l'objet d'une rencontre offert à chaque visiteur concret"<sup>54</sup>.

Ce concept muséographique a pris son essor dans les années 1970 et s'est surtout développé dans les musées de Sciences et techniques. Les interactifs, nouvelle catégorie de supports muséologiques, étaient considérés plus comme des machines à communiquer, produits de la technologie informatique que comme des machines à manipuler. Ils ont permis la création de nouvelles formes de relation au savoir et de développer de nouvelles situations de communication.

Jean Davallon souligne que : "Ce découpage laisse malheureusement dans l'ombre des formes hybrides ou atypiques comme les musées de techniques, d'histoire, voire d'ethnologie"<sup>55</sup>.

Cette impasse touche des musées qui sont souvent en charge de présenter une discipline et qui ont à leur charge une collection. La Grande Galerie de l'Evolution a à sa charge une collection de peaux d'animaux inestimable, le Musée des Arts et des Traditions Populaires des machines techniques, et finalement le futur Musée du Quai Branly des objets. Ce dernier retient la dimension esthétique, pour certains d'entre eux. Ces "objets-phares" seront présentés dans des vitrines autour desquelles le visiteur pourra tourner. Il s'agit de concilier la présentation de ces objets et leur recontextualisation. Comment concilier les deux dans un système de présentation cohérent ?

<sup>53</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

Pour Jean Davallon, une muséologie hybride issue des deux premières a créé un troisième système de présentation plus complexe que les deux autres mais qui offre une alternative pour ces musées à la croisée du musée des Beaux-Arts et de Sciences :

"Or, si l'on examine cette distinction au regard des grands traits de la matrice de l'institution muséale tels que nous venons de les dégager, il paraît que la distinction entre muséologie d'objet et muséologie d'idée doit être abordée d'un point de vue plutôt comparatif que simplement historique. Si l'une vient après l'autre elles n'en font pas moins système. Beaucoup de développements de la muséologie actuelle viennent alors se ranger sous une troisième forme ; chacune des trois formes prenant sens l'une de l'autre.<sup>56</sup>"

Le Musée du Quai Branly a opté pour ce nouveau système. D'ailleurs, il tente l'alliance entre chercheurs et muséologues, rencontre fructueuse de deux types de compétence. Le musée souhaite former par enseignement une nouvelle profession de conservateur/chercheur, une formation spéciale, sans en faire un échec de concessions. Le Pavillon des Sessions est particulièrement équivoque car l'idée même d' "espace d'interprétation" séparé de l'exposition confirme cet échec, et peut être considéré comme le gel des deux partis. Le Musée des Arts et Métiers a réalisé ce pari de la conciliation d' "objets-phares", destinés à la contemplation, et de leur recontextualisation.

"Un parcours privilégié par la découverte de certains objets-phares disposent d'un pupitre d'information textuel et iconographique remplaçant l'objet dans son contexte historique et montrant son rôle dans l'avancée des sciences et techniques<sup>57</sup>."

Quelles sont les conséquences de cette union par rapport à l'espace ? Il convient d'apprécier la notion d' "espace du savoir." Or, le savoir est une notion immatérielle ; comment l'exposer ? Les musées de Sciences ont alors utilisé "une logique d'interprétation comme forme idéale de la relation au public<sup>58</sup>". Ainsi, "l'approfondissement des logiques d'interprétation structure les métiers de la muséographie<sup>59</sup>." Il faut restituer spatialement le savoir sans concurrencer l'espace de l'objet. Avec l'interactif, le savoir devient perceptible au visiteur. Finalement, le savoir et l'information matérialisés par des dispositifs multimédia deviennent eux-mêmes "expôts" indissociables de l'exposition. Le multimédia est donc attaché très fortement à cette muséologie. Car dans ce système, le multimédia constitue la matérialité du savoir ou plutôt du discours savant (avant immatériel et invisible) qui lie entre eux les objets présentés. Il assure la pertinence de ce rassemblement, producteur de sens. Le multimédia va permettre de rendre explicite ce code de lecture ou du moins de le rendre plus apparent et plus attractif que les panneaux textuels. Le multimédia a souvent été perçu comme une modernité des anciens supports traditionnels, nous verrons que, certes, il reprend cette tradition. Mais en tant qu'outil pédagogique, il a acquis toute sa spécificité. Toutefois, l'emploi des nouvelles technologies au sein du musée est clairement défini comme une muséologie orientée vers le visiteur. Le multimédia devient un révélateur du sens d'une exposition et de la logique des concepteurs. Cette muséologie se caractérise par sa volonté de se centrer sur un trinôme : visiteur/expôts/ savoir.

"Objets et savoirs y sont présents comme dans les autres formes, mais ils sont utilisés comme matériaux pour la construction d'un environnement hypermédiatique dans lequel il est proposé au visiteur d'évoluer, lui offrant un ou plusieurs *points de vue* sur le sujet traité par l'exposition. On peut donc parler à leur propos d'une "muséologie de points de vue".<sup>60</sup>"

---

<sup>56</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

<sup>57</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>58</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées. 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

<sup>59</sup> *Ibid.*

<sup>60</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

Cette muséologie de points de vues au pluriel permettra peut-être de régler les conflits liés à la présentation de l'ethnologie. Nous avons ici le prolongement de l'idée de Marcel Mauss, Georges-Henri Rivière et de George Bataille pour lesquels la forme n'allait pas sans l'informe, et le sens sans le non-sens. De la confrontation entre ces antagonismes résulte des "point de vues" dont l'exposition est la base du projet du Musée du Quai Branly. L'appellation temporaire du "Musée de l'Homme, des Arts et des Civilisations" valide l'orientation du projet muséologique vers cette forme hybride de la muséologie qui doit unir "art et savoir".

## 2. Une muséologie de "points de vue"

L'exposition devient un système où le multimédia est un élément obligé dans la scénographie. Il devient un paramètre de la mise en espace. Il existe donc un lien entre concepteurs et visiteurs via les objets présentés. Les nouvelles technologies permettent d'optimiser les formes de communication déjà préexistantes mais auparavant implicites, et maintenant explicites.

"Elle réside peut-être, au contraire, dans leur capacité à optimiser et à rendre intelligibles des modes de médiation qui fondent déjà le projet de l'institution au sein de laquelle ils voient le jour et sont utilisés : c'est non pas une relation aux savoirs, mais très directement la relation entre les visiteurs et les concepteurs représentants de l'institution qui peut s'en trouver profondément modifiée.<sup>61</sup>"

La priorité du visiteur est définie : "Dès la constitution de l'établissement public, en 1999, cinq ans avant l'ouverture du musée, la politique des publics a été à l'ordre du jour. C'est l'expression affichée de la volonté de considérer le public comme l'une des composantes majeures du projet<sup>62</sup>."

Pendant longtemps, la machine était considérée comme froide et peu attractive. L'interactif se signale au visiteur par un interface de communication, un dispositif matériel composé, d'une part, d'un ou de plusieurs organes de commandes que l'utilisateur manipule pour s'exprimer, et d'autre part, d'un ou plusieurs organes de restitution grâce auxquels la machine répond aux sollicitations de l'utilisateur. Parmi les organes de commande, il existe plusieurs dispositifs techniques utilisés : la dalle d'écran tactile (favorite du public : efficace, ergonomique, plus accessible, emploi intuitif), souris, track-ball, boutons et manettes, claviers et micros. Outre ces systèmes, il existe des capteurs, des dispositifs électroniques ou électriques capable de saisir des informations et de les retransmettre à la borne, des tapis de contact, capteurs de présence, capteurs thermiques, volumétriques ; Il existe des organes de restitution, c'est-à-dire, les dispositifs par lequel la machine se met en marche et fonctionne : écrans, haut-parleurs, imprimantes ... Ce choix de dispositifs permet un accès simple au savoir, et le souci des concepteurs témoigne de l'attention portée au visiteur.

La variété d'approche et de mode de communication pose le problème de la construction du parcours. Qu'est-ce que l'on veut démontrer ?

"La conception des éléments muséographiques multimédia est ainsi tout à la fois un des métiers de la muséographie, et le champ privilégié de l'expérimentation d'une activité professionnelle qui consiste à articuler entre elles, en les distinguant et les reconnaissant simultanément comme étant chacune valide, deux modalités de la construction des significations, celles des experts, qui exige d'avoir une portée collective, et celle des visiteurs, plutôt individuelle.<sup>63</sup>"

C'est le discours de l'exposition qui unit le visiteur au concepteur. Le visiteur cherche à savoir ce qu'on lui dit et ce qu'on veut lui montrer. En un sens, le multimédia disséminé dans l'exposition permet de légitimer l'existence au savoir qui dirige la visite. Il en constitue le fil directeur mais permet d'en aborder différentes formes car les visiteurs ne forment pas un groupe homogène, au contraire, ce sont des individus. Il s'agit pour les concepteurs de l'exposition de lui délivrer les éléments qui lui permettront de reconstruire le sens de l'exposition en tenant compte de cette individualité.

"C'est le rapport entre le visiteur et l'objet ou le sujet traité qui constitue l'horizon de la communication et sa vérité. Il s'agit d'exploiter ce que chaque chose peut être pour chaque individu, les objets étant producteurs de significations à la fois individuelles et

---

<sup>61</sup> Le Marec Joëlle, "L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs", *Publics et musées*, n°3, Presses Universitaires de Lyon, n°3, juin 1993, p.91.

<sup>62</sup> "L'action pédagogique", *Dossier de presse*, Musée du Quai Branly, février 2002.

<sup>63</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Muséums Informations*, 1997, p.42-45.

collectives, producteurs de représentations sociales. L'utilisation du multimédia est alors fondamentalement pédagogique, et elle permet de tendre vers l'horizon d'une extension indéfinie de l'univers des significations se rattachant à chaque objet, ou à chaque sujet traité.<sup>64</sup>

On le voit, cette intégration de technologies aboutit à la construction d'un point de vue, point de vue sur un sujet que l'instance de production (scientifiques, savants, concepteurs, etc.) propose au visiteur ; point de vue que le visiteur va pouvoir se construire au cours de la visite. Les nouvelles technologies sont des moyens de communications de connaissances aux visiteurs, et qui s'inscrivent comme des "forme[s] de médiatisation". Il s'agit d'offrir au visiteur le maximum de points de vue : "Multiplier les regards, associer les artistes, les universitaires, les ethnologues, les conservateurs, dans une démarche éducative<sup>65</sup>." Dans la médiation des savoirs, il s'agit de la médiation par le texte ou par l'image mais également par les sensations. Il s'agit de multiplier les modes de médiations pour toucher le plus de personnes possibles. Le rapport du musée traduit assez bien la fonction et les tâches du musée :

"Le musée de l'Homme des Arts et des Civilisations ne pourra se borner à exposer des objets. Il devra mettre ses collections en relation avec des apports de connaissances, avec des incitations à la réflexion, avec des invitations à faire (faire de la musique, faire des objets, faire quelque chose de son corps). D'une façon générale, dans les musées, on appelle "activités culturelles" cet ensemble de propositions qui relèvent aussi bien de la réalisation pratique que de la transmission de connaissances. Dans le cas du futur musée, de telles activités seront particulièrement nécessaires. Cet établissement devra, en effet, donner accès à des expressions qui ne sont pas exposables (les musiques, les cérémonies) et à des questions de civilisation qui se traitent par l'exposé oral par le débat. Du fait de la très grande diversité de statut des objets qu'il exposera, le musée devra multiplier les systèmes d'interprétations ainsi que les modalités d'interaction entre les collections et les publics.<sup>66</sup>

Or, c'est l'interactivité et l'action du visiteur qui permet à ces points de vue d'apparaître. Le Quai Branly, selon Maurice Godelier, est une "muséologie interactive". Selon Alexandra Vol, cette muséologie se rapproche d'un "environnement aménagé" à propos des sites web, mais cette expression peut se transposer à la scénographie. Le point commun de ces lieux est "de mettre à disposition des utilisateurs apprenants, non plus seulement des contenus relevant de la logique formelle mais des "environnements aménagés" dont l'expérimentation permet l'appropriation d'agencements d'informations et la familiarisation avec des démarches d'acquisition de connaissances privilégiant la manipulation, l'essai, les comportements affectifs, expérientiels, créatifs, ludiques<sup>67</sup>." Cette muséologie donne la sensation d'une discussion "ré-aiguillée" où la dynamique de l'interaction entre l'émetteur et le récepteur se fondent en un acteur polymorphe, comme c'est le cas à la Grande Galerie de l'Evolution.

Le programme muséologique tient compte de cette interaction croisée entre les différents éléments constitutifs de l'exposition. Il permet une pluralité de médiations des savoirs.

"Un musée se construit en effet sur l'interaction entre les collections, le bâtiment, les publics. Le projet culturel de l'établissement ne prend vie et sens qu'à travers la relation qui s'établit entre lui et les visiteurs<sup>68</sup>."

L'interactif est essentiel car il rend le visiteur acteur de son apprentissage et suscite donc le désir d'apprendre par la démarche. Les interactifs sont le résultat d'un travail de médiation entre les

---

<sup>64</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

<sup>65</sup> Musée du Quai Branly, "L'action pédagogique", *Dossier de presse*, de février 2002.

<sup>66</sup> "Politique de préservation et de conservation des œuvres", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations: Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr), p. 155.

<sup>67</sup> Vol Alexandra, "Tisser des trames de pertinence entre musées, nouvelles technologies et publics", *Public, nouvelles technologies, musées, Publics et Musée*, n°13, Presses universitaire de Lyon, janvier-juin 1998.

<sup>68</sup> Musée du Quai Branly, "L'action pédagogique", *Dossier de presse*, février 2002.

experts et le visiteur. Ils confirment la nécessité de la médiation d'un message complexe et scientifique en un message simplifié.

"A la différence des bases de données, les interactifs à scénario matérialisent non plus une organisation de l'accès de tous au bien collectif, mais une organisation du partage et de la diffusion par tous du savoir disponible. Ce partage des savoirs s'incarne selon une variété de figures ordonnées entre deux pôles. Le premier est la figure de l'organisation du collectif en deux populations, celle des savants producteurs et diffuseurs des savoirs d'une part, et celle des profanes récepteurs et "transformateurs" des savoirs académiques et des représentations sociales. L'institution culturelle se veut l'intermédiaire entre les deux mondes, et dans les expositions à caractère scientifique et technique, les bornes interactives sont alors les moyens d'une pédagogie active, visant un apprentissage le plus efficace possible des savoirs académiques, et des procédures permettant de se construire de tels savoirs. C'est donc la construction du scénario, obligeant l'utilisateur à faire des choix raisonnés à chaque étape et à "vivre" consciemment sa démarche, qui importe dans la conception. La dimension multimédia, au sens strict, est relativement annexe du point de vue de la communication. C'est l'interactivité qui porte le projet de communication. Le dispositif du point de vue de son objectif est moins une production multimédia qu'un didacticiel <sup>69</sup>."

Le multimédia devient un accompagnement d'outil à la visite. En offrant une pluralité de points de vue et de parcours, cette typologie de muséologie permet au visiteur de se construire son propre parcours :

"Elle fonde la qualité d'un effort réciproque des uns vers les autres. [...] un autre parallélisme entre la pratique des éléments interactifs et la visite de l'exposition : en effet, dans les deux cas, il s'agit de construire un parcours, par une suite de choix successifs, dans ce qui est un espace, soit réel, dans le cas de l'exposition, soit imaginaire dans le cas de l'interactif <sup>70</sup>."

Le Musée du Quai Branly se dirige-t-il vers un modèle orienté vers la muséologie canadienne ? Elle concerne les musées d'ethnologie ou de sciences humaines, par exemple, le musée de Pointe à Caillère, à Montréal ou le Musée des Civilisations, à Québec, pour ne citer que ces institutions. Elle véhicule une mise en scène théâtrale extrêmement forte. Ils opérationnalisent par le recours à de nouvelles technologies la relation de l'exposition au visiteur. Par conséquent, l'unité de présentation est équivalente à des séquences entières de l'exposition, le visiteur est traité comme partie intégrante de la scénographie. C'est autour de lui que se fait l'articulation de registres technologiques tels que reconstitutions, techniques vidéos ou films, vitrines, textes par casques infrarouges, animations théâtrales, mises en scène du vivant. Pour Jean Davallon, on ne propose non plus au visiteur "une exposition dans laquelle il verrait ou rencontrerait des objets, des vitrines, des vidéos, des panneaux ou des interactifs, mais d'abord de "naviguer" à l'intérieur de la matérialisation d'un espace imaginaire qui sert d'enveloppe à ce qu'il rencontre <sup>71</sup>." L'espace de l'exposition devient la retranscription d'un monde et d'un univers dans lequel le visiteur se trouve plongé.

"La modalité d'accès au "monde utopique" de l'exposition s'inverse : ce n'est plus la rencontre d'objets matériels - qu'ils soient naturels, artefacts ou outils - mis en espace dans l'exposition qui sert d'entrée vers ce monde, mais, c'est la matérialisation de ce monde qui va servir d'enveloppe à la rencontre avec les objets. L'exposition met alors en œuvre cette particularité qui la caractérise de faire de la visite une *représentation fictive* dont le visiteur est l'acteur principal et qui est composée de microséquences

---

<sup>69</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées*, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

<sup>70</sup> Le Marec Joëlle, "L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs", *Publics et musées*, n°3, Presses Universitaires de Lyon, n°3, juin 1993, p.94.

<sup>71</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

développées à partir des points d'arrêts du visiteur et s'enchaînant selon un scénario qui correspond au déroulement de la visite.<sup>72</sup>

Le théâtre et l'exposition ont souvent été mis en parallèle. Même dans le concept d'interactivité, il est possible de trouver des similitudes. En effet, le théâtre commence lui aussi à faire que le spectateur par son intervention devienne acteur. Les dispositifs visuels et multimédia y sont de plus en plus utilisés. Par exemple, au théâtre de la Ville, dans un spectacle de danse de Robyn Orlin, *We must eat our suckers with the wrapper on...* les spectateurs étaient filmés et projetés sur le décor de la scène. Ce sont les spectateurs qui construisaient également le spectacle, en faisant de chaque pièce, une pièce différente ; un théâtre de "points de vue" ? Dans cette muséologie, ne peut-on pas considérer que le visiteur est également passé de l'autre côté de la scène, et qu'il est autant acteur. L'exposition est devenue non plus un spectacle mais un monde interactif.

La muséologie du Musée du Quai Branly se trouve à la croisée des regards portés sur sa collection par son passé. La multiplicité de ces regards et de ses opinions empêche la réalisation d'un choix unique de présentation. Ce choix serait alors propos à polémique. Une muséologie de concessions est donc apparue. La muséologie a choisi de présenter les différents "points de vue" sans privilégier l'un par rapport à l'autre, laissant ainsi le visiteur libre de construire son avis ou de ne pas en avoir.

Cette muséologie hybride est assez complexe à mettre en œuvre car elle nécessite une programmation et une organisation de la muséographie. En effet, de la réussite de la muséographie dépend la validité de ce nouveau "système muséologie".

---

<sup>72</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

### III. DE LA MUSÉOLOGIE À LA MUSÉOGRAPHIE : LA RECONTEXTUALISATION

La stratégie communicationnelle globale a été abordée, nous allons voir maintenant comment elle se réalise dans la réalité : de la muséologie à la muséographie (la théorie à la pratique). Nous allons voir comment dans la pratique se manifeste cette remise en contexte. Comment muséographier une remise en contexte ? Pour Germain Viatte, "la muséologie, [est] une mise à disposition diversifiée des ressources du futur musée<sup>73</sup>".

Nous avons pu apprécier l'enjeu tout à fait exceptionnel qui porte sur le programme multimédia du Quai Branly ; dans la première partie, nous y avons vu le multimédia comme outil de la constitution du savoir. Nous voyons son importance capitale au sein d'une muséologie dite de "points de vue" où il est abordé comme un outil à finalité pédagogique.

Nous rappelons ici, que les installations citées ne seront peut-être pas retenues dans le projet final. Cependant, il s'agit de montrer ici l'évolution et les étapes d'un projet. Nous nous pencherons d'abord sur l'intégration des dispositifs multimédia dans les espaces d'exposition du musée, et les questionnements qui se posent aux scénographes face à la gestion de cet élément, comme la gestion des flux et du temps. Nous verrons par la suite, la manière dont le savoir est remis en contexte : un éveil des sens vers l'intellectuel.

Pour alimenter mon propos, nous confronterons au projet du Musée du Quai Branly, des exemples fournis par le Musée des Arts et Métiers et de la Grande Galerie de l'Evolution qui ont opté pour ce même type de muséologie.

---

<sup>73</sup> *Allocution de M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique de l'établissement public du Musée du Quai Branly, Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).*



## **A. INTÉGRATION DU MULTIMÉDIA DANS LE PARCOURS DE L'EXPOSITION**

Le multimédia est au cœur de la muséologie du Musée du Quai Branly; il en fait la base de son système d'exposition et de visite, puisqu'il sert d'outil pédagogique de la visite. Il s'agit ici de présenter le système d'information dans sa généralité et de voir comment celui-ci s'organise dans l'espace. Le multimédia se trouve à tous les niveaux du musée. Selon une étude de l'Ilot Explora de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette<sup>74</sup>, l'espace et l'adaptation du multimédia à l'espace donnent le sens de l'usage et du contenu des dispositifs multimédia. Nous allons donc présenter les différents espaces d'exposition du musée et ce qui doit y être exposé afin de déterminer par la suite, les éléments interactifs utilisés pour présenter ce discours. Nous dégagerons donc les buts à atteindre et les difficultés qui se posent aux scénographes pour l'intégration. L'organisation spatiale est multiple et assez complexe, le plan du mobilier muséographique fournit en Annexe XVI permet de les visualiser afin de mieux les appréhender.

### **1. De l'espace d'interprétation à la "recontextualisation" simultanée**

A l'éclosion des bornes dans les musées, les concepteurs ont souvent fait preuve d'une certaine confusion entre emplacement et intégration. Bernadette Goldstein avertit : "Pourtant l'intégration d'un élément dans un environnement muséal ne se limite pas à un problème d'emplacement<sup>75</sup>." Un interactif prend tout son sens quand il est intégré au projet global du musée, à la politique de communication et d'éducation élaborée par les conservateurs et les responsables des services culturels et éducatifs. Pendant longtemps, la borne interactive est présentée à l'écart et non intégrée à l'espace de l'exposition, nous pouvons encore le voir à l'exposition *Kannibals et Vahinés, imagerie des mers du Sud* qui présente un CD-Rom sur la culture Kanak. La borne a finalement été placée à l'écart et isolée de l'exposition, dans la dernière salle. Présente mais invisible, sa présence est justifiée, mais cet emplacement timide n'en permet pas une exploitation ? Il convient de s'interroger alors sur sa validité. Il apparaît alors que l'intégration du multimédia dans l'espace d'exposition résulte du parti pris voulu des concepteurs. L'utilisation du multimédia apparaît comme qu'une ou double.

Même si le parti pris est retenu, il n'en reste pas moins, pour reprendre l'expression de Fulvia Di Pietrantonio<sup>76</sup>, que le multimédia reste la plupart du temps un élément "exogène". En effet, même si en principe la recontextualisation apparaît simple, celle-ci pose des problèmes de scénographie. Le Pavillon des Sessions a convenu de l'installation d'un "espace d'interprétation", séparé du parcours de l'exposition où est consultable le CD-Rom réalisé sous la direction de Maurice Godelier et de Jacques Kerchache, *Chefs-d'œuvre et civilisation. Afrique, Asie, Océanie, Amériques*, qui présente l'ensemble de la collection et le site Internet. Il représente la forme typique d'une scénographie figée entre partisans de l'esthétisme et les chercheurs. L'espace d'interprétation condense la nécessaire contextualisation. C'était pourtant une première au Louvre d'avoir un espace d'interprétation à proximité des œuvres.

"Pour la première fois au Louvre, sauf dans l'espace de la galerie Campana qui, hélas, ne fonctionne guère, le public aura accès à un CD-Rom qui situe la position de ces

---

<sup>74</sup> "Explorations d'Explora-Phase 4 - Les audiovisuels" , *Les visiteurs face aux présentations muséologiques de l'exposition permanente de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, Direction du développement et des Relations internationale, Département Evaluation et Prospective, mai 1991.

<sup>75</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>76</sup> Di Pietrantonio Fulvia, *L'intégration du multimédia dans la scénographie des expositions*, Monographie de Muséologie, Ecole du Louvre, sous la dir. de Xavier Perrot, Marie Clarté O'Neill, Paris, 2000.

objets dans leurs cultures. Cette contextualisation préfigure certains aspects essentiels du futur musée.<sup>77</sup>"

Cet espace d'interprétation est pourtant mal adapté à la visite ; à mi-parcours, il choque par la différence de présentation du même thème. Il aurait été plus judicieux après ou en amont. Un interactif pourrait s'apparenter à celui d' "Apprendre à voir", donnant les clefs de lecture de l'appréhension d'une sculpture, et plus encore d'une sculpture culturelle. Cela aurait entamé une préparation du visiteur au "déplacement des repères.", si cher à Maurice Godelier.

Les déclarations sur cet espace d'interprétation ont certainement contribué au renforcement du quiproquo évoqué plus avant. Stéphane Martin déclare que cet aménagement est l'une des facettes, l'un des "points de vue" du projet.<sup>78</sup> Donc, avant même l'ouverture du musée, le multimédia est une des facettes du musée, cependant cette déclaration est ambiguë. L'utilisation du multimédia aura-t-elle cette forme-là dans le musée ? L'expression d' "espace d'interprétation" suggère-t-elle l'idée d'un espace séparé du parcours de l'exposition ? A-t-on voulu simplement déclarer que la recontextualisation serait essentielle au musée ?

Ces questions d'intégration du multimédia dans l'espace doivent être rattachées au concept de la mise en contexte. Or, il existe une différence entre "espace d'interprétation" et "recontextualisation", l'une s'excluant de l'autre. La recontextualisation entraîne une intégration du multimédia dans le parcours même de l'exposition, tandis que l'espace d'interprétation suggère son exclusion. Le Musée du Quai Branly adopte une position radicalement différente de celle du Pavillon des Sessions. Il s'oriente dans une muséologie dite encore inégalée aujourd'hui qui est celle de la contextualisation simultanée, en intégrant dans le parcours même de l'exposition et à proximité des œuvres, des supports d'informations, leur point commun étant d'être là pour délivrer une information de différents types. Un article de l'ICOM, présentant l'évaluation des interactifs du Musée des Arts et Métiers qui a réouvert ses portes au public au printemps de l'année 2000, démontre que la création d'un espace ou d'un réaménagement global est réussi lorsque le dispositif interactif fait partie du concept muséographique d'origine. Les nouvelles technologies font parties intégrantes de la visite du musée. L'organisation des espaces a été pensée de façon à rendre évidente la fonction des terminaux et atteste la volonté de réaliser un "musée intelligent". Dans cette contextualisation simultanée au parcours, l'information est éparpillée, légère, mais elle ne se densifie pas au cours du cheminement. Nous allons voir que le Musée du Quai Branly a opté pour une lente progression du parcours.

Afin de se retrouver géographiquement dans le discours, il convient dans un premier temps de présenter l'architecture globale du musée, ainsi que toutes les zones d'expositions. Germain Viatte propose ainsi le projet de Jean Nouvel :

"La façon dont Jean Nouvel a conçu cette approche du musée est radicalement nouveau : l'architecture propose ici une démarche progressive et constamment différée de cheminements successifs constituant une sorte de parcours initiatique qui doit constituer l'approche muséologique générale du musée.<sup>79</sup>"

La démarche progressive est adoptée ici. Une diffusion d'informations faciles permet au visiteur de s'habituer à la pratique des interactifs. Diverses et variées, ces informations ont toutes leurs spécificités spatiales et donc des contraintes que doivent gérer les concepteurs. Ainsi, plus qu'une scénographie globale, c'est bien une multitude de scénographies qu'il faut présenter. A chaque espace d'exposition du musée (jardin, accueil, rampe, plateau de référence, mezzanine,...), les choix scénographiques (gestion de la matérialité du savoir et des objets, les dispositifs multimédia utilisés, leur mise en scène, choix des supports, vitrines, etc.) devront être reconsidérés

---

<sup>77</sup> Propos de Germain Viatte recueillis par Krzysztof Pomian., "Un musée pour les arts exotiques", *Le Débat*, 13 octobre 1999, dans [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>78</sup> Martin Stéphane, "Allocution de M. Stéphane Martin, Président-directeur général de l'Etablissement public du Musée du Quai Branly", *Mission de préfiguration du musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>79</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

en fonction du discours lié à cet espace. L'architecture du bâtiment structure et systématise un certain cheminement des visiteurs. A chaque intention des concepteurs correspond un dispositif d'informations adapté au programme muséologique. (Chaque "espace d'exposition" sera souligné.)

L'espace d'accueil est le premier contact entre le visiteur et l'institution. Le multimédia peut y être appréhendé comme un support d'informations pratiques. Il est alors utilisé comme un outil de communication et un outil de "promotion" permettant l'accès au savoir. Une évaluation de l'usage des bornes interactives d'informations de la Cité des Sciences et de l'Industrie a souligné les attraits et les déficiences de ces dernières. On leur assigne quatre fonctions d'usage : faciliter l'orientation spatiale, indiquer un mode d'emploi permanent, conseiller des itinéraires, sélectionner et hiérarchiser l'information à l'usage des visiteurs. L'accueil occupe une place fondamentale dans un musée car il anticipe la structuration de la visite et la mise en condition du visiteur : ticket, orientation... C'est là qu'il construit ses repères, il peut sélectionner les expositions qu'il souhaite voir et gérer son temps de visite en fonction de ses envies, de ses intérêts ; c'est particulièrement préconisé pour un espace muséal complexe et important.

Comme Jean Nouvel l'a expliqué dans son intervention aux journées d'information du 27 juin 2001, l'espace d'exposition tel qu'il est décrit dans les projets débute dès l'entrée du musée, c'est-à-dire dans le jardin même. L'entrée dans le musée se fait par sa façade Sud qui donne accès à l'accueil général. Le jardin fait entièrement partie de l'architecture. De part et d'autre de la rampe, il y aura des parapets très larges de plus d'un mètre, et sur ces parapets seront affichées des informations. Un écran de verre sera traité pour représenter la végétation et servira de support aux informations du musée. Des audiovisuels permettront la diffusion des informations liées à la programmation et aux expositions temporaires, des présentations de la programmation de l'auditorium, pour inciter le visiteur à s'y rendre. Ce système permettra d'augmenter la curiosité des visiteurs et de leur assurer un divertissement pendant l'ennui de la file d'attente. Les bornes d'orientation, elles, peuvent permettre une déclinaison de langues adaptées au public étranger. Mais l'évaluation des bornes de l'îlot Explora révèle que :

"L'efficacité optimale des bornes exige en effet leur multiplicité. Elles ne joueront pleinement leur rôle que si elles s'intègrent parfaitement à un dispositif abouti où la multiplication de leur présence témoigne au visiteur de l'importance que l'institution leur accorde et de manière induite de l'intérêt de leur contenu.<sup>80</sup>"

La diffusion d'un plan sur support papier est essentielle car la capacité de mémorisation des visiteurs n'est pas assez forte. La Grande Galerie a opté pour la présence d'une maquette. Cela évite le sentiment très désagréable d'être perdu et désorienté qui nuit à l'appréciation de l'ambiance générale du musée. Par rapport au parcours de visite, les bornes peuvent permettre de se fabriquer un itinéraire selon ses goûts, par programme : âges, nombre de personnes, temps et centre d'intérêt, en vue de proposer un parcours idéal. La mise à disposition d'un vidéo-guide est à l'étude en ce moment. Cette politique d'accueil s'inscrit dans la volonté de l'autonomisation et de liberté de mouvement du visiteur en lui fournissant un accompagnement ou une aide à la visite.

Cet espace d'orientation sera également un espace d'exposition. Situées à proximité de l'accueil, au rez-de-chaussée du bâtiment, des expositions temporaires, dont certaines pourront venir d'institutions étrangères, utilisent un espace de 2 000 m<sup>2</sup> dont 500 seront réservés à la création contemporaine. En prévision, trois mois après l'inauguration, il abritera une manifestation rappelant les diverses attitudes de l'Occident vis à vis de ces cultures depuis les premiers contacts.

Par la suite, les liaisons entre l'accueil général et les présentations permanentes sont assurées par une rampe douce bordée de garde-corps épais. Elle s'entoure tout d'abord autour d'un silo de réserves, volume vitré de forme elliptique, puis s'élève au-dessus des espaces d'expositions temporaires et débouche, enfin, au centre de l'espace de référence, où sont installées les présentations permanentes. L'originalité réside dans ses dimensions (160 m de longueur et 3 m à 4 m de largeur) et la qualité architecturale de cet ouvrage permet d'envisager, pour ce lieu, une

---

<sup>80</sup> "Évaluation des bornes d'information, phase 2, La cité des Sciences et de la Villette.", *Évaluation des usages des bornes interactives d'information de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, Direction du Développement et des relations internationales, Département des Évaluations et de la Prospective, Septembre 1991.

véritable mise en scène à forte composante multimédia qui, par sa puissance d'évocation, constituera une mise en condition du visiteur, véritable préparation à la découverte des collections.

"La rampe monte en long ruban de 170 mètres jusqu'au cœur du musée. Elle s'enroule tout d'abord autour du silo des instruments de musique, s'élève au-dessus de la salle des grandes expositions temporaires, s'interrompt sur une petite mezzanine intermédiaire pour déboucher sur un grand pallier, au point bas du plateau de référence du musée.<sup>81"</sup>

Son espace est idéal pour des présentations de sujets de type évolutif car elle accentue la notion temporelle "des origines au contemporain", qui est un des thèmes du futur musée. La thématique développée sur cette rampe doit faire percevoir au public la richesse et la diversité des techniques et technologies originaires des cultures non occidentales, aujourd'hui disponibles dans notre univers quotidien d' "occidentaux". Exemple : De la pirogue à la planche de surf.

Le silo de forme ovale mesure environ 16 m x 17 m avec un périmètre de 51 m et représente une surface utile au sol de 600 m<sup>2</sup>. Il constitue "un signal fort affirmant la présence des collections comme axe principal du bâtiment"<sup>82</sup>."

La rampe donne accès au "plateau de référence" (exposition permanente) que Germain Viatte décrit ainsi :

"Il s'agissait tout d'abord, dans la logique de la programmation, de définir l'un des moments importants du circuit des visiteurs, celui du plateau de la référence permanente, dans le "musée" de la future institution. On sait que cette "présentation permanente" s'inscrit dans un dispositif où les manifestations temporaires l'emportent aussi bien dans leurs surfaces que selon la fréquence renouvelée de leur calendrier, mais il est vrai qu'un musée se juge aussi à sa capacité de synthèse et aux qualités de ses sélections.<sup>83"</sup>

La muséologie de cet espace appartient à chaque responsable des aires culturelles concernées. Il a été décidé de découper cet espace permanent en quatre aires géoculturelles : l'Asie, l'Afrique, les Amériques, et l'Océanie. Chacune a une thématique propre. Les principes généraux retenus sont de proposer au visiteur plusieurs parcours à partir d'une déambulation périphérique géographique (successivement : Océanie-Asie, avec un carrefour Insulinde et un carrefour Mashreck-Maghreb, Afrique, Amériques), le visiteur pouvant accéder indépendamment à chacune de ces zones. Des insistances seront marquées par des éclairages thématiques ponctuels. Il y aura différents usages du multimédia, des dispositifs seront éparpillés partout dans l'espace d'exposition (audiovisuel, bornes sonores, interactifs...) Les dispositifs multimédia, comme nous l'avons vu plus haut, sont chargés d'organiser et de structurer la visite. Ils contribuent à conduire le visiteur dans un cheminement de papillonnage. Dans un second temps, des zones de contacts et de rencontres entre les continents sont mises en évidence comme l'Insulinde et Mashreck-Maghreb. Des bornes seront présentes à ces points de jonction et permettront de mettre en avant les liens entre les différents espaces. Enfin, au centre de l'espace d'exposition permanente, le "serpent" est conçu comme un mobilier qui court ; il fait la jonction de toutes les zones géographiques afin d'y développer un discours plus didactique. Il sera constitué d'écrans de différentes tailles englobant des informations sur les œuvres.

"Il borde la circulation centrale. Constitué d'éléments mobiliers, il doit accueillir du côté des parcours d'œuvres des sièges de repos, et des sections d'information relatives aux pièces présentées à proximité, bases de données ou meubles de consultation de séries. Vers l'intérieur de la circulation, il dispose des meubles de repos ou des ensembles d'informations indépendants, comme celui sur l'histoire des collections que je viens d'évoquer ou des points de synthèse sur l'évolution actuelle des cultures.<sup>84"</sup>

---

<sup>81</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr)

<sup>82</sup> *Ibid.*

<sup>83</sup> *Ibid.*

<sup>84</sup> *Ibid.*

Le serpent reprend le parti pris muséologique "synergie et redondance" de La Grande Galerie de l'Evolution qui a structuré la conception de l'exposition de la Grande Galerie. Selon ce principe, chaque élément muséographique doit être en synergie avec les éléments adjacents en fonction d'une trame narrative globale (la théorie de l'Evolution). Celle du Musée du Quai Branly semble être celle de la contradiction, peut-être en rapport avec la contradiction dans laquelle nous met l'"Autre". En effet, "Science de l'Autre", l'Ethnologie travaille sur le terrain des spécificités locales. Elle se heurte à la complexité de donner à lire l'unité d'une humanité à travers la diversité des cultures. La muséologie rend compte de ce paradoxe de l'un et du multiple. Il s'agit de présenter cet "Autre dans son altérité" ; et qui plus est, ces "Autres" dans leurs diversités. Le programme tient à cœur de présenter cette contradiction et cette ambivalence. Il s'agit de présenter les quatre aires géographiques, mais également d'accentuer sur la diversité à l'intérieur de ces aires géoculturelles. La complexité de ce plateau est d'unifier les zones tout en respectant leurs altérités internes. La muséologie de ce plateau est bâtie sur des contradictions : le "un" et le "pluriel"; le "mouvant" et le "figé"; le "passé" et le "présent"... Des "transversales" permettront de souligner constantes et ruptures (masques et tapas en Océanie ; costumes en Asie ; instruments de musique et textiles en Afrique ; transformations symboliques et formelles dans les Amériques).

Le musée propose à la fin de la rampe, après le plateau de référence, un dispositif d'offres complémentaires disposées sur plusieurs plateaux : la mezzanine.

"Les trois plateaux-mezzanines supérieurs viennent apporter une information dynamique et pour une grande part interactive par des expositions réalisées à partir des ressources de l'établissement et interrogeant leurs collections.<sup>85</sup>"

Les expositions thématiques (à longue durée) qui présenteront le "secteur thématique transversal" seront situées sur la mezzanine Est, sur une surface d'environ 650 m<sup>2</sup> utiles d'une seule tenue. Ces présentations exploreront, pendant une durée de 12 à 24 mois, de grands thèmes qui traversent les aires géographiques exposées sur le plateau de référence.

"La mezzanine Est accueille selon un rythme soutenu des expositions-dossiers qui constituent autant d'exploration, selon des approches scientifiques et artistiques différentes, des possibilités offertes par les diverses scientifiques et artistiques différentes, des possibilités offertes par les diverses collections du musée : objets et œuvres d'art, photographies anciennes, archives, etc.<sup>86</sup>"

La première exposition (2005), intitulée *Qu'est-ce qu'un corps ?* est préparée par Stéphane Breton, Michèle Coquet, Michael Houseman, Anne-Christine Taylor et Eduardo Viveiros de Castro. Il s'agit de comparer la manière dont le corps et la personne sont représentés dans quatre régions du monde : la Nouvelle-Guinée, l'Amazonie, l'Afrique des savanes et l'Europe. Le corps y est pensé non pas comme quelque chose qui serait donnée une fois pour toute, mais comme un produit semi-fini qu'il faut achever. Il est l'objet d'un travail, on pourrait dire d'une fabrication. Le corps est un lieu où s'exprime une confrontation principale (mais non exclusive) : en Nouvelle-Guinée, c'est celle du masculin et du féminin ; en Afrique de l'Ouest, c'est celle du vivant et du mort ; en Amazonie, c'est celle de l'humain et du non humain ; chez nous, c'est celle du sujet et de l'objet. C'est à partir de ce mouvement de différenciation fondamentale que la personne est construite. Nous retrouvons ici le thème de la contradiction.

Les expositions-dossiers se dérouleront sur la mezzanine Ouest (3 à 500 m<sup>2</sup> utiles) et vont permettre, au sein du musée, l'exploitation des ressources de l'établissement, avec des questionnements contemporains sur l'objet, l'archéologie, l'ethnographie et l'histoire de l'art, des archives à la photographie, de la sculpture aux témoignages de la vie quotidienne. Ces expositions seront réalisées en partenariat avec les pays d'origine.

"[...] la mezzanine Ouest sera du "5<sup>ème</sup> secteur", thématique, permettant d'effectuer, comme l'avait suggéré Maurice Godelier, des questionnements transversaux sur des

---

<sup>85</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr)

<sup>86</sup> *Ibid.*

thèmes universels. Ces deux mezzanines constitueront un terrain permanent d'expérimentation muséologique, elles seront l'occasion de la pluridisciplinarité et de l'échange international, notamment avec les pays d'origine. Elles permettront de constituer une ou plusieurs collections de publications peu coûteuses couvrant peu à peu l'extraordinaire richesse et diversité des fonds ici conservés.<sup>87</sup>"

Nous retrouvons avec la mezzanine Centrale où seront consultables les ressources du musée, les bases de données, les CD-Rom, DVD-Rom, etc. Elle rejoint l'idée de l'espace d'interprétation qui a été développée dans le Pavillon des Sessions. Ici, la consultation sera assise, donc comme une information plus densifiée et plus étoffée où le visiteur pourra perfectionner ses questionnements.

L'architecture du musée est un préambule nécessaire à l'intégration des interactifs et des audiovisuels. Pour optimiser leur utilisation, leur mise en scène est un facteur essentiel. Ils sont intégrés à la scénographie générale des expositions et de la muséologie du Musée du Quai Branly. Comme tout élément scénographique, ils ont des particularités spécifiques à prendre en compte.

---

<sup>87</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr)

## **2. La gestion des contraintes**

Nous allons voir maintenant quels sont les problèmes liés à l'intégration du multimédia dans les espaces définis ci-dessus.

L'enjeu de l'intégration des interactifs est que la "mise en scène" de l'information ne rentre pas en concurrence avec les objets, mais au contraire qu'ils soient en harmonie. La muséologie du Quai Branly souhaite la fusion de l'objet et de l'information pour permettre au visiteur de mieux apprécier sa visite. Les dispositifs doivent donc se fondre dans la scénographie tout en étant apparent, donc à la fois discret et voyant. (C'est tout le contraire à la Cité des Sciences et de l'Industrie où la première raison de visite est l'interactif.)

"Dès les premières étapes de la rénovation, le Musée des Arts et Métiers a souhaité intégrer les nouvelles technologies et le multimédia dans le parcours muséographique. Aide à la compréhension de la collection, les dispositifs devaient se faire les plus discrets possibles afin de ne pas gêner le visiteur dans sa visite. Ils devaient cependant être près des objets, et non pas dans une salle dédiée, pour en faciliter la compréhension. Compléments d'informations, ils devaient marquer la visite et rythmer le parcours ; à la fois faire partie de la visite sans prendre le pas sur la vision des objets. Cela n'a pu se faire que grâce à une étroite collaboration entre les architectes, scénographes, conservateurs et informaticiens.<sup>88</sup>"

Les choix de modèles, de matériaux, de leur couleur, de la taille, etc. sont des éléments capitaux pour accomplir ce but. "Le mobilier muséographique reste très discret grâce aux matériels informatiques utilisés (écran plat 17 pouces et unité centrale à faible encombrement).<sup>89</sup>" Des efforts importants ont été faits au Musée des Arts et Métiers pour adapter la technique à ces problèmes, démontage d'écran, remontage :

"L'image animée est un complément au texte, elle ne s'y substitue pas. Que le pupitre objet-phare se présente avec une iconographie fixe ou un écran, son aspect extérieur est le même : apposé à la vitrine, il mesure 61 cm de long, 22 de large et 3 de haut. Voulant ainsi éviter l'effet "bornes", tout le pari a été d'intégrer le matériel informatique dans ces dimensions. Cela a été possible par une prise en compte de ces contraintes dès les premiers travaux : Pour être logés dans les tablettes, les écrans de type industriel ont dû être démontés car trop épais pour être ensuite ré-assemblés à plat sur une plaque. Les unités centrales (PC), supports de diffusion des vidéos, sont déportées dans le bas des vitrines ou dans des régies techniques.<sup>90</sup>"

Ce travail d'intégration se réalise, en relation directe avec les architectes ; notamment entre les ateliers Jean Nouvel, chef de la programmation du Quai Branly, Hélène Dano-Vanneyre, et l'équipe multimédia.

"En structurant l'espace, l'architecture du musée crée des espaces vides dans lesquels la relation à l'objet est constamment renégociée, où les présentations laissent percevoir qu'elles ne sont pas des transcriptions fidèles, mais les métaphores d'un autre savoir, métonymies d'un ailleurs qui se définit par son absence dans l'ensemble architectural du musée<sup>91</sup>."

Le défi muséographique du projet multimédia est ici de contextualiser les objets tout en permettant un choc esthétique avec certaines pièces ou objets-phares. Or, la timidité de l'emploi du multimédia dans les musées résulte de la crainte que celui-ci n'entrave l'émotion esthétique. Michel Van Praët souligne à cet effet :

"Quant à la crainte manifestée il y a quelques années de voir les images venir concurrencer les œuvres et les spécimens, elle ne nous semble pas fondée. A l'opposé,

---

<sup>88</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>89</sup> *Ibid.*

<sup>90</sup> *Ibid.*

<sup>91</sup> Pimpaneau Sara, "Quand l'ethnographie s'expose", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

l'effort doit être maintenu pour que l'esthétique et la créativité des multimédia égale celle des présentations muséographiques et de leur graphisme traditionnel<sup>92</sup>."

Une étude relevant les caractéristiques comportementales des visiteurs face au multimédia de la Grande Galerie de l'Evolution apporte des conclusions intéressantes. (Les résultats de cette étude sont en Annexe XVII). Pour le paramètre de l'attractivité des supports muséographiques (à savoir le pourcentage de visiteurs marquant un arrêt face à un support muséographique), il a été conclu que le niveau d'attractivité des bornes est supérieur à celle des autres supports et que l'intégration scénographique influence fortement cette attractivité. En relation avec les expériences de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette, ces faits sont confirmés. En outre, les interactifs génèrent des échanges de sociabilité. Ceux-ci augmentent l'implication du visiteur et créent un impact sur la perception globale de l'exposition. Ce sont devenus des objets familiers et souvent leur forte utilisation révèle les attentes du public vis-à-vis des moyens mis à sa disposition. Le second paramètre est le temps d'arrêt (ou de rétention) ; il est comparé au temps minimal nécessaire à la lecture du contenu de l'élément muséographique considéré. Le temps moyen est d'environ 1'30", et 2' pour l'interactif. Selon Bernadette Goldstein<sup>93</sup>, l'utilisation d'un interactif est plus exclusive par rapport au temps de la visite. L'effet de séance temporelle est important, car l'interactif interrompt le parcours de visite par un nouveau commencement qui est celui de la séance. Consulter un interactif, ce n'est pas faire autre chose qu'être en train de visiter l'exposition. Ces deux paramètres réunis constituent l'handicap le plus important, à l'intégration des interactifs dans la scénographie car ils génèrent des "abcès de fixation" et créent des problèmes de gestion des flux de visites. Par conséquent, la rampe risque de poser de sérieuses contraintes scénographiques. Lieu de passage, et donc d'affluence, elle doit également être conçue comme un espace d'exposition et devra comprendre des interactifs. Elle doit combiner ces deux fonctions qui risquent d'être antagonistes. Le serpent également doit tenir compte de ces considérations.

Le choix des interactifs est important. Leur utilisation doit être rapide pour permettre une utilisation fluide et doit limiter les incohérences qui augmentent le temps d'utilisation, les enchaînements des séquences logiques pour que le visiteur n'ait pas à comprendre le fonctionnement avant de pouvoir en connaître le contenu. Le positionnement assis suggère un temps plus long dont il faut tenir compte. L'écran tactile, simple d'utilisation, a été adopté par la Grande Galerie de l'Evolution, et par les Arts et Métiers car il est également un gain de temps :

"Sur les écrans tactiles, une page d'accueil présente les titres des séquences proposées, sous forme graphique de languette. Un simple toucher déclenche la séquence vidéo choisie. Une fois le film lancé, il faut attendre la fin pour revenir au sommaire. Le choix d'une interactivité très simple, voire limitée est essentielle : elle permet une utilisation par le plus grand nombre.<sup>94</sup>"

De plus, les expositions multisupports peuvent générer un effet de concurrence entre les éléments surtout si l'on est en groupe : que faire ? Avec qui ? En groupe ou seul ? L'interactif, en même temps qu'il crée des usages sociaux positifs de cohésion, peut également en créer des négatifs. Ainsi, ils sont susceptibles de créer des tensions (frustration, gêne, impatience et jalousie) des visiteurs dans les groupes. Dans cette économie de visite, l'évaluation des bornes de la Cité des Sciences et celle de la Grande Galerie de l'Evolution expliquent que :

"Les utilisateurs ont spontanément tendance à le consulter à plusieurs, ou bien à s'associer à une consultation, soit par la simple observation silencieuse, soit par une implication plus directe dans la scène à laquelle ils participent par leur simple présence.<sup>95</sup>"

---

<sup>92</sup> Van Praët Michel, "Visiteurs et multimédia, essai de compréhension des relations au sein d'une exposition" dans ICHIM 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.26-35.

<sup>93</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>94</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>95</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.



L'inhibition de lire sur l'épaule de son voisin disparaît lorsque l'écran est vertical. Regarder ce que fait l'autre devient une activité de visite en soi, une forme d'accès au contenu muséologique lui-même. On apprend en regardant, sans s'impliquer soi-même dans l'action. L'observation de l'autre constitue une modalité de participation à l'activité proposée par l'interactif et d'appropriation du contenu. Certains visiteurs se contentent de la manipulation d'une tierce personne. Ce comportement est une pratique par procuration.

"Lorsque le site est aménagé pour favoriser différents degrés d'activités, depuis l'observation passive jusqu'à l'engagement actif, et donc une consultation collective centrée sur l'interactifs lui-même, la présence des autres optimise la qualité de l'interaction.<sup>96</sup>"

Si bien que, quand rien n'est prévu pour une consultation à plusieurs et que l'interactif est individuel, la présence des autres nuit, perturbe l'utilisateur, et d'un autre côté, génère la frustration de ceux qui n'en bénéficient pas.

Pour pallier cet inconvénient, une des solutions peut être l'utilisation du comportement même des visiteurs. La Cité des Science et de l'Industrie a exploité ce fonctionnement social dans *l'Homme transformé, les défis du vivant*. Le système consiste à utiliser un seul et même écran, avec un seul système de navigation. Ce dernier est actionné par une seule personne, tandis que les autres suivent sa démarche à travers le système. Le parcours de l'un devient celui des autres. Cela convient aux caractères individuels, et en règle générale, les autres suivent les choix du décideur, le plus souvent, un enfant. Cela relance le débat de l'interaction, car, ici, une seule personne interagit.

Enfin, les pannes peuvent également susciter des réactions négatives car les visiteurs les interprètent comme un manque d'attention à leur égard. Une des réussites du Musée des Arts et Métiers est la maintenance informatique :

"Depuis sa réouverture, le musée accorde une attention toute particulière au suivi et à la maintenance de ces interactifs. Outre le faible taux de pannes (3% pour environ 120 machines), un technicien vérifie chaque jour le bon fonctionnement de ces dispositifs. Nous éviterons ainsi les écrans noirs dans le parcours afin de renforcer la satisfaction du public.<sup>97</sup>"

La diffusion d'information diversifiée est la priorité du musée car elle exploite ses collections. D'ailleurs, selon Germain Viatte : "La muséologie, [est] une mise à disposition diversifiée des ressources du futur musée."<sup>98</sup>

"Si la mise en valeur de l'expérience sensible du public face aux œuvres est primordiale, le soin apporté à son information l'est autant. L'œuvre peut être alors considérée comme une source de sens multiples à partir de laquelle déroule une chaîne d'informations. Le cartel près de l'objet, la borne de proximité qui offre des éléments du contexte d'origine, la station le long du serpent présentant des thèmes particuliers jusqu'aux bases de données sur la mezzanine centrale sont les éléments de cette chaîne. Elles explicitent les choix, orientent en permanence le visiteur, aiguissent sa curiosité et son désir de savoir. La réussite de cette muséographie dépendra de l'harmonie entre l'émotion et l'offre d'un savoir.<sup>99</sup>"

Cependant, dans cette discontinuité existe une lente progression, qui amène le visiteur à la connaissance. La diversité des dispositifs et leur emplacement sont perçus comme une lente

---

<sup>96</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>97</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>98</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>99</sup> Le Fur Yves, conservateur du patrimoine (musée des arts africains et océaniques), "Présentation des zones géographiques par les responsables sectoriels de la muséographie: Océanie", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

initiation à la manipulation des interactifs et à l'idée de favoriser l'envie d'une découverte de la discipline ethnologique.

" Les équipes de muséologie s'engagent aujourd'hui dans un travail de conception des systèmes d'information qui devra irriguer la circulation centrale du plateau ("la rivière" et le "serpent"), proposant des programmes sonores et des bases de données complémentaires des informations textuelles à proximité des objets. Ce dispositif d'éveil et de connaissance débouchera sur la mezzanine centrale qui proposera des synthèses sur les grands apports de l'anthropologie, un accès à l'informatisation des objets, ainsi que les vidéos, cédéroms et ouvrages généraux relatifs aux collections et aux cultures présentées.<sup>100</sup>"

---

<sup>100</sup> "La muséologie", *Dossier de presse*, Musée du Quai Branly, février 2002.

## **B. Un parcours initiatique**

Les informations simples ou complexes montrent la volonté des concepteurs de diversifier l'offre de l'information au public pour générer une multitude de points de vue.

"Les visiteurs devront pouvoir trouver, dans les salles même, des informations simples ou complexes selon leurs besoins. Des bornes interactives permettront, d'une part, de comparer des objets, d'autre part, de les situer dans leur contexte de création et d'utilisation.<sup>101</sup>"

Nous abordons ici le multimédia comme outil pédagogique de médiation des savoirs. Le multimédia tel qu'il sera utilisé dans le musée aura une double fonction simultanée qui sera de "faire voir" un expôt (son, image, film,...) qui lui-même explique un objet témoin, donc qui "fait savoir". Le phénomène de monstration devient pédagogique. Nous allons donc articuler notre réflexion autour de ces deux notions qui sont le "faire voir" et le "faire savoir" attachées au multimédia et nous attacher à déterminer la gestion de ces deux fonctions dans les espaces d'expositions.

### **1. De l'éveil des sens...**

Les dispositifs multimédia seront essentiellement conçus en vue d'une recontextualisation visuelle et sonore. Cette orientation permet l'exploitation des ressources documentaires du musée. La question du contexte selon Managa Békombé est exposée en ces termes :

"Le musée ne doit surtout pas être la transposition du village africain [...]. Il faut se faire une raison, l'objet qui arrive chez nous est irrémédiablement décontextualisé et il faut penser en termes positifs de recontextualisation dans le musée et pour le musée. On intervient donc par le choix du mode de présentation des objets, par leur éclairage, par leurs rapprochements, par la documentation textuelle et visuelle, fixe ou en mouvement, et par le son.<sup>102</sup>"

Le visuel est perçu comme une information au même titre que le texte, la perception est une incitation à l'apprentissage. Le support audiovisuel marque une notion tout à fait particulière qui est définit ainsi : "le musée aura recours à l'audiovisuel [...] en mettant muséographiquement en contexte les objets exposés<sup>103</sup>". La notion de mettre "muséographiquement en contexte" est intéressante, en réalité, elle sous-entend une relation via le visuel et non par les mots. L'exposition *La mémoire engloutie de Brunei* présentée à la Conciergerie retraçait la fouille archéologique sous-marine qui a mis à jour l'épave de Brunei, découverte archéologique exceptionnelle. A la fin de l'exposition, les organisateurs ont eu recours à l'audiovisuel pour présenter les résultats de cette découverte archéologique. Sur un grand écran, défilent des images. Des panneaux se superposent, et se reflètent. Les images permettent de transmettre un visuel du contexte social, historique... L'écrit, par des défilements de phrases, se superpose au visuel et au sonore. C'est la concrétisation sensible d'un discours didactique et pédagogique. (Annexe XVIII) La muséologie se sert de l'attraction fournie par l'audiovisuel et par l'image, moins rébarbative que le texte. Elle éveille les sens mais elle permet aussi une animation qui rend le musée plus vivant.

"La muséologie doit être présente sous forme d'informations visuelles dès ce premier et gigantesque écran urbain ; elle permet d'éveiller le visiteur et d'animer les divers espaces d'accueil aux traversées croisées du jardin de Gilles Clément [...] et commence à

---

<sup>101</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>102</sup> Speranza Gaetano, "Afrique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>103</sup> "Offre documentaire", *Mission de préfiguration du musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

pratiquer les dispositifs audiovisuels d'interrogation dont les séquences accompagnent le déroulement vertical du silo des réserves d'instruments de musique.<sup>104n</sup>

Le rapport du groupe de travail pour la section Afrique présente une muséographie de l'objet en partant de sa définition et de sa conception, tel que les autochtones le conçoivent :

"Il [l'objet] est la croisée de la vie sociale, intervient dans l'économie, le politique, le quotidien et le religieux. Exprimer deux dimensions de l'objet, l'objet comme intégrant une histoire de l'art, par ses formes, ses décors, ses thèmes iconographiques, son esthétique, et comme expression d'idées et de concepts, et l'objet en action, et dans sa relation à celui qui le manipule, lors de fêtes, de rites religieux, thérapeutiques, dans la vie quotidienne, dans les échanges économiques, etc. si la reconstitution du contexte n'est pas possible et souvent décevante, la question se pose de rendre compte de certaines dimensions qui transforment l'objets dans le rite comme les aspersions sacrificielles et d'échapper en partie à la vision aseptisée souvent proposée. Envisager les moyens scénographiques capables de ranimer l'objet au musée en exprimant le caractère performatif du rituel et de la place qu'y tiennent les objets. Le corps impliqué dans l'objet. Ceci concerne tous les objets et plus particulièrement les objets pris dans le rite : objets magiques et thérapeutiques, reliques, regalia, objets initiatiques, icônes divinatoires, statuaire, objets liés au corps en mouvement comme les masques. Rendre compte de l'insertion verbale, spatiale et gestuelle de l'objet dans le dispositif rituel, c'est-à-dire du dispositif spatio-corporel dans lequel l'objet est immergé.<sup>105n</sup>

Avec ces audiovisuels, il serait possible d'exprimer les effets et les modes d'action des objets, les conceptions de leurs usages et de leurs fonctions rituelles. De tels lieux doivent permettre au visiteur de faire l'expérience corporelle de ces espaces initiateurs et des objets qui les structurent : elles peuvent permettre également, dans le cas d'objets rituels comme les masques dont la beauté pour les participants au rite est surtout mobile, d'approcher les émotions esthétiques de ces derniers, en démontrant par le recours à l'image, fixe ou animée, comment l'objet est pensé dans sa facture (matériaux, couleurs, disposition des formes) en fonction de cette mobilité. Ces espaces particuliers peuvent également servir à restituer, le plus fidèlement possible, les temporalités propres aux objets, celle de leur manipulation rituelle (sortie de masques, séance de divination...) retransmise par la vidéo par exemple, en donnant une idée de la durée des rites, ou de celle de la fabrication des objets, et en rendant compte du caractère éphémère de nombre de représentations (masques végétaux, peintures corporelles...).

L'audiovisuel permet de considérer la question fondamentale de la mémoire du geste et de la gestuelle. En effet, par exemple, les machines du Musée des Arts et Métiers détiennent une valeur patrimoniale car usuellement, elles représentent un fonctionnement, une technologie et un savoir-faire. L'intérêt de ces machines, outre, leur présence est également leur fonctionnement. Le Musée des Arts et Métiers propose de petits cartels où est présenté dans un film le fonctionnement de la machine présentée dans l'exposition. Il présente des interactifs utilisant de l'audiovisuel pour présenter les règles de l'apprentissage, les gestes du sculpteur, du travail du bois...A ce titre, l'expérience du Musée des Arts et Tradition Populaire peut offrir une alternative tout à fait honorable. Une des problématiques de la muséologie est l'extraordinaire diversité des discours et le refus de la généralisation. Dans chaque aire géographique, ce qui prédomine, c'est la diversité des ethnies. Or, la présentation d'un seul film pourrait peut-être conduire à une inexacte généralisation. Il faudra déterminer au préalable ce que l'on souhaite que les visiteurs retiennent, à savoir qu'un masque a une fonction essentielle qui est celle de la danse et du mouvement ou les particularités de ces danses entre les ethnies.

---

<sup>104</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly, [www.quaibrany.fr](http://www.quaibrany.fr).

<sup>105</sup> "Afrique", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrany.fr](http://www.quaibrany.fr).

Selon une étude concernant l'usage des audiovisuels dans Explora à la Cité de la Vilette<sup>106</sup>, il fut mis en évidence que l'intégration des audiovisuels doit foncièrement tenir compte de l'impact de sa mise en scène et surtout du comportement cognitif des individus à leur égard. Il est mis en évidence que " les perceptions varient plus en fonction de la forme des propositions que de leur contenu.<sup>107</sup>" Le visiteur appréhende ces audiovisuels (en grand écran, en salle de projection avec des sièges, etc.) en utilisant les codes de comportement de la société (usages de la télévision, cinéma, etc.). Les modalités d'appropriation physique génèrent une concentration devant le grand écran ou un coup d'œil furtif devant les écrans de dimension télévisuels. La mise en scène intervient alors pour renforcer l'attention du visiteur. La mise en scène de l'audiovisuel augmente son attractivité.

"En synthèse, l'aspect prédétermine toujours la perception des visiteurs à l'égard des propositions audiovisuelle. Il existe bel et bien une prime aux audiovisuels présentés dans un contexte scénographique aux partis pris affirmés.<sup>108</sup>"

Les audiovisuels ont une force d'attraction et non de répulsion. Les audiovisuels seront partout dans la scénographie avec des tailles d'écrans plus ou moins grands. Ainsi, on peut établir une classification des audiovisuels de la manière suivante ; dans un premier temps, les audiovisuels dits "spectacles" ou les supports d' "ambiance". Ce sont des audiovisuels présentés dans un espace fermé avec des procédés de projection sophistiqués sur un grand écran ou sur un écran aux formes peu communes. Le visiteur assiste alors à un divertissement, un spectacle, un show. Il s'agit plus, dans ce cadre, d'une remise en contexte avec des images et des grands panneaux. Ce savoir peut alors prendre la forme d'un phénomène d' "ambiance", c'est à dire du domaine d'une sensation qui imprègne le visiteur sans qu'il ne s'en rende compte. Citons, par exemple, *L'homme transformé*, à la Cité des Sciences et de l'Industrie. (Annexe XVIII). L'exposition s'inscrit au cœur d'une gigantesque cellule dont la membrane interne constitue une vaste membrane de projection, parcourue en permanence par des images, des textes et des séquences vidéos qui se superposent, s'accélèrent ou se ralentissent, imprimant à l'ensemble une sorte de pulsation organique. Propulsé au centre de cette installation interactive, le visiteur navigue entre les connaissances scientifiques sur le corps humain, les références littéraires et artistiques et les mythes fondateurs de la création et de la transformation de l'homme par l'homme. Nous retrouvons ici l'idée de Jean Davallon, de l'immersion du visiteur dans un monde ; ce parti pris muséologique a l'avantage de concentrer le visiteur et de l'absorber dans une ambiance. *La mémoire engloutie de Brunei* a utilisé cet effet dans un but de rendre spectaculaire l'expédition et de faire comme si les visiteurs revivaient un événement extraordinaire des plongeurs archéologues faisant une découverte exceptionnelle. Au Musée du Quai Branly, des "boîtes cinéma" seront présentes dans l'espace du plateau de référence où il y aura des spectacles d'arts vivants et des documentaires contemporains.

"Deux petites salles d'écoute et de projection permettront de contextualiser les collections présentées et d'insister sur la dimension spectaculaire et sonore des cultures non occidentales.<sup>109</sup>"

Ensuite, viennent les audiovisuels d'accompagnement ; ce sont les audiovisuels associés à d'autres éléments muséologiques. Ils fonctionnent comme des compléments d'information. Leur rôle est de mettre en situation concrète l'objet *in situ* dans son environnement d'origine. L'audiovisuel lui donne vie et surtout apporte des informations factuelles sur l'objet présenté. Dans le cas d'un îlot sur une thématique précise, leur rôle est d'éclairer ou d'approfondir un point du propos, soit d'élargir le débat. Ces audiovisuels seront les plus nombreux. Des écrans 10 pouces seront intégrés dans les vitrines (ou à proximité des objets) et permettront de remettre en contexte les objets présentés, en proposant de courtes séquences favorisant leurs usages. Ces images permettent d' "apprendre à voir" en permettant l'alliance entre des images de très haute définition, la

---

<sup>106</sup> *Explorations d'Explora-Phase 4 - Les audiovisuels*, Les visiteurs face aux présentations muséologiques de l'exposition permanente de la Cité des Sciences et de l'Industrie, Direction du développement et des Relations internationale, Département Evaluation et Prospective, mai 1991.

<sup>107</sup> *Ibid.*

<sup>108</sup> *Ibid.*

<sup>109</sup> "La muséologie", *Dossier de presse*, Musée du Quai Branly, février 2002.

possibilité d'isoler et d'agrandir des détails, de tourner autour des objets et autorisent de multiples rapprochements et des comparaisons. Ils présentent des instruments au niveau du silo en action. Les images pourront être fixes ou en boucle, avec éventuellement miroitement d'images. Le Musée des Arts et Métiers en utilise :

"Ces séquences font appel à différentes techniques : des films d'animation en trois dimensions ou des prises de vues réelles expliquent le fonctionnement de l'objet, des archives et des bancs titres replacent l'objet dans son contexte historique ou le montrent en fonctionnement.<sup>110</sup>"

Les audiovisuels "autonomes" annoncent un espace, marquent et balisent l'entrée d'une entité ou traitent d'un sujet particulier. Ils expriment la volonté de focaliser l'intérêt sur un sujet ou sur une thématique pointue dont le propos n'est pas repris par une proposition muséologique. Ce type d'audiovisuel sera utilisé dans toutes les entrées des salles des aires géoculturelles. Selon le terme de pièces d'appel, ces écrans transparents permettront d'entrevoir à travers les autres espaces muséographiés. Pour l'Océanie, "L'aire se signale par une pièce d'appel spectaculaire, vaste écran de 8 mètres de haut peint sur feuilles de sagoutier de la population Yuat<sup>111</sup>." Ces écrans apportent une impression de dynamisme. Selon Jean Nouvel, "C'est en fait l'occasion de créer autour des œuvres des ambiances à chaque fois identitaires<sup>112</sup>". "Ainsi, la documentation audiovisuelle, mais aussi certains objets, doivent illustrer la vie contemporaine<sup>113</sup>."

Parallèlement à l'utilisation d'informations visuelles, le musée aura recours au son dans la muséographie. La mise en exposition du son suggère déjà de faire une différence entre le son et la voix, parallèlement à la tradition sonore et orale. Les musées ont peu souvent recours au son. Dans le Musée des Arts et Métiers, il s'agit d'un choix.

"Les films d'une durée de 2 minutes, sont muets, mais disposent d'un sous-titrage bilingue français et anglais. Le silence des vidéos peut dans un premier temps étonner, mais ce choix s'explique par la volonté de ne pas perturber la visite et la découverte des objets du musée et de laisser l'émotion intacte.<sup>114</sup>"

Nous retrouvons ici la crainte de l'exposition d'éléments qui entraverait la contemplation esthétique. Or, le son est un facteur d'attractivité. Il doit être scénographié et, au même titre qu'un objet spatial et matériel, il peut générer son propre espace. Il peut envahir l'espace librement, alimentant alors une mise en scène. Au sein de l'exposition *La Mémoire engloutie de Brunei*, des haut-parleurs émettaient des sons de radar et de sonar pour renforcer l'ambiance de l'expédition et de l'immersion. Il s'agit déjà de trouver le dispositif qui permettra son écoute. Le Musée des Arts et Métiers utilise ces bornes de la manière suivante :

"L'extrait audio est complété par un silhouettage du personnage sur la borne et d'un court texte présentant le personnage. La consultation de ces bornes se fait debout et le déclenchement d'une scène en français ou en anglais se fait en pressant un bouton. Le matériel technique est ici assez simple : nous avons réutilisé des lecteurs portables de CD audio que nous pilotons par une carte électronique. Seuls les dispositifs d'écoute ont été faits sur mesure. Moulés en résine, ils sont plus résistants et esthétiquement plus satisfaisants que les casques standards.<sup>115</sup>"

Le Silo avec les instruments de musique présente les collections sonores du musée, notamment avec les sources de l'ethnomusicologie. Il réunit, sur 8 niveaux, la collection des 8 500

---

<sup>110</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>111</sup> Le Fur Yves, Conservateur du patrimoine (Musée des arts africains et océaniques), "Océanie", Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly, [www.quaiBranly.fr](http://www.quaiBranly.fr).

<sup>112</sup> Nouvel Jean, "Présentation de l'économie générale du bâtiment par M.Jean Nouvel, architecte, Maître d'œuvre du Musée du Quai Branly", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaiBranly.fr](http://www.quaiBranly.fr).

<sup>113</sup> Hemmet Christine, Ingénieur d'études (Musée de l'Homme), "Asie" ; *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaiBranly.fr](http://www.quaiBranly.fr).

<sup>114</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>115</sup> *Ibid.*

instruments de musique, classée par aires culturelles et selon des critères organologiques. Il est possible de l'interroger sur quatre niveaux à partir de séquences choisies. A côté d'eux seront également présentés des audiovisuels d'accompagnement intégrés aux vitrines. Un dispositif sonore permettra d'écouter ce son, avec des systèmes de casques ou par un dispositif de son directionnel (il faut se positionner sous la source pour l'entendre). L'auditorium témoigne de cet intérêt pour le son. Il sera composé de murs amovibles afin d'optimiser l'acoustique en fonction de la programmation sonore choisie. L'utilisation du son permet de recontextualiser l'œuvre. Cet effort marque la volonté depuis quelques années de présenter ce patrimoine si peu dévoilé jusqu'à nos jours. Le son sera également présent dans les salles permanentes à proximité d'instruments, avec des bornes sonores.

Le propos du musée est de revaloriser et de renforcer le poids de l'oral dans la connaissance, car il cherche essentiellement à présenter des sociétés de tradition orale. Un espace "écriture et oralité" dans le département Asie a été imaginé. Y sera présenté des écritures différentes (possession d'originaux avec le rôle de la calligraphie), de plus, un "espace son" fera entendre des enregistrements de terrains mais aussi des traductions de coutumiers, mythes et contes dont la profondeur et la poésie sont encore très méconnues.

Et le toucher ? Il est pourtant fondamental car les objets présentés sont avant tout objets de culte, et appelés à être manipulés et utilisés. Or, en Europe le toucher est du domaine de l'interdit dans les musées des Beaux arts. Le Musée du Quai Branly a envisagé des achats de pièces pouvant être touchés par le public. Selon Sara Pimpaneau, le British Museum développe une "handling collection" où les objets sont acquis dans le but d'être examinés, tenus, voire utilisés. L'objet ethnographique, hors de sa vitrine, est nouvellement appréhendé au sens premier du terme. Il rejoint la volonté de concevoir le musée ethnographique comme un programme du vivant où les objets sont les intermédiaires d'un pacte temporaire établi entre les cultures, le personnel du musée et les visiteurs<sup>116</sup>. Cette idée peut entraîner les réticences des conservateurs qui y voient une incitation à toucher les pièces de collection. Pourtant, de nouveaux procédés notamment l'interface haptique pourrait offrir une solution alternative :

"Une autre piste prometteuse porte le nom d'interface haptique. Ces interfaces permettent d'intégrer le sens du toucher à l'aide d'un système à "retour d'effort" - bien connu des joueurs - et de ressentir par exemple les reliefs d'une sculpture. Ainsi, dans le projet présenté par Simstream, la Dame d'Auxerre, une statue grecque soigneusement conservée au Musée du Louvre peut s'extraire virtuellement de sa vitrine et révéler ses secrets. D'autres interfaces "haptiques" permettent d'afficher des informations en fonction d'une action physique du visiteur comme le fait de poser le doigt sur un mur pour faire apparaître une image, une carte ou des éléments d'informations en fonction de l'élément choisi.<sup>117</sup>"

Pour l'instant, le dispositif est trop fragile pour un accès public et nécessite la présence constante d'un technicien. Il est donc pour l'instant trop difficile à intégrer mais c'est une solution d'avenir à envisager lorsqu'il y aura un perfectionnement du système. Ces dispositifs visuels et sonores sont une simple monstration des ressources du futur musée. Mais, ils permettent une recontextualisation pédagogique des objets. Ils poursuivent une autre finalité du musée, celle d'être un musée des arts vivants. L'idée est de faire en sorte que ces expôts n'appartiennent pas à un temps "suspendu" du passé, mais qu'ils aient des échos dans le monde contemporain. Les audiovisuels et les sons animent les pièces d'expositions ; les images mouvantes, les gestes, la présence du mouvement permettent de résorber l'impression de fixité des expôts.

Cependant, cette muséologie visuelle peut remettre en cause la notion d'interactivité. En effet, devant un écran, le visiteur n'a pas d'autres choix que celui d'observer et de regarder. Cependant, elle intervient vivement dans l'emploi des interactifs. Ces éléments sensoriels incitent le visiteur à la découverte et à la connaissance, ce qui implique un engagement plus important de la part du visiteur.

---

<sup>116</sup> Pimpaneau Sara, "Quand l'ethnographie s'expose", *L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

<sup>117</sup> Younès Stéphanie, "Un futur interactif pour les musées ?", *Le Monde*, mis à jour le vendredi 30 novembre 2001.

## 2. ...à la connaissance

Ces éléments d'éveil des sens donnent à voir l'œuvre *in situ* ou en contexte. Ils constituent en quelque sorte un "savoir facile", médiateur à un autre savoir délivré par le contenu des interactifs (texte-image-icône, etc.). Le Musée du Quai Branly en est aujourd'hui à la rédaction des cahiers des charges du contenu des divers éléments des systèmes d'informations offerts aux visiteurs. Il n'est donc pas possible de faire référence ici à des éléments concis. Nous nous attacherons à délimiter les grandes lignes et les différents problèmes que pose au concepteur cet aspect du projet.

Le musée propose une variabilité des supports d'informations ; ils permettent l'attardement ponctuel des visiteurs. Ceux-ci sont multiples : cartels, panneaux introductifs, signalétique, fiches informatives... La tendance a souvent été de considérer le multimédia comme une solution à l'échec des supports de la muséographie traditionnelle. Ces supports sont familiers des expositions et ne sont en aucun cas supprimés au profit des interactifs, le but étant de fournir une pluralité d'approche. Le Musée du Quai Branly a opté pour des offres complémentaires. Le Musée des Arts et Métiers fournit, à côté des interactifs, des albums en feuilles plastifiées à feuilleter qui utilisent le même mobilier mais qui apportent des compléments d'information plus narratifs et adaptés à des visiteurs moins habitués aux médias électroniques. Les cartels seront des images incrustées dans les vitrines

Nous allons nous intéresser exclusivement ici au contenu des interactifs, à l'information textuelle ou iconographique. Le contexte d'usage va déterminer les modes de conception et de réception. L'information sera présente par les bornes interactives placées et éparpillées dans l'espace d'exposition. L'élément interactif intégré à la muséographie doit être en adéquation avec le propos de l'exposition de manière à respecter le rythme du visiteur et le thème.

En réalité, l' "exposition est un univers unifié dans lequel le visiteur est d'un bout à l'autre invité à s'engager dans des situations qui constituent le discours de l'exposition<sup>118</sup>." Le mobilier "serpent" répond à cette finalité. Ces interactifs transmettent les clefs de lecture de l'exposition. Il en est ainsi au Musée des Arts et Métiers où :

"Les albums électroniques au nombre de trois par domaine permettent d'approfondir un thème du domaine. Certains mettent en perspectives des problématiques trans-chronologiques en utilisant comme point d'orgue les objets de la collection. Par exemple : dans le domaine de l'instrument scientifique", qui remonte à l'origine des objets du quotidien (télécommande, compteur à gaz, etc.) pour montrer qu'ils sont les héritiers d'une chaîne instrumentale. [...].<sup>119</sup>"

Le serpent a un enjeu particulier car il problématise l'exposition, il explique ce qui lie ces objets entre eux; objets qui eux-mêmes ont une signification. Michel Van Praët, à propos de la Grande Galerie de l'Exposition, incite les responsables d'exposition à "concevoir les multimédia, non comme des éléments autonomes, mais comme des compléments d'information intégrés aux œuvres ou spécimens<sup>120</sup>." A proximité des objets, seront présentes des bornes diffusant des informations comme "fonctions et usages" du CD-Rom *Chefs-d'œuvre et civilisation. Afrique, Asie, Océanie, Amériques*, réalisé sous la direction de Maurice Godelier et de Jacques Kerchache, en accès libre au Pavillon des Sessions, avec des séquences raccourcies.

Outre cette typologie d'interactifs, il est également possible que les "éléments interactifs deviennent des sortes de "réserves" spatiales et temporelles, dans le lieu et le temps de la visite, permettant au public d'expérimenter d'autres modes de relation à l'exposition que la délectation

---

<sup>118</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>119</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>120</sup> Van Praët Michel, "Visiteurs et multimédia, essai de compréhension des relations au sein d'une exposition" dans *ICHIM 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées*, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.26-35.



mais sans que soit remise en cause la forme traditionnelle de la muséographie<sup>121</sup>. " Il s'agit ici de la mezzanine, selon les mots de M. Emmanuel DESVEAUX, Directeur du projet scientifique

"La mezzanine centrale propose sur 250 mètres carrés un espace club confortable pour le public, un lieu ouvert d'information et de consultation, associant des bases de données, des points d'écoute, une consultation de vidéos et des ouvrages de référence en libre accès. Elle permet aussi de se brancher sur le réseau du musée et d'avoir accès à ses inventaires et fichiers informatisés et illustrés. Le musée propose à la fin de la rampe un dispositif d'offres complémentaires disposées sur plusieurs niveaux.<sup>122</sup>"

Il s'agit avant tout de véhiculer le message des ethnologues. Cet espace central sera consacré à l'activité principale du musée, soit une micro-médiathèque. Y sera traité des thèmes transversaux, porteurs d'interrogations fondamentales sur des sujets tels que la relation des hommes avec l'invisible (les dieux, les esprits, les ancêtres), les formes, les figures et institutions du pouvoir, les cycles de vie, les échanges et l'action des hommes sur la nature. Cet espace se trouvera au cœur des interrogations scientifiques, par ailleurs présentées au public dans le cadre de l'action culturelle du musée ; nous retrouvons ici l'idée d'interprétation :

"Un espace d'interprétation multimédia est prévu sur la mezzanine centrale. Le dispositif tel que nous l'imaginons à l'heure actuelle revient à une sorte d'illustration raisonnée de l'ethnologie comme discipline descriptive et interprétative des réalités sociales exotiques. Le rôle des chercheurs est crucial dans la réalisation de ce projet multimédia, dont à notre connaissance, il n'existe aucun équivalent ailleurs.<sup>123</sup>"

Contrairement à l'élément du type "aide à la visite", la salle à distance de l'objet témoigne d'un investissement important de la part du visiteur. Il apparaît que les visiteurs oscillent entre deux logiques : aide à la visite et "autonomisation". La première est directive ; elle propose des clés de lecture et constitue un moyen rapide d'accéder à l'essentiel. La seconde favorise l'autonomie ; la lucidité permet de voir ce qu'on sait et ce qu'on ne sait pas. Nous retrouvons l'idée de progression, car les informations succinctes et simples auront pour charge d'amener le visiteur à la connaissance de la mezzanine conçue comme un approfondissement des connaissances.

Pour constituer le contenu des interactifs, les concepteurs pourront bénéficier des ressources du centre et des bases de données. Celles-ci doivent être avant tout un outil, et non une finalité. Or, selon Joëlle Le Marec : "La conception des bases de données dans les musées a notamment pu apparaître comme une possibilité de réinvestir directement dans la communication avec le public le travail effectué sur les collections.<sup>124</sup>"

Le multimédia réalise le rêve des chercheurs de présenter l'ensemble du patrimoine, ce qui est impossible pour des contraintes spatiales, de conservation et de présentation. Cette perspective constitue un idéal républicain de l'accès total au patrimoine du musée par le public. Cette idée, même si elle part d'une bonne intention reste élitiste, car elle sous-entend un "super utilisateur" qui connaît déjà les clefs de lecture de la discipline présentée. Or, il existe une différence entre la mission de la recherche et de gestion et la mission éducative qui elle, est centrée sur les visiteurs. Or, le visiteur adulte lui-même n'est pas un étudiant. Il vient au musée quelquefois pour se détendre, pour apprendre en s'amusant ou pour une simple visite familiale.

Mieux vaut concevoir des scénarios adaptés considérant le public comme non initié car trop d'information inhibe. Il s'agit de donner le choix d'apprendre, la liberté consiste à le prendre ou à ne pas le prendre. D'ailleurs, lorsqu'il y a un parcours enfant, 70 % des adultes se contentent de ce

---

<sup>121</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>122</sup> Viatte Germain, "Présentation du projet muséologique par M. Germain Viatte, Directeur du projet muséologique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>123</sup> Van Praët Michel, Directeur du projet scientifique, "Présentation du projet scientifique", *Journée d'information du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>124</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

parcours, et c'est déjà très satisfaisant. L'étude de Michel Van Praët renforce cette direction dans la mesure où la majorité des utilisateurs "actifs" sont les enfants, le contenu doit leur être adapté. Les adultes, en majorité, se dirigent vers les interactifs s'ils ont en charge l'accompagnement d'enfants ; eux-mêmes, aides à la visite, doivent intégrer les clefs de lecture afin de les retranscrire. Le défi est de se servir de l'information brute structurée des bases de données et d'en faire une information "consommable". C'est l'enjeu du contenu des interactifs du musée qui soulève de nombreuses problématiques, clairement énoncées par Maurice Godelier :

"Pour ce qui est des banques de données, celles qui existent sont avant tout destinées aux chercheurs. Comment faire pour créer des banques de données comportant des informations essentielles et les présenter sous une forme claire et attirante à un large public? Ces banques de données qui doivent se trouver dans les espaces d'interprétation pour une consultation individuelle ou collective, il faudra les créer de toutes pièces et faire que les savoirs qu'elles partagent ne soient pas ennuyeux. C'est un vrai défi.<sup>125</sup>"

Cette remarque est confirmée par les écrits muséologiques sur l'interactivité :

"Ressource parmi d'autres, l'interactif est cela et plus que cela. Car, il ne faut pas confondre ressource informative (largement fournie par les banques de données) et interactif. La banque de données s'attache à l'exhaustivité, à la scientificité et s'adresse en fait au professionnel qui, conservateur ou commissaire, cherche à localiser une œuvre dans une collection ou à connaître la production de tel artiste à une époque déterminée. A l'inverse, l'utilisateur d'interactifs ne sait pas ce qu'il cherche, voire ne cherche rien d'autre que ce que les concepteurs l'incitent à chercher au moment où il va rencontrer la console.<sup>126</sup>"

L'ensemble du processus des interactifs constitue quatre phases principales : analyse, conception, réalisation et évaluation. Il est nécessaire de créer des prototypes dont la validation détermine des versions diffusées du produit. Le partenariat, c'est à dire le partage des savoirs et l'échange des compétences entre les intervenants, fournit l'orientation générale du produit et le contenu. Les conservateurs et éducateurs rédigent les textes scientifiques qui seront vulgarisés par les éducateurs ou les chercheurs et choisissent les images et les sons ou les extraits vidéo de film ? Les concepteurs-scénaristes se consacrent à l'adaptation du contenu scientifique dans un environnement informatique. Ils jouent un rôle d'interface entre le spécialiste, l'équipe de production et l'équipe informatique ou le producteur multimédia. A cet effet, il a été noté que la réussite des interactifs est plus élevée si la réalisation a été menée par une équipe pluridisciplinaire car elle permet des compromis qui peuvent être très productifs. La pluralité des concepteurs permet l' "atomisation" du discours. En effet, la réussite des contenus des interactifs du Musée des Arts et Métiers résulte de cette complémentarité :

"La complexité imposée aux équipes venait de la diversité des connaissances requises : si l'on ne comprenait pas, comment le visiteur pourrait-il comprendre<sup>127</sup>?"

Comme l'écrit, Joëlle Le Marec, "l'interactivité est le nouveau dispositif de médiation visible au musée". C'est sur le concept d'interactivité que repose la construction du contenu car il constitue un atout pour les équipes de conception. Il est essentiel de se servir de l'effet attractif de l'interactif. L'attente de la surprise fait partie du contrat implicite entre visiteur et concepteur.

"L'interactif est bien souvent un amplificateur à la fois des logiques de médiation et des logiques des visites : il rend visible ce qui ne l'est pas dans la visite de l'exposition (la série des micro-choix, les parcours, les hésitations, les rapports activité/interprétation de contenu) et il rend explicite les hypothèses et les intentions de médiation vis-à-vis des visiteurs, qui restent plus implicites dans la conception des expositions. De plus, il est

---

<sup>125</sup> Propos de Maurice Godelier recueillis par Krzysztof Pomian, "L'anthropologue et le musée", *le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr)

<sup>126</sup> *Interactifs, une technique de l'intention. Guide pratique à l'usage des professionnels des musées*, DMF, Paris, 1992, p. 3-4.

<sup>127</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

véritablement un amplificateur de la relation effective entre les visiteurs et ceux qui s'adressent à lui.<sup>128</sup>

Puisque quelque chose est digne d'exposition, c'est qu'il y a quelque chose à voir. En règle générale, l'une des attentes des visiteurs est la possibilité d'être acteur de situations inédites et intéressantes. Le dialogue entre visiteurs et concepteurs est dans la recherche que chacun met en œuvre pour deviner ce que veut et ce que fait l'autre. L'anticipation des réactions des visiteurs est un travail de médiation. Il est donc nécessaire d'impliquer le visiteur personnellement. Parfois la simple introduction de son identité et un système de reconnaissance suffisent. A l'exposition *Images* de la Cité des Sciences et de l'Industrie, le visiteur est invité à prendre une photo de lui-même et d'en modifier son aspect ; la finalité étant d'apprendre ce qu'est un pixel et son importance dans la structure de l'image. Cette implication du visiteur favorise l'appropriation du message.

Il existe plusieurs genres d'interactifs : pédagogique, documentaire, encyclopédique, ludique, informatif, didactique, implicatif... *Le pédagogique* permet d'envisager deux types de scénarii. L'un, exhaustif, s'attache aux collections du musée, et détermine un parcours précis qui permet au visiteur de naviguer dans des concepts ou des mots, de façon arborescente. L'autre reprend un petit nombre d'œuvres sélectionnées, l'intention y étant d'amener l'utilisateur à une interprétation à travers des comparaisons d'œuvres ou à une analyse de la composition. Par exemple, le CD-Rom *Apprendre à voir* du Musée d'Orsay va dans la logique d'autoformation du regard. *Le ludique* permet un apprentissage par le jeu, et reste attaché à un intérêt documentaire. Parmi eux, *le Quizz* est un jeu sous forme de QCM, c'est-à-dire le choix d'une bonne réponse à une série de questions. Mais il ne permet pas l'acquisition et la mémorisation d'un message. L'utilisateur doit répondre à des questions qu'il ne se pose pas, et répond à l'aide d'intuitions de réponses qui ne sont pas les siennes, ce qui n'est pas une solution performante en terme cognitif. *Les jeux d'aventure*, *les jeux de classement et d'agencement*, *les jeux de rôle*, *les jeux d'énigmes* permettent une implication, une identification de l'utilisateur à un personnage mis en scène. Enfin, la *simulation* sous l'appellation "réalité virtuelle", nécessite un soin particulier de l'interface utilisateur et l'arrangement des commandes (pilotages, sièges inclinables, au stade le plus avancé : lunettes vidéos stéréoscopiques, gants munis de capteurs de mouvements et autres casques audio).

Nous touchons pourtant ici les limites de l'interactivité. Car, paradoxalement, une discontinuité peut s'établir lorsque le visiteur, avec les informations qu'il obtient, est producteur de sens. La création de son propre chemin personnel peut l'amener à des résultats inexacts. Les confusions nécessitent une capacité de jugement. Ainsi, il a été remarqué que les avertis interprètent la situation quand ils savent au préalable mais les non avertis éprouvent des difficultés devant un besoin artificiel d'information. L'invitation à l'action peut alors entraîner un sentiment d'échec ou d'humiliation qui conduit certains à renoncer, d'autres à devenir un instrument docile, laissant un tiers décider de ce qu'ils doivent faire. Les visiteurs se perdent dans les arborescences où il y a des bifurcations et des sens interdits. En effet, trop de liberté détourne l'évaluation de l'objet et offre une information déstructurée. Il s'agit de la limite de l'interactivité, qui ne veut pas dire liberté. L'interactivité permet d'optimiser une démarche d'exhaustivité et de directivité qui sont impossibles à obtenir de l'exposition mais qui constituent une sorte d'idéal de présentation. Les contenus des interactifs sont tous extrêmement directionnels et ne laissent pas beaucoup de choix à l'utilisateur, sinon celui de l'activer. De ce fait, ils peuvent donner l'impression au visiteur d'être prisonniers d'un système contraignant, l'obligeant à subir ou quitter.

"Domine le sentiment d'un système incohérent et énigmatique régi par le hasard. Les utilisateurs s'interrogent sur la logique qui a présidé à la conception du cédérom. De fait, le système fonctionne sur un mode pervers : la mobilisation d'énergie et d'attention est détournée de l'enjeu de l'activité - la consultation de cédérom - au profit de la seule activité de navigation.<sup>129</sup>

La réalisation des contenus doit donc être en équilibre entre le directif et la libre navigation.

<sup>128</sup> Le Marec Joëlle, "L'interactivité, rencontre entre visiteurs et concepteurs", *Publics et musées*, n°3, Presses Universitaires de Lyon, n°3, juin 1993, p.105.

<sup>129</sup> Crinon Jacques et Gautelier Christian, *Apprendre avec le multimédia. Où en est-on ?*, Retz, Collection Education Active et Société, Paris, 1997.

"Dans la conception des interactifs, le visiteur est toujours une source d'incertitudes qu'il faut accepter de gérer parfois de façon négative ; il faut diriger le cheminement de l'utilisateur pour ne pas le laisser s'égarer, limiter son temps de présence, pour ne pas qu'il stationne trop longtemps, imposer des conclusions pour limiter le nombre d'essais successifs.<sup>130</sup>"

Mais Geneviève Jacquinet nous affirme alors une conclusion alarmiste qu'il convient d'apprécier :

"Contrairement donc à une idée très répandue dans les milieux pédagogiques, les systèmes hypertextes et hypermédias, pourtant interactifs, et plus généralement les nouvelles technologies d'information et de communication, ne sont pas, par nature, des systèmes d'apprentissage, et la liberté n'est pas la clé de l'apprentissage pour tous et dans toutes les situations : il est évident que "brouter dans un domaine inconnu apparaisse comme une stratégie d'apprentissage". Il est grand temps de se demander sérieusement ce qui qu'il y a au juste dans l'interactivité et dans le multimédia qui réussisse à mieux faire apprendre, pour qui et à quelles conditions : sinon, on risque de voir se multiplier, sous couvert de nouveaux écrans, de véritables "écrans au savoir".<sup>131</sup>"

La mémorisation des contenus, soulevée par l'étude de Michel Van Praët est la seconde limite, non des moindres :

" Outil d'animation d'un espace d'exposition permanente ou temporaire, l'interactif peut remplir une multiplicité de fonctions, dont peut-être la moins certaine est de savoir davantage. Tel est du moins l'un des débats qu'il s'agira de lever.<sup>132</sup>"

Il s'agit donc d'éviter la surcharge d'information en étant raisonnable et en ayant conscience de la capacité de mémorisation du public. Le contenu des interactifs doit tenir compte du temps de la capacité de concentration du visiteur qui n'excède pas plus de 5 minutes. L'étude de la Grande Galerie de l'Evolution révèle qu'il faut environ 1 minute à 1 minute 30 de consultation, qui peut facilement monter à plus de 3 en cas d'erreurs répétées. Le visiteur ignore les potentialités du multimédia et les intentions des concepteurs, si bien qu'il utilise beaucoup d'énergie à mémoriser le cheminement, plutôt que l'essentiel. Michel Van Praët invite les muséographes et concepteurs à indiquer aux visiteurs les objectifs, voire certaines des potentialités du produit multimédia.

Denis Legros apporte des indications essentielles sur la construction des connaissances par le multimédia. Il en détermine les grandes lignes du processus d'acquisition des connaissances, en quelque sorte une technique d'apprentissage pour le visuel, l'écrit, les images et les mots. Il indique que "La mémoire est une connexion représentationnelle alors que la solution aux problèmes d'acquisition est liée aux connexions représentationnelles et référentielles<sup>133</sup>." En d'autres termes, le public acquiert de nouvelles connaissances par rapport à son vécu et son système de représentation. L'apprentissage d'un savoir résulte d'un va-et-vient entre son savoir antérieur appelé à être modifié lorsqu'il se réapproprie une information de type visuelle ou textuelle ou les deux combinées. Or, le multimédia présente deux atouts fondamentaux, (1) la multimodalité : l'utilisation, de plus, d'une modalité sensorielle (le traitement visuel et verbal renvoient à deux modalités sensorielles différentes) et, (2) la contiguïté : la combinaison de la présentation visuelle et narrative permet une meilleure mémorisation.

"En séparant l'illustration et les mots correspondants sur la page (non contiguïté spatiale) ou en séparant l'animation et la narration dans le temps (non contiguïté temporelle), on rompt la construction des connexions référentielles nécessaires à la réalisation du transfert de résolution de problèmes. Ainsi, la présentation simultanée du texte et de l'image facilite la construction de la cohérence de la représentation verbale et

---

<sup>130</sup> Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

<sup>131</sup> Jacquinet Geneviève, "Nouveaux écrans du savoir ou nouveaux écrans aux savoirs ?", *Apprendre avec le multimédia. Où en est-on ?*, Retz, Collection Education Active et Société, Paris, 1997, p164.

<sup>132</sup> *Interactifs, une technique de l'intention. Guide pratique à l'usage des professionnels des musées*, DMF, Paris, 1992, p. 3-4.

<sup>133</sup> Legros Denis, "La construction des connaissances par le multimédia", *Apprendre avec le multimédia. Où en est-on ?*, Retz, Collection Education Active et Société, Paris, 1997, p.181-189.

donc sa mémorisation, mais elle favorise aussi la construction intermodale d'une représentation référentielle, c'est-à-dire à la fois verbale et imagée.<sup>134</sup>

L'analyse de ces connexions est indispensable pour réaliser les différents types de liens des systèmes hyperliens. Les traits essentiels d'un multimédia sont de fournir un résumé régi par la concision, la cohérence et la coordination.

"Un résumé est *concis* lorsque l'explication visuelle comprend un nombre réduit d'illustrations simples et l'explication verbale un nombre de mots restreint décrivant les actions et les événements essentiels à l'explication. Un résumé est *cohérent* lorsque les explications visuelles et verbales sont présentées, chacune, comme une chaîne de cause à effet séquentielle. [...] Un résumé est *cordonné* lorsque chaque étape de l'explication est présentée sous une forme visuelle et une forme verbale de sorte que les illustrations et les mots correspondants sont présentés ensembles.<sup>135</sup>"

Les trois traits de ce résumé-type constituent la théorie cognitive de l'apprentissage multimédia. Les systèmes multimédia efficaces doivent être des aides à la construction des connaissances et non pas de simples distributeurs d'informations. Ils insistent sur l'importance capitale des hyperliens offerts aux visiteurs.

Claire Barbillon<sup>136</sup>, dans son intervention "Ecrire pour le multimédia : l'exemple du CD-Rom *Le Musée d'Orsay, visite virtuelle*" confirme la nécessité d'une recherche d'un langage propre au multimédia. Elle insiste sur la nécessité de la collaboration en vue de la production de l'arborescence. Le texte se combine avec des éléments non textuels - image, son, animation, graphique. La linéarité qui régit notre comportement usuel de lecture est en opposition avec le support multimédia et notre façon de l'envisager. Devant l'écran, l'utilisateur est entretenu "dans l'illusion de la liberté". Du coup, il en résulte une combinaison complexe de l'assemblage :

"Force est donc de caractériser la structure du langage multimédia que nous analysons comme déterminée par deux facteurs d'importance égale : les "unités d'information", que nous définissons comme des éléments non réductibles, non sécables, et par conséquent à l'intérieur desquels aucun lien n'est opérationnel, et les liens eux-mêmes. Le contenu des unités d'information est parfaitement maîtrisable par l'auteur ; les liens le sont aussi mais d'une manière plus complexe : leur existence dépend elle aussi de l'auteur, mais leur mise en œuvre et leur utilisation appartient à l'utilisateur.<sup>137</sup>"

Pour fragmenter le contenu, le scénariste dispose des "hyperliens", de la structure de navigation et d'outils de recherche tels que le carnet de notes, la recherche "plein texte", la recherche d'images ou de vidéos, la classification des contenus. Il peut ainsi répartir le contenu entre différents niveaux d'information et choisir les bons outils en fonction des objectifs de communication.

Il apparaît que les hyperliens sous formes iconographiques et textuelles combinés sur écrans tactiles sont plus faciles d'accès et plus rapides. En effet, aux Musée des Arts et Métiers et à la Grande Galerie de l'Evolution, ce type de médiation a été occulté au profit d'un système iconique avec des images.

"L'interactivité est ici plus complexe que celle des tableaux électroniques : toujours tactile, la navigation est hiérarchisée en chapitre et se fait sur le mode hypertextuel. L'ajout d'animations sonores et de commentaires enrichit le propos. La structuration de l'information en chapitre permet au visiteur de comprendre un aspect de la thématique

---

<sup>134</sup> Legros Denis, "La construction des connaissances par le multimédia", *Apprendre avec le multimédia. Où en est-on ?*, Retz, Collection Education Active et Société, Paris, 1997, p.181-189.

<sup>135</sup> *Ibid.*

<sup>136</sup> Barbillon Claire, "Ecrire pour le multimédia : l'exemple du cédérom *Le Musée d'Orsay, visite virtuelle*", *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Colloque du 23-24 et 25 octobre 1996 à la bibliothèque Nationale de France, La Documentation Française, Paris, 1997

<sup>137</sup> *Ibid.*

en peu de temps. Pour faciliter la compréhension de certaines notions, certains albums sont plus ludiques : de petits jeux très simples ont été mis au point.<sup>138</sup>

Lorsqu'il n'y a que du texte, la mémorisation est beaucoup plus difficile. Il s'agit donc de nourrir le propos avec des images ou d'installer des dispositifs, tels que des imprimantes ou plutôt des tickets d'impression.

"L'information est ici essentiellement textuelle. En quelques clics, le visiteur peut avoir accès, par exemple, à la fiche descriptive d'un musée de mécanique consacré aux automates et proche de sa région d'origine. Il peut aussi imprimer un ticket sur lequel sont mentionnées les coordonnées de l'organisme. Là encore, c'est un écran tactile qui sert d'interface. Les billets sont quant à eux imprimés sur une imprimante thermique industrielle. Le mobilier muséographique est ici mural et un peu plus imposant que les autres à cause du matériel qu'il contient."<sup>139</sup>

Nous avons considéré ici le multimédia attaché à la mise en scène in situ du musée, c'est-à-dire les éléments multimédia qui seront perceptibles par le visiteur dans le parcours même de l'exposition. Ce dernier matériel, est intégré et conçu comme un élément d'exposition assemblé avec d'autres pour permettre la construction du sens du discours savant. Il appartient à un système, et son usage dépend des nécessités de ce dernier.

Cependant, l'exploitation du multimédia ne se résume pas à cet aspect. En tant que méta-outil, il est un moyen permettant de répondre à plusieurs problématiques, et plus qu'un outil pédagogique attaché au lieu de l'exposition ; il peut également devenir un véritable instrument de communication. Nous allons aborder maintenant l'utilisation des ressources du multimédia dans cette orientation, en nous interrogeant s'il ne permet pas au musée lui-même de devenir un média ?

---

<sup>138</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

<sup>139</sup> *Ibid.*

## IV. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY, UNE "ZONE DE CONTACT" ?

Les nouvelles technologies, facteur important de la logique historique, ont de tout temps entraînées des modifications sociologiques, politiques et les mentalités. L'apparition d'Internet a permis un développement radical de l'information et de la communication. Pour le musée, ce fut l'occasion de reconsidérer sa politique de diffusion et de transmission des savoirs.

"L'usage des nouvelles technologies interactives et multimédia permettra non seulement une compréhension plus complète des objets mais aussi une diffusion auprès de publics lointains [souligné par moi]<sup>140</sup>"

Cependant, avec cette révolution technologique, le concept même du musée a été réenvisagé au-delà de toutes les espérances. De nombreux théoriciens se sont penchés sur ce phénomène. Parmi eux se trouvent, James Clifford, Charlie Gere, Christopher Nash, et Jean Davallon. Les conclusions peuvent apparaître séduisantes pour les uns, déstabilisantes pour les autres tant elles anticipent sur l'avenir. Pourtant, le Musée du Quai Branly tente d'approcher ce modèle qui constitue le prolongement du musée envisagé par Georges-Henri Rivière et qui apparaît comme la forme la plus aboutie du musée d'Ethnologie.

Nous allons voir ici comment ce nouveau "type" de musée propose une nouvelle conception de la scénographie en fonction de la particularité même du multimédia Internet, proposant alors une nouvelle mise en espace du savoir qui déplace nos repères spatio-temporels. En ayant défini au préalable l'aspect théorique de ce nouveau musée, nous le mettrons en relief avec les projets du Musée du Quai Branly, présenté comme un "instrument de communication"<sup>141</sup> pour enfin, en présenter les limites.

---

<sup>140</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

<sup>141</sup> Viatte Germain, "Rapport d'orientation", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr), p.7.

## **A. UNE NOUVELLE CONCEPTION DU MUSÉE À LA LUMIÈRE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES**

### **1. Le musée est-t-il un média ?**

Le musée repensé à la lumière des nouvelles technologies, surtout de l'Internet, s'oppose à la conception traditionnelle du musée comme lieu de dépôt d'une collection. L'impact des nouvelles technologies sur le musée a eu pour conséquence de le considérer comme un média interactif. Il convient de revenir sur ce concept car il détermine de nouvelles formes de médiations des savoirs.

Le musée est-il est média ? De nombreux muséologues théoriciens se sont penchés sur la question. Jean Davallon y consacre un chapitre dans son livre *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*. Et, Charlie Gere<sup>142</sup>, à la conférence de l'ICHIM 97, offre un point de vue tout à fait pertinent quant à l'orientation prise par le Musée du Quai Branly.

Selon Charlie Gere, avant l'Internet, les médias étaient unidirectionnels. En un sens; la vidéo, le cinéma transmettent un message à un récepteur qui n'a pas la capacité de répondre. Ce manque de réciprocité rend le récepteur essentiellement passif. Or, selon lui, un média est un système qui permet un échange entre le récepteur et l'émetteur afin de constituer une communication partagée car il offre la possibilité d'un engagement interactif avec le média. Pour lui, ce n'est qu'avec l'idée du modèle communicationnel offert par Internet et le Worldwide Web que cet espace d'échanges réciproques a pu se réaliser. Ces derniers offrent de nouveaux et puissants moyens de communication permettant une diffusion élargie de la connaissance. Ils rendent une relation sociale.

Jean Davallon dans *L'exposition à l'œuvre* s'interroge également sur ce concept de musée comme média ? Cependant, il temporise les réflexions de Charlie Gere sur ce modèle. Il considère que la notion d'"opérativité sociale" préexistait déjà aux formes classiques de média. Pour prendre l'exemple d'un média dominant, le contenu d'une émission de télévision est, selon lui, une émission socialement construite (par exemple le journal télévisé) et les spectateurs sont des acteurs sociaux qui reçoivent et s'approprient à leur manière ce qui leur est présenté<sup>143</sup>. Pour lui, il s'établit donc une véritable relation sociale entre ce qui est présenté et celui, ou ceux qui sont récepteurs. Il en est de même pour l'exposition ou au sens plus large, quoique différent, du musée. Si l'"opérativité sociale" n'est pas un phénomène éclos de l'invention de l'Internet, il n'en demeure pas moins que Jean Davallon en reconnaît son impact sur l'extension de la conception du musée en tant que média. Il redéfinit ainsi les caractéristiques du "média" :

"Ce repositionnement sociologique de l'approche des médias comme dispositifs sociaux permet, à mon sens, de redéfinir ce que l'on met sous ce terme. (i) Le média est un "lieu d'interaction" entre le récepteur et les objets, images, etc. L'action du récepteur fait donc partie intégrante du média. (ii) Ce qui se passe dans le dispositif social, ses caractéristiques, son fonctionnement sont socialement définis [...] (iii) Le média est un "lieu de production de discours social : chaque média a son genre de discours et produit des effets de sens sociaux spécifiques : le discours de l'exposition, n'est pas celui du théâtre ou du livre. On n'y fait pas du sens de la même façon. (iv) Chaque média établit un type de lien social qui lui est propre entre les acteurs. [...] (v) Pour se construire comme dispositif, chaque média développe une technologie, de sorte que ce dispositif rend possible les opérations précédentes : "il "garde en mémoire", si l'on veut, des logiques de production de sens et des modalités de relations sociales. (vi) Enfin, le média comme dispositif est au centre d'un espace social qu'il contribue à organiser et qui lui sert en même temps de soubassement. Enfin, le dispositif et son espace social,

---

<sup>142</sup> Gere Charlie, Birkbeck College University of London, UK, "Museums, contact zones and the Internet" Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.79-87.

<sup>143</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.



qui sont à la fois produits et producteurs de langage et de lien social, sont évidemment un enjeu de pouvoir et donc potentiellement le lieu de stratégies de pouvoir.<sup>144</sup>

La définition apparaît longue, mais elle est essentielle et pertinente si on la rapproche du musée, et de sa conception en tant que média. Comment revoir la conception du média selon cette définition ? Selon lui, l'apparition de chaque média appartient à un système de cause à effet logique qui s'achemine ainsi : "Nous retrouvons les trois niveaux : le *dispositif médiatique* gérant une *relation sociale* et s'inscrivant dans un *espace social*."<sup>145</sup>

## **2. "Nous retrouvons les trois niveaux : le *dispositif médiatique* gérant une *relation sociale* et s'inscrivant dans un *espace social*". Jean Davallon**

Cette considération change radicalement le visage du musée car il est, de ce fait, conçu comme une communication décentralisée en contraste avec le modèle centralisateur et hiérarchique de la connaissance, le dépositaire d'une collection qui est l'ancien concept du musée. Le musée devient le distributeur d'une information. Il se définit comme une opposition à un centre/périphérie plus adapté aux musées actuels. Le musée se dédouble en deux espaces qu'il organise et qu'il scénographie : Il y a le centre in situ et le musée décentralisé, hors des murs du musée. Le premier espace ne nécessite pas de commentaire puisqu'il est l'espace traditionnel du musée tel que nous le connaissons et tel qu'il a été décrit, plus en amont de notre sujet. Il convient, par contre, de revenir sur le second, qui nous déstabilise quelque peu.

En quelque sorte, les murs du musée ont explosé ou plutôt se sont dématérialisés, refondant alors le concept du lieu et de l'espace. Les nouvelles technologies par l'ubiquité simultanée ont véritablement bouleversé notre appréhension spatio-temporelle. Le traitement en temps réel d'une plus grande quantité d'informations, la transmission de ces informations quasiment n'importe où et en temps réel ont contribué à la création d'un nouvel espace de communication, de rencontre des hommes et même d'existence des objets, appelé le cyberspace. Cet espace devient parallèle à celui du musée lui-même constitué matériellement de murs. A ce titre, s'y élabore une scénographie particulière qui ne reprend pas les mêmes normes que celles d'une exposition in situ. Le cyberspace s'organise également afin de former et de donner du sens. On est passé d'une information ponctuelle à une information par réseaux. Une structure de réseau technique ne se caractérise pas seulement par des moyens d'échanges et de traitement de l'information sur lesquels se greffent la distribution et l'approvisionnement, mais par la continuité entre le centre, le producteur d'informations et les points d'utilisation, les terminaux qui peuvent devenir des "initiaux". C'est ce système complexe que l'on qualifie de "scénographie électronique".

Qu'en est-il alors de la relation sociale établit dans cet espace ? Dans cet espace scénographié, c'est-à-dire où des éléments ont été disposés pour faire sens, le public réagit de la même façon que dans l'espace d'une exposition. Il construit ce sens, s'empare de l'information, se la réapproprie et devient actif de son savoir. Cependant, selon lui, plus que l'apparition de la technique, c'est l'extension de la conception de la patrimonialisation publique du musée qui accentue le phénomène. Internet, par la diffusion des collections du musée, permet leur réinsertion dans l'espace privé du visiteur/internaute qui peut émettre une opinion sur ce patrimoine et se former un "goût". Ainsi, le musée peut être considéré comme la tête, le centre des relations interactives où les cultures et les communautés peuvent se rencontrer et échanger des idées. Ainsi, avec cette théorie, le musée-média peut être un modèle séduisant. D'ailleurs, la nouvelle muséologie est davantage orientée vers la promotion d'un "musée actif" où le public participe.

---

<sup>144</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999, p233.

<sup>145</sup> *Ibid.*

Voici en théorie, la conception du musée comme média et ses conséquences. Nous rappelons la phrase de Jean Davallon qui illustre le cheminement de ce processus : "Nous retrouvons les trois niveaux : le *dispositif médiatique* gérant une *relation sociale* et s'inscrivant dans un *espace social*<sup>146</sup>." En un sens, à la lumière de ce concept, il est important de noter que l'espace du musée se dédouble en un espace *in situ*, le centre où est conservée la collection, et un autre espace, le *cyberespace* qui s'organise selon ses règles spécifiques. Cependant, ces deux espaces abritent une *relation sociale* qui constitue la définition même du média.

Cette nouvelle conception du musée est envisagée comme le nouveau visage attribué au musée d'Ethnologie, qui renouvelle ses concepts aujourd'hui. Nous allons voir comment le Musée du Quai Branly porte dans son projet cette réalisation du musée comme "lieu" où s'établit une relation sociale interactive au grand bénéfice du musée lui-même.

---

<sup>146</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999, p233.

## **B. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : UN MUSÉE-PROTOTYPE ?**

Afin de considérer la pertinence du rapprochement du Musée du Quai Branly avec le concept de musée-média, nous analyserons deux types de relations : c'est la relation visiteurs-chercheurs dans l'espace *in situ* du musée et la relation populations autochtones-chercheurs dans l'espace hors-musée, le cyberspace. Il va s'en dire que cette répartition n'est en rien exclusive, et que les relations étudiées ne sont en rien des relations types, mais elles servent juste par leur pertinence à démontrer notre propos.

### **1. La relation sociale chercheur-public dans l'espace *in situ* du musée**

Il s'agit ici de montrer la particularité de la relation sociale chercheur-public dans l'espace *in situ*. Les ambitions de ce point de vue, comme le précise Joëlle Le Marec<sup>147</sup>, sont de réduire la distance entre savants et profanes en mettant en marche un processus de communication. Selon les rapports des groupes de travail, cet aspect est mis en valeur. Ils insistent sur le fait de ne pas cloisonner l'apport scientifique et la visite du musée.

"Les chercheurs, les universitaires et les conservateurs attachés au musée, devront intervenir auprès des publics pour transmettre les résultats de leurs recherches au-delà du cercle de leurs collègues."<sup>148n</sup>

Le musée, via un système de vidéos conférences, peut établir ce lien entre le public et les scientifiques afin de les informer des avancées scientifiques. Le conférencier s'appuie sur un ensemble de ressources multimédia (iconographie, texte et son) par l'intermédiaire de deux écrans (image fixe et image mobile) ; s'établit alors, un vidéo-dialogue avec le conférencier qui peut lui-même voir le groupe auquel il s'adresse. Ce système est actif à l'auditorium du Louvre. Outre, ces conférences, dans le hall ou dans un espace réservé, la simple diffusion de vidéos où des chercheurs présentent leurs projets en boucle peut être envisagée. En plus, les sujets pourraient être synchronisés avec les expositions permanentes et temporaires. Cela permettrait de développer les contacts entre les services culturels et la recherche. *La mémoire engloutie de Brunei* fonctionne sur ce principe. L'expédition était expliquée par les spécialistes dans des séquences filmiques d'environ 2-3 minutes à chaque étape de l'expédition retraçant l'historique des fouilles sous-marines. Christopher Nash<sup>149</sup> anticipe sur l'avenir et envisage que les institutions muséales ayant de plus en plus d'informations deviendront des environnements surchargés de données. Mais, nous l'avons vu une des dominantes importantes de cette notion de média est l'idée d'une communication différée et décentralisée, en vue d'une appropriation des savoirs. Il est possible de concevoir dans un avenir proche que le visiteur puisse télécharger une partie de l'information stockée et diffusée par le musée dans leurs ordinateurs personnels. ["Notebook"LAN (Local Area Network)]

---

<sup>147</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

<sup>148</sup> *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrantly.fr](http://www.quaibrantly.fr).

<sup>149</sup> John Nash Christopher, "Interactive Media in Museums. Looking Backwards, forwards and Sideways", *Museum Management and curatorship*, 1992, n°11, p.171-178.

Souvent, cette muséologie va de pair avec une question d'intérêt social :

"Elle engage la relation du visiteur à l'institution muséale - la "prise de position" proposée par l'instance de production apparaissant évidemment comme celle du musée en tant qu'il possède une fonction sociale. Il est caractéristique que dans les exemples évoqués à l'instant, la frontière traditionnelle entre dispositif d'exposition (l'intérieur pérenne du musée) et l'espace social de ce même dispositif (l'environnement social, avec ses contingences, extérieur au musée) soit transgressée, ou plutôt : retravaillée. Tout se passerait alors comme si, après avoir étendu la relation de rencontre à l'ensemble du dispositif médiatique (l'exposition comme rencontre et discours), le musée y incluait désormais des éléments de la mission sociale du musée (par exemple, son engagement social) deviennent en ce cas ouvertement présents dans l'exposition elle-même (ou du moins dans la relation que le musée établit avec son public).<sup>150</sup>"

Le musée est donc appelé à jouer un rôle social Selon Joëlle le Marec, "la vie culturelle [doit être perçue] comme expression d'une société d'individus reliés entre eux<sup>151</sup>." La déclaration de Michel Côté, Directeur du Muséum d'Histoire Naturelle de Lyon, qui ouvrira ses portes en 2004, prend alors tout son sens : "Les gens s'imaginent que "musée" signifie chef-d'œuvre. Pour nous, c'est tout le contraire : le musée n'est pas un lieu de contemplation mais un lieu de discours qui traite des vraies questions sociales<sup>152</sup>". Selon Joëlle Le Marec<sup>153</sup>, cette orientation du musée pourrait concourir à la facilitation de l'acquisition des savoirs. Les thèmes sont plus faciles à acquérir quand ils sont directement issus du champ de représentations sociales davantage que des thèmes scientifiques et savants.

Le musée devient un lieu d'échanges et de confrontations où le visiteur peut être amené à donner son avis sur le point de vue envisagé.

"Que le Musée du Quai Branly soit une construction mais aussi un forum et un lieu de dialogue.<sup>154</sup>"

La Cité des Sciences et de la Villette avait, à cet effet mis un "Livre d'or" interactif à la disposition du public ce qui permet aux visiteurs de prendre position sur les thèmes de l'exposition.

"Dans ce cas, la dimension interactive n'est plus à considérer comme possibilité de raisonner "en butte" à un interlocuteur différé (le scénario prévu par le concepteur), mais comme un instrument de communication entre des personnes (concepteurs, experts du thème, visiteurs) partageant à distance et de manière simultanée un espace commun, dans le lieu public qu'est l'exposition, potentiellement espace public.<sup>155</sup>"

Un dispositif de ce style est envisagé et sera peut-être réalisé. Une borne dans l'espace d'accueil pourrait être réalisé sous la forme d'un Tchat Forum, organisant des discussions par interface. Il pourrait prendre la forme de questions-réponses avec des chercheurs. Une reconnaissance nominative par enregistrement du nom du visiteur a été envisagée. Ainsi, à chaque accès du nom s'effectuerait une reconnaissance de la personne. La personne se sentant impliquée dans la vie de l'établissement, cela favoriserait une politique de fidélisation du public. Le visiteur pourrait être invité à faire des propositions pour ce qu'il voudrait voir en priorité, commenter des résultats, faire part de ces remarques,...

---

<sup>150</sup> Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999, p.252-253.

<sup>151</sup> Le Marec Joëlle, Université de Saint Etienne, France "Le multimédia dans les musées, valorisation du singulier et représentation du tout", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées, 3-5 septembre 1997*, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.42-45.

<sup>152</sup> Bétard Daphné, "Reconsidérer l'"autre" Une remise en question du chef d'œuvre, à Lyon.", *Le Journal des arts*, N°137, du 23 novembre au 6 décembre 2001.

<sup>153</sup> Le Marec Joëlle, *op. cit.*

<sup>154</sup> Martin Stéphane, "Allocution de M. Stéphane Martin, Président-directeur général de l'Etablissement public du Musée du Quai Branly", *Mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des arts et des civilisations : Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibrany.fr](http://www.quaibrany.fr), p.7.

<sup>155</sup> Le Marec Joëlle, *op. cit.*

## **2. La relation sociale populations autochtones-chercheurs au sein du cyberspace : lieu décentralisé du musée**

La relation population autochtone-chercheur est revisitée ici à la lumière des échanges passés entre ces deux catégories sociales. Or, nous l'avons vu cette dernière est extrêmement complexe compte tenu du passé historique des relations jusqu'à présent établies. D'un point de vue général, la conception d'un musée comme média permet de construire le musée d'Ethnologie post-colonial et d'assainir les relations passées afin d'en autoriser de nouvelles.

A son intervention à l'ICHIM 97, Charlie Gere réinterprète, à la lumière de la conception du musée comme média, les considérations de James Clifford, anthropologue<sup>156</sup>. En 1996, ce professeur à l'université ouverte du Royaume-Unis proposa l'idée des "musées comme zones de contact". Il utilise ce terme pour repenser le rôle du musée dans les relations avec les autres cultures. C'est Mary Louise Prat qui utilise la première cette expression, elle recoupe sous ce terme : "l'espace des rencontres coloniales, l'espace dans lequel les personnes géographiquement et historiquement séparées sont rentrées en contact ensemble, et établissent entre eux des relations ongoing". Or, à l'époque coloniale, les musées ont acquis leur collection par un processus de collecte forcée. Selon James Clifford, un tel modèle ne laisse pas de place à quelque forme de communication ou de réciprocité entre les collectionneurs et les collectés. Ceux-ci sont considérés comme des sujets passifs d'une appropriation impérialiste, engagés dans un rapport inégalitaire et profondément inégal.

L'anthropologie de James Clifford voit le musée comme une institution qui communique avec d'autres cultures. Pour lui, si les cultures se rencontrent, chacune d'entre elles doit tirer de la rencontre un enrichissement. Son intention est de remettre en question cette relation qui est habituellement perçue comme une appropriation impérialiste. Il propose que l'exposition puisse devenir un espace qui profite à la fois au musée et aux cultures dont il expose les objets. Charlie Gere considère, selon lui, que cette idée doit beaucoup au modèle communicationnel offert par Internet et par le Worldwide Web. Le musée modèle, selon le modèle de Clifford, est pensé comme un espace de communication interactif. Dans ce modèle, ces cultures peuvent exploiter le musée autant que le musée les exploite.

Et, finalement au regard de certains éléments, le Quai Branly se rapproche dans ses projets de ce modèle et on retrouve l'idée du musée instrument et du musée outil développée par Germain Viatte. Ceci est particulièrement équivoque si l'on se réfère au colloque "*Paroles, Ecrits et Nouvelles Technologies*" qui a eu lieu au siège de l'UNESCO du 15 au 18 mai 2001, réalisé en partenariat avec l'UNESCO et le CNRS. La première partie concernait la nécessité de la préservation de l'oral, tandis que la deuxième partie au titre évocateur : *Nouvelles technologies, anthropologie, muséologie et savoirs traditionnels* (17-18 mai 2001), a permis d'établir un protocole des relations entre les recherches du CNRS et le Musée du Quai Branly. L'UNESCO y a plaidé un renforcement des liens entre la communauté scientifique et les populations autochtones. En tant que zone de contact, des liens entre chercheurs et les populations autochtones peuvent s'établir selon un consensus qui est un échange entre recherche-revendication identitaire et sauvegarde du patrimoine. Cette relation doit donc profiter aux deux parties.

Dans cette relation, le média réalise une communication décentralisée. La base de ce système repose sur la restitution des savoirs compulsés jusqu'à présent par les chercheurs. Le travail de Mme Barbara Glowczewski, chercheur au CNRS, s'inscrit dans la volonté de restituer aux populations autochtones leurs savoirs trop longtemps gardés par les chercheurs, alors que se diffuse sur Internet des sites "wanabee" qui véhiculent des traditions et des citations de sources douteuses. Il est donc du devoir des chercheurs de rendre à ces populations leurs savoirs. Pour l'Australie, elle estime que l'accès aux sources enregistrées, descriptions et analyses, devrait être un droit pour les

---

<sup>156</sup> Gere Charlie, Birkbeck College University of London, UK, "Museums, contact zones and the Internet", *Ichim 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées*, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997, p.79-87.

peuples concernés afin de constituer ou reconstituer leur patrimoine culturel et de le restituer à leurs enfants. Nous entrevoyons ici, une volonté de réparations des dommages causés par le phénomène d'acculturation qui accompagne l'idéologie coloniale. Cette restitution est une tentative de réparation des torts de la colonisation. La retransmission des savoirs aux générations futures pourra permettre une revendication identitaire et politique de ces groupes afin de contrôler la représentation de leur culture et leur histoire. Cette restitution touche la culture dite intellectuelle (patrimoine intangible, chants, récits, langues et tout savoir hérité du passé) et la culture matérielle (objets, sculptures, textiles...).

Le sujet de la réappropriation de la culture matérielle est nature à polémique. Certains disent que l'exposition des objets doit être contrôlée par les populations autochtones. Emmanuel Désveaux affirme que la loi française ne permet pas ce rapatriement. Il propose cependant des solutions, par exemple des prêts à durée limitée pour des expositions temporaires, comme le prévoit le Musée du Quai Branly, avec des communautés vivant en Alaska. Il suggère aussi de mettre un espace à la disposition des populations autochtones afin d'y organiser des visites ou d'y accomplir des rituels, des objets conservés au musée pouvant être utilisés en fonction des souhaits des participants. Un autre moyen offre l'alternative du "musée virtuel" pour une communauté, qui réunirait les collections des différents musées ou d'autres informations, sous forme d'exposition virtuelle. Ainsi, le Dr Jari Kupainen (anthropologue, Université de Joensuu, Finlande et Directeur du Centre for Media Culture) a envisagé un projet Internet afin de relier les bases de données internationales de tous les musées qui ont des collections originaires d'Océanie. Ce principe se base sur une conception de la propriété intellectuelle, posée, non pas en terme de propriété individuelle mais en terme d'inaliénabilité du savoir qui suppose que la circulation du savoir et de ses objets se fait comme un don sans perte.

Cet aspect est un champ ouvert à de nouvelles recherches. Les sites multimédia sont alors autant de lieux d'exposition qui possèdent une scénographie particulière non dépendante de l'espace. Cette chaîne de transmission du savoir reproduite dans le Worldwide Web offre une scénographie pertinente au regard de l'organisation des savoirs des peuples étudiés. Citons, par exemple, le site [www.océanie.org](http://www.océanie.org). Ce site propose une exposition virtuelle "Peuples des eaux, gens des îles. L'Océanie". Elle est un projet Québec-France qui vise à faire connaître l'Océanie et les peuples qui l'habitent. Dans le cadre de cette exposition est présenté à titre expérimental, le modèle des "attracteurs" océaniques, tel qu'il est conçu par l'équipe scientifique du projet ECHO, l'Encyclopédie Culturelle Hypermédia de l'Océanie. Ce site propose trois niveaux de lecture, du moins au plus spécialisé. C'est un outil pédagogique qui conjugue les milieux universitaires et muséologiques, et ceux de la pédagogie et de la création multimédia. L'originalité de ce projet est son approche concrète. En effet, afin d'éviter les contraintes imposées par les idéologies occidentales dans la description des sociétés humaines, l'ECHO se fonde sur des termes chargés d'un sens vital pour les Océaniques et leur quotidien. Dans sa conception, le site reflète la façon de penser, de sentir et de vivre des océaniques. Par exemple, le terme de maison est préféré à celui d'architecture vernaculaire, ancêtres plutôt que religion. En outre, ce projet s'attache au concept d'"attracteur". Ainsi, les entrées de l'ECHO ont été appelées "attracteurs". Elles sont dérivées des neurosciences. Celles-ci attirent dans un bassin d'attraction d'autres réalités concrètes auxquelles elles font écho. Ces grappes de sens constituent des galaxies mouvantes dont la dynamique varie parmi les populations du pacifique. L'ECHO doit permettre la possibilité de balayer l'Océanie spatio-temporelle et en représenter les variations de sens selon des paramètres choisis par l'utilisateur. Cette idée se reflète dans le design du site. En effet, tous les graphes partagent une même configuration, soit l'"attracteur" au centre et son "bassin d'attraction" en trois cercles concentriques sur lesquels se répartissent les autres réalités concrètes "attirées" plus ou moins par le centre de ces cercles. (Annexe XIX) De ce fait, l'irradiation de certains attracteurs sur plusieurs vecteurs s'entrecoupent en mode hypertexte. Cela illustre bien la diversité polysémique des symboles culturels. Parmi le Comité de pilotage de ce site, nous retrouvons Maurice Godelier

Françoise Sabouret, Directrice générale du CNRS, a recommandé à ce colloque que les autochtones soient reconnus comme de vrais partenaires. Ceux-ci "par leur prise de parole sur de nouveaux supports et par l'interdisciplinarité de leurs savoirs participent aujourd'hui de manière

active tant au discours scientifique qu'à l'enseignement et à la valorisation des acquis intellectuels et matériels de la pensée humaine<sup>157</sup>." Intervient alors un discours social issu de la décentralisation de ce savoir. Cette restitution permet aux populations autochtones d'exercer un contrôle de leur passé, en favorisant la réinterprétation et la contestation. Les enjeux sont alors de taille car de cette réappropriation de leurs savoirs, les populations autochtones peuvent influencer leur devenir, et en faire non plus une tradition figée mais une tradition dynamique, évolutive et rendue à son devenir historique. La réinterprétation passe par l'action rituelle et les échanges entre personnes qui dirigent le contrôle du savoir. Le bénéfice pour les chercheurs est une progression de la recherche. A son tour, le musée et la recherche pourraient alors bénéficier de cette relation avec des résultats de co-édition et de coopération qui pourront prendre la forme de productions multimédia ou de sites Internet. Citons, parmi tant d'autres, l'exemple du CD-Rom "*Dream trackers : Yapa art and knowledge of the Australian Desert*" (*Piste de rêves- Arts et savoirs des Yapa du désert australien*). Barbara Glowczewski, en partenariat avec le CNRS et LIRD (Institut de recherche et de développement) et grâce à 50 autres artistes Warlpiri, y a restitué chants, photos, films qu'elle a recensés depuis qu'elle travaille. Ce CD-Rom permet de redonner la tradition de la cueillette semi-nomade qui avait été perdue en raison du regroupement en réserves dans les années 50-60 de la communauté des Warlpiri de Lajamu. Dans ce CD-Rom, elle a restitué ces travaux en structurant l'information selon la manière dont les Warlpiri et leur voisin du désert australien structurent eux-mêmes leur connaissance, par association de lieux reliés par des récits selon divers niveaux d'informations écologiques, climatiques, sociales touchant à tous les aspects de la société et via tous les médias : le chant, la danse, la peinture. Dans ce travail, elle a mis en valeur la volonté de retranscrire la carte cognitive du mode d'organisation des savoirs, c'est-à-dire la manière dont les gens organisent leur relation à l'espace et au savoir. Elle y développe un parallélisme avec l'organisation du Worldwilde Web.

"En ce sens, le réseau géographique des mythes et cycles de chants rejoint la structure en réseau d'Internet car la Toile ne fait que refléter quelque chose qui est universel à la pensée humaine, c'est à dire la manière dont la mémoire fonctionne, par associations.<sup>158</sup>"

Le Musée des Arts et tradition Populaires à travers ses kiosques rejoint cette idée de toile d'araignée.

"Les kiosques (un par domaine) constituent un lieu d'information sur les ressources extérieures au Musée dans le domaine de la culture scientifique et technique. Ils contribuent à la promotion et la valorisation du patrimoine scientifique et technique auprès des visiteurs. Le propos est décomposé en trois éléments : les musées, les entreprises et les formations. Les parties musées et entreprises (qui ouvrent leur portes au public) sont thématiques en sous domaine et organisés géographiquement. La partie formation, à partir d'un thème du domaine, explore les professions et formations qui y sont liées. Le kiosque du domaine *Communication*, par exemple, permet au visiteur de découvrir les métiers liés à la fabrication d'un cédérom<sup>159</sup>."

L'idée est que le musée s'organise en réseaux. Il renvoie à tous organismes, sites ou institutions qui concernent son domaine. Ainsi, le Musée du Quai Branly se trouve au centre d'un système en réseau concernant tout ce qui a à voir avec l'Ethnologie. Les concepteurs souhaitent faire du Musée le centre de cette Toile, tout en se délocalisant.

Ce système permet de reconsidérer le musée comme un complexe centralisateur d'information. Une des priorités du musée était de préserver la vivacité du savoir et non de le figer. En effet, comme nous l'avons vu au début, la crainte de la numérisation des sources, la centralisation, les indexations des bases de données laissent présager pour certains un

---

<sup>157</sup> Colloque International "*Identités autochtones : Paroles, écrits et nouvelles technologies*", 15-18 mai 2001, UNESCO, [www.unesco.org](http://www.unesco.org).

<sup>158</sup> *Ibid.*

<sup>159</sup> Presle Pascal, "Les nouvelles technologies dans le parcours du Musée des Arts et Métiers", *La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

appauvrissement et une fixité des sources du musée. La mise en accès des savoirs aux populations autochtones leur permet de contrôler cette chaîne de connaissances. La transmission du savoir du musée aux populations autochtones assure la dynamique de la tradition et relance, la vitalité de l'oral figée par le CD-Rom. Le lieu du musée couvre un savoir non figé et accessible, où la recherche est sans cesse encouragée et réactivée. Le centre devient une machine à produire du savoir où se réalise une "interaction et une improvisation performante".

Cette nouvelle approche du musée, et surtout du savoir apparaît comme extrêmement séduisante, et semble être ce à quoi le Musée du Quai Branly souhaite tendre. Cependant, la réalisation d'un tel musée, même s'il suscite toutes les bonnes intentions, se heurte comme il est souvent le cas, aux limites de sa réalisation matérielle. Ces limites temporisent les projections actuelle et présentent de sérieux obstacles pouvant rapprocher le futur musée imaginaire, encore virtuel, à un musée inimaginable.



## **C. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : DU MUSÉE IMAGINAIRE AU MUSÉE INIMAGINABLE ?**

Il s'agit, ici, essentiellement d'évoquer les limites de cette entreprise auxquelles le musée devra faire face et devra trouver une réponse afin d'en permettre la réalisation. Yannick Maignien les souligne d'ailleurs ainsi :

"La qualité des coopérations et la politique de réseau : la "bibliothèque numérique" est nécessairement à terme une bibliothèque virtuelle, c'est-à-dire un réseau de fonds et d'acteurs répartis. Mais il ne faut pas se dissimuler là encore les possibilités autant que les difficultés d'une telle mise en œuvre. La numérisation de fonds propres oblige à être attentif aux complémentarités ou aux coopérations nationales et internationales ; elle suppose une politique éditoriale de diffusion et d'accès à distance. A ce titre, le compromis entre les missions patrimoniales et les missions de communication culturelle doit être réévalué, à la mesure des prodigieuses possibilités de mises en réseau mais aussi au regard des conditions économiques et de contraintes juridiques de reproduction et de diffusion des œuvres selon leur statut.<sup>160n</sup>

Les limites rejoignent celles que connaît l'exploitation du numérique. Nous en dégagerons ici, les points essentiels. Il ne s'agit en rien d'en faire un catalogue exhaustif.

Les premières limites sont essentiellement juridiques. En effet, les réalisations en partenariats c'est-à-dire, les productions et les co-productions posent essentiellement la question des droits d'auteurs. Les logiques de partenariat et de co-production avec les populations autochtones entraînent des conséquences juridiques et notamment celle de la propriété intellectuelle. Or, en raison d'un vide juridique, cette question est aujourd'hui sans réponse et tout reste à faire, notamment l'évolution lente d'une jurisprudence. Cependant, ce vide va se combler, car les institutions responsables tendent à résoudre cette question qui entrave le développement du secteur de la production. Cette question est d'autant plus capitale que le Musée du Quai Branly prévoit une forte et importante activité dans ce domaine. Rappelons-nous les missions attribuées au service des collections : production audiovisuelle, documentaires, catalogues, etc. Or, la diffusion est régie selon les droits d'exploitation. Comment envisager alors à l'avenir la télédistribution, le téléchargement des informations numériques des produits. Comment régler les droits d'exploitation ? A cet effet, un article de l'ICOM retrace les avancées dans ce domaine, que l'on peut consulter en Annexe XX. Cependant, cette question de la propriété intellectuelle risque de poser un problème déontologique. En effet, à qui appartient le savoir et la tradition ?

De plus, les questions juridiques touchent également la question du respect de l'image. Une des limites à la politique de réalisation de production éditoriale est aussi le respect dû à une mémoire active. Cette question peut être aujourd'hui nuancée car une solution a été trouvée à l'occasion de la réalisation du CD-Rom *Piste de rêves - Arts et savoir des Yapa du désert australien*. Trois ans de discussions avec les Anciens ont conclu à l'accord de publication de certaines images. Le CD-Rom a été diffusé pendant quelque temps exclusivement dans la communauté, puis à l'extérieur. Finalement, un partage des droits commerciaux a été accepté par l'UNESCO. En outre, le CD-Rom présente des personnes décédées. Il a fallu développer un outil informatique pour cacher les visages des défunts ; le deuil pouvant durer de deux ans à une génération. Pour le respect de ce deuil, un programme multimédia recouvre le visage du défunt d'un drapeau aborigène.

En terme positif, le Musée du Quai Branly pourrait avoir à remplir un rôle de contrôle sur la diffusion de certains sites. Car, en raison du non contrôle effectif d'Internet, il existe la nécessité de fixer la validité de certains sites diffusés sur Internet dont les sources sont douteuses et parfois inexactes. Le Musée du Quai Branly pourrait être amené à accorder des labels aux sites attestés et reconnus comme authentiques. L'établissement d'une Charte est évoqué. Il s'agirait alors de réunir

---

<sup>160</sup> Maignien Yannick, "Vers la "bibliothèque numérique", *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Colloque du 23-24 et 25 octobre 1996 à la bibliothèque Nationale de France, La Documentation Française, Paris, 1997

un groupe de Sages, dont le rôle serait de vérifier et d'autoriser tout emploi de noms autochtones, assurer une fonction de conseil, élaborer des stratégies permettant de soutenir et de donner la priorité aux portails autochtones sur le Net. Cette validité assurerait la scénographie et la réglementation de la délimitation de l'espace du cyberspace : un espace muséal, pour que sa scénographie ait une valeur quelconque, et puisse de ce fait, être légitime.

Comment gérer les relations diplomatiques entre l'Etat français et les pays qui recoupent les communautés autochtones ? Car, nous l'avons vu, les restitutions des savoirs autochtones proviennent également de la nécessité d'une revendication identitaire pouvant amener une intrusion et une influence sur la politique interne d'un pays. Il serait peut-être question d'une participation du Ministère des Affaires étrangères au niveau culturel dans cet espace.

Ces questions juridiques appartiennent aux juristes. Cependant, la nécessité de les régler aboutira à long terme. Penchons-nous maintenant sur les limites financières qui ont des résonances déontologiques.

Si la diffusion de sites est pensée pour les autochtones en vue d'un enrichissement des savoirs, la simple mise à disposition ne signifie pas liberté d'accès. Et pour cause, une des limites les plus évidentes à un tel système est celle du fossé numérique qui existe entre les pays développés et en voie de développement. Peut-on alors prétendre donner un libre accès des populations autochtones à leur source, si elles ne disposent pas du matériel nécessaire à sa consultation ? En résultat, la participation autochtone est-elle passive ou active ? La communication peut-elle être menée si elle est avortée avant même que le discours ne s'engage ? Il convient d'apprécier la complexité de gestion d'un musée devenu musée média. Le projet est ambitieux mais, en ce qui concerne les réponses faites au public, il engage les chercheurs dans une voie qu'ils ne connaissent pas. Auront-ils le temps, l'énergie, de participer à l'interactivité du musée ? La conception du musée imaginaire n'est-elle pas en avance sur son temps par rapport aux mentalités professionnelles ? Peut-être que la formation de conservateur-chercheur dispensée au musée permettra la formation de professionnels plus familiarisés avec ce mode de fonctionnement.

A ces considérations, s'ajoutent des réalités financières. Le Musée du Quai Branly a, dans ses projets, opté pour une politique de production de produits multimédia destinés au parcours de l'exposition et à la commercialisation. Selon Joël Poix et autres acteurs, il semble que l'orientation vers une production de CD-Rom soit devenue obsolète dans la mesure où celle-ci n'est pas lucrative. Le marché du CD-Rom au niveau culturel n'a pas la faveur du public. Le Musée du Quai Branly doit-il s'orienter dans cette voie ou revoir cet aspect en fonction des circonstances ? Les autres ressources du Musée du Quai Branly lui permettront-elles de faire face à un financement d'édition de CD-Rom dont on sait qu'elle produit à perte ? Il convient de mettre en évidence le déficit de cette voie sans compter le coût des installations temporaires de nature multimédia qui seront à renouveler à la cadence des expositions temporaires ? Car, en règle général, les musées qui ont opté pour une muséologie dite explicative et communicationnelle comme la Cité des Sciences ont renoncé à cette politique de diffusion et de production à destinée exclusivement commerciale. Comme le confirme Catherine Borderie, Chef de projet multimédia de la Cité des Sciences et de l'Industrie, l'établissement a choisi de ne pas diffuser à l'extérieur car l'adaptation des contenus des interactifs n'est pas envisageable ; les durées d'usage trop court, démarche pédagogique propre à l'exposition, incompatibilité des logiciels... La Cité des Sciences a fait ce choix délibérément et et a cultivé l'aspect exceptionnel de ses manifestations attachées au lieu *in situ*. Elle tient compte du caractère original de l'exposition qui en fait un lieu unique et non reproductible. Celle-ci entraîne également une politique de fidélisation. De plus, pour assurer le financement de cette nouvelle technologie, il est envisageable de constituer une véritable politique de promotion des produits du musée. La Cité des Sciences et de l'Industrie a régulièrement recours à des sponsors et des industries pour une participation à une exposition. Nous pouvons citer Essilor, à l'exposition *L'homme Transformé, les défis de vivant*, qui propose un prototype de lunettes.

# CONCLUSION

Nous avons tenté de présenter au mieux le projet multimédia du Musée du Quai Branly tel qu'il apparaît aujourd'hui. Le multimédia y est exploité comme un "méta-outil". A la fois, outil organisateur et centralisateur de l'information, support d'expos, il est aussi outil de pédagogie, outil de communication ...Le présent mémoire propose le chapitre premier d'une épopée qui reste à écrire. L'avenir décidera de sa conclusion définitive. Un musée-média ? Ce projet séduisant a des ambitions qui dépasse aujourd'hui les mentalités. Mais, pour le reste, qu'en sera-t-il de ce doux rêve de la réalisation d'un Musée-Laboratoire d'Ethnologie ? Un musée où se réalisera "l'union de l'art et du savoir." En définitive, le Musée du Quai Branly bouleverse-t-il les concepts muséologiques des musées dits ethnologiques ? Ne mène-t-il pas simplement à terme les concepts proposés par ses pères (Georges Henri Rivière, Marcel Mauss...) ; les nouvelles technologies le rendant aujourd'hui réalisable ?

Cependant, ayant perdu ses deux piliers, Maurice Godelier et Jacques Kerchache, récemment disparu, le 8 août 2001, la stabilité du musée est aujourd'hui remise en question. En janvier 2001, Maurice Godelier, chercheur éclairé, a quitté la direction scientifique du futur Musée du Quai Branly. Il a estimé qu'il ne pouvait mener à bien son projet de "l'union de l'art et du savoir". Comment interpréter ce départ ? Est-ce l'aveu d'un échec de la réconciliation ou plutôt de la conciliation du regard du chercheur avec celui du conservateur ? Le compromis de ces catégories socioprofessionnelles conservateurs/chercheurs se réalisera-t-il au grand bénéfice du public ? Il existe un décalage entre ces faits réels et le projet. Ce dernier est-il le reflet d'une image parfaite du musée d'Ethnologie, une simple "vitrine" du musée idéal ? Le projet est séduisant, riche en idée, il ne reste maintenant plus qu'à le "porter" jusqu'à sa réalisation. Il s'agira ensuite de le "défendre" car l'opinion attend au tournant ce musée, qui devra être fort et convaincu de son approche afin d'affronter ses critiques.



Lam Wifredo, *Maternité III*, 1952,  
Musée National des Beaux-Arts, La Havane

En guise de conclusion, les difficultés du musée résident peut-être dans le thème qu'il a choisi d'aborder. En effet, présenter l'Autre est un questionnement existentiel. Jean Paul Sartre, en déclarant l' "Enfer, c'est les autres", le posait en terme négatif et destructeur. L'Autre, miroir de soi-même, nous renvoie à nos propres contradictions ; c'est cet effet de miroir qui finalement déstabilise. Personnellement, c'est dans l'œuvre de Wifredo Lam (1902-1982) que j'ai trouvé ma réponse à la problématique posée par le Musée du Quai Branly. De père chinois et de mère mulâtresse de Cuba, il vécut en Europe. Artiste au confluent des rencontres culturelles les plus riches, son œuvre est le résultat d'une réappropriation et d'une assimilation stylistique. Pourtant, le destin le priva de son épouse et de son enfant. Son œuvre *Maternité III* nous offre la meilleure conclusion, de quoi nous rappeler que finalement la douleur de la perte de l'Autre nous rend tous "semblables."

# ANNEXES

## **ANNEXE I**

### **CHRONOLOGIE**<sup>161</sup>

- Mai 1995** Le Président de la République, M. Jacques Chirac, constitue une commission chargée de réfléchir aux moyens les plus appropriés pour que l'art primitif trouve sa juste place dans les institutions muséales de la France.
- Avril 1996** Cette commission, présidée par Jacques Friedmann, rend ses conclusions. Elle préconise de réunir les collections du Musée National des Arts d'Afrique et d'Océanie avec celle du laboratoire d'ethnologie du Musée de l'Homme, au sein d'une institution nouvelle placée sous la double tutelle du Ministère de la Culture et du Ministère de l'Education nationale de l'Enseignement supérieur, avec une triple mission : préserver et présenter les collections, développer la recherche et l'enseignement.
- Octobre 1996** Le Président de la République en accord avec le gouvernement de M. Alain Juppé, décide de la création à Paris, d'un Musée des Arts et des Civilisations ainsi que l'ouverture de salles au Palais du Louvre qui présentent des chefs-d'œuvre d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques.
- Février 1997** Création de la mission de préfiguration du Musée de l'Homme, des Arts et des Civilisations, sous la forme d'une association 1901 présidée par M. Jacques Friedmann.
- Mars 1998** Un jury présidé par M. Jean Lebras, Président de l'établissement public du Grand Louvre, retient le projet de M. Jean-Michel Wilmotte pour l'aménagement du pavillon des Sessions du palais du Louvre.
- Mai 1998** Lancement d'une politique d'acquisition d'œuvres d'art dont la mise en œuvre sur cinq ans permettra, de compléter les collections nationales.
- Juin 1998** Début des travaux d'aménagement du pavillon des Sessions, au palais du Louvre.
- Juillet 1998** Le Président de la République en accord avec le gouvernement de M. Lionel Jospin, choisit un terrain situé 29/55, Quai Branly, à Paris pour l'implantation du musée.
- Décembre 1998** Création de l'établissement public du Musée du Quai Branly, établissement public administratif maître d'ouvrage placé sous la double tutelle du Ministre de la Culture et de la Communication et du ministre de l'Education Nationale, de la Recherche et de la Technologie. Désignation en conseil des ministres de son Président-directeur général, M. Stéphane Martin. La mission de préfiguration cesse ses activités.
- Janvier 1999** Lancement du concours international de maîtrise d'œuvre pour la construction du Musée du Quai Branly.
- Décembre 1999** Le projet présenté par le groupement Architectures Jean Nouvel, AJN-OTH Bâtiment- Ingérop est lauréat du concours d'architecture.
- Avril 2000** Ouverture du Pavillon des Sessions au palais du Louvre.

---

<sup>161</sup> \*Musée du Quai Branly, Musée du Quai Branly, février 2000.

- Septembre 2000** Début du chantier des collections en provenance du musée des arts d'Afrique et d'Océanie, ainsi que du laboratoire d'ethnologie du Musée de l'Homme.
- 2001** Début des travaux sur le site du Quai Branly.
- 2003** Mise en place de la muséographie.
- (2004** Ouverture du Musée du Quai Branly.)

# BIBLIOGRAPHIE

## ARTS

Willett Frank, *L'art africain*, Nouvelle Edition, Thames and Hudson, Paris, 1994.

Laude Jean, *Les arts de l'Afrique Noire*, Le Livre de Poche, Librairie Générale française, 1966.

Watchtel, Nathan, *La vision des vaincus, Les Indiens du Pérou devant la Conquête espagnole, 1530-1570*, Folio/Histoire, Gallimard, 1971.

## MUSÉE DU QUAI BRANLY

*Mission de préfiguration du musée de l'homme, des arts et des civilisations. Journée de clôture des groupes de travail*, séance du 16 avril 1999 à l'auditorium du CNRS, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

*Les journées d'informations du mercredi 27 juin 2001 au Collège de France sur l'état d'avancement du Musée du Quai Branly*, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr)

\**Musée du Quai Branly*, Musée du Quai Branly, février 2000.

\**Musée du Quai Branly, La lettre, 2001-2002*, Musée du Quai Branly.

*Dossier de presse du Musée du Quai Branly de février 2002*, Musée du Quai Branly, février 2002.

*Dossier de presse de l'exposition kannibals et Vahinés, Imagerie des mers du Sud, du 24 octobre 2001 au 18 février 2002*, Réunion des Musées Nationaux.

"*Identités autochtones : Paroles, écrits et nouvelles technologies*", Colloque International 15-18 mai 2001, UNESCO, [www.unesco.org](http://www.unesco.org).

Le Thomas Claire, *Un Musée des Arts et des Civilisations en projet : points de vue, enjeux et perspectives*, Maîtrise d'histoire de l'art contemporain sous la direction de M. Le Pr. Claude Frontisi, Tuteur : Mme Michèle Coquet, Université de Paris X-Nanterre, Septembre 2001.

"Discours prononcé par Jacques Chirac, Président de la République, Inauguration du Pavillon des Sessions au musée du Louvre, le 13 avril 2000.", [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

## MUSÉOLOGIE

*La Muséologie selon Georges Henri Rivière, Cours de muséologie/Textes et témoignages*, Dunod, Paris, 1989, 404 p.

De Bary Marie-Odile, Tobelem Jean-Michel, *Manuel de muséographie, Petit guide à l'usage des responsables de musée*, Edition Séguier, Biarritz, 1988.

Davallon Jean, *L'exposition à l'œuvre, Stratégies de communication et médiation symbolique*, L'harmattan, France, 1999.

## MULTIMÉDIA ET MUSÉES

*ICHIM 97 : 4<sup>ème</sup> conférence internationale sur l'hypermédia et l'interactivité dans les musées*, 3-5 septembre 1997, dans *Archives and Museums Informations*, 1997.

*Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur*, Colloque du 23-24 et 25 octobre 1996 à la Bibliothèque Nationale de France, La Documentation Française, Paris, 1997

Perrot Xavier, *Production des hypermédiats et des interactifs multimédia pour les musées*, Thèse de doctorat, nouveau régime en science de l'information et de la communication, sous la direction de Mr Le Professeur Roger Laufer, Université de Paris 8, UFR Langage-Informatique-Téchnologie, Département Hypermédia, 18 décembre 1995.

Reynaud Cécile, *Musées, patrimoine culturel et multimédia interactif, Etude de cas, outils d'aide à la décision, perspectives de développement*, Observatoire des industries du multimédia, Octobre 1993.

Pataud-celier Philippe, *Du musée imaginaire au musée virtuel. Nouvelles technologies et nouveaux enjeux pour les institutions et acteurs du patrimoine culturel*, Collection Nouvelles technologies de la Mémoire, Editions Lynx-Edicom, octobre 1994.

*Interactifs, une technique de l'intention. Guide pratique à l'usage des professionnels des musées*, DMF, Paris, 1992.

Goldstein Bernadette, Le Marec Joëlle, Topalian Roland et Pouts S., *Interactifs, fonctions et usages dans les musées*, DMF, Paris, 1996.

Goldstein Bernadette et Renard Cindy, *Les nouvelles technologies et leurs usages dans les musées : analyse de l'enquête "Intéreactifs et musées"*, DMF, Paris, 1994.

*Publics et musées*, n°3, Presses Universitaires de Lyon, n°3, juin 1993.

*Publics et Musée*, n°13, Presses universitaire de Lyon, janvier-juin 1998.

Crinon Jacques et Gautelier Christian, *Apprendre avec le multimédia. Où en est-on ?*, Retz , Collection Education Active et Société, Paris, 1997.

*Evaluation des usages des bornes interactives d'information de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, Direction du Développement et des relations internationales, Département des Evaluations et de la Prospective, septembre 1991.

*Les visiteurs face aux présentations muséologiques de l'exposition permanente de la Cité des Sciences et de l'Industrie*, Direction du développement et des Relations internationale, Département Evaluation et Prospective, mai 1991.

John Nash Christopher, "Interactive Media in Museums. Looking Backwards, forwards and Sideways", *Museum Management and curatorship*, 1992, n°11, p.171-178.



## MONOGRAPHIES

Di Pietrantonio Fulvia, *L'intégration du multimédia dans la scénographie des expositions*, Monographie de Muséologie, Ecole du Louvre, sous la direction de Xavier Perrot, Marie Clarté O'Neill, Paris, 2000.

Ayral, Fleuriet Isabelle, *La construction du discours, les textes, les sons autour des images dans les multimédia "ethnographiques"*, Monographie de Muséologie, Ecole du Louvre, Xavier Perrot, Philippe Peltier, Paris 2000.

## REVUES

"Musées et nouvelles technologies", *Musées et Collections publiques de France, Revue de l'association générale des conservateurs des collections publiques de France*, n° 223, 1999,

*La Lettre de l'OCIM*, n°78, novembre-décembre 2001.

*L'architecture d'aujourd'hui*, n°326, Février 2000.

"Les arts premiers au Louvre, Afrique, Asie, Océanie, Amériques", *Connaissance des arts*, Numéro Hors Série, n°149, janvier 2002.

## ARTICLES

Propos de Maurice Godelier recueillis par Krzysztof Pomian, "L'anthropologue et le musée", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

Propos de Germain Viatte recueillis par Krzysztof Pomian, "Un musée pour les arts exotiques", *Le Débat*, 13 octobre 1999, [www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr).

Meyer Laure, "Les arts premiers envahissent Louvre", *L'œil*, n°515, avril 2000, p32-43.

Le Hir Pierre, "Un anthropologue dans le siècle", *Le Monde*, 18 octobre 2001.

Bétard Daphné, "Reconsidérer l'"autre" Une remise en question du chef d'œuvre, à Lyon.", *Le Journal des arts*, N°137, du 23 novembre au 6 décembre 2001.

Younès Stéphanie, "Un futur interactif pour les musées ?", *Le Monde*, mis à jour le vendredi 30 novembre 2001.

Lasnier Jean-François, "Le Musée de l'Homme résiste", *Le Journal des Arts*, n°138, du 7 au 20 décembre 2001.

Michelon Olivier, "Mythes à la dent dure. A Paris, le MAAO tombe les masques.", *Le Journal des Arts*, n°138, du 7 au 20 décembre 2001.

Geoffroy-Schneiter Bérénice, "Musée du Quai Branly. Le grand chantier des arts premiers", *Beaux-Arts Magazine*, n°214, mars 2002.

## SOURCES MULTIMÉDIA

### CD-Rom

Maurice Godelier et Jacques Kerchache, CD-Rom réalisé sous la direction de, *Chefs-d'œuvre et civilisation. Afrique, Asie, Océanie, Amériques*, Musée du Quai Branly, carré multimédia, Réunion des Musées Nationaux.

### SITES

[www.quaibranly.fr](http://www.quaibranly.fr)

[www.oceanie.org](http://www.oceanie.org)

[www.unesco.fr](http://www.unesco.fr)

[www.cnrs.fr](http://www.cnrs.fr)

## EXPOSITIONS

*La Mémoire englouti de Brunei, une aventure archéologique sous-marine*, La Conciergerie, Ile de la Cité, Paris, 29 septembre 2001-7 janvier 2002.

*Les défis du vivant, L'homme transformé*, Cité des Sciences et de l'Industrie, novembre 2001-mai 2002.

*Kannibals et Vahinés, imageries des mers du Sud*, Musée nationale des Arts d'Afrique et d'Océanie, du 24 octobre 2001-18 février 2002.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>3</b>
<b>AVERTISSEMENT .....</b>	<b>4</b>
<b>SOMMAIRE .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>6</b>
<b>I. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY OU LA RELECTURE DU CONCEPT DE MUSÉE-LABORATOIRE.....</b>	<b>11</b>
A. UNE ARCHITECTURE BÂTIE AUTOUR D'UNE COLLECTION .....	12
1. L'esprit d'un lieu.....	12
2. Une collection riche et diversifiée.....	15
B. LE MULTIMÉDIA AU SERVICE DE LA RECHERCHE ET DE LA MUSÉOLOGIE .....	18
1. Au cœur du musée : le service des collections .....	18
2. La structuration du savoir .....	20
3. Le musée virtuel interactif : un outil d'avenir.....	23
<b>II. UNE VISION DYNAMIQUE ET NOVATRICE DE LA MUSÉOLOGIE.....</b>	<b>25</b>
A. LA RÉCONCILIATION DES REGARDS.....	26
1. Le musée d'Ethnologie face à la mémoire coloniale .....	26
2. Le Pavillon des Sessions ou la mise en scène d'un regard occidental.....	28
3. De l'autre coté du miroir : l' "Autre" .....	30
B. LE MUSÉE D'ETHNOLOGIE, FORME HYBRIDE DU MUSÉE DES BEAUX-ARTS ET DU MUSÉE DE SCIENCE.....	32
1. L'union de l'art et du savoir .....	32
2. Une muséologie de "points de vue" .....	35
<b>III. DE LA MUSÉOLOGIE Á LA MUSÉOGRAPHIE : LA RECONTEXTUALISATION.....</b>	<b>39</b>
A. INTÉGRATION DU MULTIMÉDIA DANS LE PARCOURS DE L'EXPOSITION.....	40
1. De l'espace d'interprétation à la "recontextualisation" simultanée.....	40
2. La gestion des contraintes.....	46
B. UN PARCOURS INITIATIQUE .....	50
1. De l'éveil des sens... ..	50
2. ...à la connaissance.....	55
<b>IV. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY, UNE "ZONE DE CONTACT" ? .....</b>	<b>62</b>
A. UNE NOUVELLE CONCEPTION DU MUSÉE Á LA LUMIÈRE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES.....	63
1. Le musée est-t-il un média?.....	63
2. "Nous retrouvons les trois niveaux : le dispositif médiatique gérant une relation sociale et s'inscrivant dans un espace social" Jean Davallon .....	64
B. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : UN MUSÉE-PROTOTYPE ?.....	66
1. La relation sociale chercheur-public dans l'espace in situ du musée.....	66
2. La relation sociale populations autochtones-chercheurs au sein du cyberspace : lieu décentralisé du musée.....	68
C. LE MUSÉE DU QUAI BRANLY : DU MUSÉE IMAGINAIRE AU MUSÉE INIMAGINABLE ? ...	72
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>74</b>

<b>ANNEXES</b>	.....	<b>75</b>
ANNEXE I	CHRONOLOGIE.....	76
ANNEXE II	LE PROJET LAURÉAT ARCHITECTURES JEAN NOUVEL	
ANNEXE III	LE MUSÉE PREND CORPS...	
ANNEXE IV	PLANS DU MUSÉE DU QUAI BRANLY	
ANNEXE V	LE JARDIN	
ANNEXE VI	ORGANIGRAMME FONCTIONNEL	
ANNEXE VII	ORGANIGRAMME DU MOUVEMENT	
ANNEXE VIII	LE CONCEPT DE MUSÉE-LABORATOIRE	
ANNEXE IX	TABLEAU RÉCAPITULATIF DES COLLECTIONS	
ANNEXE X	FUTUR CATALOGUE ET CATALOGUES EN COURS	
ANNEXE XI	SYNTHÈSE DES MISSIONS D'UN SERVICE DES COLLECTIONS	
ANNEXE XII	BASE DE DONNÉES "GESTION DES COLLECTIONS" PRODUITS ET APPLICATIONS DU MUSÉE UTILISANT LES INFORMATIONS DE LA BASE	
ANNEXE XIII	TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SURFACES	
ANNEXE XIV	SCÉNOGRAPHIE DU PAVILLON DES SESSIONS JEAN-MICHEL WILMOTTE	
ANNEXE XV	LA DISSONANCE COGNITIVE	
ANNEXE XVI	PLAN DU MOBILIER MUSÉOGRAPHIQUE	
ANNEXE XVII	RÉSULTATS DE L'ÉVALUATION DE LA GRANDE GALERIE DE L'ÉVOLUTION	
ANNEXE XVIII	QUELQUES SCÉNOGRAPHIES D'EXPOSITIONS	
ANNEXE XIX	SCÉNOGRAPHIE DU SITE <a href="http://WWW.OCEANIE.ORG">WWW.OCEANIE.ORG</a> LA THÉORIE DES "ATTRACTEURS"	
ANNEXE XX	QUELQUES ASPECTS JURIDIQUES	
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	.....	<b>78</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	.....	<b>82</b>

