

L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES DANS LE FUTUR MUSÉE DES CIVILISATIONS DE L'EUROPE ET DE LA MÉDITERRANÉE

Il peut paraître facile, avec les technologies du numérique, de créer entre le visiteur et l'objet de sa visite une intimité qui lui est refusée dans un musée, par l'inaccessibilité tactile des objets, sortis de leur contexte et inanimés. Au petit film qui montrait, sous l'enclume, le travail du forgeron, succèdent aujourd'hui, grâce aux nouvelles technologies et en particulier au numérique, des artifices toujours plus sophistiqués, susceptibles de permettre de véritables plongées dans le virtuel. Ces artifices sont destinés à transporter le visiteur dans « l'ailleurs » que l'on souhaite faire vivre et comprendre, à donner au musée l'interactivité que la seule présentation de l'œuvre ne permet pas ; et à faire du visiteur l'acteur de sa visite, alors qu'une exposition, qui est par nature un itinéraire organisé par son concepteur, se prête peu à l'initiative dont on sait pourtant qu'elle seule fait appréhender, mémoriser, l'inconnu. À quelques exceptions près, les musées français restent peu enclins à utiliser ces techniques autrement qu'en « marge ¹ », contrairement à ce qui se passe ailleurs, particulièrement en Amérique du Nord.

Au déficit constaté dans les musées, on trouvera plusieurs raisons. La première est budgétaire et matérielle, et il ne faut pas la sous-estimer, même si l'on est en droit de penser qu'un nouveau grand projet comme celui du Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, à Marseille, sera doté des moyens de fonctionnement adéquats : équipements onéreux et rapidement obsolètes du fait de l'innovation technologique permanente, coûts de production élevés si

1. Il va de soi que de nombreux musées, d'importance variable, recourent en France à l'informatique documentaire pour la gestion de leurs collections (inventaire notamment), et que plusieurs utilisent les nouvelles technologies pour donner à leurs présentations, permanentes et surtout temporaires, un accompagnement pédagogique ; mais, dans ce dernier cas, il s'agit plutôt d'appareils séparés des objets eux-mêmes, voire de salles distinctes de celles qui reçoivent les collections.

l'on veut suivre des standards de qualité, eux aussi sans cesse améliorés, droits d'images et d'auteurs juridiquement complexes et financièrement non négligeables, maintenance continue si l'on veut que les systèmes ne soient pas trop souvent en panne au grand mécontentement des visiteurs, dont le nombre pèse aussi sur leur taux d'usure. Mais la question est, davantage encore, intellectuelle, et tient à l'idée que se font les professionnels de la visite idéale et du sens même du musée, considérant que le virtuel, opposé en quelque sorte au caractère « concret » et « authentique » des collections, constitue pour ces dernières un dangereux concurrent. Pour eux, plus l'objet est environné de projections, d'écrans et de sons, et plus son caractère d'artefact original, venu jusqu'à nous du passé, risque de se dissoudre dans un monde où même la vie, pour pouvoir encore exister demain, a tendance à se travestir sous le masque de l'immatériel. Nombre de muséologues craignent que l'animation ne tue une seconde fois l'œuvre inanimée : il n'est guère d'objets en effet qui « tiennent le coup » si on les regarde à côté d'une image animée dont la force d'attraction est prégnante, et dont l'immédiateté et la rapidité d'appréhension sensible diminuent, sinon détruisent le sens critique du spectateur. La prégnance des Beaux-arts dans la tradition muséographique accentue encore cette méfiance. La contradiction potentielle entre l'œuvre d'art, susceptible d'éveiller une émotion esthétique, et l'appareil virtuel apparaît plus fortement que pour l'objet de musée de société, « patrimonialisé » pour sa capacité informative plutôt que pour sa perfection et son caractère exceptionnel, voire unique. La question intéresse aussi, bien sûr, les sociologues de l'art et les philosophes, qui adoptent des positions diverses ².

En outre, l'écran de télévision qui se glisse au milieu des œuvres fait à ce point partie de notre environnement quotidien qu'il semble détruire par avance toute possibilité d'émerveillement. Les tentatives faites pour lutter contre la passivité habituelle du téléspectateur cloué devant son poste, en transformant l'écran en espace interactif, au musée, n'arrangent généralement pas grand-chose : l'attention est alors exclusivement captée par l'artifice au détriment des objets et, quand bien même on parviendrait à conserver à l'objet son importance, on ne disposerait pas d'appareils suffisamment nombreux pour que chaque visiteur, au moment où il en éprouve le besoin, en bénéficie assez longtemps. D'ailleurs, lorsque ces moniteurs sortent du rôle informatif qui devrait rester le leur pour orienter la compréhension, ils tendent à se transformer en borne interactive ; au lieu de se

2. Voir par exemple DELOCHE Bernard, 2001, « Le musée virtuel », Paris, PUF — Questions actuelles.

poser en balises de la conscience, ils confinent la pensée entre des pôles d'oppositions simplistes où l'on désapprend à réfléchir.

Pourtant, là où elles sont bien utilisées, les nouvelles technologies (NTIC) plaisent indéniablement aux visiteurs, et en particulier aux jeunes qu'aucune institution culturelle ne peut considérer autrement que comme une cible préférentielles. D'ailleurs, le public ne comprendrait pas que le musée lui refuse les outils de la modernité dont l'usage est tellement courant qu'ils en sont venus, dans la vie quotidienne, à se substituer largement aux médias traditionnels. En préparant la création d'un nouveau musée qui ouvrira ses portes en 2008, musée consacré à des sociétés caractérisées au moins autant par leurs comportements que par les objets mobiliers qu'elles produisent ou utilisent, on doit impérativement réfléchir à l'utilisation du numérique, alors même que ces technologies seront encore plus répandues.

Les musées de civilisation, celui des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée ³ tout spécialement, appartiennent à une catégorie qui, par essence, entretient avec le domaine du virtuel des relations particulières. Tout d'abord, ils sont nettement moins sélectifs dans leurs acquisitions que les musées d'art, puisqu'ils doivent rendre compte des aspects les plus diversifiés de la vie quotidienne ⁴ ; ils sont donc à la tête de collections importantes par le nombre, la variété des matériaux ⁵ et des techniques, les dimensions parfois. Il est hors de question de tout exposer, ni même d'en présenter une partie substantielle ⁶. L'essentiel est en réserve, disponible pour un usage muséographique selon les besoins des expositions temporaires, et, dans le cas de Marseille, des expositions de référence dont la durée devrait être de quelques années seulement. Si elles demeurent souvent en réserve, les

3. Musée national dont la création à Marseille répond au double objectif d'élargir la thématique strictement nationale du musée des Arts et Traditions populaires qui le précédait, au monde euro-méditerranéen (cf. COLARDELLE M. (dir.), 2002, « Réinventer un musée. Le musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée à Marseille », Paris, Editions de la RMN).

4. L'administration française les a d'ailleurs rangés dans une catégorie vilainement qualifiée de « musées de séries », dans laquelle les accompagnent les musées d'archéologie...

5. Dont la fragilité ne permet pas toujours d'être sûr d'une bonne conservation à terme, comme dans le cas de ce costume de carnaval guadeloupéen acquis pour le MNATP dans le cadre d'une enquête de terrain et dont l'acquisition est parfaitement justifiée du point de vue de l'ethnologue pour plusieurs raisons, mais qui, constitué de lanières de papier journal extrêmement fragiles, risque de disparaître, quels que soient les soins apportés à leur préservation.

6. Puisqu'en particulier la distinction entre objets mobiliers et immobiliers a moins de sens, la seule limite à la patrimonialisation étant celle, pratique, des possibilités de transport et de conservation.

collections sont cependant sollicitées en permanence par les chercheurs, auxquels on ne peut, pour des questions de conservation, laisser libre accès aux magasins, et par des publics « spécialisés ». Pour eux, la documentation informatique est un substitut commode, voire un outil indispensable avant une consultation plus ciblée des originaux.

Une autre caractéristique des musées de civilisation est liée à la nature et au statut de leurs données documentaires. Pour l'ethnologue et l'historien des cultures, les objets ne sont que des signes, parmi d'autres, des comportements sociaux. Il est essentiel de réunir le maximum d'informations se rapportant à ces objets et de relier aux collections ces informations qui leur donnent sens. Photographie, cinéma et vidéo, enregistrements sonores — aujourd'hui sous forme numérique — ou documentation papier plus classique, forment des fonds d'une grande richesse mais lourds à gérer. Pour un ethnologue, pour un conservateur de musée de civilisation, il n'existe pas de limite claire entre « collection » et « document », sauf dans le cas où le document est établi après coup : restitution ou interprétation donnent lieu à l'établissement d'un dossier documentaire, quel que soit son support. Pour le reste, l'objet possède, par définition, un intérêt documentaire en référence à la société et à la culture dont il relève et qu'il contribue à faire apprécier. Témoignant d'actes instantanés et par nature éphémères, le document est « collection », voire trésor lorsqu'il concerne une pratique en voie de disparition. Entre l'inscription dans une langue perdue, permettant la reconstitution d'une expression inconnue, et un enregistrement numérique de conte ou de légende dans une langue dont le nombre de locuteurs se situe au-dessous du seuil de reproduction, il n'y a qu'une différence de matière. Une notion émerge d'ailleurs peu à peu, celle de « patrimoine immatériel », désignant des pratiques culturelles « patrimoniales ». Elles sont ainsi nommées parce qu'elles établissent l'identité de groupes sociaux qui se reconnaissent comme tels grâce au « marqueur » qu'elles constituent à leurs yeux, mais évidemment, comme toute pratique sociale, elles sont en perpétuelle évolution et appelées à disparaître. Les pratiques linguistiques et la littérature orale, les pratiques musicales, les pratiques corporelles, danses, jeux, etc. forment des trésors patrimoniaux que l'on commence à reconnaître ⁷, et à

7. Concept d'ailleurs discutable, en ce sens que, sans cesse, à des échelles différentes certes que par le passé, sont à l'œuvre, et selon les mêmes lois, des processus de différenciation, donc de diversification culturelles ; mais il est vrai que ces transformations, là aussi comme dans le passé (langues mortes...), se font au détriment de formes culturelles antérieures, linguistiques en particulier.

tenter de préserver ⁸, en prenant conscience des menaces qui pèsent sur la diversité culturelle. L'outil multimédia est particulièrement adapté à cette gestion complexe ; pourtant la « patrimonialisation » élémentaire à laquelle on parvient ainsi, ne règle aucunement la difficile question de la sauvegarde de la diversité culturelle, qui exige que des locuteurs — pour les langues —, et des pratiquants — pour le reste — perpétuent la vitalité de ces modes d'expression culturelle.

Les musées de civilisation ont parfois été qualifiés de « musées d'idées », « musées philosophiques » : leurs collections ne prétendent pas à l'universalité du Beau, qu'ils contestent d'ailleurs, mais ils enseignent la relativité des cultures et la diversité des références, auxquelles ils restituent la signification morale que l'anthropocentrisme historique de l'Occident a généralement éludée. Si l'on rend compte de la complexité des concepts, à laquelle renvoient les collections, par l'écrit (cartels, textes informatifs), on lasse le visiteur et on le perd ; sans compter qu'on s'adresse dans ce cas à des experts puisque l'on sait aujourd'hui que l'aptitude à la lecture rapide, de textes denses a fortiori, est un discriminant majeur dans toute société. Or, si l'on veut qu'un musée de civilisation atteigne son objectif social, il faut prendre en considération la diversité des publics. Si les concepts véhiculés par les objets de la culture populaire sont malaisés à appréhender, l'objectif d'un musée de civilisation ne sera pas atteint. Les musées d'art n'encourent pas ce risque : fréquentés par des élites aux goûts plus ou moins standard de par le monde, ils ont pu uniformiser leurs politiques de communication commerciale. Mais le musée de société déstabilise :

- il démonte les modèles reçus en les relativisant,
- il ouvre sur une diversité difficile à admettre,
- il souligne la complexité des faits sociaux,
- il oblige à une réflexion sur la manière de vivre ensemble
- il bat en brèche les préjugés.

En un mot, il choque les sensibilités, ou plutôt les insensibilités à l'autre. Détourner le regard de soi-même pour le centrer sur l'autre provoque un dépaysement qui ne peut se réaliser que par la médiation : l'objet constitue souvent un détonateur, un point de départ à la réflexion. La médiation humaine reste souvent la plus efficace ⁹, mais

8. L'UNESCO conduit actuellement une réflexion approfondie sur ces patrimoines, élaborant des typologies, des préconisations et des chartes.

9. Le recours à une médiation personnalisée, faisant appel à des médiateurs doublement compétents (dans le fond et dans la forme) s'impose au musée, n'en déplaît à ceux qui recherchent à tout prix des économies budgétaires, en particulier en



FIG. 1.

Tautavel, musée municipal, complémentarité entre objets, purement didactiques, reconstitutions — ici une chèvre préhistorique —, informatique interactive et audiovisuel.

(photo M. Colardelle)

elle demande à être mieux exploitée. On peut recourir aussi à d'autres moyens que facilitent les nouvelles technologies. Après les « tableaux vivants » de Stockholm à la fin du XIX^e siècle, les « unités écologiques » de Georges Henri Rivière dans les années 1970, les « dioramas » abondamment utilisés par Henry de Lumley à Tautavel (Fig. 1) et dans les musées de la préhistoire qu'il a créés dans la tradition des dioramas des musées d'histoire naturelle, l'heure est à des artifices plus souples, plus évolutifs, moins impressionnants dans leur virtualité qui, ici, devient un atout.

Tout cela démontre la nécessité d'un musée interactif, mais un musée qui mette l'esprit en état d'activité. Concilier programmation

termes de personnel, et à ceux qui continuent, au mépris de l'évidence, à prôner un musée silencieux, temple d'une émotion et d'une contemplation individuelles qui ne peuvent, en réalité, qu'être le fait des plus favorisés, pour lesquels le commerce des idées et des arts est habituel. Le futur MCEM cherchera à développer cette médiation personnalisée, qui est aussi indispensable que celle que nul ne conteste dans le domaine de l'éducation et de la formation ; mais il n'en reste pas moins que, comme d'ailleurs dans ce dernier, les NTIC offrent des moyens nouveaux au musée de société, qui ne doit pas s'en priver.

et scénographie commence donc par laisser au musée la primauté du langage qui est le sien, celui des collections. Toute tentative de nouvelle muséographie doit accepter ce préalable. Et, ce faisant, la nouvelle institution marseillaise proclame, sans autre discours, qu'elle porte sur le monde un autre regard. Le film doit donc être présent, aussi bien que le son, ou même parfois d'autres signes tels que les odeurs, pour rendre intelligibles les objets dans leur fonctionnalité comme dans leur signification symbolique. L'image, fixe ou animée, a d'ailleurs conquis peu à peu un statut d'autonomie ; elle ne se présente plus seulement comme « accompagnement » ou illustration, substitut de l'absence, mais comme un objet à part entière qui se lit et s'interprète selon des méthodes propres. Elle doit donc être pensée comme appartenant aux domaines majeurs du futur musée. Ses catégories (reportage, photographie documentaire ou artistique, art sociologique, etc.) la désignent comme telle. Le patrimoine de l'établissement est primordial à cet égard (films cinéma et vidéo, enregistrements magnétiques de musique populaire et témoignages oraux) et s'enrichit sans cesse.

Sans épuiser un sujet qui se développera avec l'évolution prévisible des NTIC¹⁰ et les possibilités qu'elles offriront, on peut, dans deux domaines intimement liés, les collections et la médiation, proposer quelques priorités.

Dans le domaine des collections, il s'agit d'abord de constituer des réseaux documentaires avec d'autres musées de l'espace euro-méditerranéen, afin d'enrichir les catalogues de références, et d'éviter les excès dans la collecte, et les concurrences dans les achats. Disposer de ressources documentaires précises et complètes, mais virtuelles, sur les collections des autres institutions qui travaillent dans le même domaine rendra moins indispensable la disponibilité matérielle, sur place, de toutes les variantes locales d'une même forme. Chaque musée, au premier chef celui de Marseille qui doit embrasser un très vaste territoire et des thématiques variées, pourra ainsi focaliser son action patrimoniale sur un objet principal. Il pourra aisément convoquer des données de comparaison, et n'aura recours qu'exceptionnellement à des prêts, par exemple pour une exposition. Évidemment, un tel projet est plus facile à annoncer qu'à réaliser : de multiples problèmes d'harmonisation des systèmes se posent, même entre musées voisins, comme l'ont montré récemment les vaines tentatives faites pour coordonner la consultation documentaire des musées

10. En termes non seulement de sophistication technique, mais aussi de diminution des coûts et de facilité d'utilisation et de maintenance, ce qui est essentiel, s'agissant d'institutions culturelles toujours un peu impécunieuses.

d'ethnologie de part et d'autre des Pyrénées (systèmes informatiques, thésaurus etc.). La question de la consultation des collections de réserves, qui est, on l'a vu, une spécificité des musées de société, peut être partiellement résolue par les systèmes documentaires multimédias. Il reste indispensable d'organiser des réserves visitables à certaines conditions (sur rendez-vous) — car une consultation matérielle peut être indispensable (groupes spécialement intéressés par une culture locale, un thème non abordé dans les présentations de référence, chercheurs) —, cependant la constitution d'un pôle documentaire multimedia, largement ouvert, simplifiera considérablement ce mode d'information en fournissant une réponse le plus souvent suffisante. Les coûts d'exploitation et les risques de dégradation matérielle des collections en seront également diminués. Ce projet a un autre avantage : il permettra de résoudre une question jusqu'à présent insoluble : celle du classement, en catégories tranchées et cohérentes, des collections ethnographiques. En effet, que ce classement privilégie les thématiques scientifiques, les matériaux ou l'ordre chronologique d'arrivée, il demeure insatisfaisant en termes de conservation préventive ou de logique patrimoniale. L'indexation selon des critères multiples, et d'ailleurs évolutifs, permettra de se satisfaire plus facilement des systèmes forcément hybrides que l'on est concrètement obligé d'adopter. Les fonds sonores, photographiques et cinématographiques, dont la consultation est pour l'instant difficile (en effet manipuler des bandes magnétiques et des films argentiques les dégrade), auront tout à gagner à la numérisation, occasion d'une indexation analytique. Il en va de même des fonds iconographiques, dont les supports fragiles imposent une consultation indirecte. D'ailleurs, la gestion coordonnée des différentes sources documentaires (objets, images fixes et animées, sons, archives, bibliographie, dossiers de restauration, mouvement des œuvres) étant hautement souhaitable, il n'y a guère que les NTIC qui puissent répondre convenablement à cette nécessité.

C'est cependant dans le domaine de la médiation qu'il faut réellement innover et ce, sans trop d'a priori : philosophiquement, il n'est pas absurde d'affirmer que les collections « anthropologiques » appartiennent, tout autant que l'artefact numérique, au domaine du virtuel, en ce sens qu'ils sont signes, expressions plus ou moins intentionnelles d'une culture, donc d'un projet social, et des valeurs morales qui le fondent. L'objet-signe culturel faisait partie d'un tout, à valeur symbolique, avant son abandon ou son prélèvement ; il n'y a donc, dans un musée de société ou de civilisation, aucune difficulté théorique à le « mélanger » à d'autres signes, la volonté médiatrice qui préside à leur emploi dans le musée étant tout aussi légitime. Cet

objet doit, chaque fois que sa fonction évocatrice est en défaut, quelle qu'en soit la raison, recevoir un complément contextuel, conçu avec autant de pertinence et de discrétion que le choix des œuvres traditionnelles. Il faut avant tout expérimenter, vérifier la justesse des innovations, en privilégiant les critères suivants : réception, assimilation des connaissances, ouverture à de nouvelles valeurs.

Les NTIC offrent pour cela une gamme de solutions particulièrement large, plus évolutive et adaptable que d'autres médias : restitution, lorsque l'objet est incomplet ou extrait d'un site dont la morphologie est essentielle à la compréhension ; évocation d'écosystèmes, lorsqu'il s'agit d'objets extraits de contextes non bâtis ; et surtout mise en vie par l'intervention virtuelle de personnages : artisans, utilisateurs, personnes ou groupes permettant par leur attitude ou leur comportement, de comprendre les conditions de fonctionnement des objets présentés. Les techniques modernes permettent de multiples artifices, adaptés au public et au sujet : des personnages, réels (filmés sur le vif) ou fictifs (virtuels ou jouant un rôle de composition) peuvent intervenir dans un décor, une scénographie, voire une vitrine. L'interactivité doit être recherchée, par exemple pour voir l'objet sous des angles impossibles physiquement, par exemple en entrant à l'intérieur, en passant par derrière, en agrandissant des détails dont la lecture est susceptible d'éclairer son interprétation : ainsi l'objet « intouchable » peut être saisi, déplacé, voire utilisé. Toujours pour ce qui est de l'interactivité, il peut être intéressant, par des systèmes d'écrans individuels portables, comme ceux utilisés au musée national d'ethnologie d'Osaka, d'interroger les objets présentés et de voir, à la demande, de courts métrages sur leur fabrication, leur utilisation, en ajoutant le cas échéant des données sonores afférentes (Fig. 2, 3, 4). Il faut aussi accorder une place particulière à la culture musicale et aux langues, parentes pauvres dans les musées de société. Ces éléments essentiels de la culture populaire ne bénéficient en effet d'aucun lieu de démonstration ; le musée, s'il utilise les moyens modernes, peut pallier cette carence, non pas pour former des locuteurs mais pour éveiller l'intérêt et montrer la richesse de cet élément essentiel du « patrimoine immatériel ». Dans ce domaine, comme d'ailleurs dans celui de l'image, il demeure cependant des difficultés liées aux droits des personnes enregistrées ; les législations et réglementations actuelles visent à protéger les individus contre des utilisations commerciales abusives, mais, par le fait même, elles limitent une utilisation culturelle, non lucrative a priori, car elles s'appliquent, sans discernement le plus souvent, aux institutions culturelles, donc aux musées.



FIG. 2.

Osaka, Musée national d'ethnologie, remise à un visiteur d'un écran informatique portable destiné à lui permettre de se documenter sur le contenu des vitrines

(photo M. Colardelle)



FIG. 3.

Osaka, Musée national d'ethnologie, cellules de consultation de films ethnologiques

(photo M. Colardelle)



FIG. 4.

Osaka, Musée national d'ethnologie, jeu électronique d'identification d'objets.

(photo M. Colardelle)

D'autres applications des NTIC à la médiation seront proposées. Il peut être particulièrement motivant, pour un simple visiteur, en fonction de ses attentes, comme pour un pédagogue, en fonction de ceux à qui il enseigne, de créer son propre guide en sélectionnant, au fil de la visite, des images et autres données à emporter sous forme de Cd. Les expositions virtuelles ne constituent pas une innovation puisque plusieurs établissements, dont le MNATP (Fig. 5) en ont présenté, ces dernières années, mais offrent divers intérêts ¹¹ : d'abord celui de réunir virtuellement des objets impossibles à montrer ensem-

11. RIEUSSET LEMARIE Isabelle, 1999, « De l'utopie du " musée cybernétique " à l'architecture des parcours dans les musées », *Publics et musées*, 16, p. 103-128 ; « Du musée imaginaire aux musées virtuels : l'œuvre d'art à l'ère de sa reproduction métamorphique », in CHATEAU Dominique et DARRAS Bernard, 1999, « Arts et multimédia : l'œuvre d'art à l'ère de sa reproduction interactive », Paris, Presses universitaires de la Sorbonne, pp. 175-188.

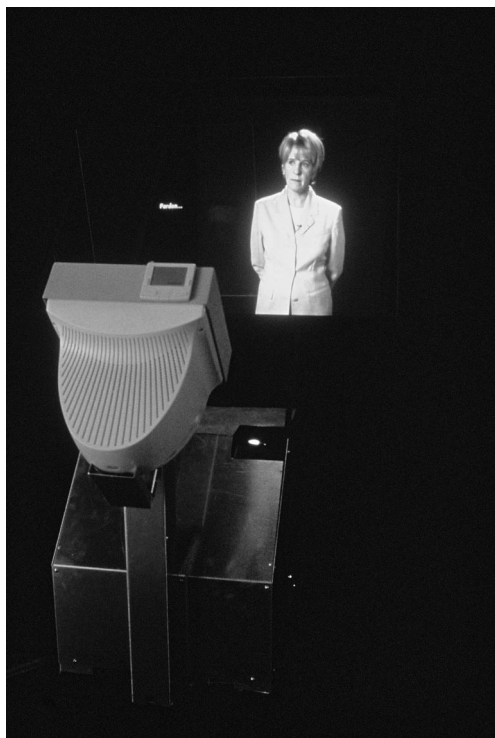


FIG. 5.

MNATP, Paris, exposition « France-Québec », réalisée en partenariat avec le musée de la civilisation de Québec. Des hologrammes répondent aux questionnements des visiteurs, par des paroles préenregistrées.

(photo M. Colardelle)

ble autrement, substituts d'expositions que l'on ne peut faire faute de moyens ou à cause de la fragilité des œuvres ¹² ; ensuite celui d'expérimenter sur diverses catégories de publics (par maquettes, sondages, etc.), les manières de traiter certains thèmes, en proposant des scénographies plus attractives au moment de leur mise en œuvre « grandeur nature ». Enfin, démultiplier l'information par la mise en réseau de sites Internet, permettant éventuellement de toucher des publics qui viennent peu dans les musées, est un moyen promotionnel efficace

12. Il faut songer à ce que représente, pour certaines catégories d'objets tels que les textiles, les verres et émaux etc., la multiplication d'expositions qui les font voyager, emballer et déballer, changer de climat ; les expositions virtuelles seront dans l'avenir un des moyens de réduire à l'indispensable ces risques.

pour des institutions qui ne disposent pas toujours de moyens de communication adéquats, en particulier à l'échelle internationale.

Pour un musée de civilisation comme celui de Marseille, consacré au vaste territoire que représente le bassin méditerranéen, les nouvelles technologies constituent donc un formidable moyen d'action, susceptible de renforcer considérablement l'intérêt des collections, du double point de vue de la qualité scientifique de ce qui est proposé au public, et de l'efficacité de la médiation. C'est le propre de l'homme de se considérer comme existant dans et par le projet, donc dans et par le virtuel : « Le virtuel est la chair même de l'homme », dit Michel Serres, qui illustre son propos avec les mathématiques, dont il qualifie le monde de « réel », « mais avec un statut bien déterminé, un statut d'absence ». Pourquoi donc craindre le virtuel au musée ? Le musée est, par définition, un lieu privilégié de la communication ; il existe pour une société dont il doit partager les codes et les normes de médiation. Il se doit donc d'utiliser un langage compréhensible par le plus grand nombre. Il n'existe aucune concurrence entre objets « vrais » et objets virtuels ; le virtuel, au contraire, évite ou diminue le recours à des moyens de restitution ambigus, il autorise une plus grande variabilité des interprétations, donc il encourage le débat. Le musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée a justement pour vocation d'être un forum, ouvert au débat, à la discussion sur le social et les codes culturels. Les nouvelles technologies y contribueront activement.

Michel COLARDELLE

Conservateur général du Patrimoine,
directeur du musée national des Arts
et Traditions populaires-centre d'Ethnologie française
et du projet de musée des Civilisations
de l'Europe et de la Méditerranée

et Zeev GOURARIER

Conservateur en chef du Patrimoine,
directeur-adjoint du MNATP