



**HAL**  
open science

## L'extension numérique du musée

Jessica de Bideran

► **To cite this version:**

Jessica de Bideran. L'extension numérique du musée. Colloque international de l'ICOFOM - Définir le musée du XXI<sup>e</sup> siècle, Jun 2017, Paris, France. hal-01855839

**HAL Id: hal-01855839**

**<https://hal.science/hal-01855839>**

Submitted on 8 Aug 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Colloque international de l'ICOFOM « Définir le musée du XXI<sup>e</sup> siècle » Paris,  
Sorbonne nouvelle, du 9 au 11 juin 2017**

---

## **L'extension numérique du musée**

**Jessica de Bideran**

Université Bordeaux Montaigne - France

### 1. L'impact du musée numérique dans la définition du musée du XXI<sup>e</sup> s

La numérisation massive de ressources patrimoniales promue depuis ces vingt dernières années par les pouvoirs publics s'est progressivement matérialisée sur le web par la multiplication des sites et plateformes cherchant à valoriser ces dernières. À côté des immenses silos de données qui mettent à distance le musée en assumant leur dimension documentaire, le vocabulaire utilisé pour nommer ces dispositifs, c'est-à-dire ces systèmes sémio-techniques de diffusion de connaissances, ne cessent de rappeler le musée

(collections, parcours, expositions virtuelles).

D'abord arrimées à des institutions culturelles et lieux de mémoire bien tangibles, des créations numériques sont aujourd'hui conçues spécifiquement pour leur mise en ligne. Musée numérique, exposition virtuelle et monument-documentaire conservant la mémoire d'un lieu perdu ou d'une collection dispersée, quelques exemples glanés sur le web permettent de cerner la grande diversité des pratiques au sein de cet internet muséal<sup>1</sup> (Vidal, 2015). Et si les appellations utilisées facilitent leur identification et leur inscription dans une pratique sociale reconnue par les publics, un rapide examen oblige à reconnaître qu'il n'existe pas une seule et unique typologie de musée numérique<sup>2</sup>.

Celui-ci est toutefois défini dans le *Dictionnaire encyclopédique de muséologie* comme une :

catégorie de musées dont les collections ainsi que les modes de communication (exposition et médiation) sont essentiellement composés de manière numérique et exploités, à partir de base de données sur ordinateurs, généralement via Internet. [...]

Un musée numérique peut fonctionner de manière identique à un musée composé

---

<sup>1</sup> Pour ne citer que quelques exemples, nous pensons à Criminocorpus <<https://criminocorpus.org/fr/>> qui « propose le premier musée nativement numérique dédié à l'histoire de la justice, des crimes et des peines. ». Citons également, toujours dans l'espace francophone, le site André Breton < <http://www.andrebretton.fr/>> dédié à la présentation de la collection qu'André Breton a constituée tout au long de sa vie et mis en ligne sous la responsabilité de l'association Atelier André Breton, présidée par Aube Elléouët, fille du poète. A l'échelle internationale, comment ne pas citer The Cranach Digital Archive <<http://lucascranach.org/>> « an interdisciplinary collaborative research resource, providing access to art historical, technical and conservation information on paintings by Lucas Cranach (1472 - 1553), his sons and his workshop », ou encore le Musée virtuel du Canada <<http://www.museevirtuel.ca/>> qui se présente comme « la plus grande source numérique d'histoires et d'expériences partagées par les musées et les organismes patrimoniaux du Canada ».

<sup>2</sup> Malgré le succès de l'expression « musée virtuel » (qui détient d'ailleurs un article francophone sur Wikipédia) nous préférons, à la suite de François Mairesse et d'André Desvallées, utiliser l'expression de musée numérique.

d'objets matériels, le personnel de l'un et de l'autre demeure (généralement) composé de personnes physiques. (Desvallées & Mairesse, 2011, p. 631)

Mais compte tenu des dernières évolutions techniques, scientifiques et culturelles, peut-on aller plus loin aujourd'hui dans cette définition ? Et comment ces dispositifs amènent-ils à repenser la définition du musée ?

À partir de quelques exemples tentant de « faire » musées sur les réseaux numériques, nous souhaitons participer à la définition du musée en analysant plus spécifiquement comment ces nouvelles pratiques numériques des institutions culturelles, mais aussi des acteurs moins traditionnels tels que des chercheurs engagés dans le mouvement des Humanités numériques ou, à l'autre bout du spectre, des entreprises privées, élargissent le concept de musée.

## 2. Une réflexion structurante : comment définir le musée numérique ?

Doit-on, pour définir le musée numérique, se concentrer sur les questions conceptuelles qu'impliquent les ressources numériques<sup>3</sup> qui ne sont, *in fine*, que des reproductions de ressources tangibles ? À l'instar du musée pensé comme un média (Davallon, 1992), peut-on étudier les usages muséographiques de mise en communication de ces objets numériques ? Et dans ce cas, quelles évolutions muséologiques sont perceptibles à travers ces systèmes ? Leurs modes de fonctionnement sont-ils comparables aux musées traditionnels ? Comment sont en effet sélectionnés les objets numériques, parfois conservés par des institutions différentes, et comment sont constituées les collections (par thématiques, par fonds, par critères juridiques, etc.) ? Sur quels processus s'appuie la muséalisation de ces ressources (numérisation, reconstitution, indexation, éditorialisation, circulation, etc.) (Bideran, 2016) ? S'il est indéniable que de nouvelles professions apparaissent pour faire fonctionner ce musée (documentaliste, développeur, etc.) quels sont les publics que ce dernier attire et fidélise ? Enfin, retrouve-t-on les mêmes fonctions que celles associées au musée classique ou assiste-t-on à l'apparition de nouveaux services ?

## 3. Une proposition de définition du musée numérique et son impact sur celle du musée :

Le musée numérique bouleverse en première lieu la permanence institutionnelle du musée. La mise en ligne de ressources numériques se construit en effet dans une mise en tension inévitable entre la nécessaire conservation des données patrimoniales, assurée le plus souvent sur des serveurs distants, et l'évolution incessante des réseaux et terminaux numériques qui obligent à modifier régulièrement le dispositif médiatique. Cette transformation questionne par voie de conséquence la constitution du patrimoine numérisé qu'il diffuse. C'est en effet par leur valorisation que sont progressivement patrimonialisées les ressources numériques concernées dont les valeurs, plus seulement documentaires, peuvent être historiques, artistiques, citoyennes, etc., selon le discours porté par les professionnels responsables de cette mise en ligne.

Si la valorisation des ressources patrimoniales est la première mission de ces musées numériques, la dimension de service n'est en outre pas toujours perçue de la même manière. Alors que certains dispositifs prônent une large ouverture des ressources et de leurs usages, d'autres sont plus ambigus sur l'exploitation possible des données ainsi livrées sur le web en limitant leur réutilisation, quand d'autres enfin, portés par des grands groupes tel que Google, posent la question de la privatisation temporaire des biens communs de l'humanité.

---

<sup>3</sup> Etant entendu que nous ne prenons pas en compte ici des ressources nativement numériques tels que le net art ou les jeux vidéo.

Or, ce mouvement d'enclosure va à l'encontre des logiques relationnelles, de réemplois et d'échanges propres à la culture numérique. Car sur Internet, on ne parle plus de publics mais d'utilisateurs que l'on pousse à agir et à participer par la collaboration ou la circulation sur les réseaux de contenus culturels ; et si certaines structures ont pris conscience de ce renouvellement en intégrant, par exemple, des *community manager* chargés d'animer ces communautés, le musée numérique produit inévitablement des effets d'industrialisation de la culture, et cela malgré la récente déclaration de l'UNESCO réaffirmant l'accès universel à la mémoire du monde et au patrimoine numérisé.

Le musée numérique se détache ainsi peu à peu de la simple imitation des pratiques muséales pour proposer des regroupements inédits de ressources patrimoniales accessibles selon différents modes de communication et permettant de dépasser la seule observation pour créer des usages dans une optique d'appropriation et de circulation de ses contenus. Souvent géré par des institutions patrimoniales, il s'appuie aussi parfois sur des associations interinstitutionnelles permettant la création de nouveaux savoirs scientifiques, ou des partenariats publics-privés. En termes de missions, le musée numérique acquiert, par numérisation, des ressources, qu'il gère et diffuse par indexation et éditorialisation à des fins de recherche mais aussi plus largement d'acculturation des internautes selon le principe de la circulation créative et continue d'informations, propre à la culture numérique. En détachant les fonctions de conservation et d'exposition et en bouleversant les rapports entre experts et profanes, il signe enfin le détachement croissant des collections au profit des utilisateurs et le passage d'une muséologie d'objets vers une muséologie d'interaction et de propagation.

*In fine*, la prise en compte du musée numérique dans le périmètre de la définition du musée permet de penser celui-ci de façon plus large comme un dispositif médiatique dont les fonctions principales sont l'archivage et la transmission d'objets, tangibles ou numériques, décontextualisés et recontextualisés par différents systèmes communicationnels comme l'exposition ou l'éditorialisation, afin de produire de nouveaux savoirs et de permettre l'appropriation de ceux-ci en créant diverses interactions entre ces objets et les publics.

#### 4. Bibliographie :

- Bideran, J. (de). (2016). Du fragment daté au corpus patrimonialisé : numérisation et muséalisation de l'article de presse mauriacien. *Études digitales*, 1, 125-142.
- Collectif. (2015). Le numérique dans les institutions muséales. *Lettre de l'OCIM*, 162.
- Davallon, J. (1992). Le musée est-il vraiment un média ? *Publics et Musées*, 2-1, 99-123.
- Deloche, B. (2001). *Le musée virtuel : vers une éthique des nouvelles images*. Paris : PUF.
- Desvallées, A. & Mairesse, F. (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Paris : A. Colin.
- Vidal, G. (2015). La médiation numérique muséale. Vers des formes renouvelées de participation des publics aux activités des musées. Dans Chapelain, Brigitte (dir.), *Expression et pratiques créatives numériques en réseaux*, (139-157). Paris : Hermann.