

Du regard à l'expérience, de loin et de près

Changements sémiotiques de l'idée de musée

Isabella PEZZINI
Sapienza Université de Rome

1. Diachronie du musée

On a tendance à attribuer au « Musée » – « tout endroit où sont renfermées les choses qui ont un rapport immédiat aux arts et aux muses » selon l'*Encyclopédie* de Diderot et D'Alembert – un trait de permanence, à y associer l'idée d'un méta-espace hors du temps, où les œuvres et les objets seraient déposés détachés de leur temps, de leur espace et de leurs fonctions d'origine. Rien de plus faux : le musée n'a cessé d'évoluer depuis son institution, qui est à son tour un processus prenant forme peu à peu, de la Renaissance au siècle des Lumières (Shaer, 1993).

C'est ce que montre très bien l'étude sémiotique *Metamorfosis de la mirada* (2003) de Santos Zunzunegui. Écrit à la fondation du musée Guggenheim de Bilbao signé par Franck Gehry, ce travail se concentre sur l'évolution du musée des Beaux-Arts, à partir des changements de conception de son espace. De la fin du XVIII^e siècle à nos jours, en effet, les fonctions traditionnelles du musée – ordonner, conserver et exposer les œuvres, éduquer le public – sont soumises à maintes critiques provenant du dedans et du dehors du monde de l'art. D'où la tendance du musée à complexifier son statut et ses fonctions, à devenir un lieu d'attraction et d'identité pour les endroits qui l'accueillent, à s'hybrider avec les lieux de loisir et de consommation. Il faut considérer que le public devient de plus en plus vaste et différencié, à identités multiples ; la question de la rentabilité du musée en tant que grande et coûteuse institution culturelle commence à se poser de façon urgente. D'où une recherche de renouvellement et de redéfinition même très poussés, dont l'aspect peut-être le plus évident est la façon de concevoir l'architecture du musée : son iconicité par rapport à l'extérieur et, à l'intérieur, la médiation que peut offrir son organisation spatiale par rapport aux œuvres et aux visiteurs.

Structuré dès son origine sur *l'idéologie de la visibilité*, où la vision est le paradigme central de l'acquisition de connaissances, le musée est un lieu d'accumulation et de centralisation d'œuvres et de savoir dans lequel le visiteur reçoit une – ou plusieurs – proposition/s de sens, fondé sur un *faire-voir* destinateur face à son *vouloir/devoir voir/savoir*, articulé sous le triple paramètre spatial de l'*ordre*, de l'*orientation* et du *parcours*. Le musée apparaît sous cet angle comme un champ d'exercices syntaxiques, proposant avec sa stratégie de communication spécifique la médiation entre l'œuvre et le public. On peut également dire que le musée joue un rôle de véritable *activation* de l'œuvre, ce que Nelson Goodman (1984) appelle sa mise en œuvre (*implementation*), par opposition à l'*exécution* qui caractérise les œuvres allographes, qui, comme la musique, exigent une phase d'actualisation. De la mise en cadre au placement dans une salle et un parcours, de l'installation, de l'éclairage et du titrage, toute une série de pratiques sont confiées aux musées et aux galeries, par lesquelles ce qui est habituellement appelé le « contexte » de l'œuvre devient son co-texte, un dispositif qui élargit la notion de textualité artistique (Fabbri, 2010).

Le musée se présente donc comme un espace physique organisé, résultat d'une production collective implicite. Il embrasse une série de manifestations syncrétiques (un site de fondation, un bâtiment particulier, un programme muséologique, c'est-à-dire une collection, un placement des pièces qui la composent, fait de contiguïté et de distances entre les œuvres, les périodes, les styles, les auteurs ; une unité et un rythme spatiaux, une série de jeux scéniques ...) qui en font un objet

signifiant complexe, par le biais d'une « compétence stratégique » globale qui s'exprime dans la construction d'une ou de plusieurs voies d'exposition modèles de visite.

Voilà alors la typologie sémiotique des Musées de Beaux-Arts que propose Santos Zunzunegui (*op. cit.*, § 3.7). Son carré pose en corrélation des façons différentes de concevoir la muséologie, en considérant chaque modèle par rapport aux autres, s'interdéfinissant à partir de l'opposition fondamentale entre le Musée et le Musée d'Art Moderne Traditionnel, qui résume en elle-même un vieux débat architectural entre les soi-disant parties de la *galerie* et de la *rotonde*. Du point de vue du spectateur présumé par l'architecture, par référence à l'axe sémantique *continuité / discontinuité*, la Galerie implique les idées de *séquence* (des œuvres), d'*itinéraire* (du visiteur) et d'un *regard ponctuel* (du visiteur sur l'œuvre), tandis que la Rotonde rappelle d'abord la *continuité*, le *regard radial* et un *aperçu global*. De là, on obtient une série d'oppositions sémantiques ultérieures : par exemple entre la *linéarité* et la *circularité* de l'espace ; sur l'effet de sens de l'histoire par rapport à l'isolement de l'événement ; sur la vision prospective vs rétrospective, sur l'architecture qui s'impose vs un espace libre et flexible, souple.

Change aussi le rapport que ces architectures instaurent avec leur contenu traditionnel, les œuvres. Refusant le rôle de simples conteneurs, neutres autant que possible, ces musées sont eux-mêmes des œuvres, ils instaurent un dialogue avec les collections, il arrive même qu'ils les dominent. Une nouvelle manière de concevoir les espaces et l'organisation des parcours engage aussi les visiteurs sollicités, du fait d'une politique culturelle adaptée désormais aux cadences internationales des événements et des expositions itinérantes, à fréquenter ces lieux dans un esprit différent.

Comme le souligne l'auteur, les positions de cette typologie ne sont pas censées correspondre exactement aux musées existant empiriquement. En outre, elle ne veut pas « représenter » une diachronie, mais elle peut être articulée diachroniquement, si l'on entend par diachronie non seulement la succession temporelle, mais la succession des systèmes, par transformation d'éléments ou de relations.

Contenant	vs	Contenu
MUSÉE TRADITIONNEL (Frame / Galerie : par exemple le Louvre ; la GNAM à Rome)		MUSÉE MODERNE (Dôme/ Musées open-plan : par exemple la Neue Nationalgalerie de Mies van der Rohe à Berlin)
Présence de parcours Évolution linéaire de l'art Esthétique du « détail » Modèle du « catalogue »		Absence de parcours Circularité de l'art Esthétique du « fragment » Modèle du « display »
	X	
MUSÉE NON-MODERNE Néo-baroque ou post-moderne (Maniéristes, par exemple le Musée d'Orsay. Le musée se valorise lui-même, le contenant est une partie du contenu)		MUSÉE NON-TRADITIONNEL (Par exemple, le Castello di Rivoli à Turin, le Maxxi à Rome)
Contenant	Comme	Contenu

Cela dit, chaque musée a son histoire et son identité, il devient de plus en plus difficile de ramener les nouveaux programmes à un genre ou bien à un type prédéfini : aujourd'hui chacun d'entre eux paraît rechercher l'unicité en tant qu'œuvre, et la spécificité de l'expérience spatiale qu'il peut offrir aux visiteurs (Purini, 2006). Deux directions principales d'étude s'imposent en observant sa métamorphose :

- d'un côté son architecture, qui a tendance de plus en plus à se passer de la distinction entre contenant et contenu et qui essaye d'intégrer dans son espace la possibilité d'expériences sensibles différentes, non pas liées à la seule vision – nous verrons à ce propos l'exemple du Musée du Quai Branly à Paris ;
- de l'autre côté la technologie, qui nous propose une nouvelle hyper-vision, comme nous le verrons à la fin de notre article, avec l'exemple de Google Art Project.

2. Un cas exemplaire de musée contemporain : le musée du Quai Branly¹

2.1. Le projet du musée et l'antenne au Louvre

Le musée parisien du Quai Branly nous interpelle surtout sur deux grands ordres de questions. D'abord par le thème général auquel il est censé répondre, qui porte sur la reconnaissance de la diversité des cultures, sur leur valeur spécifique et sur la construction d'un espace de dialogue possible entre celles-ci, en plus de l'exposition exemplaire des artefacts les plus représentatifs. Ensuite par sa conception, qui se veut innovante sous tous les aspects. On insiste, dans toutes ses présentations, sur le fait que son modèle « n'est plus le livre mais Internet », et sur la multiplicité de ses fonctions : non seulement musée mais également centre d'enseignement et de recherche, ainsi qu'espace à la disposition de différents publics potentiels, y compris celui qui ne recherche que l'agrément.

Le musée du Quai Branly, ou Musée des Arts et Civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques se trouve dans le VII^e arrondissement de Paris, le long de la Seine, non loin de la Tour Eiffel. Le nouveau musée réunit et réaménage une partie des anciennes collections d'ethnologie du Musée de l'Homme, hébergées auparavant au Palais de Chaillot, ainsi que celles du Musée national d'arts d'Afrique et d'Océanie, qui était installé à la Porte Dorée. Ce musée national a été inauguré en juin 2006 par le président français de l'époque Jacques Chirac, « passionné depuis toujours de ce genre d'arts », désireux de laisser une empreinte culturelle forte et durable de son mandat. Il a été annoncé par l'ouverture d'un nouveau secteur au Louvre, le Pavillon des Sessions, ouvert en 2000 : sur le site internet du musée (www.quaibrantly.fr) on souligne la double valeur de *link* du pavillon, qui d'un côté s'intègre et se conforme, même du point de vue de l'architecture, de l'aménagement et de l'atmosphère, à l'esprit et à la tradition du Louvre et d'autre part préfigure et renvoie aux principes inspirateurs du Quai Branly, par la répartition en quatre zones géographiques communiquant entre elles. Même l'opposition controversée *art et culture* – au cœur des polémiques concernant le musée – est implicitement abordée par une tentative de dépassement. S'il est vrai que le Louvre de prime abord valorise le côté artistique des œuvres exposées, suivant la double étape classique de la décontextualisation et de la transfiguration de l'œuvre valorisée en elle-même, d'un autre côté il y expérimente, comme le fera par la suite le Quai Branly, un riche système informatif sur leur culture d'origine, par des cartes géographiques et des fiches ainsi que par la possibilité de puiser d'autres informations sur l'histoire, le contexte, l'usage et la société d'origine en utilisant des écrans interactifs.

Le musée du Quai Branly est né du slogan : *un musée pour les arts non occidentaux* – un syntagme chargé de questions critiques. Ce n'est pas un hasard si l'on a préféré, au moment de le baptiser, pour éviter les polémiques, opter pour un toponyme, le nom du quai de Seine le long duquel il est bâti (Pagani, 2009). Dans la présentation offerte par le très riche site Internet, quoi qu'il en soit, on a maintenu l'identification du contenu du musée en termes d'« arts non occidentaux ». Ceux-ci, dit-on, ont acquis au cours du XX^e siècle une place cruciale dans les collections des musées : cette évolution s'est faite notamment grâce aux artistes fauves et cubistes, sous l'impulsion d'écrivains et de critiques, d'Apollinaire à Malraux, et dans le sillage des travaux de grands anthropologues comme Claude Lévi-Strauss. Dans les intentions des créateurs du musée du Quai Branly, entièrement dédié aux arts d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et d'Amérique devrait rendre possible « la diversité des regards sur les objets, de l'ethnologie à l'histoire de l'art, et, sous le haut patronage de l'Unesco, reconnaître officiellement la place qu'occupent les civilisations et le patrimoine de peuples parfois tenus à l'écart de la culture actuelle de la planète ».

La collection est organisée par zones géographiques : Afrique, Amérique, Asie et Océanie. Elle accueille aussi des fonds transversaux sur le plan géographique (collection d'instruments musicaux, collection Histoire, collection des tissus), et un exceptionnel fonds photographique. Le plan des

¹ Une analyse plus approfondie de ce musée est contenue dans Pezzini (2011, chap. 5).

collections fait état de 3.500 objets des quatre continents. Par le *link* que constitue son antenne au Louvre, pourrait-on ajouter, elle se rattache aux arts du cinquième continent, qui de cette manière apparaît dans un certain sens comme le « mandant » de l'opération. La Tour de la Musique en outre, grand conteneur de verre qui traverse de haut en bas les cinq étages de l'édifice, abrite 8700 instruments musicaux.

Par un renversement, en quelque sorte, des critiques aux prétentions d'un universalisme qui coïncide en réalité avec le regard occidental, le musée du Quai Branly est pour eux un « nouveau musée » grâce aussi à la conscience des opérations culturelles dont il est le fruit et en même temps l'origine, à la responsabilité qu'il assume, se posant en Actant d'une politique de reconnaissance de la diversité culturelle.

Nous pouvons considérer comme une figure efficace de cette intention le parcours narratif des objets qui est en quelque sorte évoqué, et qu'il est très intéressant d'analyser pour comprendre les implications de ce traitement apparemment impersonnel, typique d'une bonne pratique scientifique. Ce qui reste davantage dans l'ombre à l'intérieur de son énonciation, ce sont les critères de choix des objets à exposer – une toute petite partie par rapport au patrimoine du musée : 3500, sélectionnés sur une collection d'environ 300.000.

2.2. L'architecture et le jardin

L'ambitieux projet architectural est signé par Jean Nouvel. L'ensemble architectural occupe une surface de 40.600 mètres carrés, répartie en quatre édifices. L'édifice principal se présente comme un grand corps développé horizontalement, complexe et articulé, juché sur pilotis, au-dessus d'un jardin luxuriant, œuvre de Gilles Clément, paysagiste bien connu. L'aspect extérieur de l'édifice semble immédiatement communiquer la complexité de la tâche assignée au musée, dont la non simple fonction d'ordre et d'exposition est évoquée par le jeu des volumes parallélépipédiques colorés et de différentes dimensions en saillie, correspondant aux vitrines internes.



Fig.1. Le musée « suspendu » sur le jardin (courtesy Vincenza Del Marco)

L'édifice est caractérisé, en outre, par un mur végétal spectaculaire, œuvre de l'artiste-botaniste Patrick Blanc.

La solution architecturale adoptée devrait donner forme aux exigences énoncées dans le programme du musée, et le connote indubitablement comme une sorte de grand îlot métropolitain. D'abord, tout en se situant en plein dans la ville, non loin de la Tour Eiffel, le musée est séparé du bord de la Seine par un grande palissade en verre, le long de laquelle se déroule la queue des visiteurs en attente d'entrer, qui peuvent « voir mais pas toucher » tout de suite, dans une sorte de

boîte magique, l'objet de leur visite qui est différée jusqu'au moment de l'entrée. La forte délimitation de l'espace souligne le caractère bien contrôlé du texte architectural, et crée en même temps, entre l'extérieur et l'intérieur du musée, comme toute vitrine digne de ce nom, un espace intermédiaire d'attente et de désir surtout de la part du public qui veut entrer et attend de pouvoir le faire.



Fig. 2. L'entrée du Quai Branly (courtesy Vincenza Del Marco)

2.3. Le Jardin. Biodiversité et diversité des cultures

Le jardin se présente à l'entrée au musée comme un véritable manifeste idéologique, sur lequel il convient de s'arrêter. La séparation posée par la grande palissade en verre sur son périmètre, en plus de créer à l'extérieur, sur le Quai, un premier espace de médiation vers l'intérieur, délimite un espace intérieur aux fortes caractéristiques de discontinuité par rapport à l'environnement citadin alentour : l'édifice du musée apparaît plongé et presque suspendu dans un espace vert apparemment sauvage et va jusqu'à proposer un mur végétal vertical spectaculaire. De cette manière est également thématifiée et emphatisée l'étroite et complexe relation entre *nature* et *culture*, objet même du musée.



Fig. 3. Le jardin vertical de Patrick Blanc (courtesy Franco Zagari)

Le mur végétal de Blanc adhère plus étroitement à l'édifice, il en fait partie car il fait étonnamment adopter à sa « pelouse » la dimension verticale, niant sa disposition plane « naturelle » sur des surfaces horizontales. Nous voilà donc dans l'« inusuel jardin, qui, dans la philosophie de Gilles Clément, rassemble des végétations indisciplinées et d'origine lointaine ». En effet, le parcours que le visiteur doit accomplir jusqu'à l'entrée du musée n'est pas direct, même pas visuellement : il est vallonné, on monte et on descend, les sentiers sont sinueux, pas rectilignes, ils bifurquent souvent favorisant des ralentissements et des *détours* par rapport à l'accès, comme pour freiner l'entrée dans le musée, pour donner le temps au visiteur de s'acclimater, de se rendre disponible à de nouvelles expériences. Le jardin comporte en outre des espaces diversifiés, comme un théâtre de verdure, deux plans d'eau, un café et même des zones réservées au pique-nique. À l'instar de la végétation qui est principalement arbustive, le matériau des parcours est aussi déroutant, constitué d'un béton brut faussement pauvre. Il fonctionne en partie comme une *provocation*, et il invite à en savoir plus, sur cet étrange jardin et sur son concepteur. On pourrait dire, banalement, que par ce biais l'espace citadin dédié au complexe muséal repropose l'articulation entre nature et culture, mais d'une manière qui n'est en rien simple ou homogène.



Fig. 4. Vue du Jardin de Gilles Clément (courtesy Franco Zagari)

2.4. La structure intérieure du musée

À l'intérieur, le musée est disposé sur cinq niveaux :

- le niveau 0, avec la Galerie du Jardin, le Hall d'entrée, le salon de lecture Kerchache ;
- le niveau JB, avec le vestiaire ;

- le niveau JH, avec l'auditorium et les salles pour les activités culturelles et éducatives ;
- le niveau 2, avec le Plateau des collections ;
- le niveau 3, où se trouvent les Galeries suspendues (Est, pour les expositions d'anthropologie, Ouest, pour les expositions temporaires et la collecte de dossiers) et la mezzanine multimédia ;
- le niveau 5, où se trouvent la terrasse, le restaurant Des Ombres et la médiathèque.

2.4.1. La rampe et le plateau des collections

Après avoir acheté son billet, on accède au plateau de collection en montant une rampe sinueuse, au dallage irrégulier « comme un sentier naturel », qui aboutit à un passage obscur « étroit et sombre comme celui de la naissance », qui abrite des installations artistiques temporaires soulignant ce rôle initiatique. Il n'y a pas d'escaliers ni de véritables salles, l'espace est traversé à l'horizontale par un grand et sinueux canyon-main courante en cuir équipé qui abrite un système multimédia intégré complexe, étudié pour accueillir et accompagner différentes typologies de visiteurs, y compris les personnes handicapées. On l'appelle « la rivière » et on le définit comme « un espace tactile sur la manière dont les hommes perçoivent et représentent l'espace, à regarder et à toucher », insistant sur l'aide à comprendre qui est ainsi offerte au visiteur.

Sur le *plateau*, les objets, surtout les plus grands, sont exposés dans l'espace sans aucun conteneur, ou alors les vitrines traditionnelles sont ici réinterprétées par trois cents parois de verre, pour obtenir un fort effet de transparence globale, même vis-à-vis du jardin extérieur, visible à travers d'amples ouvertures dans les parois mêmes. Chacune différente des autres, peintes à couleurs vives et contrastées, vingt-cinq « boîtes » en saillie, volumes qui donnent un mouvement et modulent l'extérieur du musée, accueillent des approfondissements relatifs à l'identité d'un peuple ou d'une culture en y rassemblant des œuvres de même origine. L'éclairage est ponctuel, modulé au cas par cas sur les œuvres individuelles ou dans les sous-espaces.

2.4.2. Visites virtuelles

Le site Internet du musée offre diverses opportunités de visites virtuelles, soulignant l'imposant système de communication qui y est mis en œuvre et qui se prévaut de dispositifs sophistiqués d'information multimédia, dans le but de concourir « à faire de la visite au Quai Branly une expérience hors du commun », expérimentant une « réalité augmentée » – ainsi que de répondre aux critiques d'esthétisation excessive des œuvres exposées. Le musée présente aussi huit installations multimédia dont l'objectif consiste à « exposer l'immatériel », à savoir la musique, le tatouage, l'architecture, l'expérience divinatoire, les danses rituelles.

Le site Internet fournit un autre élément d'orientation fondamental, le plan du musée. D'un côté la représentation de la structure architecturale et de la distribution des services aux différents étages, d'un autre côté le guide de la partie d'aménagement permanent.

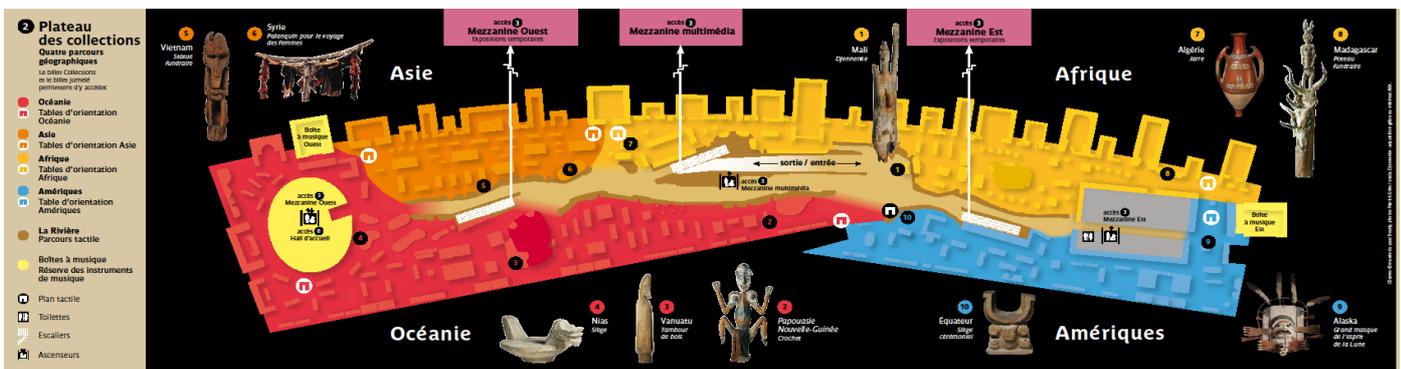


Fig. 5. Plan du musée, www.quaibrnly.fr

Il est possible de télécharger un « guide d'exploration » des collections permanentes, au graphisme et aux tons vaguement disneyens, pour une visite d'une durée d'environ deux heures, qui devrait permettre de découvrir « comment les œuvres dialoguent entre elles ». De deux heures à une vie : en soulignant même graphiquement la fluidité de l'espace muséal sur le plan, où la séparation entre les zones n'est jamais nette à aucun niveau et est facilement connectée par la « rivière » centrale, la présentation du musée invite les visiteurs à la multiplicité des possibilités d'en profiter.

2.4.3. Les valeurs de l'espace

Il s'agit de la flexibilité d'un espace, qu'en sémiotique Jean-Marie Floch a indiqué comme la possibilité de valorisations diverses, de la plus immédiate et fonctionnelle, *pratique*, à celle liée à une approche *utopique*, visant la redétermination et l'enrichissement intérieur (Floch 2006). C'est surtout ce dernier pôle de valeurs que le musée, de par sa mission institutionnelle, devrait viser : mais en vertu justement d'une conception plus libre et plus ouverte, liée au tourisme de masse, on ne nie pas qu'il puisse aussi être un lieu permettant de se faire rapidement une idée des collections, ou même qu'il soit vécu comme un espace d'agrément.

Le champ métaphorique adopté pour dénommer l'espace de l'exposition est géographique (le *plateau* des collections, la *rivière*, l'*orientation*...), le parcours du visiteur est donc un *voyage*. Dans la sémiotique du monde naturel, l'espace géographique est en général complexe, il résulte de l'articulation de plusieurs milieux et figures naturels (le désert, la mer, la montagne...), avec les cultures spécifiques qui s'y installent. Ici, naturellement, cet espace est très simplifié et sert en réalité de macroréférence à la répartition en zones géographiques, marquées au sol par différentes couleurs. Pourtant, si nous observons la forme du *plateau*, de ses contours aux grandes répartitions et aux aménagements intérieurs, nous constatons la présence simultanée d'une spatialité morphologiquement complexe et discontinue (les bords, surtout dans la partie supérieure, les fragmentations intérieures produites par les vitrines...), associable en général à des valeurs utopiques et ludiques, et d'une spatialité simple continue (la rivière qui traverse justement le plateau sans obstacles, raccorde les différentes parties, absorbe sans marches les différences de niveau), qui est en général associée à des valeurs pratiques et critiques. À plus forte raison, donc, le parcours peut se caractériser, en fonction des attitudes et des valeurs du sujet qui s'essaie à ce type d'espace, suivant le paradigme axiologique habituel opposant le cadre *pratique* au cadre *utopique* et en sous-ordre, le cadre *critique* au *ludique*.

L'approche syntagmatique, qui considère l'espace comme un processus ou un enchaînement, est inscrite de manière explicite et rendue standard par le « guide d'exploration » du musée cité ci-dessus. Elle se présente comme une longue bande agencée en vertical qui repropose la stratégie adoptée aussi bien dans l'exposition que dans la présentation vidéo : se prévaloir de quelques *totems*, quelques grands objets se caractérisant par un trait d'exceptionnalité, qui rythment la plateforme, et les poser en repères du parcours, à partir desquels explorer les différentes zones et qualités de l'espace.

Le graphisme adopté, avec des couleurs saturées et contrastées, les images des objets sans contours et donc en relief par rapport à l'arrière-plan, le parcours figuré d'un sentier curviligne constitué de nombreuses marques en séquence, comme celles utilisées pour les dallages, les textes brefs et captivants, corroborent cette lecture du musée non seulement dans un sens pratique mais aussi *ludique*, introduisant le thème de la *découverte*, qui rend le tout quelque peu « chasse au trésor » ou à l'« objet mystérieux », loin de toute sacralité culturelle excessive, proche du parti pris de l'agrément, du désir de s'amuser en apprenant.

La persuasivité de cet espace est de l'ordre surtout de la *séduction* : de la plus traditionnelle qu'induit le spectacle des sons et de la lumière, associée à la magnificence des objets exposés, jusqu'à celle qui procède des mille suggestions hypertechnologiques et multimédia, conçues de toute évidence pour la partie la plus jeune du public, celui numérique « natif ».

La quantité des informations offertes au visiteur est vraiment imposante. L'hyperconsommation est aussi excès d'information, mais elle est en même temps confirmation de l'idée que le musée

contemporain est désormais conçu comme une cité dans la ville, qu'il n'est pas là pour être visité en deux heures une fois pour toutes, mais qu'il est toujours possible d'y revenir pour le plaisir et d'y pratiquer des activités très diversifiées.

3. Le musée capturé par Internet

Tout le travail et la réflexion qui, au fil du temps, ont été passés à la recherche des façons toujours renouvelées de concevoir l'espace et par conséquent le dispositif du musée, pourraient aujourd'hui être remis en cause, voire « avalés » par l'autre grand facteur de changement du musée à l'heure actuelle, c'est-à-dire les nouvelles technologies informatiques et Internet en particulier. À ce propos, je voudrais citer brièvement le cas de Google Art Project, un programme qui en gros s'articule en deux grands domaines : d'un côté l'acquisition digitale du plus grand nombre de musées du monde, avec la technologie *Street View* (la même que celle utilisée dans Google Maps), de l'autre, l'acquisition digitale en haute définition d'un grand nombre d'œuvres, qui peuvent par conséquent être « vues » à travers l'écran de l'ordinateur comme jamais auparavant. Quelles sont les conséquences de cette re-médiation sur le dispositif muséal à trois termes que nous avons énoncé au début, c'est-à-dire espace architectural, collection et proposition de visite ?

Très brièvement, la technologie *Street view* traduit, bien sûr, l'environnement réel du musée dans un environnement virtuel, auquel l'utilisateur peut accéder et où il peut se déplacer par l'interface de l'ordinateur. Évidemment, ce processus a des conséquences fondamentales en termes de perception sensorielle : mais si nous nous concentrons uniquement sur la seule vue, nous pouvons d'abord observer que Google chevauche les dispositifs spatiaux – et donc de vision – des architectures d'origine avec le mode de vision produit par sa technique de prise de vue. Cela a pour conséquence d'inclure, homogénéiser et finalement annuler les différents « effets d'espace » que nous avons vus au début (cf. § 1.).

En revanche, par la possibilité même qu'offre le dispositif de pouvoir focaliser sur un certain nombre d'œuvres, et les traiter en dehors de leurs cadres et de leur taille réelle, Google se présente comme un véritable agent de transformation du musée de départ, en sollicitant, quel que soit le musée reproduit, un regard typique du musée moderne, où l'espace est volontairement neutre et où l'on poursuit le contact direct et immédiat autant que possible avec l'utilisateur. L'écran d'ordinateur remplace le mur blanc, puis la page, d'où la facilitation de la « *perception désincarnée* pure qui caractérise le *regard moderne* » (Zunzunegui, *cit.*) qui semble arriver au maximum de sa réalisation possible, dans une dimension totalement immatérielle : une hypervision tout à fait supérieure à la vision « normale ». Mais qu'y voir dans ces œuvres, d'autre part ?

Dans la présentation du dispositif proposé par Google, l'invitation à découvrir les détails cachés, le *chef d'œuvre inconnu*, suggère une utilisation et une valorisation au moins en partie *ludique*. Il suffit de regarder les nombreuses présentations vidéo du projet, sur Youtube, pour confirmer qu'il incorpore progressivement, en les rendant de plus en plus simples, des activités réservées autrefois aux spécialistes de l'art : par exemple comparer entre elles les œuvres d'un même artiste, dans le même musée aussi bien que dans tous les autres, créer des corpus, comparer les détails, les thèmes, et ainsi de suite. De plus, les utilisateurs peuvent également créer leur propre espace de travail dans lequel enregistrer leurs sessions de « vision », le partager avec d'autres, etc.

Nous nous trouvons donc confrontés à la version la plus récente et la plus radicale du *Musée imaginaire* théorisé par Malraux (1947), selon lequel la reproductibilité technique – qui à l'époque où il écrivait, était bien moindre que celle que nous connaissons aujourd'hui – pouvait faire sauter toutes les limitations du musée traditionnel, permettant à l'utilisateur d'accéder aux œuvres en dehors des contraintes de leur collocation d'espace et de temps, et d'un contact « physique » toujours éphémère, souvent soumis à divers types d'interférences. Google Art Project ouvre une nouvelle ère dans ce sens, et il sera intéressant de voir à quels résultats, à quelles compétences généralisées et/ou à quelles découvertes conduira l'œil magique qu'il nous donne à l'intérieur des musées et les œuvres qu'ils exposent, et surtout *à travers eux*.

Références bibliographiques

- CIORRA, Pippo & TCHOU, Donata (éds., 2006), *Museums Next Generation. Il futuro dei musei*, Milan, Electa.
- FABBRI, Paolo, (2010), « La riconcezione semiotica », in Goodman (1984), trad. it., pp. 9-33.
- FLOCH, Jean Marie, (1990), *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, PUF, « Formes sémiotiques ».
- GOODMAN, Nelson, (1984 ; 1996), *L'Art en théorie et en action*, trad. par J.-P. Cometti et R. Pouivet, Paris, Gallimard.
- MALRAUX, André, (1947), *Le Musée imaginaire*, Paris, Gallimard.
- PAGANI, Camilla, (2009), *Genealogia del primitivo. Il musée du Quai Branly, Lévi-Strauss e la scrittura etnografica*, Castel d'Ario, Negretto.
- PEZZINI, Isabella, (2011), *Semiotica dei nuovi musei*, Roma, Laterza.
- (2013), « I nuovi Musei Immaginari. A partire da Google Art Project », *Reti, Saperi, Linguaggi*, 2, 2013, pp. 40-43.
- PURINI, Franco, (2006), « Musei dell'iperconsumo », in CIORRA, P. & TCHOU, D., 2006, pp. 51-55.
- SHAER, Roland, (1993), *L'invention des musées*, Paris, Gallimard.
- ZUNZUNEGUI, Santos, (2003), *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiótica*, Madrid, Cátedra.