

L'introduction des technologies web 2.0 dans les musées d'art moderne et contemporain : vers de nouvelles relations entre l'institution muséale et ses publics ?

Par Gaelle Crenn, maître de conférences Université Nancy 2, GRICP et Geneviève Vidal, maître de conférences Université Paris 13, LabSic

Résumé

L'internet muséal offre une scène riche d'innovations multimédia à l'heure du développement du web 2.0, fondé sur des nouvelles modalités de circulation de l'information, de consultation, d'échanges, voire de création de contenus sur l'internet. En s'introduisant petit à petit dans la sphère muséale, les technologies web 2.0 offrent aux internautes des formes renouvelées de participation et de contribution, susceptibles de modifier les relations entre les musées et leurs publics. L'analyse des propositions web 2.0 dans des sites de musées d'art moderne et contemporain permet d'explorer les expériences actuelles, tout en s'appuyant sur des expériences de musées dotés d'autres collections, et les possibles évolutions des conceptions de l'autorité du musée et de l'auctorialité des contenus muséaux.

Introduction : contexte et problématique

L'internet, en permanente évolution, connaît une nouvelle phase que l'on nomme contributive et participative. Après les sites informatifs, les sites multimédias (avec visites virtuelles, forums, jeux, dossiers, etc.), qui continuent

d'alimenter le réseau des réseaux, les sites contributifs forment ce qui est désormais baptisé le web 2.0 (Présentation des usages des technologies web 2.0 : informatifs et documentaires, participatifs et contributifs). Les musées se sont approprié les technologies web pour former un internet muséal tout à fait significatif. Mais sont-ils prêts à accueillir les contenus des publics dans leurs sites ? Les technologies web 2.0 vont-elles transformer les modalités de diffusion des contenus muséaux ? Les rapports entre les institutions muséales et leurs publics vont-ils être modifiés ?

1. Internet muséal : 12 ans d'expériences

Les innovations de la part des musées sur l'internet participent de la diversification et l'amplification des contenus en ligne. Acteurs légitimes sur l'internet, les musées garantissent les données qui y circulent. A l'heure de déplacements de l'auctorialité, avec les auteurs en collectif notamment, les musées, expérimentés en matière d'édition multimédia, se positionnent comme diffuseur bien identifié sur l'internet.

Mais certains musées privilégient des options limitant l'interactivité : peu de forums, peu d'échanges avec leurs publics, des interfaces navigationnelles riches mais largement arborescentes pour continuer à guider les publics.

2. Web 2 et musées : expériences muséales

L'analyse de plusieurs expériences d'institutions muséales en France et à l'international permet de présenter les réalisations actuelles démontrant un tout début

d'appropriation des technologies web 2.0, susceptibles de faciliter l'échange de contenus du musée, qui offre les services pour réaliser ces opérations. Quelques pionniers s'aventurent sur le terrain du contributif et participatif, en invitant les contenus des internautes et publics de musées, et s'exposent sur des plateformes non institutionnelles.

Dès lors, les musées inventent des formes renouvelées de participation des publics aux activités du musée, en s'inspirant des innovations rendues possibles par le web 2.0.

Perspectives : atouts et réticences

Les nouvelles médiations de type web 2.0, même si les musées sont encore assez frileux pour s'en emparer et plutôt engagés en faveur des technologies mobiles, rendent compte du potentiel producteur de contenus de la part des internautes et de la manière dont les musées peuvent continuer à s'ouvrir. Le musée 2.0 ne serait donc pas d'actualité, même si les technologies web 2.0 constituent une façon inédite de faire découvrir les musées, les fonds d'art moderne et contemporains, comme toutes autres ressources patrimoniales et scientifiques, ainsi que d'inventer un nouveau type de relations musées et publics. Mais quels seront concrètement les effets des technologies 2.0 ?

Janvier 2008.