

Le musée virtuel

L'évolution du musée virtuel

par **Werner Schweibenz**

Chargé de cours, Département des sciences de l'information, Université de la Sarre, Allemagne

> Le musée virtuel sur Internet est "en construction" depuis maintenant une dizaine d'années, une durée certes modeste comparée à la longue tradition des musées "faits de briques et de mortier", mais par voie de conséquence, il ne possède toujours pas de définition communément acceptée (pour une définition opérationnelle, se reporter à la citation centrale), ni même de terme établi pour le désigner. Il s'appelle ainsi *musée en ligne*, *musée électronique*, *hypermusée*, *musée numérique*, *cybermusée* ou *musée sur la Toile* selon l'environnement du professionnel ou du chercheur œuvrant dans ce domaine. Indépendamment du nom, l'idée qui se cache derrière ce phénomène consiste à mettre en place une extension numérique du musée sur Internet : un musée sans murs. Ses plus fervents partisans envisagent même de créer un musée virtuel mondial qui rassemblerait des objets numérisés provenant de collections d'établissements aux quatre coins de la planète.

> Les catégories suivantes, qui vont aboutir au musée virtuel, existent déjà sur Internet :

- Le musée-brochure : il s'agit d'un site Web proposant des informations essentielles sur le musée, telles que types de collections, listes de contacts, etc., avec pour objectif d'informer les visiteurs potentiels.
- Le musée-contenu : il s'agit d'un site Web présentant les collections du musée, et invitant le visiteur virtuel à les découvrir en ligne. Avec sa présentation orientée sur l'objet, le contenu est foncièrement identique à une banque de données sur les collections. Il est plus utile au spécialiste qu'au profane dans la mesure où il n'apporte aucun éclairage didactique, l'objectif de ce genre de musée étant de broser un portrait détaillé des collections muséales.
- Le musée pédagogique : il s'agit d'un site Web qui propose différents points d'accès à ses visiteurs virtuels en fonction de leur âge, leur environnement et leur degré de connaissances. La présentation de l'information n'est plus orientée sur l'objet, mais plutôt sur le contexte. En outre, le site, conçu dans une optique didactique, propose des liens vers des informations complémentaires, ce qui incite le visiteur virtuel à s'enrichir davantage sur un sujet qui l'intéresse, et à revisiter le site. Le musée pédagogique vise à faire revenir le visiteur virtuel, et à instaurer une relation personnelle entre le visiteur virtuel et la collection en ligne. Dans l'idéal, ce même visiteur se rendrait au musée pour voir les objets réels.

• Le musée virtuel : après le musée pédagogique, l'étape suivante consiste non seulement à informer les visiteurs virtuels quant aux collections de l'établissement, mais aussi à établir des liens avec d'autres collections numérisées. C'est ainsi que naissent des collections numérisées qui ne possèdent aucun équivalent dans le monde réel, et qui concrétisent le principe visionnaire du "musée sans murs" d'André Malraux.

> La perspective de passer en mode virtuel ne réjouit probablement pas certains musées, notamment les musées d'art qui chérissent l'idéal de la

"chose réelle", ainsi que l'aura qui s'en dégage, mais une telle évolution est inévitable, vu la numérisation croissante du patrimoine culturel, et la demande de rendre les collections plus accessibles. Ultérieurement, tous ces courants gommeront les différences entre les établissements en charge du patrimoine culturel, et à longue échéance, ceux-ci fusionneront en une seule institution de la mémoire. Une telle institution associe les substituts numérisés des collections des archives, des bibliothèques et des musées dans un environnement interactif riche, et permet d'accéder au contenu quelle que soit la nature de l'institution. L'institution de la mémoire se fixe comme objectif de préserver ce contenu pour les générations futures, et de promouvoir son utilisation et sa gestion dans le temps.

> Le musée virtuel n'est nullement un rival, ni une menace pour le musée "de briques et de mortier", car sa nature numérique lui interdit de présenter des objets réels aux visiteurs, contrairement au musée traditionnel. Mais il peut par ailleurs prolonger les idées et les concepts des collections dans le cyber-espace, et révéler, ce faisant, la quintessence du musée. Parallèlement, le musée virtuel touche des visiteurs qui n'auront peut-être jamais la possibilité de se rendre physiquement dans tel ou tel musée.

"La perspective de passer en mode virtuel ne réjouit probablement pas certains musées, mais une telle évolution est inévitable, vu la numérisation croissante du patrimoine culturel, et la demande de rendre les collections plus accessibles."

Le terme "musée virtuel" a été défini comme suit : "... une collection d'objets numérisés articulée logiquement et composée de divers supports qui, par sa connectivité et son caractère multi-accès, permet de transcender les modes traditionnels de communication et d'interaction avec le visiteur... ; il ne dispose pas de lieu ni d'espace réel, ses objets, ainsi que les informations connexes, pouvant être diffusés aux quatre coins du monde" (Andrews et Schweibenz, *Art Documentation*, numéro du printemps 1998). En quoi l'univers numérique enrichit-il ou modifie-t-il l'action du musée "réel" ? Quels sont ses atouts et ses faiblesses ? Le musée virtuel sonne-t-il le glas du musée tel que nous le connaissons aujourd'hui ?

Contact : Werner Schweibenz
Chargé de cours, Département des sciences de l'information,
Université de la Sarre, Im Stadtwald, 66041 Sarrebruck, Allemagne
Email : w.schweibenz@is.uni-sb.de

L'avenir du musée à l'âge numérique

par **Suzanne Keene**

Professeur d'université, Études muséales et patrimoniales, Institut d'archéologie, University College London, Royaume-Uni

L'essence du musée traditionnel – classificateur, détenteur et générateur incontestable de savoir, et source d'interprétation et de points de vue “pertinents” sur la société par le biais d'expositions physiques – est assurément un bâtiment. À l'inverse, le musée de l'avenir sera davantage une dynamique ou une expérience venant à la rencontre des communautés qu'il servira dans une pluralité d'espaces. En effet, il n'y a plus lieu de penser que les collections se trouvent au cœur du rôle joué par le musée : bien au contraire, c'est l'individu qui s'y trouve. Paradoxalement, les collections muséales sont toujours le symbole vivace des différentes cultures et identités, ainsi que de leur célébration et représentation formelle. Cependant, au fur et à mesure que la signification de l'objet et son passé prennent de l'importance, la nécessité d'une approche plus globale de la collecte des cultures – intégrant l'aspect immatériel, mais aussi matériel - se fait davantage sentir. Or les technologies du numérique répondent à ce besoin, car elles appréhendent le musée en tant que collections de savoirs plutôt que d'objets.

> Pleinement conscients du fait que de nombreuses personnes qui ne travaillent pas pour eux pourraient leur apporter une contribution précieuse, certains musées ont donc mobilisé le concours de ce public. Ainsi, le Musée des beaux-arts de San Francisco a-t-il lancé un projet de “salade de mots” : des bénévoles non-spécialisés ont choisi les termes clés pour décrire les œuvres, ce qui améliore les résultats des recherches (<http://www.thinker.org/fam/about>). Cela s'inscrit dans le partage des connaissances et la mise en place de liens, facilités par les avancées technologiques.

> À l'heure où la numérisation des inventaires et des catalogues de collections se développe de plus en plus, il est essentiel de les rendre disponibles au sein d'une seule et même ressource, à côté des informations fournies par les bibliothèques, les archives, les sites et les monuments. À titre d'exemple, l'initiative britannique “Online Register of Scientific Instruments” [Inventaire en ligne d'instruments scientifiques], née d'une fructueuse collaboration, recense les instruments historiques des musées d'un certain nombre de pays, voire de quelques collections privées (<http://www.isin.org>).

> Par ailleurs, les nouvelles technologies entraînent une conséquence supplémentaire, à savoir que la communication et l'interprétation muséologique ne se situent plus uniquement dans l'espace muséal, mais partout. Nous voyons déjà les départements d'université ou les organisations qui mènent des recherches en histoire orale ou en anthropologie contribuer leurs collections comme fonds, à l'instar des musées. Les exemples vont des Archives numériques du 11 septembre (<http://911digitalarchive.org>) à l'Institut australien d'études sur les aborigènes et les habitants des îles du détroit de Torres (http://www.aiatsis.gov.au/ava/archives/AIATSIS_archives.htm).

> Les musées se trouvent aux toutes premières loges pour tirer parti des possibilités du numérique, lequel offre un prolongement naturel des moyens dont ils disposent pour atteindre leurs objectifs essentiels. Toutefois, le passage au numérique influera sur la manière dont les conservateurs conçoivent leur tâche, et sur le mode de répartition des ressources des musées. Vu leur complexité, les banques de données demanderont un personnel spécialisé. Dans toutes les sphères du musée, il faudra renforcer les compétences en informatique des professionnels, lesquels formeront des équipes qui collaborent entre elles, comme c'est déjà le cas pour l'édition de publications et le montage d'expositions.

> La question de la détention des droits de propriété intellectuelle sera fondamentale, et l'actuel statut quasi public des musées dans de nombreux pays compliquera encore davantage la situation. Certains musées sont déjà en train de passer des accords quant aux droits sur l'image, etc., avec des sociétés commerciales.

> Le passage au numérique sera-t-il décisif pour la survie des musées ?

Les musées, et notamment leurs collections, sont considérablement menacés. Les collections des musées sont essentiellement détenues dans l'intérêt de la société, voire son intérêt à longue échéance, ce qui est encore moins attractif. Si nous voulons prouver que ces collections profiteront bel et bien aux générations futures, ainsi que nous l'affirmons, il semble de plus en plus nécessaire de présenter les outils qui permettront à ces dernières d'en bénéficier.

Contact : Suzanne Keene

Senior Lecturer, Museum and Heritage Studies,
Institute of Archaeology, University College London
Gower Street, London WC1E 6BT, Royaume-Uni
Tél. (+44) (0)20 7679 7494 – Fax (+44) (0)20 7679 7920
Email : suzanne.keene@ucl.ac.uk - <http://www.ucl.ac.uk>

Le musée de la Personne


par Karen Worcman

Directrice et cofondatrice du musée de la Personne, São Paulo, Brésil

“Peut-on seulement imaginer l'absence de mémoire ? Quand un homme perd une jambe ou un œil, il sait qu'il a perdu une jambe ou un œil, mais s'il perd son moi, s'il se perd lui-même, il n'est plus là pour le savoir” Oliver Sacks

Fondé à São Paulo, au Brésil, en 1991, le musée de la Personne s'est donné pour mission de consigner, préserver, et transformer en information l'histoire personnelle de tous les gens ordinaires de la société, une mise en valeur de l'individu et de sa collectivité qui amène ainsi des changements sociaux. A l'heure actuelle, il regroupe sous forme numérique 4 000 textes et plus de 10 000 photographies provenant de collections de particuliers rassemblés au cours de projets, de manifestations, et de séances ouvertes à tous pour recueillir des témoignages, sans oublier les récits reçus par Internet.

> Depuis ses débuts, le musée de la Personne s'est efforcé de mettre sur pied un réseau virtuel d'histoires personnelles. Or, cette idée de créer un musée consacré à de telles histoires nous a amenés à reconsidérer la notion d'“espace”, dans la mesure où les individus sont innombrables, et leurs histoires, intangibles. A l'origine, nous pensions établir une banque de données multimédia, et diffuser l'information sur CD-ROM, mais avec la popularité croissante d'Internet, notre projet a pris de l'ampleur. Tout en donnant accès à la collection, Internet constitue désormais l'outil qui permet à l'individu d'être non seulement le destinataire de l'information, mais surtout de devenir l'acteur de sa propre histoire. Avec Internet, la personne et le groupe font désormais partie intégrante d'une communauté plus vaste. Leur histoire ne leur appartient plus en propre : elle s'intègre à la mémoire collective, une mémoire imprégnée de multiples voix, dépositaire de la vie d'individus issus de toutes les couches de la société.

> Le musée de la Personne reçoit de tels récits sur Internet depuis 1997. En  2003, nous avons ouvert le portail www.museudapessoa.net qui, outre une banque de données regroupant des témoignages, photographies et documents personnels, propose des outils permettant aux utilisateurs de monter leurs propres collections et expositions virtuelles. Le défi majeur qu'il nous faut à présent relever consiste à mettre l'intégralité de cette collection en ligne (car pour l'instant, seule une partie des témoignages est disponible), et à optimiser son utilisation. A titre d'exemple, les auteurs de manuels scolaires puisent désormais des récits de vie sur notre site Web pour compléter leurs textes, reconnaissant ainsi l'importance de l'expérience vécue.

> Par ailleurs, dès les tout premiers temps, le musée de la Personne a également élaboré du matériel non virtuel à partir des récits collectés. Dans le cadre des quelque 60 projets qui concernent la mémoire mis en place dans les domaines de l'éducation, du troisième âge, de la culture et du développement local, ont vu le jour 15 ouvrages, ainsi que 8 CD-ROM, 3 centres de consultation virtuelle, 11 documentaires vidéo, 2 musées thématiques, et 6 expositions itinérantes.

> On est toutefois en droit de demander : pourquoi un musée plutôt qu'une simple compilation de récits ? Parce que les musées, qui ont certes pour mission d'acquiescer et de préserver le précieux patrimoine représentatif de l'humanité, devraient également être des espaces d'éducation et de transmission des connaissances. Car ainsi nous comprendrions que rien n'est plus représentatif de l'humanité, ni plus important pour faire progresser le savoir social et renforcer la paix dans notre société que de connaître l'histoire de chacun d'entre nous. Parallèlement, c'est une parcelle de notre âme qui est ainsi mise en valeur dans un cadre de parfaite égalité.

Contact : Karen Worcman

Directrice et cofondatrice du musée de la Personne,
São Paulo, Brésil
www.museudapessoa.net

La légitimité du musée virtuel

par Cary Karp

Président et directeur général de l'Association MuseDoma

L'une des tâches majeures des musées consiste à garder une trace permanente d'œuvres dont, faute de quoi, le public profiterait uniquement au moment et sur le lieu de leur création. Si de nombreuses technologies sont utilisées à cet effet, celles qui interviennent dans la réalisation de documents numériques jouent un rôle particulièrement important. D'autre part, l'activité créative peut aussi revêtir directement une forme numérique, ce qui oblige ainsi les musées à se préoccuper tout à la fois des archives digitalisées d'événements, d'objets et de documents, et du patrimoine numérique "par nature".

> L'ICOM et l'UNESCO sont tous deux impliqués dans cette démarche. Les institutions qui "aident à la préservation, continuité et gestion" de "l'activité créative numérique" sont en effet explicitement citées dans la définition du musée que donnent les *Statuts* de l'ICOM. Lors de sa Conférence générale tenue en octobre 2003, l'UNESCO a adopté la *Charte sur la préservation du patrimoine numérique*, qui stipule que "la priorité doit être clairement accordée aux matériaux numériques par nature", et que les matériaux culturels relèvent sans aucune ambiguïté de cette sphère d'intérêt.

> Aujourd'hui, l'utilité d'Internet pour les musées étant largement reconnue, la plupart exercent conjointement leurs activités dans le monde réel et virtuel. Devenus monnaie courante depuis longtemps, les sites Web de musée étaient à l'origine qualifiés de "musée virtuel". Par la suite, ce terme a été employé pour désigner des organisations qui ne gèrent pas de musée physique, mais dont les manifestations numériques sont en tout point semblables à celles d'un musée fait de briques et de ciment.

> Se pose alors le problème suivant : s'il est aisé de vérifier la légitimité des activités d'un musée de briques et de ciment, en revanche, il n'existe pas de modalités aussi précises permettant d'évaluer celle de son homologue numérique. Dans la mesure où le musée virtuel n'a pas de dimension matérielle, mais peut néanmoins ressembler en tout point au prolongement numérique d'un musée de briques et de ciment, comment s'assurer de son authenticité ? Les institutions virtuelles ne peuvent être jaugées qu'à l'aune des données numériques qu'elles mettent sur Internet. Or si l'ouverture d'un musée physique nécessite un investissement considérable en temps, en efforts et en capitaux, et s'il n'est guère probable que quiconque construise un bâtiment qui ne serait qu'une coquille vide, en revanche, créer un musée virtuel n'existant que sur Internet peut prendre moins d'une heure, et fait appel à des ressources techniques aisément disponibles pour tout Internaute. D'où la question : si le musée virtuel n'existe que sous forme numérique, quelle légitimité a-t-il, et comment reconnaître une authentique activité muséale ?

> La légitimité d'utiliser l'expression "musée virtuel" pour désigner une

activité relevant exclusivement du numérique fait donc fréquemment l'objet de controverses au sein de la communauté des musées. Une façon d'envisager la question serait de dire que le terme clé "musée" a été préalablement défini par la communauté professionnelle concernée : un musée est avant tout ce que le public accepte comme musée, et ce que la communauté professionnelle reconnaît comme tel. Malgré les problèmes dont j'ai fait état ci-dessus, il est indispensable d'élargir dès à présent notre vision commune du musée pour y intégrer le musée virtuel, car sans une pleine reconnaissance de l'activité créative numérique "par nature", un domaine culturel ne pourra véritablement voir le jour sur Internet. Bien qu'il reste encore à inventer un terme communément accepté pour désigner les entités numériques "par nature", celles-ci contribuent activement à l'avancement d'un tel domaine, en élaborant des matériaux numériques disponibles sur Internet dans le respect total des normes établies par la profession muséale. L'expression "musée virtuel" est une métaphore efficace convenant tout autant à l'expression de l'activité créative qu'à un ensemble de connaissances. Il est assurément dans l'intérêt de la communauté des musées d'exploiter un tel potentiel plutôt que de l'entraver.

Contact : Cary Karp

Musée suédois d'histoire naturelle

Frescativägen 40, SE- 104 05 Stockholm, Suède

Tél. (+46) 08 519 540 00 – Fax (+46) 08 519 540 85

Email : ck@nic.museum

<http://nrm.museum/welcome.html.en>



Le Transfert virtuel, Groupe Musée Suisse

par **Konrad Jaggi** *Groupe Musée Suisse, Zurich* et **Harald Kraemer**,
*Responsable de la conception de scénarios hypermédia pour les musées,
Transfusionen, Zurich*

Fondé en 1898 pour symboliser l'identité nationale, le Musée national suisse forme aujourd'hui un réseau de huit musées répartis dans différentes régions du pays, et réunis sous l'appellation Groupe Musée Suisse (www.musee-suisse.ch). Ces dernières années, le Groupe a entrepris de se moderniser, avec entre autres la construction programmée d'un nouveau bâtiment destiné au Landesmuseum de Zurich. Le Groupe Musée Suisse profite ainsi de l'occasion pour élaborer une stratégie interactive novatrice : une plate-forme en ligne destinée à communiquer directement avec les visiteurs et les utilisateurs avant, pendant et après la phase des travaux.

> Les principaux pôles du nouveau Landesmuseum, tels qu'ils ont été prévus par son directeur Andres Furger, seront : *Sciences*, notamment la recherche muséale dans les domaines de l'histoire des civilisations et de la conservation-restauration, *Scène*, qui offrira un cadre souple et attractif à la présentation des collections et aux expositions spéciales sur des sujets d'actualité, et *Transfert*, qui constitue une stratégie de communication des connaissances sur Internet, et un élément fondamental du futur musée intégré. Deux systèmes majeurs assureront la liaison entre *Transfert* et les plates-formes physiques *Sciences* et *Scène* : "Web-Collection" et "Transfert virtuel", chacun d'eux rapprochant encore davantage les huit musées du Groupe.

> Conçu comme un catalogue électronique (www.musee-suisse.ch/webcollection), Web-Collection, piloté par une banque de données et orienté sur l'objet, s'appuie sur la recherche et les informations scientifiques. Alors que

que Web-Collection propose des éléments représentatifs de nos collections, à savoir plusieurs milliers d'objets et d'images, le Transfert virtuel présente les objets de manière sélective, et les relie dans une approche interdisciplinaire, selon une complémentarité voulue qui offre au visiteur une expérience inédite.

> Pourquoi avons-nous choisi le terme "Transfert virtuel" plutôt que "Musée virtuel" ? Assurément galvaudé, le terme "Musée virtuel" désigne souvent une structure émanant d'une entité physique, et abritant des collections numérisées. Or, nous avons pour objectif de mettre en place un nouveau type de transfert des connaissances muséales : un cyber-récit puisant dans le vécu, rarement transmis, que recèlent les collections de musée. Le Transfert virtuel offre des lieux et des histoires à explorer sur un mode interactif par le biais du multimédia, à travers une sélection d'objets et des formes d'interpellation personnalisées.

> Le Transfert virtuel n'est ni un portail informatique, ni un musée virtuel, mais une modalité d'interaction et de communication en cinq langues (allemand, français, anglais, italien et romanche) qui sera inaugurée au cours de l'été 2004 (www.musee-suisse.ch/vtms). Fruit d'une collaboration avec la très réputée agence Transfusionen, spécialisée dans la communication interactive, l'architecture de Transfert virtuel comporte : une chambre des merveilles, avec des chefs-d'œuvre, des objets favoris et des curiosités ; des livres d'images (par exemple, "Dragons, sirènes et autres créatures fabuleuses") ; des aventures audio (par exemple, "Franz Hohler, Dispositifs défectueux") ; des témoins fictifs et historiques.

> La concrétisation de ce projet permettra en outre à l'équipe du musée de mieux connaître les attentes des visiteurs, réels tout comme virtuels, et d'encourager la participation et la communication avec les visiteurs.

Contact : Konrad Jaggi, Responsable du département information
Musées nationaux suisses, Groupe Musée Suisse
Museumstr. 2, 8023 Zurich, Suisse
Email : konrad.jaggi@slm.admin.ch



Intervenants à la Conférence

ICOM 2004 Séoul offre des possibilités inégalées de participer à des débats professionnels dans un contexte véritablement international et interdisciplinaire. Vous trouverez ci-dessous un résumé des principaux rendez-vous de la Conférence.

> Après la cérémonie d'ouverture en présence de son altesse royale la princesse Maha Chakri Siridorn du royaume de Thaïlande ; la présidente honoraire, son Excellence la première dame de Corée, Yang Sook Kwon ; Monsieur Alpha Oumar Konaré, président de la Commission de l'Union africaine; et Monsieur Koïchiro Matsuura, Directeur général de l'Unesco, le thème de la conférence générale – "Musées et patrimoine immatériel" – sera abordé dans deux discours d'introduction : "Les musées et le patrimoine immatériel – hier et aujourd'hui" et "Les musées et le patrimoine immatériel – l'avenir". Ce dernier discours portera plus particulièrement sur les modalités pratiques à mettre en oeuvre dans les musées et les sites.

La situation actuelle et les enjeux de la préservation du patrimoine immatériel dans un monde en rapide mutation seront débattus. Les intervenants chercheront à mettre en évidence les liens entre le patrimoine immatériel et le patrimoine matériel, pour aboutir à une définition générale de la culture. Les deux communications seront suivies de présentations du patrimoine coréen vivant.

Discours d'introduction

> Monsieur O Young Lee

*Conseiller au journal Joongang Daily
Ancien ministre de la culture et du tourisme de Corée
Professeur d'université émérite, Ewha Woman's University, Corée*



Le patrimoine immatériel a été préservé et transmis de génération en génération surtout dans les régions du monde en voie de développement. Toutefois, confrontées aux redoutables forces de la mondialisation essentiellement axées sur le marché, ces voix et ces influences ont assurément une très faible portée. Dans un tel contexte, si l'on veut sauvegarder les cultures locales menacées d'anéantissement, il apparaît extrêmement urgent de proclamer à l'unisson que, loin de s'entrechoquer, les civilisations sont des entités vivantes, interdépendantes et capables de prospérer dans une coexistence harmonieuse. Comment utiliser les technologies numériques et leurs spécificités – la compatibilité et la durabilité – pour préserver et revitaliser le patrimoine immatériel ? Comment exploiter des réseaux mondiaux tel qu'Internet pour redécouvrir le patrimoine immatériel des minorités ethniques, et le mettre en commun au titre de ressource de l'humanité ? Autant de questions majeures qui attendent les musées à l'avenir.

> Madame Hongnam Kim

*Professeure d'université, Faculté de l'histoire de l'art,
Ewha Woman's University, Séoul
Directrice du musée national des Arts populaires de Corée*



Le patrimoine matériel constitue l'incarnation du patrimoine immatériel : une réalité qui pourra être à l'avenir une source importante de force créative pour tous les types de musée, leur permettant de dépasser limites et préjugés traditionnels. Les musées doivent mettre en place davantage de programmes qui, sans s'enfermer dans un espace physique, relieront le matériel à l'immatériel, et de cette interaction naîtront une redécouverte et une compréhension plus profonde de la valeur de chacun.

Le patrimoine immatériel (musique, danse, rituels, artisanat et autres formes de savoir-faire) perd souvent de son authenticité et de son dynamisme quand il est séparé de son berceau et de son environnement naturels. Il est nécessaire que les

musées s'efforcent de préserver le contexte authentique du patrimoine immatériel au moyen de programmes d'exposition, d'éducation et de communication auprès du public. Ils garantissent de cette manière la continuité de leurs initiatives, tout en faisant oeuvre de sensibilisation du public, et en s'attachant le soutien de ce dernier.

> Monsieur Makio Matsuzono

Directeur du musée national d'ethnologie, Osaka, Japon

Le patrimoine culturel immatériel en tant qu'expression spirituelle

Les musées ont toujours été considérés comme des lieux de préservation et d'exposition d'objets matériels du passé. Mais les musées sont bien plus que cela et fonctionnent déjà en tant que lieux où les gens se retrouvent, affirment leur identité et leur fierté, où ils approfondissent leurs traditions et les transmettent aux générations futures. L'adoption par la 32^e Conférence générale de l'UNESCO de la *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel* est un signe positif, car elle donne un sens nouveau au rôle des musées dans la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel en tant qu'expression spirituelle des hommes. Nul doute que les technologies modernes de l'information peuvent apporter à ce sujet une contribution précieuse au monde des musées. Le musée n'est pas seulement un dépôt d'objets du passé, mais une source d'informations et de connaissances qui peuvent servir à forger l'avenir.



> Monsieur José Ramos Horta,

*Ministre des affaires étrangères et de l'information,
Timor Leste
Prix Nobel de la Paix 1996*



Forum des débats

Sous le titre "Le patrimoine immatériel et ses expressions spirituelles", le forum des débats permettra d'approfondir les discours d'introduction, par exemple, les aspects pratiques de la préservation du patrimoine immatériel, les politiques gouvernementales et internationales qui portent sur lui, ainsi que toutes les activités réalisées dans les musées et sur les sites par rapport à ces sujets. Après ce forum, il y aura une représentation illustrant le patrimoine coréen vivant.

> Madame Dawnhee Yim

*Membre du jury international, Patrimoine immatériel,
UNESCO
Professeure d'anthropologie à l'Université
Dongguk, Corée*

Le "Système du trésor humain vivant" et la préservation du patrimoine culturel immatériel

Pendant ces dernières décennies d'industrialisation rapide et de mondialisation, le gouvernement de la Corée a mis en place un programme pour la préservation du patrimoine culturel immatériel, connu sous le nom de "Trésor humain vivant". Le programme, salué par le public, a eu un succès indéniable. Il a su préserver plusieurs des acquis culturels immatériels les plus importants de la nation. La mise en oeuvre de ce programme a créé une plus grande conscience des enjeux complexes et des difficultés auxquelles se heurte la préservation des expressions culturelles immatérielles, y compris l'articulation du programme avec les méthodes de représentation de la culture et de l'histoire dans les musées.



> **Monsieur Richard Kurin**

*Directeur du Centre du patrimoine culturel et du folklore,
Smithsonian Institution, États-Unis*

Responsable du Folklife Festival du Smithsonian Institution

Les musées et le patrimoine immatériel – la culture morte ou vivante ?

L'adoption en 2003 par la grande majorité des Etats membres de l'UNESCO de la *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel* renforce les chances de survie et donne plus de vitalité aux expressions de la culture vivante au niveau local, national et régional, face à la mondialisation galopante. Il incombe aux institutions culturelles du monde entier non seulement de faire l'inventaire des patrimoines culturels immatériels, mais également d'en encourager la présentation, la préservation,



la protection et la transmission. Ce sont là des fonctions compatibles avec le rôle traditionnel des musées, de traiter la culture matérielle – la présentation d'objets, d'œuvres d'art et de spécimens. Par contre, le patrimoine immatériel est par définition vivant, vital et inséparable des rapports sociaux existants. Les musées sont-ils réellement capables de préserver le patrimoine culturel immatériel? Pour ce faire, doivent-ils être conçus différemment? L'exposé touchera aux occasions et aux défis qui se présentent aux musées et aux cultures qu'ils représentent.

Séances parallèles

> Il y aura trois séances parallèles sur "Les musées et le patrimoine vivant"; "La protection du patrimoine culturel"; et "Le patrimoine numérique et les musées de l'avenir".

Contacts :

• ICOM 2004 Séoul Comité d'organisation

c/o Musée national de Corée

1-57, Sejongno, Chongno-gu, Seoul, 110-820, Corée

Tél. (+82) 2 735 7021~ 6 - Fax (+82) 2 735 7025

Email pour informations pratiques : secretariat@icom2004.org

Email pour les comités internationaux : ic@icom2004.org

<http://www.icom2004.org>

• Secrétariat de l'ICOM

Maison de l'UNESCO, 1, rue Miollis,

75732 Paris Cedex 15, France

Tél. (+33) (0)1 47 34 05 00

Fax (+33) (0)1 43 06 78 62

Email : secretariat@icom.museum