



# Flux

## Esthétique du numérique : rupture ou continuité ?

**Fred Forest**, artiste multimédia, Docteur d'Etat de la Sorbonne, professeur émérite de l'université de Nice Sophia-Antipolis (France)

En m'invitant à participer à la Journée internationale des musées du 18 mai 2008, l'ICOM s'adressait sans doute au pionnier de l'art vidéo (1965) et à celui de l'art sur Internet (1994) mais également, très certainement, à l'expérimentateur auquel j'ai toujours été identifié en tant qu'artiste. Non seulement le choix de Second Life comme thème de cette journée correspondait avec pertinence à mes dernières créations, mais il participait aussi à l'affirmation d'un espace muséal comme "agent du changement social et du développement". Il se trouve en effet que j'ai été, dès 1974, à l'origine du mouvement de l'art sociologique, et que c'est à ce titre que Pierre Restany, commissaire du pavillon français, m'a invité à participer à la Biennale de Venise en 1976. Concepteur et fondateur d'un musée en ligne (<http://www.webnetmuseum.org>) en 2001, je collabore actuellement avec Philippe Vacheyrou à la mise en œuvre d'un concept expérimental et révolutionnaire de musée sur Second Life.

### Histoire et préhistoire de l'art numérique

> L'histoire de l'humanité, à laquelle l'histoire de l'art est intimement liée, est marquée par une succession d'étapes au cours desquelles la création est passée par différentes phases : celle de l'utilisation de la matière, puis de l'énergie et aujourd'hui de l'information et du numérique. Cette trajectoire s'inscrit dans un processus qui va du matériel à l'immatériel et plus exactement aux immatériaux, terme utilisé par le philosophe français Jean-François Lyotard. Nous pouvons admettre et reconnaître que certaines formes d'art ont préparé l'émergence de cet art dit du numérique, des réseaux, du Net-Art et par conséquent de Second Life. Je pense que des notions comme celles de happening, de flux, de communication instantanée, de combinatoire, d'interactivité, de réseau, de relation, de présence à distance, d'action à distance, d'ubiquité, de collaboration et d'intelligence collective, qui sont les éléments fondateurs de l'art numérique et des pratiques sur Second Life, avaient déjà eu une existence historique, avant même que n'apparaissent, et ne se généralisent, l'usage de l'ordinateur et celui de la télématique.

### Quelques considérations sur cette nouvelle forme d'art que constitue l'art sur Second Life

- L'œuvre sur Second Life ne "figure" pas le monde, elle le "reconfigure" et le "simule".
- Elle instaure un nouveau mode de rapport du spectateur à l'œuvre qui n'est plus celui de la contemplation mais de l'interaction ou participation.



Fred Forest entreprend divers projets expérimentaux sur Second Life dont le dernier en date : **La Corrida sur Second Life.**

- Elle défie pour l'instant les logiques patrimoniales et de marché,

Il faut constater aujourd'hui que l'arrivée du numérique modifie le rapport des créateurs au réel, à la matérialisation de l'imaginaire, à la représentation. Elle rend caduque la notion d'œuvre close, d'œuvre finie. Elle crée de nouveaux lieux de diffusion et d'expression, de circulation des œuvres. La différence s'établit dans la matérialité de l'œuvre, sa genèse, sa structure, son mode d'appréhension, ses possibilités de diffusion instantanée par des réseaux à l'échelle planétaire !

> Cette rupture épistémologique est surtout signifiante par le caractère cumulatif des changements qu'elle met en jeu. Les mots qui reviennent le plus souvent sous la plume des créateurs dans ces domaines sont ceux de relation, de convergence et d'hybridation. L'art numérique ne fait nullement table rase du passé : il le récupère plutôt. Il le recycle.

### Rapport entre technologies et imaginaire

> Si l'œuvre d'art se caractérise, au moins dans l'imaginaire du grand public, par son unicité et sa stabilité, le numérique constitue bien une rupture, non parce qu'il abolit ces deux critères mais parce qu'il les déplace. En effet, le concept d'unicité demeure fondateur ; cependant, il ne se situe pas dans l'exécution de l'œuvre mais en amont, dans sa conception. Il s'incarne dans le modèle, qu'on peut appeler indifféremment matrice ou programme.

> Pour l'ensemble des théoriciens de l'art numérique, celui-ci repose sur une esthétique où la notion de relation prime sur la notion d'objet. Cette esthétique a pour fondement, non la produc-

tion de formes, mais celle d'architectures formelles et informationnelles, comme l'ont théorisé dès 1983 les acteurs de *l'Esthétique de la communication*.\*

> À l'évidence, l'œuvre n'est plus l'image mais le processus qui la produit.

### Archivage, conservation, mémoire et art numérique

> Hier, l'artiste laissait sa trace dans un espace physique (les murs des cavernes, le marbre de Carrare, la toile de lin) en se confrontant à la matière. Aujourd'hui, s'il imprime son inscription identitaire dans l'univers des réseaux, son œuvre est partout à la fois. Le virtuel pose problème à l'art parce que l'art, jusqu'à nos jours, s'est posé et imposé comme une dimension relevant de l'éternel. Or, contradiction irréductible, les arts impalpables du virtuel appartiennent de fait au monde du fugitif et de l'éphémère. L'œuvre numérique se veut expérience plus qu'objet, flux plus que stock. Comment, dans de telles conditions organiser la rareté, créer de la valeur marchande ? Les musées sont confrontés à cette situation, et le thème choisi de Second Life comme problématique de la Journée internationale des musées 2008, atteste bien d'une prise de conscience et d'un réel besoin de réflexion dans ce domaine. Nous ne pouvons que nous en réjouir.

**Site Internet :** <http://www.webnetmuseum.org>

\* Théorie et mouvement artistique international sous la conduite de Mario Costa et de Fred Forest, *San Severino Mercato 1983 (Voir "Manifeste de l'Art Sociologique", Fred Forest, Revue + - 0, Bruxelles 1985).*

## “La Rivière”, un parcours à vivre au Quai Branly

**Marie de Ramefort**, expert dans les techniques de médiation spécifique, pour l'équipe AÏNU

Le Musée du Quai Branly est encore en chantier lorsque la loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées interroge les établissements recevant du public sur l'accessibilité de leur cadre bâti et sur leur programmation. Inscrites à la base du projet, ces questions étaient prioritaires pour le musée. C'est ainsi que sous le crayon de Jean Nouvel est né le parcours dit “la Rivière”. Vertèbre de cuir, “la Rivière” est un organe tactile. Située au cœur des collections, elle a ceci d'inédit qu'elle rassemble tout le public dans le même espace, qu'il soit voyant, non-voyant, valide ou non-valide. Les propositions de ce type sont très rares et concernent généralement des expositions temporaires, des réalisations de mallettes pédagogiques ou encore des options muséographiques, comme la galerie tactile du Musée du Louvre. “La Rivière”, quant à elle, ouvre de nouveaux territoires d'exploration sensorielle et ainsi, de nouvelles perspectives.

> Divisée en 4 sessions thématiques, “la Rivière” intègre 19 stations. Chacune est constituée d'un dessin, d'un texte, d'un cartel et d'un dispositif multimédia. C'est à la société AÏNU, fournisseur de services aux musées et aux institutions du patrimoine culturel, qu'est revenu le soin de transcrire, d'adapter et d'intégrer les documents.

> L'enjeu était de taille. Comment rendre accessibles des documents en deux dimensions à des personnes non-voyantes ? Comment les adapter en respectant leur intention scientifique ? Comment préserver une unité et une harmonie visuelle entre chacun et sur l'ensemble du parcours ? Les questionnements dépassaient les champs de la muséographie et de la scénographie. Ils mettaient en perspective deux modes d'approches insolites dans un musée, érudit ou sensoriel.

> AÏNU a alors constitué une équipe pluridisciplinaire regroupant un architecte, un plasticien, un ergonome, une personne aveugle et une médiatrice spécialisée dans le domaine de l'accessibilité. Une direction a été donnée au travail : partir du mode d'exploration d'un document par les personnes déficientes visuelles afin que sa transcription leur soit le plus justement adaptée. Ainsi, les ateliers ont travaillé en étroite collaboration avec un groupe de personnes mal et non-voyantes qui a validé chacune des étapes de l'élaboration des documents et le protocole.

### Les images en relief

> Documenter les dessins des 19 stations a permis aux équipes d'AÏNU de s'immerger dans leur univers culturel et d'enrichir leur iconographie. La bibliothèque d'images et de textes ainsi constituée a donné de nouvelles options de représentation.



© Musée du Quai Branly - Photo : Nicolas Borel

> Un à un les dessins ont été transcrits à l'échelle 1 sur des supports thermogonflés et mis en situation sur un module de “la Rivière” créé par les ateliers. Des personnes déficientes visuelles les ont analysés avec le mode d'exploration tactile. Balayant la surface du document à deux mains, elles ont testé l'échelle et l'ergonomie de découverte de chaque station. Puis, suivant les contours et les surfaces du dessin, elles ont étudié sa lisibilité et évalué les seuils de discrimination tactile avant de remettre leurs recommandations aux équipes. Les projets modifiés ont ensuite été soumis à l'équipe scientifique du Musée qui, sous la direction de Philippe Peltier responsable de l'unité patrimoniale de l'Océanie, les a à nouveau réorientés puis validés.

### La question des reliefs et des couleurs

> Plusieurs techniques ont été utilisées pour mettre en forme les reliefs. Pour les plus forts niveaux, des pièces ont été placées soit sous le cuir puis gainées sur du cuir très fin, soit rapportées directement sur l'écaïlle. Leur nature devait avoir la double qualité d'être compatible avec le cuir, pour respecter les normes de conservation préventive, et de résister aux pressions et frottements des mains des visiteurs. Métal, liège, plexiglass et résine ont été choisis. Les plasticiens-sculpteurs des ateliers AÏNU ont découpé les pièces en métal, modelé et patiné celles en résine.

> Les plus faibles niveaux de relief ont été obtenus par la technique de marquage à chaud et à froid. Des outils ont été spécifiquement créés pour ces opérations. Pour l'une ou l'autre de ces techniques, AÏNU a produit des cartes d'échantillons avec une typologie des textures et des niveaux de reliefs. Les textures devaient être signifiantes. Les sols des habitats ont été ainsi diversément qualifiés selon qu'il s'agissait des tatamis de la Maison du Japon ou des tapis, carrelages et pavés de la Maison du Moyen-Orient. L'aspect de la montagne de la station Kunlun a demandé de nombreux essais. La technique du marquage à froid a aussi été utilisée pour donner un relief sensible aux bâtiments du plan de Mexico.

> Si “la Rivière” appelait une découverte manuelle, elle devait tout autant solliciter le regard. Des couleurs sont ainsi venues l'émailler : les ocres, les rouges, les verts... Une palette en harmonie avec le cuir a été définie. Transposées sur les surfaces, les

couleurs renforcent les reliefs, délimitent les espaces. Elles ont été appliquées soit par la technique de la sérigraphie (par exemple sur les animaux de station Maison Wayana, Amazonie, Brésil), soit peintes directement sur le cuir (notamment pour la maison forteresse, Dioula, Casamance).

### Relation image-écriture

> Reliefs et couleurs se fondent sur le cuir et reçoivent de façon toute aussi harmonieuse les écritures. Rédigées en latin, toutes les légendes ont été transcrites en braille. Les petits clous de cuivre patinés les formant sont un appel visuel et tactile à la lecture. A l'intérieur des dessins, d'autres légendes ont été inscrites à la pyrogravure. Leur forme manuscrite fait réapparaître les mains de l'auteur du document original, anthropologue, missionnaire.

> Guidée par la main courante, le visiteur mal ou non-voyant évolue à son rythme à l'intérieur de “la Rivière”. Ses doigts rencontrent un cartel en bronze, la première présence tactile de la station. Il comporte le titre de la station, le lieu, la date. Il est associé à un planisphère en relief avec un picot de localisation.

> Un texte explique la station. Rédigé en Parisine – la police de caractère du MQB – des espacements ont été effectués afin d'augmenter leur lisibilité

### La question des habitats

> Les habitats de la session Habiter-Parcourir ont demandé d'autres savoir-faire. L'architecture étant par définition le lieu de la troisième dimension, AÏNU a créé des maquettes. Placées sur les cartels, elles restituent les volumes du Tipi, de la Maison du Moyen-Orient et de la Maison Japonaise. Sur les plans, l'inscription des échelles met en relation les habitats et donne une unité de représentation à la session.

> Profilées les unes à la suite des autres, les 4 sessions s'harmonisent dans une unité de traitement à laquelle le cuir donne toute sa noblesse. “La Rivière” crée un espace sensoriel où le geste et la parole échangent des regards. Inédite, elle est actrice d'une médiation vivante. Les approches des collections par un public voyant et non-voyant y font surgir de nouveaux modes d'appropriation d'une œuvre.

**Contact : marie@ainu.fr**



© Musée du Quai Branly - Photo : Nicolas Borel

# Le temps et l'espace au Jüdisches Museum München

Carol Salus, Maître de conférences, Histoire de l'art, Kent State University (États-Unis)

Le musée juif de Munich, fondé par la ville de Munich et inauguré en mars 2007, présente l'histoire et la culture de la population juive de Munich, des origines, en 1229, à nos jours. Cette institution n'est pas un monument dédié à la mémoire de la Shoah, elle accorde une importance égale au passé et au présent. L'idée d'un musée juif, déjà formée en 1928, a suivi l'ouverture en 2006 de la nouvelle Synagogue et du Centre communautaire juif à St. Jakobs Platz.

> La collection et les projections sont variées, si l'on considère le manque d'effort et d'intérêt soulevé depuis l'après-guerre ainsi que la destruction historique des objets rituels et des monuments juifs dans les années 30 et 40. Le complexe de trois bâtiments, conçu par les architectes Wandel-Hoefler-Lorch de Saarbrücken, se distingue par l'emploi, pour les façades, de tuf calcaire plus ou moins brut, qui évoque le mur des Lamentations. La pierre brute de la synagogue ressemble vraiment au mur saint. Le musée, un cube isolé, possède un agréable hall d'accueil en verre, doté d'une librairie et d'un café ; le sous-sol abrite l'espace d'exposition permanente et les deux étages au-dessus du rez-de-

> La configuration intérieure du musée, d'après l'architecte viennois Martin Kohlbauer, possède un éclairage sophistiqué qui souligne les espaces individuels qu'il a créés tout en donnant le sentiment d'une grande exposition. Sur les vitres en verre qui entourent le hall, se déploient des citations choisies par une artiste de renom, Sharone Lifschitz : des extraits de plus de deux cents entretiens avec des Allemands ayant répondu à une annonce pour une "conversation avec une femme juive" qu'elle a fait passer dans plusieurs grands journaux, ont été transférés sur le verre avec des lettres en vinyle découpées au laser. Le texte révèle les opinions des Allemands contemporains, souvent bouleversantes.

> Les expositions temporaires, au premier et au second étage, s'articulent autour d'un thème annuel. La première année, la série d'expositions Collecting Images rassemblait plusieurs collections appartenant à des Juifs. En plus des objets réunis, la question du pillage des biens culturels et l'histoire complexe des collections en raison de l'immigration faisaient partie intégrante de

l'exposition. Ainsi, une photographie murale révélait l'apparence altérée de l'élégant magasin Wallach durant la période nazie. Actuellement, jusqu'en mars, sont présentées les collections de deux grands marchands d'art : Heinrich Thannhauser, mécène de la première exposition du Blaue Reiter, et Otto Bernheimer. La collection Thannhauser comporte des œuvres de Degas, Manet, Renoir, Gauguin, Picasso, Kandinsky, Marc, Delaunay, etc. En 2008, date du 850<sup>e</sup> anniversaire de la fondation de Munich, une exposition sera consacrée aux quatre siècles pendant lesquels les Juifs ont été exclus de la vie de la cité. Également à venir, une exposition d'art contemporain provenant d'Israël, des États-Unis et d'Europe.

> L'accès aux archives, à la recherche, à la littérature et à la documentation est réparti dans plusieurs espaces. Au premier étage, des ordinateurs multimédia

contiennent des bases de données historiques sur la vie des Juifs de Munich de 1933 à 1945, ainsi que les interviews de témoins contemporains. Un petit espace d'exposition livre des informations sur les collections du musée et sur les expositions en cours. Une salle de lecture au dernier étage, contient plus de 2 000 ouvrages de référence sur l'histoire, la culture et l'art juif. On y trouve de la littérature pour enfants et pour adultes, ainsi que plus de cinquante livres de souvenirs contenant les noms des victimes de l'Holocauste. À travers ces multiples supports, le musée stimule le dialogue et informe ceux qui veulent apprendre.

> Le nouveau musée juif de Munich remonte le temps grâce à son ancrage dans le passé et dans le présent, et préfigure l'avenir des Juifs dans la ville. S'il existe plusieurs musées juifs en Allemagne, celui-ci a été conçu au sein d'une trinité de bâtiments, auprès d'une synagogue et d'un centre communautaire. Non seulement une histoire intergénérationnelle est racontée ici à travers une variété d'installations utilisant les nouvelles technologies et s'adressant aux visiteurs de tous âges, mais de plus les trois bâtiments sur St. Jakobs Platz favorisent la réflexion et le dialogue. L'ensemble représente un dépôt de mémoire, un lieu de culte vivant qui perpétue le respect de la tradition, et un centre pour le développement de la communauté.

> L'ensemble est résolument tourné vers l'avenir de la communauté au sein de la ville de Munich.

Contact : salusc@nls.net



Photos : Maquette de l'ancienne synagogue de Munich, démolie par Hitler en 1938 ; nouvelle installation multimédia du musée ; la nouvelle synagogue, musée juif et centre communautaire. © Jüdisches Museum München.

chaussée sont consacrés aux expositions

temporaires, derrière une façade lisse. Le musée renferme une mine d'informations pour les curieux : bibliothèques, dispositifs interactifs et installations à l'intérieur et à l'extérieur du bâtiment.

> Sept installations au niveau inférieur, dont une introduction permanente aux thèmes du musée, relatent la vie des Juifs à Munich. Une série de dix bandes dessinées, agrandies sur des écrans de soie de 15 mètres sur les cimaises du musée, présente avec sensibilité les différences générationnelles, alors que des gens de divers groupes d'âge et milieux se rencontrent aujourd'hui à Munich, et confrontent le passé et le présent. Conçue comme une histoire complète par le dessinateur américain Jordan Gorfinkel, la dernière bande dessinée rappelle que les juifs ont longtemps choisi l'humour pour traiter les sujets douloureux. Un corridor audio résonne des voix d'anciens Munichois, tandis que leur identité et leurs origines sont présentées simultanément sur de petits écrans. Afin que les enfants comprennent les traditions et les fêtes juives, les différents objets cérémoniels sont présentés. De plus, une vitrine d'objets judaïques est précédée d'un écran opaque sur lequel se détache la silhouette des objets liturgiques.

> Les visiteurs peuvent se situer dans le temps sur une carte interactive de la ville moderne, en plaçant une borne sur un site. Des caissons lumineux contenant des photos historiques s'allument par la suite. Citons par exemple l'image poignante de la veuve d'un des athlètes israéliens puis en otage lors des jeux Olympiques de Munich qui regarde la pièce où son mari et ses coéquipiers ont été tués. Sur de grands panneaux muraux, une frise chronologique de 1229 à nos jours rappelle les grandes dates de l'histoire des Juifs de Munich et situe le contexte du musée. Sept vitrines isolées sous forme de cadres présentent des objets créés par le personnel du musée. Un des objets les plus exceptionnels est un jeu d'aliyah.



# Les Avatars véritables

*vous invitent à créer votre avatar et à nous rejoindre dès aujourd'hui au Tech sur Second Life.*

*L'expérience continue !*

## Une expérience inédite

**Gladys Barrios Ambrocy**, Présidente, ICOM-Guatemala, ICOM-LAC, Directrice du musée de l'université de San Carlos (Guatemala)

Depuis l'an 2000, nous encourageons les musées nationaux et privés de notre pays à organiser des activités à l'occasion de la Journée internationale des musées, selon le thème proposé chaque année par l'ICOM. Au Guatemala, nous célébrons cette action par un concept plus large, une Fête des musées qui s'étend du 5 au 31 mai. 33 musées y participent en proposant 166 activités pour tous les types de publics.

> Cette année, l'ICOM et le Tech Museum of Innovation de la Silicon Valley en Californie (États-Unis) nous incitaient à développer des activités inédites liées au thème proposé, et à nous retrouver dans le monde virtuel pour célébrer la Journée internationale des musées, via la plate-forme

Second Life qui nous transportait du monde réel au monde virtuel.

> Cette expérience nous a confronté à une série d'obstacles que nous avons dû surmonter un à un, depuis la capacité insuffisante de nos ordinateurs pour installer le programme, jusqu'à la nécessité d'apprendre à se servir du programme pour partager cette nouvelle technologie avec les musées.

> Petit à petit, nous nous sommes pris au jeu et nous avons

réussi ensuite à créer nos avatars et à installer un accès Internet pour nos visiteurs. Entre notre participation à "la répétition générale" le 18 avril et la Journée internationale des musées du 18 mai 2008, nous avons expliqué aux musées le fonctionnement du programme et nous sommes mutuellement formés. Le 18 mai, au musée du Café du centre culturel La Azotea, les visiteurs pouvaient enfin découvrir cette plate-forme virtuelle qui ouvre un nouveau monde pour les musées, suscitant de nombreux commentaires sur l'avenir. Nous avons également réussi à faire parler de la JIM en lançant des sites Internet et en attirant l'attention sur les musées à la télévision, à la radio et dans la presse.

> Les photographies que nous avons envoyées de la Fête des musées à l'université de San Carlos ont été intégrées au monde virtuel de The Tech. Cela nous a encouragés et nous a permis de connaître un 18 mai très différent cette année. Précisons que généralement, dans notre pays, la JIM est surtout célébrée par le milieu scolaire, qui visite un grand nombre de musées à cette occasion. Cette année, les choses étaient très différentes, car la manifestation est devenue un jour de visite en famille. En nous rendant dans plusieurs musées, nous avons noté que des familles entières profitaient de l'entrée libre offerte par plus de 25 musées publics et privés, parmi lesquels 18 avaient organisé des événements particuliers, avec beaucoup d'enthousiasme, faisant de la JIM une véritable célébration pour tous les visiteurs.

**Contact:** [direccion@musacenlinea.org](mailto:direccion@musacenlinea.org)

*Retrouvez plus d'infos sur la JIM des 15 000 musées de 90 pays, visitez l'atelier Tech avec Electron Tagerpaw (l'avatar de Marie-Françoise Delval d'AVICOM), écoutez le discours de la Présidente de l'ICOM et découvrez vite comment nous rejoindre dès aujourd'hui:*

[http://icom.museum/2008\\_contents.html](http://icom.museum/2008_contents.html)



L'avatar d'Ech-cherki Dahmali dans l'espace ICOM au Tech dans la Second Life.

## La JIM dans deux mondes

**Ech-cherki Dahmali**, Secrétaire général d'ICOM-ARABE et d'ICOM-Maroc, membre du bureau d'AFRICOM et de CIMUSET (Maroc)

Tout d'abord je tiens à exprimer mes vifs remerciements à l'équipe de l'ICOM qui m'a demandé de faire parti du "groupe d'action" préparant la célébration de la Journée internationale des musées, pour la première fois sur Second Life et au Tech Museum of Innovation, qui a accueilli officiellement les activités de cette manifestation muséale.

> En effet, depuis la création de la JIM en 1977, c'est la première fois que l'ICOM invite les musées du monde à célébrer la JIM à la fois dans le monde réel et dans le monde virtuel.

> En accord avec le thème : "Musées agents du changement social et du développement", ICOM-Maroc et le Musée de Maroc Telecom ont organisé plusieurs événements autour de l'idée d'ouvrir l'accès à divers publics pendant la semaine (du 18 mai au 22 mai).

> La célébration le dimanche 18 dans le monde virtuel a été pour moi une expérience exceptionnelle, une occasion remarquable pour entrer en contact avec des professionnels et des collègues présents au Tech Museum of Innovation sur Second Life. J'ai été ravi de représenter notre institution muséale, le musée des télécommunications de Maroc Telecom, qui a été choisie comme l'un des "Avatars véritables".

> J'ai profité de cette occasion pour présenter notre musée aux différents participants et pour m'informer sur les autres institutions muséales représentées par les collègues qui ont été reconnus à travers leur personne virtuelle et ce dans les différents espaces du Tech.

> Enfin, je peux dire que la célébration de la Journée internationale des musées sur Second Life a montré concrètement l'importance des interactions créatives et des technologies de l'information dans la communication et l'échange entre les professionnels de musées dans le monde entier.

> En fait, cet événement a lancé de nombreuses activités dans le monde réel, à savoir :

- une visite sonore du musée et un atelier de modelage en faveur des élèves de l'Institut Mohammed VI des Non Voyants de Temara. Un reportage télévisé sur cette activité a été diffusé le jour même par 2M dans le journal de 23h00 ;
- une visite guidée et un atelier de peinture au profit des enfants de l'Association Marocaine de Protection des Sourds de Casablanca. Un reportage télévisé sur cette activité a été diffusé le jour même par la TVM dans le journal télévisé de 23h00 ;
- une visite guidée au profit de 25 élèves ingénieurs en télécoms de l'Ecole Mohammedia d'Ingénieurs ;
- un cours pratique en muséologie sur les techniques d'exposition des œuvres du Musée de Maroc Telecom en faveur des étudiants de l'Institut National des Sciences de l'Archéologie du Patrimoine ;
- une pièce de théâtre intitulée : *Les télécommunications entre hier et aujourd'hui* a été jouée au sein du Musée par les élèves de l'Ecole Al Azhar ;
- une visite de M. Yves Jacques Cabasso et Mme Mounia Lazrak respectivement Directeur de l'Institut Français de Rabat et Responsable du Partenariat Culturel de l'IFR.

Le jeudi de cette semaine chargée, en tant que conservateur du musée, j'étais l'invité de l'émission ARCHICOOL en direct sur la station Radio Aswat pendant une heure et demie ! Notre discussion sur "l'état des lieux des musées et du patrimoine



© Musée des télécommunications Maroc Télécom (Rabat)

culturel mobilier au Maroc" était sans doute le meilleur moyen de boucler la semaine de la JIM.

> Cette année, la Journée internationale des musées a confirmé ce qu'Alissandra Cummins avait prévu : qu'il est désormais "possible de se rassembler autrement pour interpréter le passé à la lumière du présent afin de préparer un avenir meilleur".

Contact : e.dahmali@iam.ma

## Interactivité expérimentale

Monique Aggiorni, Directrice, Fondation du musée Debbané, Beirut (Liban)

L'annonce de l'activité du Tech Museum m'a interpellée et j'ai été enthousiasmée à l'idée de tenter cette expérience sur Second Life qui promettait d'être innovante et des plus instructives pour notre personnel et nos visiteurs.

> Malgré les événements au Liban qui nous ont empêchés de partager cette expérience avec un grand nombre de visiteurs, j'étais ravie de participer à la première Journée internationale des musées dans le monde virtuel. J'ai senti que j'appartenais à la grande famille muséale, tout en faisant partie d'un monde culturel que nous tenons à maintenir et améliorer vaillamment que vaillamment, dans un pays continuellement en ébullition.

> J'avais déjà eu l'occasion de visiter les installations mises en place dans les salles d'expositions de l'atelier du Tech pendant la journée d'essai. J'ai trouvé très intéressante cette interactivité permettant d'expérimenter toutes les possibilités d'activités offertes. Il me semble qu'organiser des rencontres mensuelles sur Second Life serait une façon très originale de mieux se connaître. Je remercie l'ICOM et le Tech de nous avoir donné cette opportunité.

> J'aurais voulu ajouter que j'ai trouvé que c'était une façon innovante et reposante de visiter, d'explorer un musée et de rencontrer les professionnels du monde muséal. J'ai aimé me balader pour voir le panorama dans Second Life tout en m'asseyant dans la vie réelle dans un canapé profond en sirotant un verre. Quel bonheur !

> De plus j'ai appris que les trentenaires libanais, amis de mes enfants, sont accros à Second Life. Cette plate-forme offre donc une façon originale de les intéresser au monde culturel.

Contact : museedebbane@debbane.com



## Conversations au Tech

Susan Hazan, CIDOC, Conservatrice, Israel Museum (Israël)

Le 18 mai 2008, les musées de l'ICOM ont célébré la Journée internationale des musées, dont le thème était cette année : "Musées : agents de changement social et du développement". Outre les traditionnels séminaires, conférences et visites d'exposition organisés dans les musées du monde entier, l'ICOM a proposé pour la première fois un site dans Second Life afin que les professionnels de musées puissent se joindre aux festivités depuis le confort de leur chaise de bureau ou, comme c'était un dimanche, de leur fauteuil à domicile.

> Les avatars étaient accueillis avec l'indispensable café, avant de prendre place par petits groupes dans des sofas douillettes pour un bavardage informel de 24 heures à travers tous les fuseaux horaires. Les participants à cet événement étaient invités à visiter la grotte d'art rupestre créée par Bjorlyn Loon, un designer SL (Lynn Cullens dans la réalité) qui a construit la paroi rocheuse et l'a ornée de peintures rupestres pseudo-anciennes. Des visites du campus du Tech Museum étaient proposées avec un bus-ICOM volant spécialement affrété, qui emmenait les participants – peut-être un peu épuisés de voler eux-mêmes dans le bâtiment avec leur avatar encore peu familier – désireux de découvrir le campus du Tech Museum sous tous les angles.

> Des T-shirts à l'effigie de l'ICOM étaient distribués aux participants, et l'équipe de l'ICOM accueillait les professionnels de musées pendant la manifestation, chaque musée participant étant représenté par un avatar de "conservateur". La célébration a débuté à 3 heures EDT (9 heures SLT) et s'est poursuivie durant cette journée exceptionnellement longue – la Journée internationale des musées débutant à 18 heures à Paris (9 heures SLT) – par le discours de bienvenue d'Alissandra Cummins, la Présidente de l'ICOM, prononcé depuis le podium de Second Life face à l'assemblée d'avatars venus du monde entier.

> The Tech Island dans Second Life, c'est-à-dire le Tech Virtual, qui hébergeait la Journée internationale des musées, a été conçu par le Tech's San José (en Californie), le simulacre de l'établissement ressemblant beaucoup au site réel. Si l'auditorium et les galeries d'exposition ont été modélisés d'après le musée réel, le bâtiment est conçu pour faciliter les projets et les connexions entre les communautés virtuelles, véritable plate-forme où élaborer de nouveaux modes de collaboration au sein du monde muséal. Je dois admettre qu'engager une discussion passionnante avec Mars Voyager, un "astronaute" du Planetarium de Second Life, à propos de la valeur ajoutée que les visiteurs peuvent retirer d'un vol autour de leur île a donné lieu à un échange d'idées très fructueux. En quel autre lieu aurais-je pu apprendre ce que le monde virtuel pouvait offrir aux musées, et qui est tout simplement impossible dans la réalité, et peut-être plus intéressant encore, en quoi cela pourrait contribuer à offrir une expérience significative pour le visiteur.

Contact : shazan@netvision.net.il



Nos partenaires en art rupestre continuent à travailler sur le prototype du "Musée de site virtuel d'art rupestre". Conversations et entretiens avec Peter Friess, Alissandra Cummins, conservateurs des musées réels et virtuels, et peut-être avec vous-même, dans le prochain numéro des Nouvelles de l'ICOM. Si vous avez déjà votre avatar, rejoignez-nous dans l'espace ICOM au Tech dans Second Life : <http://tinyurl.com/6hqj84> - Contact : [communication@icom.museum](mailto:communication@icom.museum)

# Les transformations au MINOM

Mário Moutinho, *Président du MINOM* et Ana Mercedes Stoffel, *Secrétaire générale du MINOM*

Depuis sa fondation en 1984, le Mouvement international pour une nouvelle muséologie (MINOM) veut accompagner les changements qui se produisent dans la société, dans la muséologie et dans son propre mouvement, afin de promouvoir sans cesse un type de muséologie qui s'appuie sur des valeurs sociales et communautaires. Il veut ainsi se définir comme un mouvement qui embrasse toutes les options muséologiques qui s'y rapportent (sociomuséologie, muséologie communautaire, écomuséologie, muséologie sociale, etc.), à partir du moment où elles répondent aux principes qui définissent sa doctrine et le sens de son action.

> En octobre 2007, lors de la tenue de son XII<sup>e</sup> Atelier international de nouvelle muséologie, à Lisbonne, le MINOM a entamé un processus de réorganisation et d'intervention sociale qui avait déjà été ressenti comme nécessaire depuis plusieurs années. Ce processus découle naturellement des transformations de la société en général, des défis contemporains liés à la recherche d'un développement durable et des changements significatifs qui sont intervenus dans les formes et les moyens de fonctionnement des institutions muséales.

> En respectant une approche pluridisciplinaire toujours plus déterminée, qui s'était déjà concrétisée dans le concept de sociomuséologie, le MINOM entreprend un ensemble d'actions.

## Sur le plan interne

- encourager la croissance interne du mouvement, tout en renforçant les liens de communication et d'échanges entre ses membres, en recherchant de nouveaux partenariats et en s'engageant dans des programmes permanents d'échange entre les promoteurs de la Nouvelle Muséologie ;
- rechercher de nouvelles voies d'expansion et de nouveaux modèles d'action et de financement innovants, de manière à atteindre les résultats souhaités ;
- revoir les modalités de son fonctionnement, offrir un meilleur soutien aux initiatives et aux actions concrètes qui répondent aux caractéristiques spécifiques de chaque projet muséologique, dans le respect affirmé des principes et des orientations du mouvement ;
- poursuivre l'actualisation et la clarification des concepts théoriques fondamentaux du mouvement, de manière à faciliter la compréhension et l'expression de ses promoteurs et de ses acteurs ;
- poursuivre l'expansion du champ d'action du MINOM dans d'autres espaces sociaux, au-delà du local et du rural, dans les quartiers et nouveaux centres urbains d'immigration, afin de renforcer le pouvoir d'intervention des communautés.

## Sur le plan externe

- contribuer au développement des mouvements associatifs existants, en veillant aux changements qui se produisent dans les mouvements et dans les comportements sociaux ;

- promouvoir, dans l'esprit de la Nouvelle Muséologie, la reconnaissance du musée comme instrument capable d'agir pour la transformation sociale, l'appropriation du patrimoine et le développement durable des communautés, en assurant le respect des diversités et le renforcement des identités ;
- promouvoir des publications en anglais sur les sujets relevant de la sociomuséologie, afin de mieux diffuser dans une langue à l'échelle internationale le message du MINOM ;
- mettre à la disposition de tous, dans la transparence qui a toujours caractérisé le MINOM, l'ensemble de la documentation produite, sur le web et en texte intégral, grâce à son système de gestion documentaire SIGNUD ;
- défendre auprès de l'ICOM l'utilisation systématique de la langue espagnole dans tous ses programmes, en parité avec les autres langues officielles, en raison du nombre important de membres qui utilisent cette langue et de l'expansion mondiale de celle-ci, particulièrement en Amérique latine.

> Sur le plan de la formation, on reconnaît la sociomuséologie comme une discipline de connaissance et un champ d'action à part entière. On encourage les processus pédagogiques basés sur la production créative et participante de savoirs, sans se limiter à leur transmission. La formation ouvre ainsi des pistes et des axes d'orientation et d'inspiration, pour qualifier les professionnels des musées d'une manière adaptée à ces objectifs. Non seulement ces actions contribuent au développement de politiques publiques de culture, d'éducation et de patrimoine, mais elles soulignent l'importance du développement, au sein des universités, des cours et des recherches sur la théorie et la pratique de la Nouvelle Muséologie. Notre principe de base : inciter à l'échange d'expériences et de savoirs au sein des communautés, afin d'engendrer des connaissances réciproques.

> Sur le plan opérationnel, les ateliers internationaux et régionaux sont les lieux essentiels de regroupement et de débat de la communauté minomienne. En améliorant significativement le modèle de ces rencontres, on assure le caractère participatif des méthodes de travail. On répartit de façon équilibrée les interventions, par l'organisation en petits groupes pour faciliter la communication et par des séances plénières pour la discussion et l'approbation des résultats. Pour faciliter la prise d'initiative et la participation des différents pays et régions, les diverses options et expériences s'exposent de façon alternative ou thématique. On compte sur les nouvelles technologies et modèles graphiques pour surmonter les barrières linguistiques.

## L'expansion du MINOM

> La mondialisation de tous les modes de communication est une opportunité unique pour la promotion des idéaux et des pratiques du MINOM. C'est pourquoi les mesures suivantes seront essentielles

dans le processus de transformation du mouvement, à savoir :

- proposer, sur le site Internet du MINOM, un espace d'échanges et une offre de services solidaires, où les membres du mouvement et les autres structures intéressées pourront offrir et recevoir une aide, des conseils, une formation théorique et pratique et des visites d'étude ;
- promouvoir les relations en réseau, grâce au site Internet qui sera un moyen de communication privilégié, pour informer en permanence sur la vie du mouvement et sur tous les événements repérés dans le champ de la Muséologie Sociale ;
- organiser ou intégrer au plan régional de nouveaux groupes MINOM dans les différents pays du monde où nous avons déjà des contacts et où s'expriment les idées de la Muséologie sociale, pour rassembler les énergies et les expériences, et aussi pour aider et appuyer les initiatives de regroupements naissantes ;
- assurer la représentation directe ou virtuelle du MINOM pour faire connaître ses initiatives et ses idéaux dans les événements mondiaux qui peuvent les concerner ;
- renforcer la présence du MINOM auprès de l'ICOM, de l'UNESCO et d'autres organisations internationales comme le Conseil de l'Europe ou le Forum social mondial en établissant des partenariats avec elles, afin d'en obtenir les financements et/ou les aides logistiques indispensables pour faciliter la communication et l'échange de connaissances et d'expériences entre les minomiens de tous les pays.

## Nouveau programme 2008-2010

Le programme comprend, en priorité, cinq thèmes qui seront traités lors des prochains ateliers. Des groupes de travail ont été créés sur ces thèmes :

- les phénomènes multiculturels et d'hybridation culturelle qui se produisent dans la société contemporaine ;
- le problème du genre et de sa place dans le contexte muséal ;
- la reconnaissance des musées comme prestataires de services, avec un approfondissement de la nature de ceux-ci, dans le cadre des Sciences des services, du management et de l'innovation ;
- une intervention exploratoire du MINOM dans les initiatives altermondialistes, et en particulier dans le Forum social mondial ;
- l'inclusion systématique de l'espagnol comme langue d'information et de travail dans toutes les activités de l'ICOM.

Enfin, le MINOM retrace son chemin pour le XXI<sup>e</sup> siècle en affirmant le développement des connections entre les musées et les communautés locales ou environnements internationaux qui les ont engendrés. Afin de comprendre les réalités complexes et les nouveaux contextes de la société contemporaine, le patrimoine devrait être reconnu comme la ressource pour l'inclusion sociale et le développement durable. Pour mieux connaître le MINOM, visitez :

[www.minom-icom.net](http://www.minom-icom.net)