

TITRE DE L'ARTICLE	Renouveler l'audiovisuel de musée
COMPLEMENT DE TITRE	Ou comment rendre à l'archive son pouvoir de séduction....
RESUME	
SUPPORT DE PUBLICATION	<i>La Lettre de l'OCIM</i>
DATE DE PUBLICATION	Février 2006
COMMENTAIRES	Article publié légèrement modifié
<p>OLU, Elsa, "Renouveler l'audiovisuel de musée – Ou comment rendre à l'archive son pouvoir de séduction ", in <i>La Lettre de l'OCIM</i>, Février 2006</p>	

Renouveler l'audiovisuel de musée Ou comment rendre à l'archive son pouvoir de séduction....

Par Elsa Olu, Ingénieur culturel

Si nous nous accordons tous sur la nécessité de développer des audiovisuels dans le cadre d'expositions permanentes ou temporaires, nous devons également reconnaître un échec relatif de leur usage, du moins convenir de leur partielle consultation par les visiteurs.

La question demeure : Peut-on envisager de développer un audiovisuel qui ne cède pas aux facilités télévisuelles pour séduire ses publics et maintienne une exigence aigue quant au contenu et de qualité dans le choix des sources présentées ?

Les impératifs de "séduction" des publics, auxquels sont soumis tous les musées, ne peuvent-ils pas devenir des outils d'optimisation de la qualité historique des audiovisuels plutôt que d'engendrer une perte de contenu en cédant à des facilités de vulgarisation ?

Autrement dit, est-il aujourd'hui envisageable de renouveler l'audiovisuel de Musée en usant des hautes technologies pour amorcer un retour de l'archive, du document d'époque, de la gravure, tout en captivant les visiteurs ?

PREAMBULE

Avant tout développement, il est à noter que nous entendons pas dispositifs audiovisuels des musées l'ensemble des supports visuels films, documentaires, docu-fictions, films de synthèse, restitués sur écrans individuels (du PDA à l'écran 15"), sur écrans "collectifs", rétro ou vidéoprojetés, dans le cadre d'expositions permanente ou temporaire, et dont l'accès est libre et gratuit.

LES AUDIOVISUELS DE MUSEE – ETAT DES LIEUX

Le constat d'un échec relatif

Comme à chaque fois qu'une technologie nouvelle s'impose, on tend à la penser autonome et suffisante, dans la double acception du terme, et nombre s'en saisissent alors comme l'occasion inopinée de développer par elle une compétence usurpée.

Ainsi en est-il des dispositifs plurimédias au Musée, dont la démultiplication a séduit nombre d'informaticiens et de techniciens qui, considérant la technique comme une fin en soi, n'ont pas manqué de vendre depuis deux décennies des "galettes" indépendamment de toute considération de contenu, d'usage et d'usager¹.

Or là comme partout ailleurs, il faut à tous convenir que :

- la technologie ne saurait être une fin en soi
- une technologie n'assure pas elle-même sa propre médiation

Du premier point découle la condition *sine qua non* selon laquelle les technologies au musée se dessineront un avenir : là où la transmission de la connaissance est au centre du dispositif (fusse-t-elle par l'expérience et a fortiori, et de plus en plus fréquemment, par l'expérience sensible), la définition des technologies employées doit impérativement être conditionnée par des objectifs de transmission, de valorisation, de médiation, d'acquisition des contenus et le développement technologique de la solution préconisée, selon les considérations précitées revisitées à l'aune des usages et des possibilités techniques, et être intimement lié à une pensée du contenu et à sa bonne mise en forme.

Pour ces raisons nous pouvons évacuer aujourd'hui :

- les solutions technologiques envisagées par des informaticiens et des techniciens purs, indépendamment des questions culturelles, d'usage et d'usagers ;
- les solutions envisagées par des historiens et scientifiques purs, indépendamment des questions de technicité, d'usage et de praticabilité techniques ;

Des premiers développement résulte en effet la mise en place de solutions techniquement irréprochables, mais inefficaces d'un point de vue cognitif (faible transmission des savoirs, approximation dans les contenus, mauvaise appréhension des connaissances, etc.) ;

Des seconds développements résultent des solutions de qualité en terme de contenu, mais technologiquement peu performantes, qui s'apparentent plus à des "coupés-collés" d'un socle de connaissance sur de nouveaux supports (on passe du panneau à l'écran, sans réenvisager la forme même de la restitution des connaissances), ne correspondent pas aux mutations des modes d'apprentissage et ne répondent pas aux nouvelles attentes des visiteurs.

Des compromis aux compromissions

Devant ces échecs cuisants, nous recherchons les compromis et adoptons la plupart du temps une attitude qui s'apparente plus à des dérives et à des compromissions qu'à de réelles voies salutaires.

En plus de la mise en place de dispositifs de repos (assis-debouts, bancs, chaises...) - qui ne visent plus à permettre une consultation "de confort" des audiovisuels mais tendent désormais plus à instrumentaliser un temps d'inactivité partielle du visiteur pour lui imposer un dispositif qu'il n'appréhenderait pas de façon active - , ainsi en est-il des contraintes

¹ A ce propos, Stéphane Cagnot souligne dans "Les usages des multimédias culturels", in *Culture & Recherche* n° 102, Département des Etudes et de la Prospective (DEP) / Ministère de la Culture, juillet-août 2004 : "Le développement de produits multimédias s'organise le plus souvent sur la base des seules avancées technologiques. L'interface avec l'usager est rarement intégrée dès le départ : l'adéquation des contenus, l'identification des cibles précises d'usagers, l'ergonomie des produits par rapport à ces cibles n'apparaissent que plus tard à l'issue d'une phase d'expérimentation".

actuellement notifiées comme préconisations et directions dans la plupart des cahiers des charges adressés aux maisons de production :

- Réduction du temps de consultation : convenant que, passée la première minute au cours de laquelle le visiteur est tenu en haleine par sa curiosité, les dispositifs lassent la plupart des spectateurs, il est aujourd'hui recommandé de limiter en durée les audiovisuels de musées, et de concentrer les informations sur une bande allant de 1 à 3 minutes ;
- Concentrées, ces informations n'en sont pas pour autant denses en terme de qualité de contenu. Car, deuxième contrainte imposée, le nivellement des contenus qui, loin de répondre à des impératifs légitimes d'accessibilité par le plus grand nombre, s'apparente désormais à une substitution "ersatzienne", elle-même réduite à une peau de chagrin... Il s'agit de gagner en attractivité, et sur le mode télévisuelle, la déperdition de la pensée permet remarquablement bien d'atteindre ces objectifs. Une idée passe, une seconde et le reste se résume à une "préparation de l'esprit à recevoir le contenu", dans une logique d'équilibre émission / publicité mis en œuvre et ouvertement revendiquée par les directions de chaînes de télévision ...

LA TROISIEME VOIE

A côté de ces facilités, il existe cependant une troisième voie, alternative au "tout technologique" ou au "tout historique", sur laquelle de toute évidence nous devrions nous arrêter davantage si nous voulons dessiner un avenir muséal aux NTIC sans pour autant céder à un amenuisement dramatique des savoirs –au point de le rendre prétexte au développement technologique.

Les études en amont

En tout premier lieu, cette troisième voie doit être celle d'une rencontre, d'ingénieurs, de techniciens, d'informaticiens, de producteurs, et d'historiens, de conservateurs, d'experts des contenus et de leur médiation "classique", rencontre à partir de laquelle se noue un dialogue constructif à même de tisser des liens ténus puis pérennes entre le dispositif de transmission et les contenus à transmettre. Forts de compétences complémentaires et d'expériences enrichissantes, seuls de tels partenariats, encore exceptionnels, permettent d'envisager réellement les NTIC au service de la fonction muséale. Ils nécessitent de la part de chacune des parties une grande ouverture, la conscience de son insuffisance, le développement puis la maîtrise d'un vocabulaire et d'un champ lexical commun.

La réussite d'un tel partenariat donne alors lieu à la production de dispositifs qui ne peuvent dès lors plus être qualifiés de "technologiques", mais remplissent enfin une fonction que l'on peut assigner au plurimédia dans l'espace muséal : ils sont des outils plurimédias de communication des savoirs.

S'interroger sur les usages, les usagers et les attentes

Cela implique bien évidemment d'interroger les usages, les pratiques, les usagers, les attentes, et de considérer avec pertinence les enjeux propres au développement de nouveaux services et environnements de médiation et d'apprentissage dans le champ culturel, démarche encore bien peu commune selon Stéphane Cagnot² : "Les institutions culturelles se sont très peu intéressés aux profils de leurs visiteurs ou spectateurs. Pourtant,

² Stéphane Cagnot, "Les usages des multimédias culturels", in *Culture & Recherche* n° 102, Département des Etudes et de la Prospective (DEP) / Ministère de la Culture, juillet-août 2004.

toute réflexion stratégique élaborée dans un souci de service public amène généralement à introduire "l'utilisateur" ou "le citoyen" au centre de la démarche. Cette situation se manifeste d'abord par l'absence d'études d'usages. (...) Ensuite, au-delà des usages, les institutions culturelles se préoccupent peu de connaître les usagers actuels et potentiels. Les grilles d'analyse des usages et des publics restent souvent très basiques, surtout en matière de multimédias culturels. (...) [Enfin] l'adaptation des produits ou services culturels aux attentes et besoins objectifs des usagers se heurte également à plusieurs obstacles qui tiennent à la fois du manque de maturité de la filière, à une rotation rapide des technologies et à la difficulté d'appréhender les attentes réelles des usagers qui ne sont pas toujours repérables au stade de la conception des projets".

C'est donc bien d'une tel constat qu'il convient de partir pour définir des contraintes pertinentes à la conception réalisation des supports : plutôt que d'imposer des limites de durée, ou d'induire des dévalorisations en terme de contenu, serait-il préférable d'engager voir d'imposer, avant toute réalisation, une étude préalable des usages, des usagers et des attentes potentielles du dispositif envisagé.

Seules ces études nous permettront de comprendre qu'il nous faut être non pas seulement des forces de proposition technologiques, mais formuler des réponses technologiques à des besoins embryonnaires et à des attentes larvées. Ainsi pourrions-nous formuler des réponses anticipées à des besoins potentiels mais inexprimés car inexprimables.

C'est donc bien à nous, comme le souligne Stéphane Cagnot³ - selon lequel "pour les institutions culturelles, l'objectif est donc de développer des usages, non de répondre à une demande préexistante" -, de nous efforcer de les devancer, à nous de dessiner de nouveaux territoires d'apprentissage et de nouveaux modes d'acquisition, cela en prenant appui sur des études solides qu'il convient impérativement de développer, en amont de toute réalisation⁴ et dans le cadre de partenariats éprouvés.

Personnalisation et adaptabilité des contenus et des interfaces

Second point, le contenu dans le cadre muséal ne saurait être réduit à n'être que prétexte au développement de technologies, fussent-elles nouvelles, innovantes et sensationnelles.

Le Musée est avant tout un lieu de savoir et d'échange du savoir. Quant aux NTIC, elles constituent aujourd'hui une opportunité évidente d'optimiser les relations qu'entretiennent les publics à la connaissance ; loin de participer à une dévalorisation des contenus, elles peuvent au contraire, en ouvrant de nouvelles voies et en proposant de nouvelles formes de diffusion et donc d'appréhension des contenus, permettre au musée de retrouver sa fonction première d'espace de connaissance et de transmission.

Pour cela il convient de ne pas diaboliser la technique, de ne pas décider non plus de son inutilité ou de sa gratuité, mais de l'envisager enfin comme moyen et non comme fin.

Dès lors, il est possible de la "réhumaniser", et de l'envisager comme "solution unique, personnalisable". Débarrassée d'une part d'une standardisation inopérante en matière de médiation des savoirs, s'appuyant d'autre part sur la somme d'études menées en amont, il est alors possible de procéder au développement de supports et d'outils personnalisés, s'inscrivant dans une démarche muséale unique (on conviendra que chaque PSC ou chaque objet d'exposition l'est), et s'adaptant à des usages et à des usagers "de circonstance".

C'est bien dans cette dynamique nouvelle, qui impose une double approche ingénierie culturelle / production plurimédias et une parfaite coordination des objectifs conservateurs,

³ Stéphane Cagnot opus cité

⁴ Stéphane Cagnot opus cité : "Remédier ex-post à ces insuffisances supposerait que le produit ait une durée de vie suffisante et qu'il soit possible d'en revoir complètement la conception, ce qui est rarement le cas".

scientifiques, et informaticiens, réalisateurs, que, non seulement les audiovisuels de musées, mais les musées eux-mêmes pourront trouver leur salut....

La haute technologie de la culture

A noter en dernier lieu que la personnalisation des solutions passe néanmoins par la maîtrise la plus complète possible des technologies utilisées. La démultiplication des moyens et des techniques ne constitue en effet pas, comme nous le lisons trop souvent, un danger dans ce sens où leur surabondance serait inversement proportionnelle à celle des contenus ; bien au contraire : la profusion actuelle des solutions, envisagées selon le premier principe posé (la réalisation d'études préalables) permet de répondre avec pertinence au second (la personnalisation des solutions).

Plus une société de production possède – et maîtrise – les technologies, plus elle sera en mesure de proposer la plus adaptée à la situation... Il convient donc d'être vigilant dans le choix des prestataires, et d'interroger le coût au vu des technologies, et non pas seulement indépendamment de critères bien souvent qualifiés à tort de "superflus".

Seule une solution ainsi pensée, personnalisée et réalisée avec des moyens conséquents et adaptés, sera réellement opérante.

EXEMPLE DU DEVELOPPEMENT D'UN CONCEPT NOVATEUR, OU COMMENT RENDRE A L'ARCHIVE SON POUVOIR DE SEDUCTION...

Des réalisations de qualité, réalisées selon la méthode préconisée, corroborent nos propos. Pour exemple récent, le film *"L'explosion des liqueurs"*, réalisé en vidéo haute définition par la Société de production Histoire d'Images⁵ pour l'exposition *"1605 – 2005 : Les 400 ans des Caves de la Chartreuse"*, Voiron, 2005.

La particularité de ce court film historique (10 minutes) est de rendre compte des principaux événements politiques, scientifiques, culturels, artistiques, sociaux... de la période 1848 – 1903 par l'usage "animé" de gravures, de cartes postales, de photographies et de diverses archives d'époque.

Si nous convenons en effet tous habituellement de la faible attractivité de l'archive comme de la gravure dans nos expositions, et de la lassitude des publics face à leur exposition "en

⁵ Société reconnue à l'international dans le développement de "solutions de communication", partenaire depuis 15 ans des entreprises et des institutions pour leur communication et la mise en œuvre de leurs outils opérationnels, la Société Histoire d'Images est spécialisée dans le plurimédia et la vidéo haute définition (à noter que la haute-définition nous semble constituer aujourd'hui la condition sine qua non à la réalisation d'un audiovisuel de qualité dans le domaine de l'art).

Elle a créé en janvier 2003 le Département des projets plurimédias culturels, scientifiques et patrimoniaux dont elle a confié la direction à un Ingénieur culturel indépendant.

Elle propose dès lors une complémentarité de compétences qui, parfaitement organisée et forte de son expérience en conception et réalisation de supports plurimédias dans les domaines scientifiques, culturels et patrimoniaux, assure à ses clients une parfaite adéquation entre le développement scientifique des contenus, la réalisation artistique et le développement technique des audiovisuels, bornes interactives, etc.

La coordination conception / réalisation ainsi optimisée, le Département d'Histoire d'Images est capable d'envisager avec méthode et expérience le développement de supports plurimédias dans les cadres très spécifiques des stratégies de valorisation culturelle et scientifique des structures muséales, et garantit une réponse exigeante aux objectifs muséologiques et muséographiques de ses commanditaires.

Il propose une équipe senior compétente, au sein de laquelle les responsables scientifiques, conservateurs, ...trouvent un interlocuteur de qualité, éprouvé au développement de contenus, et des concepteurs-réalisateurs riches de 15 années d'expérience.

nombre", il conviendrait d'en déduire que, pour séduire les publics, le film historique se doit, soit de se présenter sous la forme d'une fiction, soit d'accepter de réduire ses publics en s'en tenant à une restitution historique classique des faits (du type "diaporama" ou succession d'images fixes de documents d'époques).

Or la réussite du film réalisé par Histoire d'images réside justement dans cette sublimation technologique du support archive, "mis en vie" par des animations en 2D qui, loin de nuire à la véracité des faits illustrés, permettent d'en appréhender le contenu avec plus d'attention et en facilite la compréhension. Plus qu'un diaporama statique, le concept d'"archives vivantes" s'appuie sur une mise en scène dynamique d'un puits iconographique. Ce principe de valorisation du patrimoine "image", qui repose sur la récupération d'une source inanimée (photographie, gravure, carte postale....) pour lui redonner vie à 25 images / seconde, permet en effet une projection du spectateur dans son contenu, et non une consultation distante de celui-ci. L'implication du visiteur est activée par l'animation 2D, et dans le respect de leur authenticité, d'éléments des documents et des sources iconographiques d'époque ; la surprise qui en résulte permet de capter et de soutenir l'attention du visiteur jusqu'à la fin de la projection.

Outre l'usage de la 2D, de courtes légendes illustrent les propos imagés, et la bande son du film, particulièrement travaillée, agit comme une troisième clef de lecture auditive.

Du "multimédia" nous passons dans cette réalisation au "plurimédia", avec le développement d'un dispositif cognitivo-sensoriel opérant. Séduisant, ce film reçoit en effet par son parti pris singulier un accueil très favorable des publics : captivés, ces derniers visionnent à près de 85% le film dans son intégralité...

Réaliser un dispositif "grand public" n'est donc pas falsifier la vérité historique ou réduire la place du savoir dans l'image ; c'est avant tout savoir user des possibilités de la haute technologie pour répondre aux attentes des publics en terme de forme et de modes d'apprentissages, et d'user de la "mise en confiance" et de l'écoute établie pour communiquer le sens des choses...

L'exercice est certes plus difficile, plus osé aussi. Mais n'est-ce pas là le rôle des ingénieurs culturels et autres responsables de communication et de médiation que d'y conduire els sociétés de production ?

Cet exemple atteste en tous cas de l'avenir des audiovisuels de Musée, comme d'un possible retour de l'archive et du document d'époque par l'usage des NTIC. Il dessine également les prémices d'un dialogue renouvelé entre concepteur et visiteur qui, s'appuyant sur des stratégies de séduction, est à nouveau en mesure de dispenser un contenu de qualité...

CONCLUSION

Envisagées ainsi, par une pratique plurielle nourrie de réflexions et d'études solides comme de développements de haute technicité, les NTIC pourront alors prendre place au sein du musée non comme des gadgets bien souvent accusés de répondre à des préoccupations plus marketing que culturelles, mais comme de réels outils de transmission des connaissances, en mesure de renouveler avec intelligence les modalités d'appréhension et, partant, capables de restituer au Musée sa fonction première en lui permettant de retrouver une réelle qualité des contenus transmissibles sans plus céder à leur dépréciation.

Plus encore, ces usages pensés et maîtrisés permettront de revenir à des formes plus complexes de contenus (les gravures en sont un bel exemple), auxquelles les publics sont a priori plus hermétiques, et, par leur forme et la mise en place de nouveaux environnements d'apprentissage, participeront à qualifier davantage le savoir dispensé.

Les NTIC ne sauraient nullement être des dispositifs qui participent à une dévalorisation des connaissances. Seuls leur mauvais usage, parce que nous ne sommes toujours encore qu'à la préhistoire d'un monde nouveau, les laisse supplanter le contenu. Le grand public, en renouvelant sans cesse ses pratiques culturelles et artistiques comme ses usages du plurimédia, nous lance chaque jour de nouveaux défis. Il nous revient de savoir les relever...