

Doctoriales du GDR TIC & Société 15-16 janvier 2007

**PERTINENCE ET IMPERTINENCES DE L'INSTITUTION MUSEALE
DANS UNE SOCIETE RECONFIGUREE PAR LES TIC**

**Quand les TIC ouvrent l'ère post-muséale
et conduisent à une nouvelle ontologie culturelle**

Elsa OLU (elsaolu@wanadoo.fr)

La muséologie n'a pas tant changé que l'espace physique et symbolique dans lequel elle bâtit ses musées. Dans ses réserves les mêmes traces d'avant, celles qui content ce qui fut comme substrat à ce qui sera ; dans ses vitrines, les mêmes stigmates du temps, les trésors des conquêtes et les énigmes de l'Histoire, les éclats d'or des Rois et les fragilités des hommes, les vernis craquelés des drapés et les outils d'antan, le présent qui s'y révèle et le futur proche qui s'y annonce. Rien n'a changé de l'intérieur, et un tel point d'ancrage pourrait être l'invariant salutaire d'un monde incertain. Il n'en est cependant rien, et l'Arche de Noé muséale est un mythe qui semble avoir vécu. En revanche, tout autour du musée le monde a lui changé et nous n'y sommes plus les spectateurs d'hier. Nous sommes des voyageurs, de l'espace et du temps, des accidents devenant mais aussi, des conquérants du savoir.

Quel est donc ce monde d'où monte le bruissement d'une langue nouvelle qui appelle un au-delà du musée ?

1. LES TIC DANS L'ESPACE PUBLIC : SAVOIR, DESTIN ET DEVENIR MUSEAL

1.1 Formes d'une nouvelle écologie cognitive

1.1.1 La question de l'accessibilité à la connaissance

L'essor des TIC a profondément modifié les conditions d'accès à l'information. La démultiplication des médias qui fait de la société une *médiasphère*¹, la « démocratisation » des technologies qui démultiplient les sources d'information : en tous lieux il est désormais possible *d'être informé*. Inutile de dresser ici la liste des technologies qui le permettent : on les utilise toutes et tous, et avant même d'en avoir achevé l'inventaire, de nouvelles auront probablement vu le jour.

En proposant ainsi de nouvelles formes d'accès à l'information et en favorisant la rencontre d'informations, les TIC transforment la relation à la connaissance et au savoir : si toute information n'est pas forcément une connaissance, et si les informations ne sont pas davantage des connaissances mais en constituent le substrat, la facilité avec laquelle circule l'information n'en constitue pas moins une dynamique favorisant le développement des connaissances et l'élaboration du savoir. Les individus peuvent désormais avoir accès à une somme d'information considérable à partir de laquelle il leur est permis et possible d'élaborer des connaissances. Le passage de l'information à la connaissance demeure cependant une

¹ La sphère sociale entendue comme espace d'interconnexion de médias. On s'écarte de la définition qu'en donne Régis Debray, n'entendant pas dans l'usage que l'on en fait ici « l'hégémonie d'un « mégamédium » sur un autre. D'autre part, on ne décline pas de spécificité (historique) mais on entend par l'usage générique l'état contemporain.

opération qui *ne s'opère pas* mais qui *doit être opérée* : le discours ici n'est donc pas celui de dire que la démultiplication de l'accès à l'information participe *ipso facto* à la démultiplication (qualitative et quantitative) de la connaissance et à celle des savoirs, mais que cela est désormais un *possible facilité*.

Cette nouvelle accessibilité induite par le développement des TIC est de plusieurs ordres. D'une part, temporelle : dans un monde où tout va désormais très vite, l'information circule en flux permanent sur des autoroutes hautement qualifiées et toujours plus organisées. On est donc informé en tant réel, de ce tout ce qui s'est passé hier comme de tout ce qui arrive à chaque instant nouvellement. Les pages web comme celles des journaux s'affichent avant tout horodatées (caractère qui donne désormais, et peut être avant tout autre, sa *valeur* à l'information) et la pratique de l'actualisation permanente de l'information sous forme de « mise à jour » (des pages internet comme des terminaux électroniques, des programmes informatiques comme des « gratuits ») entre désormais dans la catégorie « hygiène de vie » au même titre que la brosse à dents ; d'autre part, spatiale : qui dit réseau dit re-spatialisation, et on parlera ici de dé-territorialisation. Les frontières de l'information sont désormais davantage celles que l'on choisit que celles que l'on subit : la constitution de micro-réseaux donne lieu à autant d'espaces de sociabilité dans lesquels la constitution de la connaissance et l'élaboration d'un savoir est facilité par la rencontre et l'échange d'information entre pairs ; enfin, « l'effet de seuil », bien connu des musées mais qui touche l'ensemble des éléments qui ont trait à la connaissance, au savoir, à la culture, s'estompe davantage dans la transvaluation des valeurs que dans l'effacement des identités et des corps. Si les techniques sont toujours et libératoires et assujettissantes (Bertini, 2005), où tout un courant de psychiatres, de psychanalystes ou de sociologues pointent du doigt le risque de nouvelles pathologies, et sans en nier l'existence (mais comme tant d'autres en d'autres lieux), il est aussi possible de voir, dans la prolifération des voies d'accès à l'information, une nouvelle liberté de s'informer, de faire connaissance et de faire savoir, au-delà des régimes de « castration culturelle » habituels (CSP, sexe, âge, etc.). On pourra opposer à ce point qu'il s'agit davantage d'un déplacement des critères d'exclusion vers des considérations matérielles d'une part et de nouvelles compétences d'autre part. Compte tenu des derniers éléments en la matière, il semble que l'on puisse considérer cet argument comme négligeable² dès lors que sur l'ensemble des médias, l'équilibre des profils (CSP, âge, sexe) semble atteint.

A chaque instant, en tout lieu, l'accès à l'information est donc facilité ; la constitution de la connaissance à partir de ces informations et l'élaboration d'un savoir, un *possible*. Demeure : comment ce possible peut-il devenir ? Autrement dit, comment peut-on, à partir des informations, faire connaissance et faire savoir, et le musée aurait-il un rôle à jouer dans la mise en œuvre d'un tel processus.

1.1.2 TIC et nouvelles pratiques du savoir

Si les TIC ouvrent de nouvelles formes d'accès à l'information, et si la facilité avec laquelle circulent les l'information constitue une dynamique favorisant la rencontre des connaissances, elles modifient également les processus cognitifs et les modalités de production du savoir. En effet, si l'accès signifie que chacun est *autorisé à*, il signifie aussi désormais que chacun peut *participer à* : à pratiquer, mais aussi à fabriquer. Le schéma de la communication de masse « un vers tous » a vécu, et nous voici bien dans « l'ère post-médias » dont parlait Pierre Lévy, qui, « dépassant la société du spectacle », institue l'individu autant acteur informant que sujet

² Cf. Journal du net (<http://www.journaldunet.com>) et Mediamétrie (<http://www.mediametrie.fr>).

informé. Le développement du *Web 2.0* et de la *technologie Wiki* signent la dernière mise en œuvre de cette réalité qu'est l'« intelligence collective » : chacun participe désormais à l'édification collaborative (Alain Ehrenberg) des savoirs. Lévy voyait avec l'avènement du cyberspace la disparition de la bibliothèque comme support de la connaissance et la disparition de la figure du savant comme acteur qui produit la connaissance au profit des « collectivités humaines vivantes »³. On peut aujourd'hui poser que, dans la *médiasphère* dans laquelle s'élabore une *médiaculture*, ce projet est en œuvre et que c'est bien le collectif vivant qui produit le savoir, un savoir qui est de fait toujours plus labile, mouvant, vivant, devenant. Le *faire culture* émerge d'un présent plus qu'il ne s'inscrit dans le présent : il advient et disparaît dans un même mouvement d'énonciation permanente qui est création permanente.

C'est ainsi qu'il faut convenir que si les TIC ne déterminent pas les contenus de l'information, elles modifient en profondeur « l'écologie cognitive » (Lévy) de la société et participent à la structurer nouvellement, en transformant l'individu et le collectif en producteurs effectifs du savoir. Une telle restructuration ne peut être sans conséquence ; elle a une double incidence : elle modifie la nature du savoir et interroge sa légitimation.

1.1.3 *De la nature du savoir : penser le savoir « énéacté »*

Pour ce qui est de la nature du savoir, Lévy a longuement développé ses mutations, arguant que, « dans le cyberspace, le savoir ne peut plus être conçu comme quelque chose d'abstrait ou de transcendant » mais qu'« il devient d'autant plus visible –et même tangible en tant réel – qu'il exprime une population ». En reprenant pour nôtre sa position, on peut de la même façon convenir que, dans la *médiasphère*, la nature du savoir est modifiée, non pas tant par les TIC que par ce que les individus et le collectif en font, et ce qu'elles leur sont : la nature du savoir se modifie ainsi en regard du temps, de l'espace, de l'instance productrice et partant de l'instance légitimante. Produit d'une hybridation entre le stable et l'instable, le pérenne et le transitoire, métissage permanent entre ce qui fut, ce qui est et ce qui devient, le savoir est labile, voyageur et mutant ; il est, au moyen des TIC, des médias, des institutions comme des technologies, transmis, diffusé, *circulé*, mais aussi co-produit par l'ensemble des éléments qui composent la société : l'individu, le collectif, les institutions qui les instituent et les représentent. Il nous faut désormais parler d'un savoir *énéacté* au sens varélien du terme.

1.2 **Destin muséal**

1.2.1 *La nécessaire redéfinition de la finalité du musée dans l'espace public*

Ce changement de nature ne peut qu'influer sur l'objet musée qui entend participer à l'élaboration du savoir, et on peut voir là une des causes de la caducité d'un système muséal qui, en négligeant de considérer ces profondes mutations, a manqué de se *contemporanéiser*. La question du savoir est et demeure le point nodal de toute réflexion muséale, et

³ Pierre Lévy identifie quatre formes de savoir en regard de l'évolution de la civilisation : le premier, celui des sociétés d'avant l'écriture, est pratique, mythique et rituel et est incarné par la communauté vivante ; le second est porté par le livre : c'est l'interprète qui maîtrise la connaissance ; le troisième émerge avec l'invention de l'imprimerie : porté par la bibliothèque, il est hanté par la figure du savant ; enfin, le dernier, est celui que porte le cyberspace et qui, « par une sorte de retour en spirale à l'oralité des origines », est à nouveau porté par les collectivités humaines vivantes.

l'obsolescence contemporaine du musée tient autant de son incapacité à envisager un *savoir énoncé* qu'à la déconsidération qu'il en fait, alors même qu'il devrait procéder à sa légitimation par la redéfinition du paradigme muséal. La « fracture muséale » se donne ainsi à être dans la crispation de acteurs sur une pensée duale entre transmission et communication, quand sa *contemporanéité* repose sur sa capacité à les hybrider, à les *métisser*.

La question de la communication et de la transmission n'est en effet nullement dissolue par ces mutations, et si on est ainsi bel et bien entré dans « l'Espace anthropologique du savoir » (Lévy, 1994), se pose désormais la question de le pratiquer. A cet endroit justement, une place semble vacante : si être informé n'est pas faire connaissance, la question désormais n'est plus tant que faire *de* l'information (elle s'impose à être sans nous), mais que faire *avec* l'information ? Si « la connaissance est définitivement passée du côté de l'intotalisable, de l'immaîtrisable » (Lévy, 1997), et si on peut assimiler, comme Roy Ascott, la déferlante d'information dans l'espace public à un « deuxième déluge », on peut se demander non pas tant ce qu'il conviendrait de retenir du déluge, mais plus encore, comment ce déluge peut devenir l'acteur d'une forme de *résilience cognitive*⁴. Dès lors, et en regard de la problématique muséale, en convenant que le musée ne peut désormais plus être cette Arche de Noé qu'il fut, la question qui se pose est double : dans cette nouvelle écologie cognitive, le musée a-t-il encore un sens et, le cas échéant, que peut-il désormais à chacun et à tous ?

Il est à cet endroit non seulement possible mais nécessaire de formuler des réponses : reprenant Lévy, « dans nos interactions avec les choses, nous développons des compétences. Par notre rapport aux signes et à l'information, nous acquérons des connaissances. En relation avec les autres, nous faisons vivre le savoir » (Lévy, 1994), il s'agit désormais de notifier les nouveaux besoins et d'engager une réflexion renouvelée de la fonction du musée dans une société reconfigurée par les TIC.

1.2.2 *Quel système muséal dans la médiasphère ?*

En soumettant le musée à une triple réalité, la société de l'information, la société de la communication et la nouvelle « écologie des savoirs », et en s'efforçant de déterminer en quoi le système muséal serait pertinent eu égard aux autres médias, il est possible de définir les conditions d'une *contemporanéité* du musée dans l'espace public et de l'esquisser.

En regard d'une société de l'information, des stratégies complémentaires permettraient au musée de se singulariser et de s'articuler aux autres médias comme nécessité : la délivrance d'une *information référente*, entendue comme fenêtre éprouvée (de sorte que la structure muséale garantisse la véracité et la validité scientifique de ce qu'elle énonce) sur le monde et sur la société ; la nature davantage *cognitivo-sensorielle* de cette information ; une modification des modalités de transmission ; le développement de *techno-médiations* ; le redéploiement du système muséal comme méta-média, dispositif discursif d'optimisation de l'usage de la médiasphère.

En regard d'une société de communication qui tend à signifier que la société n'a nul besoin du musée comme dispositif de transmission, le musée se singulariserait et ferait sens en proposant de lier nouvellement : le musée doit se poser comme espace de formation individuelle à la pratique de la connaissance, outil permettant d'optimiser la praticabilité individuelle de la médiasphère, ainsi permettre à l'individu d'apporter davantage sa

⁴ Au sens entendu par Cyrulnik

contribution à l'« espace collaboratif des savoirs » (Ehrenberg) et participer à enrichir le lien individu – collectif à partir d'une démarche commune : le *faire savoir*, entendu comme un « faire ensemble » (Michel de Certeau) ; d'autre part, le musée doit participer à lier nouvellement individu et société en se posant comme espace de formation à la praticabilité de la société en participant à enrichir le lien individu – société : *le faire connaissance* pour être davantage et mieux ensemble. Le crédit porté à cette nouvelle économie cognitive et la redéfinition de la finalité du musée dans l'espace public en regard des nouvelles réalités sociales et culturelles induit inévitablement une réécriture du discours politico-culturel convenu qui opère *ipso facto* une redistribution des équilibres de pouvoir. Du « savoir pour tous » qui a conduit les politiques culturelles à une recherche de démocratisation et à son échec manifeste, il s'agit d'accompagner le glissement vers un « savoir par tous », entendu comme dynamique, construction, énonciation, immanence ; du leurre facilitant de la « vraie fausse démocratisation culturelle » qui permet la dilution de l'individu dans le collectif, ou l'extension masquée d'une « culture de masse », il s'agit de glisser vers une nouvelle considération des singularités comme du collectif, et de procéder à la valorisation de leurs rôles et de leurs fonctions dans l'espace public. Si faire culture c'est avant tout « faire ensemble » dans l'invite de de Certeau pour « être ensemble » au sens entendu par Alfred Schütz, alors c'est au prix non seulement d'un changement de discours mais de posture politique que l'institution muséale peut devenir cette technologie là qui participera à l'élaboration d'une nouvelle ontologie culturelle. Et c'est bien en participant ainsi à la production, à l'édification, à la circulation, à la praticabilité d'une nouvelle culture que les TIC mettent en œuvre, une culture *réticulaire, rhizomique* (Deleuze), que l'institution muséale pourra se dessiner un avenir dans la société et redéfinir sa raison d'être dans l'espace public.

1.3 Devenir muséal

1.3.1 *Le retour de Mētis*

Cette modification de la nature même du savoir, entendu comme réalité sensible énoncée (au sens de Varela), remet inévitablement en cause l'idéal platonicien et conduit à envisager la validité et les conditions d'énonciation et de légitimation d'un savoir immanent.

Le monde dans lequel nous évoluons est mouvant et polymorphe, sans cesse plus stable et plus instable, sans cesse plus illimité et plus limité, relève sans cesse plus de l'intelligible et sans cesse plus du sensible ; il est chaque jour plus du côté de l'être et chaque jour plus du côté du devenant. Or il est chez les grecs une déesse qui a pour champ d'application ce monde du mouvant, du multiple et de l'ambigu que nous venons de décrire : Mētis. « Multiple (*pantoiē*), bigarrée (*poikilē*), ondoyante (*aiolē*) », la « mētis » est un « mode de connaître » (Detienne & Vernant) singulier, une forme d'intelligence engagée dans la pratique, qui permet d'affronter des obstacles dans les domaines les plus divers de l'action en offrant l'adaptabilité permanente en se faisant « encore plus souple, plus ondoyante, plus polymorphe que l'écoulement du temps. (...) » (Detienne & Vernant, 1974).

Certes, pour Platon, la dextérité (*euchéria*), la sûreté du coup d'œil (*eustochia*), la pénétration d'esprit (*agchinoia*), à l'œuvre dans les entreprises où la « mētis » s'efforce, en tâtonnant et par conjecture, d'atteindre le but visé, relèvent d'un mode de connaissance extérieur à l'*epistēmē*, au savoir, étranger à la vérité ; quant à Aristote, s'il convient d'une

nécessité de cette intelligence pratique (on entrevoit ainsi dans sa *Prudence* les marques mêmes de la « mētis »), c'est cependant insuffisante qu'il la juge. Mais si « la victoire sur une réalité ondoyante, que ses métamorphoses continues rendent presque insaisissable, ne peut être obtenue que par surcroît de mobilité, une puissance encore plus grande de transformation » (Délienne & Vernant), et si c'est bien dans ce monde-ci qu'évolue l'individu, alors est-il probablement temps de réhabiliter cette forme d'intelligence conjecturale, déconsidérée par la science hellénique et définitivement évincée de la sphère du savoir dès le IV^{ème} siècle, et temps pour le musée de l'accueillir. Si Zeus rendait Mētis, délogeant ainsi dix-sept siècles du règne sans ombre d'un ordre immuable à « distribuer des savoirs prudemment définis et des pouvoirs soigneusement limités », et réinstituant ainsi cette part d'incertain, de désordre et d'ambigu, qui est aussi surprise, aventure, la déesse grecque trouverait assurément en notre monde en « rhizomes » (Deleuze) un champ privilégié d'action.

Le mouvement d'apprendre et non le résultat de savoir comme dit Deleuze : il s'agit donc désormais pour le musée d'accompagner l'individu dans un processus d'involution selon l'acception deleuzienne d'« involuer » au sens ni progresser ni régresser, mais devenir (de plus en plus sobre et de plus en plus peuplé) ; et si une culture réticulaire se construit sur les autoroutes stochastiques de la *médiasphère*, c'est donc qu'il faut envisager la réhabilitation d'un savoir conjectural en opposition à un savoir institué et charger le musée de le légitimer et de le « dispenser ».

1.3.2 *Du musée comme « banc d'essai du monde » au musée transitionnel*

A l'opposé de l'impulsivité qui tend avant tout à préserver l'individu de l'imprévu, la mētis est une intelligence qui s'appuie sur l'intuition et ses expériences antérieures : elle demande donc à s'exercer. La structure muséale apparaît dès lors pouvoir être le lieu privilégié de cet exercice. Espace privilégié, le musée peut alors s'envisager comme « banc d'essai du monde » (Deloche, 2001) permettant l'acquisition d'une capacité perceptive et le développement d'une disposition à gérer l'imprévu, l'instable et l'inédit, à organiser émotionnellement l'inconnu et à s'y adapter, à développer une « intelligence à *pénétrer* le monde » comme dirait Varela (dans cette acception varélienne, la mētis est la capacité d'énaction comme action, ce qui suppose un être-au-monde sur le mode de l'attention/vigilance -état d'esprit naturel, défait des habitudes d'inattention- et une réflexion « attentive, ouverte » où esprit et corps sont synchronisés ; elle répond à la définition qu'il donne de l'intelligence : « puisque la représentation ne joue plus un rôle clef, l'*intelligence* ne se définit plus comme la faculté de résoudre un problème mais comme celle de *pénétrer* un monde partagé » (Varéla, 1989)).

Ce musée « suffisamment bon », au sens winnicottien du terme, devient ainsi un véritable *musée transitionnel* qui, en tant qu'espace « potentiel », « facilitant », jouant du *playing* comme d'une stratégie cognitive opérante, permet à l'individu de libérer sa capacité créative, de « refonder » sa relation à la connaissance et au savoir, de sorte qu'il lui est alors possible d'investir nouvellement et plus sereinement l'espace anthropologique du savoir. Le musée est dès lors la garantie d'une participation constructive de l'individu à la constitution collective des savoirs tel que redéfinie par les TIC (on pense notamment au développement du Web 2.0 et de la technologie Wiki) et à ce titre s'inscrit avec pertinence dans l'espace public.

Le développement de ce nouveau paradigme muséal qui semble s'imposer comme nécessité doit se redéfinir en regard d'une nouvelle écologie cognitive mais tout autant en regard des nouvelles pratiques induites par l'émergence des TIC dans l'espace public : l'étude des pratiques individuelles doit aujourd'hui suivre celle des usages pour en dessiner les contours.

2. LES TIC DANS L'ESPACE PUBLIC : PRATIQUES INDIVIDUELLES ET RECONFIGURATIONS MUSEALES

2.1 Le dépaysement disciplinaire de la muséologie, condition d'un devenir muséal

L'essor de la technique dans la société et le développement d'une société de l'information et de la communication a profondément modifié les champs de recherche de la sociologie et a pour partie orienté ses travaux : la discipline, s'attachant à penser les usages en considérant comme essentiels les phénomènes d'individuation, elle les travaille de l'intérieur du musée, et c'est à partir de ces travaux qu'elle tente depuis quelques années le renouvellement de l'institution muséale. Or il semble que ses stratégies soient peu opérantes, et l'on retient pour causes principales la posture de lecture et la grille de lecture choisie. Nous ne développerons pas ici le problème de la réflexivité, au travers duquel se donne à voir la complexité des interrelations de pouvoir, mais convenons que lorsque la muséologie moderne pense l'individuation des pratiques des visiteurs, c'est avant tout dans le dessein d'établir une nouvelle *normativité muséale* pour le maintien de l'homéostasie du système qu'elle justifie et qui la justifie en retour : pensant l'*agir* du visiteur uniquement subordonné à un *agir social* extra-muséal et fonction des seuls déterminismes sociaux, elle le pense « re-contrôlable » par le musée dès lors que celui-ci adapte ses cadres aux contextes, soit aux cadres sociaux et sociaux-techniques en œuvre. Elle procède ainsi à une redéfinition du profil type du « visiteur modèle » et travaille à modéliser le visiteur polymorphe. Ainsi, à partir de cette modification du profil, elle s'attache à adapter le discours muséal de façon à mettre nouvellement en adéquation proposition de pratique muséale et attentes des publics « remodelés ». Outre le fait que figer à nouveau en modèle le visiteur soit un non-sens eu égard à ses comportements dans la sphère sociale (la muséologie omet de prendre en compte le caractère *psycho-labile* des pratiques d'une part, de considérer l'impossible normativité des pratiques singulières d'autre part), ce système de « double entonnoir » n'est autre qu'une tentative de limitation des *agirs muséaux*, un renouvellement de la « normalisation muséale », non son abandon : l'institution ne pense pas les pratiques individuelles mais s'attache à considérer les diversités pour les unifier, et si elle envisage leur *harmonisation muséale* c'est avant tout pour en conserver la maîtrise. Technologie de pouvoir au sens foucauldien du terme, l'institution joue l'illusionnée et l'illusionniste, et dessine dans le même temps la fin du muséal.

Une relecture de Michel de Certeau permet cependant de mettre à distance ce discours et de plaider pour le glissement d'une pensée de l'individuation des pratiques à une pensée des pratiques individuelles. Renouvelant en toute chose l'approche muséologique tel qu'on a pu jusqu'ici la considérer, il est alors possible d'envisager les apports de ces enseignements à la définition du nouveau paradigme muséal.

2.2 TIC et pratiques muséales dans une relecture de Michel de Certeau

2.2.1 Michel de Certeau, l'instrument de la « déthéologisation » : impertinence disciplinaire et éloge de la délinquance

Le principal apport de la théorie de Certienne des « stratégies » et des « tactiques » à la définition d'un nouveau paradigme réside dans la prise de conscience de l'inefficacité de tout dessein muséologique fondé sur le respect de procédures imposées. La pensée de Michel de Certeau permet d'envisager les écueils à éviter et de déterminer les conditions d'opérabilité du système muséal dans son ensemble (la technologie muséale) comme des dispositifs contenus dans l'ensemble (les dispositifs techniques comme outils à son service). Les développements relatifs aux « tactiques » et aux « stratégies » permettent également de comprendre que, quelles que soient les propositions, les visiteurs feront nécessairement un usage propre de tout système muséal ; la structure muséale peut dès lors être pensée comme le lieu dans lequel vont s'entrecroiser autant d'usages propres du système (et de son corrélat, la connaissance) que de visiteurs *lambda*, soit que la structure muséale est l'espace collectif organisé par des dynamiques individuelles et animé de « microactivités différentes ». Cette théorie des « pratiques buissonnières » qui prend le relais d'une individuation des pratiques conduit donc à penser le « lieu structure muséale » comme un espace *a priori* doublement animé : par des dynamiques propres à l'institution d'une part, propres au visiteur d'autre part.

Dès lors la désactivation des *dynamiques structurantes* (les stratégies exogènes au musée, qui sont instrumentées par le musée comme ressorts) en œuvre et qualifiées de dysfonctionnantes (la dimension judéo-chrétienne de la pratique muséale) s'impose et prend la forme d'une « déthéologisation » du musée, au sens entendu par Michel Onfray. Distançant les *lectures graphiques* de l'espace que fait la socio-muséologie depuis trente ans et sur lesquelles elle a basé le développement de son schème et les axes de ses nouvelles propositions (selon la *Typologie des visiteurs* de Véron et Levasseur, 1983), réfutant le parcours méritocratique qui assigne la perception du sens de l'exposition à la soumission à une pratique imposée de l'espace, et convoquant l'approche de Michel de Certeau qui envisage une « rhétorique de la marche », dans ce que le marcheur a cette faculté, cette liberté, de transformer en autre chose chaque « signifiant spatial », soit en pensant la pratique de l'espace muséal par les visiteurs de musée comme autant de *discontinuités singulières* possibles, s'impose alors une organisation muséale telle qu'elle permette qu'une pratique *nécessairement* digressive de l'espace produise *toutefois* du sens par une « geste cheminatoire » qui joue avec les organisations spatiales.

2.2.2 *Vers le musée scriptuaire*

Les réseaux électroniques constituent à cet endroit une base de travail pour repenser les pratiques particulièrement riche : en s'inspirant des pratiques digressives en œuvre sur la toile comme d'une métaphore muséale, il est possible de penser la pratique de l'espace muséal comme un acte d'énonciation et de glisser de la notion de « pratique de l'espace muséal » vers « l'espace [comme] un lieu pratiqué » (De Certeau, 1990). Repenser le territoire muséal à la lumière de cette rhétorique cheminatoire et en procédant à une mise en regard de l'acte de marcher et de l'acte de parler, revient ainsi à convenir qu'il est une *réalisation spatiale*, soit que « la marche est un espace d'énonciation » (De Certeau, 1990). Dès lors, si le musée était jusqu'ici *lecture muséale*, il devient l'espace d'une *écriture muséale* entendue comme « pratique signifiante » (De Certeau, 1990) : une opération productrice.

En intégrant ainsi, à partir d'une relecture de Michel de Certeau, les logiques non linéaires que les TIC participent à développer dans l'espace public, il est possible de définir un nouveau paradigme muséal qui procède à la transvaluation (au sens Nietzscheen du terme) d'un musée *à lire* à un *musée scriptuaire*.

2.2.3 *Le voyage muséal : pour une poétique muséale*

Le musée apparaît dès lors comme *une invitation au voyage* : en proposant la narration comme dynamique singulière, l'institution tient non plus un *discours*, sous entendu rationnel, scientifique, élitiste, etc.- mais propose un récit, une « diégèse », qui, dans le modèle de Certeau, conduit, guide et incite à la transgression, et à partir de laquelle chaque individu peut s'aventurer vers une pratique *poïétique* (du grec *poiein*, « créer, inventer, générer ») *du monde* : dans l'aire privilégiée de l'espace muséal *transitionnel* le monde se livre sous forme de « réalités sensibles » et se donne à « poïétiser » au fil d'un voyage que chacun s'invente et par lequel le monde se réinvente collectivement : « Le processus connaissant relève d'une esthétique générale. Dès lors, le monde n'existe que dans son expérimentation : l'expérience du monde nous tient lieu de monde, et le partage de cette expérience constitue l'ensemble du donné social et culturel » (Bertini, 2005).

2.2.4 *Nouvelles dynamiques muséales*

Cette « déthéologisation » ouvre ainsi la voie d'une reconfiguration muséale et permet la définition de nouvelles dynamiques déterminées par les conditions d'une contemporanéité de l'institution muséale dans l'espace public, consécutives au déploiement des TIC sur lesquelles elles s'appuient en retour. Trois nouvelles relations dynamiques structurantes du système muséal s'imposent ainsi à lui : l'étonnement, la révélation et le plaisir.

3. LES TIC AU SYSTEME MUSEAL : OUTILS DU NOUVEAU PARADIGME

L'émergence des TIC accule donc le musée à sa redéfinition même s'il entend perdurer et faire nouvellement sens dans l'espace public. Mais, outre causer un tel dérangement salutaire, les TIC vont tout autant gager le succès de cette transvaluation, et être les agents qui originent et garantissent dans le même temps la mise en œuvre du nouveau paradigme : elles vont l'ordonner en articulant deux nouveaux modes d'appréhension des contenus (la polysensorialité, le *corps-pratiquant*) par le truchement de *techno-médiations*.

3.1 *De l'opérabilité des technomédiations*

Dès lors que le dispositif muséal entend se développer en prenant en compte les comportements, les pratiques, les usages et les attentes des publics, l'institution muséale doit s'attacher à l'inventaire des facteurs sociaux influents d'une part, d'autre part, considérer les modalités de réception psychiques et psycho-cognitives des individus, enfin, ne jamais perdre de vue l'anti-discipline (de Certeau) des visiteurs-pratiquants ; de là, doit-elle proposer des réponses cohérentes. Les facteurs sociaux influents autorisent à poser comme acquis l'usage (non-défini) des nouvelles technologies par les individus dans l'espace public ; comme indiscutables également, les attentes des sujets-sociaux-visiteurs de dispositifs techniques courants au musée. Dès lors, le dispositif de médiation doit être capable de s'envisager comme dispositif *techno-médiateur*.

3.1.1 *Forme des TIC dans l'espace muséal*

En regard du projet muséal qui sous-tend le nouveau paradigme, six conditions d'opérabilité président au développement de ces *techno-médiations* : la « praticabilité », le sensible, les

contenus, la fonction liante, le ludique, le cognitif. Technologies du sensible, du contenu, technologies à pratiquer et offertes au *corps-pratiquant*, les TIC assurent ainsi les conditions d'effectuation des trois *relations dynamiques* de la structure muséale (l'étonnement, la révélation, et le plaisir) ; technologies du lien, elles inscrivent le système muséal dans un système vaste et complexe (la médiasphère) mais infiniment riche, avec lequel l'institution muséale se doit impérativement de dialoguer nouvellement si elle entend se renouveler pertinemment. C'est ainsi qu'elles permettent à l'institution de proposer un voyage muséal qui soit une expérience sensible, l'élaboration d'une connaissance et, partant, le travail de la « mētis ».

3.1.2 *Pratique des TIC dans l'espace muséal*

Les TIC se font alors dispositifs, premiers acteurs d'une pratique stochastique de l'espace. Mais après relecture de Michel de Certeau, comment penser ces outils collectifs à usage individuel ? Si on considère qu'il n'est que pratiques individuelles d'une part, d'autre part que toute technologie est « normalisante d'un côté, libératoire de l'autre » (Bertini, 2005), enfin que tout dispositif est toujours librement instrumentalisé par le visiteur, il faut alors mettre à disposition du visiteur des technologies inévitablement « normalisantes » mais dans le même temps « ouvertes », à pratiquer librement, offertes à leurs petites fabrications ; soit aménager une place à la digressivité singulière des individus dans leur pratique des dispositifs normatifs. C'est, comme dit Michel de Certeau, faire en sorte que la structure muséale soit une langue (un système, dans une acception saussurienne), à partir de laquelle tout visiteur puisse élaborer sa propre parole (un acte) ; ou encore pour reprendre Gilbert Ryle, que d'un côté la structure muséale soit un « capital », et que de l'autre se situent les *opérations* qu'elle permettrait, celles-ci étant non identifiables, indéfinissables, illimitées et invisibles : « d'un côté un stock, de l'autre des affaires et des usages » (De Certeau, 1990). Il ne s'agit donc plus de proposer au sein de la structure muséale un contenu achevé (borné), et de travailler la forme de ce contenu (la forme proposable, soit le travail de la forme de la médiation), mais d'une part de proposer des technologies de fabrication individuelle et d'usage individuel de ces contenus (*techno-médiations*), d'autre part de travailler ces technologies pour en garantir la possible appropriation et, enfin, de procéder à la légitimation des manipulations comme « consommation » libre de la structure muséale par les individus. Les dispositifs de techno-médiation doivent ainsi envisagés ainsi comme des dispositifs ouverts, des outils « à consommer pour produire », en mesure de fabriquer du *propre* et d'être instrumentés par chacun singulièrement pour utiliser du *propre* à des fins individuelles et, *in fine*, collectives. Elles doivent être envisagées comme des technologies à pratiquer, des technologies du sensible, des technologies des contenus, des technologies du lien, des technologies du jeu et de la jouabilité (au sens winnicottien du terme de *playing*), enfin, des technologies du savoir.

Les TIC conditionnent donc la définition d'une nouvelle « scène muséale » et servent le renouvellement de sa syntaxe. Reste à définir ce qu'elles ont charge médier, et quels sont les ressorts non plus seulement qu'elles servent mais sur lesquels elles s'appuient.

3.2 *Eloge de la polysensorialité*

3.2.1 *De l'expérience perceptive à une rationalité techno-sensible*

En prenant appui sur les théories de l'expérience perceptive (Deloche) et en procédant à une relecture de Michel de Certeau, s'élabore un projet muséal qui favorise une approche sensible et, au point de rencontre d'un paradigme organisé selon une rationalité scientifique et d'une considération retrouvée pour l'esthétique et le sensible, opère un glissement vers une *rationalité sensible*, voire une *rationalité techno-sensible*, et projette une structure muséale nouvelle qui dessine une issue salutaire : le musée sensoriel.

3.2.2 Des « muséalia » aux expôts : polysensorialité et énaction

La mise en place de ce nouveau paradigme et le développement de dispositifs techniques sensoriels repose avant tout sur la modification de la nature même des « muséalia » (Deloche, 2001) : elle suppose le déplacement des « muséalia » à l'*expôt*, opération qui, dans la relation à l'objet, signe la sortie du régime de la représentation pour celui de l'« énaction ». S'il nous est impossible de développer ici la stratégie technologique de ce passage, résumons le sous la forme « développement d'outils plurimédias sensoriels », et actons que, par le truchement de ce dispositif technique, l'objet du musée n'est plus un état arrêté mais une réalité potentiellement émergente. L'*expôt*, quand il est activé via le dispositif technique par l'*énacteur* (l'individu), révèle une réalité sensible de l'objet qui n'existe pas en elle-même mais est la relation de l'individu à l'objet (les « muséalia »). La réalité sensible qui se donne donc à être par l'*expôt* est donc une réalité *énactée* à laquelle l'individu donne une signification sensible en fonction de sa propre histoire. De là, à convenir que l'*expôt* est donc ce qui permet le couplage (par le sensible) entre l'individu et l'objet ; que le « muséalia » n'a pas de réalité sensible en dehors du couplage structurel avec l'individu *énacteur* ; donc que la connaissance naît de cette rencontre mais n'est pas antérieure à sa coproduction par l'individu. Dès lors, la fonction de collection associée aux « muséalia » se délite : on ne conserve plus une réalité considérée bornée et mortifère, mais on ménage l'espace de devenir d'états non encore définis ; à la conservation se substitue l'« énaction », à la mémoire séculaire comme marque, empreinte, qui valide l'objet comme culture se substitue une mémoire spontanée, qui est une trace, une capture, qui active l'objet comme culture.

Ce dispositif, dit *dispositif cognitivo-sensoriel* (DCS), apparaît ainsi l'outil premier du paradigme muséal, permettant la révélation des réalités sensibles contenues dans les objets de musée, soit instrument individuel de connaissance sensible du monde (on précisera que, dans une perspective varélienne, ce n'est pas la répétition de l'effet et l'appropriation du dispositif qui construit le savoir-faire (Proulx), mais que la répétition de l'inédit est envisagée comme stratégie de déshabitude). Le DCS est également l'élément clef d'une nouvelle ontologie culturelle en tant qu'instrument formateur et constructeur d'une nouvelle appréhension de l'environnement). Le DCS est en effet entendu comme le dispositif qui développe les capacités sensori-motrices pour une optimisation de la boucle de rétroaction perception-action (Varéla) et, dans cette perspective, et compte tenu que la cognition est entendue comme « l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit à partir de l'esprit des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde » (Varéla, 1993), le nouveau paradigme muséal propose l'usage des techniques pour servir une optimisation du couplage structurel sensible entre l'individu et l'environnement (et l'optimisation de la praticabilité de la médiasphère l'optimisation du couplage structurel entre l'individu et les éléments de son environnement).

L'espace muséal devient ainsi le milieu duquel émerge des réalités sensibles et par lequel le monde est « énaqué », et comme lieu du développement de cette capacité à l'« énaction » entendue comme mētis. Ce glissement n'est autre que celui d'une visualité et d'une textualité du monde à une expérience d'un monde que l'on fait émerger dans l'acte même

d'expérimentation (rendu possible par les TIC) et qui, loin de se réduire à une appréhension bi-polarisée imposée, advient par et dans une polysensorialité constructive.

Les TIC sont donc en mesure de devenir de précieux outils au service du système muséal, plus encore si leur instrumentation est nourrie d'une nouvelle pensée du corps, entendu comme métissé de technologies sensorielles, acteur d'une nouvelle présence et auteur d'une nouvelle pratique.

3.3 Eloge du corps-pratiquant

3.3.1 *Eloge du corps-pratiquant : corps-signifiant, corps-apprenant, corps augmenté : quand le corps fait culture*

Si en effet le dogme religieux réduit le corps au musée à un corps pratiquant (en deux mots) au sens religieux du terme, au service d'une intelligibilité d'un discours qui se donne tantôt à lire, tantôt à voir (l'objet, le texte et l'image constituant l'outillage muséal *par défaut*), relève tantôt du régime du *logos*, tantôt de celui de l'*icône* (la pratique structurée autour d'une *relique* et d'une *Écriture*)⁵, et qu'ainsi ce corps sert l'entendement d'une parole catéchistique et est avant tout dispositif de soumission (au « parcours méritocratique »), dès lors que le nouveau paradigme muséal, d'une part n'utilise plus de dynamiques religieuses comme ressorts (suite à la « déthéologisation »), d'autre part se structure sur des dynamiques nouvelles empruntées au registre du sensible et de la perception (l'étonnement, la révélation et le plaisir), et pour ce faire use de dispositifs dits *cognitivo-sensoriels* (et non plus seulement de la triade objet, texte, image), la structure muséale institue le *corps-pratiquant* qui sert alors à éprouver, dans une triple acception du terme : expérimenter, ressentir et mettre à l'épreuve (une réalité du monde, une connaissance du monde). De l'injonction « *hoc est corpus mœum !* », on glisse ainsi vers un « *habeas corpus* » muséal, une liberté à disposer de son corps doublé d'une injonction qui la signifie, soit l'autorise et le légitime : « ceci est ton *corps-pratiquant* ». Le passage du corps pratiquant au sens religieux du terme au *corps-pratiquant* au sens mécanique du terme et sur un mode techno-sensible, détermine dès lors une nouvelle pensée du corps : le corps, dans une stratégie muséale qui use du dispositif sensoriel à des fins cognitives, incarne ainsi l'idée d'une double perfectibilité : celle de l'esprit par le corps, celle de l'humain par la technique. Plus encore : le développement de dispositifs *cognitivo-sensoriels* procède à un véritable « couplage » au sens de Simondon, une *hybridation* en quelque sorte entre le corps et le dispositif technique. Le corps ne s'efface pas ni par ni dans le dispositif technique : acteur et acté par une sur-sensorialité qui est une *réalité augmentée*, il n'est pas « réifié » à l'image des « surhommes » de Barthes, mais au contraire *réveillé* par une *révélation sensorielle* qui lui donne à *éprouver* les *réalités sensibles* comme *au-delà du monde* : il est un *corps-signifiant*. Le DCS qui sert le paradigme est donc un « média perceptif » (Weisseberg, 1999) mais aussi un *média cognitif*, soit qui mêle sensible et intelligible, « transe » et « sens » (Couchot, 1996), et qui utilise le corps comme *médiation* : c'est par lui que la connaissance est transmise. On peut alors parler d'une *techno-médiation*, d'une médiation activée et opérante par la technique. Le *corps-pratiquant* est donc un *corps-signifiant* qui agit comme dispositif de production expérimentale d'un espace (entre le corps et la production sensible, entre le geste et le lieu d'apparition de l'effet) autant que de production

⁵ ce *corps pratiquant*-ci s'appuie sur les deux étymologies discutées de *religion* : *religare* et *relegere* : relier, mais tout autant « lire de nouveau, lire à plusieurs reprises » (Lalande)

d'un espace expérimental. Ce nouveau territoire topographiquement indéfini puisque défini par des pratiques et des usages devient alors le lieu de l'expérience de la rencontre, qu'elle soit de l'expôt, de soi, ou du monde. Il ne joue pas, comme le note très justement Isabelle Rieusset-Lemarié à propos des dispositifs artistiques interactifs, comme séparation : il « établit le contact à distance ». Dans une approche Winnicottienne, on peut considérer cet espace créé un *entre-deux* qui est ouverture d'un « espace informel », de « créativité » (au sens de D.W. Winnicott). Ce *corps-pratiquant* est alors à envisager comme un *corps-revenant* (Couchot) sous la forme d'un *corps-augmenté* qui est un *autre corps* : dès lors que le musée travaille un dispositif non plus seulement sensoriel mais *cognitivo-sensoriel*, soit qui permette la « fabrication » de *connaissances sensibles*, et que l'on convient que, parce qu'elles relèvent du sensible, ces connaissances s'inscrivent dans une mémoire du corps (il est une permanence de l'effet), on convient alors que ce corps, qui procède à une re-fabrication de lui-même sous la forme d'un enrichissement permanent, par son éprouvé même, est un *corps-apprenant* : le corps tel qu'envisagé par le nouveau paradigme muséal, devient ainsi dans la médiasphère un corps en réseau qui est un dispositif actif du *faire savoir* : un *corps-cognitif*.

Ce glissement signe ainsi l'entrée dans un nouveau système de valeurs qui autorise, invite et légitime une pratique fondée sur l'expérience techno-sensible comme dispositif cognitif ; ce qui revient explicitement à faire une place à la part d'incertain, d'ambigu, d'émotion dans le monde de la raison : dans une telle perspective, il n'est plus au musée de discours qui serve à dispenser au fil d'un parcours linéaire un savoir académique imposé mais une « narration » et une « scription » au sens de certains des termes qui donnent à être, au fil de trajectoires digressives, un savoir sensible, stochastique, advenant dans les singularités des pratiques. La connaissance est donc ainsi entendue processus dynamique, émergence de signification par et dans l'expérience (on dira que le sens émerge en interactivité), qui transcende la connaissance ordinaire entendue comme accumulation et concrétion. La réception cognitive cède sa place à l'action créatrice, la disciplinarité à la créativité, le savoir rationnel et abstrait à un savoir sensible et corporé. C'est ce « mêler le clair et l'obscur, l'intelligible et le sensible, l'explicite et l'énigmatique, le sens et la transe » dont parle Edmond Couchot (Couchot, 1996), qui résonne comme une hybridation des paradigmes muséaux en œuvre depuis la fondation même du musée.

Outre imposer à l'institution muséale son nécessaire renouvellement, les TIC dessinent un nouvel espace muséal et modifient les modalités physiques et cognitives d'appréhension des contenus. Mais, en modifiant profondément les pratiques dans l'espace public et les pratiques culturelles, c'est également une nouvelle pratique du système muséal qu'elles imposent et permettent à la fois. Ainsi, le nouveau paradigme qui nous fait passer d'un régime de la représentation à un régime de l'émergence, engage une véritable transvaluation de l'ensemble du système ; on peut considérer que cette configuration procède à un double déplacement, diachronique et synchronique : il n'est plus de muséification au sens patrimonialisation du monde et de la connaissance, mais un mouvement dynamique de vie, comme une force, une puissance (Nietzsche), qui s'oppose à un état statique comme une impuissance.

CONCLUSION

Le redéploiement de la société des savoirs en regard de l'émergence des TIC dans la société dessine donc la fin ou le devenir de l'institution muséale, et c'est bien la nécessité d'un choix qui semble s'imposer au musée au risque de s'étioler dans ses caducités. L'institution revue et

corrigée dans les années 70 sous l'impulsion de Mai 68, et qui avait alors opté pour une orientation délibérément ethno-sociale et revendiquée politiquement comme telle, ne semble en effet plus suffire aux impératifs contemporains et s'embourbe dans des discours plus sociaux que culturels qui nuisent *in fine* au premier et discréditent le second. Quant à la modernité critique des années 80, si elle s'est employée avec force à un nihilisme muséal, elle n'a fait semble-t-il avec plus de 20 ans de recul, que slalomer entre les points d'achoppement en se déportant notamment sur l'exposition temporaire, dispositif stratégique d'évitement et de compensation. En cause, l'absence regrettée d'une muséologie renouvelée en regard des problématiques contemporaines corrélée à une frilosité nourrie d'une acculturation au pouvoir évidente. Mais tout comme l'ethno-muséologie et la « nouvelle muséologie » sont gagnées par l'usure, ces stratégies, saluées par de vrais-faux agitateurs comme le signe d'une fougue rédemptrice et qui parient sur l'avenir auréolé des médias, annoncent la fin du permanent au profit d'un « transitoire permanent », prennent au bout du compte le musée en viager et le condamnent inévitablement.

Il semble donc temps d'envisager le musée en regard de cette nouvelle écologie des savoirs et d'ouvrir, dans un espace public reconfiguré par les TIC, une ère nouvelle : l'ère du post-muséal, celle d'un « au-delà de la fin du musée ». Ouvrir ainsi la voie d'une « démodynamique » culturelle (au sens entendu par Lévy, du grec *dunamis* : force, puissance) et engager une double mobilisation, subjective individuelle d'une part, éthique et coopérative d'autre part, suppose donc la capacité d'accepter la dislocation des enjeux de pouvoir actuellement en œuvre au sein de l'institution muséale qui suppose le fondement d'une *néo-muséologie*.

Il faut revenir sur cette idée : traficoter avec le musée pour éprouver le monde. Si l'institution peut encore faire sens dans l'espace public, c'est peut être ici. Le musée peut devenir ce lieu là qui n'existait pas, une sorte d'Arcadie muséale qui ne nous leurrerait pas mais nous offrirait le monde en partage, à chacun et à tous ; un « entre-soi-et-le-monde », où l'on se rencontrerait alors pour traficoter ensemble. Il faut repenser à Barthes, « mon fantasme, l'idiorrythmie ». Entre le musée mortifère du siècle dernier tout emmaillotté de verre où il n'est rien permis de vivre, et l'agora faussement bâtie pour une appartenance commune de circonstance, il y a assurément dans l'espace public la place d'une forme médiane, mouvante et devenante, offerte à tous nos petits trafics.

Il est temps de faire entrer le monde dans les salles sombres, d'animer le musée de nos réalités et de nos vitalités, de bousculer ses cadres pour le réinventer. Stiegler disait « La question qui se pose aujourd'hui est : comment articule-t-on la technique avec les choses sublimes » ? Il est aujourd'hui temps d'essayer.

BIBLIOGRAPHIE

BERTINI Marie-Joseph (1992), *La communication paradigmatique : contribution à l'analyse structurale et fonctionnelle des sciences de l'information et de la communication*, sous la dir. De Daniel Bougnoux, Grenoble : [s.n.], 1992 (thèse : lettres : Grenoble 3).

BERTINI, Marie-Joseph (2005), « Communication et Technologies du Pouvoir », *Synthèse des travaux de recherche pour l'obtention de l'Habilitation à diriger des Recherches, Volume I*, sous la direction de Daniel Bougnoux, Université de Grenoble III.

COUCHOT, Edmond (1996), « Des changements dans la hiérarchie du sensible – Le retour du corps », in BORILLO & SAUVAGEAOT, *Les cinq sens de la création*, Seyssel, Champ Vallon.

CERTEAU (DE) Michel (1990), *L'invention du quotidien – Arts de faire*, Paris, Gallimard.

DELOCHE, Bernard (2001), *Le musée virtuel*, PUF.

DETIENNE, M., VERNANT, JP. (1974), *Les ruses de l'intelligence*, Paris, Flammarion.

LEVY, P. (1994), *L'intelligence collective – Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.

LEVY, P. (1997), *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob.

VARELA, F. (1989), *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil.

VARELA, F. (1993), *L'inscription corporelle de l'esprit*, Seuil, La couleur des Idées.

VERON, E. et LEVASSEUR, M. (1983), *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps, le sens*, Paris.

WEISSEBERG, JL. (1999), Texte de présentation du séminaire du laboratoire *Paragraphe*, UFR L.I.T.- Université Paris 8, Paris, n° novembre 1999.

Résumé :

La muséologie n'a pas tant changé que l'espace physique et symbolique dans lequel elle bâtit ses musées. Dans ses réserves les mêmes traces d'avant, celles qui content ce qui fut comme substrat à ce qui sera ; dans ses vitrines, les mêmes stigmates du temps, les trésors des conquêtes et les énigmes de l'Histoire, les éclats d'or des Rois et les fragilités des hommes, les vernis craquelés des drapés et les outils d'antan, le présent qui s'y révèle et le futur proche qui s'y annonce. Rien n'a changé de l'intérieur, et un tel point d'ancrage pourrait être l'invariant salutaire d'un monde incertain. Il n'en est cependant rien, et l'Arche de Noé muséale est un mythe qui semble avoir vécu. En revanche, tout autour du musée le monde a lui changé et nous n'y sommes plus les spectateurs d'hier. Nous sommes des voyageurs, de l'espace et du temps, des accidents devenant mais aussi, des conquérants du savoir.

Quel est donc ce monde d'où monte le bruissement d'une langue nouvelle qui appelle un au-delà du musée ?

Dans une société de l'information et de la communication où se donne à voir chaque jour davantage une nouvelle économie des savoirs, une nouvelle question se pose dans le champ de la culture : le musée a-t-il encore une raison d'être, a-t-il encore un sens ?

Le développement de cette nouvelle « écologie cognitive » comme la nomme Lévy suppose une double mobilisation, subjective individuelle d'un côté, éthique et coopérative de l'autre : il faut donc travailler autour de la question des savoirs à de nouvelles articulations de l'individu au collectif et à de nouvelles modalités de construction de l'un par l'autre, et envisager désormais l'institution muséale en regard de ces impératifs. Du « savoir pour tous » qui a conduit les politiques culturelles à une recherche de démocratisation et à son échec manifeste, il s'agit aujourd'hui d'opérer ce glissement vers un « savoir par tous », dans l'idée que le développement des TIC dans l'espace public modifie les comportements, les modes d'appréhension, mais plus que tout la nature même d'un savoir désormais à envisager comme dynamique, construction, énaction, immanence.

Passée l'heure du musée ethno-social des années 1970 comme celle du nihilisme muséal incarné par la modernité des années 80, il doit désormais s'ouvrir, dans un espace public reconfiguré par les TIC, une ère nouvelle : après une déthéologisation du musée (au sens entendu par Michel Onfray), il s'agit d'envisager le musée en regard de cette nouvelle écologie des savoirs et d'entrer dans l'ère du post-muséal, celle d'un «au-delà de la fin du musée ».

La muséologie qui osera ce dépassement est à fonder en regard des impératifs transdisciplinaires qu'impose son objet ; un nouveau paradigme en mesure de proposer un musée doté d'un avenir, contemporanéisé en regard des problématiques sociales, culturelles et techniques, soit intégrant les modifications des relations de l'individu à la technologie, et les incidences de l'usage des TIC sur les pratiques et les usages individuels de l'espace public et muséal, à définir.

Contenus, rôles et fonctions, objectifs, usages et pratiques du musée : autant d'axes de travail s'articulant sur une redéfinition de la finalité même du musée dans l'espace public.

Mots clefs : TIC ; musée ; muséologie ; culture ; pratiques culturelles ; stochastique ; savoir ; connaissance ; cognitif ; technologies cognitives ; énaction ; dynamique ; sensible ; sensoriel ; polysensorialité ;