

## **Proposition de communication pour l'axe 4 'Arts et création'**

### **Titre : Culture numérique et vestiges muséaux : deux mondes parallèles ?**

En cette période complexe, les philosophes attirent notre attention sur les problèmes d'une société soumise à la vitesse.

A notre monde qui vit l'expérience de la modernité, Hartmut Rosa, professeur à l'université Friedrich-Schiller de Iéna (Allemagne), livre 'Accélération, une critique sociale du temps' en 2010 et il récidive avec 'Aliénation et accélération' en 2012. Il alerte les individus qui, sous la pression d'un rythme sans cesse accru, ne peuvent plus conquérir le monde. Il dévoile ses interprétations du futur :

« - Une adaptation possible aux vitesses du changement ? Cela réclamerait des formes de perception et de contrôle liées à d'autres nouvelles technologies à durée trop brève.

- Recourir à un 'freinage d'urgence' pour une resynchronisation forcée ?

L'une et l'autre entraîneraient à une course effrénée vers l'abîme ».

Dans une perspective culturelle, la compression du présent, c'est-à-dire la réduction progressive des durées pendant lesquelles on peut s'appuyer sur un corpus de connaissances et de pratiques stables, représente l'effet de l'accélération sociale le plus lourd de conséquences.

A chaque poussée de machinisme des voix s'élèvent. En 1830, Goethe diagnostiquait déjà « ... une vitesse de péremption culturelle rendant nécessaire de tout réapprendre tous les cinq ans ... » (H. Rosa 2012 p.431). Nietzsche, à sa mort en 1900 (une date qui marque aussi la naissance du bouleversant XXème siècle), déplore à son tour « un devenir toujours fuyant et l'activité infatigable que déploie l'homme moderne, cette grande araignée au centre de la toile de l'univers » et il ajoute « on vit au jour le jour, on vit très vite et de manière irresponsable ».

La vitesse montre son influence sur tous les champs de la production culturelle. Baudelaire, dans son ouvrage 'Le peintre de la vie moderne' définit celle-ci comme le règne de ce qui s'évanouit aussitôt, « le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable ». Duchamp dans sa création de 1912 'Nu descendant un escalier' essaye d'exprimer l'espace et le temps par la représentation abstraite du

mouvement. Robert Delaunay avec 'La tour Eiffel' (1911) et Fernand Léger voient le temps à travers un espace parcellisé. Dans la musique, le tempo de l'exécution des œuvres s'accélère. Ravel avec 'Boléro' change l'instrumentation pour donner l'illusion de la vitesse. Le jazz, puis plus tard la musique 'Punk' (1970-1980), le 'Heavy Metal' (années '80), la 'Techno' (années '90) où l'on cherche le plus grand nombre de 'beats' par minute, montrent également une dimension qui modifie la perception auditive.

H. Rosa précise « On lit clairement un effort pour traduire le dynamisme et la fragmentation de l'expérience du temps et de l'espace dans un nouveau langage formel. ». Or chacun des conflits culturels des partisans de la décélération s'est soldé par une victoire des adeptes de l'accélération.

Ces travaux soulignent que deux mondes se côtoient obligatoirement : celui de la vitesse perpétuelle et l'autre tourné vers l'histoire, le patrimoine, le musée, avec le temps immobile. Nous ne pouvons ignorer ni l'accélération dans laquelle nous vivons, ni le patrimoine figé qui impose son devoir de mémoire comme un monde 'en arrêt'. Ces deux univers parallèles sont les nôtres.

\* \* \*

Depuis le début du vingtième siècle, on a vécu de manière constante l'amélioration des conditions de vie de l'humanité, tout d'abord par le développement des infrastructures de transports des personnes et des marchandises jusqu'à la circulation de l'information.

Le progrès et l'innovation technologique ont eu pour objectif de faire évoluer l'humain. Jusqu'ou irons-nous dans cette mutation ? Vers un 'humain augmenté' de nouvelles propriétés qui vont le connecter aux autres mais aussi aux objets qui l'entourent ?

Spectateurs de notre évolution, nous sommes devenus acteurs par les usages et aujourd'hui nous avons conscience de la nécessité d'une prise de recul.

Pour autant, ce monde moderne, l'homme l'a imaginé puis construit pour soulager les difficultés de son quotidien avec des machines, puis des robots. Il s'agissait de gagner du temps. Et c'est paradoxalement ce qui nous manque le plus aujourd'hui.

L'impact des pratiques à dominante numérique chez les jeunes, en situation d'accélération constante, sur les lieux culturels représente un élément marquant incontestable d'autant que leurs usages sont tournés vers la communication et la création.

Ce temps rapide est occupé et perçu différemment selon les individus. Margaret Mead en 1971 avait déjà indiqué une explication dans son analyse du fossé des générations « Les parents ne sont plus les guides, parce qu'il n'y a plus de guides, qu'on les cherche dans son propre pays ou à l'étranger. Aucun adulte aujourd'hui ne sait de notre monde ce qu'en savent les enfants qui y sont nés au cours des vingt dernières années. ». Les générations ne se rattrapent pas, elles vivent dans l'isolement l'une de l'autre.

La génération Y ou digitale passe son temps majoritairement sur les écrans (télévision, ordinateur, tablette, smartphone) et de manière simultanée. Est-ce là aussi pour le maîtriser ?

Cette société qui 'va vite', ces jeunes individus l'ont parfaitement intégrée et en sont devenus les contributeurs principaux. L'idée même pour eux de faire une pause, un arrêt, seulement momentanée semble impensable, leur vie telle qu'ils l'ont construite en serait bouleversée.

Cependant, tous les processus de la vie sociale 'n'accélèrent pas', il existe quelques phénomènes de décélération ou de 'scléroses sociales' comme les musées, les salles d'expositions, de spectacles vivants ou encore les concerts, qui sont des 'niches' où le temps semble 's'arrêter' malgré l'insertion du numérique.

A propos de 'lieux de décélération' il s'agit d'endroits bien réels à découvrir ou redécouvrir. Ces ressources-là - nos racines culturelles - sont, en effet, les seuls éléments de stabilité, d'authenticité et de pérennité.

Les institutions concernées l'ont bien compris et de leur côté, essaient aujourd'hui d'intégrer ces aspects, dans leurs expositions (site internet, applications Iphone et Android, visites virtuelles, réalité augmentée, scénographie 'participative'...).

La question de la technologie dans ce domaine occupe une place importante au sein des débats aujourd'hui. L'omniprésence des écrans dans notre quotidien a provoqué un bouleversement de la perception de notre environnement : monde scolaire, foyers, centres commerciaux, lieux culturels, le numérique est partout. Comment joindre culture et technologie ? L'une dessert-elle l'autre ? La culture essaie-t-elle de prendre le train en marche ? Qui seraient les per-

sonnes concernées ? Les exclus du numérique ? Ou bien le philosophe donne-t-il les ingrédients d'un remède pour soigner les blessures de la vitesse de la génération Y?

Or, celle-ci ne souffre d'aucune maladie mais ne vit pas dans la même réalité que celle de ses aînés, elle se situe dans un autre espace-temps, à comprendre, afin d'en atténuer les inconvénients.

\* \* \*

Le temps devenu numérique implique l'adhésion à un certain nombre de paramètres de connectivité. L'accélération sociale qui en découle influe sur les productions de biens et de savoirs culturels. Celles-ci se sont développées dès l'arrivée d'internet et des technologies numériques.

Les biens échangés entre les individus peuvent être à la fois physiques mais aussi virtuels, et parcourir le monde entier. Dans la société moderne tardive, on observe une nouvelle ouverture sur le monde, et chacun peut s'approprier les codes qui lui étaient étrangers au départ. Le partage des connaissances est bénéfique et indispensable pour tous les individus qui souhaitent s'ouvrir à autrui. L'accessibilité numérique favorisée grâce à l'Open Data sur Internet et notamment sur les applications a 'lissé' les disparités économiques entre les individus pour l'accès à la culture et aux savoirs. Depuis le début du 21ème siècle, la vitesse nous conduit vers une production ascendante pour répondre à une demande parallèlement en expansion. Si la qualité reste souhaitée, celle-ci se trouve néanmoins concurrencée par l'appel des besoins quantitatifs. En conséquence, la réalisation vise la rapidité et emprunte la méthode simplificatrice pour gagner du temps. Alors le spectateur pourra saisir toute la sémiotique quel que soit son niveau de connaissance antérieur. Ainsi prépare t'on à une lecture immédiate pour atteindre d'emblée l'intérêt du public visé.

Dans ce contexte d'accélération, existe-t-il une compétitivité ? Avec les technologies numériques, une population importante cherche la reconnaissance des médias et des publics pour promouvoir sa production. En effet, appareils photographiques sur les smartphones, accès aux logiciels de montage et de retouche, les amateurs visent le niveau professionnel. Face à cette multitude de créations, qu'en est-il du contexte de réception ? Aujourd'hui, les contenus arrivent sur les plateformes numériques pour une diffusion massive vers les publics visés. Ceux-ci subissent un phénomène de surinformation, où la hiérarchisation reste difficile à identifier ce qui génère une baisse qualitative.

Persuadé, d'une part, du retard considérable accumulé par la France par rapport à ses voisins d'Outre-Atlantique et convaincu d'autre part que le numérique serait un atout majeur dans le développement et l'acquisition de connaissances pour la population, l'État demeure un acteur majeur du développement des technologies numériques dans la culture.

Elles ont vu le jour dans les institutions culturelles à la fin des années 90 et dès 1998, le ministère de la Culture et de la Communication a lancé un programme appelé Espace Culture Multimédia (ECM). Ces ECM ont permis de sensibiliser puis d'initier le public aux TIC grâce à l'installation d'ordinateurs connectés à Internet dans des lieux comme les centres culturels municipaux, les bibliothèques, les cinémas, les scènes nationales etc.. Ceci avec l'objectif de rendre accessibles à tous les contenus savants.

Pour autant la culture a-t'elle changé ? Populaire et savante coexistent. Cependant, elles deviennent un divertissement de masse et non plus un recueillement privilégié. La télévision unique pour toute la famille étant largement dépassée, chacun dispose désormais de son écran pour son propre programme. Aujourd'hui chacun s'approprie la culture et possède sa façon de l'interpréter et de l'exploiter.

Mais au-delà de l'individualisation des pratiques, on peut aussi s'interroger sur les conséquences néfastes du traitement accéléré des contenus. En effet, tout paraît trop synthétique, les sujets sont courts, succincts et le monde semble obsédé par l'idée de 'zapping'. Le risque à l'horizon aboutirait à une diminution de l'attention, de l'intérêt intellectuel ainsi qu'une perte du sens et des repères d'authenticité. Déjà en 2008, un rapport du Ministère de la Culture annonçait une baisse de la consommation des livres, des journaux, mais aussi celle de la fréquentation des musées et des concerts de musique classique.

Peu à peu, les institutions ont commencé à mêler culture et technologie afin de relier nos deux mondes et de réduire la fracture numérique de la vitesse. Elles doivent persévérer dans la valorisation de leurs collections et œuvrer à la reconquête des publics de la génération Y.

\* \* \*

Réfléchissons maintenant à une ‘écologie’ des services et des usages numériques. Trouvons un équilibre entre la société virtuelle et le monde réel par la valorisation patrimoniale afin de ‘reconnecter’ les ‘anciens’ et les ‘modernes’ en renouant le lien social distendu par la vitesse accumulée.

L’institution muséale va persévérer dans la redéfinition de ses objectifs : tout d’abord la reconquête de la jeune génération en mettant l’accent sur le numérique et susciter un état ‘d’éveil’ par l’interactivité, mais pas uniquement. Il semble essentiel de mettre aussi en avant les objets muséaux en découvrant l’aventure de leur découverte, en insistant sur leur rareté... La valorisation passera par l’utilisation du web 2.0 devenu aujourd’hui le lieu de communication, d’échange, de prescription et de création de toute une génération. Pour commencer, réconcilions nos ‘modernes’ avec nos ‘antiquités’.

Les contenus muséaux représentent la précieuse mémoire collective sur laquelle les ‘digital natives’ devraient pouvoir fixer leur point d’ancrage pour comprendre la société qui les entoure. Ainsi, afin d’assumer notre responsabilité présenterons-nous cet héritage, non comme un fardeau mais un point de départ et une ressource inépuisable de créativité et de confiance. A nous de revisiter les objets muséaux, les valoriser, leur donner une seconde existence.

Le cinéma a imaginé et mis en scène le réveil des vitrines dans ‘La nuit au musée’, un film de Shawn Levy. La nuit toutes les expositions prennent vie ! Le gardien doit faire face aux soldats romains, à Attila, à la momie qui tente de sortir de son sarcophage... etc...

La vie, comment la réinjecter dans un dispositif conservatoire ? Le mystère, le suspense, la surprise, c’est sans doute ce qui manque le plus aux traditionnelles vitrines exposées. Doit-on ajouter l’action, la participation, la découverte pour susciter l’intérêt au même titre que les écrans toujours plus prolifiques en contenus ? Concurrencer ce monde numérique dans sa diversité semble difficile au premier abord.

Mais réduire ‘la fracture’ paraît possible par la construction d’un équilibre et d’une mixité qui s’imposent donc comme moyens de relier le numérique au réel et de donner un sens au monde accéléré et à ses adeptes ou plutôt ses ‘addicts’.

Faudrait-il redéfinir cet aspect de la muséologie ?

L'exposition est en réalité la plus ancienne forme de média. Tout d'abord l'art y est présenté comme un support de communication, souvent associé aux croyances et au spirituel. La mythologie fut d'ailleurs un réservoir inépuisable pour l'expression des artistes, notamment durant l'Antiquité. Le Moyen Age et ses nombreuses productions artistiques religieuses poursuivaient un véritable but pédagogique avec pour finalité l'évangélisation des croyants.

Aux XVI et XVIIème siècles le goût pour l'hétéroclite, l'exotisme pouvait être satisfait par 'les cabinets de curiosités'. Ancêtres des musées, ils proposaient un capharnaüm inédit dans lequel se côtoyaient veilles médailles, animaux empaillés, fossiles, herbiers et œuvres d'art. Néanmoins, ils ont joué un rôle très important dans l'essor de la science moderne. L'édition de catalogues qui en faisaient l'inventaire, souvent illustrés, permettaient d'en diffuser le contenu auprès des savants européens.

Quels moteurs retenons-nous pour la poursuite de nos projets ? La curiosité ! L'humain est curieux par essence et il s'agit de satisfaire son besoin de conquérir de nouveaux horizons. La découverte ! Un autre 'maître mot' de l'homme pour l'acquisition de connaissances.

De ces clés là, le musée va t'il se saisir ? L'exposition est un média qui se construit avec une relation entre le spectateur/visiteur et l'objet montré. Le mécanisme, qu'il s'agit de déployer propose le dépaysement, le voyage dans le temps vers des contrées, des civilisations que nous ne pouvons pas atteindre autrement que par les vestiges du passé. Le visiteur qui sort d'un musée aujourd'hui devrait connaître le sentiment d'avoir vécu une réelle expérience, une sortie surprenante et unique, une véritable pause avec immersion dans l'authenticité. A quel type de perception, de réception voulons-nous confronter le public ? Au désir de contemplation, de repos, ou au contraire d'exploration, de découverte et d'expérimentation ou l'œil n'est plus le seul sens sollicité...

La notion de musée digital se développe de plus en plus. Le château de Versailles en est un exemple probant. Entre visites interactives à distance, applications pour Smartphones, numérisation et modélisation en trois dimensions des appartements du Petit Trianon et réalité augmentée, le 'Grand Versailles Numérique' a su mettre à profit des technologies toujours plus performantes. Il fut d'ailleurs l'un des premiers en France à rejoindre le Google Art Pro-

ject, service mis en ligne par Google en 2011. Celui-ci permet de visiter virtuellement les musées partenaires.

De nombreuses institutions culturelles expérimentent diverses méthodes de ‘muséologie immersive’ : une plongée mi-virtuelle, mi-matérielle. Cette ‘réalité augmentée’ a développé l’attractivité par de multiples écrans ouverts à la diffusion des films et de nouvelles approches comme le ‘Mur SMS’ pour l’édition des ‘brèves de musée’. Elles ont initié des programmes numériques ambitieux qui ont permis d’entraîner le processus de démocratisation, valoriser les œuvres entrées dans le domaine public, développer le rayonnement de l’institution sur les réseaux. Ainsi se trouve amplifiée la stratégie de création de liens avec les publics. Des dispositifs de médiation immersifs sont de plus en plus présents en France (autour de 200 applications peuvent être téléchargées). Le phénomène ne touche pas uniquement la jeune génération car les adeptes de ces applications mobiles ‘intellectuelles’ sont parfois les ‘déconnectés’ d’hier, qui se ‘rebranchent’ au monde numérique via leur Smartphone ou leur tablette. Ces outils renforcent les relations aux œuvres, autant par l’accès possible à la demande, à toute heure, et en tout lieu, qu’à la valorisation de celles-ci par une ‘surcouche’ d’information, une ‘vision augmentée’.

Les réseaux sociaux deviennent des outils de prescription et permettent le ‘bouche à oreille’ numérique. Et peut-être seront-ils à l’origine de la reconquête de la génération Y. Facebook par exemple, permet aux musées d’interagir avec les communautés digitales pour relayer les informations, présenter les expositions ou encore communiquer sur la culture en général. Aujourd’hui, sans équivoque, les musées sont 2.0 : ils échangent et partagent leurs contenus.

\* \* \*

L’accélération du temps permet aussi de franchir des frontières jusque-là impossibles. Les hommes étalent leur curiosité en visitant les musées délocalisés. Ceux-ci apportent la renaissance économique dans les territoires endormis.

Le passé ouvert à un autre regard connaît une seconde vie : le Guggenheim à Bilbao, le Centre Georges Pompidou à Metz, le Louvre à Lens.



De même, les dernières technologies, comme des loupes vivantes nous invitent à une autre lecture pour nous approprier des sensations nouvelles (vision augmentée pour les œuvres de Bruegel l'ancien, toiles animées pour Van Gogh). Plus encore, la robotique engendre un art inattendu (Robotpolis - Cité des sciences et de l'industrie<sup>1</sup>).

Des Ipads pour les expositions ? Des Nintendo DS au musée ? Un lecteur mp3 pendant les visites ? Les écrans envahissent effectivement notre quotidien. Si aujourd'hui ils constituent un support privilégié pour l'accès à la culture, celui-ci pourrait aussi se révéler à double tranchant car il tend à effacer les frontières entre culture et distraction, communication et divertissement, à noyer l'information et ne plus identifier le message.

Nous avançons donc vers une évolution caractérisée par l'augmentation de l'humain. Un être qui verra de près et de loin y compris ce qui n'existe pas réellement, qui entendra mieux, qui voyagera dans le temps... Presque comme l'avaient imaginé Léonard de Vinci ou Jules Verne, un temps numérique.

---

<sup>1</sup> Robotpolis janvier 2014 à janvier 2015 à Paris, Cité des Sciences et de l'Industrie

## Bibliographie

1. Clerget Stéphane. *Ils n'ont d'yeux que pour elle : les enfants et la télé* Paris Fayard, 2002.
2. Davallon Jean *Communication politique et images au XVIIème siècle* in MEI n°10 l'Harmattan 1999 pp. 129 à 160
3. Fumaroli, Marc *La culture et les loisirs, une nouvelle religion d'Etat*, Commentaire, automne, n°51, Paris, Julliard, 1990
4. Hartmut Rosa *Accélération – Une critique sociale du temps* (traduit de l'Allemand par Didier Renault) La découverte avril 2010 411p.
5. Hartmut Rosa *Aliénation et accélération – vers une théorie critique de la modernité tardive* (traduit de l'anglais par Thomas Chaumont) La découverte 2012
6. Hébuterne Béatrice – *L'image éducatrice* –PUF. 2000 118p.
7. Jaureguiberry Francis. *Les branchés du portable*. Paris : Presses Universitaires de France, (2003).
8. Lahire Bernard *La culture des individus* Paris La découverte 2004
9. Poinssac Béatrice *Internet : L'école buissonnière* – Magnard Vuibert. 1998 126p.
10. Prensky Marc *Digital natives, digital immigrants* 2001 [www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com)
11. Rasse Paul *Histoire pour analyser le monde contemporain : l'espace public et les musées* in MEI n°10 l'Harmattan 1999 pp. 67 à 83