

# L'ETHNOLOGUE, LE MUSEE ET LE MULTIMEDIA

## PRODUIRE ET EXPOSER LE PATRIMOINE IMMATERIEL AU MUSEE DU QUAI BRANLY

Le nouveau musée du quai Branly a pour ambition d'être un lieu d'initiation et de compréhension des œuvres, des objets, des vestiges matériels et immatériels des peuples et des civilisations non occidentales.

La création du musée a permis de concevoir un système d'information multimédia qui irrigue l'ensemble des espaces d'exposition, proposant des textes, des programmes à proximité des œuvres, des installations et des bases de données.

Ce texte présente et analyse la réflexion qui a guidée le projet. Le multimédia est y abordé comme une nouvelle écriture audiovisuelle qui prend en compte les objectifs artistiques et scientifiques de l'établissement, qui définit des stratégies de médiations culturelles adaptées, pour répondre au mieux à l'attente des publics. Une offre profondément novatrice en terme d'adaptation des nouvelles technologies au service de la muséographie.

## PREMIERE PARTIE : QUE DIRE ?

### Un musée autrement

Les arts non occidentaux ont acquis au cours du 20<sup>ème</sup> siècle une place capitale dans les collections. Les grandes institutions internationales ont toutes été confrontées à la nécessité de dépasser l'héritage des « *premiers contacts* », de l'exotisme pour sortir du regard post-colonial sur les arts traditionnels.

Au début du 20<sup>ème</sup> siècle, en montrant les reliques matérielles et le mode de vie des Papous, des Pygmées ou des Dogons, les musées véhiculaient un message évolutionniste tacite. Au fond l'idée était que « les peuples exotiques nous offraient l'image du maillon manquant entre nous (les civilisés) et notre ancêtre (l'homme préhistorique) »<sup>1</sup>.

Dans les années 50, il leur a fallu argumenter ce propos de manière plus scientifique, tout en évitant de l'exprimer de façon explicite car, peu à peu, se mettait en place l'idée d'une égalité des races et des cultures. Reflétant la critique

de l'époque, cette réflexion a permis l'émergence de pratiques muséographiques prenant en compte les critères de production des objets.

La plupart des grands musées d'ethnologie ont été pris dans cette dialectique : évolutionnisme d'un côté et culturalisme de l'autre. Leur muséographie résultait d'un compromis entre ces deux perspectives. Bon sauvages, indigènes folkloriques, artistes inconnus sont servis à des visiteurs affamés d'altérité. L'objectif visé reste fondamentalement de préserver le primitivisme et l'étrangeté de l'Autre et de déconcerter les supposées valeurs occidentales grâce aux théories fondamentales de l'anthropologie.

La construction d'un nouveau musée des arts et des civilisations non européennes à Paris en 2006 résulte d'une volonté politique visant à affirmer de façon hautement symbolique l'égalité des cultures et donc de « relativiser la place de l'art occidental dans l'histoire de l'humanité »<sup>2</sup>.

Depuis plus d'un siècle, tout montre que l'histoire de l'art n'est pas le récit d'une marche vers le progrès technique, mais « l'histoire d'un enchaînement des variations dans les idées et les exigences »<sup>3</sup>. Les artistes non occidentaux ont inventé de véritables systèmes de représentation, des constructions originales, dans toutes les disciplines sociales et artistiques. Non seulement cet art existe, mais il est intéressant et ne se réduit pas à un artisanat traditionnel. Signe des temps, il est accueilli aujourd'hui dans la plupart des grands musées d'art du monde<sup>4</sup>.

## **L'image ne dit rien, seul compte le montage**

La première mission du musée est d'offrir l'accès le plus direct possible à l'objet, à l'œuvre originale, au « geste inventif de l'artiste »<sup>5</sup>.

Mais l'institution doit aussi « pouvoir fournir les informations complémentaires qu'on est en droit d'attendre d'elle »<sup>6</sup> : arrachés de gré ou de force à une conception indigène, les objets ne parlent pas d'eux-mêmes à tous.

Pour remplir leur mission auprès du public, la plupart des grands musées d'ethnologie ont eu recours à l'utilisation de l'image, au document multimédia, dans leur dispositif d'exposition. Mettre l'œuvre dans son contexte valorise le pouvoir de l'image vis-à-vis du verbe. A quoi sert l'image ? A montrer la vérité.

En réalité, il n'en est rien. L'image est bien trop souvent appelée au secours du texte ou de la vitrine en tant qu'accompagnement didactique. Quelque soit l'intention initiale, cette démarche enferme l'héritage iconographique au pire dans un banal diaporama et au mieux dans un statut d'illustration, certes liée au discours scientifique, mais sans existence ni saveur véritable.

Imagine-t-on se fonder sur quelques photographies de maisons papoues pour résumer l'architecture de Nouvelle-Guinée ? Ou bien diffuser un extrait d'un spectacle de village pour illustrer le théâtre Nô ?

La réflexion sur la stratégie d'exposition de l'audiovisuel dans les musées sont encore rares : il y a nécessité des images et nécessité d'un statut de ces images.

Nous avons gardé à l'esprit les trois fonctions du film ethnographique définies par Marcel Griaule dans les années 50 :

- Il possède une valeur d'archive, à laquelle on se réfère comme à une fiche ou à un objet.

- Il constitue un moyen extrêmement efficace d'information pour les spécialistes.
- Il contribue à l'enseignement public et constitue, dans certaines conditions, une œuvre d'art.

Il fallait donc rompre avec cette pratique absurde d'illustration, pour favoriser le questionnement des images pour permettre de dévoiler l'essentiel.

L'institution muséale toute entière doit être un outil d'initiation et de compréhension dans toutes les disciplines artistiques. Elle doit faciliter l'appropriation, la délectation, le respect des cultures du monde.

## **Le patrimoine immatériel**

Une culture ne se limite pas à ses seules productions « matérielles ». Musée d'art des cultures du monde, l'institution se doit de présenter au public une partie de son patrimoine immatériel.

Le patrimoine immatériel se réfère aux pratiques, expressions et représentations se manifestant dans les traditions et les expressions orales ainsi que les savoir-faire qui leur sont associés (les cérémonies, les danses, les musiques, la vie quotidienne, les arts du corps,...)<sup>7</sup>.

Les collections d'ethnologie ont longtemps été constituées au travers de dons, d'achats et surtout de missions de collecte sur le terrain, effectuées pour la plupart durant la période coloniale.

La reconnaissance du patrimoine immatériel implique un changement radical dans cette dernière pratique. On prône désormais le terrain ethnographique. Il ne s'agit plus de rapporter un trophée d'une expédition lointaine mais de ramener une tranche d'existence dont l'ethnologue cinéaste – qui l'aurait lui-même vécue sur le terrain – est « habilité à garantir l'authenticité ».

C'est irréversible.

En France, le musée de l'Homme, pionnier dans le domaine de l'anthropologie visuelle, a largement contribué à cette « révolution dans la conception même de l'anthropologie »<sup>8</sup>. Le musée du quai Branly hérite d'une réflexion sur les sciences de l'observation et les sciences de la présentation inestimable.

Le système d'information multimédia doit éviter l'écueil d'une simple diffusion de contenus numérisés qui ne serait qu'un double virtuel des collections conduits par des techniciens. Il ne s'agit pas de proposer des programmes encyclopédiques de notices, accompagnés de reproductions en deux ou en trois dimensions. Les programmes du musée ne se conçoivent pas comme des catalogues informatisés, ni comme des sites internet de visites virtuelles.

Nous avons fait le choix de ne pas exposer de photographie d'œuvres matérielles en covisibilité, dans l'espace d'exposition. Les œuvres sont là, à portée de regard, pourquoi les doubler ? Il faut plutôt favoriser les allers-retours entre la programmation de l'espace virtuel de l'écran et celle de l'espace réel du musée.

## **Fragments d'un réel**

Les documents iconographiques des collections sont un héritage.

Ils racontent « une relation historique de prédation entre l'ici et l'ailleurs »<sup>9</sup>. On connaît souvent le contexte de la prise de vue ou de l'enregistrement de terrain. On peut donc légitimement se poser des questions sur la véracité du matériel

ethnographique : ce nous prenons pour une œuvre authentique, est-elle produite en dehors ou pour l'explorateur ? A-t-elle ou doit-elle faire l'objet d'un commerce ? Comment juger de sa validité ? Quelle est la frontière entre film ethnographique et film de voyage ?

Ceci échappe à une explication simple<sup>10</sup>.

Trois extraits de films diffusés dans la muséographie du quai Branly sont exemplaires de la démarche ouverte et transparente du projet multimédia.

- « *Nanook of the North* » (1922) est un film de Robert J. Flaherty. Pendant 16 mois Flaherty a vécu avec ses sujets et cherché à capturer sur pellicule la vie des esquimaux avant l'intervention de « l'homme blanc ». Il a réalisé son film dans le contexte des productions cinématographiques coloniales : progression narrative organisée en épisodes distincts, utilisation de gros plans, de mouvements de caméra pour dramatiser l'action, mise en scène des séquences et participation des sujets. La plupart des séquences (construction de l'igloo, chasse traditionnelle) ont été fabriquées par Flaherty, suite à l'observation du terrain.

Il s'agit d'un ancêtre du film documentaire naturaliste, dont la mise en scène est indiscutable.

- En 1947, les cinéastes explorateurs filmaient de loin, la caméra posée sur son trépied, comme au studio. Jean Rouch, jeune ingénieur de recherche au musée de l'Homme, cherche à s'approcher de ceux qu'il filme. Il adopte le format 16 mm : la caméra est plus légère, plus maniable.

Dans « *Les Maîtres fous* » (1955), Jean Rouch filme un rituel Haouka, au Niger, où des membres sont possédés par l'esprit des colonisateurs, lors d'une cérémonie de possession violente. La transe les amène à incarner des caricatures grotesques du pouvoir en place. Le commentaire sous-entend que ce rituel leur permet de faire face à leur condition de colonisés.

Jean Rouch a élaboré le fameux cinéma-vérité, un style de tournage transparent, au cœur de l'action, qui ne se contente pas uniquement d'expliquer mais qui participe aussi à l'expérience viscérale du spectateur.

- L'ethnologue et cinéaste Stéphane Breton a séjourné régulièrement pendant plusieurs années dans un petit village de Nouvelle-Guinée. Parlant la langue de ses habitants, il s'est progressivement rapproché d'eux jusqu'à appartenir entièrement à leur univers quotidien. « *Eux et moi* » (2001), fait état de cette expérience : tout en filmant ses voisins, l'ethnologue livre ses propres questionnements et ses doutes. Il devient objet d'étude lui-même.

La force du documentaire, tourné en vue subjective, c'est en partie la voix – *hors champ* – du réalisateur qui permet au spectateur d'être un témoin de son expérience humaine. Le regard caméra des habitants du village s'avère profondément marquant.

Nous avons choisi de présenter un extrait où le réalisateur capte comment il est lui-même le dindon de la farce des tractations entre habitants qui ne lui font jamais confiance jusqu'au bout. Et comment il gagne l'estime de certains en satisfaisant enfin un échange.

Le multimédia ne peut pas tout. Il faut aussi garder à l'esprit une limite inhérente à l'audiovisuel : la majorité des documents privilégient les scènes de la « vie quotidienne ». Cela tient en partie à des raisons de commodité. Il est plus facile de

montrer une fête, une chasse au phoque, que la transmission de l'héritage dans les sociétés matrilineaires. Une mise en scène suppose une certaine matérialité.

## L'expérience de la durée

Dans un musée, le multimédia est le dispositif idéal pour restituer, le plus fidèlement possible, la temporalité des œuvres : celle de la durée des rites (sortie de masques, séance de divination...), celle de la fabrication des objets, et en rendant compte du caractère éphémère de nombre de représentations (masques végétaux, peintures corporelles...), celle de la transmission des savoir-faire (« une connaissance ne s'apprend pas, elle se donne »).

Pour autant, la durée du programme n'est pas égale à la durée de consultation par le visiteur. Cette dernière, qui constitue la valeur d'usage du programme en quelque sorte, est déterminée par deux paramètres : l'offre qualitative éditoriale ou « indice de lisibilité »<sup>11</sup> (la complexité et la sophistication du contenu) et le niveau d'interactivité (le degré de liberté offert à l'utilisateur dans la manipulation de la narration).

La quantité n'a pas grand-chose à voir. Le nombre d'écrans dans l'arborescence non plus, la durée dépend plus du nombre de liens internes du programme par exemple.

Dans le contexte de la visite, une pièce de musique Népalaise d'une heure diffusée en boucle ne sera consultée que quelques minutes seulement. Une visite virtuelle interactive d'une reconstitution d'une ville Aztèque à partir de documents archéologiques sera visionnée minutieusement.

Il faut ajuster le temps de consultation pour respecter le rythme de la visite en rapport avec le temps de la visite.

## Eux et nous

Face aux arts primitifs, le grand public est devant un mystère. Les connaissances et les théories lui manquent pour appréhender l'« infigurable ». Les documents audiovisuels ne font pas exception à la règle.

Nous avons conçu une programmation audiovisuelle à rebours de ce dogme, et tenté de parler directement au visiteur pour lui faire « oublier qu'il paraît impossible de comprendre ces gens. »<sup>12</sup>

- Les programmes ne comportent peu ou pas de scènes d'exposition, ni d'inserts, le moins possible de plans de montage.
- Les cadrages sont larges et les photographies non recadrées pour une perception directe des documents présentés.
- les programmes sont sous-titrés quelle que soit la langue originale parlée.
- Les programmes ont pour objectif de rendre compte de la réalité du quotidien, sous sa forme brute, sans commentaires. Il s'agit d'un témoignage au présent qui laisse le visiteur libre de faire sa propre lecture des situations filmées ou photographiées.
- Les documents sont tous datés et situés géographiquement.
- Les enregistrements musicaux sont diffusés en durée réelle. La durée des autres extraits est comprise entre 40 secondes et 2 minutes.

- Dans la mesure du possible, le choix des documents s'attache à montrer « la pluralité des interprétations et des contradictions nées, selon les époques, de la diversité des regards »<sup>13</sup>.

On cherche à effacer l'exotisme. C'est au spectateur de se faire son idée. Le dispositif doit l'y inciter pleinement.

Les visiteurs sont ainsi amenés à prendre du recul et à s'interroger sur le fossé qui sépare le monde dans lequel ils vivent et celui présenté dans les écrans : Est-il aussi grand que ça ? Ne suis-je pas moi aussi susceptible d'être mis en vitrine ?

## Les contenus

Les programmes du musée sont constitués pour la plupart de documents préexistants. Il a fallu procéder à une sélection rigoureuse. La photothèque du musée conserve une collection de 580 000 photographies (dont 50% de photos de documentation d'objets) et de plusieurs milliers de documents audiovisuels.

La première étape est celle de l'écriture, où les équipes chargées des collections et de la muséographie ont d'abord construit un discours spécifique, pour chaque thème, au service d'un propos ou d'une collection. Lors de la phase de sélection, nous avons privilégié les documents authentiques, rares, bouleversants, avant de repérer les chef-d'œuvres, les manques, les inédits et de bâtir l'offre éditoriale. Nous avons trouvé des documents qui ne cherchent pas à montrer ou à démontrer, mais qui creusent les questions du regard et interrogent le monde.

En Afrique, une place importante est accordée à l'Histoire, celle des contacts, des regards et des arts. Il fallait redonner aux cultures africaines cette mise en perspective historique. L'architecture, les récits de voyageurs ou d'explorateurs et les images qu'ils ont rapportées, la tradition orale, ont été mis à contribution.

Les programmes exposent la pluralité des interprétations sur un même objet, variant selon les périodes de l'histoire et selon l'appartenance culturelle. Ils permettent de comprendre comment les historiens d'art ont dégagé les styles singuliers et leurs influences artistiques dans la production des sculptures Yoruba par exemple.

Pour le continent Asiatique, la civilisation du textile est un thème fort du parcours muséographique qui se manifeste dans la profusion des costumes exposés. Ce thème a été relayé dans les programmes multimédia : savoir-faire, usages des tissus, permanence et changements des modes vestimentaires.

Le parcours insiste aussi sur d'autres sujets transversaux : la diffusion des grandes religions monothéistes, les arts et thèmes du spectacle, les grands récits légendaires, la tradition orale ou encore les peuples sans écriture.

En Océanie, nous avons produit plusieurs programmes sur le pouvoir et les objets symboles de pouvoir, l'art de la scène et de la parole, l'art de la présentation, l'esprit de compétition pour acquérir du prestige, les échanges, l'environnement, les jardins, les rites funéraires, leurs liens à la terre et au monde des ancêtres.

En Amérique, les archéologues et les ethnologues ont insisté sur la nécessité d'aborder les thèmes attendus par les visiteurs et notamment l'anthropophagie rituelle. Attitude prédatrice vis-à-vis du corps (ou de l'esprit ?) d'autrui telle qu'elle se manifeste dans la chasse aux têtes et aux trophées humains, les sacrifices de prisonniers, etc. Un tel thème n'est ni « politiquement correct » ni facile à traiter, mais il est difficile à évincer, dans la mesure où le public associe – avec raison –

spontanément les Indiens d'Amérique au scalp, et les Indiens d'Amazonie au têtes trophées ou au cannibalisme.

Au total, le musée expose 1934 documents audiovisuels, pour 3500 œuvres matérielles.

## DEUXIEME PARTIE : COMMENT LE DIRE ?

Photographies, séquences de films, textes, images, documents bruts, autant de médias dont il revient à chacun de nourrir sa propre visite. Ce contenu ne se projette pas sur un écran mais se déploie dans l'espace<sup>14</sup>, il faut donc le rendre accessible à tous et à tout moment.

### Typologie de visiteurs

L'offre doit répondre à la plus grande variété des publics possible : touristes, amateurs avertis, étudiants, scientifiques, enfants, handicapés ...

Les études portant sur des musées comparables permettent d'évaluer la durée moyenne d'une visite de 1 heure ½ à 2 heures. La part consacrée à la consultation des bornes multimédia se joue donc dans une portion de cette visite.

Catégorie	Comportement
Le « spectateur »	Passif mais attentif. Il se concentre sur le contenu uniquement. Il n'aime pas être mis en échec. Il n'aime pas ce qui est trop compliqué, trop dense, trop interactif.
Le « spécialiste »	En quête de connaissance. Il utilise l'interactivité de manière naturelle (navigateur internet). Il n'aime pas les comportements inattendus (interfaces insolites). Il aime savoir à l'avance ce qu'il va apprendre.
Le « promeneur »	Le promeneur est un flâneur, un surfeur, un zappeur. Il ne lit pas, il est à la recherche de traces et d'idées. Il aime les surprises. Il n'a pas d'attente particulière.

**Tableau 1 - Catégorie et comportement des visiteurs vis à vis de l'offre multimédia**

Le niveau d'appropriation du multimédia dans les musées est encore faible, à l'exception toutefois des jeunes et des publics professionnels. Une certaine proportion de visiteurs reste encore fermée à ces nouveaux usages et n'exprime pas de besoin particulier dans ce sens. Ces personnes ne perçoivent pas l'utilité concrète du multimédia en général, faute de références ou de propositions adaptées.

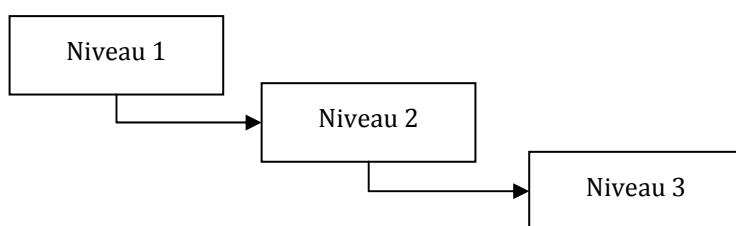
Pour les institutions culturelles, l'objectif est donc de développer des usages, non de répondre à une demande préexistante<sup>15</sup>.

## Succession, graduation, progression

Tout doit être mis en œuvre pour offrir le confort physique et psychologique nécessaire à la bonne expérience de la visite.

Les enquêtes portant sur la perception de l'information montrent que pour chaque surface ou *plage* visuelle, la lecture de la plupart des visiteurs opère par sauts successifs de *blocs* en *blocs*, selon une hiérarchie attractive graduée, progressant, si l'intérêt est maintenu, vers l'information la plus approfondie.

Nous avons mis en place une composition par degrés de complexité et de densité croissantes. Les programmes multimédia du musée du quai Branly reposent sur une architecture à trois niveaux.



Cette architecture permet de décliner principe d'information clair et lisible dans la plus part des cas de figure, et guide le spectateur autant que le concepteur.

Deux règles majeures ont été respectée dans la narration : fixer un fil conducteur du plus proche du spectateur au plus éloigné, du plus abordable au plus compliqué, et partir de l'expérimentation vers l'abstraction.

## Principes d'organisation du multimédia

Lorsque le visiteur arrive dans l'espace d'exposition, il faut lui faire percevoir immédiatement quels sont les principes d'organisation qui structurent le contenu multimédia. Cette organisation doit être perceptible directement sans recours à l'analyse du contenu des programmes.

Comment gagner la confiance des visiteurs vis-à-vis de l'image tendue par un dispositif inconnu ? Le mode de consommation d'un programme multimédia est très différent d'un texte imprimé ou d'un espace d'exposition. Il n'est pas matérialisé. On ne sait pas *a priori* « de quelle épaisseur est l'écran » : Pour combien de temps vais-je en avoir ? Ai-je le temps de m'installer ? Est-ce que ça va m'intéresser ? N'est-ce pas trop compliqué pour moi ?

La conception générale donne aux dispositifs une forme invariable en fonction de leur contenu. En respectant rigoureusement une typologie des dispositifs de diffusion en fonction des niveaux d'approfondissement, on respecte la lisibilité de l'espace d'exposition, on préserve la liberté d'immersion du visiteur tout en favorisant l'attractivité des programmes.



	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
Fonction	Présentation Exposition	Explication Transmission	Echange Interrogation
Taille de l'écran	10"4	17"	42" et 20"
Dispositif de pilotage	Détection de présence	Dalle tactile	TrackBall et Souris
Ergonomie de consultation	Debout	Assis individuel	Assis collectif
Son	Enceintes	Enceintes	Casques
Durée de consultation	moins de 4 min.	moins de 15 min.	De quelques minutes à plusieurs heures
Support	Unité de présentation (vitrine)	Mobilier de repos (serpent)	Espace de documentation et médiathèque
Nombre de programmes	78	20	3

**Tableau 2 - Synthèse interface/fonction de la chaîne d'information multimédia**

L'offre multimédia concerne une présentation permanente, et non une exposition temporaire. Le visiteur doit donc pouvoir revoir, segmenter sa consultation, s'attarder sur une partie, sans soucis d'exhaustivité. A la différence d'une exposition temporaire où, en principe, tout doit être dit et perçu dans un seul parcours. Le *rythme* de visite, la demande et la disponibilité mentale du visiteur ne sont pas identiques.

La proposition doit être équilibrée et articulée.

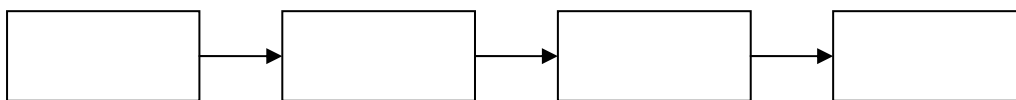
## Multimédia de niveau 1



Les programmes de niveau 1 fonctionnent en boucle et sont déclenchés par la présence de l'utilisateur.

Il n'y a aucun commentaire en voix-off. Les documents apparaissent bruts. De courts textes (les légendes, les « cartons »<sup>16</sup>) ou graphismes (les cartes) permettent de saisir le sens caché ou de nommer les choses montrées.

Les programmes de niveau 1 sont directement liés aux objets présentés dans la vitrine sur laquelle ils sont disposés. Leur rôle premier consiste à présenter des œuvres immatérielles ou des documents ethnologiques permettant de contextualiser les objets attenants dans leur environnement géoculturel.



Ce sont des programmes courts (moins de 4 minutes) et abordables.

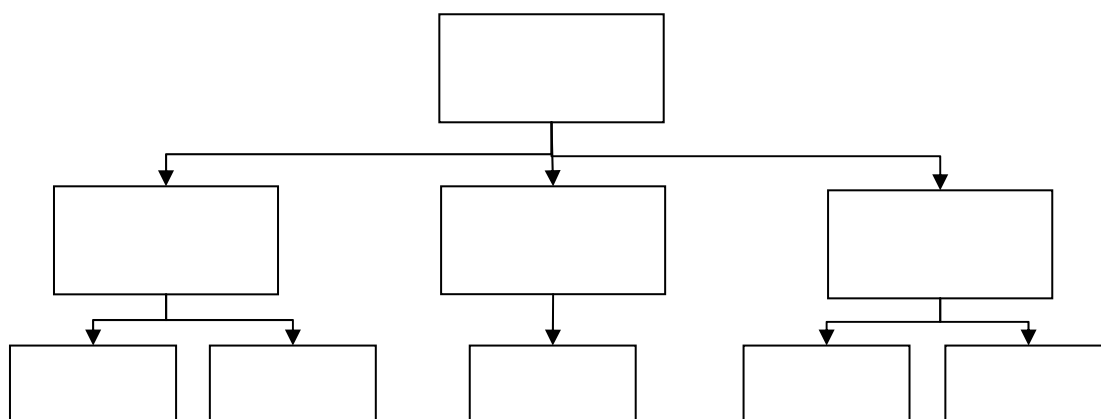
Les visiteurs peuvent commencer leur découverte à n'importe quel moment du programme : ces programmes ne sont pas des démonstrations avec un début, un milieu et une fin dans la projection.

## Multimédia de niveau 2

Les programmes de niveau 2 sont des programmes plus complets et interactifs. Le public visé est le néophyte curieux et ouvert aux nouvelles technologies. Les

programmes de niveau 2 permettent une mise en valeur des thèmes de chaque aire géoculturelle en complément de l'approche régionale, plus traditionnelle des installations de niveau 1.

Le graphisme de l'interface et l'ergonomie est identique pour toute la collection des programmes de niveau 2. Ils se rapprochent des modèles connus du grand public, de façon à ce que la prise en main soit la plus courte possible.

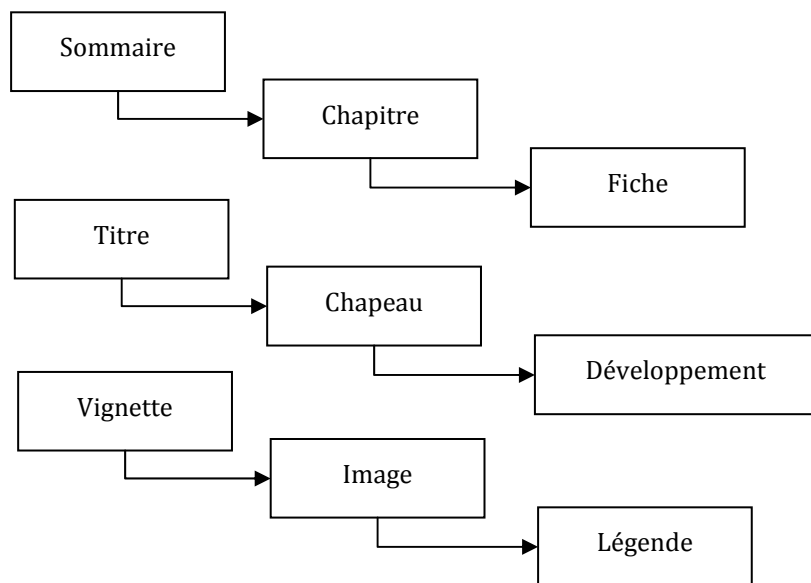


Le parti pris est d'utiliser l'interactivité pour immerger le visiteur dans les documents afin qu'il en éprouve le propos de manière « sensible ». La démarche pédagogique n'est pas fondée sur le seul savoir scientifique mais sur l'expérience. Le spectateur est acteur de sa découverte et la découverte progressive suscite son désir d'en savoir plus.

Ces installations présentent des programmes thématiques qui n'ont pas toujours en relation directe avec des objets exposés à proximité. Ils abordent des sujets transversaux au sein d'une même zone géoculturelle ou expliquent des phénomènes plus complexes : comme par exemple, « L'initiation » en Afrique, « Les sacrifices humains » en Amérique. Ces programmes conservent un caractère pédagogique, à la manière de «  *carnets de documents*  » : constitués de plusieurs articles, chacun traite d'un thème en l'abordant sous plusieurs angles (récit, extraits de films, images, cartes, chronologies, repères).

De nombreuses études sur la façon dont les usagers lisent à l'écran montrent que trois sur quatre ne font que survoler les textes, et un sur six lit réellement le texte dans son entier<sup>17</sup>. Il est donc essentiel de privilégier la clarté du message par rapport à la quantité.

Pour se faire, nous avons allégé l'information et utilisé une structure en blocs simplifiée.



Quelle que soit la complexité du sujet, tous les programmes ont un fil directeur immédiatement compréhensible.

Ces programmes sont proposés en quatre versions linguistiques (français, anglais, espagnol et français sur-titré pour les malentendants) : la langue est choisie par l'utilisateur.



Le support physique des installations de niveau 2 est systématiquement un écran tactile de grande taille inséré dans un mobilier muséographique permettant

l'assise du visiteur. Le confort de visualisation est optimal. Plusieurs programmes de niveau 2 peuvent cohabiter dans un même dispositif de diffusion.

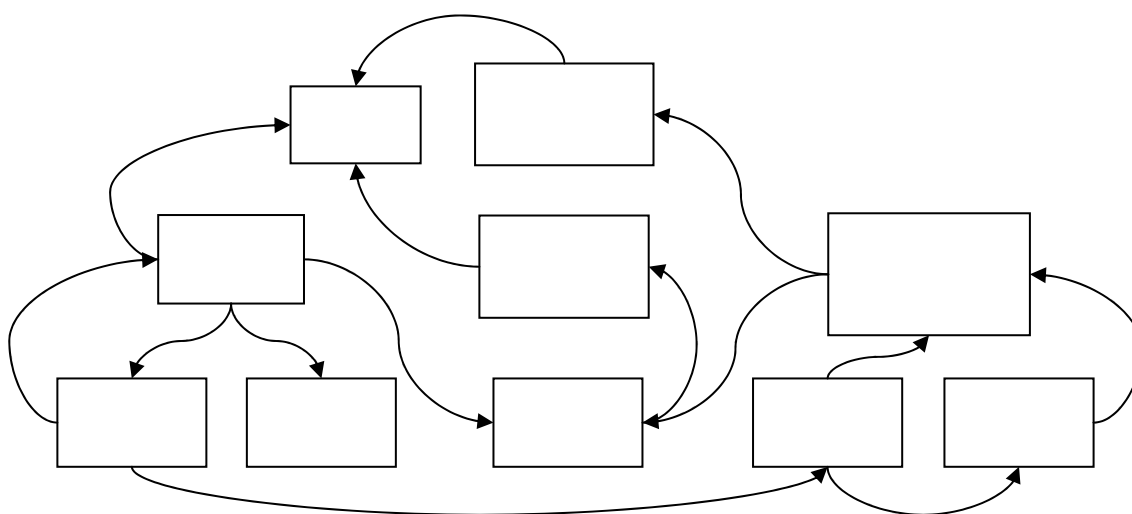
### Multimédia de niveau 3

Les programmes de niveau 3 proposent au public d'aborder des notions importantes de la recherche anthropologique et de lui fournir des « outils nécessaires à la compréhension des situations, des œuvres ou des objets sous l'angle de la recherche et de l'enseignement »<sup>18</sup>.

Le public visé est plus autonome, il manipule l'ordinateur naturellement, comme une machine d'échange et d'interrogation.

Le multimédia devient là une véritable force de proposition. Les programmes de niveau 3 sont conçus spécifiquement pour répondre au besoin d'information culturelle, scientifique ou artistique des visiteurs. Ce sont des outils pour comprendre « *le discours savant* ». Ces programmes sont conçus comme des « *observatoires* » culturels et historiques des peuples et des civilisations présentes au musée (architecture, linguistique, écosystèmes, géographie, graphiques et chiffres clés, actualité locale).

L'utilisateur exploite l'arborescence, l'exhaustivité, le croisement des critères pour lui permettre d'organiser le savoir comme il l'entend.



Les programmes de niveau 3 sont des ouvrages collectifs, lieux d'interrogation sur les grandes questions que se pose l'humanité, permettant la comparaison et le rapprochement entre les cultures (la notre, celle des autres). Ils sont diffusés sur la mezzanine documentaire de la galerie d'exposition.

Le musée doit présenter l'Afrique, l'Asie, l'Océanie, l'Amérique de 2006, et pas uniquement des cultures « pétrifiées et dépassées »<sup>19</sup>. Il ne s'agit pas d'un musée de fossiles d'une civilisation disparue, nous traitons bien de sociétés vivantes : il ne faut pas occulter les changements de mode de vie, la récréation permanente, l'actualité des communautés.

On peut envisager que les visiteurs puissent alimenter ces programmes avec leurs témoignages, leurs interrogations. Ces programmes offrent aussi aux responsables

des collections et aux ethnologues un dialogue avec le public sur la vie scientifique et culturelle du musée.

Avec ces programmes, l'établissement culturel pourra également rapporter l'état actuel du travail sur le terrain et de la recherche, les meilleures pratiques, les plans d'action pour la sauvegarde des chefs-d'oeuvre du patrimoine de l'humanité, les langues en danger, les traditions orales ou la musique traditionnelle.

## **Installations multimédia**

Enfin – toujours au sein des collections permanentes – nous avons produit des installations multimédia « exceptionnelles ».

Elles sont conçues comme des objets spectaculaires, ludiques, propres au musée, tournés vers l'expérimentation. Les équipements qui les constituent ne sont pas de simples postes de consultation. La volonté de sortir de l'écran pour investir l'espace physique est constante. Chaque installation constitue une œuvre audiovisuelle originale, d'une force d'évocation suffisante pour « offrir un espace emblématique qui incite à pénétrer l'expérience culturelle »<sup>20</sup> et non plus uniquement la narration de l'expérience.

Dans ces installations, le scénario est plus libéré des contraintes scientifiques. La sélection des documents n'a plus à rendre compte en priorité au discours anthropologique fondamental. Les images et les sons sont retenus pour leur potentialité à générer des émotions et à mener à des territoires imaginaires. Le patrimoine immatériel reprend sa liberté. Cette liberté permet une recréation ou réinterprétation de fragments du propos muséal et a pour but d'encourager le dialogue entre les disciplines : anthropologie, archéologie, musicologie d'une part et art numérique, technologies de l'information et de la diffusion d'autre part.

Ces dispositifs « *in situ* » ont fait l'objet de concours d'idées auprès de concepteurs multimédia et de partenariat avec des sociétés technologiques.

Nous nous sommes méfiés de l'« effet dispositif », gadget ou petite machine, qui renvoie trop à l'expérience technologique trop rapidement désuète.

## **La divination virtuelle**

Nous avons créé un lieu réservé à une expression singulière : le rituel de divination Senoufo<sup>21</sup>. Il a été possible, à travers cette installation, d'exposer l'espace corporel créé par le devin, sa statuette et le consultant, le lien corps-objet, les caractéristiques de la technique divinatoire sans recourir au texte. Cette installation permet au visiteur de faire l'expérience d'une séance et des objets qui la structurent.



La scénographie proposée au visiteur permet de faire l'expérience de l'appréhension corporelle de l'espace rituel par l'introduction du visiteur dans un espace confiné. Une boîte muséographique a été transformée pour les besoins de l'installation. C'est d'abord l'effet de compression que l'exiguïté d'un espace clos exerce sur la personne à son insu qui favorise le sentiment d'inclusion de son corps dans l'installation.

A l'intérieur de la niche divinatoire, le visiteur écoute une bande-son polyphonique, réalisé à partir plusieurs dizaines de séances enregistrées dans la région de Sinématiali, au Nord de la Côte d'Ivoire. Une projection à l'échelle réelle, discontinue, sur trois cotés de la boîte, permet une traduction ponctuelle de la séance à l'aide de photographies et de séquences vidéo synchrones.

### **L'architecture précolombienne**

Bâties dans des sites montagneux d'une extraordinaire beauté, ou au milieu d'une forêt tropicale, les sites précolombiens sont des créations urbaines à la fois stupéfiantes et monumentales : murailles, terrasses et rampes gigantesques, reliefs sculptés, temples du soleil. Comment présenter au public l'urbanisme de telles cités dans l'enceinte du musée ?

Quatre appareils binoculaires invitent le visiteur à explorer l'architecture de manière inédite. Ces appareils rappellent les télescopes panoramiques qui permettent habituellement au touriste d'observer un paysage. Ici, l'utilisation est détournée, l'image que l'on observe dans les appareils binoculaires n'est pas celle du musée, mais des vues stéréoscopiques de deux sites archéologiques précolombiens : Palenque<sup>22</sup> (site Maya) et Choqe K'Iraw<sup>23</sup> (cité Inca).



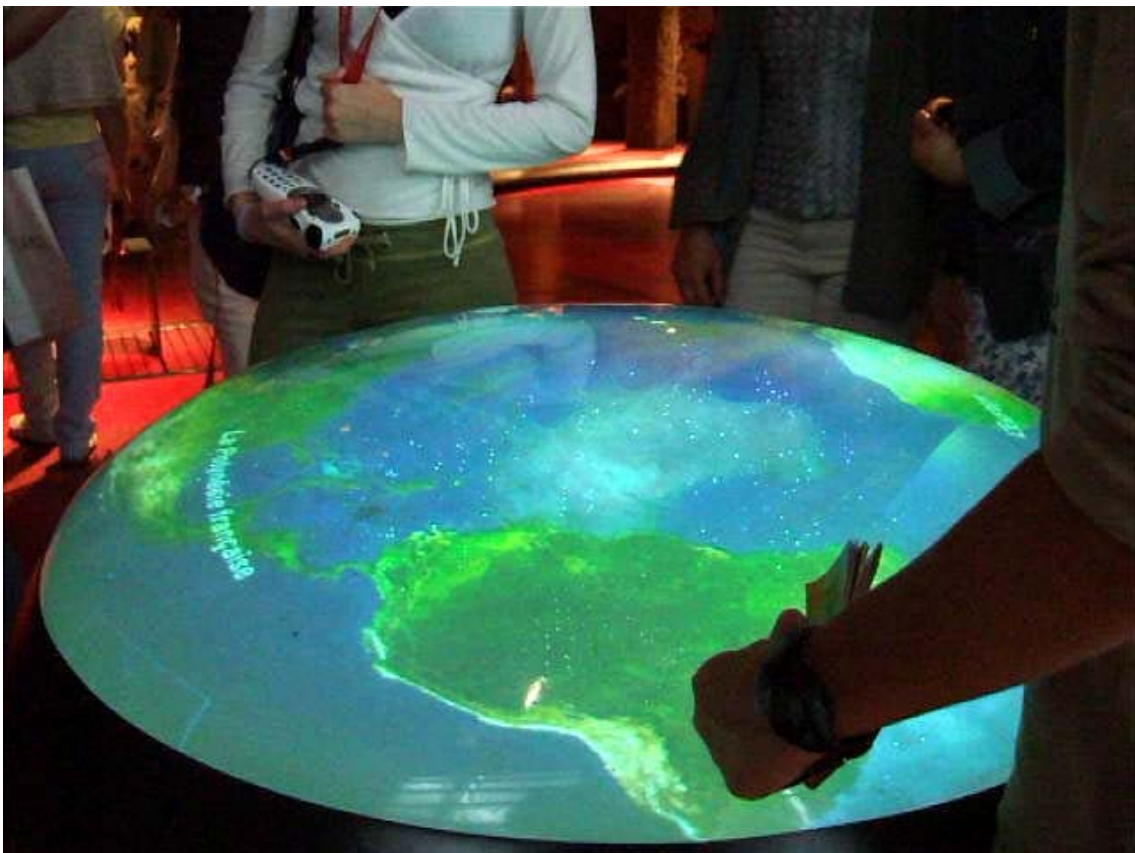
L'effet immersif donne immédiatement l'impression au visiteur de se trouver au pied du site. De plus, les appareils sont réglables en orientation verticale et horizontale. Une vingtaine de prises de vues sont proposées pour chaque site.

Un espace tridimensionnel que le visiteur est appelé à contempler et à traverser, expérimentant une immersion touristique immobile.

La description des lieux est succincte mais permet d'amener le discours anthropologique : tel emplacement de maison témoigne de l'importance du pouvoir, ou la logique d'orientation des bâtiments par exemple.

### **Le carrefour des peuples**

L'Océanie est présentée au public comme une vaste unité géographique fortement unifiée par la mer. Nous avons produit une installation qui offre une vue d'ensemble de l'Océanie, au carrefour du parcours muséographique, sous forme de représentation cartographique.



Cette installation évoque une notion du temps historique pré européen et aide à la compréhension des liens et échanges inter-insulaires. Elle permet aux visiteurs de prendre conscience que l'Océanie a d'abord été découverte par les Océaniens avant de l'avoir été par les Européens.

Le visiteur découvrira une grande carte centrale, sur laquelle est posée à l'horizontale une bulle de verre de vingt centimètres de haut, qui illumine et déforme l'image. Sur la carte, l'installation projette en continu des informations qui s'affichent en surimpression (conditions géographiques de l'océan pacifique, trajets de peuplement, champ maritime, migrations, repères géographiques...).



## Les boîtes à musiques

Deux spectacles multimédia, qui mêlent musique live, enregistrements de terrain et création vidéo, évoquent quelques uns des plus beaux répertoires de musiques traditionnelles.

Ces installations – créations originales, dont la scénographie audiovisuelle a été assurée par une équipe de designers indépendants – sont autant de voyages musicaux qui réunissent au sein du musée un extrait d'une veillée de séduction Peul, une exceptionnelle soirée initiatique des gens de Gèlèdè, ou encore l'enregistrement d'un chant Iranien par l'ensemble Salar Aghili.

Ces programmes produits sous la direction scientifique des ethnomusicologues proposent des images allant de l'abstraction lumineuse aux éléments figuratifs, favorisant la représentation et la compréhension des concepts qui sous-tendent chaque œuvre musicale.

La diffusion au sein de ces lieux dédiés dans le musée, est assurée par un système de vidéo projection à six canaux fusionnés et d'un dispositif sonore polyphonique à sept voix indépendantes.

## Conclusion

Le système d'information multimédia s'épanouit dans le parcours des collections, se fond, clignote, change de forme, éclaire, disparaît, pour mieux apparaître comme une évidence à la disposition du visiteur.

Le parcours est un chemin initiatique guidé par une logique éditoriale raisonnée, où le visiteur « fabrique » le montage de manière consciente et libre. Ce ne sont pas les images qui défilent, ce sont les visiteurs.

Les dispositifs multimédia du quai Branly utilisent les techniques de la scénographie contemporaine pour les mettre au service d'une approche muséographique innovante et stimulante.

Le système d'information multimédia est ainsi distribué, ventilé, réparti dans la galerie d'exposition comme des « fenêtres de contenu ». Ces écrans créent un discours parallèle harmonieux, non intimidant, favorisant l'émotion collective. Ils prennent en compte le propos du musée, ses engagements scientifiques et son discours intellectuel. Enfin, ils permettent au visiteur une mise à distance critique, une lecture historique des « regards », une incitation au prolongement de la visite muséographique.

## Stéphane Bezombes

*Stéphane Bezombes travaille depuis plus d'une dizaine d'années dans la mise en oeuvre et la gestion de projets de contenu culturels de haut niveau pour le grand public. Depuis 2002, il travaille au musée du quai Branly, comme adjoint à la direction du développement culturel et des publics, en tant que responsable du projet multimédia muséographique de l'établissement.*

[stephane.bezombes@quaibranly.fr](mailto:stephane.bezombes@quaibranly.fr)

- 
- <sup>1</sup> « *Ethnologie comparée* » N°3, 2001, Entretien avec Emmanuel Désveaux
- <sup>2</sup> « *Arts premiers – Le temps de la reconnaissance* », 1999, Gallimard / RMN, Marine Degli et Marie Mauzé
- <sup>3</sup> « *Histoire de l'Art* » Phaidon, E.H. Gombrich
- <sup>4</sup> Le Metropolitan de New York depuis 1982, Le Louvre depuis 1999.
- <sup>5</sup> « *Pour que les chefs-d'œuvre du monde entier naissent libres et égaux* », Manifeste de 1990, J. Kerchache
- <sup>6</sup> Germain Viatte in « *Journée d'information au Collège de France du 17 juin 2001* »
- <sup>7</sup> « *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel* », Article 2, 2001, UNESCO
- <sup>8</sup> Avant-propos au « *Bilan du film ethnographique 2006* », Marc Piault
- <sup>9</sup> « *Le musée cannibale* », 2002, Musée d'ethnographie de Neuchâtel
- <sup>10</sup> « *Le film ethnographique existe-t-il ?* » 1948, Leroi-Gourhan
- <sup>11</sup> « *Films et complexité* » www.metapraaxis.com, 2006, Daniel Schmitt
- <sup>12</sup> « *Eux et moi* » 2001 Stéphane Breton
- <sup>13</sup> « *Conseil d'orientation* » juin 2001 Etablissement Public du Musée du Quai Branly
- <sup>14</sup> « *Voyage(s) en utopie, Jean-Luc Godard, 1946-2006* », Centre Pompidou
- <sup>15</sup> « *Culture et Recherche* » n°102, 2004
- <sup>16</sup> Le « carton » ou « intertitre » est un texte typographié, inséré dans le déroulement du film, qui apporte une introduction, un commentaire, une citation.
- <sup>17</sup> « *How to Write for the Web* » Nielsen & Mockes, 1997
- <sup>18</sup> « *Programme général* » 1999 Etablissement Public du Musée du Quai Branly
- <sup>19</sup> Maurice Godelier in « *Arts premiers – Le temps de la reconnaissance* », 1999, Gallimard / RMN, Marine Degli et Marie Mauzé
- <sup>20</sup> « *Programme général* » 1999 Etablissement Public du Musée du Quai Branly
- <sup>21</sup> Grâce aux recherches et au travail d'Andras Zempleni (« *Scénographie multimédia pour la B21* », 5 mai 2005)
- <sup>22</sup> Cité préhispanique de Palenque, Chiapas, Mexique (inscrite au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1987)
- <sup>23</sup> Choqe K'Iraw, Cuzco, Pérou