

CHAPITRE DE LIVRE :

« Collaboration de recherche avec les musées, une opportunité pour penser l'appropriation des ressources »

Nicolas Sauret

dans Ewa Maczek et Joëlle Le Marec (dir.), *Musées et Recherche. Expérimenter et coopérer : dialogues sur le sens de l'innovation*, Dijon, OCIM, 2015, p. 119-131.

Pour citer ce chapitre :

SAURET, Nicolas, « Collaboration de recherche avec les musées, une opportunité pour penser l'appropriation des ressources », dans Ewa Maczek et Joëlle Le Marec (dir.), *Musées et Recherche. Expérimenter et coopérer : dialogues sur le sens de l'innovation*, Dijon, OCIM, 2015, p. 119-131.

- ASTIC I. et AUNIS, C. PLUG : les secrets du musée : recherche d'une médiation entre virtualité et réalité, *La Lettre de l'OCIM*, n° 125, 2009, p. 5-11.
- JUTANT C., GUYOT, A. et GENTÈS, A. Visiteur ou joueur ? Les multiples facettes de la technologies RFID, *La Lettre de l'OCIM*, n° 125, 2009, p. 12-20.
- ASTIC I., AUNIS, C., É. GRESSIER, É. et DAMALA, A. L'expérience PLUG Université Paris-Nuit : un juste équilibre entre apprentissage et jeu, *La Lettre de l'OCIM*, n° 145, 2013, p. 5-12.
- 2. L'analyse du cadre de la collaboration entre les acteurs et de la rencontre entre les enjeux scientifiques et institutionnels de ces derniers a fait l'objet d'un article: GENTÈS, A. ET JUTANT, C. Nouveaux médias aux musées. Le visiteur équipé, *Culture et Musées*, n° 19, 2012. « L'accord de principe qui fonde le partenariat dans le projet repose sur une posture initiale de confiance mais cette confiance ne suffit pas si chacun des acteurs ne fait pas évoluer ses représentations aux différents niveaux théoriques et méthodologiques. Plutôt que de parler de co-construction ou de compromis, nous avons donc observé que chaque discipline opère un glissement paradigmatique qui permet la construction en commun ».
- 3. Texte d'introduction dans le dossier de réponse à l'appel à projet du programme RIAM de l'ANR. On proposera une définition provisoire pour guider la lecture : le jeu pervasif est un jeu qui exploite des technologies de calcul et de communication et qui se déploie à la fois dans l'espace physique et dans l'espace numérique du joueur. Ce jeu peut engager le déplacement des joueurs, mais surtout son fonctionnement sémiotique se fonde à la fois sur une rupture entre signifiant et signifié (le lien entre l'objet physique et sa représentation numérique n'est pas forcément logique) et sur une suspension volontaire de l'incrédulité qui consiste à accepter temporairement qu'un signe numérique puisse être le double d'un objet tangible : les objets qui se situent autour du joueur perdent leur signification habituelle pour devenir autre chose, un personnage, une force mystérieuse... GENTÈS, A. ET JUTANT, C. The Game Mechanics of Pervasive Applications : Visiting the Uncanny, *New review of Hypermedia and Multimedia*, , vol. 18, 1-2, 2011.
- 4. Un tag RFID (Radio Frequency Identification) est une étiquette électronique, souvent de petite taille, qui peut être collée ou apposée sur n'importe quelle surface, qui contient une puce et une antenne, qui stocke des informations et peut les délivrer en répondant aux requêtes radio émises par un dispositif de lecture et non pas par lecture optique comme dans le cas des codes-barres, qui sont des dispositifs proches des étiquettes RFID.
- 5. DAWALLON, J. ET LE MAREC, J. L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des musées, *Réseaux*, n° 101, 2000, p. 188.
- 6. LE MAREC, J. *Publics et musées : la confiance éprouvée*. L'Harmattan, 2002, p. 85.
- 7. *Ibid.*, p. 86.

Collaborations de recherche avec les musées : une opportunité pour penser l'appropriation des ressources

Nicolas Sauret

Responsable des projets média et éditorialisation,
IRI, Centre Georges Pompidou

Dans le cadre de cette réflexion sur les coopérations entre musées et structures de recherche, je souhaiterais évoquer le cas d'une structure particulière, l'Institut de recherche et d'innovation (IRI), qui a été créé au sein du Centre Pompidou avant de devenir un laboratoire indépendant. Au cœur du projet de création, se trouvait la question de l'amateur et de sa participation à la production culturelle du musée. L'IRI développe un travail à la fois théorique et pratique sur les modes de contributions dans la médiation culturelle et muséale. La réflexion théorique est menée, notamment au cours du séminaire Muséologie et Muséographie qui explore depuis 2007 les mutations des musées dans le contexte d'une forte incitation politique et économique à ce qui est parfois appelé la « transition numérique ». Des expérimentations pratiques sont menées, avec la mise au

point de dispositifs et prototypes, en collaboration avec des musées ou des acteurs culturels.

Ma présence dans cette journée est d'ailleurs liée aux échanges avec Joëlle Le Marec, et le Centre d'Études et Recherches Interdisciplinaires sur les Lettres, Arts et Cinéma (CERILAC, université Paris Diderot), dans le cadre d'une recherche-expérimentation menée pilotée par l'IRI, qui associe des équipes de recherche, une société, et des acteurs culturels dans le domaine du spectacle vivant (le théâtre des Célestins à Lyon et le festival d'Art Lyrique d'Aix-en-Provence), avec des préoccupations qui recoupent largement les questions de muséologie.

J'ai choisi de présenter dans ce cadre quatre expérimentations emblématiques de la vision défendue par l'IRI dans ses expérimentations et ses développements numériques. Il ne s'agit en effet nullement pour nous de promouvoir un marché, de faciliter une transition, ou de développer des opportunités. Nous cherchons à équiper des amateurs, à articuler leur engagement et leur créativité avec celles des institutions culturelles et des institutions du savoir. Ces expérimentations sont l'occasion en seconde partie d'ouvrir la discussion sur le sens de la coopération entre recherche et musées, et sur la portée politique des choix effectués au nom de la transformation des pratiques par les technologies numériques.

EXPÉRIMENTATIONS RECHERCHE-MUSÉE À L'IRI

Erice / Kiarostami : Correspondances (Centre Pompidou 2007)

En 2007, le critique Alain Bergala a présenté au Centre Pompidou l'exposition *Erice / Kiarostami : Correspondances*. À titre expérimental et dans le cadre de sa mission de réflexion sur les nouveaux modes d'adresse au public, l'IRI a développé et mis en œuvre un dispositif d'analyse critique permettant à la fois de confronter les points de vue singuliers des spectateurs et d'ouvrir la voie à de nouvelles modalités de partage de l'expérience esthétique.

Le dispositif reposait sur un espace de consultation numérique à l'entrée de l'exposition. Sur des postes de consultation, le logiciel « Lignes de temps » (logiciel d'annotation et d'analyse de films qui met à profit les possibilités offertes par le support numérique) permettait de regarder les films des deux réalisateurs Victor Erice et Abbas Kiarostami, et de visionner des « regards signés » réalisés par plusieurs critiques de cinéma en résidence à l'IRI. Un « regard signé » consistait en un travail critique réalisé au moyen de « Lignes de temps » par des amateurs de cinéma, professionnels ou non. Ces « regards signés » constituaient en fait autant de parcours hypermédia à travers les films des deux cinéastes.

Hors du musée, le projet comportait un volet pédagogique avec l'introduction de la méthodologie des regards signés et du logiciel « Ligne de temps » dans des écoles primaires et collèges. Ce volet pédagogique a donné lieu par la suite à une série de recherches et d'expérimentations en Science de l'éducation (Archat-Tatah, C. *Ce que l'école fait avec le cinéma. Enjeux d'apprentissage dans la scolarisation de l'art à l'école primaire et au collège*. Presses universitaires de Rennes. 2013).

Une documentation complète de l'expérimentation est disponible sur la plateforme web.iri.centrepompidou.fr, aux côtés des « regards signés » et d'une série d'entretiens auprès des acteurs du projet et des critiques en résidence à l'IRI.

Traces du sacré (Centre Pompidou 2008)

L'exposition *Traces du sacré* dont le commissaire était Jean Deloisy s'est tenue en 2008 au Centre Pompidou. En étroite collaboration avec la Direction de l'action éducative et des publics (DAEP) du Centre Pompidou et en partenariat avec la société Antenna Audio, l'IRI a conçu une plateforme collaborative permettant aux visiteurs de débattre à propos de l'exposition.

Dans l'objectif d'enrichir l'expérience de visite, un dispositif multimédia d'un type nouveau était disponible pendant la

visite pour consulter les parcours signés du commissaire et de différentes personnalités du monde de la culture. À la différence des regards signés articulés avec la temporalité des films qu'ils discutaient, les parcours, eux, s'ancraient dans la topologie de l'exposition et des œuvres.

Le dispositif permettait également au visiteur d'enregistrer ses propres observations d'une œuvre à partir de l'assistant de visite (ou guide multimédia) ou de son téléphone portable. Ce scénario d'annotation audio des œuvres se déroulait en trois étapes : visite augmentée par les parcours signés, enregistrement de commentaires personnels sur les œuvres et expertise de consultation des enregistrements, annotation et publication. Dans cette dernière étape, chaque visiteur retrouvait via Internet ses commentaires audio et pouvait les enrichir à son gré, notamment à l'aide du logiciel « Lignes de temps », avant de les publier sur un forum collaboratif développé à cette occasion (<http://web.iri.centrepompidou.fr/traces/forum/main/com>).

Le dispositif de médiation conçu et réalisé par l'IRI cherchait ainsi à engager le visiteur dans une posture critique, et à inscrire l'expérience dans une temporalité plus longue que celle de la visite et hors de l'espace d'exposition.

Finger's Dance & Browse by motion

Avec les deux expérimentations *Finger's Dance* et *Browse by motion*, l'IRI investit un nouvel aspect de l'annotation de vidéos en s'intéressant d'une part à la notation chorégraphique, et à d'autre part à l'annotation par le geste. Ces deux dispositifs relativement différents quant à leur approche ergonomique (table multi-points versus Kinect) ont tous deux été conçus pour être installés dans un espace, avec un objectif de médiation culturelle sur les films de danse.

Finger's Dance consistait à réaliser une interface d'annotation de films de danse par le geste. Après une phase de spécification avec Thierry de Mey, une recherche bibliographique a été entreprise sur les grammaires de geste actuellement développées, puis cinq maquettes ont été proposées pour valider le design

d'IHM (interface homme-machine) le mieux adapté aux contraintes culturelles (notation de chorégraphie) et technologiques (dans notre cas, la table multipoint Microsoft Surface et le toolkit Surface). À l'issue de cette phase, un travail de design a été entrepris sur la base d'une interface multi-touch configurable pour une, deux ou quatre personnes disposant chacune d'un écran de visualisation du film et d'outils pour la navigation et l'annotation à l'aide de gestes. Une réduction du nombre de gestes/signes a été ensuite opérée avec Thierry de Mey pour aboutir à deux grammaires de navigation et annotation limitées à quelques gestes basiques. Pour chacun de ces gestes, un tracé gestuel à deux mains sur table multipoint est défini. Par exemple un geste rotatif produit avec le doigt sur la table graphique va lancer une requête vers toutes les séquences où des mouvements en rotation sont dansés. On peut également annoter une séquence pendant sa lecture en traçant sur la vidéo ces gestes prédéfinis.

Browse by Motion était davantage conçu pour la navigation et la consultation par le geste dans des vidéos de danse préalablement annotées. Construit comme une installation (projection vidéo + Kinect), le dispositif est prévu pour un espace public comme une borne de consultation de film (par exemple les espaces d'attente d'un cinéma ou d'un festival de film). Grâce à la Kinect située sous l'écran de projection, les gestes opérés par l'utilisateur devant l'écran déclenchent une requête par le geste chorégraphique dans un corpus de vidéo ; toujours par le geste, il est alors possible de sélectionner une vidéo parmi les résultats de recherche, et lors de la lecture d'une vidéo, de filtrer et d'identifier les moments de la vidéo indexés par tel ou tel geste chorégraphique. Pour l'expérimentation, plusieurs films du festival de vidéo de danse IDILL ont été annotés sur la base d'une grammaire de gestes très simple définie en collaboration avec Thierry De Mey et correspondant à une vingtaine de gestes chorégraphiques, et de gestes de contrôle de la vidéo (play, pause, index suivant...).

Ces deux expérimentations ont été motivées par nos recherches dans le domaine de la sensori-motricité, c'est-à-dire autour de dispositifs donnant accès à des boucles de retour de rétroaction ou de perception active. Dans le contexte du cinéma les appareils critiques que nous développons rejoignent les outils de création du film : la caméra, mais plus généralement tous les outils de réalisation (écriture, montage, édition) constituent ainsi des outils potentiels de la perception active.

Le book d'après-visitte du projet FUI AMMICO (2013)

Dans un autre contexte, le projet FUI AMMICO (<http://ammico.fr>) a pour ambition de développer une solution matérielle et logicielle pour un assistant multimédia de visite. Les projets FUI (Fonds unique ministériel) sont motivés par un programme de recherche appliquée avec des retombées industrielles et économiques immédiates. Dotés de subventions conséquentes, ces projets rassemblent plusieurs partenaires académiques et industriels. L'IRI contribue à ce projet pour la partie « après-visitte » en proposant un dispositif d'éditorialisation du parcours de la visite. Le scénario est le suivant : à l'issue d'une visite de musée effectuée avec l'assistant multimédia, le visiteur reçoit un mél lui permettant de se connecter à son espace personnel sur le site du musée. Dans son espace personnel, le visiteur retrouve son parcours de visite, ainsi que les œuvres marquées en favoris et ses notes et commentaires éventuels. Pour chaque œuvre, le dispositif lui propose des recommandations d'autres œuvres à explorer. Par ailleurs, un moteur de recherche lui permet d'explorer les différentes bases de ressources du musée (collection, témoignages, dossiers thématiques...). Le parcours étant éditable, le visiteur peut enlever des œuvres, ou au contraire en rajouter, selon les résultats de ses recherches ou à partir des recommandations du dispositif. À chaque œuvre, le visiteur est incité à ajouter une annotation, un commentaire, des tags, et ainsi à personnaliser son parcours et progressivement à

construire sur la base de son parcours un discours propre. Présenté comme un diaporama augmenté, ce dispositif d'édition et de partage de parcours constitue pour les musées un moyen de développer des relations avec ses visiteurs. Les contributions des visiteurs, en ligne, sont par ailleurs reversées dans la base de données du musée, participant ainsi à l'enrichissement de l'expérience de chaque visiteur en ligne bénéficiant des annotations et marqueurs de chacun. Ce dispositif en cours de développement sera testé au cours de l'année 2015 dans les différents musées partenaires du projet (musée de l'Histoire de l'Immigration, Cité de la Musique et Mémorial de la Shoah). Ce type d'expérimentation rejoint des initiatives qui se sont développées dans d'autres contextes (Visite + par exemple, à la Cité des Sciences et de l'Industrie¹) avec dans les deux cas, une volonté non pas d'adapter au musée de nouveaux dispositifs issus du marché (ou même d'adapter le musée à ces dispositifs), mais de chercher les moyens d'incarner des savoirs effectifs sur les pratiques des visiteurs, et des hypothèses de recherche et d'action sur les relations entre les visiteurs et les institutions.

DISCUSSION

Ouvrir des bacs-à-sable

Ces quatre expérimentations sont destinées à donner un aperçu de certaines expérimentations muséales, qui n'ont pas forcément un objectif de médiation directe. Ces expérimentations sont pour les musées des moyens de tester des hypothèses ou de s'aventurer dans l'exploration de pures opportunités, sans risque, mais en situation réelle. Cette démarche relève en quelque sorte du bac-à-sable, un concept issu du monde de l'informatique. Le bac-à-sable est cet espace particulier d'une plateforme en ligne, accessible par tous et ouvert en édition où les nouveaux venus peuvent apprendre et se faire la main sans risque d'affecter le reste de la plateforme. Cette notion a été

largement employée dans la technologie wiki bac-à-sable de Wikipedia où les non-initiés sont invités à faire leurs premiers pas et à gagner leurs galons « d'éditeurs » sur des espaces/fichiers bac-à-sable.

Le bac-à-sable permet l'erreur. Sans pour autant le rattacher à la pédagogie ou à l'évaluation par l'erreur, le principe est le même, c'est en faisant, en testant, en se trompant qu'on apprend le mieux : il s'agit d'acquérir de nouvelles compétences et connaissances, mais aussi d'identifier ses propres limites et faiblesses sur lesquelles se concentrer la fois suivante.

C'est une telle démarche expérimentale que les institutions peuvent adopter dans leur stratégie d'innovation, comme le montrent les différentes expérimentations précédemment décrites. Il s'agit pour ces institutions de sortir du traumatisme induit par l'effort, parfois insurmontable de réaliser quelque chose de nouveau sans engloutir des ressources souvent limitées dans un contexte où les intérêts des partenaires sont parfois en concurrence directe avec ceux des musées, dès lors que le projet ne repose pas sur des enjeux communs de connaissance, mais sur des négociations où s'épuisent les volontés.

Menée avec des équipes dont le musée devient un terrain d'étude, une expérimentation en bac-à-sable permet au contraire de mobiliser une équipe réduite de manière agile, de tester immédiatement une hypothèse ou une idée, d'identifier ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, d'évaluer l'idée et d'en étudier la faisabilité lors d'un passage à l'échelle plus conséquent.

Publication et médiation

Dans les différentes expérimentations de l'IRI au sein du musée, la contribution du public prend une place centrale dans la médiation. En donnant aux utilisateurs la possibilité de s'exprimer, ces dispositifs contributifs ouvrent de fait des espaces de discussion au cœur de l'exposition et au plus près des œuvres exposées. Ces lieux sont à la fois des

espaces publics de pratiques – dans la mesure où les musées le sont – et des espaces d'inscription des savoirs légitimes. Par ailleurs, la prise de parole, ou même la publication, engagent nécessairement les participants dans un positionnement critique. Or, la légitimation d'une pluralité de points de vue (des acteurs du musée, de visiteurs) et le positionnement critique sont les ingrédients d'un dialogue possible, dotant le musée d'une dimension nouvelle. Ainsi grâce au dispositif de médiation contributif, le point de contact entre les artistes, scientifiques, commissaires, scénographes, et le public n'est plus la seule œuvre (ou objet muséal), mais la configuration œuvre et espace critique associé. Le public entre dans cette configuration, et peut accéder à une position critique prise en charge par le musée lui-même, qui peut se transformer à partir d'une capacité dialogique et réflexive de ses propres acteurs et visiteurs.

Le musée passe en quelque sorte d'une médiation basée sur son propre discours (discours éditorial, curatoriale, scénographique) à une médiation basée sur l'inscription d'un dialogue critique. Le rôle de la médiation se déplace en conséquence, en même temps que les supports de la médiation.

Du discours éditorial à l'éditorialisation du dialogue, s'ouvre un terrain d'expérimentation sur lequel le musée et la recherche peuvent se rejoindre. La conception de ces espaces critiques, sans oublier en passant les espaces créatifs, peut être l'objet même de la relation entre musée et recherche. Objets d'étude, d'expérimentation ou d'innovation, ces espaces deviennent des artefacts d'échange entre les deux mondes sur lesquels peuvent converger les méthodologies et représentations respectives de chacun des acteurs. Ce type de dispositif rejoint d'ailleurs les aspects d'évaluation introduits dans les musées pour juger de la pertinence de leur mission.

La réflexion commune sur ces dispositifs oblige à aborder ensemble la question des données, cruciales dans l'économie

contributive qui se met progressivement en place bien au-delà des musées. Entre une logique prédatrice à la Google ou une logique de biens communs à la Wikipédia, on voit bien que la problématique des données est éminemment politique, dans la mesure où les choix de formats, de stockage et d'accès des données déterminent les conditions de leur réappropriation.

La réappropriation des ressources

Cet esprit expérimental rejoint de nouvelles approches de la culture et de la médiation, indépendantes du web, mais que le numérique peut véritablement aider à développer². Les évolutions des savoirs et des relations aux publics liées à l'essor de la réflexion sur les médiations amènent à penser l'appropriation des ressources plutôt que l'accès aux ressources.

De l'accès à la réappropriation, il s'agit pour les musées d'implémenter des outils d'éditorialisation pour mettre en œuvre très concrètement la réappropriation des ressources par le public, et par conséquent une prise de responsabilités de ce public. De fait, la fonction éditoriale jouée par le musée est apparue avec les dispositifs d'inscription de la parole, et peut être étendue à la conception de ces dispositifs d'éditorialisation par lesquels le visiteur intervient dans la création des discours et représentations³.

Il est évidemment essentiel d'associer les institutions culturelles et les musées à la conception des dispositifs techniques d'éditorialisation. Ainsi, l'introduction de tels dispositifs contributifs ne doit pas constituer une désintermédiation du musée dans son rôle de médiation, bien au contraire. Si désintermédiation il y a, elle réside davantage dans le glissement de la production de discours, des experts sollicités par le musée aux visiteurs eux-mêmes. Dans cette désintermédiation relative, le rôle éditorial du musée reste entier car la conception de ces outils constitue elle-même un geste éditorial crucial ; il suffit pour s'en rendre compte de mesurer la mainmise sur les données, les métadonnées et

les fonctionnalités que les éditeurs de solutions logicielles imposent aux institutions qui les missionnent. C'est pourquoi, en se faisant maître d'œuvre de la réalisation des outils d'éditorialisation, le musée maîtrise les modalités de la réappropriation, c'est-à-dire aussi les modalités de la valorisation. On ne doit pas comprendre ici le terme valorisation dans le sens de monétisation. Il ne s'agit pas de valeur d'échange, mais de valeur d'usage qui découle des éditorialisations des visiteurs. Pour le musée, la valorisation passe ainsi par la construction d'une communauté active et engagée, par la dissémination des connaissances, et par l'enrichissement des données et métadonnées initiales.

Rijksmuseum

Un exemple emblématique d'une médiation par le dispositif est le RijksStudio, plateforme présentant une panoplie très complète de dispositifs d'éditorialisation, comprenant : des outils de navigation (recherche fine, exploration transversale par les métadonnées), des outils de réécriture (remix, mashup, détournement...), des outils de publication et de valorisation (indexation, collections, partage, export haute définition) et une API (interface de programmation) exhaustive permettant de construire ses propres outils d'éditorialisation à partir des ressources. Cette dernière possibilité montre la compréhension manifeste de cette double logique de partage et de faire qui caractérise la dynamique créative à l'œuvre sur le web. Une API est une série de connecteurs permettant à un logiciel tiers (ou site web tiers) soit de récupérer (et/ou écrire) des données, soit d'effectuer des opérations sur les données. Ces connecteurs sont en clair pour les machines et pour les développeurs, qui peuvent concevoir de nouveaux services exploitant les fonctionnalités et les données mises à disposition par l'API. En mettant à disposition des visiteurs du web une API, le Rijksmuseum offre un degré de liberté, d'action et d'appropriation supplémentaire.

VERS LE COMMUN

Pour terminer je souhaiterais ouvrir sur la notion « des communs » qui me semble être peu utilisée dans les musées alors qu'elle me semble recouper des caractéristiques communes à ces institutions, à la recherche comme production de savoirs, et à la réflexion sur le web. L'avènement d'Internet a remis au goût du jour cette notion initialement créée pour protéger et gérer des biens communs matériels. Les paradigmes de partage et de publication du web ont en effet permis de repenser comment les connaissances pouvaient être gérées en commun sur le web, souvent en réaction à des logiques « d'enclosure » ou de mainmise sur ces connaissances. Même s'il opère souvent dans le domaine public avec une mission de service public, le musée n'a pas forcément vocation à gérer des biens communs, au sens où la gestion des collections suppose une expertise et une organisation excluant le public à la périphérie de la gestion. Pourtant la numérisation des collections permet aujourd'hui de penser ces nouvelles collections numériques comme des ressources, dites « immatérielles », dont la gestion peut être ouverte à une communauté élargie. Ces ressources immatérielles forment une nouvelle archive, devenant selon Yves Jeanneret, « *un processus par lequel tout ce qui a été produit dans la culture est perpétuellement repris et transformé* ». En quelque sorte, une archive dynamique et toujours en mouvement.

La mise en place de règles du jeu, ou règles de gouvernance, de cette archive, et l'inscription informatique de ces règles dans le dispositif de médiation, participeraient aux conditions de possibilité d'un commun des ressources numériques du musée. Cette idée, ici en forme de proposition, mériterait une étude plus approfondie pour établir sa faisabilité au sein du musée. Mais il semble qu'étendre la gestion des ressources numériques, c'est-à-dire l'enrichissement, la manipulation, la constitution de collections... (et pourquoi pas étendre aussi la définition de leurs règles d'usage) à des amateurs formant communauté(s) autour du musée, est une proposition plausible

qui ne rentre pas ou qui ne rentre plus en contradiction avec les missions originales des musées. L'ouverture du musée à ces communautés dans une logique de co-production, co-conception, co-recherche parfois, irait dans le sens d'un musée au service des biens communs de la connaissance.

CONCLUSION

Nous avons montré que la mise en place d'espaces critiques au sein du musée peut constituer un terrain de collaboration recherche-musée particulièrement riche. Les dispositifs d'éditionnalisation des ressources numérisées du musée, sur lesquels reposent ces espaces de dialogue, génèrent un déplacement de la fonction éditoriale du musée. Nous avons vu en effet que du discours éditorial porté par le musée, à l'éditionnalisation du dialogue, le musée n'est pas désintermédié par le dispositif technique qui supporte l'espace critique, mais au contraire réintermédié, à condition qu'il soit associé à la conception de ces dispositifs, c'est-à-dire qu'il retrouve la maîtrise des conditions d'appropriation des ressources par les visiteurs, inscrites dans le dispositif et relevant sans aucun doute de la responsabilité et de la politique muséale du musée. Dans un contexte de ressources numérisées et non-rivales par nature, et de leur appropriation par des communautés à travers des dispositifs conçus par les musées, s'ouvre la possibilité d'un commun des ressources immatérielles du musée.

NOTES

1. Voir TOPALIAN, R. et LE MAREC, J. Visite + : innover dans l'interactivité, *La Lettre de l'OCIM*, n° 118, 2008, p. 22-32.
2. Voir par exemple DESHAYES, S. Les sciences humaines et sociales s'exposent : expérience de visite et actualisation des savoirs à l'Historial de Péronne, *Culture et Musées*, n° 10, Actes Sud, 2007. Voir aussi les interventions de Cécilia de Varine lors des précédentes journées musées/recherche.
3. Pour la fonction éditoriale du musée voir notamment : LE MAREC, J. et TOPALIAN, R. Énonciation plurielle et publication de la parole du public en contexte muséal : le cas de « la tribune des visiteurs », *Communication et langages*, n° 135, 2003, p. 12-24.