

Compte rendu de média

Des musées dans tous leurs états : trois sites Web

NICOLE VALLIÈRES

Becoming Human : Paleoanthropology, Evolution and Human Origins,
<<http://www.becominghuman.org>>.
The Institute of Human Origins, ©2001.

L'Océanie : peuples des eaux, gens des îles,
<<http://www.oceanie.org>>.
Musée de la civilisation, ©2001.

HistoryWired : A Few of Our Favorite Things,
<<http://historywired.si.edu>>.
National Museum of American History,
Smithsonian Institution, ©2001.

Les précurseurs de l'utilisation des technologies dans le cadre d'établissements muséaux se souviennent sans aucun doute des premières réalisations Web provenant du milieu... et d'un débat, tant sur le fond que sur la forme, qui avait lieu sur ce qu'on appelait pour la première fois des « expositions virtuelles ». Peu d'entre nous pouvions alors envisager l'effervescence de ce médium de transmission de la connaissance et en mesurer avec certitude les répercussions sur notre pratique. Et aux premières incursions timides ont succédé une panoplie de réalisations plus étonnantes les unes que les autres. Qu'on se le dise, le milieu culturel est une ressource inépuisable d'imagination, qui se renouvelle constamment !

Au fil des expérimentations – et notamment parce qu'il est de plus en plus sollicité par de grands diffuseurs – le musée prend donc conscience de la valeur et du potentiel relié à l'exploitation Web de l'information, perçue dorénavant comme « capital stratégique ». Dans ce « nouvel espace », où on effectue une visite virtuelle de musées, où on expérimente les expositions virtuelles et où on consulte en ligne des bases de données qui offrent même parfois aux usagers la possibilité de conserver des dossiers personnalisés, il y a un besoin réel pour une production de contenu spécifique, répondant à des attentes

de formation particulières. L'information doit être complète, variée, intéressante pour des clientèles multiples, utile et de surcroît utilisée. Mais le Web a sa propre logique et les notions d'interactivité et d'échange qui en font un espace dynamique, permettant aux utilisateurs d'être créatifs – un atout majeur –, font également l'objet de défis importants.

Ainsi, en marge des contenus, on doit faire face à certains défis qui consistent à revoir les méthodes de communication et à considérer de nouvelles stratégies propres au médium utilisé, à redéfinir l'interface, afin de permettre l'acquisition réelle de connaissances, et à déterminer comment utiliser et créer – dans un environnement réseau de diffusion du savoir muséal – un contexte favorable à l'apprentissage, à l'expérimentation. Et bien que les musées soient, pour la grande majorité d'entre eux et par tradition, des lieux de mémoire et non d'expérimentation, cela ne les empêche pas de devenir des intervenants dynamiques dans le processus d'éducation, en facilitant l'appropriation des savoirs et en encourageant les débats par une dynamique de questionnement (et non de réponse), fournissant ainsi au public une part d'initiative dans sa construction du savoir. Mais que veulent exactement les usagers des musées ? Que recherchent-ils sur le site Web d'un musée ? Quelles sont leurs nouvelles attentes et leurs nouvelles habitudes ?

Les défis se précisent et le dosage miracle du « quoi » et du « comment » demeure encore une question fondamentale à laquelle tentent de répondre de nouvelles études. La question est complexe et les réponses en devenir (voir notamment Victoria Kravchyna, *Informational Value of Museum Web Sites*, <http://firstmonday.org/issues/issue7_2/kravchyna>).

Toutefois, avec un recul de seulement quelques années (!), on réalise bien que les « expositions virtuelles » (terme pris ici dans son sens large d'expérimentation d'une connaissance par l'intermédiaire du médium Web) deviennent une part

importante des productions muséales. Ces réalisations ont gagné en maturité : elles sont de plus en plus autonomes, en ce qu'elles ne sont pas nécessairement le pendant « virtuel » d'une exposition en salle, et elles sont de plus en plus interactives, en ce qu'elles ne sont plus exclusivement une transcription « virtuelle », format diaporama, d'un catalogue d'exposition (c'est-à-dire une séquence d'images et de textes). On l'aura vite compris, dans la réalité Web, la production muséale ne peut plus être un succédané en ligne d'une réalisation en salle, il s'agit d'un espace à part entière, un lieu d'expérimentation spécifique et individuel, porteur de sens, un lieu « réseau » intégré à part entière. Dans ce contexte, la vision d'ensemble à moyen terme (le long terme existe-t-il en milieu virtuel ?) est déterminante dans la mesure où elle permet la planification et la production de projets intégrateurs. Mais la vision a un coût et, comme on le constate trop fréquemment, il existe un réel clivage entre le souhaitable et l'essentiel, entre la théorie et la pratique. Les productions exceptionnelles sont coûteuses – les réalisations de plusieurs centaines de milliers de dollars ne sont pas rares – et, toutes proportions gardées, elles peuvent rarement émaner du seul budget d'opération. La réalité se traduit donc le plus souvent par une planification sur une base ponctuelle et une vision en fonction des divers programmes de financement disponibles (du moins au Canada) ! Mais, quoi qu'il en soit et malgré ce constat un peu alarmiste, il s'agit d'un secteur en effervescence, où le quotidien apporte son lot de nouvelles réalisations surprenantes. Qui plus est, la qualité actuelle des productions virtuelles, intimement reliée à la technologie et à l'implantation des réseaux larges bandes, réduit considérablement la suprématie du CD-ROM. Elle permet de facto une diffusion élargie du produit. La culture au bout des doigts et à la portée de tous ? On peut en tout cas affirmer qu'elle est plus accessible que jamais !

Le premier constat global est sans contredit l'utilisation de plus en plus intégrée de médias divers dans les productions et l'interaction directe avec les visiteurs, ce qui favorise l'expérience multiple et l'engagement de ceux-ci. Le son, l'image animée, l'animation 3D se sont graduellement greffés au texte et à l'image fixe, et sont devenus des dénominateurs communs des productions. Côté interactivité, sans prétendre ici constituer une typologie formelle, on peut identifier différentes catégories dans les sites actuels (mars 2002). Dans une première catégorie, relativement statique, l'information est généralement livrée de manière séquentielle, un peu à l'image d'un livre, et l'internaute navigue et « visite » l'exposition en fonction

d'un parcours prédéfini. Une deuxième catégorie de sites, plus dynamique, appelle l'internaute à intervenir davantage dans sa collecte d'informations : le parcours n'est pas séquentiel et le visiteur interagit avec le lieu. Une troisième catégorie renvoie non pas strictement à la navigation mais aussi à la relation qu'entretient l'internaute avec les informations. Ces réalisations offrent au visiteur la possibilité d'intervenir sur les données : l'internaute peut créer un espace personnel, qu'il conserve le temps de la session et même parfois pour une période plus longue, et choisit de partager ou non les résultats. Enfin, une dernière catégorie, axée sur l'échange, en direct ou en différé, permet de tirer parti de l'une des caractéristiques fondamentales d'Internet, à savoir la rétroaction dynamique qui permet d'implanter une réelle synergie.

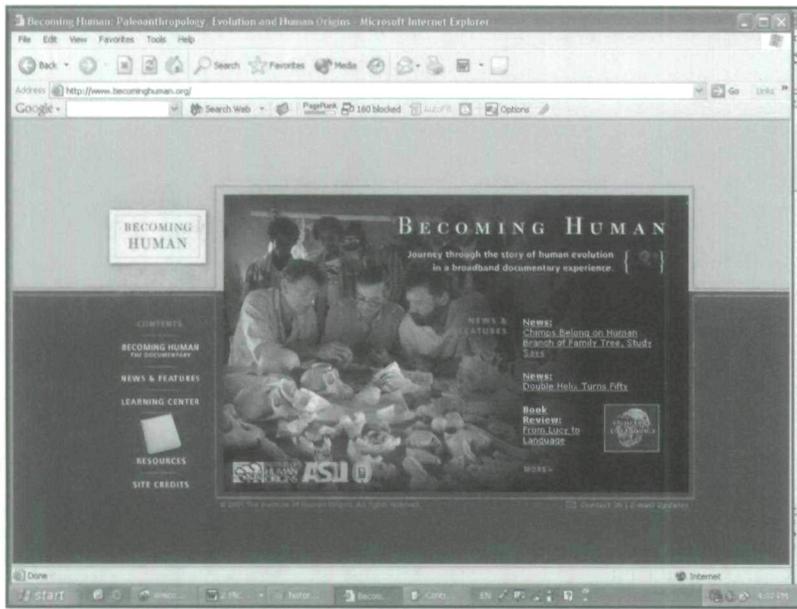
À cet égard, on entrevoit des expositions comportant des lieux d'échanges, de collectes multiples, sur lesquels tous auraient le loisir d'interagir, d'inter-réagir. En définitive, dans le cadre d'une consultation Web, la navigation ne peut plus se contenter d'être bien orchestrée, elle doit devenir porteuse de sens et stimulante. L'exposition virtuelle ne se borne plus à raconter, elle devient atmosphère et expérience. On le sait, la charge émotive d'un objet est traditionnellement associée à sa présence physique et l'absence de contact direct avec l'objet muséal doit être suppléée par une mise en contexte bonifiée.

J'aimerais donc présenter sur ce canevas de fond trois « coups de cœur », trois réalisations qui, à mon sens, se démarquent nettement des projets standard par leur « pratique d'excellence virtuelle ». Ces réalisations sont traitées dans leur totalité, en fonction de l'harmonie et de l'équilibre qu'elles suscitent au premier contact. Dans cette optique, le contenu est abordé comme une des constituantes de cette chimie. À ce stade, il faut toutefois noter que, lorsque ce texte sera publié, de nouvelles avenues auront été développées et des produits surclasseront sans doute ce qui vous est actuellement présenté. Ces sites n'en demeureront pas moins des références temporelles qui auront permis d'inspirer de nombreuses productions.

Becoming Human : Paleoanthropology, Evolution and Human Origins

<<http://www.becominghuman.org>>

Réalisé par l'Institute for Human Origins (Arizona University) sous la direction du paléontologue Donald Johanson, le site *Becoming Human* nous offre une expérience captivante sur l'origine de l'humanité, un voyage exceptionnel à travers quatre millions d'années (la liste des



collaborateurs est impressionnante). Le site se divise en quatre sections : documentaires interactifs, ressources, centre d'apprentissage ainsi que nouvelles et perspectives (traduction libre), dans laquelle on offre notamment aux visiteurs la possibilité d'échanger avec des experts. Cette réalisation se démarque à plusieurs égards. Mais ce qui en fait un cas d'exception, un projet à souligner, est sa section de documentaires. Pierre angulaire du site, celle-ci comporte 12 documentaires vidéo interactifs de deux à trois minutes qui s'articulent autour de quatre thèmes de l'évolution. De 9 à 15 « mini-expositions virtuelles » par thème (pour un total de 42) et des ressources connexes peuvent être consultées tour à tour lors du visionnement des films ou de manière autonome.

En fait, à moins d'avoir une approche de consultation systématique, la densité et la variété des types d'informations que l'on peut faire apparaître dans le même espace central peut dérouter quelque peu les internautes lors des premières minutes de consultation, mais ceci se révèle un outil didactique des plus performants au bout de quelques minutes de navigation. Peu de réalisations peuvent revendiquer un équilibre aussi réussi entre le contenu et la forme. Bijou d'ergonomie virtuelle, le site offre aux visiteurs une expérience de qualité dans un environnement exceptionnel. C'est de l'anthropologie à son meilleur !

Seule ombre au tableau, les sections périphériques ne semblent pas être alimentées de manière continue (activités et perspectives). En fait, en dix-huit mois, on ne compte que de trop rares articles et qu'un seul texte pour la rubrique « perspective ». Manque de budget de recherche, sans doute ? Signe

des temps ? Dommage ! On aurait aimé poursuivre l'expérience par un échange dynamique avec les intervenants et les divers spécialistes, mais le silence de cette section nous laisse présager que l'échange sera unilatéral. Il s'agissait pourtant d'un secteur prometteur... Sans doute aurait-il mieux valu retirer cette section qui, dans son état actuel, fait ombrage au reste du site.

L'Océanie : peuples des eaux, gens des îles <<http://www.oceanie.org>>

Gagnant d'un MIM d'or en 2001 (catégorie éducation), le site Web éducatif *L'Océanie : peuples des eaux, gens des îles* est une production du Musée de la civilisation (Québec). Piloté par l'anthropologue Pierre Maranda, de l'Université Laval, ce site vise à faire connaître l'Océanie et les peuples qui l'habitent. Tout comme le précédent, c'est un site axé sur le contenu, résultant de recherches et de collaborations entre divers spécialistes (la liste des collaborateurs, les références bibliographiques et les hyperliens sont considérables). Le site se divise en deux sections. Une première, de type visite guidée, consiste en une excursion qui nous présente divers aspects de ce continent (histoire, cultures, environnement et enjeux contemporains). Une seconde nous offre une « encyclopédie culturelle » de l'Océanie, structurée par thèmes et accessible par le biais de graphes. Les deux sections résultent donc d'une solide contribution d'experts internationaux et le contenu est imposant.

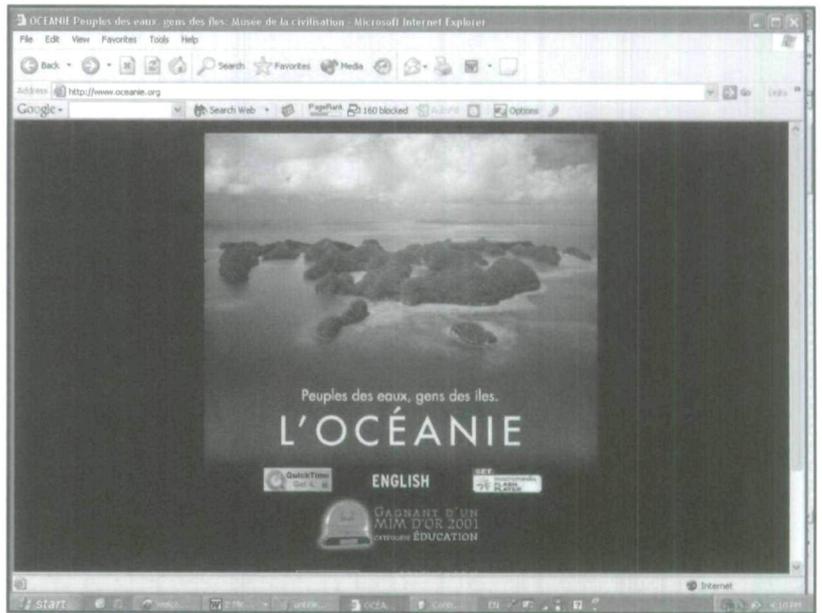
Leur approche navigationnelle diverge toutefois quelque peu. Ainsi, l'approche de la première section est relativement standard. Quatre thèmes subdivisés en sous-thèmes permettent d'introduire au total quelque 75 pages de textes, qui comportent des extraits de base de données pour les illustrations, des extraits sonores et vidéo, de même que des animations Flash et des renvois hypertextes d'une section à l'autre. Pour plus de souplesse (pour les plus paresseux d'entre nous), un engin de recherche simple par mots clefs permet de naviguer dans l'ensemble des pages du site.

Si à la première section correspond malgré tout une lecture plus linéaire et livresque, la seconde section, pour sa part, exploite avec brio l'organisation visuelle du contenu. Ce qui captive d'emblée, attire l'attention et fait de ce site un espace exceptionnel est sans contredit cette transcription visuelle de ce que les concepteurs appellent le concept d'attracteur, un modèle dérivé des neurosciences. Pour reprendre leur explication, la section des graphes présente une vision hypertexte et originale de certains aspects culturels de l'Océanie, en utilisant

à titre expérimental le concept des attracteurs, conçu et mis au point par l'équipe de scientifiques du projet ECHO (Encyclopédie culturelle hypermédia de l'Océanie). ECHO se fonde sur des termes chargés d'un sens vital pour les océaniens et liés à leur quotidien. Cette structure sémantique est représentée visuellement en « grappe de sens » : la configuration positionne l'attracteur au centre et son bassin d'attraction prend la forme de trois cercles concentriques sur lesquels se répartissent les autres réalités concrètes. Les graphes d'ouverture nous permettent donc d'apprivoiser très rapidement la structure et sa forme réseau induit et dynamise la consultation des diverses composantes. Un peu à l'image de la production précédente, l'environnement est tout simplement magique. C'est un bel exemple d'utilisation signifiante de l'outil. Par contre, ce qui désole un peu est la coupure entre les premiers niveaux d'accès – les graphes – et les contenus qui y sont rattachés. Plus d'une centaine de pages contenant images, textes et extraits sonores sont reliées aux trois graphes. Or, contrairement au site précédent, on sent ici une certaine tension entre l'interface, la scénarisation graphique et le désir de donner le plus de matière possible. Ceci se transpose assez clairement, tant au niveau de la navigation que du simple concept artistique. L'équilibre s'en ressent et le charme est rompu.

HistoryWired : A Few of Our Favorite Things
 <<http://historywired.si.edu>>

Pour poursuivre dans la même lignée que *L'Océanie*, pas tant sur le thème que sur un certain rendu visuel de l'information, le site du National Museum of American History (NMAH) *HistoryWired* est une autre incursion dans le monde de la navigation expérimentale. Ce site offre accès à une sélection de 450 objets, sélection certes infime si l'on se réfère à la collection des 3 millions d'objets du Musée mais tout de même intéressante, dans la mesure où il s'agit d'un corpus non homogène, constitué d'articles choisis par les conservateurs selon des critères variés. La sélection n'est donc pas représentative mais offre néanmoins son lot de surprises. En fait, on constate que plusieurs objets avaient été sélectionnés pour un autre prototype du genre créé en 1998, *Smithsonian Without Wall : Revealing Things*, la première « exposition » du Smithsonian à être créée spécialement pour Internet et utilisant le logiciel Thinkmap. Ce prototype se voulait alors un modèle pour la diffusion de la culture matérielle sur Internet et l'exposition complète devait être en ligne en 1999. Le projet n'a pas été poursuivi, faute de ressources (voir <<http://www.si.edu/revealingthings>>).



On peut présumer que le projet *HistoryWired* s'inscrit dans la foulée des productions Web du NMAH visant à donner accès à sa collection. Par l'intermédiaire d'une interface expérimentale, le musée offre de nouveau aux visiteurs un accès privé à ses réserves. Pour ce faire, il utilise cette fois une « carte » multidimensionnelle de la compagnie Market Technology, basée sur un concept de visualisation des hiérarchies développé par une équipe de chercheurs de l'Université du Maryland. Sans entrer dans les détails trop techniques, disons simplement ici qu'il s'agit d'une structure visuelle des données hiérarchisées et réseautées selon leur appartenance à une ou des catégories, le tout articulé selon le thème choisi, à partir d'une liste déroulante. Une information minimale de type cartel d'exposition, une représentation graphique chronologique et une vignette sont également accessibles d'un simple déplacement de la souris.

Ce qui impressionne dans cette interface est la structure graphique : la carte devient un outil multidimensionnel (de type cube Rubik 3D) qui permet aux utilisateurs de voir une grande quantité de données dans un format graphique interactif relativement simple. La carte est divisée en régions qui représentent les grandes catégories d'objets, les petits carrés représentant les objets individuels. Un peu suivant le même principe des vues satellites terrestres en versions graduellement rapprochées, d'un simple clic de souris, l'internaute peut aussi visionner selon un zoom prédéfini (de 2 à 8 fois) sa sélection.

L'ajout de la codification par couleur pour illustrer la convergence des liens entre les divers thèmes et la présence d'une barre de navigation temporelle

modifiable, le tout doublé de la capacité d'intervenir sur « l'importance spatiale » d'un type d'objet choisi sur la carte, viennent complexifier inutilement l'interface à mon sens. Comme l'adage le dit si bien, « *less is more* » et, dans ce cas, on pourrait pratiquement dire que « plus, c'est ...trop » ! En fait, à ce stade de navigation avancé, on peut franchement s'interroger sur la pertinence réelle de la profusion et de la combinaison des fonctionnalités offertes par cette interface. En quoi ce dispositif complexe contribue-t-il à la compréhension du contenu, de la culture matérielle ?

Abstraction faite donc des fonctionnalités techniques « satellites », relevant davantage du gadget techno dans leur juxtaposition, l'originalité de ce projet réside principalement dans le type de navigation, qui donne accès à l'information provenant de ce qu'on pourrait appeler une base de connaissances en culture matérielle (*knowledge base*) exempte d'un cadre contextuel fixe. Les choix sont « à la carte ». Évidemment, la présentation des objets de collection est structurée (donc indexée) par thèmes, ce qui regroupe les éléments ayant un point commun. Ceci constitue en quelque sorte un corpus relativement homogène et signifiant, même dans un cadre plus ou moins prédéfini. Le contexte de consultation est toutefois la résultante exclusive de l'intervention de l'internaute et c'est ce qui en fait tout l'intérêt. En définitive, ce qui fascine dans cette réalisation est le traitement de l'information et la capacité pour l'utilisateur de personnaliser sa consultation, d'avoir un accès privilégié à des données dans un environnement sortant des sentiers battus. Par contre, on peut se questionner sur l'efficacité d'un outil de ce type

pour la consultation d'un corpus de plus grande envergure, voire de plusieurs milliers d'objets.

Conclusion

Ces trois projets représentent assez bien, chacun à leur manière, les deux premières tendances que j'ai évoquées plus haut. *Becoming Human* s'articule autour d'une production de documentaires et les informations connexes sont accessibles à la carte. *L'Océanie* procède de manière semblable, par thématiques et textes contextuels, mais l'accès à une base de données connexe de nature encyclopédique peut s'effectuer en complément, tout en ayant sa raison d'être individuelle. L'accès aux données par l'intermédiaire des graphes fait ici une incursion heureuse dans le secteur expérimental des nouvelles interfaces. Enfin, dans la même lignée, par son organisation visuelle de l'information et l'accès à une base de données de connaissances, *HistoryWired* cible davantage la consultation autonome des données et met d'abord et avant tout l'accent sur l'objet. Dans ces trois réalisations, tout est question d'équilibre, d'amalgame entre les diverses fonctionnalités, les divers types de contenus et le profil de l'internaute.

Pour conclure, on peut se demander quelles sont les avenues à explorer. Chose certaine, les productions ne se contentent plus d'être une transposition électronique textuelle et linéaire d'un contenu livresque : à l'écran, les internautes ne lisent pas, ils expérimentent... Les manières de faire répondent en cela aux nouveaux outils mis à leur disposition. Par contre, si la notion d'interactivité semble bien implantée, celles d'échange, de réseau et d'exploitation-crédation à des fins personnelles demeurent toutefois pratiquement inexploitées. On n'offre que très rarement aux utilisateurs la capacité de dépasser le stade d'interactivité standard, qui se traduit habituellement par un choix de parcours ou d'affichage d'informations connexes. Peu de réalisations proposent (offrent la capacité) à l'internaute de contribuer à l'expérimentation par une intervention directe sur le contenu, de laquelle résulterait une création spécifique mettant à profit sa vision propre, son interprétation d'un phénomène particulier, sa propre expérience. Peu de réalisations favorisent le partage d'expérience et l'échange avec le « reste du réseau », qu'il soit constitué de spécialistes ou de néophytes, de sorte qu'une réelle synergie s'installe. Et peu de projets offrent à l'internaute des outils lui permettant de s'approprier à des fins personnelles les contenus mis à sa disposition pour les exploiter à sa convenance, selon ses besoins. En définitive, cet espace est encore en devenir...

