

## Muséologies

### Préambule

Alessandra Mariani

---

La cybermuséologie  
Volume 6, numéro 2, 2013

URI : [id.erudit.org/iderudit/1018925ar](http://id.erudit.org/iderudit/1018925ar)

DOI : [10.7202/1018925ar](https://doi.org/10.7202/1018925ar)

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

#### Éditeur(s)

Association Québécoise de Promotion des Recherches  
Étudiantes en Muséologie (AQPREM)

ISSN 1718-5181 (imprimé)  
1929-7815 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

#### Citer cet article

Mariani, A. (2013). Préambule. *Muséologies*, 6(2), 7–7.  
doi:10.7202/1018925ar

---

Tous droits réservés © Association Québécoise de  
Promotion des Recherches Étudiantes en Muséologie  
(AQPREM), 2013

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services  
d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous  
pouvez consulter en ligne. [[https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-  
dutilisation/](https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/)]

---



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université  
de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour  
mission la promotion et la valorisation de la recherche. [www.erudit.org](http://www.erudit.org)

Ce numéro consacré à la cybermuséologie se veut une contribution à la réflexion sur l'influence de l'environnement numérique dans le champ de la recherche et des pratiques muséales. Les rédactrices invitées de ce numéro, **Anik Meunier**, professeure au Département de didactique et au programme d'études supérieures en muséologie à l'Université du Québec à Montréal, et **Marie-Blanche Fourcade**, professeure associée au Département d'histoire de l'art de la même université, ont réuni des textes qui témoignent de la nature variable des applications de l'ancrage numérique dans la réalité muséologique. Parce que la cybermuséologie est considérée comme une approche mettant en jeu la relation du patrimoine et de la culture avec un espace dont la nature intense et muable n'a pas encore révélé toutes ses limites et potentialités, il est essentiel d'y poser un regard circonspect afin d'en saisir les enjeux réels.

À la fois plateforme de démocratisation du savoir et outil de commercialisation, locus d'une multitude de représentations nouvelles, l'espace cybernétique (ou le cyberspace) représente pour les institutions muséales une ouverture instantanée vers le monde. En l'espace d'une quinzaine d'années, les sites Web des musées sont passés de l'ère de la codification et de la documentation à celle de l'exploration et de la création interactive, octroyant une plus grande autonomie et une diversification des modalités d'usage à leurs visiteurs.

L'écran où loge cette spatialité est certes plus qu'une fenêtre sur le monde : sa fonction d'engin de recherche associé à nos mouvements (et parfois à notre voix) projette notre présence. Sa complexité toujours croissante, ancrée dans une réalité vérifiable de réseaux tangibles, évoque le fonctionnement du système nerveux dont elle est une analogie et dont l'élément

de contrôle demeure la composante centrale. La cybernétique, qui a engendré le cyberspace, avait été développée comme moyen de connaissance visant l'élaboration et la schématisation de nouvelles méthodes de contrôle à partir de l'étude de phénomènes<sup>1</sup>. Terme désigné par Norbert Wiener en 1947 pour qualifier une modélisation de l'échange de l'information et des principes d'interaction relatifs à cet échange, la cybernétique fait aussi appel aux concepts de rétroaction ou aux mécanismes de contrôle des systèmes de communication déjà mis en place à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Indissociable de la connectivité, l'espace cybernétique est – comme l'écrit Derrick De Kerchove – fondamentalement une architecture au sens élargi du terme, qui permet à trois environnements spatiaux de fusionner : l'esprit, le monde et les réseaux<sup>2</sup>.

Ainsi, cette prolifération de l'information comporte toujours un gage de retour : la mesure de la réactivité des internautes face aux contenus permet notamment, aux institutions de sonder les potentialités de leurs collections et expositions. Conséquemment, cette spatialité essentiellement basée sur l'interaction exige l'exploration et l'étude approfondies de ces nouvelles relations topologiques, puisqu'elles viennent modifier l'ontologie muséale. La position critique adoptée par les professeures Meunier et Fourcade pour construire ce numéro permettra sans doute de sonder un peu plus loin dans ce qu'elles ont caractérisé d'« ombre de l'utopie numérique ».

Pour demeurer dans cette atmosphère du cyberspace, la section « Carnet » est dédiée à l'exposition présentement en montre au Centre Canadien d'Architecture (jusqu'au 13 octobre 2013) à Montréal : *L'Archéologie du numérique*, réalisée sous le commissariat de l'architecte et professeur Greg Lynn.

1 WIENER, Norbert. *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine.*, Paris : Hermann and Co., Cambridge, MA : The Technology Press, and New York : John Wiley and Sons Inc., 1948.

2 DE KERCHOVE, Derrick. *The Architecture of Intelligence.* Bâle : Birkhäuser, 2001, p. 7.