

---

## Les musées africains en ligne

Du public local au public mondial

*African Museums online : From the Local to the Global Public*

**Roberta Cafuri**

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/etudesafriaines/4856>

DOI : [10.4000/etudesafriaines.4856](https://doi.org/10.4000/etudesafriaines.4856)

ISSN : 1777-5353

### Éditeur

Éditions de l'EHESS

### Édition imprimée

Date de publication : 20 décembre 2004

Pagination : 923-936

ISBN : 978-2-7132-2005-0

ISSN : 0008-0055

### Référence électronique

Roberta Cafuri, « Les musées africains en ligne », *Cahiers d'études africaines* [En ligne], 176 | 2004, mis en ligne le 22 novembre 2013, consulté le 17 juin 2020. URL : <http://journals.openedition.org/etudesafriaines/4856> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/etudesafriaines.4856>

---

Roberta Cafuri

## Les musées africains en ligne Du public local au public mondial

Au cours de ces vingt dernières années, de nombreux musées ont expérimenté les possibilités liées aux technologies de l'information et de la communication (TIC). Pour répondre aux exigences d'un large public qui dépasse les spécialistes d'histoire de la science ou de l'art, les musées recourent à des expositions ou à des publications de vulgarisation, auxquelles se sont ajoutés des produits multimédias tels que les vidéos, les cédéroms, les documentaires destinés aux télévisions câblées, les liaisons par satellite, les vidéo-conférences et les sites internet (Fahy 2000 : 89-97). Aujourd'hui tous ces moyens sont employés pour attirer de nouveaux visiteurs dans les musées. Grâce à internet par exemple, un large public peut avoir accès aux musées. Un parcours convivial éveillant la curiosité et la réflexion peut, en effet, faciliter l'accès aux images d'un certain patrimoine culturel. Par courrier électronique, le musée répond aux demandes d'informations ou bien reçoit l'avis des visiteurs de la galerie ou du site virtuel. En s'inscrivant à une liste de discussions, les visiteurs peuvent également dialoguer avec d'autres individus disséminés dans le monde entier.

Dans la réalité comme dans l'espace virtuel, la recherche de différentes configurations des musées a cependant eu pour but non seulement d'animer le musée ou de l'ouvrir à un public plus large, mais surtout de faire en sorte que ce même public puisse s'appropriier son patrimoine et prendre des initiatives. Des responsabilités importantes pèsent sur les musées africains. Le choix entre différentes représentations de l'identité culturelle ou nationale a des conséquences sur le plan de la conscience politique et sur celui de la consommation des images de l'histoire, du temps et de l'espace, qui constituent les matières premières avec lesquelles se forge notre expérience subjective d'individus. Aujourd'hui, ce processus est compliqué car un Africain, loin d'être enfermé dans une identité locale plus ou moins homogène par rapport à l'identité nationale, se retrouve lié aux autres par des rapports personnels, économiques, professionnels ou financiers qui transcendent les frontières culturelles et spatiales de la nation. Cette association entre l'économie, les styles de vie, les modèles d'organisation et les cultures est

typique de la globalisation (Sassen 2000 : 224-227). Dans ce cadre, les interactions entre individus donnent naissance à des espaces d'échanges frontalières dans le territoire de la nation même, le plan local étant mis en réseau avec le mondial. C'est à peu près ce qui se passe dans l'espace muséal sur internet. Les « zones de contact » (Clifford 1999 : 270), les sites virtuels des musées semblent s'approcher de ce modèle d'interaction, lié à la notion d'un espace croisé par des individus porteurs de cultures, d'identités et d'approches du savoir différentes.

La communication multimédia ainsi que les nouvelles TIC créent donc des rapports de proximité entre des individus éloignés dans le temps et dans l'espace en employant des éléments visuels, sonores et bidimensionnels, ce qui devient plus qu'un échange de textes (Vidal 1999). Mais les textes ont encore un rôle important à jouer : dans le forum, tout le monde peut échanger des jugements et des suggestions et intervenir d'une façon active dans la construction de la vision du passé. Reconstruire comment les mémoires individuelles et collectives se fragmentent et se reconstituent à partir de la visite d'un musée africain virtuel n'est toutefois pas encore possible, car ces musées ont rarement mis en place sur internet un service relationnel avec le public ou des forums permettant d'exprimer des opinions et de discuter avec d'autres utilisateurs qui ont visité des musées sur la toile. On peut lire dans le site du Musée historique d'Abomey la demande d'un Béninois, Hakim Aphity, qui vit à l'étranger : « Le site est très bien fait. Félicitations les gars, that's the way to go. Mais j'aimerais apporter des améliorations pour votre site. Vous pouvez créer des forums de discussions et un chatroom pour tous les ben's de l'extérieur comme de l'intérieur »<sup>1</sup>.

L'ouverture à un large public continue donc de représenter le principal défi pour les musées africains réels et virtuels, tout comme l'est — même pour les musées occidentaux — la participation active des populations dans la représentation de leurs propres histoires, productions artistiques et styles de vie. Il s'agit du défi qui devra être relevé par les nouvelles technologies appliquées aux patrimoines, d'autant plus pour les sites internet des musées qui ont un public mondial. Peut-on parler de la culture et des traditions locales à ce type de public, comme les musées le font avec les gens du territoire qui les abritent ? Cette tension entre les niveaux local et international de la culture est, comme on le verra, évidente dans les sites web des musées.

## Les musées africains entre le local et le mondial

Les sites des musées africains sont confrontés non seulement au choix de la représentation des aspects de la société ou à celui de l'interprétation de l'histoire, mais aussi au choix du public avec lequel ils doivent communiquer.

---

1. [www.epa-prema.net/abomey/guestbook/suite.htm](http://www.epa-prema.net/abomey/guestbook/suite.htm), 23 mai 2000.

Les musées africains ayant un site internet concentrent leur attention sur les aspects les plus divers du continent. C'est ainsi qu'ils peuvent traiter des sites historiques classés dans la liste du Centre du Patrimoine mondial de l'UNESCO, tels les palais royaux dans le Musée historique d'Abomey au Bénin, ou bien de l'art africain, comme à la Durban Art Gallery d'Afrique du Sud, ou bien encore des objets de la culture matérielle et immatérielle du musée de la Civilisation de la Côte-d'Ivoire ou du National Museum of Namibia, ou, enfin, de l'évolution du milieu géophysique et animal du National Natural History Museum d'Arusha en Tanzanie<sup>2</sup>. En général, les musées africains font allusion dans leurs sites internet aux aspects « ethniques » et aux ancrages territoriaux des formes culturelles représentées, alors que le public n'est qu'en moindre mesure local ou appartenant au continent africain (Avaro & Godonou 2001 : 56-55), car les visiteurs des musées virtuels sont, pour la plupart, des Africains demeurant à l'étranger. Les significations attribuées au patrimoine culturel africain par ces publics hétérogènes seront donc différentes en fonction des contextes historiques et culturels de leur provenance.

Les contextes sociaux et les territoires géographiques de ces publics sont différents, ainsi que l'instant où a lieu la consommation d'un même produit. Ces différences marquent la façon d'interpréter les messages de la part des destinataires qui jouent ainsi un rôle actif (Appadurai 2001). En effet, au-delà des interprétations fournies par les représentations virtuelles des musées, les significations sont fabriquées de manière active par les visiteurs aussi. Elles varient culturellement selon la perception, la mémoire et le sens logique que nous décidons d'attribuer aux choses. Ce sont les connaissances et les expériences individuelles, culturelles et historiques préexistantes qui créent les modalités différentes d'apprentissage et d'interprétation du savoir (Ogbu 1995). Il faut tenir compte de cela dans les rubriques didactiques des musées virtuels, pour éviter que les textes et les images ne reproduisent les styles de communication propres aux publications et manuels qui supposent une réception passive et univoque du message envoyé<sup>3</sup>.

La complexité de la mise en ligne des contenus multimédias est donc due au fait qu'il faut considérer les contextes culturels des utilisateurs. Selon Alexandra Vol (1999 : 68-69), si on ne le fait pas, le musée en ligne propose une interactivité qui n'est qu'un « simulacre conversationnel », n'engageant pas plus que le musée réel un vrai dialogue avec son public. La notion même de public se conçoit donc différemment selon les caractéristiques socioculturelles des utilisateurs d'internet.

- 
2. Pour une liste des sites web des musées africains en ligne, voir l'annexe.
  3. Les actes du Premier sommet européen sur l'*e-learning*, c'est-à-dire sur l'apprentissage dans des ambiances virtuelles, qui ont eu lieu à Bruxelles les 10 et 11 mai 2001, peuvent être consultés sur le site [www.ibmweblectureservices.com/eu/elarningsummit](http://www.ibmweblectureservices.com/eu/elarningsummit).

## Musées virtuels et publics

Sur le rapport à établir entre le public et les sites des musées sur internet, Thomas Lowderbaugh a défini, à partir de l'expérience liée au site de la Smithsonian Institution, quatre principes essentiels à suivre. Pour organiser un service en ligne efficace, il faut : concevoir et structurer le travail de façon à répondre aux exigences du public qui souhaite des informations actualisées, aisément accessibles et interactives ; donner aux utilisateurs la possibilité de choisir un format pour télécharger les informations du site ; tirer profit des expériences passées pour introduire des modifications dans le service ; accorder plus d'importance aux communautés qu'au contenu (Lowderbaugh 2000). Le concept de communauté, considéré par Lowderbaugh comme l'élément-clé de la communication virtuelle, est cependant pour les sciences sociales l'un des plus problématiques. En outre, il faut ajouter une autre complication qui est l'extension du mot « communauté » qui fait aujourd'hui également référence à l'interaction sur internet.

Loin d'être des organismes sociaux caractérisés par des règles de comportement, des systèmes et des formes de culture partagés à l'intérieur d'un territoire défini, les communautés virtuelles sont, au contraire, des formes d'association qui se créent et se maintiennent dans un espace de communication non physique. Comment se réalise cette dynamique sociale ? Le réseau internet transmet des signaux qui activent, chez les destinataires, la construction de contenus mentaux, de sentiments ou d'idées pouvant être partagés, au-delà de la fréquentation réelle qu'ils entretiennent entre eux (Rheingold 1994). Des individus peuvent ainsi travailler ensemble grâce au courrier électronique dans un temps asynchrone ou bien dialoguer de façon synchrone, indépendamment de la distance géographique. Cette conception de communauté virtuelle s'appuie cependant sur le principe que tout le monde possède un accès à internet et puisse jouer son rôle de consommateur d'images et de créateur de liaisons virtuelles, en participant à un *chat* ou à un forum. Dans la réalité, les choses sont différentes. Malgré le rêve de communiquer à différents publics le langage de la culture, de l'art, de l'histoire et des sciences, les musées africains virtuels doivent cependant faire face aux contraintes dues à la fracture numérique qui sépare le public local des visiteurs étrangers par leur statut d'usagers différent.

## Le contrôle des technologies et des représentations

Le cyberspace, considéré au début comme la scène internationale sur laquelle même les peuples les plus minoritaires pouvaient accéder pour faire entendre leur voix et leurs revendications, apparaît, en fait, plus ambigu. David Thomas (1996 : 331) parle, par exemple, de « technocide », en se référant à la colonisation de l'espace virtuel par des modèles de représentation et de communication occidentaux. Ce sont les pays du Nord qui imposent un modèle de croissance technologique, à travers les entreprises qui

produisent les structures, les programmes et les contenus des moyens électroniques de communication et d'information. Dans l'architecture du cyberspace, ce sont les commanditaires, les exploitants et les ingénieurs informatiques qui créent les contextes de pensée, de perception, d'action et de communication qui structurent les rapports sociaux et forgent les identités culturelles. À l'intérieur de ce processus, nous assistons aujourd'hui à une sorte d'« invasion » de communication à l'occidentale.

Cette inégalité en termes de savoir et d'instruments se traduit par ce que l'on appelle le *digital divide* ou fracture numérique : celle-ci indique un déséquilibre croissant entre les pays et, à l'intérieur des pays eux-mêmes, un déséquilibre dans l'accès aux infrastructures électroniques. Certaines données peuvent aider à mieux comprendre les dimensions de ce phénomène. Alors qu'en Grande-Bretagne on compte un ordinateur pour quatre habitants, au Malawi le rapport est d'un ordinateur pour 10 000 habitants. Seize pour cent de la population mondiale possède 90 % des connexions internet, et les chiffres concernant les proportions d'utilisateurs internet dans le monde sont tout aussi révélateurs : 1 % des utilisateurs sont en Afrique et au Moyen-Orient contre 57 % aux États-Unis et au Canada<sup>4</sup>. En Afrique, les usagers plus ou moins réguliers d'internet n'étaient, en juin 2001, que 4 millions sur 800 millions d'habitants<sup>5</sup>.

Cette réalité impose donc de nouveaux défis aux musées africains. La plupart des sites internet de ces musées sont l'œuvre d'agences de coopération, d'experts informatiques ou d'institutions de recherche occidentales (Komen 1997) qui, par la gestion de l'écriture numérique, proposent des modèles occidentaux de représentation de la culture, comme ceux concernant les disciplines universitaires de l'histoire de l'art ou de l'ethnologie. L'un des stéréotypes relatifs à la globalisation soutient que l'importance des processus économiques et politiques à l'échelle mondiale décrète la fin de la dimension locale de la culture et du développement à partir des petites réalités et des groupes sociaux minoritaires. Les musées africains en ligne peuvent cependant se rattacher aux mouvements de résistance culturelle. Contre la diffusion médiatique des valeurs occidentales, ils peuvent créer des dispositifs de communication pour restituer la diversité culturelle à travers, par exemple, la diffusion d'un capital de données auprès d'un nombre d'utilisateurs bien supérieur à celui des visiteurs d'un musée réel (WAMPFES 1997). Les potentialités d'internet dans le secteur du patrimoine sont bien évidentes pour les populations minoritaires qui, dans le monde entier, animent, par les sites web, leurs propres langues et traditions et qui font connaître au public leurs revendications politiques. Les multimédias sont donc un instrument d'analyse employé par les anthropologues pour exposer leurs connaissances sur une culture<sup>6</sup>, mais ils sont aussi élaborés par les

4. [www.digitaldividenetwork.org](http://www.digitaldividenetwork.org).

5. *Le Monde diplomatique*, 2001.

6. Voir à ce propos le regard ethnologique sur les cultures de l'Océanie, se trouvant à l'intérieur du site du musée de la Civilisation du Québec ([www.mcq.ca](http://www.mcq.ca)).

« autres » sur eux-mêmes, comme les sites de plus en plus nombreux des autochtones d’Australie ou des Indiens d’Amérique du Nord. Ce croisement de regards pose la question du poids du contrôle économique — pas seulement épistémologique — de la méthode d’analyse ou de la représentation des cultures<sup>7</sup>.

L’impossibilité pour la multitude des pays non occidentaux d’accéder au réseau rend en effet, au moins en partie, inefficaces les potentialités des musées africains en ligne. Sous cet angle, internet semble presque présenter la limite attribuée au musée par Pierre Bourdieu (1969 : 166), lorsqu’il écrivait : « Le musée ouvre à tous, comme “Patrimoine public”, les monuments de la splendeur passée, instruments de la glorification des grands ancêtres : générosité fictive, car l’accès libre est uniquement facultatif, c’est-à-dire réservé à ceux qui, pouvant s’appropriier les œuvres, ont le privilège d’utiliser cette liberté — et qui se trouvent par là légitimés dans leur privilège, c’est-à-dire dans la propriété des moyens de s’approprier les biens culturels ou, pour parler comme Max Weber, dans le monopole du contrôle des biens culturels [...]. »

## Représenter la culture dans les musées virtuels

Par rapport à ce que nous venons de découvrir, l’accès à la connaissance du patrimoine culturel africain est confronté donc aux limites imposées par la fracture numérique. Cela divise le public entre ceux qui peuvent, en Afrique

7. Cette réflexion s’inscrit dans le cadre de la coopération scientifique établie entre les Universités de Vercelli (Italie), d’Abomey-Calavi (Bénin) et l’École du patrimoine africain (Bénin), financée par le ministère italien des Affaires étrangères. Des recherches et des publications communes ont été menées sur les patrimoines culturels en Afrique occidentale (CAFURI & BELLAGAMBA 2001), qui sont le premier résultat de la confrontation sur ces thèmes entre muséologues africains et ethnologues italiens et étrangers. Le Projet de coopération au Bénin et en Afrique occidentale a été inscrit, depuis l’année 2000, dans la liste des projets FORUM UNESCO, suivi en 2001 d’un deuxième projet sur la didactique des différences culturelles dans les musées (universités de Turin (Italie), d’Abomey-Calavi (Bénin), de Laval au Québec (Canada), de l’École du Patrimoine africain (Bénin)). La recherche a amorcé une confrontation sur l’organisation et l’archivage électronique des patrimoines dans les petits et moyens musées, sur la signification liée aux objets, habitats et paysages muséalisés, donnée par les sociétés jusqu’à présent. L’École du patrimoine africain développe, de son côté, un projet concernant l’accès des élèves africains aux ressources des musées et des institutions du patrimoine de l’Afrique sub-saharienne ; cela se traduit par des cours universitaires pour la formation d’enseignants et de guides et la réalisation d’outils pédagogiques. On conduit donc, dans les trois différents contextes, une recherche sur les méthodes et la formation des enseignants et des guides sur le thème de la didactique muséale. Le défi relevé est celui de ne pas cacher les conflits et la stratification sociale, les changements passés et présents sur le territoire auquel le musée fait référence, dans des contextes marqués par des phénomènes identitaires complexes.

et ailleurs, utiliser internet et visiter les sites des musées africains, et ceux qui n'ont pas les moyens de le faire. La perception du patrimoine africain est aussi conditionnée par le contexte culturel et les conditions de vie du public qui peut accéder au réseau, qu'il soit situé sur le continent africain ou éparpillé partout dans le monde. La culture est en plus représentée dans l'espace virtuel de façon particulière, par rapport aux scénarios des musées réels, par des modalités qui conditionnent aussi la connaissance du patrimoine par le visiteur. Voyons alors quelques exemples de représentation de la culture et de transformation de l'espace muséal dans les sites virtuels des musées.

Le scénario multimédia a sa propre structure qui obéit à la spécificité de la visite virtuelle. En particulier on peut définir, selon Marine Ollson (1997), quatre modèles de visite virtuelle : la visite par imitation, par immersion, par substitution et par analogie.

Partons de la visite par *substitution*, qui se situe à l'extrémité opposée de la visite par *imitation*. Lorsqu'il est difficile de sauver un patrimoine culturel en voie de disparition ou qu'on ne peut exposer les objets dans un espace physique approprié, on peut alors avoir recours à une construction virtuelle de l'espace-musée, en créant précisément un nouveau musée. La combinaison de l'image, du texte et du son est alors particulièrement efficace pour représenter certains aspects d'une culture, telle la structure sociale ou les technologies de construction des habitations, des objets de culte ou d'ornement (comme les tissus). L'aspect sans doute le plus intéressant est la possibilité de faire intervenir aussi, dans le musée virtuel, la voix et le visage des acteurs sociaux, en révélant ainsi le rôle d'auteurs de leur propre culture.

Une autre possibilité d'accéder aux atmosphères et aux sons d'un lieu est celle donnée par l'*immersion* dans le paysage naturel ou dans la maison et l'atelier d'un artiste. Le son et l'image sont, dans ce cas, le guide privilégié par rapport à l'écriture, pour pénétrer dans les couleurs d'un paysage ou dans les tableaux d'un peintre. Lorsque la visite a lieu à l'intérieur d'une exposition plus riche que celle pouvant être visitée dans le musée réel, nous sommes alors en présence d'une représentation par *analogie* constituée d'un surplus d'informations. Dans ce cas, le recours aux matériaux d'archives — composés de textes écrits, de films et de photographies — pour compléter ce qui ne pouvait entrer dans l'exposition est fréquent. Il s'agit là d'un produit fort complexe, d'un texte disponible à plusieurs niveaux de lecture, comme, par exemple, le cédérom sur le Musée national du Mali.

La visite virtuelle qui se rapproche le plus de la visite réelle est celle par *imitation*. Le musée virtuel peut alors reprendre l'aspect et le circuit de visite du musée réel auquel il se réfère. La voix ou le texte écrit, qui accompagnent la visite des salles et la vue de certains tableaux, masques ou objets, ont l'effet de faire sentir le visiteur *in situ*, comme s'il se promenait en suivant le guide du musée. La visite peut simuler aussi le passage d'une salle à l'autre et la faculté de s'approcher de l'objet ou de l'habitation,

par l'agrandissement de la photographie qui les reproduit, comme dans le site internet du musée de Manéga, au Burkina Faso.

Le site du Musée historique d'Abomey obéit à un autre modèle encore : c'est une sorte de catalogue du musée en ligne, qui a choisi de reproduire la représentation de l'histoire du territoire telle qu'elle est dans l'exposition du musée réel, comme succession des rois de la dynastie qui a régné à Abomey. Le musée virtuel est composé de trois sections principales : l'histoire, l'architecture et les rois<sup>8</sup>. Les collections du Musée d'Abomey comprennent 1 050 objets, pour la plupart symboles des rois qui se sont succédé à la tête du Dahomey : armes, trônes, épées, sceptres, bijoux et *assin* (autels funèbres en métal). La plupart des objets exposés à Abomey sont, en effet, un prêt des familles royales, pour qu'ils soient conservés et visibles dans l'imposant scénario constitué dans la réalité par de vastes cours au milieu des palais royaux en terre rouge. Des sculptures aux animaux gravés et des étoffes aux motifs appliqués rappellent sentences et emblèmes royaux. Cependant, tout comme dans le musée royal, dans le site internet ces objets — ainsi que les instruments de musique ou les photographies des bas-reliefs — sont exposés comme pièces de musée dans de froides vitrines.

Cependant, aujourd'hui nous constatons une utilisation différente : les familles royales animent dans la réalité le site du musée au cours des cérémonies. Des chants et des danses, absents du site internet, accompagnent l'utilisation d'instruments de musique, de sceptres et de tissus qui, dans ces occasions, redeviennent « vivants » dans les cérémonies. La possession du *kataklè*, siège en bois à trois pieds, ou des *afokpa*, sandales, légitiment encore de nos jours le nouvel élu, tout comme l'*avotita*, vêtement tissé et décoré par motifs appliqués, l'*awè*, le parasol, et le sceptre qui accompagnent toujours l'apparition du souverain en public. Le musée virtuel n'évoque malheureusement que l'histoire officielle du royaume du Dahomey, et ne documente pas, par des images en mouvement, la vie cérémonielle ou quotidienne. De plus, la reproduction d'abondants textes écrits comporte un éloignement des significations dynamiques et conflictuelles attribuées par les populations locales au site historique. Les palais-musées royaux constituent, par exemple, un terrain de contraste politique depuis 1998, et certains objets royaux ont été volés en 2001, en tant que symboles de la prétention au trône, contestée par l'un des princes descendant des anciens rois d'Abomey.

Par conséquent le musée virtuel, de même que « tout espace a son propre système de valeurs ou de mesures. Un certain objet, qui aura un "poids" déterminé, considérable dans un espace déterminé, apparaîtra léger et marginal dans un autre espace » (Lévy 1996 : 148).

\*

8. [www.epa-prema.net/abomey/](http://www.epa-prema.net/abomey/)

En terminant cet *excursus* dans le monde des musées africains virtuels, il nous reste à signaler qu'il serait fort intéressant de voir si l'interactivité par internet développera ou non une nouvelle forme d'accès du public aux contenus muséaux. Il faudra attendre de nouvelles données pour cette analyse. Les forums qui, pour le moment, n'ont pas été introduits dans les sites des musées africains nous les procureront peut-être un jour. Cependant, en Afrique, le rêve de la démocratisation du savoir a des limites liées à l'usage des TIC, mais surtout à de fortes contraintes sociales réelles, comme la fracture numérique. Encore une fois, internet ne peut pas être isolé de la réalité locale et le musée ne peut donc être séparé des problématiques de la connaissance et du pouvoir (Hooper-Greenhill 2000 : 38).

Il apparaît, en effet, que loin de vaincre les barrières, la culture internet renforce au contraire les différences sociales. On a vu la disparité d'accès au réseau du public local et international, à laquelle s'ajoute l'insistance sur des thèmes liés à la modernité occidentale. À travers le recours abondant à des images ainsi qu'à des textes et à des effets tels que la compression de nouvelles en fragments audio-vidéo, la communication multimédia est absorbée de façon immédiate et elle est rapprochée de ce qui est considéré comme quelque chose de fascinant, de cosmopolite, de nouveau (Appadurai 2001 : 16). Internet représente, dans ce sens, une valeur en tant que bien de consommation rare. Ainsi, à côté de ce rêve de l'accès à la mondialisation, de la communication instantanée et de la duplication des images numériques (Hall 1999 : 40), il existe cependant un autre rêve, celui de la patrie inventée, imaginée par les individus expatriés. Les Africains à l'étranger qui visitent les sites virtuels des musées témoignent d'un besoin de contact avec leur pays d'origine. L'identité de la patrie cependant peut être rêvée et parfois pensée de façon si rigide qu'elle fournit du matériel pour de nouveaux conflits ethniques, ainsi que la base pour l'affiliation à des communautés virtuelles dans des contextes complexes tels que les diasporas (Appadurai 2001 : 72). En ce sens, les musées africains ont de lourdes responsabilités face à ces phénomènes récents d'exaltation des différences ethniques sur internet (Xavier & Aymar 2002), qui risquent de rapprocher le public local du public mondial, au-delà de divers statuts qui marquent leurs différences. L'emploi des nouvelles technologies par les musées africains pose donc de sérieuses questions par rapport à la représentation des diversités culturelles (De Bernard 2003). Il s'agit de s'éloigner de l'image d'un continent fragmenté en ethnies, localisées dans des territoires définis et ancrées à des racines plongées dans un passé nostalgique qui cache la réalité des contacts, des échanges, les transformations profondes des populations africaines dans l'histoire et leurs conflits du présent. Ce qui empêcherait les visiteurs des musées de connaître la façon dont est aujourd'hui perçue et élaborée la mémoire par les Africains eux-mêmes.

*Département d'anthropologie culturelle, archéologie et géographie, Université de Turin.*

## BIBLIOGRAPHIE

APPADURAI, A.

2001 [1996] *Modernità in polvere*, Roma, Meltemi.

AVARO, A. A. & GODONOU, A.

2001 « The Revitalization of the Abomey History Museum and the Web », *Museum*, 211 (53) 3 : 53-57.

BERTUGLIA, C. S., BERTUGLIA, F. & MAGNAGHI, A.

1999 *Il museo tra il reale e il virtuale*, Roma, Editori Riuniti.

BOURDIEU, P.

1969 *L'amour de l'art. Les musées d'art européens et leur public*, Paris, Éditions de Minuit (trad. it., *L'amore dell'arte. I musei d'arte europei e il loro pubblico*, Rimini, Guaraldi, 1972).

CAFURI, R. & BELLAGAMBA, A. (dir.)

2001 *Musei dell'Africa contemporanea : patrimoni culturali, politica e memoria collettiva*, « Etnosistemi », Roma, CISU.

CLIFFORD, J.

1999 *Strade*, Torino, Bollati Boringhieri (edit. orig. *Routes*, Cambridge-London, Harvard University Press, 1997).

DE BERNARD

2003 « Paradoxes des Nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et de la diversité culturelle », in UNESCO, *Déclaration universelle de l'UNESCO sur la diversité culturelle. Commentaires et propositions*, Paris, UNESCO : 45-50.

FABIETTI, U.

2000 « Il traffico delle culture », in U. FABIETTI, R. MALIGHETTI & V. MATERA (dir.), *Dal tribale al globale*, Milano, Bruno Mondadori : 165-232.

FAHY, A.

2000 « Musei d'arte e tecnologia dell'informazione e della comunicazione », in S. BODO (dir.), *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, Torino, Fondazione Agnelli : 81-100.

HALL, M.

1999 « Virtual Colonization », *Journal of Material Culture*, 4 (1) : 39-55.

HOOPER-GREENHILL, E.

2000 « L'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte », in S. BODO (dir.), *op. cit.* : 1-39.

KOMEN, J.-M.

1997 « Le projet Internet SAMP », *Programme de musées afro-suédois, SAMP-ICOM*, 8 : 21-23.

LEOPARDI, C., MORELLI, M. & SANTI, F. (dir.)

1997 *Album. I luoghi dove si accumulano i segni (dal manoscritto alle reti informatiche)*, Atti del Convegno Fondazione Ezio Franceschini e IBM Italia, Spoleto, Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo.

LÉVY, P.

1996 *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli (edit. orig. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994).

LOWDERBAUGH, T.

2000 « Smithsonian on line », in A. FAYE & W. SUDBURY (eds.), *Information : The Hidden Resource*, Cambridge, MDA Cambridge.

MALDONADO, T.

1997 *Critica della ragione informatica*, Milano, Feltrinelli.

MATTEI, M. G.

1998 Tecnologie Human Oriented, *Il sole-24ore*, 15 novembre : 48.

OGBU, J. U.

1995 « The Influence of Culture in Learning and Behavior », in J. FALK & L. D. DIERKING (eds.), *Public Institution for Personal Learning Establishing a Research Agenda*, Washington, American Association Museum : 79-96.

OLLSON, M.

1997 « Nouvelles technologies », *Museum*, 194, 49 (2) : 61-62.

RHEINGOLD, H.

1994 *Comunità virtuali*, Milano, Sperling & Kupfer (edit. orig. *The Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*, New York, Addison-Wesley, 1993).

SASSEN, S.

2000 « Spatialities and Temporalities of the Global : Elements for a Theorization », *Public Culture*, 12 (1) : 215-232.

THOMAS, D.

1996 « Virtual Reality and the Politics of Place », *History and Anthropology*, 9 (2-3) : 327-357.

VIDAL, G.

1999 « L'interactivité et les sites Web de musée », *Publics & Musées* : 89-108.

VOL, A.

1999 « Tisser des trames de pertinence entre musées, nouvelles technologies et publics », *Publics & Musées* : 67-88.

## WAMP-FES

1997 *Les musées et les médias*, Rapport final du séminaire-atelier national, Dakar, 23-25 juillet.

XAVIER, F. & AYMAR, F.

2002 « Naissance d'une nation noire. Multimédia, mondialisation et nouvelles solidarités », *L'Homme*, 161 : 75-90.

## RÉSUMÉ

Ce travail est une réflexion autour des représentations des cultures africaines et du nouveau rapport entre musée et visiteurs sortant de la visite d'un musée virtuel. Le scénario multimédia possède, en effet, une structure particulière : tout en ne remplaçant pas le parcours dans l'espace-musée ou le contact physique avec les objets, le musée en ligne donne cependant naissance à différents modèles de visite virtuelle : par imitation, par immersion, par substitution et par analogie. Ces types de remodelage de l'espace muséal s'inscrivent dans le processus par lequel les individus et les groupes sociaux organisent et modifient les espaces où ils vivent. Ce faisant, ils transforment les hiérarchies et les frontières qui les séparent et qui les structurent en distances, articulations et connexions. Tout comme le territoire, internet et les sites web des musées africains sont le scénario d'une politique de l'espace qui non seulement oppose des intérêts économiques, mais négocie aussi des réseaux de solidarité interethniques ou rend évidente l'exclusion raciale.

## ABSTRACT

*African Museums online : From the Local to the Global Public.* — Thought is turned toward cognitive representations of African cultures and the new relation between museums and visitors who have finished a virtual tour of a museum. A multimedia scenario has a special structure. Though not locating the itinerary in the museum's physical space or placing the visitor in physical contact with objects, a visit to an online museum follows several models: imitation, immersion, substitution or analogy. This remodeling of the museum fits into the process whereby individuals and social groups organize and modify the places where they live. By doing so, they transform the hierarchies and boundaries, which separate and structure them into "distances", "links" and "connections". Like physical space, Internet and the web-sites of African museums are a political space where economic interests vie with each other, where interethnic networks of solidarity are negotiated or where racial exclusion is made visible.

Mots-clés/Keywords : anthropologie muséale, internet, musées africains, sites muséals/*anthropology of museums, internet, african museums, online museums.*

## ANNEXE : Pages web des musées en Afrique

**Algérie**

Algerian Museums

[www.arab.net/algeria/tour/aa\\_museums.html](http://www.arab.net/algeria/tour/aa_museums.html)**Bénin**

Musée historique d'Abomey

[www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MHA/Muse.htm](http://www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MHA/Muse.htm)[www.epa-prema.net/abomey](http://www.epa-prema.net/abomey)**Burkina Faso**

Le masque au Burkina Faso

[www.unesco.org/webworld/avicomfaimp/masque2/mw3/fr/fs.html](http://www.unesco.org/webworld/avicomfaimp/masque2/mw3/fr/fs.html)

Manéga-Musée de la Bendrologie

[www.musee-manega.bf/index.htm](http://www.musee-manega.bf/index.htm)**Côte-d'Ivoire**

Musée des Civilisations, Abidjan

[www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MCC/Muse.htm](http://www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MCC/Muse.htm)**Égypte**

Egyptian Museums

[www.arab.net/egypt/tour/egypt\\_tour.html#museums](http://www.arab.net/egypt/tour/egypt_tour.html#museums)**Kenya**

National Museums

[www.museums.or.ke](http://www.museums.or.ke)**Madagascar**

Institut de Civilisations-Musée d'art et d'archéologie de l'Université d'Antananarivo

[www.natmus.cul.na/samp/MUSEDAR/MAA.htm](http://www.natmus.cul.na/samp/MUSEDAR/MAA.htm)**Maroc**

Museums of Morocco

[www.maroc.net/culture/museums](http://www.maroc.net/culture/museums)**Namibie**

National Museum, Windhoek

[www.natmus.cul.na/newindex.html](http://www.natmus.cul.na/newindex.html)**Niger**

Musée national, Niamey

[www.txdirect.net/users/jmayer/hotuna/musee.htm](http://www.txdirect.net/users/jmayer/hotuna/musee.htm)**République centrafricaine**

Musée Boganda, Bangui

[www.sangonet.com/5Ccultures.html](http://www.sangonet.com/5Ccultures.html)**Rwanda-Burundi**

La documentation au Rwanda

[www.cidoc.icom.org/artf04.htm](http://www.cidoc.icom.org/artf04.htm)**Sénégal**

Île de Gorée

[www.senegal-online.com/senega20.htm](http://www.senegal-online.com/senega20.htm)

Musée de la Femme Henriette Bathily, Gorée

[www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MFHBS/Muse.htm](http://www.chin.gc.ca/Exhibitions/Francophonie/An-MFHBS/Muse.htm)

**Afrique du Sud**

Museums Online

[www.museums.org.za/](http://www.museums.org.za/)

South African Museums

[Sunsite.wits.ac.za/mus/sa.htm](http://Sunsite.wits.ac.za/mus/sa.htm)

South African Museum, Cape Town

[www.museums.org.za/saindex.htm](http://www.museums.org.za/saindex.htm)

Maybuye Centre, Bellville (Western Cap)

[www.museums.org.za/maybuye/index.html](http://www.museums.org.za/maybuye/index.html)

District Six Museum Foundation, Cape Town

[www.natmus.cul.na/samp/swaziland/museum.htm](http://www.natmus.cul.na/samp/swaziland/museum.htm)

**Swaziland**

Swaziland National Museum, Lobamba

[www.natmus.cul.na/samp/swaziland/Museum.htm](http://www.natmus.cul.na/samp/swaziland/Museum.htm)

**Tanzanie**

Sukuma Museum, Mwanza

[www.photo.net/sukuma](http://www.photo.net/sukuma)

**Togo**

Musée régional des Savanes, Dapaong

[www.uni-bayreuth.de/departements/ethnologie/Dapao99.html](http://www.uni-bayreuth.de/departements/ethnologie/Dapao99.html)

Le Musée national, Lomé

[www.multimania.com/juliennoel/toho/eleves/musee.htm](http://www.multimania.com/juliennoel/toho/eleves/musee.htm)

**Tunisie**

Dar Cherait, Tozeur

[www.darcherait.com.tn](http://www.darcherait.com.tn)

**Zambie**

Nayuma Museum

[www.natmus.cul.na/samp/nayuma/nayuma.html](http://www.natmus.cul.na/samp/nayuma/nayuma.html)

Accords francophones : traditions et instruments de musique dans les musées de Tunisie, du Maroc, du Mali, du Burkina Faso, du Bénin et de Madagascar

[www.susan.chin.gc.ca/Exhibitions/Instruments/Francais/accueil\\_fr.html](http://www.susan.chin.gc.ca/Exhibitions/Instruments/Francais/accueil_fr.html)

GCAM Nairobi Declaration on Children in African Museums

[www.maltwood.uvic.ca/cam/Bulletin-4-Nairobi.htm](http://www.maltwood.uvic.ca/cam/Bulletin-4-Nairobi.htm)

Africom Projet suédois pour les musées africains

[www.cidoc.icom.org/art03.htm](http://www.cidoc.icom.org/art03.htm)

AVICOM Comité international des musées pour les audiovisuels et les nouvelles technologies de l'image et du son

[www.unesco.org/webworld/avicomfaimp](http://www.unesco.org/webworld/avicomfaimp)