



INSTITUTO DE LETRAS



LET



Teste de Proficiência em Língua Francesa

Programa de Pós-Graduação em Filosofia-PPGFIL

Ano de aplicação 2017

EXAME DE PROFICIÊNCIA EM LÍNGUA FRANCESA

**L'entrée du numérique au musée:
une institution traditionnelle en pleine mutation**

1 À l'heure de l'omniprésence du numérique et du développement d'objets toujours
2 plus connectés, l'institution traditionnelle du musée voit ses murs s'élargir et sa
3 médiation transformée. Le visiteur est désormais invité à appréhender l'art grâce à
4 des outils numériques apportés non seulement par le musée, mais aussi par des
5 acteurs extérieurs au monde culturel. On parle alors de « musée connecté ».
6 Dans le même temps se développent les musées virtuels. Ils comprennent d'une part
7 des musées physiques numérisés et mis en ligne sur Internet et d'autre part des
8 musées créés pour être hébergés sur Internet. Les médiateurs de la culture,
9 désormais formés aux outils numériques, modifient les codes de découverte des
10 œuvres et font évoluer le rapport à l'objet culturel, à travers une approche de plus en
11 plus immersive et personnalisable. Désormais, les schémas de visite ne sont plus
12 forcément conçus par des médiateurs traditionnels, et offrent au visiteur un éventail
13 de choix de parcours inédits et une visite en apparence plus libre. L'interface de
14 l'écran transforme les rapports du spectateur à l'œuvre d'art et remodèle l'expérience
15 muséale, en favorisant l'interactivité et le partage entre les amateurs d'art.

16 **Le musée virtuel: la remise en cause des cadres spatio-temporels traditionnels**

17 De nouveaux dispositifs très immersifs utilisent les technologies les plus avancées,
18 des *Google Glasses* superposant des images virtuelles aux objets vus, à la
19 technologie de *Virtual Reality Markup Language*¹, qui sert à construire des modèles
20 3D d'objets d'art. Ces propositions peuvent reproduire et enrichir l'expérience
21 muséale hors des murs du musée physique. Elles utilisent le numérique pour
22 redéfinir le rapport au temps et à l'espace de la médiation classique: la visite peut se
23 faire en tout lieu, en tout temps et dans n'importe quel ordre. Que ce soit par le biais
24 d'une visite 3D ou d'un voyage dans le temps, les technologies créent des
25 expériences inédites pour le visiteur, grâce à la reproduction d'œuvres sous une
26 version numérique. On peut citer entre autres le *Musée des œuvres*
27 *volées* permettant de visionner avec des lunettes de réalité augmentée des objets
28 d'art disparus, ou encore le *Projet Mossoul*, qui reproduisent des œuvres du
29 patrimoine irakien détruites ou volées par Daech. Ces initiatives semblent préfigurer
30 une proposition muséale où le visiteur n'est plus en lien direct avec l'objet culturel
31 mis en scène par le médiateur, mais face à une médiatisation informatisée. Le
32 numérique force le public à porter un regard nouveau sur l'art. Ces dispositifs, en
33 favorisant une interactivité accrue entre le visiteur et l'objet d'art, promeuvent une
34 plus forte appropriation de l'objet culturel par l'individu.

35 **Les atouts et les dangers des parcours sur mesure: démultiplication ou**
36 **réduction du champ des possibles**

37 Le musée de demain aura la capacité de proposer des visites plus adaptées et
38 ciblées, grâce à la collecte et l'analyse de données apportant une meilleure
39 connaissance des goûts des visiteurs. En prenant en compte différentes informations
40 indiquées en amont par le visiteur, les nouveaux supports de visite — nouvelles
41 générations d'audioguides par exemple — pourront générer des trajets de visite plus
42 divers et plus appropriés, qu'il s'agisse d'établir un parcours en fonction du temps à
43 disposition ou de trouver le meilleur compromis pour les visites à plusieurs. Il serait
44 intéressant pour le musée d'utiliser les préférences des visiteurs afin de générer une
45 visite optimale pour chaque individu, et le musée virtuel peut être une manière pour
46 le visiteur de planifier son parcours de visite.

47 Si historiquement, les musées imposent un ou quelques axes de narration
48 correspondant essentiellement à l'ordre physique de l'exposition, le numérique
49 permet d'offrir à chaque visiteur une multiplicité de parcours : la visite sera demain
50 composée sur mesure à l'aide d'algorithmes. Une très grande base de données
51 comme celle du *Google Art Project*² pourra proposer des parcours conçus en
52 intégrant ce qui a plu lors d'une précédente visite. Par exemple, on peut imaginer
53 qu'un internaute qui a aimé une section du musée d'Orsay appréciera de se voir
54 rediriger vers une plus petite institution comme le musée Rodin. Grâce à
55 l'introduction du numérique, le visiteur peut ainsi suivre son propre chemin parmi de
56 plus nombreuses propositions artistiques.

57 Cependant, le danger des algorithmes est de ne plus avoir de surprises et de ne plus
58 faire de découvertes, comme c'est malheureusement le cas avec de nombreux
59 algorithmes de recommandation musicale. Il faudrait retourner ce problème en
60 utilisant le numérique pour ouvrir le visiteur à des œuvres qu'il n'aurait pas
61 découvertes naturellement. La notion même de médiation culturelle, en tant que
62 transmission de culture, est remise en cause par ces outils, et doit être repensée
63 avec ces contraintes spécifiques. [...]

64 **Nouveaux parcours et nouveaux acteurs de l'art**

65 Progressivement, les musées virtuels naissent non plus uniquement à l'initiative des
66 institutions traditionnelles, mais grâce aux acteurs du numérique, comme Google ou
67 Orange. Ces initiatives peuvent aussi être prises par des collectifs d'amateurs d'art
68 indépendants, par exemple dans le cas du *Museomix*, qui tente de renouveler les
69 pratiques muséales en organisant chaque année durant trois jours des « remix » de
70 lieux culturels sous forme de *hackathons*³. L'observation des expérimentations de
71 détournement de la culture institutionnelle met au jour la création d'une contre-
72 culture et de parcours de découverte de l'art inédits.

73 Les musées présents uniquement sur Internet naissent en marge de l'art
74 institutionnel et remettent en cause la médiation classique. Ces musées proposent
75 par le biais du numérique une expérience virtuelle d'exposition ou de visite d'un lieu,
76 comme le *Google Art Project* qui permet à l'internaute de se déplacer dans de

77 nombreux lieux culturels du monde entier sans avoir à bouger physiquement. Deux
78 types d'acteurs s'impliquant dans la médiation culturelle émergent: d'un côté les
79 grandes entreprises, qui prolongent la tradition des mécènes, et par ailleurs de petits
80 acteurs moins puissants, qui sont souvent des amateurs souhaitant expérimenter
81 des manières inédites de vivre la visite du musée. Si ces derniers acteurs sont un
82 contrepoids intéressant des institutions établies, la prise en charge de la médiation
83 culturelle par de grandes entreprises génère plus d'inquiétudes.
84 Malgré les moyens pharaoniques employés par Google pour rendre accessibles des
85 chefs d'œuvre en ligne, on peut néanmoins douter du bien-fondé de Google à
86 s'imposer comme un acteur de la préservation culturelle par la seule numérisation
87 des œuvres sans concertation avec les professionnels du domaine culturel.
88 L'ouverture de la distribution culturelle à de grands acteurs privés et extérieurs au
89 monde de l'art va forcément questionner la légitimité de groupes numériques à se
90 positionner dans le domaine de la médiation culturelle.

Définitions:

¹ Langage de description d'univers virtuels en 3D.

² Site internet proposant une collection de chefs d'œuvres du monde numérisés.

³ Événement de plusieurs jours où des développeurs se retrouvent pour améliorer une fonctionnalité, développer un nouveau concept.

PICHON, Heloïse. L'entrée du numérique au musée: une institution traditionnelle en pleine mutation. *Revue Effeillage* [En ligne]. Consulté le 05 juillet 2017.

Disponible sur : <http://effeuillage-la-revue.fr/portfolio-item/lentree-du-numerique-au-musee-une-institution-traditionnelle-en-pleine-mutation/>

Questão 01 – Qual alternativa corresponde ao resumo do texto?

- a) Hoje, devido a tecnologias digitais avançadas, a visita a museus virtuais constitui uma experiência espaço-temporal conjunta, enquanto, futuramente, o recurso a algoritmos oportunizará visitas individualizadas a esses museus, desenvolvidos a partir de iniciativas de instituições tradicionais, agentes digitais e coletivos de apreciadores de artes independentes.
- b) Hoje, devido a tecnologias digitais avançadas, visitas a museus virtuais podem ocorrer em local e horário escolhidos pelo visitante, sendo que, futuramente, com o recurso a algoritmos, o visitante também poderá escolher visitas individualizadas a esses museus, desenvolvidos a partir de iniciativas de instituições tradicionais e agentes digitais.
- c) Hoje tecnologias digitais avançadas permitem visitar museus virtuais em local e horário escolhidos pelo visitante, sendo que, futuramente, o recurso a algoritmos permitirá que o visitante também escolha visitas individualizadas a esses museus, desenvolvidos a partir de iniciativas de instituições tradicionais, agentes digitais e coletivos de apreciadores de artes independentes.
- d) Hoje tecnologias digitais avançadas possibilitam visitas a museus virtuais de qualquer local e a qualquer hora, enquanto, futuramente, o recurso a algoritmos estabelecerá local e horário para visitas individualizadas a esses museus, desenvolvidos a partir de iniciativas de instituições tradicionais, agentes digitais e coletivos de apreciadores de artes independentes.

Questão 02 – De acordo com o texto,

- a) museu virtual e museu conectado são expressões sinônimas.
- b) tanto um museu físico acessível via internet quanto um museu desenvolvido para a internet são museus virtuais.
- c) a expressão museu virtual restringe-se a museus concebidos para a internet.
- d) tradicionalmente, museus virtuais são chamados de museus conectados.

Questão 03 – De acordo com o texto,

- a) a formação de mediadores culturais inclui, atualmente, o estudo das ferramentas digitais.
- b) apesar de uma formação que inclui o estudo das ferramentas digitais, os mediadores culturais mantêm-se tradicionais.
- c) a formação de mediadores culturais inclui, desde alguns anos, o estudo das ferramentas digitais.
- d) os mediadores culturais são formados, atualmente, através de ferramentas digitais.

Questão 04 – Considerando o contexto em que está inserida, a expressão “à la technologie” (linhas 18-9) pode ser traduzida como

- a) à tecnologia.
- b) na tecnologia.
- c) sobre a tecnologia.
- d) por meio da tecnologia.

Questão 05 – A expressão “dans n’importe quel ordre” (linha 23) significa, em português, que

- a) a ordem importa.
- b) a ordem não importa.
- c) a importância está na ordem.
- d) a ordem nem sempre importa.

Questão 06 – Segundo o texto, devido a tecnologias digitais,

- a) visitantes de museu e obras de arte passam a ter uma relação de interatividade.
- b) pode-se apreciar obras de arte que estão em um museu físico.
- c) apreciadores de arte podem sentir-se proprietários de objetos culturais.
- d) é possível apreciar obras de arte que foram destruídas ou roubadas.

Questão 07 – Sobre propostas de visitas sob medida, o texto diz que

- a) visitantes com conhecimento de algoritmo planejarão facilmente o percurso das visitas propostas.
- b) visitas sob medida garantirão, aos visitantes, surpresas e novas descobertas.
- c) essas propostas serão baseadas nos gostos dos visitantes, a partir de informações por eles fornecidas.
- d) as visitas propostas implicarão mais vantagens do que riscos para os visitantes.

Questão 08 – Em “Il serait” (linha 43), o pronome “il”

- a) não faz referência a elemento algum.
- b) faz referência a “le visiteur” (linha 40).
- c) faz referência a “le meilleur compromis” (linha 43).
- d) faz referência a “musée virtuel” (linha 45).

Questão 09 – A expressão “en tant que” (linha 61) pode ser assim traduzida:

- a) tanto como.

- b) assim como.
- c) bem como.
- d) como

Questão 10 – De acordo com o texto,

- a) Google e Orange são os únicos agentes digitais que se dedicam a criar museus virtuais.
- b) através de atividade anual, *Museomix* busca renovar procedimentos de museus.
- c) experimentações acerca da aproximação de instituições tradicionais com agentes digitais têm revelado o surgimento de uma contra-cultura.
- d) a criação de museus virtuais tem ocorrido de forma acelerada.

Questão 11 – Ao afirmar que o *Google Art Project* “permet à l’internaute de se déplacer dans de nombreux lieux culturels du monde entier sans avoir à bouger physiquement” (linhas 76-7), a autora do texto

- a) salienta que a numerosa quantidade de museus acessíveis via internet exige deslocamentos virtuais.
- b) reitera que visitar museus depende de deslocamentos tanto virtuais quanto físicos.
- c) evidencia que, a partir de um único local físico, é possível visitar espaços culturais do mundo inteiro.
- d) ressalta que a maioria dos espaços culturais ao redor do mundo é visitada por internautas.

Questão 12 – Ao mencionar a emergência de dois tipos de agentes envolvidos na mediação cultural, o texto expõe que

- a) os agentes mais poderosos são os que mais preocupam no que diz respeito ao controle da mediação cultural.
- b) os dois tipos de agentes possuem visões amadoras acerca da mediação cultural.
- c) a tradição faz com que a prática do mecenato persista através da atividade de um dos dois tipos de agentes.
- d) os agentes menos poderosos são apreciadores de arte em busca de experiências inéditas em museus.

Questão 13 – Considerando o contexto em que está inserido o termo “bien-fondé” (linha 85), esse termo pode ser traduzido como

- a) benefício.
- b) sustentação.

- c) legitimidade.
- d) patrimônio.

Questão 14 – No trecho “Malgré les moyens pharaoniques employés par Google pour rendre accessibles des chefs d’œuvre en ligne, on peut néanmoins douter du bien-fondé de Google à s’imposer comme un acteur de la préservation culturelle par la seule numérisation des œuvres sans concertation avec les professionnels du domaine culturel.” (linhas 92-5), o texto sugere que

- a) profissionais da área cultural evitam contato com mediadores culturais do porte do Google.
- b) profissionais da área cultural não concordam com os investimentos faraônicos feitos pelo Google.
- c) profissionais da área cultural são mediadores culturais que prescindem dos investimentos do Google.
- d) profissionais da área cultural não são consultados pelo Google acerca da disponibilização de obras de arte em meio virtual.



FOLHA DE RESPOSTAS

Nome do Candidato(a): _____

CPF: ____ . ____ . ____ - ____ Documento de Identificação: _____

Data: ____ / ____ / 2017

INSTRUÇÕES PARA O/A CANDIDATO(A)

Antes de marcar a opção desejada na folha de respostas, verifique se está correta.

NÃO RASURE. Respostas com rasuras serão consideradas **ERRADAS**.

A folha de respostas deverá ser preenchida com caneta **azul** ou **preta**.



FOLHA DE RESPOSTAS

1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Resultado: _____ Apto() Não Apto()