



HAL
open science

**Notes de lecture Corinne Baujard (sous la direction de)
Environnement numérique et musées, Les Cahiers du
numérique, 2019/1-2**

Cécilia Piquerez

► **To cite this version:**

Cécilia Piquerez. Notes de lecture Corinne Baujard (sous la direction de) Environnement numérique et musées, Les Cahiers du numérique, 2019/1-2. Culture & Musées, 2020, 35, pp.339-341. hal-04757618

HAL Id: hal-04757618

<https://hal.science/hal-04757618v1>

Submitted on 1 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Si la notion de public spécifique pose problème sur le plan scientifique¹, les dispositifs numériques s'inscrivent dans des formes spécifiques de réponse des institutions à des difficultés identifiées pour certains publics. En effet, ils proposent des possibilités d'adaptation individuelle, si ce n'est infinies, tout du moins extrêmement nombreuses. Cet ouvrage collectif, sous la direction de Corinne Baujard, est composé de huit articles qui soulèvent des problématiques liées à l'usage d'environnements numériques dans le contexte muséal. Par environnement numérique les auteurs rassemblés dans l'ouvrage entendent aussi bien les dispositifs en ligne, hors musée, que les dispositifs *in situ*, qu'ils soient utilisés comme support ponctuel ou qu'ils fassent partie intégrante du parcours de visite. Ils questionnent les effets du numérique non seulement sur la mission de conservation des musées, la diffusion des œuvres à grande échelle mais également sur la modification du métier de médiateur et du lien entre œuvre et visiteur ou visiteur et musée. Quelles que soient les expériences relatées dans ce recueil, elles mettent toutes en lumière un changement réel de paradigme dans la préoccupation des institutions patrimoniales, qui se traduit par un déplacement de l'objet ou du savoir, vers le visiteur, qui se retrouve dès lors, au centre de leurs préoccupations, notamment celle de lui proposer une expérience de visite riche et adaptée.

L'unité physique en question

Plusieurs contributeurs se penchent sur la numérisation du patrimoine et son utilisation : conservation, présentation des collections ou encore possibilité de visite virtuelle. *Via* les sites internet des musées ou Google Art&Culture, par exemple, le patrimoine culturel paraît se diffuser - ou être diffusable - à grande échelle, inventant de nouveaux liens entre l'internaute et l'objet culturel. Le premier point de vigilance est la distinction entre l'objet physique et son double numérique : leurs caractéristiques diffèrent, ce qui induit des usages différents. Dans l'article « Musées et environnement numérique : quelles stratégies des professionnels des musées ? », l'auteure met en garde contre « la désincarnation de la rencontre avec les œuvres » : s'il est possible, par exemple, de visiter en 3D le château de Versailles depuis chez soi, la visite occultera une partie des sensations réelles, aboutissant à un « appauvrissement de l'environnement sensoriel » (p. 232-233). Elle met également en avant les usages transformatifs de ce nouveau matériau, aboutissant à un enrichissement des médiations. Pour Miguet et Paquien, la numérisation des collections, déjà utilisée au cours des années 1990 pour l'élaboration de CD-Roms, permet aujourd'hui la conception de catalogues, e-albums ou autres applications. Ces auteurs pointent du doigt que, si innovation il y a, elle se situe davantage du côté de la technique que du discours, même si quelques expériences de gamification, rendant le public réellement actif, voient le jour. Ces dispositifs numériques influent surtout sur les possibilités de démocratisation permettant une large diffusion des objets patrimoniaux.

L'ouvrage ne se limite pas aux musées français pour présenter l'universalité de ses propos. L'expérience de la plate-forme EducArt au Québec montre l'importance de la présence de l'utilisateur lors de la phase de conception mais également les difficultés rencontrées sans médiation humaine lors de la phase d'appropriation par les enseignants. Dans son article, Cédric Boudjema montre qu'en voulant mettre les visiteurs au centre des préoccupations, les spécificités des objets patrimoniaux, de même que l'identité des musées, s'effacent et les concepteurs de sites internet muséaux proposent « une uniformisation et une standardisation dans la présentation des connaissances » (p. 138). En effet, sans médiation humaine, le visiteur-utilisateur livré à lui-même a

¹

Bordeaux (Marie-Christine) & Pignot (Lisa). 2007. « Il n'y a pas de public spécifique ». *L'Observatoire*, 32, p. 19-19

besoin de simplicité au niveau de l'accès aux données, de la navigation intuitive, ou encore de la visualisation globale des sous-sections.

Cette importance de la médiation humaine, que ce soit pour faciliter l'utilisation d'un dispositif numérique ou pour enrichir le contenu numérique, se retrouve également dans les actions de médiation *in situ*.

De nouvelles expériences de visite pour le visiteur

Depuis 2017, les accords de restitution du patrimoine culturel au pays d'origine soulèvent deux problématiques importantes, d'une part la mise en place des conditions de conservation et d'autre part le développement et la revalorisation de ce patrimoine. L'article de Abega Eloundou et Abba sur l'usage des TIC au musée national du Cameroun centre son propos sur les difficultés et les avancées rencontrées par la direction et le personnel de cette institution. Du côté des visiteurs, le besoin de « médiation numérique-culturelle » est revendiquée à l'unanimité, car même si ceux-ci disent utiliser les TIC régulièrement et efficacement au quotidien, ils sont déstabilisés par « le couple musée-TIC » faisant appel à d'autres savoir-faire (p. 159-161). Cette médiation humaine plus technique que culturelle se retrouve également dans les observations et l'analyse du projet « Montreux Jazz HeritageLab II », dans lequel les technologies numériques sont omniprésentes. Tatiana Smirnova et Dominique Vinck constatent d'une part, que la présence d'une médiatrice joue un rôle prépondérant dans la qualité d'accueil des visiteurs et pour certains, dans la facilitation de l'utilisation de l'interface-écran, et d'autre part, que l'installation du dispositif numérique favorise, dans un même espace-temps, à la fois une individualisation de la relation et des interactions sociales et sociotechniques. D'autres technologies présentent avant tout un intérêt pour la réflexion de parcours de visite, comme le dispositif *eye-trackers*. En décrivant son étude en réception grâce à ce procédé, Stanislas Hommet révèle l'importance de cette technologie pour optimiser les stratégies des musées : agencement spatial, intérêt et accompagnement de l'œuvre, et cheminement émotionnel. Face à un mur de photographies sur la Shoah ou face au témoignage d'un résistant, c'est bien cette recherche d'émotion qui est au cœur de la réflexion. L'étude de Geoffroy Gawin illustre la façon dont la médiation humaine vient compléter les enregistrements vidéos diffusés à des endroits stratégiques d'un parcours de visite au musée de Bondues. En adaptant leur discours et leur posture à l'outil numérique, les médiatrices permettent l'ancrage des témoignages dans le réel, la réalisation du lien entre passé et présent, la captation de l'attention du visiteur ou encore la proximité avec le témoin.

Le présent ouvrage a le mérite de balayer largement une série de dispositifs numériques et de proposer des analyses de leurs usages en contexte muséal. Sans perspective techno-centrée, les auteurs montrent néanmoins comment ces nouvelles technologies invitent les médiateurs à enrichir leur pratique et modifient non seulement le rapport des visiteurs aux objets mais également celui des visiteurs aux institutions muséales. Les musées, aujourd'hui centrés autour du public, mettent en place des médiations dans lesquelles le visiteur est actif et peut apporter sa participation au système. Ainsi, ils jouent pleinement leur mission de service public. Selon Corinne Baujard, « Le musée est un lieu de savoir et d'éducation, c'est à ce titre qu'il sert l'intérêt général et démocratique » (p. 17).