

Le patrimoine face au défi des nouvelles technologies Perspectives, limites, enjeux

HÉLÈNE DELALEX, ATTACHÉE DE CONSERVATION DU PATRIMOINE
CHÂTEAU DE VERSAILLES - GALERIE DES CARROSSES

Le potentiel vertigineux des technologies numériques et multimédias ouvre aujourd'hui des perspectives imprévisibles, élargissant considérablement le champ muséal : chaque année, l'impossible d'hier se réalise sous nos yeux et l'on ne finit pas de s'extasier sur les prodigieuses possibilités de ces technologies nouvelles dans le domaine de l'art et du patrimoine. Au musée, les développements sont de tous ordres : documentaires, ludiques, pédagogiques, esthétiques, scientifiques, participatifs, et les productions toujours plus innovantes.



Fig. 1 : La ronde de Nuit, exemple d'une dérive du multimédia au musée.

L'apport fondamental des nouvelles technologies s'est d'abord opéré dans le champ de la recherche. L'accès instantané à une documentation textuelle et visuelle infinie est une révolution plurielle permettant l'approfondissement et le déploiement de la connaissance, la qualité de l'histoire de l'art dépendant en grande partie de la quantité de documents dont un chercheur dispose : ce dernier bénéficie donc d'archives et de sources numérisées, de bases en ligne parfaitement indexées qu'il peut interroger par mots-clefs, ou encore de la numérisation haute définition et de la macrophotographie pour une étude renouvelée de l'œuvre d'art. Ces technologies sont également directement au service des professionnels des musées pour la gestion, la conservation et la documentation des collections : bases de gestion des collections, photothèques, logiciels permettant de travailler en trois dimensions une scénographie, un accrochage de salle, ou bien la captation des expositions et ainsi de conserver la mémoire de ces événements temporaires. Nous constatons que les nouvelles technologies génèrent aussi une nouvelle synergie entre les institutions françaises, européennes et mondiales, comme en témoignent, entre autres, le Lab du Google Cultural Institute, les expositions virtuelles, la Museum Week et les MOOC (fig. 1).

La question du public est par ailleurs au cœur des nouvelles technologies : elles sont une véritable passerelle entre la science et le public, passerelle souple, évolutive, pouvant s'adapter à la diversité de celui-ci. Dans le domaine de la diffusion culturelle, les nouvelles technologies génèrent de nouvelles écritures et de nouveaux formats : d'ordre pédagogique (évolution des audioguides, dernières expériences de vidéoguides géolocalisés, lunettes de réalité virtuelle), ludique (bornes et tables numériques), documentaire (réalisation de séries YouTube et de films de qualité cinématographique) (**fig. 2**), immersif (applications de réalité augmentée), et participatif (présence des grandes institutions sur les réseaux sociaux et démarches d'appropriation du public).



Fig. 2 : Film retraçant la construction et les transformations du château de Versailles.

Les dernières créations du service des nouveaux médias de Versailles en font un véritable laboratoire d'innovations. Ce service travaille en étroite collaboration avec la conservation afin de mettre en œuvre des créations aussi pointues sur le plan scientifique que réussies sur le plan de la réalisation : la place du conservateur dans ces nouvelles chaînes de production et de diffusion du savoir est essentielle. Certaines créations spectaculaires ont été un véritable champ expérimental pour de nouvelles technologies, tel le grand film immersif réalisé à 280° pour l'exposition *Sciences et curiosités à la Cour de Versailles* en 2010 (**fig. 3**), qui a suscité l'émerveillement des visiteurs.



Fig. 3 : Film à 280 ° réalisé pour l'exposition Sciences et curiosités à la cour de Versailles.

Par ailleurs, certaines restitutions en trois dimensions de lieux invisibles ou disparus sont de précieux documents scientifiques, comme le prouvent la visite virtuelle de l'intérieur d'un carrosse royal et les restitutions virtuelles de la Ménagerie royale de Versailles, du Pavillon des Globes de Marly (**fig. 4**), du Palais des Tuileries, ou du premier décor d'un appartement transformé. Parallèlement, les œuvres numériques de certains artistes contemporains permettent d'éclairer les œuvres du passé, tel le travail de James Coleman sur Léonard de Vinci (Louvre, 2003), ou celui de Bill Viola sur Pontormo (Grand Palais, 2014).



Fig. 4 : Restitution virtuelle de Pavillon des globes de Marly.

Enfin, nous devons nous interroger sur les enjeux et les limites des nouvelles technologies dans le monde des musées : un bilan apparaît nécessaire après plusieurs années d'effervescence. Aujourd'hui, la principale limite de ces nouvelles technologies est paradoxalement leur évolution : obsolescence de plus en plus rapide des nouvelles technologies révélant le problème de la conservation à long terme des données stockées, coûts humains et financiers des migrations de support, caducité et vieillissement de plus en plus rapide des créations vis-à-vis du public, coût de la veille et de la maintenance de ces nouvelles technologies pour une institution, tentation du tout – trop – ludique, dérives multimédias de la mise en scène de certains chefs-d'œuvre – images, musiques, différents niveaux de texte se superposant – pouvant conduire à un risque de confusion et de brouillage des informations pour le public. Gardons à l'esprit cette recommandation de Jacques Thuillier, historien de l'art pionnier dans le domaine des nouvelles technologies, prononcée en 1996 lors du colloque *Patrimoine et multimédia : le rôle du conservateur* : « l'enthousiasme ne doit pas exclure le bon sens. Le premier émerveillement passé, force est de revenir à cette idée très simple : l'informatique est un instrument ». Un enthousiasme mêlé d'exigence et de défiance. « Là est l'avenir », concluait-il.