

Kim H. Veltman

Les répercussions des nouveaux medias

Lecture at Louvre published in: *L'avenir des musées*," Paris: Editions de la Réunion des Musées Nationaux, Musée du Louvre, 2001, pp. 383-395.

-
0. Introduction
 1. Voir les Objets
 2. Voir à Distance
 3. Voir les Objets en Plusieurs Niveaux
 4. Avoir des Copies des Objets
 5. Contextes
 6. Echelles
 7. Histoire
 8. Pratique et Théorie
 9. Abstrait et concret
 10. Statique et Dynamique
 11. Possibilités d'Intervention
 12. Substitution
 13. Rôle des musées
 14. Rôle de l'Art et de la Culture
 15. Meta-Données
 16. Nouveaux Défis
 17. Conclusions
-

0. Introduction

Il y a une décennie, à l'occasion du rencontre annuel de l'Association des Musées Canadiens la conférence inaugurale a posé la question: Est-ce-que les réseaux muséaux peuvent changer nos approches aux connaissances et au savoir?¹ On a suggéré sept domaines ou il y'avait un tel changement, meme transformation: en tant qu'échelles, contexte, variations, comparaisons, histoire, théorie et pratique; abstrait et concret; statique et dynamique.

La dernière décennie du 20me siècle a porté une série de développements technologiques: le pouvoir des ordinateurs et la vitesse des réseaux a évolué énormément, tendance qui va s'accélérer dans les vingt années prochaines. Dans la domaine technologique deux autres phénomènes nous attendent: la mobilité, ce qui permettra qu'on puisse avoir accès aux informations n'importe ou, n'importe quand; et la miniaturisation, ce qui permettra que les ordinateurs deviennent portables dans un nouveau sens, jusqu'au point qu'ils deviennent invisibles. Pour donner une exemple concrète: un projet américain prévoit à mettre toutes les contenus de la Bibliothèque du Congrès (plus de 15 million livres) dans une micro-ordinateur moins qu'une centimètre cubée. Une ordinateur en forme de DNA d'une gramme sera capable d'inclure les contenus d'une trillion de CD ROMs.

Personne ne sait les répercussions finales de ces nouveaux médias. En théorie on pourrait concevoir de porter dans sa poche en forme digitale tout le savoir et toutes les connaissances formelles de la civilisation codifiée, y compris tous les musées, toutes les bibliothèques et toutes les archives du monde. Néanmoins, nous pouvons imaginer au moins quinze domaines où les répercussions des nouveaux médias seront évidentes.

1. Voir les Objets

Le musée traditionnel se limitait par force à exposer une petite partie de sa collection. Souvent 80% à 95% des collections reste dans les sous sols. Première répercussion des nouveaux médias: on peut faire connaître ces parties qui ne sont pas exposées à un moment donné.

2. Voir les Objets à Distance

Le musée traditionnel se limitait à faire voir les choses dans l'espace de ses propres bâtiments. Deuxième répercussion des nouveaux médias on peut étudier les collections à distance. Cela a des conséquences pour le grand public qui peut se préparer pour des visites; pour une autre partie du grand public surtout dans autres continents qui peut connaître à travers les versions électroniques des collections qu'il n'aurait pas occasion à voir directement. Cela a aussi des conséquences énormes pour l'éducation. Au niveau national les étudiants peuvent mieux connaître l'histoire de la culture de leur propre pays. Au niveau international, le fait qu'on ait accès à des collections partout, demandera une nouvelle histoire de l'art et histoire de la culture qui ne se limite plus à une vision purement eurocentrique

3. Voir les Objets en Plusieurs Niveaux

Le musée traditionnel se limitait par force à exposer les surfaces des peintures, des objets d'art et de la culture. Le 20e siècle a évolué toute une série de méthodes d'étudier les diverses couches de la peinture: par exemple, la radiographie, la réflectographie infrarouge etc.² Ce monde derrière la surface est devenu la domaine des conservateurs et des restaurateurs des peintres qui souvent ont fait leurs recherches à l'insu des connaisseurs qui se limitait à étudier les surfaces.

Troisième répercussion des nouveaux médias: on peut intégrer le visible de la surface avec l'invisible des diverses couches. Pour les experts ça peut emmener à des nouvelles liaisons entre les recherches des connaisseurs et des conservateurs/restaurateurs. Pour le grand public ça permettra pour la première fois de se rendre compte des mystères invisibles des peintures et des objets de la culture. Des autres possibilités sont liées avec cette répercussion: on peut reconstruire l'espace des peintures et créer des parcours en réalité virtuelle de et dans ces espaces. Ainsi les oeuvres traditionnelles vont inspirer des nouvelles expressions qui seront à leur tour le sujet de nouvelles études et expositions.

Voir les objets en plusieurs niveaux, veut dire aussi, voir les esquisses préliminaires (*pentimenti*), et aussi les traces de lignes de perspective; voir les diverses couches avec lesquelles l'artiste est arrivé à sa peinture.

4. Avoir des Copies des Objets

L'idée des boutiques dans les musées est bien établi. Tant de fois ces boutiques n'avait qu'une petite sélection d'une collection qui semblait souvent omettre précisément ces images que nous aurions désirés. Si toutes les images sont en forme digitale on peut imprimer n'importe laquelle n'importe quand. C'est une autre dimension de la question d'accès universel. Donc, quatrième répercussion des nouveaux médias, mettre à disposition des images publiées, lesquelles peuvent fournir des nouvelles sources de commerce électronique. Avec l'évolution de la stéréolithographie il est tout à fait possible imaginer qu'on pourrait "publier" sur demande des statues –en échelle—en trois dimensions. Donc avoir des copies physiques des grandes oeuvres sera une autre répercussion. L'accès mondial aux images des musées entamera des nouvelles possibilités en tant que vendre des équivalents électroniques à des cartes postales, des posters, des bouquins etc.

5. Remettre en Contexte les Objets

Dès la Renaissance on a typiquement séparé les objets selon leur médium: les peintures dans les galeries d'art et les musées; les desseins dans les cabinets de dessin; les gravures dans les cabinets de gravures (en allemand: *Kupferstichkabinett*); les cartes dans les salles de cartes; les livres dans les bibliothèques et les autres objets d'art et de la culture dans les musées. Cette séparation a obscurci les liens d'un sujet, ou d'une thème à travers les diverses médias. Dans cet' égard le musée du Louvre qui rejoint toute une série de médias est une collection exceptionnelle. Mais elle les expose quand même dans des lieux différents. Cinquième répercussion des nouveaux médias: on peut rétablir ces liens et remettre en contexte les objets, un processus dont il faut distinguer diverses dimensions, lesquelles puissent toutes devenir des nouveaux musées imaginaires.³

- 1) En tant que lieu d'origine. Presque toutes les objets dans nos musées se trouvaient originellement dans des autres lieux: des églises, des collections privées etc. Avec la réalité virtuelle on peut recréer ce contexte d'ou est venu l'objet de l'art. Pour donner un exemple très simple. Presque chaque visiteur au Louvre rencontre la *Nike* de Samothrace en montant l'escalier. Relativement peu de ces visiteurs connaissent bien l'île de Samothrace, et très peu des visiteurs seront bien instruit sur le temple dont vient originellement la Nike.
- 2) En tant que lieux d'expositions. Même dans un musée, une peinture donnée à toute une histoire de divers contextes où elle a été exposée. La réalité virtuelle peut nous fournir cette histoire et en effet produire une musée virtuelle dynamique qui nous permet de voir comment l'institution a évolué à travers les siècles. Le Louvre a déjà débuté cette thème à travers des expositions physiques qui pourraient en fournir une base.
- 3) En tant que médium. Donc, si je me trouve devant une peinture je peux voir quelles esquisses ont fourni la base de cette peinture et quelles sont les gravures et expressions en autres médias qu'ont été inspiré par cette peinture.

- 4) En tant que thèmes. Si je regarde un sujet comme le *Triomphe de Bacchus*, je pourrais demander le système à me faire voir des autres exemples sur le même sujet. Cette approche me permettrait à discerner les différences régionales entre le traitement d'une Venus en Italie, en Allemagne et aux Pays Bas. Donc, malgré le dicton que comparaison n'a pas raison, la comparaison thématique, systématique peut nous fournir de la compréhension pour la variation culturelle
- 5) En tant qu'influences. Les grands maîtres comme Léonard, Rembrandt ou Breughel ont produits des peintures dont des autres ont fait des copies, versions, variations, et imitations. Souvent les peintures originales se trouvent dans les grands musées comme le Louvre ou le Kunsthistorisches Museum. Les copies, les versions se trouvent souvent dans les musées provinciaux. Il s'agit de faire voir ces connections entre l'originale et les versions afin de comprendre mieux les relations complexes entre centre et périphérie; entre les villes capitales et les régions, thèmes essentielles pour comprendre les sources de la diversité culturelle.
- 6) En tant que sources littéraires. Si je me trouve devant une peinture avec une scène du *Bible* ou *Les Métamorphoses* d'Ovide je pourrais consulter le texte original. En effet il y'aura un rapprochement entre le monde des musées ou on a les objets d'art, et le monde des bibliothèques et archives où se trouve la documentation sur ces objets.

Un projet de la commission européenne dans le cadre de Intelligent Information Interfaces (Icubed), Hyper-Interaction within Physical Space (HIPS)⁴ nous propose une idée comment on pourrait traverser un musée avec une petite instrument mobile laquelle pourrait offrir à l'utilisateur des informations ultérieures.

6. Echelles

Lié avec le défi de voir les objets dans leur contexte, est l'idée de les voir dans leur contexte géographique avec la possibilité de s'approcher à ce contexte systématiquement. En tant que théorie, l'idée de voir les choses dans diverses échelles n'a point changé dans les derniers dix ans. Mais grâce à des ordinateurs plus puissants couplés avec des nouvelles algorithmes, un nouvel monde s'ouvre en ce qui concerne les possibilités d'aller d'une échelle à l'autre. Le standard européen pour les images fixes du Joint Picture Expert Group (JPEG) nous permet d'aller d'une vignette (en anglais, *thumbnail*), à une image, à une image normale, à une image de haute définition; à une image de très haute définition. Au Japon on a un processus alternatif utilisant une image de trois gigabytes pour une seule photographie qui nous permet d'aller de plus en plus près sans perdre la qualité de l'image.

Avec les grands ordinateurs, espèce Silicon Graphics, la compagnie Infobyte a évolué une méthode qui s'appelle "la résolution à l'infini" qui nous permet d'aller d'une image globale d'une des chambres (*Stanze*) de Raphael au Vatican, et ensuite s'approcher jusqu'à ce qu'au point qu'on voit les détails d'une millimètre.

Déjà en 1994, Art+Comm à Berlin a démontré dans leur projet Terra Vision,⁵ les potentiels de cette méthode par rapport à des vues de l'espace: comment aller d'une

image de satellite à une image d'un objet sur la terre. L'institut SRI en Californie a un projet semblable qui s'appelle aussi Terravision.⁶ En parallèle, il y a des développements extraordinaires en ce qui concerne les méthodes de positionnement: Globule Service Mobile (GSM) and Universal Mobile Telecommunications Service (UMTS) qui nous permettront de nous retrouver ou que nous soyons sur une carte. Ces deux méthodes devront s'unir dans le contexte de la révolution mobile. En ce cas, sixième répercussion des nouveaux médias: une nouvelle méthode de co-ordonner les cartes et les guides touristiques (type Michelin, guide Bleu, Baedeker etc), avec les images et les plans des musées.

7. Histoire

Encore une autre dimension du contexte est l'histoire. A part des images purement symboliques et mythologiques, beaucoup des oeuvres d'art dans nos musées traitent ou font allusion aux événements historiques, dont les détails se trouvent dans les livres de nos archives et bibliothèques. Septième répercussion des nouveaux média, c'est d'établir des nouveaux liens entre nos institutions de mémoire collective y compris les musées, les bibliothèques et les archives, afin de nous rendre une contexte historique pour nos objets d'art et de culture.

La Galerie Nationale à Londres a réussi à introduire une nouvelle système informatique intégré laquelle permettra d'unir les informations pour leur catalogue de base, pour les expositions spéciales, et pour les publications spécialistes. Un défi sera: comment arriver à une telle système pour tous les grands musées, laquelle peut s'attacher aux archives et bibliothèques?

Une autre dimension historique se laisse voir dans un projet extraordinaire à l'université de Bologne qui s'appelle NUovo Museo Elettronico (NUME),⁷ et qui se sert de la réalité virtuelle pour laisser voir les changements de la ville à travers les siècles. On peut même tracer l'histoire d'objets lesquels, dans les temps d'autan, se trouvait comme monuments publics, et se trouvent maintenant dispersés dans diverses musées.

Lié avec la nécessité d'une contexte historique, il y a le défi de comprendre l'histoire en termes plus universelles. Dans l'occident tout le monde sait –ou devrait savoir-- que Léonard de Vinci était actif à Milan dans les dernières decennies du quinzième siècle, au temps qu'on était en train de construire de nouveau le Castello Sforzesco avec ses fortifications. Peu d'entre nous savent qu'au même temps à Moscou on a construit de nouveau les fortifications du Kremlin et à Kyoto on a construit le fameux temple argentin. Faire voir ces effets synchroniques de l'histoire peut devenir une autre répercussion des nouveaux médias.

8. Pratique et Théorie

Il y a toute une littérature théorique⁸ de l'art pour décrire comment traiter la perspective, les couleurs, les symmétries, les ornements etc. Dans les couches d'une peinture on a souvent des lignes de perspective et autre traces pratiques qui se laisse rapprocher avec ce qu'on trouve dans les livres théoriques sur l'art. Donc, une huitième répercussion des nouveaux médias: c'est de nous fournir avec des nouvelles

liens entre théorie et pratique, de nous faire voir comment les liens entre les deux ont leur propre histoire.

9. Abstrait et Concret

Les musées sont pleins d'objets particuliers. Prenons comme exemple une vase grecque. On voit une exemple dans le Louvre ou un autre musée, mais à moins qu'on ait étudié au fonds Beazley, on n'aura nulle idée comment cette forme concrète, particulière entre dans la classification des formes de vases grecques et de vases en générale. Neuvième, possible répercussion pour les nouvelles technologies: ils peuvent nous orienter en tant que les relations entre formes abstraites et exemples concrets, particulières.

10. Statique et Dynamique

Dans l'Occident on a tendance à donner une valeur spéciale aux beaux arts, aux objets statiques, avec le résultat que les musées sont souvent vues comme plus importants que les théâtres comme expressions de la culture. Dans l'Orient, par contre, la danse, le théâtre, les jeux de marionnettes, les expressions dynamiques sont souvent plus importants que les expressions statiques en forme de peintures et sculptures. Dixième répercussion des nouveaux médias: nous fournir avec des possibilités de re-connaître les liens entre les expressions statiques des beaux arts et les expressions dynamiques des autres formes de culture.

11. Possibilités d'Intervention

En tant que restauration, les nouveaux médias ont des répercussions qu'on a déjà vu dans la médecine. On peut faire des simulations avant de faire des interventions réelles. On peut voir les conséquences potentielles avant de commettre des interventions irrémediables comme dans le cas de la *Cène* de Léonard de Vinci à Milan. Une des exemples les plus fascinantes de ces possibilités a été vu avec la restauration de *L'Histoire du Vrai Croix* de Piero della Francesca dans l'église de San Francesco en Arezzo, où on a utilisé les versions électroniques pour voir les conséquences possibles de diverses combinaisons de couleurs etc. Onzième répercussion des nouveaux médias, nous permettre de mieux traiter les objets d'art.

12. Substitution

Souvent les versions électroniques nous aideront à nous préparer à mieux voir les originales. Dans certaines cas, comme les caves de Lascaux ou le tombeau de Nefertari, ce n'est point possible à cause des problèmes de conservation. Dans ces cas, une douzième répercussion des nouveaux médias: ils nous permettent de voir en simulacre des objets et des monuments qui ne sont pas normalement accessibles.

Même si l'objet est accessible pour les citoyens locaux, assez souvent il y a des monuments qui ne sont pas librement accessible pour les touristes en générale. Par exemple, peu d'entre nous auront l'occasion de voir les ruines dans les forêts de Mexico, les mosquées arabes, les temples bouddhistes en Bhutan, Tibet ou même dans les provinces de la Chine. Dans tous ces cas, voir des simulacres en réalité virtuelle serait beaucoup mieux que s'ignorer de leur existence.

13. Rôle des Musées

D'un point de vue, c'est clair: le musée est un lieu pour voir les objets d'art et de culture. Mais si des membres du publique viennent de plus en plus dans les grandes groupes avec une guide touristique qui doit leur expliquer tout, quel sera le rôle d'un musée: une série de buscoulades entre ces groupes qui bloquent aux autres la vue des peintures?

Peut être qu'on devrait penser à nouvelles systèmes d'enseignement ou les touristes peuvent suivre des mini-cours avant d'entrer dans les musées afin que les musées puissent devenir de nouveau des lieux de réflexion. Une solution possible serait en utilisant des nouveaux musées virtuels physiques comme celui de Infobyte à Rome. Autre solution possible est de développer des visites guidés sur l'Internet comme fait le musée national pour l'histoire de la science, Léonard de Vinci à Milan.⁹ On pourrait bien penser à intégrer une telle méthode avec celle déjà utilisé dans le modèle du Louvre dans la reconstruction de Paris fait dans le Deuxième Monde de Canal+ ou dans celle de France Télécom.

Il y a une fois, le musée était un lieu spécial, presque sacré, un lieu pour le développement de l'individu, où les personnes allaient seuls ou avec quelques ami(e)s pour entrer dans les mondes alternatifs de l'antiquité, le moyen âge, la renaissance ou la belle époque. Treizième répercussion possible des nouveaux médias: c'est de fournir les visiteurs avec des instruments technologiques qui leur permettent d'apprendre des informations sans perturber les autres visiteurs; et qui permettra au musée de redevenir un lieu de découverte personnelle.

Les grands musées nationaux comme Le Louvre ou La Galerie Nationale à Londres sont évolués grâce aux ressources considérables de l'état, grâce aux impôts du publique. Donc ces musées ont aussi un devoir à continuer une tradition publique. En Europe, on veut bien se plaindre des exemples des Etats -Unies. Mais, si en France, le Louvre, qui reçoit des sommes non négligiables du Ministère de la Culture, insiste à la fois d'avoir une version payante de Louvre.edu sur le Web, comment arriver à une vision Européenne en tant qu'alternative à la vision purement économique américaine? Si les institutions nées avec l'argent public veulent adopter les règles de l'économie privée, ils risquent d'être jugés dans ce cadre et perdre leur fondement public. Europe a déjà l'exemple des conséquences terribles d'une privatisation des musées en Autriche et n'a guère besoin de suivre cette course.

14. Rôle de l'Art et de la Culture

Il y a une siècle il était tout à la mode de parler de l'esprit d'un âge (*Zeitgeist*) et aussi des différences culturelles dont des ressentiments se retrouvent même aujourd'hui dans les dictons aphoristiques comme: les français sont rationnels mais pas raisonnables, les anglais sont raisonnables mais pas rationnels. Les différents cultures ont des différents langues, des diverses coutumes, mais aussi des diverses manières de voir la vie et de s'exprimer. Les reconstructions de Rome d'un italien, sont très différentes des reconstructions de Rome des français ou des allemands.

Dès la Renaissance l'art et la culture en Europe, nous ont fourni une voie de faire des distinctions entre objet et sujet. La distance esthétique était beaucoup plus qu'une

phrase. C'était une voie pour nous séparer de la nature. Par contre, dans l'Extrême Orient, au Japon, les jardins Zen, et l'art a eu une fonction tout à fait différent, c'est à dire de faire unir l'individu et la nature. En Armenie, les icones ne sont pas vues comme des images, mais plutôt comme des fenêtres au monde sacré. Autre possible défi pour les nouveaux médias: comment instruire les gens dans les diverses fonctions de l'art? Ce qu'il nous faut, en fin de conte, est une nouvelle histoire de l'art mondiale, laquelle nous offrira d'un part les parallèles entre les diverses cultures, et de nous fournir d'autre part une compréhension des différences essentielles.

15. Meta-Données

Assurer la contextualisation des objets, que les objets dans les musées puissent être mis en rapport avec les sources dans les bibliothèques et les archives exige des meta-données. Pour l'instant, l'initiative de la ville de Dublin, Ohio, qui s'appelle Dublin Core, nous propose une excellente solution provisoire. Le seul problème est que cette solution se limite à un minimum des éléments des contenus.

Si on veut bien arriver à un accès universel des contenus de nos musées, bibliothèques et archives il nous faudra une nouvelle politique et pratique de metadonnées. Dans cet'égard on propose qu'Europe pourrait évoluer un projet à longue terme qui s'appelle Metadonnées et MEMoire Collective Systématique (MEMECS) et qui peut s'attacher à autres initiatives déjà existants comme le Resource Description Format (RDF) du Consortium WWW et le cadre MEDICI de la commission européenne. MEDICI prévoit, par exemple, un nouveau réseau de centres d'excellence en culture digitale pour l'Europe. Donc, quinzième répercussion des nouveaux médias: une nouvelle synthèse entre diverses initiatives.

16. Nouveaux Défis

Comme, toujours il y'a d'un part les techno-optimistes qui veulent nous convaincre que les nouveaux technologies vont porter uniquement des avantages; tandis que les techno-pessimistes veulent nous convaincre que toutes les craintes personifiées dans le livre *1984* avec ses notions du grand frère (*Big Brother*) seront resuscités avec une nouvelle dynamisme.

Nous ne croyons ni à l'un ni à l'autre extrême. Au même temps, serait-il naïf à prétendre que les nouveaux médias ne nous confronteront pas avec un tas de nouveaux problèmes. Les nouvelles technologies de la reproduction nous permettent de faire toute une série d'images dans diverses échelles de grandeur, de résolution etc. Il nous faudra des nouvelles méthodes de tracer l'origine des images. Sont ils basés sur une peinture originelle? Sinon combien de générations acceptera-t-on entre l'originale et la copie?

Faut-il payer pour chaque image? Peut être que les vignettes (*thumbnails*) devraient rester gratuites. Ainsi on aurait accès générale pour tout le monde. En plus, on pourrait imaginer une contexte où l'usage pour les buts éducatives soit libre et qu'on n'ait pas besoin de payer, que dans des cas ou on prévoit en profiter soi même. Donc une image pour un cours est libre. Une image pour une agence de publicité qui veut utiliser Mona Lisa pour mieux vendre leurs autos est payable.

Il n'y a guère personne qui comprend dans toutes les détails la nouvelle économie. Tout le monde est d'accord qu'il se basera sur le valeurs ajoutées. Donc, la valeur d'une image ne sera pas dans son isolation mais en tant d'avoir été mis en contexte. Cette contextualisation est ce que nous offre le musée quand il nous donne une exposition sur un artiste ou un sujet spécial, et c'est pour ces cas en forme de catalogues que nous voulons bien payer.

En théorie, chaque savant et même chaque membre du public pourrait nous offrir des expositions, des collections d'images et d'associations qui pourraient potentiellement nous intéresser. C'est un peu le rêve des techno-optimistes. Mais quand tout le monde est auteur, tout le monde n'est pas encore Molière ou Shakespeare. Donc l'explosion en expression dans les domaines du savoir et des connaissances personnelles et collaboratives aura besoin d'être mis en rapport avec, et finalement d'être jugé en relation avec le savoir et les connaissances de nos institutions de mémoire collective. Donc les musées peuvent très bien offrir les sources et ressources pour nouvelles expressions soit intellectuelles soit artistique et à la fois offrir un cadre de qualité pour faciliter la soi disant valeur ajoutée des nouveaux venus. Et ce qui produisent des collections avec une vrai valeur devraient être persuadé de fournir une partie de leurs profits au musées et les autres institutions dont viennent leurs sources.

Un des modèles proposé par le Louvre et autres grands musées Européens est d'offrir accès aux collections à diverses niveaux: une version introductoire¹⁰; une version éducative¹¹ --qui pourrait éventuellement être gratuit pour les écoles françaises et pour les écoles de tout autre pays qui consentit à mettre à disposition sans payer les peintures de leur pays; une troisième version pour la recherche et une quatrième pour ceux qui veulent utiliser les images pour des buts financiers.

17. Conclusions

Les techno-pessimistes ont peur que l'usage des nouveaux médias puissent enlever l'intérêt pour les objets originales, donc faire tomber en désuétude les musées. Nous n'y croyons point. Nous avons signalé quinze possibles répercussions.

L'évolution de plus en plus rapide de la nano-technologie posera des possibilités presque au delà de notre imagination: comme par exemple, celle de pouvoir porter dans notre poche une version digitale de tous les contenus de notre mémoire collective dans nos musées, bibliothèques et archives, n'est plus de la fiction scientifique. L'effet peut avoir des conséquences épiques, mais pas sans au même temps rapporter le défi chez nous. Tout le monde peut entrer le Louvre ou la Bibliothèque de la France. Seulement des esprits rares puissent comprendre dans toute leur amplitude la richesse inépuisable de ces institutions de mémoire collective. Les nouvelles technologies et les nouveaux médias peuvent bien aider à donner accès à ces trésors, à cette nourriture spirituelle: mais le défi de digérer le digital reste analogue au défi de digérer l'analogue. Il faut beaucoup chercher et beaucoup travailler afin d'arriver à la vraie compréhension, à une vision internationale telle que celle du'un André Malraux ou Lord Clark.

Le musée du passé était un lieu pour collectionner et sauvegarder les objets d'art et de culture dont un certain nombre, souvent une petite pourcentage, étaient mises en exposition pour le grand publique. Les musées d'aujourd'hui se concentrent de plus en

plus sur les grandes expositions pour plaire au soit-disant grand public qui doit leur fournir des ressources financières. En effet ceux qui viennent dans les musées ne sont qu'une petite partie du grand public dans le sens large.

Grâce à les nouvelles technologies avec les réseaux d'Internet, les objets des musées de l'avenir peuvent avoir des connections étroites avec les descriptions de ces objets dans les bibliothèques et les archives. En plus, grâce aux mêmes réseaux, on peut utiliser ces trésors pour assurer une connaissance plus approfondie de l'art et de la culture, soit locale, soit nationale (française, italienne, allemande etc.) soit internationale. Toute autre que poser un danger de domination de la culture américaine, l'Internet, si nous en Europe y fournissons notre propre contenu, va servir pour transformer l'éducation européenne. Nous avons tous besoin d'accès plus immédiate à nos sources et ressources culturelles et historiques et celles des autres, afin d'arriver à la fois à une compréhension plus profonde de nos propres racines, à la fois à une vision plus ample soit de l'Europe soit du monde au delà de notre continent vues que nous sommes entrés dans ce que McLuhan a nommé le village global. Si nous acceptons ce défi, les musées de l'avenir peuvent constater que les vraies répercussions de nouveaux médias ouvrent les portes virtuelles de leurs collections bien au delà d'un grand public: pour tout le monde, en tout le monde.

Notes

¹ "Can Museum Computer Networks Change Our Views of Knowledge?": *Museums and Information. New Technological Horizons. Proceedings*, Ottawa: Canadian Heritage Information Network, (1992), pp. 101-108.

² Cf. "Frontiers in Electronic Media", *Interactions Journal of the ACM*, New York, July-August 1997, pp. 32-64.

³ Pour des exemples simples d'une tel musée imaginaire,

Voir: <http://www.artshow.com/vrml/imagin.wrl>

<http://www.artshow.com/vrml/figure.wrl>

<http://www.artshow.com/vrml/still.wrl>.

⁴ Voir: <http://marconi.ltt.dii.unisi.it/progetti/HIPS/Newhips.htm>

⁵ Voir: <http://www.artcom.de/projects/welcome.de>

⁶ Voir: <http://www.ai.sri.com/TerraVision/>. Ce projet fait partie du réseau, nommé Magic: <http://www.ai.sri.com/~magic/>

⁷ Voir: <http://www.cineca.it/visit/NUME/>

⁸ Julius von Schlosser, *Die Kunsliteratur ein Handbuch zur Quellenkunde der neuren Kunstgeschichte*. Wien: A. Schroll, 1924.

⁹ Voir: <http://www.museoscienza.org/english/leonardovirtuale/Default.htm>.

¹⁰ Celle qu'on trouve aujourd'hui avec <http://www.louvre.fr>.

¹¹ Celle qu'on trouve aujourd'hui avec <http://www.louvre.edu>.