



Nouvelles technologies et cinéma au service de la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel au Musée d'Histoire de Ouidah

New Technologies and Cinema in the Promotion of Intangible Cultural Heritage at the Ouidah History Museum

Clarisse D. A. Amoussou
Elavagnon Dorothee Dognon

Article history:

Submitted: July 5, 2025

Revised: August 1, 2025

Accepted: August 5, 2025

Keywords:

Intangible heritage, museum, digital technologies, cinema, vodoun

Mots clés :

Patrimoine immatériel, musée, technologies numériques, cinéma, vodoun

Abstract

Located in the former Portuguese fort of Ouidah, the Ouidah History Museum serves a dual purpose: as a site of remembrance for the transatlantic slave trade and as a space for promoting local cultural expressions. Despite the richness of the region's intangible heritage—particularly vodoun rituals, songs, dances, and artisanal knowledge—traditional museographic methods struggle to make this heritage accessible. This article explores the potential of new technologies and cinema as innovative tools for cultural mediation and the safeguarding of living heritage. It begins with an analysis of digital technologies applied to museums in Africa and worldwide, highlighting immersive tools such as augmented reality, virtual reality, and interactive installations, which can transform museum visits into sensory and participatory experiences. Although technical and financial constraints can hinder their implementation in African contexts, pioneering initiatives such as the Zinsou Foundation in Benin show promising developments. The case study “Vodoun, Voices and Visions of a Living Heritage” proposes a hybrid museum project combining documentary film, immersive recordings, digital animations, and community participation. The article advocates for the creation of an audiovisual production center, the training of young filmmakers, the development of regional networks of connected museums, and the design of a national digital museology strategy.

Résumé

Situé dans l'ancien fort portugais de Ouidah, le Musée d'Histoire de Ouidah incarne une double vocation : lieu de mémoire de la traite négrière et espace de valorisation des expressions culturelles locales. Malgré la richesse du patrimoine immatériel régional, notamment les rituels vodoun, chants, danses et savoirs artisanaux, les dispositifs muséographiques traditionnels peinent à le rendre accessible. Cet article explore le potentiel des nouvelles technologies et du cinéma comme vecteurs de médiation culturelle et de sauvegarde du patrimoine vivant. Il débute par une analyse des technologies numériques appliquées aux musées, en Afrique et ailleurs, mettant en lumière des outils immersifs tels que la réalité augmentée, la réalité virtuelle et les installations interactives, capables de transformer la visite en expérience sensible. Malgré des contraintes techniques et financières en contexte africain, des initiatives innovantes, comme celle de la Fondation Zinsou au Bénin, ouvrent la voie. L'étude de cas « Vodoun, Voix et Visions d'un Héritage Vivant » propose un projet muséal hybride combinant documentaire, captations immersives, animations numériques et participation communautaire. L'article propose la création d'un centre de production audiovisuelle, la formation de jeunes cinéastes, le développement de réseaux de musées connectés et une stratégie nationale de muséologie numérique.

Uirtus © 2025

This is an open access article under CC BY 4.0 license

Corresponding author:

Clarisse D. A. Amoussou,

Musée d'Histoire de Ouidah ex Fort Portugais

E-mail : clarisseamoussou5@gmail.com

Introduction

Situé sur la côte atlantique du Bénin, à Ouidah, le Musée d'Histoire de Ouidah ancien Fort portugais constitue l'un des hauts lieux de mémoire de la traite négrière transatlantique. Érigé au XVII^e siècle par les colons portugais, ce site emblématique incarne une histoire mêlant commerce, esclavage, métissage culturel et résistance. Aujourd'hui, ce musée joue plusieurs rôles. En plus d'être le gardien de la mémoire de l'esclavage, il est aussi un témoin vivant des traditions culturelles, religieuses et sociales de la région. Il veille en particulier sur les traditions liées au vodoun, aux danses rituelles et aux savoir-faire artisanaux. Cependant, ce riche patrimoine immatériel, ne peut être clairement expliqué juste par les objets et les archives du musée. En d'autres mots, les dispositifs muséographiques classiques ne le met que peu en valeur.

Dans ce contexte, se pose une problématique cruciale : comment valoriser efficacement le patrimoine culturel immatériel au sein d'un musée historique tout en engageant les visiteurs dans une expérience sensible et mémorable ? Face aux limites de la muséologie traditionnelle, les nouvelles technologies et le cinéma apparaissent comme des outils prometteurs pour répondre à ce défi. La réalité virtuelle, les installations interactives ou encore les films immersifs permettent non seulement de restituer des ambiances, des gestes ou des récits oraux, mais aussi de sensibiliser un large public, notamment les jeunes générations, aux dimensions intangibles du patrimoine.

Cet article se propose donc d'examiner le rôle stratégique que peuvent jouer les nouvelles technologies et le cinéma dans la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel au Musée d'Histoire de Ouidah. L'objectif est de démontrer que ces outils numériques et audiovisuels, peuvent devenir des vecteurs puissants de médiation culturelle, de transmission et de sauvegarde des savoirs immatériels.

L'article s'organise en plusieurs sections. Après une réflexion sur l'usage des nouvelles technologies dans les musées à travers le monde et leurs implications spécifiques en Afrique, nous analyserons le rôle du cinéma comme moyen de captation et de diffusion du patrimoine immatériel. Une attention particulière sera ensuite portée à des propositions concrètes d'intégration de ces outils au Musée d'Histoire de Ouidah, avant d'examiner un exemple d'application pratique. Enfin, une discussion générale permettra d'évaluer les bénéfices de ces dispositifs, les perspectives d'avenir ainsi que les limites de cette approche.



Charlemagne SEGBEDJI. Le bâtiment principal du musée d'histoire de Ouidah. 2016. Musée d'histoire de Ouidah, Ouidah

1. Nouvelles technologies dans les musées

1.1. Définition et évolution des nouvelles technologies dans le domaine muséal

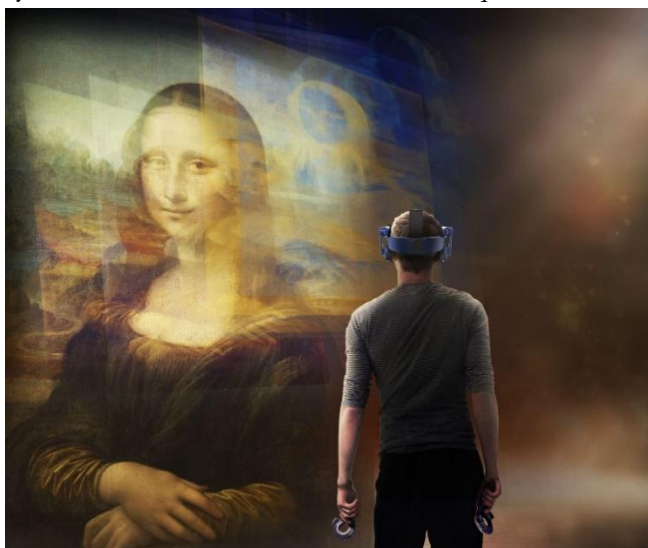
Les nouvelles technologies désignent l'ensemble des outils numériques et interactifs qui permettent de transformer l'expérience muséale, en rendant les contenus plus accessibles, immersifs et engageants. Depuis les années 2000, leur intégration dans les musées s'est intensifiée avec l'arrivée de dispositifs tels que les écrans tactiles, la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR), les visites guidées interactives via smartphone, ou encore les plateformes numériques de médiation culturelle (Auzelle, P. 2019).

À l'échelle mondiale, ces outils ont profondément redéfini la relation entre le visiteur et le musée, passant d'une logique d'exposition figée à une logique d'expérience dynamique. Des musées comme le Louvre²⁸ (France), le

²⁸ Le 17 juin 2019, s'est tenue au Louvre une exposition nommée « Léonard de Vinci ». Cette exposition était la première à intégrer la réalité virtuelle dans le musée.

Smithsonian²⁹ (États-Unis), ou le British Museum (Royaume-Uni) ont adopté ces technologies pour renouveler l'intérêt du public et diversifier leurs approches pédagogiques.

Au Bénin, malgré 90 % de couverture internet 4G (Ministère du numérique et de la digitalisation 2024), les avancées sont freinées par des contraintes financières et techniques. Toutefois, des institutions commencent à expérimenter des solutions innovantes, à l'instar du Musée de la Fondation Zinsou à Ouidah. Ce musée a commencé à introduire des éléments de médiation numérique dans ses expositions. L'exposition dénommée « Sur un horizon infini » de l'artiste Joël Andrianomearisoa était la première où le public a pu vivre une expérience muséale avec des outils numériques. Vu l'engouement autour de cette première, il ne serait pas étonnant que le musée ajoute à moyen terme de nouveaux outils numériques de médiation culturelle.



louvre.fr. En tête à tête avec la Joconde.2019. Musée du Louvre, Paris

1.2. Applications des nouvelles technologies dans la muséologie

Les usages des nouvelles technologies dans les musées sont multiples et en constante évolution. Parmi les plus répandus figurent :

²⁹ Le Smithsonian a créé un espace muséal interactif dénommé Q?rius. Les publics cibles de cet espace sont les jeunes. Le Q?rius vise à susciter chez ces derniers de l'engouement pour l'univers du musée.

- ✓ La réalité augmentée (AR) : permet de superposer des éléments virtuels (textes, images, objets en 3D) à la réalité perçue par le visiteur via une tablette ou un smartphone, enrichissant ainsi la lecture des œuvres ou des artefacts.
- ✓ La réalité virtuelle (VR) : offre une immersion complète dans des environnements reconstitués, permettant par exemple de revivre un rituel ancien ou de visiter un village traditionnel disparu.
- ✓ Les installations interactives : grâce à des capteurs de mouvement ou des écrans tactiles, elles encouragent le visiteur à interagir physiquement avec le contenu, favorisant une mémorisation plus active. (Roland, L. 2020).
- ✓ Les dispositifs de narration numérique : vidéos, podcasts, applications mobiles et écrans multimédia permettent de raconter des histoires en lien avec les objets exposés, d'illustrer les pratiques culturelles et de faire entendre des voix issues des communautés concernées.
- ✓ L'usage de ces nouveaux dispositifs offre de nouvelles perspectives mais pose aussi de nouvelles questions.

1.3. Enjeux et défis

Si les nouvelles technologies représentent un potentiel majeur pour la muséologie, leur intégration soulève plusieurs enjeux, notamment en Afrique. Sur le plan technique, les infrastructures numériques (connexion Internet, électricité stable, maintenance des équipements) sont souvent insuffisantes. Sur le plan financier, les coûts d'acquisition, de développement de contenus, de formation du personnel et d'entretien peuvent être un frein important.

D'un point de vue humain, l'appropriation de ces outils par les équipes muséales et les publics locaux nécessite une médiation adaptée, une formation continue et un accompagnement dans le changement de pratiques professionnelles. Enfin, se pose la question de l'accessibilité : les technologies doivent être pensées pour inclure les différents profils de visiteurs (âges, niveaux d'éducation, langues) et ne pas accentuer la fracture numérique (Nzewi, E. 2013). Malgré ces défis, de nombreuses études et initiatives démontrent que l'introduction maîtrisée de ces outils peut non seulement revitaliser l'expérience muséale, mais aussi jouer un rôle essentiel dans la sauvegarde des cultures locales et dans le renforcement de l'identité communautaire.

2. Le rôle du cinéma dans la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel

2.1. Cinéma et patrimoine immatériel

Le patrimoine culturel immatériel englobe les pratiques, représentations, expressions, savoir-faire et connaissances que les communautés reconnaissent comme faisant partie de leur héritage culturel (UNESCO 2003). Ce patrimoine, essentiellement transmis oralement ou par la pratique, est souvent difficile à matérialiser dans les espaces muséaux traditionnels (Bouchenaki, M. 2004). Le cinéma, en tant que médium visuel et sonore, s'impose alors comme un outil puissant de captation, de transmission et de mise en scène de ces éléments intangibles.

Grâce à la caméra, il devient possible de documenter des danses rituelles, des chants sacrés, des cérémonies religieuses, ou encore des gestes artisanaux, tout en respectant le contexte et la symbolique propres à chaque culture. Le cinéma peut ainsi préserver des expressions menacées d'oubli, tout en les rendant accessibles à des publics éloignés ou non-initiés. En outre, contrairement à d'autres formes d'archivage, le cinéma permet une expérience sensorielle riche : il donne à voir, à entendre et parfois à ressentir l'atmosphère particulière d'un rituel ou d'un événement culturel. Il contribue également à la reconnaissance sociale des communautés, en leur offrant un miroir valorisant de leurs propres pratiques (Ministère de la Culture du Bénin 2022).

2.2. Types de films utilisés dans la valorisation du patrimoine immatériel

Plusieurs formats cinématographiques peuvent être mobilisés dans le cadre muséal pour la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel :

- **Les documentaires** : Ils constituent le format le plus utilisé. Courts ou longs, ces films captent des pratiques vivantes dans leur contexte d'origine. Ils peuvent être projetés dans les salles de musée ou intégrés à des dispositifs interactifs.
- **Les films interactifs** : Grâce à une interface numérique, ces productions permettent aux visiteurs de choisir le parcours narratif ou les scènes qu'ils souhaitent découvrir. Ce format offre une expérience personnalisée.
- **Les ciné-concerts** : Cette forme associe la projection d'un film (souvent

muet ou ethnographique) à une performance musicale en direct. Il permette une recontextualisation vivante et sensorielle des images. Le Louvre a par exemple organisé un ciné concert le 14 janvier 2024 dans son auditorium. Cette prestation combinait le film « Notre dame de Paris » de Wallace Worsley et la prestation à l'orgue de Jean-Baptiste Monnot.

- **Les projections immersives** : Réalisées dans des dômes, des salles 360° ou à l'aide de casques de réalité virtuelle, ces projections plongent les visiteurs au cœur de l'action filmée, créant une proximité inédite avec les pratiques représentées.



Alougbin, Awoulath. *L'essence de notre danse*. Fondation Zinsou, 2011

2.3. Exemples de musées et d'initiatives similaires à l'échelle mondiale

Plusieurs musées à travers le monde ont intégré le cinéma dans leur stratégie de valorisation du patrimoine immatériel. On peut citer :

Le Musée du Quai Branly – Jacques Chirac à Paris, qui propose régulièrement des projections de films ethnographiques et des installations audiovisuelles sur les cultures d'Afrique, d'Océanie et d'Asie.

Le Museum of Anthropology (MOA) à Vancouver, qui utilise le cinéma pour restituer les savoirs des peuples autochtones du Canada à travers des récits oraux et des démonstrations de savoir-faire.

Le National Museum of African American History and Culture à Washington, où le cinéma sert à faire revivre les chants, les danses et les luttes culturelles du peuple afro-américain dans une scénographie immersive.

En Afrique, des initiatives comme le FESPACO ou le Festival du Film Documentaire de Saint-Louis contribuent à la production et à la diffusion de

films sur les cultures africaines, dont certains sont repris dans des espaces muséaux ou patrimoniaux (Nzewi, E. 2013). Ces exemples montrent que le cinéma n'est pas seulement un outil d'illustration : il devient un véritable vecteur de médiation culturelle, de sensibilisation et de transmission intergénérationnelle.

3. L'intégration du cinéma et des nouvelles technologies au Musée d'Histoire de Ouidah

3.1. Le Musée d'Histoire de Ouidah et son patrimoine immatériel

Le Musée d'Histoire de Ouidah, installé dans l'ancien fort portugais, conserve une mémoire tangible de la traite négrière transatlantique, de la colonisation et des résistances africaines. Mais au-delà des artefacts, ce musée est aussi un lieu stratégique pour la valorisation du patrimoine culturel immatériel lié aux traditions spirituelles, sociales et artistiques du Sud-Bénin. On y retrouve notamment l'histoire du vodoun et des cultes associés (tels que ceux de Mami Wata, Dan, ou Sakpata), des pratiques de divination, des récits oraux, des danses rituelles, des chants sacrés, des cérémonies de possession et un artisanat symbolique (masques, objets de culte, textiles) (EDJEKPOTO Gbèhouèkan Sylvestre, 2022). Or, ces expressions culturelles, bien qu'essentielles à la compréhension de l'histoire locale et des résistances culturelles, sont peu visibles dans les expositions actuelles, souvent axées sur les objets. D'où la nécessité d'élargir le cadre de l'expérience muséale en intégrant le cinéma et les technologies numériques comme supports de narration et d'immersion.

3.2. Propositions concrètes d'intégration des nouvelles technologies et impacts attendus

Plusieurs dispositifs pourraient être développés au sein du Musée d'Histoire de Ouidah pour valoriser le patrimoine immatériel de manière innovante et accessible. Il peut s'agir :

- de projections de films documentaires réalisés localement sur les rituels vodoun,
- de chants initiatiques,
- de cérémonies de transe ou les fêtes traditionnelles, diffusés dans une salle dédiée ou dans des espaces immersifs.

Il peut aussi s'agir

- d'installations interactives multimédia : stations numériques où les visiteurs peuvent explorer à leur rythme des contenus audiovisuels
- de reconstitutions en réalité virtuelle d'événements historiques ou spirituels emblématiques
- Muséographie sonore : intégration de chants, tambours, prières et ambiances sonores dans les salles pour accompagner la découverte des objets exposés.
- Applications mobiles ou tablettes à disposition pour une visite enrichie, incluant des récits en plusieurs langues (français, fon, anglais) et des animations en réalité augmentée autour des objets culturels. Les impacts attendus de l'usage de ces technologies sont entre autres :
 - le renforcement de l'attractivité du musée,
 - la valorisation des cultures locales,
 - la transmission pédagogique accrue,
 - la conservation numérique.

En somme, cette intégration permettrait d'une part d'animer le patrimoine immatériel dans les murs du musée. Elle permet d'autre part d'élargir les horizons de la muséologie béninoise vers des formes de narration plus ancrées dans les réalités locales. (Bouchenaki 2004 ; ICOM 2020 ; Nzewi, E. 2013).

4. Étude de cas : Applications pratiques au Musée d'Histoire de Ouidah

4.1. Exemple de projet muséal intégrant cinéma et nouvelles technologies

Pour illustrer concrètement les possibilités d'intégration du cinéma et des technologies numériques au Musée d'Histoire de Ouidah, imaginons un projet muséal hybride intitulé « Vodoun, Voix et Visions d'un Héritage Vivant ». Ce projet reposera sur une série de modules audiovisuels interactifs combinant documentaire, animation, réalité virtuelle et installations sonores. Il va inclure les éléments suivants :

Un cycle de courts-métrages documentaires, réalisés avec la participation de praticiens du culte vodoun, présentant les différentes facettes du patrimoine immatériel (chants de possession, danses rituelles, rôles des féticheurs, récits de transmission orale).

Une salle de projection immersive à 180°, diffusant un film scénarisé retraçant une journée de cérémonie à Ouidah, depuis la préparation jusqu'au rituel, avec sons spatialisés et ambiances reconstituées. Des bornes interactives installées dans chaque section du musée, permettant d'approfondir les récits à travers des interviews, des animations numériques explicatives ou des témoignages vidéo de membres de la communauté.

Un espace de réalité virtuelle, équipé de casques, où les visiteurs peuvent "vivre" une cérémonie de transe ou suivre le parcours initiatique d'un prêtre vodoun, dans un environnement 3D réaliste reconstitué à partir d'archives et de captations actuelles. Un atelier participatif, où les visiteurs peuvent enregistrer leurs ressentis, poser des questions, ou laisser un message vidéo, dans une démarche de médiation culturelle participative. Ce projet permettra aux adeptes à garder la dimension sacrée et caché de leur culte tout en aidant aux non-initiés à beaucoup mieux connaître le vodoun.

4.2. Retour d'expérience et impact sur la fréquentation

Un tel projet, qu'il soit partiellement ou totalement réalisé, va produire plusieurs effets significatifs sur le Musée d'Histoire de Ouidah :

Hausse de la fréquentation : En proposant des expériences immersives et interactives, le musée attirerait non seulement les touristes internationaux en quête de contenus innovants, mais aussi les jeunes publics béninois souvent peu sensibles aux expositions classiques.

Diversification des outils pédagogiques : Pour les groupes scolaires, ces outils offriraient des supports d'apprentissage dynamiques et accessibles, facilitant la compréhension de notions parfois complexes comme la cosmogonie ou les cycles initiatiques.

Visibilité médiatique et partenariats accrus : Le recours au cinéma et aux technologies peut susciter l'intérêt des médias, des institutions culturelles partenaires (musées, festivals, centres de recherche) et d'organisations internationales œuvrant pour la sauvegarde du patrimoine.

Meilleure implication des communautés locales : La co-crédation des contenus audiovisuels avec les prêtres vodoun, les griots et les artisans favoriserait leur reconnaissance, leur implication et leur valorisation dans l'espace muséal.

Il faut noter que la co-crédation permettra aux communautés locales d'avoir une nouvelle source de revenus, une plus grande visibilité et de

meilleures chances de participer à d'autres projets. Ainsi, cette étude de cas souligne la faisabilité et l'intérêt stratégique d'une telle transformation technologique du musée, sans rompre avec ses missions fondamentales de conservation, d'éducation et de transmission culturelle.

5. Discussion

5.1. Bénéfices pour la conservation du patrimoine culturel immatériel

L'intégration du cinéma et des technologies numériques dans les dispositifs muséaux ne se limite pas à un simple effet de modernisation. Elle représente un levier puissant de conservation du patrimoine culturel immatériel.

En effet, les pratiques culturelles intangibles, par définition fragiles et souvent menacées de disparition, nécessitent des formes de documentation et de transmission adaptées à leur nature vivante (UNESCO 2011). Le cinéma, en capturant les gestes, les paroles, les sons et les ambiances des rituels, constitue une archive vivante, permettant de restituer non seulement le contenu, mais aussi le contexte, les émotions et les relations humaines autour du patrimoine immatériel. Il agit comme une forme de mémoire collective, accessible aux générations futures.

Par ailleurs, les dispositifs interactifs, la réalité augmentée ou virtuelle, offrent des modes de transmission expérientiels, qui facilitent la compréhension et l'appropriation des contenus par les visiteurs. Ces outils permettent de rendre visibles l'invisible, en rendant perceptibles des éléments symboliques ou spirituels difficiles à exprimer autrement que par le vécu. Enfin, en valorisant les savoirs locaux à travers des formats respectueux et collaboratifs, ces technologies participent à une reconnaissance sociale des porteurs de traditions, encourageant ainsi leur pérennisation dans un monde en rapide mutation.

5.2. Perspectives d'avenir

L'exemple du Musée d'Histoire de Ouidah, dans le contexte béninois, peut servir de laboratoire d'innovation muséale à l'échelle régionale. Plusieurs perspectives se dessinent pour les années à venir : Création d'un centre de production audiovisuelle patrimoniale en lien avec le musée, afin de former des jeunes cinéastes locaux à la captation du patrimoine immatériel et produire régulièrement des contenus authentiques.

Développement d'un réseau de musées connectés en Afrique de

l'Ouest, partageant une base de données d'archives audiovisuelles et collaborant sur des projets de réalité virtuelle ou de narrations interactives. Renforcement des partenariats internationaux avec des institutions spécialisées en muséologie numérique, en anthropologie visuelle ou en technologies immersives (universités, ONG, festivals du film documentaire, etc.).

Intégration de la technologie dans les politiques culturelles : un soutien étatique accru à l'innovation numérique dans les musées pourrait favoriser l'émergence d'une nouvelle génération d'équipements culturels alliant tradition et modernité. Ces perspectives invitent à penser une muséologie africaine du XXI^e siècle, ancrée dans les réalités locales mais ouverte aux innovations, dans laquelle le patrimoine immatériel trouve toute sa place.

Malgré les efforts fournis, cette étude présente quelques limites. Ainsi il ne nous a pas été possible d'aller visiter tous les musées cités *in-text* afin de vivre en personne l'expérience avec tous ces nouveaux outils. Nous nous sommes contentés de notre ressenti suscité par la documentation. Par ailleurs nous n'avons pas trouvé assez d'exemples d'initiatives africaines sur la modernisation de l'expérience muséale.

Conclusion

Le Musée d'Histoire de Ouidah, héritier d'un passé douloureux mais riche de significations culturelles, se trouve aujourd'hui à la croisée des chemins : entre la mémoire historique et la valorisation du vivant, entre la muséologie classique et l'innovation numérique. À travers cet article, nous avons montré que les nouvelles technologies et le cinéma constituent des outils essentiels pour assurer la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel, souvent négligé dans les approches muséales traditionnelles.

En offrant des moyens concrets de captation, de reconstitution, de médiation et de participation, ces technologies permettent non seulement de préserver les pratiques culturelles menacées, mais aussi de les transmettre de manière sensible et engageante. Le recours à des dispositifs interactifs, à la réalité virtuelle ou à des productions audiovisuelles immersives peut renouveler en profondeur l'expérience muséale, la rendant plus inclusive, pédagogique et émotionnellement marquante.

Cependant, cette transition technologique ne saurait être pensée sans

tenir compte des réalités spécifiques du contexte béninois : disponibilité des ressources financières, compétences techniques, participation des communautés locales, enjeux de conservation numérique à long terme. Il s'agira de progresser étape par étape, en articulant modernité et respect des traditions, tout en mettant l'humain et la mémoire collective au centre des dispositifs.

Propositions pour l'avenir

Pour aller plus loin, plusieurs recommandations peuvent être formulées :

- Mettre en place un plan stratégique de transformation numérique du musée, incluant des objectifs à court, moyen et long terme ;
- Encourager les coopérations Sud-Sud et Sud-Nord pour le transfert de compétences et le financement de projets innovants ;
- Former des professionnels locaux en cinéma documentaire patrimonial et technologies immersives ;

Développer des résidences de création numérique au sein du musée pour stimuler la production de contenus par les artistes et chercheurs béninois.

Limites de l'étude et perspectives de recherche

Ce travail, bien qu'exploratoire, ouvre la voie à des recherches plus approfondies sur plusieurs aspects : l'évaluation de l'impact réel de ces technologies sur les publics ; les stratégies d'appropriation communautaire des dispositifs numériques ; ou encore la question de l'éthique de la représentation audiovisuelle des rituels sacrés. Une enquête de terrain, menée en collaboration avec les acteurs du musée, les communautés patrimoniales et les experts en muséologie, serait une suite logique à cet article, afin d'adapter les propositions à la réalité du terrain.

Œuvres citées

Ouvrages et articles académiques

Assmann, Jan. *La mémoire culturelle : écrire, raconter, performer*. Éditions du Cerf, 2011.

Auzelle, Pauline. "Les technologies immersives dans les musées : entre expérience et médiation." *Culture & Musées*, vol. 34, no. 1, 2019, pp. 75–94.

- Bouchenaki, Mounir. "Le patrimoine culturel immatériel : la perspective de l'UNESCO." *Museum International*, vol. 56, 2004, pp. 6–12.
- Desvallées, André, and François Mairesse, editors. *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Armand Colin, 2011.
- Diagne, Souleymane Bachir. *En quête d'Afrique(s) : Universalisme et pensée décoloniale*. Albin Michel, 2018.
- Edjekpoto, Gbèhouèkan Sylvestre. *Fabrique patrimoniale et enjeux touristiques à Ouidah (Bénin) : Place de la mémoire de la traite négrière, des pratiques culturelles vodoun et des architectures anciennes*. Doctoral thesis, Université de Bretagne Occidentale & Université d'Abomey-Calavi, 2022, 598 pages.
- Fonds Africain pour la Culture. *Numérique et innovation culturelle en Afrique de l'Ouest : état des lieux et perspectives*. ACERCA, 2021.
- Hainard, Jacques, and Roland Kaehr. *La tentation de l'image : Patrimoine et muséographie au XXI^e siècle*. Infolio, 2004.
- ICOM. *ICOM Define : Nouvelles définitions du musée*. 2020, www.icom.museum.
- Mairesse, François. *Muséologie et médiation culturelle*. L'Harmattan, 2017.
- Ministère de la Culture du Bénin. *Stratégie nationale pour le développement du tourisme et de la culture*. Direction Générale du Patrimoine Culturel, 2022.
- Ministère du Numérique et de la Digitalisation. *Bilan du ministère du numérique et de la digitalisation sur la période 2021–2026*. Cotonou, 2024.
- Nzewi, E. "African Museums in the 21st Century: Progress and Prospects." *Journal of Museum Education*, vol. 38, no. 3, 2013, pp. 293–300.
- Roland, Laurine. "Le patrimoine immatériel à l'ère du numérique : quelles stratégies muséales ?" *Culture & Recherche*, vol. 141, 2020, pp. 18–24.
- UNESCO. *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*. UNESCO, 2003.
- . *Utilisation du patrimoine immatériel dans l'éducation : Guide méthodologique*. UNESCO, 2011.

Ressources numériques (consultées pour illustration ou contexte)

- Archives de l'UNESCO – Patrimoine vivant. *Site officiel de l'UNESCO dédié au patrimoine culturel immatériel*. <http://ich.unesco.org>
- Jeune Afrique – Médias. *Portail d'actualités africaines (consulté pour iconographie et contexte)*. <https://prod.cdn-medias.jeuneafrique.com>
- Musée d'Histoire de Ouidah. *Présentation en ligne du musée, de ses collections et de*

son ancrage mémoriel. <http://www.museeoudah.org>

Observatoire de la Muséologie Numérique. *Plateforme d'analyse des pratiques muséales à l'ère du numérique.* <https://observatoire-museologie.fr>

Presse du Musée du Louvre. *Portail presse officiel du musée du Louvre, Paris.* <https://presse.louvre.fr>

How to cite this article/Comment citer cet article:

MLA: Amoussou, D. A. Clarisse et Elavagnon Dorothée Dognon. "Nouvelles technologies et cinéma au service de la mise en valeur du patrimoine culturel immatériel au Musée d'Histoire de Ouidah." *Uirtus*, vol. 5, no. 2, August 2025, pp. 261-275, <https://doi.org/10.59384/uirtus.2025.2948>.