# DES MUSÉES NUMÉRISÉS

*LE 12 NOVEMBRE 2011* ***AUDREY BARDON***

**Certains musées s'emparent du numérique pour renouveler l'expérience de la médiation culturelle. La preuve en quinze exemples de dispositifs, conçus aussi bien pour de grosses structures que pour de plus modestes.**

Depuis les années 1980, la montée des technologies numériques, du multimédia et des technologies de l'information a suscité l'intérêt de nombreux musées. L'audioguide un peu désuet s'est transformé en guide multimédia, les écrans ont envahi les lieux d'expositions, de nouveaux modes d'accès à l'information sont apparus (e.g. via les smartphones).

Ces dispositifs, toujours plus sophistiqués, créent ainsi de nouveaux rapports entre le musée et le visiteur. La visite se veut plus sensible, personnalisée, intelligente. Les concepts peuvent être exposés au même titre que les objets. Le visiteur dispose d'informations plus riches, accède aux éléments cachés de l'exposition, joue avec les œuvres, contribue à l'exposition, prolonge l'expérience hors les murs… De nombreux avantages qui restent néanmoins à mesurer… en tentant l'expérience !

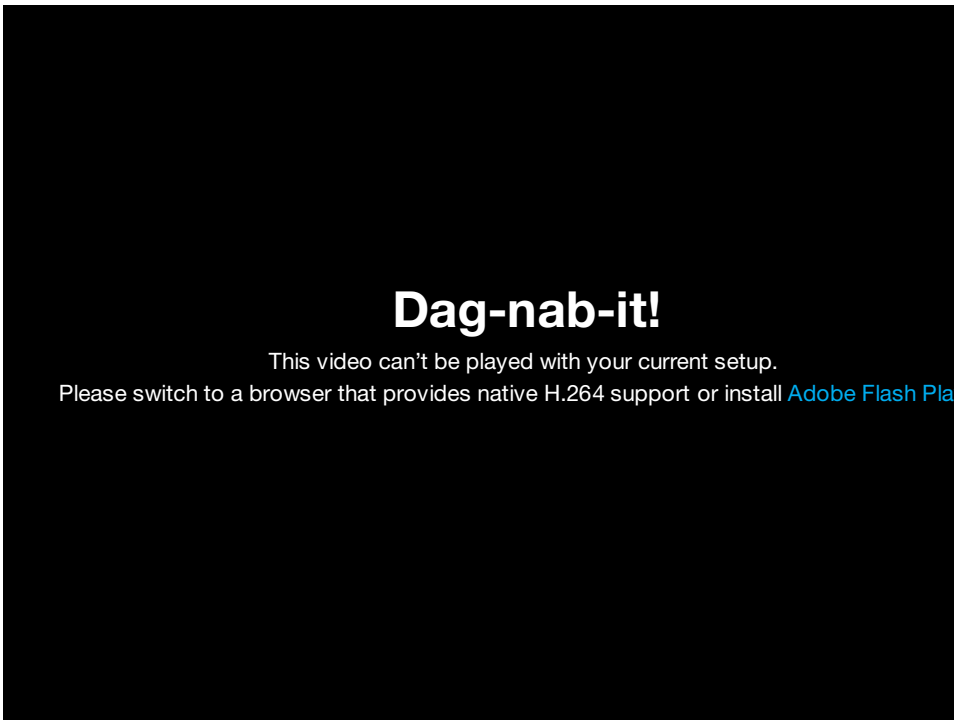
Des tables interactives aux systèmes de guidage à réalité augmentée, voici une sélection hétérogène de dispositifs technologiques originaux et innovants mis en place dans des musées.

## *LA VIERGE AU LAPIN* DE TITIEN AU MUSÉE DU LOUVRE : IMMERSION PICTURALE

Depuis 2006, le **Museum Lab** du Louvre expérimente de nouvelles approches de l'art. L'une de ses expériences permet au visiteur d'explorer le tableau ***La Vierge au Lapin*** de Titien à travers trois dispositifs : un film explicatif offrant des clés de lecture de l'œuvre, des écrans tactiles pour l'observer à la loupe et un espace immersif permettant de « marcher dans le tableau » pour en percevoir les notions de profondeur de champ et de traitement de la lumière.

## TABLE MULTITOUCH AU MUSÉE NESTPLORIA : TOUCHER DU DOIGT LE PASSÉ

Quoi de plus approprié que le multitouch pour présenter une exposition autour des empreintes ? Le **musée Nestploria** a mis en place une table géante, multitouch et multi-utilisateurs permettant aux visiteurs de confronter leurs mains avec les empreintes laissées par les hommes préhistoriques sur les parois des grottes. Elle révèle de nombreuses informations sur l'histoire des peintures et les techniques employées, et crée un rapprochement émouvant entre le visiteur et ces vestiges.




## PLUG AU MUSÉE DES ARTS ET MÉTIERS : UN JEU DE RÔLE CULTUREL DE NOUVELLE GÉNÉRATION

Plug, c'est l'étonnant projet du **Musée des Arts et Métiers** qui mélange jeu de rôle, nouvelles technologies et expérience muséale. Le but du jeu : réunir les cartes virtuelles d'une même famille. Pour avancer dans leur quête, les joueurs sont munis de téléphones mobiles équipés de lecteur **RFID/NFC** capables de communiquer avec les objets du musée et d'obtenir des informations. Une manière originale et dynamique de visiter un musée.

## MUSÉES DU XXIE SIÈCLE DU MUSÉE DES CONFLUENCES : QUAND LES ÉCRANS ÉVEILLENT LA CURIOSITÉ

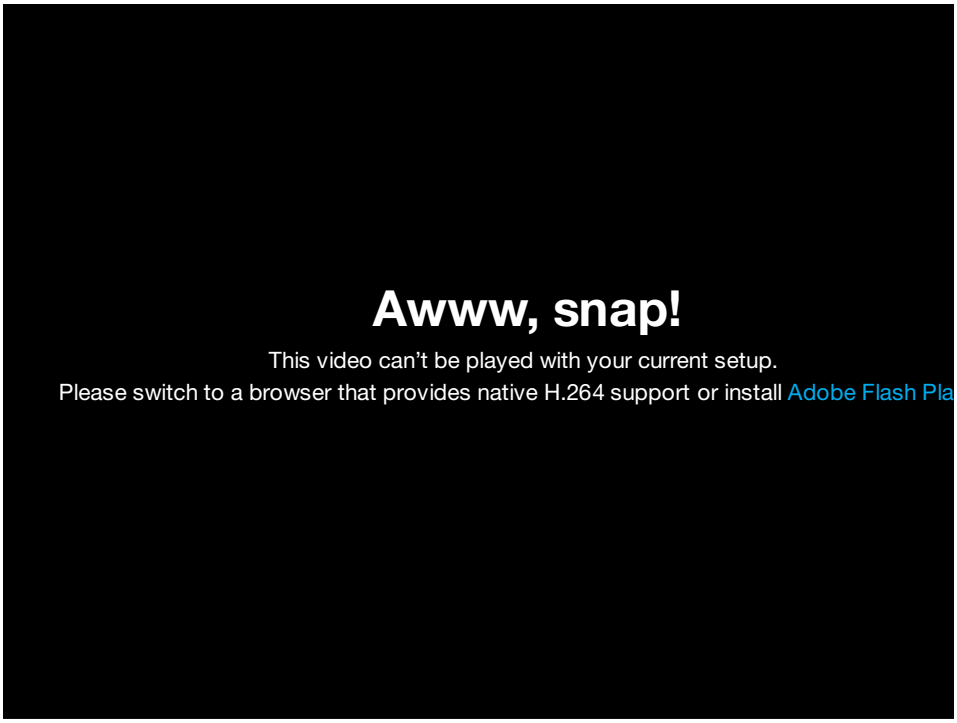
Certains dispositifs muséaux sont plus étonnants que d'autres. Surtout lorsqu'ils sont mis en place par un musée qui n'existe pas encore et qu'ils jouent sur l'interactivité… dans la rue ! De surprenants écrans interactifs ont été placés sur les grilles de la Préfecture du Rhône, diffusant les images de l'exposition « Musées du XXIe siècle » du futur **Musée des Confluences**. Les écrans détectent les passants et s'animent, éveillant ainsi leur curiosité.

## RÉVÉLATIONS, UNE ODYSSÉE NUMÉRIQUE DANS LA PEINTURE AU PETIT PALAIS : REPRODUCTIONS NUMÉRIQUES

Cette exposition originale proposée par le **Petit Palais** a suscité autant d'enthousiasme… que de perplexité. Aux côtés de 40 reproductions des toiles les plus célèbres, des écrans diffusaient de courts films en haute définition (dont quelque-uns en 3D), invitant à pénétrer au cœur même des toiles, pour en découvrir les détails cachés et les intentions de l'artiste. Un voyage intéressant qui soulève des questions liées à la reproduction et à la numérisation des œuvres.

## FRISE CHRONOLOGIQUE DU MUSÉE DE SAINT-LIZIER : PLUS DE CONTENUS AVEC LES QR CODES

Les jardins du **Musée de Saint-Lizier** accueillent une frise chronologique de 130 m de long plutôt innovante : des QR codes y sont disposés, permettant aux visiteurs d'accéder à des contenus multimédias complémentaires sur leur smartphone. Cette technologie pose néanmoins la question de l'accès à l'information pour les personnes ne détenant pas de smartphone.



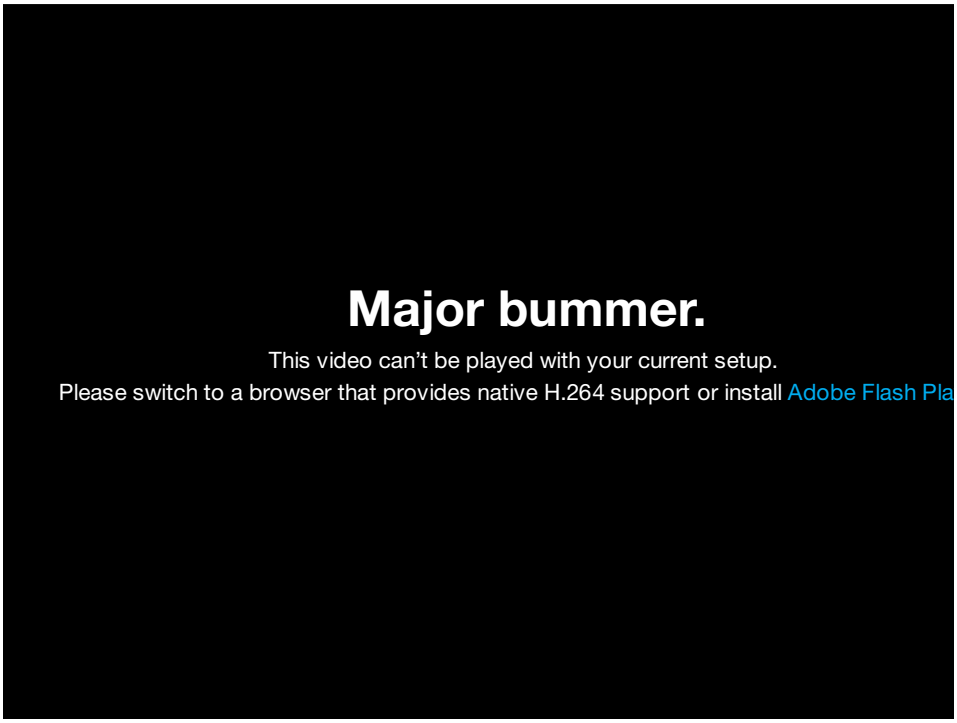

## LA CABINE DE MESURE 3D À LA CITÉ INTERNATIONALE DE LA DENTELLE : ESSAYER LES COLLECTIONS

Dans un musée, on a très souvent envie d'observer les œuvres de plus près, sous toutes les coutures. C'est encore plus vrai à la **Cité internationale de dentelle** qui doit néanmoins

garantir la conservation de ses collections. Alors pour satisfaire le public, elle a mis en place une cabine d'essayage virtuel : lorsque le visiteur y pénètre, ses mensurations sont mesurées précisément en quelques secondes, créant un avatar virtuel fidèle à son modèle. Il ne reste plus qu'à essayer les collections numérisées.

## FAISONS BOUGER NOS ŒUVRES AU MUSÉE JEAN-JACQUES HENNER : DONNER VIE AUX TABLEAUX

N'avez-vous jamais rêvé de devenir acteur d'un tableau, de mettre en scène ses personnages, de créer toute une histoire ? Le numérique pourrait bien y contribuer… C'est justement ce qu'a testé le **Musée Jean-Jacques Henner** à travers son installation numérique « Faisons bouger nos œuvres » basée sur la **Kinect**. Tel un marionnettiste, le visiteur donne vie au personnage du tableau en effectuant quelques pas de danse, parfaitement reproduits par cet étonnant partenaire de danse.



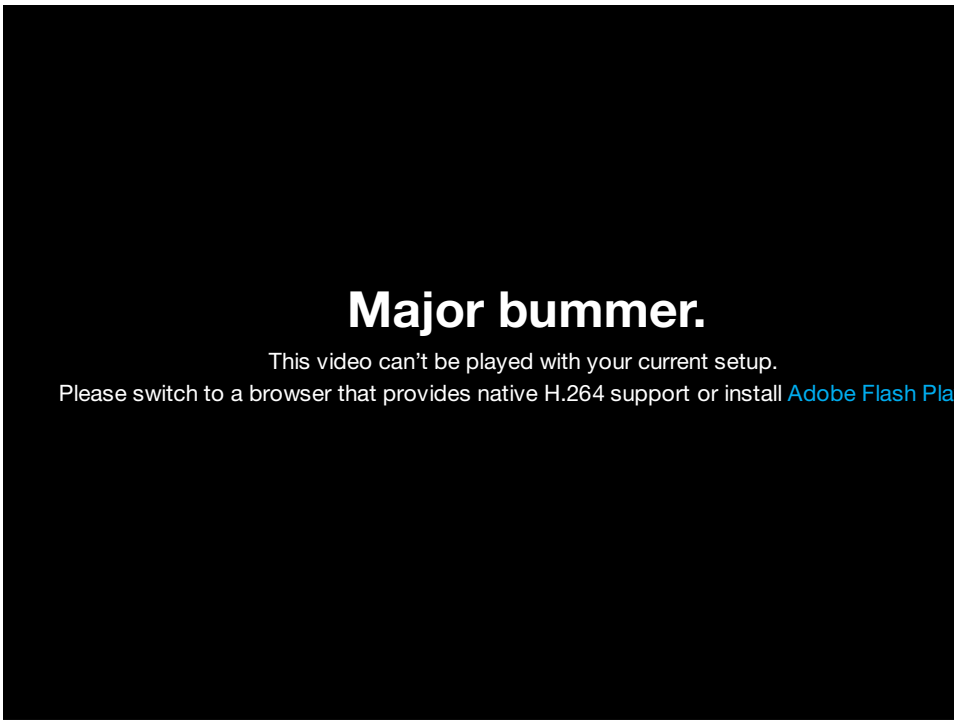

## BLINKSTER AU CENTRE POMPIDOU :

# RECONNAISSANCE D'IMAGE POUR PLUS D'INFORMATIONS

En partenariat avec la société Euréva, le **Centre Pompidou** a développé une application mobile innovante, Blinkster, un système de reconnaissance d'images. Il suffit de flasher une œuvre avec son mobile pour afficher des informations sur celle-ci : notices, biographie de l'artiste, fiches Wikipédia…

# KJING D'ERASME : JOUER AVEC L'ESPACE D'EXPOSITION

Cet outil numérique développé par **Erasme** offre au médiateur la possibilité de transformer et adapter l'espace d'exposition en temps réel. Depuis sa tablette numérique affichant le plan de l'exposition, il peut contrôler d'un seul geste les contenus diffusés sur les différents écrans placés dans le musée. Il peut ainsi jouer avec le public, imager de nouvelles narrations et modifier les contenus au fil de son discours.



## TABLE TACTILE À OBJETS AU MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE DE LILLE : ACCÉDER AUX TRÉSORS CACHÉS DES RÉSERVES

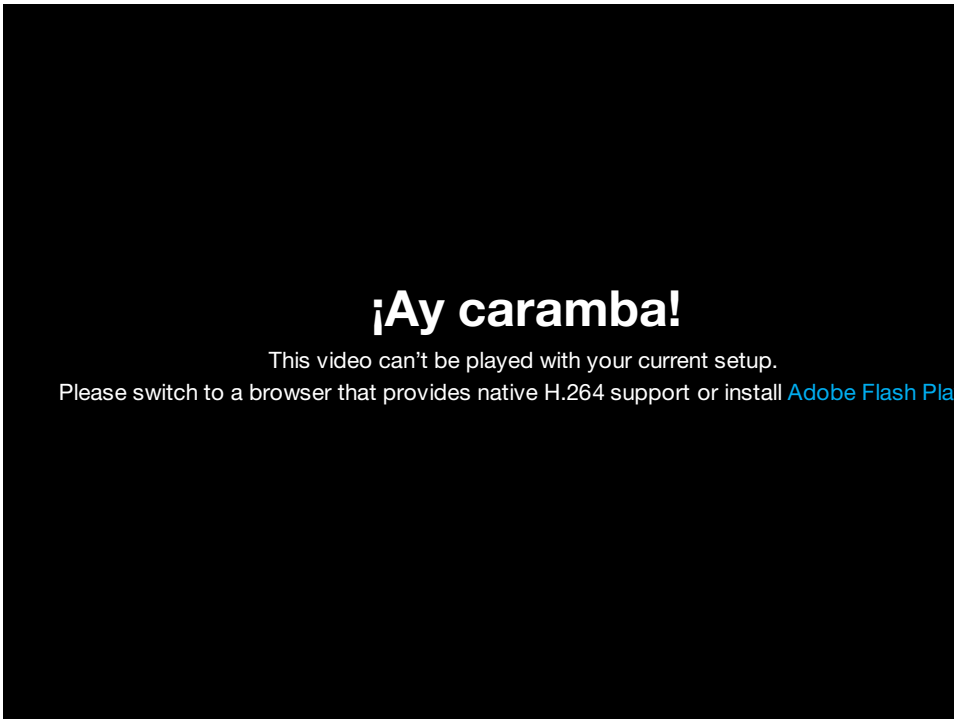
Afin de permettre aux visiteurs d'accéder à son importante collection de minéraux cachée dans ses réserves, le **Museum de Lille** s'est doté d'une table tactile ludique. Sur cette table sont disposés des objets représentant des atomes. Le visiteur est invité à les combiner pour former l'un des minéraux de la collection et obtenir de nombreuses informations sur celui-ci.

## LA VILLE DE SUSE ET SA CÉRAMIQUE AUX PREMIERS SIÈCLES DE L'ISLAM AU LOUVRE : GUIDE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Autre réalisation du Museum Lab : une visite utilisant la **réalité augmentée**. Le visiteur se voit remettre un dispositif de guidage portatif doté d'une caméra. Lorsqu'il filme les lieux, un petit personnage en images de synthèse apparaît sur l'écran et lui délivre des précisions sur ce qu'il regarde.

## EPIDEMIK À LA CITÉ DES SCIENCES : UN IMMENSE JEU INTERACTIF ET COLLABORATIF

Une surface collaborative interactive de 500 $m^2$ et 100 participants qui jouent en même temps à un gigantesque jeu de simulation ! Bon, il ne s'agit pas de tout à fait d'une expérience « muséale » puisqu'Epidemik a été mis en place par un centre de culture scientifique. Mais un tel dispositif collaboratif laisse imaginer de nombreuses possibilités pour les institutions culturelles à la recherche de nouveaux publics.




## LA NFC AU MUSEUM OF LONDON : ÉCHANGER DES INFORMATIONS GRÂCE À SON MOBILE

Au **Museum of London**, la plupart des œuvres sont équipées de bornes **NFC** : il suffit alors d'y déposer son téléphone (à condition qu'il dispose de la technologie NFC) pour obtenir des informations complémentaires ou partager sa découverte sur les médias sociaux.

## THE BLACK LIST PROJECT DU BROOKLYN MUSEUM : POUR RECUEILLIR LES COMMENTAIRES DES VISITEURS

Dans le cadre de l'exposition **The Black List Project**, le Brooklyn Museum a mis à disposition des ordinateurs équipés d'une caméra afin de recueillir les témoignages des visiteurs sur la façon dont leur culture a façonné leur vie. Les vidéos ont été diffusées sur la chaine YouTube **The Black List Project**. Une opération similaire, cette fois-ci dédiée à la

communauté latino-américaine, a été réalisée autour de l'exposition **Latino List**.

>> **Références** :

**Muzeonum**, wiki des ressources sur les musées et le numérique, une initiative **d'Omer Pesquer**
Le blog **DASM** de **Sébastien Magro**
Le blog de **Buzzeum**
Le blog **Patrimoine et Numérique** du LEDEN
Le scoop-it **Minixeum** de **Samuel Bausson**
La **veille** du centre Erasme
La weblist **Museomix** sur Knowtex
>> Cet article n'évoque pas les nombreux dispositifs de web participatif des musées. Un **article** de **Sébastien Magro** et **Omer Pesquer** y est consacré sur Knowtex.

Initialement publié sur **Knowtex**
Photos par **Daan Roosegaarde** [cc-by]

**LEHALLE**
*le 17 novembre 2011 - 8:18* • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Bonjour, je fais un petit billet sur tic et culture et vous ai pris votre photo dans la chambre à air(elle est très mignonne), que je mettrai en ligne aujourd'hui sur mon blog du nouveau tourisme culturel! Bien à vous et bravo pour votre article!evelyne*

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

**AUDREY BARDON**
*le 17 novembre 2011 - 22:23* • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Merci beaucoup Evelyne pour ce sympathique message ! Pas de souci pour la photo, mais je tiens à signaler qu'il s'agit d'une photo de Lorena Biret (en licence CC sur Flickr). Il faut donc surtout voir avec elle ;-)*
*Au plaisir d'échanger avec vous sur le sujet ou tout autre :-)*

VOUS AIMEZ 0 VOUS N'AIMEZ PAS 0 LUI RÉPONDRE

**7 pings**

Des musées numérisés | UJUO le 13 novembre 2011 - 10:18

*[...] Des musées numérisées est le titre d'un article d'Owni présentant l'usage des technologies numériques par les musées. [...]*

Des musées numérisés : OWNI, News, Augmented | le livre de sable le 15 novembre 2011 - 12:22

*[...] exemples de dispositifs, conçus aussi bien pour de grosses structures que pour de plus modestes. Via owni.fr Cette entrée a été publiée dans Culture numérique, avec comme mot(s)-clef(s) médiation, [...]*

Numérisation des musées | EvaTourisme le 18 novembre 2011 - 21:49

*[...] Un article d'OWNI nous conduit dans l'univers du tourisme culturel numérisé. [...]*

« Des musées numérisés (OWNI) « Patrimoine, création et culture numérique le 27 novembre 2011 - 13:54

*[...] musées numérisés », OWNI [en ligne]. Publié le 12 novembre 2011. URL : http://owni.fr/2011/11/12/des-musees-numerises/ (vérifié le 27/11/2011). Share this:TwitterFacebookJ'aimeJ'aimeSoyez le premier à aimer ce [...]*

La planification, une étape importante! « Blogue sur la communication appliquée le 6 décembre 2011 - 4:23

*[...] http://owni.fr/2011/11/12/des-musees-numerises/ [...]*

Texto casi Diario: María Pilar Clau & Mariano Gistaín le 9 décembre 2011 - 10:01

*[...] http://owni.fr/2011/11/12/des-musees-numerises/ [...]*

Revue de Presse numérique culturel / Novembre 2011 le 16 janvier 2012 - 16:53

*[...] Des musées numérisés OWNI [...]*