

Sitem : « L'environnement technologique peut influencer les pratiques muséales » (Rich Cherry)

Paris - Publié le mardi 12 janvier 2016 à 18 h 00 - Actualité n° 59898 - Imprimé par ab. n° 25240

« L'environnement technologique peut influencer les pratiques muséales. Les musées doivent donc utiliser et proposer ces nouveaux outils pour favoriser les visites », déclare Rich Cherry, directeur adjoint du Broad Art Museum de Los Angeles (États-Unis) et fondateur de Museum and the Web, lors de la conférence « Musées et numérique, l'état de l'art mondial », organisée à l'occasion du [Sitem](#) le 12/01/2016. « La mobilité et l'espace sont deux notions liées et très importantes pour les visiteurs dans les musées. Toutes les technologies ne doivent donc pas être utilisées au hasard. (...) L'espace numérique virtuel n'est pas qu'un loisir ou un jeu. C'est aussi un moyen de connexion entre les différents publics et acteurs culturels », ajoute Daria Hookk, chargée de recherche senior au Musée de l'Hermitage à Saint-Petersbourg (Russie). Alain Dupuy, spécialiste dans la conception et l'ingénierie d'installations multimédia et numériques à grande échelle pour les musées, les expositions culturelles, les espaces publics et les sites naturels, participait également à la conférence.

Consacré aux musées, aux lieux de culture et au tourisme, le Sitem se déroule du 12 au 14/01/2016 à la Cité de la mode et du design à Paris. Ateliers, conférences et rencontres avec des acteurs nationaux et internationaux sont programmés sur différents sujets tel que « Musées et numérique, l'état de l'art mondial », « Savoir travailler avec les start-up du tourisme » ou « La sécurisation des musées, un sujet sous-estimé ».

« YouTube a entraîné les musées à produire de nouveaux contenus » (Rich Cherry)

- « La technologie est nécessaire dans tous les secteurs aujourd'hui, dont celui de la culture. Depuis l'ouverture d'Internet en 1995, un chemin très important a été parcouru.
- La technologie a permis aux gens éloignés géographiquement de visiter virtuellement des musées. Cette même technologie a favorisé la diffusion en direct depuis les établissements.
- Grâce à Internet, les musées ont pu numériser leurs collections, fonctionner comme des bibliothèques en ligne.
- Flickr était un outil particulièrement utile pour les musées grâce à l'import et le partage d'images entre les institutions et le public.
- L'arrivée et la démocratisation du téléphone portable a marqué l'émergence du "bring your own device". Ces appareils personnels ont progressivement été utilisés comme aide à la visite dans les musées.
- Des services comme YouTube ont entraîné les musées à produire de nouveaux contenus. Les premiers pas ont parfois été difficiles, c'était une véritable nouveauté et les techniques n'étaient pas toujours maîtrisées.
- L'environnement technologique peut influencer les pratiques muséales. Les musées doivent donc utiliser et proposer ces nouveaux outils pour favoriser les visites. »

Rich Cherry, directeur adjoint du Broad Art Museum de Los Angeles et fondateur de Museum and the Web

Broad Art Museum

- Ouverture du musée d'art contemporain le 20/09/2015
- Établissement gratuit
- 2 000 objets dans la collection permanente
- 30 employés
- 225 000 visiteurs
- 1 million de visiteurs sur Internet
- 25 000 téléchargements de l'application mobile

(Chiffres au 12/01/2016)

« L'espace numérique virtuel n'est pas qu'un loisir ou un jeu » (Daria Hookk)

- « La culture est un don, un outil pour survivre dans notre monde.
 - La mobilité et l'espace sont deux notions liées et très importantes pour les visiteurs dans les musées. Toutes les technologies ne doivent donc pas être utilisées au hasard.
- Il existe des balances, un juste milieu à trouver entre les différentes technologies qui peuvent être utilisées dans les musées : balance entre gamification et réalité virtuelle, entre réalité virtuelle et collections réelles.
- L'espace numérique virtuel n'est pas qu'un loisir ou un jeu. C'est aussi un moyen de connexion entre les différents publics et acteurs culturels. »

Daria Hookk, chargée de recherche senior au Musée de l'Hermitage à Saint-Petersbourg

« La technologie ne doit pas imposer ce que l'on fait » (Alain Dupuy)

- « Il y a quelques années, pour un musée, le numérique était un ensemble d'écrans. Progressivement, tous ces outils ont été rassemblés, hiérarchisés et catégorisés pour affiner leurs utilisations.
- La technologie ne doit pas imposer ce que l'on fait. Elle doit avoir un sens vis-à-vis du projet que l'on mène et de son environnement. »

Alain Dupuy, spécialiste dans la conception et l'ingénierie d'installations multimédia et numériques à grande échelle pour les musées, les expositions culturelles, les espaces publics et les sites naturels

Sitem



• **Salon des musées, des lieux de culture et de tourisme organisé par Museumexperts**

- À destination des professionnels des musées (58,90 %), des professionnels du patrimoine (5,14 %) et des archives, médiathèques et bibliothèques (4,93 %)
- **20^e édition du 12 au 14/01/2016 aux Docks, Cité de la Mode et du Design**
- **Fréquentation 2016** : 2 496 visiteurs, 150 exposants
- 19^e édition du 03 au 05/02/2015 au Carroussel du Louvre à Paris
- Propose des ateliers, des conférences et des conférences-chantiers
- **Président** : Jean François Grunfeld
- **Commissaire du salon SimeSitem** : Ondine Prouvost
- **Tél** : 01 42 68 15 68

Sitem

18 rue de la Michodière
75002 Paris - FRANCE

