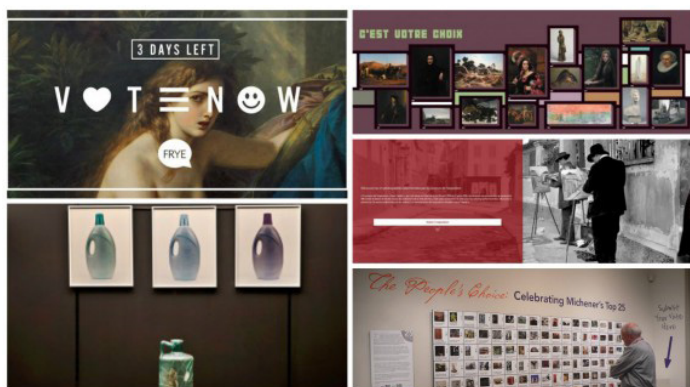


MUSÉES

Dossier | Et si le public devenait co-commissaire d'exposition ?

> Musée participatif, crowdsourcing

Le musée se veut de plus en plus participatif, inclusif ou impliquant. Le visiteur se trouve ainsi sollicité pour agir ou interagir avec les œuvres, pour commenter et partager ses opinions, pour enrichir une collection (**crowdsourcing**) en y apportant des objets familiers ou en contribuant à la documentation des bases de données et voire même pour financer (crowdfunding) une exposition ou un lieu. Des musées ont choisi de donner le pouvoir à son public d'une autre manière, en lui offrant la possibilité de devenir (co)commissaire d'une exposition.



> Rouen, Musée des Beaux-Arts (2016)

L'opération « La Chambre des visiteurs » a permis au public d'être impliqué dans la sélection des œuvres issues des réserves du musée et destinées à une exposition prévue en novembre 2016.

> Paris, Petit Palais (2016)

Exposition « Dans l'atelier » a donné la parole aux visiteurs en laissant libre cours aux commentaires et aux votes du public sur une sélection de 100 clichés.

> Seattle, Frye Museum (2014-2016)

Avec l'opération #SocialMedium, les internautes du monde entier ont pu voter via les réseaux sociaux parmi une sélection de plus de 200 œuvres. Les 40 œuvres sélectionnées ont ensuite été exposées d'octobre 2014 à janvier 2015. Près de ces œuvres, des cartels d'un nouveau genre ont été apposés : y sont reproduits les noms et commentaires de certains des votants. A l'entrée de #SocialMedium, deux murs géants ont été couverts du sol au plafond avec les noms imprimés de ces 4.468 internautes commissaires.

Cleveland Museum of Art

> Réalité augmentée, reconnaissance d'image et capture de mouvement

Déjà pionnier avec son **mur interactif géant**, sa Gallery One et son application mobile, le Cleveland Museum of Art (CMA) continue de développer son offre de médiation, notamment jeunesse et famille, en s'attachant à mixer l'art et la technologie. Le 17 octobre 2016, le musée des Beaux Arts a présenté une nouvelle version de son application ArtLens et de son **espace ludo-éducatif** Studion Play. En utilisant la réalité augmentée, la technologie **Kinect** ou la reconnaissance d'images pour créer des expériences numériques uniques, le Cleveland Museum of Art souhaite continuer à transformer la médiation et l'**implication des visiteurs**.

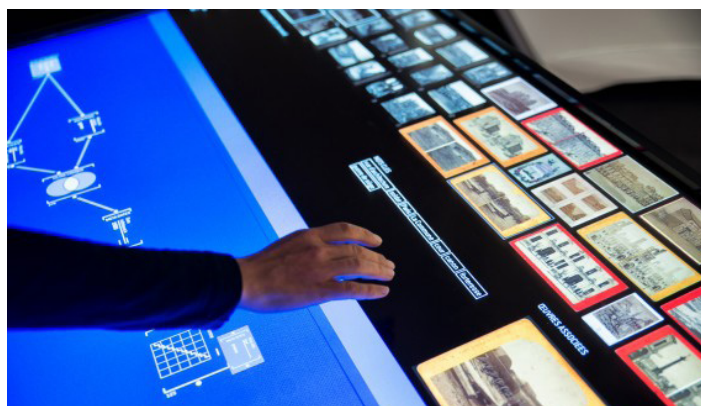


Musée Nicéphore Niépce

> POEME : installation photothèque interactive et immersive

Du 10 au 13 novembre 2016, le musée Nicéphore Niépce s'installe au Grand Palais pour présenter POEME, une installation numérique qui offre de nouveaux modes de consultation de la très riche banque d'images du musée, dans un environnement immersif d'exploration de collections photographiques.

Cette installation interactive ainsi que son système d'exploration immersif élargissent les capacités de recherche dans d'autres directions, plus sensibles, par similarité visuelle par exemple.



Bellevue Arts Museum

> Une expérience artistique immersive en réalité mixte

Après la réalité augmentée et la réalité virtuelle, une nouvelle technologie fait son entrée dans la sphère muséale: la **réalité mixte** inventée par le géant Microsoft et incarnée par un nouvel équipement, le casque **Hololens**. Le Bellevue Arts Museum vient de proposer à ses visiteurs d'en tester l'usage dans le cadre d'une **expérience artistique immersive**. La start-up française Opuscope avait proposé la première expérience muséale autour de cette technologie dans l'hexagone dès le printemps 2016.



PATRIMOINES

Le projet PatriNum virtualise le château de Villesavin

> Drone, immersion, 3D, photo 360°

De mars à septembre 2016, le projet PatriNum a déployé une panoplie d'outils technologiques destinés à valoriser un lieu de patrimoine. Résultat de cette initiative de 5 étudiants en master : une vidéo de survol du château en drone, une modélisation 3D, une visite virtuelle des intérieurs du château en 360°.

Plus d'info : www.projet-patrinum.fr



Le domaine royal de Choisy-le-Roi modélisé en 3D

> La ville redonne vie à un patrimoine disparu

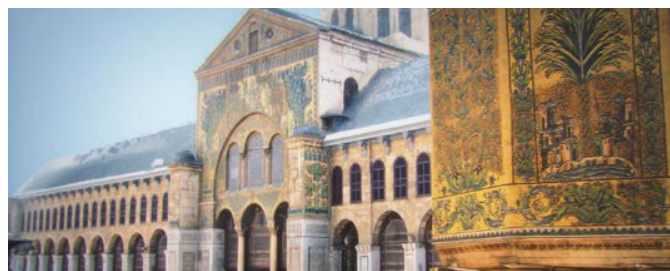
La Ville de Choisy et son service Archives-Documents-Patrimoine organisent en décembre la projection publique d'un film documentaire, intégrant des séquences 3D, afin de découvrir le domaine royal de Choisy tel qu'il existait vers 1770-1780.



L'exposition «Sites éternels»

> Un voyage immersif au coeur de la mémoire de sites du patrimoine universel

La RMN-Grand Palais et le Musée du Louvre se sont associés pour présenter une exposition gratuite permettant de découvrir ou redécouvrir de **grands sites archéologiques situés dans des zones à risque**. Placée sous le patronage de l'**UNESCO**, l'exposition riche en contenus numériques, permet de découvrir Bâmiyân, Khorsabad, Palmyre, la Mosquée des Omeyyades de Damas et le Krak des Chevaliers, autant de sites du patrimoine universel particulièrement menacés par les conflits en Afghanistan et au Moyen Orient.



EN BREF



Musée du Prado

> Lancement d'un Mooc sur Velasquez



Rapports : le numérique et l'innovation dans les musées

> Rapport Horizon du New Media Consortium (NMC) à l'intention des musées

> Rapport Trendswatch 2016 du Center for the Future of Museums



Patrimoine naturel, patrimoine culturel, quelles ambitions partagées ?

> Publication du compte-rendu du séminaire par la Mission Val de Loire