

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie commentée

Intégrer l'audiovisuel dans l'exposition

Stage organisé par l'OCIM

Lille, les 11, 12 et 13 octobre 2016

OCIM

Université de Bourgogne
36 rue Chabot Charny
21000 Dijon - France

Tél + 33 3 80 58 98 50

Fax + 33 3 80 58 98 58

www.ocim.fr

ocim@u-bourgogne



Office de Coopération et d'Information Muséales
Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

PRÉSENTATION

Intégré dans le parcours d'exposition d'un musée, le **média audiovisuel** resitue, documente, illustre, contextualise et explique un objet, un processus, un savoir-faire, etc. Comment construire un média audiovisuel ? Comment l'intégrer dans le parcours d'une exposition ? Quelle est la marche à suivre pour les musées, commanditaires, producteurs ou diffuseurs de ces médias audiovisuels ?

→ *Les monographies et articles de cette bibliographie sont disponibles au centre de documentation de l'OCIM*

Conditions de consultation et d'emprunt :

Monographies : sur place ou prêt par courrier à raison de 5 ouvrages au plus, pour une durée maximum de un mois

Articles de périodiques : sur place ou mise à disposition de photocopies par envoi postal

Mél : documentation.ocim@u-bourgogne.fr



Ne reproduisez ce document que si vous en avez l'utilité !

SOMMAIRE

MONOGRAPHIES DU CENTRE DE DOCUMENTATION.....	4
ARTICLES DE PERIODIQUES ET D'OUVRAGES DU CENTRE DE DOCUMENTATION	11
RESSOURCES COMPLEMENTAIRES EN LIGNE.....	20
ARTICLES, TRAVAUX DE RECHERCHES ET COMMUNICATIONS	20
GUIDES PRATIQUES ET CAHIERS DES CHARGES	23
RETOURS D'EXPERIENCES.....	24
ORGANISMES RESSOURCES ET EXEMPLES DE BANQUES DE DONNEES.....	25

MONOGRAPHIES DU CENTRE DE DOCUMENTATION

Concevoir et réaliser une exposition - Les métiers, les méthodes / LEMONNIER Anne ; BERTHON

Olivia ; BENAITEAU Marion ; BENAITEAU Carole

Paris : Eyrolles, 2016. - 195 pages

ISBN 978-2-212-14383-6

Résumé : À travers plusieurs entretiens avec des professionnels du domaine muséal et de nombreux conseils d'intervenants, ce guide pratique présente leurs pratiques quotidiennes et leur vision du métier, proposant ainsi une approche vivante et professionnelle des différentes étapes du montage d'une exposition. Cet ouvrage répond aux questions que soulève l'élaboration d'une exposition, de l'idée initiale au vernissage, et permet d'en découvrir les savoir-faire nécessaires. La notion d'audiovisuel dans l'exposition y est notamment abordée.

Le financement participatif culturel - Guide pratique / MARECHAL Guillaume ; DEL BONO Anaïs

Paris : Librinova, 2016. - 234 pages

ISBN 979-10-262-0459-6

Résumé : Ce guide pratique, destiné à tous les porteurs de projets culturels, donne les clés pour bâtir et réussir une campagne de financement participatif culturel : identification d'un projet porteur, constitution de son équipe, compréhension de sa communauté, élaboration des contreparties offertes, choix de la plateforme ou encore actions de communication spécifiques. Chaque chapitre est enrichi d'exemples de campagnes, d'outils opérationnels créés pour aider à la prise de décision, de conseils et de points clés juridiques.

Fundraising and strategic planning - Innovative approaches for museums / DECKER Juilee

Lanham : Rowman & Littlefield, 2015. - 124 pages

(Collection Innovative approaches for museums)

ISBN 978-1-4422-3877-0

Résumé : Cet ouvrage fait le point sur les stratégies que les musées mettent en place pour développer leurs fonds propres, notamment en matière de tarification, de programme de fidélité, de donateurs et d'amis et de programmation événementielle, grâce aux nouveaux modèles du crowdsourcing (financement participatif). Comment passer d'une campagne de dons annuelle à un dispositif moins massif mais plus continu ? Comment réussir un partenariat public/privé ? Les expériences présentées dans ce volume apportent quelques pistes d'actions en termes de stratégies et de levée de fonds, qui ont en commun leur ambition et sa traduction en une réponse opérationnelle.

Museum media - The international handbooks of museum studies / HENNING Michelle

Hoboken (NJ) : Wiley-Blackwell, 2015. - 652 pages

ISBN 978-1-4051-9850-9

Résumé : Ce troisième volume d'une série dédiée à la muséologie internationale réunit des contributions qui traitent de l'architecture et de la dimension spatiale des musées ainsi que des dispositifs de type média qui jalonnent les expositions. La première partie traite de l'influence des pratiques médiatiques sur celles des musées et introduit des notions clés issues des études des médias. La deuxième partie centrée sur la médiation et l'immersion rassemble des textes qui tentent de cerner les effets, si subtils soient-ils, des expositions sur l'expérience de visite. La troisième partie s'attache à caractériser la manière dont les muséographes et les conservateurs se sont appropriés les codes des autres médias pour les adapter à leurs institutions et créent ainsi de nouvelles relations avec les visiteurs. La dernière partie revient sur des expériences dans lesquelles les médias ont servi de levier au musée pour sortir de ses frontières. De manière transversale, ces textes abordent la question de la temporalité, de la relation des musées avec les médias de tout type, de l'attachement aux objets, de la muséographie immersive et d'ambiance, de la réinvention du média exposition, de l'avènement de la scénographie, des nouveaux rôles dévolus aux publics et aux concepteurs de musées, et enfin de l'exposition et de la collecte d'objets liés aux médias.

Modèle et expériences pour la visite des musées en réalité augmentée sonore / AZOUGH Fatima-Zahra

Paris : Bibliothèque du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM), 2014. - 192 pages

Sans ISBN

Résumé : Thèse portant sur l'exploration de l'usage de la réalité augmentée sonore pour la visite de musées. L'objectif est de proposer un audioguide permettant d'immerger le visiteur dans une scène sonore constituée de sons ambiants et de commentaires associés aux objets exposés, et de minimiser ses efforts pour découvrir ces objets et interagir avec cet environnement sonore. La première contribution de cette thèse concerne la mise en place d'une preuve de concept de SARIM (Sound Augmented Reality Interface for visiting Museum). La deuxième contribution concerne la modélisation de la visite augmentée par la dimension sonore. Après une étude des modèles existants, l'objectif est de concevoir un modèle comprenant une représentation du visiteur, du paysage sonore et de la navigation et offrant une grande flexibilité pour créer l'environnement sonore. Ce modèle a comme finalité de faciliter la conception de différents types de scénarios de visite sur la base de la notion de zone d'audibilité. La troisième contribution de cette thèse est le travail d'évaluation mené dans un environnement réel qu'est le musée des arts et métiers de Paris, et qui a permis de confirmer l'utilisabilité, ainsi que l'apport didactique et ludique que procure la réalité augmentée sonore en général et le système SARIM en particulier pour prolonger et enrichir la visite de musées.

The multisensory museum - Cross-disciplinary perspectives on touch, sound, smell, memory, and space / PASCUAL-LEONE Alvaro ; LEVENT Nina

Lanham : Rowman & Littlefield, 2014. - 410 pages

ISBN 978-0-7591-2354-0

Résumé : Dans cet ouvrage, des professionnels de musées et des chercheurs font le bilan des derniers résultats de la recherche en sciences cognitives et de ses applications dans les musées. Tous s'interrogent sur comment les odeurs, les sons ou les éléments tactiles renforcent l'expérience immersive. Comment les sens des visiteurs peuvent-ils se mettre au service les uns des autres pour créer du sens ? Les études de visiteurs montrent comment l'identité personnelle ou celle d'un groupe influe sur les pratiques culturelles, notamment la visite d'exposition. Les spécialistes de la psychologie et de l'éducation se penchent sur la manière dont la mémoire peut être stimulée par les sensations, et comment ces souvenirs affectent par la suite d'autres pratiques culturelles. Des anthropologues réinterrogent la place du visuel dans les cultures traditionnelles. Des pédagogues montrent que le musée est un support d'enseignement protéiforme, qui favorise de nombreuses formes d'apprentissage, actives, passives ou participatives. Enfin, des architectes et designers donnent des pistes de réflexion pour intégrer la multi-sensorialité de manière effective dans les expositions et en faciliter l'accessibilité.

Projet d'exposition - Guide des bonnes pratiques / CHAUMIER Serge ; LEGUAY Gilbert ; LE JORT François

Paris : Fédération des Entreprises Publiques Locales (EPL), 2013. - 164 pages

Sans ISBN

Résumé : Guide méthodologique pour la conception d'exposition. Il fixe pour chacun, maîtrise d'œuvre, entrepreneur et maîtrise d'ouvrage, les droits et obligations inhérents à ce type de réalisation. Après une approche globale du projet d'exposition, ce guide aborde successivement : les acteurs (commanditaires, commissaires, exploitants, scénographes), la chaîne de production, la passation des commandes de projets mobiliers et immobiliers, et les contrats (propriété intellectuelle, risques et assurance, rémunérations).

Expérience de visite et construction des connaissances : le cas des musées de sciences et des centres de culture scientifique / SCHMITT Daniel

Strasbourg : Université de Strasbourg, 2012. - 414 pages

Sans ISBN

Résumé : Thèse présentée en 2012 à l'Université de Strasbourg. Pouvons-nous saisir, comprendre et décrire l'expérience de visite dans un musée ? Cette étude aborde l'expérience des visiteurs à partir d'une perspective éactive comme ce qui fait sens du point de vue du visiteur au cours de sa visite. Les principaux résultats portent sur une méthode d'investigation originale dans le champ muséal qui autorise un nouveau point de vue sur l'expérience des visiteurs dans les musées. L'analyse du cours d'expérience réalisée à partir d'un entretien en re-situ subjectif permet de décrire et de comprendre les unités élémentaires de l'expérience des visiteurs, ainsi que l'expérience globale de visite avec précision, finesse et profondeur. Mise en évidence des actions et des cheminements cognitifs des visiteurs qui concourent à la construction de leurs connaissances et proposition de cours d'expérience typiques aux visites de musées.

Les mises en scène du patrimoine - Savoir, fiction et médiation / FLON Emilie

Paris : Lavoisier, 2012. - 223 pages

ISBN 978-2-7462-3818-3

Résumé : L'accès au passé, par l'archéologie, l'histoire ou l'exposition, se fonde sur des médiations. Parmi elles, les reconstitutions ou décors d'exposition sont des mises en scène du patrimoine qui font souvent l'objet de critiques. Par leurs aspects spectaculaires et théâtraux, elles ne donneraient qu'une illusion de la présence du passé. Elles seraient superficielles, sinon fausses en regard des objets patrimoniaux qu'elles mettent en scène. La fiction n'est-elle pas antinomique du patrimoine et des savoirs garants de son authenticité ? Cet ouvrage montre que les mises en scène sont aussi un moyen de soutenir la force symbolique et l'authenticité du patrimoine. L'analyse d'expositions concrètes de patrimoine archéologique permet de comprendre comment elles construisent une expérience du temps pour le visiteur et un type de médiation original. La construction du discours spatial et l'articulation des éléments fictionnels et des éléments authentiques deviennent alors déterminantes.

Traité d'expologie : les écritures de l'exposition / CHAUMIER Serge

Paris : La documentation française, 2012. - 112 pages.

(Musées-mondes)

ISBN 978-2-11-008985-4

Résumé : L'exposition se déploie sous de multiples formes dans les musées, mais aussi dans les centres d'art, les lieux culturels, l'espace public ou encore les entreprises et les collectivités. L'auteur avance les raisons qui conduisent les expositions à être moins centrées sur les objets et les collections et davantage tournées vers les discours et les narrations. Parviennent-elles ainsi à mieux toucher un public dont les motivations et les usages ne cessent de se diversifier ? Parce que les musées et les expositions sont désormais moins souvent des lieux d'apprentissage que de mise en éveil des curiosités, l'écriture de l'exposition doit se réinventer. Esquisse des nouveaux contours, recherche sur le langage des concepteurs et présentation des nouvelles configurations du rapport avec les visiteurs.

[Analyse des usages de l'ipad et de la Muséotouch - « Le musée des confluences dévoile ses réserves » présentée au musée gallo-romain de Fourvière du 16 décembre 2010 au 8 mai 2011 /](#)

VIDAL Geneviève ; VALOTI Ilaria ; JAUNIAU Cécilia ; GAGNEBIEN Anne

Villetaneuse : Laboratoire des sciences de l'information et de la communication (LabSIC), 2011. - 78 pages

Sans ISBN

Résumé : Ce rapport présente l'étude des usages de dispositifs multimédias, l'iPad et la Muséotouch, dans l'exposition « Le musée des confluences dévoile ses réserves » présentée au musée gallo-romain de Fourvière début 2011. L'exposition, qui a pour intention de faire comprendre l'histoire complexe d'un musée, a été le lieu d'une expérimentation d'une tablette tactile iPad équipée d'une carte RFID (radio-frequency identification) pour un enrichissement de visite et d'un explorateur multitouch de collections muséographiques, la Muséotouch, conçus et réalisés en collaboration avec le centre Erasme. Ces dispositifs de médiation mettent en œuvre des technologies numériques pour placer le visiteur dans la situation d'acteur de sa visite.

Conception d'exposition / LOCKER Pam

Paris : Pyramyd, 2011. - 175 pages

(Collection Les essentiels design d'intérieur)

ISBN 978-2-35017-247-7

Résumé : Panorama des principaux aspects de la conception d'exposition et du rôle du concepteur. Chaque exposition est, en effet, unique et raconte une histoire qui lui est propre. La façon dont ces histoires sont racontées et transposées dans un décor dépend directement de la conception d'exposition. Il s'agit d'une discipline à part entière, multifacette et complexe, car temporaire par nature et en constante évolution. Après l'exposé des bases de ce qu'est une exposition et du cadre de sa conception, des études de cas et des exemples illustrent l'élaboration d'un récit, le choix des médias, l'éclairage ou encore les aspects graphiques et organisationnels.

L'évaluation muséale : savoirs et savoir-faire / DAIGNAULT Lucie

Québec [Canada] : Presses de l'université du Québec (PUQ), 2011. - 328 pages

ISBN 978-2-7605-3293-9

Résumé : Guide méthodologique présentant les principaux processus auxquels ont recours les évaluateurs en contexte muséal. Les cas présentés sont sélectionnés en fonction de leur exemplarité et de leur représentativité. Des outils sont suggérés pour mener à bien tout type d'évaluation, préalable ou formative, dans toute institution culturelle : devis d'évaluation, questionnaires fermés, schémas d'entrevues ouvertes, grilles d'observations, journaux de bord, etc.

Photo, son et vidéo dans les musées : questions de droit et méthodes / BALBO Nathalie ; ARANEO

Frédéric ; ANTZAMIDAKIS Eloïse et al.

Lyon : Fage, 2010. - 135 pages

(Collection Exos)

ISBN 978-2-84975-232-6

Résumé : Si les questions juridiques n'ont jamais été étrangères aux responsables de structures culturelles, la gestion des droits des œuvres d'art et des objets acquis, conservés et exposés est plus complexe qu'elle ne l'a jamais été, tant du fait de la diversification des collections (photographies multiples, installations multimédias, enregistrements sonores, etc.) et de leur immatérialité croissante, que de l'émergence de nouvelles pratiques liées à la numérisation, de nouveaux modes de diffusion des collections auprès des publics et de métiers spécifiques (designers, scénographes sonores, etc.). Ces évolutions mettent au cœur des établissements la notion de droits multiples et exigent d'eux qu'ils adoptent une pratique contractuelle définissant les droits de chacun et leurs limites. Cet ouvrage aborde deux problématiques spécifiques : les problèmes juridiques posés par la collecte et la gestion des droits photographiques, et les enregistrements sonores et vidéo et leur intégration dans un parcours muséographique.

Scénographie d'exposition / HUGHES Philip

Paris : Eyrolles, 2010. - 224 pages

ISBN 978-2-212-12584-9

Résumé : La scénographie est aujourd'hui une discipline indissociable du monde des expositions temporaires ou permanentes. À la fois artistique, pratique et conceptuelle, sa qualité première se révèle dans sa capacité à établir un lien évident entre un thème, un univers, un propos, une œuvre, etc., et le public. Présentation illustrée des aspects concrets d'une pratique responsable du métier : sécurité, confort, lisibilité, ergonomie, interactivité, intégration d'éléments audiovisuels et construction.

Droits d'auteurs et droits voisins - Propriété, titularité, cession / VINCENT Jean

Paris : Weka, 2009. - 118 pages

(Collection Action culturelle)

ISBN 2-7337-0379-3

Résumé : Tour d'horizon du cadre juridique régissant les « droits de propriété littéraire et artistique » dans le domaine culturel. Il traite donc des droits des auteurs, artistes interprètes, producteurs de phonogrammes, producteurs de vidéogrammes et des entreprises de communication audiovisuelle. Pour chacun de ces acteurs, il identifie les ayant-droit, les droits moraux, les droits patrimoniaux, leur durée, les règles de cession des droits. Les questions de copie privée, droit de suite, prêts et reprographie et les exceptions aux droits d'auteur et aux droits voisins y sont aussi abordées. Ce document aide à élaborer des contrats d'édition, de représentation et de production audiovisuelle. Enfin, il éclaire les principes relatifs aux successions ainsi que les cas d'abus dans l'exercice des droits d'auteurs (ou voisins) et précise comment obtenir des sanctions en cas de violation de ces droits.

Digital technologies and the museum experience - Handheld guides and other media / WALKER

Kevin ; TALLON Loïc

Lanham : Altamira, 2008. - 238 pages

ISBN 978-0-7591-1121-9

Résumé : À la fin de la décennie 2000, la tendance dans les expositions muséales est à l'utilisation créative des nouvelles technologies. Comment ces technologies peuvent-elles transformer l'expérience du musée ? Recueil de 11 essais qui analysent le potentiel des technologies mobiles (téléphones portables, appareils photos numériques, lecteurs MP3, Personal Digital Assistants (PDA)) pour stimuler l'interactivité entre les visiteurs et leur apprentissage.

[Réaliser une exposition - Guide pratique](#) / GAGNON Anne-Sophie ; BLAIS Andrée

Québec : Ministère de la culture, de la communication et de la condition féminine, 2007. - 80 pages

ISBN 978-2-550-50313-2

Résumé : Guide pratique de réalisation d'exposition. Il décrit toutes les phases de sa production : la définition de l'exposition, la planification, la conception, la scénarisation et la réalisation, l'éclairage, la production et la fabrication, le montage, la présentation et enfin le démontage.

Gestion et management de projet multimédia – Du cahier des charges à la commercialisation /

CORMERAIS Franck ; MILON Alain

Paris : L'Harmattan, 1999. - 248 pages

(Collection Communications en pratiques)

ISBN 978-2-7384-7482-7

Résumé : Les applications des nouvelles technologies de l'information et de la communication connaissent un bouleversement fondamental. Ces révolutions technologiques modifient les mécanismes de production et les stratégies des entreprises. Les auteurs proposent une méthode de gestion et de management de projet multimédia intégrant une double approche conceptuelle et méthodologique. Les acteurs du multimédia sont nombreux et les métiers ont des contours quelquefois confus. L'objectif de cet ouvrage est aussi de stabiliser les métiers, le contenu des activités et le vocabulaire.

Nouveaux médias et droit d'auteur / DEBARNOT Jean-François

Paris : Institut National de l'Audiovisuel (INA), 1999. - 67 pages
(Collection Dossier de l'audiovisuel ; n° 88)

Sans ISBN

Résumé : Grâce au numérique et à Internet, la mise à disposition des œuvres devient chose aisée. Comment, dès lors, faire respecter le droit des auteurs, réglementé par des législations différentes selon les pays, à l'heure où la diffusion ignore les frontières ? Les juristes confrontés à ces questions doivent non seulement appliquer les lois et usages nationaux, mais aussi penser des dispositions spécifiques et protectrices pour les créateurs. Point sur les problèmes soulevés par les nouveaux vecteurs de communication et sur les parades à trouver au piratage des œuvres.

L'interactivité au musée - Guide pratique / BELANGER Louise

Québec : Musée de la civilisation, 1998. - 118 pages

ISBN 978-2-551-19024-9

Résumé : Guide pratique mettant à disposition un ensemble d'informations pratiques sur la conception et la réalisation de jeux interactifs, qu'ils soient intégrés dans une exposition ou regroupés dans un atelier de découverte.

Musées et audiovisuel - De la production à la réalisation / HUMBERT Jean-Marcel ; HOCQUARD Claude-Nicole

Paris : ICOM Comité international des musées pour l'audiovisuel et les technologies de l'image et du son (AVICOM), 1992. - 107 pages

Sans ISBN

Résumé : Actes du colloque international traitant des techniques et technologies audiovisuelles dans le cadre d'une utilisation dans les musées.

Télé-musée / BLAZY Simone ; BECQUART Geneviève

Lille : Albaron, 1990. - 173 pages

ISBN 978-2-908528-01-5

Résumé : Publication des rencontres de Lille de 1988 traitant du lien entre l'objet et le lieu de la culture (émission culturelle télévisée...) Elles démontrent comment l'utilisation de la vidéo dans les musées, avec la production de films sur l'art, les techniques, l'histoire, l'archéologie, les traditions ou la nature, se révèle comme un excellent médiateur.

ARTICLES DE PERIODIQUES ET D'OUVRAGES DU CENTRE DE DOCUMENTATION

[20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement](#) / SCHMITT Daniel ; MEYER-CHEMENSKA Muriel

in **La lettre de l'OCIM n° 162 (2015)**. - pp. 53-57

Résumé : À partir d'un rappel historique de l'usage du numérique dans les musées, les auteurs montrent comment les différents outils développés et leurs évolutions ont influé sur l'expérience de visite et comment une approche critique de la médiation numérique par les institutions muséales permet de penser la médiation globale de l'exposition.

« **Une belle aventure !** » / VATIN François

in **AS n° 199 (2015)**. - pp. 24-28

Résumé : Depuis 2013, la Grande galerie de l'évolution du Musée national d'histoire naturelle propose une nouvelle installation lumière et son, un dispositif immersif qui allie ambiances sonores pertinentes et mise en œuvre de technologies innovantes intégrées dans le respect du bâtiment classé aux monuments historiques et de la collection de spécimens animaliers. Présentation et explications de ce projet par Frédéric Rocard, responsable son de la Grande galerie et concepteur de la bande sonore, et Marc Piera, scénographe, compositeur et co-fondateur de la société Comportements-sonores.

Bridging gaps between intentions and realities : a review of participatory exhibition development in museums / MYGIND Laerke ; KAHR HALLMAN Anne ; BENTSEN Peter

in **Museum management and curatorship vol. 30 n° 2 (2015)**. - pp. 117-137

Résumé : Depuis les années 2000, les musées ont eu de plus en plus souvent recours à des personnes extérieures à l'institution pour la conception d'expositions. Cet article dresse un état des lieux empirique de cette pratique, notamment de ses méthodes, des degrés de participation, de ses freins et facteurs facilitateurs. Ces derniers peuvent avoir plusieurs origines : les différences de culture entre les personnes externes et internes au musée, le niveau et la forme du contrôle muséal, les profils et motivations des participants et la gestion des conflits. Les conclusions de cette étude ont des implications au niveau pratique, politique et à celui de la recherche.

Ce que « comprendre » signifie pour les jeunes visiteurs dans un centre de culture scientifique / SCHMITT Daniel - pp. 225-236.

in **Les cultures des sciences en Europe (2015)** / CHAVOT Philippe

Résumé : Les musées de sciences et les centres de culture scientifique déploient dans leurs espaces des dispositifs interactifs avec lesquels le jeune public est amené à « apprendre la science en s'amusant ». Quelle est la portée de cette proposition devenue slogan de la médiation scientifique contemporain, tout en prenant en compte que du côté des jeunes, il n'est pas question d'apprendre mais de « comprendre » quelque chose ? Comprendre quelque chose s'accompagne d'une émotion de plaisir, bien qu'à parti des mêmes dispositifs les expériences des visiteurs puissent être radicalement différentes. Il est montré que ce n'est pas tant aux sciences que s'intéressent les enfants qu'à des résolutions qui conviennent. Les conséquences de cette étude remettent en question la promesse de faire apprendre les sciences en s'amusant.

Les impacts des écrans tactiles sur les visiteurs dans les musées / STEINER Charlotte ; COURVOISIER François

in **La lettre de l'OCIM n° 160 (2015)**. - pp. 10-16

Résumé : L'étude présentée ici met en évidence les nouvelles possibilités et appréhensions qu'ont les visiteurs lorsqu'ils pénètrent dans un espace muséal qui propose, au sein de ses expositions, des interfaces tactiles fixes : elle pointe les implications de ce phénomène qui se généralise dans les institutions muséales.

Musée pour tous : un dispositif de découverte dans les murs et son évaluation / BOUGENIES Fanny ; HOURIEZ Julie ; HOURIEZ Simon ; LELEU-MERVIEL Sylvie

in **Culture et musées n° 26 (2015)**. - pp. 115-139

Résumé : Muséo+ est un dispositif sur tablette destiné à guider une visite physique sur site (dans les murs du palais des Beaux-Arts de Lille) pour les enfants de 6 à 12 ans. Conçue conformément au « design for all » (« conception universelle »), l'application a intégré divers handicaps au cahier des charges pour aboutir à un seul outil pour tous. Un protocole inédit visant à effectuer l'évaluation a été mis en œuvre : il permet de recueillir des données concernant l'expérience de visite auprès des enfants eux-mêmes. Il a été expérimenté auprès de 130 enfants relevant de cinq catégories : autistes, déficients intellectuels, sourds, précoces et sans handicaps. Composé de plusieurs outils et méthodes croisés, l'ensemble répond à une « évaluation pour tous ». Il s'est en effet avéré pertinent pour l'intégralité des enfants, et son dépouillement fait ressortir les spécificités de chaque profil.

Théorie et pratique du son dans les musées / LAVILLE Yann

in **La lettre de l'OCIM n° 159 (2015)**. - pp. 43-46

Résumé : À la lueur de son expérience au musée d'Ethnographie de Neuchâtel, l'auteur réexamine la problématique de la mise en son des espaces muséaux abordée par Luc Martinez dans l'article « Oyez ! Le son s'expose » publié dans le n° 107 de La lettre de l'OCIM de septembre-octobre 2006, en posant la question du sens et de la fonction et de l'échange entre le muséologue et le designer sonore.

[La baladodiffusion pour les petits musées](#) / Community Museums Association of Prince Edward Island (CMAPEI)

in **Nouvelles du RCIP Septembre 2014 (2014)**.

Résumé : La baladodiffusion, création de fichiers audio électroniques téléchargeables, peut être un atout pour l'information et la valorisation de la vie d'un musée, en particulier pour les petites structures. Guide pratique à destination des professionnels et bénévoles détaillant : l'équipement matériel nécessaire, le processus d'enregistrement, le montage, la production et la publication des balados audio sur un site web.

Changement à MacBride avec l'utilisation d'Interpretour et des tablettes / CUNNING Patricia

in **Muse vol. 33 n° 2 (2014)**. - pp. 44-49

Résumé : Présentation des bénéfices de la création de l'outil de visite « Interpretour » et de l'équipement en tablettes tactiles au musée MacBride (Whitehorse, Canada). Pour répondre aux besoins du musée qu'une simple application mobile ne pouvait satisfaire, le programme Interpretour a donc été créé et testé via l'utilisation de tablettes par l'institution. Quel coût financier cela représente-t-il ? Comment le programme vient-il en complément de la visite ? Cet outil de médiation a-t-il permis une hausse de la fréquentation ? Quel retour des visiteurs et du personnel ?

Comment créer des tours multimédias qui mettront en valeur vos collections /

in **Nouvelles du RCIP Mai 2014 (2014)**.

Résumé : Analyse comparée des produits multimédias en matière de codes QR, d'applications personnalisées, ou de plateformes Web existantes, etc. pour créer une expérience de visite spécifique pour les publics.

Expériences de visite : de la transmission à la liction / SCHMITT Daniel ; MEYER-CHEMENSKA Muriel
in **La lettre de l'OCIM n° 155 (2014)**. - pp. 17-23

Résumé : Le programme de recherche « Cours d'expérience » fondé sur des entretiens en re-situ subjectif vise à saisir et à comprendre comment les visiteurs des musées construisent du sens et des connaissances durant leur parcours de visite. Cette méthode permet de recenser les attentes et les savoirs mobilisés par les visiteurs, d'identifier les différentes façons de se relier au monde que constitue l'exposition et plus généralement d'envisager une nouvelle démarche de conception de la muséographie et de la médiation.

Fantasmagorie au musée / KAPLAN Frédéric

in **Alliage n° 73 (2014)**. - pp. 132-140

Résumé : L'utilisation de plus en plus prégnante des nouvelles technologies dans les musées et bibliothèques (tablettes tactiles, audioguides, écrans interactifs, etc.) diviserait les publics entre ceux qui recherchent la compréhension et ceux pour qui prime l'émotion. Comment alors concilier expérience collective partagée et dispositifs techniques ? Comment des cartels virtuels flottant dans les airs peuvent devenir des « fantasmagories didactiques » ? Retour d'expérience muséographique de réalité mixte autour de l'utilisation de vitrines virtuelles « holographiques ».

Le financement participatif au service des musées /

in **Muse vol. 33 n° 4 (2014)**. - pp. 16-27

Résumé : Le financement participatif ou crowdfunding est un mode de soutien financier bien connu dans les domaines de la création artistique et des technologies. Les institutions culturelles, y compris les musées, s'en emparent désormais pour des projets de différentes envergures. Les structures y gagnent en matière d'élargissement et d'engouement des publics au risque, parfois, de tomber dans certains écueils. Réflexion et retours d'expérience.

How can we protect our multimedia museum's intellectual property ? / KEESAN Joshua M. ; WEIMAN Edward E.

in **Museum news vol. 93 n° 2 (2014)**. - pp. 18-21

Résumé : Deux experts américains en propriété intellectuelle répondent aux principales questions qui se posent aux musées qui développent des contenus multimédias. Qui est le propriétaire des résultats d'un travail collaboratif ? La reproduction numérique est-elle considérée comme une reproduction ?

Sound in museums, museums in sound / BUBARIS Nikos

in **Museum management and curatorship vol. 29 n° 4 (2014)**. - pp. 391-402

Résumé : Le son est devenu un élément à part entière des expositions muséales, qui favorise la participation, les interactions et l'expérience des visiteurs en véhiculant des informations culturelles. Quelles sont les possibilités offertes par la sonorisation, une fois que sa fonction médiatrice est admise ? Pour quels effets sur l'expérience de visite ? Les musées utilisent le son dans leurs expositions à de multiples fins, notamment pour transmettre un message, pour animer une exposition ou pour stimuler l'attention des visiteurs. Une attention particulière est portée sur la manière dont les qualités spatiotemporelles du son peuvent contribuer à repenser la distance entre visiteur et exposition, et ainsi à définir la muséographie comme une pratique qui produit des connaissances.

The sound of a single museum object / TORNBERG Leena

in **ICOM education n° 25 (2014)**. - pp. 103-109

Résumé : Lors de l'exposition d'objets du quotidien, la médiation repose généralement sur des textes et plus rarement sur le bruit que faisaient ces objets. Depuis une dizaine d'année, plusieurs expositions stimulant l'ouïe des visiteurs se sont tenues en Finlande. La manipulation d'objet et l'écoute des sons qui leur sont associés favoriseraient l'appropriation et la mémoire du public.

[Utiliser un écran tactile pour créer une carte interactive attrayante /](#)

in **Nouvelles du RCIP Mai 2014 (2014)**.

Résumé : Le Peel art Gallery museum + archives a reçu en 2013 l'Awards of excellence de l'Association des musées de l'Ontario pour son innovation dans la création de sa carte interactive de Peel sur écran tactile. Présentation succincte.

[La constitution et la valorisation d'archives orales dans un musée scientifique et technique /](#)

COURNARIE Emmanuelle ; LOMBARDI Marianne

in **La lettre de l'OCIM n° 146 (2013)**. - pp. 12-18

Résumé : Recueillir les éléments du contexte technique, historique et social de la production horlogère à Saint-Nicolas-d'Alhiermont auprès des anciens salariés et leurs familles pour en assurer la sauvegarde puis intégrer les résultats de cette recherche au discours du musée : tels étaient les principaux objectifs du travail de collecte de mémoire orale présenté ici par les responsables du projet.

Les droits d'auteur liés à l'exposition, mode d'emploi / SOICHOT Olivier

in **La lettre de l'OCIM n° 148 (2013)**. - pp. 40-42

Résumé : Qu'il en soit ou non le propriétaire, un musée, un service d'archives ou une bibliothèque ne peut légalement exposer un objet ou un œuvre sans prendre en compte les droits afférents à son auteur. Quels sont ces droits particuliers ? Quelles obligations impliquent-ils pour le concepteur de l'exposition ? Une spécialiste en propriété intellectuelle et notamment en droit de la culture, Véronique Parisot, apporte des éléments de réponse.

Exposer le son : quand la contrainte fait sens / COUSIN Bertrand

in **Musées & collections publiques de France n° 268 (2013)**. - pp. 23-27

Résumé : Le Musée des arts et métiers a présenté en 2012 une exposition temporaire sur l'histoire de la radio-diffusion en France, dont le travail autour du son fut singulier à plus d'un titre. Au-delà de la présentation d'objets, de témoignages ou d'images traitant de l'histoire technique d'un média, le musée du CNAM a tenté de mettre la dimension sonore au coeur de l'exposition. Afin de mieux illustrer comment la radio a marqué le XXe siècle, le parcours a dès l'origine été pensé autour de la mise en valeur des archives radiophoniques.

Natural history museums as « provocateurs » for dialogue and debate / ROSS Claire ; ASHBY Jack ; CARNALL Mark

in **Museum management and curatorship vol. 28 n° 1 (2013)**. - pp. 55-71

Résumé : Dans les musées d'histoire naturelle, les méthodes d'interprétation ont peu évolué depuis leur origine. Malgré les nombreux apports de la muséologie au cours de ces 20 dernières années, les grandes institutions mondiales n'ont pas changé de pratiques muséographiques. La rénovation du Grant museum of zoology de l'university college of London est l'occasion de transformer le musée en un espace de dialogue et d'expérimentation. Pour tester les espaces d'exposition, un système d'interprétation sociale basée sur la technologie des codes QR (Quick Response) associé à une tablette tactile a été mis en place. Retour sur cette expérience.

[A touch of luck ?](#) / PATERSON Laura

in **Social history in museums vol. 37 (2013)**. - pp. 35-38

Résumé : Réflexion sur le développement d'un écran de présentation tactile interactif au musée d'Édimbourg pour rendre les collections plus accessibles au grand nombre de visiteurs et valoriser des collections non exposées jusqu'alors. Le projet a aussi été l'occasion de réinterroger l'interprétation des objets.

L'utilisation des technologies numériques au musée d'histoire de Nantes / HERVY Benjamin ; COURTIN Christophe

in **Musées & collections publiques de France n° 268 (2013)**. - pp. 57-60

Résumé : Depuis son ouverture en 2007, le Musée d'histoire de Nantes a ponctué son parcours muséographique de dispositifs numériques afin de permettre aux visiteurs de pouvoir consulter des sources complémentaires d'information. Bornes interactives, vidéos, cartographies interactives, applications mobiles : tous ces dispositifs sont intégrés au discours muséographique au même titre que les objets exposés. Exemple avec la valorisation d'une maquette du port de Nantes en 1900.

Les codes QR entrent aux musées / BARR Dave

in **Muse vol. 30 n° 4 (2012)**. - pp. 38-41

Résumé : Les musées ont à leur disposition de plus en plus de moyens de communiquer avec leurs publics. Parmi ces outils, le code QR (Quick Response) est l'un des plus simples et des plus polyvalents. Présentation.

Making museum tours better / BEST Katie

in **Museum management and curatorship vol. 27 n° 1 (2012)**. - pp. 35-52

Résumé : Les visites guidées sont très répandues mais n'ont pas fait l'objet de recherches approfondies, notamment dans le milieu muséal. Ces lacunes constituent un frein à l'analyse du pouvoir des visites guidées sur l'engagement des visiteurs et à la réflexion sur le fond et la forme de ces visites. Pourtant cette étude de visites guidées démontre leur caractère interactif, spontané, en opposition à l'idée fautive d'un cours préparé à l'avance. Cette analyse de terrain est l'occasion de faire le point sur la visite guidée, ses professionnels et les dispositifs multimédias de type visioguide.

Moulin à images ou musée d'images : comment raconter l'histoire d'une ville à travers son iconographie / DUBE Philippe

in **Récits collectifs et nouvelles écritures visuelles** / SAILLANT Francine

Québec : Presses de l'université de Laval, 2012. - pp. 43-58

Résumé : Pour les 400 ans de la ville de Québec a été créé un spectacle multimédia intitulé « Moulin à images », qui s'inscrit dans la mouvance commémorative tout en voulant échapper au genre par l'innovation. Ce projet a nécessité la collaboration de divers professionnels. Le muséologue du projet revient sur cette expérience, notamment sur le travail de scénarisation.

Eldorado numérique : ruée vers les tablettes / ROBERT Christophe ; TEXIER Bruno

in **Archimag n° 246 (2011)**. - pp. 12-18

Résumé : Dossier sur un nouvel élément du paysage numérique : la tablette. Élément tactile à mi-chemin entre l'ordinateur et le smartphone, la tablette tactile (dont le représentant le plus célèbre est l'Ipod d'Apple) a déjà détrôné la liseuse et est utilisée par de plus en plus de secteurs professionnels. Présentation d'un outil numérique récent et de ses fonctionnalités.

Quand la technologie s'invite au musée / DAIGNAULT Lucie ; COUSSON Claire

in **La lettre de l'OCIM n° 137 (2011)**. - pp. 5-11

Résumé : L'objectif principal de l'expérience novatrice tentée par le musée de la civilisation à Québec était d'offrir une visite commentée autonome de l'exposition « Copyright humain » en utilisant une technologie multimédia actuelle aux multiples possibilités : les auteures dressent le bilan de cette expérience, qui s'inscrit dans un phénomène global d'ouverture du monde muséal à l'univers des nouvelles technologies.

Dossier : Quelles scénographies pour quels musées ? / MERLEAU-PONTY Claire

in **Culture et musées n° 16 (2010)**. - pp. 199-260

Résumé : Recueil des interventions du séminaire international d'été de muséologie de l'école du Louvre, qui s'est tenu en 2009 sur la scénographie. Les huit exposés abordent : l'histoire de ce dispositif d'« écriture de l'exposition » ; les définitions des concepts d'expographie, de muséographie et de scénographie ; l'impact de la muséographie sur les visiteurs ; le retour sur l'expérience de l'exposition « Repères » ; l'éclairage et la scénographie virtuelle.

Vers une muséologie de l'immatériel / TURGEON Laurier

in **Musées vol. 29 (2010)**. - pp. 8-16

Résumé : Produit et porté par des personnes physiques, le patrimoine culturel immatériel offre aux musées et à ses professionnels la possibilité de toucher les visiteurs de façon multisensorielle. Il ouvre de nouvelles perspectives à la muséologie ; en effet, l'interprétation de ce patrimoine est plus complexe que celle des « objets » traditionnels. Pourtant les approches exploitées jusqu'à présent se sont trop souvent limitées à la collecte de témoignages oraux, alors que les nouvelles technologies sont porteuses d'un fort potentiel de médiation. Explications.

1ères rencontres de la création sonore / Collectif RealisaSon ; CLARK Gisèle

in **AS n° 165 supplément (2009)**. - pp. 8-9

Résumé : Les 1ères rencontres de la création sonores ont permis d'apporter aux professionnels de l'audio, une meilleure connaissance des nouvelles techniques et des nouveaux matériaux.

Les dimensions sonores de la communication en exposition / LEBOEUF Gaétan ; FRAYNE Nigel ; LEBOEUF Diane

in **Musées vol. 26 (2007)**. - pp. 42-53

Résumé : Réflexions de trois professionnels de musées québécois et australiens sur le rôle du son et de la musique dans les expositions.

L'immersion sensible : une autre façon de transmettre les contenus ? / MARIANI Alessandra

in **Muséologies vol. 2 n° 1 (2007)**. - pp. 46-75

Résumé : Pour stimuler et favoriser la compréhension, les musées de sciences ont utilisé de façon concluante l'immersion dans l'élaboration de leurs expositions. Si ce procédé aide le visiteur dans son interprétation, il complique le travail des concepteurs qui se doivent d'être de plus en plus innovants. Explications avec l'exposition « Sensations urbaines » et l'utilisation de stimuli sensoriels pour accéder à d'autres contenus.

Media in the museum - A personal history / THOMAS Selma

in **Curator vol. 50 n° 1 (2007)**. - pp. 159-166

Résumé : Analyse des changements liés aux nouveaux médias durant ces 50 dernières années. Les musées se sont adaptés aux nouvelles technologies pour présenter leurs expositions. Ces 15 dernières années, les formats ainsi que les applications ont totalement changé. Ce challenge des nouveaux médias a permis aux musées de revigorer leur programme sur l'interprétation.

[Les musées et la propriété intellectuelle à l'ère du multimédia](#) / CARMICHAEL Trevor

in **Les nouvelles de l'ICOM vol. 59 n° 2 (2006)**. - pp. 3-4

Résumé : Dans la mesure où le musée assume un rôle de dépositaire unique, il n'est pas surprenant que la question de la propriété intellectuelle y revête une importance particulière. Cette synthèse étudie la portée de la propriété intellectuelle des musées, y compris les problèmes posés par les nouvelles technologies qui ont une incidence sur le domaine des images numériques. Elle offre également des suggestions afin d'aider les musées à préserver et à exploiter efficacement cette propriété intellectuelle.

Oyez ! Le son s'expose / MARTINEZ Luc

in **La lettre de l'OCIM n° 107 (2006)**. - pp. 4-12.

Résumé : Comment sonoriser une exposition ou un musée ? Comment optimiser les nouvelles possibilités offertes par le numérique dans le domaine du son ? Un « designer sonore » fait part de son expérience et des difficultés rencontrées pour faire admettre le son, au même titre que l'image, la lumière ou le texte, comme une véritable composante du projet muséographique.

Podcasting in museums / YASKO James

in **Journal of museum studies n° 1 (2006)**. - pp. 1-35

Résumé : Étude sur l'usage des iPods et autres lecteurs MP3 comme outils pédagogiques dans les musées et sur l'utilisation du podcast pour atteindre un public plus large ou pour cibler un groupe démographique en particulier. Des retours d'expériences, un guide pas-à-pas de l'utilisation du podcast et le repérage de sources d'information complètent cette analyse.

Renouveler l'audiovisuel de musée / OLU Elsa
in **La lettre de l'OCIM n° 103 (2006)**. - pp. 12-17

Résumé : Après deux décennies d'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) par les institutions muséales, quels moyens peut-on mettre en œuvre pour optimiser ces usages ? Comment trouver un juste équilibre entre la technologie et les contenus ? Et comment faire de ces dispositifs audiovisuels de vrais outils de transmission de connaissances ? Éléments de réponse.

Multimédia et exposition / COBUT Gérard ; ANTOINE Michèle
in **La lettre de l'OCIM n° 100 (2005)**. - pp. 30-36

Résumé : Entre 1998 et 2000, les rencontres francophones « Nouvelles technologies et institutions muséales » ont eu un rôle structurant dans la réflexion menée par les professionnels des musées sur le développement des NTIC. Aujourd'hui, alors que l'usage de ces outils s'est fortement banalisé, les auteurs proposent quelques pistes nouvelles et originales d'utilisation du multimédia dans les expositions.

Définition du patrimoine culturel immatériel /
in **Museum international n° 221-222 (2004)**. - pp. 13-79

Résumé : Dossier composé de plusieurs articles : - patrimoine matériel et immatériel : de la différence à la convergence - recherche et sauvegarde du patrimoine immatériel - les dessins de sable de Vanuatu - à la recherche d'une nouvelle terminologie pour le patrimoine culturel immatériel - le patrimoine numérique dans les musées numériques - le patrimoine immatériel et la production métaculturelle du patrimoine.

Les expositions d'immersion / BELAEN Florence
in **La lettre de l'OCIM n° 86 (2003)**. - pp. 27-31

Résumé : Les expositions d'immersion sont un nouveau genre culturel qui a fait son apparition dans les musées des sciences et des techniques. En immergeant le visiteur dans une représentation, ces expositions invitent à une expérience sensible et promettent une compréhension immédiate du message. Pourtant les études de publics montrent que procurer au visiteur un sentiment d'immersion demeure une tâche complexe.

L'animation virtuelle au service des objets / DAGORNE Richard
in **La lettre de l'OCIM n° 71 (2000)**. - pp. 3-7

Résumé : Les concepteurs de l'exposition « Bleu, blanc, or », consacrée aux anciennes confréries de pénitents de Villeneuve-sur-Lot et la vallée du Lot, ont imaginé une installation muséographique combinant présentation réelle d'objets et animation en images de synthèse permettant de replacer ces objets en situation. Présentation.

Les bornes audiovisuelles dans l'exposition scientifique / LESTY Aude
in **La lettre de l'OCIM n° 68 (2000)**. - pp. 10-16

Résumé : L'apparition de dispositifs multimédias ludiques et/ou éducatifs interactifs permettant l'implication de l'utilisateur par l'expérience n'enlève en rien l'utilité de la présence des audiovisuels classiques linéaires, comme les films ou les vidéos : ils accompagnent le visiteur, lui permettent de synthétiser l'information présente dans l'exposition, et régulent l'accès aux éléments interactifs. Démonstration.

Audio-visual and multimedia /

in **Museum practice magazine n° 9 (1998)**. - pp. 32-86

Résumé : Dossier sur l'utilisation de l'audiovisuel et du multimédia dans les expositions : quelles opportunités offrent-ils pour faire des expositions interactives, pour explorer les collections, pour travailler en réseau ou pour naviguer sur le Web ? Éléments de réponse.

Exposer le son : quel écho auprès des visiteurs ? / COITEUX Sylvie ; PASSERAULT Jean-Michel

in **La lettre de l'OCIM n° 52 (1997)**. - pp. 14-17

Résumé : L'espace Mendès-France, Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle (CCSTI) de la région Poitou-Charente s'est fixé l'objectif d'« exposer des sons », c'est-à-dire d'utiliser le média exposition afin de placer le visiteur dans une démarche d'écoute attentive, destinée à lui faire appréhender la complexité et la diversité de l'environnement sonore.

Exhibit sound design for public presentation spaces / STOKER Michael

in **Museum management and curatorship vol. 13 n° 2 (1994)**. - pp. 177-183

Résumé : Point sur l'aspect sonore d'une exposition : animation, sonorisation, bruitage, musique, etc.

RESSOURCES COMPLEMENTAIRES EN LIGNE

→ Tous les sites web étaient disponibles à la consultation le 20 septembre 2016

ARTICLES, TRAVAUX DE RECHERCHES ET COMMUNICATIONS

[Tout savoir sur Museotouch](#)

Résumé : Museotouch est un logiciel libre destiné à explorer et manipuler des collections de musées sur tables multitouch ou tablette tactile : le plus souvent des images, augmentées de cartels et des vidéos issues d'une base de données et renseignées de critères. Éléments de présentation.

[Synthèse du projet](#)

[Diaporama](#)

[Présentation du dispositif](#)

[Processus de création du dispositif](#)

Projet Muséo+ 2013-2015 « Design for all et contenus culturels : évaluation de dispositifs de médiation visuelle pour tous ».

Résumé : Muséo+ est une application ludo-pédagogique accessible via une tablette numérique destinée à aider les enfants de 6 à 12 ans avec ou sans handicap à découvrir les œuvres du Palais des Beaux-Arts de Lille en groupe ou en famille. Financé par plusieurs mécènes, ainsi que par Pictanovo dans le cadre du fonds « Expériences Interactives » 2011, Muséo+ a été scénarisée au Palais des Beaux-Arts de Lille, en collaboration avec 2Visu production par l'association Signes De Sens, qui conçoit des dispositifs pédagogiques innovants pour des publics en situation de handicap avec pour objectif de les diffuser ensuite auprès d'un public plus large.

[Rapport](#)

[Vidéo](#)

[Interventions des chercheurs lors de la Biennale Handicap le vendredi 13 novembre 2015 à la MESHS](#)

[Projet « Le vase qui parle », une nouvelle approche de l'objet archéologique ?](#)

Résumé : Le « Vase qui parle » est la reproduction en toile et en très grand format d'une céramique grecque conservée au Palais des Beaux-Arts de Lille. Cet artefact interactif offre aux publics des possibilités d'interrogation et de découverte du décor par l'intermédiaire de pointeurs restituant des informations dans un casque audio.

[Evaluer la table tactile du musée d'Histoire naturelle de Lille](#)

Résumé : Dans le cadre de l'appel à projets « services numériques culturels innovants 2010 » lancé par le Ministère de la Culture et de la Communication, le Pôle culture de la ville de Lille et le musée d'Histoire naturelle se sont engagés dans la conception d'une table tactile numérique interactive permettant de découvrir 1000 échantillons de la collection minéralogique du musée d'Histoire Naturelle de Lille. Réalisée par l'association Dév-ô-Cité, cette table tangible à détection d'objets a pour objectif de valoriser le fonds important de minéraux conservés dans les réserves du musée.

Patrimoines et images animées : mutualiser les regards

in **Conserveries mémorielles (2014)**.

Résumé : Dans les transports en commun, dans les grandes surfaces ou dans les foyers, les écrans se sont multipliés, supports d'images animées dès lors omniprésentes. Les lieux de patrimoine, et en particulier les musées, n'ont pas échappé à cette évolution sociétale. En diverses disciplines (muséologie, études cinématographiques ou histoire), les recherches envisagent encore timidement cette question et trop souvent sans véritablement dialoguer entre elles. Faisant suite à un colloque, organisé en 2010, où s'étaient rencontrés chercheurs et professionnels, ce numéro propose en neuf textes de poser quelques jalons pour une approche croisée des usages et pratiques des images animées en matière de patrimonialisation. Il se pose aussi la question des sources pour des études futures et propose à cet égard plusieurs ensembles documentaires.

S'ajuster, interpréter et qualifier une pratique culturelle : approche communicationnelle de la visite muséale

Résumé : Cette thèse contribue à comprendre le rapport qui peut s'établir entre expérience spécifique de la culture et relation à la culture, dans le cas particulier de la visite muséale. C'est la notion d'ajustement qui est proposée pour rendre compte de ce rapport. Celle-ci désigne un régime d'interaction au cours duquel, l'acteur social s'engage dans un corps-à-corps avec un dispositif de communication et interprète la situation en mobilisant des représentations de cette situation et de son rôle de visiteur. Deux terrains ont été choisis pour cette analyse : une exposition temporaire, dans les salles du musée du Louvre, qui engage une situation postulée comme une expérience de visite ; et un jeu pédagogique sur téléphone portable, mené dans les salles du musée des arts et métiers, qui ébranle, précisément, ce prérequis.

Couplage de techniques d'interaction avancées avec des environnements virtuels 3D interactifs

Résumé : Les travaux de cette thèse s'inscrivent à la frontière entre deux domaines de recherche complémentaires : le domaine des Environnements Virtuels 3D (EV3D) issus de l'Informatique Graphique (IG) et de la Réalité Virtuelle (RV) et le domaine de l'Interaction Homme-Machine (IHM). Dans le cadre d'une collaboration avec le musée de l'observatoire du Pic du Midi, une mise en œuvre de ce cadre a conduit à concevoir et développer des techniques d'interaction tangibles et basées smartphone. Ces techniques sont utilisées par les visiteurs du musée dans un EV3D représentatif du Télescope Bernard Lyot pour l'explorer et comprendre son fonctionnement. Trois évaluations utilisateur ont été menées afin d'explorer l'usage d'un smartphone utilisé de trois manières différentes : comme dispositif tactile, comme un objet tangible ou comme support pour une interaction gestuelle autour du dispositif pour naviguer, sélectionner ou manipuler un objet 3D dans un EV3D affiché sur un grand écran distant.

Écriture sonore : entre déterminisme, émergence et interactivité

Résumé : L'auteur de cette thèse a réalisé, en tant que compositeur, un ensemble d'installations sonores. Ce travail part d'une composition déterministe et linéaire et mène progressivement à une œuvre ouverte. Durant les dernières années, ce travail a été influencé par les méthodes d'écritures utilisées dans la conception de jeux vidéo, aboutissant à des œuvres sonores spatiales et interactives. Dans le processus de conception de ces dernières, le compositeur va être amené à penser la conception sonore dans un espace virtuel ou réel en fonction des déplacements d'un auditeur. Une façon de mener cette démarche est de laisser l'auditeur interagir avec le système au travers de personnages non joueurs (PNJ).

Pratiques artistiques sur les écrans mobiles : création d'un langage de programmation

Résumé : Dans quelles situations les artistes se placent-ils face aux techniques du numérique et à la programmation en particulier ? Cette interrogation, qui trouve de multiples réponses, revient au premier plan lorsque le paysage des appareils numériques de grande consommation connaît un événement majeur. Cette recherche est issue d'une telle situation : à partir de 2007, l'apparition des écrans mobiles (smartphones et tablettes) a été l'occasion d'interroger le potentiel de ces nouveaux supports dans la création artistique œuvrant avec l'interactivité. Les auteurs cherchent à situer une certaine pratique de l'interactivité dans l'art permise par les écrans mobiles et leurs spécificités techniques, en partant de l'hypothèse selon laquelle les écrans mobiles permettent des mises en œuvre artistiques de l'interactivité que d'autres supports numériques ne permettent pas, mais imposent également des créations logicielles spécifiques.

Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation

Résumé : La présente thèse pose la question de l'usage des techniques infographiques et images de synthèse pour représenter les vestiges du passé et plus exactement le patrimoine archéologique et architectural. Cette réflexion est bâtie autour d'une approche multiple. Les dispositifs infographiques appartenant, en effet, à l'ensemble des inventions médiatiques et culturelles nées dans la société d'après-guerre, cette étude se veut profondément transdisciplinaire, empruntant des théories à l'Histoire de l'art, l'Archéologie et les Sciences de l'Information et de la Communication.

La médiation de l'archéologie à la télévision : la construction d'une relation au passé

Résumé : À l'heure actuelle, les occasions de « rencontrer » des hommes du passé (ou du moins leurs représentants) se multiplient : l'exposition d'archéologie ne présente plus seulement des objets, mais fait découvrir au visiteur le mode de vie des anciens habitants d'un lieu ; les reconstitutions historiques font « revivre » des hommes du passé et mettent en scène courses de chars, artisanat et autres gestes « ancestraux » devant les yeux du public ; et enfin, les guides de monuments historiques prennent les traits de personnages-types, favorisant l'immersion et l'attachement au lieu. De la même manière, les émissions de télévision sur l'archéologie semblent de plus en plus effacer le scientifique et les vestiges du dispositif ; proposant ainsi une relation plus directe au passé et à l'homme du passé

Les usages de l'audiovisuel éducatif par les enseignants face au numérique : l'exemple du site.tv

Résumé : Cette recherche porte sur les usages de l'audiovisuel éducatif par les enseignants. Elle s'inscrit dans le cadre théorique de la sociologie des usages, pour autant, l'objet de recherche au cœur de cette thèse est au croisement de l'audiovisuel et des enjeux éducatif. Il s'agit donc de développer une approche communicationnelle des outils et médias éducatifs, telle que la définit Pierre Moeglin (2005). La première étape de ce travail consiste à mettre en évidence les éléments qui configurent l'usage, notamment du côté des acteurs : les auteurs proposent une archéologie de l'audiovisuel éducatif, puis nous revenons sur l'offre actuelle en matière d'audiovisuel éducatif et plus particulièrement sur lesite.tv, premier service numérique de vidéo éducative à la demande.

[Protocoles de remémoration audiovisuelle de l'expérience de collectionneurs, donateurs et témoins : exemples sur quatre sites du projet TEMUSE 14-45](#)

Résumé : Le processus de recueil des formes de l'expérience que le collectionneur a accumulée sur l'objet, la mémoire de son travail, celui de permettre aux professionnels, ou aux publics, d'observer, de voir et d'entendre le collectionneur lors de la manipulation de l'objet, génère des informations nouvelles signifiantes (l'intonation, la posture, le regard porté sur l'objet, l'intérêt du collectionneur vis-à-vis d'un fait particulier...). Aujourd'hui, la captation audiovisuelle peut permettre de sauvegarder avec exactitude cette mémoire à long terme. L'étape primordiale pour la pérennité de ces traces mémorielles consiste ainsi dans la définition des processus de préparation, de captation et d'enregistrement audiovisuels.

[Snapchat dans les musées](#)

Snapchat, application pour smartphones utilisée majoritairement par les adolescents et les jeunes adultes, permet à l'utilisateur de diffuser des photos et de courtes vidéos, qui disparaissent après le visionnement, à l'exception de Snap Stories, qui reste visible pendant 24 heures. Bien que les photos et les vidéos éphémères puissent sembler être en contradiction avec l'objectif du musée, certaines structures commencent à utiliser cette application comme mode d'interaction avec les jeunes visiteurs afin de créer un contenu humoristique et attrayant dont ils pourront profiter.

[Les musées lancent des visites live grâce à l'application Périoscope](#)

Lancée en mars 2015 sur Twitter, Périoscope a séduit la culture. Les musées se sont appropriés l'application afin de proposer des visites en direct sur téléphones ou tablettes. Un moyen astucieux de diffuser la culture à plus grande échelle.

[MuseoGames, une histoire à rejouer](#)

L'exposition MuseoGames signe pour la première fois en France l'entrée du jeu vidéo dans un musée national. Le musée des arts et métiers, musée d'histoire des techniques, s'interroge avec MuseoGames, sur la place du jeu vidéo dans notre société. Les consoles, les jeux, les accessoires acquièrent un statut patrimonial. Ils deviennent dès lors des objets à conserver et à étudier. L'exposition offre aux publics l'occasion de (re)jouer sur des consoles et bornes d'arcades originales, mythiques, en compagnie de héros des jeux vidéo

GUIDES PRATIQUES ET CAHIERS DES CHARGES

[Filmer le travail : chercher, montrer, démontrer](#)

Cahier des charges édité par la revue internationale de sciences humaines et sociales Ethnographiques.org.

[Guide pratique de l'AMO sur le montage et la publication des vidéos](#)

Ce guide présente une approche étape par étape des processus requis pour le montage et la publication de vidéos destinées au web. Il a été conçu à l'intention des travailleurs, des bénévoles et des étudiants dans le domaine du patrimoine et de la culture qui possèdent des notions informatiques de niveau débutant ou intermédiaire, et qui souhaitent faire la promotion de leur établissement par la narration numérique.

[Guide pratique pour la numérisation du patrimoine culturel immatériel](#)

Résumé : Ce guide a pour but d'aider les musées, les archives et les chercheurs indépendants à numériser leurs collections existantes relatives au patrimoine culturel immatériel. En plus de leur fournir un processus de transfert numérique étape par étape, le guide présente des définitions des termes liés au patrimoine ainsi qu'un certain nombre de termes techniques. Bien que ce guide de numérisation soit convivial, il est nécessaire de connaître les rudiments du fonctionnement de l'équipement audiovisuel et des logiciels de supports numériques. Les directives pour la numérisation sont fournies pour les systèmes d'exploitation Windows et Mac.

[Vocabulaire de l'audiovisuel et de la communication \(2010\)](#)

RETOURS D'EXPÉRIENCES

[Abbaye de Fontevraud : Frédéric Dufau « Nous cherchons en permanence à améliorer l'expérience de visite »](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

+ [Le parcours de visite numérique de l'Abbaye Royale de Fontevraud](#)

Résumé : L'Abbaye de Fontevraud a installé huit écrans le long de son parcours de visite. Ils constituent à la fois la nouvelle signalétique et l'audioguide de l'expérience Fontevraud.

[Cité du Vin - Bordeaux : Compagnon de visite, dispositifs immersifs et interactifs, espace web personnel, la Cité du Vin décuple son expérience de visite grâce au numérique](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

Résumé : À Bordeaux, la Cité du Vin a pour ambition de placer le numérique au service de la médiation culturelle. L'intégration des dernières innovations technologiques permet ainsi d'offrir une expérience de visite unique, adaptée au profil du visiteur, et de rendre le site accessible à tous les publics. Le parcours permanent immersif et innovant fait notamment appel à des technologies numériques et interactives (images 3D, décors, diffusion d'odeurs...).

[De Young Museum - San Francisco : Premier musée mondial choisi par Apple pour intégrer sa montre connectée](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

Résumé : De Young Museum, extension de l'application iOS, fait vibrer l'Apple Watch au poignet du visiteur lorsqu'il s'approche d'une œuvre importante ou sélectionnée, accompagnée d'explications. Il suffit alors de tapoter la watch pour entendre un styliste ou un expert commenter l'œuvre. Le contenu audiovisuel est automatiquement déclenché sans obliger le visiteur à faire une action supplémentaire, comme la saisie d'un numéro ou le flash d'un QR code.

[Musée des arts décoratifs - Paris : 3 nouveaux outils numériques viennent enrichir la médiation et faciliter la découverte de la collection du musée des arts décoratifs](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

Résumé : Après avoir procédé à la numérisation d'une partie importante de sa collection, le musée des arts décoratifs propose trois nouveaux outils numériques destinés à enrichir la médiation dans les salles et à encourager la découverte de sa riche collection (cartels numériques, installation immersive, réalité virtuelle). Des développements numériques rendus possibles par le soutien financier de la Fondation Bettencourt Schueller, fidèle mécène de l'institution.

[Musée des Confluences - Lyon : L'Atelier 144 a réalisé les dispositifs multimédias du Musée des Confluences](#)

Résumé : Les bornes tactiles, les cartels virtuels et les dispositifs immersifs avec visualisation 3D conçus par l'Atelier 144 s'insèrent tout naturellement dans la collection d'objets du Musée, leur apportant ainsi un éclairage pédagogique et plongeant encore davantage le visiteur dans la découverte des enjeux de l'exposition.

[Musée français de la Carte à Jouer - Issy-les Moulineaux : Le li-fi s'invite au musée pour une visite guidée](#)

+ [Le Musée Français de la Carte à Jouer d'Issy adopte le LiFi pour un nouveau guide de visite d'expo](#)

Résumé : À Issy Les Moulineaux, le Musée de la Carte à Jouer expérimente cette technologie pour améliorer l'expérience de ses visiteurs en leur proposant une visite guidée 2.0. Les LED situées au-dessus des œuvres transmettent des informations contextualisées sur la tablette ou le smartphone du visiteur afin d'apporter une explication adaptée et ludique.

[Palais des Beaux-Arts - Lille : Des tablettes tactiles pour mieux accueillir les 6-12 ans](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

Résumé : Cette nouvelle offre numérique vient compléter le visioguide lancé par le musée en mars 2012. Muséo+ PBA Lille est une application qui aide les enfants de 6 à 12 ans à découvrir les œuvres du Palais des Beaux-Arts de Lille en groupe ou en famille. À travers dix jeux interactifs, des questions et des explications en vidéo, les enfants découvrent sept œuvres grâce à Karine, une jeune passionnée d'art qui les guide au sein des collections. L'application a été conçue par l'association Signes de sens et développée en collaboration avec 2Visu production et le Palais des Beaux-Arts de Lille.

[Van Gogh Museum - Pékin : Lancement de la tournée mondiale de son expo immersive itinérante « Rencontrer Vincent Van Gogh »](#)

in **Club innovation et culture France (CLIC) (2016)**.

Résumé : Le 15 juin 2016, la tournée chinoise et mondiale de l'exposition « Meet Vincent van Gogh » a été lancée à Pékin. Cette expérience immersive invite les visiteurs à voyager à travers la vie fascinante de Vincent Van Gogh. Un périple associant mapping, photo et vidéo basé sur la collection et l'expertise du musée Van Gogh d'Amsterdam.

ORGANISMES RESSOURCES ET EXEMPLES DE BANQUES DE DONNÉES

[Avicom](#)

Créé en juin 1991, Avicom, le Comité international pour l'audiovisuel et les technologies de l'image et du son dans les musées, est l'un des Comités internationaux de l'ICOM (Conseil International des Musées).

[Film France](#)

Au service des professionnels du cinéma de l'audiovisuel, Film France assure la promotion des tournages et de la post-production en France.

Banque de vidéos

[Dailymotion](#)

Dailymotion est une entreprise française proposant, sur le site web du même nom, un service d'hébergement, de partage et de visionnage de vidéo en ligne.

[Inathèque](#)

Catalogue des programmes collectés et archivés par l'Ina (Institut national de l'audiovisuel) au titre du Dépôt légal depuis le 1^{er} janvier 1995 : télévision nationale et régionale, clips, messages publicitaires et radio.

[Youtube](#)

YouTube est un site web d'hébergement de vidéos sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, évaluer, regarder, commenter et partager des vidéos.

[Banques de photos](#)

RMN

Depuis 1946, l'Agence photo de la Réunion des Musées nationaux et du Grand Palais (établissement public industriel et commercial sous tutelle du ministère de la Culture) est officiellement en charge de la valorisation et la diffusion des collections conservées dans les musées nationaux de France. Gratuit.

[Flickr / The Commons](#)

L'objectif central du groupe The Commons est de partager les trésors cachés des photographies d'archive publiques du monde entier.

Banques de sons

[Oreille verte - Naturophonia](#)

Banque de sons et d'ambiances de la nature et du monde sauvage. Payant.

[Compositeur audiovisuel](#)

Banque de sons et d'habillages sonores pour documentaires, génériques, courts et longs métrages. Gratuit. Création de musiques sur demande. Payant.

[La Sonothèque](#)

Banque de sons, de sons d'ambiances, de bruitages, de musiques. Gratuit et libre.

Banques de photos, vidéos, sons

[Estim](#)

Site internet collaboratif permettant de mettre en ligne, consulter, commenter, partager des ressources conçues et produites par les acteurs de la culture scientifique, technique et industrielle, telles que des vidéos, des multimédias, des conférences, des expositions, etc.

[Getty Images](#)

Images libres de droits en haute résolution, photos éditoriales, cliparts vectoriels, clips vidéo et des titres de musique sous licence. Payant.

[Photothèque et vidéothèque du CNRS](#)

CNRS Images, rattaché à la direction de la communication du CNRS, a pour mission de valoriser la recherche scientifique par la photographie et l'audiovisuel. La structure collecte, produit seule ou en partenariat, diffuse et préserve des photographies et des films sur tous les domaines scientifiques couverts par le CNRS. Gratuit (si licence Creative commons) ou payant.

[Wikimedia commons](#)

Banque de sons, de vidéos et de photos. Gratuit et libre.

EN COMPLÉMENT, trois bibliographies commentées réalisées par l'Office de coopération et d'information muséales (OCIM) dans le cadre de ses formations :

Définir un projet numérique de médiation (2016). - 40 pages

Résumé : Le numérique est de plus en plus intégré aux expositions et à leurs dispositifs de médiation, qu'il soit porté par l'institution ou qu'il fasse l'objet de partenariats. Mais quelles sont les questions à se poser avant d'intégrer ces outils numériques aux projets de son institution ? Quels sont les moyens humains et financiers à mobiliser en fonction des objectifs et des besoins ? Comment gérer les relations avec des prestataires tout en prenant en compte le processus de réalisation du projet et l'après conception ?

Entre images, imagination et imaginaires : le son et la lumière dans l'exposition (2013). - 27 pages

Résumé : Dans le contexte d'une nouvelle approche muséographique, le son et la lumière représentent de précieux éléments pour l'organisation d'un parcours d'exposition qui suscite l'émotion des visiteurs. Son et lumière participent en effet à l'expérience de visite par la construction d'un langage capable de stimuler la connaissance, la fantaisie, l'aptitude critique du public jusqu'à réveiller la créativité et l'imaginaire de chaque visiteur.

Les droits d'auteur liés à l'exposition (2013). - 17 pages

Résumé : La réalisation et la diffusion d'une exposition nécessite une connaissance des droits d'auteur. Quels sont alors les aspects juridiques indispensables à prendre en compte ? Comment y intégrer la dimension numérique ? Quels sont les droits des prestataires, scénographes, graphistes et autres ? Comment les formaliser ?