

Onglet 1

Fiche de validation sujet

DE BRITO Nathalie : Groupe : 2

Proposition de fiche de validation

Fiche #2

Thème / Objet de recherche :

Les technologies immersives dans les musées.

Nous allons nous intéresser à la place des technologies immersives, à leur évolution et à leur pratique muséales contemporaines. Face à la l'apparition progressive du numérique dans les institutions culturelles, les technologies immersives apparaissent comme des outils innovants permettant de rafraîchir les modes de médiation, d'enrichir l'expérience visiteur et de redéfinir les relations entre les visiteurs, les œuvres et l'espace muséal.

L'objectif de ce mémoire, est de comprendre comment les technologies immersives sont intégrées dans les institutions muséales, comment sont-elles utilisées (pédagogique, immersive, interactive, accessible) et quelles transformation ont-elle provoquées au sein des institutions culturelle (par l'agencement des oeuvres et du matériel lié aux technologies immersives dans l'espace muséal et comment les oeuvres vont être perçus par les visiteurs. Il faut également prendre en compte les limites et les enjeux de ces technologies, notamment en termes d'accessibilité, de conservation du patrimoine, l'authenticité des œuvres (la représentation) et l'expérience des visiteurs (utilisateurs).

Ancrages disciplinaires :

Ce travail de recherche s'articule autour de plusieurs disciplines, tout d'abord nous avons les sciences de l'information et de la communication, qui permettent d'analyser la réalité virtuelle comme un dispositif de médiation culturelle et de communication entre l'institution muséale et son public. Les notions de médiation, de réception, d'expérience visiteur et d'interactivité constituent des cadres théoriques centraux pour comprendre les transformations des pratiques muséales.

Ensuite nous avons, la muséologie qui va apporter un cadre d'analyse dans informations du musée, de la conception des expositions et des stratégies de valorisation du patrimoine. Ce qui nous permet de nous interroger sur la place des technologies immersives dans la scénographie, la conservation, la transmission des savoirs et la construction du discours muséal, ainsi que les enjeux liés à l'authenticité et à la matérialité des œuvres.

Pour finir, nous avons la gestion, marketing et tourisme pour l'analyse de la réalité virtuelle en tant qu'outil d'innovation permettant aux institutions culturelles de renforcer leur attractivité, d'améliorer l'expérience visiteurs et de développer de nouvelles stratégies de valorisation culturelle et touristique.

Enjeu / Questionnement : Dans quelle mesure les technologies immersives transforment-elles l'expérience des visiteurs et contribuent-elles à une nouvelle forme de valorisation du patrimoine touristique ?

Formulation du sujet / Titre : Les technologies immersives dans les institutions culturelles.

Corpus / Terrain envisagé:

Les terrains envisagés sont des institutions culturelles ou patrimoniales qui ont mis en place un ou des technologies immersives pour les visiteurs.

-Musée d'Histoire et/ou d'Archéologie

- Justifications et pertinences :

Les technologies immersives permettent de reconstituer des éléments (animaux intins et modélisation 3D de ruines de citer, lieux ou tranchés par exemple) ce qui permet leur valorisation auprès du public.

-Pistes possibles :

Muséum national d'Histoire naturelle, Musée de la Grande Guerre, Musée de la Libération, etc...

-Musée d'Art

-Justifications et pertinences :

Les technologies immersives fournissent des informations sur les œuvres, racontent leurs histoire, comment et dans quel contexte elles ont été créées, dans quel but, ce qu'elles représentent et même données des commentaires des artistes eux même ou d'experts.

-Pistes possibles :

Micro-Folie, Louvres et autres musées qui utilisent les technologies immersives dans certaines expositions (temporaires ou permanentes).

Corpus :

Les types professionnels qui peuvent être interviewés :

- Chef.f de projet numérique
- Responsable marketing et ou communication.
- Médiateur culturel
- Chargé des publics

Également le cahier des charges des projets de technologies immersives, des rapports d'évaluation internes (si accessibles au publics) et autres documents pouvant s'avérer utiles à la recherche.

Analyse Quantitative avec questionnaires à destination des visiteurs ayant été exposés aux technologies immersives :

Femmes et Hommes d'âge confondu pour savoir quelles sont les tranches d'âge touché par les technologies immersives dans les institutions muséales.

Méthodologie :

Créations de questions adaptées et utiles pour la l'étude, sous la forme de questionnaires.

Entretiens semi-directifs.

- Ciblé le profil du public interrogé.
- Nombre de personnes interrogées.
- Durée de l'entretien.

Analyse des questionnaires

3QCP :

- QUI ?

Les professionnels en lien avec les technologies immersives et les visiteurs qui l'utilisent.

- QUAND ?

depuis les toute premières archives des cahiers des charges et actuellement pour les visiteurs.

- QUOI ?

L'étude porte sur l'impacte des technologies immersives sur les visiteurs dans les musée

- COMMENT ?

Par des entretiens semi-directifs pour les professionnelles et des questionnaires pour les visiteurs.

- POURQUOI CE SUJET ?

pour analyser, comprendre et évaluer l'intérêt des technologies immersives dans les institutions muséales

Pistes bibliographiques :

Sous la direction de Dominique Bourgeon-Renault, Christine Petr et Elodie Jarrier, Théories et pratiques du marketing de la culture et du tourisme dans un contexte d'innovation, EMS edition, 2022.

[Théories et pratiques du marketing de la culture et du tourisme dans un contexte d'innovation](#)

Jean Martin, Alexandre Koutchouk, Rapport de la mission sur la réalité virtuelle et la réalité augmenté, Ministère de la culture, 2020

<https://www.vie-publique.fr/files/rapport/pdf/276458.pdf>

POULOT Dominique, Une histoire des musées de France XVIIIe - XXe siècles, Paris, La Découverte, 2008.

<https://shs.cairn.info/une-histoire-de-musees-de-france--9782707156426>

POULOT Dominique, Musée et muséologie, Paris, La Découverte, 2009.

<https://shs.cairn.info/musee-et-museologie--9782707158055?lang=fr>

Julien Thiburce, Sofiane Doulfauar et Justine Lascar, Concevoir un dispositif numérique à 360° pour une expérience augmentée des oeuvres au musée, revue études de communication n°2024/2, université de Lille laboratoire GERiiCO, 2024.

<https://shs.cairn.info/revue-etudes-de-communication-2024-2-page-27?lang=fr>

Par Bernard Deloche sous la direction de François Mairesse, L'irruption du numérique au musée : de la muséologie à la noologie, La Documentation française, Paris, 2016.

<https://shs.cairn.info/nouvelles-tendances-de-la-museologie--9782110103086-page-145?lang=fr>

Bruno Texier, Faut-il repenser les musées et les lieux de culture ?, magazine Archimag n°346 2021/6, Serda éditions, 2021.

<https://shs.cairn.info/magazine-archimag-2021-6-page-22?lang=fr>

Par Caroline Creton, Arnaud Jooris et Julie Pasquer-Jeanne, Coopérer autour des dispositifs de médiation culturelle numériques au musée : acteurs, ajustements et contenus, ou (Les « substituts numériques » : questionner la médiatisation des expositions de musée à l'écran), article inédit mis en ligne le 24 juin 2024, 2024/S2N°24/2A, Gresec.

<https://shs.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2024-S2-page-95?lang=fr>

Ces différentes sources citées permettent et d'analyser l'impact du numérique sur les institutions culturelles ce qui est utile pour ce mémoire car elles permettent de comprendre les transformations provoquées par le numérique dans le domaine culturel, d'en analyser les nouvelles formes de médiation et d'illustrer les stratégies adoptées par les musées pour s'adapter aux évolutions technologiques et aux nouveaux usages du public.

mémoires :

- RIOUX Léna Les interfaces des visites virtuelles de musée et leurs influences sur le public internaute
- VANNIER Flore Le numérique et la culture pour les personnes en situation de handicap
- KHARCHACH Lamia Musées, publics et réseaux sociaux à l'ère 2.0. Nouveaux rapports avec le public et l'art
- KLOCK Delphine Musée 2.0 et autochtones au Canada. Sauvegarde d'une culture en ligne.

- CATTON Clémentine Musées virtuels et médiation numérique : vers une nouvelle démocratisation culturelle

Mots clefs :

Réalité Augmentée ; Réalité Virtuel ; Muséologie Numérique ; Médiation Culturelle ;
Expérience Visiteur (UX) ; Patrimoine ; Technologies Immersives ; Engagement ; Tourisme
culturel ; Expérience de marque ; Dispositif ; Attractivité territoriale ; Innovation ;

Onglet 2

micro folie

porter pzz le lunistère de la culture et d'autres partenaires

tuteur aide les cartes

problématique :

les technologies immersives et la valorisation du patrimoine muséale

contacter les services de communication des musées, dire que je fais un mémoire de recherche et ils me mettront en contact avec l'entreprise qui a tout installé passer par l'institution pour avoir les contacts de l'entreprise pour pas qu'elle me dise non

utilisation des technologies immersives par les municipalités et les offices de tourisme