

je recherche des articles sur le développement des musées aux XXe et XXIe siècles, en particulier l'adaptation de la muséographie au numérique



(Musée de Nanjing, Chine)
par Jean-Pierre Dalbéra [CC
BY 2.0], via Flickr

Notre réponse du 15/06/2017

Voici des références traitant de l'évolution des musées et du numérique :

Le musée réinventé : culture, patrimoine, médiation

Rasse, Paul

CNRS Editions, 2017

Etude historique et anthropologique sur les musées, vecteurs majeurs de la médiation de la culture et de la connaissance, qui ont su se réinventer jusqu'à devenir l'une des institutions culturelles les plus brillantes de notre société postmoderne

Contribution à l'étude de l'interactivité au musée : les usages du multimédias au musée

Vidal, Geneviève

Presses universitaires de Bordeaux, 2006

Les musées développent de nouvelles formes de médiation culturelle fondées sur les technologies multimédias interactives. L'auteure analyse la spécificité de ces interfaces, la place des usagers et des publics face aux « musées en ligne » et, enfin, resitue le secteur muséal dans le contexte de la « société de l'information ».

Culture et numérique : actes du 5ème colloque interdisciplinaire icône-image, musées de Sens, 4-5 juillet 2008

Colloque interdisciplinaire icône-image, musées de Sens, Yonne Obsidiane, Les Trois P, 2009

Réflexions sur les usages numériques culturels, sur le lien (ou l'absence de lien) entre développement d'Internet et vie culturelle, sur l'utilisation par les institutions culturelles des technologies numériques. Les exemples sont pris en histoire (Mémorial de la déportation de Compiègne), en photographie, en musique

Comment le numérique transforme les lieux de savoirs : le numérique au service du bien commun et de l'accès au savoir pour tous

Devauchelle, Bruno

Ed FYP, 2012

Cet essai porte un regard sans concession sur les mutations des lieux de savoirs (musées, bibliothèques, monde scolaire). Il analyse toute l'histoire du déploiement des TIC en leur sein depuis une vingtaine d'années et explique en détail chacune des conditions nécessaires pour que le numérique soit au service du bien commun et de l'accès au savoir pour tous.

Openedition.org, portail de publications en sciences humaines et sociales associant le CNRS, l'EHESS, l'Université d'Aix-Marseille et celle d'Avignon me permet de vous proposer l'article suivant dans lequel est analysée la transformation opérée par l'arrivée du numérique dans les musée sur une période de 10 ans, de 2003 à 2013 :

Musée et numérique, enjeux et mutations

Revue des Sciences de l'information et de la communication ;
2014/5, Lien : <https://rfsic.revues.org/1056>

Je vous invite à parcourir la bibliographie qui vous apportera des références complémentaires.

La revue spécialisée [LA LETTRE DE L'OCIM](#) Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques, publication consacrée à l'actualité muséale, la muséologie, la muséographie, la conservation et la restauration est mise à disposition sur la plateforme *openedition*. Vous y trouverez beaucoup d'articles intéressants comme par exemple :

Daniel Schmitt et Muriel Meyer-Chemenska, « **20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement** », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 162 | 2015, mis en ligne le 18 janvier 2016, consulté le 27 juin 2017. URL : <http://ocim.revues.org/1605> ; DOI : 10.4000/ocim.1605

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.

Camille Jutant, « **Interroger la relation entre public, institutions culturelles et numérique** », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 162 | 2015, mis en ligne le 01 novembre 2016, consulté le 27 juin 2017. URL : <http://ocim.revues.org/1578> ; DOI : 10.4000/ocim.1578

Après avoir rappelé que chaque génération de dispositifs numériques a façonné une relation particulière entre l'institution muséale et ses publics, l'auteur s'attache plus précisément à montrer comment l'enjeu de l'accès au musée – notamment de nouveaux publics – est au cœur de cette problématique et comment le numérique procure à ses utilisateurs une expérience culturelle spécifique.

De plus, j'ai utilisé Europresse pour sélectionner des articles traitant du numérique en indiquant « muséographie et numérique ». Vous trouverez des exemples de numérisation dans les musées français.

Europresse donne accès à plus de 10 000 sources d'information françaises et étrangères, généralistes et spécialisées. Plus de 300 000 documents sont ajoutés chaque jour permettant l'accès à plusieurs décennies d'archives.

Cette base est disponible dans les bibliothèques qui ont souscrit un abonnement pour bénéficier de cette ressource.

Par exemple :

Lemonde.fr, 07/04/17

A la Cité du vin, une immersion high-tech sur mesure ;

Marmoyet, Françoise

Dans cet espace culturel de Bordeaux inauguré en 2016, la muséographie permet une visite interactive, ludique et personnalisée grâce à un boîtier de pointe. Le dispositif remporte le Prix de l'action culturelle « Le Monde » – Smart Cities.

Ouest-France ; 13/05/2017

L'éco-musée de Daviaud s'offre un grand lifting

Après dix-neuf mois de fermeture, le musée du Daviaud rouvre ses portes. Des collections revalorisées et l'apport des nouvelles technologies font comprendre le monde du marais.

L'Usine Nouvelle.com

vendredi 18 novembre 2016 –

« Nous réfléchissons à la façon d'introduire le numérique dans l'aide à la visite du musée », Jean-Marc Bouré, administrateur du Palais du Tau

Mer et Marine (site web) Histoire Navale, mardi 15 novembre 2016

Maillé-Brézé : Un musée qui veut passer à l'ère du numérique

Désarmé en 1988 et transformé depuis en musée à flot dans le port de Nantes, le Maillé-Brézé, ancien escorteur d'escadre de

la Marine nationale, fait l'objet d'un vaste projet visant à le doter d'une muséographie moderne

Cordialement,

[Eurêkoi](#) – Bibliothèque Publique d'Information