

# Museum Lab à Tokyo

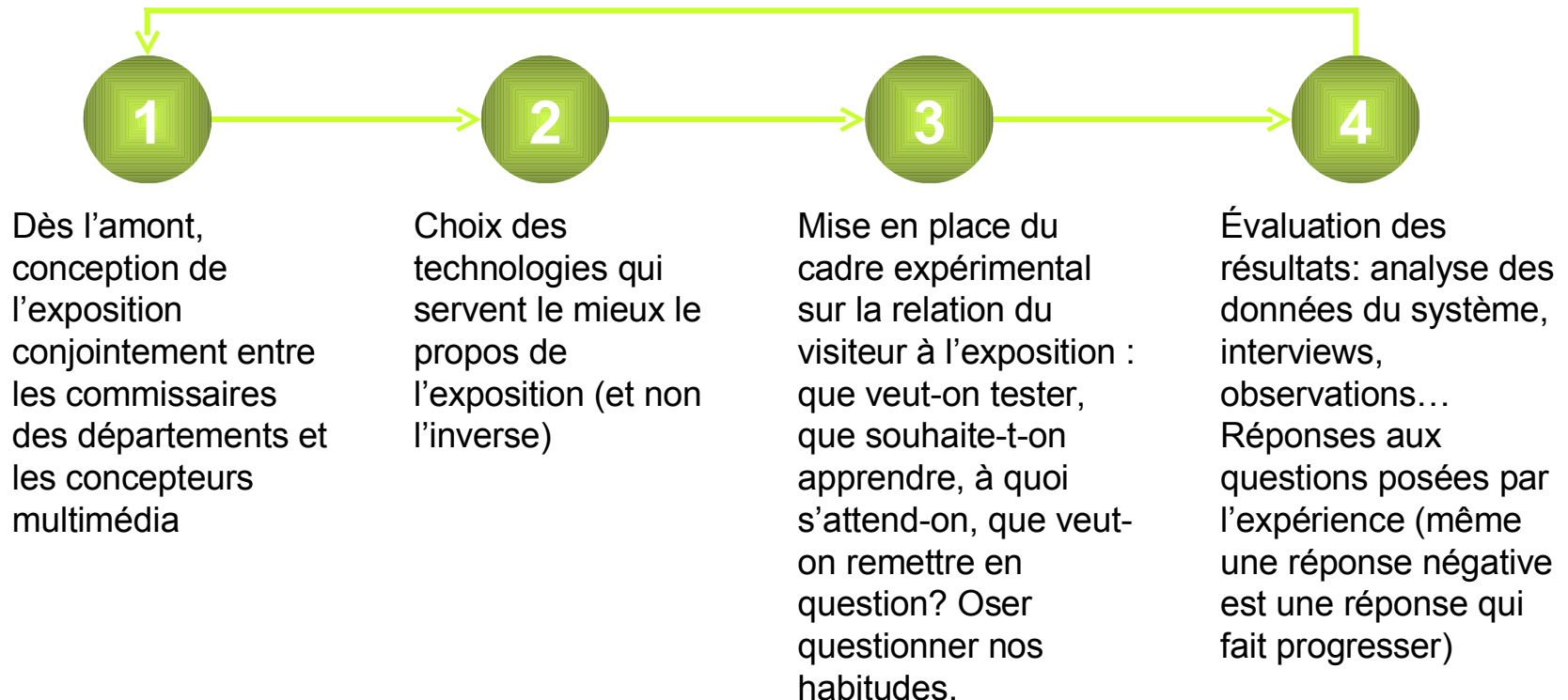
01/03/2007  
M. PROT-POILVET

Présentation du projet

LOUVRE

# L'esprit laboratoire : une façon de travailler

**L'esprit « Laboratoire » est un esprit d'expérimentation et d'apprentissage**, qui nous permet d'apprendre si les technologies multimédia peuvent servir le propos d'une exposition et si elles apportent une réelle valeur ajoutée (et non un esprit gadget).



# Les champs d'expérimentation privilégiés

On concentre l'expérimentation sur 7 champs privilégiés, ayant beaucoup d'intersections possibles. Ces champs d'expérimentations correspondent aux questions au cœur de notre pratique de médiation multimédia pour le musée.

**Ces domaines relèvent de la médiation, pas de la technologie pour elle-même**

## 7. L'apport réel du multimédia

Y-a-t-il des choses que seul le multimédia peut montrer ? Doit-on se concentrer sur ces éléments ? Quelle cohabitation entre la médiation multimédia et toutes les autres formes de médiation ?

## 6. La participation du public à l'exposition

Le public utilise de plus en plus les nouvelles technologies pour participer, échanger. L'exposition peut-elle faire une part à la participation du public et s'enrichir d'un contenu en création ? Est-ce pertinent ? Sous quelle forme ? Qu'est-ce que cela peut apporter ? Est-ce particulier à certaines expositions ?

## 5. Les itinéraires

Le guide multimédia, le son, la signalétique dynamique... peuvent composer un itinéraire. Comment et combien ? Libre ou fortement suggéré ? Composé au fur et à mesure ou pré-établi ? Quelle « cohabitation » avec l'exposition qui est déjà conçue comme un itinéraire intellectuel et physique ?

## 1. La cohabitation avec l'œuvre

Comment un dispositif multimédia peut-il cohabiter dans le même espace que l'œuvre pour aider à sa compréhension sans la « parasiter » ? Comment expliquer « en présence » de l'œuvre sans la reproduire ?

## 2. L'interactivité

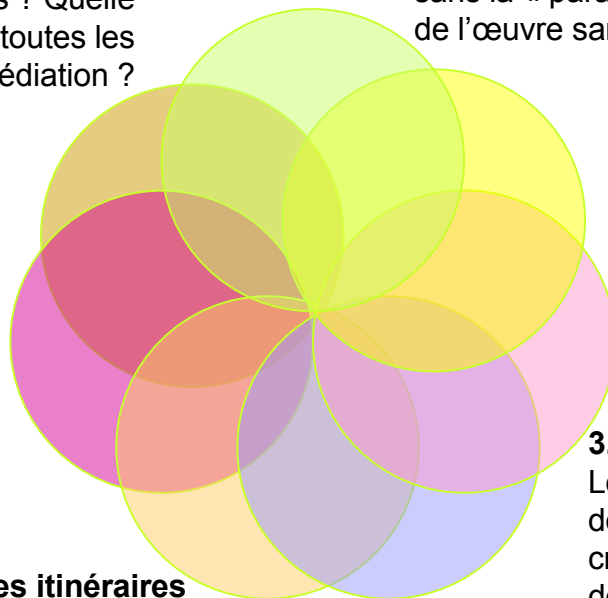
Qu'apporte l'interactivité à la médiation ? Les nouvelles technologies sont-elles obligatoirement interactives ? Quelles sont les formes d'interactivité ? Comment utiliser les moments « passifs » et les moments « actifs » à bon escient ? Quels enjeux pour quels publics ?

## 3. La personnalisation

Les nouvelles technologies permettent de traiter de façon différenciée les publics. Selon quels critères ? Déclaratifs ou déduits ? Quels types de différenciation ? Jusqu'où doit-on aller dans l'adaptation ?

## 4. Les groupes

Quels usages différencient l'individu et le groupe ? Quels dispositifs sont plus adaptés à une consultation en groupe ? Avec ou sans médiateur humain ? Et que dire de ce groupe très hétérogène (langue, envie, temps de visite, connaissance du sujet, motivation de visite) qui se compose par hasard devant un dispositif ? Quelle gestion des flux ?



# Un lieu d'expérimentation à Tokyo

- **Des salles dédiées au Louvre** dans l'immeuble d'un partenaire technologique : Daï Nippon Printing (DNP)
- Permet d'expérimenter un **très large panel de technologies** à la demande du musée. Les équipes techniques de DNP travaillent avec les concepteurs du service Internet du Louvre.
- Permet de **recevoir du public** (en nombre limité) et de mener des études d'évaluation (observation, interviews, questionnaires)
- 6 expositions sont prévues en 3 ans. Le fil directeur est « **la figure humaine** », même thème que le Louvre à Lens



# L'enjeu culturel

- **Le département est très impliqué**
  - Sylvain Laveissière pour la présentation du Carabinier de Géricault
  - Juliette Becq et Néguine Mathieux pour Tanagra
  - Jean Habert pour la Vierge au Lapin du Titen
- C'est **le propos de l'exposition**, construit par le département, qui conditionne tout le projet
- Les dispositifs techniques ne sont décidés **qu'ensuite**, en fonction de ce qui sert le mieux le propos de l'exposition
- Un **public réel**, bien que moins nombreux que dans un musée, visite l'exposition
- Un **matériel iconographique** de première qualité est constitué (prises de vues haute définition, reconstitutions 3D)



# Première exposition : le carabinier, de Géricault



# Première exposition : le carabinier, de Géricault



# Première exposition : le carabinier, de Géricault





# Première exposition : le carabinier, de Géricault



# Première exposition : le carabinier, de Géricault



# Première exposition : le carabinier, de Géricault



## Deuxième exposition : Tanagra



## Deuxième exposition : Tanagra



## Deuxième exposition : Tanagra



## Deuxième exposition : Tanagra

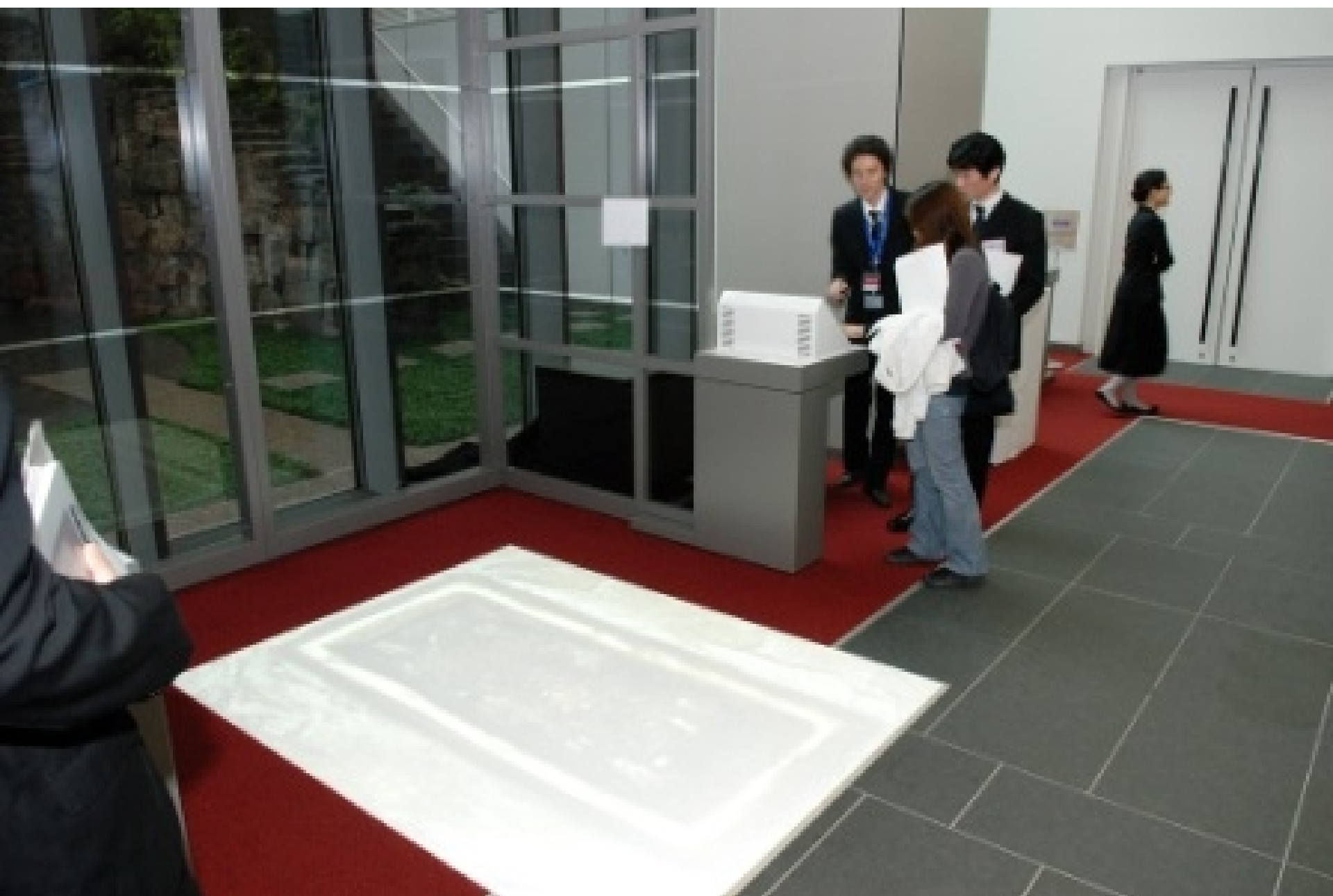


## Deuxième exposition : Tanagra





## Deuxième exposition : Tanagra



## Deuxième exposition : Tanagra



## Deuxième exposition : Tanagra



# Pourquoi mener des expériences dans d'autres lieux ?

**L'expérience Museum Lab, pour être un réel apprentissage pour le musée du Louvre, doit pouvoir être variée :**

- **des pays différents** pour mieux appréhender les biais culturels, que l'on va retrouver au Louvre
- **des partenaires variés** : musées, partenaires techniques, partenaires locaux
- **des lieux variés** : musées, autres sites
- **des publics plus ou moins nombreux**
- **des œuvres variées** : une seule œuvre ou une exposition complète
- **des enjeux variés** : une exposition centrée sur la technologie ou au contraire des enjeux technologiques s'intégrant simplement dans un autre projet

**Prochaine expérience : Atlanta**