

# CULTURE & MUSÉES

## Appel à proposition d'articles pour le numéro thématique :

### Musées et mondes numériques

Sous la direction de Milad Doueïhi et Florence Andreacola

Aujourd'hui, la culture numérique (Doueïhi, 2013) traverse toutes les pratiques sociales et dans majorité de discours enthousiastes, elle est synonyme d'innovation, voire de cure de jouvence pour les mondes de la culture, dont le champ muséal (Sandri, 2016). L'objectif de ce numéro est de relire trois fondamentaux du musée que sont la collection, l'exposition et le public au regard de la culture numérique de manière critique et réflexive. Il s'adresse à des chercheurs en muséologie ainsi qu'à tous les chercheurs qui traitent du patrimoine, des archives, de la documentation, des institutions culturelles, des industries de la culture, des accès et de l'utilisation des données culturelles, ouvertes et/ou publiques. Les textes attendus pour ce numéro pourront s'intégrer dans l'un de ces trois axes ceux-ci n'étant pas exclusifs les uns des autres :

#### **De la mise à disposition de données numériques au *hackathon* des données culturelles publiques**

L'institution muséale a comme point de départ l'accès aux œuvres et à la connaissance pour un large public. Ce lien entre le musée et son public peut être le support de politiques de diffusion, de démocratisation (Malinas, 2014) ou de démarches plus inclusives comme la participation (Bordeaux, Liot, 2012, Andreacola, Poli, SanJuan, 2013). La collection muséale associe à un objet l'inventaire ainsi qu'un ensemble de données documentaires et techniques utiles à leur connaissance, leur valorisation, leur gestion et leur conservation. Le rapport à la collection évolue par ses processus de numérisation (Després-Lonnet 2009 ; Juanals, Minel, 2016 ; Corrado, Moulaison Sandy, 2017) et donne lieu aujourd'hui à des pratiques d'appropriation comme le *hacking* (sous la forme d'*hackathon*, forme de rencontres collaboratives entre programmeurs) des pratiques plus divertissantes comme l'application des filtres *snapchat* aux œuvres d'art. Étudier et analyser les statuts et les rôles de la collection dans le contexte de cette culture numérique permet d'aborder, à travers leurs usages sociaux, les problématiques relatives au droit d'auteur, à l'ouverture des données publiques, aux formes de diffusion, d'appropriation et d'interventions numériques sur des contenus scientifiques, culturels et patrimoniaux.

Les contributions de ce premier axe traiteront des enjeux, sur les collections, de certaines activités portées par les technologies numériques et la culture du participatif. On pense notamment à *Muséomix*, à l'organisation des *hackatons*, aux liens avec *Wikipédia*, au libre

accès, au financement participatif d'acquisition (*crowdfunding*), aux usages participatifs des réseaux sociaux numériques.

### **De l'exposition des œuvres et des objets à la mise en scène des données**

Dans ce numéro, il nous semble pertinent de réinterroger le média exposition par les techniques numériques de mise en scène des objets et des données. Par techniques numériques, nous désignons notamment les dispositifs immersifs de réalité virtuelle, la réalité augmentée ainsi que les formes graphiques de visualisation et le traitement des données scientifiques (Lafont, 2014 ; Treleani, 2017). À cela s'ajoute la ludification de dispositifs de médiation qui vient renforcer le modèle interactif promu dans certaines expositions. Cette numérisation du monde attire sans cesse la focale sur les formes de relations à la collection au sein d'une institution muséale, réinterrogeant une nouvelle fois la représentation d'un objet muséal réel et authentique (Bergeron, 2010 ; Geismar, 2018). Il s'agit ici d'étudier et d'analyser les formes de médiation et de mise en exposition des collections métamorphosées par des dispositifs issus d'une culture numérique.

S'inscriront dans cet axe les propositions d'articles qui exploreront les formes d'immersion, de spectacularisation et d'interactivité qui peuvent se déployer à l'aide d'outils numériques comme les casques de réalité virtuelle, les projections immersives, les écrans qui documentent un espace (réalité augmentée), ou encore des dispositifs de guidage multimédia *in situ*, la *datavisualisation*, les jeux éducatifs (*serious game*), des jeux d'évasion grandeur nature (*escape game*), les expositions réflexives sur le numérique, etc.

### **Du scénario de visite à la mise en scène de soi**

Enfin, le public est ici considéré comme récepteur, usager et acteur du musée. Il peut tour à tour jouer des rôles plus ou moins engageants (Eidelman *et al.*, 2013) par rapport à l'institution muséale et sa collection. En muséologie, la conception de scénarios de visite oscille entre deux principaux modèles, avec toutes leurs variantes : un parcours guidé où le visiteur est contraint, et une visite libre dans laquelle l'ordre de découverte est individuel. Les concepteurs de plateformes et d'interfaces numériques valorisent généralement le libre accès et la plasticité des usages individuels, ce que l'examen de leur conception technologique peut démentir. Les usagers peuvent être ainsi conduits à participer à des systèmes de recommandations plus ou moins automatisés (Bonaccorsi & Croissant, 2015 ; Cardon, 2015). Ce troisième axe propose d'ouvrir les questions relatives à la notion de public, à la définition de l'expérience de visite dans des environnements de plus en plus numériques (Notebaert, 2011, Bideran, 2014), et aux attentes et usages liés à ces environnements. Autrement dit, ce dernier axe est le lieu d'interrogation du modèle institutionnalisé et externalisé à l'individu de l'exposition et des formes de réception qui pourraient désormais s'y opposer par des dispositifs éclatés, davantage personnalisés, voire étroitement liés au visiteur.

Les propositions d'articles pourront s'appuyer sur l'analyse d'applications ou de dispositifs de visite prenant en compte les goûts et contraintes des visiteurs, leurs centres d'intérêt, le temps dont ils disposent, ou les contextes de visite (seul ou en groupe, en présence et à distance). Elles pourront aussi rendre compte des initiatives des usagers dans la production et la réception de contenus culturels à l'aide des outils numériques, personnels ou mis à disposition par les institutions.

### **Bibliographie indicative**

Andreacola, (Florence), Poli (Marie-Sylvie), SanJuan (Éric) 2015. « La participation informatique de l'utilisateur d'un musée ». In p. 331-345. In I. Saleh, V. Carayol, *et al.* (coord.),

- H2PTM 2015. *Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*, Londres : ISTE éditions.
- Bergeron (Yves). 2010. « L'invisible objet de l'exposition : Dans les musées de société en Amérique du Nord ». *Ethnologie française*, vol. 40, p.401-411.
- Bordeaux (Marie-Christine), Liot (Françoise) dir. 2012. « Dossier. La participation des habitants à la culture », *L'Observatoire*, 40.
- Cardon (Dominique). 2015. *À quoi rêvent les algorithmes ?*, Paris, Seuil.
- Chantepie (Philippe) Diberder (Alain). 2010. *Révolution numérique et industries culturelles*, La Découverte, Paris.
- Corrado (Edward M.), Moulaison Sandy (Haether). 2017. *Digital Preservation for Libraries, Archives, and Museums*, Lanham, Rowman & Littlefield Publishers.
- de Bary (Odile), Desvallées (André) & Wasserman (Françoise) 1994. *Vagues : une anthologie de la nouvelle muséologie*, volume 2.
- de Bideran (Jessica) (2014). « Visite numérique et parcours augmenté, ou les interactions complexes des touristes avec le patrimoine ». *Échappées*, 2, p. 38-48.
- Deprés-Lonnet, (2009). « L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition », *Culture & Musées*, 14, p. 19-33.
- Deuze (Mark). 2006 « Participation, Remediation, Bricolage : considering Principal Components of a Digital Culture », *The information society*, 22, p. 63-75.
- Donnat (Olivier). 2008. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008*, Paris, La Découverte.
- Doueïhi (Milad). 2013. *Qu'est-ce que le numérique*, Paris, P.U.F.
- Geismar (Haidy). 2018. *Museum Object Lessons for the Digital Age*, Londres, UCL Press.
- Grau (Oliver). 2017. *Museum and Archive on the move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Berlin, De Gruyter.
- Gunthert (André). 2015. *L'image partagée. La photographie numérique*, Paris, Textuel.
- Hossaini (Ali), Blankenberg (Ngaire). 2017. *Manual of Digital Museum Planning*. Lanham, Rowman & Littlefield.
- Juanals (Brigitte), Minel (Jean-Luc) 2016. « Les stratégies institutionnelles des musées dans le web de données ouvert : la construction d'un espace muséal partagé en question », *Études de communication*, 46, p.17-32.
- Katz (James E.) et al. 2011. *Creativity and Technology. Social Media, Mobiles and Museums*, Edinburgh.
- Juanals (Brigitte). 2017. « L'engagement des musées à l'ère numérique : stratégies de communication, médiation culturelle et enjeux d'intermédiation ». In Juanals (Brigitte), et Minel (Jean-Luc). *Enjeux numériques pour les médiations scientifiques et culturelles du passé, Notions et méthodes*, Presses Universitaires de Paris Nanterre, pp.17-50.
- Lafont (Anne). 2014. « L'Art Project de Google », *Critique*, 805 - 806, p. 552-556.
- Latrive (Florent). 2007. *Du bon usage de la piraterie : culture libre, sciences ouvertes*, Paris, La Découverte.
- Juanals (Brigitte), Minel (Jean-Luc) 2016. « Les stratégies institutionnelles des musées dans le web de données ouvert : la construction d'un espace muséal partagé en question », *Études de communication*, 46, p. 17-32.
- Mairesse (François). dir. 2016. *Nouvelles tendances de la muséologie*, Paris, La documentation française.
- Malinas (Damien) dir. 2014. « Démocratisation culturelle et numérique », *Culture & Musées*, 24.
- Marty (Paul François) et al. 2003. « Museum informatics », *Annual Review of Information Science and Technology*, 37.

Notebaert (Jean-François) *et al.* 2011. « Quelles stratégies pour les musées sur Internet ? », *Management & Avenir*, 44, p. 147-164.

Parry (Ross) ed. 2010. *Museums in a Digital Age*. Leicester Readers in Museum Studies, Routledge.

Sandri, E. (2016). *L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie. Architecture, aménagement de l'espace*. Thèse soutenue à l'Université d'Avignon.

Schmitt (Daniel), Meyer-Chemenska (Muriel). 2015. « 20 ans de numérique dans les musées : entre monstration et effacement », *La Lettre de l'OCIM*, 162, p. 53-57.

Treleani (Matteo). 2017. *Qu'est-ce que le patrimoine numérique. Une sémiologie de la circulation des archives*, Paris, Le bord de l'eau.

van den Akker (Chiel), Legêne (Susan). 2016. *Museums in a Digital Culture. How Art and Heritage Become Meaningful*. Amsterdam, AUP.

Merci d'adresser vos propositions d'articles (environ 5000 à 7000 signes) par courriel avant le 1<sup>er</sup> octobre 2018 à Florence Andreacola ([florence.andreacola@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:florence.andreacola@univ-grenoble-alpes.fr)) et Milad Doueïhi ([miladus@gmail.com](mailto:miladus@gmail.com)), avec copie pour Marie-Christine Bordeaux ([marie-christine.bordeaux@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:marie-christine.bordeaux@univ-grenoble-alpes.fr)).

Les résumés comporteront un titre, 5 références bibliographiques mobilisées dans le projet d'article, ainsi que les noms, adresse électronique, qualité et rattachement institutionnel (université, laboratoire) de leur auteur.e.

Ils détailleront l'ancrage disciplinaire ou interdisciplinaire de la recherche, la problématique, le terrain ou le corpus, la méthodologie employée et une première projection sur les résultats

### **Calendrier**

- Lancement de l'appel à propositions d'articles : juillet 2018
- Réception des propositions (résumés) : 1<sup>er</sup> octobre 2018
- Réponses aux auteurs et commande des textes : 1<sup>er</sup> novembre 2018
- Réception des textes : 1<sup>er</sup> février 2019
- Réponses définitives aux auteurs et propositions éventuelles de modifications : mai 2019
- Réception des textes dans leur version définitive : décembre 2019
- Publication : juin 2020

### **La revue *Culture & Musées***

*Culture & Musées* est une revue scientifique transdisciplinaire à comité de lecture. Ses publications sont orientées vers des travaux de recherche inédits sur les publics, les institutions et les médiations de la culture.

Depuis 2010, elle possède une dimension internationale car elle est indexée à l'INIST et sur les bases Arts and Humanities Citation Index (Thomson Reuters). Elle est reconnue et soutenue par l'InSHS depuis 2018. Les contributions, regroupées autour d'un thème, font de chaque livraison un ouvrage collectif chargé d'approfondir un thème ou une question.

Revue de l'université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, elle a été d'abord co-éditée avec les Presses universitaires de Lyon, puis avec les éditions Actes Sud. À partir de 2018, elle passe au format intégralement numérique sur la plateforme OpenEditions Journals et est accessible dès chaque parution sur l'URL <https://journals.openedition.org/culturemusees/>.

### **Directeurs de la rédaction**

Eric Triquet, directeur de publication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse  
Isabelle Brianso, directrice adjointe de publication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Marie-Christine Bordeaux, directrice de rédaction, Université Grenoble Alpes

### **Comité de rédaction**

Pascale Ancel, Université Grenoble Alpes

Florence Andreacola, Université Grenoble Alpes

Serge Chaumier, Université d'Artois

Jacqueline Eidelman, Direction générale des patrimoines – Département de la politique des publics, ministère de la Culture et de la Communication

Catherine Guillou, Direction des publics du Centre Pompidou

Daniel Jacobi, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Emmanuelle Lallement, Direction générale des patrimoines – Département de la politique des publics, ministère de la Culture et de la Communication

Joëlle Le Marec, Université Paris Diderot

Jean-Marc Leveratto, Université de Lorraine

François Mairesse, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Anik Meunier, Université du Québec à Montréal

Marie-Sylvie Poli, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Dominique Poulot, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Vincent Poussou, Direction des publics et du numérique de la Réunion des musées nationaux-Grand Palais

Anne-Catherine Robert-Hauglustaine, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Musée de l'air et de l'espace

Virginie Spies, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Olivier Thévenin, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Yves Winkin, Musée des arts et métiers, CNAM

### **Comité scientifique international**

José Azevedo, Université de Porto (Portugal)

Julie Bawin, Université de Liège (Belgique)

Howard S. Becker, San Francisco (États-Unis)

André Desvallées, conservateur général honoraire du patrimoine

Vera Dodebei, Université de Rio (Brésil)

John Durant, directeur du Musée Massachusetts Institute of Technology (États-Unis)

Emmanuel Ethis, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse (France)

Noémie Etienne, Université de Berne (Suisse)

Jean-Louis Fabiani, Université d'Europe Centrale (Hongrie)

André Gob, Université de Liège (Belgique)

Holger Höge, Université d'Oldenbourg (Allemagne)

Yves Jeanneret, Université Paris-Sorbonne (France)

Raymond Montpetit, Université du Québec à Montréal (Canada)

Xavier Roigé, Université de Barcelone (Espagne)

Bernard Schiele, Université du Québec à Montréal (Canada)

Philippe Verhaegen, Université de Louvain-la-Neuve (Belgique)

Françoise Wasserman, Conservateur général honoraire du patrimoine (France)