



Carnet de tendances 2015
« *L'innovation dans les musées et lieux de patrimoine en France et dans le Monde* »



Pierre-Yves Lochon,
Fondateur et coordinateur

CLIC France



#rnci16

1. Des applications mobiles / guides de visite de plus en plus riche et élaborées

. **Des projets très ambitieux** comme le *LACMA* et son application mobile offrant un accès complet et géolocalisé à 85 000 œuvres de sa collection ou les *monuments et collections royales d'Espagne* qui vont bientôt mettre à disposition 1 500 terminaux mobiles et 13 applications téléchargeables

. **Ou plus raisonnables** comme *Paléo muséum*, la nouvelle application mobile d'aide à la visite de la *galerie de paléontologie du MNHN*, la nouvelle application mobile du *musée des Beaux-Arts de Calais* et *OhAhCheck !*, l'application lancée par *l'Association des Villes d'Art et d'Histoire*

. **Des contenus de plus en plus riches et diversifiés** (réalité augmentée, vidéo, animations interactives ...)

. **Dans des formes de plus en plus ludiques**

. **Des applis de plus en plus géolocalisées** (iBeacon / ble)

DOSSIER / 398 applications mobiles muséales et patrimoniales en France (au 20 décembre 2015)

2. De nouveaux moyens de financement : mécénat, crowdfunding, produits dérivés

Forte croissance du financement populaire

Aux Etats-Unis: 111 111 dollars collectés sur Kickstarter pour financer la création du *Musée d'Art Numérique de Zurich*, la *Royal Academy of Arts de Londres* et Kickstarter ont collecté 100 000 £ pour financer une installation d'Ai Weiwei, aux Etats Unis, la *Smithsonian Institution* collecte 700 000 \$ pour sa première campagne destinée à restaurer la combinaison de Neil Amstrong.

En Europe, « *Loveitaly* » une plateforme de crowdfunding est créée pour sauver le patrimoine italien et dans le même pays, *Patrum*, l'application de mécénat populaire des musées du Vatican suscite la polémique.

En France, Le *Muséum de Toulouse* et le *musée d'Histoire naturelle* réussissent leur campagne de crowdfunding et le *musée Guimet* va acquérir une armure de samouraï grâce aux internautes

En 2015, 46 campagnes réussies ont permis une collecte globale de 540 893€ (DOSSIER CLIC France)

De nouveaux produits dérivés et de nouvelles recettes:

les clones numériques des œuvres du *musée Van Gogh* s'exposent et se vendent à Dubai au prix de 25 000 euros, le site ecommerce Etsy a créé une ligne de cadeaux pour le *Musée américain d'histoire naturelle de NYC*, le « Ticket Mécène » de Bordeaux essaime au *musée des Beaux Arts de Chartres*

2. De nouveaux moyens de financement : mécénat, crowdfunding, produits dérivés

Un Phénomène nouveau : le mécénat et crowdfunding pour financer l'innovation numérique

- . Hyundai et le *Lacma* concluent un accord de mécénat de 10 ans pour notamment soutenir l'art numérique,
- . la *British Library* reçoit 9.5 millions de £ de la Loterie Nationale pour sauver les «sons de la nation»
- . Deux mécènes apportent 3.4 M de \$ à la *Bibliothèque numérique publique d'Amérique* pour connecter les collections des 50 états américains
- . le mécène KPN redonne vie aux toiles de Rembrandt pour une expo du *Rijksmuseum*:

- . En France, La *BNF* bénéficie du mécénat de Dai Nippon Printing pour numériser en 3D 55 globes anciens et la *Fondation du Patrimoine* et Total financent la restauration numérique de 130 films Lumière présentés lors de l'exposition du *Grand Palais*,

Toujours en France, *Artips* a financé son application en collectant 24 000 euros tandis que le crowdfunding contribuait au financement d'un livre interactif sur l'imprimerie, d'une nouvelle scénographie interactive, d'une web-série artistique jeunesse, et d'une chasse au trésor sur smartphone.

3. Les collections se déploient sur le web : API, web sémantique, et open content

. La mise à disposition des collections se poursuit avec la diffusion de plus de 40 000 œuvres de la collection asiatique de la *Freer and Sackler Gallery (Smithsonian)*, de plus de 160 000 œuvres des *musées du York* et de plus de 21 000 images de l'*Indianapolis Museum of Art*.

En mai 2015, Martijn Pronk (*Rijksmuseum*): «*Le Rijksstudio a attiré quelques 15 millions de visites pour 200 000 comptes personnels créés*».

La France s'y met également avec plus d'un millier de manuscrits médiévaux mis à disposition sur la nouvelle *bibliothèque virtuelle de Clairvaux* et 500 000 images d'œuvres diffusées sur le site de la *RMN-GP, Images d'Art*

. En 2015, le *Google Art Projet* a poursuivi son enrichissement avec 10 000 œuvres Street Art, près de 300 modélisations d'objets en 3D et 4 500 reproductions d'œuvres du *British Museum*
. Le *Cooper Hewitt Smithsonian Design Museum* met une API à disposition des développeurs et le *Musée Guggenheim* « donne » à Wikipedia 100 images d'œuvres pour son second Edit-a-thon

. L'union fait la force: 14 musées américains se réunissent pour créer une base de données sur l'art américain, 12 museums américains et européens créent un groupe pour mieux préserver et diffuser leurs collections uniques et 14 bibliothèques mondiales d'art s'associent pour diffuser en ligne plus de 30 millions de documents

4. De nouveaux outils numériques au service de l'éducation et de la jeunesse

De nouveaux services éducatifs

- . La *RMN, Picasso, le centre Pompidou et le Château de Versailles* s'associent à *Orange* pour créer un MOOC sur Picasso et sur la vie de Louis XIV
- . La *Smithsonian Institution* s'associe à la fondation EDX pour lancer ses 3 premiers MOOCs, dont l'un consacré aux comics
- . Le *Mémorial d'Auschwitz* propose des cours en ligne pour aider à la préparation de la visite
- . *Le Louvre* met 2 000 documents à disposition des enseignants

De nouveaux outils jeunesse

- . *Collection Royal Trust* lance sa première application iPad jeunesse, sur l'histoire royale d'Angleterre
- . Avec l'application *Quantum Arcana*, le *musée d'Aquitaine* veut continuer de « s'adapter aux jeunes générations »
- . *Met Museum* met en ligne un nouveau site web jeunesse
- . Le *Centre Pompidou* lance « *Mon Oeil* », une web-série vidéo destinée aux enfants
- . Et pour les ados et jeunes adultes, les rappeurs *De Jay-Z, Kanye West et Drake* explorent la collection numérique du *Metropolitan Museum of Art*

Selon Médiamétrie, « *les jeunes français de 15-24 ans qui jouent aux jeux vidéo vont davantage au musée et au théâtre* »

5. Des visiteurs de plus en plus acteurs

Crowdsourcing et implication dans les contenus:

- . La *Tate* et Zooniverse lancent AnnoTate, le site de crowdsourcing destiné à déchiffrer 17 000 manuscrits d'artistes britanniques
- . la *British Library* fait appel aux internautes pour déchiffrer la mystérieuse inscription d'une épée médiévale
- . Le *Chicago History Museum* propose sa première exposition interactive dont le thème a été choisi par le public
- . Le *muséum de Toulouse* demande à ses visiteurs et aux internautes d'imaginer ses collections de demain

Visiteurs immergés, visiteurs impliqués:

- . Avec Sensorium, la *Tate* veut stimuler les sens de ses visiteurs et leur offrir une nouvelle expérience immersive
- . Durant l'été 2015, la *National Gallery de Londres* immerge ses visiteurs dans la musique contemporaine
- . Avec sa nouvelle campagne #startdrawing, le *Rijksmuseum* encourage les visiteurs à dessiner les œuvres qu'ils admirent

Visiteurs prescripteurs:

- . Le *Musée d'Orsay*, sacré meilleur musée d'Europe et second musée du Monde par les utilisateurs de TripAdvisor
- . Instagram: *le Louvre* à nouveau premier musée mondial, six musées parmi les lieux les plus géotagués de France

6. Des contenus virtuels inédits et exclusifs

Des contenus numériques exclusifs

- . Le *Musée d'art contemporain d'Australie (Sydney)* diffuse en ligne sa première commande d'oeuvre d'art numérique
- . Le *Guggenheim* de New York lance sa première exposition numérique qui est également une installation hors les murs
- . *The Wrong*, première biennale mondiale d'art numérique uniquement accessible sur le web
- . Le *Deserteur*, le premier musée éphémère d'art numérique qui ne se visite que sur un iPad

De nouvelles visites ou expositions virtuelles:

- . *L'Université du Texas* créé la visite virtuelle web d'un Musée Shakespeare ouvert à Londres en 1789
- . *Saint-Gobain* raconte 350 ans d'histoire dans une exposition en ligne inédite et ouverte aux contributions du public
- . Le *Gardner Museum de Boston* commémore les 25 ans de son cambriolage massif avec une visite virtuelle
- . Avec Google, les *châteaux de Versailles et de Vaux-le-Vicomte* créent ensemble une exposition virtuelle et le *Grand Palais* se dévoile sous tous ses angles
- . Un jeune développeur lance le premier musée virtuel du Vietnam composé des scans 3D de sculptures anciennes
- . Un musée virtuel sur Tumblr imagine même une expo des chefs d'œuvres sans gluten

7. Virtuelle ou augmentée : les nouvelles réalités de l'art et du patrimoine

L'immersion et le virtuel pour une nouvelle réalité:

- . avec les lunettes Oculus Rift, un musée virtuel propose de découvrir des œuvres d'art perdues,
- . des lunettes immersives permettent une visite virtuelle de la *cathédrale de Strasbourg*, du *Dimoda*, le musée de l'art numérique et pour la première fois en France, d'un château, celui de *Selles-sur-Cher*
- . le *Musée d'histoire naturelle de Londres* propose un voyage immersif en réalité virtuelle au centre de l'océan
- . durant un week-end, Samsung et le *British Museum* ont proposé un voyage à l'âge du bronze en réalité virtuelle

Le patrimoine augmenté:

- . une application de réalité augmentée offre une visite enrichie de la *Villa Cavrois* restaurée et du *musée de l'Armée*, une visite immersive de *Chambord* sous le règne de François 1^{er}, ou de *Fontainebleau* et de son musée chinois reconstitué,
- . Une application mobile en réalité augmentée raconte également l'histoire de *Montréal* avec la réalité augmentée ou fait découvrir *Paris* au fil de la Seine via les collections des musées de la capitale
- . le 14 Juillet 2015: un développeur russe propose de découvrir et détruire la Bastille en réalité augmentée !

8. Les coups de cœur 2015 du CLIC France

- **Le *Lam* (Villeneuve d'Ascq) et son expo très numérique**

Pour la triple audace numérique de son exposition « Là ou commence le jour »: un catalogue papier remplacé par un e-album en ligne, les cartels de salles remplacés par des tablettes, autant d'outils numériques financés par des mécènes régionaux

- **Malevitch en immersion à Monaco**

Pour son exposition d'art russe consacrée « de Chagall à Malévitch », le *Grimaldi Forum* a offert aux visiteurs de composer et partager leur accrochage numérique

- **Alice réinventée par La *British Library***

Le manuscrit original d'Alice au pays des merveilles transformé en jeu vidéo par des étudiants dans le cadre d'un concours de la British Library

- **Les vestiges détruits du *Moyen Orient* « reconstruits »**

Des archéologues anglais prévoient d'inonder le Moyen Orient d'appareils photos numériques pour « sauver » les trésors menacés par l'Etat islamique et reconstituent un des arches de Palmyre en taille réelle pour une expo à Londres et NY

- **Le projet outings autour du Monde**

Avec Julien de Casabianca, les peintures des musées du monde se collent sur les murs de Lens, Genève, Hong Kong, San Francisco, Hambourg, New York, Dijon, Londres et Riga.



« Outings project », Paris, Julien de Casabianca

**Wifi: « hotspot-cite-
sciences » #rnci16**



Une année d'actualité du numérique patrimonial en France et dans le Monde Cahier des tendances 2015

- 1. Des applications mobiles guides de visite de plus en plus riches et élaborées**
- 2. De nouveaux moyens de financement**
- 3. Des collections qui se déploient sur le web**
- 4. De nouveaux outils numériques au service de l'éducation et de la jeunesse**
- 5. Des visiteurs de plus en plus acteurs**
- 6. Des contenus virtuels inédits et exclusifs**
- 7. Virtuelle ou augmentée : les nouvelles réalités de l'art et du patrimoine**
- 8. Les coups de cœur 2015 du CLIC France**