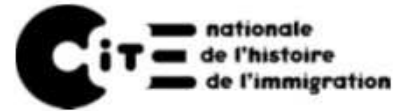




Premières Rencontres Nationales
Culture et Innovation(s)
Vendredi 29 janvier 2010



**Témoignage d'un musée étranger « Et pourquoi pas un musée sans musée ? »
Aurélie Henry, Smithsonian Institution, Washington**

Aurélie Henry, chef de projet numérique, Smithsonian Institution, Washington.



- **Pouvez-vous nous présenter la Smithsonian Institution ?**

Elle a été **fondée en 1835** par James Smithson, un britannique qui n'était jamais venu aux Etats-Unis et dont l'idée a été de léguer toute sa fortune à sa mort à son neveu. Mais il y avait une clause un peu particulière, si ce neveu venait à mourir sans héritiers, ce qui est arrivé, toute la fortune revenait au gouvernement des Etats-Unis d'Amérique, pour la fondation d'une institution appelée la Smithsonian Institution et dont la mission serait la diffusion du savoir. Il a laissé une fortune considérable et ces quelques mots ! C'est donc une institution un peu particulière.

175 ans plus tard, le Smithsonian Institution est un ensemble de **19 musées, 9 centres de recherche, 1 zoo**, des musées à Washington et également à New York, à Porto Rico.

Cela regroupe au total **30 millions de visiteurs** pour un budget de 761, 4 millions de dollars pour 2010.

L'institution « possède » **137 millions d'objets**.



- **De quelle manière se décline le Smithsonian Institution ?**

Le Smithsonian c'est aussi **35 sites Internet** ! C'est une chaîne sur **You tube**. Il est aussi présent sur **Twitter, Facebook et sur les blogs**. C'est aussi un film « La nuit au musée » mais malheureusement rien n'a été tourné à Washington ! 2009 a été le plus fort taux de fréquentation depuis 15 ans.

- **Sur quels projets numériques avez-vous travaillé ?**

Le premier projet sur lequel j'ai travaillé est une **série de 5 kiosques interactifs** qui permettent d'accéder au site Internet du Musée de la Poste crée il y a 12 ans. C'est peut être une idée simple mais actuellement très peu de musée propose ce type d'outils. Le but est d'intégrer les deux

types de visites, physiques et virtuelles, et de faire en sorte que les contenus très riches qui sont sur Internet puissent renseigner, compléter la visite des lieux en la rendant beaucoup plus intéressante et profonde. Cela se traduit par des jeux, du contenu, des liens, et notamment des liens que l'on peut s'envoyer directement afin de pouvoir les consulter chez soi, et des aides à la visite.

Nous sommes partis de problématique simple, des questions que posent le plus les visiteurs.

Souvent, on nous demande que voir au Smithsonian lorsqu'on a que 20 minutes de temps de visite. C'est pour cela, que nous avons créé des modules pour visiter le musée en un temps réduit.

- **Mais comment faire le lien entre toutes ces institutions, entre le 1.0 et le 2.0 ?**



Un autre projet est une **surface (table multitouch)** Microsoft, qui nous a permis de traiter le sujet de la convivialité. L'intérêt principal de cet outil est de pouvoir permettre l'interaction et la collaboration entre visiteurs, en même temps. Il fallait trouver une application à utiliser tous ensemble. On est alors parti d'une situation réelle qui se passe tous les jours dans le musée et on s'est rendu compte que lorsqu'on mettait des timbres sur la table, les personnes venaient voir et toucher. Ils commençaient à parler entre eux. C'est ce que l'on veut recréer avec cette surface pour que les visiteurs puissent échanger entre

eux, se parler, mais c'est encore un projet en cours.

La deuxième application nouvelle est **U Stream**, un nouvel outil internet qui nous permet de diffuser de la vidéo en direct, comme fonctionne YouTube mais en live. C'est presque de la télé ! On peut regarder sur ce site des milliers de vidéos live en se connectant. Nous avons commencé avec l'annonce de programmes, qui sont archivés ensuite sur YouTube. On le connecte ensuite avec Facebook et Twitter. Les personnes peuvent ainsi poser des questions en direct. On est encore au stade du jeu pour l'instant mais à long terme cela peut devenir un outil très intéressant.

- **Et pourquoi cette théorie, « un musée sans musée ? »**

Ce titre est le point de départ d'une réflexion que la Smithsonian a menée en 2009. Cela pourrait également être un point de départ de réflexion pour les institutions françaises.

La seule et unique mission du Smithsonian Institution est « Increase and diffusion of knowledge ». Nulle part dans cette définition il n'y a le mot collection, ni même objet ou bâtiment.



Notre mission n'est donc pas de stocker des objets mais de faire de la recherche et de la diffuser. A partir de là, en janvier 2009, le secrétaire du Smithsonian a convoqué une conférence sur la

manière de réinventer le Smithsonian au XXI^e siècle. Il a fait venir 20 spécialistes, du monde des médias, de la culture et de la technologie tels qu'IBM et Microsoft. Certains ont dit qu'il fallait rendre toutes les collections au peuple américain et de ne garder que la valeur ajoutée du Smithsonian, c'est-à-dire les histoires que les conservateurs ont réussi à raconter à propos de ces objets.

Bien sur, on ne peut faire ça mais cela a soulevé un réel débat et suscité de nombreuses réflexions autour de la manière de trouver d'autres lieux et des nouvelles façons de diffuser toutes ces histoires.

Au printemps dernier, 5 ateliers thématiques ont eu lieu sur différents thèmes dont celui de la pédagogie, de la technologie et du business model. Cette réflexion est collaborative et publique. Tout le monde peut accéder aux débats menés au Smithsonian depuis un an en direct. A l'automne 2009, a été publié le premier rapport « Web and new media Strategy », que l'on peut consulter en ligne.

- **Quel est l'avenir de cette institution ?**

Le premier résultat concret de ces débats est la création de ce que l'on appelle la «**The Smithsonian Commons**», une **plateforme web de l'institution**. La meilleure façon de commencer serait de faire du tri parmi tous nos sites Internet, qui sont trop nombreux actuellement. Soit en n'en créant qu'un seul mais cela est difficile car tous les musées ne sont pas indépendants comme le modèle des musées en France. Ce qui nous lie est l'image, le logo du Smithsonian. Faire travailler des musées d'histoire, de science naturelle, d'art, des centres de recherche ensemble est un projet compliqué qui prendra du temps.

*Interview réalisée lors des Rencontres Nationales "Culture & Innovation(s)", le 29 janvier 2010,
par **Anne-Sophie Thorel**, C5 ESARTS, Promotion 2009 - 2010*