

Les musées et la BnF ont des fonds numériques à propos desquels une politique de mise à disposition suscite des actions multiples (de formation, de médiation, d'événements, de création de « services », de valorisation auprès d'industriels). Citons le lab de la BnF, les siestes électroniques et la semaine numérique du Musée du Quai Branly, Decorative et MuseoMix au Musée des Arts Décoratifs, Plug, MuseoGames au Musée des Arts et Métiers.

Les musées se sont ainsi constitués, parfois malgré eux, comme des lieux d'expérimentation pour des développements informatiques et des tests de normes et d'usages (QRCode, NVC, géolocalisation, logiciels de reconnaissance de forme, consultation en mobilité, sur site et à distance, réalité augmentée). Pour prendre le simple exemple du Musée des Arts Décoratifs, 800 000 images numériques, 30 000 notices combinés avec une audience de 800 visites annuelles de lycées et écoles professionnelles, constituent une concentration de ressources et de public qui donne à l'établissement la valeur d'un laboratoire de grande échelle pour les industriels du numérique..

La recherche n'est pas absente de ces expérimentations : de nombreux universitaires font partie des groupes de réflexion et de conception. Néanmoins, le numérique est le terrain des responsables des publics et des services multimédia, un élément déterminant du marketing des musées, une véritable école aussi, le didactisme des médiations s'amplifiant avec les créations transmedia (serious games, pédagogie numérique). De ce fait, l'innovation technique sert une innovation sociale, l'accès plus général aux œuvres, dont les formes et les intentions sont très peu interrogées. Pourtant ces dispositifs de formation, aussi puissants que ceux de l'école et amenés à se développer, conforment le rôle et le sens des œuvres sous le contrôle des conservateurs pour ce qui est des notices, mais certainement pas dans un sens qui donnera aux publics les moyens de son émancipation ou de son émotion.

Ce qui est paradoxal, les mêmes œuvres, du point de vue des chercheurs , étant des œuvres ouvertes dont le sens est sans relâche interrogé. Les musées, espace public où s'essient le jugement de goût, la confrontation de pratiques culturelles, la diversité des publics, illustrent le nouveau statut de l'amateur, la participation. Pourtant, l'esthétique de la visite, les relations émotionnelles, les expériences transformatrices, voire les reconfigurations démocratiques associées au « musée numérique » sont laissées à l'état latent, comme un fait renvoyant à l'intime, le numérique se constituant en commodité neutre, simple réponse à un besoin actuel .

Les bases de données, les big data, sont en passe de devenir un cadre quotidien de travail, faisant de nous des curateurs incompetents noyés par nos sources. Les musées ont une longueur d'avance quant à l'exposition de données. Il serait bon de comprendre à partir d'études de cas comment s'articulent la conception de la collection physique, de la collection virtuelle, au fond les modalités de la curation numérique. Avec l'open data culturel (un des thèmes les plus traités dans les manifestations publiques de cette année concernant l'open data, à Rennes, Limoges, Nantes et Paris) et les nouveaux fonds sémantisés (Pompidou Virtuel), les musées numériques sont une avant-garde des usages.

Le Labex Cap représente un potentiel hors du commun pour travailler sur ces questions avec une double perspective de description des pratiques présentes et de contribution prospective :

- étudier les collaborations internes des musées (transformations des pratiques et identités professionnelles, apports de nouveaux métiers et nouvelles compétences) et des collaborations externes (crowdsourcing, informatique) , incluant les collaborations entre musées (géographiquement, et types de musées)
- étudier à partir de cas au présent des collaborations entre artistes, musées, hackers, designers au musée : performances, interprétations contemporaines, la collection comme scène ou archive.
- Travailler le thème de la curation, aujourd'hui étendue à l'ensemble des agencements documentaires, accompagnant une vision extensive de « l'exposition », qui concerne les documents numériques en général
- au-delà de la médiation culturelle, étudier les transformations esthétiques issues des musées virtuels et des visites en mobilité numérique (smartphone, photos en visite, dossiers d'œuvres numérisées, mise à disposition sous format numérique de documents inexposables)
- accompagner la mise en place de Pompidou Virtuel par des rencontres entre chercheurs, artistes, designers, concepteurs numériques et développer des pratiques de « résidences virtuelles »

Naturellement vu la dimension des sujets ainsi évoqués, il s'agirait de faire un inventaire préalable des actions prévues par les différents musées dans la période du programme et de choisir en concertation (service des publics, multimédia, conservation, laboratoires) quelques terrains et évènements pour lesquels un dispositif interdisciplinaire de suivi pourrait être déployé. Une reformulation plus serrée et mieux problématisée serait effectuée dès que le groupe de recherche prendrait ses marques. C'est un thème qui peut rassembler des intérêts très divers, et créer de solides liens transversaux dans le Labex, tout en intéressant de jeunes chercheurs issus de disciplines diverses..

### **Objectifs :**

- introduire dans un champ interdisciplinaire dominé par les avancées techniques une recherche fondamentale sur l'esthétique
- rassembler les compétences interdisciplinaires de chercheurs représentés dans le labex CAP (histoire de l'art, patrimoine, esthétique, design, information communication, anthropologie) autour d'un objet commun, les collections numériques, et qualifier cet objet c'est-à-dire lui donner une existence, comprendre sa présence dans la société, décrire les différents champs dans lesquels il prend forme (l'industrie, l'école)
- associer dans les groupes des représentants des différents métiers impliqués dans la conception ou l'usage de ces objets numériques

- mener une veille collective sur les expérimentations, les technologies, les usages et réfléchir, par exemple, à la notion de « prototype », promue en ces domaines par le ministère de la culture et de la technologie.
- Constituer le labex en groupe d'influence sur les politiques publiques numériques des musées en produisant des résultats utiles (médiation, formation, recherche), avec une dimension prospective.

### **Manifestations et productions envisagées :**

3 journées publiques annuelles (tournant entre les différents laboratoires)

Contributions aux revues des musées

Rapport de recherche

Soumission à des revues et conférences

Participation (un représentant au moins du Labex) à une conférence mondiale annuelle

<http://www.museumsandtheweb.com/>

<http://www.archimuse.com>

### Dissémination

Présence à Nuit des musées, Nuits blanches (conférences, presse), Futur en Seine

Relations avec La Fonderie, Cap Digital, La Fing ou Silicon Sentier

Relations du labex avec différents musées ou associations travaillant sur ces questions (Yves Armel Martin centre Erasme, réseau Knowtex)

Recherche de collaborations et de financements auprès d'industriels et de fondations