**NEMO : Webinar**

**« Transformation numérique et technologies immersives »**

**14 octobre 2020**

François-Louis de Schaetzen, Chargé de projet

## **Introduction**

Le secteur des musées bascule dans le numérique! NEMO - Network of European Museum Organisations (Réseau des organisations muséales européennes) a organisé un webinaire très intéressant montrant comment booster la transformation numérique dans les musées et la diversité des technologies immersives disponibles.

Les participants se sont immergés dans la brillante présentation d'Olaf Sperwer, consultant senior en technologie et responsable du numérique chez VRmed Ltd (Immersive Technology Development) basé au Royaume-Uni. Cet homme travaille pour de grandes entreprises de l'industrie culturelle, médiatique et de la santé. L’orateur du jour est l'un des principaux membres de plusieurs projets de recherche internationaux qui évaluent les technologies immersives.

La pandémie a montré aux musées les nombreux avantages des technologies numériques et immersives telles que la réalité virtuelle et augmentée. Cependant, il est nécessaire de perfectionner et de former les professionnels des musées à l'utilisation des nouvelles technologies. Ce webinaire donnait un aperçu des concepts de transformation post-pandémique où les technologies numériques et immersives peuvent être proposées en tant que nouveaux services pour engager et partager des expériences avec les visiteurs et créer de nouvelles sources de financement alternatives. Sur la base d'études de cas, les participants ont pu découvrir les possibilités et les limites des technologies numériques et immersives. Le webinaire abordait également les coûts et les modèles de monétisation.

## **Pourquoi la transformation numérique? Pourquoi la technologie immersive?**

- Quelles sont les attentes des musées ?  
- Flux de revenus classique interrompu ?  
- État d’esprit traditionnel ?  
- Problème de compétences ?  
- Quel modèle économique ?

## **UNESCO: dans les moments de crise, les gens ont besoin de culture**

## **Récapitulatif des conclusions du rapport NEMO (été 2020)**

- 1.000 musées européens participant, représentant 48 pays  
- Investissement dans le patrimoine culturel numérique  
- Pas de retour rapide à la normale  
- etc.  
  
**Première réponse des musées**  
- 80% des musées ont augmenté leurs services numériques pour atteindre leur public  
- Les équipes prennent en charge de nouvelles tâches (compétences numériques)  
- 50% fournissant un ou plusieurs nouveaux services en ligne  
- Recommandation: identifier et investir dans des services avec un flux de revenus valide

**Que représentent les technologies immersives ?**  
- Réalité virtuelle (VR – Virtual Reality), réalité augmentée (AR – Augmented Reality), réalité mixte, technologie sensorielle, technologie 3D / scan, photogrammétrie

- La majorité de ces outils sont de moins en moins cher !

- Le musée doit mettre l’accent sur l’expérience et émotionnel : il faut raconter une bonne histoire « a great story » et combiner cela avec un « skill set » (ensemble de compétences).

**Pourquoi une technologie immersive ?**  
- Connexion cognitive et émotionnelle plus profonde  
- Public plus jeune  
- De nouvelles façons de raconter des histoires  
- Enrichit l'engagement des visiteurs  
- Augmente la rétention de la mémoire  
- Abordable

**Ensemble de compétences**

- Storytelling numérique, compétences en médias sociaux, connaissance du marquage et blogging social, conservation de contenu numérique, catalogues numériques, manipulation d'images numériques, gestion des données, droits de proportionnalité intellectuelle, conception et utilisation des technologies 3D, conception et utilisation de la réalité virtuelle et augmentée

**Élaboration d’une stratégie digitale**

- Intégrer le concept « penser numérique » dans toute l'organisation  
- Investir dans la technologie numérique pour transférer des actifs en valeur (services)  
- Favoriser un esprit "d'expérimentation"  
- Planifier des ateliers avec des experts externes pour construire une base de connaissances sur les technologies et outils numériques  
- Augmenter les informations relatives aux collections et accéder en ligne  
- Concentrez-vous sur la demande et les besoins des utilisateurs  
- Attirer un public plus large  
- Intégrer des expériences numériques de haute qualité  
- Créer un plan d'investissement pour des objectifs définis  
- Créer une approche centrée sur l'utilisateur  
- Travailler en partenariat avec Google Art & Culture -> attention malgré tout à la perte droit sur le patrimoine en travaillant avec Google

**Exemples d’applications**

- VR Box Breughel, en partenariat avec les Musées Royaux des Beaux-Arts  
- VR Painting, Venus de Botticelli  
- Art Plunge  
- VR Tate Modigliani  
- VR « Louvre beyond the Glass »

**Récapitulatif à retenir**

- Les musées sont importants pour la société   
- Nous devons nous adapter à la "nouvelle normalité"  
- Nous devons nous asseoir en contact étroit avec notre public  
- Concentrez-vous sur la demande / les besoins des utilisateurs (approche centrée sur l'utilisateur)  
- Utilisez vos canaux de commentaires et vos analyses  
- Racontez votre histoire - la narration en elle-même est immersive (commencez par faire une petite vidéo de votre exposition et ensuite de faire fonctionner votre imagination)  
- Accès et augmentation des collections en ligne; l'information est la clé  
- Quelles sont vos compétences et quels types de compétences sont nécessaires?  
- Les musées ne sont pas limités aux expositions physiques  
- Créer de nouveaux services numériques et immersifs précieux pour la société  
- Les budgets sont beaucoup plus abordables (les prix de beaucoup de produits ont baissé), ce qui facilite la gestion des coûts

**Conclusion**  
Olaf espère que le webinaire aura été utile afin d’avoir une idée de ce qui vous est possible. N'hésitez pas à lui envoyer vos questions, en mentionnant les défis auxquels vous êtes actuellement confrontés (finance, formation, technologie, investissement). Il est convaincu de pouvoir vous accompagner de sorte à ce que vous puissiez prendre les prochaines étapes dans la bonne direction.

Les jeux sont un moyen d'impliquer les familles et sont devenus très complexes; ils peuvent vraiment offrir de belles expériences. Enfin une petite relation intéressante avec la santé: ces expériences se sont avérées être une meilleure préparation pour de grosses opérations…

L’intégralité de la présentation (une petite heure), en anglais toutefois, est disponible via ce lien[[1]](#footnote-1). Avis aux amateurs ! Il est vivement conseillé à tout un chacun désirant aller de l’avant en cette matière, de s’en imprégner car elle vous permettra de découvrir d’innombrables outils technologiques par le biais de petites capsules.

**Contacts et liens pertinents**

**Olaf Sperwer, senior technology consultant and Head of Digital at VRmed Ltd, U-K**

E-mail : [olaf@vr-med.com](mailto:olaf@vr-med.com?subject=Follow%20up%20on%20NEMO%20webinar%20Museums%20of%20the%20Future)  
 **Paul Fabel, Guide-Your-Guide, Programme Specialist World Heritage, German Commission for UNESCO**

E-mail : [Guideyourguide@gmail.com](mailto:Guideyourguide@gmail.com)

Nous travaillons actuellement à ce que des guides touristiques, physiquement présents dans le musée, emmènent les visiteurs à travers l'espace d'exposition avec un appel vidéo. Le visiteur est assis chez lui et profite de la visite à distance. Contactez-moi via LinkedIn ou par e-mail si vous voulez en savoir plus, si vous pouvez aider ou si vous souhaitez expérimenter dans votre musée. Nous sommes dans le même bateau et voulons vous aider!

<https://station-frankfurt.de/2020/04/30/frankfurt-entrepreneurs-and-team-secure-prize-at-euvsvirus-hackathon-support-art-entertainment-challenge/>

<https://www.xperience.plus/2020/05/01/guide-your-guide-the-euvsvirus-hackathon-challenge-winner-that-seeks-to-reopen-cultural-sites-remotely-and-interactively/>

Pour des expériences AR ne nécessitant pas de matériel supplémentaire, consultez :   
  
http://www.[artivive.com](https://artivive.com/)

**Caroline Jeffra, Immersive Heritage Studio**

E-mail : [caroline@immersiveheritagestudio.com](mailto:caroline@immersiveheritagestudio.com)

Site web : [www.immersiveheritagestudio.com](http://www.immersiveheritagestudio.com) (nouveau site en novembre 2020)

Olaf a souligné que faire ces expériences devenait de plus en plus abordable. Par conséquent, offrir des expériences AR fonctionnant sur le propre appareil d'un visiteur est un moyen supplémentaire de faire en sorte que ce coût soit bien amorti – et pas besoin d'investir dans votre propre matériel qui peut rapidement devenir obsolète.

Je vous souhaite le meilleur, et si vous êtes intéressé par quelque chose d'un peu différent en termes d'expériences immersives purement en ligne pour vos visiteurs, n'hésitez pas à me contacter. Je viens de lancer un nouveau studio de design destiné exclusivement à répondre aux besoins du secteur du patrimoine. Je suis très intéressé à explorer de nouvelles façons d'élargir l'accessibilité pour tous les types de public et de cultiver de nouveaux publics pour les musées et les organismes patrimoniaux.

Voici quelques liens vers différentes applications de réalité augmentée qui sont de bons exemples de la façon de rendre les expériences de musée plus immersives sans nécessiter l'utilisation de casques dédiés comme matériel.

ReBlink from Art Gallery of Ontario : <https://ago.ca/exhibitions/reblink>

Story of the Forest from National Museum of Singapore : <https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/story-of-the-forest>

The Bone Hall from the Smithsonian’s National Museum of Natural History : <https://naturalhistory.si.edu/exhibits/bone-hall>

De plus, MuseumNext publie périodiquement des articles intéressants sur d'autres projets, comme ces deux exemples:

<https://www.museumnext.com/article/bringing-17th-century-documents-from-rembrandts-day-to-life-using-augmented-reality/>

<https://www.museumnext.com/article/augmented-reality-brings-korean-heritage-sit-back-to-life/>

**Beatriz, Thyssen Museum, Madrid**

[museothyssen.org/en/activities/versionathyssen-vii-awards](https://www.museothyssen.org/en/activities/versionathyssen-vii-awards)

**EPFL, Laboratory for Experimental Museology (eM+)**

<https://www.epfl.ch/labs/emplus>

**NEMO, lien de la vidéo du webinar**

<https://youtu.be/VZHpVjp492A>

\* \* \* \* \*

1. NEMO WEBINAR 14.10.2020 «DIGITAL TRANSFER AND IMMERSIVE TECHNOLOGIES” – lien de la présentation : <https://www.ne-mo.org/news/article/nemo/now-online-nemo-webinar-on-digital-and-immersive-technologies.html> [↑](#footnote-ref-1)