

Dans le cadre du Programme INTERREG V

Atelier Go Smart Frames 5

Une approche expérientielle du musée : la visite à distance

Mercredi 12 février 2020, de 13h30 à 17h00

Dans les locaux de Siemens, 1er étage, avenue des Baumettes 5, 1020 Renens, Suisse.

PROGRAMME

13h20 à 13h30	Accueil
13h30 à 13h45	Présentation des participants / présentation de l'ordre du jour du workshop, président de séance : Denis Larrue
13h45 à 14h15	La notion d'augmentation, ses diverses instanciations et ses objectifs, discussions (Pierre Rossel)
14h15 à 14h45	Petit survol des technologies et principes d'augmentation dans l'univers du musée aujourd'hui : le choix d'une approche expérientielle à distance, discussions (Pierre Rossel)
14h45-15h30	La technologie Tikaway, un choix parmi d'autres possibles pour la transmission à distance La technologie Livdéo Autres apports technologiques, en milieu fermé ou ouvert (discussion)
	Pause
15h40 à 16h10	Le contexte régional global : richesse et diversité pour créer un bassin d'expérimentation et de valorisation initial (Denis Larrue)
16h10 à 17h00	Vers un projet complet de support expérientiel pour la visite de musées à distance, voire d'un produit/service, et prochaines étapes (Pierre Rossel)



ine.ch
Institut de l'Innovation et de l'Entrepreneuriat

Pour toute question, prière de s'adresser à :

M. Pierre Rossel

Chief Innovation Officer
Coherent Streams
+41 79 751 20 18



Canevas du workshop GSF 5 : Le musée à distance, expériences visiteurs variées et créatives

L'objectif de ce workshop est d'explorer, voire de pouvoir ensuite tester au plus vite, avec des spécialistes de la muséographie, l'intérêt de permettre à des personnes de pouvoir être guidées en temps réel ou différé, par des personnes porteuses de caractéristiques attractives (guides, spécialistes, artistes, animateurs, amis) et ainsi « visiter » un musée à distance.

La technologie utilisée pour le projet expérimental associé à ce concept est celle de l'entreprise Tikaway, de Lyon, testé avec l'équipement de Coherent Streams. D'autres technologies existent pour faire peu ou prou la même chose et dans le développement du projet proprement dit, vers un avenir commercial s'entend (TRL8-9), une veille et une évaluation comparative devront être conduites pour dégager les attributs-clés de cette catégorie de technologies (capacités technologiques, mais aussi prix, évolutivité et connectivité du produit de base), et ainsi permettre des choix robustes. En l'état, le recours à la technologie Tikaway permet de faire avancer la discussion (sur l'intérêt, les variations, les coûts, etc.). D'autres technologies potentiellement complémentaires à celle permettant la transmission d'images et de sons « live » à distance seront également examinées (p. ex., la technologie Livdéo).

Il y a déjà eu, dans le contexte du projet GoSmartFrames, plusieurs réunions sur ce sujet, notamment avec les responsables du Musée de la Main à Lausanne, et le but du workshop GSF5 est de parvenir à valider ou au contraire à infirmer l'intérêt d'un projet de ce type, soit d'intérêt public et soutenu par des subsides publics également, soit privé pour la mise au point d'un service pour les musées et la valorisation des sites culturels et touristiques.

Il s'agit d'abord 1) d'examiner en interne, le potentiel de cette technologie (ou d'autres technologies si nécessaires) pour le but envisagé, puis 2) d'engager une réflexion consistant à considérer quelques scénarios d'usage et d'expérience visiteur prometteurs, voire de procéder à quelques tests et enfin 3) d'examiner les étapes restant à formaliser pour un projet ayant une perspective commerciale possible, un des buts de GoSmartFrames.

Rappelons ici le cœur du projet, qui tient compte des tendances actuelles de la muséographie pour le recours à la réalité virtuelle désormais bien documenté, et qui, partant de ce constat, cherche résolument à explorer d'autres voies : valoriser l'expérience découlant du partage d'informations, mais aussi d'émotions dans un musée (qui peut prendre toutes sortes de formes, y compris de site à ciel ouvert), visité à distance par des personnes qui ne peuvent être sur place, pour une raison quelconque (maladie, suroccupation, distance géographique, maintien à domicile, etc.), que cela soit en temps réel ou dans des versions en temps différé. La gamification du concept sera naturellement aussi au centre du projet pour différentes extensions marchés possibles.

Dans un premier temps, la technologie sera unidirectionnelle, avec des possibilités d'interactions à définir mais encore limitées (type « webinar »), mais bien sur le vrai but, à terme, est bien sûr de parvenir à un système multi-casting, une vraie expérience partagée.

La question du droit d'image des musées doit naturellement être traitée. Il s'agit en fait pour ces institutions d'une possibilité de revenu supplémentaire, non concurrente avec ce qu'elles font déjà en se rendant accessibles sous des formes innovantes à des publics qui ne pourraient peut-être pas venir dans le musée.