

MUSÉE ET NUMÉRIQUE

Quelles visions du participatif ?

Florence ANDREACOLA, Marie-Sylvie POLI, Eric SANJUAN

Avignon Université, SFR Agorantic / CNE UMR 8562, Équipe Culture & Communication / EA 4128 Laboratoire informatique d'Avignon, F- 84000, Avignon France.

MUSÉE ET NUMÉRIQUE

Quelles visions du participatif ?

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT
2. Les pratiques participatives muséales
3. Les pratiques participatives muséales avec le Web et les NT
4. Mise en perspective

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT

2. Les pratiques participatives muséales SANS Web et NT

3. Les pratiques participatives muséales AVEC Web et NT

4. Mise en perspective

A word cloud centered around the word 'Participer'. The words are arranged in a circular pattern around the central word. The words include: 'usager', 'Web 2.0', 'Réseau', 'Produire', 'Bond technologique', 'Partager', 'Collaborer', 'interagir', 'Internaute', 'contenus', 'Collectif', and 'Participer' (the largest word in the center).

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT


2. Les pratiques participatives muséales SANS Web et NT

3. Les pratiques participatives muséales AVEC Web et NT

4. Mise en perspective

 L'exposition

 La conservation

 La recherche scientifique

 L'animation

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT

2. Les pratiques participatives muséales SANS Web et NT

3. Les pratiques participatives muséales AVEC Web et NT

4. Mise en perspective

○ L'exposition

- Prendre part à sa conception
- Participer pendant sa visite
- Participer dans l'espace muséal

○ La recherche scientifique

- Intervenir comme expert ou spécialiste

○ La conservation

- Les dons
- Les restitutions

○ L'animation

- S'inscrire à une activité
- Participer à l'activité

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT

2. Les pratiques participatives muséales SANS Web et NT

3. Les pratiques participatives muséales AVEC Web et NT

4. Mise en perspective

□ L'exposition

- Prendre part à sa conception
- Participer grâce sa visite

□ La recherche scientifique

- Indexation
- Corrections

□ La conservation

- Participer financièrement à la restauration d'un objet
- Participer financièrement aux nouvelles acquisitions

□ L'animation

- Jeux et animations ludiques
- Enjeux/profession

Participer / concevoir



Source images : Rezago Kokorin sur <http://virtualartistsalliance.blogspot.fr/2007/12/tech-virtual-museum.html>

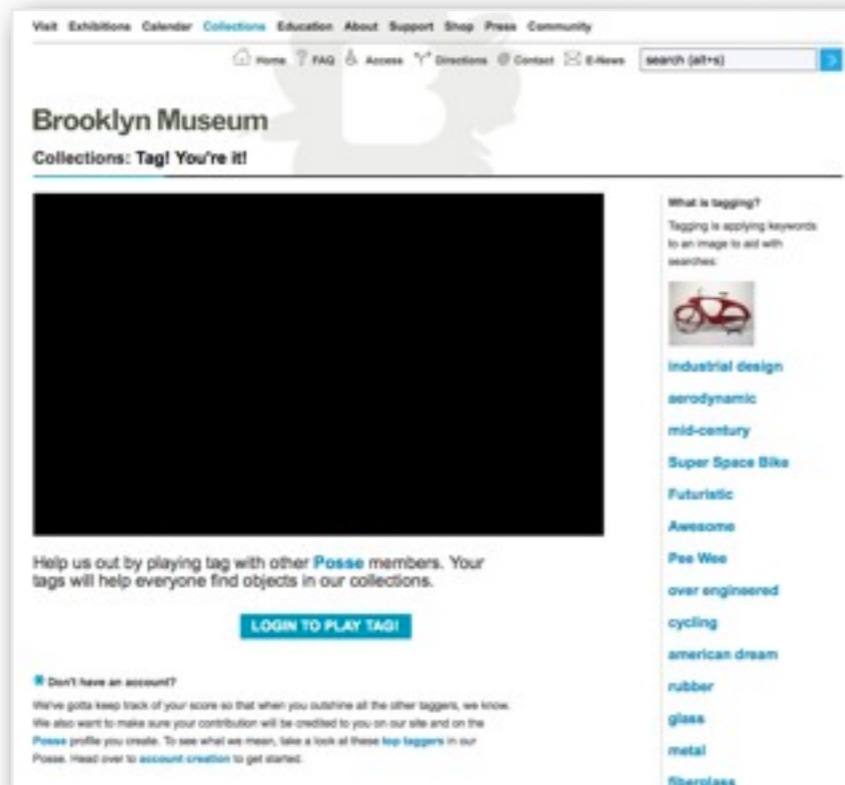
The Tech Museum of Innovation de San José sur Second Life

Participer / commenter, interagir, discuter



Application Kunstfunk du Ludwig Museum (Cologne)

Participer / indexer



Page d'accueil de Tag! You're it! du Brooklyn Museum à New York

Participer / donner



Page d'accueil «Tous mécènes !» du Louvre à Paris

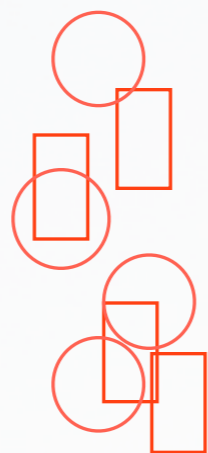
Florence ANDREACOLA, Marie-Sylvie POLI, Eric SANJUAN

1. La notion de participation dans le champ du Web et NT

2. Les pratiques participatives muséales SANS Web et NT

3. Les pratiques participatives muséales AVEC Web et NT

4. Mise en perspective



- La division du travail de participation
- Enregistrement et médiatisation des actions de participation
- Importance de la dimension économique quant à la fonction de conservation
- Ouvrir le travail de documentation des collections ?
- Qu'en est-il de la médiation ?