



Au cours de l'activité professionnelle*, on a pu noter que :

- A) les musées adoptent des solutions technologiques qui sont "imposées", il n'y a pas de phase d'étude et de test, une **conception** consolidée bien établie et interne à l'institution ;
- B) les difficultés de **gestion**, de maintenance, de mise à jour des contenus (et l'obsolescence de la technologie même) - nécessitent une nouvelle conception.

D'où naît la demande, développée dans le domaine de l'activité de recherche** : **Comment concevoir l'aménagement multimédia ?**

Un **précis** a été créé pour les directeurs et les conservateurs qui vise à les aider dans le choix de cette technologie, sur la base de deux caractéristiques : **la facilité d'utilisation et la durabilité de la gestion économique au fil du temps.**



Afin de confirmer la validité de l'analyse empirique proposée, des musées italiens (de différentes tailles, thèmes, propriétés, gestion et contextes) ont été soumis à un questionnaire qui est constamment mis à jour.

A) À l'intérieur de votre musée, vous préféreriez une technologie multimédia :

- Facile à utiliser avec de faibles coûts de manutention et une facilité de mise à jour des contenus.
- De dernière génération, la "dernière trouvée" pour s'assurer qu'elle ne "vieillesse pas" vite.
- Qui soit le plus économique possible.
- Qui nécessite de l'aide d'un personnel spécialisé pour la manutention et la mise à jour.

La réponse mise en évidence est celle qui a reçu la préférence de pourcentage la plus élevée. Les autres réponses sont dans l'ordre croissant de préférence. Ceux-ci sont les résultats à la date du 15/06/2020.



B) Votre musée doit réaliser une configuration ou une reconfiguration avec les technologies multimédias.

Au moment de la conception (pas de la réalisation) vous préféreriez travailler avec :

- Une nouvelle figure professionnelle expérimentée en technologies multimédias et en muséologie qui aide le personnel du musée à définir un projet complet. Ce projet sera ensuite confié sous contrat à une entreprise pour l'aménagement qui interviendra en plus par rapport à la figure professionnelle impliquée dans le projet.
- Du personnel de l'organisme qui s'occupera également de la réalisation de la mise en place, pour avoir une continuité entre la conception et la réalisation et des conseils ciblés.
- Exclusivement du personnel du musée, pour définir des objectifs clairs, sans interférence externe des fournisseurs qui pourraient conditionner le projet à leur convenance.

C) L'élément auquel je donne le plus d'importance dans la conception est :

- Le projet muséologique et les besoins du visiteur (par exemple aider efficacement à comprendre une découverte), le temps d'utilisation, l'accessibilité, etc.
- Le contenu scientifique/culturel.
- La spectaculosité et l'immersivité de l'exposition, la comparaison avec la technologie innovante.

Le questionnaire est encore ouvert, et les participants de ce Festival sont aussi invités à le remplir.



Allons au-delà de l'effet "wow" sur les visiteurs, concevons des équipements multimédias qui puissent également aider ceux qui travaillent dans les musées !

A) EVALUATION

B) CONCEPTION

C) CHECK LIST de contrôle

D) TEST

E) EVALUATION du test

F) > A) EVALUATION

Quels sont les avantages de l'équipement multimédia?

- faciliter la compréhension
- modifier rythme et état psychophysique
- fournir un contexte et des informations
- accessibilité physique et culturelle
- obtenir données, participation, action
- participation émotionnelle

B.1 Définition d'une cible spécifique.

Les sondages d'observation, les questionnaires d'évaluation et d'autres outils nous aident à comprendre à qui consacrer une exposition.

B.2 Rédaction du storyboard. C'est l'écriture du contenu multimédia, ce sera une partie narrative du parcours muséal.

B.3 Conception de l'exposition >

- timing, le temps d'utilisation
- interactions, entre les visiteurs, entre les visiteurs et l'aménagement
- espaces, dessiner un layout (une disposition) pour être plus concrets
- sens, lesquels choisir aussi en fonction d'interférences possibles (par exemple audio dans l'autre pièce)

B.4 Focus sur les nota bene des gérants du musée. Rédaction d'un cahier des charges avec des questions claires pour les entreprises.

B.5 Mise en place des collaborations (voir "questionnaire") >

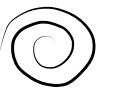
- consultant externe
- compétence interne
- entreprises (project manager)

B.6 Product scouting >

- études de cas, meilleures pratiques connues grâce à la littérature muséale et muséographique
- entreprises, (voir "3 - technologie pour les musées")
- systèmes intégrés, (voir "2 - études de cas")

B.7 Exhibit design. Il s'agit d'une conception technique complète, recommandée par l'élaboration graphique 3D du projet.

Pour en savoir plus sur le modèle de conception. matteosicios.com/festivaldelamuseologie



1 - Le rôle des nouvelles figures professionnelles. Avez-vous mis à jour les profils de la communication en ligne, mais pour la communication numérique (même multimédia) en présence ? Les technologues, experts en digital humanities, professionnels à la fois avec des compétences techniques (informatique, numérique, TIC et A/V) et de muséologies et de muséographie, devront travailler dans un panorama, comme l'Italie, composé principalement de petits musées, principalement civiques - il sera donc idéal d'établir des réalités de référence pour un ensemble de musées multiples, mieux si situé sur une base territoriale ou fortement connoté au niveau du thème.



2 - Le modèle de conception proposé résiste-t-il à l'essai sur le terrain ? Dans la première publication*** sur le sujet et dans les webinaires successifs en ligne de discussions, il y avait des résultats positifs. Aujourd'hui, une autre **étude de cas** est réalisée au MUSEL (Gênes, IT).

matteosicios.com/project/musel



3 - Comment et où trouver, étudier et tester la technologie pour les musées ? L'un des développements de la recherche est de créer un échange d'informations entre le monde des musées, le patrimoine culturel et la technologie. Une première archive d'informations fournies par les marques les plus connues et appréciées est déjà proposée.



matteosicios.com/project/productsouting

Développements futurs. La recherche portera sur le type de **contrats** de vente, de location et de location d'exploitation, les conditions après-vente et les contrats de service et de gestion; sera une intégration du précis.

Le précis lui-même sera ensuite amélioré et modifié à la suite de la mise en œuvre d'autres **études de cas** et tests.

Le modèle de conception proposé est disponible pour tous ceux qui veulent le tester et est constamment mis à jour.

matteosicios.com/ricerche-e-pubblicazioni



* Activité en tant que consultant auprès d'institutions muséales et de directeurs multimédias pour les entreprises ICT et A/V engagées dans des projets d'aménagement multimédia.

** Doctorat de recherche en Digital Humanities, Université des Etudes de Gênes.

*** Matteo Sicios, 2019, "Nei Musei il multimediale diventerà "facile". Prontuario di progetto." in "Dove va il museo" a cura di Sara Invernizzi, Arnaud Maillet; Giovanni Carlo Federico Villa, UniBG.