

de demain. Ceux sont des musées à réinventer où la participation du public et des diverses communautés s'impose. Car pour que le public s'approprié l'espace du musée, il faut d'abord que le musée lui ressemble.

Comment réinventer les musées ?
De quelles "expériences variées" parle l'ICOM dans sa nouvelle définition des musées ?

II Les nouvelles technologies au service d'une expérience inclusive.

1) L'apport des Nouvelles technologies dans les musées.

Nombre de musées explorent les ressources des nouvelles technologies pour toucher un nouveau public. Les expériences lumineuses et sonores sont au cœur des nouvelles scénographies. Elles s'inspirent du travail de l'Atelier des lumières popularisé par l'opérateur Culturespaces. Au château du Clos-Lucé se met en place une "galerie immersive", dans d'autres lieux, les personnages historiques apparaissent sous la forme d'hologrammes. Au château d'Anvers-sur-Oise et au Musée d'Orsay, une expérience utilise l'I.A (l'intelligence artificielle) pour faire revivre et parler Van Gogh.

Ce type d'expérience immersive se multiplie dans tous les lieux de culture et est favorisé par le ministère de la Culture. Ce dernier a prévu 400 Millions d'euros pour développer

FONCTION PUBLIQUE TERRITORIALE
CENTRE DE GESTION DE : la Marne

Intitulé du concours
ou de l'examen :

Assistant de Conservation du Patrimoine
et de Bibliothèques Principale 2^{ème} classe
P.T

CONCOURS

(1)

Interne

(1)

Externe

(1)

EXAMEN

(1)

Troisième voie

(1)

(1) Cocher la case correspondante

ouvert le 28 mai 2024

à Génardmer

Epreuve de Note

Spécialité et/ou option : Musée

(le cas échéant uniquement)

Numéro d'anonymat

Cadre réservé à
l'administration



3913460755

Humecter, rabattre et coller la partie gommée
OBLIGATOIRE POUR GARANTIR VOTRE ANONYMAT

A Cultureville

Le 28 mai 2024,

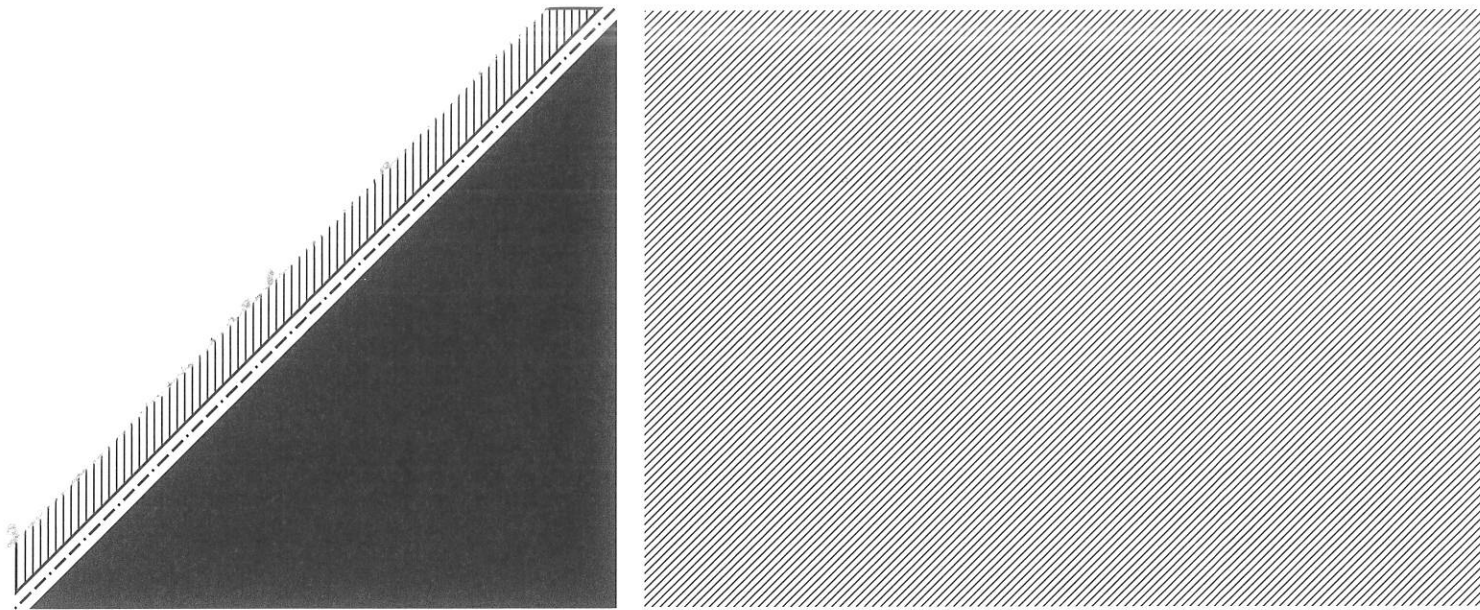
Note

A l'attention de Madame, Monsieur,
élu en charge de la Culture

Objet : l'attractivité des musées.

A l'heure actuelle, après l'épidémie de COVID, les musées se réinventent. Leurs fonctions ont été redéfinies et réactualisées. Tournés vers l'ouverture, l'accessibilité et l'inclusion, les musées encouragent aujourd'hui le droit de regard et le partage des connaissances. Dans ce contexte, il est important d'évaluer le musée municipal de Cultureville pour le rendre plus attractif aux yeux des administrés.

La note dressera dans un premier temps un état des lieux de l'expérience du musée aujourd'hui et des points à améliorer. Dans un deuxième temps, la



la note proposera des idées pour rendre l'expérience du musée plus attractive et inclusive.

I Le musée : un lieu à réinventer

1) Un constat alarmant : la baisse de fréquentation.

Une étude publiée en 2020 indique que la fréquentation des lieux culturels et a posteriori des musées n'a pas augmentée. Elle aurait même diminué après la crise du COVID. Ainsi, le Louvre a perdu 70% de ses visiteurs en 2020. Par ailleurs, l'étude montre également que la moyenne d'âge des visiteurs augmente. Le public jeune, entre 20 et 35 ans, délaisse les musées. Cette génération, qui a été élevée avec le numérique, appelée génération Z éprouve des difficultés à s'approprier l'espace des musées.

2) Les points à améliorer.

Les raisons de la baisse de fréquentation des musées semblent liées à un manque d'attractivité. Plusieurs articles montrent que les musées ne sont pas assez adaptés aux divers publics. Les expositions présentent des thèmes intéressants mais traités de manière trop scientifique. L'approche du musée reste encore très froide et la médiation n'inclue pas tous les publics.

Ces points à améliorer sont à prendre en compte. Récemment, l'ICOM a redéfini la fonction du musée et a présenté une nouvelle définition qui tend vers l'inclusion et l'accès à tous les publics.

3) La nouvelle définition des musées présentée par l'ICOM.

Le 24 août 2022, lors de la 26^{ème} conférence générale qui s'est tenue à Prague, le conseil international des Musées a présenté une nouvelle définition des musées. Dans cette présentation, de nouveaux termes sont apparus faisant tendre la fonction des musées vers le "divertissement", l'inclusion de tous les publics et le "partage des connaissances". Cette nouvelle définition, proche des problématiques actuelles, permet de dessiner les musées



3913460755

la transition numérique des industries culturelles d'ici à 2025.

Toutefois, ces dispositifs, aussi innovants que divertissants ne suffisent pas à attirer les publics. L'expérience est vécue ici comme un divertissement passif. Dépasser la passivité devant un spectacle son et lumière est nécessaire pour attirer les publics.

Le public a besoin de vivre le musée comme une expérience immersive et sensible.

2) Une expérience immersive et infléchissante inclusive.

Jean-François Leclerc dans L'impact socio-culturel de l'expérience muséale, décrit l'expérience émotionnelle que fait naître l'expérience immersive dans un musée. Cette expérience met en exergue tous nos sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher. Ainsi, et particulièrement l'odorat, les sens mettent en éveil un choc émotionnel capable de faire oublier le quotidien. Ainsi l'exposition "L'Odyssée sensorielle" au Muséum d'histoire naturelle faisait naître cette expérience infléchissante.

3) L'inclusion et la participation des publics.

Dans un musée, on peut aussi créer des espaces d'inclusion, comme par exemple un espace Snoezelen pour les personnes handicapées au musée de la Marine. ~~C'est~~ Ces espaces tournés vers le bien-être seront aussi des espaces d'accueil bénéfiques pour tous les publics. On s'aperçoit que les outils de médiation réalisés pour les personnes en situation de handicap sont aussi des outils utilisables pour tous les publics.

Pour conclure, réinventer le musée, c'est réinventer ces espaces. Utiliser le numérique à des fins d'inclusion.