



ICOM ICMAH Conférence Annuelle
« L'avenir des musées d'histoire et d'archéologie »
Changer les récits

Une conférence internationale commémorant le 60ème anniversaire de la recherche sur les fortifications en terre de Pungnap-dong

Date : 20-22 novembre 2024

Lieu : Séoul, Corée du Sud

• **INTRODUCTION**

Considérant l'archéologie comme un domaine supplémentaire, les musées d'histoire comptent parmi les catégories originales des musées. Ces musées sont les lieux principaux des récits des régions, villes, nations et communautés, avec un thème englobant les temps les plus anciens jusqu'au passé récent. Les musées d'histoire et d'archéologie ont toujours été la voix du passé, principalement en raison de leurs collections vastes et variées provenant de nombreux sites. Ces musées, qui utilisent leurs collections ainsi que leurs sites web pour interpréter le passé, actualisent régulièrement leurs récits. La narration constitue un cadre interprétatif typique pour transmettre la signification des artefacts au moyen d'outils audiovisuels.

Depuis sa fondation, les conférences annuelles de l'ICOM ICMAH abordent des perspectives variées sur les collections historiques et archéologiques ainsi que sur les musées dans différents pays du monde. Grâce au musée hôte, le Musée Baekje de Séoul, l'ICMAH, qui produit en permanence des contenus dans un domaine apparemment conventionnel des musées, se tourne une nouvelle fois vers l'avenir. Alors que la ville célèbre le 60ème anniversaire de la découverte des fortifications à Pungnap-dong, le choix du moment et du titre de la conférence revêt une importance majeure. Cette correspondance permettra de discuter non seulement des musées et collections mais aussi des lieux historiques et des fortifications.

Les discussions porteront sur les récits traditionnels et contemporains fondés sur les preuves tangibles ainsi que sur des missions et visions novatrices destinées à revitaliser les musées dédiés à l'histoire et à l'archéologie, lesquels seront abordés durant les sessions de la conférence selon les thèmes suivants.





THE FUTURE OF HISTORY AND ARCHAEOLOGY MUSEUMS

Changing narratives

Seoul, South Korea
November 20-22, 2024

*The international conference commemorating the 60th anniversary of the
Earthen Fortification in Pungnab-dong*



- **THEMES**

- **PREMIER THÈME : LIEUX DE POUVOIR**

Cette session présentera les musées d'histoire et d'archéologie en tant que lieux de pouvoir. Les présentations mettront en lumière les usages sociaux, les récits historiques qui se construisent et se recréent au fil du temps, ainsi que les diverses façons dont les conceptions évoluent. Ces musées servent d'espaces éducatifs favorisant la pensée critique et la recherche. De plus, il sera question des évaluations à long terme des expériences muséales, des informations fournies et des conceptions d'expositions qui varient avec les tendances historiques et contemporaines. Des cas illustreront les tournants majeurs des récits.

- **DEUXIÈME THÈME : COMMÉMORATION SPÉCIALE**

Cette session spéciale est le fruit de la collaboration entre l'ICMAH, le Musée Baekje, le gouvernement métropolitain de Séoul et le Musée de l'Université Nationale de Séoul. Elle portera sur la conservation et l'utilisation du patrimoine de la première capitale royale de Baekje, avec un accent particulier sur les fortifications en terre de Pungnap-dong, et sera présentée par des spécialistes et chercheurs locaux.

- **TROISIÈME THÈME : TENDANCES DE LA NUMÉRISATION**

La numérisation dans les musées constitue aujourd'hui l'une des préoccupations majeures. Cette session explorera les techniques d'exposition numérique qui améliorent la communication et transforment les récits des musées d'histoire et d'archéologie. Comment les techniques numériques sont-elles utilisées dans les expositions ? Comment redéfinissent-elles les expériences éducatives et de recherche ? Différents usages et applications récentes seront abordés.

- **QUATRIÈME THÈME : RECHERCHE VS ÉDUCATION**

Votre musée met-il en priorité la recherche liée aux collections ou s'ouvre-t-il à l'apprentissage d'autres publics ? Dans quelle mesure la recherche et l'éducation coexistent-elles ? Cette session discutera de la cohabitation de ces deux rôles essentiels des musées. Comment ces fonctions se renforcent-elles mutuellement ? Quels sont les méthodes traditionnelles et les perspectives d'avenir ? Les initiatives de recherche et d'enseignement suivent l'évolution des sites et collections historiques et archéologiques. Interactivité, ateliers, récits, etc.





EXCLUSIVE WEBINAR 2024

Sports in Museums

Digitalization trends in Sports museums

Baekje Museum, Seoul, Korea – hybrid format
November 22, 2024

Contact

Secretary.icmah@icom.museum

information

<https://icmah.icom.museum/>





PROGRAMME

10 :00 – Burçak Madran

10 :05 – Marie Grasse

La numérisation dans les musées est aujourd'hui l'une des préoccupations les plus importantes. Cette session discutera des techniques d'exposition numérique qui servent à une meilleure communication et de la manière dont elles transforment les récits des musées d'histoire et d'archéologie. Comment les techniques numériques sont-elles utilisées dans les expositions ? Comment remodelent-ils les expériences éducatives et de recherche ? Différentes utilisations et applications récentes sont les bienvenues.

10 :10 – Presentations

- **Marie Grasse**, Directrice et conservatrice en chef du Musée National du Sport, France

Titre : Conception numérique et active pour de nouveaux types de visite

Dans un monde en constante évolution, nos besoins et attentes se transforment, ces attentes évoluent d'autant plus vite que les nouvelles technologies de l'information transforment de nombreuses facettes de notre quotidien. Au cours du siècle dernier, la consommation des loisirs sont passés d'une simple satisfaction des besoins physiologiques à un véritable mode de vie. C'est pourquoi la capacité des musées à s'adapter aux nouvelles attentes des jeunes générations revêt une importance cruciale.

La génération dite internet (née entre 1975 et 1985) soit celle des 40/50 ans, est la première à vivre une crise de conscience. Il lui faut « prendre ses marques », se sécuriser. Parallèlement, cette génération recherche le plaisir, les loisirs, la détente. D'une manière générale, la génération « Internet » prend ses distances avec les institutions établies et le vaste choix des modes consommation lui permettent de constituer le repère manquant. Elle recherche dans la consommation du lien social, une manière de partager l'expérience.

Selon les dernières études, les générations suivantes Y et Z qui suivent cette génération internet, représentent plus de 41% de la population mondiale aujourd'hui. La génération Y appelée aussi Millénial comprends les individus nés entre 1990 et 1995, soit les 30/35 ans. Exposée à l'avènement de la technologie numérique et de l'internet, les outils numériques sont l'un des premiers moyens utilisés par cette génération pour communiquer et travailler influençant par là même son développement et ses comportements. Très dépendante de la technologie, sa vision de percevoir le monde en est impactée. Les générations Y et Z se caractérisent par une appétence à faire plusieurs choses en même temps et à être multi-tâches. Cette capacité innée provient de





l'information constamment accessible où la réponse instantanée est devenue une norme. Cette sur-stimulation du cerveau l'amène à être flexible.

La génération Z, dite Gen Z qui regroupe les individus nés après 1995 jusqu'aux années 2010, soit les moins de 30 ans, a grandi de la même façon mais avec l'omniprésence des réseaux sociaux et des smartphones. Pour cela elle est différente, se sentant citoyenne du monde et non d'un seul pays ou d'un seul modèle. Elle valorise l'autoapprentissage, voit l'école comme un canal parmi beaucoup d'autres. On la sent curieuse, aventureuse.

Suite à la COVID-19, les nouvelles générations sont davantage conscientes des enjeux concernant le mal-être : stress, manque de motivation et d'engagement etc. De plus, 53% des jeunes déclarent après la crise du Covid-19 être à la recherche de créativité, d'innovation, d'autonomie, de sens, et de développement de leurs compétences. Leurs attentes sont bien plus élevées que les anciennes générations, elles portent également une attention très particulière aux services et installations proposés par une institution comme par exemple la restauration (62% sont favorables), les activités interactives (62%), les espaces de détente (63%) etc.

Après avoir étudié la typologie des publics et leurs habitudes de fréquentation, le Musée National du Sport de Nice a pu définir différents objectifs pour améliorer son attractivité de manière générale :

- Adapter et compléter les dispositifs multimédias existants : renouveler le contenu des dispositifs au regard de l'actualité sportive et du thème des « Bienfaits du sport »
- Compléter l'espace avec un parcours expérientiel axé sur les sensations associées aux bienfaits du sport, impliquant une réorganisation spatiale des salles d'exposition.
- Compléter et enrichir une signalétique extérieure thématique avec un "active design" sur la route menant au musée et sur les vitrages extérieurs du bâtiment.
- Compléter la signalétique intérieure en créant des graphiques thématiques au sol autour de la thématique.

Ces objectifs ont permis de prioriser les actions à mener pour améliorer le parcours existant en fonction des besoins identifiés, d'enrichir la médiation du parcours des collections à la marge et, surtout, de développer l'image du musée.

En 2021, le Musée National du Sport a bénéficié d'un budget supplémentaire afin de réactualiser son contenu et sa présentation pour développer son attractivité face au public cible, qui est majoritairement un public jeune. Les objectifs principaux de la réactualisation du musée résident principalement dans la création d'une nouvelle expérience de visite axée sur les émotions et la médiation interactive et dynamique. La réorganisation spatiale interne de l'établissement a permis de développer un parcours et des salles dédiées à l'expérience du visiteur par les émotions et les sensations, notamment pour lui permettre une meilleure compréhension des enjeux présentés.

En 2023, dans le cadre des Jeux Olympiques de Paris, le gouvernement français a lancé un programme national intitulé "La Grande Cause Nationale" sur les bienfaits du sport dans notre quotidien. Le Musée National du Sport à Nice a été sollicité pour travailler sur un "Design Actif" autour du stade afin d'attirer et d'engager les visiteurs avant et pendant leur visite.





Le terme "design actif", désigne un dispositif graphique réalisé sur le sol qui a pour objectif d'inciter les visiteurs à interagir physiquement avec leur environnement. Au-delà de sa fonction esthétique qui permet de signaler de manière ludique l'entrée du musée, il a pour objectif d'engager activement les personnes qui le traversent ou l'observent, les encourageant à s'appropriier l'espace, à suivre des indications, ou une direction.

Dans le cadre du Musée National du Sport, ce design est utilisé à l'extérieur comme à l'intérieur du parcours permanent pour encourager les visiteurs à prendre part au fait sportif à travers le mouvement ou l'interaction, en créant une expérience immersive et ludique. À l'extérieur, ce design actif joue un rôle de signalétique pour guider les visiteurs vers l'entrée du musée, en créant une sorte de dialogue visuel entre eux et l'espace public. Le choix de la piste d'athlétisme prolongée jusqu'à l'entrée du musée, et au sein du Hall d'entrée invite au geste sportif, le parcours actif est ponctué de haltes sous forme de défis engageant physiquement le spectateur tout au long de sa visite au musée (faire 10 puis 20 jumpings jacks ; tenir en équilibre sur un pied, puis l'autre etc.). Ces défis physiques, pensés avec l'association Azur Sport Santé, sont en lien avec les thématiques du parcours d'exposition ; Le défi sur soi-même, les sports en duel, les sports collectifs et les sports extrêmes.

Ainsi, dans chacun des espaces de l'exposition permanente, appelés « défis », le musée propose des dispositifs interactifs engageant le mouvement du visiteur ainsi qu'une station de médiation proposant à la fois des défis physiques et psychologiques, ainsi qu'un corpus de trois interviews par borne de médiation ; la parole d'un champion iconique, d'un expert de santé et d'un sportif.

L'ambition de ce parcours parallèle, est d'offrir :

Le premier espace aborde la thématique du « défi sur soi », on y retrouve des collections en lien avec les sports individuels, une salle comportant des dispositifs pour que le visiteur teste sa condition physique (machine à steps), ainsi qu'une borne de médiation « Bienfait du sport » testant la force, l'équilibre et l'endurance du visiteur qui décide de se prêter au jeu.

Le second espace, dédié aux sports en duels (tels que le tennis ou les sports de combat) abrite une salle de cinéma immergeant le spectateur dans les émotions des grandes victoires du sport français, et une station de médiation tournée sur le défi mental qui va solliciter le visiteur sur ses reflexes et son temps de réaction.

Le troisième espace du parcours permanent présente les sports collectifs, la salle immersive de cet espace aborde le thème sous le prisme des supporters et présente l'esprit d'équipe et l'âme du supportérisme au travers de trois écrans géants et d'objets de supporters élevés au rang d'œuvre d'art. La station de médiation de cet espace engage les groupes de visiteurs dans un jeu de coordination à réaliser à plusieurs.

Enfin, **le dernier espace** dédié aux sports extrêmes a récemment été réorganisé et présente désormais un simulateur de surf accompagné d'un casque VR invitant le visiteur de reproduire les mouvements pour surfer les vagues vues à l'écran et ainsi gagner des points. La station de médiation de cet espace aborde le rapport des sports à la nature et les sensations qui en découlent et propose notamment un exercice de respiration au carré comme pratiqué en plongée.

En prolongeant le concept d'Active Design au sein de l'exposition permanente, le musée offre une expérience alternative aux visiteurs, axée sur le mouvement plutôt que sur l'observation statique habituellement proposée. Les principaux objectifs de la mise à jour du





parcours permanent du musée étaient de créer une nouvelle expérience de visite basée sur une médiation interactive et dynamique répondant aux nouveaux besoins des public en offrant une expérience marquée par des émotions et des sensations positives.

En conclusion, le Musée National du Sport a su intégrer avec succès la digitalisation et le design actif pour répondre aux besoins évolutifs de son public, en particulier les jeunes générations. En incorporant des expériences interactives, axées sur les émotions, et en favorisant l'engagement physique à travers un "design actif" innovant, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du musée, l'institution propose une alternative dynamique aux visites muséales traditionnelles. Ces mises à jour enrichissent non seulement l'expérience des visiteurs en encourageant la participation et le mouvement, mais elles reflètent également l'importance croissante de la santé, du bien-être et de l'apprentissage multisensoriel dans la société actuelle. Cette nouvelle approche positionne le musée comme un espace tourné vers l'avenir, capable de créer des liens significatifs et impactants avec son public.

- **Mme Wuyun – Directrice adjointe du Musée Olympique de Xiamen et du Musée Olympique**

Titre : Faire vivre les collections et les projeter à l'échelle mondiale

Résumé

L'application des technologies numériques mondiales dans le domaine culturel devient de plus en plus mature. Avec le développement des technologies de l'information et de la communication, l'industrie numérique émerge progressivement. Les musées numériques, le tourisme virtuel et d'autres performances digitales impressionnent par leur potentiel. La progression de l'ère numérique suit une tendance inéluctable. Les musées numériques utilisent des moyens technologiques avancés pour donner vie aux collections et les rendre accessibles au niveau mondial, accomplissant ainsi la numérisation des collections, l'affichage, l'interaction et l'informatique tout en renforçant l'influence des musées et en jouant un rôle essentiel dans la promotion de la culture scientifique.

La construction numérique des musées joue un rôle très important dans la diffusion culturelle, et les musées numériques représenteront une tendance incontournable. La création de salles d'exposition numériques en ligne et d'expositions basées sur le cloud deviendra une norme. Le hall d'exposition physique appliquera pleinement les technologies numériques en mettant davantage l'accent sur l'interactivité et les expériences immersives de voyage. La construction numérique et le développement d'identités numériques (IP) deviendront des moyens cruciaux dans la transformation digitale des musées.

- **Mme Hyojung Park – Directrice adjointe du Musée National du Sport de Corée**

Titre : Présentation du projet muséal et intégration numérique





Extrait de son diaporama

Le Musée National du Sport de Corée, situé au sein du parc olympique dans le quartier de Songpa-gu à Séoul, est une institution emblématique qui allie la passion du sport à une riche dimension culturelle et historique. Étendu sur une surface totale de 10739 mètres carrés, le musée se divise en deux sections principales. Le Musée National du Sport occupe 5228 mètres carrés avec quatre niveaux en surface et deux sous-sols tandis que le Musée Olympique de Séoul couvre 5511 mètres carrés avec deux niveaux en surface et un sous-sol.

Les installations comprennent cinq salles d'exposition totalisant 29266 mètres carrés, des zones de stockage spacieuses, un jardin sur le toit, un café et diverses commodités pour enrichir l'expérience des visiteurs.

En termes de développement, une équipe de projet spécialisée a été constituée en juillet 2016 pour superviser le projet, suivie d'une étude de faisabilité et d'un plan directeur en août 2016. Après des retards dus à des problèmes d'excavation, la construction a repris en avril 2020 pour aboutir à une cérémonie de première pierre en novembre 2023.

Les collections du musée sont vastes et variées avec un total de 69698 artefacts répartis selon plusieurs thèmes. Les imprimés représentent 43 pour cent de la collection, incluant des affiches, des livres et d'autres matériaux connexes. Les photos et vidéos constituent 26 pour cent tandis que les monuments tels que les torches et objets mémoriels symboliques représentent 22 pour cent. Les équipements sportifs incluant les vêtements et articles d'athlétisme ainsi que les trophées et médailles composent chacun 4 pour cent. Le 1 pour cent restant comprend des objets divers. Parmi les pièces remarquables figurent les patins emblématiques de Yuna Kim datant de 2010 ainsi que la 600e balle de home run de Seung-Yeop Lee accompagnée d'une batte commémorative de 2016.

L'ancien bâtiment du musée remplit diverses fonctions, abritant les bureaux administratifs, une bibliothèque, un musée pour enfants, le Musée Olympique de Séoul, des espaces de stockage, un centre d'éducation et un auditorium. Le nouveau bâtiment est quant à lui consacré aux expositions permanentes et spéciales ainsi qu'à des espaces de stockage supplémentaires pour la vaste collection.

Les expositions illustrent l'essence dynamique de l'histoire du sport en Corée. Le rez-de-chaussée du nouveau bâtiment met en avant le pouvoir transformateur du sport pour surmonter les difficultés tandis que le premier étage de l'ancien bâtiment retrace l'évolution des sports d'élite aux activités communautaires et récréatives.

Enfin en adoptant les technologies modernes le musée intègre des présentations numériques en 3D offrant une expérience interactive et captivante pour les visiteurs. En somme le Musée National du Sport de Corée se veut un vibrant hommage au patrimoine sportif de la nation et un regard prometteur vers l'avenir, créant un espace où les histoires inspirantes et les jalons du sport coréen et international prennent vie.

11 :00 – VISITE DU MUSEE NATIONAL DU SPORT DE COREE

(11min de marche du Baekje Museum)

