



pour l'audiovisuel et les nouvelles technologies de l'image et du son

Mardi, le 22 août 2007 / Tuesday August 22, 2007

UNIVERSITÉ DE VIENNE, bâtiment principal et NIG (bâtiment nouveau), Dr.-Karl-Lueger-Ring 1, 1010 Vienne
(métro U2 "Schottentor", Tram 1/2 " Schottentor")

le "Must" de l'édition 2006 du Fi@mp / *The Best of Fi@mp.2006*

Table ronde / **Ronde table**

"Les bornes interactives du musée du Quai Branly"
"The interactif terminals of the museum of Quai Branly"



Stéphane Bezombes

Stéphane Bezombes travaille depuis plus d'une dizaine d'années dans la mise en oeuvre et la gestion de projets numériques à caractère culturels de haut niveau, pour le grand public (bornes, sites internet, cd-rom, jeux vidéo, films, installations).

Après une formation initiale d'ingénieur, il a d'abord travaillé comme chef de projet multimédia chez un éditeur culturel pendant 5 ans, puis comme réalisateur multimédia indépendant. De 2002 à 2006, il a travaillé au musée du quai Branly, comme adjoint à la direction du développement culturel et des publics, en tant que responsable du projet multimédia muséographique de l'établissement public.

En 2006, il a fondé "Reciproque", un cabinet-conseil en ingénierie culturelle multimédia au sein duquel il est consultant sur les technologies émergentes et les contenus associés pour les musées et les établissements culturels.

Exposer le patrimoine immatériel au musée du quai Branly *L'ethnologue, le musée et le multimédia*

Le musée du quai Branly a pour ambition d'être un lieu d'initiation et de compréhension des œuvres, des objets, des vestiges matériels et immatériels des peuples et des civilisations non occidentales.

La création du musée a permis de concevoir un système d'information qui irrigue l'ensemble des espaces d'exposition, proposant des textes, des programmes à proximité des œuvres, des installations et des bases de données.

Stéphane Bezombes présente et analyse la réflexion qui a guidée le projet. Le multimédia y a été abordé comme une nouvelle écriture audiovisuelle qui prend en compte les objectifs artistiques et scientifiques du musée, qui contribue à la définition des stratégies de médiations culturelles adaptées, pour répondre au mieux à l'attente des publics. Une offre profondément novatrice en terme d'adaptation des nouvelles technologies au service de la muséographie.

