

ÉCOLE DU LOUVRE

Adalaïs CHOY

Les expositions et musées
numériques : de nouvelles propositions
muséologiques ou simples espaces de
divertissement ?

Définitions, typologie, enjeux et postérité.

Mémoire de recherche
(2^{ème} année de 2^e cycle)
en Muséologie

VOLUME D'ANNEXES

Septembre 2019

Le contenu de ce mémoire est publié sous la licence *Creative Commons*
CC BY NC ND



Sommaire

Figure 1 : Aigle de Suger et Patène de Serpentine	6
Figure 2 : Studiolo de Frédéric de Montefeltre	7
Figure 3 : Gravure de l'ouvrage Inscriptions de Samuel Quiccheberg	8
Figure 4 : Automates des Jaquet-Droz, Musée d'Art et d'Histoire de Neuchâtel, Suisse	9
Figure 5 : Le « chien électrique » de John Hammond et Benjamin Miessner	10
Figure 6 : Le robot humanoïde Sophia	11
Figure 7 : La Pascaline	12
Figure 8 : Métier à tisser Jacquard	13
Figure 9 : Ordinateur Atanasoff-Berry	14
Figure 10 : L'EDSAC	15
Figure 11 : PDP-1 (Programmed Data Processor), premier mini-ordinateur interactif	16
Figure 12 : Ordinateur Apple II	17
Figure 13 : Brown Box de Ralph Baer	18
Figure 14: Console Famicom	19
Figure 15 : Abbaye de Saint-Roman	20
Figure 16 : Histopad au château de Chambord et à la Conciergerie	21
Figure 17 : Exposition « Les chats dans l'Histoire de l'Art » par UMA	22
Figure 18 : Galeries des Offices, Florence et British Museum, Londres vus avec la technique du Google Street View	23
Figure 19 : ArtTechHouse	24
Figure 20 : Images du projet du Museo Zéro au Portugal	25
Figure 21 : Photographie de l'Atelier des Lumières vers 1840 et travaux de réhabilitation	26
Figure 22 : Les Carrières de Lumière aux Baux-de-Provence	27
Figure 23 : Équipe de réalisations des projections immersives de Culturespaces	28
Figure 24 : Photographies du programme long « Gustav Klimt » à l'Atelier des Lumières	29
Figure 25 : Photographies de la projection contemporaine OETIC A.I. du collectif OUCHHH	30
Figure 26 : Photographies du programme long « Van Gogh, la nuit étoilée » à l'Atelier des Lumières	31
Figure 27 : Photographies du programme court « Japon rêvé, images du monde flottant » à l'Atelier des Lumières	32
Figure 28 : Photographies de la projection contemporaine « Verse » de Thomas Vanzqui et Jonathan Fitas	33
Figure 29 : Plan et coupe de l'Atelier des Lumières	34

Figure 30 : Photographies d'un Future park de teamLab	35
Figure 31 : Restaurant Moon Flower par Sagaya Ginza, projections de teamLab	36
Figure 32 : Guide du visiteur avec le plan de l'exposition « teamLab Au-delà des limites »	37
Figure 33 : Photographies de la projection La paix est possible même sans ordre - Personnes et animaux dansants au-delà des frontières de teamLab	38
Figure 34 : Photographies de la projection Marcher, marcher, marcher : rechercher, dévier, réunir - personnes et animaux dansants au-delà des frontières de teamLab	39
Figure 35 : Photographies de la projection Les corbeaux sont poursuivis et les corbeaux qui les poursuivent sont également destinés à être poursuivis de teamLab	40
Figure 36 : Photographies de la projection Univers de particules dans Au-delà des limites de teamLab	41
Figure 37 : Micro-folie de Sevrans	42
Figure 38 : Exposition Sites éternels au Grand Palais	43
Figure 39 : Plan de l'exposition Cités millénaires du guide du visiteur	44
Figure 40 : Salle d'introduction de l'exposition Cités millénaires	45
Figure 41 : Salles présentant la ville de Mossoul de l'exposition Cités millénaires	46
Figure 42 : Salles présentant la ville d'Alep de l'exposition Cités millénaires	47
Figure 43 : Salles présentant la cité de Palmyre et le site de Leptis Magna de l'exposition Cités millénaires	48
Figure 44 : Annexe de la grande salle de Palmyre et de Leptis Magna destinée à la nécropole de Palmyre	49
Figure 45 : Corridor présentant les techniques d'Iconem	50
Figure 46 : Salles dédiées à l'expérience de réalité virtuelle	51
Figure 47 : Salle concluant l'exposition	52
Figure 48 : Salles de transition	53
Figure 49 : Vues extérieures du musée M9 de Mestre	54
Figure 50 : Vues intérieures du musée M9 de Mestre	55
Figure 51 : Copie du tableau Les Tournesols réalisé grâce à la reliefographie	58
Figure 52 : Plan de l'exposition Meet Van Gogh	59
Figure 53 : Salle 1 de l'exposition Meet Van Gogh	60
Figure 54 : Salle 2 de l'exposition Meet Van Gogh	61
Figure 55 : Expérimentations dans la salle 2	62
Figure 56 : Salle 3 de l'exposition Meet Van Gogh	63
Figure 57 : Reproductions et agrandissements à toucher dans la salle 3	64
Figure 58 : Recréation de la chambre bleue	65
Figure 59 : La maison jaune dans la salle 4	66

Figure 60 : Peindre numériquement avec la palette de Van Gogh	67
Figure 61 : Le corridor derrière la maison jaune	68
Figure 62 : Salle des ombres chinoises	69
Figure 63 : Salle 5 nommée Folie et créativité	70
Figure 64 : Salle 6 finalisant l'expérience Meet Van Gogh	71
Figure 65 : Copies d'œuvres et mobilier muséographique à toucher dans l'expérience Meet Van Gogh	72
Figure 66 : Ancien parcours « Voyage au temps des impressionnistes » du Château d'Auvers-sur-Oise	73
Figure 67 : Première salle, le Pari(s) impressionniste	74
Figure 68 : Deuxième salle, Voyage vers la lumière	75
Figure 69 : Palier et troisième salle, Auvers et la vallée de l'Oise, territoire de peinture	76
Figure 70 : Espace de transition avec les fac-similé	77
Figure 71 : Salle 4, Les peintres d'Auvers	78
Figure 72 : Salle de transition présentant la collection départementale	79
Figure 73 : Salle 5, l'Atelier du peintre	80
Figure 74 : Salle 6 dédiée au Post-impressionnisme	81
Figure 75 : Espace de transition présentant des œuvres	82
Figure 76 : Septième espace dédié à Paul Cézanne	83
Figure 77 : Salle 8, Monet et les sources de l'Abstraction	84
Figure 78 : Grand salon du musée Nissim de Camondo	85
Figure 79 : Espaces immersifs sur le T-Rex au Musée des dinosaures d'Espéraza	86
Figure 80 : « Infinity Mirror Rooms » de Yayoi Kusama	88
Figure 81 : « Forest of Resonating Lamps - One Stroke » de teamLab	89
Figure 82 : « Rain Room » de Random International	90

Figure 1 : Aigle de Suger et Patène de Serpentine

© Musée du Louvre



Figure 2 : Studiolo de Frédéric de Montefeltre
© 2019 Effetto Luce

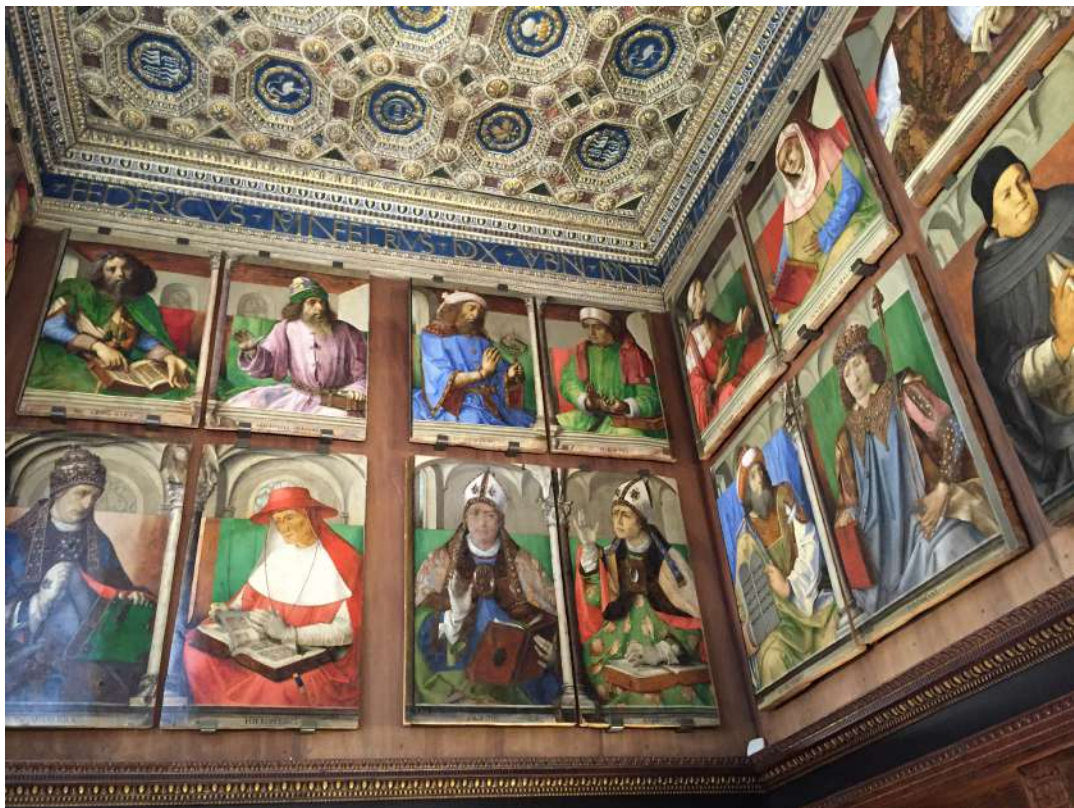


Figure 3 : Gravure de l'ouvrage *Inscriptiones* de Samuel Quiccheberg
© Los Angeles, The Getty Research Institute, 2013

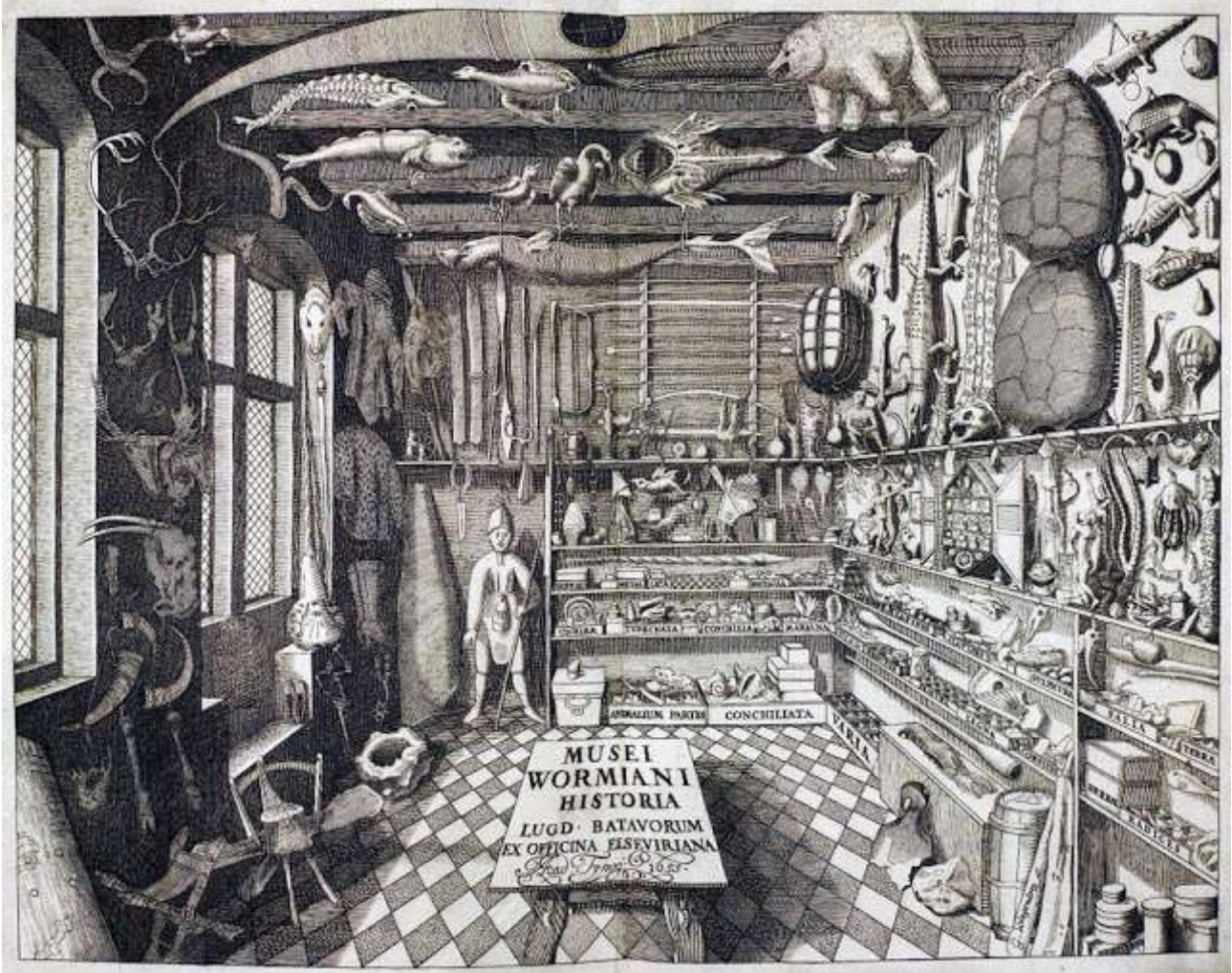
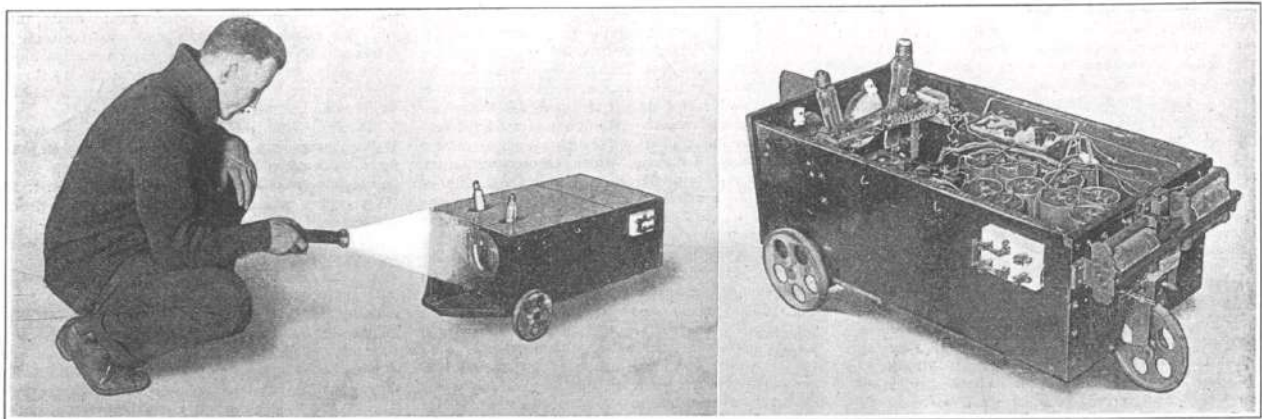


Figure 4 : Automates des Jaquet-Droz, Musée d'Art et d'Histoire de Neuchâtel, Suisse
© Musée d'Art et d'Histoire de Neuchâtel



Figure 5 : Le « chien électrique » de John Hammond et Benjamin Miessner

Source : *Scientific American Supplement* no. 2267, June 14, 1919, p. 376



The Electric Dog following its luminous master, and a general view of its internal arrangement

The Electric Dog

Use of the Selenium Cell to Make an Orientation Mechanism

Figure 6 : Le robot humanoïde Sophia
© Hanson Robotics



Figure 7 : La Pascaline

Source : Musée des Arts et Métiers, Paris



Figure 8 : Métier à tisser Jacquard

© Musée des arts et métiers, Cnam / Photo Michèle Favareille



Figure 9 : Ordinateur *Atanasoff-Berry*
Source : Durham Center, Iowa State University

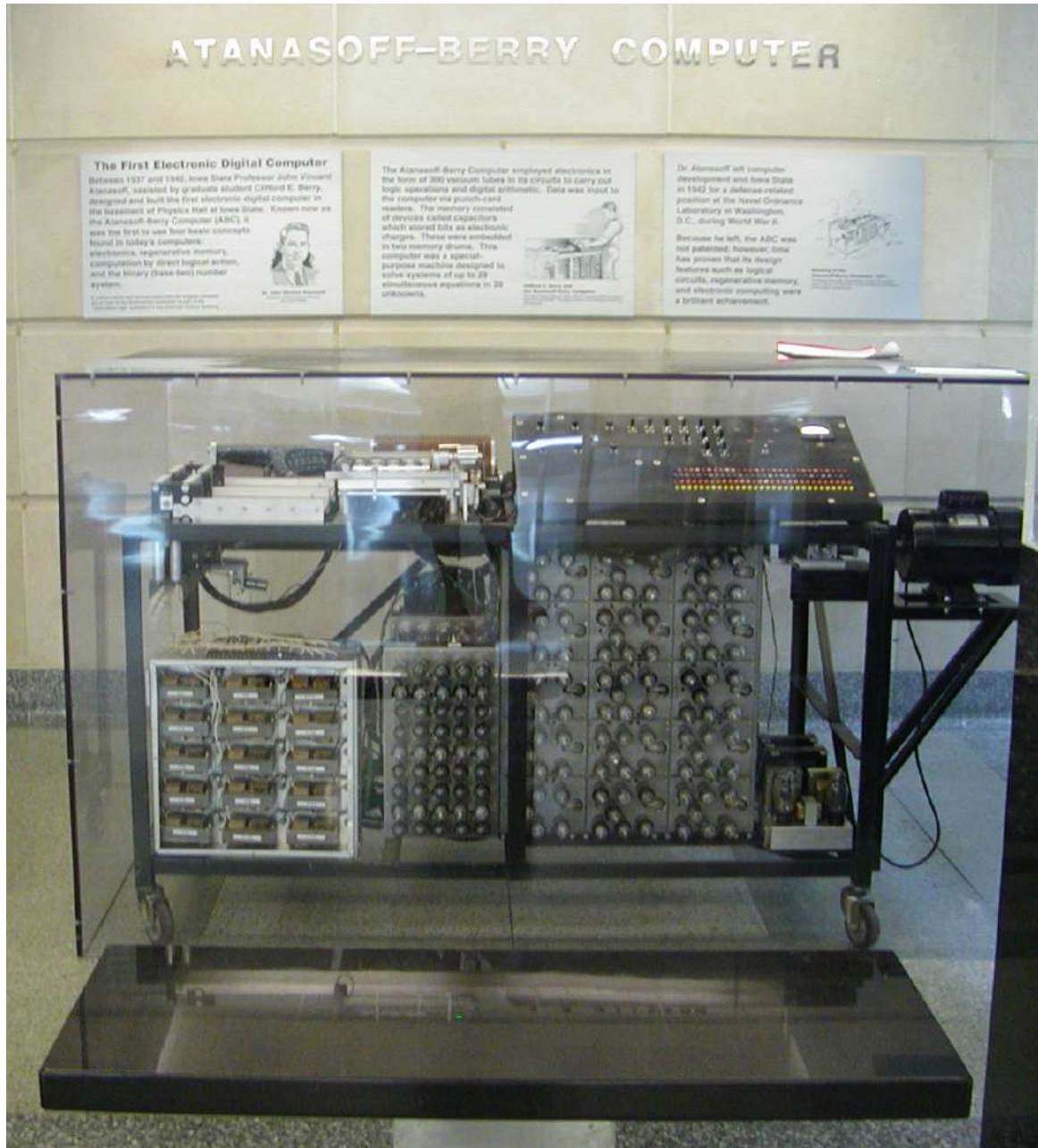


Figure 10 : L'EDSAC

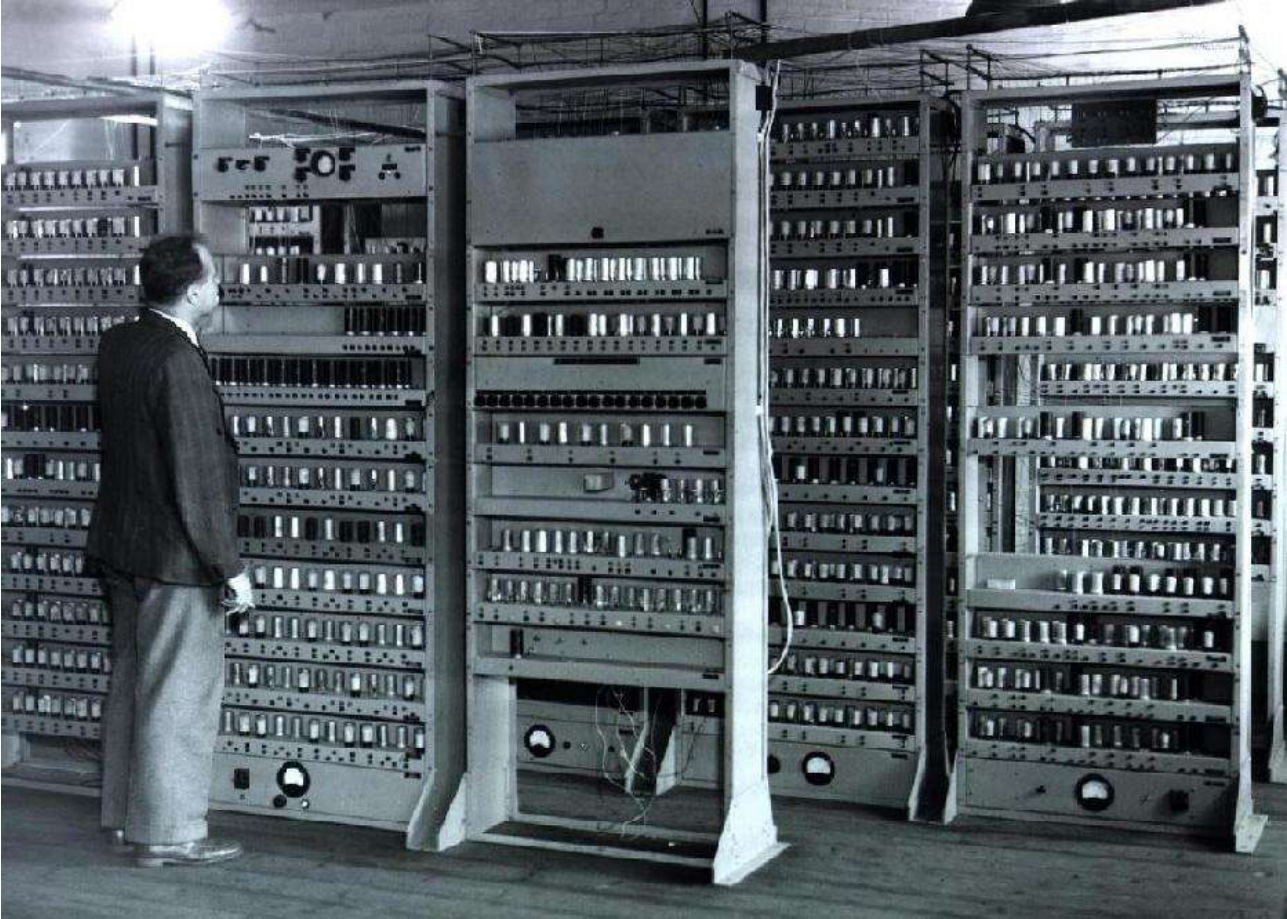


Figure 11 : PDP-1 (*Programmed Data Processor*), premier *mini-ordinateur* interactif
© Matthew Hutchinson

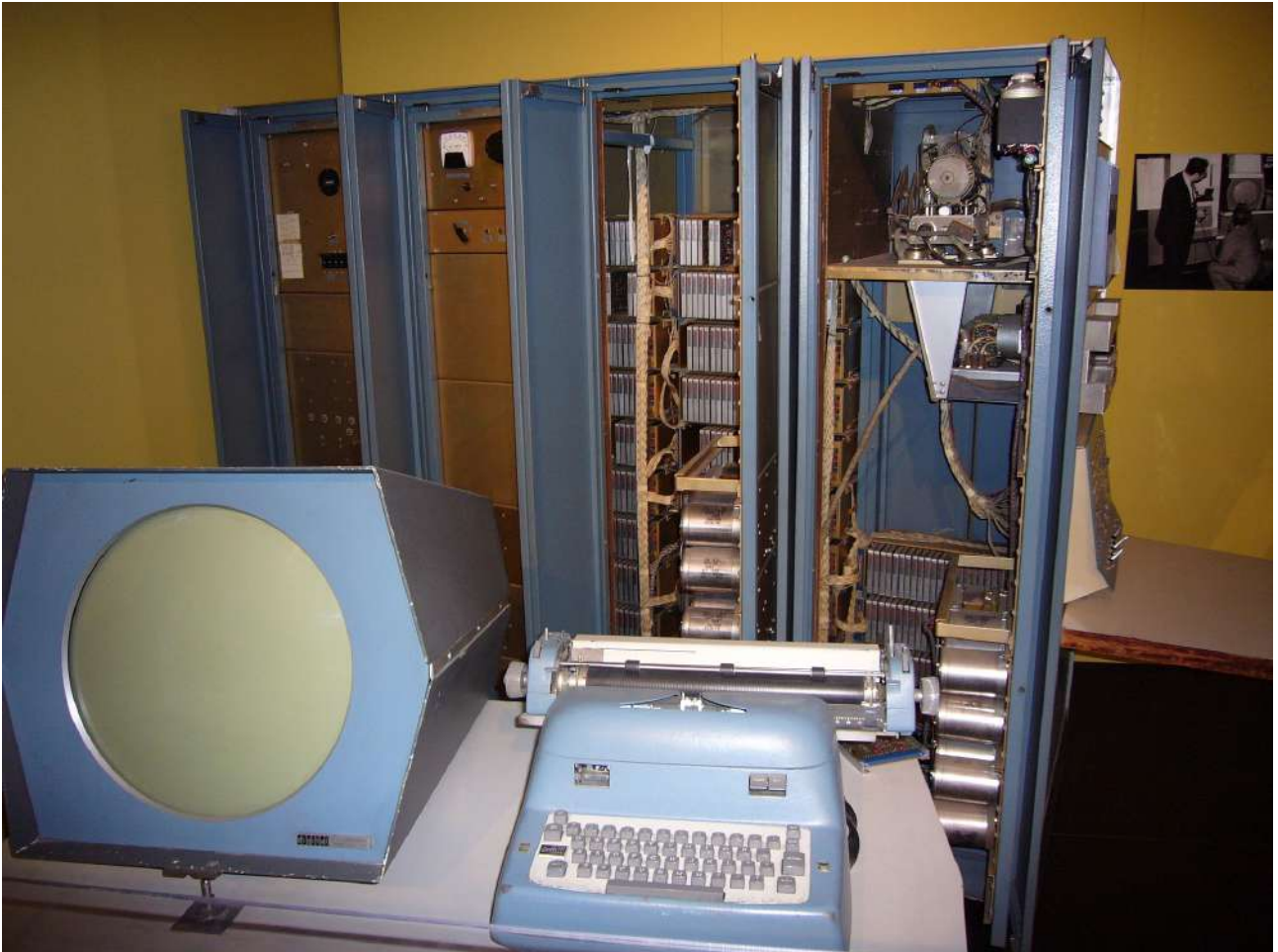


Figure 12 : Ordinateur Apple II



Figure 13 : Brown Box de Ralph Baer
© National Museum of American History



Figure 14: Console Famicom
© National Museum of American History



Figure 15 : Abbaye de Saint-Roman

© Iconem



Figure 16 : Histopad au château de Chambord et à la Conciergerie
© Histopad



Figure 17 : Exposition « Les chats dans l'Histoire de l'Art » par UMA

© UMA

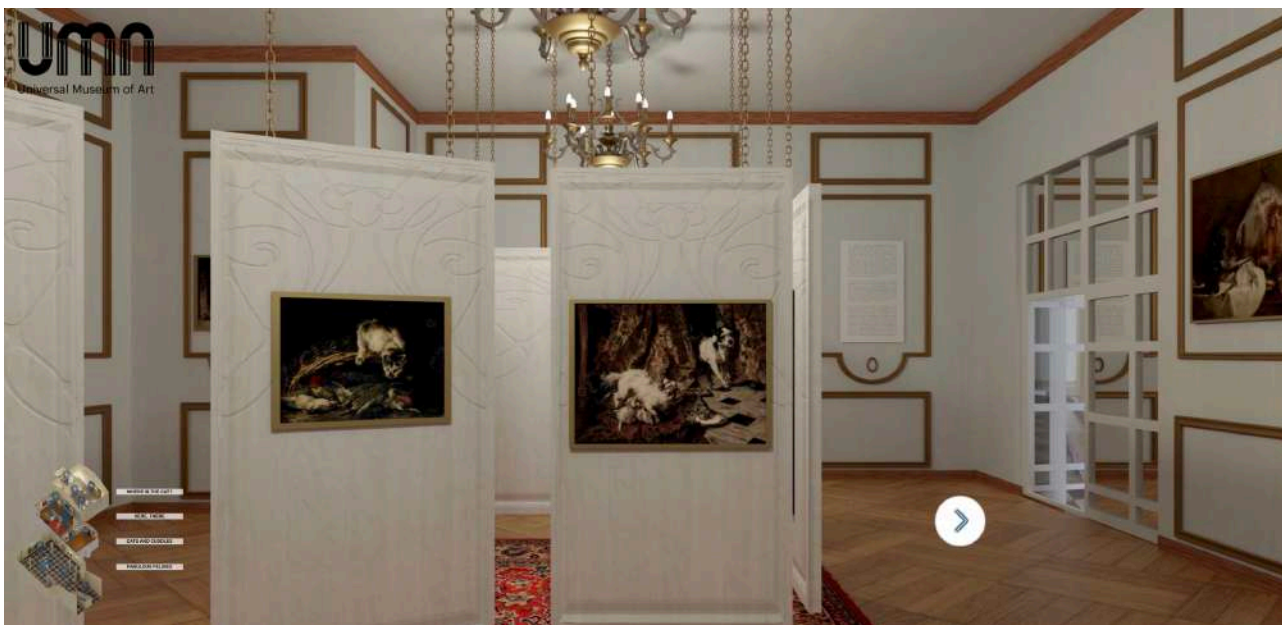
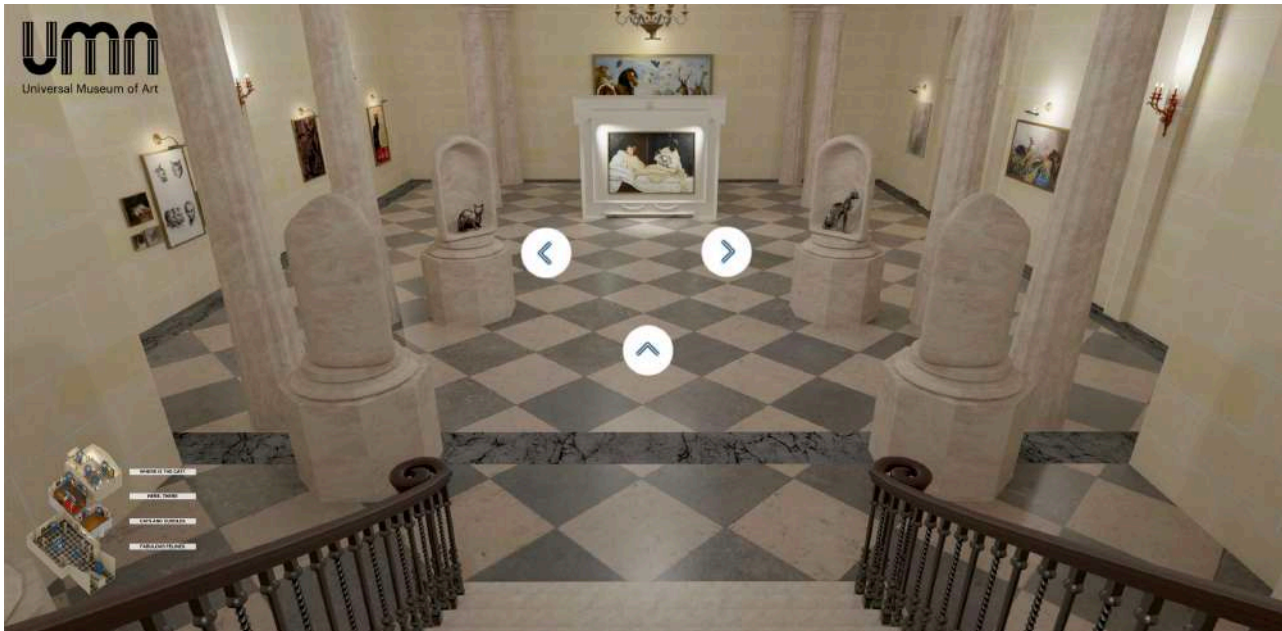


Figure 18 : Galeries des Offices, Florence et British Museum, Londres vus avec la technique du Google Street View

© Google

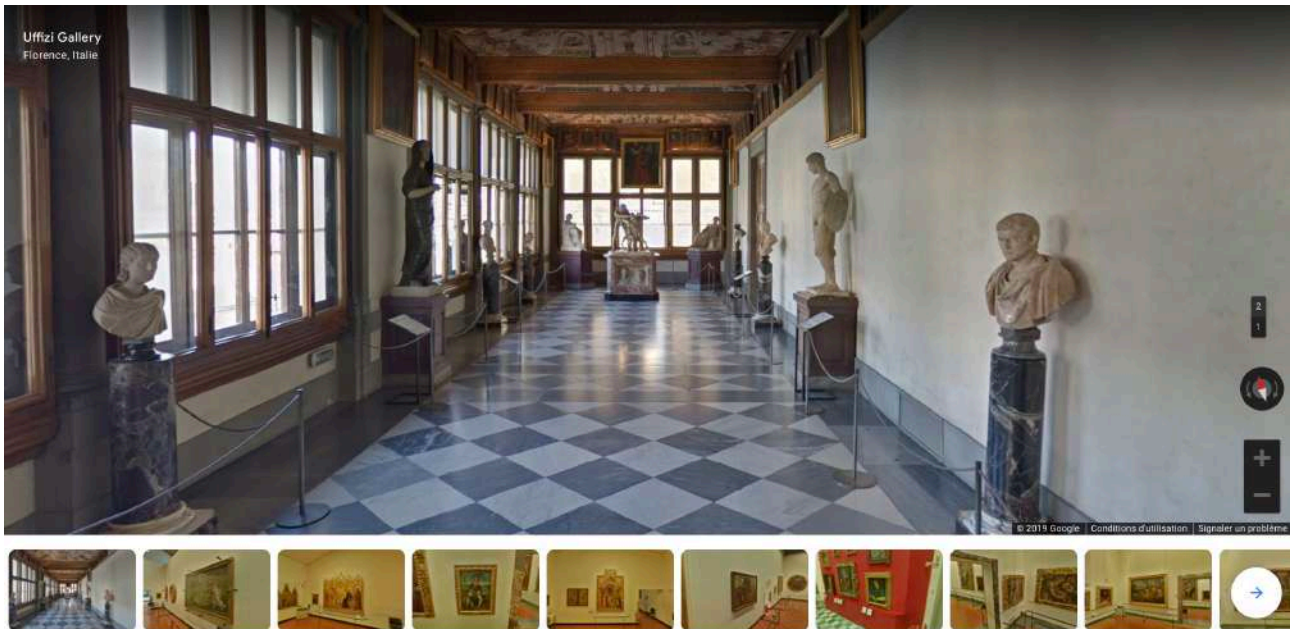


Figure 19 : ArtTechHouse

© ArtTechHouse

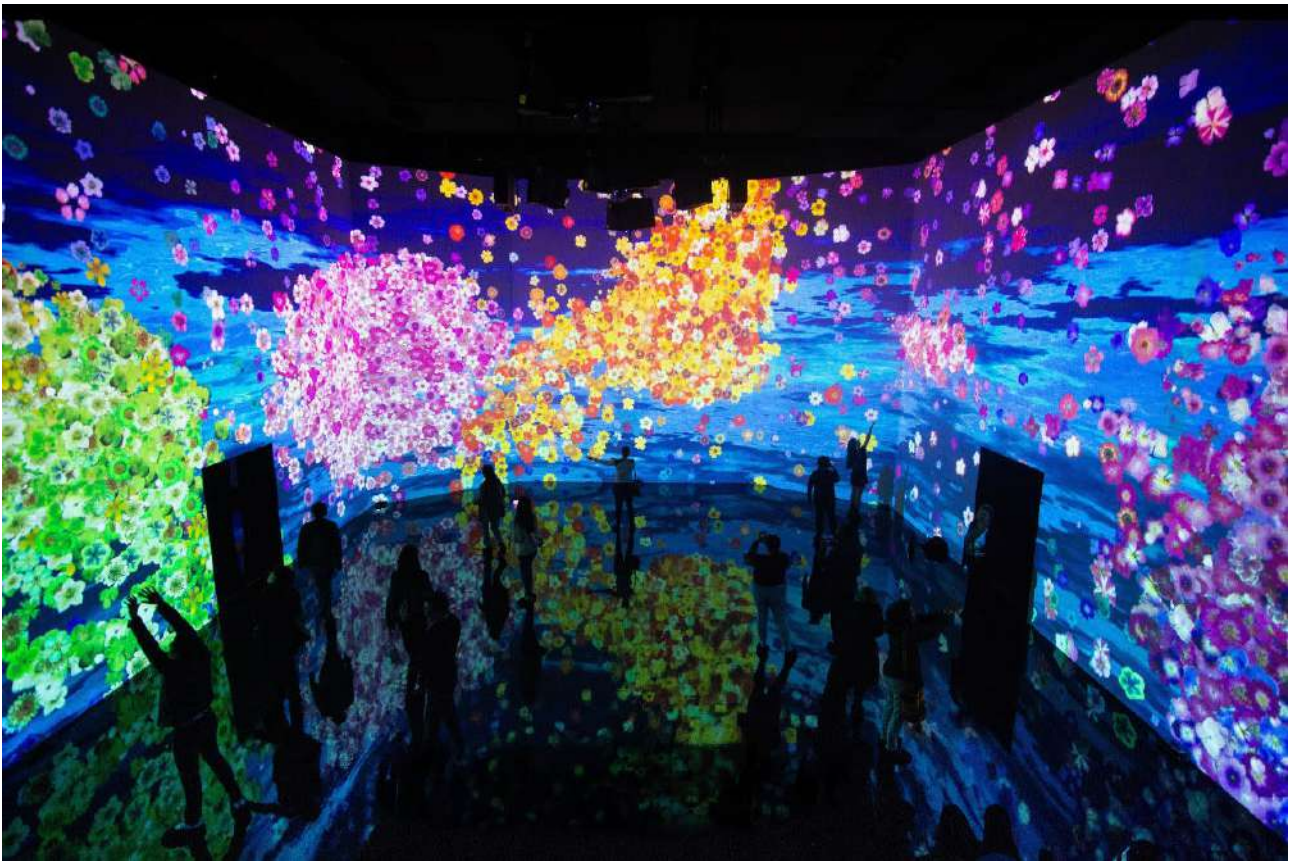


Figure 20 : Images du projet du Museo Zéro au Portugal
© Agence Pedrasilva



Figure 21 : Photographie de l'Atelier des Lumières vers 1840 et travaux de réhabilitation

© Ateliers des Lumières / Culturespaces - © Julien Duffé pour *le Parisien*



Figure 22 : Les Carrières de Lumière aux Baux-de-Provence

© Culturespaces - © Hans Plantinga

© Culturespaces / Gianfranco Iannuzzi © Bridgeman Images

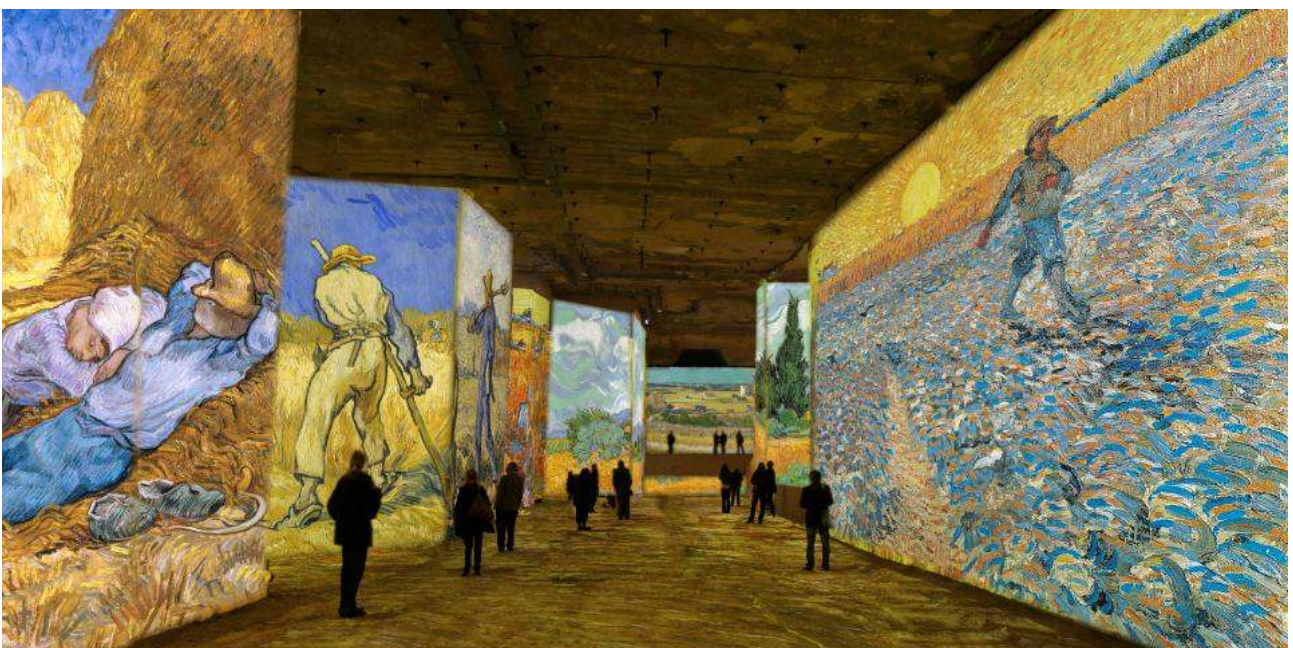
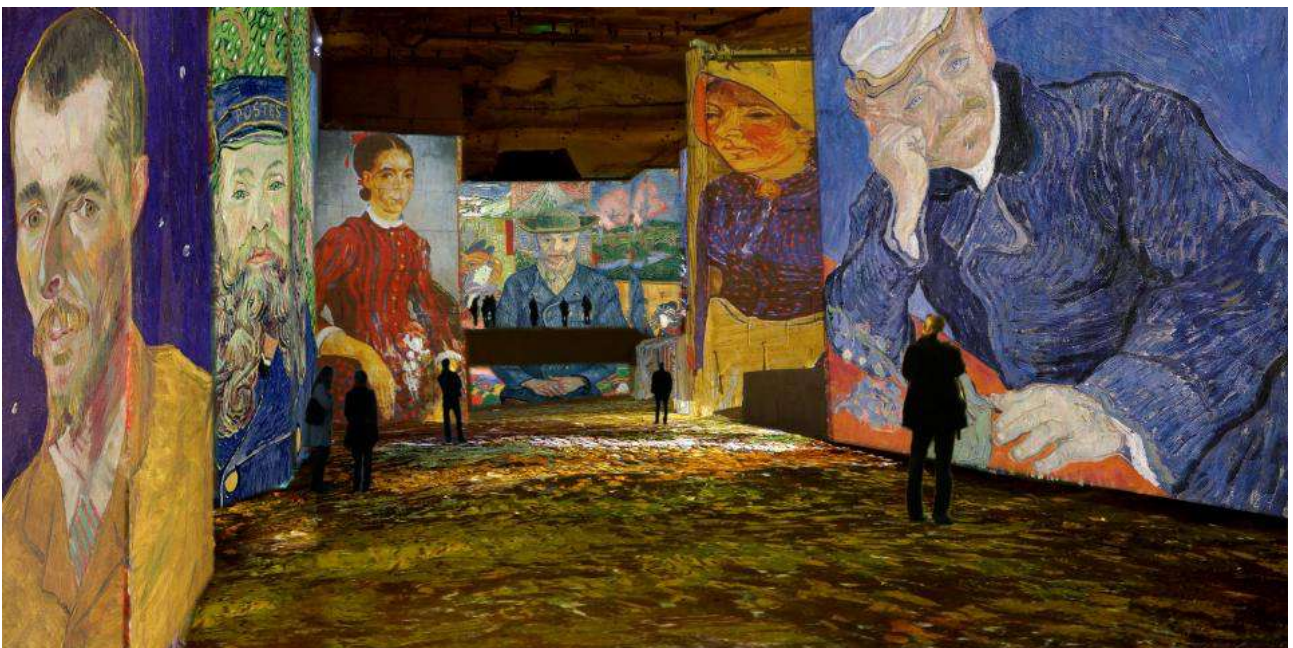


Figure 23 : Équipe de réalisations des projections immersives de Culturespaces

Source : <http://www.gianfranco-iannuzzi.com>

L'équipe

Direction artistique : Gianfranco Iannuzzi

Conception et réalisation : Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto, Massimiliano Siccardi

Animations vidéo : Massimiliano Siccardi, Ginevra Napoleoni

Composition et arrangement musical : Luca Longobardi

Renato Gatto

Renato Gatto est enseignant de théâtre et assistant metteur en scène. Son approche est centrée sur le lien entre le corps et la voix. Il dirige l'Accademia Teatrale Veneta, école pour la formation professionnelle de l'acteur à Venise. Il enseigne la technique vocale et participe au Projet Didactique du théâtre de la Fenice de Venise.

Ginevra Napoleoni

Ginevra Napoleoni est une artiste qui concentre sa recherche dans l'art vidéo. Son travail unie peinture, installations vidéo et performances artistiques live.

Elle crée également des scénographies virtuelles pour le théâtre.

Gianfranco Iannuzzi

« Je souhaite sortir le public d'une posture de réception classique en l'amenant au cœur de l'œuvre, comme sur une immense scène où il deviendrait lui-même partie intégrante du spectacle. Quand dans la carrière je vois des enfants qui jouent avec les images au sol ou des couples qui s'enlacent et dansent sur la musique, le pari est gagné. »

Massimiliano Siccardi

Massimiliano Siccardi est vidéaste et artiste multi média. Il a développé une activité de recherche et de production intégrant les nouvelles technologies dans les installations et les spectacles. Il travaille sur l'image animée et son intégration dans des performances artistiques et théâtrales.

Luca Longobardi

Luca Longobardi est pianiste et compositeur. Il a ouvert le langage classique à l'expérimentation électronique.

Il compose essentiellement pour la danse contemporaine, les performances artistiques et les installations multi media.

Figure 24 : Photographies du programme long « Gustav Klimt » à l'Atelier des Lumières

© Culturespaces / E. Spiller

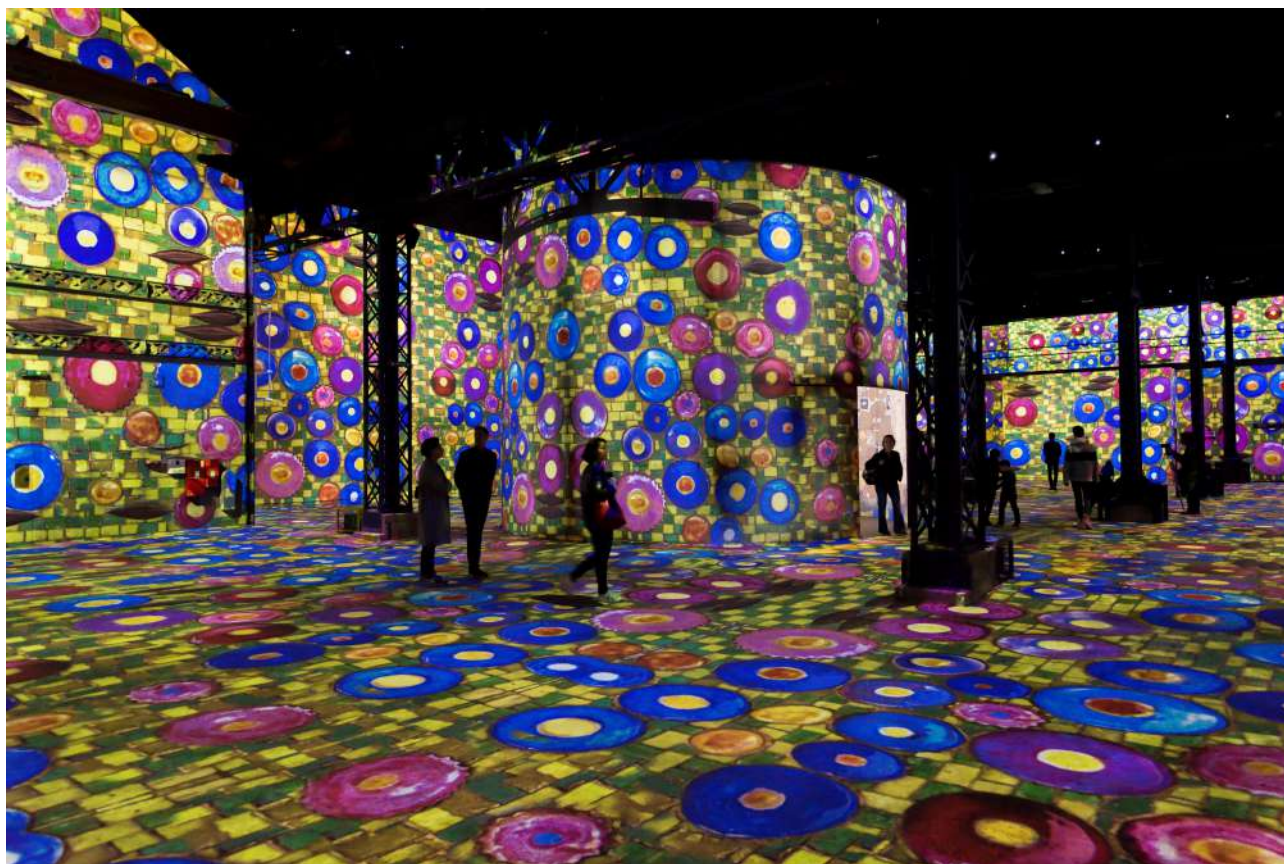


Figure 25 : Photographies de la projection contemporaine OETIC A.I. du collectif OUCHHHH

© Ouchhh



Figure 26 : Photographies du programme long « Van Gogh, la nuit étoilée » à l'Atelier des Lumières

© Culturespaces / E. Spiller



Figure 27 : Photographies du programme court « Japon rêvé, images du monde flottant » à l'Atelier des Lumières

© Culturespaces / E. Spiller



Figure 28 : Photographies de la projection contemporaine « Verse » de Thomas Vanzqui et Jonathan Fitas

© Culturespaces / E. Spiller

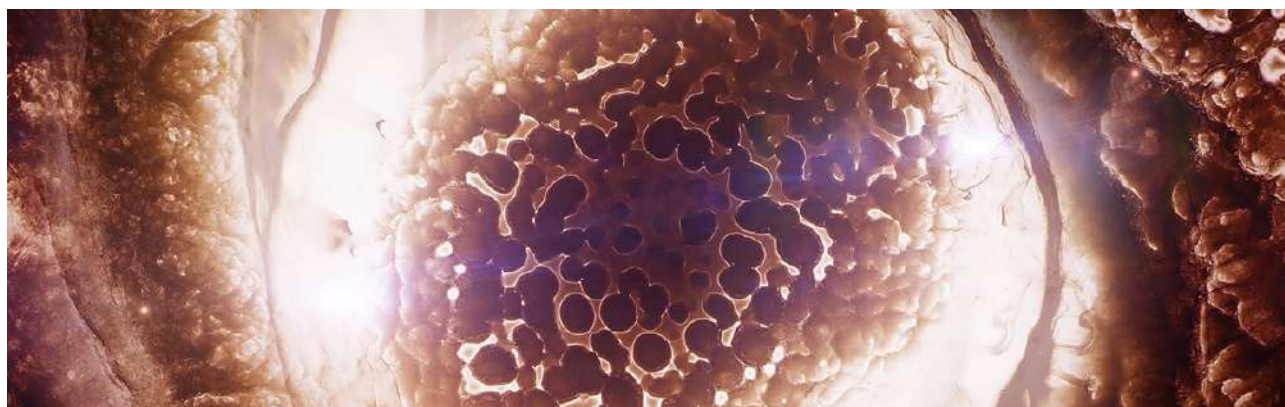


Figure 29 : Plan et coupe de l'Atelier des Lumières

© Atelier Silhouette Urbaine

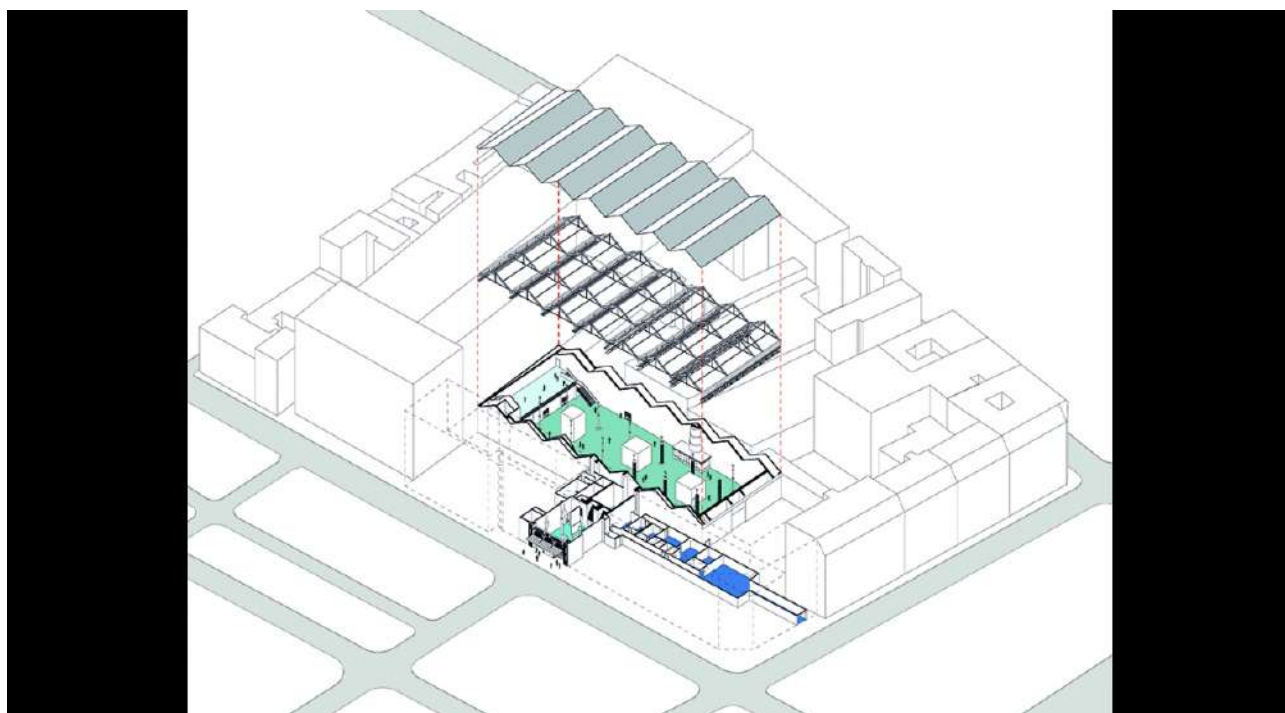
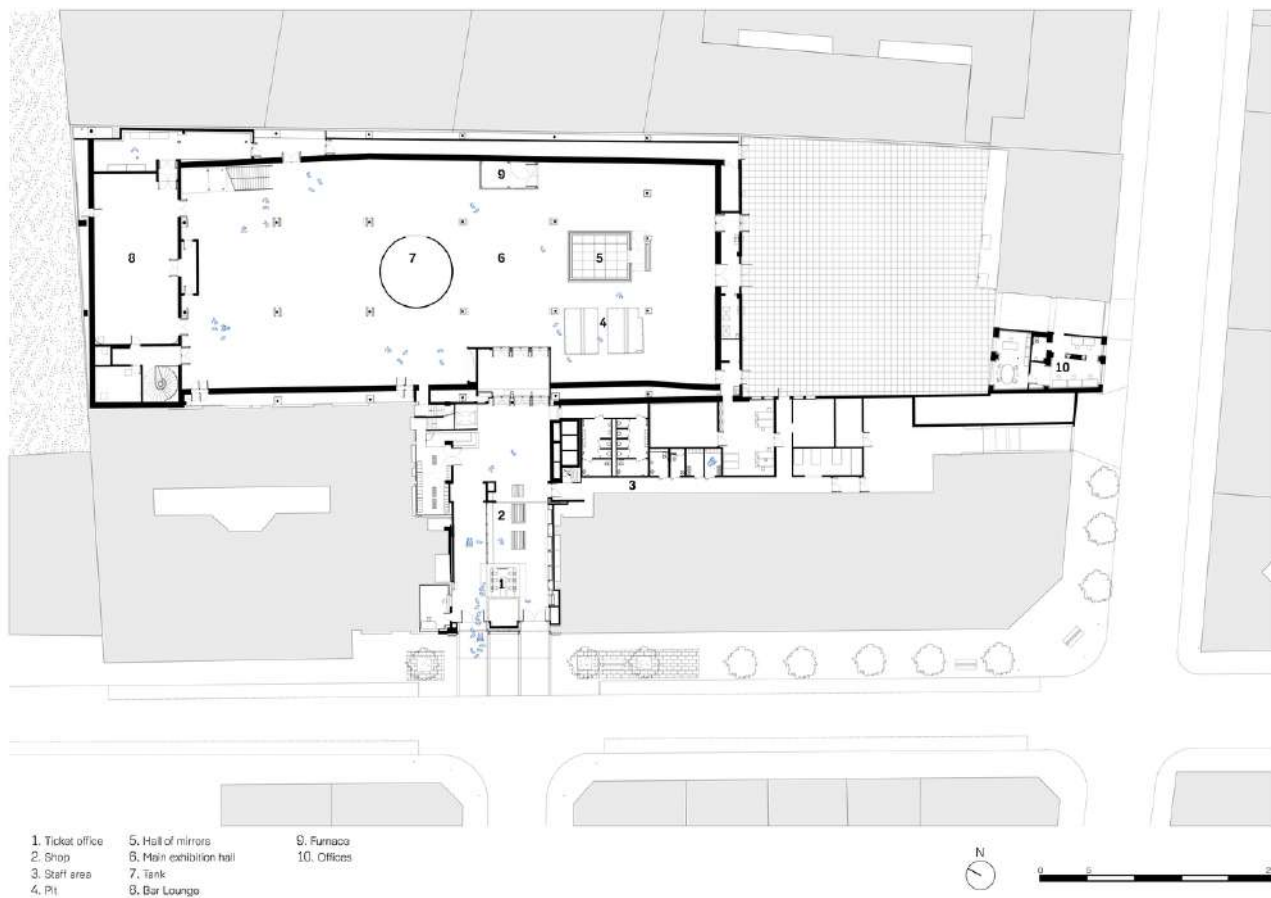


Figure 30 : Photographies d'un Future park de teamLab

© teamLab



Figure 31 : Restaurant Moon Flower par Sagaya Ginza, projections de teamLab
© teamLab - Moon Flower



Figure 32 : Guide du visiteur avec le plan de l'exposition « teamLab Au-delà des limites »

teamLab **FR** Au-delà des limites

15 mai - 9 septembre 2018 Grande Halle de La Villette
Mar, mer, jeu & dim 10h-19h • Ven & sam 10h-22h lavillette.teamlab.art



Guide du visiteur

Avec **teamLab : Au-delà des limites**, le collectif – composé d'artistes, de programmeurs, d'ingénieurs, d'animateurs 3D, de mathématiciens et d'architectes – repousse les frontières de l'exposition et invite petits et grands à vivre une expérience inédite : celle d'interagir avec des œuvres numériques hors normes.



B Bombing de Graffiti de Fleurs

Vous donnez vie à des fleurs en les dessinant : elles bourgeonnent alors, éclatent, se disséminent, puis disparaissent. À mesure que les fleurs se dispersent, la trajectoire de leurs pétales dessine de nouvelles lignes.

C E Les corbeaux sont poursuivis et les corbeaux qui les poursuivent sont également destinés à être poursuivis

Ainsi que les corbeaux prennent leur envol dans cet espace, ils dessinent une calligraphie spatiale en laissant des traînées de lumières dans leur sillage. Les corbeaux se poursuivent les uns les autres : ils sont tantôt chasseurs, tantôt chassés. Lorsqu'ils s'entrechoquent ou s'approchent trop près de vous, ils sont transformés en fleurs puis projetés dans l'espace.

C La paix est possible même sans ordre – Personnes et animaux dansants au-delà des frontières

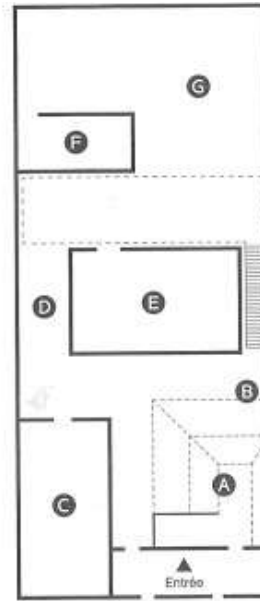
Cette installation est composée d'une multitude de silhouettes qui jouent d'instruments et dansent. Lorsque vous pénétrez dans l'installation et qu'une silhouette perçoit votre présence, elle vous répond en arrêtant de jouer. Après une courte période, elle reprendra à nouveau sa mélodie ou sa danse, mais cette perturbation aura troublé l'harmonie collective. Cependant, si vous restez immobile ou que vous quittez la pièce, les danseurs commenceront à se reformer en un groupe harmonieux et la paix reviendra. Les musiciens peuvent aussi quitter leur place pour parader dans tout l'espace de l'exposition.

D E Le chemin de la mer

Les poissons se déplacent librement à travers l'espace, les traînées de lumière créées par leurs sillages se transforment en une calligraphie spatiale. Ils perçoivent votre présence dans la pièce et tentent d'éviter de vous heurter.

F Vie transitoire : les personnes créent de l'espace et du temps

Dans cet espace, les fleurs de cerisiers fleurissent et reproduisent le cycle de la vie et de la mort à l'infini. Lorsque vous entrez en contact avec l'espace, un cercle prend forme et grandit en rayonnant, selon un certain rythme et en respectant des intervalles spécifiques.



A Graffiti Nature – Montagnes et Vallées

Vous dessinez vous-même des animaux et des fleurs afin de créer votre propre univers en lien avec la nature. Les créatures ainsi créées font partie d'un seul écosystème et interagissent entre elles : les animaux dessinés seront mangés ou en mangeront d'autres, sans quoi ils sont voués à mourir et à disparaître. Les papillons se reproduisent là où les fleurs éclatent. Piétinés trop longtemps, les crocodiles disparaîtront, mais en se tenant immobile, vous verrez des fleurs s'épanouir autour de vous. Un pas de plus... et les fleurs se disperseront.

G Un monde adorable et magnifique, né des ténèbres

Lorsque vous touchez un personnage, le monde qu'il incarne apparaît, créant un nouvel univers devant vos yeux. Les papillons sont effrayés par la feu, mais attirés par les fleurs. Comme dans la nature, aucun moment n'est répété à l'identique. Les états du monde, par essence passagers et éphémères, ne sont jamais les mêmes : de nouveaux mondes visuels sont créés en permanence.

G Les fleurs et personnes ne peuvent être contrôlées, mais elles vivent ensemble – Une année entière en une heure

Cette œuvre est en perpétuel changement : les quatre saisons s'épanouissent en l'espace d'une heure. Le cycle de la vie et de la mort se répète alors, voué à l'éternité. Lorsque vous restez immobiles, davantage de fleurs naissent, si au contraire vous essayez de les toucher ou avancez dans l'espace, les fleurs se dispersent à l'unisson.

G Les esprits des fleurs

Les fleurs bourgeonnent, éclatent et grandissent avant que leurs pétales ne se fanent. Le cycle de la croissance et de la décomposition se répète à l'infini. Les fleurs sont interactives : effleurez un idéogramme, elles prennent vie ou perdent leurs pétales, se flétrissent ou meurent.

G Univers de particules d'eau dans Au-delà des limites

Lorsque vous vous tenez sur le parcours de la cascade ou lorsque vous la touchez, votre présence stoppe l'écoulement de l'eau comme un rocher. Le flux de l'eau est sans cesse modifié. Les mouvements de l'eau provenant de la cascade influencent également les autres œuvres.

D E G Marcher, marcher, marcher : rechercher, dévier, réunir – Personnes et animaux dansants au-delà des frontières

Cet espace est constitué d'un groupe de silhouettes anonymes et variées. Lorsque vous les touchez, celles-ci réagissent, s'arrêtent parfois, changent de direction et choisissent de prendre un autre chemin. Si vous vous arrêtez devant l'une d'elles, elle continue sa danse en interaction avec ses voisins.

Figure 33 : Photographies de la projection *La paix est possible même sans ordre - Personnes et animaux dansants au-delà des frontières* de teamLab

© teamLab

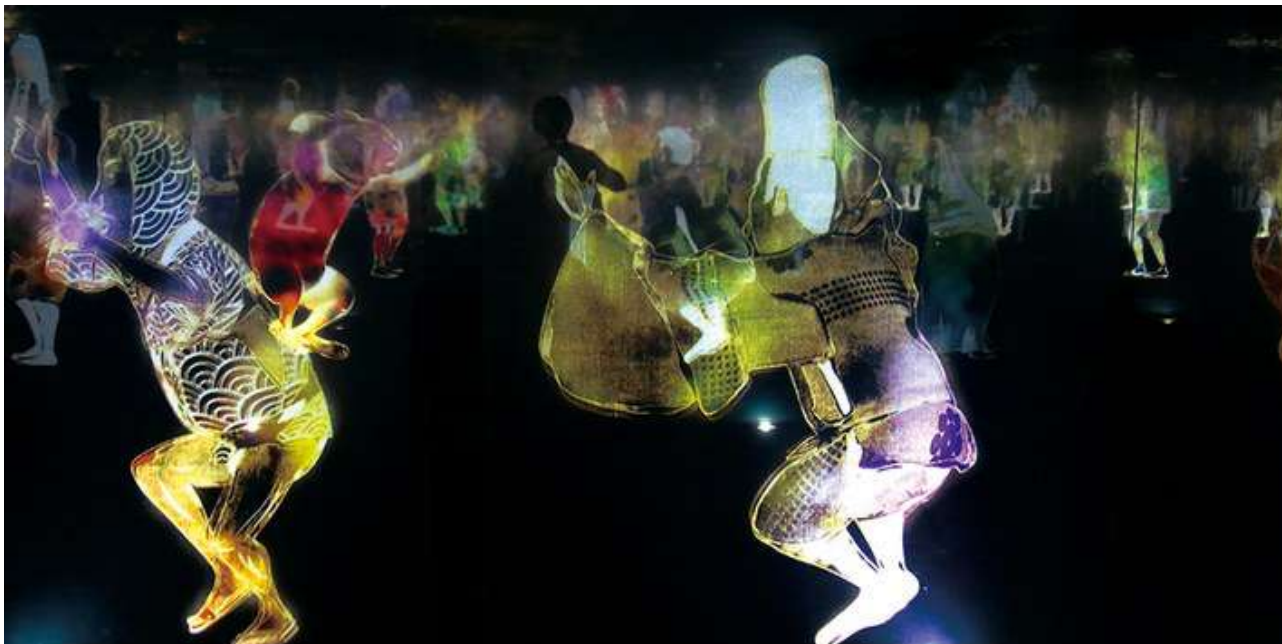


Figure 34 : Photographies de la projection *Marcher, marcher, marcher : rechercher, dévier, réunir - personnes et animaux dansants au-delà des frontières* de teamLab

© teamLab

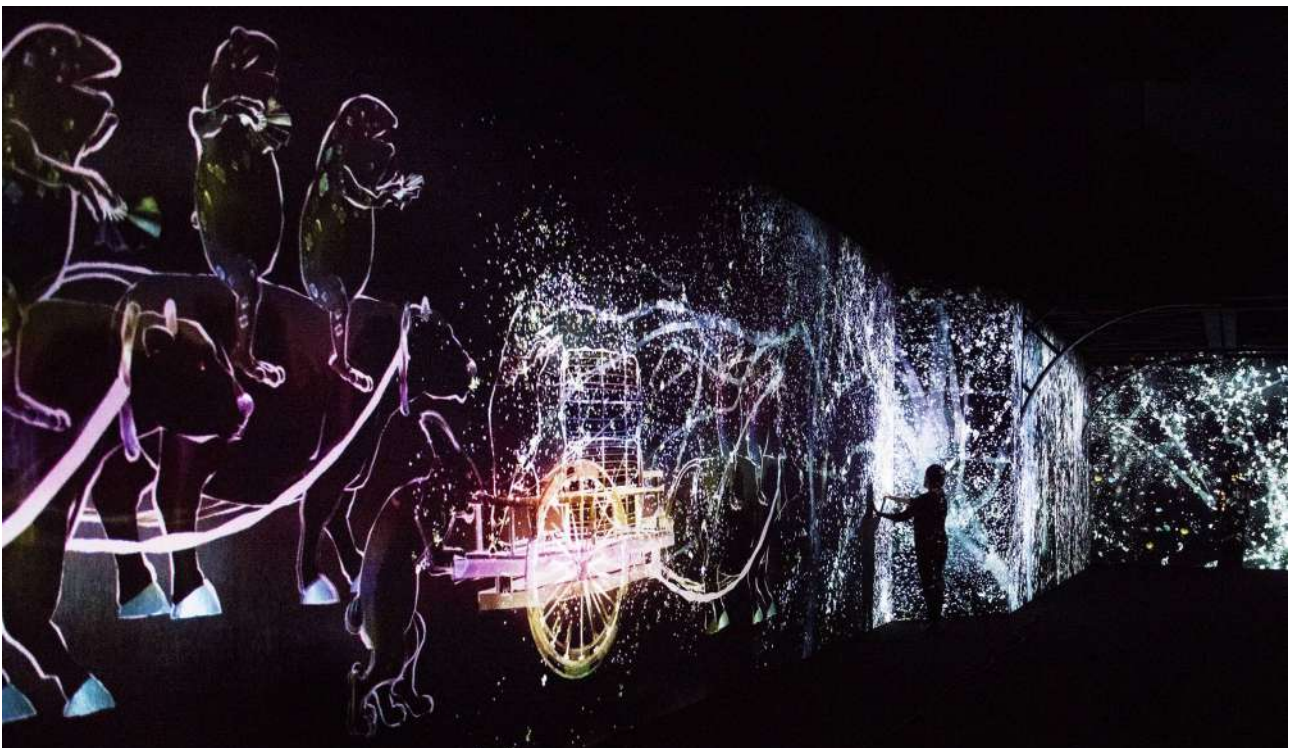


Figure 35 : Photographies de la projection *Les corbeaux sont poursuivis et les corbeaux qui les poursuivent sont également destinés à être poursuivis* de teamLab

© teamLab



Figure 36 : Photographies de la projection *Univers de particules* dans *Au-delà des limites* de teamLab

© teamLab



Figure 37 : Micro-folie de Sevrans

© Arnaud Robin - *le Parisien*



Figure 38 : Exposition Sites éternels au Grand Palais

© Didier Plowy pour la Rmn-Grand Palais



Figure 39 : Plan de l'exposition *Cités millénaires* du guide du visiteur

© Adalaïs Choy

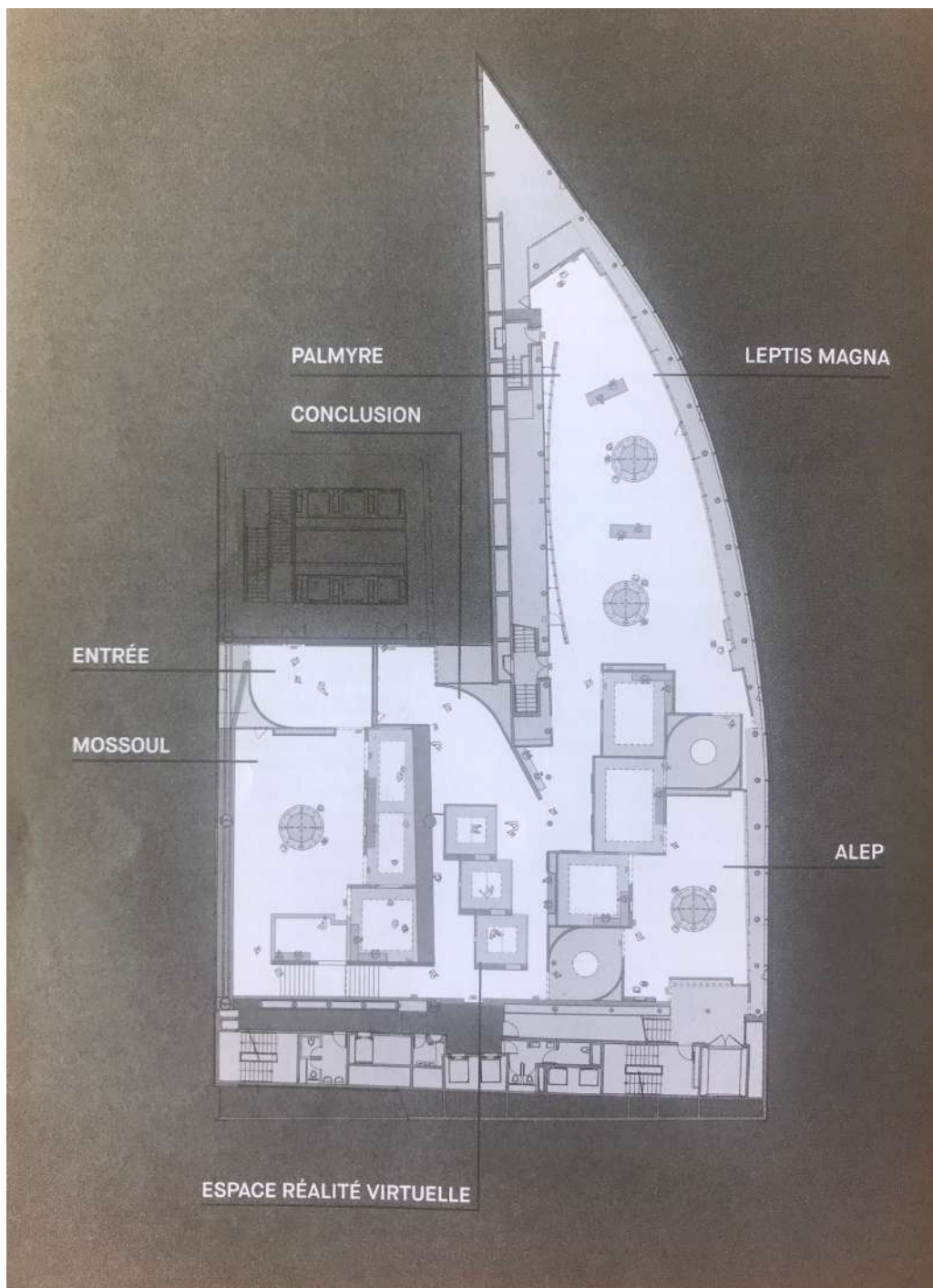


Figure 40 : Salle d'introduction de l'exposition *Cités millénaires*

© Adalaïs Choy



Figure 41 : Salles présentant la ville de Mossoul de l'exposition *Cités millénaires*
© Adalaïs Choy

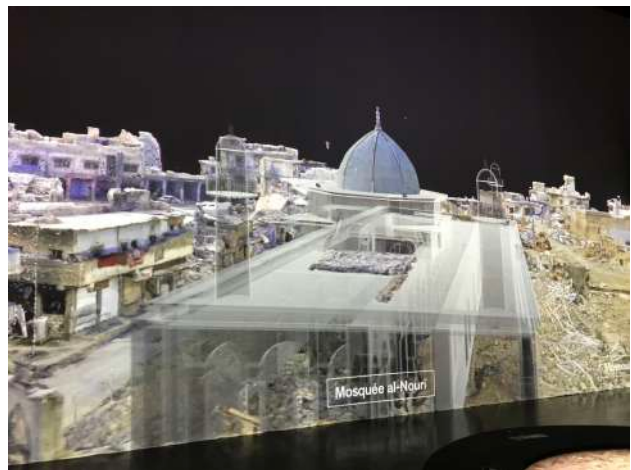
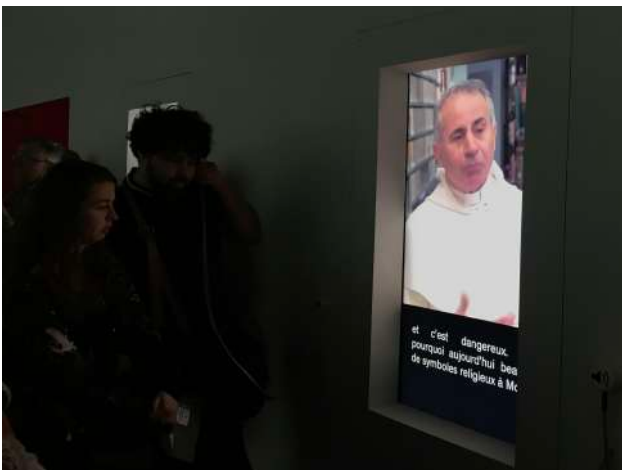
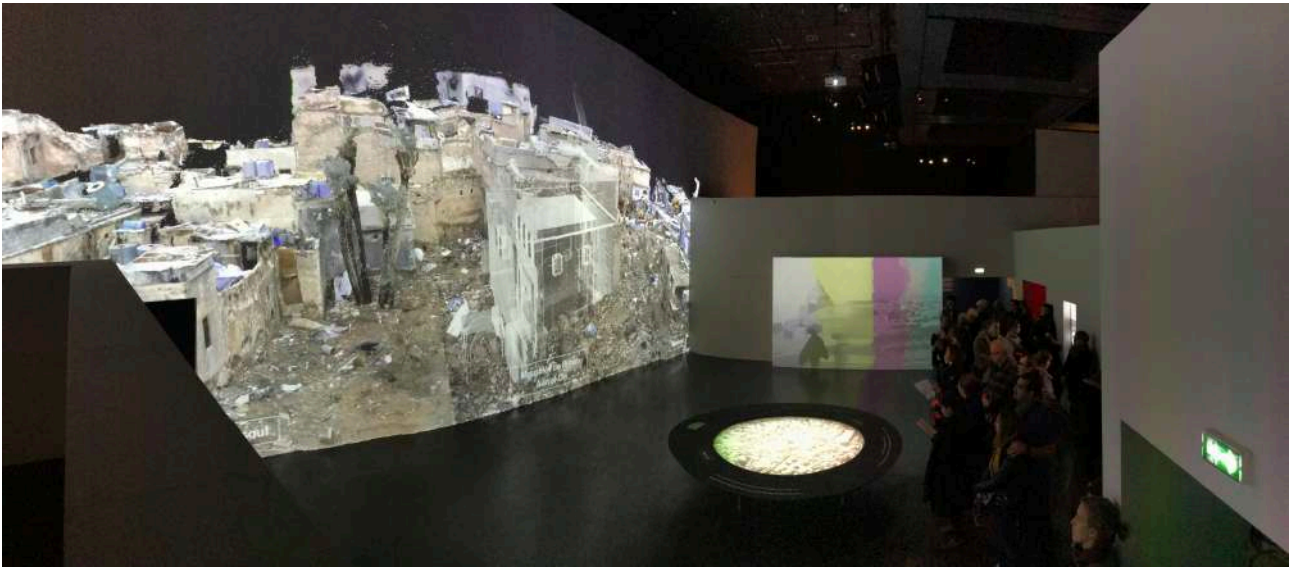


Figure 42 : Salles présentant la ville d'Alep de l'exposition *Cités millénaires*
© Adalaïs Choy

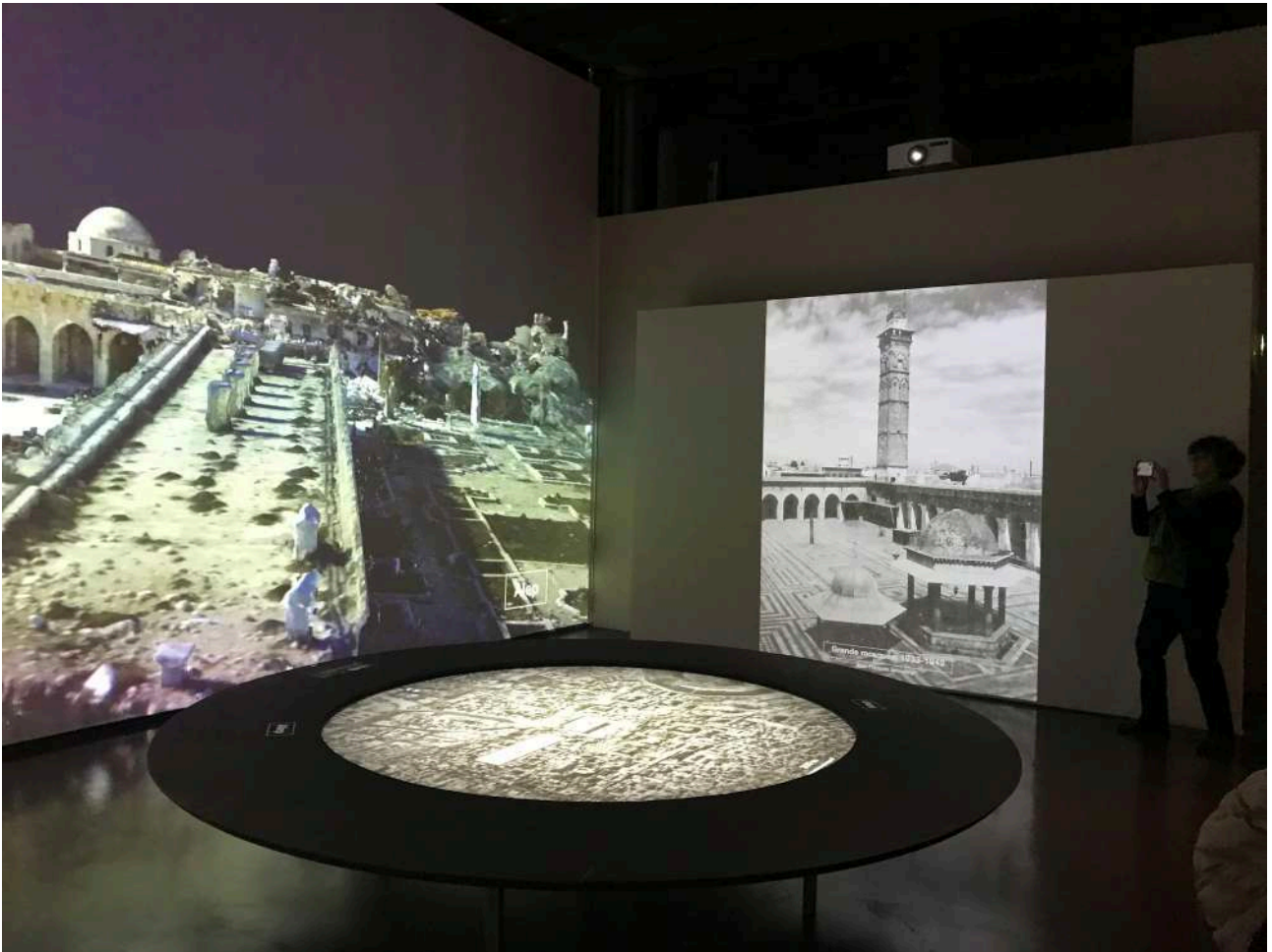


Figure 43 : Salles présentant la cité de Palmyre et le site de Leptis Magna de l'exposition *Cités millénaires*

© Adalaïs Choy



Figure 44 : Annexe de la grande salle de Palmyre et de Leptis Magna destinée à la nécropole de Palmyre

© Adalaïs Choy



Figure 45 : Corridor présentant les techniques d'Iconem

© Adalaïs Choy

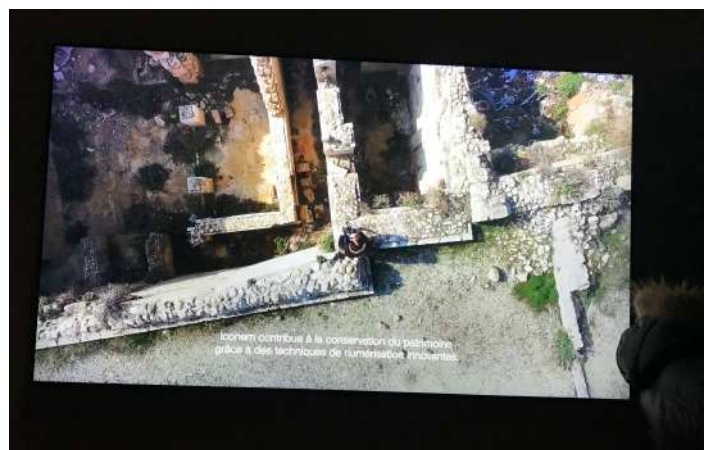


Figure 46 : Salles dédiées à l'expérience de réalité virtuelle
© Adalaïs Choy



Figure 47 : Salle concluant l'exposition

© Adalaïs Choy

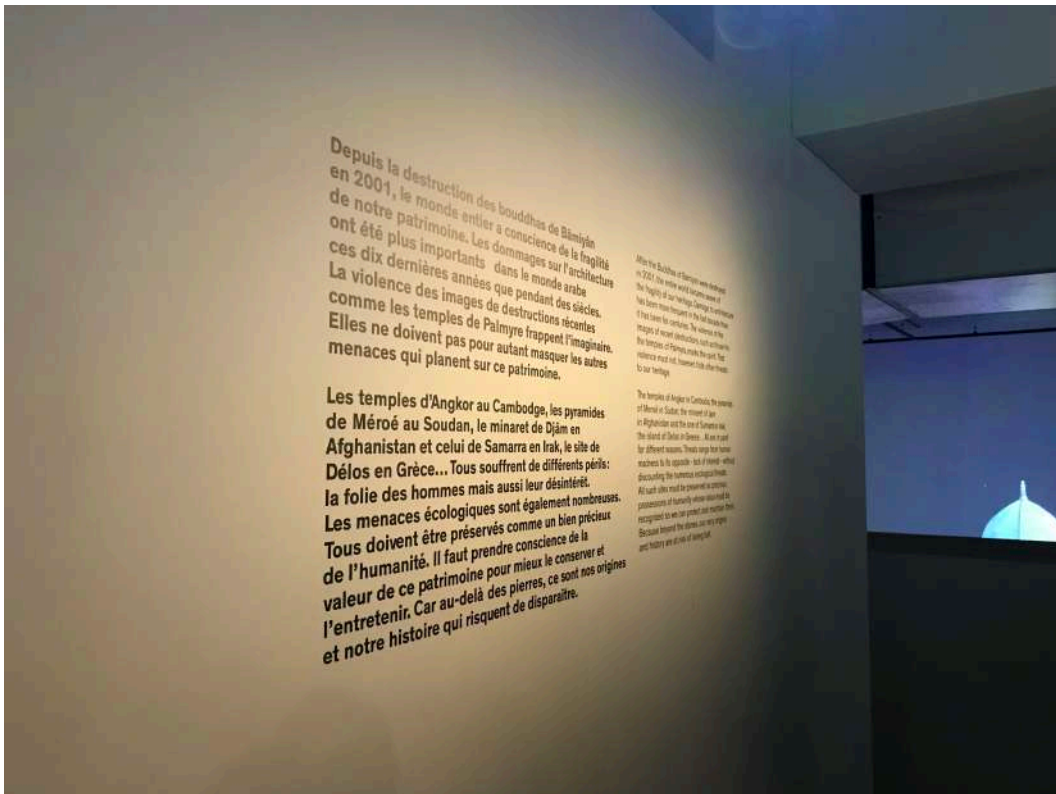
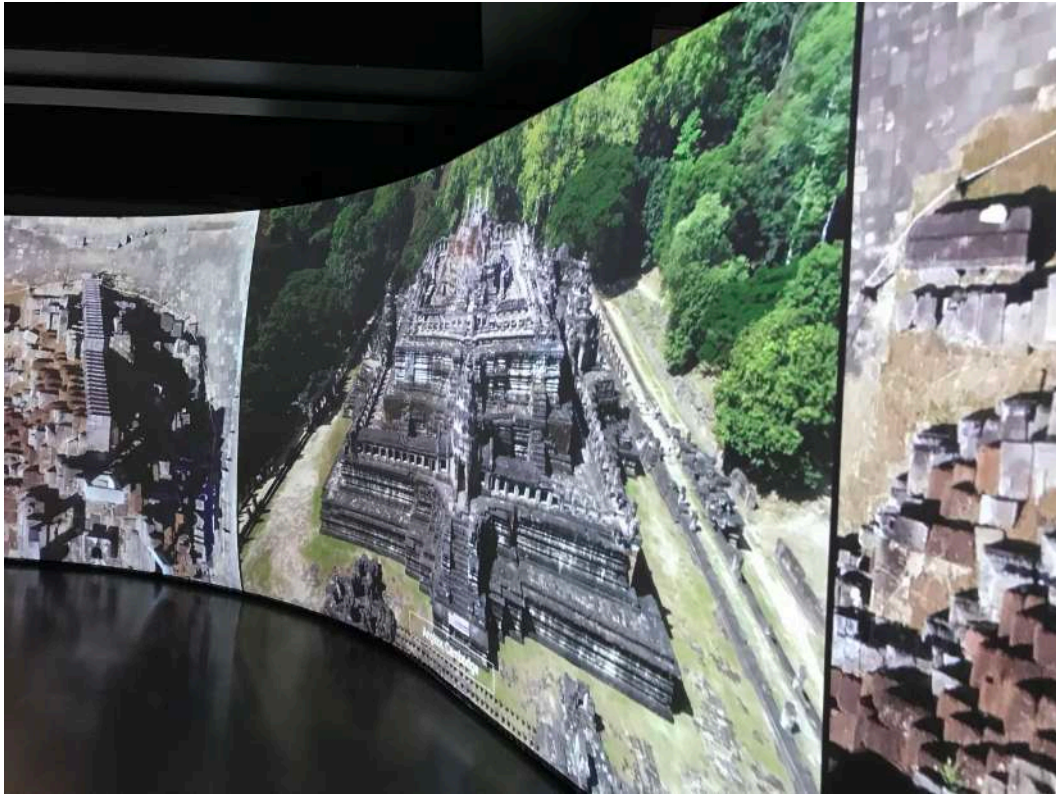


Figure 48 : Salles de transition

© Adalaïs Choy



Figure 49 : Vues extérieures du musée M9 de Mestre

© Alessandra Chemollo



Figure 50 : Vues intérieures du musée M9 de Mestre

© Riccardo Bianchini / Inexhibit



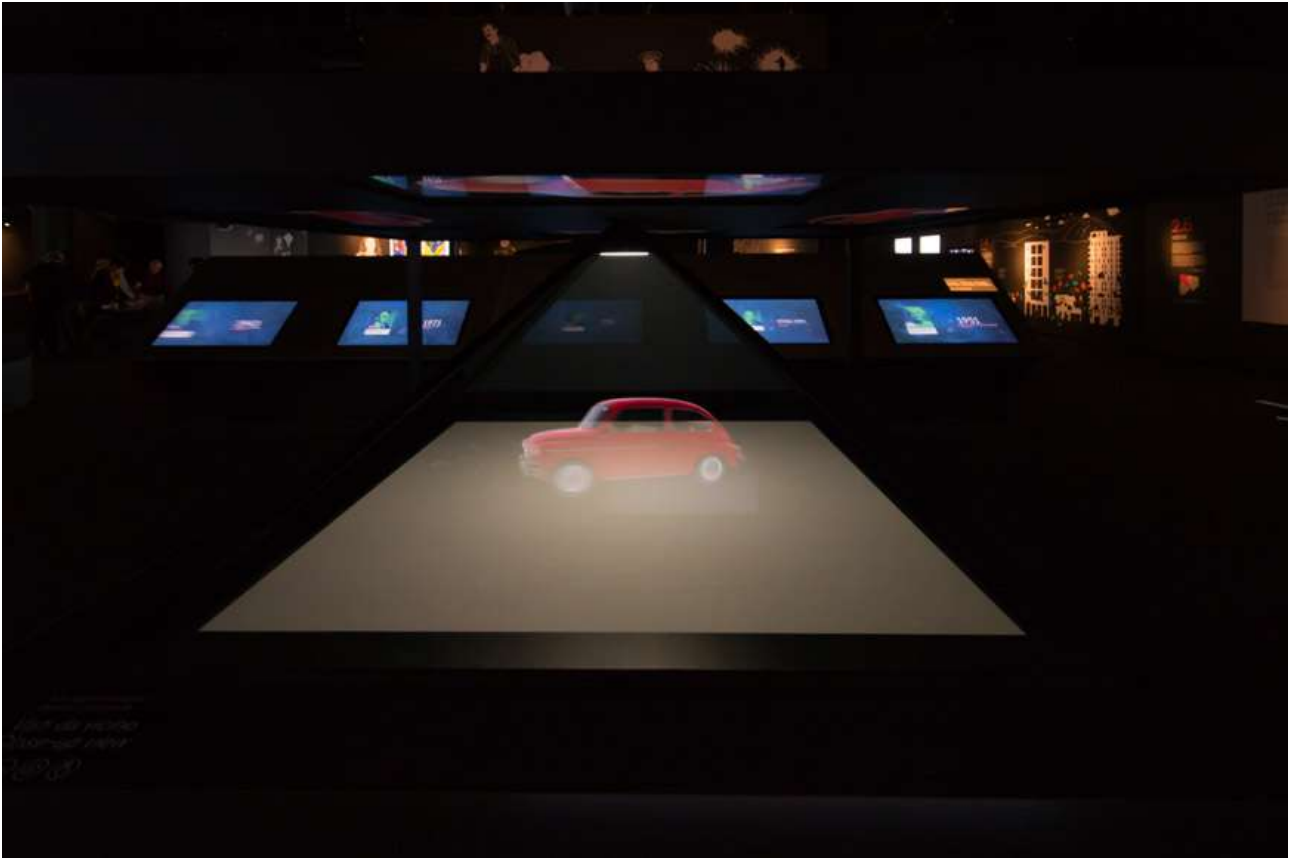




Figure 51 : Copie du tableau *Les Tournesols* réalisé grâce à la *reliefographie*
© China Daily

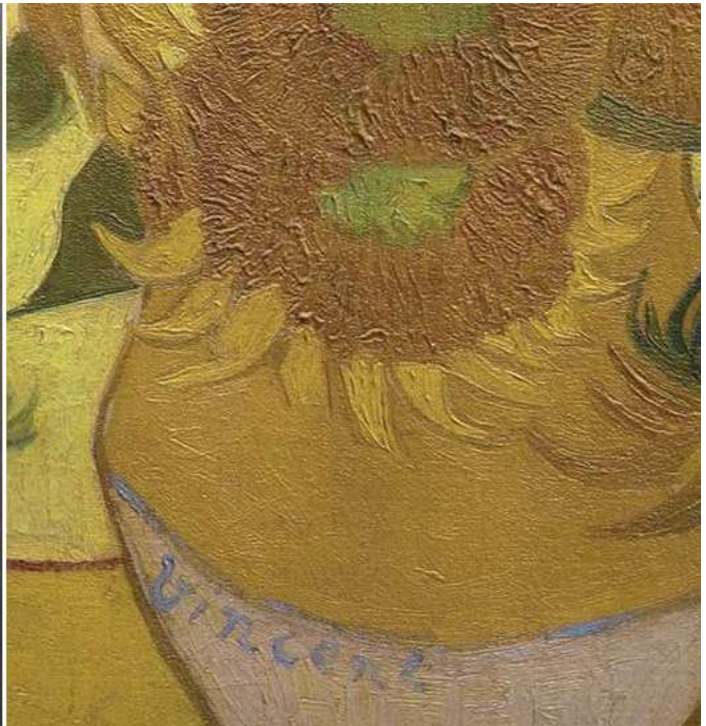


Figure 52 : Plan de l'exposition Meet Van Gogh

© Brochure commerciale du musée Van Gogh

SIX GALLERIES BASED ON VINCENT'S LIFE

Walk in his shoes, see what he saw and hear his thoughts as his journey as a man and artist unfolds.





1 WHEATFIELD
A gunshot rings out over the wheatfield in northern France where Vincent shot himself. Immersive projection transports visitors through flashbacks from his early life.



INTRODUCTION
Through video and visuals, visitors get a short introduction into Vincent, his family and the Van Gogh Museum.



6 SUCCESS
The journey ends with Vincent's life after death as an incredible inspiration and pop culture phenomenon ending with the hammer falling on his latest blockbuster sale.



5 ILLNESS AND CREATIVITY
Visitors step into Vincent's drawings of the asylum as they explore his struggle for recovery. Projection and sound transports them through St. Remy back to the wheatfields as Vincent's story comes full circle.



SHADOW PLAY
A compelling shadow play in Vincent's Yellow House takes visitors from hope through bitter disappointment of arguments with Gauguin to his eventual breakdown.



EMERGING ARTIST
From the rural Netherlands to the streets of Paris - visitors pull up a seat at 'The Potato Eaters' table, or Cafe Tambourin in Montmartre, experiencing Vincent's early artistic life and struggles.



ARLES
Colors, sounds and smells of the Provençal landscape surround visitors in a multisensory interactive experience as they follow Vincent to Arles.



BEDROOM
Visitors step into a life size recreation of Vincent's famous bedroom and can take pictures while sitting on his bed.



4 YELLOW HOUSE
The facade of the Yellow House - Vincent's studio - looms over visitors. Inside is a dramatic shadow play and sculptural installation.

PLEASE, DO TOUCH!
Meet Vincent van Gogh is a multisensory experience for all ages. Encouraged to touch, climb, participate and discover everything there is to know about Vincent van Gogh, visitors feel the craggy surface of his canvas, see the streets of Paris as he saw them, and hear the wind rustling through the wheatfield where he spent some of his last moments.

FAMILY ENTERTAINMENT
Guided by a special audio tour and a thrilling quest, children set off to explore the experience on their own. They follow in Van Gogh's footsteps by trying their hand at portrait drawing and learning how to use a perspective frame, while budding scientists investigate the details of Vincent's paintings through a microscope.

INTERACTIVES
Visitors are invited to jump into the science behind the art and discover what we're still learning about the artist and the man. Guided by quotations from personal letters, interactive installations, lifelike reproductions and audio-visual scenes from his artworks, life and environment, visitors get closer to Vincent than ever before.

Rental details:

Ideal area required:
1200 - 1500 m2
13,000 - 16,000 sq. ft.

Minimum height venue:
4.5 - 7.5 m
15 - 25 ft

Minimum rental period:
3 to 5 Months

Rental includes:

- Turfkey exhibition
- Retail program
- Catalogue: adult and children's version
- Photo opportunity
- Interactive activities
- Educational support
- Brand guidelines
- Marketing templates

Included audio guide:
The experience features two audio guides, developed especially in an engaging adults and children's version.

Figure 53 : Salle 1 de l'exposition Meet Van Gogh
© Musée Van Gogh



Figure 54 : Salle 2 de l'exposition Meet Van Gogh

© Musée Van Gogh



Figure 55 : Expérimentations dans la salle 2

© Musée Van Gogh



Figure 56 : Salle 3 de l'exposition Meet Van Gogh

© Musée Van Gogh



Figure 57 : Reproductions et agrandissements à toucher dans la salle 3

© Musée Van Gogh



Figure 58 : Recréation de la chambre bleue
© Musée Van Gogh



Figure 59 : La maison jaune dans la salle 4

© Musée Van Gogh - © Laura González



Figure 60 : Peindre numériquement avec la palette de Van Gogh
© Musée Van Gogh



Figure 61 : Le corridor derrière la maison jaune

© Musée Van Gogh



Figure 62 : Salle des ombres chinoises

© Musée Van Gogh



Figure 63 : Salle 5 nommée Folie et créativité

© Musée Van Gogh



Figure 64 : Salle 6 finalisant l'expérience Meet Van Gogh

© Musée Van Gogh



Figure 65 : Copies d'œuvres et mobilier muséographique à toucher dans l'expérience Meet Van Gogh

© Musée Van Gogh - © RTVE



Figure 66 : Ancien parcours « Voyage au temps des impressionnistes » du Château d’Auvers-sur-Oise

© Claire Casedas



Figure 67 : Première salle, *le Pari(s) impressionniste*

© Adalaïs Choy



Figure 68 : Deuxième salle, *Voyage vers la lumière*

© Adalaïs Choy

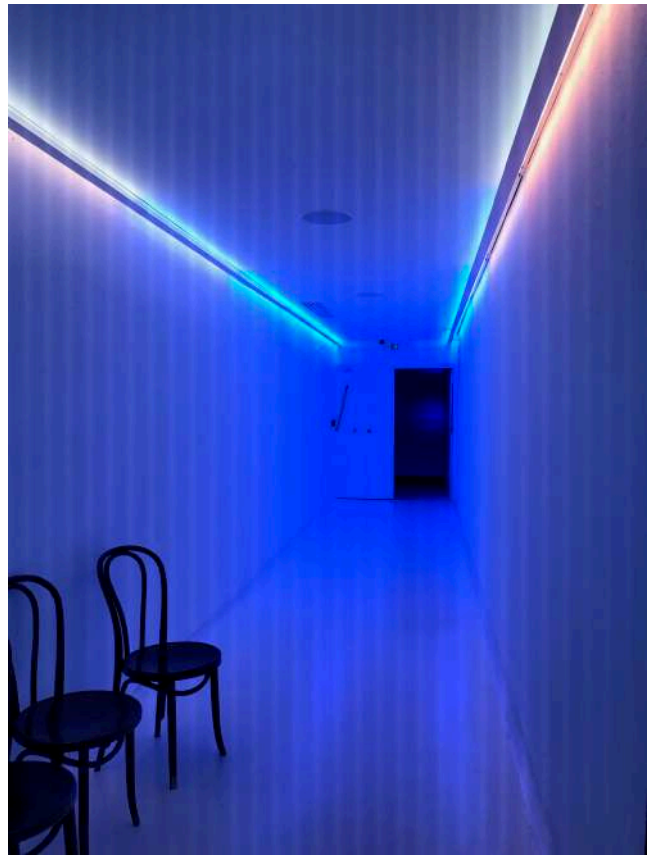
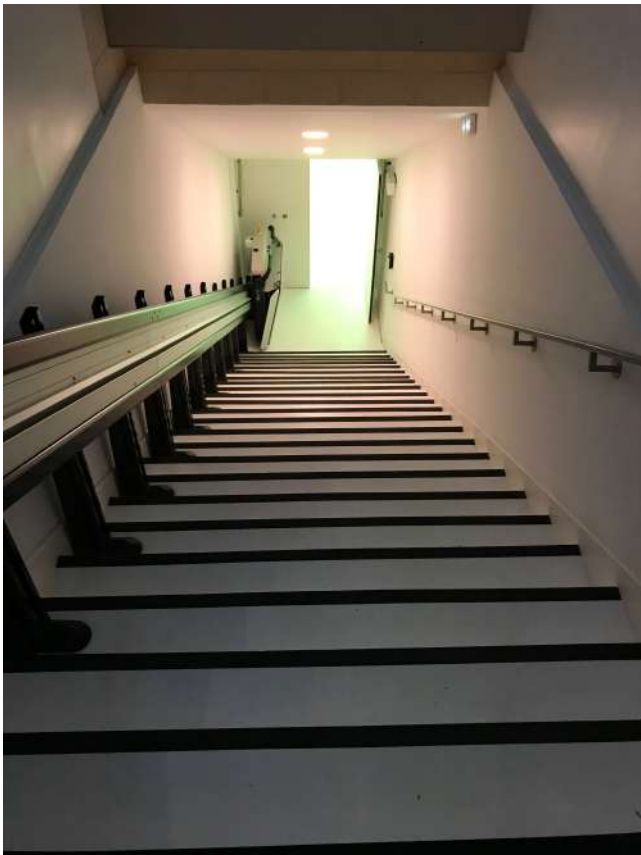


Figure 69 : Palier et troisième salle, *Auvers et la vallée de l'Oise, territoire de peinture*
© Adalaïs Choy

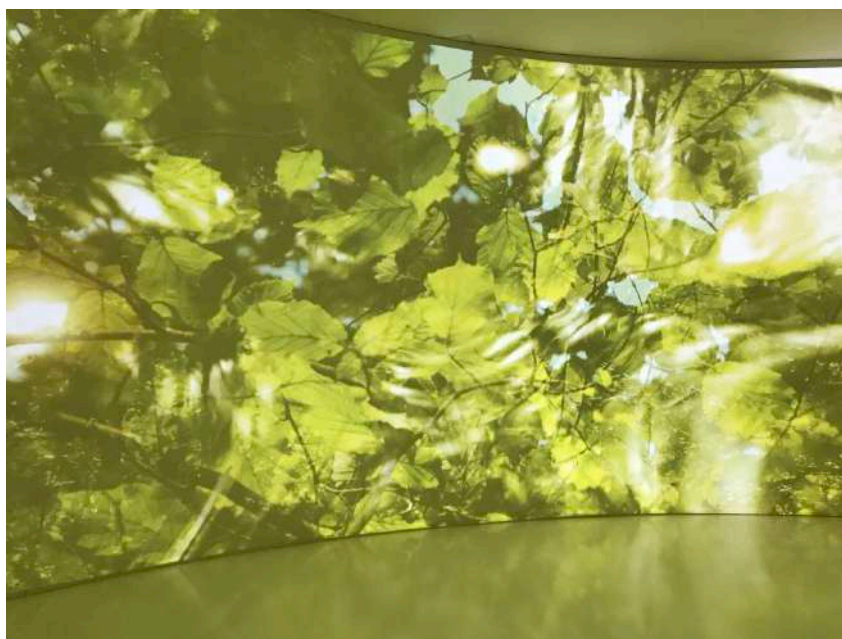


Figure 70 : Espace de transition avec les fac-similé

© Adalaïs Choy

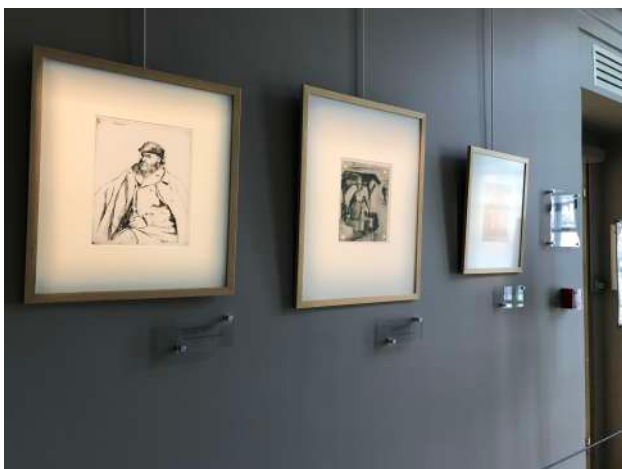


Figure 71 : Salle 4, *Les peintres d’Auvers*
© Adalaïs Choy



Figure 72 : Salle de transition présentant la collection départementale

© Adalaïs Choy



Figure 73 : Salle 5, l'Atelier du peintre
© Adalaïs Choy

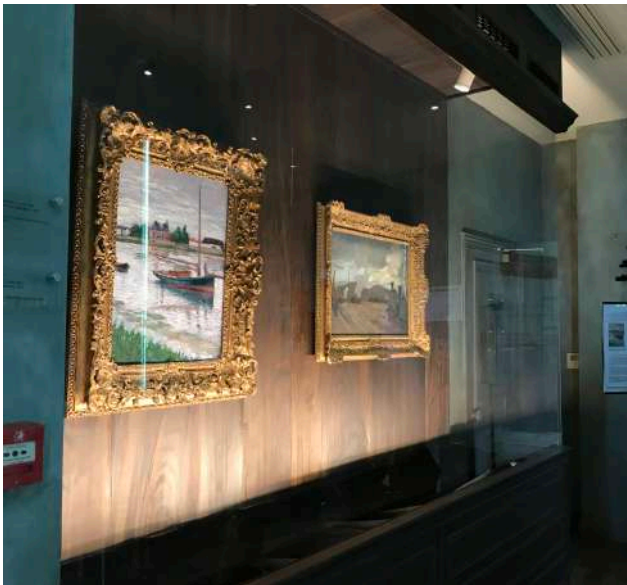


Figure 74 : Salle 6 dédiée au Post-impressionnisme

© Adalaïs Choy



Figure 75 : Espace de transition présentant des œuvres
© Adalaïs Choy



Figure 76 : Septième espace dédié à Paul Cézanne

© Adalaïs Choy



Figure 77 : Salle 8, *Monet et les sources de l'Abstraction*

© Adalaïs Choy



Figure 78 : Grand salon du musée Nissim de Camondo
© Daderot



Figure 79 : Espaces immersifs sur le T-Rex au Musée des dinosaures d'Espéraza

© Musée des dinosaures





Figure 80 : « Infinity Mirror Rooms » de Yayoi Kusama

Yayoi Kusama, "Aftermath of Obliteration of Eternity," 2009. Collection of the artist. Courtesy of Ota Fine Arts, Tokyo/Singapore; Victoria Miro, London; David Zwirner, New York.

© Yayoi Kusama



Figure 81 : « *Forest of Resonating Lamps - One Stroke* » de teamLab
© teamLab

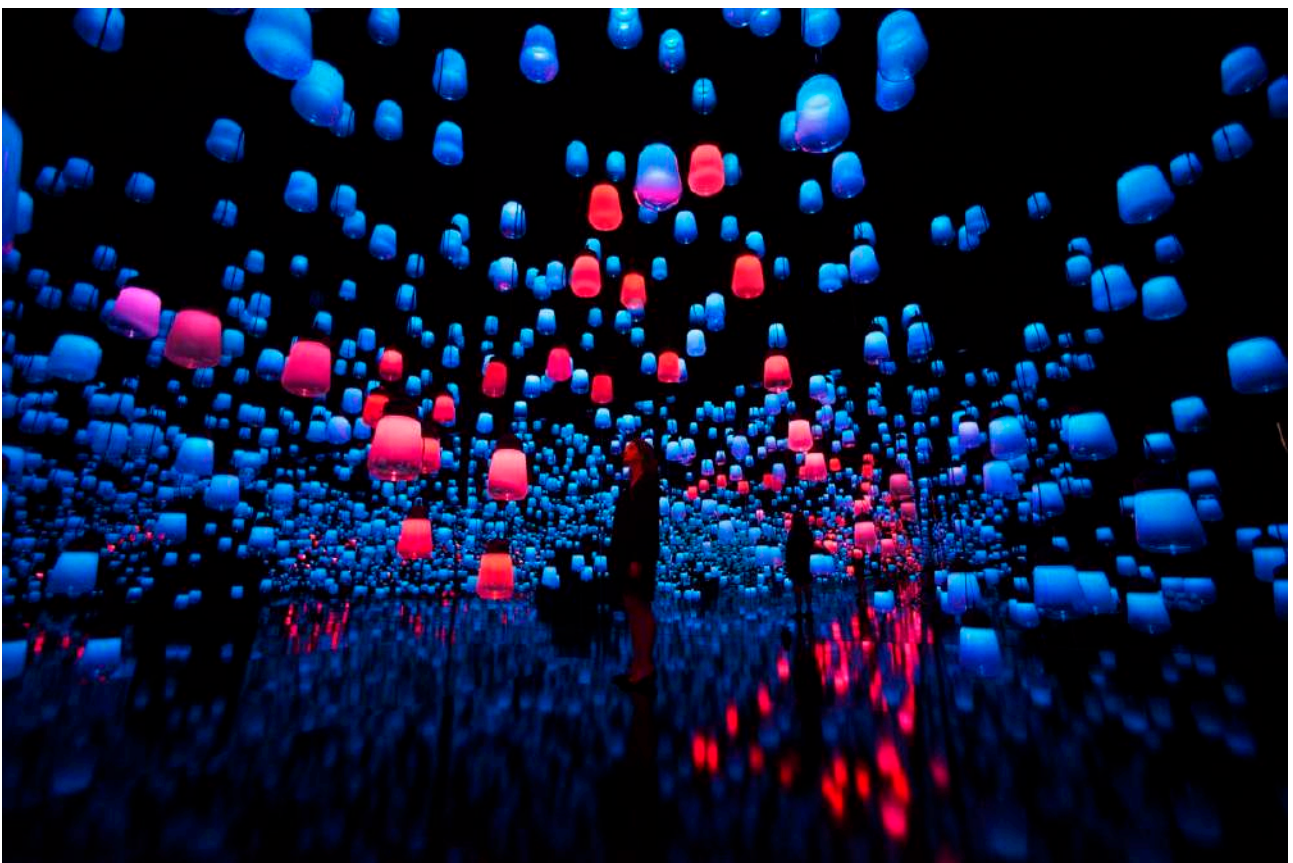


Figure 82 : « Rain Room » de Random International

© Random International - LACMA

