

## **Deux dispositifs tactiles innovants pour visiter une exposition**

### **Un jeu multimédia sur les métiers du musée des Confluences et la table tactile « Muséotouch »**

Le musée des Confluences<sup>1</sup>, nouvelle institution muséographique lyonnaise issue de l'ancien musée Guimet et du museum d'histoire naturelle, a décidé de « dévoiler ses réserves » pendant quelques mois<sup>2</sup>, dans les locaux du musée gallo-romain qui accueille cette exposition.

Ce « musée des sciences et des sociétés », dépendant du département du Rhône, devrait ouvrir, courant 2014, dans un bâtiment, actuellement en construction, conçu par l'agence d'architecture Coop Himmelb(l)au pour qu'il devienne un signal urbain fort en résonance avec les thèmes du musée.

Du fait de son histoire et de ses orientations actuelles, les collections du musée des Confluences ont été regroupées autour de quatre grandes thématiques qui couvrent un champ considérable : les sciences de la vie, les sciences de la terre, l'ethnologie extra-européenne et les sciences et techniques.

Tous ces objets devraient alimenter les futures expositions, qui tenteront, comme l'indique le nouveau projet culturel, d'apporter des éléments de réponse aux questions fondamentales se posant à l'humanité : « d'où venons-nous ?, où allons-nous ?, qui sommes-nous ?, que faisons-nous ? ».

Comme d'autres musées en préfiguration l'ont fait avant lui<sup>3</sup>, le musée des Confluences a voulu présenter ses collections avant son ouverture. Son but est de confronter le public aux objets les plus emblématiques du musée et de mieux en faire comprendre le projet culturel et scientifique.

L'entreprise est légitime mais néanmoins risquée car le fil conducteur de ce type d'exposition-catalogue, où les objets sont nécessairement présentés par domaine, peut ne pas être perçu par un public peu averti. Il fallait donc trouver un moyen de relier ces objets entre eux tout en évoquant le contexte de préparation des futures expositions.

### **Le jeu multimédia sur les métiers du musée**

Une solution élégante à ce problème muséographique a été proposée par les médiateurs en concevant, avec la collaboration du Centre Erasme<sup>4</sup>, un jeu multimédia de découverte de vingt objets majeurs de l'exposition. Ce jeu, particulièrement innovant sur le plan technique, utilise des tablettes tactiles connectées à un réseau Wifi et couplées à des badges RFID.

---

1 <http://www.museedesconfluences.fr/>

2 Jusqu'au 8 mai 2011

3 Par exemple, l'exposition « Les trésors du quotidien ? Europe et Méditerranée » du musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée à Marseille en 2007  
(<http://www.tresorsduquotidien.culture.fr/>)

4 <http://www.erasme.org/>

Le scénario met en scène un journaliste gentiment farfelu, joué par un comédien, qui pour rédiger un article sur le musée des Confluences, va interviewer successivement vingt agents du musée exerçant chacun un métier différent : conservateurs spécialistes, chargés de projet d'exposition, restaurateurs, techniciens d'exposition, mouleur, socleur, régisseurs, médiateurs, webmaster, chargé d'étude sur les publics, administrateur, programmateur artistique, etc. Le but du jeu est d'aider le journaliste à terminer son travail de rédaction.

En donnant seulement quelques indices, chaque personnel du musée interviewé propose en premier au visiteur, de trouver un objet des collections sur lequel il a travaillé. Muni du badge et de la tablette, il s'agit alors de partir à sa recherche dans l'exposition.

Lorsque l'objet a été repéré, le visiteur peut vérifier l'exactitude de sa réponse en appliquant son badge sur une étiquette RFID collée sur la vitrine.

En cas de réponse positive, il peut visionner la vidéo de l'interview faite par le journaliste et ainsi mieux comprendre la nature du travail du spécialiste du musée. En cas de réponse fautive, il doit réussir, selon le cas, un puzzle, un jeu de mémoire, un anagramme ou un casse-briques pour obtenir des informations complémentaires.



Enfin, après avoir regardé chaque vidéo, le visiteur doit répondre à un mini quiz afin de compléter progressivement l'article du journaliste.

Si le visiteur n'a pas eu le temps ou l'envie de visionner sur place les vingt interviews, il peut terminer le jeu à son domicile, à condition qu'il ait accepté de fournir son mél au dispositif.

Sans aller à Lyon, on peut retrouver ce jeu<sup>5</sup> sur le web, qui fonctionne parfaitement sous Google Chrome.

Initialement conçu pour des adolescents mais adapté tout autant à un petit groupe d'adultes, le jeu est proposé gratuitement à l'entrée de l'exposition, sur inscription le jour même. Une évaluation est envisagée par le centre Erasme pour analyser les usages réels qui en sont faits par les publics.

## Muséotouch

Un autre dispositif informatique tactile de haut niveau est présenté dans l'exposition. Il s'agit d'un explorateur des collections appelé « Muséotouch », fonctionnant sur une table tactile multipoints.

Ce dispositif, conçu par le Centre Erasme, a été lauréat de l'appel à projets 2010 « services numériques culturels innovants » du ministère de la culture et de la communication.

Il permet de visualiser sur la table des objets des collections et leurs notices, après les avoir recherchés, soit par zone géographique, soit par période chronologique. D'autres critères de recherche seront prochainement programmés. Le système permet de manipuler, à plusieurs, les images numériques, de les agrandir, de les trier et de les comparer entre elles.



5 <http://www.museedesconfluences.fr/jeudesmetiers/game/game-online.html>

Cette application tactile offre, par exemple à un médiateur, la possibilité de créer des expositions virtuelles illustrant ses propos.

Il est également possible de visualiser des informations multimédias à partir d'un badge RFID préalablement activé ou programmé, à propos par exemple d'un objet de l'exposition ou sur des thèmes prédéfinis.

### **Le centre Erasme, lieu d'expérimentation numérique**

Avec ces deux dispositifs mis à la disposition des publics mais également son programme très prometteur, appelé Muséolab<sup>6</sup> orienté sur la transmission du savoir, l'équipe du centre Érasme, s'affirme comme un laboratoire public d'expérimentation des technologies numériques, de premier plan, pour la culture et l'éducation. Il a rejoint en 2010 le réseau européen des « Living Labs » : Enoll (European Network of Living Labs)<sup>7</sup>

Unique en France dans le secteur des collectivités territoriales, le centre Erasme est un atout pour les acteurs publics et parapublics du département du Rhône dont il dépend. Il leur offre des possibilités de veille, de développement technologique, de services et d'expérimentations qui sont essentielles pour l'appropriation et la diffusion des technologies numériques.

L'organisation de ce centre, son mode de fonctionnement et ses réalisations pourraient utilement servir d'exemples à d'autres acteurs territoriaux qui gèrent des institutions culturelles patrimoniales, à des établissements publics, comme à des services culturels ou éducatifs qui veulent développer la médiation numérique en utilisant tous les types de supports.

Le centre favorise l'échange d'expériences publiques, le débat collectif, la mise au point et le partage d'applications développées avec des logiciels libres, autant d'objectifs à atteindre pour faire face aux défis de la société de la connaissance et de la culture pour tous.

Jean-Pierre Dalbéra  
LEDEN / MSH Paris-Nord

NB Album sur Flickr : <http://www.flickr.com/photos/dalbera/sets/72157626123233234/>

---

6 <http://www.erasme.org/-Museolab->

7 <http://www.openlivinglabs.eu/> (un « living lab. » est un environnement de test et d'expérimentation grandeur nature où des utilisateurs et des producteurs créent ensemble des innovations.)