

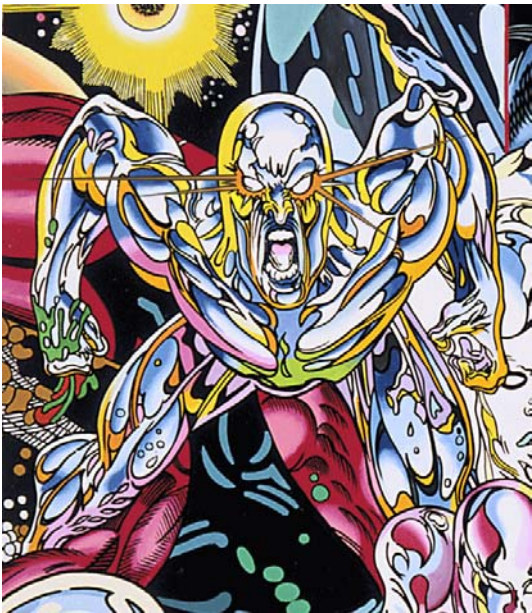


Touchez l'écran



# Rétrospective Erró au macLYON

Dispositif numérique d'accompagnement in situ

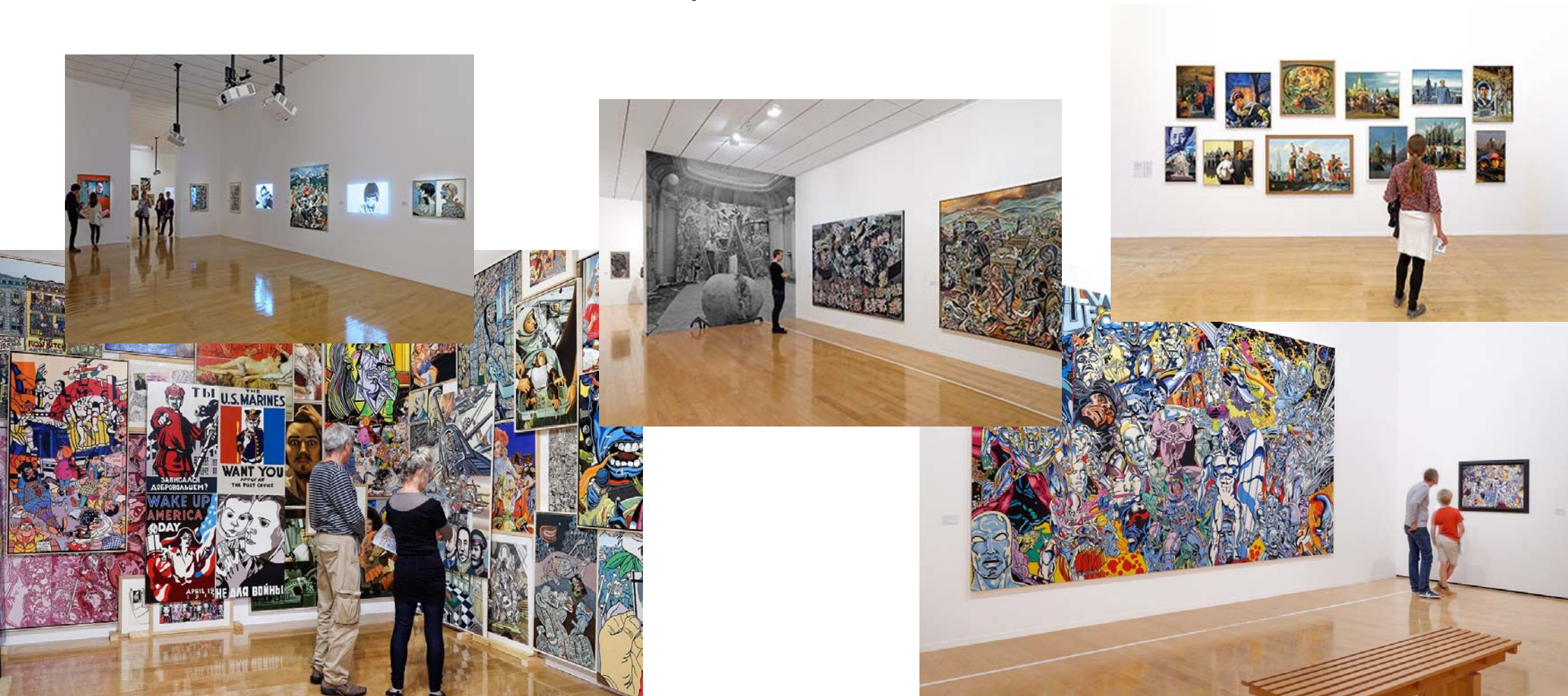


mac  
musée  
d'art contemporain  
de Lyon

Un univers de flux, d'images all-over, de saturation qui emplissent tout le potentiel du champ pictural.

Erró anticipe, 30 ans avant, notre monde de réseau, de blogs, de storytelling...

Il a fallu attendre la révolution internet pour voir l'œuvre d'Erró dans sa nouveauté.



# Une réflexion sur les outils numériques commune au service des publics & à la communication

- Collaboration
- Pas de frontières étanches entre communication et médiation : le public n'appartient à aucun service
- Numérique comme outil et pas finalité



# Résultat = un cahier des charges mais pas le budget nécessaire pour y répondre pleinement !

## L'OUTIL NUMERIQUE

### Contexte :

Plutôt que de concevoir une application pour smartphones, dont les résultats de téléchargements sont souvent faibles (ex : 2750 pour Combas au macLYON ; chiffres MBA : 2500 pour Soulages, 1125 pour Comell) et les spécifications techniques contraignantes (poids de l'application, validations par Apple...), nous recherchons un outil numérique principalement destiné à être utilisé sur place, mais qui puisse également être décliné sur différents types d'écrans, y compris tactiles.

Le contenu de cet outil numérique accompagnant l'exposition Erró est pensé en complément des autres supports d'information et de médiation (textes dans les salles d'expo et/ou fiche d'expo, hors-série, conférences...). Il permet une visite personnalisée, à tout moment et à son rythme, y compris à plusieurs.

Il est destiné à enrichir l'expérience de visite, à favoriser les interactions.

Un scénario répondant à nos objectifs pourrait être : table tactile dans l'expo + webapp, alimentés par la même source de données.

### Cible :

**Individuels :** jeunes adultes + familles

(mais les médiateurs pourront éventuellement s'approprier l'outil pour voir s'il peut enrichir leurs visites)

### Objectifs :

Rassembler différentes ressources dans une interface (site web événementiel ? publication numérique ? interface tactile ?) qui donne des clefs pour appréhender l'exposition et l'œuvre d'Erró + incite à réagir/interagir (laisser son avis, partager sur les réseaux sociaux, faire des associations d'idées ou de mots clefs...) + contenu ludique ?

L'affichage de cette interface doit se faire de façon optimisée sur tous les écrans (ordinateurs, smartphones, tablettes), la table tactile envisagée dans l'exposition présentant le degré maximum d'interaction à plusieurs.

### A étudier :

- faire le lien avec l'exposition, notamment avec l'espace atelier ouvert sur l'expo (point de consultation dédié dans l'atelier pédagogique sous forme de table multi-touch ?)
- le contenu est conçu prioritairement pour être utilisé en mobilité/pendant la visite. Toutefois il serait intéressant qu'une version/une partie des contenus soient disponibles sur le web comme un enrichissement avant/après la visite.

### Budget :

4000 à 4500€, droits inclus (droits à la charge du musée, donc 4000€ maximum en budget pour le prestataire. Si nous avons une webapp en nom de domaine mairie-lyon.fr ou mac-lyon.com, nous serions dans le cadre de la convention que nous avons avec l'ADAGP, donc un visuel déjà présent sur notre site web ne serait pas à repayer pour l'outil numérique) – Erró est référencé à l'ADAGP

### Contraintes :

- demande à faire pour accès Wifi dans l'exposition (pour se connecter aux liens, QR codes...), à valider avec la Ville de Lyon
- lieu où se situera l'atelier pédagogique dans le parcours d'expo : 1<sup>er</sup> étage ? 2<sup>ème</sup> étage ?
- droits ADAGP

## Angles de contenus :

### **1/ Contenus plus informatifs : présentation de l'univers et de la démarche créative de l'artiste exposé :**

Il s'agit ici de mettre en valeur un ensemble de contenus relatifs à l'artiste, son œuvre, sa démarche ou son processus créatif afin d'immerger le visiteur dans son univers.

Cette présentation ou introduction se base sur des contenus qui ne trouvent pas forcément leur place au sein de l'exposition en tant que telle mais qui présentent un véritable intérêt dans l'appréhension du travail de l'artiste, de sa vision ou de sa pratique.

Le dispositif (à définir) permet de compléter de manière appropriée l'expérience sensible du visiteur par des informations touchant au processus artistique qui aboutit à la création des œuvres exposées, ainsi qu'à la préparation de l'exposition.

Ex : méthode de travail de l'artiste, collages, séries, figuration narrative, politique, matériaux, Erró et la BD

### **2/ Outil ludique avec fonction de partage, mise en valeur de l'atelier :**

Le musée dispose en son sein d'un espace appelé « atelier pédagogique », dédié plutôt aux jeunes publics et actuellement ouvert seulement certains jours de la semaine.

Le projet consisterait ici à compléter les possibilités déjà offertes par cet atelier par de nouvelles fonctionnalités afin de le rendre encore plus riche ou encore plus collaboratif et à destination d'un public qui ne soit plus seulement les enfants/ados.

Le but serait de penser un dispositif (à définir) privilégiant la discussion, l'échange, la réunion d'acteurs autour d'un sujet, d'un travail collaboratif.

La piste évoquée est celle d'un jeu consistant à assembler sur une table tactile des images pour former une réalisation qu'on peut partager sur les réseaux sociaux/s'envoyer par mail. La banque d'image est constituée d'images pré-installées, qui peuvent être complétées par les visiteurs (connexion avec leur smartphone/tablette).

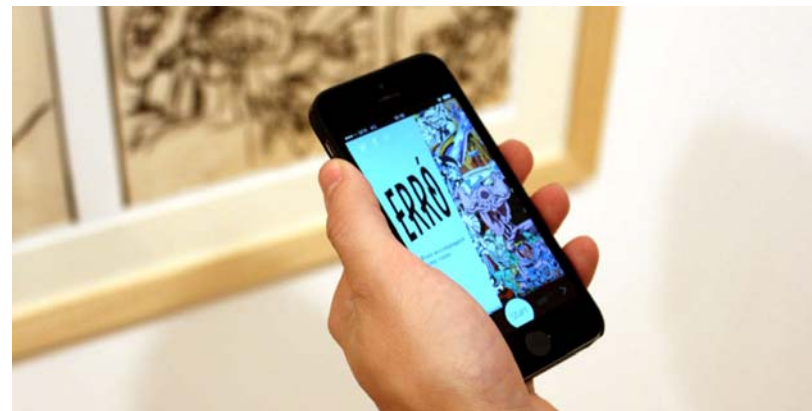
# Solution imaginée : un partenariat

Partenaires	Apport du partenaire	Contreparties offertes par la Ville de Lyon
Biin	<p data-bbox="638 927 1021 1046"><b>Développement informatique pour une application web et une table tactile dans l'exposition intégrant une application interactive</b></p> <p data-bbox="638 1082 931 1106"><b><u>Valorisation : 10 500 €HT</u></b></p>	<p data-bbox="1088 699 1261 722">2 soirées privées</p> <p data-bbox="1088 730 1346 754"><b><u>Valorisation 5 000€HT</u></b></p> <p data-bbox="1088 794 1809 882">Mentions du partenaire dans le dossier de presse, les documents visiteurs, le panneau partenaires dans le hall, deux kakémonos et un e-mailing promouvant la webapp et la table tactile</p> <p data-bbox="1088 914 1328 938"><b><u>Valorisation : 5 500 €</u></b></p>



# Les outils numériques : une webapp

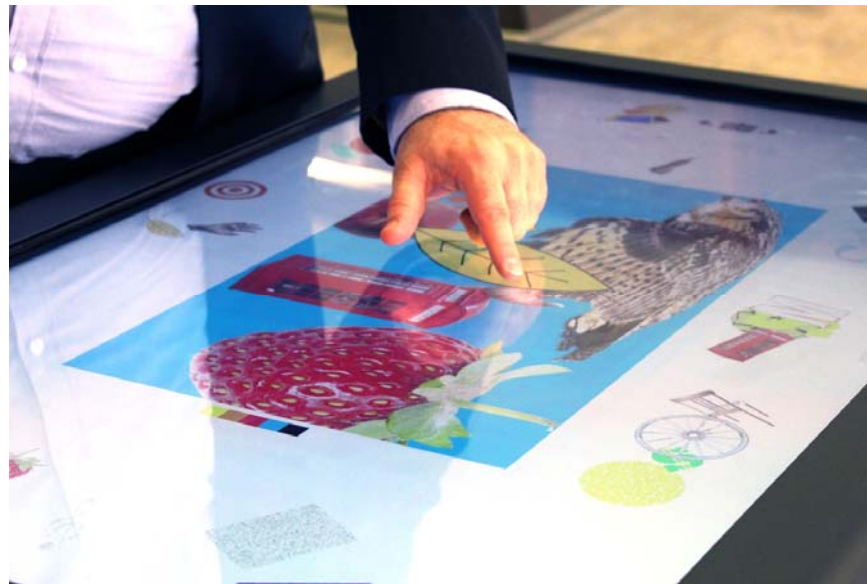
Conçue comme un outil d'accompagnement de la visite, avec des contenus sur les coulisses de l'expo (atelier de l'artiste, photos d'arrivée d'œuvres...), les différentes phases d'une œuvre, des thèmes importants, etc.





# Les outils numériques : une table tactile

Pour s'essayer, à plusieurs, au collage et à la composition à la manière de l'artiste...  
et se rendre compte que tout le monde n'est pas Erró !



# La table tactile : les 😊 et les ☹️

- Ludique
- Collaborative : la plupart des visiteurs l'utilisaient à plusieurs
- Intergénérationnelle
- Placée dans le hall, utilisée en attente ou en sortie de visite
- Intérêt des visiteurs pour l'aspect « technologique » de l'écran table-touch
- Partage via QR code peu utilisé > effet de viralité sur les réseaux sociaux pas à la hauteur des attentes
- L'emplacement dans le hall ne permettait pas d'en faire un vrai outil pédagogique



# La webapp: les 😊 et les ☹️

- On a réussi à convaincre la Ville de Lyon d'installer le wifi sur l'ensemble du musée ✌️
- Richesse et diversité des contenus, mise en contexte de l'œuvre, beaucoup d'images et de vidéos. Des compliments faits lors de la consultation à domicile, avant et après la visite
- Mais bande passante du wifi insuffisante en cas d'affluence
- Les attentes des visiteurs restent classiques : un audioguide qui traite le parcours de visite œuvre après œuvre. Ils ont été trop désarçonnés et nombreux ont quitté la webapp en cours de visite au mac