

LE CHRONOGRAPHE

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Le Chronographe

Centre d'interprétation archéologique métropolitain

LE CHRONOGRAPHE

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Le Chronographe

1. Site archéologique de Saint-Lupien, fouillé depuis les années 1980
2. Centre d'interprétation archéologique de la ville romaine de Ratiatum (1^{er} - 3^e siècles)
3. Relais de l'archéologie de la Métropole de Nantes

L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Un site archéologique

- Campagne de fouille européenne jusqu'en juillet 2016
- 2 hectares de site archéologique
- Correspond au quartier portuaire de port sur la Loire des Pictons



Mais...

- Vestiges recouverts et protégés par les aménagements paysagers
- Couches archéologiques visibles en mille feuille dans la chapelle St Lupien

LĚ CHRONOGRAPHĚ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Parcours permanent interactif

- Bâtiment des architectes Berranger & Vincent, logé entre les vestiges du plus grand entrepôt du port de Ratiatum
- Espace d'exposition contraint (200 m²) mais modulable, avec belvédère surplombant la métropole et le site archéologique
- Expérimenter l'archéologie : public découvre les méthodes et techniques de l'archéologie, interagit avec les contenus muséographiques

L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Dispositif d'introduction

- Tablette tactile de lancement
- Projection au sol : carré d'herbe, point de départ de l'archéologue

Principes

- Pose les bases et principes clés de l'archéologie aujourd'hui
- Dresse un panorama de l'histoire de Ratiatum, port romain sur la Loire
- Dévoile les apports de l'archéologie à la compréhension de nos territoires

L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



« Faire parler »

- 5 zones « Faire parler » jalonnent le parcours d'exposition
- Partir d'un objet, le faire parler grâce aux méthodes de l'archéologie
- Associer un objet, avec un dispositif interactif, un multimédia, et de l'iconographie complémentaire

Principes

- Découverte d'une spécialité et d'une discipline de l'archéologie
- Complémentarité des supports muséographiques : numérique pas isolé
- Production des contenus par l'utilisateur

L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



« Faire parler »

- Dispositifs interactifs : plusieurs niveaux de contenus simultanés, accessibles à tous
- Serious games, mais aspect ludique central, avec souci d'une ergonomie adaptée aux jeunes publics et accessible aux publics éloignés du numérique
- Conçues en lien étroits avec les archéologues et spécialistes
- Charte graphique et scénarios similaires sur les dispositifs : de l'analyse à l'hypothèse

L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Intégration des « Faire parler »

- Souci d'intégration dans la muséographie : inséré au cœur des espaces d'exposition
- Accessibilité à tous les publics : inclinaison de l'écran, hauteur d'affichage, accessibilité PMR en fauteuil
- 5 « Faire parler » les sédiments, le bois, la céramique, les os et graines, la pierre en lien avec les séquences d'exposition

LE CHRONOGRAPHE

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



Promenade portuaire

- Reconstitution 3D du port de Ratiatum, à partir des données archéologiques, modèle évolutif
- Décliné en cinématique de promenade dans le port sur un 44 pouces, et sur une table de réalité augmentée sur le belvédère : table qui pivote et laisse apparaître la ville antique sur le site archéologique

L'É CHRONOGRAPHÉ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



L'activité archéologique

- Table 55 pouces tactile d'exploration des fouilles depuis le 19^e siècle dans la métropole
- Accès cartographique, thématique et chronologique à 550 observations archéologiques
- Mise à jour de l'actualité archéologique avec un CMS de contribution



L'É CHRONOGRAPHÈ

EXPÉRIMENTER L'ARCHÉOLOGIE



L'interaction et les publics

- 12 dispositifs numériques au cœur de l'expérience de visite
- Réflexion en cours sur des outils autonomes de déambulation augmentée sur le site
- Interactions des publics autour des dispositifs numériques et interactifs : source de discussions et d'échanges : « Faire parler »...