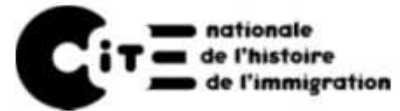




**Premières Rencontres  
Nationales  
Culture et Innovation(s)  
Vendredi 29 janvier 2010**



## **Compte-rendu de la table ronde 1 « les nouveaux dispositifs culturels in situ : retours d'usages et nouveaux projets avec 4 quatre pratiques »**

*Modérateur* : Christophe Courtin du Château des Ducs de Bretagne, Responsable du secteur nouvelles technologies du musée de Nantes.

Quel est l'objectif de cette table ronde? Il s'agit de voir comment les lieux culturels utilisent les technologies, de voir les usages de celles-ci et les perspectives d'avenir.

### **Intervenant 1**

**George Puchal du Centre des Monuments Nationaux, Chargé des nouvelles technologies appliquées aux visites, « la réalité augmentée dans la visite des monuments » :**



Qu'est-ce que le CMN ? le Centre des monuments nationaux est un établissement public à caractère administratif qui a pour mission l'accueil du public, la maîtrise d'ouvrage dans les monuments de l'Etat ouverts à la visite. Il possède son autonomie financière à hauteur de 85% (recettes propres provenant des visites et des locations).

Quel est son domaine de gestion ? Le CMN a un réseau de 90 monuments historiques propriété de l'Etat. Ils totalisent 8,5 millions de visiteurs.

Quelle est la politique multimédia du CMN ? La politique multimédia du CMN répond à trois critères :

- l'intégration des dispositifs d'accueil du public (complémentarité avec les médias traditionnels, intégration dans l'espace historique, dispositifs d'accès collectifs)
- les domaines d'excellence (visualiser les avatars, augmenter la réalité, rendre visible le disparu, présenter des hypothèses restitutives)
- les dispositifs substitutifs d'accessibilité.

Exemple : L'ancienne église abbatiale de Cluny : un laboratoire pour

l'application des nouvelles technologies. Pour ce projet, un partenariat collaboratif a vu le jour entre un acteur culturel : le CMN, un acteur scientifique : le groupe de travail « Gunzo », un acteur technologique : ENSAM Paris-tech et un acteur technique : la société On-situ.



Quels sont les objectifs de ce partenariat?

- La concentration de possibilités d'applications de nouvelles technologies de la visualisation dans leur domaine d'excellence.
- La cohérence des outils de médiation multimédia : un programme semi-immersif en relief, un réseau de dispositifs de réalité augmentée.

**Pour en savoir plus :**

[georges.puchal@monuments-nationaux.fr](mailto:georges.puchal@monuments-nationaux.fr)

Réalité augmentée à Cluny : <http://www.cluny2010.eu/index.php?aid=24>

Réalité augmentée au Château de Vincennes : <http://www.monuments-nationaux.fr/fr/les-actualites/les-evenements/tous/bdd/actu/1798>

Télescope à réalité augmentée, Arc de Triomphe : [http://www.hyptique.fr/#/projects/arc\\_ra/](http://www.hyptique.fr/#/projects/arc_ra/)

**Intervenant 2**

**Renaud Sagot de la Cité de l'histoire de l'immigration, « L'audioguide et l'exposition permanente Repères » :**

Quel est le rôle du son dans l'exposition permanente Repères ? Le son est une composante essentielle du parcours de visite. Il agit comme un objet muséologique. Il est conçu comme un « expôt » ( c'est-à-dire tout objet ou document exposé au public).

Parle-t-on d'audioguide ou parcours sonore? On parle ici de parcours sonore. Il est disponible gratuitement à l'entrée du musée.



Comment l'appareil est-il conçu ? L'appareil a un boîtier, un stylet et un casque.

Quel est le principe du parcours sonore ? Dans l'exposition, un son d'ambiance est diffusé. Quand un visiteur se positionne devant une table de documents ou des vidéos, le son se déclenche automatiquement. Il y a des « points sons » qui déclenchent des documents sonores. La visite est ainsi personnalisée. Beaucoup de types de documents sont disponibles : vidéos, témoignages audio, chansons... Il y a possibilité d'assister à des visites-conférences. Les conférenciers disposent d'un appareil spécial qui permet d'intervenir sur un groupe d'audioguides. Ce système prend la main sur un nombre d'audioguides défini.

Quels sont les points positifs et les points négatifs de ce système ? Les points positifs sont la personnalisation de la visite, les possibilités scénographiques, l'appropriation de l'histoire sur un plan cognitif et émotionnel, l'interactivité. Les points négatifs sont la confusion possible avec l'audioguide « classique », le fait que celui-ci n'est pas perçu comme un dispositif faisant partie de la visite, l'appropriation difficile par les publics, l'évolutivité.

### **Intervenant 3**

**Marc Benäiche, président de Mondomix, du Centre des musiques noires de Salvador de Bahia** (ouverture en 2010), *« immersion musicale et outils connectés »* :

Qu'est-ce que Mondomix ? Mondomix est d'abord un média sur les musiques et cultures du monde. Depuis quelques temps, l'entreprise s'est lancée dans la création de sites Internet pour les artistes et les institutions, dans le travail de coproduction pour la création d'un lieu dédié aux musiques noires au Brésil.

En quoi consiste ce projet ? C'est une démarche nouvelle car il n'existe aucun lieu qui raconte les musiques noires dans leur ensemble. La phase de conception éditoriale est terminée aujourd'hui.

Quel est son objectif ? Cibler des publics analphabètes donc maximiser l'audiovisuel et minimiser le textuel.

Y a-t-il des partenaires pour ce projet ? Le partenaire est Samsung car il y a un projet d'audioguides interactifs avec des smartphones pour créer des interfaces

multimédias.

Qu'y a-t-il de nouveau dans cette initiative ? L'innovation est que l'ensemble du parcours se fera en interaction avec un smartphone. La visite est construite autour de cinq grandes thématiques musicales. Le visiteur peut écouter des morceaux, les sélectionner sur une playlist grâce à son smartphone. A la fin du parcours, quand le visiteur rend son smartphone, il a la possibilité de recevoir sur sa boîte email la playlist qu'il a sauvegardé sur le smartphone prêté lors de la visite du musée.

Philippe Druez, représentant de The 8thDay à Oostende, du Musée Mas d'Anvers (ouverture en 2011) :

*(Traduction en français de l'intervention en anglais)*

Quel est le but de l'entreprise ? Voir comment envisager le futur avec le média mobile et comment améliorer les services et les possibilités de celui-ci.

Quel est le but du projet du musée Mas d'Anvers ? Une visite 2.0 du musée :

- Rendre la visite plus accessible pour le visiteur
- Améliorer la qualité de « l'histoire racontée »
- Permettre l'accès à une information à l'origine inaccessible
- Permettre une utilisation efficace et facile du mobile
- Personnaliser la visite
- Investir le visiteur par une participation active, des interactions, la création d'un dialogue

Le souhait pour l'institution du musée est de se focaliser sur les expositions dont le contenu serait dynamique, multi-support et à valeur ajoutée pour le visiteur.

Questions aux intervenants :

A quelle niveau Samsung intervient-il dans le projet CMN de Bahia ?

Réponse de Marc Bénéïche : Pour l'instant, nos relations se limitent au département marketing de Samsung. Il a été évoqué que le laboratoire de Samsung en Corée pourrait mettre à notre disposition des prototypes. Pour l'instant, le soutien de Samsung est marketing, en équipement et, on l'espère, en technologies.

Peut-on imaginer une mission du CLIC à Bahia ?

Réponse de Marc Bénéïche : Oui on peut imaginer une mission du CLIC.

On parle beaucoup de l'importance du son au musée. Les audioguides présentés ne semblent pas adaptés aux malentendants ?

Réponse de Marc Bénéïche : Pour Bahia, la prise en compte des handicaps n'est pas considérée. Pour le moment, on se focalise sur l'inalphabétisme. Peut-être dans le futur pourra-t-on prendre en compte d'autres handicaps.

Réponse de Renaud Sagot : Un énorme travail d'adaptation est à faire sur ce sujet.

A quel pourcentage êtes-vous impliqués dans la muséographie pour Bahia ?

Réponse de Marc Bénéïche : Les nouvelles technologies sont concomitantes au projet muséographique. Le comité éditorial prend en charge l'aspect du contenu de l'espace et pour la scénographie, nous travaillons avec un scénographe brésilien (le même que pour le musée de la Lampe Portugaise de San Paulo). Nous suivons une réflexion muséographique mais nous n'avons aucune collection. Il y a donc une absence de l'enjeu traditionnel de la muséographie. L'enjeu du musée est de découvrir les musiques noires, de se réapproprier des espaces publics pour en faire des lieux d'initiation.

Réponse de Georges Puchal : Chacun est soucieux que le patrimoine ne soit pas réduit à une démonstration technologique. L'essentiel est d'avoir quelque chose à raconter et de trouver le meilleur moyen pour transmettre cela.

**Justine Renaudet**, C4 ESARTS Médiation Culturelle, 2009-2010