

# Objets en Transit – Présentation et objectifs (Muséum / Erasme)

Présentation du 6 Février 2007 / Sophie Chaumont - Patrick Vincent



## Du point de vue du Muséum

Par rapport à la programmation :



Renouveler les propositions de découverte de l'exposition Rêves de pierre ( présentée depuis septembre 2005), en la recentrant sur la question des collections pour préparer le passage du Muséum au Musée des Confluences.



Faire une proposition aux 8-12 ans, public non concerné par les expositions de 2007.



Répondre à la demande du groupe de travail enseignants du Muséum de travailler sur les coulisses du musée et la notion de collection.

Par rapport à la préfiguration des espaces découverte du Musée des Confluences :

Quatre espaces découverte sont prévus au Musée des Confluences. Ce concept étant relativement nouveau il semblait primordial de mettre en ouvre un espace découverte expérimental avant juillet 2007. Ceci afin de définir plus précisément le concept et permettre au service des publics qui aura la charge de ces espaces, de développer des méthodes de travail.

Ainsi objets en transit a pour objectifs de :



Tester des modes d'interactivité permettant au visiteur d'être au maximum acteur de sa découverte : ici le rapport du public à la technologie RFID.



Evaluer le degré d'autonomie du visiteur au sein d'un tel dispositif



Expérimenter la "gestion" (circulation, interférence sonore...), d'un groupe dans un espace de 80 m<sup>2</sup> (individuels et groupes scolaires).



Evaluer la place et le rôle du médiateur



Tester des modes de travail en interne ainsi que des modes de collaboration avec différents partenaires (Erasme) et prestataires (Fréquence écoles).

## Du point de vue d'Erasme

Les objectifs visés par cette installation :



Développer de nouveaux modes d'interaction avec le visiteur :

- déclencher une diffusion multimédia en lien avec une action ou un choix du visiteur : poser, toucher, mesurer un objet ; se déplacer dans un espace
- utiliser des technologies récentes : puces RFID, capteurs capacitifs (globe tactile), actionneurs (machine à fumée), bluetooth...
- ces dispositifs permettent d'envisager des espaces ou des objets intelligents et de sortir du rapport classique à la machine du point de vue du visiteur



Profiler la visite

- décliner les contenus affichés sur un même dispositifs en fonction des objets manipulés (pierres) ou du niveau de la visite (8-10 ans / 10-12 ans)
- permet de reconfigurer un espace en lien avec le contexte
- utilisation pour cela de puces RFID comportant un identifiant unique cachées dans les objets



Permettre à des personnes non techniciennes de faire facilement évoluer le contenu

- possibilité de modifier les textes, sons ou vidéos diffusées ou de rajouter des branches de scénarios.



Afficher les contenu selon un scénario pédagogique et muséographique

- par exemple : si telle pierre est a été présentée en dernier dans l'espace laboratoire et que des réponses correctes ont été fournies avec 20% de marge d'erreur, alors déclencher la fumée pendant 10 se puis afficher un écran avec l'âge de la pierre



Évaluer la fiabilité et le vieillissement des dispositifs dans la durée et dans des conditions d'utilisation normales

- un dispositif de maintenance et de statistiques a été mis en place entre Erasme et l'équipe du musée afin de quantifier à terme la charge de formation et de maintenance à prévoir pour un tel dispositif



Évaluer le rôle du numérique

- L'intérêt d'un tel projet réside dans la collaboration mise en place dès l'écriture des scénarios entre les deux équipes (musée et Erasme) : cad d'un côté les contenus, l'approche muséographique et pédagogique et de l'autre les possibilités ouvertes par les outils et des usages des technologies.
- Cette intégration du numérique en amont de la réflexion permet à la fois :
  - d'en définir plus précisément les possibilités, les limites et les contraintes (pas toujours connues)
  - de mieux l'intégrer à la scénographie
  - de participer à la mise en scène de l'espace, puisque le numérique offre des outils de

création ou d'action au visiteur qui lui permet de l'occuper et d'y intervenir physiquement en tant qu'acteur (voir par exemple les possibilités de la télécommande Wii)

- Cette expérience doit aussi permettre d'évaluer l'appropriation du public de technologies récentes et les conditions de leur utilisation au service d'un contenu et pas comme frein à la visite pour certains.