

MUSÉOFICHE N° 13

MULTIMEDIA - DISPOSITIFS AUDIOVISUELS ET MULTIMEDIA - DANS LE PARCOURS DU MUSEE

INTRODUCTION

I. LE DISPOSITIF AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA DANS LE PARCOURS MUSÉOGRAPHIQUE

I.1 Les caractéristiques du dispositif audiovisuel et multimédia

- Des techniques et des supports variés
- Des formes de médiation spécifiques
- Des contenus composites

I.2 Une médiation intégrée dans le parcours muséographique

- Les objectifs, les publics visés et les contenus
- Données physiques et techniques
 - Implantation dans l'espace
 - Mode d'utilisation par les visiteurs

I.3 Une médiation intégrée dans les études de la maîtrise d'œuvre

- Aménagement muséographique
- Matériel et maintenance

II - LES ÉTAPES DU PROJET : CONCEPTION, RÉALISATION

- Première étape : note d'intention
- Deuxième étape : Synopsis détaillé
- Troisième étape : rédaction d'un cahier des charges éditorial, technique et financier
- Quatrième étape : réalisation technique
- Cinquième étape : le matériel.

Introduction

Le choix d'un dispositif audiovisuel et multimédia dans le parcours du musée répond au besoin d'introduire une médiation complémentaire ou un contenu en cohérence avec les autres éléments (textuels, graphiques, sonores et de type maquettes, dioramas, etc...)(voir fiche 2)

Il est intégré dans le parcours muséographique au même titre que les autres dispositifs et contribue à la construction du sens.

Dispositif complexe faisant appel à des technologies mixtes (informatique et audiovisuel) en évolution permanente, il implique une méthodologie rigoureuse à mettre en place dès la conception du parcours par l'équipe du musée.

I. LE DISPOSITIF AUDIOVISUEL ET MULTIMÉDIA DANS LE PARCOURS MUSÉOGRAPHIQUE

I.1 Les caractéristiques du dispositif audiovisuel et multimédia :

- Des techniques et des supports variés :
 - audiovisuels avec menus et sélection de séquences,
 - maquettes sonorisées et mises en lumière,
 - spectacle 3 D,
 - scénographie son et lumière,
 - bornes interactives avec bases de données et scénarios avec accès par mots-clés, par thématiques..,
 - vitrines interactives avec vitre spéciale et capteurs reliés à un serveur informatique, avec lecteur de DVD et moniteur vidéo
 - audio - guides
 - etc...

- Des formes de médiation spécifiques :

Le visiteur peut être spectateur, acteur, joueur, en situation d'apprentissage ou d'immersion selon les dispositifs qui peuvent aborder diverses approches :

 - informative
Borne d'accueil avec des informations pratiques, le plan du site, de l'exposition.
 - documentaire
Base de données avec accès par mots-clés, par thématiques.
 - ludique
Scénarios spécifiquement conçus pour des classes d'âge.
 - pédagogique
Démarche d'acquisition de connaissances.
 - interactive
Possibilité pour le visiteur de créer ses propres documents.
 - immersiv
Immersion dans des univers de simulation d'environnement (visuel, sonore).
 - sensorielle
Sensation de matière à l'aide d'un stylet à partir de la reconstruction 3 D d'un objet.
 - émotionnelle
Jeux de rôle en rapport avec la psychologie du visiteur.
 - Etc...(selon le PSC)

- **Des contenus composites**

Ces dispositifs font appel à des techniques visuelles, sonores et multimédias afin de s'adapter à la diversité des publics :

- Prises de vue réelles,
- Effets spéciaux, issus du graphisme informatique et/ou de la modélisation 3D,
- Effets liés au format des écrans disposés horizontalement ou verticalement,
- Iconographie 2D avec illustrations et photos,
- Objets numérisés en 3D et en réalité virtuelle,
- Séquences vidéos, avec numérisation de films existants ou tournages spécifiques,
- Séquences infographiques animées,
- Séquences de films sonores ou muets, avec ou sans banc titre,
- Plusieurs niveaux d'informations textuelles avec des textes courts, des textes détaillés,
- Textes multilingues
- Etc...

I.2 UNE MÉDIATION INTÉGRÉE DANS LE PARCOURS MUSÉOGRAPHIQUE :

- **Les objectifs, les publics visés et les contenus** doivent être pensés au même moment.

La médiation informatique, visuelle et/ou sonore doit être pensée en même temps que la programmation scientifique des collections, dès la conception du parcours, le plus en amont possible quitte à évoluer et à s'enrichir en cours de projet.

En effet, le dispositif ne doit pas s'insérer de manière anecdotique et artificielle, mais au contraire doit s'intégrer au parcours muséographique et à la configuration des espaces¹.

L'objectif final est d'aboutir à une cohérence, une unité et une complémentarité des intentions, des techniques et des formes de médiation dans le parcours muséographique.

- **Données physiques et techniques**

- Implantation dans l'espace

Ces dispositifs peuvent être répartis de façon :

¹ Pour exemple, le **visiteur en famille** du mémorial de Caen est conduit vers une reconstitution romanesque avec des écrans géants, diaporamas, ambiance sonore, cartographies en relief, maquettes de tank.

En revanche, à l'Historial de Péronne, la muséographie présente en complémentarité objets, ou films sous-titrés et non sonorisés.

Le son dans les musées d'histoire. Le cas de l'Historial : une étude préalable à l'introduction d'éléments sonores au musée. Publics en perspective/Faire avec, Sophie Deshayes, Rapport DMF, oct.2000

- disséminée dans le parcours sous forme d'objets autonomes ou intégrés dans le mobilier de présentation.
- spectaculaire, nécessitant un certain volume des salles.
- spécifique, dans des espaces uniquement attribués à cet usage.

A partir de ces principes d'implantation sera déterminée la distribution des réseaux de courants forts et de courants faibles.

- Mode d'utilisation par les visiteurs

Les implantations, en adéquation avec le matériel, doivent répondre à l'usage qu'il en sera fait par les visiteurs pour optimiser l'ergonomie selon les critères suivants :

- la vue : le rapport de la taille de l'écran et la distance de lecture, la définition de l'image, les effets de reflets dus à l'éclairage artificiel et à l'ensoleillement.
- l'audition : la qualité du son et de son volume liée à des matériels divers (bas parleurs, loquettes, casques, ambiances...)
- les confort différents de lecture et d'écoute : debout, assis et debout/assis et adaptés aux visiteurs handicapés
- le nombre : visiteur individuel, petit ou grand groupe.
- la durée du dispositif de médiation.

I.3. UNE MÉDIATION INTÉGRÉE DANS LES ÉTUDES DE CONCEPTION DU PROJET GLOBAL

- **Aménagement muséographique**

Au niveau de la conception du projet architectural et muséographique, la maîtrise d'œuvre intégrera ces données dans l'aménagement muséographique et ce, en rapport aux espaces dévolus et en fonction des objectifs du PSC.

Ainsi, la mise en espace du matériel multimédia doit être pensé à la fois en termes :

- d'encombrement du dispositif même et du rapport avec les autres éléments de la muséographie,
- du dégagement nécessaire autour de celui-ci, déterminé par les contraintes visuelles et auditives et du nombre de visiteurs qui l'utilisent simultanément,
- de la maîtrise de ses effets lumineux et sonores dans son environnement proche pour éviter toute nuisance dans le parcours.

La maîtrise d'œuvre proposera les solutions qui répondent à l'équilibre à trouver dans le cadre du projet global de manière à ce que les dispositifs respectent la fluidité du parcours et son rythme.

- Matériel et maintenance

Une fois arrêtée l'implantation dans le parcours au niveau scientifique et spatial, l'ultime paramètre à prendre en compte pour le maître d'œuvre est la maintenance et l'entretien du matériel nécessitant :

- un positionnement dans l'agencement muséographique qui facilite son accessibilité pour la maintenance et l'entretien.
- une conception prévoyant soit une substitution éventuelle par un autre type d'appareil, qui tienne compte de l'obsolescence rapide de ce type de matériel, soit une réversibilité de l'installation initiale.

De ce fait les habillages, l'encoffrement du matériel ou son encastré dans du second œuvre est à limiter dans la mesure du possible :

- pour éviter tout échauffement à moins de ventiler le conditionnement,
- pour avoir accès directement aux différentes faces de l'appareil,
- pour pouvoir changer de dimension d'appareils sans pour cela remettre en cause l'agencement ou les supports environnants.

II- LES ÉTAPES DU PROJET : MÉTHODES DE CONCEPTION ET RÉALISATION

Le projet multimédia est un projet en soi au sein du projet muséographique. Il est composé de trois volets :

- 1) le processus de la définition des contenus,
- 2) la réalisation et la production,
- 3) le choix des supports de diffusion c'est-à-dire l'équipement, le matériel à installer dans les espaces du parcours de visite, en fonction du public visé.

1) Les contenus

- **Première étape : note d'intention rédigée par l'équipe du musée**

Elle sera rédigée en même temps que le parcours scientifique en fonction :

- des thèmes choisis, de la nature des messages,
- des publics visés,
- des ressources nécessaires : images, textes, sons, documents audiovisuels,
- de la nature des supports de diffusion et de la durée des séquences,
- de la durée de consultation par le public.

- **Deuxième étape : Synopsis détaillé**

Rédigé en général par l'équipe du musée, ce document précise la note d'intention avec une liste détaillée de thèmes et sous-thèmes, dénombrant pour chacun toutes les sources visuelles, sonores et textuelles avec leurs localisations (musée lui-même, autres centres de ressources...) et leurs droits d'utilisation. Ce synopsis peut également être confié à un prestataire extérieur .

- **Troisième étape : Rédaction d'un cahier des charges éditorial, technique et financier**

Sur la base de la note d'intention et du synopsis détaillé rédigés par l'équipe du musée, le cahier des charges éditorial, technique et financier se compose :

- des principes généraux du projet (synopsis du contenu, public ciblé, technologies multimédias souhaitées),
- des besoins chiffrés en matière d'équipement, de supports de diffusion, de technologie multimédia,
 - leurs incidences financières et les contraintes en termes d'exploitation, de maintenance, de fonctionnement,
 - les exigences particulières en matière d'alimentation des courants forts et faibles (câblage)
- la description de l'organisation à mettre en place pour la réalisation technique des contenus (production, réalisation)
- le budget prévisionnel de production des contenus incluant les droits d'auteur, la mise à jour des contenus éventuellement à moyen terme et les coûts d'exploitation.

Il peut être réalisé en interne si le musée dispose d'un personnel ayant la compétence multimédia ou en externe en faisant appel à un assistant à maîtrise d'ouvrage à compétence multimédia sélectionné après une mise en concurrence (voir fiche n°3 -7)

2) La réalisation et la production

- **Quatrième étape : La réalisation technique**

Cette prestation dans la plupart des cas ne peut être réalisée en interne. Elle peut soit être ajoutée en complément à la rédaction du cahier des charges pour avoir un prestataire unique, soit être disjointe si elle nécessite des compétences différentes de celles requises pour la troisième étape. Cette mission nécessite une mise en concurrence (voir fiche n°3 -7).

Le prestataire retenu établit un calendrier de production avec les phases de réalisation :

- La scénarisation du contenu, avec organisation des données et mode de navigation,
- La rédaction des spécifications fonctionnelles détaillant le mode de fonctionnement des dispositifs techniques,
- L'élaboration d'une charte graphique qui sera déclinée sur les interfaces de consultation,
- La réalisation technique avec les outils techniques, logiciels, base de données statiques ou dynamiques,
- L'étape de test et de validation de la partie technique après la livraison, pour vérifier que les spécifications ont été bien respectées,
- La partie matérielle des équipements.

Cette dernière sera intégrée en tant que contrainte dans le programme architectural et technique détaillé, à charge pour l'équipe de maîtrise d'œuvre d'implanter et d'intégrer ce matériel dans son projet. (Voir fiche n° 14).

3) Le matériel

- **Cinquième étape : Le matériel**

Selon les cas, la rédaction du dossier d'appel d'offres de fournitures et d'installation in situ du lot matériel multimédia peut être réalisée :

- soit par le prestataire ou assistant à maîtrise d'ouvrage ayant rédigé le cahier des charges.
- soit par le maître d'ouvrage si celui-ci peut assumer cette tâche.
- soit par la maîtrise d'oeuvre si les compétences sont intégrées dans l'équipe.