

Manipuler l'histoire sans la changer! Inauguration d'un nouvel environnement multimédia au Musée McCord

Chantal Steegmuller

Volume 3, numéro 1, automne 2008

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1033584ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1033584ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Québécoise de Promotion des Recherches Étudiantes en
Muséologie (AQPREM)

ISSN

1718-5181 (imprimé)

1929-7815 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Steegmuller, C. (2008). Compte rendu de [Manipuler l'histoire sans la changer!
Inauguration d'un nouvel environnement multimédia au Musée McCord].
Muséologies, 3(1), 128–132. <https://doi.org/10.7202/1033584ar>

Manipuler l'histoire sans la changer !

**Inauguration d'un nouvel environnement
multimédia au Musée McCord**

[Par Chantal Steegmuller, détentrice d'un baccalauréat en histoire de l'art de l'Université Laval et d'une maîtrise en muséologie de l'Université de Montréal. Impliquée dans la revue *Muséologies Les cahiers d'études supérieures* depuis sa création en 2006, Chantal travaille actuellement au Musée McCord d'histoire canadienne à titre de coordonnatrice des contenus pour le projet pilote de borne 3D, grâce au programme *Jeunesse Canada au travail*.]

Exposition virtuelle, podcast, audio ou vidéo-guide, zone Wi-Fi, site Internet éducatif... de nos jours la visite au musée se prépare, se vit et se poursuit par l'intermédiaire des technologies numériques. En constante évolution, celles-ci permettent de concevoir des interfaces novatrices grâce auxquelles l'utilisateur devient à la fois le concepteur et l'acteur de sa visite.

Au-delà de l'effet attractif que la cyber-muséologie peut avoir sur le public, les différentes options qu'elle permet d'explorer peuvent propulser l'expérience de visite et la diffusion des connaissances à un tout autre niveau. C'est l'exploration de ces nouvelles possibilités que le Musée McCord a voulu tenter, en utilisant les plus récentes applications informatiques dans la conception d'une installation avant-gardiste !

Air, terre, mer :

une histoire d'exploration !

Depuis le 25 septembre 2008, le Musée McCord^[1] offre à ses visiteurs une expérience inédite. En effet, l'institution les invite à découvrir une dizaine d'artefacts de sa collection, par le biais d'une borne nouvelle génération : une borne 3D « sans contact ».

L'équipe du service des programmes multi-médias du McCord a sélectionné dix artefacts de la collection (jouets, instruments anciens, artefacts utilitaires ou décoratifs) susceptibles de bénéficier d'un tel environnement numérique et de capter l'intérêt d'un public varié à l'égard de l'histoire dont ils sont les témoins. S'articulant autour du thème de l'exploration géographique, les artefacts sont regroupés sous trois catégories – air, terre, mer – correspondant aux trois voies empruntées par les explorateurs.

[1]

<<http://www.mccord-museum.qc.ca/fr/>>

Produite par la compagnie montréalaise Simbioz^[2], spécialisée dans le développement de technologies interactives sans contact et de plateformes de contenu multimédia, la borne propose aux visiteurs de manipuler et d'examiner virtuellement des artefacts numérisés en trois dimensions. Par un système de vision artificielle, fonctionnant grâce à deux caméras situées de part et d'autre de l'écran, repérant ainsi la position des deux mains dans leur champ visuel, l'utilisateur interagit avec la borne d'un simple mouvement de la main, sans aucun contact direct avec la surface d'affichage.

La combinaison du système Simbioz et de la plateforme Parallax, basée sur la technologie WPF (*Windows Presentation Foundation*), permet de créer une expérience interactive hors du commun. L'utilisateur peut en effet naviguer dans les différentes interfaces et manipuler en temps réel les objets 3D : les faire pivoter, les agrandir ou les rapetisser. Le visiteur a également accès à une variété de contenus multimédias : des vues prédéfinies des objets, des animations 3D, des clips

vidéo, des ambiances sonores et des photographies d'archives, ainsi que des fiches informatives rédigées suivant l'approche des *Clefs pour l'histoire* adoptée par le Musée McCord.

Le projet : une histoire de collaboration

La production de cette borne s'inscrit dans le cadre d'un projet pilote^[3] dont le Réseau canadien d'information sur le patrimoine (RCIP)^[4] du ministère du Patrimoine canadien est l'instigateur et auquel se joignent trois institutions de renom. La numérisation 3D de la majorité des artefacts a été effectuée par le Musée canadien de la nature (MCN)^[5]. L'Agence spatiale canadienne (ASC)^[6] a fourni plusieurs composantes visuelles. Le Conseil national de recherches du Canada (CNRC)^[7] a collaboré à l'évaluation formative du prototype.

[2] <www.simbioz.com>.

[3] Le projet pilote comprend deux pans : la borne hébergée par le Musée McCord, ainsi qu'une composante Web qui sera disponible sur le site Internet du Musée virtuel du Canada : <www.museevirtuel.ca>.

[4] <www.rcip.gc.ca>.

[5] <<http://nature.ca>>.

[6] <www.espace.gc.ca>.

[7] <<http://www.nrc-cnrc.gc.ca>>.



Borne 3D pour le Musée McCord, 2008



Borne 3D pour le Musée McCord, 2008

Le public, au cœur des considérations

Le CNRC procédera d'ailleurs, au cours de l'automne, à une étude de l'utilisabilité des technologies de visionnement 3D pour la diffusion de contenu à caractère muséal^[8]. Bien que le public du Musée McCord soit composé en majorité d'adultes, la borne est destinée au grand public :

enfants, adolescents, adultes et aînés. L'enquête réalisée auprès des visiteurs permettra de valider la convivialité des interfaces et l'efficacité de la navigation, ainsi que l'intérêt pour les contenus et l'appropriation de ceux-ci par les différents visiteurs.

[8]

Deux études seront réalisées pour étudier séparément la composante Web et la borne 3D.