

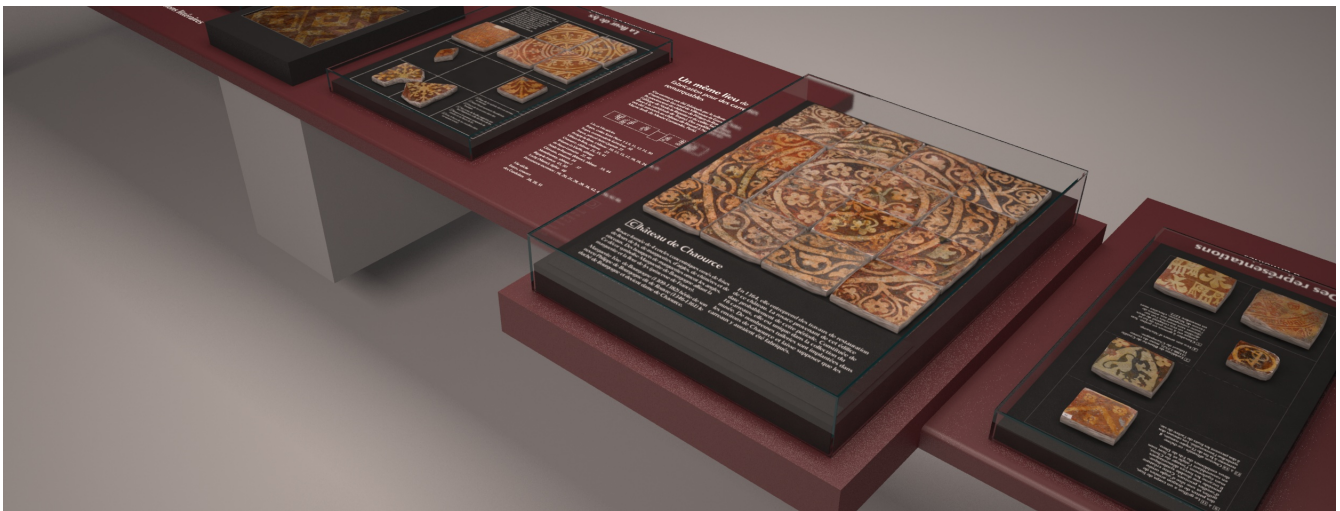
# Le musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Troyes va se doter d'une table tactile « Carreaux numériques » en mars 2017

[club-innovation-culture.fr/beaux-arts-archeologie-troyes-table-tactile-carreaux-numeriques/](http://club-innovation-culture.fr/beaux-arts-archeologie-troyes-table-tactile-carreaux-numeriques/)

Xavier G

31/08/2016

Au cours de l'exposition « Carreaux de pavement, Moyen-âge et Renaissance » qui s'est déroulée au musée des beaux-arts et d'archéologie de Troyes (18 mai 2013 – 16 juin 2014), une politique de médiation a été mise en place en incluant un volet numérique expérimental. Le musée souhaite aujourd'hui transformer l'essai en déployant un dispositif permanent.



Outre un espace pédagogique mettant à disposition la reproduction de certains carreaux afin de reconstituer ce type dallage décoré courant dans certains bâtiments troyens et conservés au musée, un volet numérique expérimental fut initié au sein de l'exposition.

Après une rencontre entre le musée et deux artistes/designers en résidence à Troyes, Charles Laget et Martin Le Tiec (société « [Et moi et moi et moi](#) »), un projet a vu le jour. Le duo a proposé la conception de jeux et d'installations numériques afin de saisir la beauté, la complexité et la composition de ces grands décors pavés.

## Une première médiation numérique temporaire

Après la visite de l'exposition, le groupe de jeunes visiteurs appréhendait, grâce à une boîte magique couverte en son intérieur de miroirs, le principe de diffusion et profusion d'un décor dessiné et se répétant presque à l'infini. **A l'aide d'une palette graphique relié à un écran de PC se trouvant au fond de la boîte, les enfants dessinaient un motif qui apparaissait à l'écran et se propageait grâce aux miroirs.**



Photo: Agence Etmoietmoietmoi

**Le premier jeu, à la manière du célèbre Tétris ou d'un Candy Crush, consistait en l'élimination de briques pour dévoiler des carreaux tout tentant de les assembler.**

Le second jeu permettait aux jeunes visiteurs de s'approprier le principe de composition de ces carreaux de pavement en les intégrant dans un tableau de la collection du musée pour remplacer le sol peint dans le tableau par un sol composé par les utilisateurs à partir des éléments numérisés. **A l'issue de l'exercice, après une prise de vue, le visage du jeune était intégré à la place de la tête d'un personnage.** La composition finale était imprimée et envoyée par mail à chaque participant.

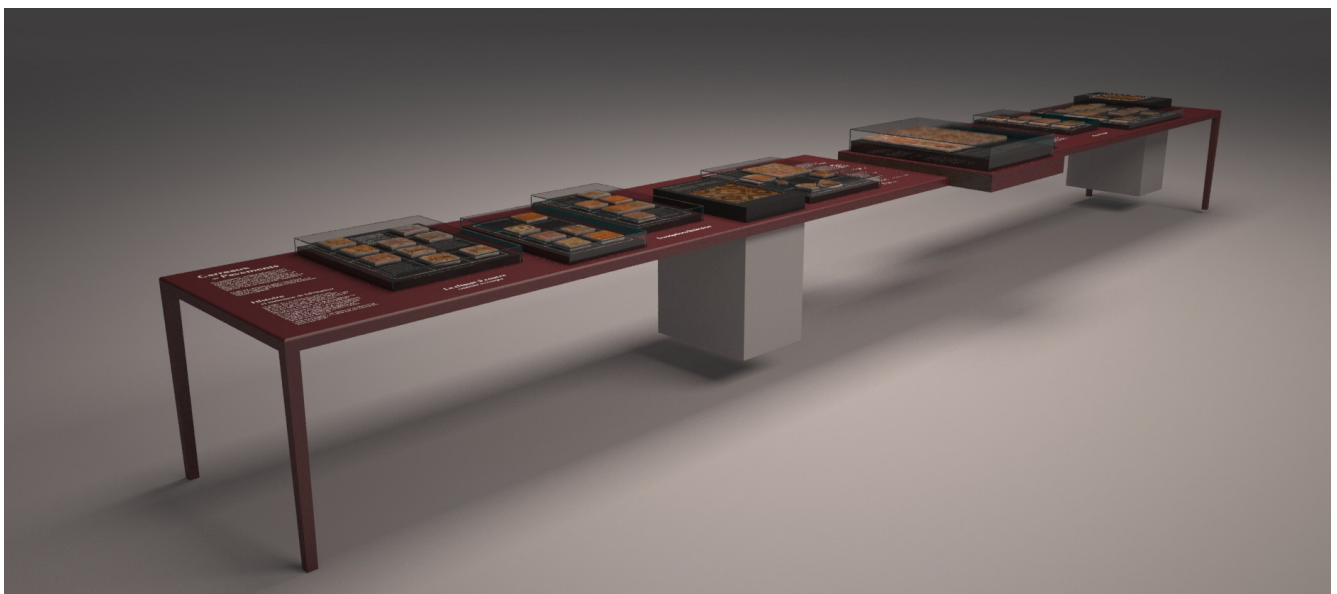


Photo: Agence Etmoietmoietmoi

### Vers un objet entre exposition et médiation

Compte tenu de l'intérêt pour cet atelier, le service des publics a imaginé, conjointement avec l'équipe de conservation, un prolongement pérenne de cette activité en sollicitant les deux designers pour la réalisation d'une « table de carreaux numériques » qui **permettra une présentation des plus beaux carreaux sur un support d'exposition et une application informatique ludique et pédagogique.**

De là, en prenant en compte les impératifs scénographiques de la salle, la nécessité de sélectionner un nombre restreint de carreaux – les plus beaux et rares, la collection étant habituellement conservée en réserve depuis 2008, et les principes de médiation testés précédemment, un premier projet fut présenté. Après quelques réflexions nouvelles, **un second projet amendé fut inscrit budgétairement en investissement à hauteur de 6.600€** (2.700€ de conception ; 3.900€ de matériel pour la fabrication de la table et l'informatique).



La table offrira des éléments de vitrines pour présenter des carreaux accompagnés de cartels explicatifs. **Entre certains carreaux, un écran permettra de « feuilleter » la collection de carreaux et deux autres éléments numériques reprendront les premiers concepts de médiation dont la boîte magique couverte de miroir.** En un seul objet, exposition et médiation seront réunis.

La présentation au public est prévue pour début mars 2017.

**SOURCES:** musée des beaux-arts et d'archéologie de Troyes

**PHOTOS:** musée des beaux-arts et d'archéologie de Troyes, etmoietmoietmoi

*Date de première publication: 31/08/2016*

## EVENEMENT CLIC

---

**Mardi 11 octobre 2016 (journée): Journée d'étude co-organisée par le CLIC France et Paris Musées consacrée à « l'innovation et au numérique dans les musées des Beaux-Arts ».**

**Cette journée aura lieu de 9h30 à 17h, dans l'auditorium du Petit Palais (Paris). Pré-inscription [disponible en ligne](#)**

La journée se composera de trois table-rondes durant lesquelles les représentants des musées des Beaux-Arts viendront partager les résultats d'expériences passées ou présenter de nouveaux projets innovants. [Voir les intervenants annoncés.](#)

Les trois table-rondes porteront sur les thématiques suivantes :

- **Collection : de la numérisation à la diffusion** (mise en ligne des collections sur le site internet, open content, exportation des contenus sur plateforme wikipédia ou google, etc)
- **Application, cartel numérique, immersion ... quelles nouvelles expériences de visite ?**
- **Partenariats, crowdfunding, mutualisation ... quels financements pour le numérique et l'innovation ?**

## A LIRE SUR LE SITE DU CLIC

---

[7 intervenants confirmés pour la 1ère journée d'étude « Innovation et numérique dans les musées des Beaux-Arts » le mardi 11 octobre 2016](#)

[\[JOURNEE D'ETUDE CLIC\] Innovation & numérique dans les musées des Beaux Arts en France et dans le Monde \(08/07/2016\)](#)

[C.Villeneuve de Janti \(Musée des Beaux-Arts de Nancy\): « L'idéal serait de personnaliser les contenus jusqu'à les individualiser »](#)

[Pour sa réouverture, le MUDO Musée de l'Oise mise sur une médiation et une programmation très numériques](#)

[Le musée des Beaux Arts de Lyon lance un site web pour décrypter l'histoire de l'art au XXe siècle](#)