

L'INFO U'TIL

Lettre d'information du Cluster Tourisme InnovationLab.
Réalisée en partenariat avec l'UFR ESTHUA Tourisme et Culture



Patrimoine et numérique

SOMMAIRE

02

Édito de Jean-René
Morice

03

Interview de Laurence
Giuliani de la société
Akken

04

Interview de Bettina
Gardelles, "un
incubateur au service
du patrimoine"

05

Article "projet
PREDICT : ergonomie
et expérience des
dispositif interactifs
touristiques"



ÉDITO

JEAN RENÉ MORICE

VICE-PRESIDENT CULTURE, INITIATIVES ET
COMMUNICATION DE L'UNIVERSITÉ
D'ANGERS

La notion de patrimoine avec pour origine le monument historique apparaît en même temps que le tourisme en Europe, dans la première moitié du XIXe siècle. Cette relation mêlant le tourisme au patrimoine est donc ancienne et fait qu'il est légitime de s'intéresser aujourd'hui à la question patrimoniale à travers le sujet touristique, et réciproquement. Alors que le patrimoine renvoie à une certaine authenticité du lieu, le tourisme conduit à sa mise en pratique et mise en lecture.

Le processus de patrimonialisation désormais caractérisé par une temporalité toujours plus courte entre le moment où apparaît un artefact et sa mise en mémoire, est particulièrement prégnant sous l'effet du tourisme, et notamment du regard des touristes. Reste ensuite à interpréter au mieux les contenus patrimoniaux offerts. La place du numérique constitue sur ce plan un enjeu majeur. Loin d'être une entité figée et mise sous cloche, le patrimoine s'inscrit sous l'effet du numérique dans de nouvelles logiques de valorisation, tant sur le plan de la conservation (numérisation de données, infographie et reconstitution...) que du point de vue de l'expérience du visiteur (nouveaux procédés de médiation, processus immersifs...). Le recours au numérique ouvre de nouvelles perspectives visuelles et auditives des lieux, garantissant en retour une meilleure compréhension et vulgarisation du patrimoine vers les publics les plus différenciés. Il s'agit d'explorer le passé sous de nouvelles formes contribuant à réinventer les repères temporels et spatiaux d'un patrimoine plus multisensoriel. Aussi, le patrimoine se voit-il virtuellement bousculer tant sa définition que dans son appréhension. C'est l'un des enjeux que se donne le colloque.

L'innovation dans le patrimoine : nouvelles lectures et pratiques patrimoniales organisé par les trois universités ligériennes, d'Angers, du Mans et de Nantes et programmé à l'Université d'Angers les 29 et 30 novembre 2018. Entre théorie et pratique, la réflexion se veut large, participative et pluridisciplinaire, inscrite dans un double cadre géographique : la région des Pays de la Loire au miroir de l'Europe. C'est l'occasion d'ouvrir un dialogue entre les professionnels de la valorisation du patrimoine et le monde universitaire sur le rôle des nouvelles technologies dans la reconnaissance et la diffusion du patrimoine et de son extension contemporaine. A ce titre, l'OPCI-EthnoDoc et trois RFI (Recherche - Formation - Innovation) de la région (Alliance Europa, Angers TourismLab et Ouest Industries Créatives) se sont portés parties prenantes dans le pilotage et l'animation d'un atelier spécifique articulant patrimoine, tourisme et numérique. Je tiens ici à les remercier chaleureusement.

ACTUALITÉS SCIENTIFIQUES : DES PROJETS DE RECHERCHE EN COURS

- **PREDICT** : LE PROJET DE RECHERCHE PREDICT EST UN PROGRAMME DE RECHERCHE ET D'ÉVALUATION DES DISPOSITIFS INTERACTIFS CULTURELS ET TOURISTIQUES. (RESP. SCIENTIF.: E. JARRIER)
- **APLACE4U** : LE PROJET DE RECHERCHE APLACE4U TRAVAILLE SUR LA MISE EN TOURISME LITTÉRAIRE DU TERRITOIRE GRAND OUEST À TRAVERS DES ŒUVRES LITTÉRAIRES. (RESP. SCIENTIF.: E. VERNADAKIS, C. EVAIN & T. WILLIAMS)

POUR EN SAVOIR PLUS :
[HTTP://ANGERSTOURISMLAB.UNIV-ANGERS.FR/FR/LES-ACTIVITES/LA-RECHERCHE.HTML](http://angerstourismlab.univ-angers.fr/fr/les-activites/la-recherche.html)



LE POINT DE VUE D'AKKEN

LAURENCE GIULIANI

DIRECTRICE ET CO-FONDATRICE D'AKKEN

Akken conçoit et réalise des expériences de découverte sonores et immersives, en s'appuyant sur la donnée humaine des lieux et des territoires et sur la technologie des objets connectés. Cette jeune pousse déploie depuis deux ans des balades sonores géolocalisées, dans différentes destinations touristiques. Elle travaille également en lien étroit avec des musées et des lieux patrimoniaux, ce qui l'a amenée à développer un nouveau concept d'écoute immobile, le Confident Connecté. Ce fauteuil sonore et interactif propose au visiteur d'un lieu fermé, d'une salle de musée, d'une exposition, une expérience d'immersion, un voyage sonore immobile. Muni d'une interface textile et tactile, le Confident se laisse explorer, sous les doigts curieux du visiteur qui va se déplacer librement dans les contenus sonores qui lui sont proposés.

Exemple :

- La société Gobio Robot a mis au point un robot unique de téléprésence : Norio. Il a pour but d'améliorer au maximum, les conditions de visites des personnes victimes de troubles moteurs et de leur donner l'opportunité de voir des lieux normalement dits "inaccessibles" à cause du manque d'équipement et d'installation.
<http://www.gobio-robot.com/>

Cette table-ronde sera l'occasion de considérer la question de l'expérimentation du point de vue d'une start-up, dans sa phase de développement de produit. Akken a intégré le dispositif « Entreprendre dans le Tourisme Innovant » porté par le Cluster Tourism Innovation Lab, ainsi que l'Incubateur du Patrimoine du Centre des Monuments Nationaux, en 2018. Cela se traduit par un double programme d'expérimentation du Confident Connecté. Laurence Giuliani, la directrice et co-fondatrice d'Akken, proposera un retour d'expérience de type « work-in-progress » sur les expérimentations passées et en cours. L'enjeu sera de montrer en quoi la dynamique de croisement fertile du monde universitaire et de l'entrepreneuriat est incontournable en matière d'innovation, afin de questionner et de valider les hypothèses qui peuvent être émises de façon empirique par l'entreprise. Bref, expliquer en quoi s'arrêter cinq minutes et réfléchir, ça ne fait jamais de mal !



UN INCUBATEUR AU SERVICE DU PATRIMOINE

D'APRÈS BETTINA GARDELLES

Il est courant d'opposer patrimoine et numérique, l'un symbole du passé, l'autre du progrès et du futur. Pourtant, l'un et l'autre se nourrissent mutuellement plus que jamais. Les technologies, les usages du numérique constituent de nombreux outils pour mettre en valeur le patrimoine et les territoires.

Une autre idée commune consiste à opposer histoire et innovation. Or, l'histoire est jalonnée d'innovations tout comme l'innovation a sa propre histoire.

Entrepreneuriat et service public sont-ils antagoniques ? L'un répond à des objectifs de rentabilité à court terme et l'autre se met au service des citoyens et de l'Etat. Il est cependant de plus en plus demandé aux établissements publics de trouver de nouvelles sources de revenu pour atteindre un équilibre financier.

C'est parce que le Centre des monuments nationaux (CMN) et ses agents sont persuadés de la richesse et de la complémentarité de ces entités que l'Incubateur du patrimoine été créé.

Cet incubateur a la triple vocation d'être au service des monuments, de ses publics et des agents du CMN. Il permet aux agents de gagner en compétences sur la gestion de projets innovants, de travailler avec d'autres méthodes que les méthodes habituelles de toute administration de l'Etat. Pour les jeunes entrepreneurs, c'est l'occasion de s'acculturer à la réalité des établissements publics. Grâce à l'incubateur, les visiteurs découvrent non seulement un monument mais accèdent également au cœur de l'innovation, via des visites enrichies avec des objets connectés, telles que le proposent la société Akken incubée par l'Incubateur du patrimoine.

L'incubateur propose en effet à chaque jeune pousse incubée de disposer des cent monuments gérés par le CMN à travers toute la France comme terrains d'expérimentation afin de tester un prototype, un nouveau concept auprès du public des monuments quels que soient leur histoire, leur fréquentation et leur territoire.

Les incubés ont également accès à l'expertise du CMN que ce soit via des sessions de formation collective ou via des entretiens individuels avec les experts métiers pour des questions précises. Comment répondre à un marché public quand on est une toute jeune entreprise ? Les juristes du CMN travaillent actuellement à une formation pour aider les jeunes pousses à connaître les rouages des mises en concurrence et appels d'offres.

Être incubé dans l'Incubateur du patrimoine, c'est aussi accéder à un réseau de monuments, de territoires, d'institutions culturelles.

Lors de la phase de sélection de la première promotion, l'engouement des entrepreneurs était visible au vu de nombre de candidats et de la qualité des dossiers reçus. N'est-ce pas là la preuve que ce lien entre numérique, innovation et patrimoine fait sens ? Qu'il y a tout intérêt à connecter passé et futur ? Qu'entrepreneurs et institutions publiques peuvent travailler ensemble pour le patrimoine de demain ?

L'avis d'Aurélie :

La numérisation du patrimoine permet d'ouvrir le champ des possibles. Certes, les œuvres sont lissées sur un écran... mais cette technique vulgarise des œuvres parfois inaccessibles. Aux Baux-de-Provence, une ancienne carrière de pierres est réhabilitée en salle de projection. En plus de permettre la visite d'un site atypique, des expositions d'œuvres d'art animées sont représentées sur les immenses murs au rythme des musiques harmonieuses. Cette expérience immersive permet au spectateur d'être intégré dans l'œuvre et de découvrir l'art d'une toute nouvelle manière. Le numérique ne remplace pas l'art ou le tourisme mais apporte un moyen supplémentaire de visiter et découvrir le patrimoine.

PROJET PREDICT : ERGONOMIE ET EXPÉRIENCE DES DISPOSITIFS INTERACTIFS TOURISTIQUES

D'APRÈS ELODIE JARRIER

De nombreux événements annuels, professionnels ou académiques (Muséomix, les Rencontres Nationales Culture et Innovation(s), les Rencontres Médiation et Numérique, etc.) sont consacrés à la médiation numérique et à l'expérience de visite. Ces manifestations, de même que l'augmentation continue du nombre d'applications mobiles muséales et patrimoniales (460 recensées en France au 03 avril 2018 par Clic France), témoignent d'un engouement toujours croissant pour ces outils numériques. Pour autant, les structures touristiques et culturelles manquent encore d'informations stratégiques relatives à l'évaluation de l'ergonomie et de l'expérience de visite. Si des recherches soulignent l'importance des attributs ergonomiques d'une application mobile muséale sur l'attention et l'engagement des visiteurs, contribuant à leur évocation mentale ou encore à un accroissement de leurs connaissances, peu de recherches explorent l'ensemble des critères ergonomiques et des dimensions de l'expérience en jeu dans l'usage d'un large panel de dispositifs interactifs.

Co-financé par les programmes de Recherche Formation Innovation Angers TourismLab et Ouest Industries Créatives, le projet PREDICT (Projet de Recherche et d'Évaluation des Dispositifs Interactifs Culturels et Touristiques) est porté par deux maîtres de conférences rattachés aux laboratoires de recherche LERIA (Informatique) et GRANEM

(Économie et Management) de l'Université d'Angers. A travers une approche pluridisciplinaire, les objectifs du projet consistent à établir un recensement exhaustif et une typologie des dispositifs touristiques et culturels proposés par les acteurs du tourisme et de la culture en Pays-de-la-Loire, à analyser l'ergonomie et les usages et l'expérience de visite, dans le but de proposer une méthodologie d'évaluation des dispositifs numériques de médiation transférable aux différentes structures ligériennes.

A ces fins, PREDICT propose une nouvelle critériologie concise pour évaluer l'ergonomie des dispositifs interactifs fondée sur une revue de la littérature extensive et de multiples observations terrains. Par ailleurs, en mobilisant l'usage des traces visuelles (photographiques et vidéographiques) comme outil de remémoration et de verbalisation de l'expérience de visite muséale, PREDICT met en évidence des complémentarités entre des données ethnographiques, photographiques et vidéographiques (lunettes à eye-tracking) et souligne les aspects de l'expérience que chaque méthode appréhende plus spécifiquement. Enfin, cette recherche porte un regard critique sur l'opérabilité des concepts décrits en les mettant en perspective avec des modalités de mise en œuvre d'observation à la portée de la plupart des structures culturelles.

Pour le TIL :

Laure Printemps
laure.printemps@univ-angers.fr
02 44 68 81 85

CONTACTS

Pour l'ESTHUA :

Aude Ducroquet
aude.ducroquet@univ-angers.fr
02 44 68 81 26

