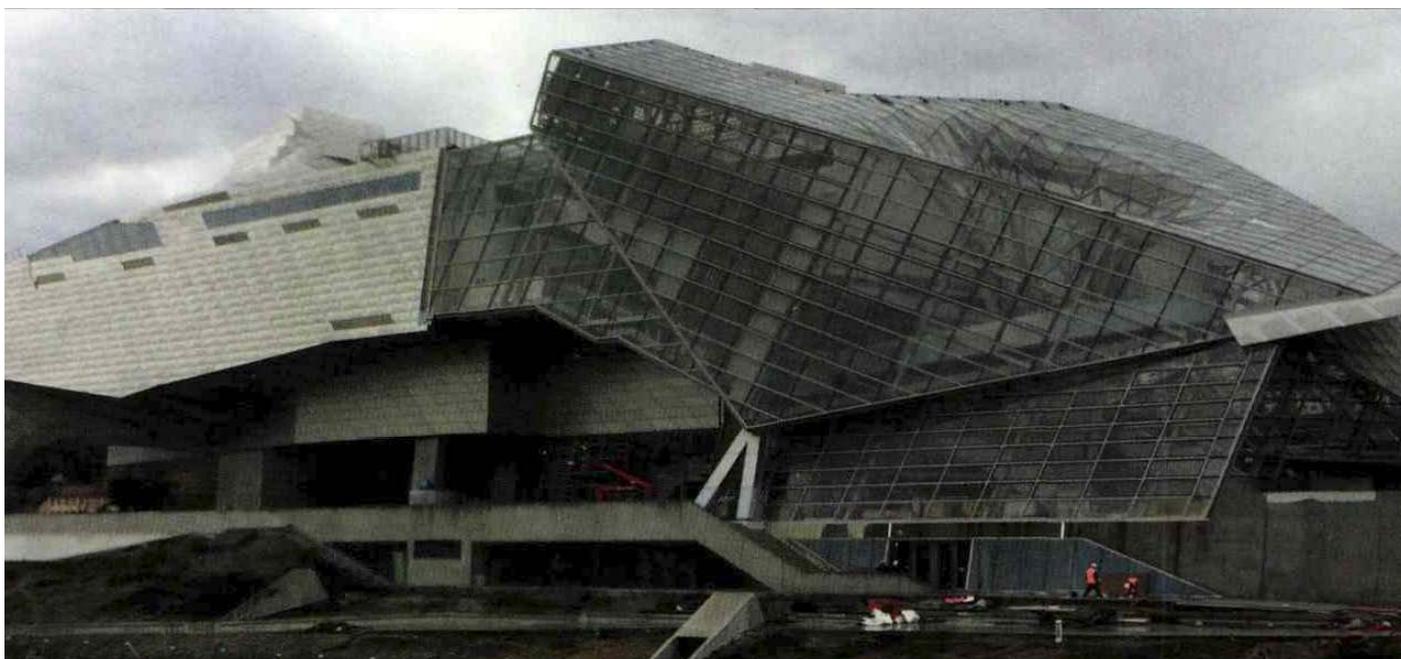


MUSÉE DES CONFLUENCES, LE VIVANT REVISITÉ



L'ouverture en décembre 2014 du **musée des Confluences**, à Lyon, clôt une longue saga, commencée il y a quinze ans, au cours de laquelle le bâtiment zoomorphe de Coop Himmelb(l)au est passé de 60 millions d'euros en 2000 à 364 millions à l'arrivée. S'ils semblent ne pas avoir été impactés par l'architecture, les **moyens de médiation audiovisuels et multimédias** se sont concentrés sur les quatre expositions permanentes.

D'une superficie inférieure à 1000 m² chacune, celles-ci cernent les grands thèmes de l'humanité : les origines du monde scénographiées par Klapisch-Claisse (Origines, les récits du monde), la biodiversité avec Espèces, l'omaille du vivant (Zen+dCO), l'organisation des sociétés humaines avec Sociétés, le théâtre des hommes (Du&Ma) et le désir d'éternité avec Éternité, visions de l'au-delà (Klapisch-Claisse). Pour introduire la collection, émanant principalement de l'ancien musée Guimet de Lyon (3000 objets sur deux millions), et questionner les notions abordées, les scénographes ont fait appel à toutes les formes de médiation : **films, multimédia, installations interactives et mises en scène sonores**.

Chargé du lot audiovisuel et multimédia de l'ensemble des expositions, l'Atelier 144, qui a mis en place un groupement de sociétés avec les Films d'ici et la Station Animation, a produit 120 documentaires (dont des films d'animation) et sept installations interactives (sur les dix au total). Parmi les plus marquantes (et ludiques), l'installation immersive « Le Corps transformé », définie par la scénographe Zette Cazalas et le co-traitant multimédia Roger Labeyrie « scanne » le squelette du visiteur via une détection Kinect et, sur cette image diffusée sur un écran 75 pouces, applique des prothèses calculées en temps réel. Dans la maille de l'ossature métallique qui occupe une partie de l'espace se découvrent encore des vidéoprojections atypiques (couplées avec une Kinect), dont une portion d'un globe à six faces triangulées ; chacune d'elle racontant une histoire spécifique. À proximité, une vidéoprojection développée avec Buzzing Light invite à se déplacer, grâce à un écran tactile stretch 28 pouces, dans les branches du « Buisson du vivant » rendu en 3D, à y retrouver le nom et la place des espèces. Et donc à relativiser la place que l'Homme occupe dans le règne animal... **Le fait que les expositions aient été attribuées à trois scénographes différents a amené Vidélio à différencier les équipements audiovisuels tout en s'adaptant aux contraintes fortes de l'architecture**. L'exposition sur le vivant est ainsi équipée avec des projecteurs Projection Design (Barco). Tandis que les autres espaces d'exposition font surtout usage de projecteurs Optoma 4500 lumens (avec serveurs Watchout) et de produits RSF, dont son nouveau lecteur vidéo Pr0HD3. Chaque espace de diffusion piloté par une interface Crestron dispose de sa propre régie. Mais la gestion centralisée audiovisuelle étant sous IP, le régisseur du musée peut, à tout instant, prendre la main sur les installations depuis son bureau. Et ce, en toute transparence.