



Fête de la science
16 > 22 novembre 2009

Nouvelles Technologies Multimédias et Médiation Culturelle

Musée des confluences / Centre Erasme

**Fête de la science
19-22 novembre 2009**

Le musée des confluences et Erasme à la Fête de la Science

Depuis trois ans, **le musée des Confluences et le centre Erasme participent ensemble à la Fête de la Science**, sur le village départemental des sciences, situé à l'espace Double-Mixte de Villeurbanne (69). La collaboration entre les deux institutions a démarré en 2006, pour la production de l'espace découverte "Objets en transit". Chaque opération est l'occasion d'allier contenu culturel et scientifique et innovations technologiques, pour une expérience de médiation inédite. En 2007, à l'occasion des 150 ans de la naissance de Linné et Buffon, un interactif permettant d'expérimenter la classification des espèces a été développé sur une table multitouch. En 2008, dans le cadre de l'année internationale de la pomme de terre, un atelier sur ce tubercule a été mis au point, qui se basait sur les technologies RFID et multitouch. Dans ces deux réalisations, la technologie se mettait au service du contenu, elle n'était pas au centre du propos tenu aux visiteurs. Cette année, la proposition s'axe avant tout sur le rapport contenu/médiation culturelle/technologie. Par le biais d'expérimentations, d'explications et de discussions, on cherche des réponses à des questions telles que : Quelle dynamique de travail peut-on établir entre un musée et un laboratoire ? Qu'est-ce qu'un dialogue constructif entre contenus culturels et technologies ? Quels en sont les bénéfices pour les publics des musées ?

Le **Centre Erasme** est le pôle d'innovations du Département du Rhône qui développe des expérimentations, des actions de productions dans le domaine des nouvelles technologies appliquées à l'éducation (avec le cartable numérique laclassed.com), à la muséographie (avec le Muséolab) et au maintien à domicile des personnes dépendantes (avec des innovations comme le « web napperon »). Le Centre Erasme a également une mission importante de diffusion des usages publics du numérique. Plus d'informations sur www.erasme.org.

Le **musée des Confluences** est un projet porté par le Département Du Rhône, dont l'ouverture au public est prévu en 2013. « Héritier » du Muséum, le musée des Confluences accueille toutes les collections. Le concept a été redéfini, en élargissant les orientations naturalistes vers les interactions plus globales entre les sciences et les sociétés. L'ambition du musée est de donner des clés pour comprendre la complexité du monde contemporain, en soulevant les grandes questions que se posent les sociétés, et en éclairant les réponses qu'y apporte la connaissance. En savoir plus : www.museedesconfluences.fr



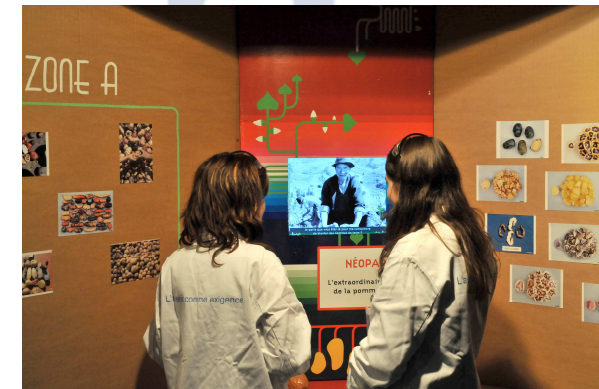
Le stand à la Fête de la Science 2009

Dans le cadre de la réflexion sur les formes de médiation qui seront proposées au Musée des Confluences, un travail est mené afin de tester comment les nouvelles technologies pourront être mises au service des publics et des médiateurs. La fête de la science 2009 est l'occasion de mettre en pratique des scénarios de médiation, élaborés en lien étroit entre l'équipe de médiation du musée des Confluences et l'équipe « nouvelles technologies » du Centre Erasme.

Le stand à la Fête de la science, qui s'étend sur 54 m², est organisé en deux parties. La partie "Musée" avec une muséographie conventionnelle, où les éléments techniques sont portés par le médiateur (pico projecteur, canon à sons), et la partie "Muséolab" avec des vitrines équipées d'éléments techniques, des puces RFID. Cette technique permet notamment de « personnaliser » les cartels par des badges pré-paramétrés.

L'objectif est d'interroger les visiteurs sur leur rapport à la technologie comme outil de visite au sein d'un musée, et comment elle peut intervenir en complément ou en se substituant à une présence humaine. Il est également de montrer l'importance de la collaboration entre le concepteur de la médiation et le développeur technologique dans la mise en place de ces outils.

Les visites au sein du stand se font par groupe de 15. Deux médiateurs sont présents pour alimenter le débat, un médiateur du musée et un représentant du Centre Erasme.



DÉROULEMENT DE LA VISITE

1) Introduction : présentation des deux institutions

2) "Partie Muséolab"

L'objectif de cette zone est de faire tester aux visiteurs quatre scénarios différents élaborés pour différentes tranches d'âge et avec différents degrés d'autonomie.

Scénario 1 : Public enfant- cadre familial- autonome

Ce scénario propose une visite ludique, qui stimule la découverte des animaux en vitrine. Chaque famille se voit remettre un badge RFID. On l'informe de sa mission : Schnappi le petit crocodile a disparu, et il faut enquêter pour le retrouver. Il faut interroger les différents animaux, dans un sens défini par le scénario, pour mener à bien la mission. Pour savoir quel animal aller voir, les enfants doivent répondre à des énigmes, qui les mènent à la vitrine suivante. En fin de séquence, une vidéo ludique récompense les enfants de leur travail d'enquêteur.

Scénario 2 : Public scolaire – enseignement primaire – avec médiateur

L'objectif est de mettre en place un scénario de découverte qui mobilise différentes compétences des élèves (lecture, observation, questionnement) et qui permette les échanges entre eux et avec le médiateur. Le médiateur se sert des technologies pour rendre son scénario plus attractif, mais c'est lui qui maîtrise le contenu et le sens de la visite. Ce scénario est également l'occasion de tester la possibilité de récupérer des données des cartels, grâce aux badges, afin de pouvoir les relire et les compléter dans une salle en dehors des salles d'exposition (visite +).

Le groupe est avec le médiateur, les élèves découvrent avec lui les vitrines. Une des vitrines a perdu son cartel. En allant observer les autres vitrines et en lisant leur cartel, ils doivent retrouver les parties du cartel manquant. Les données peuvent être récupérées au fur et à mesure. Quand toutes les vitrines ont été observées, le groupe va dans un autre lieu où apparaît le cartel définitif. Il sert de point de départ à un travail d'approfondissement mené par le médiateur.

Scénario 3 : Public scolaire -enseignement secondaire- autonome

Ce troisième scénario serait utilisé lors de la venue des classes au Musée. En effet, le Musée a décidé de recevoir les classes divisées en deux groupes, afin d'avoir une meilleure qualité de prestation. Un groupe sera avec un médiateur et l'autre en autonome, avec les accompagnateurs ou le professeur. Ce scénario permet une découverte d'une autre partie des collections, de façon autonome mais avec un parcours sur mesure, pour compléter la visite du médiateur.

Dans ce cas, le scénario est une découverte basée sur les cinq sens. En badgeant les différentes vitrines, on propose aux élèves de découvrir les sens spécifiques de chaque animal présenté. A partir d'une première énigme donnée en début de séquence, les élèves doivent retrouver le bon animal. Ils obtiennent de plus amples informations et une nouvelle énigme les menant vers une autre vitrine.

Scénario 4 : Public adulte-spécialisé-autonome

La dernière proposition est de découvrir les possibilités des puces RFID pour personnaliser la visite en fonction du niveau des visiteurs (néophyte à expert) et de leur langue (français, anglais, espagnol).

3) Partie "Musée"

Autour de l'exposition « Bizarres ces animaux », on organise une démonstration de deux outils multimédias innovants :

- le canon à son, qui permettra au médiateur de faire entendre les cris des animaux présentés,
- le picoprojecteur, qui permet au médiateur de projeter des images ou vidéos complémentaires sur les animaux en vitrines.

4) Conclusion-débat

Quelle place et quelle utilité pour les nouvelles technologies multimédias au musée ? Quelle méthodologie de travail faut-il mettre en place entre médiateurs et développeurs ?

Technologies présentées à la fête de la science

Le **Muséolab** est un espace de maquettage et d'expérimentation autour du numérique et de la muséographie au sein du centre Erasme. Il a pour objectif de tester de nouveaux concepts qui pourront ensuite être mis en oeuvre dans le futur Musée des Confluences. La veille et les retours d'expérience permettent de développer un « vocabulaire » muséographique, d'identifier des briques technologiques structurantes et de confronter à la pratique les fausses bonnes idées ou les concepts qui ne fonctionnent pas.

Technologies utilisées et présentées sur le stand à la Fête de la Science :

Puces RFID

La radio-identification, plus souvent désignée par le sigle RFID (de l'anglais Radio Frequency IDentification), est une méthode pour mémoriser et récupérer des données à distance en utilisant des marqueurs appelés « radio-étiquettes ». Les radio-étiquettes sont de petits objets, tels que des étiquettes autoadhésives, qui peuvent être collées ou incorporées dans des objets.

Au titre des usages des puces RFID dans les musées, on trouve :

Visite personnalisée : le visiteur peut prendre un pass contenant une puce RFID. Ce pass peut être pris en même temps que le billet d'entrée, il peut s'agir de la carte de membre, ou il peut être pris gratuitement et librement en différents points du musée. Le badge va permettre :

- d'accéder à un contenu personnalisé sur le cartel de la vitrine
- d'emporter avec soi des éléments de l'exposition et de les retrouver sur le site web, c'est l'équivalent du signet (favori) des navigateurs web.

Contenu personnalisé : plusieurs solutions sont possibles pour personnaliser les badges :

- offrir des badges pré paramétrés sur de grands profils et identifiables avec un code couleur. Adulte, Jeunes, Français, Anglais, Espagnol. (ce qui fait déjà 6 badges différents).
- placer son badge sur des zones de configuration : je passe ce badge sur la zone "english", puis sur "jeunes" et il est paramétré.
- utiliser des bornes de configuration : au Muséolab nous utilisons une borne en entrée, mais qu'il est possible d'utiliser à tout moment lors de la visite. Sur cette borne, le visiteur choisit ses paramètres. Dans notre exemple, il s'agit de profils d'âge (adulte/jeune), de langue (français, anglais, espagnol), d'accessibilité (malentendant, malvoyant, daltonien). Une personne malentendante aura ainsi systématiquement des sous-titres lorsqu'un film est présenté (y compris s'il s'agit d'un film collectif, la présence d'une seule personne ayant manifesté ce besoin décide de la présence de sous-titres).

Médiation : l'une des utilisations les plus prometteuses de cette technologie est de proposer, dans le cadre de la médiation, un contenu totalement différent pour les visites guidées. En effet, en présence d'un médiateur, les contenus doivent simplement soutenir le discours de celui-ci et non s'y substituer. L'utilisation d'un système très simple de publication de contenu permet aussi au médiateur d'adapter le contenu au groupe qu'il accueille.

Canon à son

Cette technologie de projecteurs sonores utilise des ultrasons pour permettre une diffusion ultra localisée : le son n'est perceptible que lorsque l'on coupe le faisceau d'ultrasons. Seuls les aigus passent bien dans ces haut-parleurs. Les musiques et les voix sont très déformées, au contraire des bruits d'ambiances, composés de beaucoup de fréquences d'aiguës (bruits de pluie, de ruisseau, d'oiseaux).

Cette technologie semble très intéressante pour réaliser une **scénographie sonore** : sculpter une partie d'espace qui orientera le visiteur. Toutefois, l'effet sonore est fatigant à la longue et il nous semble peut opportun de généraliser ce type de dispositifs. La portée du son peut être considérable. En extérieur c'est un moyen ingénieux pour diffuser un son de manière très locale. (exemple : depuis un château, diffuser sur un banc au milieu du jardin une voix chuchotée qui révélera le secret du jardin). Le faisceau de son se réfléchit comme un faisceau lumineux : nous avons pu tester ses réflexions sur le plafond, au sol et même sur des réflecteurs.

Pico-projecteurs

Il s'agit de vidéoprojecteurs miniatures, de la taille d'un téléphone portable, pouvant projeter une image fixe ou une vidéo enregistrée dans la mémoire de l'appareil. Malgré de fortes contraintes liées à l'éclairage ambiant, ils permettent la projection d'une image de taille raisonnable. Le médiateur peut ainsi montrer des documents à un groupe de visiteurs à n'importe quel moment de la visite.

Autres dispositifs testés au Museolab mais non présentés à la Fête de la science :

Table multitouch / multi-utilisateurs

Une table multitouch est composée d'un écran sur lequel est rétro-projetée une image. Il s'agit d'un dispositif de repérage de la position des doigts de ou des utilisateurs, permettant d'agir sur un programme avec plusieurs doigts, comme si on le pilotait avec plusieurs souris. L'Iphone est un exemple d'interface bitouch, et n'est pas multi-utilisateurs. Les interfaces multitouch offrent d'intéressantes perspectives pour les musées, tant pour leur nouvelle ergonomie que pour la possibilité de partager à plusieurs une même interface numérique.



Le centre Erasme teste également les nouvelles interfaces sans contact, les espaces immersifs, les objets sensibles...

pour en savoir + :

<http://www.erasme.org/-MUSEOLAB-> et
<http://twitter/museolab>

Quelques éléments de réflexion sur le thème « Technologies et médiation culturelle »

Le rapport entre contenu et technologie

Pour mener cet indispensable dialogue, la configuration de travail entre le Musée des Confluences et le centre Erasme est très enrichissante et souple. Dans une suite d'allers-retours, le musée fixe les objectifs de médiation et les points de contenu incontournables, le centre Erasme propose des outils technologiques, en amont (dans ce cas cela peut susciter des idées chez les concepteurs) ou en aval (pour tenter de répondre au mieux à un besoin ou une envie du musée). On cherche principalement des outils qui favorisent l'immersion et la fluidité, un parcours « technologiquement transparent », qui permettent d'adapter facilement un contenu à un type de public (langue, âge...). C'est notamment le cas des objets communicants (voir glossaire). Afin de favoriser la transmission des messages-clés du musée, il s'agit d'être plus en phase avec les pratiques personnelles des publics, notamment pour les adolescents. Cela rend les propositions du musée plus attractives et suscitent l'envie de manipuler, de participer, surtout au sein d'une mission scénarisée. Pour un musée, le pari est gagné quand la technologie se fait oublier, quand c'est le contenu qui suscite les réactions du public. Pour un laboratoire comme Erasme, le pari est gagné quand il parvient à rendre la technologie à la fois transparente et au service du public ou du médiateur de musée, sans que ce dernier ne soit confronté à des interfaces complexes telles que claviers, souris et écrans d'ordinateur. Dans ce cas, le numérique fait sens en complétant la posture du public ou la démarche du médiateur, rendant visibles et compréhensibles des phénomènes complexes, faisant correspondre des contenus adaptés au contexte de visite, permettant la communication avec les objets ou le bâtiment, connectés.

Le rapport entre médiateur et technologie

C'est moins la technologie en elle-même que le parti pris de conception qui conditionne la place laissée au médiateur. Soit il lui donne un rôle spécifique (ex. on évacue la fonction « gestion de parcours » pour recentrer la "valeur ajoutée" de la médiation humaine sur le débat et l'apport de contenu complexe ou polémique), soit il le positionne comme un assistant technique. Pour que cette dernière configuration soit satisfaisante pour les médiateurs, il faut qu'il ait eu un rôle de conception central en amont. Les évaluations auprès des publics montrent la persistance du besoin d'un échange avec une personne en chair et en os. Cet aspect est d'ailleurs identifié comme la plus-value du musée par rapport à d'autres formes de diffusion de la connaissance. Dans les premières expérimentations, les nouvelles technologies ont apporté plus de confort et de fluidité au travail des médiateurs, un meilleur service au public dans la forme de la médiation. Tous ressentent la nécessité et l'envie de continuer le travail de dialogue entre musée/experts techniques pour déboucher sur de nouvelles solutions.

Extrait d'un dialogue entre une médiatrice du musée et un développeur du Centre Erasme

Au cours d'une réunion de préparation de la Fête de la Science, où l'on doit trouver un compromis entre les objectifs de médiation et les solutions techniques, en particulier pour élaborer les scénarios autour des vitrines équipées de RFID. On en est au scénario 2, dans lequel seul le médiateur pilote le dispositif, face à son groupe :

Le développeur : Le scénario 2 est trop compliqué. Dans le temps imparti, on n'aura jamais le temps d'effectuer les développements nécessaires. Et puis, ça ne fonctionnera pas : tu demandes qu'en fonction du nombre de fois où l'on badge son pass RFID près d'une vitrine, un contenu différent apparaisse à chaque fois. C'est trop aléatoire, compte tenu du flux des visiteurs.

La médiatrice : Ce scénario est très important, car son rôle est de montrer comment le médiateur peut utiliser cette technologie pour personnaliser l'espace en fonction de la visite qu'il veut offrir au groupe. On est ici dans un contexte de démonstration, il faut que je puisse montrer cet aspect. Je pense que ça peut être assez simple à faire, puisqu'il n'y a que le médiateur qui ait une carte et interagisse avec le dispositif. Est-ce qu'on ne pourrait pas juste dérouler un scénario technique immuable, écrit à l'avance ? C'est ce que nous avons l'habitude de faire : élaborer des animations dans lesquels l'échange et la liberté doivent tenir une grande place, mais pour arriver à cela, on se sert néanmoins d'un schéma bien ficelé.

Le développeur : En fait il n'y aurait pas d'intelligence ?

La médiatrice : Comment ça pas d'intelligence ? ! Tu veux dire que ma proposition est stupide ??

Le développeur : Non, non, pas du tout ! Dans notre jargon, ça veut dire que le système ne s'adapte pas aux actions des visiteurs, qu'il suit son cours de façon pré-programmée, quoi qu'il se passe. Techniquement pour nous, c'est simple à réaliser, mais ça n'exploite pas pleinement le potentiel de la technologie, contrairement aux autres scénarios. Donc c'est moins intéressant.

La médiatrice : Pour ce cas précis, ça nous serait vraiment utile. Je te l'accorde, ici la technologie n'est qu'un outil destiné à « enchanter » la visite. Mais dans les autres cas de figure, elle est réellement créatrice du scénario. Et puis auparavant, on a déjà créé des outils médiations en se basant en premier lieu sur la technologie. C'est bien ce qu'on dit depuis le début, il faut trouver l'équilibre entre technologie et contenu, pour enrichir l'expérience de visite au musée. Parfois c'est le contenu qui dicte l'utilisation d'une technologie, parfois c'est l'intérêt de l'outil technologique qui amène à produire un contenu, et plus on travaille ensemble, plus les deux s'alimentent en parallèle, non ?

Le développeur : Bien résumé ! Ok, on va te trouver une solution.

Glossaire

Canon à son : dispositif technique qui permet de diffuser les sons de manière très directionnelle.

Développement : le développement de logiciel comprend l'ensemble des étapes et processus qui permettent de passer de l'expression d'un besoin informatique à un logiciel fonctionnel et fiable.

Hard : (abréviation de Hardware) matériel, par opposition à soft, logiciel.

Interface : en informatique et en électronique, une interface est un dispositif qui permet des échanges et interactions entre différents acteurs. Une interface humain-machine permet des échanges entre un humain et une machine. Une interface de programmation permet des échanges entre plusieurs logiciels. Il y a de nombreuses interfaces électroniques entre les différents dispositifs électroniques d'un appareil informatique.

Médiation culturelle : Le mot médiation est aujourd'hui employé par de nombreux professionnels ou structures de formation. Il est utilisé dans des contextes différents pour parler de l'intervention d'un tiers dans une situation de nature conflictuelle : médiation juridique, politique, familiale, sociale, interculturelle, etc. La notion de médiation émerge au cours des années 60 dans le champ culturel, et plus particulièrement dans le champ des musées, dans les années 80. Elle induit l'idée d'un dialogue parfois difficile entre des publics et des objets culturels, voire d'une tension ressentie entre des établissements culturels et des populations. Le mot médiation dont s'emparent les milieux culturels désigne alors une situation de communication, des moyens d'interprétation, la rencontre, des échanges et des circulations qui génèrent des relations. Selon les contextes et les lieux, cette notion est utilisée dans le sens de « technique de communication culturelle », de « vulgarisation », d'« animation » ou bien d'« action culturelle ».

NTIC : Nouvelles technologies d'Information et de Communication. Comprend les objets communicants mais inclut plus largement toutes les technologies de télécommunication numérique, non seulement les terminaux, mais l'infrastructure technologique comme les réseaux, les serveurs, etc.

Objets communicants : se dit de tous les terminaux de communication capables d'envoyer, de recevoir, d'enregistrer et lire des informations numériques multimédia via les réseaux de communication filaires ou sans fil (exemple, le téléphone mobile, l'ordinateur, le gps etc.).

Outils d'aide à la visite : dispositifs mis en place par les musées et proposés aux visiteurs, pour faciliter l'accès aux expositions. Il peut s'agir par exemple d'audioguides ou de guides multimédia, de livrets de visite, de parcours enfants...

Picoprojecteur : Un picoprojecteur est un vidéoprojecteur miniaturisé qui peut ainsi être intégré dans un appareil portable (PDA, ordinateur portable, téléphone portable).

Programmeur : en informatique, un programmeur (ou développeur) est un informaticien qui réalise des logiciels en créant des algorithmes et en les mettant en œuvre dans un langage de programmation.

Réalité augmentée : la notion de réalité augmentée désigne les systèmes (au sens informatique) qui rendent possible la superposition d'un modèle virtuel 3D ou 2D à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel. Ce système peut aussi bien s'appliquer à la perception visuelle (superposition d'image virtuelle aux images réelles) qu'aux perceptions proprioceptives comme les perceptions tactiles ou auditives. Le concept de réalité augmentée vise donc à compléter notre perception du monde réel, en y ajoutant des éléments fictifs, non perceptibles naturellement. La réalité augmentée désigne donc les différentes méthodes qui permettent d'incruster de façon réaliste des objets virtuels dans une séquence d'images.

RFID : Radio Frequency Identification – Les RFID sont des puces contenant des informations en quantité limitée et pouvant être lues à une distance de quelques mètres lorsqu'on les interroge avec un lecteur de RFID. Certains constructeurs de téléphones mobiles ont commencé à proposer des appareils intégrant un lecteur de RFID. Certaines de ces puces sont également inscriptibles, d'autres sont dites actives dans le sens où elles émettent des informations sans qu'un lecteur ne les interroge explicitement.

Soft : (abréviation de Software) logiciel

Tag : les RFIDs se présentent généralement sous la forme d'étiquettes ou « tags ». On dit d'un objet qu'il est taggé lorsqu'il intègre une puce RFID. En général on utilise le terme de tag plutôt que RFID lorsque celle-ci est réduite à sa plus simple expression, c'est-à-dire une puce passive (uniquement interrogeable) et contenant le niveau minimum d'information, c'est-à-dire un identifiant qui permet simplement d'identifier l'objet qui la porte.

Visite + : dispositif d'extension et d'enrichissement de la visite d'une exposition, par l'apport de contenu supplémentaire, consultable en ligne. Ce concept a été développé par la Cité des Sciences (Paris) et le laboratoire C2So de l'ENS LSH (Lyon).



Ressources

Sites web

Musée des Confluences

www.museedesconfluences.fr

Centre Erasme

www.erasme.org

<http://twitter.com/museolab>

<http://www.erasme.org/-MUSEOLAB->

Médiation culturelle

<http://mediationculturelle.free.fr>

Publications

Musées et collections publiques de France, dossier : chroniques et pratiques de la médiation culturelle, n°232, 2001.

Du muséum au musée des Confluences Médiation et activités culturelles, Département du Rhône, septembre 2008, ISBN : 2-9520915-7-9.

Culture et recherche, Dossier : les usages des multimédias culturels. n°102, juil.-août - septembre 2004. <http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/rcr.htm>.

Belaën (Florence) et Blet (Marion), La médiation présentielle dans un musée des sciences, la lettre de l'OCIM n°114, nov.-déc. 2007, pp. 30-38.

Candito (Nathalie) et Forest (Fabrice), Les visiteurs face à la technologie RFID, La lettre de l'OCIM n°113, sept.-oct., 2007, pp. 18-25.

Candito (Nathalie), Forest (Fabrice), Shimells (Elisabeth), L'introduction des RFID dans les musées, Les cahiers du musée des Confluences n°2, Lyon, 2008, ISSN 1966-6845.

http://www.museedesconfluences.fr/musee/publications/publications_scientifiques/cahiers_museedesconfluences/cmdc_v2_p2_a3.pdf

Le Marec (Joëlle) et Topalian (Roland), Le rôle des technologies dans les relations entre institutions et publics : peut-on (vraiment) innover en matière de communication ? Actes de l'ICHIM, Paris, Ecole du Louvre, 8-12 sept. 2003 – www.ichim.org/ichim03/PDF/056C/PDF

Vol (Alexandra), Tisser des trames de pertinence entre musées, nouvelles technologies et publics, Publics et musées n°13, Publics, nouvelles technologies, musées, 1998, pp.67-85.

Lieu et date de la manifestation

**Village départemental des sciences
Espace Double-Mixte
43 boulevard du 11 novembre 1918 - Villeurbanne**

Ouvert gratuitement au public du jeudi 19 au dimanche 22 novembre 2009

Groupes scolaires étudiants (sur réservation):

Jeudi 19 de 13h00 à 17h30
Vendredi 20 de 9h00 à 17h30

Individuels (entrée libre):

Samedi 21 de 13h00 à 18h00
Dimanche 22 de 13h00 à 18h00.

Contact

Elisabeth SHIMELLS

Chargée de projet au **Musée des Confluences**
10 rue Boileau 69006 Lyon
04 72 69 99 54 [/elisabeth.shimells@rhone.fr](mailto:elisabeth.shimells@rhone.fr)