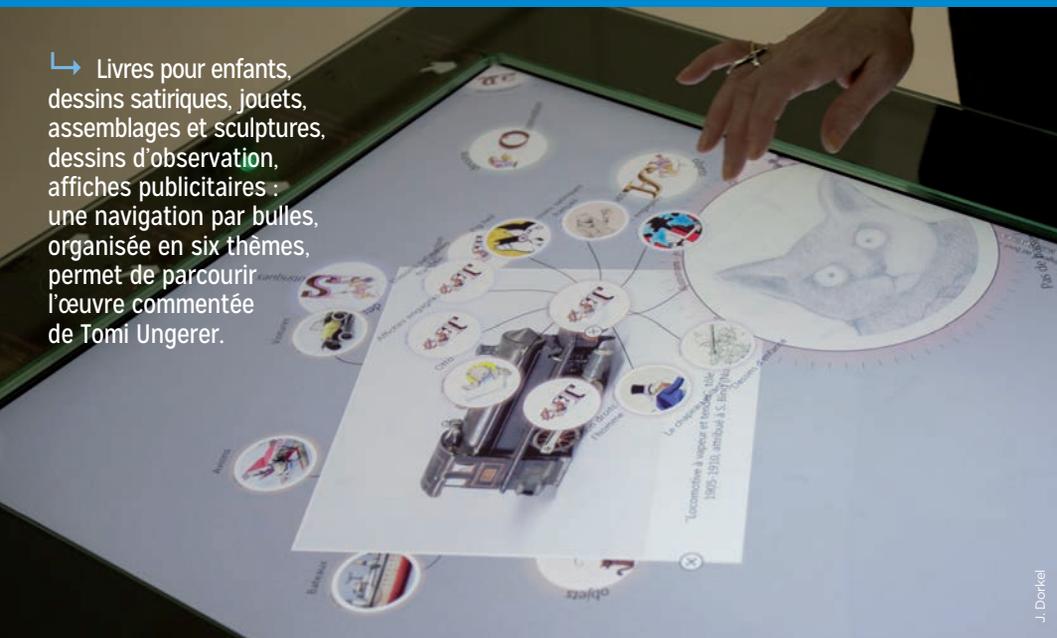


↳ Livres pour enfants, dessins satiriques, jouets, assemblages et sculptures, dessins d'observation, affiches publicitaires : une navigation par bulles, organisée en six thèmes, permet de parcourir l'œuvre commentée de Tomi Ungerer.



# L'ART au bout des doigts

Appli, table tactile, visite virtuelle...  
Le numérique renouvelle l'expérience de la visite au musée.

Née en 2010, Aubette en est à sa version 1.2. Disponible pour Android et Apple, elle est multilingue. Aubette, c'est le nom de l'application pour smartphones et tablettes donnant à voir l'Aubette 1928. « C'est la version moderne des audio-guides, aux contenus enrichis, qui permettent d'accompagner une visite sur place ou virtuelle », commente Camille Giertler, responsable du lieu. Confiés aux visiteurs qui le désirent, dix iPod touch chargés de l'application sont à disposition à l'entrée.

## Des applis comme audio-guides

Une seule tablette en revanche pour la salle de billard : à l'entresol, son emplacement historique, un agent d'accueil prête l'outil au visiteur intéressé. Celui-ci entre alors virtuellement dans la salle reconstituée à partir d'une unique photo et de plans. « Au delà de la découverte d'un patrimoine qui n'existe plus, c'est une manière pédagogique de parler du travail de restauration, en faisant expérimenter au visiteur les différentes hypothèses formulées quant à la couleur des murs », souligne Camille Giertler.

Dans le domaine des supports numériques, les cartons des musées regorgent d'autres projets. « Des audio-guides renouvelés qui prendront la forme d'applications - le premier sera pour l'Œuvre Notre-Dame -, une table tactile au musée alsacien, autour de la figure de Germain Muller, une application sur les collections du musée zoologique ou encore des visites virtuelles à 360° des salles mises en ligne sur notre site web », liste Joëlle Pijaudier-Cabot, directrice des Musées. Pour l'heure, la réalisation multimédia la plus aboutie se trouve au musée Ungerer. Depuis l'automne 2013, une table numérique y est installée, qui permet de parcourir du bout des doigts quelque 800 œuvres du dessinateur et les textes des commentaires afférents. « C'est un outil qui fait vivre le musée différemment, qui lui apporte une dimension supplémentaire, commente Thérèse Willer, conservatrice du musée. C'est le genre de choses qui sont absolument indispensables dans les musées aujourd'hui. D'ailleurs, les visiteurs s'en sont tout de suite saisis. »

## Ungerer et les Arts déco

Réactivée grâce au mécénat d'Électricité de Strasbourg en 2012, la réalisation de *Tomi au bout des doigts* a démarré dès 2008 dans le cadre d'un travail avec les étudiants de l'École des arts décoratifs [devenue partie de la Haute école des arts du Rhin en 2011]. Un partenariat avec

l'atelier de didactique visuelle de l'école dans le cadre de son programme de recherche Didactique tangible, qui a donné naissance à plusieurs autres applications numériques : *l'Abécédaire de Babar* en 2012, *Meccano-érotisme* en 2013.

« L'atelier de didactique visuelle s'intéresse à la médiation, à la pédagogie par l'image, notamment dans le domaine des sciences et des arts », explique Olivier Poncer, responsable de l'atelier. Toujours collaboratif, le travail des illustrateurs s'enrichit dans les partenariats, dont celui, ancien, avec le musée Ungerer. « Une collaboration très intéressante pour nous, du fait du caractère multiforme de l'œuvre de Tomi Ungerer et de la présence d'une expertise précieuse en la personne de Thérèse Willer », poursuit-il. Dernière réalisation en date, *AnaTomies* dépasse cependant le cadre du musée : à l'occasion de cette exposition, la table numérique accueillera également la présentation virtuelle de *l'Atlas d'Albinus*, ouvrage anatomique de 1740, fruit d'un travail de recherche partenarial entre les étudiants de l'atelier de didactique visuelle de la Hear, la faculté des sciences historiques et la faculté de médecine. ●

STÉPHANIE PEURIÈRE

### MUSÉE UNGERER

**Femmes fatales**, jusqu'au 29 juin.  
**Anatomies** à partir du 4 juillet.  
**Albinus**, publication digitale pour iPad, téléchargeable sur l'app Store

### AUBETTE

application pour tablettes et smartphones, téléchargeable sur l'app Store et Google play  
↳ [www.musees.strasbourg.eu](http://www.musees.strasbourg.eu)  
↳ [didactiquetangible.hear.fr](http://didactiquetangible.hear.fr)



↳ Inscrite dès l'origine dans le projet scientifique du musée, la reconstitution virtuelle de la salle de billard de l'Aubette 1928 a été réalisée avec la société Anamnesia, dans le cadre de l'appel à projets Scan en 2012.