

Prospective

Accueil Envoyer à un ami Version imprimable Partager

## + LES PERLES D'OBJEOS ANNONCENT LES NOUVEAUX TERRITOIRES DE L'INFORMATION

David Commarmond



*Le Sitem 2021, salon de référence des musées et de la culture qui se déroule au carrousel du Louvre tous les ans, a cette année une couleur et une saveur particulière. En effet, chaque année un pays est invité afin de faire connaître son savoir-faire, l'excellence de ses artisans et ses entreprises. Les incertitudes liées au covid et à sa gestion ont rendu impossible cette tradition.*

Cette année, ce sont des start-up innovantes et de jeunes porteurs de projets majoritairement nationaux ou francophones (canadiens, belges) que le salon a mis en avant. Parmi celles-ci, **Objeos** qui propose la conception et l'installation dans les musées d'écrans sphériques, aujourd'hui, et prochainement tactiles, et encore un peu plus tard interactives grâce à de l'intelligence artificielle. Elles révolutionnent l'approche de l'information et de la connaissance auprès du jeune public et des plus grands. Mais pas que, elle subjugué, capte l'attention, hypnotise presque, mieux elle fascine.

Mais c'est peut-être Vassili OKOROKOFF qui pourrait en parler le mieux.

### POUVEZ-VOUS NOUS PRÉSENTER D'OBJEOS ?

Objeos est né en 2015 en partant du constat que nous sommes dans un environnement saturé d'écrans, d'affiches et d'informations. Et par habitude, nous avons appris à ne plus les regarder. Et pourtant dans certains lieux, comme les musées, il faut retenir l'attention du public, et plus généralement, les lieux d'expositions, les marques, les annonceurs ont besoin de mieux communiquer afin que l'on regarde mieux le message et in fine qu'on le retienne. C'est là qu'on intervient avec Objeos et nos écrans en volume.

Ce sont des supports qui attirent le regard et qui remplissent un rôle parfait pour des sujets scientifiques, complexes, soit pour des formes plus traditionnelles de présentation de services et produire. Objeos a un brevet, un sur l'objet même. Objeos propose donc aussi bien les systèmes, que les outils pour piloter les écrans, les interfaces, d'écrans à distance, que la création de contenus, le design, l'ergonomie etc).

Chaque projet est démarré en collaboration avec notre directrice artistique sur la question du « qu'est-ce-qu'on met à l'intérieur », avec nos créatifs, ensuite seulement on développe les pistes de réalisation. Objeos aujourd'hui est une équipe de sept personnes.

### COMMENT RÉAGIT LE PUBLIC ?

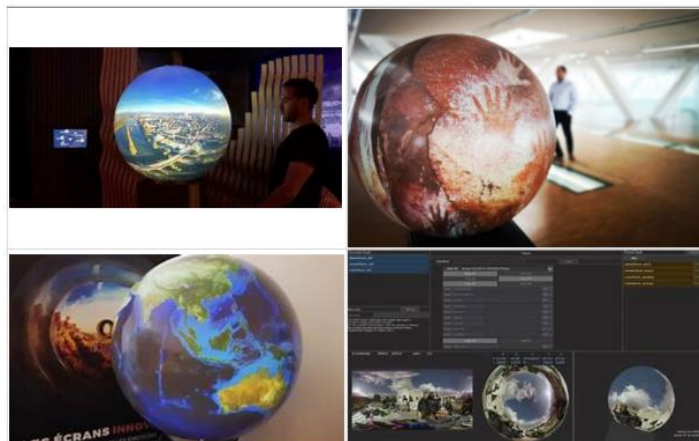
La réaction du public est très majoritairement positive. Ce moment particulier de captation, doit dépasser celui de l'étonnement, d'émotion. Pour qu'il se prolonge il doit demander en amont une scénarisation de l'information. C'est un des aspects sur lequel nous travaillons et collaborons avec un chercheur en neurocognition. C'est un véritable champs d'investigation.

### CELA RÉVOLUTIONNE-T-IL LA FAÇON DE PENSER EN AMONT LES LOGICIELS ET LE CONTENU DES FORMATIONS ?

Les algorithmes, les concepts et les logiciels que nous utilisons sont proches de ceux utilisés dans la réalité augmentée et la réalité virtuelle. Cependant la forme de la sphère demande une autre approche et un mode de pensée différent. Utiliser des contenus pensés pour des écrans en deux dimensions n'apporte rien et peut ne pas fonctionner du tout. Il faut utiliser des contenus spécifiquement créé pour ce support. Ce qui demande un vrai savoir-faire.

### COMMENT S'APPELLE CETTE NOUVELLE TYPOLOGIE D'ÉCRAN DE CONSULTATION :

C'est une gamme d'écrans que l'on appelle Perles, il existe plusieurs tailles, qui vont d'une vingtaine de centimètres à un mètre.



## LES PERLES FAVORISENT-ELLES LE TRAVAIL COLLABORATIF ?

Une exposition "Terra Numerica " à l'INRIA de Sophia Antipolis pour mettre en valeur les mathématiques auprès d'un public de collégiens et lycéens a été menée. Il s'agissait de faire réfléchir des groupes d'enfants sur les mathématiques appliquées autour du ballon de football dans ses différents aspects (<https://galejade.inria.fr/francais-conferences>). Ce cycle d'animations et de conférences, très ludique et éducatif a remporté un très grand succès auprès des enfants, des adolescents et même des adultes.

Même au sein d'Objeos, au quotidien, l'étonnement ne nous quitte pas les projets sont si divers et variés, et l'approche demandant de la complexité qu'il est impossible d'être blasé et d'être envahi par un sentiment de routine.

L'évolution d'un projet sur la Grotte Cosquer est toujours un sujet d'étonnement, mais pas que, des sujets plus industriels sur la voiture du futur, sur les sciences cognitives, les interactions humaines sont une source constante d'étonnement, de curiosité. Il y a une magie dans Objeos qui garde l'effet « Waouh » très présente et laisse des étoiles dans les yeux.

Chaîne youtube : [https://youtu.be/PsG8\\_z9NhpA](https://youtu.be/PsG8_z9NhpA)

Quelques chiffres :

Le secteur de la culture représente 49 milliards d'Euro par an

2,3 % du PIB/an 692 900 personnes travaillent dans les secteurs culturels

<https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Etudes-et-statistiques/Publications/Collections-de-synthese/Culture-chiffres-2007-2021/Le-poids-economique-direct-de-la-culture-en-2019-CC-2021-1>