

# J'CLAPE

## Rapport de projet

Graphistes: Caroline Bertin & Pauline Motel

Scénographe: Lola Bourasseau

Ingénieurs: Antoine Boursin, Emilie Lethu & Jiarui Li



Ce rapport présente le projet « Au cœur de l'œuvre », proposé par l'équipe J'CLAPE lors du concours ICreaTe 2019.

## Table des matières

Positionnement .....	2
Scénario d'usage.....	3
Organisation du travail .....	4
Composition de l'équipe .....	4
Répartition des tâches.....	4
Retour sur la restitution / Approche critique .....	4

## Positionnement

Pour notre projet en partenariat avec le musée d'Art de Nantes, les visiteurs ciblés étaient les jeunes adolescents ayant entre 12 et 15 ans. Le but était de les faire revenir au musée en dehors des visites qui peuvent parfois être proposées dans le cadre scolaire et que ce lieu ne soit plus étranger pour eux. De nombreux constats ont été faits par le musée sur cette tranche d'âge. La volonté principale des jeunes est pour la plupart du temps d'en savoir plus sur le tableau, les dessous de la peinture ou de la sculpture, des anecdotes, d'avantage que le contexte dit «classique». Mais aussi et surtout, le fait de pouvoir toucher les œuvres, s'en approcher au maximum.

C'est pour cela que nous sommes partis sur l'idée de reproduire les œuvres en 3D. À partir d'objets fictifs, nous avons reproduit une œuvre. Pour le projet ICreaTe, nous avons pris comme exemple le tableau «Livres et instruments de musique» de Jan Vermeulen.

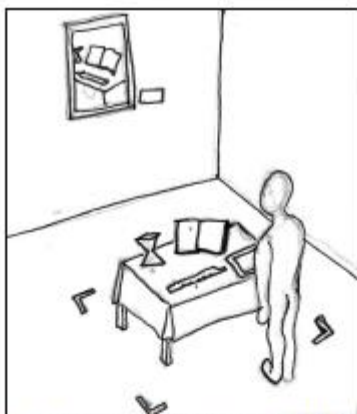
Des capteurs placés sous trois objets (livre, flûte et sablier) sont utilisés pour mettre en route grâce à des frottements, pulsations, tapements une vidéo. Les vidéos sont évidemment adaptées à chaque objet. Le visiteur a simplement à l'actionner grâce à un mouvement.

Les vidéos racontent des anecdotes sur le tableau, l'utilité des objets dans la nature morte, les choix colorimétriques...

La zone de l'installation est définie par un marquage au sol qui invite le visiteur à entrer dans le tableau reconstitué.

Des installations de ce type seraient présentes tout au long du musée et des différents siècles, elles concerneraient à la fois les peintures et les sculptures.

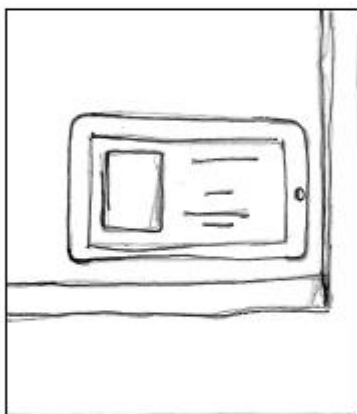
## Scénario d'usage



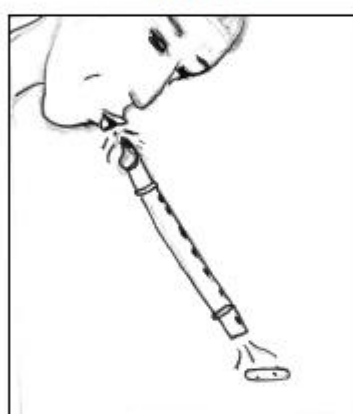
L'installation est positionnée proche de l'œuvre qu'elle représente. Des capteurs sont cachés dans ce tableau en 3D.



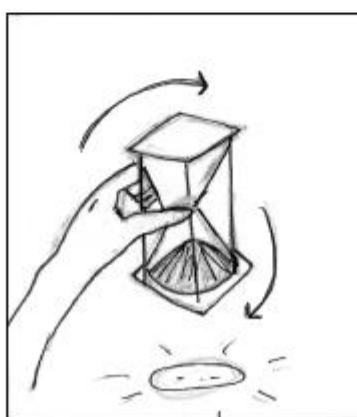
En touchant le livre comme si l'on lisait chaque ligne de celui-ci, le capteur piézo-électrique émet un signal. Une vidéo se met en route sur la tablette à disposition.



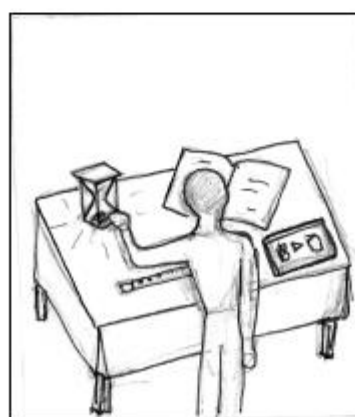
Une seconde vidéo se met en route. Le contenu dépend de l'objet avec lequel l'utilisateur interagit.



Un second capteur est positionné sous une flûte. L'utilisateur peut souffler à travers.



Un troisième capteur est caché sous la nappe, il faut le retourner pour émettre une fréquence au capteur.



La vidéo associée s'anime alors.

# Organisation du travail

## Composition de l'équipe

Graphistes: Caroline Bertin & Pauline Motel

Scénographe: Lola Bourasseau

Ingénieurs: Antoine Boursin, Emilie Lethu & Jiarui Li

## Répartition des tâches

Réalisation des murs pour l'installation : Antoine, Caroline et Lola

Achats pour la scénographie: Pauline et Lola

Scénario d'usage: Pauline

Prémaquette: Lola

Réalisation After Effect et enregistrements sons: Caroline et Pauline

Mise en place de la scénographie: Jiarui et Lola

Acquisition des données et communication Arduino/Rasperry/Serveur : Antoine

Réception des données et interface client : Emilie

Installation du dispositif : Emilie et Antoine

## Retour sur la restitution / Approche critique

Malgré une installation accessible PMR et adaptée à différentes formes de handicaps (dû aux nombreux sens mis en jeu), l'installation pourrait proposer des vidéos explicatives différentes en fonction des âges des visiteurs, ce qui pourrait permettre une ouverture à un public plus large.

Avec les passages nombreux du public, il faudrait prévoir de nombreuses répliques des objets et une personne chargée de replacer les scènes de temps en temps.

Enfin, afin de prévenir de la position des capteurs, le musée devrait prévoir un dépliant explicatif en début de visite ainsi que des pastilles colorées sur les reconstitutions pour savoir où actionner les capteurs. Cela permettrait aussi aux malvoyants un accès plus simple.