



# LA COMÉDIE HUMAINE

Projet Master 1 CEN

Présenté par:

Noé Mergy

Caroline Bernard

Dorian Le Luez

Yekaterina Baskakova

Loana Esquirol

# Sommaire

- Contexte du projet
- Cibles et objectifs
- Problématique
- Analyse scientifique
- Etat de l'art
- Conception du projet
  - Equipe Projet
  - Arborescence
  - Graphisme
  - Traitement et production éditoriale
  - Maquettes
  - Personae et scénarios d'usage
  - Production de la vidéo
  - Conclusion

# Contexte du projet

Le projet s'inscrit dans une collaboration avec **La maison de Balzac**, musée situé dans le 16ème arrondissement, dans la maison habitée par Balzac entre 1840 et 1847. La demande du musée consiste à trouver un moyen d'intéresser un nouveau public à la littérature de Balzac, plus précisément à l'œuvre qu'est *La Comédie Humaine*. Nous devons donc permettre au visiteur de mieux comprendre l'univers de Balzac et de trouver un livre qui pourrait lui plaire et lui donner une première approche de l'œuvre balzacienne.

Notre cible est constituée du type de personne, étudiant ou jeune actif, qui vient visiter le musée sans vraiment connaître Balzac et son univers. De plus, le musée ne dispose pour le moment d'aucun moyen interactif ou personnalisé pour intéresser ce public, d'où leur demande.

La maison de Balzac est un petit musée qui accueille tout genre de visiteurs, allant de personnes ayant entendu parler du lieu sans vraiment connaître l'auteur, de groupes scolaires, de touristes aux grands lecteurs passionnés de Balzac.

Notre enjeu est donc de pouvoir satisfaire la curiosité de différents publics, tout en sachant mettre l'accent sur la découverte de la *Comédie Humaine*.

De plus, la demande du musée est que l'application développée soit accessible sur une table tactile placée dans la pièce destinée à *La Comédie Humaine*, directement dans le musée.

Nous avons donc dû réfléchir à une application interactive, en prenant en compte différentes problématiques:

- La consultation sur table
- L'impératif de temps de consultation
- Un dispositif qui attire l'oeil du visiteur

***La Comédie Humaine*** est l'aboutissement de ce travail.

# Cibles et Objectifs

Notre cible est constituée du public “jeunes actifs” de 18 à 40 ans venant visiter le musée sans connaître l’œuvre de Balzac. En effet, notre projet vise à toucher une population qui n’est pas familière avec Balzac, mais qui ne le lit pas par obligation, comme ça peut être le cas pour les plus jeunes comme les collégiens ou les lycéens. La génération du dessus, les 40/60 ans et plus, sont eux, plus susceptibles de déjà connaître La Comédie Humaine ce n'est donc pas la cible principale pour nous.

La tranche d’âge 18/40 ans est intéressante pour plusieurs raisons :

- C'est un âge (la vingtaine) où l'on découvre ce que l'on aime, on va donc chercher à élargir sa culture, qu'on a pu délaisser plus jeune car souvent on s'intéresse moins à la culture dite “classique”.
- Entre 30 et 40 ans on affirme ses goûts, et on plonge dans des univers qui nous ont plu, on va chercher à creuser certains types de culture.
- Cette tranche d’âge aura souvent connu Balzac au collège dans les livres obligatoires à lire, leurs faire découvrir d'une autre façon avec une interaction et une expérience nouvelle, pour créer un lien entre l'utilisateur et l'œuvre permet de leurs donner envie de lire.

L'intérêt est de montrer la grande diversité qui se trouve dans La Comédie Humaine, il y en a pour tous les goûts et certains restent des chefs d'œuvres peu connus, notre objectif est donc de donner envie à l'utilisateur de se plonger dans cet univers et trouver un livre qui lui correspond.

Une autre valeur portée par notre projet est le combat de la culture pour tous. Les personnes utilisant l'application se seront déjà rendues dans le musée, mais on peut souvent s'interdire de lire des œuvres classiques parce qu'on pense ne pas pouvoir avec la peur que ce soit trop intellectuel et que l'on n'en soit pas capable, ou que ce n'est pas fait pour nous. En rendant la découverte des univers des différents livres accessibles et en intéressant le visiteur notre but est aussi de donner envie aux personnes qui n'oseraient pas, l'envie de se plonger dans la littérature classique.

# Problématique

Comment créer une table interactive qui permette au visiteur du musée à la fois de comprendre la structuration technique complexe de la Comédie Humaine et de lui donner envie de lire un livre ?

# Analyse scientifique

Notre projet s'articule autour de plusieurs constats concernant la médiation culturelle.

Premièrement, nous nous plaçons actuellement dans le début de la période post-covid qui a mis les musées et le monde de la culture en difficulté. De nouvelles solutions pour impliquer le public et le faire partager son expérience sont requises pour faire revenir le public et en intéresser un nouveau. Si réussi, ces solutions envisagées sont à-même de créer un “effet domino” et d'amener de plus en plus de monde dans la structure.

Dans notre cas de figure, la maison de Balzac est un musée centré sur une personnalité particulière, ce qui amène certains risques, comme le fait de rencontrer un potentiel problème de diversification de contenu. Balzac, s'il est un des plus grands auteurs de la littérature française, a été un peu oublié du grand public qui n'est pas familier de son œuvre aujourd'hui. Il va donc être au cœur de notre projet de rendre le personnage attractif et surtout accessible au grand public. L'impératif que nous rencontrons est que le visiteur soit présent dans le musée pour utiliser la table tactile.

Notre second constat est que la façon de consommer la culture a changé. Particulièrement pour notre âge cible, tout va vite, on passe d'un contenu à l'autre et on ne prend pas forcément le temps d'apprécier ce que on voit. Cela s'avère pour les œuvres présentes dans un musée mais d'autant plus pour une table tactile, qui constitue un “plus” attractif pour le visiteur, mais qui peut très vite être délaissée.

Une étude de l'American Psychological Association à démontré récemment qu'un visiteur passe en moyenne 28 secondes devant une œuvre dans un musée. Ce temps d'attention est encore réduit lorsqu'il s'agit d'une table tactile. Il est donc primordial que le contenu présent sur la table soit ciblé et consultable rapidement. Le visiteur doit pouvoir capter la majorité du contenu qu'il pourra consulter en un coup d'œil. Encore une fois, ceci souligne l'importance qu'aura le graphisme de notre projet: il doit être en cohérence avec le sujet et l'esthétique du musée tout en étant dynamique et innovant, pour ne pas se retrouver avec simplement du texte sur une table.

Enfin, notre projet se place au cœur de la notion même de médiation culturelle.

Notre mission est d'articuler un propos littéraire et artistique afin de toucher non seulement un cœur de cible, mais aussi de s'adapter aux différents publics. Pour cela, notre dispositif doit être centré sur la découverte de Balzac, mais être utilisable et satisfaisant pour n'importe quel utilisateur du musée.

L'enjeu est donc de développer un produit axé sur la découverte, tout en proposant un aspect ludique qui pourrait intéresser même le connaisseur de Balzac.



# Etat de l'art

## Définition des champs de l'état de l'art :

Pour l'état de l'art nous nous sommes renseignés sur les activités des autres musées dans le monde en terme d'interactivité numérique avec son public, que ce soit sur des tables interactives ou des rendez-vous sur le web dans le but de prolonger la visite pour les personnes intéressées.

## Déroulé de l'état de l'art :

Nous nous sommes tout d'abord concentrés sur les musées parisiens. Comme avec la Maison de Victor Hugo ou la Maison d'Alexandre Dumas qui était pour nous proche de notre commanditaire. Mais ces deux musées ont très peu, voire pas du tout de dispositifs numériques dans leurs enceintes.

## **Maison d'Alexandre Dumas :**

Objectif : Vivre une époque révolue.

Comment ? : Visite théâtrale avec des happenings durant la visite, des acteurs jouent le rôle d'un personnage lié à la maison. Le but est de plonger dans la vie de l'auteur de l'époque.

Peu d'expérience numérique ici encore.

Point faible : Aucun appareil numérique, l'intérêt du musée est le même que notre projet, mais la manière n'est pas similaire.

## **Maison Victor Hugo :**

Point d'intérêt : Très accessible pour tous les publics, accès au musée aussi sur internet

Objectif : Rendre le musée accessible à tous.

Comment ? : Changement de l'architecture, œuvres surélevées pour les personnes en fauteuil roulant, le personnel parle la langue des signes et ont un guide pour pouvoir accueillir tous types de personnes.

Point faible : Peu d'expérience numérique dans le musée.

Nous avons donc changé de stratégie et sommes allés nous renseigner sur les dispositifs interactifs au sein des musées. Comme avec la Borne tactile de l'Abbaye de Fontevraud nommé "Le parloir".

L'Abbaye de Fontevraud est une abbaye ayant servi de prison, bien que située dans un village. Le dispositif "Le parloir" est une application multi-tactile diffusée sur deux écrans : l'un sert d'interface de manipulation (tactile) et l'autre de visualisation de vidéos.



D'anciens détenus, d'anciens gardiens et des villageois témoignent de ce passé.

Elle est constituée d'un corpus de vidéos manipulable via des vignettes sur l'écran tactile. Les vignettes peuvent être déplacées jusqu'à une zone de drop, ce qui permet leur diffusion sur l'écran principal. Lors de la lecture d'une vidéo, la zone de drop devient une sorte de player vidéo augmenté d'une barre de progression / curseur inspiré de ceux que l'on trouve dans le logiciel de montage, il permet d'aller en avant ou de revenir en arrière, tout en permettant à l'utilisateur de toujours savoir où il se trouve dans la vidéo grâce à un petit « timer ».

Par ailleurs, il y a une grille sur l'écran vidéo, ce qui renforce l'immersion.

Dispositif intéressant, mais qui sert uniquement à présenter des vidéos. La table interactive ne représente que 10% du dispositif, il n'y a pas de réel travail de ce côté.

Puis nous nous sommes intéressés aux escapes games que l'on peut trouver dans les musées (car nous avions comme idées de créer un jeu ludique au début de nos recherches.) Pour le musée Jean-Jacques Henner, il s'agit d'un événement mais qui passe par une interaction numérique :

### Escape Game Le Sceau des Héritiers, Musée Jean-Jacques Henner

Hôtel particulier transformé en musée, escape game en 2018-2019 plongeait les participants dans cette ancienne demeure de peintre du XIXe siècle. Munie d'un iPad, chaque équipe disposait d'une heure pour décrypter des messages cachés dans les tableaux et les différentes salles, et empêcher un fantôme maléfique de s'échapper de sa prison secrète. Les gens s'intéressent ainsi plus aux collections et prennent le temps de regarder les tableaux.



L'escape game permet de faire venir davantage d'adolescent et de jeunes adultes. Il permet en plus de désacraliser le musée, de le rendre moins intimidant alors que beaucoup de personnes, issues de milieux socioculturels défavorisés, considèrent ces lieux comme inaccessibles (c'était d'ailleurs un des problèmes de la maison de Balzac). Pour le musée Jean-Jacques Henner, dont la popularité est comparable à la Maison de Balzac (c'est-à-dire peu connu), l'escape game a permis de « gagner en visibilité et faire venir des visiteurs qui ne seraient jamais venus autrement : un public plus jeune, plus éloigné de Paris, moins familier des musées... et davantage d'adolescents, d'ordinaire peu présents ».

Ce genre d'expérience était une piste intéressante dans son interactivité, mais ce n'est pas ce que le musée attendait, cela reste cependant une bonne idée en termes d'innovation et redécouverte des œuvres.

Nous avons ensuite été voir un “escape game” qui pouvait plus dans l’idée correspondre à nos critères. Cet application du Musée Bonnard accessible en ligne à une ambiance particulière :

### Escape Game du Musée Bonnard



Jeu à la Escape Game interactif, ce n'est en réalité pas un escape game puisqu'il ne faut pas s'échapper, mais il s'agit de retrouver le bâton d'un peintre Nabi.

Il se déroule en point and click mais a des interactions variées : il faut maintenir le bouton de la souris enfoncé et déplacer des objets (pour ouvrir une porte, pour reconstruire un puzzle).

On est immergé dans le Paris de la Belle Époque, par des photos et des peintures Nabi, il y a des photos de petites ruelles, de la Tour Eiffel, le puzzle reprend une gravure XVIII<sup>e</sup> siècle-début XIX<sup>e</sup> siècle. On doit, à un moment, entrer dans un café (ici le manque de son se fait particulièrement sentir) et questionner les gens installé (questionner est un grand mot, l'interaction ne se fait que par un click sur la tête du personnage, qui nous dit une phrase à propos de cette canne).



Lors de la visite du musée on nous directement demander de créer un quizz, nous sommes donc allé voir ce qui se faisait d'intéressant dans ce milieu, nous avons trouvé ce quizz que l'on trouvait intéressant :

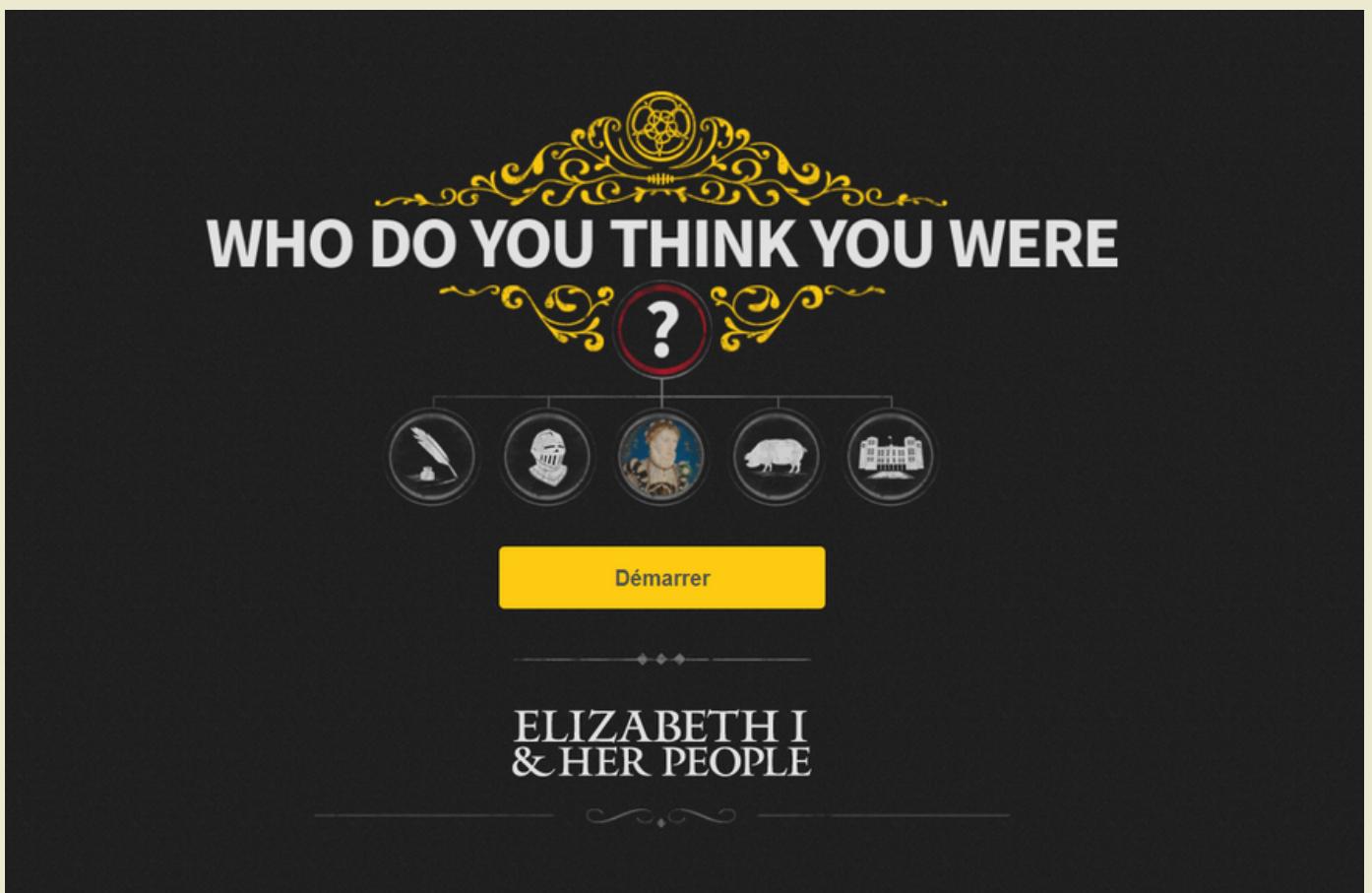
### Quiz Who Do You Think You Were ?

Dès la page d'accueil, on remarque travail graphique, on est plongés dans un style Renaissance, avec ornementations en or, portrait d'Elizabeth Ière d'Angleterre, et logos de plume, d'armure, de cochon et de château.

Cependant, si un style est donné, l'atmosphère globale reste un peu pauvre, il n'y a qu'un fond noir, l'immersion aurait pu être renforcée.

Le quiz est constitué d'une série de huit questions avec à chaque fois quatre réponses.

Points positifs : quizzs sont très accessibles, ici est sur un site web, rapide à faire, les quiz peuvent être réalisés par un grand nombre de personnes. Mais possède les défauts de ses qualités : finalement assez pauvre, l'interactivité est peu travaillée, tout comme l'atmosphère graphique.



Après des discussions avec les professeurs nous savons qu'un quizz ne suffira pas, il faut qu'on développe quelque chose de plus poussé, nous revenons sur notre idée de jeu et de découverte de l'art d'une autre façon :

### Dragon & Compagnie

Dragon & Compagnie est un mini site pédagogique pour enfants permettant de découvrir les arts asiatiques grâce aux animaux.

Ce site est particulièrement intéressant pour son ambiance : dès l'ouverture du site, le jeune visiteur est enveloppé d'une musique asiatique propice à l'évasion et à la rêverie. Un fond marin d'un bleu profond l'invite à se plonger dans l'univers des arts asiatiques.

Le site comporte un dragon. En cliquant sur ses écailles, l'enfant découvre neuf œuvres majeures du musée dont une statue de Bouddha, un dragon et le portrait d'une impératrice chinoise. Dans chaque page, diverses activités sont proposées : « observe », « joue », « apprend », « crée », « voyage ».

Plusieurs jeux sont également proposés (7 erreurs, puzzles, jeux de correspondance, loupe....) et stimulent les capacités d'observation et facilitent l'acquisition de connaissances.

Les fiches explicatives sont simples et compréhensibles pour un jeune public, et l'appartenance de chaque œuvre est indiquée sur une carte. Les enfants sont invités à réaliser des collages, dessins, découpages, photos et autres éléments créatifs à la maison dans un esprit collaboratif puisque les œuvres peuvent être ensuite exposées virtuellement dans la « galerie des enfants » du site.

C'est le caractère immersif du site, en particulier grâce aux sons, qui est ici intéressant pour notre projet.



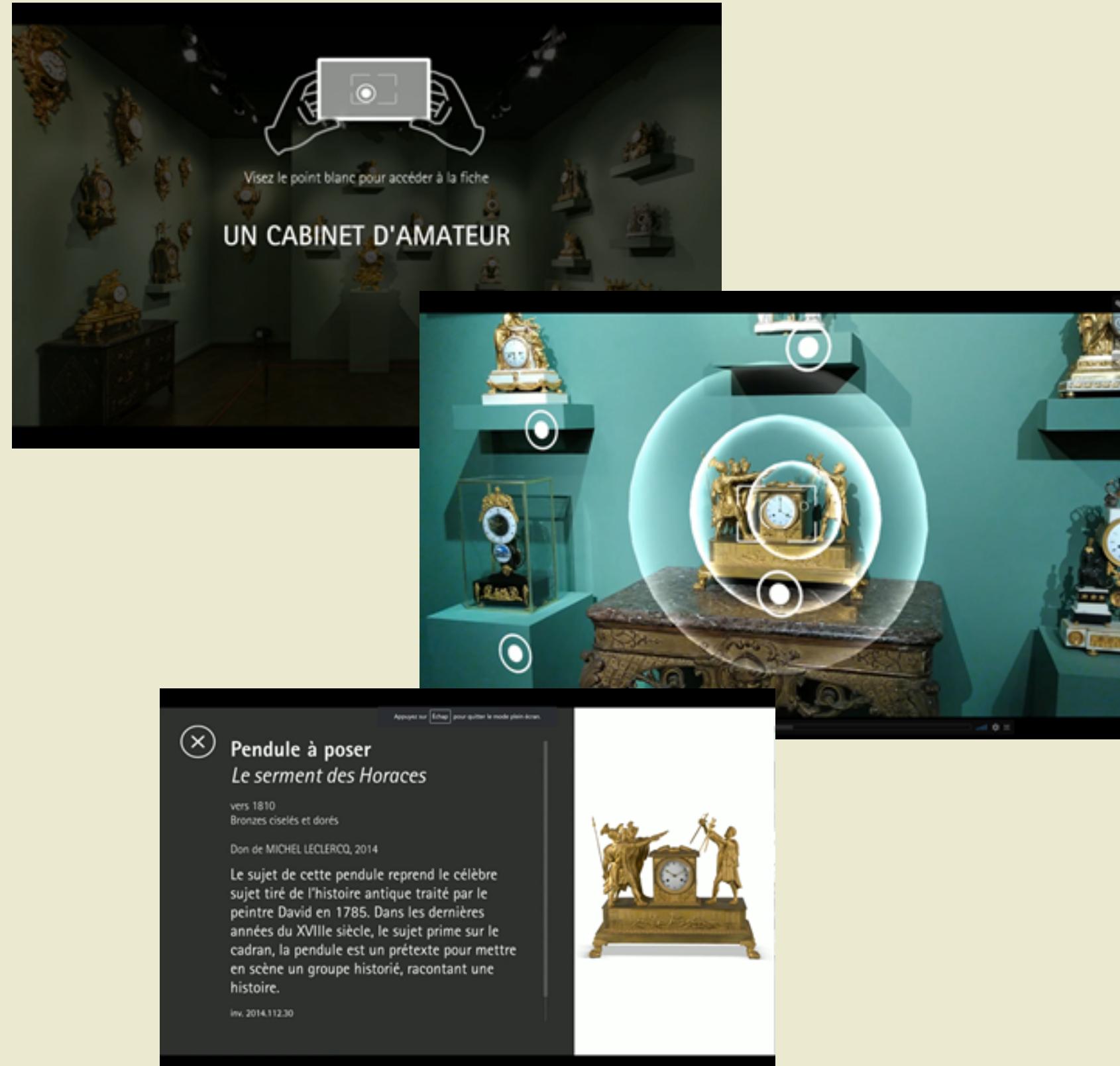
L'application « La petite Renarde rusée, l'orchestre décomposé » est un dispositif multimédia destiné au jeune public qui accompagne la diffusion de l'opéra de chambre / fabrique de film composite transmédia « La petite Renarde rusée » sur Smartphone ou tablette, IOS et Androïd. On peut ainsi écouter les 13 instruments différents de l'orchestre, ensemble ou séparément, interprétant « La Petite Renarde rusée », de Leos Janacek.



L'idée correspond à la nôtre car elle permet de rendre accessible un art “majeur”, l'opéra, à un public qui ne le connaît pas, a priori. On peut ainsi comprendre le fonctionnement d'un orchestre à travers l'application. Chaque instrument est enregistré individuellement ce qui permet de les écouter un par un, ou d'en écouter qu'un certain nombre.

Enfin, nous pensions à la possibilité de mettre en place un dispositif de réalité augmenté accessible par exemple depuis l'application de la Maison de Balzac :

### Expérience en Réalité Augmentée - Musée des Arts décoratifs



Prototype de cartel augmenté via une tablette Tango. Pour obtenir les éléments d'interprétations de la salle « un cabinet d'amateur », le visiteur utilise la tablette sur son support, puis à travers l'écran, vise un point blanc sur les horloges de la salle. Une seconde passée sur un POI, il obtient un cartel et une mini notice, une seconde sur un cadran, il entend sonner le timbre de l'horloge visée. Cela permet d'entrer en contact avec des objets vieux et fragiles.

Intéressant car renforce l'interaction avec une salle du musée qui peut être rapidement monotone à part pour les quelques passionnés. C'est un problème qui a été exposé par la conservatrice de la Maison Balzac, à savoir qu'à part quelques grands passionnés, les gens se lassent vite de la Maison. Sans créer un dispositif de Réalité Augmentée, renforcer l'interaction avec la (petite) collection du musée dans notre jeu lui serait très bénéfique.

## Conclusions pour le positionnement et les spécifications du projet :

Après cet état de l'art qui nous a permis de prendre connaissances des diverses possibilités et de tout ce qui a déjà été mis en place, et après de longues discussions et réunions pour savoir sur quelle idée nous devrions partir, nous avons décidé d'utiliser une matrice décisionnelle (ci-dessous) pour voir les pour et les contres de nos différentes idées. Cette matrice à été mise en place en ayant conscience du retour des professeurs sur les différentes idées ainsi que nos propres avis à la suite de l'état de l'art, car les qualités et les défauts de certaines idées apparaissent plus claires lorsqu'elles sont mises dans un contexte concret.

	Option A	Option B	Option C	Option D
Critère qualité	+	+	+	+
Critère délai	--	+	+	++
Critère coût	-	0	0	0
Critère design	--	+	+	++
Critère subjectif client	--	--	-	++
Bilan Global Par Option	:(	:(	:(	:(

**Option A:** Jeu de société (Jeu de plateau)

**Option B :** Jeu en ligne sur le site web

**Option C :** Jeu sur la table interactive

**Option D :** Découverte de Balzac sur table interactive (avec des scenes de livres, avec les lieux ou l'histoire a été ecrite, ...)

# Conception du projet

Notre table interactive comporte 4 onglets :

- Trois permettent d'accéder aux scènes que nous avons créées :
  - Une carte interactive.
  - Une structure gothique interactive symbolisant le classement de l'édition Furne de la Comédie Humaine.
  - Un sommaire répertoriant les différentes scènes que nous avons créées.
- Un dernier permet d'aider l'utilisateur à trouver un livre qui lui correspond :
  - Un quizz.

Nous allons revenir sur les différentes étapes qui nous ont amené à ce résultat. Nous allons voir les premières réflexions que nous avons eues autour du projet, les attentes du musée, les caractéristiques de la Comédie Humaine que nous avons intégrée dans notre conception puis sur les différentes interfaces de la table. A chaque fois nous justifierons nos choix et reviendrons sur les caractéristiques graphiques, ergonomiques, techniques et éventuellement sur nos sources d'inspiration.

# Première réflexion autour du projet :

Le travail de conception a commencé avant la rencontre avec le personnel du musée et la prise de connaissance de ses attentes. Ce premier travail nous a permis de prendre connaissance des attentes individuelles que nous avions pour réaliser ce projet.

Nous avons développé dès le premier cours l'idée d'un jeu de société interactif. Différents éléments de cette première idée ont ainsi été gardés puis réinvestis dans la table que nous avons créée : la conception d'une expérience amusante, la création d'une atmosphère graphique romantique, la rencontre avec des personnages et des situations tirées de la Comédie Humaine mais aussi la spatialisation de l'Oeuvre de Balzac (dans le jeu, le plateau aurait été une carte de Paris et/ou d'une autre ville de province comme Tours ou Angoulême).



Le jeu de société *Dune* nous avait inspiré dans l'idée d'un jeu de société interactif sur *La Comédie Humaine*.

## Premier concept de table et sa principale erreur :

Après avoir pris connaissance des attentes du musée, nous avons réalisé un premier concept de table. La principale erreur que nous avons cependant faite a été de trop mettre en valeur les personnages dans notre première conception. Cette première conception était un jeu d'aventure *point&click* dans lequel l'utilisateur aurait suivi le personnage principal d'un livre pendant trois scènes. Il aurait ainsi pu prendre connaissance de l'histoire du livre et des principaux personnages, et choisir à la fin de l'expérience un livre qui lui aurait plu.

L'escape Game interactif du musée Bonnard nous a particulièrement inspiré pour la création de ce concept : celui-ci alliait la discussion avec des personnalités historiques avec des petits jeux interactifs (puzzle, énigme...) et une atmosphère graphique propre au XIXe siècle.

Ce concept était une erreur car une table était déjà dédiée aux personnages et il s'agissait ici de réellement se concentrer sur l'ensemble de son œuvre dont la construction est complexe. L'emplacement de la table se situe par ailleurs sous le tableau d'une structure gothique symbolisant la Comédie Humaine et réalisée à partir du classement de l'édition Furne de ses livres de 1865 (**Ref 1**), ce qui sous-entend d'autant plus le rôle qu'elle doit avoir.



Exemple d'une scène du premier prototype. Il s'agit de la maison de jeu dans laquelle Rastignac (*Le Père Goriot*) va jouer à la roulette. **La scène est interactive** et chaque point aurait amené l'utilisateur soit vers **un dialogue** tiré du livre, soit vers **un jeu** (la roulette pour cet endroit).

Nous avons cependant gardé l'idée de représenter une scène de Maison de jeu. En effet, la Maison de jeu est un lieu mal fréquenté au début du XIXe siècle, et une scène de ce type permet de représenter des individus larcins comme Vautrin, par exemple.

Pour pallier cette erreur, nous avons notamment décidé d'intégrer cette structure gothique dans notre conception. Chaque pilier est ainsi interactif et permet de connaître, à travers une fenêtre *pop-up*, les points communs qu'ont les différents livres s'y trouvant. Nous avons abandonné l'idée d'un jeu et décidé de nous recentrer sur les caractéristiques particulières du style de Balzac.



## En quoi consiste l'œuvre de Balzac ?

La Comédie Humaine est le titre sous lequel Balzac a regroupé 92 ouvrages (romans, contes, nouvelles et essais). Le titre a été choisi par lui en référence à la *Divine Comédie* de Dante. Les thématiques récurrentes sont l'amour, l'ambition, l'argent, le temps, la religion, l'absolu, la justice, la politique mais aussi l'hypocrisie, le vice et la décadence.

Si Balzac est considéré comme un romancier, son œuvre ne se limite pas à l'écriture d'histoires. Ce qui en fait l'originalité est la qualité d'observation et de catégorisation de types sociaux dont Balzac a fait preuve pour les écrire. On l'a souvent qualifié de précurseur du réalisme mais aussi de sociologue, voire ironiquement de zoologue, tant les situations qu'il représentait étaient réalistes et les types humains saisissants de vérité. En résulte donc dans son oeuvre un véritable mille-feuilles social dans lequel tous les types sociaux sont représentés et s'entremêlent, parfois dans le même livre.



## Les scènes :

Nous devions donc prendre en considération l'aspect social et réaliste de son œuvre et créer une expérience dans laquelle plusieurs atmosphères sociales seraient représentées et différents personnages viendraient s'y fondre. Nous avons ainsi créé différentes scènes fictives symbolisant un milieu social (Versailles pour la noblesse, une rue pauvre du Quartier Latin pour les personnages modestes...) dans lesquelles nous pourrions greffer des personnages et des références aux livres de Balzac.

L'utilisateur peut interagir avec ces différents éléments et faire apparaître des fenêtres pop-up dans lesquelles l'utilisateur peut lire une citation caractéristique du personnage mais aussi un résumé du livre et les thématiques principales qui y reviennent. Ces informations sont ciblées : elles visent à aider l'utilisateur (étudiant ou jeune actif) à comprendre ce qu'il trouvera dans le livre et ainsi à l'inciter à en choisir un comme le souhaitait le musée.



Aspect de la scène du Quartier Latin avec fenêtres pop-up



Informations supplémentaires sur le livre

Le titre, au-dessus écrits en jaune, est interactif et emmène l'utilisateur vers une pièce tirée du livre dans laquelle il pourra en apprendre plus sur le personnage et la place qu'il occupe dans le livre.

Une référence et un lien vers la structure gothique est également intégré afin de relier la scène au classement scientifique de la Comédie Humaine, le but étant de relier les différents onglets de la table. Le menu est en bas afin que l'utilisateur ne cache pas l'expérience avec son bras lorsqu'il souhaite changer d'onglet.

Ce n'est donc plus un jeu et nous ne suivons plus les personnages dans une partie de leur aventure : ils servent maintenant de vecteur vers des informations sur le livre. **L'objectif est donc didactique.**

Un autre concept de table a été particulièrement inspirant pour cette deuxième conception. Il s'agissait de *Dragon & Compagnie*. Cette table est interactive mais le but est l'apprentissage et la transmission de connaissance, comme c'est le cas pour nous. Les différents éléments sont interactifs mais les toucher amène toujours vers des connaissances supplémentaires.



Nous avons continué de nous inspirer de la table du musée Bonnard, notamment pour l'atmosphère graphique qui restait proche de celle que nous souhaitions créer (La Belle Epoque dans le musée Bonnard contre la période de la Restauration pour nous).



Cet escape Game présente des atmosphères graphiques créées à partir de photos et de peintures originales. Nous avons également souhaité réaliser notre atmosphère avec des éléments graphiques d'époque et avons choisi d'utiliser des gravures de caractère à la fois pour les décors que pour les personnages. Nous disposons pour ce faire d'une banque de gravures libre droit sur le site parismuseescollections (**ref2**) sur lequel nous avons trouvé les différents éléments que nous avons repris dans notre table.

## La carte :

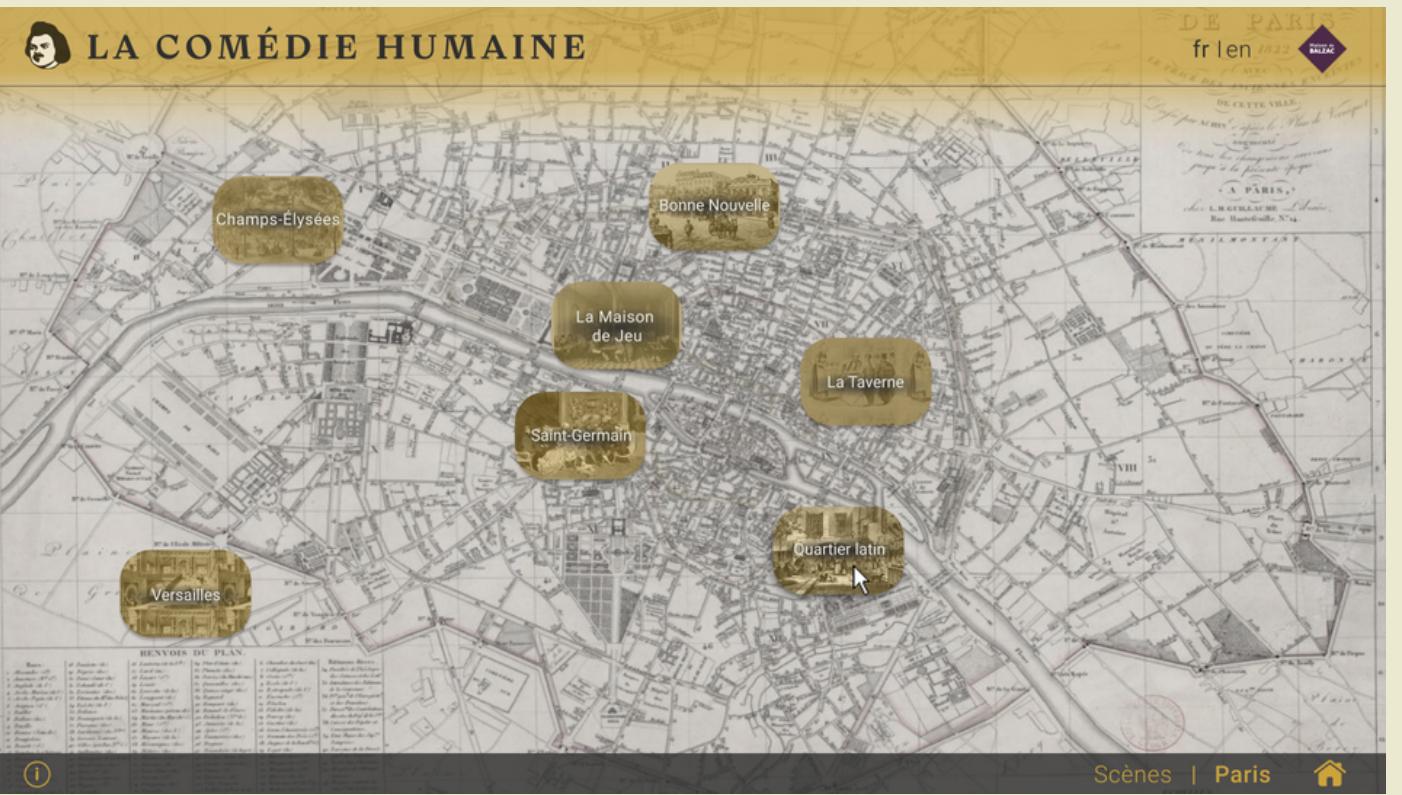
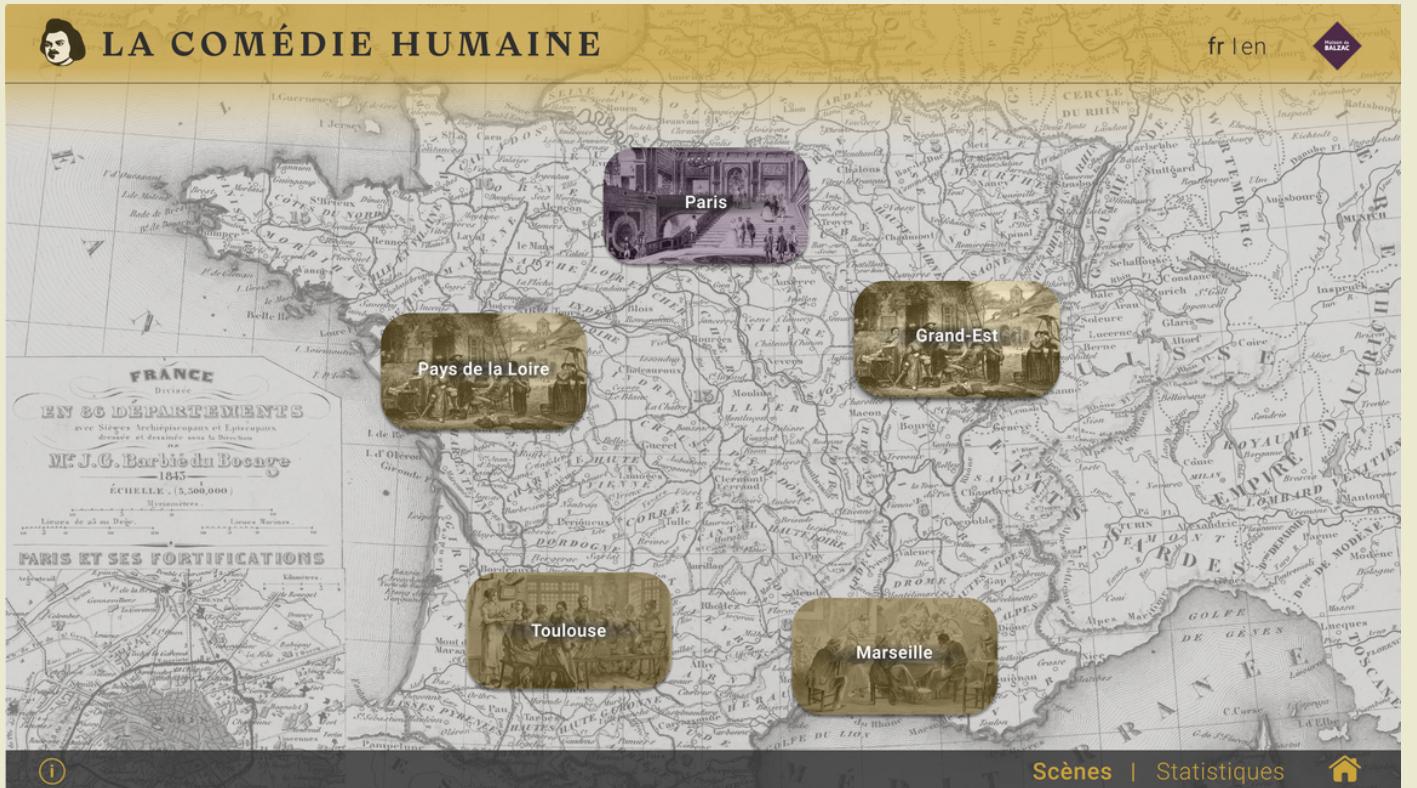
Un élément particulièrement frappant chez Balzac est la précision géographique dont il fait preuve dans chacun de ses livres. En effet, chaque passage est situé géographiquement. Deux conséquences en résultent : tout d'abord, il est possible de repérer les lieux intéressant le plus Balzac afin de les représenter dans une carte de France. Ensuite, certains lieux sont cités tant de fois, à Paris particulièrement, qu'ils deviennent des symboles de milieux sociaux. C'est ainsi que le Quartier Latin, pauvre, devient le quartier de la jeunesse étudiante et de ceux qui se lancent dans la vie (**ref4**).

En résulte donc une spatialisation de la Comédie Humaine qu'il fallait réinvestir dans notre table. Une carte est intégrée à la table avec deux onglets : l'un dans lequel les scènes symboliques sont géolocalisées et une autre reprenant la carte réalisée par la revue *MappeMonde* d'après le répertoire de Hoffman (**ref3**) avec les statistiques des mentions de chaque ville ou quartier.

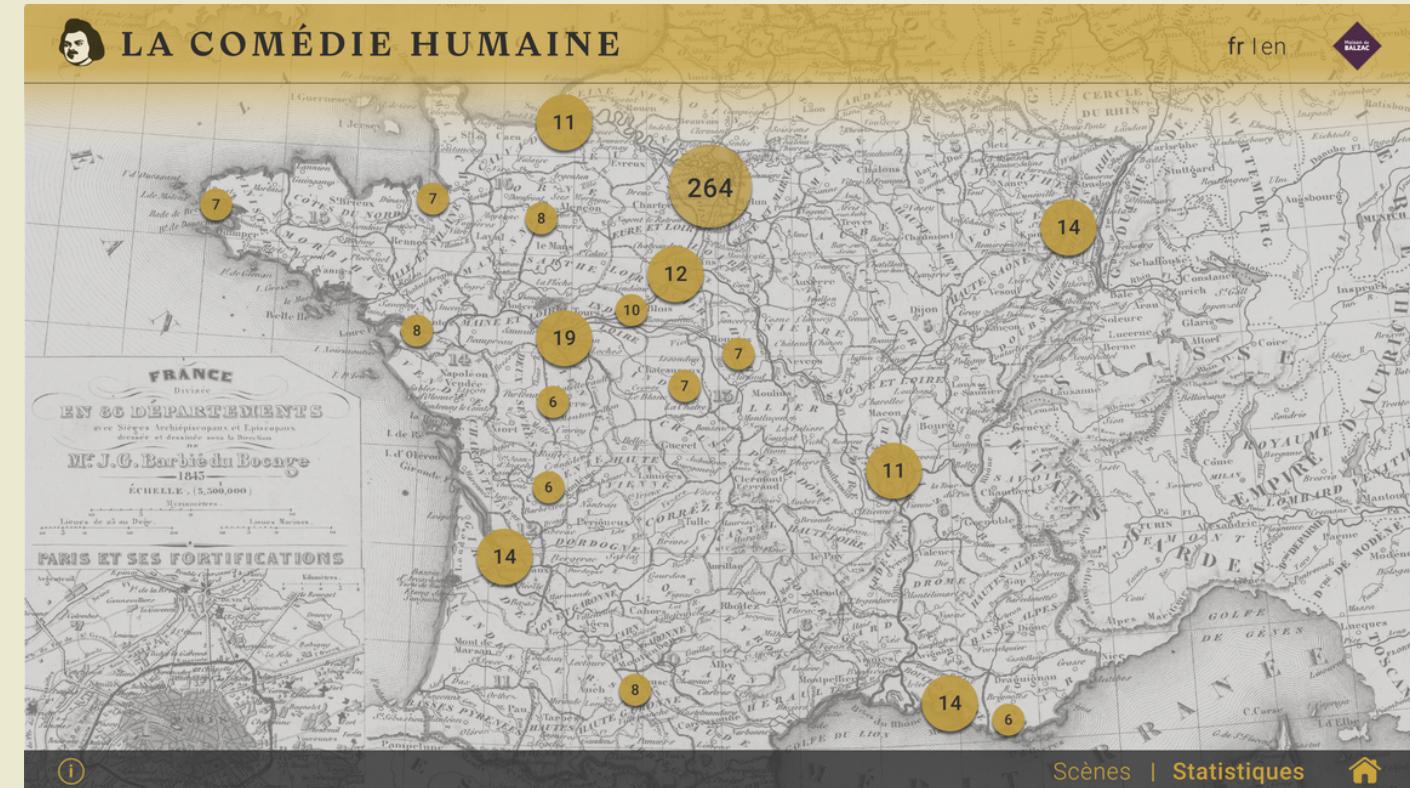
3. Travail réalisé par la revue *MappeMonde* d'après le répertoire géographique de Hoffman. Voir Christophe Morhange, Nathanaël Gobenceaux et Patrick Pentsch, « Géographie de Balzac. Portrait impressionniste de la France ? », *MappeMonde* [En ligne], 124 | 2018, mis en ligne le 10 juillet 2018, consulté le 04 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/mappemonde/333>.

4. LITERATUS, La Géographie de la Comédie Humaine et l'importance de Balzac, consulté le 08 avril 2022, <https://www.gazettelitteraire.com/2020/11/la-geographic-de-la-comedie-humaine-et-l-importance-de-paris-balzac.html>, à partir de Éric Hazan, *Balzac*, Paris, La Fabrique Éditions, 2018

## Onglet scènes :



## Onglet statistiques :

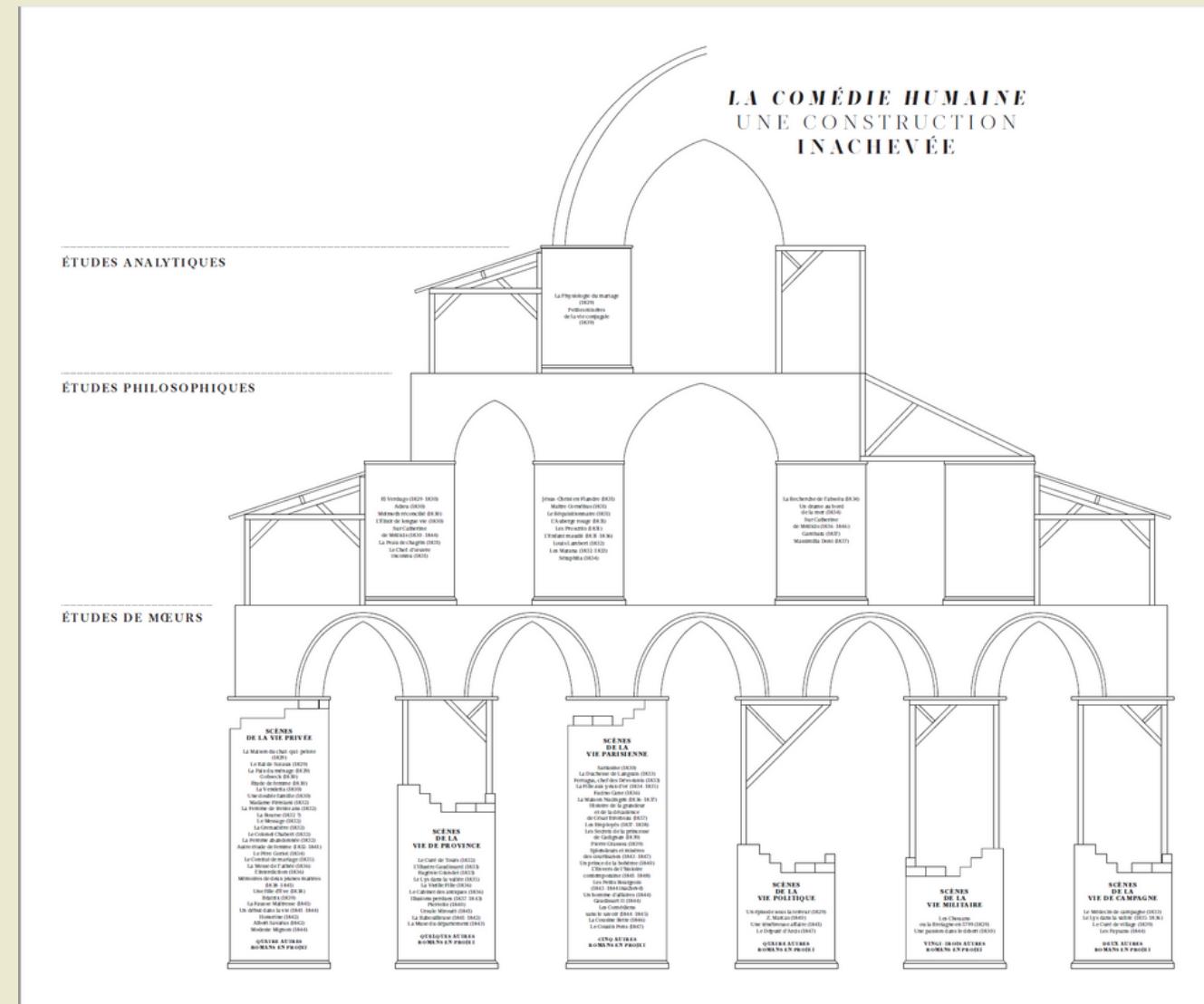


Il est possible de naviguer entre les deux à partir du menu en bas. Deux gravures de caractères ont été choisies pour réaliser ce plan. Les scènes sont représentées en couleur (jaune ou magenta) et la carte légèrement grisée afin de faire ressortir ce qui est interactif.

Il est enfin possible d'accéder à ces scènes par une représentation de la structure gothique qu'a créée le musée.

# Le classement Furne

Comme expliqué précédemment, le classement de l'édition de Furne a été réalisé par Balzac et complété après sa mort. Il propose un ensemble de trois types d'études : études de mœurs, études philosophiques et études analytiques. Les études de moeurs sont réparties en 6 sous-catégories : scènes de la vie privée, scènes de la vie de province, scènes de la vie parisienne, scènes de la vie politique, scènes de la vie militaire et scènes de la vie de campagne. La structure est inachevée car Balzac est mort prématurément.



## **Structure gothique réalisée à partir du classement Furne.**

Cette structure reste difficile à lire et à appréhender, c'est pourquoi nous l'avons reprise dans la table et nous avons rendu chaque pilier interactif : toucher un pilier permet de faire apparaître une fenêtre pop-up expliquant le sens de la catégorie qu'il représente. Afin d'augmenter la connexion entre chaque interface, des renvois vers les différentes scènes en lien avec la structure sont insérés dans l'explication et la liste des livres contenus dans la structure est interactive et permet d'accéder directement au résumé du livre.

The screenshot shows a dark rectangular pop-up window titled "Scènes de la vie privée". Inside, there is descriptive text about the series and four circular icons representing "Quartier latin", "La Taverne", "Toulouse", and "Marseille". At the bottom right of the window is a link "Liste de livres". The background of the main interface features a faint illustration of a cathedral's interior.

fr | en

LA COMÉDIE HUMAINE

Scènes de la vie privée

Avec leurs presque trente titres, les Scènes de la vie privée sont les plus nombreuses des Études de mœurs. Balzac expérimente dans ces livres sa méthode d'analyse du milieu social de chacun en décrivant la manière de se vêtir, de se mouvoir ou de se meubler. Elles sont plurielles, intimes, parfois drôles ou dramatiques.

Quartier latin La Taverne Toulouse Marseille

Liste de livres

Info | Classement Furne

This screenshot shows the same pop-up window from the previous image, but it has been expanded to reveal a long list of titles under the heading "Modeste Mignon (1844)". The list includes: La Femme abandonnée (1833), Gobseck (1830), La Grenadière (1833), Le Colonel Chabert (1832), La Femme de trente ans (1834), Le Père Goriot (1835), Un début dans la vie (1844), La Bourse (1832), La Maison du chat-qui-pelote (1830), Une double famille (1830), Le Bal de Sceaux (1830), Une fille d'Ève (1839), and La Vendetta (1830). At the bottom right of the list is a link "Liste de scènes".

fr | en

LA COMÉDIE HUMAINE

Scènes de la vie privée

Modeste Mignon (1844)  
La Femme abandonnée (1833)  
Gobseck (1830)  
La Grenadière (1833)  
Le Colonel Chabert (1832)  
La Femme de trente ans (1834)  
Le Père Goriot (1835)  
Un début dans la vie (1844)  
La Bourse (1832)  
La Maison du chat-qui-pelote (1830)  
Une double famille (1830)  
Le Bal de Sceaux (1830)  
Une fille d'Ève (1839)  
La Vendetta (1830)

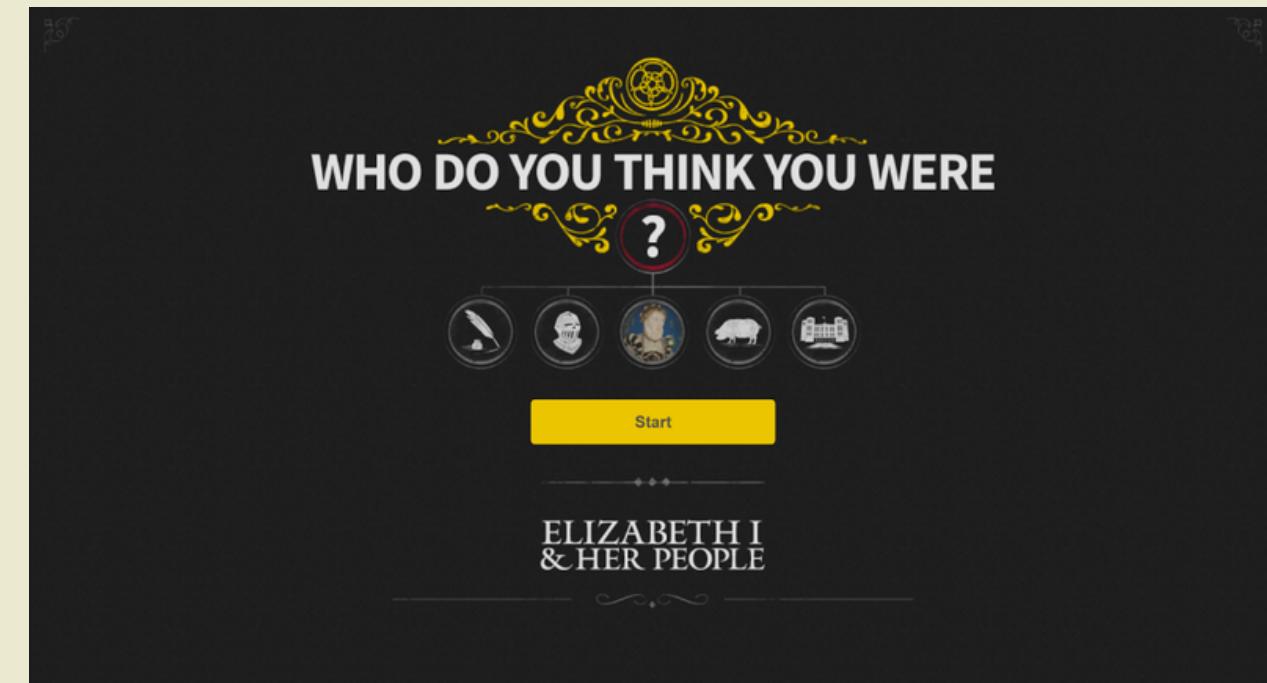
plus

Liste de scènes

Info | Classement Furne

## Le Quizz

Nous avons enfin décidé de proposer un quizz afin de montrer à l'utilisateur un livre qui adapté à ses besoins. Nous n'avons cependant pas réalisé la totalité des questions mais nous avions l'idée de réaliser un quizz éliminatif, c'est-à-dire qui éliminerait un certain nombre de possibilité à chaque réponse afin de proposer le livre adapté à l'utilisateur, un livre qui corresponde à toutes les réponses réalisées par celui-ci. Nous n'avons pas pu étudié toutes les possibilités pour la réalisation d'un tel quizz, mais il n'aurait pas comporté le même nombre de réponses à chaque et aurait dû suivre une forme d'entonnoir : avoir des questions de moins en moins générales. L'interface d'un quizz ne demande pas beaucoup d'innovation. Cependant, nous avons proposé une atmosphère graphique immersive comme le quizz Who do you think you were ? qui propose une atmosphère Renaissance.



Nous avons placé sur le côté une gravure de Balzac greffée sur un torse portant un sweat afin de le moderniser. Nous avons également mis en fond une gravure de bibliothèque que nous avons légèrement grisée afin de faire ressortir l'écrivain.

# Equipe Projet

Pour ce projet nous nous sommes réparties les différentes tâches en fonction de nos compétences :

**Graphisme** : Katya, qui est la plus douée en termes de graphisme, s'est chargée de la partie visuel en imaginant et en créant un univers à partir de l'ambiance de *La Comédie Humaine*, de l'ambiance du musée et des gravures de ? Les outils les plus utilisés ont été Photoshop et Figma.

**UI/UX/Wireframes** : Nous nous sommes tous attelés à la tâche durant nos réunions que ce soit à distance sur Discord ou lors des réunions du Jeudi. Nous avons réalisé ce travail sur papier et sur Figma

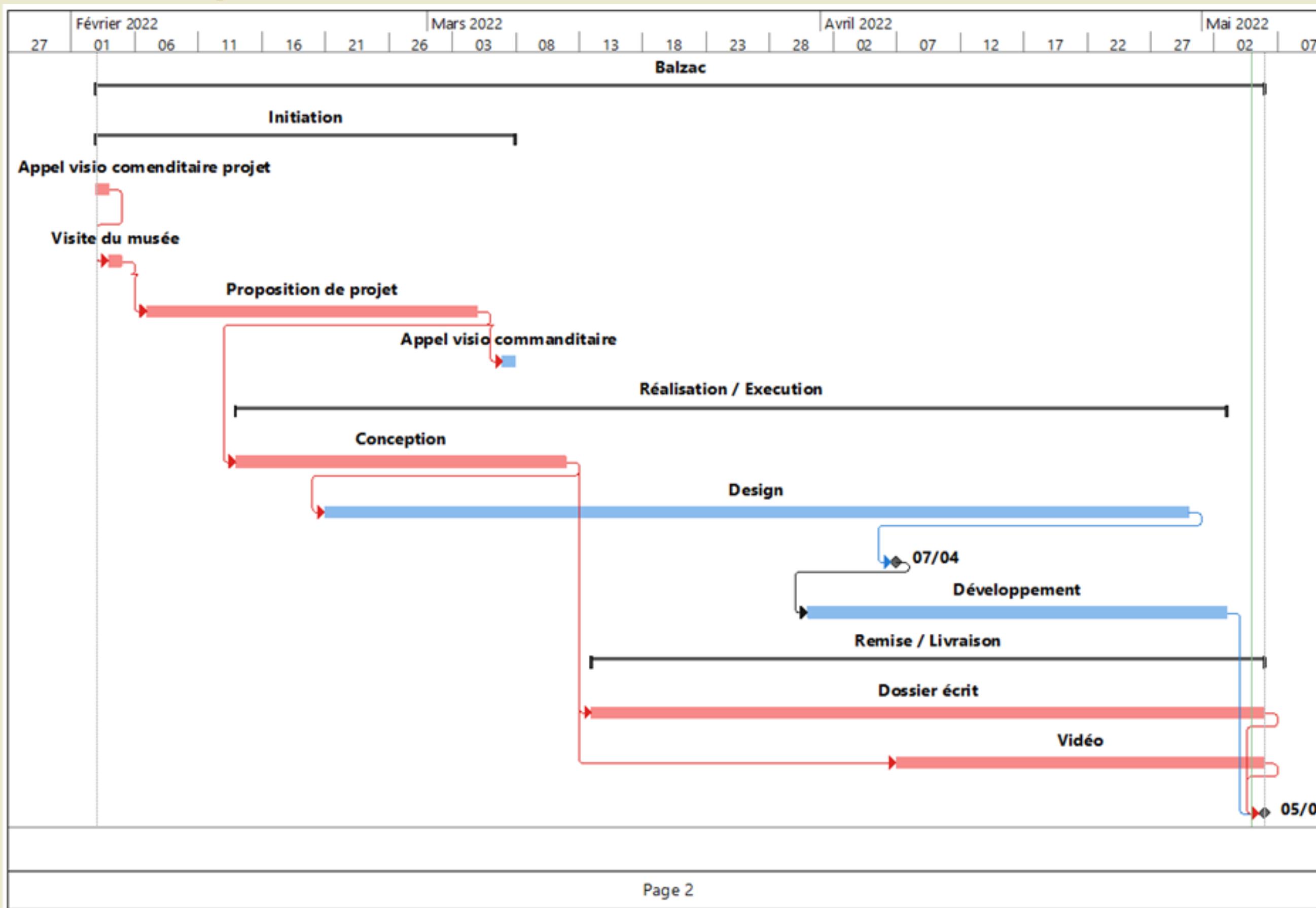
**Éditorial** : Noé et Loana ont pris les devants sur la partie éditoriale car ce sont eux qui connaissent le mieux les œuvres de Balzac et ont les meilleures capacités rédactionnelles. Ils ont fait une sélection d'œuvres, de personnages et de citations.

**Développement** : Caroline s'est occupée du développement en utilisant les langages de programmation tels que HTML, CSS et JavaScript. De plus, elle a également utilisé l'outil Electron, qui lui a permis d'exécuter son code sous forme d'application de bureau.

**Organisation** : Dorian à pris le rôle d'organisateur en préparant les réunions, en faisant en sorte que tout le monde puisse être présent, il à aussi géré en partie la distribution des tâches au sein du groupe.

**Vidéo** : La vidéo à été faite sur Premier Pro et After Effect, c'est Katya qui l'a réalisée.

# Planning



Ce projet a débuté le 3 février par un appel Zoom avec le commanditaire, à savoir Camille Autran qui est responsable de projet et médiation numérique chez Paris Musées. Elle a commencé par nous présenter le musée Balzac, puis a enchaîné sur les attentes de celui-ci concernant le projet.

S'en est suivi la visite du lieu quelques jours après afin de nous immerger dans l'univers de La comédie humaine et ainsi mieux pouvoir répondre à la commande. On nous a aussi montré la table interactive qui allait être le support sur lequel se trouverait notre application. Tout ceci a permis de poser les bases de notre réflexion.

Nous sommes ensuite passés à la phase de proposition de projet. Il s'agissait de brainstormer des idées que nous avons soumis en même temps à nos professeurs pour avoir des avis extérieurs et des retours. Cette étape a été assez longue, environ 2 mois (de février à fin mars), pour avoir une idée claire, précise et solide.

En parallèle, nous avons commencé la conception et le design du projet en tenant compte des retours de nos intervenants et des commanditaires. Ça a été des échanges réguliers avec eux qui avaient lieu les jeudis en présentiel afin de rester sur la bonne voie.

A côté de ces échanges, nous avions nous-même régulièrement des réunions via Discord pour s'organiser et se tenir au courant de l'avancée de chacun.

La conception consistait notamment à créer le wireframe tout en répondant à certaines questions : combien de pages, à quoi allait correspondre chacune, quels personnages y trouverait-on, dans quel ordre,... et ce de façon concrète.

Lorsque nous avons été sûr que le corps de l'application était solide, nous nous sommes attelés à la rédaction du dossier que vous êtes en train de lire. La fin du projet a surtout consisté à affiner les détails techniques, scénaristiques et artistiques afin de consolider le projet pour le rendre tout à fait cohérent et utilisable.

De plus, nous avons aussi réalisé une vidéo sur After Effects et Premiere Pro pour pouvoir présenter notre concept et montrer ainsi le fruit de notre travail.

Enfin, concernant la communication, cette fin de projet s'est déroulée principalement à distance avec des réunions sur Discord au moins une fois par semaine.

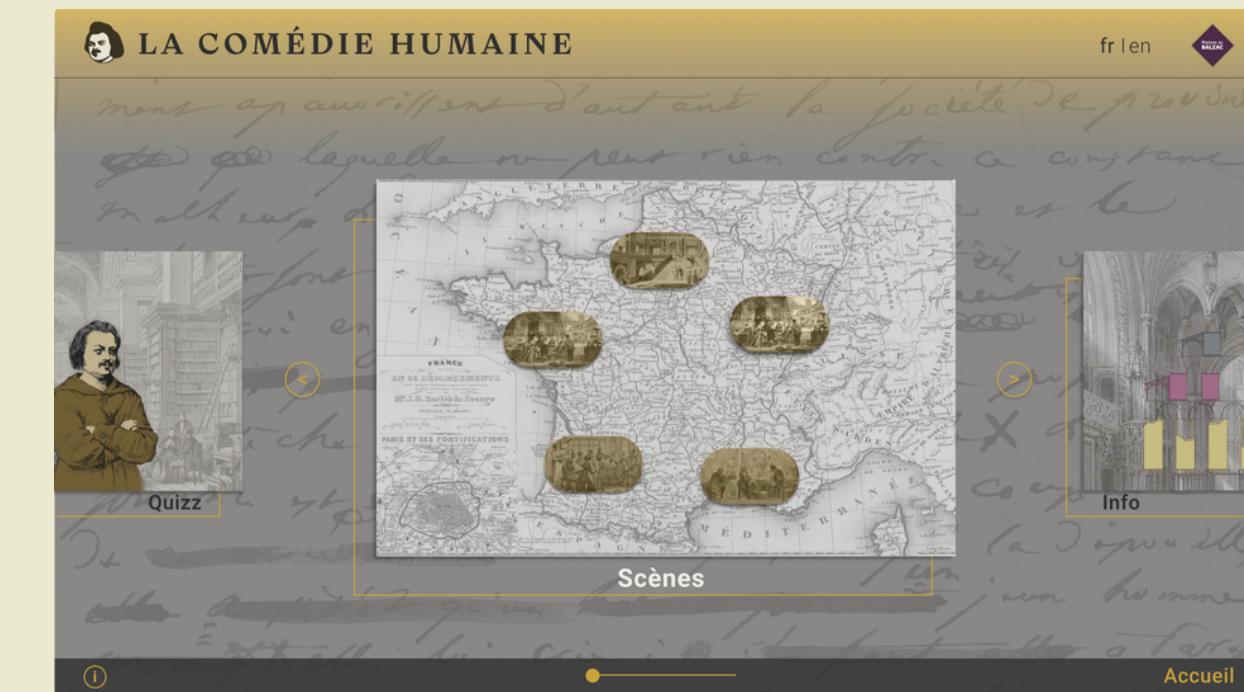
# Arborescence

Nous allons voir les différentes étapes de l'interface pour :

- Le menu principal.
- L'onglet Carte (*sous-onglet scènes ; sous-onglet statistiques*).
- L'onglet Classement *Furne* .
- L'onglet Sommaire.
- L'onglet Quizz.

## Menu principal

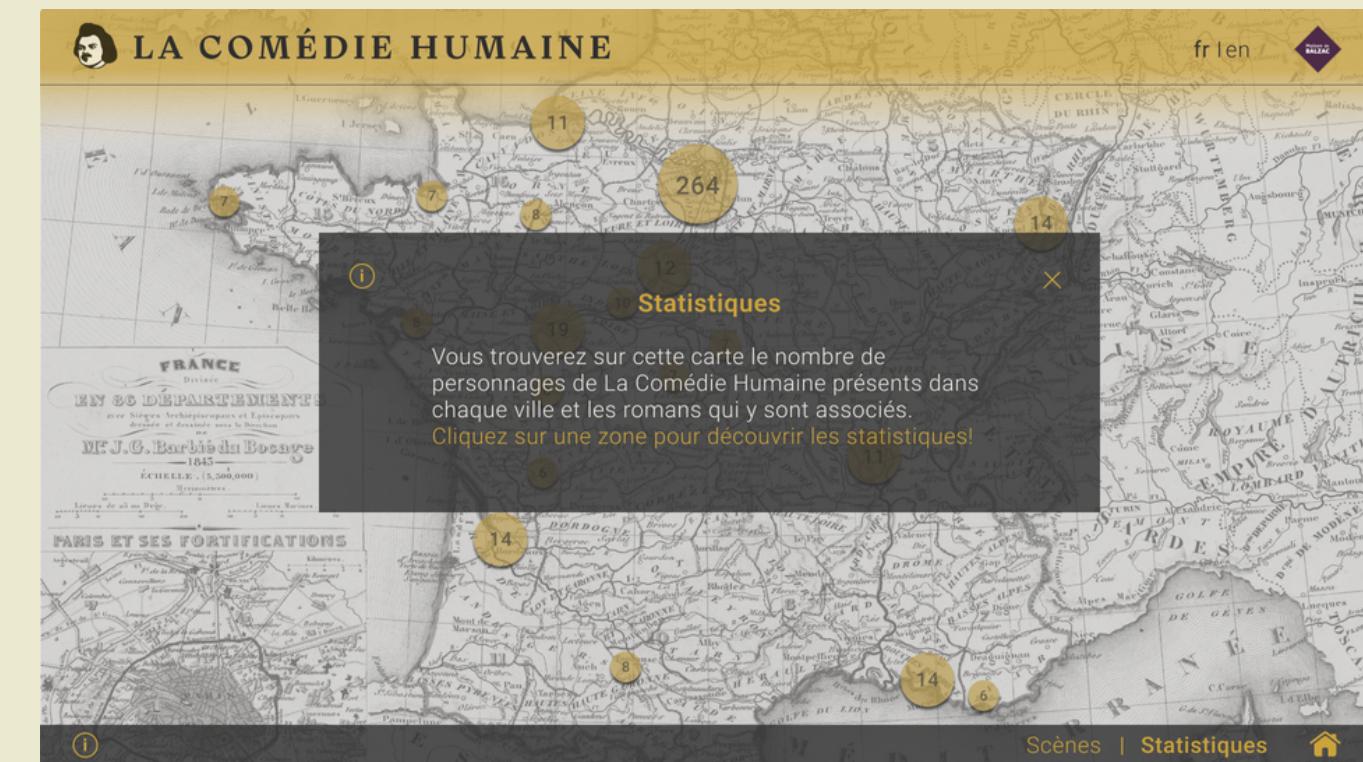
Un menu en carroussel permet de naviguer entre les différents onglets. Il s'affiche lorsque personne n'utilise la table.



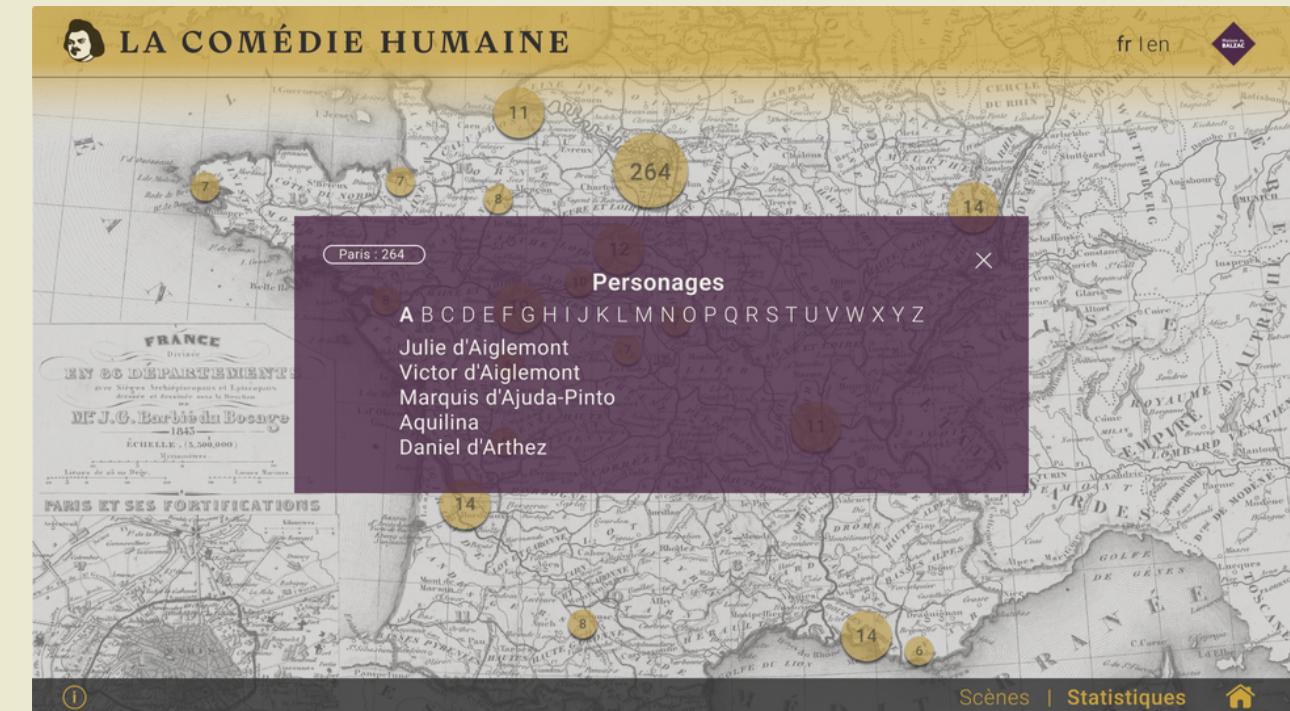
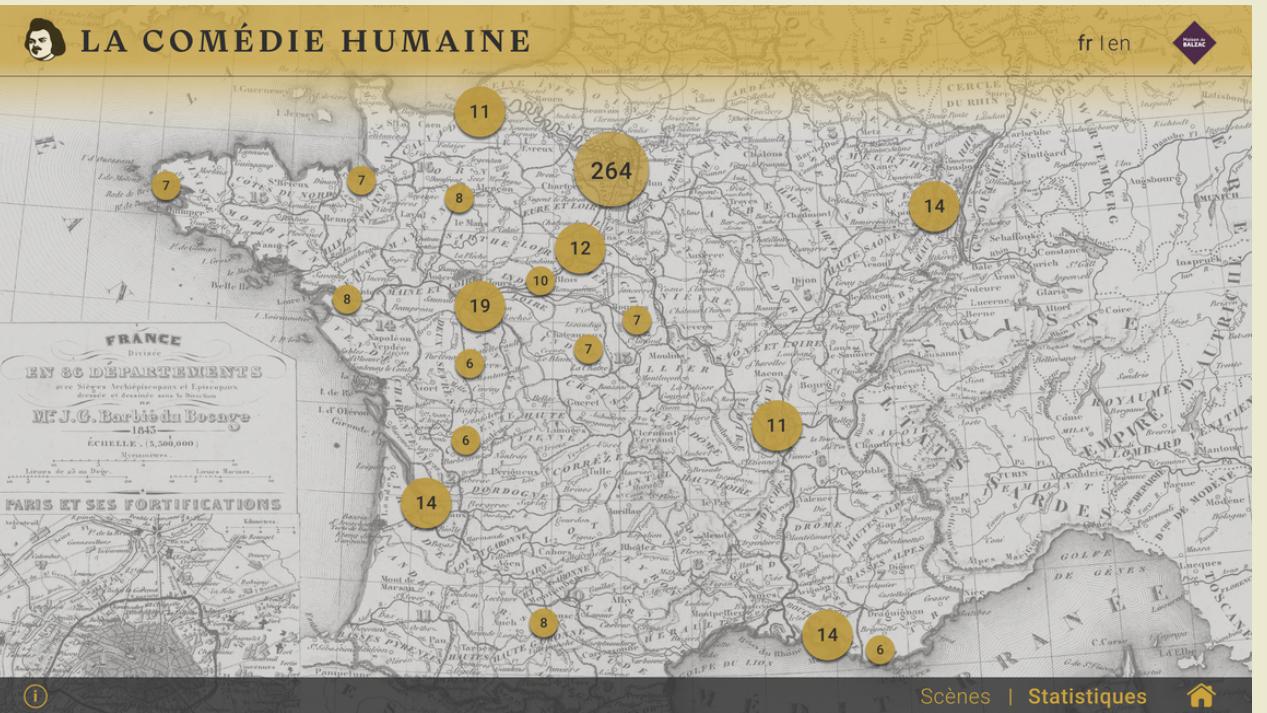
Une fois dans l'un des onglets, le petit symbole maison permet de retourner au menu.

## L'onglet Carte

Arrivé dans sur la carte, un texte permet d'expliquer le rôle de l'onglet, autant pour la partie scène que statistiques.



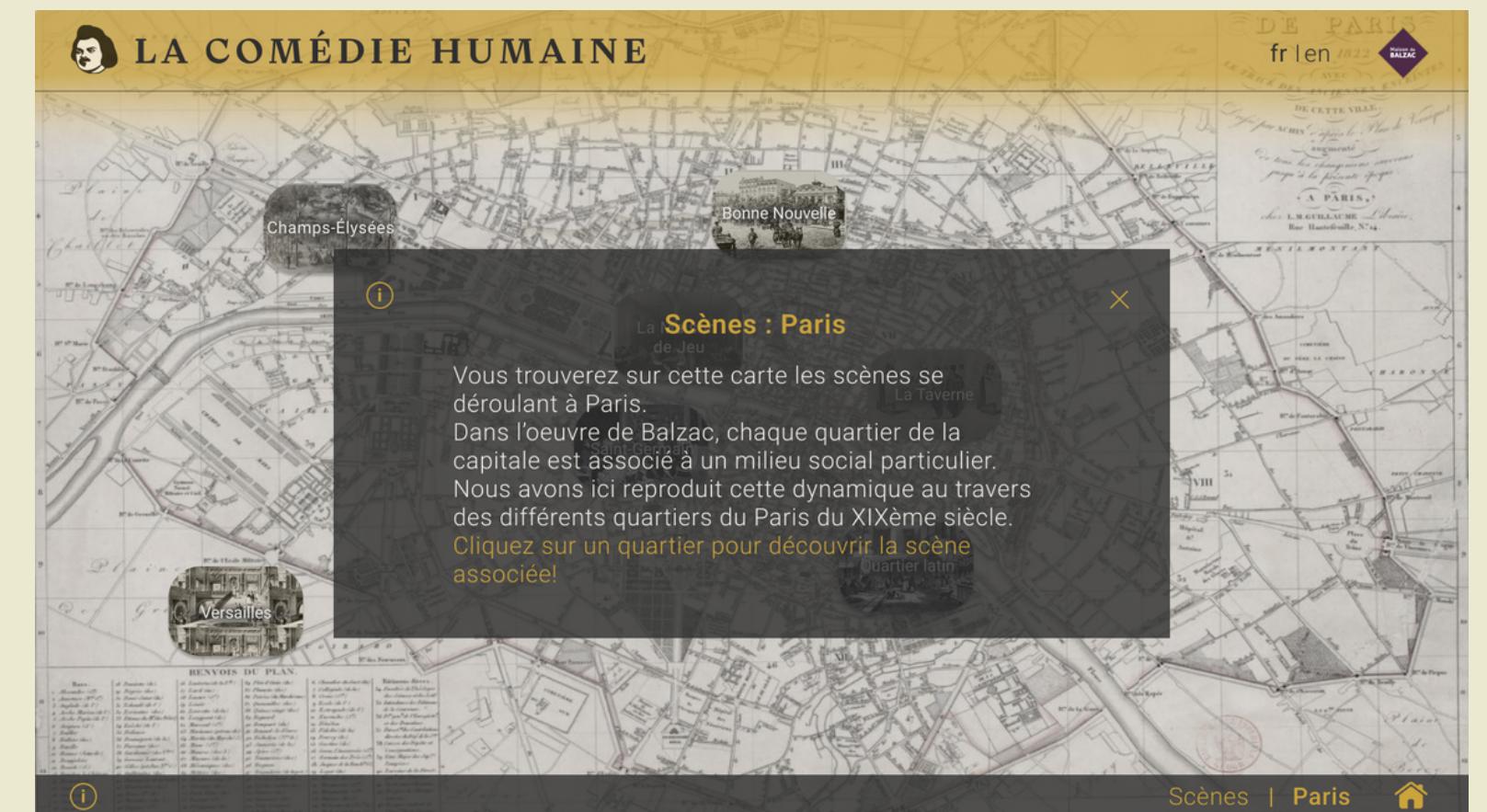
Pour l'onglet statistique, appuyer sur un point permettra de voir les romans concernés par les allocutions



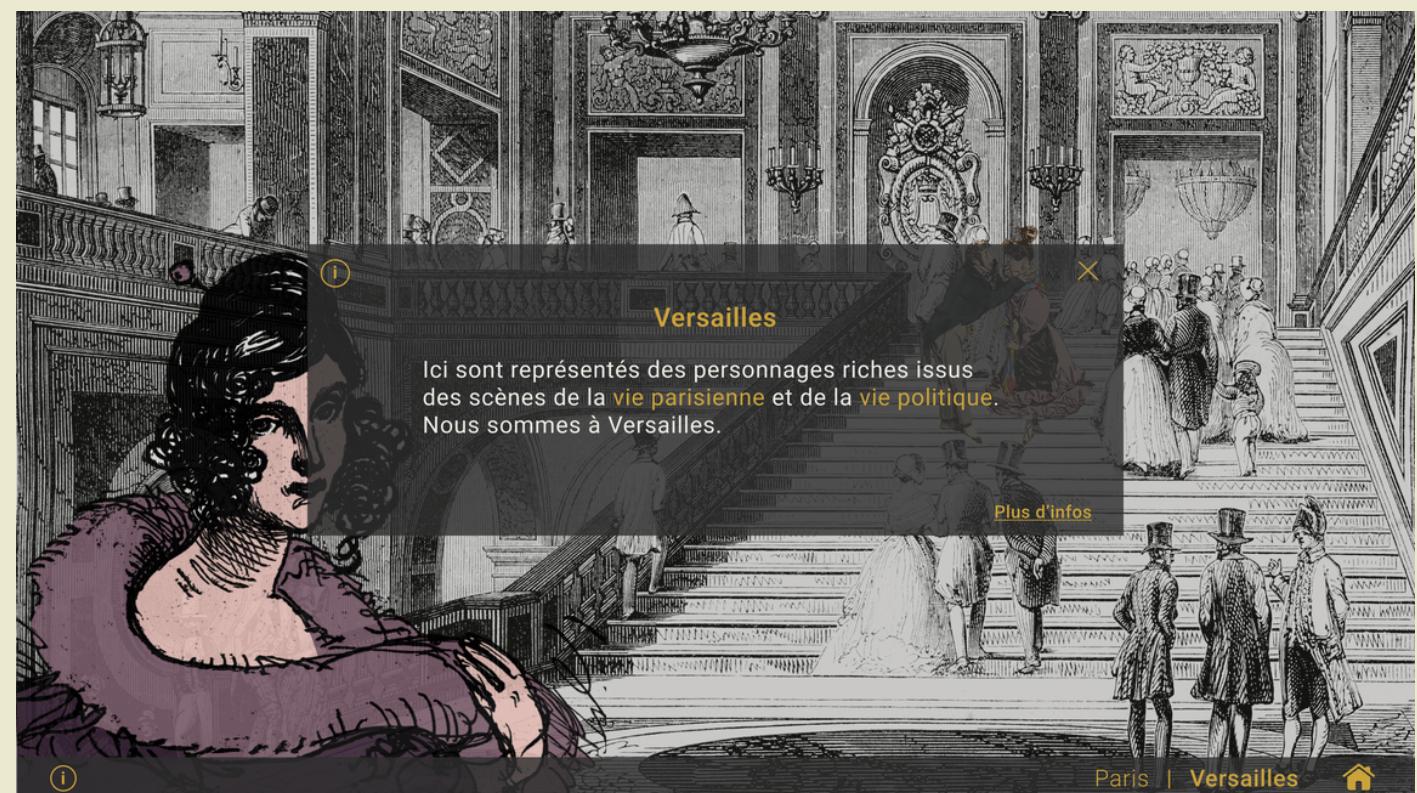
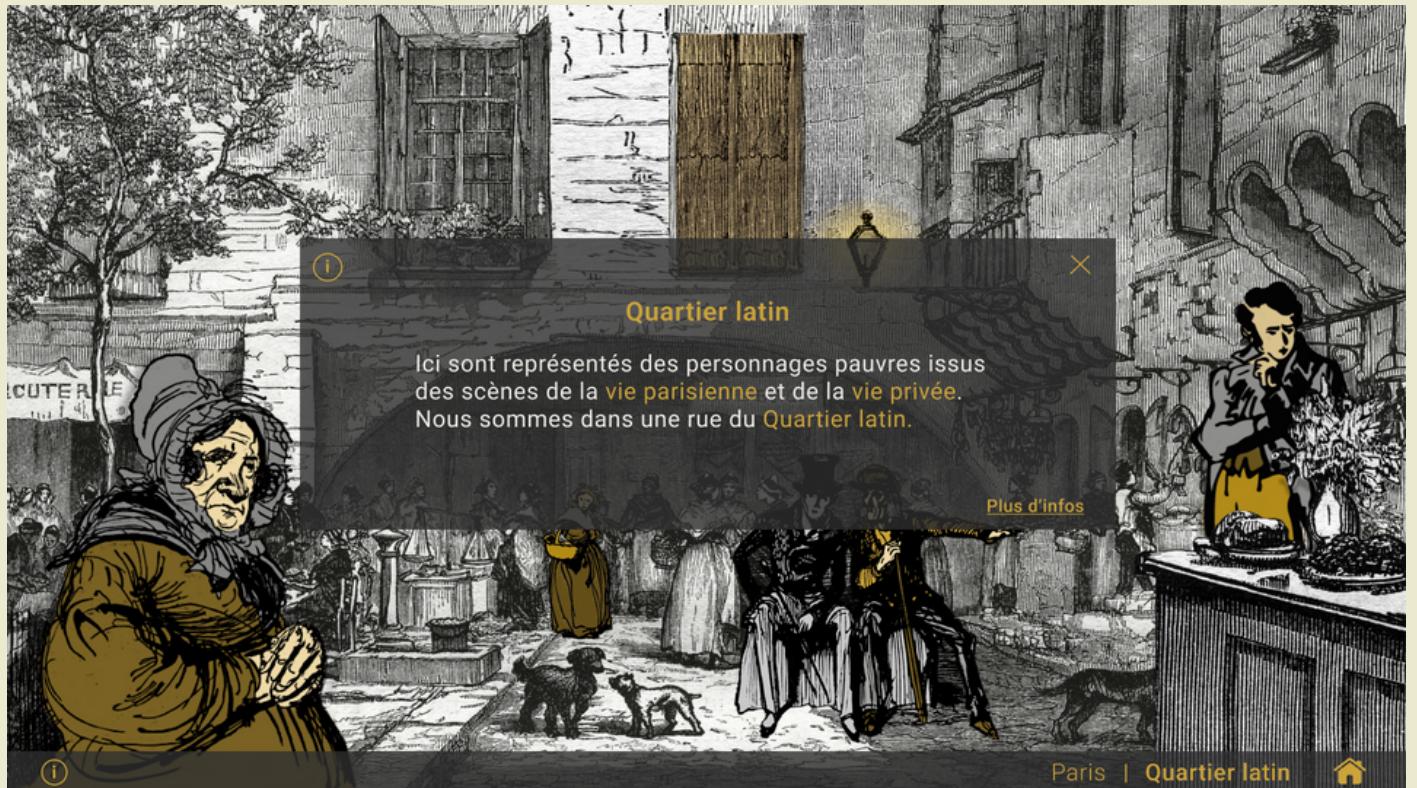
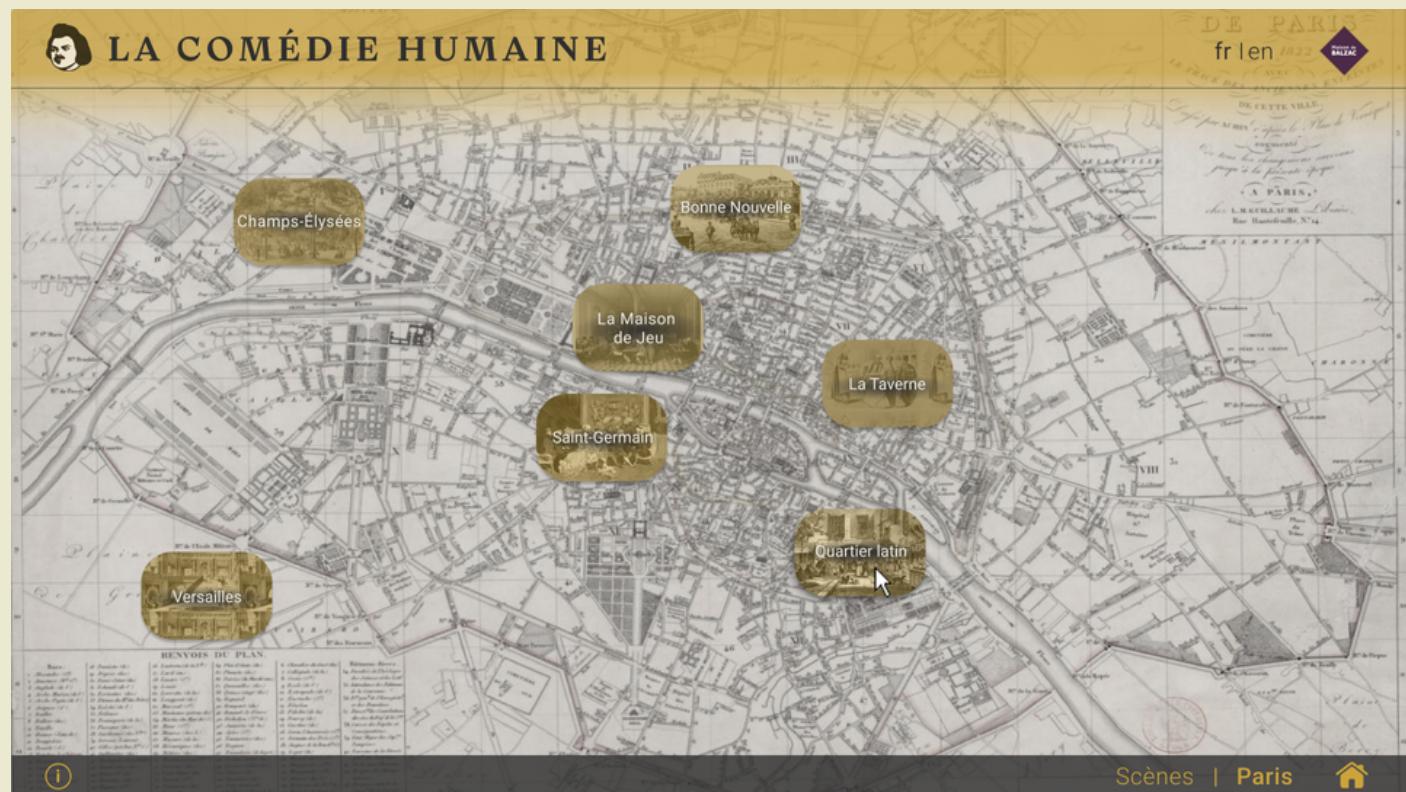
Pour l'onglet scènes, les images sont interactives : celles se situant en province, représentées en jaune, amènent directement vers une scène. Paris occupant la place la plus importante de la Comédie Humaine, interagir avec l'image, en violet, amène vers une carte spécifique à Paris comportant d'autres scènes.



Un texte similaire permet d'introduire la carte de Paris



Une fois que l'on interagit avec une image jaune (ici le Quartier Latin et Versailles), on est amené vers la scène concernée.



## L'onglet classement *Furne*

Arrivé sur l'onglet du classement *Furne* et comme sur la carte, un texte remet la structure dans son contexte et explique ce qu'elle représente.

The screenshot shows a detailed diagram of a gothic-style structure, specifically the 'Structure gothique' mentioned in the text. The structure is composed of various levels and arches, with labels such as 'Études analytiques' at the top and 'Scènes de la vie privée', 'Scènes de la vie de province', etc., at the base. The background features a faint image of a cathedral's interior. The text on the left provides context about the structure's purpose and its relation to Balzac's work.

**LA COMÉDIE HUMAINE**

fr | en

**Structure gothique**

Cette structure a été réalisée pour les besoins du musée. Elle est inachevée, comme l'est l'oeuvre de Balzac qui est mort à 51 ans.

Les différentes classes offrent une manière parmi d'autres d'appréhender l'Oeuvre de la Balzac.

Elle est réalisée à partir de la classification de ses œuvres publiée dans l'édition Furne de 1842 puis 1865.

Scènes de la vie privée  
Scènes de la vie de province  
Scènes de la vie parisienne  
Scènes de la vie politique  
Scènes de la vie militaire  
Scènes de la vie de campagne

Info | Classement Furne

The screenshot shows a neoclassical-style structure diagram, specifically the 'Structure neoclassique' mentioned in the text. The structure is more symmetrical and organized than the gothic version, with three main sections labeled 'Études analytiques', 'Études philosophiques', and 'Études de mœurs'. Each section has several smaller components below it, labeled with scene types like 'Scènes de la vie privée', 'Scènes de la vie de province', etc. The background features a faint image of a cathedral's interior. The text on the left provides context about the structure's purpose and its relation to Balzac's work.

**LA COMÉDIE HUMAINE**

fr | en

**Études analytiques**

**Études philosophiques**

**Études de mœurs**

Scènes de la vie privée  
Scènes de la vie de province  
Scènes de la vie parisienne  
Scènes de la vie politique  
Scènes de la vie militaire  
Scènes de la vie de campagne

Info | Classement Furne

Tous les piliers sont interactifs et permettent de comprendre le sens de la catégorie. Des renvois vers les scènes concernées par la catégorie sont en bas, sachant que plusieurs catégories peuvent être concernées par une scène (par exemple, la scène du Quartier Latin comporte des personnages tirés des Scènes de la Vie Privée mais aussi des Scènes de la Vie Parisienne).

En touchant le petit bouton *Liste de livres* en bas, vous pourrez accéder à une liste de livre interactive.

The screenshot shows a dark rectangular overlay on a background of a classical building's interior. The overlay contains the title "Scènes de la vie privée" in yellow. Below it is a paragraph of text in white. At the bottom are four small circular icons labeled "Quartier latin", "La Taverne", "Toulouse", and "Marseille". A purple arrow points from this panel to the right panel.

Scènes de la vie privée

Avec leurs presque trente titres, les Scènes de la vie privée sont les plus nombreuses des Études de mœurs. Balzac expérimente dans ces livres sa méthode d'analyse du milieu social de chacun en décrivant la manière de se vêtir, de se mouvoir ou de se meubler. Elles sont plurielles, intimes, parfois drôles ou dramatiques.

Quartier latin La Taverne Toulouse Marseille

Liste de livres

The screenshot shows a dark rectangular overlay on the same background. It lists several book titles in white, each with a year in parentheses. A purple arrow points from the left panel to this list.

Scènes de la vie privée

- Modeste Mignon (1844)
- La Femme abandonnée (1833)
- Gobseck (1830)
- La Grenadière (1833)
- Le Colonel Chabert (1832)
- La Femme de trente ans (1834)
- Le Père Goriot (1835)
- Un début dans la vie (1844)
- La Bourse (1832)
- La Maison du chat-qui-pelote (1830)
- Une double famille (1830)
- Le Bal de Sceaux (1830)
- Une fille d'Ève (1839)
- La Vendetta (1830)

plus

Liste de scènes

Interagir avec un livre (ici le Père Goriot) vous renverra vers le même résumé que vous trouvez dans la scène. Un renvoi vers la scène s'y trouve également : le toucher vous mènera directement à la scène.

The screenshot shows a digital edition of Balzac's *La Comédie Humaine*. A sidebar on the left lists "Scènes de la vie privée" from 1830 to 1844. One item, "Le Père Goriot (1834)", is highlighted with a cursor. The main content area shows a stylized building facade. Navigation links at the bottom include "Info", "Classement Furne", and a home icon.



The screenshot shows the same digital edition of *La Comédie Humaine*. The main content area now displays a summary of "Père Goriot (1834)". It includes a QR code for copying, a small illustration of a man, and a detailed description of the scene. Navigation links at the bottom include "Info", "Classement Furne", and a home icon.



## L'onglet sommaire

L'onglet sommaire est plus facile à appréhender. Il offre tout simplement un répertoire des scènes représentées avec leur présentation pour chacune.

The screenshot shows a dark-themed web page titled "Liste de scènes : France". At the top, there's a portrait of Honoré de Balzac and language links "fr" and "en". Below the title, there's a section about scenes in Paris with a quote from Balzac: "Tours a été et sera toujours les pieds dans la Loire, comme une jolie fille qui se baigne et joue avec l'eau, cette ville est rieuse, amoureuse, fraîche, fleurie, parfumée mieux que toutes les autres villes du monde." A small image of a Parisian scene is shown next to the text. The bottom of the page features three more sections: "Pays de la Loire", "Grand-Est", and "Marseille", each with a small image and some text.

This screenshot shows the same "Liste de scènes : France" page, but the "Pays de la Loire" section is highlighted with a yellow background. The quote from Balzac is also present here. The other sections ("Grand-Est" and "Marseille") are visible below it.

The screenshot shows a dark-themed web page titled "Liste de scènes : Paris". At the top, there's a portrait of Honoré de Balzac and language links "fr" and "en". Below the title, there's a section about scenes in Paris with a quote from Balzac: "On peut trouver dans cette scène des personnages issus des Scènes de la vie Parisienne mais aussi des Scènes de la vie privée. Ceux-ci viennent du bas de l'échelle sociale et sont ouvriers, étudiants ou encore bourgeois ruinés." A small image of a Parisian scene is shown next to the text. The bottom of the page features four sections: "Quartier latin", "Versailles", "Champs-Elysées", and "Bonne Nouvelle", each with a small image and some text.

This screenshot shows the same "Liste de scènes : Paris" page, but the "Bonne Nouvelle" section is highlighted with a yellow background. The quote from Balzac is also present here. The other sections ("Saint-Germain", "La Maison de Jeu", and "La Taverne") are visible below it.

Il est interactif et chaque image mène directement vers la scène concernée.

The screenshot shows a section titled "Liste de scènes : Paris". It contains the following text:

On peut trouver dans cette scène des personnages issus des **Scènes de la vie Parisienne** mais aussi des **Scènes de la vie privée**. Ceux-ci viennent du bas de l'échelle sociale et sont ouvriers, étudiants ou encore bourgeois ruinés.

Ici sont représentés des personnages riches issus des **Scènes de la vie Parisienne** et de la **vie politique**. Vous trouverez dans cette scène un décor de manoir à **Versailles**.

Les Champs-Elysées sont le lieu où se promener et être vus de tous. Des personnages de la bonne société comme des arrivistes s'y croisent. Vous trouverez ici le **Tout-Paris**.

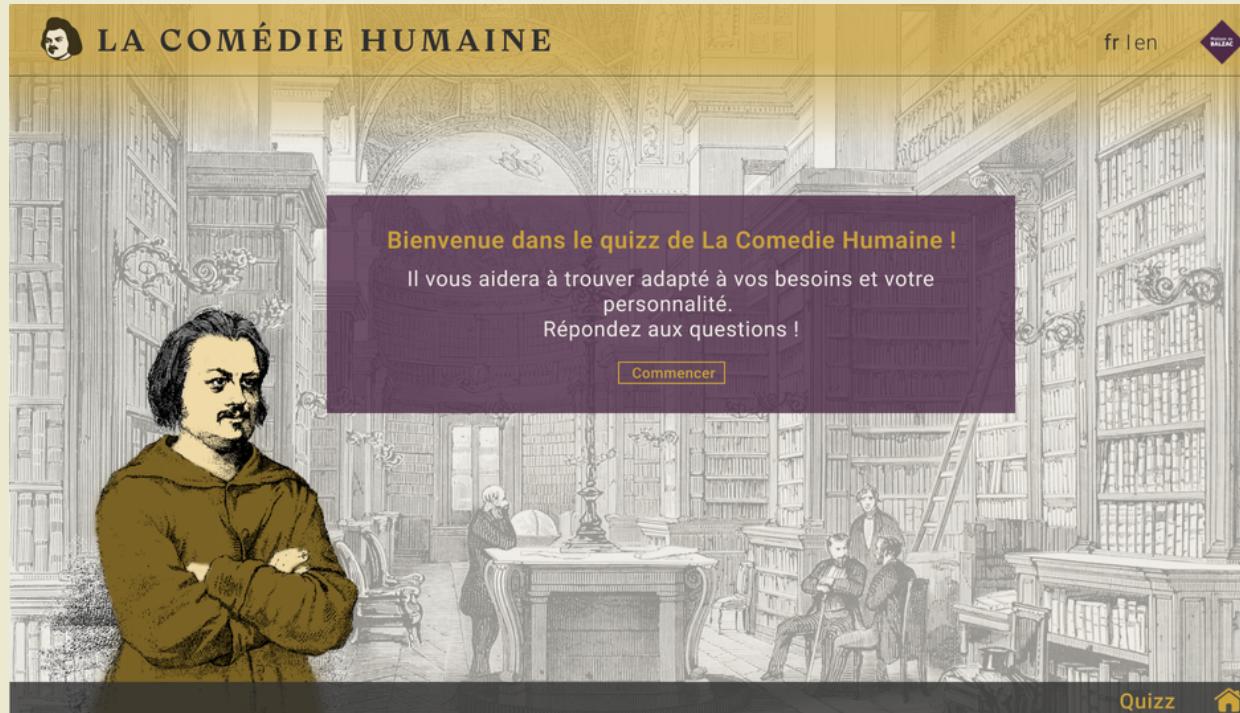
On croise dans ce quartier des personnes nouvellement arrivées à Paris espérant se démarquer du lot, ou des personnes y finissant leur vie. Les enterrements chez Balzac ont souvent lieu dans l'église **Notre-Dame-de-Bonne-Nouvelle**.

Navigation: Sommaire | Paris



## L'onglet Quizz

L'onglet Quizz propose à l'utilisateur des questions afin, à la fin, de lui proposer un livre adapté à ses besoins. Il comporte trois parties : une présentation, des questions et le résultat.



# Graphisme

Pour le graphisme nous avons voulu créer un univers nous immergeant dans le 19ème siècle tout en conservant les codes du musée.

Nous avons utilisé des couleurs présentes dans le musée comme le beige, le bordeaux ou le violet. Nous nous sommes également inspiré de la charte graphique du musée et l'avons utilisée pour créer notre moodboard.

Ci-contre, nous pensions à utiliser des gravures de Charles Huard, déjà présentes dans une autre salle du musée, pour présenter les personnages de la comédie humaine et de créer une cohérence d'exposition que le visiteur aurait remarquée. L'utilisation de collages papiers évoquent les romans et la littérature, au centre de notre projet

Moodboard :

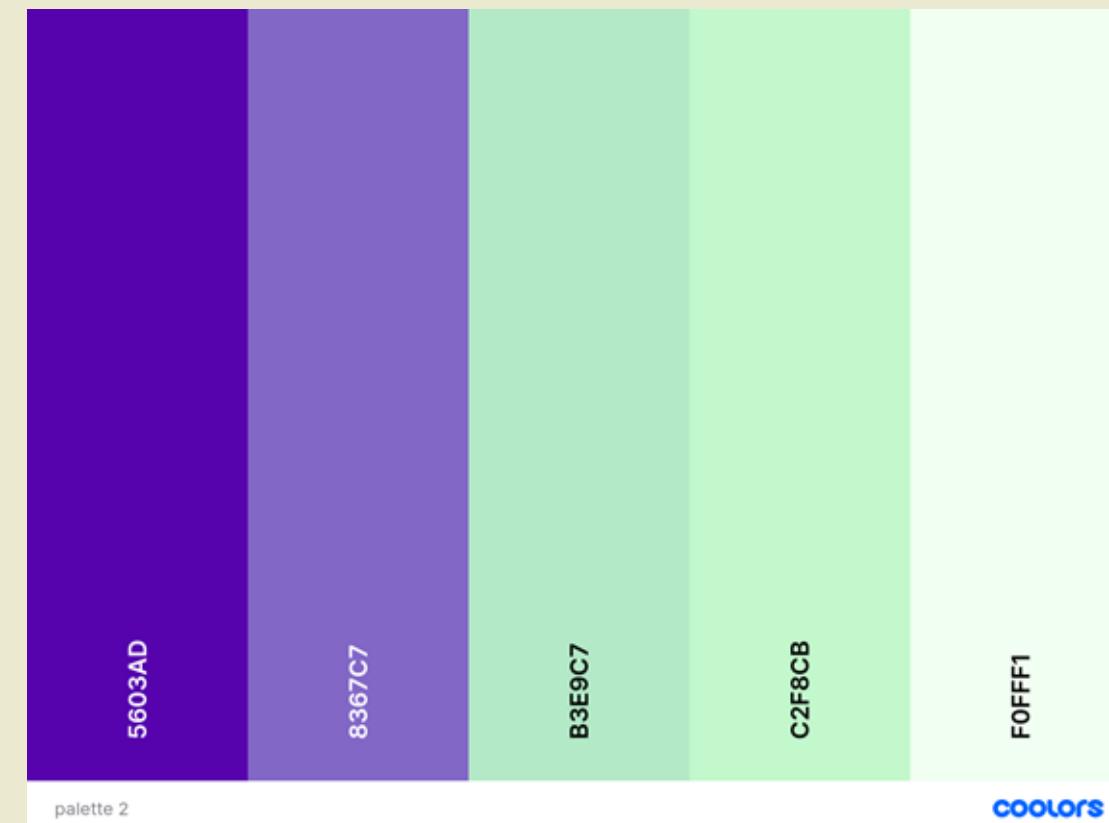


## Palettes de couleurs :

La première palette correspondant aux couleurs des différentes salles de la maison de Balzac permet de créer une cohérence rappelant l'environnement physique du musée. Le blanc et le rouge peuvent également rappeler les couleurs des éditions des livres de Balzac (de la NRF notamment). Le bleu de la palette, quant à lui, s'apparente à la salle présente dans le moodboard :



## Palette correspondant aux couleurs du site web de la maison de Balzac :



Maison de BALZAC

L'HISTOIRE DU MUSÉE

INFORMATIONS PRATIQUES

Adresse :  
47, rue Raynouard

Maison de Balzac, côté rue Berton (cliché Paris Musées / P. Antoine)

Sous l'Ancien Régime, les coteaux sont transformés en terrasses où de modestes maisons abritent des

coolors

Nous pensions aussi ce servir d'illustration disponible pour créer une ambiance et un univers à notre application :

### Moodboard a partir des illustrations:

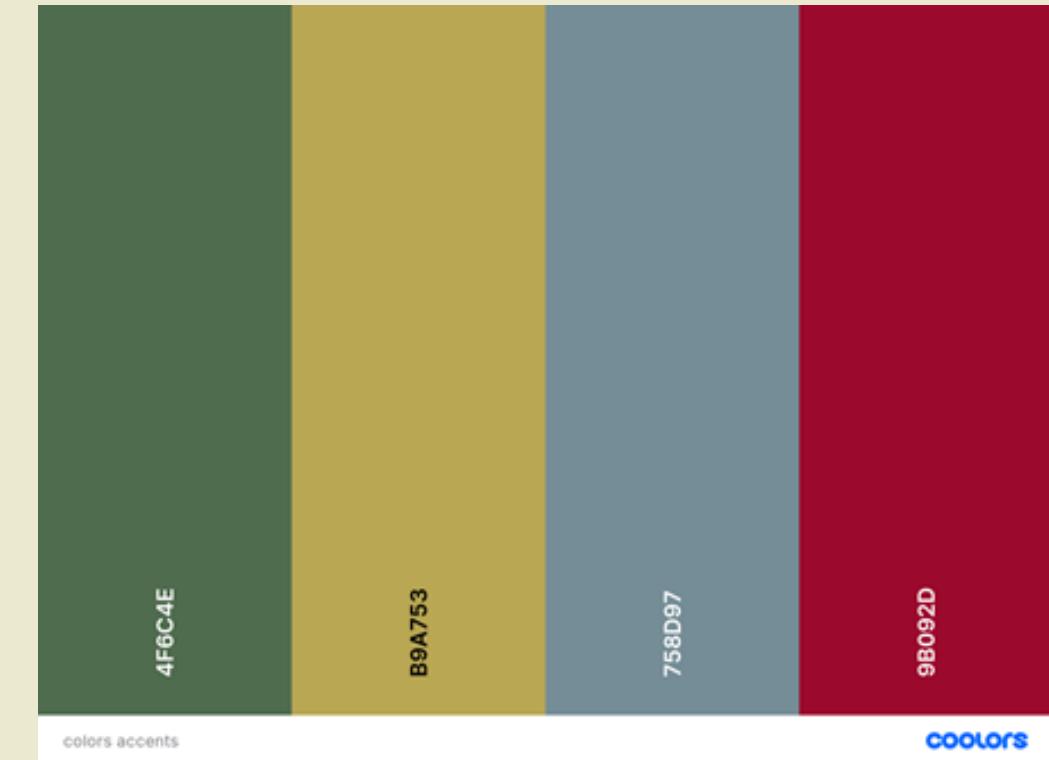


Ces images nous rappellent une ambiance du 19ème siècle à la fois plutôt sombre et parfois très coloré selon les lieux représentés. L'utilisation de portraits un peu difformes permet de rajouter de la personnalité aux différents personnages, en marquant un trait de caractère par exemple. On imagine donc un contraste entre quelque chose de très coloré et de sombre pour marquer les éléments importants.

### Couleurs primaires :



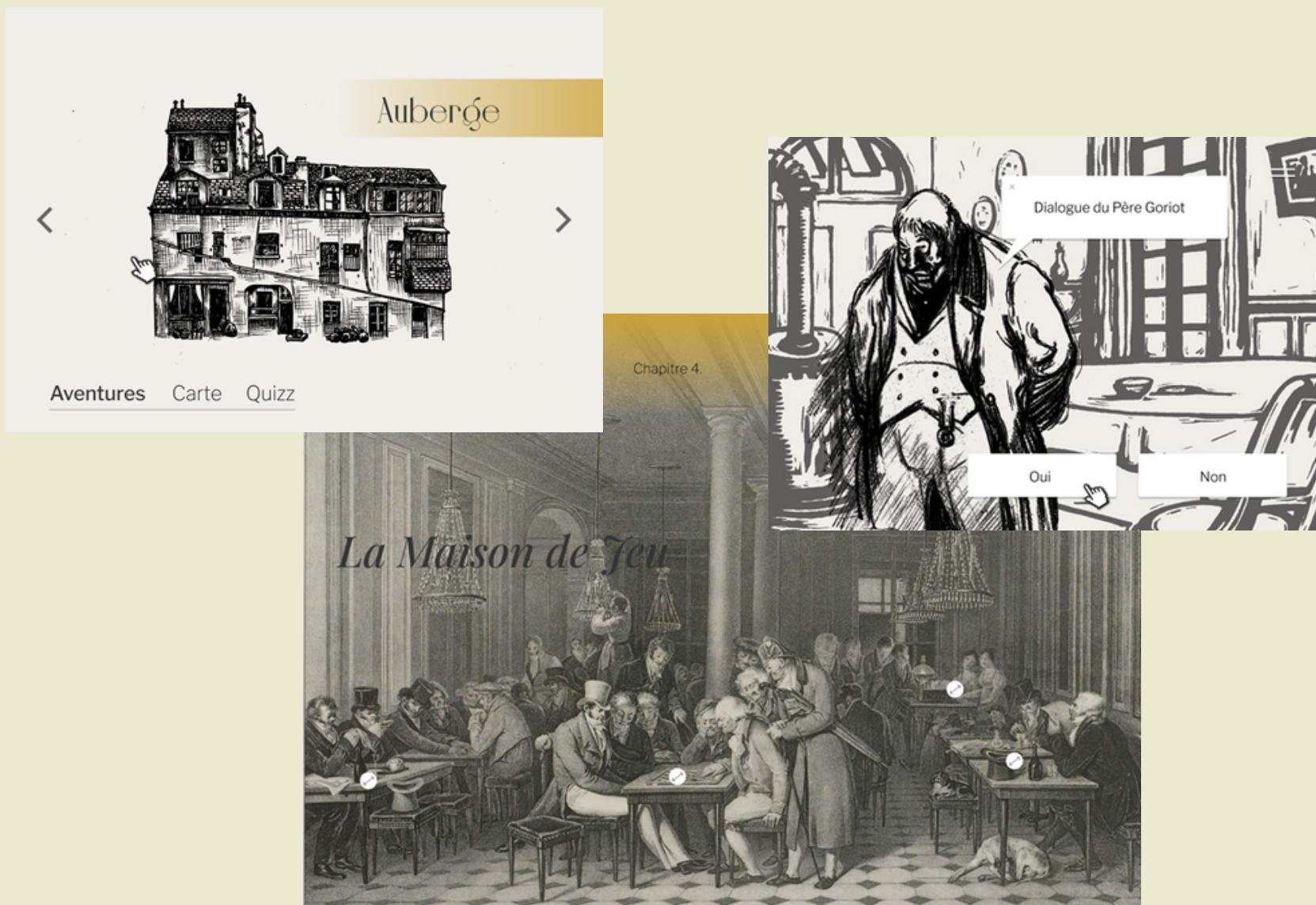
### Couleurs d'accent :



Suite à ces moodboard nous avons une idée vers ou visuellement nous aimerais partir :

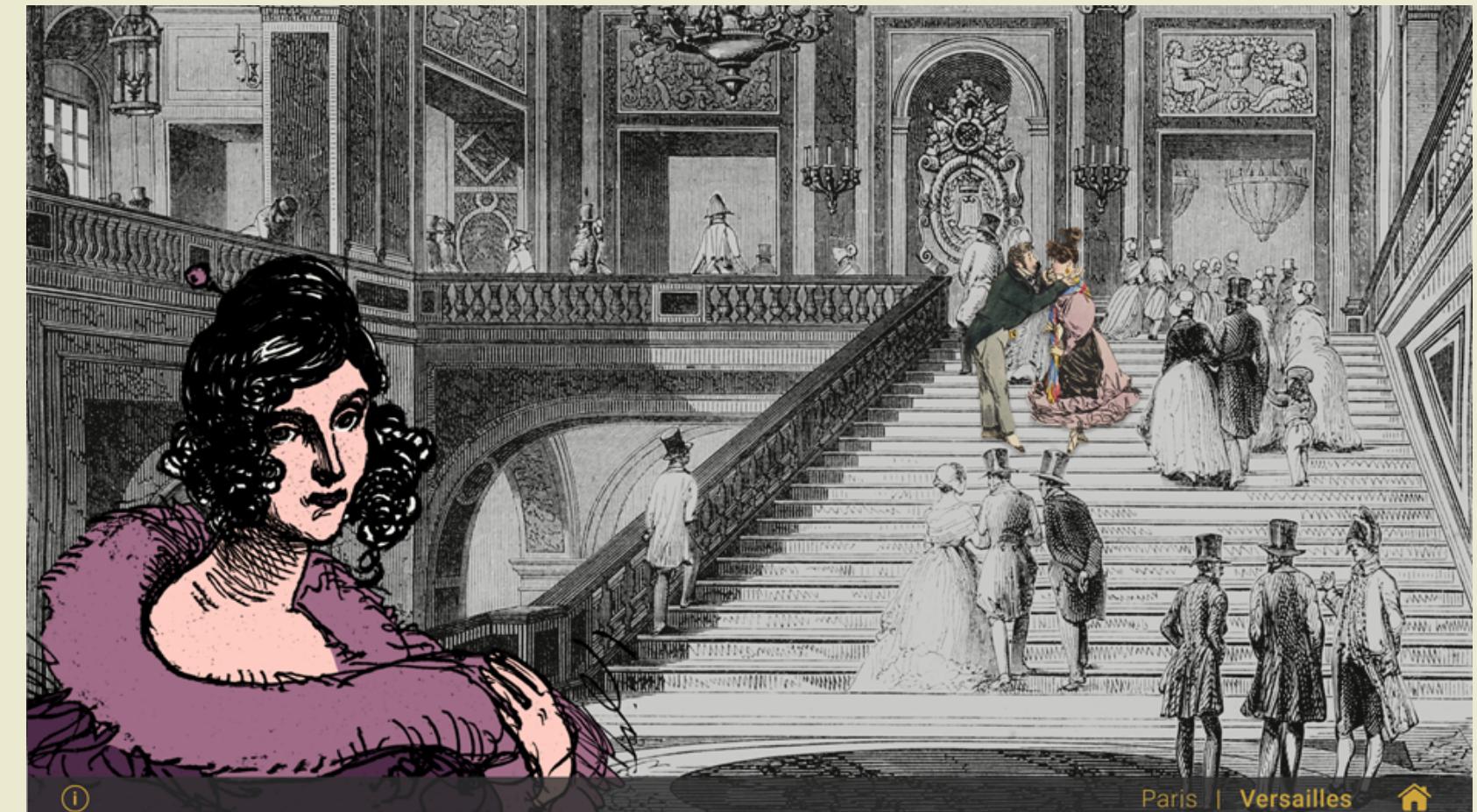
Un esprit ancien avec une couleur qui rappelle le papier des livres ayant vieillis, des illustrations qui donnent un univers et une ambiance forte, des personnages reconnaissables et charismatiques.

Au départ cela ressemblait à ça :



Nous aimons beaucoup cette atmosphère qui permet de nous faire voyager mais nous voulons rajouter un peu de couleur pour faire ressortir les personnages intéressants.

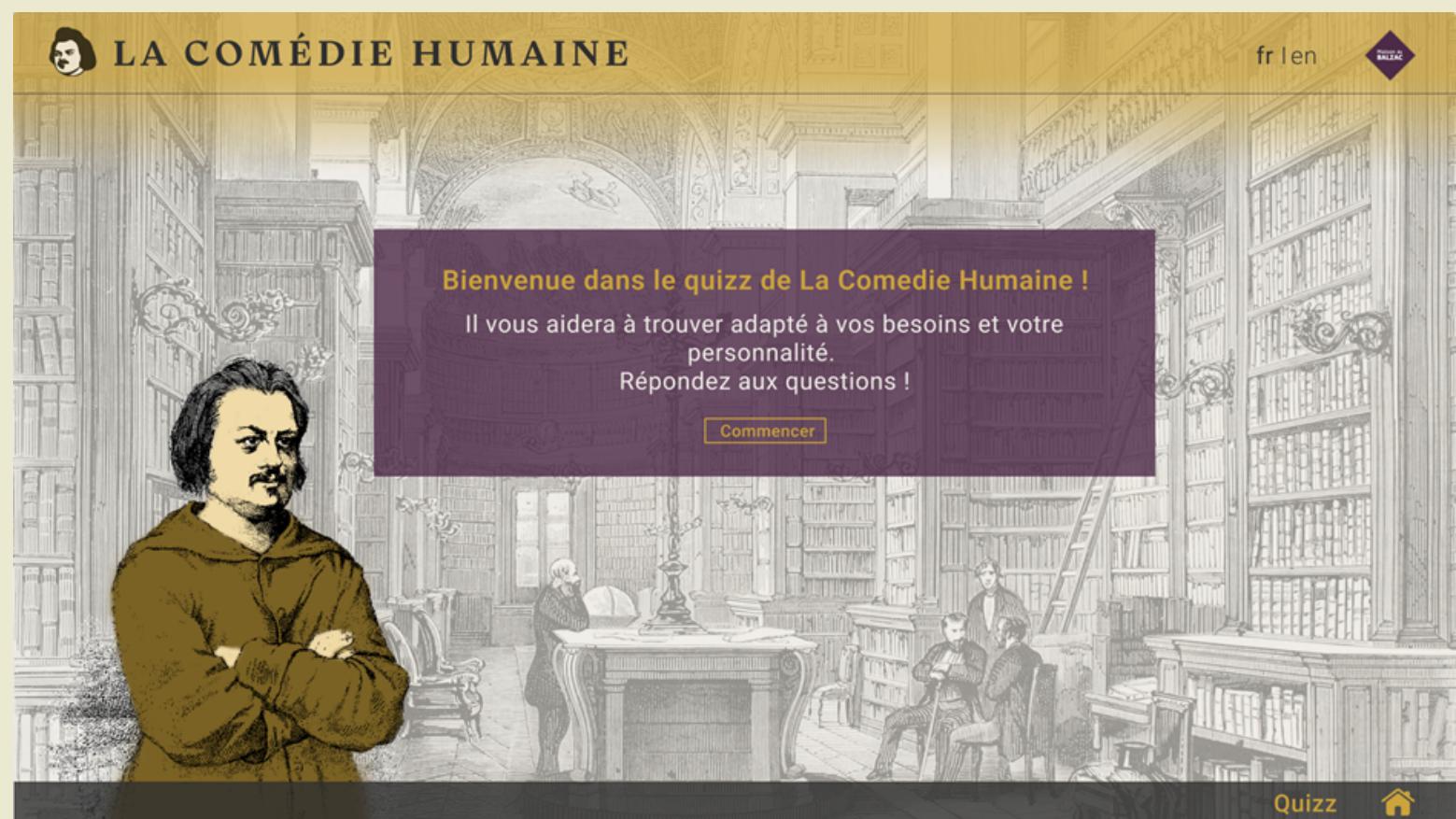
Nous voulons donc continuer dans cette optique, on garde les personnages mais on rajoute un peu de couleur, rien de trop vif pour ne pas sortir de cette ambiance :



Un rose pâle sur un fond noir et blanc pour rester dans cet univers, grâce à cela on sait sur quoi il est possible de cliquer tout en donnant de l'importance aux personnages. Nous trouvons que ce genre colle bien à l'ambiance du musée. De plus, l'effet de collage pour venir ajouter les personnages donne un charme à l'ensemble.

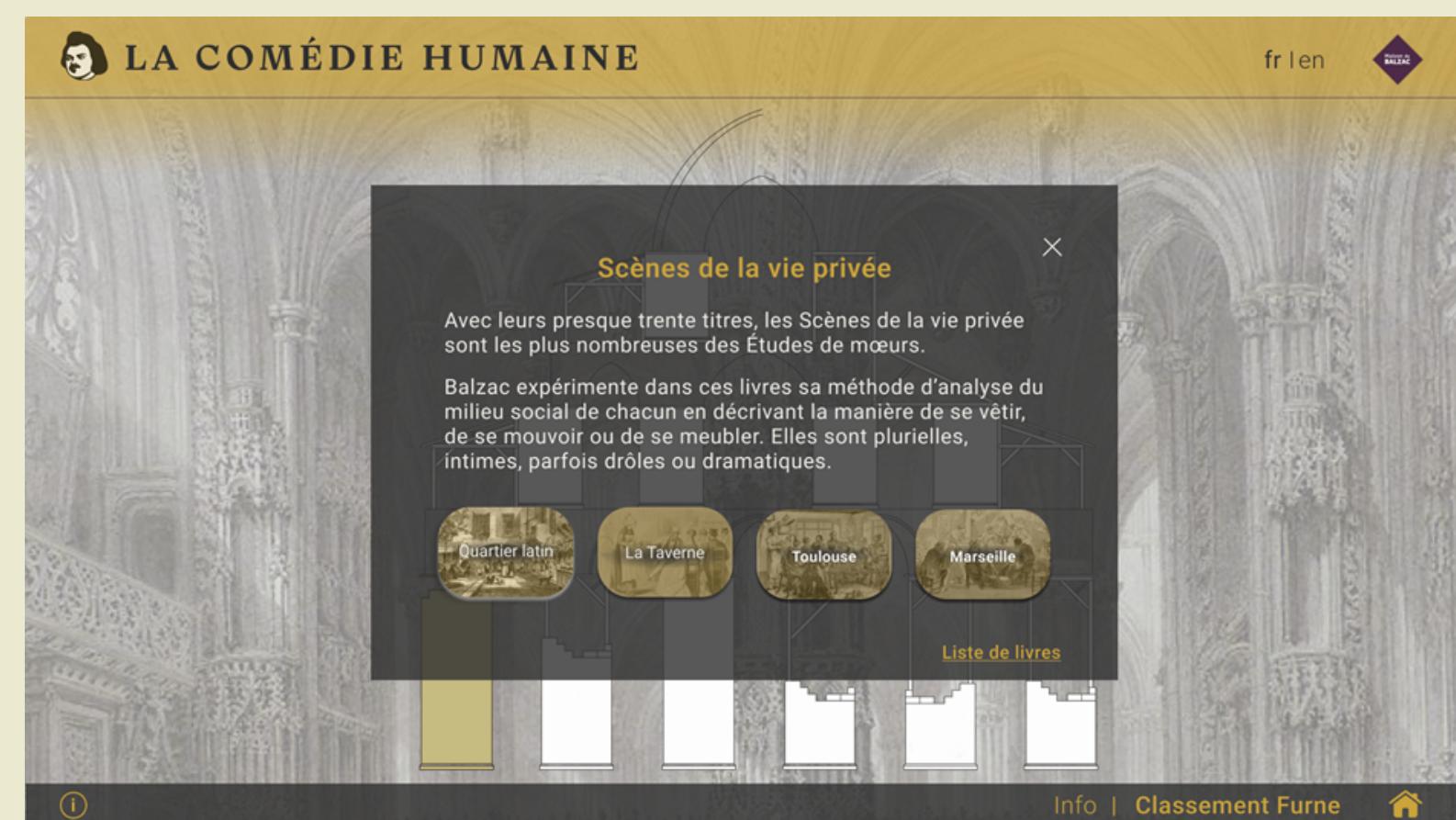
La mission était donc de trouver des représentations des personnages, les détourer puis venir les intégrer dans un décor rappelant le 19ème siècle. Cette tâche n'était pas aisée car, malgré la quantités de ressources que l'on nous a donné, trouver un personnage d'histoire peu connu est difficile encore plus si il faut les sortir de leurs cadre original.

Pour la partie Quizz nous avons voulu donner l'impression que c'est Balzac qui va nous conseillé le livre d'après nos réponses, nous trouvons donc que c'est une bonne idée de le mettre en avant sur ces écrans :



On garde toujours l'atmosphère voulue grâce aux couleurs et à l'arrière-plan, Balzac vient dynamiser la page et ajoute un côté mystique quand on prend en compte le fait qu'on se trouve dans sa maison (le musée). On garde le violet qu'on a vu dans le moodboard car il n'est pas trop flashy et on garde l'ambiance qu'on retrouve sur le site web du musée.

Pour la partie structure en terme de graphisme nous avons décidé de récupérer leurs représentation (qui fonctionne très bien dans le musée) et y ajouter de la couleur pour s'y retrouver et comprendre où l'on se trouve quand on est sur un résumé d'un des livres ( la couleur permet de se placer et au besoin regarder sur la représentation qui se trouve au dessus de nous pour se retrouver).



Le logo de la maison de Balzac :

# MAISON DE BALZAC

Pour créer ce logo nous nous sommes inspirés du logo de la maison de Balzac. On veut ici mettre en avant Balzac et son œuvre tout en les incorporant au sein d'un univers préexistant qui est celui du musée. C'est important pour nous que notre projet puisse s'incorporer le plus facilement possible à leurs identités. Nous avons récupéré la tête de Balzac dans la collection de Paris Musée et nous avons utilisé la même typographie qui était dans leurs charte graphique.

Pourquoi on a choisi ce logo : mixte entre le leurs et personnalisation avec la tête de Balzac

Pour conclure cette partie, nous avons voulu un univers qui peut rendre nostalgique d'un temps que l'on a pas connu, avec des personnages charismatique et fort dans leurs représentations. Dans le but d'intriguer les visiteurs et leur donner envie de connaître bien plus encore ces personnages.

Le logo que l'on a créé :



# LA COMÉDIE HUMAINE

# Traitement et Production

## Editoriale

La Comédie Humaine représente un travail titanesque et inachevé comprenant plus de 90 romans. Pour démêler cette quantité d'informations, nous avons basé notre travail sur le Classement Furne (photo). L'image de la structure gothique permet de différencier visuellement les grandes catégories de La Comédie Humaine, c'est-à-dire études analytiques, études philosophiques ainsi qu'études de mœurs.

Se baser sur ces 3 catégories bien distinctes va déjà nous permettre d'orienter l'utilisateur selon ses préférences. De plus, ce classement visuel sera présent en physique dans la salle du musée où sera installée la table. Il est donc intéressant de la réutiliser en y amenant un nouveau côté plus interactif que la simple image descriptive.



Le grand axe du travail éditorial à été pour nous le choix du contenu. Comme nous l'avons évoqué, notre projet est entièrement dépendant du contenu, celui-ci constituant à la fois l'enjeu du projet et le moyen de le développer.

La question des livres que nous allions pouvoir choisir pour intéresser le visiteur étranger à l'œuvre s'est posée. Il s'est avéré nécessaire de choisir des romans qui ne soient ni trop longs, ni trop descriptifs. Nous allons donc rechercher des oeuvres présentant une action bien définie et présente ainsi que des romans dont le genre est assez prononcé: par exemple "à lire si vous aimez les histoires d'amour", "à lire si vous voulez voir l'ascension d'un personnage parti de rien", à lire si vous aimez avoir peur" etc...

De ce fait, nous étions par exemple au départ intéressés pour recommander *Illusions Perdues*. Adapté récemment en film, le roman a connu un regain d'intérêt. Néanmoins, le livre compte 850 pages, ce qui est beaucoup trop long pour notre objectif, car un roman d'une telle ampleur pourrait facilement décourager le lecteur néophyte.

Nous nous sommes donc concentrés sur des personnages clés, tels que le Père Goriot et Rastignac, mais aussi des personnages moins connus du grand public comme Facino Cane. Ceux-ci interviennent dans les scènes, par des bribes de dialogue issus de leur roman, et donnent par conséquent l'envie d'en découvrir plus.

La citation est un bon moyen d'entrer dans l'œuvre de Balzac, car si courte soit-elle, elle peut toucher, émouvoir et interpeller.

Il est aussi important que notre dispositif ait un fil conducteur que l'on retrouvera dans les différentes catégories du dispositif. Nous avons choisi de développer celui-ci par deux moyens:

- Les scènes
- Les recommandations de romans

Ainsi, dans chaque catégorie développée, la finalité est que l'utilisateur retrouve soit une scène soit se voit proposer un livre. Ce fil conducteur dans le contenu était pour nous important car il permet de créer une réelle cohérence dans le projet, au-delà de la simple production d'informations sur la Comédie Humaine.

De plus, nous avons opté pour un titre sobre et descriptif: La Comédie Humaine. Le dispositif étant présent dans le musée, pas besoin d'un titre accrocheur qui interpellera l'utilisateur, c'est pour nous le graphisme qui aura ce rôle.

Pour résumer, notre volonté pour ce projet était de vraiment réussir à partager l'intérêt pour Balzac avec un nouveau public, ainsi que de garder une cohérence tout au long du développement et que celle-ci se ressente dans le produit final.

# Maquettes éditorialisées et finalisées

Retrouver la maquette complète :

<https://www.figma.com/file/qdz2VRrf6QhpeQdiWWkc4t/Balzac-2.0?node-id=342%3A3>

Prototypage:

<https://www.figma.com/proto/qdz2VRrf6QhpeQdiWWkc4t/Balzac-2.0?page-id=342%3A3&node-id=490%3A1097&viewport=241%2C48%2C0.05&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=490%3A1097>



# Personae et scénarios d'usage

# Marie



**Intitulé de poste**  
**Comptable**

**Âge**  
**Entre 35 et 44 ans**

**Niveau d'études**  
**Baccalauréat ou équivalent**

**Réseaux sociaux**



## Récit

Marie est déprimé après son divorce, elle doit s'occuper seule de son enfant, elle vient de voir le film Illusions perdues au cinéma et cherche à découvrir les œuvres de Balzac en se promenant dans un lieu qui la fait sentir comme au 19 ème siècle.

## Buts

- Se plonger dans une ambiance
- Trouver de quoi se sortir du quotidien
- De nouvelles idées

## Besoins

- Se détendre
- Pouvoir faire des activités avec son enfant
- Retrouver l'univers d'illusions perdues

## Blocages

- Les sorties trop longues
- Si ce n'est pas accessible pour les enfants

## **Marie et sa fille:**

Marie vient de voir Illusion perdu au cinéma et souhaite découvrir un peu plus Balzac. Habitant dans le quartier du musée, elle décide d'aller y faire un tour avec sa petite fille.

Au cours de sa visite, dans l'une des premières salles, elle se retrouve face à la table avec l'affiche de l'architecture des œuvres de Balzac (Classement Furne). Au pied de cette affiche se trouve la table interactive. Les illustrations sur l'écran de veille l'intrigue. Sa fille tape sur l'écran, elle se retrouve alors sur la page de la carte de la France. En allant sur Paris, elle cherche donc son quartier préféré, et va sur le quartier latin. Elle est alors en face de personnages pauvres très charismatiques. En cliquant sur le père Goriot, elle découvre des citations qui, étant elle-même parent, lui parlent. Enfin, grâce au QR code elle récupère le livre sur son téléphone, pour pouvoir le récupérer une fois chez elle.

Un écran quizz survient ensuite. Après avoir répondu aux quelques questions, le livre proposé est de nouveau le père Goriot.

Elle et sa fille arrêtent alors d'utiliser la table et continuent la visite en se rendant dans la salle dédiée aux personnages, plus intriguées que jamais à les découvrir de plus près.

# Paul



**Intitulé de poste**  
**Manager**

**Âge**  
**Entre 25 et 34 ans**

**Niveau d'études**  
**Master**

**Réseaux sociaux**



## Récit

Paul est manager dans une grande société de conseil en technologie. Il aime découvrir de nouvelles choses et à un intérêt pour la littérature, il accompagne sa copine au musée mais il n'est pas très intéressé et à besoin d'une expérience qui sort de l'ordinaire.

## Buts

- Se cultiver
- Découvrir de nouveaux lieux
- Découvrir les classiques de la littérature

## Besoins

- Être divertie de façon ludique
- Faire une activité rapide
- Découvrir de nouvelles choses

## Blocages

- Activités trop longues
- Manque d'esthétismes

## **Paul et sa copine :**

Paul accompagne sa copine au musée, il est distrait et ne profite pas vraiment de la visite. Il a du mal à rester inactif et simplement spectateur. Il aperçoit la table pendant que sa copine observe chaque œuvre dans la salle. Il active le dispositif et se rend directement sur l'écran de l'architecture. Étonné de voir l'ensemble des œuvres rangées ainsi, il se questionne sur les raisons de cette organisation. Après avoir lu l'introduction sur cet écran, il parcourt les différentes sections en cliquant sur les livres dont les noms l'intriguent, lisant brièvement les résumés qui s'y trouvent. Son choix s'arrête sur une des œuvres, voulant en savoir plus il clique sur la scène liée à ce livre. Tout de suite, il apprécie le visuel qui se trouve devant lui. Les citations qu'il y trouve l'enchantent, et lui donnent envie de découvrir la suite. Il scanne le QR code et part rejoindre sa copine qui avait continué sans lui.

Il parle de la table avec elle et retourne y jeter un œil.

À la fin de la visite, Paul est heureux de pouvoir découvrir une œuvre de Balzac et d'entrer dans son univers.

# Lucie

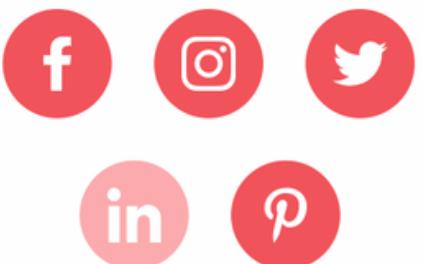


**Intitulé de poste**  
Étudiante

**Âge**  
22 ans

**Niveau d'études**  
Master

**Réseaux sociaux**



**Secteur d'activité**  
Art

## Récits

**Lucie** est une étudiante de 22 ans en école d'art. De passage à Paris avec son groupe d'amis pendant les vacances, elle est issue de Bordeaux. Elle a eu affaire à l'histoire du Père Goriot au lycée mais étant forcée de le lire, elle ne l'a pas apprécié.

## Buts

- Donner une seconde chance aux œuvres de Balzac
- Se nourrir d'art
- Se détendre

## Besoins

- Avoir une opinion plus positive sur l'auteur et ses livres
- Être stimulée artistiquement
- Passer un agréable moment entre amis

## Blocages

- Elle a eu une mauvaise expérience de lecture car forcée de lire Balzac au lycée.
- Il faut qu'elle reste concentrée sur sa visite alors qu'ils sont tout un groupe d'amis à visiter le musée.

## **Lucie et ses amis :**

Lucie arrive au musée avec ses amis. Le groupe est plutôt distrait et elle a du mal à apprécier pleinement le lieu où elle se trouve. N'avançant pas tous au même rythme lors de la visite, les amis se dispersent en plus petites équipes, ce qui permet à Lucie de se concentrer davantage sur ce qui l'entoure. C'est ainsi qu'avec une amie, elles se retrouvent devant la table interactive. Un précédent visiteur a commencé à l'utiliser et l'a laissé ouverte sur la scène de dialogue d'une aristocrate. Lucie et sa comparse se prennent au jeu et décident de lire les citations du livre à côté du personnage. Il s'avère qu'elle s'identifie à une des phrases. Exaltées, les deux amies cherchent à savoir de quelle histoire est tirée la citation. Il s'agit de L'Interdiction. En s'éloignant de la table et en rattrapant son groupe d'amis, Lucie ne sait pas si elle lira effectivement le livre mais elle envisage l'idée que son point de vue sur Balzac était peut-être faussé. Il s'agit pour sûr d'un point en faveur de notre auteur.

# Edith



**Intitulé de poste**  
**Retraitée**

**Âge**  
**67 ans**

**Niveau d'études**  
**Inférieur au baccalauréat**

**Réseaux sociaux**



## Récits

**Edith** est une retraitée de 67 ans, qui habite en banlieue parisienne et dont les hobbies sont la lecture, le jardinage et la culture en général. Cela fait des années qu'elle n'est pas venue au musée Balzac. Au détour d'une promenade dans Paris, elle décide d'y faire un tour.

## Buts

- Baigner à nouveau dans l'univers de Balzac
- Passer du bon temps
- Chercher de l'inspiration

## Besoins

- Être surprise
- Retrouver de la nostalgie
- Se divertir

## Blocages

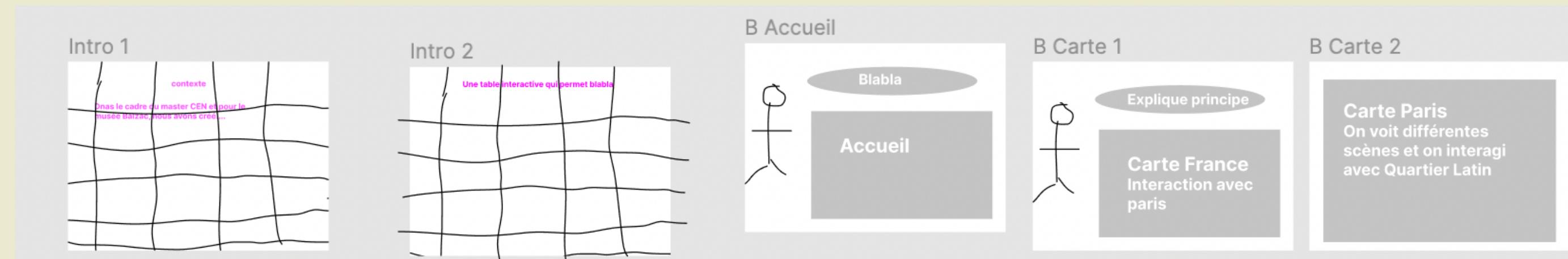
- Trop de monde dans le musée
- Devoir se presser

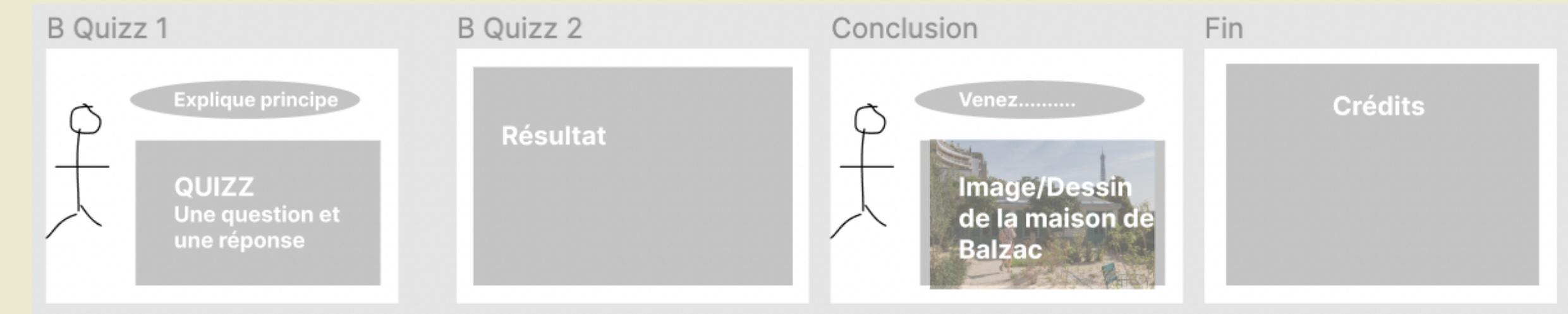
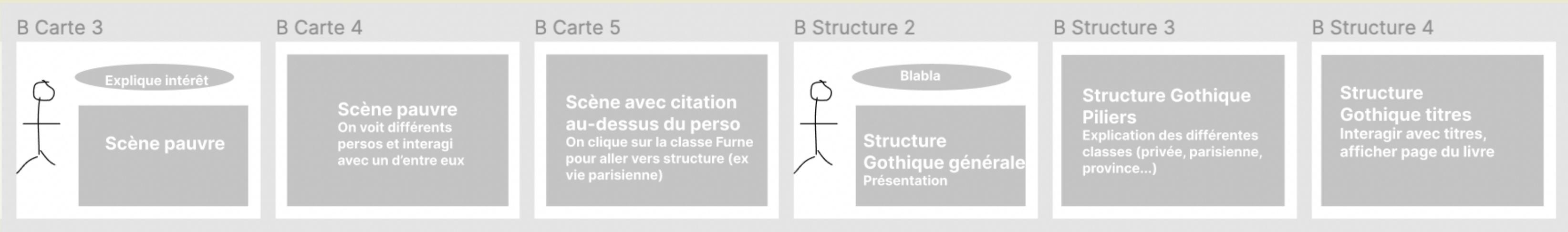
## **Edith:**

Edith flâne d'une pièce à l'autre sans porter attention à la table interactive au premier abord. Alors qu'elle se remémore ses visites passées, elle se rend compte que quelque chose est différent. En effet, la table interactive n'était pas là il y a quelques années. Sa curiosité piquée au vif, elle s'en approche et appuie instinctivement sur l'écran. Elle passe rapidement sur les résumés des livres qu'elle connaît déjà et remarque le quizz qui l'invite à répondre à des questions pour trouver quelle histoire du célèbre auteur lui correspond. Au terme de ce petit questionnaire, elle découvre avec amusement que le livre qui sort du lot est l'un de ses préférés. Ravie de cet interlude ludique dans sa visite, elle reprend sa promenade en sachant dans quel classique de la littérature elle se replongera dès ce soir.

# Production du film et storyboard

Pour la vidéo notre idée de départ a été de montrer le fonctionnement de la table interactive et faire le résumé de chacune des possibilités et des écrans disponibles. Mais nous voulions aussi garder l'ambiance que l'on retrouve dans l'application, nous avons donc décidé de mettre les personnages qui sont l'un des points d'ancrage et qui communiquent le concept de *La Comédie Humaine* à l'utilisateur. Nous avons donc décidé de "leur donner vie" en les animant sur les photos de la maison de Balzac. Ils marchent parmi nous, ce qui évoque aussi l'idée que la classification balzaciennne de la société est encore quelque peu pertinente. C'est aussi pourquoi nous voulions que ce soit Balzac qui présente la table. Nous avons donc créé un story board pour avoir vraiment une idée de ce que nous voulions faire :





Au départ du story board on y voit une grille, l'idée est de mettre un partie des livres de Balzac en arrière plan pour montrer la richesse de la collection et avoir un effet visuel plutôt joli. Ensuite nous mettons Balzac sur le côté gauche de l'écran qui s'occupe de la présentation, nous trouvons ça plus intéressant pour la personne qui regarde que de faire défiler des écrans avec une voix off. Il présente la table jusqu'au crédit final.

Grâce à ce story board nous avons une idée plus claire de ce que nous voulons montrer, mettre en avant le commanditaire, créer une ambiance autour des personnages et de la comédie humaine, tout en présentant la table interactive.

Pour la vidéo nous avons réuni les images que nous voulons utiliser pour s'assurer d'avoir une cohérence et trouver de l'inspiration :



Nous voulons aussi mettre en avant l'idée des scènes dans l'application on l'on retrouve le Paris d'avant et ou l'on s'immerge dedans c'est pourquoi nous avons mis dans la vidéo cette effet voyage dans le temps entre ces deux images :



Le film a ensuite été monté sur Premiere pro et les effets spéciaux ont été faits sur After Effects.

Lien vers la vidéo : [ICI](#)

# Conclusion

Différents éléments ont ainsi été investis dans notre conception :

- La sélection d'informations concises à transmettre à l'utilisateur afin de lui permettre de comprendre en peu de temps les principales caractéristiques de *La Comédie Humaine*.
- La spatialisation de *La Comédie Humaine* dans une carte interactive.
- La création d'une interface connectée reliant nos scènes au classement Furne.
- Des personnages interactifs et des ambiances graphiques d'époque capables de retenir l'attention de l'utilisateur tout en restant fidèle à l'univers de Balzac.

Différents points d'amélioration possibles :

Représenter les personnages dans plusieurs scènes lorsqu'ils évoluent vers un autre milieu social entre deux livres (par exemple Rastignac devient banquier dans Le Bal de Sceaux).

Ajouter davantage de scènes et développer plus de livres.

Importer l'application sur leurs sites internet (la rendre multi support).

# Références

**Photo et musique** : Shutterstock/Pixabay

**Illustrations des personnages** : [www.parismuseescollections.paris.fr](http://www.parismuseescollections.paris.fr)

**Etat de l'art** : musée Jean-Jacques Henner : Site : Youtube Lien : [https://www.youtube.com/watch?v=d\\_PiLgcLILc](https://www.youtube.com/watch?v=d_PiLgcLILc) Date : 03/02/2022

**Musée Bonnard** : Site : View.genial Lien : <https://view.genial.ly/60c9af57a708d30db698a297/interactive-content-4-musee-bonnard-escape-game> Date : 06/02/2022

**Quizz** : Site : NPG Lien : <https://www.npg.org.uk/assets/microsites/elizabethI/app/index.html> Date : 12/02/2022

**Dragons & Compagnie** : Site : mosquito.fr Lien : <http://www.mosquito.fr/francais/projets/internet/article/dragons-compagnie> Date : 12/02/2022

**La petite renarde rusé** : Site : mosquito.fr Lien : <http://www.mosquito.fr/francais/projets/application/article/la-petite-renarde-ruse> Date : 17/02/2022

**Musée des arts décoratifs** : Site : Vimeo Lien : <https://vimeo.com/238300306> Date : 17/02/2022

**Développement** : Electron Site : <https://www.electronjs.org/> Date : 17/03/2022

# Notes de bas de page et références scientifiques :

1. La première édition *Furne* date de 1842 et les classes sont réalisées par Balzac, mais la structure est réalisée à partir du classement réalisé en 1865 après la mort de l'auteur.  
<https://www.maisondebalzac.paris.fr/vocabulaire/furne/historique.htm>.
2. Paris Musées Collections (cité sur la slide d'avant), <https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr>, consulté tout au long du projet.
3. Travail réalisé par la revue MappeMonde d'après le répertoire géographique de Hoffman. Voir Christophe Morhange, Nathanaël Gobenceaux et Patrick Pentsch, « Géographie de Balzac. Portrait impressionniste de la France ? », Mappemonde [En ligne], 124 | 2018, mis en ligne le 10 juillet 2018, consulté le 04 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/mappemonde/333>.
4. LITERATUS, La Géographie de la Comédie Humaine et l'importance de Balzac, consulté le 08 avril 2022, <https://www.gazettelitteraire.com/2020/11/la-geographie-de-la-comedie-humaine-et-l-importance-de-paris-balzac.html>, à partir de Éric Hazan, Balzac, Paris, La Fabrique Éditions, 2018