

# PRENDS-EN DE LA GRAINE

- Liu -

*Projet Icreate 2019*

# SOMMAIRE

Positionnement

Scénario d'usage

Maquette, interactions, outils technologiques

Organisation de l'équipe

Retour sur la restitution / Approche critique

# POSITIONNEMENT

Les données issues du Jardin des Plantes correspondent aux nombres de graines envoyées par le Jardin des Plantes à travers le monde et de graines reçues chaque année. L'objectif du Jardin des Plantes est de montrer aussi bien aux passants qu'aux habitués de ce Jardin qu'il ne s'agit pas seulement d'un parc mais d'un endroit qui abrite des milliers d'espèces différentes.

Nous avons décidé d'exploiter les données concernant les graines que le jardin envoie chaque année dans les centaines de jardins botaniques à travers le monde.

Nos technologies étaient les suivantes: la webcam et la projection immersive.

Notre objectif était de rendre les visiteurs acteurs de notre installation, cette dernière se situant au sein du Jardin des Plantes dans une pièce fermée. L'installation comporte quatre plantes qui symbolisent chacune une catégorie de plantes (Spontanée, Médicinale, Exotique et Serre). Les symboliser par une seule et même plante permet de rendre les catégories plus facilement identifiables pour les visiteurs.

Autour de chaque plante, nous pouvons retrouver des graines de couleurs différentes en fonction de la catégorie de plantes, ces graines étant colorées pour faciliter la captation par la webcam. Le fait d'inviter le visiteur à prendre une ou plusieurs graines sert à montrer le travail de récolte qui se cache derrière chaque envoi de graines. C'est à ce moment que la projection immersive commence et permet au visiteur de visualiser sous forme de réseau racinaire aléatoire les différents jardins ayant bénéficié de ces graines à travers le monde.

Le dispositif permet donc de découvrir les métiers qui peuvent se cacher derrière l'entretien d'un jardin botanique mais aussi l'échange et le partage entre les jardins dans le monde entier.



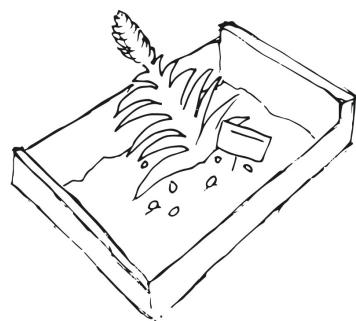
# SCÉNARIO D'USAGE

1



Arriver devant l'installation

2



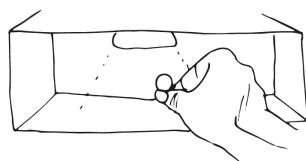
S'approcher de la canette du type de plante de son choix

3



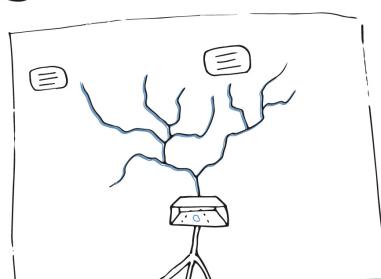
Prendre en main une graine de couleur dans cette cagette

4



La placer devant la caméra dans la boîte centrale

5



Lire les informations s'affichant au des racines colorées, au sujet de ce type de plante

# MAQUETTE, INTERACTIONS, OUTILS TECHNOLOGIQUES

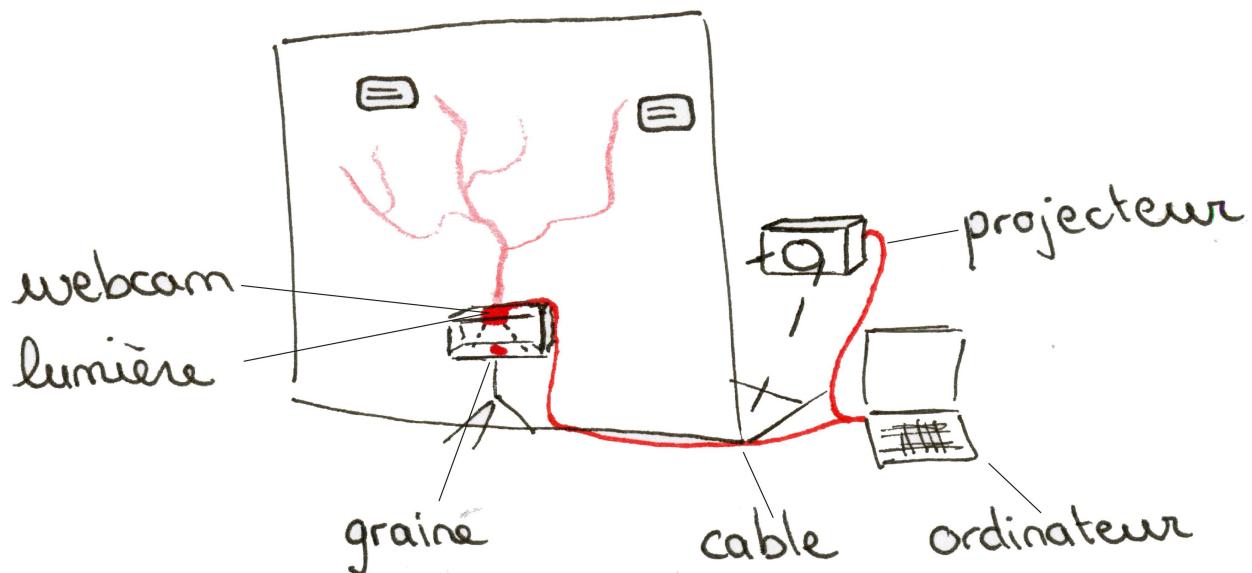
## Maquette

Durant la semaine, nous avons réalisé une maquette très simple en papier et carton pour visualiser le projet en volume. Cependant, nous n'avons pas pris de photo et nous n'avons pas gardé de traces de la maquette car celle-ci ne nous a pas paru utile dans l'avancement du projet. Les dessins et les croquis se suffisaient à eux-mêmes.

## Interactions

Notre technologie d'entrée était la webcam, pour permettre aux visiteurs d'interagir avec, nous avons mis en place des graines colorées de quatre couleurs différentes (bleu, vert, jaune, rouge) afin de différencier les catégories de plantes entre elles mais aussi de permettre à la webcam de mieux les repérer. Ainsi, le visiteur ne voit pas la webcam et n'interagit pas directement avec mais à la suite de l'action que nous lui demandons de faire, il peut se diriger vers un boîtier contenant la webcam pour y déposer une graine. Ainsi, le visiteur déclenche la projection immersive.

## Outils technologiques



# ORGANISATION DE L'ÉQUIPE

Notre équipe était constituée de trois étudiants de Polytech ainsi que de trois étudiants de L'école de Design Nantes Atlantique dont un en scénographie et deux en graphisme.

Les premiers jours, le travail était commun; entre brainstorming et recherches de références, nous avons mis en commun nos idées pour établir un axe et par la suite une piste.

Nous avons réparti le travail en fonction de nos domaines d'études, les designers sur la forme de l'installation (graphisme, objets, interactions, couleurs...) et les informaticiens sur le fonctionnement (tests, logiciels, fonctionnement de la webcam...). À certains moments dans la semaine, nous mettions tout en commun et chacun amenait son avis ou une nouvelle idée sur le projet. La conception s'est faite en commun allant de la construction à la réalisation de la projection en plaçant chacun d'entre nous dans son domaine mais en maintenant un lien et un échange important au sein du groupe.



# RETOUR SUR LA RESTITUTION / APPROCHE CRITIQUE

Si nous avions à refaire le projet ou avions disposé de plus de temps pour le développer nous aurions tout d'abord choisi de concevoir une signalétique à l'entrée de la pièce du Jardin des plantes qui aurait fait office de guide pour le visiteur de façon plus explicite que les simples petits panneaux. Elle introduirait le principe du geste de cueillette et l'interaction entre le dépôt de la graine et la projection en datavisualisation. Les panneaux auraient alors un rôle uniquement informationnel et d'accompagnement du visiteur une fois celui-ci à l'intérieur de l'installation.

Ensuite au niveau de la représentation des données nous aurions laissé la trace des datavisualisation précédant la réinitialisation d'un nouveau réseau racinaire en réduisant leur opacité afin de pouvoir comparer les quantités de graines exportées selon leur catégorie et les différences entre régions du monde.

Nous aurions, afin de rendre la projection plus immersive, étendu son champ sur deux cloisons de part et d'autre de l'originale et ajouter une webcam qui aurait permis à l'utilisateur d'interagir avec les racines projetées. Par exemple en lui permettant de se concentrer sur une seule région du monde ou une seule catégorie.

