

iCreate 2019 | Musée d'arts de Nantes, équipe Lumicam



Margaux Boutin, Fiona Bernaerts, Robin Pierre, Lorenz Hoyet, Dimitri Fort, Xingchen Tan



Positionnement

Notre objectif est d'inciter les jeunes âgés de **12 à 25 ans** qui passent devant le musée à y rentrer pour le visiter. Au lieu de choisir les peintures, nous avons choisi de **mettre en valeur** les **statues** qui peuvent leur paraître lisses, neutres et uniformes. Nous savons que cette cible est particulièrement intéressée par des éléments extérieurs à l'œuvre en elle-même comme son prix ou les commérages qui vont accompagner l'histoire de celle-ci.

C'est pour cela que nous voulions leur **donner vie** et mettre en valeur le travail et le **message de l'artiste**. Ainsi, et en lien avec les technologies que nous avons à notre disposition, nous avons choisi de donner la possibilité au jeune visiteur de **devenir lui-même une statue**. Nous leur donneront l'opportunité de prendre part à une scène de dialogue entre deux statues antiques qui apporteront de manière déguisée des **informations historiques**.

L'équipe Lumicam



Polytech

- Aspect technologique
- Mise en place du code
- Prise en main des contraintes techniques
- Développement des interfaces et installations des dispositifs technologiques



École de design

- Design graphique
- Réalisation des supports projetés, de la vidéo et des supports imprimés
- Conception des objets physiques pour la projection



École de design

- Espace
- Réalisation des objets en volume et de l'infrastructure finale
- Réflexion autour du parcours visiteur et du lien entre les outils technologiques et l'espace

Pack technique



Sonorisation

Enceinte nécessaire pour diffuser le son de la vidéo qui est projetée.



Webcam

Deux webcam sont nécessaires. Une première pour filmer les visiteurs à la borne et la seconde pour déclencher la diffusion de la vidéo.



Projecteur

Le projecteur permet de projeter les têtes enregistrées sur les statues du musée.

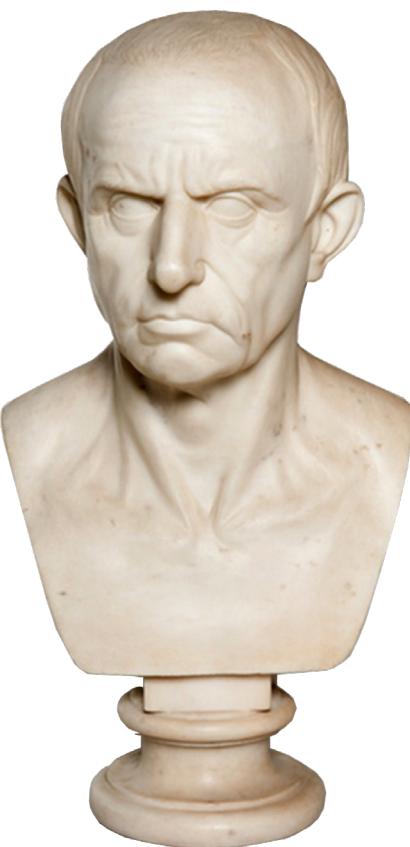


Tablette

Une tablette est requise pour permettre au visiteur de se filmer en étant guidé à l'entrée du musée.

Les statues

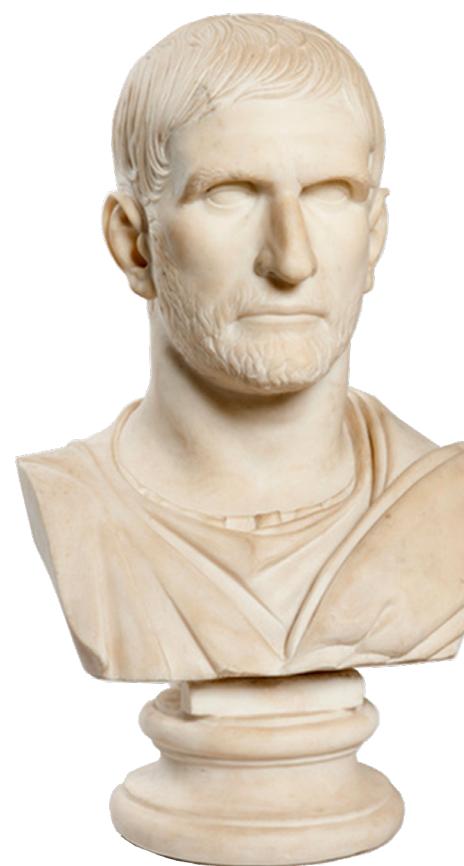
Nous avons sélectionné trois statues qui se trouvent côté à côté dans le musée.
En se basant sur la vie des personnages représentés, nous avons écrit une petite
scène de théâtre mêlant humour et faits historiques.



Anonyme (sculpteur)
Personnage romain, anciennement dit Cicéron
XVIII^e siècle
Tête en marbre
Copie d'antique
55 x 30 x 26 cm



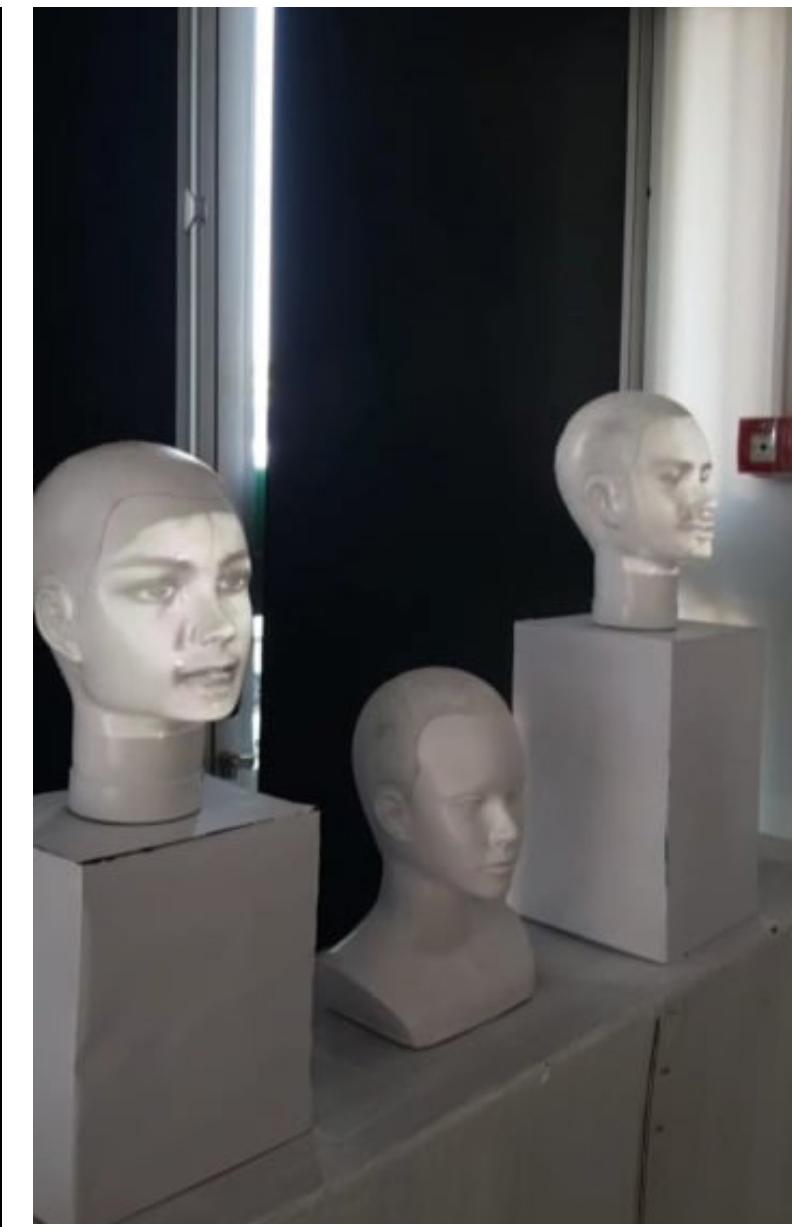
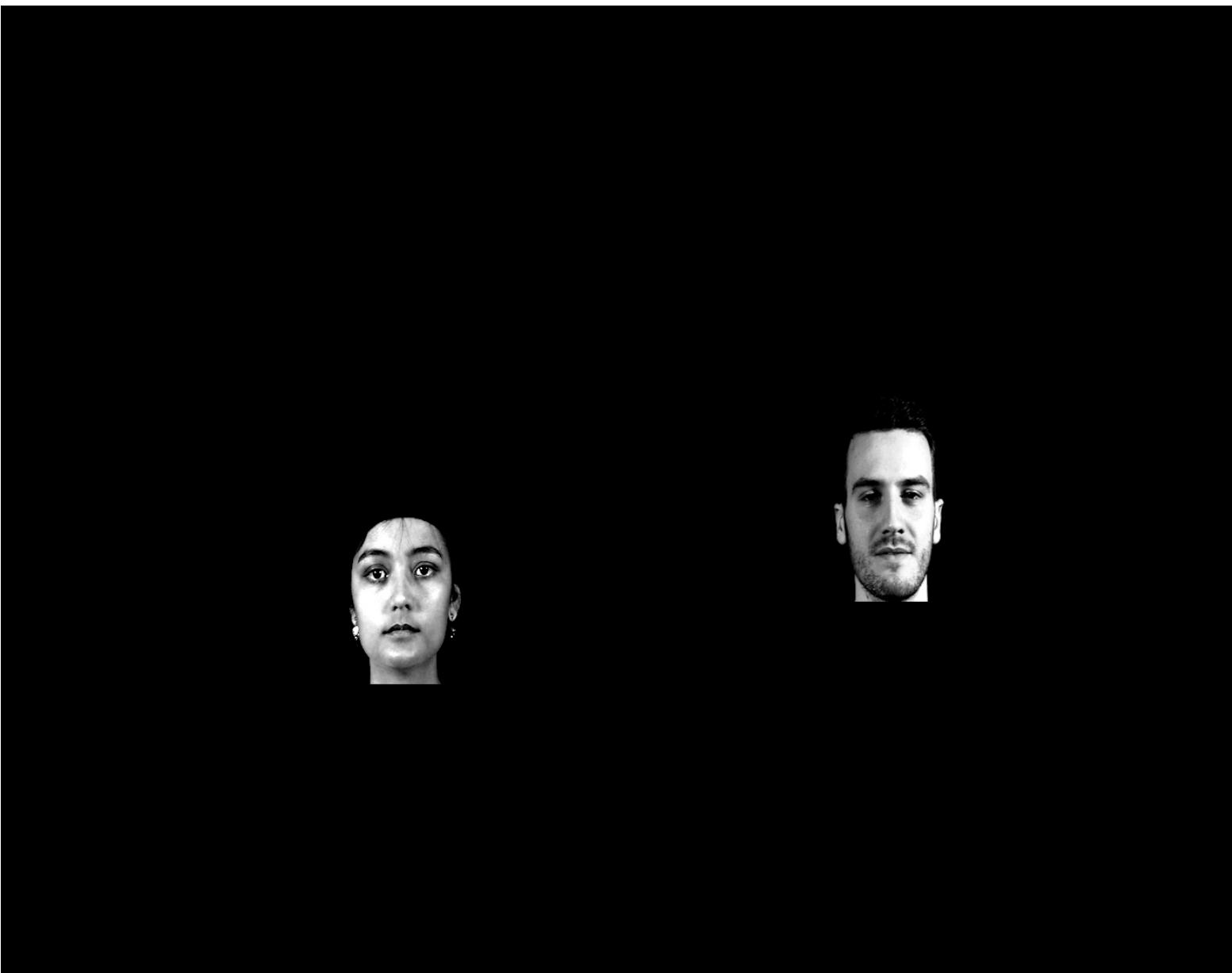
Anonyme (sculpteur)
Personnage romain
XVIII^e siècle
Marbre
Copie d'antique
38 x 34 x 24 cm



Anonyme (sculpteur)
Junius Brutus
XVIII^e siècle
Marbre
Copie d'antique
49 x 38 x 27 cm

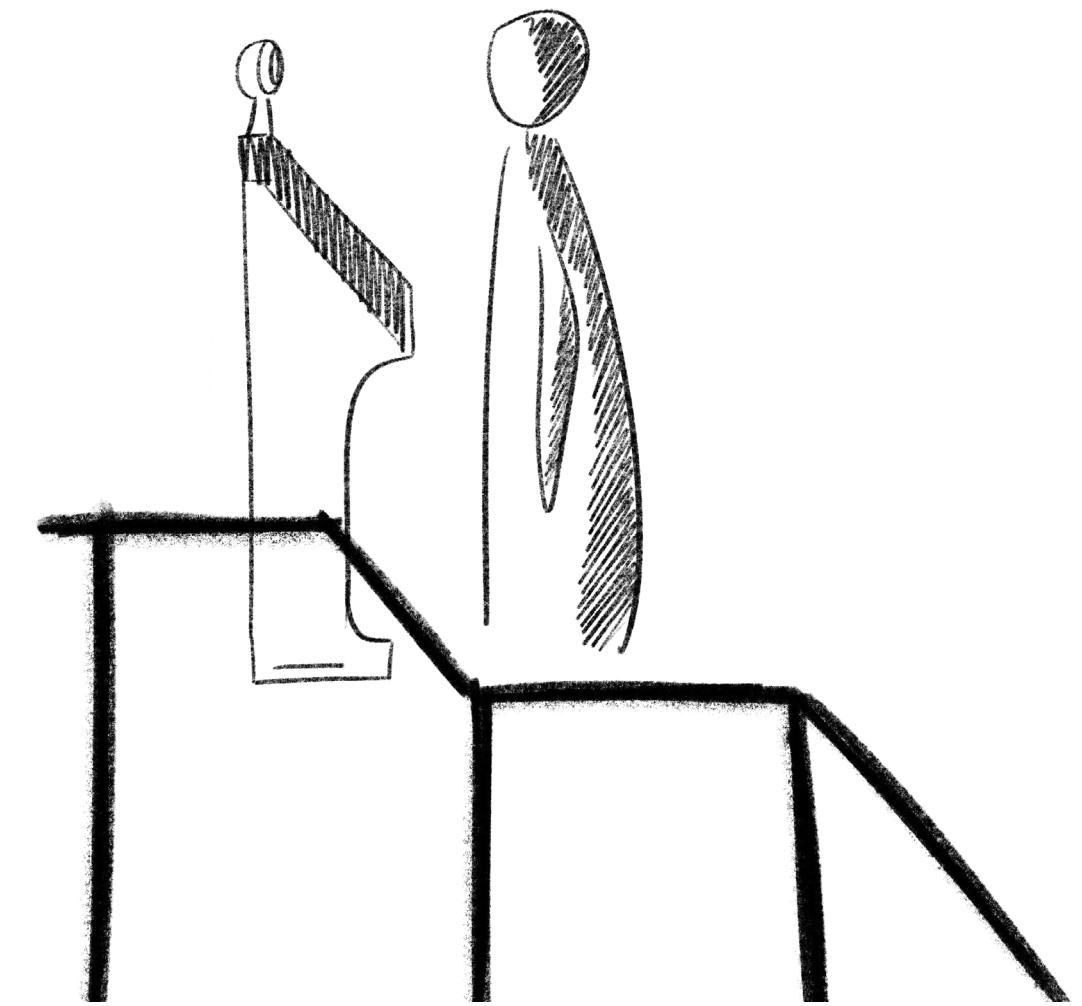
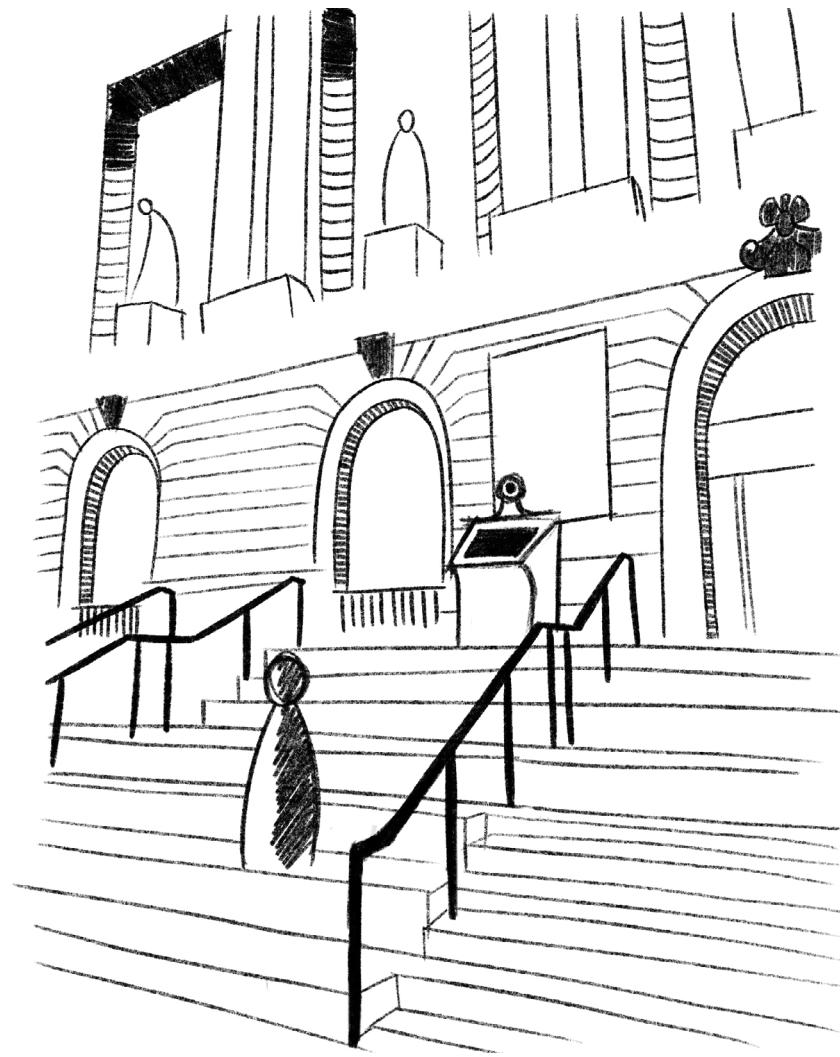
Les statues

Après avoir écrit un scénario mêlant dialogue et faits historiques concernant les statues, nous avons enregistré deux visages sur fond vert pour faciliter le détourage. Cela nous a permis de disposer les deux têtes en fonction des bustes que nous avions grâce au logiciel de montage.



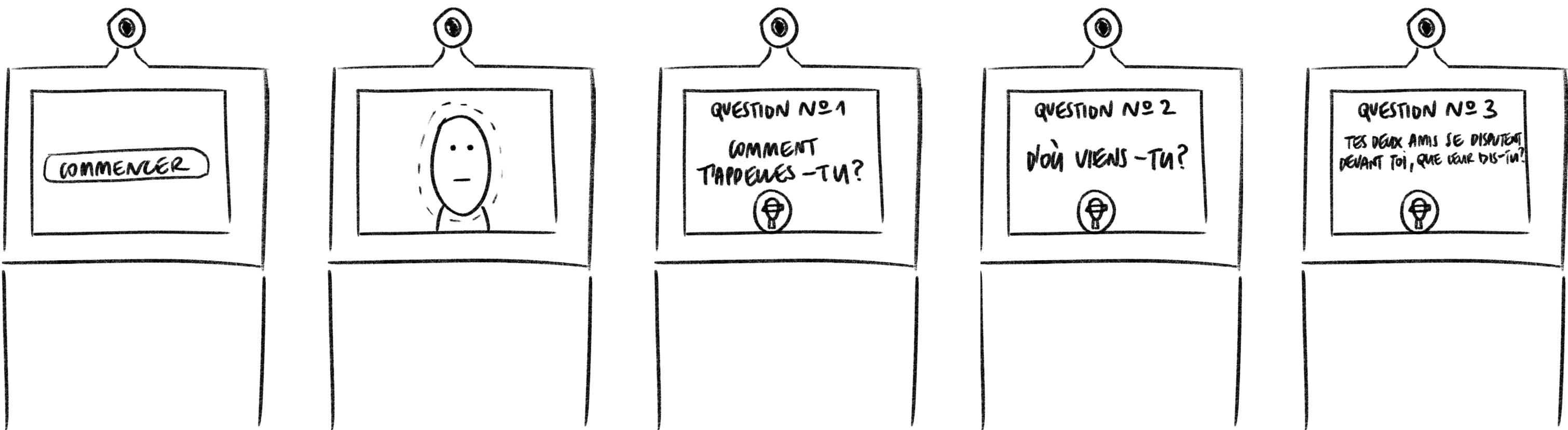
Scénario d'usage

Une borne est disposée à l'entrée du musée pour interroger le visiteur. Lorsqu'il se retrouve devant, le processus de captation vidéo et d'enregistrement peut se lancer.



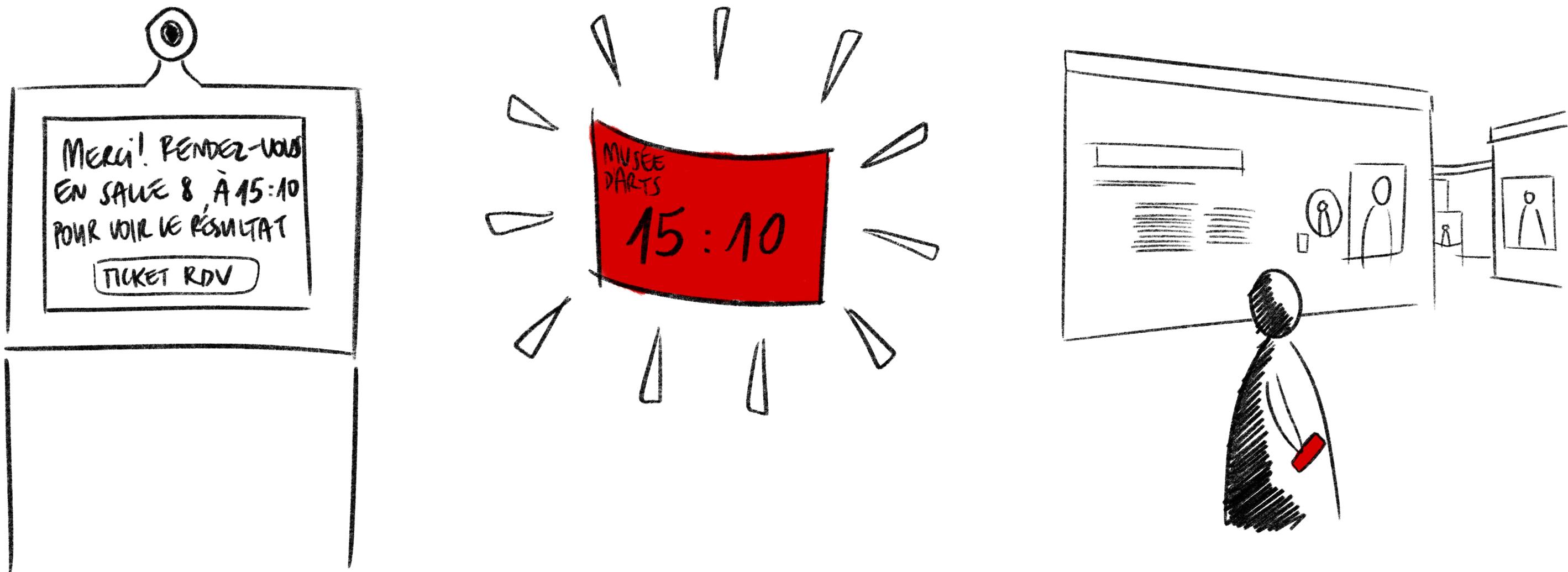
Scénario d'usage

Lorsque le visiteur appuie sur « commencer », la caméra capte son visage pour l'enregistrer et le projeter par la suite. Le visiteur doit ensuite répondre à trois questions, ses réponses seront ensuite intégrées dans une bande son pré-enregistrée et créera une interaction entre le visiteur et les statues



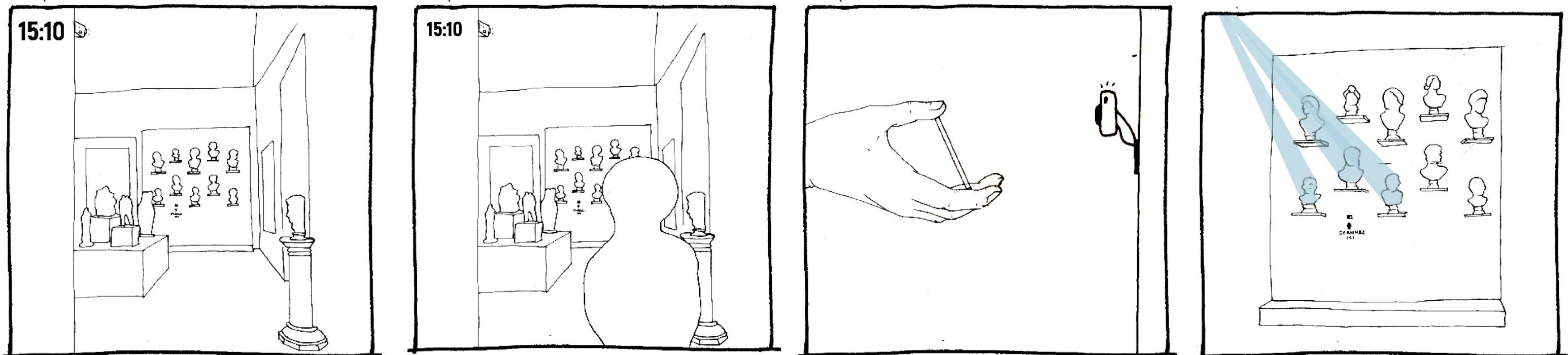
Scénario d'usage

Une fois l'enregistrement terminé, le visiteur reçoit un ticket de couleur lui indiquant l'heure à laquelle il peut lancer sa projection. Il est invité à se rendre en salle 8 du musée, lui permettant de déambuler au préalable et découvrir un endroit qu'il ne connaît pas forcément.

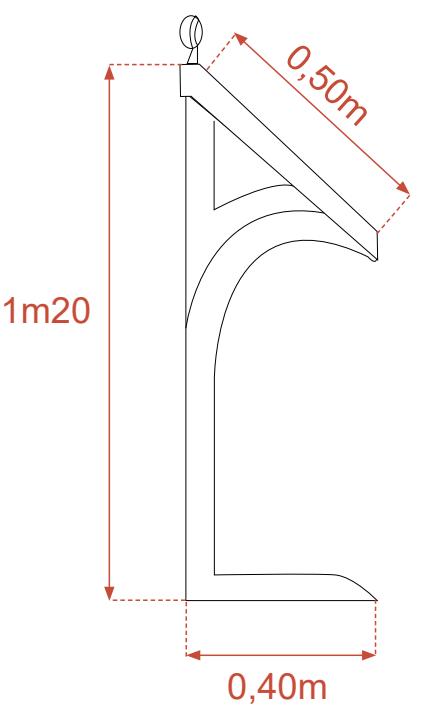
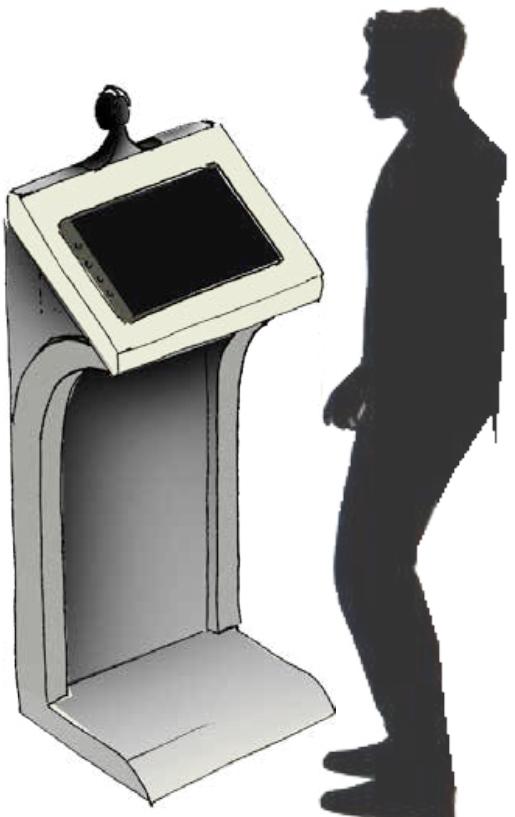


Scénario d'usage

Lorsqu'il est l'heure et que le visiteur se trouve dans la salle, une caméra située sur le mur des statues lui permet de scanner son billet dont la couleur déclanche la projection finale. Il assiste à une petite scène de théâtre où son propre visage est projeté sur une statue et interagit avec deux autres sculptures.



Borne à l'entrée du musée



Projection en salle 8





Dans la globalité nous étions satisfaits de ce projet car il était **ambitieux** et il nous a demandé d'aller plus loin que nos connaissances et de sortir de nos spécialités pour **partager** toute nos compétences.
La restitution finale était plutôt **fidèle** à ce qu'on souhaitait: une installation très **sobre** et **claire** pour représenter la salle 8 du musée.

Si cela était à refaire nous changerions déjà certains objets que nous avons utilisés comme les têtes sur lesquelles nous avons diffusé la vidéo. Nous aurions pris des **répliques de bustes** de statues pour que la mise en situation soit plus représentative.

Le socle situé à l'entrée de l'installation devait être différent et devait contenir une tablette tactile mais par **souci technique** cela n'a pas pu être développé durant cette semaine.

Enfin, le scénario et la qualité de la vidéo du visiteur seraient différents pour que cela **s'intègre** d'avantage dans la scène et que le déroulé soit **plus fluide**.