

POURQUOI UN OUTIL DE MÉDIATION NUMÉRIQUE À FIGEAC ?

Présentation contextuelle annexe au cahier des charges

Organisme commanditaire

LMAC

Mission et activité

médiation en art contemporain

Collaborateurs

Ville de figeac / Office de tourisme

Musée Champollion / Service du patrimoine de Figeac

Personnes chargée du Projet

Clémence Laporte, chargée des publics aux Ateliers des Arques, membre du LMAC

Marie Deborne, Responsable du service des publics, MAGCP, membre du LMAC

Objectifs détaillés de l'outil numérique :

- Faire prendre conscience au visiteur qu'il est face à une œuvre d'art contemporaine.
- Que le visiteur accède au sens de l'œuvre par l'expérience.
- Entraîner le visiteur dans une exploration de l'œuvre (physique : déplacement dans les différents espaces de l'œuvre / mentale : comprendre les enjeux historiques, artistiques et philosophiques de l'œuvre).
- Proposer un contenu immersif et ludique que le visiteur prendra plaisir à utiliser et qui l'incitera à aller plus loin dans la découverte de l'œuvre.
- Que le visiteur puisse utiliser cet outil de façon autonome afin de pouvoir faire son expérience de l'œuvre librement.
- Faire une médiation de l'œuvre en utilisant des pratiques numériques usuelles ancrées dans notre temps

Contexte de l'œuvre :

œuvre dans l'espace public, créée en 1991

Pas de médiateurs en poste pour en assurer la médiation, pas de structures référentes

Pas de ressource art contemporain sur place mais structures dédiées au patrimoine

Aucun outil de médiation n'a été créé pour le moment autour de cette œuvre (papier, audio ou autre)

L'œuvre dans sa globalité englobe trois espaces physiques

Il n'y a pas de cartels sur place (problématique patrimoniale)

Tous ces éléments de contexte font que l'outil numérique est indispensable car

autonomie

déplacement

diversité des publics

Public touristique (surtout ciblé sur le patrimoine)

Public parcours d'art contemporain dans l'espace public

Public local, qui circule par cet espace, ne voit plus l'œuvre

Les groupes scolaires

Public handicapé

Les Jeunes

Public utilisateurs de numérique

Mission 1

Réalisation d'un prototype simple qui intègre les fichiers audio, le corpus visuel et une interface graphique basique

pour une phase test le 3 avril canadiens, élus et acteurs locaux

Mission 2

Réalisation d'une version 2 qui intègre l'interactivité :

- Géolocalisation

- Reconnaissance visuel

- image 3D

- Nuage de mot

pour une phase test tout public en septembre lors des journées du patrimoine

Besoin

Fonctionnel

technique

organisationnel

QUI ?

touristes et locaux de la ville de Figeac

Quoi ?

l'exploration d'Ex-Libris

où ?

Dans les trois espaces géographique de l'œuvre (place, cave et jardin)

Dans l'espace publique, en extérieur

Quand ?

A chaque fois que quelqu'un souhaite en savoir plus sur Ex-Libris

Comment ?

Accéder simplement à des clés de compréhension de l'œuvre

Pourquoi ?

Pour faire prendre conscience au visiteur qu'il est face à une œuvre d'art contemporaine.

Parce qu'il n'y a pas de dispositif de médiation existant

Combien ?

les personnes utilisant les tablettes de l'office

les utilisateurs de smartphones qui découvrent le dispositif sur place

Contraintes

Utilisation

s'adapter à un support technologique tout public (smartphone, tablette...)

s'adapter au déplacement physique de l'utilisateur

s'adapter au temps contraint du visiteur (pas trop long, trop lourd)

De mise en œuvre

Budget réduit

Timing serré

Aboutissement soumis à l'adoption du projet par une structure financeuse au niveau local

Contenu existants

4 fichiers audio spatialisé en binoral

Photos d'archives et photos d'œuvres

Photos 3 D