

Exposition



Enjeu : Lors d'une exposition, on remarque que la contemplation passive d'une œuvre n'est pas adaptée et qu'il faut avant tout rendre le public plus actif. Les spécialistes recommandent alors la mise en place de dispositifs qui sollicitent sa participation.

Dans les expositions scientifiques et thématiques dites grand public, ces dispositifs sont bien souvent de type multimédia et qualifiés d'interactifs.

Problématique : Comment proposer des contenus interactifs aux visiteurs lors d'une exposition au collège ?



*** THEMES ***
Développement durable
Sciences et société
Corps, santé et sécurité
Information, communication, citoyenneté
Culture et création artistiques
Monde économique et professionnel
Langues et cultures de l'Antiquité
Langues et cultures régionales et étrangères



Exposition

Page 1/3

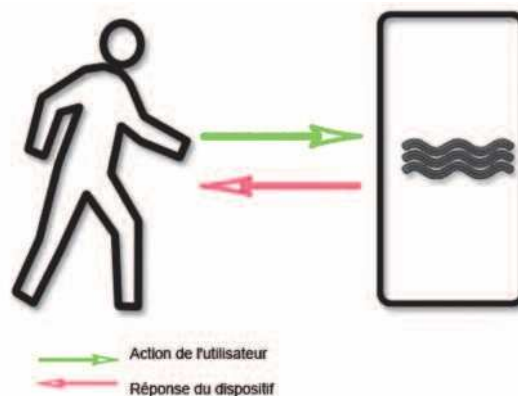
1 Présentation du projet

Lors d'une exposition, on remarque que la contemplation passive d'une œuvre n'est pas adaptée et qu'il faut avant tout rendre le public plus actif. Les spécialistes recommandent alors la mise en place de dispositifs qui sollicitent sa participation.

Les familles de dispositifs

Couramment appelés manipulations dans le jargon muséographique, les dispositifs sollicitant la participation des visiteurs dans une exposition peuvent être séparés en deux catégories très différentes : celles qui sont de nature mécanique et celles qui sont de nature informatique.

- Dans les expositions dites jeune public, les manipulations sont d'ordre mécanique, c'est-à-dire qu'elles requièrent la participation motrice ou manuelle des visiteurs.
- Dans les expositions scientifiques et thématiques dites grand public, les manipulations mettent en œuvre le multimédia qui est alors qualifié d'interactif.



Les expositions au collège

La salle polyvalente du collège accueille très fréquemment des expositions, notamment celles relatives à l'EROA.

Lorsque l'artiste ou l'auteur de l'exposition est présent, il peut fournir diverses informations sur son travail, son inspiration et sa technique ou guider le public en assurant lui-même les commentaires.

Par contre, s'il est absent, les œuvres présentées peuvent devenir abstraites, peu ou mal comprises par le public.

LE COLLÈGE DU MOULIN BLANC INAUGURE SON EROA

Le collège du Moulin Blanc vient de se doter d'un Espace Rencontre avec l'Œuvre d'Art (EROA). Destiné à porter l'art vers son public, cet espace a pris place dans la salle polyvalente de l'établissement, rénovée pour l'occasion. Les EROA sont une spécialité régionale, fruit d'un partenariat entre le rectorat de Lille et la Direction régionale des affaires culturelles.

Pour sa première exposition, l'EROA du collège du Moulin Blanc a accueilli les travaux du peintre valenciennois Yann Kempen, connu pour son travail sur le manga. « Nous avons choisi Yann Kempen parce que c'est un artiste local. Mais aussi parce que le thème du manga était propre à séduire nos jeunes élèves », explique Karine van de Rostyne, professeure de français et coordinatrice du projet.



Yann Kempen a ainsi animé des ateliers au cours desquels des élèves de 5^e et 4^e du collège se sont essayés au dessin, à la peinture acrylique et à la patine, réalisant avec succès leurs propres tableaux mangas. L'EROA du collège du Moulin Blanc est appelé à recevoir de nouveaux artistes chaque année, dans toutes les disciplines. ■

L'interactivité multimédia



La prolifération des dispositifs nomades (Smartphone, tablettes) permet d'enrichir les expositions par la diffusion de contenus interactifs (vidéos, de pistes audio, d'images d'archive, réalité augmentée ...) à l'aide d'un « tracker ».

Parmi les « trackers », on peut citer entre autres le code barre ou le QR Code.

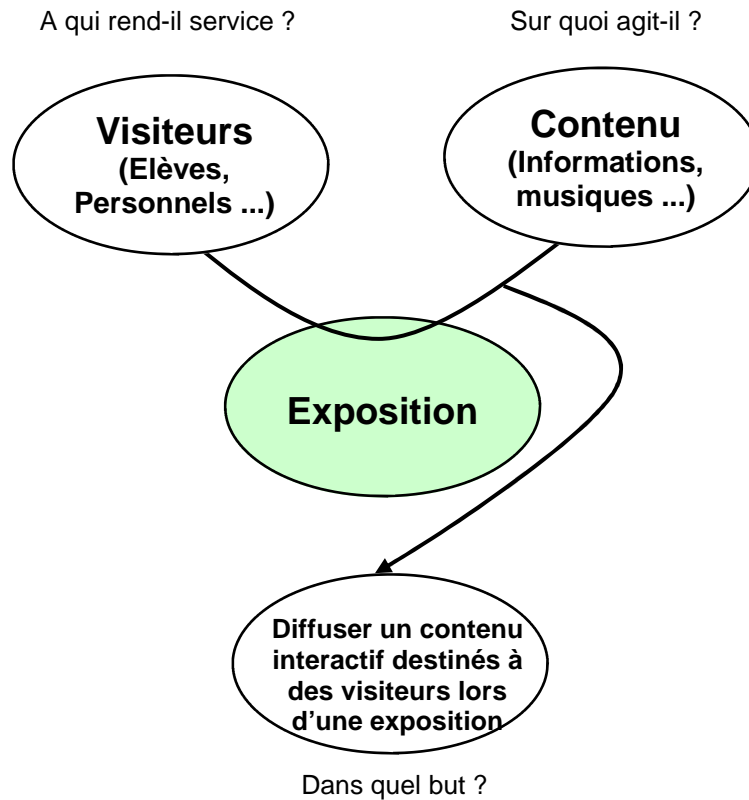




Exposition

2 Expression fonctionnelle du besoin

2.1 Enoncé du besoin



2.2 Validation du besoin

Le besoin existe car les spécialistes de la mémoire affirment que le cerveau humain ne retient que :

- 10 % de ce qu'on lit;
- 20 % de ce qu'on entend;
- 30 % de ce qu'on voit;
- 50 % de ce qu'on voit et entend;
- 80 % de ce qu'on dit;
- 90 % de ce qu'on fait.

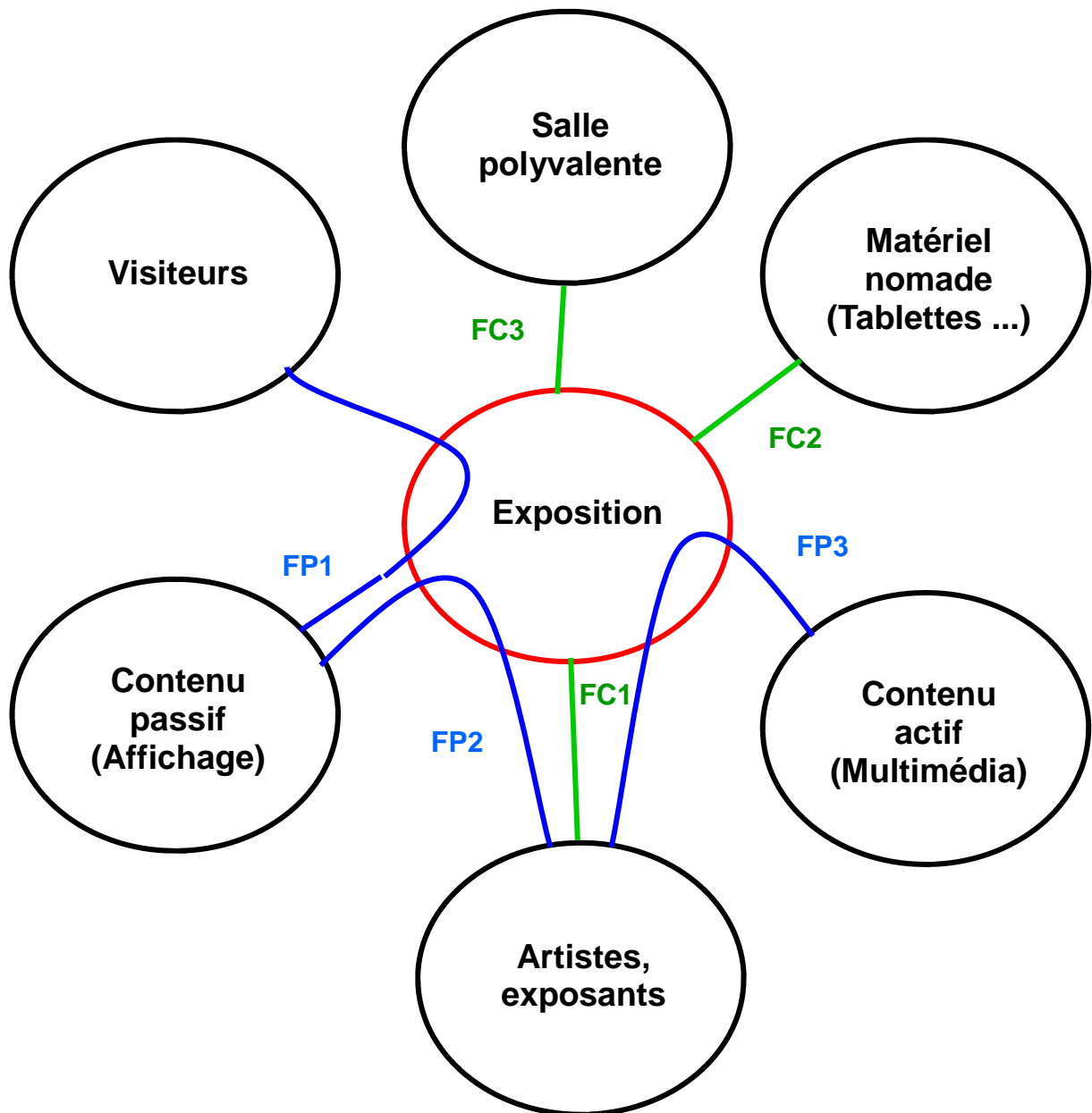
La mise en place de **l'interactivité** lors d'une exposition au collège peut améliorer la connaissance d'une œuvre ou enrichir un contenu.



Exposition

Page 3/3

3 Analyse fonctionnelle du besoin



- FP1 Diffuser un contenu interactif à des visiteurs
- FP2 Préparer les contenus passifs à afficher
- FP3 Préparer les contenus actifs à diffuser

- FC1 Être mise en place par l'artiste ou l'exposant
- FC2 Être visualisée à l'aide d'un matériel nomade grand public
- FC3 Être hébergée dans la salle polyvalente