

Rapport de Stage

J'ai eu l'occasion de réaliser un stage de trois mois au sein de l'association La Fabulterie. Ce tiers-lieu est constitué d'un Fablab* et dispose également d'un espace de Comaking*. Il tente de nous faire découvrir les nouveaux usages numériques et l'expérience du Do it Yourself. Les outils numériques prennent chaque jour une place plus importante dans notre quotidien et cela entraîne des mutations de nos usages. Puisque nous sommes vite perdus et dépassés par toute cette technologie, apprendre à l'utiliser est l'un des enjeux de cette association.

I- Les ateliers d'instruments connectés

Qu'est-ce qu'un instrument connecté ? Par raisonnement, un objet connecté est un élément qui va être relié à un ordinateur. Cela peut se faire de différentes manières:

Recyclophone

J'ai pu réaliser différents ateliers durant ma période de stage. Le premier s'est déroulé à l'étang des Aulnes dans le cadre du festival « À vous de jouer ». Sur le thème de la Nouvelle Orléans, les enfants pouvaient venir s'initier à la création musicale de manière innovante.

Les enfants choisissent un instrument, prennent un grand morceau de carton, puis le dessinent dessus : un instrument en carton. Il va vraiment fonctionner? Eh bien oui ! Une fois l'instrument de musique entièrement découpé, puis décoré nous passons à l'étape « connexion ». En utilisant de la peinture conductrice, du scotch de cuivre ou bien avec des moyens plus rudimentaire comme du papier aluminium, nous créons les touches qui deviendront les points interactifs de votre objet. Par la suite, il faut choisir des samples parmi une banque de sons en associant un son à une touche. Pour que votre instrument fonctionne il est nécessaire de le connecter à votre ordinateur, au moyen d'un makey makey. Cette petite carte remplace votre clavier et si vous la branchez à n'importe quel objet conducteur d'électricité, votre corps étant également conducteur, une interaction est possible.

C'est l'occasion d'initier les enfants à la création Do It Yourself et à la bidouille numérique.

Lutherie Sauvage

L'art de la lutherie sauvage est de fabriquer des instruments de musique originaux avec des matériaux inattendus et des objets détournés de leur fonction première. La Fabulogie essaie de promouvoir le milieu numérique de façon ludique mais également citoyenne. En s'associant avec le recyclodrome* de Marseille, servant de ressourcerie*, cet atelier en collaboration avec le château d'Avignon initie les enfants à lutter contre le gaspillage et l'obsolescence programmée par le réemploi de divers objets. Les matériaux usagers comme le carton, le plastique, métaux, bois, jouets, couverts, etc. Bref tout ce que l'on peut jeter au cours d'une vie devient matière à création.

L'atelier se réalise en deux parties, la création d'un instrument de musique à partir d'éléments recyclés et le prototypage d'un instrument connecté. Cet atelier vise à sensibiliser les jeunes au recyclage, tout objet faisant partie de notre quotidien peut trouver une seconde vie en le détournant de son utilisation première, et à développer la sensibilité créative de chacun, petit comme grand.

Allô les Martiens? Ici la Terre

Dans le cadre de l'exposition « Play, Design pour les martiens » au Musée du Château Borély, ce dernier atelier tend à faire explorer les techniques manuelles et numériques « futuristes » aux enfants. Chaque participant imagine son message parlant de la vie quotidienne humaine, le message doit être visuel et sonore. Pour transmettre son message aux martiens, l'animation met à portée des petits un scanner, une découpeuse robot et un makey makey.

.

Ces nouveaux outils et ces nouvelles pratiques sont peu connus du grand public, les rendre ludiques et accessibles à un jeune public tend à montrer les possibilités qu'engendre les nouvelles technologies et à renforcer ces usages.

II- Futurs Antérieurs.

J'ai eu l'occasion de participer à la naissance, au développement et au montage de l'exposition « Futurs Antérieurs » aux Archives de Marseille. Un appel à projet fut lancé pour faire connaître ce lieu car malgré leur communication, peu de gens se rendent dans ce lieu. Cette exposition met aujourd'hui le fond d'archives de Marseille en avant par le biais d'une médiation numérique innovante et interactive. Chaque visiteur doit se sentir à sa place en venant participant à cette exposition, que ce soit pour se souvenir ou pour découvrir. Les archives sont composées d'une grande partie de lettres, d'éditions, de témoignages, de parchemins, de sceaux, de photos, de journaux d'époques... Mettre en valeur ces trésors oubliés par l'échange avec les visiteurs, mais pouvons interagir avec sans les détériorer ?

Qui est qui?

Sous forme d'animation, cette galerie tend à promouvoir d'anciennes personnalités marseillaises au moyen des nouvelles technologies. n passant devant ces portraits, il est

possible que vous vous sentiez observé, ou bien même que certains se mettent à vous parler. À partir de photographies d'archives scannées, les personnages sont animés au moyen du logiciel crazytalk. En balisant des points d'ancrage sur les points stratégiques du visage, tels que les yeux, les sourcils, la bouche et les contours du visage afin de rendre plus réaliste les micros expressions du visages lors d'une prise de parole. Ce ne sont plus de simples photographies, gravures ou tableaux qui sont disposés dans la pièce, mais des écrans camouflés par des cadres d'époques. Cela est d'autant plus perturbant que l'œil s'apercevra de l'animation qu'en passant devant. À partir des récits racontés par les personnages, les visiteurs sont invités à deviner l'identité de celui-ci.

Trame-Trame

On entre dans une cabine obscure, on se munit d'un casque immersif pour voyager à travers les vieux paysages marseillais. La réalité virtuelle a la capacité de nous immerger hors de la réalité. Un décor d'un tramway datant du XIXème siècle a été recréé en 3D. À travers les vitres, on peut remarquer une fresque superposant les différents lieux emblématiques de Marseille dans les années 1900. La fresque est divisée en trois parties afin de lui donner du relief. Pour que l'espace ne semble pas abandonné de vie humaine, la première couche est composée de personnages en situation urbaine, la deuxième constitue la partie urbaine avec des bâtiments de toutes part, enfin la dernière couche vient se poser comme un arrière plan avec des monuments plus imposants et plus lointains. Les plans défilent à des vitesses légèrement différentes pour donner la sensation au tramway d'avancer.

Cache-cache

Le dernier atelier sur lequel j'ai travaillé est la création d'un petit jeu. Des anachronismes se sont glissés dans des photographies anciennes. Ce sont des objets de notre époque actuelle qui font office d'erreurs à trouver.

Travailler sur cette exposition a été intéressant sous divers aspects. Voir les différentes étapes de création d'une exposition, c'est à dire de la naissance au développement, puis du montage jusqu'au vernissage de. De l'autre, la mise en valeur d'objets réels par le numérique, difficile d'imaginer dans une exposition de quelles manières les nouvelles technologies peuvent soutenir des contenus. La notion d'interactivité avec le spectateur enlève la frustration de ne pas pouvoir interagir, toucher une oeuvre dans une exposition plus classique.

