



HAL
open science

En toile de fond. Parcours d'œuvres au musée en 360° - Fête de la science 2023

Julien Thiburce, Sofiane Doulfaquar, Justine Lascar, Pierluigi Basso Fossali

► To cite this version:

Julien Thiburce, Sofiane Doulfaquar, Justine Lascar, Pierluigi Basso Fossali. En toile de fond. Parcours d'œuvres au musée en 360° - Fête de la science 2023. 2023. hal-04627113

HAL Id: hal-04627113

<https://hal.science/hal-04627113v1>

Submitted on 27 Jun 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Cet atelier est organisé dans le cadre du projet *Augmented Artwork Analysis* (AAA) qui vise à produire une application sur tablette permettant une perception et une interprétation augmentées d'œuvres d'art rencontrées au musée (des peintures du 15^e au 19^e siècles).

Ce prototype mettra en évidence différentes strates d'une œuvre d'art : l'organisation plastique, avec ses textures, ses couleurs et sa composition ; la dimension figurative et narrative, où l'on retrouve des personnages, des paysages et des objets qui participent de multiples récits ; la dynamique esthétique, où entrent en jeu les sens, la sensibilité et les affects des spectateurs. C'est l'idée de créer une *œuvre d'art augmentée*.

Cet instrument novateur permettra aussi de tisser des liens entre les tableaux exposés *in situ* et des œuvres présentes dans d'autres musées. Il s'agira ainsi d'observer en profondeur les filiations et les dialogues entre des images, comme la reprise et la citation, la critique ou la parodie. C'est l'idée de créer un *musée complémentaire*.

En reliant deux modalités d'observation – directe, face au tableau dans le musée, et augmentée, en lien avec un réseau d'images –, les visiteurs pourront à la fois apprendre, découvrir et jouer avec les œuvres, lors de visites guidées ou libres, de réunions pédagogiques ou de recherche, au sein des trois musées partenaires : le Musée des Beaux-Arts de Lyon, le Palais des Beaux-Arts de Lille et le MNAHA de Luxembourg.

Responsables scientifiques
P. Basso Fossali (Univ. Lyon 2, UMR 5191 ICAR) G. M. Tore (Uni.Lu, IRMA)
Site : <http://icarcnrs.fr/aaa/>



En toile de fond

Parcours d'œuvres au musée en 360°

Un atelier en deux activités pour expérimenter les liens entre recherche et médiation à travers le numérique



Véritable exploration dans une version numérisée du musée, cet atelier propose de découvrir différents modes de représentation d'œuvres exposées (des peintures du 15^e au 19^e siècles).

En naviguant dans l'espace restitué en 360°, vous pourrez observer des images à très haute résolution des tableaux, écouter des commentaires sous la forme d'un audioguide et découvrir l'étude audiovisuelle d'une œuvre faite par des chercheurs.

Des ressources de différentes natures accompagnent ainsi l'expérience de visite et mettent en lumière les coulisses de la recherche scientifique.

Cette version augmentée de l'espace muséal vise à faire du musée le point de départ d'une expérience médiée par écran et le point d'arrivée d'une expérience face aux tableaux, *in situ*.

À partir du musée réel, cet environnement numérique constitue un musée complémentaire et un laboratoire d'études valable pour l'usager et pour l'écriture de la recherche.



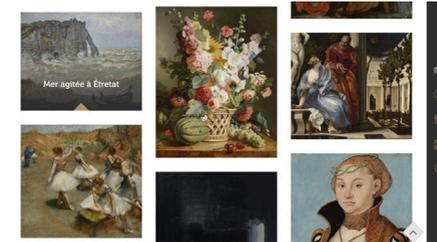
Version ordinateur via le lien suivant :
<http://icar.cnrs.fr/projets/aaa/popsience/>

Version smartphone via QR code



«Des macarons chez Rubens, un drone chez Révoil, un surfeur chez Monet... Des intrus se sont glissés dans les tableaux... saurez-vous les retrouver ?

Jouez avec une sélection de tableaux photographiés en très haute définition dans lesquels des détails insolites, anachroniques ont été ajoutés pour le bonheur des petits et grands».



<https://www.mba-lyon.fr/fr/article/jeu-des-7-erreurs-dans-les-tableaux-en-gigapixel>



Claude Monet, *Mer agitée à Etretat*, 1883

© MBA de Lyon et Gilles Alonso

Par le jeu, explorez les différences de styles et de genres picturaux selon les époques et les artistes, partagez vos perceptions et vos interprétations des œuvres.

Des ressources pédagogiques disponibles sur le site internet du MBA de Lyon vous permettront d'aller plus loin dans la découverte des collections :
<https://www.mba-lyon.fr/fr/article/ressources-pedagogiques>