

LA VIE ROMANTIQUE

Un dispositif numérique pour élargir les publics
et faire découvrir l'œuvre de Charles Nodier

En partenariat avec



LES MUSÉES
DE LA VILLE
DE PARIS



Du 11 octobre 2014 au 18 janvier 2015, s'est tenue au Musée de la Vie romantique l'exposition "La Fabrique du Romantisme", consacrée aux Voyages pittoresques et romantiques dans l'ancienne France.

Cette oeuvre monumentale en 24 volumes, initiée par l'écrivain Charles Nodier avec le lithographe Isidore Taylor, a été éditée entre 1820 et 1878. Elle témoigne de la volonté des écrivains, dessinateurs et lithographes de l'époque de donner à voir la beauté des provinces françaises avec le souci de préserver leur patrimoine architectural et naturel. Elle affirme l'influence de Charles Nodier comme acteur majeur du romantisme dans la première moitié du XIX^e siècle.

Nous sommes un groupe d'étudiants de Paris 8, qui avons cherché à proposer une médiation culturelle adaptée à cette exposition et au contexte dans lequel elle se place.

Pour créer une véritable implication du visiteur/internaute, nous avons choisi de nous appuyer sur une application - support de *serious game*.

Découvrez la modélisation vidéo de l'application :



Sommaire

Page 6

Un outil d'apprentissage en milieu muséal

A chaque étape du jeu, un objectif pédagogique
Des contenus variés et multimédias
Une stratégie éditoriale intégrée

*

Page 12

Un outil d'appropriation pour le visiteur

Chaque joueur maîtrise son parcours utilisateur
Un espace personnalisé pour conserver les informations
Des "trophées" récompensent le visiteur

*

Page 16

Une expérience divertissante

Une approche transversale de l'exposition
Une partie personnalisée

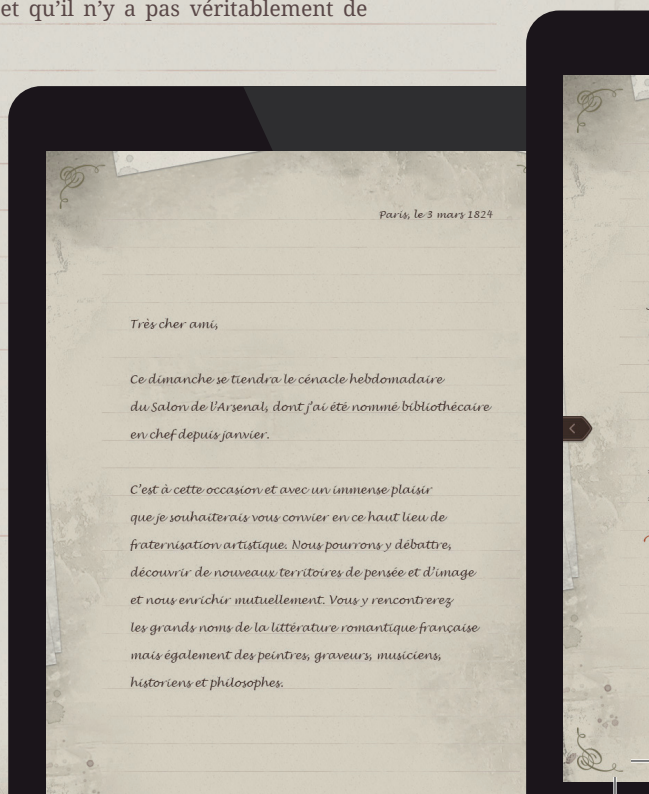
1

Un outil d'apprentissage en milieu muséal

Ce *serious game* a été conçu comme une déclinaison utile et pédagogique du jeu vidéo, en l'adaptant aux besoins de la médiation culturelle.

Nous avons intégré des éléments de gamification au dispositif, pour amener les contenus d'information et de documentation. Notre application se distingue néanmoins du jeu vidéo par son « *gameplay* » (action du joueur), puisqu'aucune action n'est obligatoire et qu'il n'y a pas véritablement de gagnant ni de perdant.

Nous avons choisi une application sur tablette, qui offre au visiteur un bon confort de lecture. Mobile, la tablette peut également permettre d'utiliser l'application in situ.



A chaque étape du jeu, un objectif pédagogique

Le parcours du visiteur est rythmé par l'enchaînement de quêtes à accomplir. Ces quêtes sont autant d'étapes d'un parcours progressif, qui contribue à :

- faire acquérir des connaissances de base sur la période romantique ;
- faire connaître l'œuvre monumentale *Les Voyages pittoresques et romantiques dans l'ancienne France* ;
- faire comprendre l'importance de l'influence de Charles Nodier sur les artistes de son époque ;
- pousser le visiteur à questionner les enjeux de la sauvegarde du patrimoine français.

Mes confrères le baron Taylor et Alphonse de Cailleux nous honoreront de leur présence, nous pourrions ainsi nous entretenir ensemble au sujet de nos Voyages, et discuter de notre éventuelle collaboration.

Je vous invite à vous rendre dimanche, à 10 heures du soir, devant le porche de la rue de Sully, un valet vous ouvrira la porte. Afin de pouvoir vous distinguer des invités, je vous saurais gré de me retourner une lettre complétée d'un portrait.

Au plaisir de vous y voir,
Amicalement,

Charles Nodier



Répondre

Une lettre envoyée par Charles Nodier au visiteur lui permet d'emblée de contextualiser l'exposition (époque, courant artistique, personnalités influentes, etc).

Paris, le 7 mars 1829

Cher Monsieur Nodier,

Par cette lettre, je vous confirme ma présence à votre soirée au Salon de l'Arsenal pour ce samedi.

Je vous prie de trouver en complément de cette lettre, un portrait de moi-même, vous permettant ainsi de me retrouver parmi les convives.

Mes amitiés,

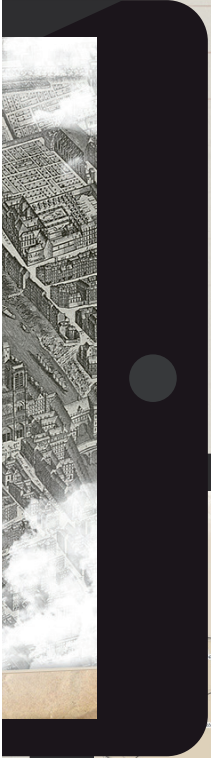
Insérez votre nom ici

↻ Veuillez insérer votre nom à cet emplacement.

Ajouter une photo



Une carte de Paris du XIX^e siècle permet au joueur d'accéder à divers bâtiments comme le Salon de l'Arsenal, une imprimerie ou encore un atelier de peintre.



La carte de France permet de voir les différentes étapes des *Voyages pittoresques*. Ainsi le joueur peut accéder au contenu des différentes villes.



Des contenus variés et multimédias

Le numérique permet d'enrichir l'exposition par le biais de différents médias, l'enjeu étant d'optimiser les spécificités de chacun. Le multimédia sert également la compréhension du visiteur, puisqu'il permet une meilleure restitution de l'environnement (son d'ambiance, musique).

Les pages qui présentent l'œuvre donne à voir, à lire et à entendre.

Pourville

« On nous avait parlé à Dieppe d'un hameau de la côte, remarquable par sa situation, par ses traditions, par ses ruines ; c'en était assez pour nous inspirer de désir de visiter Pourville. Nous partîmes vers la fin d'une de ces journées douteuses de l'équinoxe d'automne, où la nature entière paraît tourmentée du pressentiment d'un orage. La disposition des nuages, le mouvement de l'air, un ciel violâtre ou livide, confirmait d'avance ce triste présage de la terre. »



« La pointe de l'Ahi doit sans doute ce nom imitatif aux gémissements des naufragés ou au bruissement des vagues venant se briser à ses pieds. Elle couvre cependant une petite baie propre à servir de refuge aux pêcheurs contre la violence des vents de l'ouest. »

(10)



Une stratégie éditoriale intégrée

La stratégie éditoriale s'inscrit dans la démarche globale consistant à faciliter la rencontre avec les différents publics. Ainsi, chaque dialogue est étudié pour être historiquement plausible et le niveau de langue est adapté à notre époque.

Au Salon de l'Arsenal, le joueur peut choisir de dialoguer avec le protagoniste de son choix. Cela lui permet de connaître les relations que ces personnages historiques entretenaient entre eux.



2

Un outil d'appropriation pour le visiteur

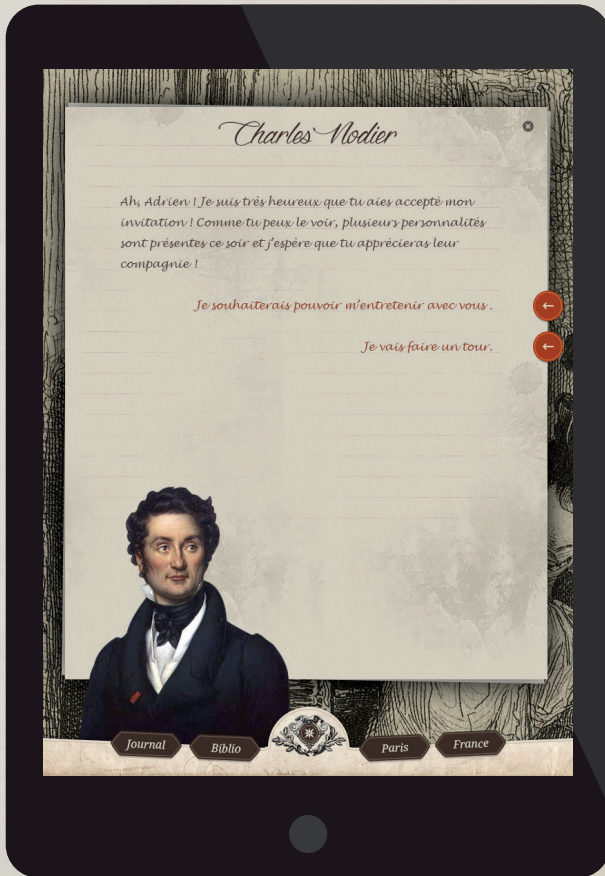
La conception d'un *serious game* en lien avec une exposition est une manière pour le visiteur de s'approprier celle-ci. Le scénario que nous avons imaginé place le joueur dans la peau d'un voyageur qui a pour mission d'explorer la France romantique.

Vous êtes transporté dans l'époque de Charles Nodier. Il se présente à vous et vous invite à faire de même, en ajoutant votre prénom et votre photo, si vous le souhaitez. C'est Charles Nodier qui vous servira de guide tout au long de votre voyage dans l'application. Vous pourrez discuter avec les personnages de l'époque des sujets qui vous intéressent. Vous pourrez également parcourir les contrées de l'ancienne France et découvrir les contenus de l'œuvre tout en continuant à interagir avec les personnages qui vous accompagnent.

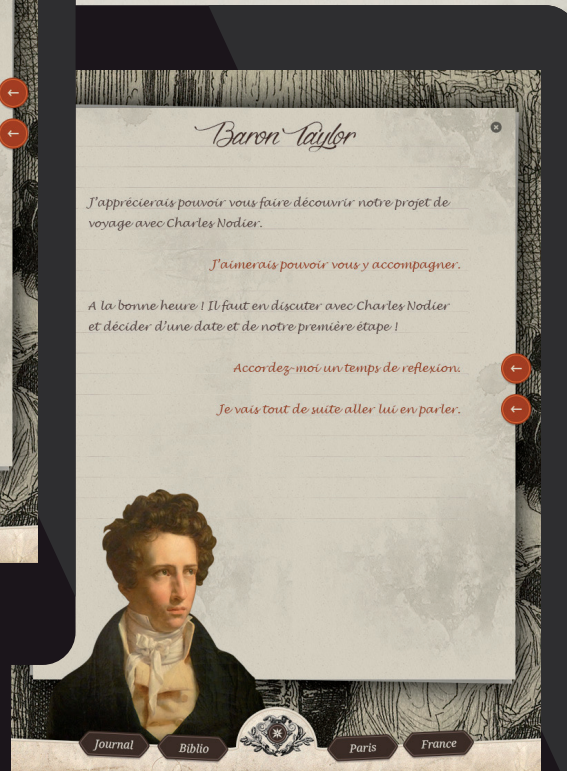
Aussi, vous personnaliserez les souvenirs que vous souhaitez garder et vous gagnerez des trophées grâce aux découvertes et aux exploits que vous accomplirez.

Chaque joueur maîtrise son parcours utilisateur

Le visiteur parcourt le jeu en fonction de ses envies et centres d'intérêts. Il peut interagir, sur le mode d'un RPG (Role Playing Game), avec les personnages et orienter la conversation en choisissant parmi plusieurs questions et plusieurs réponses.

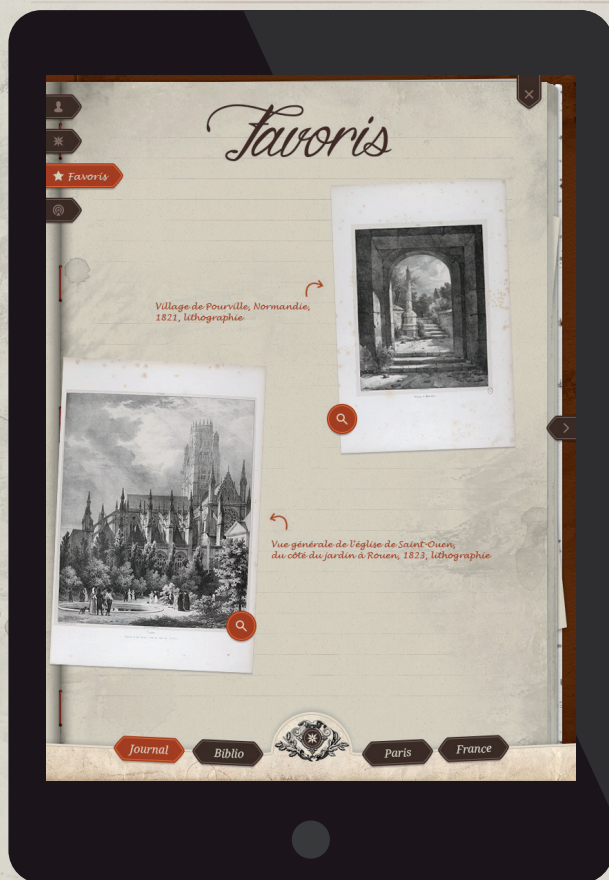


Les interactions diffèrent
en fonction des choix du joueur



Un espace personnalisé pour conserver les informations

Le carnet de voyage est la page personnelle du joueur. Elle lui permet de mettre des textes ou des images en favoris et de garder des pages avec l'outil « marque-page ».



Le visiteur peut garder ses pages et ses contenus favoris pour y accéder plus rapidement à tout moment du jeu.

*Les "trophées" récompensent le visiteur,
lui donnent envie d'aller plus loin*

Le joueur peut avoir une vision de son avancée dans les contenus de l'application et voir les trophées qu'il a remportés.

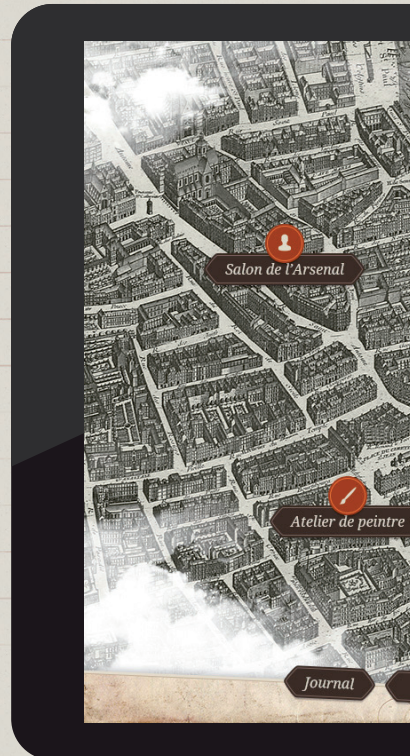
Sur son profil, le joueur peut visualiser ses trophées acquis et à acquérir



3

Une expérience divertissante

Le *serious game* a pour objectif de rendre agréable, un sujet sérieux et de placer l'apprenant dans un contexte d'action. Le parti-pris graphique offre au joueur un environnement séduisant, ce qui fait souvent défaut au Serious Game. Nous avons travaillé les mécanismes de jeu et le graphisme pour qu'ils tendent à faire oublier la dimension d'apprentissage.



Une approche transversale de l'exposition

Les messages véhiculés par les protagonistes peuvent être de deux types : informatif ou anecdotique. Il est important de véhiculer ces deux types de messages pour mettre en exergue l'aspect ludique du jeu. L'essentiel du contenu est amené par des quêtes à accomplir.



Au travers de quêtes à accomplir, le voyageur est guidé dans sa visite.

Une partie personnalisée

Le joueur personnalise sa partie par ses décisions, sa manière de jouer, sa ténacité.

Il choisit les contenus qu'il visite. Néanmoins, et même s'il ne le sait pas lorsqu'il débute la partie, une récompense est accordée à celui qui parcourt 100% des contenus de l'œuvre : une place gratuite pour la prochaine exposition du musée de la Vie romantique. Son parcours est facilité et optimisé s'il suit l'ordre des quêtes, mais celui-ci n'est pas impératif.



Les quêtes constituent un moyen pour le joueur de s'évaluer

L'équipe

Valentine Giret

Chef de projet / Rédactrice

*

Adrien Morisse

Graphiste / Développeur

*

Antoine San Segundo

Graphiste / Motion Designer

*

HanQuing Wang

Motion Designer

*

sous la direction de

Arnaud Laborderie

Hélène Desprez

*

et le concours de

Philippe Rivière

Master CEN 1 - Paris 8

Promotion 2014 - 2015