

Une expo dans son salon !

Principe L'application Google Arts et Culture permet d'explorer des œuvres du monde entier mais aussi de s'amuser avec la réalité augmentée. Cette fiche traite de plusieurs activités possibles qui font apparaître de la réalité augmentée en lien avec des œuvres d'art.

Public enfants - adolescents - famille

Nombre maximum conseillé 8 personnes

Lieu espace animation de la bibliothèque ou salle dédiée

Durée environ 30 minutes

Objectifs
 Découvrir des œuvres, un artiste, une exposition
 Découvrir la réalité augmentée
 S'amuser



Matériel utilisé / Moyens techniques et financiers application Google Arts et Culture gratuite ou accès depuis un ordinateur au site <https://artsandculture.google.com/?hl=fr> ; connexion Internet, matériel minimum 1 tablette (possibilité d'être à plusieurs sur une tablette) + câble + vidéoprojecteur et enceinte. L'application étant gratuite, il est possible de demander en amont aux participants d'apporter leur propre matériel (tablette ou smartphone).

ou possibilité d'emprunter à titre gracieux auprès de la Médiathèque départementale (tablettes, enceinte Bluetooth, câble reliant la tablette au vidéoprojecteur) nécessite au préalable la souscription d'une assurance par la collectivité dont dépend la bibliothèque.

Moyens humains 1 personne pour animer la séance

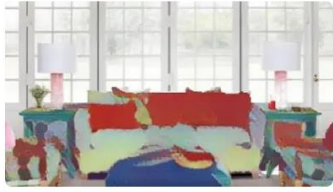
Déroulement de la séance

- En amont de l'animation :
 - Charger l'application sur la ou les tablettes et tester celle-ci pour se familiariser avec les diverses fonctionnalités. L'application s'affiche en anglais, mais il est possible dès la page d'accueil de choisir l'option « Traduire avec Google » pour avoir un affichage en français.
 - Charger la/les tablette(s) afin que la batterie soit à son maximum
 - Installer tout le matériel et tester son fonctionnement la veille si possible : raccordement de la tablette au vidéoprojecteur, fonctionnement du réseau Internet ou du wifi, etc. pour éviter les mauvaises surprises le jour J
- Déroulé de la séance :
 - Pour accéder à la partie Réalité augmentée de l'application, il faut descendre sur la page d'accueil et choisir la rubrique « Jouez avec l'art en utilisant votre téléphone – expérimentez avec la réalité augmentée et virtuelle ».



Jouez avec l'art en utilisant votre téléphone

Expérimentez avec la réalité augmentée et virtuelle



TRANSFERT D'ART

Transformez votre maison en art

Tout ce dont vous avez besoin pour faire preuve de créativité est votre téléphone



GALERIE DE POCHE

Explorez une grotte vieille de 36000 ans

Voyagez dans le temps en France préhistorique



FILTRE D'ART

Créez un autoportrait comme Frida Kahlo

Utilisez Art Filter pour prendre une photo comme le célèbre tableau de Kahlo

- Trois activités sont proposées : Projecteur d'art, Galerie de poche et Transfert d'art. D'un jour à l'autre, le contenu de ces activités peut varier. Exemple pour le Transfert d'art : certains jours, il y a l'activité « Habillez-vous avec Art filter » qui est très chouette car elle permet de choisir des accessoires tirés d'œuvres et de les mettre sur un selfie. On peut donc jouer à ressembler à La jeune fille à la perle ou mettre un casque de viking. Les accessoires apparaissent en réalité augmentée. Chaque participant peut essayer à tour de rôle de s'habiller à la façon d'une œuvre d'art. D'autre fois c'est l'activité « Transformez-vous en chef d'œuvre » qui apparaît.
 - L'activité « Galerie de poche » permet de projeter dans la pièce où l'on se trouve une exposition, un monument ou un site archéologique. Exemple, en choisissant « Exposition Kandinsky », l'exposition apparaît en réalité augmentée et l'on peut se promener de salle en salle en se rapprochant des œuvres. L'effet est assez bluffant. Au préalable, il faut déplacer lentement sa tablette dans la pièce pour la scanner (les consignes à suivre sont indiquées à l'écran).
 - En fonction du nombre de tablettes utilisées, soit l'animateur projette la tablette sur un écran via un vidéoprojecteur et les participants viennent à tour de rôle manipuler la tablette, soit les participants disposent d'une tablette pour 2 ou 3 personnes et peuvent se la passer à tour de rôle.
- En fin de séance : prévoir un temps d'évaluation de l'animation auprès des participants (durée de l'animation, intérêt, aspect ludique, etc.).

Communication Flyers/affiches (avec CANVA par exemple), via la presse, le site internet, les réseaux sociaux, la newsletter, etc.

Pour aller plus loin

- Valoriser les ouvrages d'art de la bibliothèque avec une table de présentation sur l'œuvre, l'artiste et/ ou le courant artistique.