



 L'équipe vous guide

 Posters

 codes QR présents sur les posters permettent d'accéder à des contenus en ligne via un smartphone

1 – Table d'accueil

Introduction au parcours de visite et aux ateliers guidés, distribution du matériel d'appui à la visite (plan + brochure?)

2 - Poster « panoramas »

Le corpus SESAMES: poster A0, panoramas intérieurs des 15 chapelles rurales étudiées.

Pour chaque chapelles accès par codes QR à un son « clap » (claquement de mains) et à un panorama 360° en ligne, contenant des pistes sonores simulées ou enregistrées (à découvrir également sur l'atelier 10)

3 - Poster « protocole de relevé »

Explication illustrée des différentes étapes qui ont été nécessaires pour acquérir les données visuelles, métriques et acoustiques exploitées pour produire les résultats présentés dans les ateliers réalité virtuelle, simulation spatio-acoustique, et jeu d'association. Accès par un code QR au signal sonore émis pendant le relevé acoustique.

4 – Atelier « simulation spatio-acoustique »

Démonstration et test de l'explorateur audio-visuel « convolveur » - prototype web permettant de découvrir de manière interactive les espaces acoustiques du corpus de chapelles étudiées. Ce prototype exploite les réponses impulsionnelles obtenues à partir des captations réalisées in situ pour restituer l'ambiance sonore de ces espaces et y projeter sa propre voix (ou d'autres pistes sonores) en temps réel. Atelier guidé par l'équipe.

5 – Jeux d'assemblage

Trois jeux d'observation et d'assemblage de cartes appuyés sur des images (photos et dessins) : un puzzle, un jeu de carte façon « Memory », et un jeu d'observation type « chercher ce détail ». Pour chaque jeu une règle est placée sur la table pour faciliter un usage autonome.

6 – Posters « temps et espace »

Deux posters d'analyse des 15 chapelles, l'un permettant de comparer sur les rapports de proportions de leurs intérieurs de façon synthétique, l'autre permettant de comparer leurs chronologies en s'appuyant sur un dispositif original appelé « chronographes ». Faire appel à l'équipe pour commenter ces posters et pour accéder à l'outil web Chronographeur (chronographes interactifs).

7 – Posters « vocabulaire architectural »

Deux posters exploitant un jeu d'apprentissage original appelé quizzmaker, disponible comme un site web classique et comme une application pour smartphones, au travers duquel il s'agit d'associer un terme ('concept') à une image ('instance' du concept).

Un premier poster décrit le jeu, et permet de s'y connecter (ou de télécharger l'application pour smartphones) via des codes QR. Un second illustre le jeu par des exemples concrets issus du corpus SESAMES (but : associer 2 images et trois termes). La règle de ce jeu est présentée sur le poster lui-même, des codes QR permettent d'accéder aux définitions des termes.



8 – Atelier Réalité virtuelle

Parcours de chapelle en chapelle exploitant un casque de réalité virtuelle (immersion visuelle dans les panoramiques 360°). Annotations des scènes pour identifier les instruments utilisés pendant les relevés. Atelier guidé par l'équipe.

9 – Atelier Jeu d'association

Placé dans la sacristie, ce jeu consiste à deviner à laquelle des chapelles dont l'image est projetée au mur correspond un son émis sur un haut-parleur. Atelier guidé par l'équipe.

10 – Atelier Simulation sonore

Permet d'accéder sur un écran classique aux 16 panoramas en ligne avec pistes sonores produits au cours du projet SESAMES, panoramas illustrés sur le poster 2. Faire appel à l'équipe pour naviguer dans ces panoramas ou pour accéder à d'autres contenus sonores et visuels.