

Sound Delta,  
une expérience d'art numérique  
au musée des Beaux-Arts de Caen

# Contexte

Ouverture du musée aux arts numériques (vidéo et son) depuis 2006

Le public acteur de sa visite :

au cœur du programme scientifique et culturel,  
porté par Emmanuelle Delapierre depuis 2015

Un public étudiant difficile à mobiliser

## **Les atouts de Sound Delta**

**IN SITU** : la rencontre avec l'œuvre reste primordiale

**IMMERSIVE** : le visiteur fait son expérience propre, la partage ensuite, tout en conservant un souvenir personnel de sa visite

**CONTRIBUTIVE** : nous avons sollicité des artistes, étudiants de l'école des Beaux-Arts, jeunes enfants en MJC et des internautes pour réaliser des créations sonores. Le visiteur pouvait au final choisir entre 4 créations sonores pour une même salle d'exposition

**ACCESSIBLE** : la mise en place est simple à condition de disposer de l'outil technologique (mise à disposition par MU), de la Wifi et elle suppose du personnel de médiation dédié.

# Les atouts de ce projet pour les étudiants

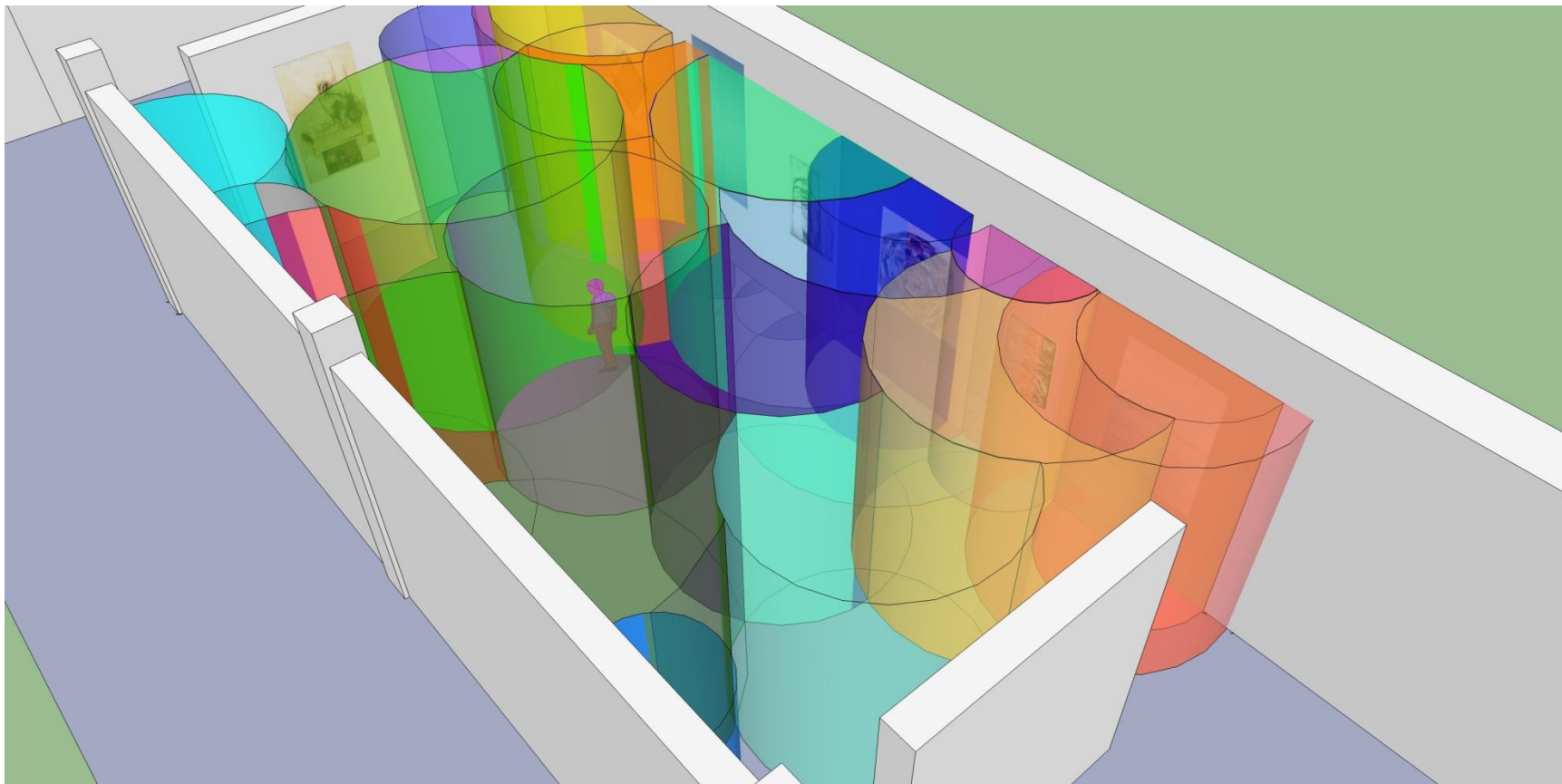
- S'initier aux possibilités du développement logiciel Open source, et aux possibilités ouvertes du Web.
- Découvrir de nouveaux principes de diffusion et de mise en œuvre des outils de création multimédia (M.A.O., Montage Vidéo, Animation)



# Le dispositif

- Installation des bornes de géolocalisation aux quatre coins d'une salle d'exposition
- 5 jours de création des piste sonores
- 5 jours de modélisation (mixage entre les pistes sonores et la cartographie de la salle d'exposition)
- Le dispositif est prêt. Invitation à un concert au casque de lancement
- Les visiteurs se munissent d'un sac à dos ventral (dans lequel se dissimule un petit ordinateur) et chausse un casque équipé d'une boussole qui les géolocalise.
- Le mouvement des visiteurs active les flux audio en fonction de leur distance à des points singuliers de la cartographie des sources sonores virtuelles. Le spectateur peut, en se déplaçant, moduler les paramètres des sons diffusés, et ces modulations lui sont retransmises et spatialisées de manière individuelle en fonction de sa localisation et de son orientation.

# Univers sonore cartographié









# Les acteurs

- Sound Delta est développé depuis 2006 par MU (association) et REMU (sarl) en partenariat avec trois laboratoires publics (Télécom Paris Tech, le LIMSI-CNRS et le L2TI Université Paris 13) et a reçu le soutien de l'Agence Nationale de la Recherche (2006-2009) et du Ministère de la Culture et de la Communication (Dicréam).
- Production : Ville de Caen-musée des Beaux-Arts, Le Clair Obscur, la Direction Régionale des Affaires Culturelles de Normandie (Appel à projet "Arts et publics en numérique"), la Région Normandie (Appel à projet "CAP!").

## **Prospective**

Le musée des Beaux-Arts de Caen imagine à plus long terme la création d'un support numérique permanent de visite sonorisée des collections permanentes.

Contact : [a.bernardo@caen.fr](mailto:a.bernardo@caen.fr)