

# Vitrine immersive modulable

## Celia BALLESTEROS

Travail de Bachelor 2020

Industrial Design Engineering - Conception Ergonomique et Design

Professeure: Carole BAUDIN

Expert: Ludovic MAGGIONI

### Description

Mandaté par le Musée d'histoire naturelle de Neuchâtel, ce projet vise à réinventer le concept actuel du diorama. En prenant comme référence la salle des mammifères du musée, ce projet doit respecter la valeur patrimoniale que les dioramas représentent pour la ville.

En même temps, elle devra tenir compte des différentes contraintes liées à la conservation et à la manipulation des objets exposés.

Elle devra également répondre aux besoins actuels des visiteurs et aux nouvelles dynamiques muséales, notamment par une réflexion autour de l'immersion lors de la visite.

### Déroulement

Les phases de développement pour arriver au produit final ont été les suivantes:

- Analyse de la problématique.
- Observations, recherches et entretiens.
- Reformulation de la demande et définition du cahier des charges.
- Proposition de différentes pistes de solution et choix du concept à développer.
- Développement du concept jusqu'à la solution finale (recherches, maquettes, tests, ...).
- Modélisation CAO et mise en plan.
- Mise en situation du produit: le loup.

### Perspectives

Les perspectives de suite pour le projet sont les suivantes :

- Tester le système de projection choisi pour valider les effets sur l'ensemble et valider en taille réelle les systèmes choisis.
- Optimiser la conception pour diminuer le poids final et faire des recherches sur d'autres accessoires pour diminuer le coût total.
- Tester différentes sources de lumière et les opportunités qu'elles donnent (ex. utilisation des filtres).
- Développer une plateforme interactive pour mettre en avant le nouveau concept de présentation et pour inclure le dossier de fabrication, ce qui permettra de partager et de développer le produit.

### Résultats

Le concept final proposé est une vitrine mobile, facilement accessible, avec un grand espace de visualisation et dans laquelle les systèmes traditionnels qui recréent le fond (peintures) sont remplacés par des projections/écrans. Le dynamisme de ces projections permet une meilleure immersion du spécimen dans un environnement et donc du « spectacle visuel ». De la même manière, ce système permet une grande polyvalence au niveau du contenu à transmettre.

Son design peut être facilement changé et adapté à l'objet exposé. Un système pour accéder à la vitrine et aux fixations des objets a été prévu dans ce but.

La vitrine proposée est accompagnée d'un système modulable dans lequel sont placées les informations sur l'animal exposé. Ces modules d'information ainsi que la vitrine ont été développés en Opensource et sont donc accessibles à d'autres musées. Le tout peut être fabriqué dans un atelier de type FabLab, permettant ainsi de reproduire ou changer facilement des éléments, et ainsi de faire évoluer le concept au gré des expositions.

La vitrine a été pensée pour être un dispositif de médiation contribuant à la vulgarisation de la science d'une manière intuitive, ludique et adaptée à des publics divers.

