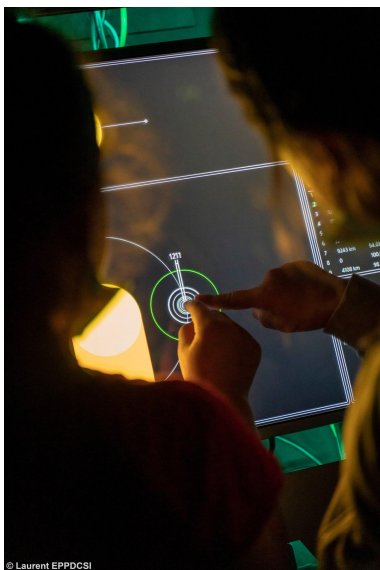


Le Télescope Harmonique

FICHE SYNOPTIQUE



Le Télescope Harmonique (TH) est un dispositif ludique pour découvrir la recherche spatiale des exoplanètes au travers d'une interprétation musicale.

Le TH est un support de médiation scientifique : Jusqu'à 20 joueurs résolvent des énigmes en collaboration puis sont invités à dialoguer avec le game master ou les médiateurs sur place sur la base de ce qu'ils ont vu et entendu. Les objectifs du dispositif sont de susciter la curiosité des publics pour la recherche scientifique, appliquée ici au thème des exoplanètes. Nous les invitons à vivre l'émotion de la découverte à travers une expérience musicale dont ils sont les auteurs.

Le Télescope Harmonique se déploie à l'occasion en lien avec une actualité scientifique très suivie : les travaux du télescope James Webb (Nasa/Esa). Le TH permet d'évoquer et comprendre les objectifs scientifiques liés à cette mission spatiale.

Le Télescope Harmonique a été commandé par l'Irfu/CEA et a été réalisé par le Studio Cubozoa. Un comité de pilotage constitué de scientifiques des laboratoires français (CEA, CNES, CNRS, Observatoire de Paris) membres de la mission du télescope Webb a suivi le projet depuis sa conception jusqu'à ses différentes étapes de validation.

Télescope Harmonique

contact@telescope-harmonique.fr
<http://www.telescope-harmonique.fr>



université
PARIS-SACLAY



Publics

Le dispositif est à destination du grand public : à partir de 12 ans accompagné, à partir de 16 ans en autonomie.

Le dispositif est adapté aux groupes scolaires, fin de collège et lycée. Nous fournissons un livret pédagogique qui balaie les notions physiques abordées dans le dispositif afin, soit de préparer la séance de jeu, soit de l'utiliser comme support de cours.

Jauge

Entre 9 et 20 joueurs par partie.

Animation

Elle peut être prise en charge par un médiateur scientifique, nous conseillons de constituer au minimum un binôme de médiateur pour animer en alternance. Nous fournissons une fiche d'animation détaillant son rôle et proposons également une formation de l'équipe d'animation (3 à 6 personnes) sur 4 heures.

Nous conseillons 15 minutes de battement entre 2 groupes pour le nettoyage et l'accueil des nouveaux arrivants. Il est donc possible d'organiser un enchaînement de séances au rythme d'une séance par heure.

Frais de location du dispositif

Les frais de déplacement, installation (½ journée) et désinstallation (½ journée) sont à la charge de l'organisme accueillant le dispositif. La scénographie est mise à disposition gracieusement par l'Irfu/CEA durant toute la durée de sa location. Le studio Cubozoa se charge de l'installation et de la désinstallation (frais compris dans la location du dispositif).

Contraintes techniques

Le Télescope Harmonique est composé de **3 modules de jeu** (permettant les interactions des joueurs) reliés physiquement à **1 module central** et accompagnés d'**1 système de vidéoprojection** (écran + vidéoprojecteur) et de **4 enceintes amplifiées** disposées aux coins de la pièce.

La disposition des éléments scénographiques permet aux joueurs en immersion de circuler facilement et en toute sécurité. Tous les câbles sont protégés par des passes-câbles au sol, ou au plafond. Des éclairages (LEDs) intégrés dans les modules assurent constamment l'orientation des joueurs dans la pénombre.

Accessibilité

- Les interfaces de jeu sont situées à une hauteur accessible pour des enfants accompagnés ainsi que pour des personnes à mobilité réduite.
- Le sol est libre, à l'exception des modules et des passes-câbles, pour garantir la circulation d'une personne à mobilité réduite.
- Toutes les interactions des joueurs font appel à des gestes et des logiques intuitives ne nécessitant pas ou peu d'apprentissage préalable.
- Pour répondre aux contraintes sanitaires, les interfaces sont conçues pour être facilement désinfectées entre deux parties.

Pour en savoir plus, veuillez vous reporter à notre fiche technique.

A propos de nous

L'équipe du Studio Cubozoa est constituée d'un game designer, une médiatrice scientifique, et 3 artistes (scénographie, sonification et visualisation numérique).