

PROJET e-faïence

La faïence de Quimper dans l'ère du numérique et de la réalité augmentée

Soutenu dans le cadre de l'appel à projet « Services numériques culturels innovants » du Ministère de la Culture et de la Communication, le projet e-faïence s'inscrit dans la continuité de l'action portée par Jean-Pierre LE GOFF, nouveau dirigeant de Henriot-Quimper, de pouvoir inscrire la faïence de Quimper dans l'ère du numérique, notamment par la conception assistée par ordinateur (CAO) et la numérisation.

Le projet e-faïence, lancé en avril dernier, permet la mise en place d'actions pilotes pour sensibiliser les créateurs à l'utilisation des nouvelles technologies telles que la réalité augmentée, la e-diffusion... et répondre aux attentes de la société en matière de nouveaux usages et modes de consommation de la culture. L'accueil courant août d'un matériel d'animation en 3D (Flatbench) au sein des faïenceries Henriot, a permis aux visiteurs de concevoir et de manipuler sur écran à l'aide de lunettes et de



Simulation 3D du bol en faïence.

souris d'ordinateur des objets en faïence. Des mesures d'audience (suivi en temps réel par les flash-codes) permettront d'évaluer à l'automne l'impact qualitatif/quantitatif de ces nouveaux services auprès des publics utilisateurs. Au-delà de l'approche ludique de la 3D, l'idée intéresse les partenaires du projet (voir encadré) pour les débouchés qu'apporte cette technologie dans le futur. Du côté des musées, des clichés en 3D faciliteront l'inventaire des collections et la mise en place d'expositions virtuelles avant leur déploiement en réel, induisant un gain de temps

considérable et de meilleures mises en perspective des œuvres sélectionnées. Du côté de la formation, il s'agit de sensibiliser les étudiants à l'usage de ces technologies dans la conception amont de leur œuvre puis de leur promotion. La 3D permet aussi d'affiner les connaissances. Grâce à l'expertise du CRT Morlaix, une quinzaine d'œuvres a pu être numérisée mettant au jour des détails de fabrication non visibles à l'œil nu. C'est ainsi que Bernard VERLINGUE, conservateur au Musée de la Faïence, découvre la date d'un violon en faïence que l'auteur avait gravée à l'intérieur : 1876 ! En parallèle, le projet a permis la réalisation de spots vidéo et descriptions textuelles d'œuvres sélectionnées, relayés par QR-Codes accessibles depuis Smartphone et site internet, permettant au visiteur ou à l'expert d'avoir des informations sur les œuvres, leurs auteurs ou les différentes étapes de leur conception (moulage, décoration...).

e-faïence inscrit donc la Cornouaille dans une nouvelle dynamique structurante autour de la faïence, avec une visibilité à l'échelle internationale des œuvres et de leurs auteurs. L'idée aussi fait son chemin de l'utilité à l'échelle d'autres filières en territoire, des technologies du numérique et de la réalité augmentée pour les procédés industriels de l'industrie agroalimentaire ou de l'ingénierie navale. Ceci nécessitera vraisemblablement de nouveaux moyens.

Le projet s'inscrit aussi dans une dynamique européenne (projet européen CISNET), portée en territoire par la Technopole Quimper-Cornouaille avec pour objectif majeur de soutenir l'innovation dans les industries créatives pour la création de nouvelles entreprises innovantes et projets de recherche-développement dans ce secteur.

www.cisnetwork.eu
www.tech-quimper.fr/Projets-europeens

e-faïence : un partenariat public/privé original

- Henriot Quimper (pilote)
- Musée départemental breton-Conseil général du Finistère, Quimper
- Musée de la Faïence, Quimper
- CLARTE centre de réalité virtuelle, Laval
- Bookbéo, Quimper/Brest
- Ecole Européenne Supérieure de l'Art Breton-site de Quimper (EESAB)
- Technopole Quimper-Cornouaille
- Centre de Ressources Techniques, Morlaix

Avec le soutien de :
• Quimper Cornouaille Développement
• Ville de Quimper



HENRIOT-QUIMPER. L'INNOVATION RÉCOMPENSÉE

Henriot-Quimper figure parmi les 60 lauréats sur 220 candidats retenus par le ministère de la culture dans un appel à projets « services culturels innovants ». « E-faïence » associe autour de Jean-Pierre Le Goff, repreneur de la faïencerie quimpéroise en juillet dernier, le Musée départemental breton, le Musée de la faïence, l'école des Beaux-Arts de Quimper, la technopole et Quimper-communauté-développement. Le centre virtuel Clarté Laval et la société Bookbéo du Faou (2) interviennent pour la partie technique. Cet été, la faïencerie va expérimenter la présentation sur écrans de cinq pièces de faïence en 3D, et une diffusion sur les réseaux sociaux à partir de smartphones à l'aide d'un code QR. Le projet bénéficie d'une subvention de 27.000 € sur un investissement de 80.000 €.

Henriot Quimper. E-faïence et réalité virtuelle

Henriot-Quimper figure parmi les 60 lauréats d'un appel à projets lancé par le ministère de la Culture sur les « services culturels innovants ». Première expérience de « e-faïence ».

Durant trois semaines en août, le visiteur de la faïencerie de Locmaria pourra traditionnellement effectuer le tour des ateliers et découvrir les différentes étapes de la fabrication d'une pièce.

Jouer en 3D

Il pourra aussi s'installer devant une station comprenant deux grands écrans et, avec une manette, faire tourner dans tous les sens, cinq pièces. On zoomera ainsi sans doute sur le célèbre bol à oreilles numérisé en 3D mais aussi quatre statues comme la Porteuse d'eau égyptienne ou un buste de jeune bigouden réalisés, dans les années 1930, par Bazin.

Il pourra encore, à l'aide de son smartphone et d'un code QR, découvrir l'histoire d'une œuvre ou son créateur puis la diffuser sur les réseaux sociaux.

« Ce n'est pas parce que la faïence à Quimper a 300 ans qu'elle ne doit pas se tourner vers les nouvelles technologies » a commenté, hier, Bernard Verlingue du Musée de la faïence, partenaire de ce projet « e-faïence » piloté par Henriot-Quimper qui réunit aussi le Musée

départemental breton, l'École des Beaux-arts de Quimper, la technopole et Quimper-Cornouaille-développement.

Côté technique, le centre de réalité virtuelle Clarté Laval et la société Bookbéo du Faou sont aussi de l'aventure.

Parmi 60 lauréats

Pour ces premiers essais, Henriot a ainsi été retenu avec 60 lauréats parmi 220 candidats par le ministère de la Culture dans un appel à projets visant à « soutenir l'innovation numérique pour développer des usages culturels numériques innovants » et à « favoriser la diversité culturelle et soutenir les expérimentations destinées au grand public ». Un projet « e-faïence » d'environ 80.000 euros qui bénéficie d'une subvention à hauteur de 27.000 euros.

Les prémices aussi, pour l'École des Beaux-arts, de la création d'un département céramique.

Pour Jean-Pierre Le Goff, le nouveau patron de la faïencerie quimpéroise, cette expérience s'inscrit également dans une perspective plus large.

Conception assistée par ordinateur 3D

Henriot teste ainsi actuellement la conception assistée par ordinateur en 3D pour les pièces à venir, une

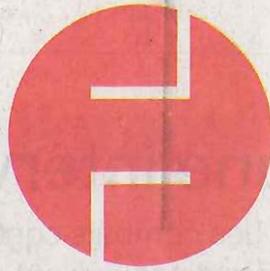
réalité d'ici à la fin de l'année, « un gain de productivité et de qualité énormes ».

La technique est largement usitée dans les domaines de l'aéronautique, du naval ou de l'automobile dont est issu cet ingénieur de formation mais peu dans la céramique et

encore moins la faïencerie quimpéroise.

« Le musée de Sèvres a numérisé toutes ses collections » a souligné Jean-Pierre Le Goff, ouvrant ainsi d'autres perspectives.

Jacky Hamard



20 avril 2012

HYUNDAI i20

7 990 €*

Garantie et assistance 5 ans

* Sous conditions de reprise, offre limitée sur 3 véhicules neufs, voir conditions en concession.



BRETAGNE AUTOMOBILE

105/111 AVENUE DE TY-BOS - QUIMPER - 02 98 90 32 00

www.bretagne-automobile.fr

njeux emier tour

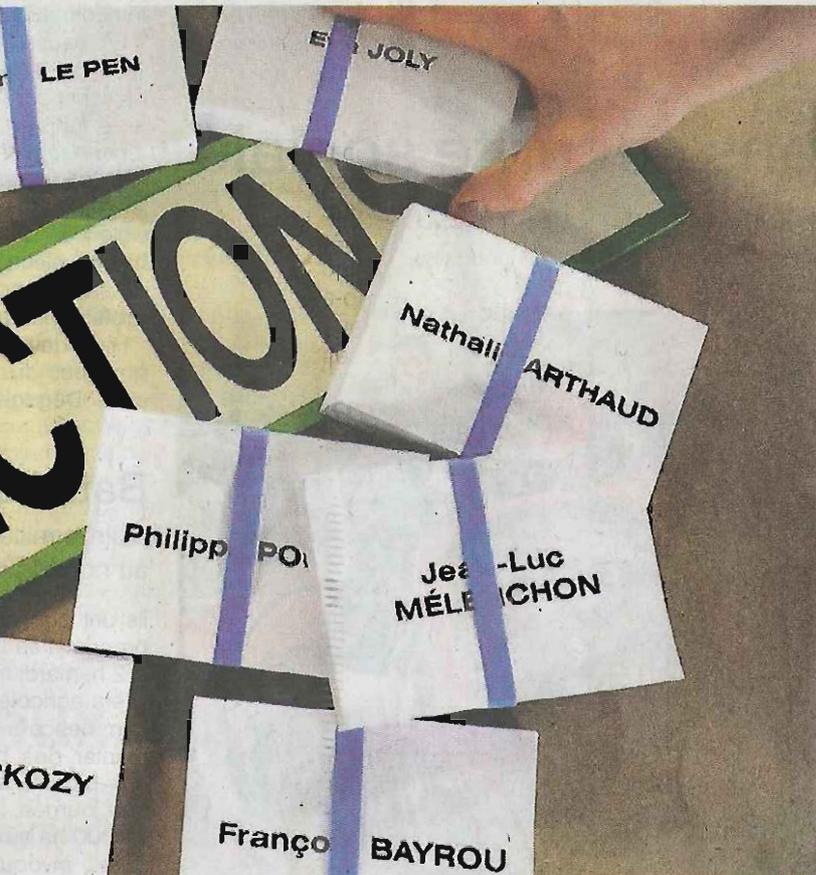


Plate-forme Sica à Saint-Pol : le permis de construire annulé

Le verdict tant attendu est tombé hier, au tribunal administratif de Rennes. À Saint-Pol-de-Léon, la Sica ne pourra construire sa plate-forme légumière de 7 ha, sur un terrain de 19 ha, qu'après élaboration d'un Plan local d'urbanisme intégrant le projet.

Page 6



Thierry Creux

Pas d'« école d'antan » pour les élèves du privé

Page 5

Finistère

La faïence Henriot fait sa révolution numérique

Page 7

Scooter des mers dans le département : pour ou contre ?

Page 8

Faïence : vive la révolution numérique

Les entreprises de la Région. Initié par Henriot-Quimper, le projet est sélectionné par le ministère de la Culture.

Cet été, les visiteurs de la faïencerie Henriot-Quimper pourront jouer avec un bol en 3D : l'agrandir, le tourner, se photographier dedans, le ranger dans une armoire virtuelle, découvrir sa fabrication grâce à une vidéo... « **Les possibilités du projet e-faïence sont infinies**, explique Jean-Pierre Le Goff, patron de la faïencerie. **L'idée, c'est de faire entrer les nouvelles technologies dans un milieu et un savoir-faire qui datent de 300 ans.** »

Cette initiative fait partie des soixante projets retenus par le ministère de la Culture et de la Communication parmi les 220 dossiers candidats. « **On en est très fiers**, déclare encore Jean-Pierre Le Goff. **C'est un bon exemple de partenariat public privé.** » Coût de l'investissement : 80 000 € dont 27 000 subventionnés par l'État.

Durant les trois premières semaines d'août, une station avec deux écrans sera installée au sein de la faïencerie Henriot afin de permettre au public de manipuler cinq pièces célèbres de faïence, de lire une fiche technique sur l'histoire de l'œuvre, de savoir comment elle est fabriquée... Il suffira juste de photographier le QR-code grâce à son mobile.

« **Cette expérimentation est un début**, ajoute Jean-Pierre Le Goff. **On réfléchit, à terme, à la numérisation de tous les moules qui sont au grenier.** Cela permettra ensuite de faire évoluer les modes de production. Mon but : déringardiser



Jean-Pierre Le Goff.

la faïence. » À quand la conception en 3D des moules en plâtre ? « **La conception assistée par ordinateurs ne se substituera pas aux savoir-faire centenaires**, conclut Rachel Porta-Sellin, de la technopole Quimper-Cornouaille. **Mais elle peut simplifier ou enrichir certains procédés de fabrication.** »

Lucile VANWEYDEVELDT.

(1) Ce projet e-faïence rassemble Henriot-Quimper, le Musée départemental breton, le musée de la Faïence, la technopole Quimper-Cornouaille, la Ville, l'École supérieure d'art de Bretagne et les partenaires techniques (Bookbéo et Clarté Laval).

La vie des entreprises de l'Ouest sur : www.ouestfrance-entreprises.fr

Une œuvre en faïence pour 100 ans de tourisme

« Quand l'office de tourisme a été créée en 1912, elle a fait appel au peintre Jean-Julien Lemordant pour sa première affiche, puis à d'autres peintres du territoire, comme Michéau Vernez ». Cent ans après, la tradition de l'office de tourisme se perpétue, pour le plus grand bonheur de Malou Ravy, sa présidente, qui présentait hier l'œuvre spécialement réalisée pour le centenaire de l'institution.

C'est Olivier Lapicque, artiste céramiste concarnois, dont l'atelier est installé dans les murs du musée de la faïence de Quimper, qui a cette fois mis la main à la pâte, pour produire cette faïence traditionnelle représentant un musicien du Bagad Kemper.

« Clocher de la cathédrale, bagad, Cornouaille. Tous les symboles sont là », détaille Malou Ravy, sur cette série limitée à trente exemplaires signés et numérotés, produite dans les ateliers Henriot à Quimper. Une opportunité en or pour Pierre le Goff, le PDG de la faïencerie qui ambitionne de « faire venir d'avantage les artistes et de renforcer la création d'œuvres inédites ».

Ces œuvres du centenaire de l'office ont été peintes à la main par Séverine Frances, dans les ateliers Henriot. Elles sont proposées à la vente à l'office de tourisme et dans la galerie Philippe Théallet de la rue Sainte-Catherine, pour 450 €. Une sérigraphie, elle aussi numérotée et signée, est disponible au tarif de 90 €.



Faits divers

Des voitures dégradées dans le centre-ville

Une vingtaine de voitures ont été dégradées dans la nuit de mercredi à jeudi, dans différentes rues allant du centre-ville de Quimper jusqu'au lycée Chaptal en passant par la rue de Rosmadec.

Deux hommes et deux femmes, âgés d'une trentaine d'années, ont été interpellés par la brigade anticriminalité jeudi, vers 2 h du matin, rue de Rosmadec, en flagrant délit de dégradations de rétroviseurs. Les deux

hommes ont été placés en garde à vue et reconnaissent les faits. « Les deux femmes, quant à elles, n'ont pas été placées en garde à vue car elles ne sont pas les auteures des faits », expliquent les enquêteurs. Les deux hommes devront prochainement répondre de leurs actes devant le tribunal correctionnel de Quimper. Quant aux deux femmes, elles seront présentées devant un délégué du procureur.



L'artiste Olivier Lapicque, Séverine Frances, Malou Ravy et Pierre Le Goff, ont allié leurs idées et talents pour réaliser l'œuvre du centenaire de l'office de tourisme de Quimper.

Nous fabriquons dans notre atelier votre cuisine de demain

CUISINES
SALLES DE BAINS
DRESSING

CUISINES CHRISTIAN SEZNEC

Vendredi 20 avril 2012

Faïence : vive la révolution numérique



Jean-Pierre Le Goff.
© Ouest-France

Les entreprises de la Région. Initié par Henriot-Quimper, le projet est sélectionné par le ministère de la Culture.

Cet été, les visiteurs de la faïencerie Henriot-Quimper pourront jouer avec un bol en 3D: l'agrandir, le tourner, se photographier dedans, le ranger dans une armoire virtuelle, découvrir sa fabrication grâce à une vidéo... « Les possibilités du projet e-faïence sont infinies, explique Jean-Pierre Le Goff, patron de la faïencerie. L'idée, c'est de faire entrer les nouvelles technologies dans un milieu et un savoir-faire qui datent de 300 ans. »

Cette initiative fait partie des soixante projets retenus par le ministère de la Culture et de la Communication parmi les 220 dossiers candidats. « On en est très fiers, déclare encore Jean-Pierre Le Goff. C'est un bon exemple de partenariat public privé. » Coût de l'investissement: 80 000 € dont 27000 subventionnés par l'État.

Durant les trois premières semaines d'août, une station avec deux écrans sera installée au sein de la faïencerie Henriot afin de permettre au public de manipuler cinq pièces célèbres de faïence, de lire une fiche technique sur l'histoire de l'oeuvre, de savoir comment elle est fabriquée... Il suffira juste de photographier le QR-code grâce à son mobile.

« Cette expérimentation est un début, ajoute Jean-Pierre Le Goff. On réfléchit, à terme, à la numérisation de tous les moules qui sont au grenier. Cela permettra ensuite de faire évoluer les modes de production. Mon but : déringardiser la faïence. » À quand la conception en 3D des moules en plâtre? « La conception assistée par ordinateurs ne se substituera pas aux savoir-faire centenaires, conclut Rachel Porta-Sellin, de la technopole Quimper-Cornouaille. Mais elle peut simplifier ou enrichir certains procédés de fabrication. »

Lucile VANWEYDEVELDT.

(1) Ce projet e-faïence rassemble Henriot-Quimper, le Musée départemental breton, le musée de la Faïence, la technopole Quimper-Cornouaille, la Ville, l'École supérieure d'art de Bretagne et les partenaires techniques (Bookbéo et Clarté Laval).

La 3 D au service de la faïence

Ce sera une raison de plus de (re)découvrir les ateliers de la faïencerie Henriot-Quimper. En août, elle proposera une visite virtuelle et ludique grâce au numérique. D'autres applications découlent aussi de ce projet "e-faïence".

Le patron de la faïencerie Henriot-Quimper aime aller droit au but. En juillet dernier, Jean-Pierre Le Goff reprenait l'entreprise en redressement judiciaire. Depuis, il s'attache à faire entrer la faïence de plain-pied dans le XXI^e siècle.

Cela passe notamment par les nouvelles technologies. Henriot-Quimper, avec plusieurs autres acteurs de la ville, s'en sont emparés autour du projet "e-faïence". « **Nous n'avons eu que quelques mois pour l'écrire et le soumettre au ministère de la Culture dans le cadre de son appel à projets sur les services culturels innovants** », explique Jean-Pierre Le Goff.

QR code, smartphone...

En février, bingo ! La proposition quimpéroise est retenue avec, à la clé, 27 000 euros de la part de l'État. Pour un projet dont le montant global est estimé à 80 000 euros. Ce dernier doit aboutir au lancement d'une nouvelle visite de la faïencerie en août. « **Clarté Laval, un de nos partenaires, va numériser quatre ou cinq**

Le célèbre bol de Henriot devrait faire partie des œuvres numérisées, selon Jean-Pierre Le Goff (à droite sur notre photo).



pièces parmi notre collection et celles du Musée départemental breton et du musée de la faïence, poursuit Jean-Pierre Le Goff. **Le public pourra ensuite voir et manipuler ces pièces en 3 D à partir de deux écrans.** »

Autre innovation : chacune de ces pièces virtuelles aura son QR code. L'idée est que les visiteurs puissent, à partir de leur smartphone, accéder à

une vidéo sur l'histoire ou le créateur de l'œuvre. Ce QR code, installé par l'entreprise finistérienne Bookbéo, doit permettre de mesurer l'audience de ce dispositif innovant. Pendant les visites mais aussi sur les réseaux sociaux. À terme, pour Henriot-Quimper, cette expérimentation pourrait avoir une finalité sur sa production. « **Nos moules pour les nouvelles généra-**

tions de pièces pourront être conçus en 3 D », indique Jean-Pierre Le Goff.

En attendant, tout le travail entrepris pour la numérisation des œuvres en faïence devrait aussi servir aux étudiants de l'École européenne d'art de Bretagne, cette dernière mettant en place un département dédié à ce savoir-faire.

Matthieu Gain

Henriot Quimper.

E-faïence et réalité virtuelle

Henriot-Quimper figure parmi les 60 lauréats d'un appel à projets lancé par le ministère de la Culture sur les « services culturels innovants ». Première expérience de « e-faïence ».

Les partenaires d'Henriot étaient réunis hier à Locmaria pour la présentation du projet « e-faïence ».



Durant trois semaines en août, le visiteur de la faïencerie de Locmaria pourra traditionnellement effectuer le tour des ateliers et découvrir les différentes étapes de la fabrication d'une pièce.

Jouer en 3D

Il pourra aussi s'installer devant une station comprenant deux grands écrans et, avec une manette, faire tourner dans tous les sens, cinq pièces. On zoomera ainsi sans doute sur le célèbre bol à oreilles numérisé en 3D mais aussi quatre statues comme la Porteuse d'eau égyptienne ou un buste de jeune Bigouden réalisés, dans les années 1930, par Bazin.

Il pourra encore, à l'aide de son smartphone et d'un code QR, décou-

vrir l'histoire d'une œuvre ou son créateur puis la diffuser sur les réseaux sociaux.

« Ce n'est pas parce que la faïence à Quimper a 300 ans qu'elle ne doit pas se tourner vers les nouvelles technologies », a commenté, hier, Bernard Verlingue du Musée de la faïence, partenaire de ce projet « e-faïence » piloté par Henriot-Quimper qui réunit aussi le Musée départemental breton, l'École des Beaux-arts de Quimper, la technologie et Quimper-Cornouaille-développement.

Parmi 60 lauréats

Côté technique, le centre de réalité virtuelle Clarté Laval et la société Bookbô du Faou sont aussi de l'aventure.

Pour ces premiers essais, Henriot a ainsi été retenu avec 60 lauréats parmi 220 candidats par le ministère de la Culture dans un appel à projets visant à « soutenir l'innovation numérique pour développer des usages culturels numériques innovants » et à « favoriser la diversité culturelle et soutenir les expérimentations destinées au grand public ». Un projet « e-faïence » d'environ 80.000 € qui bénéficie d'une subvention à hauteur de 27.000 €. Les prémices aussi, pour l'École des Beaux-arts, de la création d'un département céramique.

Pour Jean-Pierre Le Goff, le nouveau patron de la faïencerie quimpéroise, cette expérience s'inscrit également dans une perspective plus large.

Conception assistée par ordinateur 3D

Henriot teste ainsi actuellement la conception assistée par ordinateur en 3D pour les pièces à venir, une réalité d'ici à la fin de l'année, « un gain de productivité et de qualité énorme ».

La technique est largement utilisée dans les domaines de l'aéronautique, du naval ou de l'automobile dont est issu cet ingénieur de formation mais peu dans la céramique et encore moins la faïencerie quimpéroise.

« Le musée de Sèvres a numérisé toutes ses collections », a souligné Jean-Pierre Le Goff, ouvrant ainsi d'autres perspectives.

Henriot. La faïencerie assistée par ordinateur

● **PATRIMOINE** Le repreneur d'Henriot-Quimper, Jean-Pierre Le Goff, veut faire entrer la faïencerie dans le XXI^e siècle grâce à la conception assistée par ordinateur.

Jean-Pierre Le Goff le répète : il veut faire renaître la faïencerie de Quimper. Et pour y parvenir, cet ancien de la haute technologie navale veut se servir, notamment, de la conception assistée par ordinateur (CAO).

« Quand je suis arrivé, j'ai commencé par un audit. Parmi les choses que l'on peut améliorer, il y a la conception », explique le repreneur. Jusqu'à présent, pour fabriquer un nouveau modèle, les modélistes de la faïencerie travaillaient "à la main". Ils faisaient le modèle directement.

« Pour un camion, pour prendre un exemple que l'on nous a commandé, ça a pris deux semaines ! » Jean-Pierre Le Goff veut donc passer cette étape de la conception sur un ordinateur. « Cela nécessitera, du coup, deux jours. Et si les clients veulent une modification, pas besoin de raboter ou changer, il suffit de la faire sur le logiciel. »

Un patrimoine au grenier

Pour l'instant, Henriot en est à l'étape du choix. « Nous avons un stagiaire de l'école de design de Nantes jusqu'à la fin de l'été. On teste des choses. » Le but est de trouver un logiciel adapté à la taille et aux moyens de l'entreprise pour être opérationnel cet hiver. « Mais attention, on gardera toujours le moule plâtre traditionnel. La CAO intervient en amont. »

Celle-ci n'est pas la seule composante technologique que le nouveau P-dg veut introduire dans la fameuse entreprise. « Il y a, dans



Jean-Pierre Le Goff veut faire passer Henriot au numérique qui permettra de ressortir des pièces historiques.

le grenier, quantité de moules. Je ne sais combien : 1.000, 2.000 ? Pour certains, on ne sait même pas à quoi les pièces ressemblent, puisque nous n'avons que le négatif et que le moule peut avoir plusieurs composants. C'est le patrimoine d'Henriot. » Pour le conserver, Jean-Pierre Le Goff voudrait numériser la collection. « Il faudrait environ un million d'euros, et deux ans, je pense, estime-t-il. L'intérêt est de pouvoir ressortir d'anciens modèles, en les adaptant. Par exemple en plus petit. »

Si cette numérisation complète ne se fait pas dans l'immédiat, quelques pièces le seront tout de même d'ici peu grâce au projet collaboratif « e-faïence ».

« C'est tout autre chose », prévient le dirigeant. Le projet est une réponse à l'appel du Ministère de Culture et de la Communication « services culturels innovants ».

E-faïencerie réunit Henriot-Quimper, les musées départemental breton et de la faïencerie de Quimper, l'école d'Art de Bretagne, les spécialistes de QR-codes Bookbéo, la technopole de Quimper et Clarté, une entreprise lavalloise de réalité virtuelle.

C'est grâce à cette dernière que plusieurs pièces de faïence d'Henriot mais aussi des deux musées, « quatre ou cinq en tout », vont être numérisées et reproduites en réalité virtuelle. « Et pendant trois semaines en août, nous

aurons, dans nos locaux, une table prêtée par Clarté. Les visiteurs pourront s'amuser avec ses pièces, les agrandir, rentrer dedans, etc. », explique Jean-Pierre Le Goff.

Le projet utilise aussi les QR-codes de Bookbéo. Ils permettront aux visiteurs qui les flasheront d'accéder à du contenu préparé par les autres partenaires : fiches historiques, sur la fabrication ou le sculpteur, etc.

Isabelle Jaffré

HENRIOT-QUIMPER

(Quimper)

P-dg: Jean-Pierre Le Goff

28 salariés

02 98 90 09 36

Avec E-faïence, Henriot regarde le futur en 3D

Lunettes 3D et QR codes ont fait leur entrée à la faïencerie d'art HB Henriot. Une innovation technologique au service de la fabrication traditionnelle de la faïence quimpéroise.

L'initiative



Avec le « Flatbench », outil de réalité virtuelle, reconstituer un bol cassé est un jeu d'enfant grâce à la visualisation à effet holographique des faïences.

Imaginez un bol virtuel qui se brise en trois morceaux d'un seul clic de souris verte... Et qui se reconstitue tout aussi aisément sous la main (et les lunettes 3D) des visiteurs de la faïencerie HB Henriot. Une réalité virtuelle à découvrir depuis mercredi et jusqu'à la fin du mois d'août dans les locaux de l'entreprise d'art quimpéroise.

Écran 3D et QR Codes

Cet outil prometteur, « tant au niveau de la découverte de la faïencerie pour les visiteurs que de la conception artistique pour l'entreprise », Jean-Pierre Le Goff, le patron de la faïencerie d'art quimpéroise en rêvait depuis plusieurs mois. C'est l'obtention des 27 000 € (sur 80 000 € nécessaires au projet) du Ministère de la culture et de la communication, qui lui a permis de faire ce « pas dans le XXI^e siècle. »

Un bond même, au regard de la technique de visualisation holographique poussée à son paroxysme par la société Clarté de Laval, conceptrice de cette pièce de réalité virtuelle spécialement conçue pour Henriot Quimper.

Autre innovation numérique



Fruit d'un partenariat entre le CRT Morlaix, le musée de la faïence, le musée départemental breton, l'École européenne supérieure d'art de Bretagne et le technopole Quimper Cornouaille, la nouvelle pièce de réalité virtuelle est accessible aux visiteurs jusqu'au 17 août.

disséminée aux quatre coins de l'atelier d'art : six codes barres géants, dits aussi QR codes (en deux dimensions) conçus par la société Bookbeo (Le Faou) et destinés à permettre aux détenteurs de smartphone (et de l'application Flashcode) de plonger dans la conception de la collection de faïence. Pour cela, un scan suffit. Margaux Amauger, étudiante en master marketing et management à Rennes, a imaginé le contenu multimédia : des vidéos, photos et textes explicatifs sur la fabrication des bols à oreilles, du coulage à la cuisson, en passant par l'émaillage et la finition des pièces conçues par la maison depuis près de 300 ans.

Faire rimer tradition et modernité, c'est tout l'objectif de ce service culturel innovant « e-faïence » appelé à évoluer au fil des années. Les 20 000 pièces stockées au grenier

de l'atelier devraient en effet être scannées à leur tour, afin de venir enrichir le catalogue numérique d'Henriot.

Des pièces anciennes rééditées

Un travail fastidieux qui permettra à la faïencerie de faire ressurgir certaines œuvres du passé. À l'image de la Femme de Fouta Djallon créée en 1931, qui a pu être rééditée au mois d'avril grâce à la reconstitution tridimensionnelle du moule original.

Jean-Pierre Le Goff souhaite le même destin pour la Porteuse d'eau égyptienne de Bazin, éditée à trois

exemplaires en 1930. « Grâce à la conception assistée par ordinateur, on a pu photographier le vase qui manque sur notre pièce de la Porteuse d'eau pour recréer le moule d'origine. La pièce ressortira en 25 exemplaires. » Où quand le coup de pouce numérique se met au service du tour de main artistique...

Laurence TEXIER.

Manufacture Henriot, 16, rue Haute à Quimper. Visites à 10 h 30, 11 h 15, 14 h 15, 15 h 15, 16 h 15 et 17 h jusqu'au 31 août. Tarif adulte : 5 €, jeune : 4 €, enfants : 2,50 €.

15 %

C'est la proportion de visiteurs qui a opté pour le billet couplé faïencerie Henriot/musée de la faïence depuis sa mise en service au mois d'avril.

E-faïence. Henriot à l'heure du numérique

Ce n'est pas dans la faïencerie Henriot, vieille de trois siècles, que l'on s'attendait à trouver un écran en 3D et des QR-code. Et pourtant, hier, quelques chanceux ont pu découvrir en avant-première la e-faïence.

Margot Amauger, stagiaire au sein de la faïencerie Henriot, essaye l'animation en 3D qu'elle trouve « ludique et colorée ».



Officiellement opérationnel aujourd'hui et pour trois semaines, le projet e-faïence a pour but de rendre la visite de l'entreprise interactive et ludique. Ce dispositif mis en place par Jean-Pierre Le Goff, patron de la faïencerie quimpéroise, allie écran en trois dimensions et QR-code (*). Le musée de la faïence, le musée départemental et le site quimpérois de l'École européenne supérieure

d'art de Bretagne sont également partenaires du projet.

Mieux qu'au cinéma

Sur écran géant, Gersande s'amuse à inscrire son prénom sur un bol à oreilles. En déplaçant une souris verte en faïence, munie de capteurs sur un dessin de marteau, son bol explose. « C'est très bien fait, alors que la 3D au cinéma, ce n'est souvent pas terrible »,

« Avec les QR-code, on peut approfondir la visite seulement si on le souhaite »

Jean-Pierre Le Goff, patron de Henriot-Quimper

estime-t-elle. Elle doit ensuite le recoller en déplaçant le petit rongeur, clin d'œil aux souris d'ordinateur. « Cette animation s'adresse à ceux qui arrivent en avance aux visites et qui veulent découvrir la faïence de façon originale », explique Jean-Pierre Le Goff.

Des QR-Code pour plus d'informations
Pour Gersande, la visite se

poursuit, toujours sous le signe des nouvelles technologies. Des QR-code jalonnent les ateliers, afin de rappeler les différentes étapes de la fabrication de la faïence. Peinture à la main, fabrication des bols, émaillage, cuisson, coulage et finitions sont expliqués à travers des vidéos, photos et textes. Une fois les fichiers archivés sur son téléphone portable, on est libre de les visionner

quand on le souhaite. Même une fois rentré chez soi.

« On a pour projet de réduire le temps de visite à trente minutes. Au-delà, les visiteurs ont du mal à se concentrer. Avec les QR-code, on peut approfondir la visite seulement si on le souhaite ».

Pas seulement récréatif

Avec e-faïence, le visiteur n'est pas seulement spectateur, mais aussi acteur. Ce projet a reçu le soutien du ministère de la Culture et de la Communication. Un coup de pouce non négligeable, car sur les 80.000 € investis, 27.000 ont été financés par l'État. Et puis à l'avenir, ce logiciel pourrait avoir une fonction autre que récréative. Par exemple, il pourrait servir à visualiser le magasin agencé autrement, sans avoir à déplacer tous les objets. Le musée de la faïence envisage également d'y avoir recours pour préparer ses expositions.

(*) Codes-barres carrés porteurs de contenus numériques visibles lorsqu'on les photographie avec son smartphone.

Anais Amans

> Pratique

Visites guidées de la faïencerie. à 10 h 30, 11 h 15, 14 h 15, 15 h 15, 16 h 15 et 17 h. Tarifs : 5 € adultes ; 3,5 € pour les moins de 25 ans ; 2,5 € pour les moins de 17 ans ; gratuit pour les moins de 7 ans.

→ NOTRE SÉRIE

→ Faïence de Quimper 4/4

Plongée dans le futur

Pour le quatrième et dernier volet de notre série sur la faïence de Quimper, retour dans les locaux de la manufacture Henriot. Depuis mercredi dernier et jusqu'à mi-août, elle propose aux visiteurs une animation en 3 D.

Pour commencer, il faut laisser tomber un bol et le voir se casser en trois morceaux. Le jeu est de le reconstituer à l'aide de petites souris. Le tout se déroule en 3 D sur deux écrans tactiles géants.

Ce nouvel équipement est en place à la faïencerie Henriot-Quimper depuis une petite semaine. Il est accessible aux visiteurs de la manufacture depuis mercredi dernier. « Jusqu'au 17 août, nous le proposons aux personnes avant de commencer la visite », précise Jean-Pierre Le Goff, le patron de l'entreprise.

Cette animation découle du projet collaboratif e-faïence porté par plusieurs acteurs quimpérois à commencer par la technopole, le musée de la faïence, la mairie, l'école supérieure d'art de Bretagne mais aussi le centre de réalité virtuelle Clarté Laval...

Au printemps, ce projet a été labellisé par le ministère de la Culture et de la communication dans le cadre de

son appel à projets sur les services culturels innovants. Outre le fameux bol à oreilles de Henriot-Quimper, quatorze autres pièces en faïence ont été scannées par le centre de ressources de Morlaix. Cinq proviennent du musée de la faïence ; cinq autres du musée départemental breton, également partenaire du projet. « Et ce n'est qu'un début, s'enthousiasme Jean-Pierre Le Goff. Par la suite, nous pourrions aussi exploiter la technologie de réalité virtuelle pour la phase de coulage. »

QR code

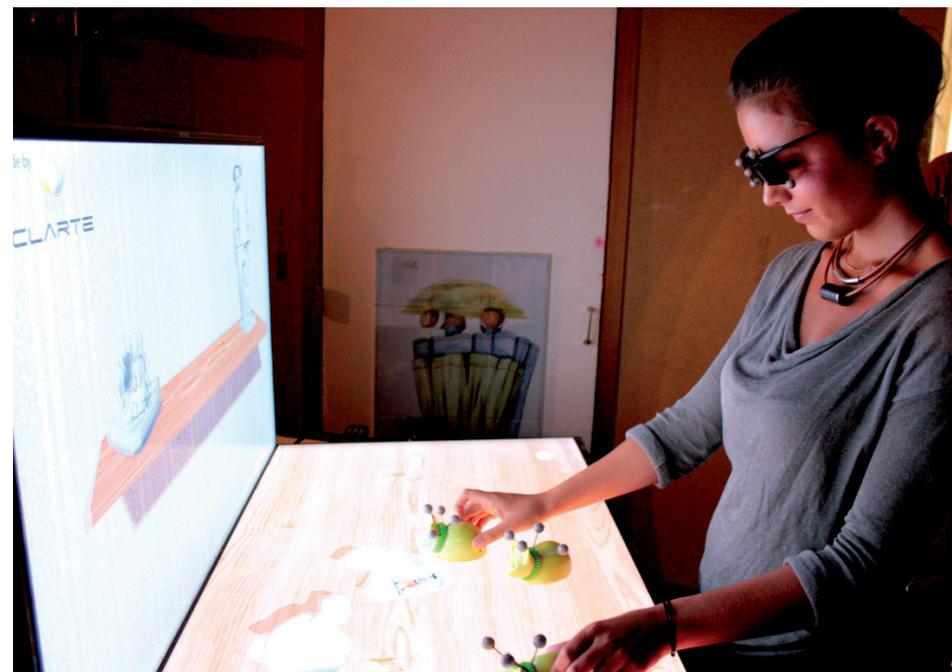
Cet été, Henriot-Quimper avec les concours de l'entreprise Bookbéo (implantée au Faoul) injecte aussi de la nouveauté dans la visite de ses ateliers. Six QR code à lire avec son smartphone y ont été installés. Chacun permet d'accéder à une vidéo, trois photos et à un petit texte d'explications sur les bols Henriot et les cinq étapes de la fabrication : le coulage, la finition, l'émaillage, la décoration et la cuisson.

Cet outil numérique se veut plutôt complémentaire aux commentaires du guide. « Pendant la visite, le public n'a pas forcément le temps de tout assimiler ou d'avoir toutes les explications qu'il souhaite, dit Jean-Pierre Le Goff. L'idée est donc de lui donner davantage d'informations après son passage. »

Renouvellement

Enfin, le futur de la céramique de Quimper, c'est aussi un renouvellement de ses motifs. « Il faut être objectif, glisse Bernard Verlingue, le conservateur du musée de la faïence, aujourd'hui, les décors ont vécu et vieilli. Il est donc temps que s'ouvre une nouvelle période créative. » À partir de septembre, le patron de Henriot-Quimper projette ainsi d'accueillir un artiste par mois en résidence.

Judy Dasterman, Philippe Théallet, Gaynor Smith et François Nozières, quatre passionnés de la faïence de Quimper ont de leur côté lancé début mai un concours de dessins (Lire encadré ci-contre) sur le thème des Petits Bretons. L'initiative s'adresse aux artistes, céramistes et aux amateurs de faïence. Henriot-Quimper soutient cette démarche artistique et culturelle. Les premières esquisses pour-



Henriot-Quimper proposera son animation 3 D jusqu'au 17 août.

raient être dévoilées la semaine prochaine.

Matthieu Gain

■ Les visites de la faïencerie Henriot-Quimper ont lieu jusqu'au 14 septembre, du lundi au vendredi à 9 h 30, 10 h 30, 11 h 15 puis à 13 h 30, 14 h 15, 15 h 30, 16 h 15 et 17 h. Tarifs : 5 euros (adulte) ; 4 euros (pour les 18-25 ans) ; 2,50 euros (pour les 7-17 ans) ; gratuit pour les moins de 7 ans. À noter que jusqu'au 29 septembre, Henriot-Quimper et le musée de la faïence proposent un ticket d'entrée commun. Rens. : 02 98 90 09 36 et www.hb-henriot.com

Concours : jusqu'au 15 août

L'initiative émane de quatre amoureux de la faïence de Quimper. En août 2011, Judy Dasterman, Philippe Théallet, Gaynor Smith et François Nozières ont fondé la société DNTS services.

Deuxième étape : en mai dernier, ils lançaient un concours de dessin sur le thème des Petits Bretons (notre photo), créé en 1860 et devenu le symbole de la faïence de Quimper. Le concours est ouvert jusqu'au 15 août.

Pour rappel, les dessins doivent être uniquement réalisés à partir de techniques manuelles et traditionnelles.



Trois projets seront récompensés en novembre après un vote des internautes, un jury et les adhérents de Produit en Bretagne.

■ Un cahier des charges a été établi. Il est consultable sur www.quimper.co