

APPLICATIONS

Quand le Wivi et l'IstoryPath s'associent

> Le WiPath créé à partir de deux technologies combinées ensemble

À l'initiative de deux start-ups ayant la même vision du tourisme, le **WiPath** est une application qui permet au visiteur de concevoir son itinéraire en fonction des points d'intérêt qu'il souhaite visiter.

Après téléchargement de l'application, le promeneur sélectionne des **critères de préférence** (musées, thématiques...). Les contenus se téléchargent ensuite quand la web app se connecte aux réseaux Wi-Fi, et restent dans celle-ci **pendant 48 heures**.

Le parcours se présente alors sous la forme d'une page web. Sur laquelle figure les étapes du parcours personnalisé, une cartographie de l'itinéraire et du contenu sur les sites identifiés. Le visiteur se repère dans la ville grâce à la géolocalisation (le GPS ne nécessitant pas d'accès à internet).

Pour plus d'informations : <http://actualites-pro-museumexperts.com/wipath-outil-dynamise-visites-territoire/>

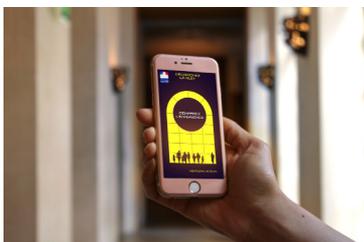
Décrochez la nuit du samedi 20 mai

> Une application spécialement conçue pour la Nuit des Musées 2017

Placée sous le signe du numérique, la Nuit des Musées propose son application mobile en réalité augmentée **Décrochez la nuit**. Avec cette application gratuite, le visiteur sera acteur de la Nuit des Musées.

Suivant l'endroit où il se trouvera, l'utilisateur verra apparaître **des œuvres en réalité augmentée**, auxquels seront associées des énigmes.

Enfin, afin d'inciter à partager cette nuit sur les réseaux sociaux, le visiteur pourra prendre des photos et des selfies avec l'œuvre en 3D, mais aussi partager ses coups de cœur ou ses bons plans, etc.



Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/nuit-des-musee-2017-application/>

INNOVATIONS ET MÉDIATION

À la découverte de l'art avec Museum

> L'art à sa propre chaîne de télévision grâce au groupe Melody

Dans un esprit didactique et ludique, **Museum** est une chaîne de découverte, de divertissement et d'informations, dédiée aux **arts visuels**.

Le programme est articulé autour de quatre thèmes principaux : les **Beaux-Arts**, l'**Art Pop**, les **Images**, et l'**Archi & Design**.

Elle propose également un **JT**, au nom d'**ART NEWS**, pour informer le téléspectateur sur les expos, les festivals, foires d'art, etc. en cours ou à venir. La chaîne s'adapte aussi aux événements en consacrant une programmation particulière.



Pour plus d'informations : <http://museumtv.fr/la-chaîne/>

La 3D au service de la recherche et de l'éducation

> Le musée D'Arcy Thompson de l'Université de Dundee modélise des espèces éteintes

Le projet est à l'initiative du Dr Caroline Erolin, coordonnatrice du cours d'Art médical du Centre d'anatomie et d'identification humaine (CAHID) de l'Université de Dundee, qui utilise les objets du musée comme **support pédagogique**.

Les modèles réalisés en 3D sont **hébergés** en ligne sur le site du Musée et sont disponibles pour l'affichage et le téléchargement dans le monde entier sous une licence Creative Commons.

À ce jour, les modèles ont été visionnés plus de **10 000 fois** dans plus de 25 pays avec plus de 1600 téléchargements, ce qui représente un « **succès viral considérable** » pour le Musée et la visée pédagogique du projet.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/visite-musee-histoire-naturelle-londres-vr-david-attenborough/>



RV & RA

L'installation en réalité virtuelle de Karim Ben Khelifa

> « *The Enemy* » du 18 mai au 4 juin 2017 à l'Institut du Monde Arabe



Avec son projet *The Enemy*, le photojournaliste Karim Ben Khelifa veut rompre avec l'imagerie de la guerre telle que les médias la montre.

L'installation propose aux utilisateurs de **faire connaissance** avec les avatars de six combattants ennemis, en les écoutant raconter leurs histoires, leurs rêves.

Cette expérience permet de **créer une vraie rencontre** avec les combattants et de dépasser la violence du débat public.

Pour plus de détails : <https://www.imarabe.org/fr/expositions/premiere-mondiale-de-l-installation-en-realite-virtuelle-the-enemy>

Gallery 10, la première d'art en réalité augmentée

> *L'Art et l'Histoire mis en avant grâce à la technologie de projection avancée*

Avec cette expérience, le musée national de Singapour souhaite **raconter et compléter la visite**.

Pour une expérience immersive d'une heure, le visiteur se munit d'un smartphone. Avec lequel, il peut voir **virtuellement les œuvres** qui étaient autrefois exposées dans le musée, comme le buste en marbre de Sir Stamford Raffles exposé dans les années 1950, ou encore la baleine indienne exposée au deuxième étage en 1907, et renvoyée en Malaisie dans les années 1970.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/national-museum-singapour-tango-gallery10-realite-augmentee/>



Quand l'Histoire devient captivante

> *À la découverte de l'histoire de la Manufacture Nationale des Gobelins avec « la frise magique »*

La frise magique est née de l'appel à projets **Services numériques innovants 2016**, lancée par le Ministère de la Culture et de la Communication.



Cette frise permet de découvrir les grandes dates de la Manufacture grâce à son **support numérique et interactif**. Et cela, grâce à l'application mobile qui est associée à la frise. Cette appli gratuite, de **reconnaissance d'images** en réalité augmentée, est destinée aux familles et aux enfants. Ainsi, il est possible d'interagir de manière ludique avec les personnages historiques.

Le lien de téléchargement est disponible ici : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.uh.mobilnational>

La visite virtuelle du Musée d'Histoire Naturelle de Londres

> *David Attenborough guide les utilisateurs dans une expérience immersive et interactive*

La dernière création de **Sky** et du Museum d'Histoire Naturelle de Londres rend possible une visite virtuelle où le spectateur peut **s'immerger** dans le musée et tenir des fossiles et des crânes, grâce à son téléphone portable.

Cette expérience fera apparaître un hologramme de David Attenborough pour guider les téléspectateurs **«derrière les vitrines»** du musée.

Pour plus de détails : <http://www.club-innovation-culture.fr/visite-musee-histoire-naturelle-londres-vr-david-attenborough/>

EN BREF

Le plasticien Xavier Veilhan représente la France à la Biennale de Venise

> *Son projet invite à une expérience immersive numérique et musicale en transformant le pavillon français en studio d'enregistrement*

La BnF organise des ateliers de création collaboratifs

> *Avec le BiblioRemix, la BnF souhaite faire émerger les contours de nouveaux services à destination des lecteurs*

Le Musée Mobile MuMo démarre sa nouvelle saison

> *Le bus-musée déplace l'exposition « Exquis ! » sur les routes d'Île-de-France et de Normandie*

La nouvelle édition des Chiffres clés de la culture et de la communication

> *Les 35 fiches synthétiques soulignent les évolutions et pointe les enjeux de chaque domaine culturel*