

PATRIMOINE INTERACTIF

Expérience de visite enrichie au Panthéon

> Un parcours de visite multimédias pour raconter l'histoire du Panthéon



Le Panthéon a ouvert ses portes au numérique. Le visiteur peut désormais se diriger et comprendre l'histoire du monument grâce à des **tables** ou des

pupitres tactiles.

Ainsi, devant chaque caveau se trouve un **pupitre** à disposition du public pour qu'il ait accès aux biographies des personnalités honorées au Panthéon.

La **scénographie** du lieu n'est pas **linéaire**, elle a été pensée pour que l'information se trouve un peu partout sur le parcours du visiteur. De plus, les dispositifs numériques respectent la sacralité du lieu, ils sont intégrés dans le décor architectural et sont accessibles à tous.

Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/pantheon-nouveau-parcours-multimedia-enrichir-experience-visiteur/>

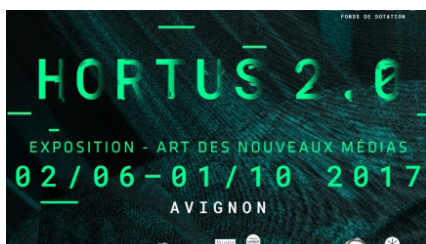
Quand l'art des nouveaux médias rencontre les plantes

> L'exposition Hortus 2.0 repense la thématique des jardins

Au cœur de la ville d'Avignon, une **vingtaine d'installations** et **douze artistes** s'intéressent à la vulnérabilité de la nature en exploitant le potentiel du numérique.

L'exposition **Hortus 2.0** est une rencontre entre les richesses patrimoniales de la ville d'Avignon, l'imaginaire des jardins et la créativité des artistes.

Sont exposées aux visiteurs des œuvres **matérielles** ou **immatérielles**, **spatiales**, **lumineuses**, **interactives** ou qui se développent devant les yeux des visiteurs. Le **parcours sensoriel** propose des œuvres qui **s'écourent**, se **sentent**, se **touchent** et **questionnent le public**.



Plus d'informations : <http://www.avignon-tourisme.com/fete-et-manifestation/version-ot-avignon/avignon/fiche-FMAPAC-084CDT0022232-1.html>

L'orangerie du château d'Amboise accueille un nouvel espace numérique et interactif

> Les étapes de construction du château d'Amboise en 3D

Pour découvrir la reconstitution historique des **étapes clés** du château d'Amboise, des **bornes multimédias** sont mises à disposition du public dans l'orangerie récemment restaurée.

Le dispositif interactif présente des **maquettes de six époques différentes**, manipulable librement en 3D. Il permet une comparaison entre celles-ci et donne la possibilité d'accéder à des contenus complémentaires et évolutifs.

Une déclinaison de la reconstitution a été réalisée sur **tablette tactile** pour appuyer le discours des guides conférenciers.

Plus d'informations : <http://actualites-pro-museumexperts.com/mg-design-espace-numerique-interactif-chateau-damboise/>



Visiter le mystérieux tombeau d'Amphipolis est possible grâce à la 3D

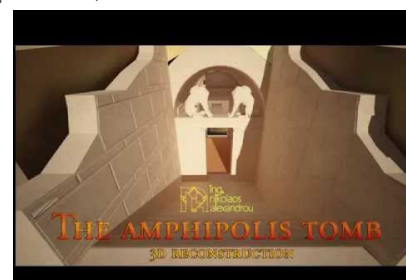
> L'artiste Dimitrios Tsalkanis rend possible cette visite au public avec sa reconstitution 3D

La tombe découverte à Amphipolis, petite ville située dans le nord de la Grèce, a retenu toute l'attention en 2014.

Bien que l'identité de son occupant n'ait pas encore été découverte, la sépulture reflète la **beauté de l'art grec**. C'est pour cela, que l'artiste Dimitrios Tsalkanis a fait une **vidéo en 3D** de la reconstitution du tombeau. Ainsi, les curieux pourront faire une visite virtuelle du caveau.

À ce jour, des fonds européens ont été débloqués pour **restaurer le site** et si possible, le rendre enfin accessible au public.

Pour découvrir le tombeau : <https://www.youtube.com/watch?v=Kqm9y-xJQDTw>

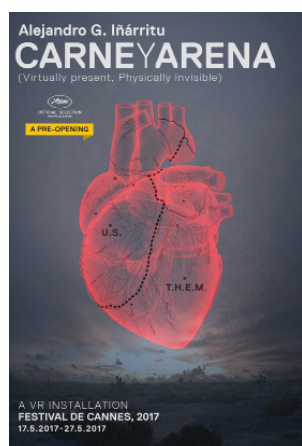


ART ET RÉALITÉ VIRTUELLE

La réalité virtuelle, le nouveau septième art

> Un court métrage en réalité virtuelle présenté au Festival de Cannes

Après le projet *The Enemy* de Karim Ben Khelifa, la réalité virtuelle est une fois de plus utilisée pour un effet des plus immersifs.



Le réalisateur de *The Revenant*, **Alejandro Gonzalez Iñárritu** propose à une poignée d'heureux élus son nouveau film : **Carne y Arena**. L'expérience, présentée dans un hangar de Mandelieu, plonge les spectateurs pour une durée de 6 min 30 en plein **désert**.

Déchaussé, sac sur le dos et pieds dans le sable, le visiteur vit **une expérience intense** aux côtés des migrants. Avec son court métrage, Alejandro Iñárritu montre

que les migrants possèdent un cœur qui n'est pas différent de celui du spectateur, malgré la frontière qui les sépare.

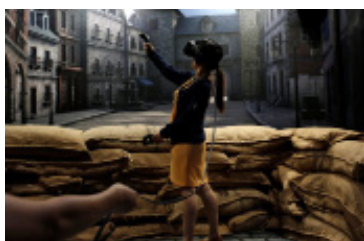
Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/apres-cannes-film-realite-virtuelle-chair-et-sable-musees-monde/>

La réalité virtuelle utilisée pour s'immerger dans le Paris de Modigliani

> La Tate Modern fait redécouvrir au public les œuvres de Modigliani

Exposant près de 100 œuvres de l'artiste, l'exposition consacrée à Amedeo Modigliani (1884-1920) invitera les visiteurs à redécouvrir l'artiste et ses œuvres. Pour cela, un **dispositif immersif et innovant** sera installé dans le parcours.

Un espace de l'exposition permettra aux visiteurs de **plonger** dans l'environnement qui a façonné l'art et inspiré Modigliani. **L'expérience immersive** recrée ainsi des éléments historiques du début du XX^e siècle.



Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/tate-expo-modigliani-realite-virtuelle/>

L'application en RV du Dalí Museum de Californie

> Explorer les œuvres surréalistes de Dalí est désormais possible depuis son salon

L'application payante proposée par le Dalí Museum permet aux mobinautes, munis d'un casque **HTC Vive**, d'explorer le musée et ses **280 œuvres**.

Le *Space Elephant*, imaginé par Dalí et **animé en 3D** dans l'application, joue le rôle de guide virtuel pour les utilisateurs. Toutes les œuvres d'art représentées dans l'application sont interactives. Enfin, un **audioguide** a été ajouté à l'application afin de décrire les œuvres.

Téléchargement ici : <http://store.steampowered.com/app/632920/agecheck>

La nouvelle expérience RV du Science Museum de Londres

> Revivre la descente spatiale de Tim Peake

À l'aide de la technologie réalité virtuelle et munis de lunettes spécifiques, les visiteurs profitent d'une **vue 360°** de l'intérieur de la capsule pour se mettre à la place du célèbre astronaute lors de son voyage de 400 km depuis la Station Spatial International jusqu'à la Terre.

Le Science Museum propose une **expérience hors du temps et de l'espace** pendant douze minutes aux visiteurs.

Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/visiteurs-science-museum-londres-descente-spatiale-realite-virtuelle/>



SERIOUS GAME

Le musée des Beaux-Arts d'Agen adopte le serious game

> Une façon originale de visiter un musée

Le *serious game*, sur **tablette tactile**, met en scène un jeune homme, tombé dans un labyrinthe. Et qui pour en sortir doit se balader d'énigme en énigme à la recherche d'indices lui permettant d'avancer dans son aventure.



En tout, ce sont une **dizaine d'œuvres** que doivent retrouver les joueurs dans l'établissement, à l'aide de **QR Codes**.

Le but du jeu est de **perdre les visiteurs** dans le musée afin qu'ils en apprécient tous ses secrets.

En savoir plus sur : <http://www.ladepêche.fr/article/2017/06/02/2586157-le-musee-d-agen-se-prete-au-jeu-du-digital.html#iqTmvOIWxvMCxS1o.99>