

## EXPÉRIENCE IMMERSIVE

### Le survol de la Normandie avec la réalité virtuelle (VR)

> La nouvelle expérience du Mémorial de Caen



Jusqu'au 31 août, le Mémorial de Caen propose à ses visiteurs, munis d'un casque de réalité virtuelle et d'écouteurs, de **survoler la Normandie** et d'explorer les lieux emblématiques de la Bataille de Normandie.

Jusqu'au 31 août, le Mémorial de Caen propose à ses visiteurs, munis d'un casque de réalité virtuelle et d'écouteurs, de **survoler la Normandie** et d'explorer les lieux emblématiques de la Bataille de Normandie.

Pour rendre le film possible, le Mémorial a fait appel à une agence pour réaliser les **vidéos 360° aériennes** grâce à un **drone VR**. Les équipes ont filmé des vues du cimetière américain de Colleville-sur-Mer, de l'Abbaye aux Hommes à Caen, du château de Guillaume à Falaise, et d'autres lieux emblématiques de la région.

Plus d'informations : <http://www.memorial-caen.fr/actualites/nouvelle-experience-immersive-au-memorial>

### Le chapeau melon de Magritte

> La plongée en VR dans les œuvres de Magritte

Pour commémorer les 50 ans de la mort de l'artiste, la station balnéaire belge Knokke-Heist conçoit une **exposition en plein air**. La visite en trois temps permet au visiteur d'en apprendre plus sur la vie et les œuvres de Magritte.

L'excursionniste débute l'expérience en entrant à l'intérieur d'un **chapeau melon géant** posé sur la plage et abritant une **salle de cinéma**. Muni d'un casque VR, le spectateur est transporté à travers 40 œuvres emblématiques de Magritte. Des **effets sonores** sont déclenchés par le regard de l'auditoire pour rendre l'expérience interactive encore plus immersive.

En plus de la réalité virtuelle, la ville de Knokke propose une promenade sur les pas de René Magritte envisageable avec une **application mobile** spécialement créée pour la commémoration.



Plus d'informations : <http://magritteknokke.be/francais/>

### Immersion sonore et virtuelle au musée de Valence

> Une médiation numérique et audiovisuelle innovante pour l'exposition Jean Le Moal

Pour mettre en valeur les œuvres (peintures, sculptures, maquettes, etc.) de Jean Le Moal, le musée de Valence a conçu une **application en VR** et une **expérience sonore**.

Doté d'un casque, le public découvre en **réalité virtuelle** les vitraux dessinés par Jean Le Moal à la cathédrale Saint Vincent à Saint Malo. Grâce aux points d'intérêts interactifs placés dans l'image, le visiteur peut **zoomer sur les vitraux** pour en apprécier tous les détails.

En parallèle, une soirée sera organisée, le **16 novembre prochain**, pour que les visiteurs munis d'un casque audio sans fil découvrent l'exposition avec un nouveau regard. Pour cela, le musée propose une **expérience sonore binaurale** (relative aux «deux oreilles»).

Plus d'informations : [http://www.museeavalence.fr/sites/default/files/medias/pdf/ilm\\_depliant\\_100x210web.pdf](http://www.museeavalence.fr/sites/default/files/medias/pdf/ilm_depliant_100x210web.pdf)

### L'immersion collective à l'Océanopolis de Brest

> Sensibiliser le public à la cause marine



Durant 10 jours, les visiteurs volontaires de l'Océanopolis ont pu **plonger au cœur de l'Océan**. Cette première expérimentation devait préparer la nouvelle animation qui verra le jour en 2018.

*The Virtual Arctic Expedition* est une démarche de **sensibilisation à la préservation des écosystèmes marins**. Des chercheurs du CNRS, B<>com et Océanopolis ont imaginé cette animation présentant le plus fidèlement possible l'état du milieu marin arctique d'aujourd'hui et tel qu'il pourrait l'être en **2100**.

Par **groupe de 4**, équipés de casques de VR, les visiteurs ont pu **découvrir** et **interagir** avec l'écosystème aquatique. Mais cette expérimentation a aussi permis à la société B<>com de mesurer la réaction des participants pour améliorer le dispositif prévu pour 2018.

Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/realite-virtuelle-oceanopolis-test-experience-collective-arctic/>

## APPLICATIONS NUMÉRIQUES

### Le musée du Louvre-Lens plus proche des classes

> *Visiter le musée sans se déplacer*

Afin de rendre le musée accessible aux publics empêchés, le Louvre-Lens en partenariat avec Orange a développé un robot connecté et contrôlable à distance, prénommé UBY.

Ainsi, le 4 juillet dernier, les élèves des écoles Jean-Macé et des Glycines de Fourmies (Hauts de France) ont visité la Galerie du Temps du musée du Louvre-Lens avec une conférencière depuis leurs salles de cours.



Le robot UBY est équipé de deux caméras (une dirigée vers le sol et une autre au-dessus de l'écran) permettant à la fois aux utilisateurs de guider le robot et de visionner l'exposition commentée par le conférencier. L'échange étant permanent avec l'image et le son, les flux audio et vidéo sont retransmis et diffusés en direct aux élèves installés dans leur salle de classe. Avec ce direct, les élèves ont la possibilité d'échanger et de poser des questions au guide.

Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/eleves-ecoles-louvre-lens-visite-distante-robot-classes/>

### Le plan de transformation de 10 ans du British Museum

> *Le numérique à l'honneur*

Pour son plan de transformation, le British Museum, en plus de réorganiser ses galeries, souhaiterait déployer de nouveaux outils numériques afin de repenser la médiation. Ainsi, le musée créera un dispositif numérique sur mesure, pour gérer les flux des galeries populaires et diriger les visiteurs vers des objets moins connus.

Il équipera également les visiteurs d'outils leur permettant de recevoir des informations sur une œuvre, en passant devant, directement sur leur téléphone, ainsi que des suggestions d'autres œuvres ou contenus qu'ils aimeraient voir.

Enfin, certaines œuvres seront associées à la réalité virtuelle, tel le célèbre rouleau des admissions, en utilisant un écran tactile pour visionner des scènes numérisées dans l'œuvre originale.

Plus d'informations : <http://www.club-innovation-culture.fr/nouvelles-salles-nouveaux-outils-numeriques-british-museum-plan-10-ans/>

### La ville de Metz lance son application mobile

> *Histoires de Metz : l'application de valorisation du patrimoine de la ville*

L'application coproduite par les bibliothèques, médiathèques et Archives municipales comprend des notices consacrées à des personnalités ayant un lien avec la ville mais aussi des photographies et des gravures.



Celle-ci propose six parcours de visites thématiques (Metz royale et impériale, emblèmes architecturaux, personnalités marquantes de la ville, etc.) et différentes notices de lieux emblématiques et de personnages ayant un lien avec Metz.

Outre la valorisation du patrimoine, l'application recense les expositions ou les manifestations de la ville dans sa rubrique « actualités ».

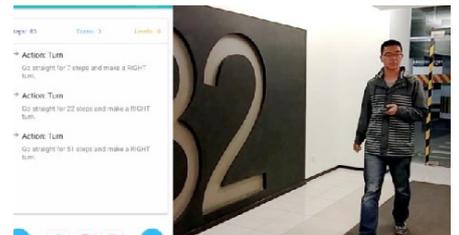
Téléchargement ici : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.metz.histoires>

### Path Guide, l'application GPS indoor de Microsoft

> *Le nouveau GPS d'intérieur collaboratif*

Développée par Microsoft, l'application mobile Path Guide permet à ses utilisateurs de créer et/ou de suivre des trajets à l'intérieur de bâtiments. Ce GPS indoor n'utilise ni le Wi-Fi, ni le Bluetooth, un simple calibrage de l'utilisateur suffit pour lancer le trajet.

Pour créer un chemin, après calibrage, l'utilisateur commence par une photo de son point de départ, puis avance jusqu'au point d'arrivée. L'application enregistre alors tous les virages empruntés, ou les étages montés ou descendus.



Plus d'informations : <https://siecldigital.fr/2017/07/17/path-guide-app-microsoft-gps-interieur/>

## EN BREF

### Le pass culture pour les jeunes

> *Le Premier ministre confirme l'instauration d'un pass culture octroyé à tous les jeunes de 18 ans. Celui-ci pourrait être acheté via une application smartphone pour la somme de 500 €.*

### Bruxelles crée une plateforme pour mettre en valeur la diversité des 117 musées de la ville

> *La plateforme [brusselsmuseums.be](http://brusselsmuseums.be) représente la vitrine des collections de la ville. Chaque musée possède une fiche les présentant et les expositions en cours.*