



Nicolas Ribeyre - Xavier Villebrun

Aux frontières du réel, comment repenser son parcours de visite

Aux frontières du réel, Comment repenser son parcours de visite ?

Nicolas Ribeyre
Responsable
de la Veille
Laval Virtual



Xavier Villebrun
Chargé des
Grands Projets
Ville de Laval



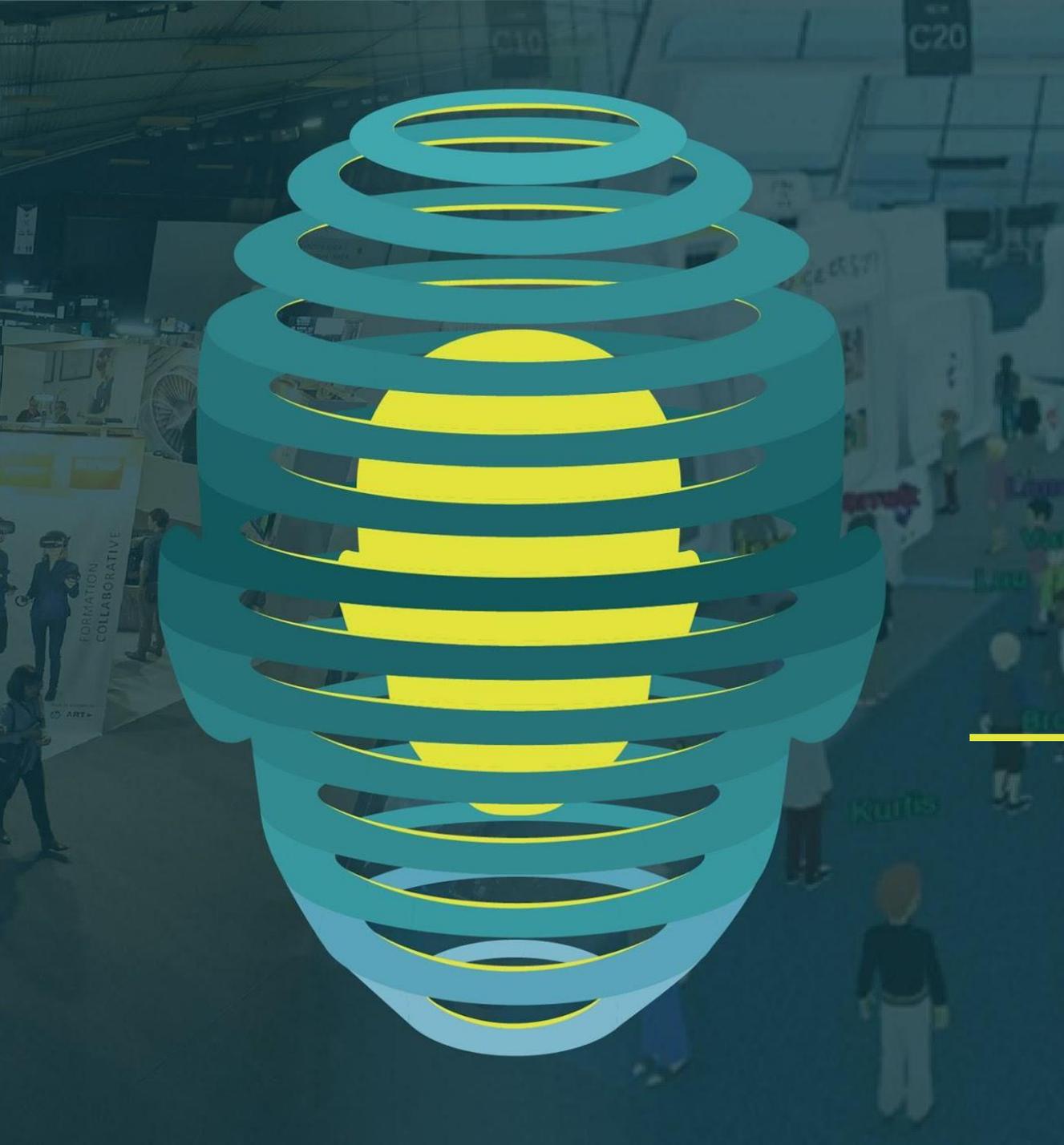


**EN DIRECT DEPUIS
LE LAVAL VIRTUAL CENTER**





LES LIEUX TOURISTIQUES SONT ESSENTIELS



LE FESTIVAL GRAND PUBLIC

du 3 au 11 juillet 2021

Quelques définitions

VIDÉO IMMERSIVE DITE “VIDÉO 360°”



**Vidéo dont la captation a concerné l'ensemble de l'environnement (360°).
Elle est peut être associée à une prise de son spatialisé.
Ne comporte pas d'interactivité.**

RÉALITÉ AUGMENTÉE / MIXTE



Des éléments numériques interactifs contextualisés qui augmentent le niveau d'informations réelles en se superposant sur le réel en cohérence avec le réel. Il peut s'agir d'images ou de son.

RÉALITÉ VIRTUELLE / tourisme



Un monde en images de synthèse 3D Temps réel dans lequel nous sommes présents, à distance, en immersion, et dans lequel nous interagissons de manière individuelle ou collaborative

Quelques mots sur Recto VRso

RECTO
VERSO

UN FESTIVAL INTERNATIONAL D'ART
ENTRE LE RÉEL ET LE VIRTUEL



#1 Virtuel : Emergence

Du **14 au 16 Avril 2021**, rendez-vous pour un événement dans le Laval Virtual World avec un programme de conférences virtuelles, débats, rencontres et échanges autour des problématiques de création et de diffusion aujourd'hui, qui rassemblera des acteurs internationaux des scènes artistiques numériques et contemporaines, ainsi qu'une fête artistique interpellant le public avec une sélection d'œuvres représentatives de l'art en ligne.

#2 Physique : Restitution

Du **7 au 11 juillet 2021**, dans le cadre du salon VR/AR Laval Virtual, Recto VRso investit le Musée école de la Perrine de la ville de Laval afin de restituer une sélection d'une dizaine d'œuvres lors de l'appel à projet annuel, ainsi que des projets d'artistes invités. Ces créations seront également exposées dans la **Galerie Virtuelle** du Recto VRso 2021, un espace imaginaire aux codes du virtuel, inversant les modèles habituels d'accès à l'art.



1. Le Virtuel : comment repenser la préparation de la visite

Le coût des installations

Des installations non “portables”

Une mise en condition du spectateur qui n'existe pas

Deux voies d'augmentation

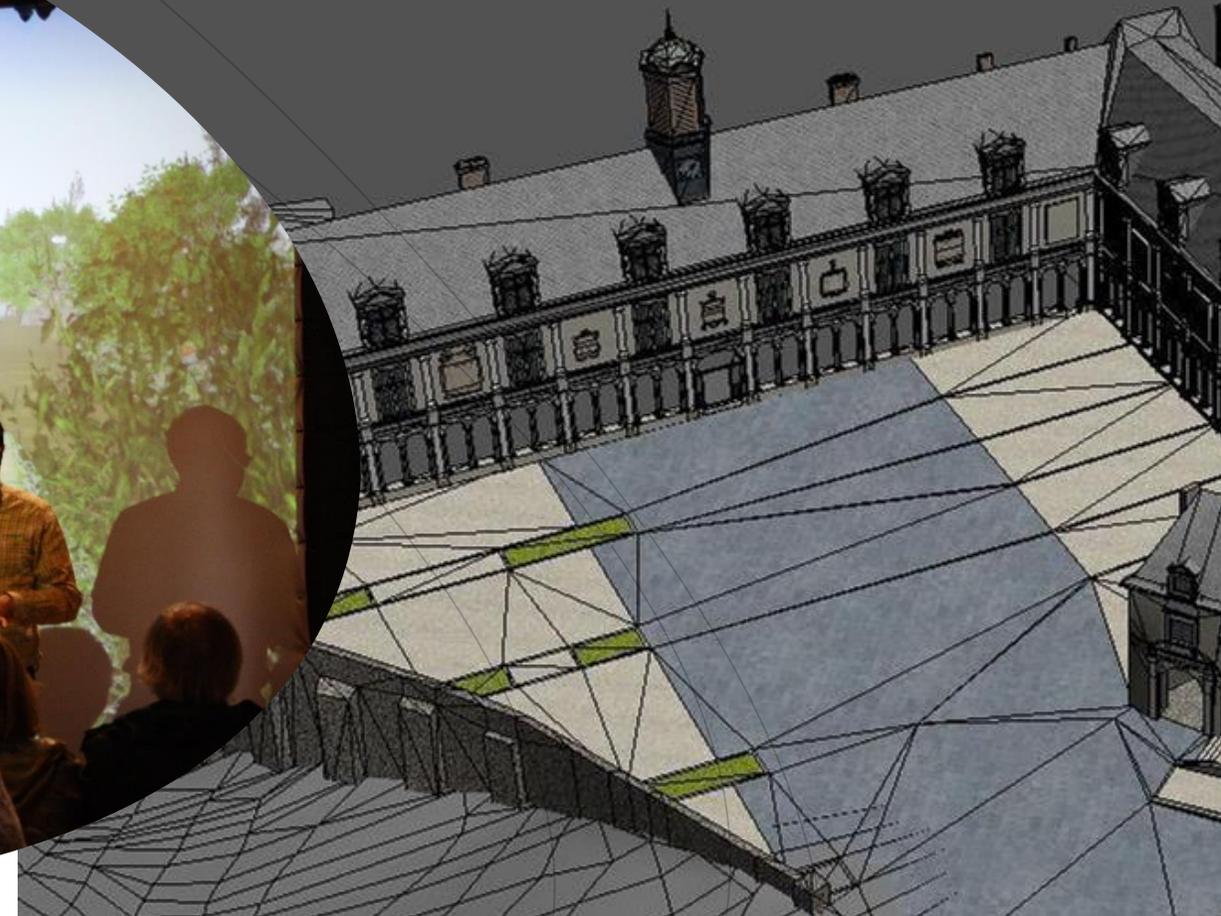
Le Château



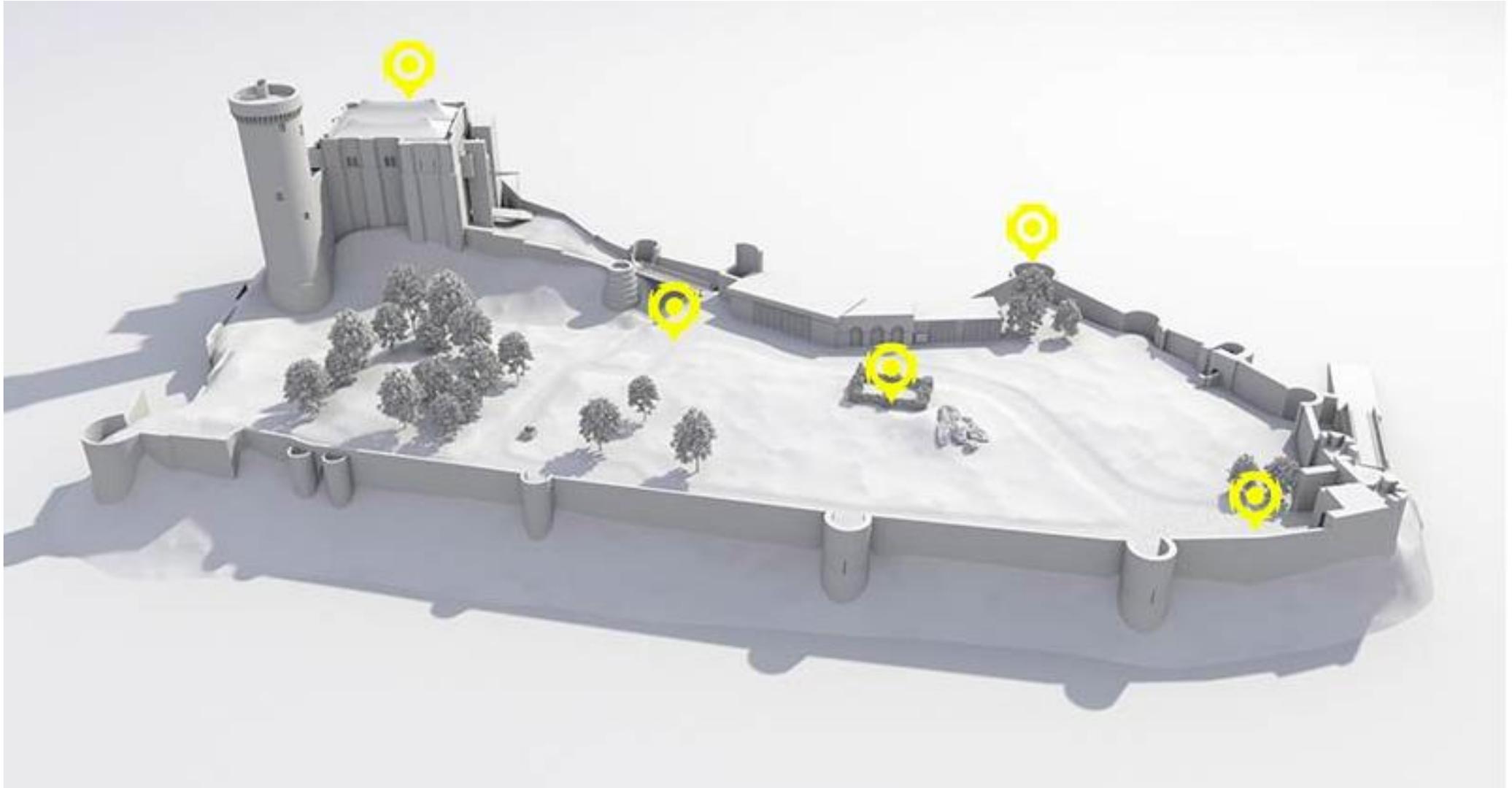
Les Instants T - 10

54,056

Laval 1750



L'exemple du château de Falaise



La standardisation des maquettes de départ de visite : exemple des CIAP



Entrer dans une ambiance

Être assis

Avoir des attitudes physiques

2. Utilisation dynamique du Virtuel

L'enjeu de la visite augmentée

Les compagnons
de visite



AR / VISITE GUIDÉE MUSEOPIC (FRANCE)



2017-2020

AR /

VISITE GUIDÉE CHÂTEAU D'ALBRECHTSBURG (ALLEMAGNE)



2020



AR / EXPOSITION IN-SITU
VILLE DE BOULOGNE / REALCAST (FRANCE)



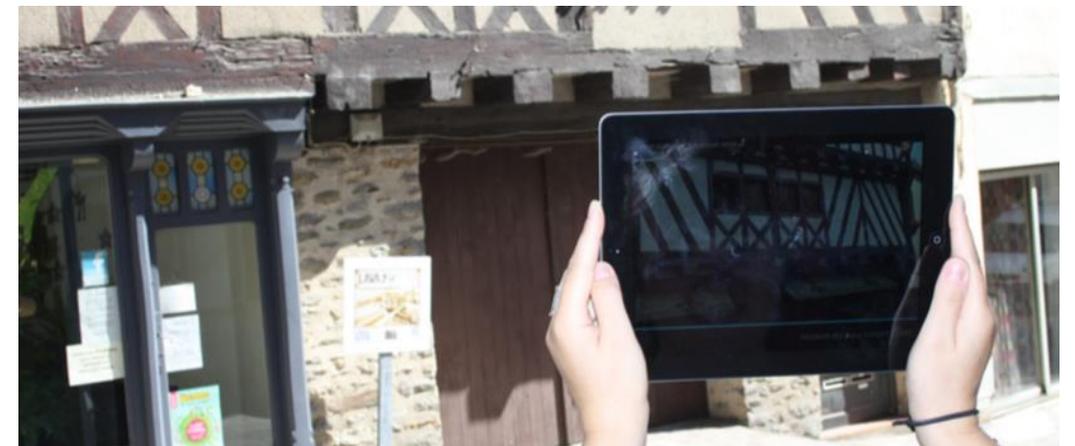
2019

Les bons exemples

Le Château de Falaise
Le Château de Pierrefond



Les limites (fiabilité, usage extérieur, complexité)



Les monuments diminués



La capacité technique, la formation, le coût et l'obsolescence



3. Le Virtuel : un projet avant d'être une solution

Que veut-on démontrer ?



**Assasin's Creed
Notre Dame de Paris**

L'effet Waouh Vs. L'intelligence émotionnelle

2 exemples => Cleveland vs. Chicago

Hol. / CLEVELAND MUSEUM OF ART ArtLens Gallery - CLEVELAND (USA)



2019



Hol./

ILLINOIS HOLOCAUST MUSEUM & EDUCATION CENTER
CHICAGO (USA)



2019



Quelles sources mobiliser ?
La création d'un story telling
Penser pour les publics et non l'inverse



Immerger : oui mais dans quoi ?



Comment monétiser ?



Questions et Échanges





Merci !!!

nribeyre@laval-virtual.org & xavier.villebrun@laval.fr