

Compte-rendu de la présentation de Clément Daire – Chemins de Phil et Lou, sur la réalité virtuelle au château de Selles-sur-Cher

Le projet de Selles-sur-Cher a nécessité **cinq mois de développement**, pour en résultat un parcours d'une heure et demi. Le château a une histoire millénaire et est aujourd'hui en mauvais état : seuls deux petits pavillons demeurent entiers. Ils ont donc besoin de mettre en valeur un patrimoine qu'on ne voit plus et d'accueillir le public.

Le parcours en réalité augmentée a pour but de mettre en valeur ce qui existe encore, alors que la réalité virtuelle fait revivre ce qui a disparu.

Il y a quatre parcours modélisés en 3D dans trois époques différentes. **La visite est entièrement libre**, il n'y a personne qui aide à mettre le casque. On a donc cherché à mettre en place des explications les plus précises possibles, on a simplifié les commandes à deux boutons.

Le parcours a été prévu pour être **multigénérationnel** ; hier j'ai reçu les félicitations d'un monsieur de 90 ans.

La réalité virtuelle permet pour moi de recréer du patrimoine disparu mais aussi de créer des interactions avec l'Histoire. La philosophie de la marque Les chemins de Phil et Lou est **un retour en enfance**, on souhaite donner plus à voir que des murs. On propose aux jeunes générations un contenu aussi ludique que possible, de leur faire rencontrer des personnages avec un dispositif plus proche du jeu vidéo.

Pour notre matériel, on travaille sur des casques proches de l'oculus rift avec des smartphones de haute résolution.

La réalité virtuelle n'est pas intéressante en soit, elle est intéressante pour ce qu'on en fait.

Il faut qu'elle entre dans un contexte bien précis, avec **un parcours global**, qui ici par exemple **allie réalité virtuelle et augmentée**.

Le taux de satisfaction est élevé et nous recevons beaucoup de messages positifs. 70% des utilisateurs ont plus de 60 ans. La location des tablettes de réalité augmentée se fait à 5€, et **un visiteur sur 4 loue la tablette**. Le premier retour c'est le retour en enfance. Les retours les plus enthousiastes viennent des publics américains et chinois.

La qualité des réalisations en réalité virtuelle va forcément augmenter. **Nous allons développer par exemple un mobilier qui permettra de lancer directement la réalité virtuelle une fois le casque chaussé**. Le but est d'adapter la technologie à un but touristique et d'en faciliter l'utilisation. Nous cherchons à développer les contenus sur un temps long de la visite, avec une application qui pourrait relancer le visiteur.

Nous travaillons actuellement sur différents sites. En ce moment, nous imaginons une carte postale qui fait apparaître la modélisation 3D du monument représenté sur la carte grâce à une application, et qui, une fois la google cardboard devant les yeux, affiche le monument devant soit en 3D. Nous réinventons le souvenir ou la carte postale.