

PARIS MUSÉES



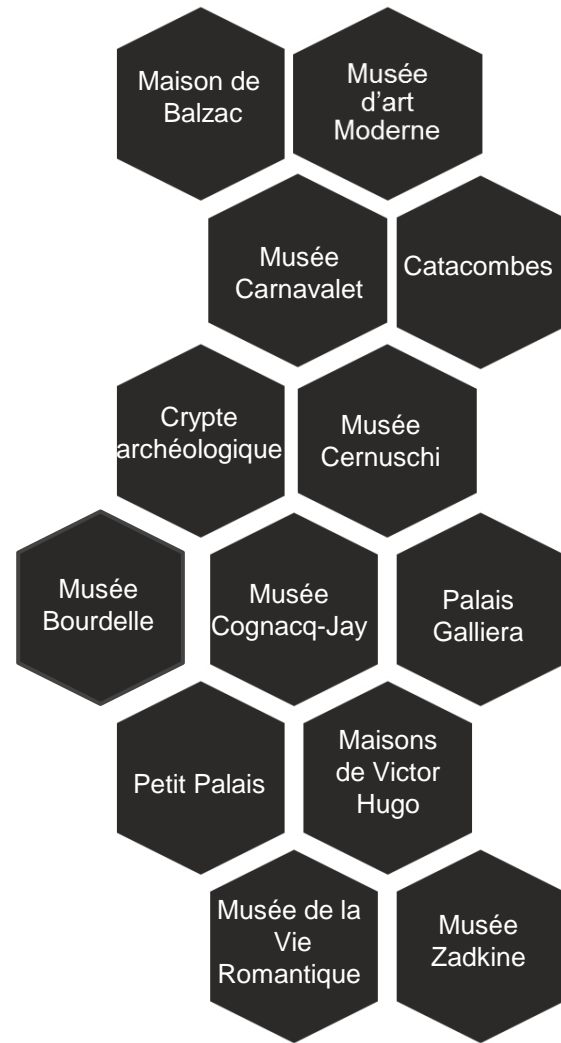
PARIS MUSÉES

Établissement Public sous tutelle de la
Ville de Paris

En fonction depuis janvier 2013

❖ Missions :

- Valorisation du réseau
- Programmation des expositions
- Production des éditions
- Développement et élargissement des publics



SERVICE NUMÉRIQUE

Service dédié au développement numérique des musées

❖ Missions :

- Pourvoit chaque musée d'un site internet propre
- Accompagne et anime des réseaux sociaux
- Développe des outils de médiation numériques mobiles et in-situ



MUSÉE BOURDELLE



LE SITE

Ancien atelier du sculpteur Antoine Bourdelle
(musée depuis 1949)

- Partie historique
- Jardins de sculptures
- Grand hall
- Extension Portzamparc



L'ATELIER

- Un témoignage historique
- Qui se prête à la VR et au storytelling
- Une envie de faire partager un lieu unique au public éloigné ou empêché

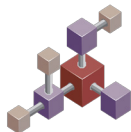




Le projet

BOURDELLE

UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE AU COEUR DE L'ATELIER DU SCULPTEUR BOURDELLE
Montparnasse, Paris.



Art of Corner
STUDIO



LES MUSÉES
DE LA VILLE
DE PARIS



muséeBourdelle



ARFORIA

Une
**expérience
immersive** au
coeur de l'atelier
du **sculpteur**
Antoine
Bourdelle

Le projet Bourdelle est un projet de réalité virtuelle porté par Art of Corner et Paris Musées, qui propose une narration immersive de la vie et de l'oeuvre de Bourdelle. C'est un projet qui émane d'une longue réflexion sur les usages de la réalité virtuelle pour la Culture, les Arts et le Patrimoine et qui cherche à explorer de nouvelles façons de les raconter et les transmettre.

L'expérience s'appuie sur la photogrammétrie pour proposer une visite virtuelle photoréaliste inédite de l'atelier d'Antoine Bourdelle. C'est le lieu qui raconte l'artiste. Les statues, les objets, les outils sont autant de prétextes à raconter une anecdote, parler de la technique ou du geste et même à faire revivre le maître. C'est en explorant l'atelier, en murmurant à l'oreille des statues, en manipulant les outils, en examinant avec attention tous les recoins de la pièce que l'on découvrira peu à peu, la richesse, la complexité et l'étendue de l'oeuvre de Bourdelle qui rayonne aujourd'hui dans le monde entier.



BEST VR INTERACTIVE CONTENT
Laval Virtual - 2018

LAUREAT DU LABO 2018
Pôle Media Grand Paris



SYNOPSIS

Qui était Antoine Emile Bourdelle ? Bien plus qu'un sculpteur, il était dessinateur, professeur, écrivain mais c'était aussi un grand orateur, un homme de lettres et d'esprit qui a influencé des centaines d'artistes dans le monde entier. L'expérience VR propose une exploration de la vie et l'oeuvre de Bourdelle à travers des points de vue multiples et différents avec une scène, un décor, un lieu pour l'intrigue principale : l'atelier-musée.

Imaginez que vous puissiez rencontrer Antoine Bourdelle, qu'il vous parle, vous raconte son histoire, vous montre comment il travaille. Imaginez que vous voyez entrer dans l'atelier des personnages célèbres, des collaborateurs, des contemporains, des proches pour s'entretenir avec le maître. Imaginez que les oeuvres s'animent pour vous conter leur propre histoire ou celle d'une autre, ou encore une anecdote. Imaginez que vous puissiez manipuler les outils de Bourdelle, observer ses sculptures sous tous les angles et dans leurs moindres détails...

L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Voir
Entendre
Toucher
Manipuler
Sculpter
Voyager
Expérimenter

En mettant le casque, le visiteur plonge dans l'univers de Bourdelle. Il va pouvoir explorer l'atelier et découvrir peu à peu des capsules mémorielles qui lui raconteront l'histoire de la vie et l'oeuvre de Bourdelle.

En s'approchant et en manipulant des statues, des objets, les outils, le visiteur va pouvoir déclencher un récit sonore, faire apparaître des photos, des vidéos, des personnages et même de nouveaux espaces comme l'atelier de peinture, l'école des beaux-arts de Toulouse ou la place de la Recoleta à Buenos-aires grâce à des mini-reportages en vidéo 360°. C'est la manipulation dans un espace immersif qui favorise l'appropriation par le visiteur, faire pour apprendre, comprendre, ressentir.

La technique

L'application sera disponible sur : HTC VIVE / OCULUS RIFT
+ une version adaptée pour SAMSUNG GEAR VR.



Autour de l'expérience VR :

un projet transmedia

Pour compléter l'expérience VR, à partir de la matière 3D que nous avons créé pour reproduire virtuellement l'atelier, nous travaillons sur des supports de narration complémentaires qui permettront d'ouvrir l'atelier-musée et ses collections à de nouveaux publics.



Galerie des oeuvres en 3D
Web & mobile

Parcours holographique
In-situ

A PROPOS DE NOUS...

Art of Corner développe des expériences immersives et des contenus VR avec un rendu photographique pour une expérience utilisateur unique dans les domaines de l'Art, de la Culture et du Patrimoine.

Nous développons des solutions innovantes pour la préservation : numérisation photogrammétrique, modélisation 3D et mise en récit d'objets, d'œuvres d'art mais aussi de sites patrimoniaux en ultra-haute définition. Nous travaillons également à la transmission de ces patrimoines, en associant innovation technologique et médiation patrimoniale, pour créer des «histoires à vivre» ou à «expérimenter», des expériences immersives où l'exploration est le fondement de la narration.

www.artofcorner.fr

Contact

contact@artofcorner.fr



DÉCOUVREZ NOTRE APPLICATION VR «ATELIER DU PEINTRE
UTRILLO-VALADON À MONTMARTRE, PARIS»

En coproduction avec Arforia et le musée de Montmartre

Disponible en téléchargement gratuit dans 32 pays sur

STEAM VR - VIVEPORT