

5 solutions technologiques au service de l'art

Pour continuer à faire vivre l'art en période de pandémie, certains musées comme le Louvre ont ouvert tout ou partie de leur collection au public. Le milieu culturel n'a cependant pas attendu la crise sanitaire pour être investi par la tech, comme le prouve les cinq startups suivantes.

Temps de lecture : minute

21 octobre 2021

Article initialement publié le 14 avril 2021

Pendant un an, les musées sont restées portes closes, laissant de nombreux Français·es frustré·e·s et en manque d'exposition ou de sites culturels à visiter. Selon un sondage publié en avril 2021 par Tiqets, partenaire en ligne de sites de loisirs, 79,4% des Français·es projetaient d'ailleurs une visite dans un musée lors du déconfinement. En remettant les pieds dans les musées, les visiteurs pourront - en plus des oeuvres devant eux - également découvrir ou redécouvrir des solutions technologiques qui démocratisent et proposent un autre accès à l'art.

RendR transporte petits et grands à une autre époque

Grâce à la réalité virtuelle, RendR redonne vie à des bâtiments inaccessibles au public, détruits, endommagés, fermés et transporte ses

utilisateurs dans une autre époque. La startup fait voyager enfants et adultes dans le temps pour leur montrer, à travers un casque de réalité virtuelle, l'architecture d'un bâtiment, les modes de vie, les coutumes de quelques siècles auparavant. Elle propose aussi d'explorer le passé différemment en entrant dans un tableau historique, en survolant un château médiéval ou encore en revivant une bataille viking. En 2016, la startup a réalisé une reconstitution de la cité antique de Palmyre lors d'un hackathon en 48 heures.

Pas besoin d'avoir son propre casque de réalité virtuelle, la startup a développé ses propres modèles en carton, les cardboards, qui sont vendus à l'entrée des attractions.

Timescope nous fait voyager dans le temps

Timescope donne seconde vie au passé grâce à la 3D et la réalité virtuelle. L'entreprise réalise des films en 3D grâce à des archives qui sont ensuite intégrées aux Timescope et aux bornes de réalité virtuelle installées en ville ou dans des lieux touristiques à la demande de ses clients. À Paris, on en retrouve plusieurs qui permettent à chaque passant de visionner un film présentant le quartier à une autre époque.

Timescope a installé des bornes au sein du château Royal de Blois, de la ville de Paris ou de la Citadelle d'Arras. Cette solution est aussi utilisée pour gérer des projets de développement ou d'aménagement.

Iconem sauve les patrimoines en danger de l'oubli

Les fondateurs d'Iconem se sont lancés une mission : protéger le patrimoine mondial en danger en le capturant avant sa disparition totale. Fondée en 2013, l'entreprise numérise en 3D les sites patrimoniaux avec des organisations internationales, des gouvernements, l'UNESCO... Certains de ces doubles numériques donnent lieu à des expositions immersives.

MuseoPic transforme le smartphone en guide visuel

MuseoPic donne une nouvelle dimension à la médiation culturelle. Grâce à des systèmes de reconnaissance visuelle, de géolocalisation et de réalité augmentée, le smartphone devient un guide portatif qui apporte des informations complémentaires sur l'œuvre à proximité. Une fois l'œuvre reconnue, MuseoPic informe le visiteur, désireux d'en savoir plus de diverses façons: textes, images, contenus audios, vidéos... Au Musée de l'Imprimerie de Lyon, la startup est même allée plus loin en utilisant la réalité virtuelle pour permettre aux visiteur·euse·s de tourner les pages des livres protégés dans les vitrines en verre.

L'UMA crée et propose des expositions virtuelles sur son site

L'universal museum of art collabore avec les institutions et les galeries d'art pour leur proposer de réaliser des expositions 100% en ligne, accessibles partout dans le monde et gratuites pour les spectateur·rice·s. Sur sa plateforme, plusieurs expositions, rassemblant des chefs d'œuvre mondiaux, sont disponibles temporairement ou de manière permanente. On y entre comme dans un musée, on vogue d'une œuvre à l'autre. En

quelques clics, on bénéficie d'informations supplémentaires sur le tableau, son peintre et son histoire... comme dans un musée classique.

Article écrit par Anne Taffin