

---

## L'interculturel en actes



# Actualités



Un écran de l'espace virtuel Fondation Vasarely 3D (<http://3d.fondationvasarely.org>), projet soutenu par le ministère de la Culture et de la Communication (appel à projets « Services numériques culturels innovants 2012 »)

Prise des mesures numériques par le CITS et modélisation 3D du bâtiment par LIBAT.

Les autres partenaires du projet : M2F Créations, Fondation Vasarely, Perspective(S), Bype, École supérieure d'art d'Aix-en-Provence, Mairie d'Aix-en-Provence, Communauté du Pays d'Aix.

## Recherche 66

La recherche incitative en architecture, urbanisme, paysage :

- Ignis mutat res
- La grande ville 24 heures chrono

Nouveaux défis pour le patrimoine culturel : atelier de réflexion prospectif (ARP) de l'Agence nationale de la recherche

## Numérique 68

La Bibliothèque virtuelle des manuscrits médiévaux (BVMM)

Quoi de neuf dans Collections ?

## Publications 69

Archéologie  
Architecture  
Arts plastiques  
Danse  
Ethnologie  
Langues  
Musées  
Patrimoines  
Politiques culturelles  
Socioéconomie de la culture  
Spectacle vivant

## Services numériques culturels innovants

Ces trois projets ont été soutenus par le ministère de la Culture et de la Communication, via l'appel à projets « Services numériques culturels innovants 2012 ».  
Voir tous les projets soutenus : <http://culturelabs.culture.fr>

### Fondation Vasarely 3D

L'expérimentation de ce projet a été lancée en juin 2013 à la Fondation Vasarely, à Aix-en-Provence. Fondation Vasarely 3D propose de naviguer dans un espace virtuel tridimensionnel, accessible sur Internet et sur plateformes mobiles, afin d'appréhender la dimension conceptuelle du travail de Victor Vasarely, fondateur de l'art optique, dans sa relation entre œuvre peint et œuvre architecturé. Le projet a été développé à partir de la numérisation des plans d'origine du bâtiment de la fondation ainsi que des œuvres architecturales, des sculptures et du mobilier spécialement conçus pour ce lieu. Fondation Vasarely 3D relie ainsi une base de données numérique à un mode de diffusion 3D visible sur les plateformes de communication modernes. Il offre un accès libre et multiple à cette œuvre majeure, à des fins de découverte culturelle, d'enseignement et de recherche.

<http://3d.fondationvasarely.org/>

### Arromanches 1944

Faire découvrir l'histoire du port artificiel d'Arromanches durant la Seconde Guerre mondiale grâce à la réalité augmentée : tel est l'objectif de ce projet. En utilisant son smartphone ou sa tablette tactile comme une paire de jumelles, le visiteur observe les côtes normandes, entend au loin les bombardements, guette l'horizon, aperçoit un autre poste d'observation, peut zoomer sur la plage couverte de défenses... Une technique innovante de consultation du contenu lui permet d'accéder aux vidéos, aux effets sonores et visuels. Ces contenus sont localisés et apparaissent de façon chronologique. Pour observer les scènes, l'utilisateur doit diriger l'écran dans la bonne direction, au bon moment, en suivant des indications ou des sons sur son appareil. Cette application est réalisée en complémentarité des sites touristiques existants, pour favoriser la visite des musées de la région. Disponible en plusieurs langues sur App Store et Google play, elle est destinée à tous les publics, avec des développements spécifiques pour les personnes non voyantes ou sourdes.

<https://itunes.apple.com/us/app/arromanches-1944/id659409870?mt=8&ign-mpt=uo%3D2>

### Intersections, livre numérique interactif

Pour son trentième anniversaire, le Collège international de philosophie a publié en 2013 un livre numérique et interactif, en accès libre sur iPad, liseuse et ordinateur. 59 philosophes y dessinent un portrait de la philosophie contemporaine, dans ses croisements avec la politique, la littérature, l'éducation, les sciences ou l'art... Textes, photos, documents d'archives, vidéos donnent à entendre la voix des grandes figures récentes de la pensée. La technologie retenue est celle de l'ibook sur l'ipad, avec des hyperliens, des animations interactives Javascript/HTML5 et des formulaires permettant d'envoyer à un site web des questions et commentaires en texte ou via une interface vidéo. En flashant des codes QR dans « Le Champs des pourquoi ? », espace physique (au Palais de Tokyo à Paris) et virtuel (sur Internet) lors de la quinzaine de la philosophie (1<sup>er</sup>-16 juin 2013), il était possible d'accéder aux réponses des philosophes du collège.

[www.30ansciph.org/](http://www.30ansciph.org/)