



TLEMCCEN

Musée Virtuel

www.lab-eole.org

e-mail : contact@lab-eole.org

4cfhc.contact@gmail.com







TLEMCCEN

Musée Virtuel

Dispositif de formation et de coproduction du « Musée Virtuel de Tlemcen : une médiation culturelle innovante.

Il s'agit de mettre en œuvre la première version du musée virtuel de Tlemcen, issue des ateliers de formation- action dans les différentes techniques de médiation numérique.

Le musée virtuel de la ville de Tlemcen a pour objectif, de promouvoir le tourisme culturel en utilisant les nouvelles techniques de visite virtuelle d'une partie du patrimoine culturel (matériel et immatériel) de Tlemcen. Ces technologies immersives sont utilisées au service de la médiation culturelle permettant ainsi l'interaction des utilisateurs avec leur héritage historique et la mémoire de ses lieux. Le projet se mettra en place sur la base de préconisations scientifiques et techniques élaborées par un comité scientifique .

Le projet a pour objectif, la mise en œuvre du Musée Virtuel de Tlemcen à travers :

1. La conception du musée virtuel utilisant une scénographie innovante,
2. La numérisation du patrimoine matériel et immatériel,
3. L'usage des techniques immersives dans la réalisation du musée virtuel,
4. La médiation numérique à travers la réalité virtuelle dans le développement technologique du musée virtuel de Tlemcen.

Les thématiques abordées dans les ateliers de formations sont :

- Thème 1., La scénographie numérique, correspond à l'atelier 1,
- Thème 2., La modélisation et l'animation, correspond aux ateliers 2 et 4,
- Thème 3., La numérisation par la photogrammétrie, correspond à l'atelier 3,
- Thème 4., Les réalités virtuelle et augmentée, correspondent aux ateliers 5 et 6,
- Thème 5., La qualification et la validation, correspond à l'atelier 7.

La formation est programmée du 15 janvier 2024 au 30 Juin 2024; en hybride : une semaine dans le mois en présentiel et le reste en distanciel.



TLEMCCEN

Musée Virtuel

Description des activités :

Activité 1. La numérisation :

Les sites et monuments ainsi que les objets sélectionnés seront numérisés par le biais de la photogrammétrie. Les éléments scannés, les documents écrits, iconographiques et photo-graphiques seront exploités dans la perspective de les mettre en scène dans les espaces conçus et modélisés en 3D.

Activité 2 . La scénographie numérique :

La scénographie met en scène et en résonance dans les espaces muséographiques conçus en 3D de façon attractive et interactive tout en explicitant le propos scientifique et historique du contenu muséal virtuel. La solution retenue repose à la fois sur une conception muséale fondée sur un parcours thématique de la découverte du patrimoine matériel et immatériel de Tlemcen et la valorisation des collections des objets appartenant aux musées de Tlemcen.

Il appartiendra au scénographe de sublimer le contenu muséal par de nouvelles techniques de présentions (Hologramme, réalité virtuelle, réalité augmentée, vitrines holographiques).

Activité 3. La réalité virtuelle :

Cette expérience immersive en réalité virtuelle se fera par le biais des casques VR, des vitrines holographiques pour certains objets et sur le Web pour des visites libres. Grâce au casque VR, le visiteur distant a la possibilité de profiter d'une visite guidée dans le même environnement numérique du conférencier avec une interaction synchrone.

Activité 4. La réalité augmentée :

Sur le plan pédagogique, la réalité augmentée permet d'améliorer l'expérience du visiteur à travers des panneaux installés dans les points focaux du projet (Université et IFA de Tlemcen). Grâce à cette technologie, les visiteurs peuvent lire des informations liées aux éléments exposés, dans des espaces qu'ils visitent en temps réel. La réalité augmentée a par ailleurs un grand intérêt pédagogique.

Activité 5. L'holographie :

Certains éléments scannés par la photogrammétrie peuvent être exposés dans des vitrines holographiques sans déplacer les œuvres. Grâce à un hologramme en 3D de l'objet, le visiteur peut visualiser ce dernier à 360°, en tournant autour.

Les hologrammes des personnalités à l'exemple de l'écrivain Mr M. DIB ou des costumes comme la Chedda du patrimoine immatériel et leurs projections holographiques, permet de surprendre les visiteurs pour un résultat impactant et spectaculaire.



Tlemcen 2018

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة الثقافة
مركز الفنون و المعارض تلمسان

CAREX
مركز الفنون و المعارض تلمسان
CENTRE DES ARTS ET DES EXPOSITIONS
www.carex-tlemcen.dz

ينظم:

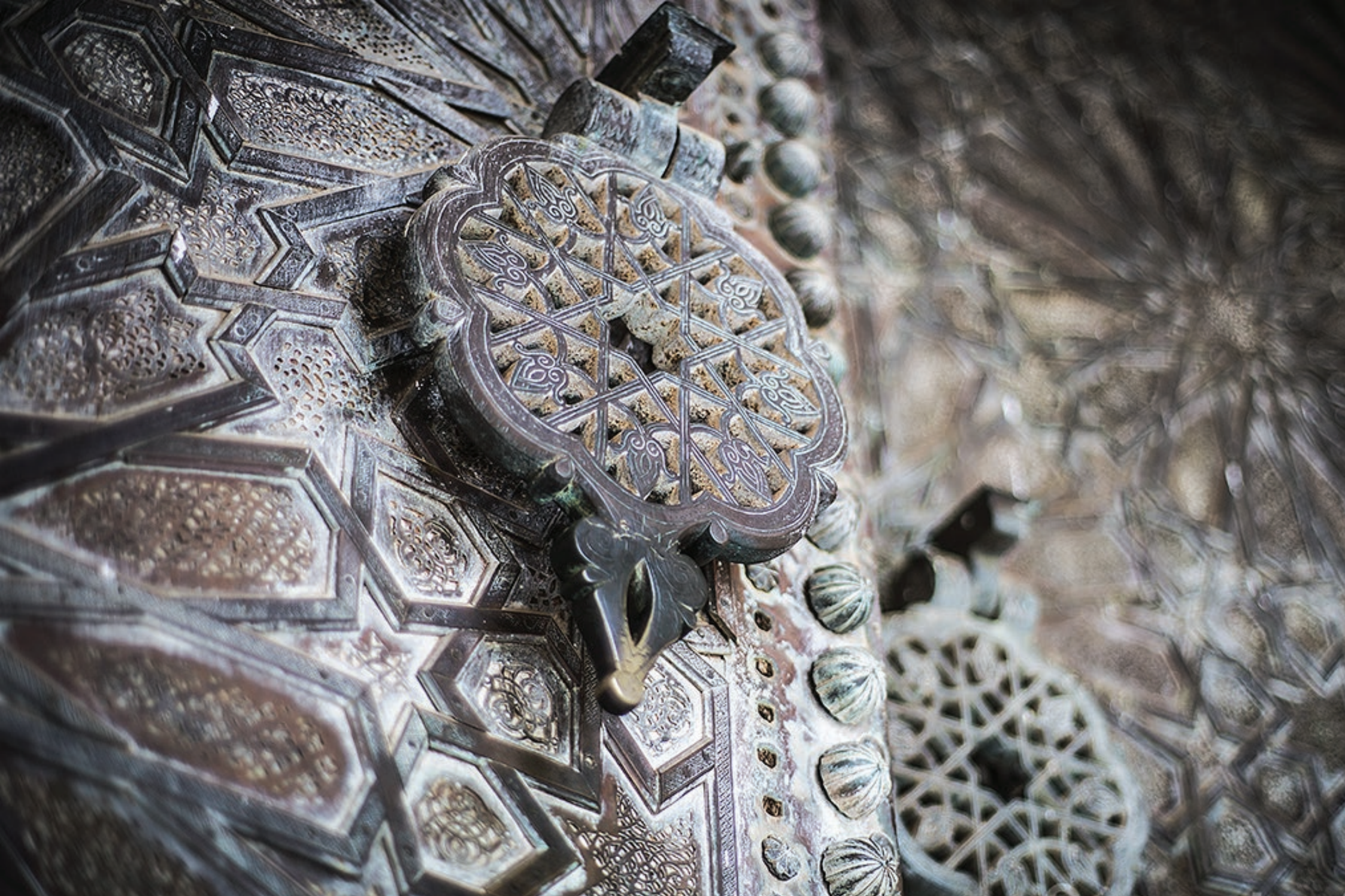
تراث تلمسان

في عصر الرقمنة

بقصر الثقافة عبدالكريم دالي تلمسان. يوم 2018/04/18

وزارة الثقافة
الجزائر
MINISTRE DE LA CULTURE

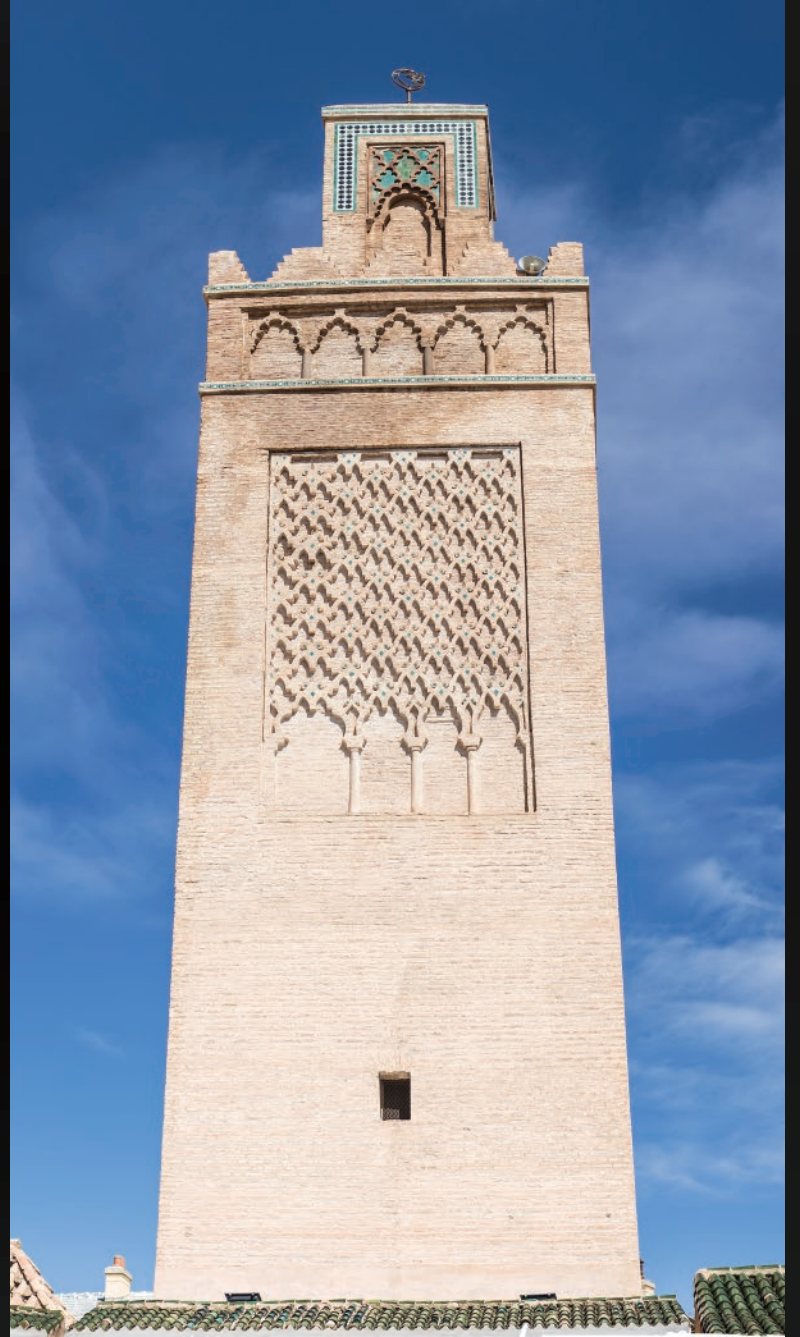
الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة الثقافة
Tlemcen













CCA, Paris 2019



CCA, Paris 2019



CUM à Nice 2022



CUM à Nice 2022

Activate Windows

www.lab-eole.org

e-mail : contact@lab-eole.org

4cfhc.contact@gmail.com

