

LA BIBLIOTHÈQUE HUMANISTE PRÉSENTE

ODYSSÉE

UN VOYAGE EN HYPER RÉALITÉ



DU 1^{er} JUILLET AU 13 NOVEMBRE

BH BIBLIOTHÈQUE
HUMANISTE
TRÉSOR DE LA RENAISSANCE

Sélestat[®]
Alsace Centrale

CRÉATION : MOSQUITO PARIS

REJOIGNEZ L'AVENTURE SUR BIBLIOTHEQUE-HUMANISTE.FR



ODYSSÉE

**BIBLIOTHÈQUE
HUMANISTE**
TRÉSOR DE LA RENAISSANCE



Sommaire

I. **Odysée, un voyage en hyper réalité** p 4

1. Le contexte
2. Une exposition d'objets fac-similé 3D
3. Le déroulement du jeu
4. Une technologie de pointe unique en son genre
5. Un voyage dans 5 mondes
6. Récapitulatif en chiffres
7. *Odysée* à l'international
8. Mosquito, atelier de création de design interactif

II. **Informations pratiques** p 14

1. Dates, horaires et tarifs
2. Accès et accessibilité
3. Boutique et services

Odyssée, la bibliothèque dont vous êtes le héros est une création originale, un pari fou, celui d'utiliser la technique de la réalité virtuelle au service du patrimoine écrit en alliant pédagogie, aventure, jeu et savoir.

Cette expérience inédite, fruit d'une année de travail concerté, met la nouvelle technologie au service d'une meilleure connaissance de l'Histoire, d'une meilleure appréhension des ouvrages ou des objets.

Si la réalité virtuelle ne remplacera jamais le livre, l'œuvre d'art ou le guide, elle devient aujourd'hui un outil d'extrapolation et de découverte, ouvrant sur un monde infini de possibilités.

Après le succès de la première présentation en 2021, la Bibliothèque Humaniste a le plaisir de reconduire cette création pour l'été 2022.

Alors, laissez-vous porter par l'aventure et devenez un héros de la Bibliothèque Humaniste...

I. Odyssée, un voyage en hyper réalité

La bibliothèque dont vous êtes le héros

1. Le contexte

Dans le cadre de sa programmation annuelle, la Bibliothèque Humaniste de Sélestat propose, pour agrémenter sa saison, plusieurs expositions temporaires, en plus de ses visites, ateliers et événements.

Après le succès de la première édition d'Odyssée à l'été 2021, la Bibliothèque Humaniste reprogramme cet événement.

Les lumières s'éteignent, vous êtes plongé dans l'obscurité, au cœur du trésor de la Bibliothèque Humaniste, une voix au loin vous guide, et là, vous êtes projeté dans un univers onirique.

Préparez-vous, le voyage commence...

Dès le 1^{er} juillet, l'espace d'exposition temporaire sera transformé pour vous permettre de vivre une expérience unique où la réalité virtuelle devient un outil de médiation de connaissances historiques associant émotion et découverte.

Les joueurs pourront progresser dans 5 mondes tirés de 4 livres et d'un objet appartenants à la Bibliothèque Humaniste. Chaque ambiance est soigneusement reconstituée.

Retrouver 6 clés cachées dans une des pièces du château du Haut-Koenigsbourg en 1945, créer une passerelle à bord du légendaire cheval de Troie ou encore, tirer une flèche enflammée sur un drakkar afin d'accomplir un rituel viking, les participants vivront une aventure extraordinaire.

2 équipes de 2 à 4 personnes peuvent jouer en même temps. L'idéal pour vivre cette expérience en famille !

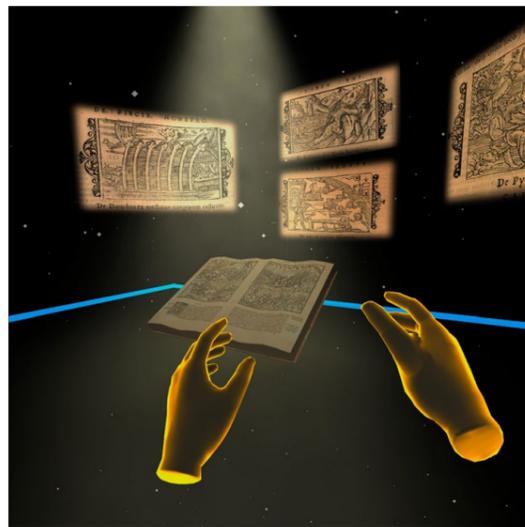
La Bibliothèque Humaniste offre au grand public une expérience interactive unique en son genre

Un scénario créé sur mesure en lien avec la Bibliothèque Humaniste ses collections



2. Une exposition 3D de livres et d'objet

La trame narrative de l'expérience permet au public d'aller à la rencontre de 5 livres et objet qui forment le corpus de l'exposition. Cette appropriation permet au public de découvrir et de manipuler certains d'entre eux. Les œuvres constituent le fil directeur de l'histoire.



3. Le déroulement de l'aventure

L'expérience démarre depuis le mur du fond de la salle d'exposition de la Bibliothèque Humaniste, où le médiateur place les aventuriers sur des repères au sol. Lorsque tout le monde est équipé, le médiateur lance le jeu.

Chacun dispose de son avatar, et le joueur se sent aussitôt téléporté et en immersion totale dans le monde virtuel. Une voix off mystérieuse énonce les consignes préliminaires, et l'expérience peut commencer.



4. Une technologie de pointe unique en son genre

Comparée à d'autres systèmes de réalité virtuelle avec un positionnement statique (ex : assis sur une chaise avec un joystick pour se déplacer), cette installation permet aux utilisateurs de s'immerger dans une scène virtuelle (7 x 5 m), de marcher, et de manipuler des objets concrets et d'interagir avec les autres joueurs. Le positionnement et les mouvements des utilisateurs correspondant exactement aux mouvements de leurs avatars dans l'environnement 3D, ce système ne crée pas d'inconfort (type mal de mer).

Le dispositif est totalement basé sur les formidables capacités de positionnement spatial et d'autonomie des nouveaux casques Oculus Quest. Ceux-ci utilisent des contrôleurs de mouvement similaires à l'Oculus Touch, et quatre caméras grand angle disposées sur le casque qui fournissent un suivi de position permettant aux utilisateurs de se déplacer dans l'espace virtuel. La fluidité et les déplacements sont préférés à la puissance graphique.

Son spatialisé

Les techniques de spatialisation du son consistent à créer l'illusion que des sons proviennent de diverses directions de l'espace et à organiser ainsi des scènes sonores en trois dimensions. Elles connaissent aujourd'hui un essor important.

Le binaural est une des méthodes d'enregistrement cherchant à reproduire la perception sonore naturelle humaine et ce, par restitution au casque. Le principe est d'envoyer à chaque oreille un son le plus similaire possible à celui que reçoivent les oreilles quand elles écoutent une scène sonore naturelle. Cela implique d'enregistrer avec une tête artificielle et la restitution du son par un casque, car la restitution par haut-parleur introduit inévitablement une diaphonie détruisant l'effet binaural.

La technique binaurale s'appuie sur les caractéristiques psychophysologiques de l'audition humaine pour localiser l'origine des sons. Elle est donc la technique de spatialisation sonore la plus proche de l'écoute naturelle. Cette technique vise à ce que les tympanes de l'auditeur reçoivent des ondes de pression similaires à celles reçues en situation réelle. Le principe repose sur la reproduction au niveau des oreilles d'un auditeur de toutes les informations nécessaires pour la reproduction d'une image sonore extra-crânienne.

À l'image de la réalité, l'image sonore perçue est alors comprise par le cerveau comme étant en trois dimensions, ce qui provoque un rendu fidèle de la réalité sonore.

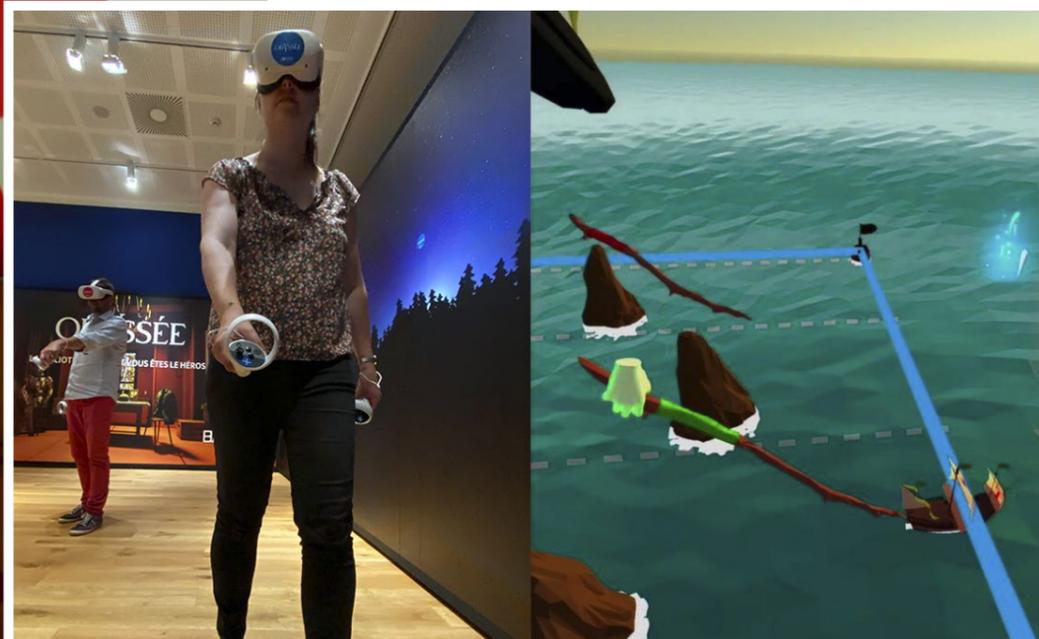


6. Un voyage dans 5 mondes

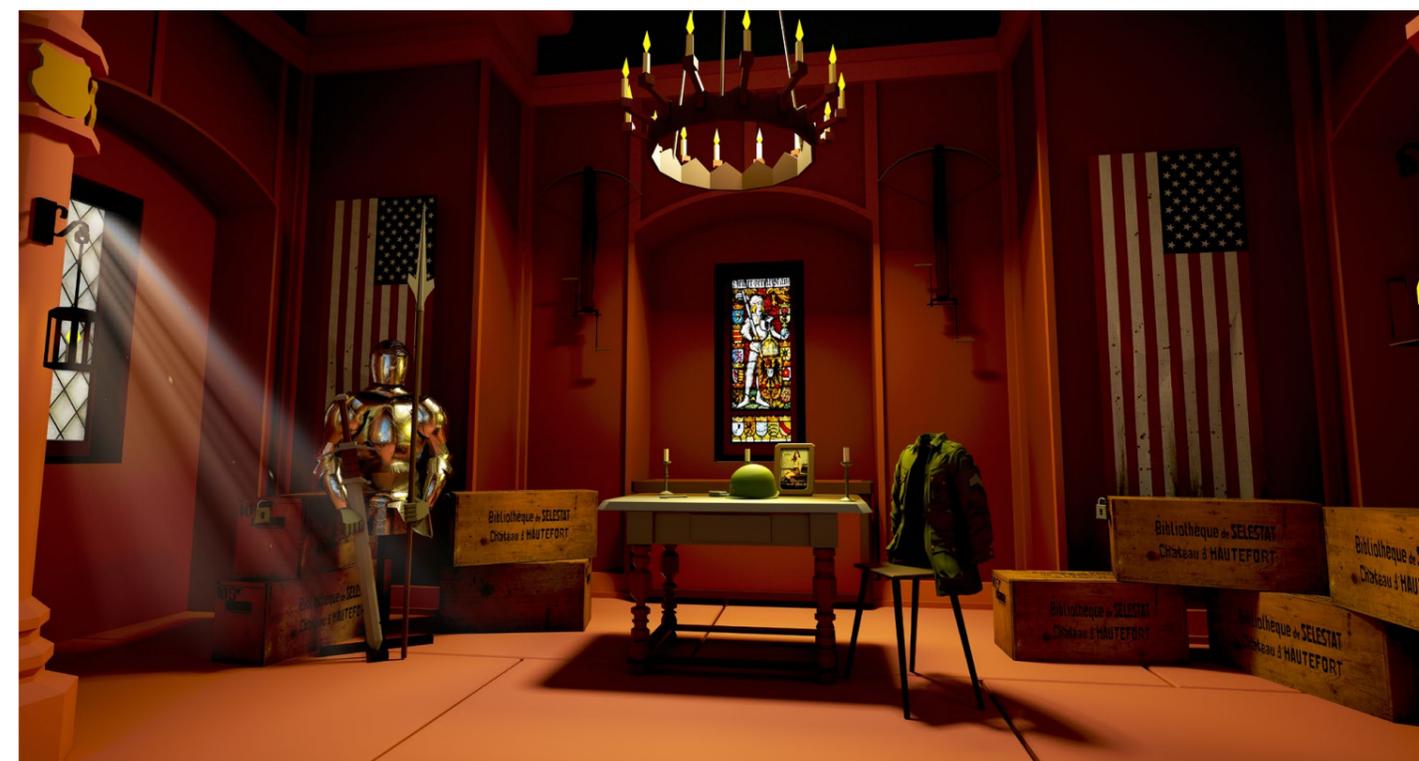
Après une introduction permettant à chaque joueur de maîtriser sa gestuelle avec les manettes, les joueurs progresseront dans l'aventure, en traversant 5 mondes tirés de 4 livres et d'un objet des collections de la Bibliothèque Humaniste. Chaque ambiance est soigneusement reconstituée.

1. La découverte de l'Amérique

L'expérience démarre depuis le mur du fond de la salle d'exposition de la Bibliothèque Humaniste, où le médiateur place les aventuriers sur des repères au sol. Lorsque tout le monde est équipé, le médiateur lance le jeu. Chacun dispose de son avatar, et le joueur se sent aussitôt téléporté et en immersion totale dans le monde virtuel. Une voix off mystérieuse énonce les consignes préliminaires, et l'expérience peut commencer. Quand le dernier bateau a traversé un coucher de soleil illumine l'espace. Puis nouvelle transition, l'espace se transforme comme une boîte qui s'ouvre ...



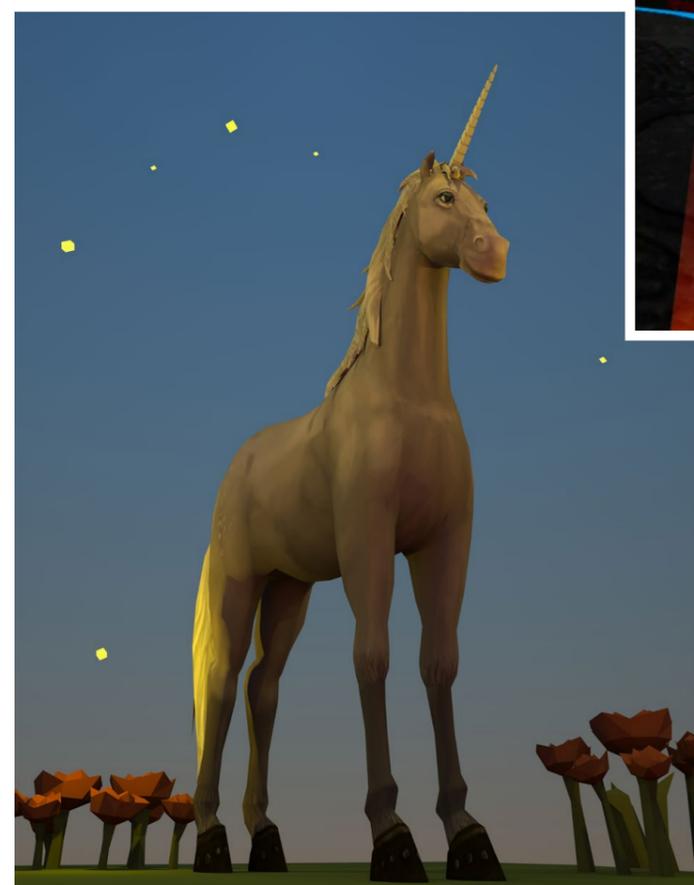
Chaque scène traversée dans le jeu fait écho à une histoire tirée d'un livre ou d'un objet des collections de la Bibliothèque Humaniste



2. Le château du Haut-Koenigsbourg en 1944

6 caisses se trouvent au centre d'une pièce du château tout juste investi par les Américains... la voix off raconte l'histoire des caisses. Cherchez les clés des cadenas qui ferment les caisses et les déverrouiller.

Quand toutes les caisses sont ouvertes, le décor se dissipe dans un fondu au noir pendant que les livres sortent des caisses et s'envolent poétiquement comme des étourneaux...



3. La forêt enchantée

De l'autre côté de la pièce apparaît une forêt enchantée. Placez des lanternes aux différents endroits demandés pour faire apparaître la licorne. La forêt disparaît progressivement en fondu au noir.



4. Le cheval de Troie

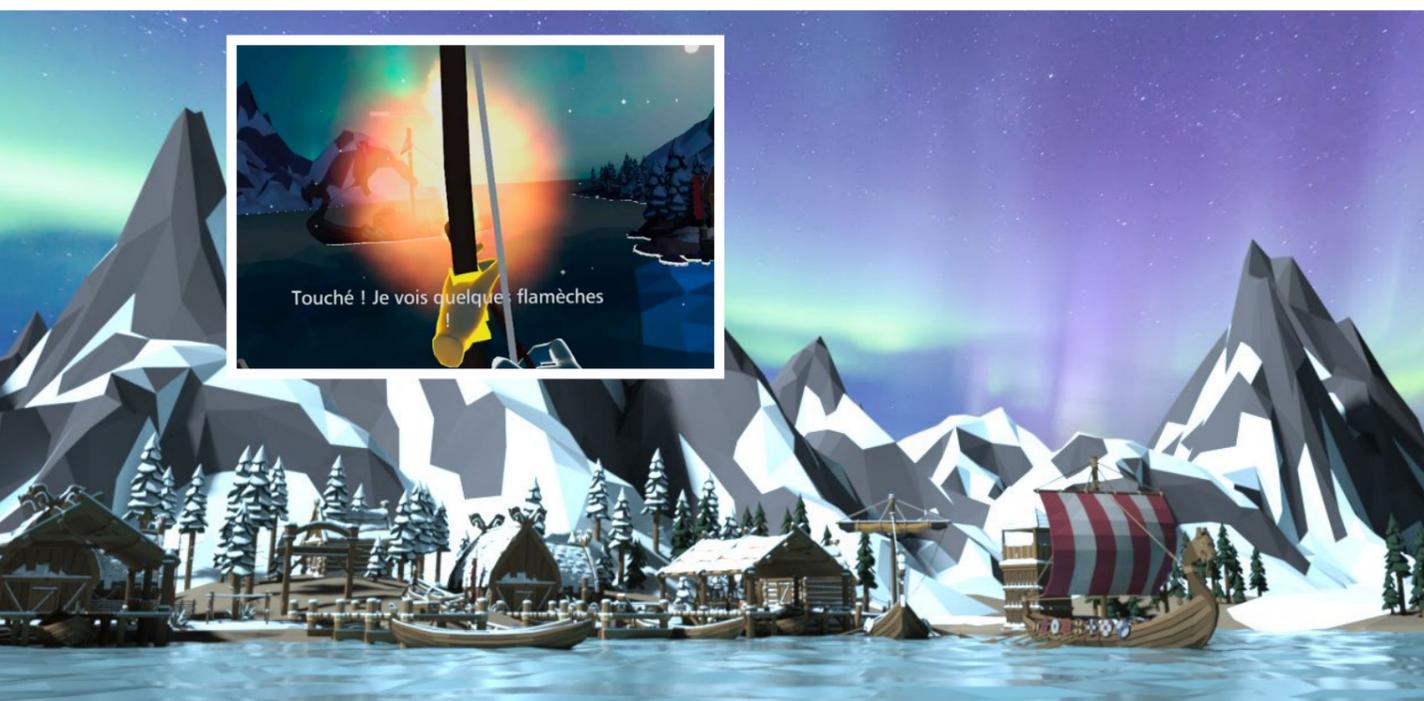
Le décor a changé lentement derrière les participants. Le groupe se retrouve sur une passerelle sur le dos du cheval de Troie. La ville est déserte, c'est la nuit. Le cheval se trouve à proximité des remparts de la ville, on peut y voir le mécanisme d'ouverture de la porte.

Sur le dos du cheval de troie, il faut déplacer des planches pour permettre de créer une passerelle et traverser. Une fois la porte ouverte, un tumulte se fait ressentir : l'armée grecque arrive. Le décor tombe subitement.



Fin de l'expérience

Les participants se tiennent dans le noir, au centre de l'espace. Ils retrouvent le chariot du début, les livres et la caisse sont éparpillés sur le sol. L'ambiance est celle d'un plateau de théâtre contemporain. La voix off explique en conclusion que depuis toujours les livres sont un véhicule pour les connaissances et pour l'imaginaire des hommes et des femmes. La voix propose aux participants d'ouvrir quelques livres pour en découvrir des extraits... Au fond de la salle, un personnage apparaît, les participants s'aperçoivent que le narrateur est en fait Beatus Rhenanus, l'érudit à l'origine de la collection.



5. Le village Viking

La ville de Troie vient de disparaître, les visiteurs sont dans le noir, un livre surgit ... *Histoire des peuples du Nord*, la voix le présente et annonce que ce sera le dernier. Le décor se remet en place comme un pop-up book.

Les joueurs se retrouvent face à un village viking, dans la neige... des flocons volent autour d'eux. Utilisez un arc pour tirer une flèche enflammée sur le drakkar afin d'accomplir le rituel viking. Lorsque le drakkar est en feu, il se retire au loin. Le décor s'efface...

6. Odyssée en chiffres

360° de voyage en réalité virtuelle

5 mondes inspirés par quatre livres de la Bibliothèque Humaniste et un objet

8 joueurs (2 équipes de 4)

2 espaces de jeu de 35 m²

Tarif : 12€ (10€ réduit) incluant l'entrée de la salle d'exposition permanente en réservant les places à l'avance sur le site : www.bibliotheque-humaniste.fr



7. Odyssée à l'international



Odyssée a eu l'honneur d'être sélectionné en 2021 parmi d'autres projets innovants de grands musées européens.

Le prix européen soutient les organisations culturelles qui renouvellent le dialogue entre les arts et les publics.

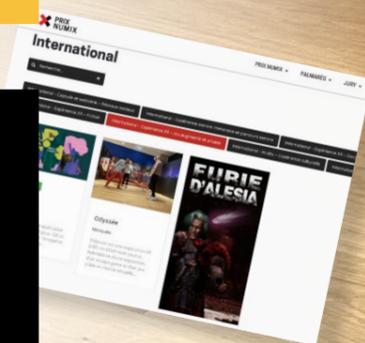
www.artexplora.org



Finaliste avec Odyssée pour le prix Numix au Québec en catégorie « International - Expérience XR – Jeu augmenté et arcade »



<https://numix.ca>



8. Mosquito, atelier de création de design interactif

Depuis 20 ans, Mosquito, atelier de création de design interactif, mène des recherches autour de la conception d'outils numériques innovants, dans le but de créer de nouvelles écritures pour la médiation culturelle. Ce travail se caractérise à chaque fois par une véritable démarche d'auteur.

Initié par des projets soutenus depuis plusieurs années par le fond « dispositif culturel innovant » du Ministère de la Culture, ce travail passe par la création d'outils destinés à favoriser les processus d'engagement des publics vers le contenu. Mosquito cherche des stratégies pour créer une boucle d'interaction vertueuse entre l'espace, le visiteur, le dispositif numérique et le contenu.

Chaque projet propose une réponse différente. Mosquito considère que les dispositifs audiovisuels et multimédias pour les musées doivent mettre en valeur les contenus, stimuler la curiosité, susciter le désir d'apprendre, tout en demeurant en retrait, presque invisible.

La Bibliothèque Humaniste est un musée qui se positionne comme un lieu de transmission des savoirs centré sur l'humanisme et le livre. Le parcours s'articule autour d'une série de dispositifs de médiation numérique conçus par l'atelier Mosquito dont la particularité est de favoriser l'apprentissage par le jeu et la manipulation.

La scénographie de l'exposition permanente a été confiée à l'atelier A Kiko. Le nouveau parcours de visite accessible à un large public est centré sur le livre. Il est incarné par Beatus Rhenanus, qui offre aux visiteurs l'occasion de découvrir une large sélection d'ouvrages et de facsimilés numériques retraçant le parcours et la pensée de l'humaniste sélestadien au XVI^e siècle.



Pour la restructuration de la Bibliothèque Humaniste (juin 2018) Mosquito a conçu la scénographie numérique

II. Informations pratiques

1. Dates, horaires & tarifs

Dates et séances Odyssée

Du 1^{er} juillet au 13 novembre 2022

Séances à 10h30, 14h et 16h15

Durée environ 1h. À partir de 13 ans.

Tarif Odyssée

(incluant l'accès à l'exposition permanente)

Tarif plein 12 €, tarif réduit 10 €

Billets en vente en ligne uniquement sur www.bibliotheque-humaniste.fr à partir du 15 juin 2022

Horaires du musée

Juillet à septembre :

mardi à dimanche, 10 h – 12 h 30 et 13 h 30 – 18 h

Octobre et novembre :

mardi à dimanche, 13 h 30 – 17 h 30

Dernière admission 30 minutes avant la fermeture.



2. Accès & accessibilité

Accès

En voiture

Du nord : à partir de Strasbourg, autoroute A35 direction Colmar sur 50 km. Sortie n° 16 Sélestat centre – ZI Nord

Du sud : à partir de Mulhouse, autoroute A35 jusqu'à Colmar, puis RN 83 sur 22 km. Sortie n° 18 – Sélestat Centre

De l'ouest : à partir de Sainte-Marie-aux-Mines par RN 59, 22 km

De l'est : à partir de Marckolsheim / le Rhin par D 424, 14 km

La Bibliothèque Humaniste se trouve au centre-ville de Sélestat, à deux pas de l'église Saint-Georges.

Stationnement

Vous pouvez vous garer facilement au parking Bibliothèque Humaniste, place du Dr Albert Schweitzer avec 44 places de stationnement dont deux bornes de recharge pour véhicules électriques. Le musée se situe à 2 minutes à pied.

A proximité, le parking Koeberlé est accessible aux cars.

En train

Une liaison ferroviaire régulière existe pour Sélestat (ligne Strasbourg – Sélestat – Colmar – Mulhouse). La gare de Sélestat est desservie par le TGV Est à raison d'un A/R par jour.

De la gare, il vous reste 10 minutes de marche en direction du centre-ville pour arriver au musée.

Accessibilité

Le parking de la Bibliothèque Humaniste propose 44 places, dont 1 emplacement réservé aux personnes à mobilité réduite. Depuis le parking, le musée se trouve à 200 mètres.

L'ensemble de la Bibliothèque Humaniste est accessible aux personnes à mobilité réduite. Le site est doté d'un ascenseur.

L'accès au musée est interdit aux animaux domestiques exceptés aux chiens guides et d'assistance.

3. Boutique & services

Boutique

Découvrez notre boutique accessible librement dans le hall d'accueil, aux horaires d'ouverture du musée.

Elle propose une belle sélection d'objets en rapport avec les collections, de souvenirs et d'idées cadeaux : produits de calligraphie, jeux, produits dérivés, reproduction d'objets de navigation et de cartes anciennes...

Une centaine de références de livres sont aussi proposées sur des thématiques variées : histoire du livre, humanisme et Renaissance, Moyen Âge, écriture, reliure, calligraphie, enluminure, imprimerie, Sélestat et environs, architecture, jeunesse...

Services

Le salon Érasme permet aux visiteurs de faire une pause. Des vestiaires gratuits sont à la disposition des visiteurs à l'accueil.

L'auditorium peut accueillir 128 personnes assises lors de conférences, lectures, projections.

DIRECTION DU PROJET, NARRATION

Chloé Carré,
Directrice de la Bibliothèque Humaniste
Responsable du service Bibliothèque Humaniste,
Ville d'art et d'histoire

Benjamin Fendler,
Ancien directeur de la Bibliothèque Humaniste

Grégory Frantz,
Responsable de la communication

SUIVI SCIENTIFIQUE
Bibliothèque Humaniste

RÉALISATION
Emmanuel Rouillier, Mosquito

CONCEPTION, RÉALISATION,
DIRECTION ARTISTIQUE
Emmanuel Rouillier, Mosquito
Loïc Suty

GRAPHISME, 3D
Pierre Rupp, Héritage virtuel

DÉVELOPPEMENT
Renan Zeo, Ingénieur en informatique
Thomas Martinet, Ingénieur en informatique
Charles Gaumet, Ingénieur en informatique
Alexandre Lombard, Docteur en informatique

SOUND DESIGN, MIXAGE
Cyrille Carillon, Domino studio

MUSIQUE

Jeremy Soule, The Northerner Diaries

PRODUCTION

Emmanuel Rouillier, Mosquito

COMMUNICATION

Service communication, Ville de Sélestat

GRAPHISME, SUPPORTS
HABILLAGE DES ESPACES

Carole Menzer, service communication
Ville de Sélestat

Patrick Keller, service communication
Ville de Sélestat

INFORMATIQUE ET RÉSEAUX

Guillaume Decroix, responsable du service des
systèmes d'information, Ville de Sélestat

MISE EN PLACE

Services techniques, Ville de Sélestat

Pour leur contribution au projet

Frédéric Bierry,
Président de la Collectivité européenne d'Alsace,
propriétaire du Haut-Koenigsbourg

Bruno Carro,
Directeur du château du Haut-Koenigsbourg

La Réunion des Musées Nationaux

Ce jeu est dédié à Renan Zeo

Communication

Contact presse

Grégory Frantz

Responsable de la communication

gregory.frantz@ville-selestat.fr

03 88 58 85 14

Photos

Crédits photos : Ville de Sélestat, Mosquito
et P-Mod.

Pour toute demande d'images, s'adresser au
service communication de la Ville de Sélestat

communication@ville-selestat.fr

Bibliothèque Humaniste

+33 (0)3 88 58 07 20

contact@bibliotheque-humaniste.fr

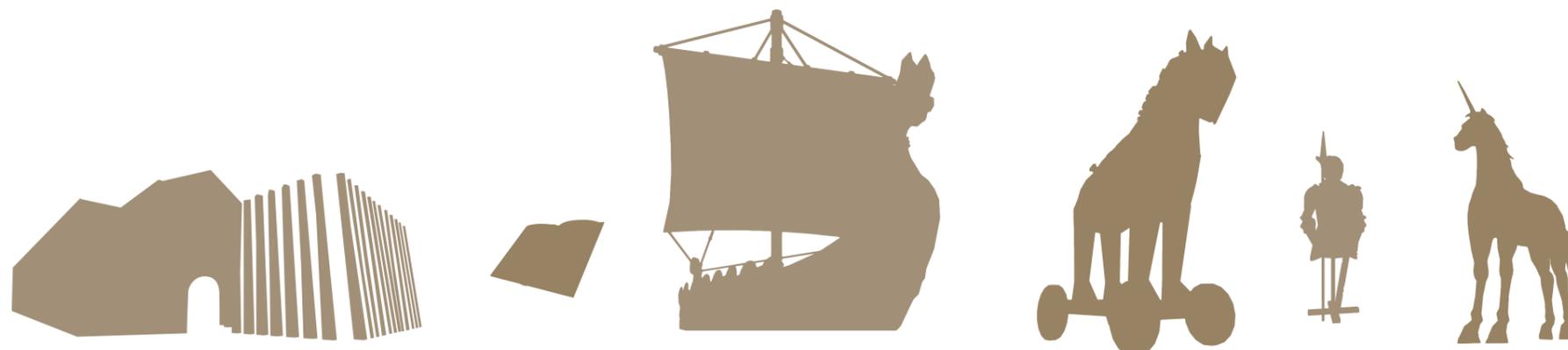
1 place docteur Maurice Kubler

67 600 Sélestat

www.bibliotheque-humaniste.fr



#selestat #bibliothequehumaniste





BH BIBLIOTHÈQUE
HUMANISTE
TRÉSOR DE LA RENAISSANCE

Sélestat[®]
Alsace Centrale