



# Formation expositions numériques

La Formation professionnelle expositions numériques est à destination du personnel de musées, de centres culturels, de médiateurs numériques, aux commissaires d'expositions et d'autres professionnels comme ceux du secteur du tourisme voulant préparer, briefier ou réaliser des expositions numériques multimédias.

## Synthèse

La formation s'intéresse à restituer l'ensemble des objets artistiques et culturels, c'est-à-dire :

- 2D (scripts, images, dessins, peintures, photos) ;
- 3D (artefacts, sculptures, installations, land art et monuments d'héritage culturel) ;
- 4D (vidéo, performances, live) ; les œuvres interactives,
- ou 5D, et leurs « transpositions ».

Sans oublier leurs scénarisations numériques pour différents supports in situ, ou par internet ; ce qui s'approche du storytelling, avec des abords favorisant le contemplatif, l'immersion, des approches thématiques, sémiotiques et historiques.

L'accès à la plateforme est inclus avec de nombreux programmes libres, nécessaires quant aux captures et aux traitements.

Quelques programmes restent sous licence.

L'ensemble du matériel requis et des programmes sera abordé avec des cas pratiques pour sensibiliser à ces différents flux de travail. Pour des réalisations plus complexes, des prestataires par spécialité seront peut-être requis, pour lesquels la compréhension des tâches permettra de préparer des spécifications ou clauses techniques.

Thèmes	Description	Planning
Les expos numériques	Le sujet, les différentes contraintes et possibilités. La plateforme WallMuse multiécrans multidispositifs avec une gestion des différents droits (Digital Rights Management - DRM).	1 jour
Le 2D	Le 2D, ses augmentations et leurs scénarisations numériques pour différents supports in situ, ou par internet ; ce qui s'approche du storytelling, avec des abords favorisant le contemplatif, l'immersion, des approches thématiques, sémiotiques et historiques.	1 jour
Le 3D	Le 3D, ses augmentations vidéos, les différents moyens de captures, de traitements, de diffusions et les nouvelles possibilités interactives.	1 jour
Le 4D	Le 4D et le story telling, le traitements pour du streaming et pour une post-production qualitative. Les différentes plateformes.	1 jour
Les diffusions et intégrations	Les diffusions et intégrations couvrent les usages, les moyens, les business models, In situ et hors les murs, les intégrations, leurs éclairages et signalétiques. Les différents business models sont abordés. La réalisation d'installations in situ, avec des projections ou des rétroprojections, des écrans ou des LED, avec différents matériaux. Aussi, le recyclage, les éclairages, les cartouches et les signalétiques seront expliqués.	1 jour

**Budget : 4000 euros**

Centre de Formation Professionnelle Continue (en cours de certification conforme)

## Alexandre Khan



### Alexandre Khan de WallMuse (expositions numériques)

Fondateur de la plateforme WallMuse qui réalise des expositions numériques multiécrans multidispositifs avec une gestion des différents droits, développeur de la solution vidéos interactives 3D.

## Yann Le Cam

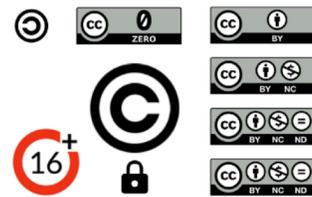


### Yann Le Cam de WallMuse (designer, architecte)

Designer et architecte à l'international et formateur professionnel, connaissance des différents procédés et matériaux incluant ceux du recyclage.

## Les expositions numériques

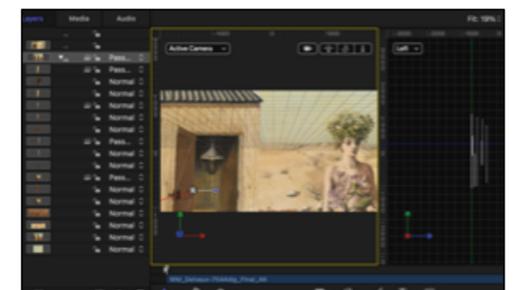
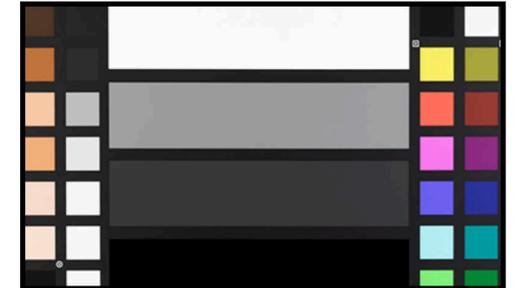
- Les différentes techniques, différence entre exposition numérique et virtuelle.
- Les différents droits : copyright, Creative Commons, domaine public et autres considérations.



- Les différents types de captures pour le 2D (images, dessins, peintures, photos), le 3D (artefacts, sculptures, installations, land art, et monuments d'héritage culturel), le 4D (vidéo, performances, live), les œuvres interactives, et le 5D, et leurs « transpositions ».
- Les différentes plateformes en accès libre, par abonnement en SaaS, présentation de WallMuse pour les expositions numériques, Unity pour la 3D, YouTube pour le live et d'autres prestataires.
- In situ et hors les murs.

## 2D, les solutions de numérisation

- Les différents moyens de capture, les précisions et les optiques
- La photo, les capteurs et les optiques, les conditions et paramètres idéaux, la balance des blancs et des couleurs, le matériel, les logiciels d'assemblage.
- Les scanners, le matériel, les conditions idéales.
- Les différents traitements : corrections colorimétriques, accroissement de la résolution avec IA.



## Les augmentations 2D

- La 2,5 D ou la parallaxe, champs d'application, exemple de réalisation, outil GIMP et Photoshop, avec programmes Apple Motion 5 et Adobe After Effects.
- La 2,5 D ou la parallaxe, réalisation de cas
- Téléchargement par lot concernant de multiples œuvres ;
- Première expérience immersive avec de la 2,5 D.



## La 3D et les vidéos interactives

- Capture de vidéo interactives, orientation et storytelling, procédure, caméra et/ou drone, traitements.



## Les traitements

- Capture de vidéo interactives, orientation et storytelling, procédure, caméra et/ou drone, traitements.



## Réalisation de cas

- Capture de vidéo interactives.
- Batch upload de multiples captures.
- Scénarisation des Interactivités.



## 2D, les solutions de numérisation

### Les captures vidéo

- Capture de vidéo, orientations et storytelling, procédure, caméras, les différents types, dont la 360 et les drones, traitements pour du live ou pour postproduction plus conséquente.
- L'importance du son.



### Les traitements pour du direct

- Le logiciel libre OBS, ses prérequis et ses diffusions (Facebook, YouTube). ;
- Autres logiciels.



### Les traitements pour revoir

- Les logiciels Adobe Premiere Pro, Apple Final Cut X, DaVinci Resolve ;
- Le compresseur libre HandBrake ;
- La mise à disposition sur les plateformes.



## Les usages

- Contemplatifs,
- Immersifs,
- Thématiques,
- Sémiotiques,
- Historiques.

## Les moyens

- Projection et rétroprojection ;
- Écrans et LED ;
- Internet, mobiles et Smart TVs.

## Les business models

- Les freemiums ;
- Le mécénat ;
- En supplément à un événement physique, un livre ou une émission ;
- Les amis de... ;

## In situ et hors les murs

- In situ immersif ;
- In situ spatial ou complémentaire ;
- Hors les murs, lieux publics.

## Les matériaux pour installations

- Traditionnels,
- Produits minéraux,
- Produits recyclés.

## Les éclairages, les cartouches/signalétiques

- Permanents
- Programmables ou adaptés aux paramètres et descriptions multilingues.

## Réalisation de cas

- Brief type
- Les sources quant au recyclage
- Les prestataires.



Contact

formation@wallmuse.com

Tel 06 01 74 38 95