

LA CULTURE À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

Avec l'accélération de la transition numérique, les institutions culturelles de la ville développent des actions de médiation en s'appuyant sur les technologies afin d'ouvrir de nouveaux champs dans le domaine artistique et performatif. Ce printemps, les bibliothèques

municipales mettent notamment en place deux actions. Du côté de la Maison Tavel, une exposition en réalité virtuelle vous attend.

Image de l'expérience Genève 1850. Les visiteurs en diligence devant la cathédrale Saint-Pierre.

Genève 1850. Un voyage révolutionnaire

Casque de réalité virtuelle sur la tête, capteurs de mouvement sur les mains et sur les pieds, vous êtes maintenant complètement équipés pour démarrer l'expérience *Genève 1850*.

Vous êtes invité-e-s à remonter le temps jusqu'au XIX^e siècle, à une période où l'Europe vit de grandes mutations politiques et sociales. Grâce à ce dispositif de réalité virtuelle, vous êtes intégralement immergé-e-s dans Genève au moment où la ville s'apprête à basculer dans la modernité, lors de la révolution menée par James Fazy.

Par groupe de quatre, incarnant des avatars en tenue d'époque, vous arrivez dans la cité

au début du mois d'octobre 1846, à la veille d'un soulèvement populaire. Avec ses nombreux effets spéciaux, l'immersion n'est pas seulement audiovisuelle et olfactive. Elle est aussi physique et tactile grâce au ressenti de mouvements réels qui correspondent à des phases de déplacements virtuels ou à la manipulation d'objets qui permettent d'interagir avec votre environnement, avec vos compagnons de route ainsi qu'avec les personnages que vous croisez en chemin.

Cette expérience spectaculaire a été élaborée à partir des données 3D issues de la numérisation du Relief Magnin exposé à la Maison Tavel, grâce au concours de la Ville de Genève. Elle est le fruit d'une collaboration exceptionnelle entre le Musée d'art et d'histoire et la Fondation Artanim. N'attendez plus : embarquez pour un voyage dans le temps et réservez dès à présent vos places sur mah-geneve.ch (réservation obligatoire)



© Artanim

Les bibliothèques municipales explorent le numérique

Le jeu vidéo crée des univers, raconte des histoires et nous fait incarner de multiples rôles. Comment le genre façonne-t-il ces imaginaires? Quelles places y occupent les femmes et les hommes?

Inaugurée le 1^{er} mars, l'exposition *sHeroes* propose de découvrir des jeux donnant vie à des héroïne-s moins stéréotypé-es et de prendre les manettes de

cette exposition pour comprendre ce qui se joue entre genre et jeu vidéo.

Changement d'univers avec une proposition qui vous emmène dans les parcs genevois et les histoires réelles ou imaginées, individuelles ou collectives, ordinaires ou extraordinaires qui ont façonné ces espaces bucoliques et urbains au fil des siècles. Lancé l'été dernier, *Le Parc augmenté* a pour but de créer une base de données participative, un réservoir d'histoires étonnantes, entre réalité et

fiction. Et c'est justement les nombreux films qui se sont tournés dans les parcs genevois dont il sera question le temps d'une soirée.

Genève 1850.
Un voyage révolutionnaire
Maison Tavel
Du 12 avril au 14 juillet

sHeroes
Jusqu'au 20 juillet à la bibliothèque de la Cité

Le Parc augmenté
Séquence de films et de romans, mercredi 15 mai
En savoir plus sur le projet:
www.numeriquebm.ch
www.bm-geneve.ch