



MICRO-FOLIE

PLATEFORME CULTURELLE AU SERVICE DES TERRITOIRES



© Michel Campion, Micro-Folie Bitche, 2022

DOSSIER DE PRESSE

MICRO-FOLIE BITCHE

FEVRIER 2023



BITCHE



LA CULTURE POUR TOUS !

LA MICRO-FOLIE DE BITCHE

C'EST QUOI ?

Un **musée numérique** : 10 499 œuvres issues de 123 musées et des collections des grands musées nationaux tel que le Louvre, le Musée d'Orsay, ou le Château de Versailles, numérisés en très haute définition.

Un **FabLab** : 20 tablettes numériques, 14 ordinateurs, 2 nano-ordinateurs, 5 casques de réalité virtuelle, une imprimante 3D, 3 robots Cozmo, 1 borne d'arcade vintage avec 4000 jeux.

La Micro-Folie Bitche fait partie du réseau des 423 Micro-Folies installées dans le monde.

Elle a été créée durant le mandat du maire, Benoît Kieffer, par l'équipe municipale en cours, dans le but de poursuivre quatre objectifs :

- Apporter à tous les habitants du Pays de Bitche une solution innovante pour accéder facilement à des œuvres majeures proposées par de nombreux musées, et donc pour la plupart difficilement accessibles ;
- Fournir une plateforme numérique pour les enseignants des écoles du Pays de Bitche afin de construire des parcours culturels adaptés à leurs souhaits ;
- Créer des parcours culturels spécifiques sur notre patrimoine, pour faire connaître notre région ;
- Créer un espace de culture pour amorcer la redynamisation du centre-ville.

Ainsi, le point fort de la Micro-Folie Bitche est son accessibilité : **toutes les activités de la Micro-Folie Bitche sont gratuites** et le lieu a été installé en centre-ville. Proposer localement une offre culturelle gratuite constitue l'objectif central du projet, qui a reçu plus de 2050 personnes depuis son ouverture.

Le projet Micro-Folie Bitche a été sélectionné dans le cadre de l'appel à projet de la préfecture Grand-Est et a bénéficié d'une subvention de l'Etat au titre du Fonds National d'Aménagement et de développement du Territoire.



LE PROJET MICRO-FOLIES

MICRO-FOLIE

A TRAVERS LES TERRITOIRES

Le projet Micro-Folie s'articule autour d'un **musée numérique en collaboration avec 12 établissements culturels nationaux fondateurs***.

Plusieurs modules complémentaires complètent ce **musée numérique** à Bitche : le **FabLab**, un **espace de réalité virtuelle** et un **espace de convivialité**. L'objectif a été de créer un lieu multiple d'activités, accessible et chaleureux.

MICRO-FOLIE : RÉSEAU ARTISTIQUE AU SERVICE DES TERRITOIRES

Véritable plateforme culturelle de proximité, le projet Micro-Folie est au service des acteurs de terrain pour :



Animer le territoire en créant un nouveau lieu de vie convivial et accessible à tous



Réduire les inégalités géographiques en offrant aux habitants un accès aux trésors des plus grandes institutions culturelles régionales, nationales et internationales, à travers le Musée numérique



Prendre part à un réseau permettant de mutualiser des moyens et de soutenir les artistes et les associations locales à travers une coopérative artistique

LE DÉPLOIEMENT DES MICRO-FOLIES

Le Ministère de la Culture a confié à La Villette la mission d'accompagner le déploiement des Micro-Folies sur le territoire national en ciblant les territoires à enjeux. Les Micro-Folies se développent aussi à l'international, notamment à travers les réseaux des Instituts français et des Alliances françaises.



© Armandine Rat. Mairie de Bitche, 2022

* Les douze établissements fondateurs sont : le Centre Pompidou, le Château de Versailles, la Cité de la Musique – Philharmonie de Paris, le Festival d'Avignon, l'Institut du monde arabe, le Louvre, le Musée national Picasso-Paris, le musée d'Orsay, le Musée du Quai Branly-Jacques Chirac, l'Opéra national de Paris, la Réunion des musées nationaux – Grand Palais, Universcience.

LE MUSÉE NUMÉRIQUE

LE MUSÉE NUMÉRIQUE : LE CŒUR DE LA MICRO-FOLIE

La Micro-Folie est articulée autour du musée numérique. Réunissant **plusieurs milliers de chefs-d'œuvre** de nombreuses institutions et musées, nationaux et internationaux, cette galerie d'art numérique est une **offre culturelle inédite**.

En visite libre ou en mode conférencier, le musée numérique est particulièrement adapté aux parcours d'éducation artistique et culturelle.



© Michel Campion, Micro-Folie Bitche, 2022

Plus de 10 000 œuvres en accès libre au musée numérique !

Les Micro-Folies proposent, grâce aux nombreux partenaires institutionnels et musées nationaux et internationaux, une offre culturelle inédite. La diffusion de **2351 œuvres d'art principales** et de **8148 œuvres complémentaires** issues de collections du Louvre, du Musée d'Orsay, ou encore du Château de Versailles pour ne citer qu'eux, constitue le cœur du dispositif, qui ne cesse de croître.

En visite libre ou en mode conférencier, ces œuvres numérisées en très haute définition sont libres d'accès à la Micro-Folie Bitche. Des tablettes permettent au visiteur d'obtenir des informations plus détaillées sur les œuvres qu'il consulte. Il peut également zoomer et accéder à des contenus vidéo ludiques en lien avec la collection qu'il découvre.

Accessible à un large public (particuliers, écoles, associations, centres de loisirs), le musée constitue aussi un **excellent outil pédagogique pour les professeurs des écoles primaires, collèges et lycées**.



DES ŒUVRES ACCESSIBLES GRÂCE AU NUMÉRIQUE

Le musée numérique permet de **découvrir, à côté de chez soi, les trésors des plus grandes institutions nationales** et de toutes les institutions partenaires. Numérisées en **très haute définition**, les œuvres de cette **galerie éclectique** émerveillent, surprennent, interpellent. Ce musée **très simple d'accès** peut être une première étape avant de **visiter les institutions voisines**. Le musée numérique est **disponible en plusieurs langues**.



DES COLLECTIONS QUI ENRICHISSENT LE MUSÉE

Créé grâce à la participation de **12 établissements nationaux fondateurs**, le musée numérique s'enrichit chaque année de **3 à 4 nouvelles collections**, chacune composée en moyenne de 250 à 400 chefs-d'œuvre. Autant d'occasions d'inviter les publics à revenir !

Les collections du musée numérique réunissent des partenaires à l'échelle régionale (ex : Collection des Hauts-de-France), **nationale** (ex : Collection #1 et Collection #2) **ou internationale** (ex : Collection des Résidences Royales Européennes).



DEUX MODES DE VISITE

LE MODE VISITEUR LIBRE

permet de laisser le musée numérique en libre accès à tous. **Chacun peut suivre sa propre navigation**, entre l'écran et sa tablette, en lisant les cartels conçus par les conservateurs des musées, en découvrant les secrets des tableaux, en jouant....

LE MODE CONFÉRENCIER

permet d'**organiser des visites thématiques et programmées pour les groupes**. Véritable **outil d'éducation artistique et culturelle**, le musée numérique devient un support de médiation incroyable pour les professeurs et les animateurs.



UNE INSTALLATION FACILE

Le musée numérique **s'adapte** toujours **au lieu qui l'accueille**. Il se monte et se démonte facilement permettant d'organiser d'autres activités dans le même espace.

CAPITALISER SUR L'EXISTANT

Pour monter le musée numérique, c'est simple, il vous faut :



ordinateur

+



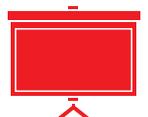
borne Wifi

+



vidéoprojecteur

+



écran



sonorisation

+



tablettes

+



casques audio

en suivant les préconisations fournies par La Villette.

LE FABLAB ET SES ACTIVITÉS

L'OFFRE CULTURELLE COMPLÉTÉE

PAR LE DÉVELOPPEMENT DU FABLAB

Le FabLab est un espace de création, de découverte et d'apprentissage numérique qui complète l'offre du musée. C'est :

- 20 tablettes numériques,
- 14 ordinateurs,
- 2 nano-ordinateurs Raspberry Pi
- 3 robots Cozmo,
- 5 casques de réalité virtuelle Oculus Quest,
- 1 imprimante 3D double tête,
- 5 caméras HD,
- 1 borne d'arcade vintage avec 4000 jeux.

DES ACTIVITES A FORTE COMPOSANTE NUMERIQUE

Le besoin de savoir utiliser les outils numériques s'accroît régulièrement. La Micro-Folie Bitche poursuit son développement, dès 2022, en proposant des **activités à forte composante numérique**, pendant les vacances scolaires pour les enfants, en dehors de ces dernières pour les adultes.

INITIATION AU NUMERIQUE POUR LES ADULTES

Le besoin de savoir utiliser les outils numériques s'accroît régulièrement. Les stages proposent une prise en main des outils informatiques avec l'accompagnement d'un animateur de la Micro-Folie Bitche avec plusieurs niveaux de difficulté selon les connaissances de l'apprenant. Des séances pour se sentir à l'aise avec internet et échanger sur les dangers d'internet et des réseaux sociaux sont aussi organisées.

Les stages d'initiation au numérique pour les adultes se font en séquences d'une heure et demie le jeudi de 9h30 à 11h00, en dehors des vacances scolaires.

Par ailleurs les animateurs de la Micro-Folie Bitche proposent aussi une aide personnalisée à la maîtrise de ses équipements de téléphonie ou ordinateurs.

INITIATION A LA GENEALOGIE

La Micro-Folie Bitche propose depuis mars 2023 des sessions d'initiation à la généalogie avec le soutien du cercle généalogique du Pays de Bitche. S'intéresser à la généalogie, c'est explorer l'histoire de votre famille et de vos origines.

Il existe plusieurs logiciels performants pour réaliser des arbres généalogiques. Les participants seront amenés à découvrir le logiciel Généatique pour créer leur arbre qui pourra être téléchargé en PDF en couleurs et imprimé sur place en noir et blanc.

DECOUVERTE DE L'IMPRESSION 3D

La Micro-Folie Bitche est aussi équipée d'une **imprimante 3D**. Pendant les vacances scolaires, des sessions de découverte **de l'impression 3D sont proposées aux enfants de plus de 8 ans**.

Accompagné de l'animateur de la Micro-Folie, Hugo Wendel, chacun peut programmer son porte-clés personnalisé avec le logiciel BlocksCAD et assister à sa création par l'imprimante 3D FlashForge Creator Pro 2.

Il faut compter 30 minutes environ (15 minutes de création et 15 minutes d'impression).

MICRO-FOLIE

VOYAGER AVEC LA REALITE VIRTUELLE

Avec les **technologies 3D** et des **casques de réalité virtuelle**, on peut se plonger complètement dans des promenades immersives telles que celles du Château de Versailles. Ainsi, les **contenus immersifs à 360°** sur la base de documentaires et spectacles, élaborés en partenariat avec la chaîne Arte peuvent être visionnés grâce à 5 casques de réalité virtuelle. Ce sont plus de 460 séances qui ont été organisées durant l'année 2022.

Régulièrement, pendant les vacances scolaires, des sessions thématiques sont organisées, par exemple dans l'univers de Star Wars, où l'on peut incarner un personnage pour tester le voyage interstellaire... L'activité (sur réservation) est ouverte **aux enfants à partir de 10 ans**.



DECOUVERTE DES ROBOTS COZMO

A la Micro-Folie Bitche, **3 robots Cozmo** peuvent être programmés pour soulever des petits objets et se déplacer sur un parcours. Aux airs des personnages de Disney dans Wall-E, ces mignons petits robots sont des outils extrêmement performants d'apprentissage de la programmation, qui se fait avec le logiciel SCRATCH 3, un logiciel adapté aux enfants. Les robots sont aussi dotés de nombreux capteurs pour éviter obstacles et chutes.

INITIATION À LA PROGRAMMATION SCRATCH

Pendant les vacances scolaires, il y a des stages de programmation **SCRATCH** pour les jeunes de 7 à 13 ans (max 14 jeunes) : l'initiation à la programmation se fait avec le logiciel SCRATCH 3 sur ordinateur ou tablette pour créer un petit jeu ou en utilisant les robots programmables (COZMO). Ces activités sont aussi proposées aux scolaires d'après les recommandations de l'éducation nationale.

Le logiciel utilisé, **SCRATCH 3**, est adapté aux enfants et est utilisé dans le cadre d'initiations à la programmation en créant des petits jeux : déplacement d'un « sprite » (élément graphique pouvant se déplacer sur l'écran), un personnage choisi par leur utilisateur, pouvant se déplacer dans un cadre plus ou moins complexe allant jusqu'au labyrinthe.



© Michel Campion, Micro-Folie Bitche, 2022

ATELIER VIDEO MOTION AVEC HUE ANIMATION STUDIO

HUE Animation Studio est un jeu éducatif apprécié des enfants et des enseignants. Intuitif et simple d'utilisation, le logiciel permet d'éditer les images prises avec une caméra HD et réaliser de petits montages vidéo en stop motion tout en ajoutant une bande son. Les ateliers permettent aux élèves de développer leur créativité et d'expérimenter en élaborant des histoires.

En savoir plus : www.huehd.com/fr/studio-danimation-hue/

ATELIERS DE REPORTAGES VIDEO

La Micro-Folie propose aussi l'**accompagnement dans la réalisation de Micro-reportages** pour les jeunes du collège et du lycée. À la suite du dernier atelier, ces derniers ont pu repartir avec un micro-trottoir d'une durée de 1min 41 au marché de Bitche. Les ateliers peuvent être réalisés en groupes de 5 jeunes.

JEUX SUR LA BORNE D'ARCADE ET FABRICATION

La Micro-Folie a fabriqué sa **borne de jeux d'arcades** avec plus de 4000 jeux des années 70 à 90. Elle propose aussi l'**accompagnement dans la fabrication** d'une telle console à ceux qui souhaitent relever le défi et l'acheter. Il est possible de tester le prototype auprès de Hugo Wendel à la Micro-Folie Bitche.

Retrouvez toutes les activités et stages de la Micro-Folie Bitche sur le site internet de la ville
www.ville-bitche.fr

LE PARCOURS SUR MESURE



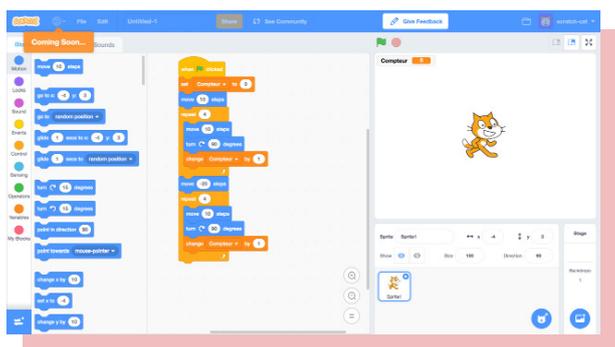
© Michel Campion, Micro-Folie Bitche, 2022

UN LIEU CULTUREL ET NUMERIQUE A DISPOSITION DES ENSEIGNANTS

Le **musée numérique interactif** reste en 2022 la composante la plus importante pour les établissements scolaires, qui a accueilli en 2022 plus de 250 élèves, constitués en groupes allant jusqu'à 25 élèves. Depuis l'automne 2022, en l'honneur de l'anniversaire de la traduction de la pierre de Rosette, les écoliers ont pu suivre un programme d'activités sur le thème « *L'écriture dans tous ses états* » avec pour sujet central la traduction des hiéroglyphes par Champollion il y a 200 ans.

Ces activités ont été préparées à partir des **ressources du musée numérique qui sont accessibles aux enseignants** en amont de la visite. **Le personnel de la Micro-Folie est à disposition pour accompagner** ces derniers, s'ils souhaitent établir leur programme d'activités sur mesure.

Les groupes scolaires utilisent aussi les **outils pédagogiques de l'éducation nationale** sur les tablettes de la Micro-Folie, tels que l'atelier Cozmo2, l'atelier 5 tablettes connectées sur compte scolaire, l'atelier jeux portrait « *Le portrait dans l'Art* »... **La découverte des robots Cozmo** connaît notamment un grand succès auprès des élèves : non seulement l'outil est amusant mais sa **programmation en langage SCRATCH** est adaptée au jeune public.



A la fois musée numérique et **FabLab**, depuis le début de l'année 2023, la Micro-Folie Bitche propose non seulement aux enseignants de réaliser un programme culturel sur-mesure à leurs élèves mais aussi de découvrir la **programmation numérique avec le logiciel SCRATCH 3**, aux élèves des écoles primaires de Bitche et des environs. Destinée aux élèves de CM1-CM2, l'initiation à la programmation SCRATCH prend en compte les recommandations de l'éducation nationale (connaissances et compétences associées : se repérer et se déplacer un utilisant des repères et des représentations).

ACCES GRATUIT AUX ENSEIGNANTS & SCOLAIRES
DUREE : 1h minimum
RESERVATION OBLIGATOIRE au moins 10 jours avant

TEMOIGNAGE

«Merci de nous avoir accueilli à la Micro-Folie. Les élèves ont pris beaucoup de plaisir à suivre cette activité, moi aussi !»

Didier WAGNER, directeur des écoles primaires de Waldhouse et Walschbronn.

PARTENARIAT AVEC L'ESAT La Ruche

L'INCLUSION PAR LA CULTURE ET LE NUMERIQUE

La Micro-Folie a accueilli en automne dernier, des enfants handicapés du SESSAD qui sont venus découvrir la réalité virtuelle, les robots cozmo, le jeu éducatif Assassin Creed Discovery Tour et le musée numérique.



Aujourd'hui, elle poursuit son **action pour l'inclusion sociale par la promotion de la culture, des arts et de la technologie** en développant un partenariat avec l'ESAT La Ruche de Sarreguemines et Goetzenbruck (Etablissement et Service d'Aide par le Travail, qui accueille des adultes handicapés mentaux).

La convention de partenariat en préparation a pour objectif d'**offrir un accès à la culture et au numérique aux personnes bénéficiaires** et, par le biais d'activités adaptées à leurs handicaps et besoins, assurer une progression.

LES ACTIVITES ENVISAGEES ET LEURS OBJECTIFS

- Faciliter l'accès à la culture par l'accès au musée numérique de la Micro-Folie Bitche ;
- Contribuer à lutter contre la fracture numérique à travers des initiations à l'informatique ;
- Découvrir et participer aux animations du tiers-lieu et bénéficier des capacités techniques ;
- Permettre l'accès à un tiers-lieu aux personnes en situation de handicap pour des formations ou initiations au numérique, y compris pour des formations à distance ;
- Apporter l'information sur le handicap et les manières de le prendre en compte ;
- Faire bénéficier le tiers-lieu du réseau de l'ESAT La Ruche ;fete de4
- Identifier la Micro-Folie comme lieu de ressources pour les habitants de Bitche et du pays de Bitche.



Amandine Rat, Mairie de Bitche, 2023

L'ESPACE TEYSSIER, UN ESPACE MODULABLE

La Micro-Folie est située à l'**espace Teyssier** qui comprend aussi des bureaux, une salle de réunion et visio conférence, ainsi qu'un espace de travail partagé. Une **grande flexibilité du lieu** permet de s'adapter pour répondre aux mieux aux besoins des visiteurs.



Amandine Rat, Mairie de Bitche, 2022

Ainsi, le cas échéant, la pièce dédiée au Coworking, la salle de réunion, ou encore le matériel de visio-conférence peut être exploités pour des activités de groupe.

En combinant la salle de réunion, l'espace Teyssier peut accueillir 30 personnes, indépendamment du nombre de personnes présentes dans l'espace de Coworking.

DANS LA PRESSE



© Michel Campion, Micro-Folie Bitche, 2022

REPORTAGE

JULIEN CHEVALIER EN VISITE À LA MICRO-FOLIE BITCHE

Mosaïk Cristal, Emilia SEEL

Paru : le 13 décembre 2022

[Lien vers le reportage](#)

ARTICLE

LA MICRO-FOLIE VEUT CONTINUER D'ATTIRER LES CURIEUX

Républicain Lorrain, Florian Chambon

Paru : le 10 décembre 2022

[Lien vers l'article](#)

REPORTAGE

LA MICRO-FOLIE POUR UN MAXIMUM DE FUN

Mosaïk Cristal, Emilia SEEL

Paru : le 17 novembre 2022

[Lien vers le reportage](#)

INTERVIEW

BITCHE : LA MICRO-FOLIE VEUT ATTIRER LES SCOLAIRES

Républicain Lorrain, Jonathan Breuer

Paru : le 2 avril 2022

[Lien vers l'interview](#)

REPORTAGE

LA MICRO-FOLIE : UN MUSEE NUMERIQUE À BITCHE

Mosaïk Cristal, Emilia SEEL

Paru : le 26 août 2021

[Lien vers le reportage](#)

REPORTAGE

BITCHE : DES OEUVRES DU MONDE ENTIER AU COEUR DU CENTRE VILLE

Radio mélodie, Margot Benabbas

Paru : le 26 octobre 2021

[Lien vers le reportage](#)

INFORMATIONS PRATIQUES

ENTREE LIBRE : du mardi au samedi de 9h à 11h45 et de 14h à 17h15

ACCES : 12 rue du Colonel Teyssier, 57230, Bitche. Accessible aux personnes à mobilité réduite. Le parking des Tanneurs (gratuit) est à deux pas et à 20m de l'espace Teyssier est située une place handicapé.

CONTACT : espaceteyssier@ville-bitche.eu ou 07.55.58.07.50

SITE INTERNET : www.ville-bitche.fr



CONTACTS PRESSE

ESPACE TEYSSIER

Michel Campion

Responsable de la Micro-Folie Bitche
Conseiller technique bénévole à la ville de Bitche
espaceteyssier@ville-bitche.eu
07.55.58.07.50

VILLE DE BITCHE

Amandine Rat

Responsable du service de communication
a.rat@ville-bitche.fr
03.87.96.00.13



ANNEXE : PARTENAIRES FONDATEURS



LE CENTRE POMPIDOU

Centre Pompidou

L'action menée par le Centre Pompidou en participant au projet Micro-Folie, s'inscrit dans la volonté d'élargir l'accès à l'art et à la création pour tous les publics. Cette ouverture est l'une des missions premières du Centre Pompidou. Partenaire fondateur, il propose au public des Micro-Folies de découvrir un

ensemble de vingt-huit chefs-d'œuvre de l'art moderne et contemporain aux croisements des disciplines artistiques : peintures, sculptures, œuvres graphiques, meubles et objets, films, chorégraphies, performances... La richesse des ressources associées à cette sélection (créations graphiques autour des œuvres, extraits de conférences, vidéos, interviews d'artistes, œuvres complémentaires, notices, etc.), permet à chacun, selon son âge et ses

affinités, d'approfondir son rapport à l'œuvre. Ce parcours dynamique, surprenant, amusant, invite à découvrir autrement l'inestimable collection du Centre Pompidou, la première d'Europe.



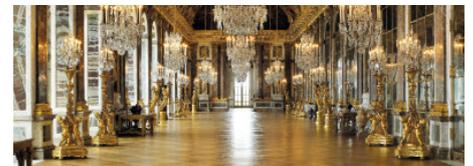
LE CHÂTEAU DE VERSAILLES

CHÂTEAU DE VERSAILLES

Le Château de Versailles participe au projet Micro-Folie avec la volonté de construire un lien social fort autour de références historiques et culturelles communes à tous. Fidèle à sa mission de démocratisation culturelle et de valorisation du

patrimoine universel dont il a la charge, Versailles a le souci permanent de s'adresser à tous les publics, là où ils se trouvent, au plus près de leurs usages. Ainsi, les visiteurs découvrent la grandeur et le faste du château de Versailles. Au travers d'une sélection d'images, de vidéos 3D, de visites virtuelles et de cours en ligne, le public parcourt le

domaine et ses exceptionnelles collections, chefs-d'œuvre d'art et d'architecture.



LA CITÉ DE LA MUSIQUE - PHILHARMONIE DE PARIS

CITÉ DE LA MUSIQUE PHILHARMONIE DE PARIS

La diffusion de ses concerts au plus large public est inscrit au cœur du projet de la Cité de la musique – Philharmonie de Paris. Le public des Micro-Folies peut ainsi découvrir en vidéo une sélection de chefs-d'œuvre de la musique classique, du jazz, de la pop et des musiques du monde interprétés par les plus grands interprètes. La Cité de la musique a commencé à capter ses

concerts dès son ouverture en 1995 : ce sont aujourd'hui près de 700 vidéos de concerts disponibles, enregistrées dans ses différentes salles, ainsi que 2 500 enregistrements audio. Ce fonds d'archives unique au monde est mis à la



disposition du public et des enseignants à travers un réseau de médiathèques, conservatoires et établissements scolaires partenaires. Depuis 2010, les plus grands concerts de la saison sont diffusés en direct sur le site et l'appli Philharmonie Live.

Dotée de plusieurs salles de concerts, d'un musée, d'une médiathèque et de nombreux espaces pédagogiques, la Cité de la musique – Philharmonie de Paris est un projet inédit, implanté au cœur du Grand Paris, dont l'ambition est de favoriser

LE FESTIVAL D'AVIGNON



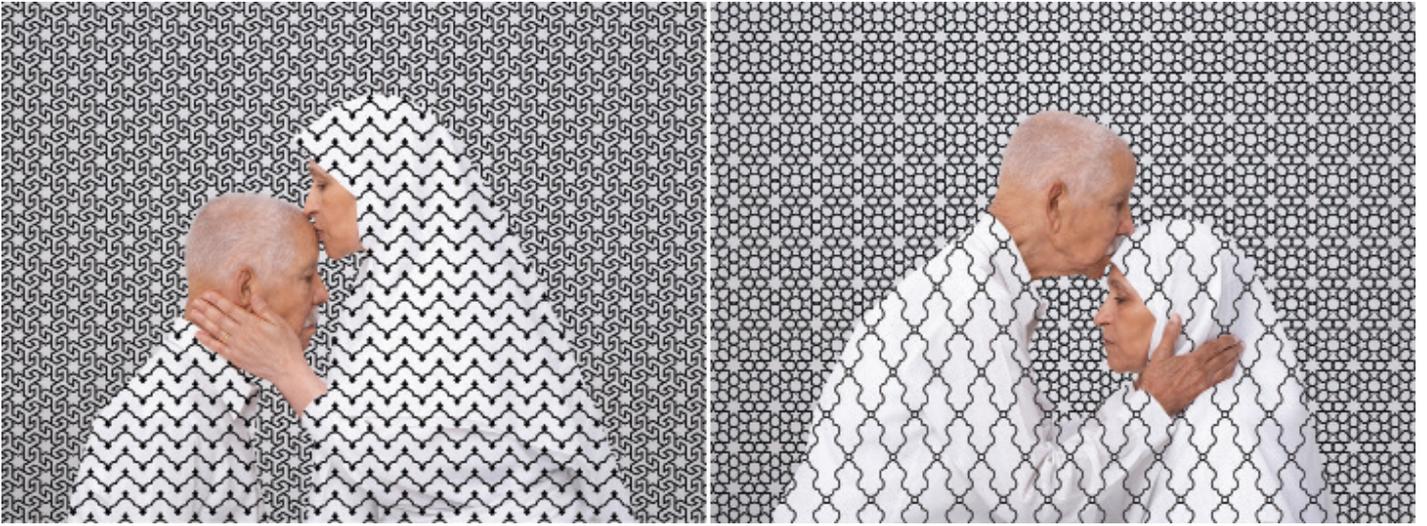
Dès 2017, le Festival d'Avignon inaugurait une Micro-Folie au sein de La FabricA : la Micro-Folie, plateforme culturelle au service des territoires mais aussi lieu de convivialité et d'échanges, apporte en effet une réponse à la question de la décentralisation de la culture, en amenant dans les territoires une offre culturelle unique, dans un objectif de démocratisation culturelle en permettant un accès libre et gratuit pour tous à cette galerie d'art virtuelle. Elle rejoint en cela la raison d'être même qui a présidé à la création du

Festival d'Avignon il y a 70 ans déjà : Jean Vilar affirmait alors sa volonté de toucher un public jeune, attentif, nouveau, avec un théâtre différent de celui qui se pratiquait à l'époque à Paris. Il s'agissait alors, et il s'agit encore, toujours, de « redonner au théâtre, à l'art collectif, un lieu autre que le huis clos (...); faire respirer un art qui s'étiole dans des antichambres, dans des caves, dans des salons ; réconcilier enfin, architecture et poésie dramatique », selon ses mots.

Au sein de la collection du Musée numérique diffusée dans le réseau des Micro-Folies en France et à l'étranger, les visiteurs peuvent redécouvrir certaines des plus grandes pièces jouées dans la ville-théâtre : Antigone, Le Roi

Lear ou encore Henri IV. Le Musée numérique, comme le Festival d'Avignon, se fait ainsi lieu de créations et d'aventures pour les artistes comme pour les spectateurs, qui peuvent (re)découvrir la tragédie antique revue par le maître japonais Satoshi Miyagi, la traduction de l'œuvre de Shakespeare par Olivier Py, et retrouver en miroir l'interprétation d'Henri IV par Thomas Jolly...





L'INSTITUT DU MONDE ARABE



L'Institut du monde arabe a été conçu pour établir des liens forts et durables entre les cultures, et ainsi cultiver un véritable dialogue entre le monde arabe, la France et l'Europe. Il se veut le reflet de toutes les énergies du monde arabe.

Cet espace pluridisciplinaire est un lieu privilégié d'élaboration de projets culturels, bien souvent pensés en collaboration avec les institutions, les créateurs et les penseurs du monde arabe.

Si l'Institut du monde arabe s'ancre pleinement dans le présent, il a en ce sens également vocation à créer des passerelles en multipliant les collaborations avec des associations, des établissements scolaires et des hauts lieux culturels européens.

C'est dans ce cadre que l'Ima a choisi de rejoindre le Musée numérique des Micro-Folies, dont la mission d'accès à l'éducation artistique et culturelle pour tous s'inscrit pleinement dans cette volonté partagée. L'Ima présente ainsi plusieurs œuvres de ses collections permanentes, en proposant des jeux de miroirs entre les témoignages de l'Histoire et les réécritures contemporaines. L'une des plus somptueuses copies du Coran - dont les feuillets, datant du Xe siècle, sont écrits à l'encre or sur parchemin teinté à l'indigo-, répondent ainsi à l'œuvre Dihr de l'artiste libanaise Ethel Adnan. Les jeux de miroirs entre les œuvres à retrouver dans le film et celles accessibles en complément sur la tablette proposent ainsi de véritables voyages qui explorent toutes les potentialités permises par le Musée numérique.

Les conférenciers peuvent également accéder à plusieurs parcours de visite, autour du sacré et de la figure du divin, des villes arabes, ou de la



Buste de femme

LE MUSÉE DU LOUVRE



Le musée du Louvre est le plus grand des musées d'art du monde par sa surface d'exposition de 72 735 m². Ses collections comprennent près de 460 000 œuvres. Celles-ci présentent l'art occidental du Moyen Âge à 1848, ceux des civilisations antiques qui l'ont précédé et influencé (orientales, égyptienne, grecque, étrusque et romaine), et les arts des premiers chrétiens et de l'Islam.

Situé dans le 1^{er} arrondissement de Paris, entre la



rive droite de la Seine et la rue de Rivoli, le musée se signale par la pyramide de verre de son hall

d'accueil, érigée en 1989 dans la cour Napoléon et qui en est devenue emblématique ; tandis que la statue équestre de Louis XIV constitue le point de départ de l'axe historique parisien.

Pour le Louvre, s'inscrire dans ce projet de Micro-Folie représente une formidable opportunité de proposer une première expérience de visite et de donner à voir l'histoire et l'architecture du palais des rois devenu musée, ainsi que la richesse des collections. C'est une chance d'inciter de nouveaux publics à découvrir ces œuvres au sein du palais du Louvre.

LE MUSÉE NATIONAL PICASSO-PARIS



En s'associant au projet Micro-Folie, le musée national Picasso-Paris entend faire connaître la création de Pablo Picasso, l'un des plus grands artistes du XXe siècle, hors de ses murs. Les contenus numériques mis à disposition par le musée permettent au public de découvrir quatre icônes de sa collection :

• *l'Autoportrait* de 1901, sans doute le plus fameux de l'artiste et emblématique de la période bleue ;

- *Les Femmes d'Alger*, par le biais de l'une des nombreuses études conservées par le musée ;
- *Portrait de Dora Maar*, image iconique d'une photographe militante qui fut aussi le modèle et la muse de Picasso ;
- *Guernica*, à travers les photographies de Dora Maar qui retracent la naissance de ce chef-d'œuvre. Dématérialisées, ces œuvres font l'objet d'une approche nouvelle et expérimentale, accessible au plus grand nombre.



Autoportrait de Picasso

LE MUSÉE D'ORSAY

M O

Riche de nombreuses collections, le musée d'Orsay a pour objectif de montrer, dans toute sa diversité, la création artistique du monde occidental de 1848 à 1914, tout en s'attachant à proposer une palette d'activités très variée pour explorer ses collections de façon vivante, privilégiant le contact avec les œuvres, développant des approches formelle, historique, littéraire, pour que chacun puisse vivre une visite enrichissante et adaptée.



Dans cette même lignée, le musée d'Orsay rejoint le Musée numérique des Micro-Folies en proposant un large corpus pour plonger au cœur des œuvres du musée d'Orsay et du musée de l'Orangerie :

34 chefs-d'œuvre se font portes d'entrées vers plus de 70 œuvres accessibles via les tablettes pour les visiteurs et au sein de parcours thématiques pour les professeurs, médiateurs et éducateurs qui peuvent ainsi construire et proposer des voyages au cœur de l'Histoire et de la création des siècles passés. Sept chapitres permettent ainsi de découvrir le travail de Manet, Degas et Renoir, mais aussi Alfred Stieglitz ou Marie Laurencin, Cézanne ou Chaïm Soutine, permettant ainsi de remonter le fil d'une Histoire de l'Art jalonnée par autant de regards pluriels et de créations multiples.



Musée d'Orsay



LE MUSÉE DU QUAI BRANLY - JACQUES CHIRAC



*MUSÉE DU QUAI BRANLY JACQUES CHIRAC

Le musée du quai Branly - Jacques Chirac s'attache à donner la pleine mesure de l'importance des arts et civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques, à la croisée d'influences culturelles, religieuses et historiques multiples. Dans ce lieu de dialogue scientifique et artistique, expositions, spectacles, conférences, ateliers, projections rythment la programmation culturelle.

300 000 œuvres d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques constituent la collection



que le musée a pour mission de conserver, de documenter et d'enrichir. La collection abritée par le musée du quai Branly - Jacques Chirac est très diverse, tant dans ses régions que dans sa composition (photographies, textiles, sculptures, masques...). Elle est le résultat d'une histoire, depuis le néolithique, en passant par les rois de France jusqu'aux explorateurs et grands ethnologues du XXe siècle. Le musée organise une dizaine d'expositions temporaires par an, dont la programmation se caractérise par la diversité des approches et des domaines d'exploration.

L'OPÉRA DE PARIS



Après le Palais Garnier en 1875 et l'Opéra Bastille en 1989, c'est sur les terres du digital que l'Opéra national de Paris a décidé de bâtir sa 3^e scène. Dans ce nouvel espace, l'Opéra national de Paris veut poursuivre le dialogue avec son public et trouver de nouveaux interlocuteurs.

C'est également sur ce terrain que s'inscrit la volonté de l'Opéra national de Paris de rejoindre les Micro-Folies, en intégrant ses plus beaux opéras et ballets aux collections du Musée numérique : le mythique *Lac des Cygnes* ou le *Rigoletto* (1851), premier des trois opéras les plus connus qui

forment « la trilogie de Verdi », ou encore le film *O comme Opéra* (Loren Denis), créé pour la 3^e scène de l'Opéra de Paris, porte d'entrée insolite et poétique vers l'Univers de l'Opéra national de Paris.

En complément de ces chefs-d'œuvre intégrés au film, l'Opéra de Paris propose aux visiteurs de suivre les pas de Hannah O'Neil, première danseuse de l'Opéra de Paris qui découpe un pas du *Lac des Cygnes* ; de découvrir les métiers de l'opéra, ou les films créés pour la 3^e scène.



Enfin, le parcours de visite « Degas, le ballet », permet aux conférenciers de mettre en parallèle plusieurs œuvres : un voyage dansé qui parcourt les siècles, depuis le XIXe jusqu'à notre époque contemporaine.

À plus long terme, l'Opéra national de Paris espère pouvoir proposer la retransmission en direct des opéras joués sur la scène de la Bastille et du Palais Garnier dans l'ensemble des Micro-Folies.



LE RMN-GRAND PALAIS



L'accès de tous les publics aux œuvres d'art est au cœur du projet de la Rmn-Grand Palais. La politique numérique de l'établissement en est l'un des leviers majeurs avec une activité de production, de diffusion broadcast et web, et d'é-éducation. Pour la Micro-Folie, le choix de la Rmn-Grand Palais s'est porté sur les thématiques de la Renaissance, de



l'art moderne, de la peinture classique ou encore de la définition d'un chef-d'œuvre, ce qui reflète bien la diversité de mouvements et de périodes artistiques traités par le Grand Palais. Sur la forme, la Rmn-Grand Palais a choisi de valoriser des

contenus vidéo aux formats variés et innovants : animations, fictions, interviews, collaborations avec des Youtubeurs... Cette diversité de ton et d'approche permettra de mieux s'adapter aux divers publics des Micro-Folies.



UNIVERSCIENCE

universcience



Universcience, qui regroupe le Palais de la découverte et la Cité des sciences et de l'industrie, a pour ambition de faire connaître et aimer les sciences d'aujourd'hui ainsi que de promouvoir la culture scientifique et technique.

Universcience propose d'accompagner chaque citoyen, quel que soit son âge et son niveau de connaissances, dans sa compréhension du monde, par un décodage des grands principes scientifiques comme des avancées

technologiques.

Cet objectif global de replacer les sciences et techniques au cœur de la culture et de notre société suppose également de s'adresser à de nouveaux publics, de prendre appui sur les usages liés à internet et d'utiliser pleinement les potentialités du numérique et de l'innovation pour développer de nouvelles approches, à la fois créatives et participatives.

ET LE SOUTIEN DE ARTE

Chaîne publique culturelle et européenne, fondée en 1991 par la France et l'Allemagne, ARTE diffuse des émissions culturelles avec pour mission de favoriser la compréhension entre les Européens. ARTE propose des programmes pour tous les goûts et tous les publics : amateurs de cinéma d'art et d'essai ou de patrimoine, de films muets, de thrillers, de sagas historiques, de séries audacieuses, de documentaires culturels ou de

découverte.

Ancrée dans le présent, la chaîne porte un regard européen sur l'actualité du monde, donne la priorité à l'investigation et pose des repères pour comprendre et aller plus loin. Sans oublier de réserver une place de choix au spectacle vivant : théâtre, danse et toutes les musiques des grands classiques à la scène émergente. 85 % des productions sont européennes.

Le 30 novembre 2017, ARTE a signé avec La Villette une convention pour mettre à disposition ses programmes via des casques de réalités virtuelle et des tablettes permettant un accès ludique et attractif aux œuvres.

arte

CREDITS IMAGES



Crédits images des 12 institutions culturelles nationales du Musée numérique

LE CENTRE POMPIDOU

Manège de cochons, Robert Delaunay, 1922

(Manège électrique), 1922, huile sur toile, 248 x 254 cm

Collection Centre Pompidou, Paris, Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle

© domaine public © Georges Meguerditchian – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP

La Muse endormie, 1910, Constantin Brancusi (1876 - 1957), Bronze poli, 16 x 27,3 x 18,5 cm,

Collection Centre Pompidou, Paris, Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle

© Adam Rzepka - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © Adagp, Paris

LE CHÂTEAU DE VERSAILLES

La galerie des Glaces

Jules Hardouin-Mansart / © EPV

LA CITÉ DE LA MUSIQUE - PHILHARMONIE DE PARIS

Magnificat en ré majeur BWV 243, de Johann Sebastian Bach.

Anna Lucia Richter, soprano.

Orchestre de Paris, Choeur de l'Orchestre de Paris. Thomas Hengelbrock, direction, PP,

17/12/2015

© droits réservés

LE FESTIVAL D'AVIGNON

Antigone, de Sophocle. Mise en scène Satoshi Miyagi

Cour d'honneur du Palais des papes / Création 2017, Festival d'Avignon

© Festival d'Avignon / La Compagnie des Indes - 2017

L'INSTITUT DU MONDE ARABE

I'm sorry / I forgive you

Arwa Abouon (née en 1982 à Tripoli, Libye)

Diptyque I'm sorry / I forgive you, 2012. Tirages numériques (édition 2/7) ; 76,2 x 101,6 cm chacun.

Musée de l'IMA, inv. PHO 14-01. © IMA/A. Abouon

Statue de femme, anonyme

Statue féminine exécutée en Arabie du Sud, entre le IIIe siècle av. et le IIIe siècle apr. J.-C.

Albâtre sculpté ; H. 60 ; l. 35,5 cm. The Dubroff Family Collection, en prêt au musée de l'IMA - © IMA/N. Boutros

LE MUSÉE DU LOUVRE

Le 28 Juillet. La Liberté guidant le peuple (28 juillet 1830), Eugène Delacroix, 1831

Musée du Louvre, RF 129

LE MUSÉE NATIONAL PICASSO - PARIS

Autoportrait, Pablo Picasso, fin 1901

Dation Pablo Picasso, 1979, MP4

© Musée national Picasso-Paris

LE MUSÉE D'ORSAY

La Nuit étoilée, Vincent van Gogh, 1888

Huile sur toile / H. 72,5 ; L. 92 cm

© RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / Hervé Lewandowski

Ours blanc

Entre 1923 et 1933

François Pompon (1855-1933)

Statue en pierre

H. 163 ; L. 251 ; P. 90 cm

© Musée d'Orsay, dist. RMN-Grand Palais / Sophie Boegly-Crépey / Pinon

LE MUSÉE DU QUAI BRANLY - JACQUES CHIRAC

Parure de tête 74.1965.2.5.1-41

Usage de l'objet : Accessoire de la parure féminine.

Date de l'oeuvre : Début du 20e siècle

Matériaux et techniques : Argent, nielle, verre.

Argent niellé, perlé et gravé

Dimensions : 17,5 x 47 x 1 cm, 171 g

Pays : Anti-Atlas central

Continent : Afrique

Ethnie : Ida Ou Kensous (population), Ida

© musée du quai Branly - Jacques Chirac, photo Patrick Gries, Bruno Descouings

Bijou d'applique zoomorphe,

crocodiles

Akan, fin 19e - début 20e siècle, Côte d'Ivoire

© Musée du quai Branly - Jacques Chirac, photo Patrick Gries

L'OPÉRA NATIONAL DE PARIS

Rigoletto, opéra de Giuseppe Verdi.

Claus Guth et Henri Guizirian (double de Rigoletto)

Le metteur en scène Claus Guth donnant des indications à la doublure de Rigoletto le comédien Henri Guizirian

© Elena Bauer / ONP

Le Lac des cygnes de Rudolf Noureev,

d'après Marius Petipa et Lev Ivanov

Réalisation : François Roussillon

© Opéra national de Paris - François Roussillon et Associés, 2016

LA RMN - GRAND PALAIS

Tous les artistes sont de gauche

© Réunion des musées nationaux-Grand Palais, 2017

Tutoriel - La peinture au premier coup d'œil

© 2017 Mooc Une brève histoire de l'art / Orange - Réunion des musées nationaux-Grand Palais

UNIVERSCIENCE

D'où vient la Lune (série 3 minutes

d'Univers), de Jean-Michel Gerber,

Jean-Luc Robert-Esil, Jacques Paul

Universcience, Wag Productions,

France Télévisions, CNRS Images, AGM