



# VIRTUAL REALITY

## UNE EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE INÉDITE : LE BOMBARDEMENT DE LA GRAND-PLACE EN 1695

A l'heure actuelle, les défis rencontrés par les musées sont divers et importants. Pour le Musée de la Ville de Bruxelles, il est nécessaire de proposer au public des dispositifs de médiation technologiques pour une meilleure compréhension de la réalité historique et des événements.

### CONTEXTE HISTORIQUE

En 1695, le roi de France Louis XIV décide de bombarder Bruxelles dans l'objectif de démontrer spectaculairement sa puissance de feu à ses ennemis. Durant 3 jours et 2 nuits, Bruxelles s'embrase. Le bas de la ville part en fumée. Après ce drame, les Bruxellois veulent reconstruire la ville plus belle que jamais et rapidement. Comme symbole de cette envie de renaissance, ils vont frapper une monnaie à l'effigie du phénix qui renaît de ses cendres. La Grand-Place telle que nous la connaissons aujourd'hui est née de ce drame.

### CONTENU DE L'EXPÉRIENCE

L'expérience permet d'immerger visuellement l'utilisateur dans la Grand-Place avant le bombardement de 1695.

Comme dans une machine à remonter le temps, l'utilisateur se retrouve sur la place du 17<sup>e</sup> siècle. Il peut observer les différentes maisons, l'Hôtel de Ville, la Maison du Roi ... des bâtiments bien différents de ceux qu'il a pu voir avant de pénétrer dans le musée.

Soudain, un boulet de canon s'abat sur les pavés, le choc est intense. Là, une maison de bois s'embrase...

La nuit tombe, les cendres volent. L'utilisateur vit véritablement le bombardement. La place se réveille en ruine, mais pas pour longtemps. Le visiteur assiste à la reconstruction des bâtiments pour enfin retrouver la réalité actuelle de la Grand-Place.

Des archéologues, historiens et architectes ont accompagné la réalisation de cette réalité virtuelle pour coller au plus près de la vérité historique.

Pour vivre l'expérience en famille, une version pour les kids est disponible. Même s'il n'existe pas de législation précise en la matière, le musée propose au moins de 12 ans, une expérience d'une durée plus courte mais avec autant d'intensité.

### ETERNITEASE

Pour développer l'expérience de réalité virtuelle, le musée a fait appel à Eternitease, société bruxelloise.

[www.eternitease.tv](http://www.eternitease.tv)

Cette exposition est le fruit d'une collaboration entre la Cellule Patrimoine historique et les Musées.



BRUZZ

DENYS

La Libre BELGIQUE

la 1ère

VIVA BRUXELLES 99,3 FM

eternitease

## EXPO THE GRAND-PLACE TO BE

04.10.18 > 29.12.19

Musée de la Ville de Bruxelles - Maison du Roi / Grand-Place / 1000 Bruxelles / T + 32 (0)2 279 43 50

[www.museedelavilledebruxelles.brussels](http://www.museedelavilledebruxelles.brussels)

Contact presse Vinciane Godfrind / [vinciane.godfrind@brucity.be](mailto:vinciane.godfrind@brucity.be) / T : 02/279 64 64 M : 0478 39 16 25