

## Embarquez dans un musée - réellement- 3D et full web !

Publié le 12 septembre 2018

Il y a quelque temps déjà j'ai eu le privilège d'accompagner l'association Alienor.org qui fédère les 40 musées de Poitou-Charentes lors de leur conception d'un **musée virtuel 3D, full web**. Aujourd'hui, je vous invite à le découvrir avec une réalisation qui dépasse, je dois le dire, ce dont on avait rêvé ensemble. Un grand bravo aux équipes et à l'implication des 40 musées partenaires ! Petit retour sur ce projet hors du commun

### Le musée 3D, c'est quoi ?

« Avec plus de 156 œuvres numérisées en 3D, ce qui constitue actuellement l'une des plus grandes collections d'œuvres en 3D en France, le Musée 3D vous invite, de façon ludique, à découvrir les œuvres suivant vos envies (par la possibilité de zapper d'une œuvre à l'autre...) et ainsi créer une visite sur-mesure. [...] Par la découverte de ces « pépites », notre souhait est clairement de vous inciter à poursuivre l'expérience en allant à la découverte des musées de Nouvelle-Aquitaine. »

### Quelques-un des défis relevés avec brio

#### Mission n°1 : séduire les grognons allergiques aux musées !

**Les objectifs initiaux** : Abattre les murs, la distance et déclencher la curiosité, l'envie, particulièrement celle des jeunes, en se saisissant des codes, outils et opportunités du numérique :

- Trop loin pour se déplacer ? On vient à votre rencontre, que vous soignez une classe ou que que vous adoriez votre canapé... Passez de l'autre côté du miroir pour une expérience inédite
- « Le musée c'est ennuyeux, c'est pas pour moi » : OK, et si c'était comme un jeu vidéo ?
- « Je suis pas bac + 6 en histoire de l'art moi ! » Venez comme vous êtes, ici faire de l'humour, ne pas avoir un regard de spécialiste chevronné et c'est permis et même encouragé.

#### Mission n° 2 : Tous pour un, un pour tous !

Alienor.org fédère une grande diversité de musées, de toute taille proposant une diversité de collection inégalée : à découvrir ici sur leur base de données et sur sketchfab pour les œuvres numérisées en 3D).



Un vrai cabinet de curiosité exposant aussi bien les planches de BD du musée de la Bande dessinée d'Angoulême, aux masques Kanak (Museum de la Rochelle) sans oublier la collection unique du musée des arts du Cognac? Bref, il y en a pour tous les goûts !

Ce qui aurait pu en faire reculer plus d'un - comment trouver une cohérence à des collections et disciplines aussi variées, comment créer un projet à 40 musées ? devient un atout :

- **Un projet irréalisable seul, devient possible lorsque l'on agrège les énergies, compétences et richesses de chacun.** J'ai été particulièrement séduite lors de ma mission par cette volonté de créer ensemble, de l'écoute et de l'esprit de coopération qui régnaient entre ces professionnels... Bienveillance, envie de faire et réalisme régnaient !
- **Quelques soient les centres d'intérêt du « visiteur-internaute »,** chacun y trouve son compte et, de fil en aiguille, découvre des œuvres vers lesquelles il ne serait pas allé spontanément. Il est incité à explorer aussi bien des collections relevant des arts, de l'architecture, des savoirs techniques, du patrimoine naturel, de l'archéologie ou de l'ethnographie... entre autre

#### Mission n° 3 : Osons être le cabinet de curiosité du XXIe siècle... ouvert à tous les curieux

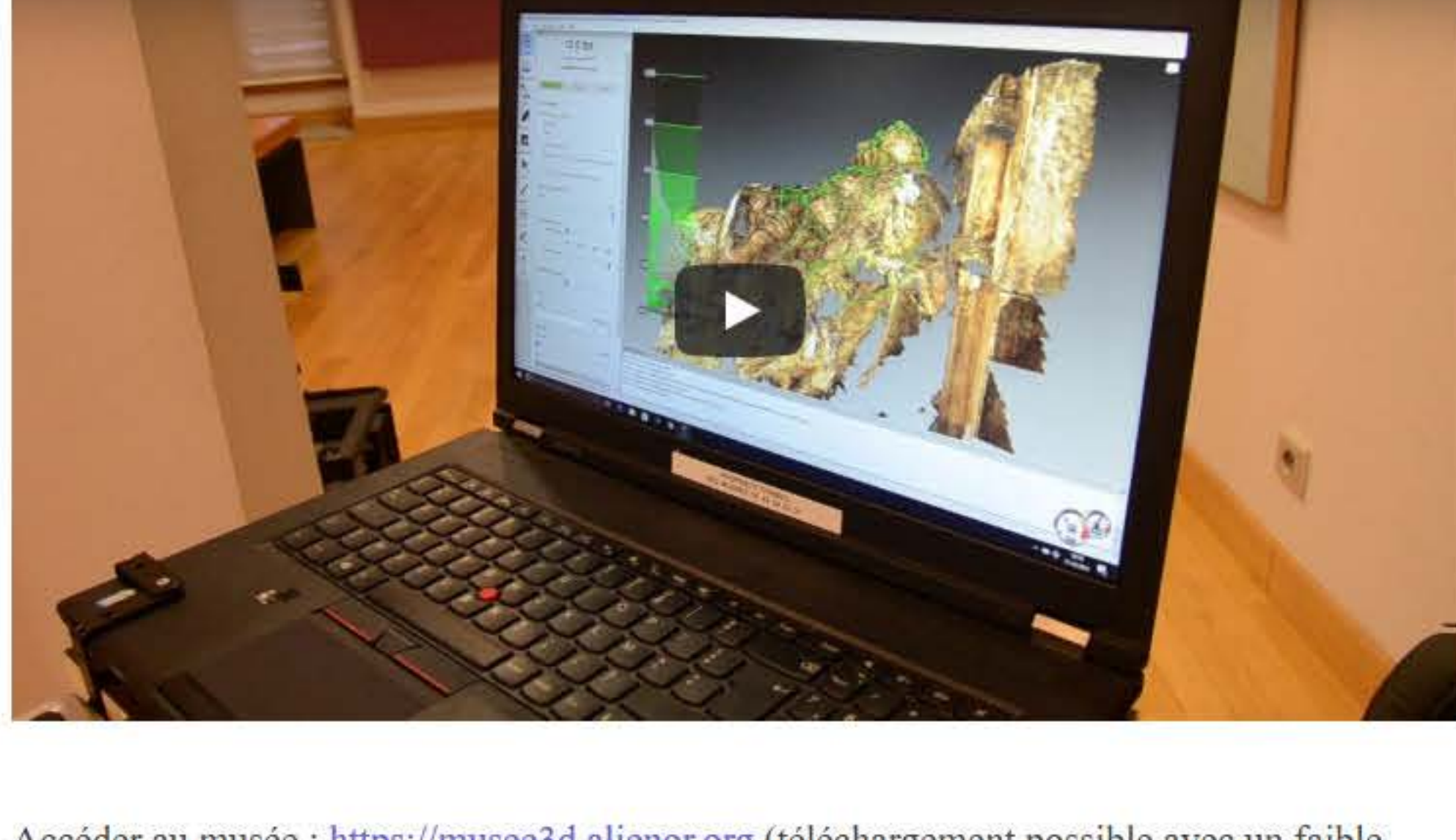
##### Des partis pris audacieux, pour une expérience unique

- **Une interface et une ergonomie proche des jeux vidéo : c'est vous qui pilotez !** Les modes de déplacement et le caractère immersif des espaces vous laissent une total liberté pour étancher votre goût pour d'exploration. Pour les plus frileux des parcours linéaires sont également prévus.



- **Des rencontres du troisième type assumées** : Un masque Kanak papote avec Louis XV... Farfelu, complètement à côté de la plaque, vous avez choisi au hasard l'emplacement des œuvres ? Telles sont les premières réactions que ce musée pourrait susciter? Vous êtes bousculé, intrigué : l'objectif est atteint. Vous avez mordu à l'hameçon, votre mode curieux est activé ! Mine de rien, on va vous mener par le bout du nez pour vous faire découvrir des tas d'informations, a priori bien loin de vos préoccupations habituelles !
- **Miser résolument sur l'exploration individuelle** avant de vouloir à tout pris délivrer un contenu. Une approche centrée sur le visiteur a été privilégiée :
  1. **Des thématiques proches des questionnements et du quotidien de chacun.** Ici, on a aboli les barrières entre champs scientifiques, le vocabulaire de spécialiste n'est pas de mise.
  2. **Les parcours s'articulent autour de thématiques rappelant le quotidien** de chacun. Chacun peut s'engager... sans prérequis, ni crainte : L'Homme, la Femme / Ailleurs / la Nature / la Vie quotidienne. **Ici, la découverte commence par des questions universelles**, que l'on s'est tous peut-être posées un jour ou l'autre : Qu'est-ce qu'un chef ? Comment cela fonctionne ? Quelle différence entre un homme et un animal...
  3. **On apprivoise le visiteur en proposant une diversité de mode contact avec l'œuvre** : Ici tout est permis ! Flâner, se balader, sauter du coq à l'âne ou être guidé, observer, se questionner, manipuler une oeuvre scannée en 3D... avant d'en découvrir petit à petit sa signification. **Toutes les œuvres présentes sont en 3D et sont manipulables pour multiplier les points de vue** : dessus, dessous, de près de loin.
  4. **Les textes sont volontairement très courts et certaines informations sont délivrées via des points d'intérêt cliquables sur l'œuvre.** Cette démarche permet de capter l'attention sur un élément particulier de l'œuvre, de guider le regard. Chacun est libre de son rythme et de ses actions... et pour les plus curieux des ressources plus pointues sont accessibles via des liens externes.
  5. **Et... un ton résolument accessible où l'humour n'est pas interdit**

Et maintenant GO ! Embarquez pour un voyage culturel pas comme les autres... et n'hésitez pas à partager votre expérience et vos questions. Quelles sont vos plus belles découvertes, ce qui vous a séduit le plus ou au contraire ce que vous n'avez pas du tout aimé ? Quelles améliorations souhaiteriez-vous ?



Accéder au musée : <https://musee3d.alienor.org> (téléchargement possible avec un faible débit). Dossier de presse : <https://musee3d.alienor.org/presse>

### Le cadre de notre mission d'AMO (avec la complicité d'Amandine Bac)

En coopération avec l'ensemble des musées, nous avons accompagné les équipes d'Alienor.org pour :

- **Réaliser un benchmark international des initiatives mises en œuvre** : présentation de collections, jeux vidéos, traitement éditorial, UX/UI design, études sur les attentes et les comportements des visiteurs de musées en ligne, apports de la 3D.
- **Concevoir les grandes lignes de l'architecture du projet** : parcours, fonctionnalités ambiances, partis pris éditoriaux...
- **Sélectionnez les œuvres phares et de leur place dans les parcours**
- **Rédaction de la moitié des contenus**

#### 5 commentaires

Afficher les commentaires précédents

 **Michel Kouklla** · 2e  
Directeur chez Ubiscène

Belle expérience !  
Innovation et mutualisation sont souvent annoncées mais difficiles à mener à bout. Visiblement promesses tenues et dépassées ici !

J'aime Répondre | 1 J'aime · 1 commentaire

 **Aube Lebel** · 1er  
Fondateur agence numérique culturelle ClicMuse

Vous avez raison @Michel Kouklla, ce fut l, au delà du résultat obtenu l'un des plus gros acquis que j'ai pu constaté lors de cette mission. A renouveler et diffuser...

J'aime Répondre