

Vienne - Montmorillon - Patrimoine

Des pièces majeures du musée numérisées en 3D

27/03/2017 05:35

réagir (0) | Recommander 1 | Tweeter | G+ 0

Numérisées en trois dimensions, des pièces du musée de Montmorillon vont rejoindre un musée virtuel sur le web et pourront être facilement dupliquées.

Trois pièces majeures du musée de Montmorillon viennent d'être numérisées en trois dimensions par l'association "Alienor.org Conseil des musées" pour les intégrer, avec les photographies de deux tableaux de Raoul Carré, à un musée virtuel réunissant sur le web les plus belles œuvres de la région. Un bois gravé par Jehan Berjonneau, un noble d'or (pièce médiévale) et le bois de renne sculpté [en prêt au musée de la préhistoire de Lussac-les-Châteaux] sont passés entre les mains de Vincent Lagardère, responsable de publications à Alienor.org, qui manipule le scanner 3D. L'appareil en lui-même ressemble à un fer à repasser, il émet des flashes sur la pièce à numériser, photographiée sous tous les angles. L'ordinateur ingère les volumineux fichiers (plusieurs dizaines de gigaoctets) pour traduire les milliers de clichés successifs en objet numérique en trois dimensions. « Le logiciel fait un premier tri mais il y a ensuite beaucoup de temps à passer pour éliminer les images parasites et assembler les pièces du puzzle », explique Vincent Lagardère, qui a scanné une soixantaine d'objets sur les 250 prévus (1). « Tout devrait être prêt pour une mise en ligne en 2018. »



Mercredi matin dans les réserves du musée. Vincent Lagardère (Alienor.org) manipule le scanner 3D, les yeux rivés sur l'écran de l'ordinateur qui gère la numérisation.

Le bois gravé de Jehan Berjonneau était la matrice ayant servi à imprimer la couverture d'un recueil d'œuvres, tiré à 500 exemplaires. « Ces bois étaient habituellement cassés pour empêcher les retirages non autorisés mais celui-ci a été conservé et nous avons pu le racheter » explique Vincent Billaudeau, chargé du musée municipal.

Un intérêt à long terme

La numérisation permettra au grand public de découvrir cet objet, conservé actuellement dans les réserves du musée qui ne dispose pas encore de salle ouverte au public (2). « On pourra l'intégrer notamment à l'application Visite patrimoine conçue avec l'université de la Rochelle (3). La numérisation permettra aussi de dupliquer l'objet avec l'impression 3D, poursuit Vincent Billaudeau. Ce sera par exemple très intéressant avec le bois de renne gravé : les motifs font le tour du bois et il est difficile de les comprendre avec une simple photo ou en observant l'objet posé dans la vitrine. En manipulant la copie grandeur nature, on en comprendra mieux le sens. » La numérisation présente aussi un intérêt à plus long terme : « On fixe aujourd'hui l'image de l'objet tel qu'il est, il ne sera peut-être pas dans le même état dans une centaine d'années et ces documents pourraient servir à de futurs restaurateurs. » Du moins s'ils disposent d'ordinateurs et de logiciels capables de lire ces antiquités numériques !

(1) Les premières numérisations sont visibles et téléchargeables (dans une version allégée du fichier original) sur le site sketchfab.com ; saisir "alienor" dans la barre de recherche. (2) Une salle est en cours d'aménagement dans le bâtiment de la médiathèque. (3) Notre article "La ville inaugure une application touristique" du 17 décembre 2016.