

C'est une première en France. Un musée sur le net, porté par l'association Alienor.org, Conseil des musées, dans lequel il est possible d'apprécier des œuvres dans un environnement 3D.

Un espace culturel virtuel et 3D

On entre un peu dans ce musée comme on débute une partie d'un jeu de rôle sur console : une esplanade lumineuse au bout de laquelle se trouve un bâtiment. Un affichage vous invite à choisir une direction. «Le monde», «L'ailleurs», «L'homme, la femme», «La vie quotidienne». Mais quelle voie prendre ?

156 ŒUVRES EXPOSÉES

Quelle que soit la destination choisie, via la souris ou les flèches de son clavier d'ordinateur, il ne s'agit pas là de vous perdre dans une forêt profonde infestée de monstres à capturer, ni d'aller à la rencontre d'individus malveillants pour les supprimer. La quête est bien plus pacifique puisqu'elle consiste à arpenter 32 salles d'un musée virtuel dans lesquelles 156 œuvres sont exposées en 3 dimensions. Ces pièces sont visibles ordinairement dans les 42 musées du réseau de l'association aliénor.org (qui regroupe les musées labellisés «Musées de France de l'ex Poitou-Charente»). Mais cette association a voulu faire découvrir les œuvres autrement, tout en attirant aussi un public qui n'a pas l'habitude de franchir la porte des musées, comme les

MUSÉE



Pour accéder au musée 3D et à ses salles virtuelles dans lesquelles on peut se promener, rendez-vous sur <http://musee3D.alienor.org>.

jeunes. Elle a donc créé Musée 3D.

Il a fallu trois années de travail à l'équipe (de 4 salariés) pour mener à bien ce défi gigantesque. Après avoir sélectionné les œuvres (en concertation avec les directeurs et conservateurs des musées concernés) qui allaient figurer dans les salles virtuelles, l'étape suivante a été la numérisation. «L'association a fait l'acquisition de deux scanners à main dernière génération», explique Vincent Lagardère, responsable d'équipe et d'éditions à

alienor.org. Pour numériser les pièces, l'équipe a aussi utilisé la photogrammétrie, principe consistant à prendre des photographies de l'objet choisi pour créer un modèle 3D à partir de ces prises de vues. Un prestataire extérieur est seulement intervenu pour des espaces difficiles à numériser comme la salle mosquée de la Maison Pierre Loti à Rochefort ou une réplique de l'Hypogée des Dunes de Poitiers. Sinon, «tout a été fait en interne : la réflexion du projet, la création artistique, la numé-

risation...», s'enthousiasme Fabienne Texier, présidente d'alienor.org. Le coût total de la réalisation se monte à 235 000 €. Un véritable tour de force, face à ce travail de longue haleine.

Le résultat est tout à fait séduisant. On chemine ainsi d'un petit objet, comme une perle de bois de renne paléolithique du musée de la préhistoire de Lussac-Les-Châteaux, jusqu'à des lieux emblématiques comme le tumulus de Bougon, en passant par Prunelle, le baudet du Poitou du

Muséum d'histoire naturelle de La Rochelle.

SOUS TOUS LES ANGLES

Tout l'intérêt, grâce à la numérisation, est de pouvoir manipuler et de voir sous toutes les coutures et dans tous leurs détails des œuvres d'art, habituellement sous leur vitrine. «Pour la présentation, on a voulu sortir de l'orthodoxie classique du classement par catégorie, en croisant plutôt ces disciplines pour surprendre, et faire dialoguer entre elles des pièces qui n'ont pas, au premier abord de lien entre elles», confie Vincent Lagardère. Si la mise en forme du parcours a des aspects ludiques, la connaissance n'en a pas été oubliée pour autant à l'entrée du bâtiment. Des points d'intérêts font leur apparition dès que l'on se fixe sur une œuvre, permettant de dérouler ensuite des fiches explicatives fouillées et autres liens vers des publications scientifiques. «Les outils numériques permettent d'avoir 35 % de fréquentation en plus dans les musées», note Marie-Françoise Gérard, conseillère à la Drac. Cet autre regard sur les œuvres donne effectivement envie de prolonger la visite... dans un musée bien réel cette fois. **GUILAUME DE WERBIER**