

# NUMÉRISER ET IMPRIMER LES OBJETS DE MUSÉES



La création du musée 3D sera l'occasion pour les musées de la région de se doter de scanners 3D parmi les plus performants afin de numériser les œuvres les plus emblématiques des musées du réseau.

Avec l'apparition d'imprimantes 3D plus accessibles, le Conseil des musées va également pouvoir se doter d'une imprimante 3D et ainsi proposer aux musées de réaliser des facs similés de leurs œuvres à partir des modèles 3D numérisés.



## Chacun pourra s'imprimer les objets du musée 3D

Les imprimantes 3D devenant des outils presque grand public, les modèles 3D des objets numérisés pourront être téléchargés depuis le musée 3D et la plateforme gratuite Sketchfab. Chaque visiteur pourra ensuite décider de s'imprimer son propre modèle directement depuis son domicile.

## Un véritable outil de médiation à destination de publics prioritaires

Reproduire des œuvres en 3D répond pour les musées à de vrais besoins en termes de médiation.

**Des reproductions tactiles pour les publics mal et non-voyants**

**Des malles pédagogiques pour les scolaires**

En disposant de reproductions, les médiateurs des musées pourront inviter les scolaires et les mal-voyants et non-voyants à manipuler, toucher, appréhender les formes et les détails des objets de leurs musées, tels que des artefacts archéologiques ou des ossements, des miniatures de sculptures, etc.

## Une acquisition mutualisée

Chaque musée ne pouvant se doter d'une imprimante 3D, ni des compétences pour s'en servir, le Conseil des musées fera l'acquisition d'une imprimante mutualisée pour l'ensemble des musées de son réseau qu'il mettra à leur disposition.

## Un financement participatif

L'acquisition d'une imprimante 3D sera financé par la mise en place d'une opération de *crowdfunding*, un financement participatif reposant sur les contributions volontaires des internautes, fans, amis de musées, etc. avec des gratifications en contrepartie, et notamment des reproductions en 3D des objets phares des musées du réseau.

L'opération sera proposée sur la plateforme associative de financement participatif régionale



# Le musée



## 41 musées réunis dans un seul musée virtuel

### Le projet

→ Réaliser un grand musée virtuel en 3D dans lequel seront réunies les collections des musées de la région.

Les « musées virtuels » existants sont soit des centres de ressources, soit des visites virtuelles au moyen de photos à 360° (GoogleArt project, visite en ligne du Louvre, etc.) alors que ce projet vise à créer de toutes pièces un musée en 3D, un environnement virtuel regroupant les plus belles œuvres des musées de la région.

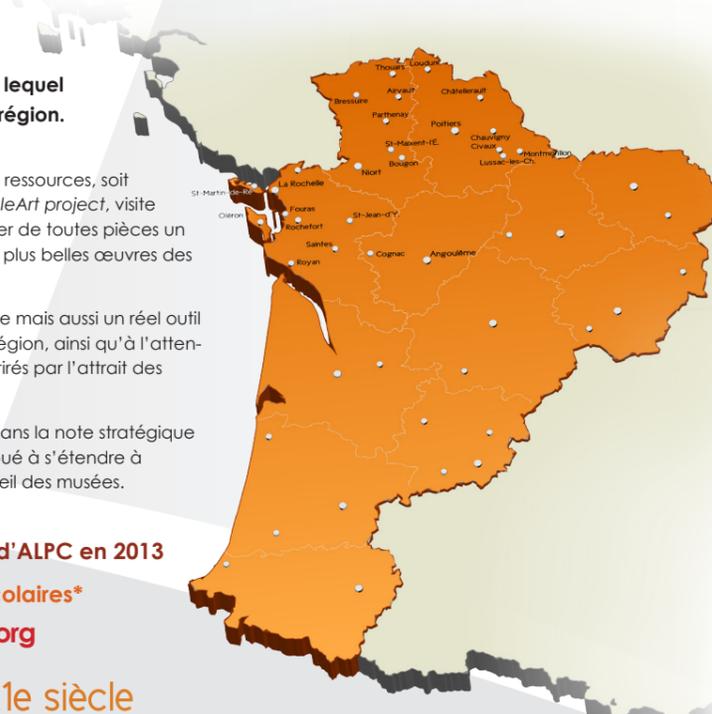
L'objectif est de bâtir un dispositif culturel et scientifique mais aussi un réel outil de valorisation du patrimoine auprès de tous dans la région, ainsi qu'à l'attention des touristes de passage qui pourront ainsi être attirés par l'attrait des collections de l'ensemble des musées.

Inscrit au protocole numérique État-Région ainsi que dans la note stratégique de la nouvelle grande région ALPC, ce dispositif est voué à s'étendre à l'ensemble des musées qui rallieront le réseau du Conseil des musées.

**1,78 millions de visiteurs dans les musées d'ALPC en 2013**

**18% de visiteurs étrangers\* 14% de scolaires\***

**600.000 visites sur le site Alienor.org**



## Un cabinet de curiosité du 21e siècle

41 musées, des collections extrêmement variées, il faut donc susciter la curiosité du visiteur en lui proposant une approche différente et intrigante des collections. L'ambition est de faciliter le dialogue entre les œuvres en révélant notamment les particularités régionales (coiffes, collections de Pierre Loti, BD, cognac...) et leur richesse (les musées de Poitou-Charentes regroupent en leurs seins la 1ère collection extra-européenne après celle du quai Branly) et en revendiquant la pluridisciplinarité des musées participants (un muséum d'Histoire Naturelle, une maison d'artiste, un musée technique dédié à l'automobile et aux cycles, etc.).

Les œuvres les plus emblématiques des musées ont donc été sélectionnées afin de bâtir un parcours représentatif de la richesse et de l'attrait des collections régionales.

Les visiteurs-internautes pourront ainsi évoluer dans un environnement en 3D, animé et peuplé, et découvrir au gré de leur visite les collections des musées de la région. La scénographie et la navigation sont étudiées pour concilier plaisir de visite et soif de savoir.

## Des thématiques croisant les disciplines standards (arts, ethnographie, histoire naturelle...)



## Recréer un musée dans le monde virtuel

Recréer l'accueil où s'informer sur les musées du réseau et les expositions en cours *in real life*, recréer une salle de conférence où diffuser la captation de la dernière conférence ayant eu lieu dans un vrai musée, faire vivre le musée 3D avec des expositions temporaires, recréer un environnement vivant avec des bruits d'ambiance, d'autres visiteurs fictifs ou réels, utiliser son propre avatar...

**73% des français jouent à des jeux vidéos**

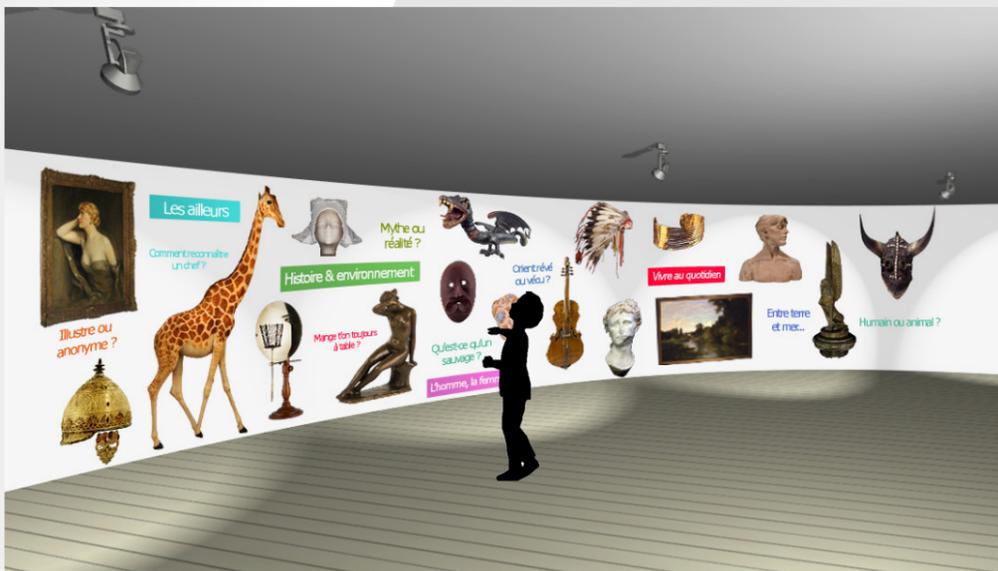
**80% ont plus de 15 ans !**

**Parmi les jeunes, les joueurs visitent davantage les musées !\***

\*source ministère (en Poitou-Charentes) \* source IFOP

## Le mur des collections

Fort de 41 musées, les collections sont très variées. En disposant à l'« accueil » du musée 3D des objets très disparates, l'objectif est de donner un aperçu de la diversité des collections et d'attiser la curiosité du visiteur. Des questions d'ordre général invitent le visiteur à trouver la réponse en parcourant le musée 3D. Le visiteur se crée alors son propre parcours.



## Eveiller la curiosité de tous les publics

Le virtuel permet de s'affranchir des contraintes propres à un bâtiment réel. Il devient possible de passer d'une œuvre ou d'une salle à une autre sans contrainte et ainsi ne pas suivre un parcours linéaire.

Pour éveiller la curiosité du visiteur, on juxtapose des œuvres sans rapports apparents, le poussant ainsi à découvrir l'objet et tenter de comprendre la relation avec les autres œuvres.

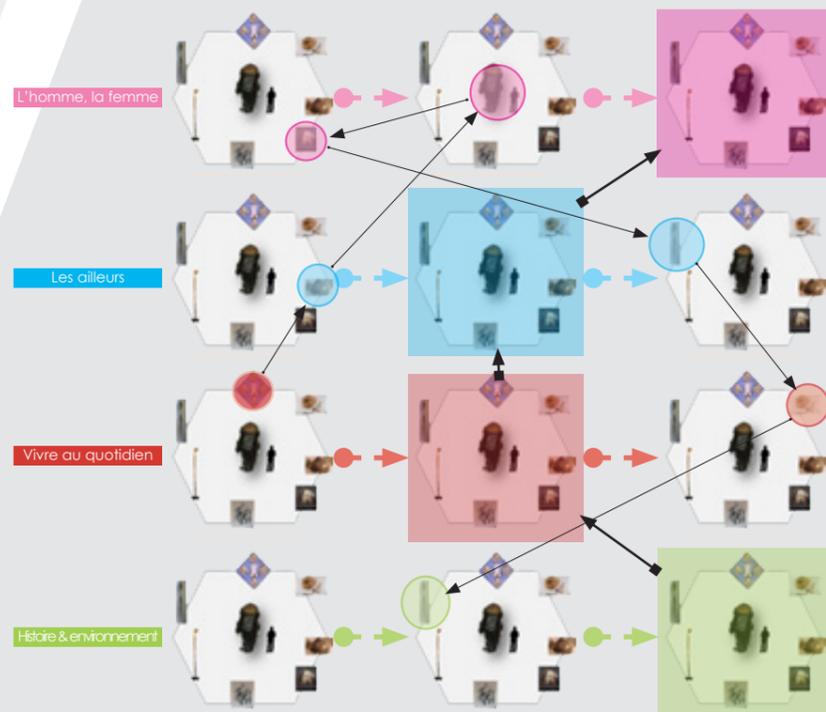
Des interactions avec les œuvres seront également proposées afin de rendre la découverte des objets à la fois ludique et pédagogique.



## Des parcours à la carte

Chaque visiteur est différent ; il peut donc choisir un des parcours proposés ou bien naviguer à sa guise selon des questions suggérées croisant les thématiques ou d'œuvres en œuvres. Le musée devient alors protéiforme et chaque visiteur découvre un musée sur mesure...

Les internautes sont souvent adeptes du zapping, ils peuvent ainsi passer d'une œuvre à une autre ou d'une salle à une autre au gré de leurs envies et de leur curiosité.



## Une approche multi-thématique pour créer des liens...

Chaque thématique est déclinée en 5-6 sous-thèmes illustrés par 4 à 5 œuvres et accompagné d'un texte.

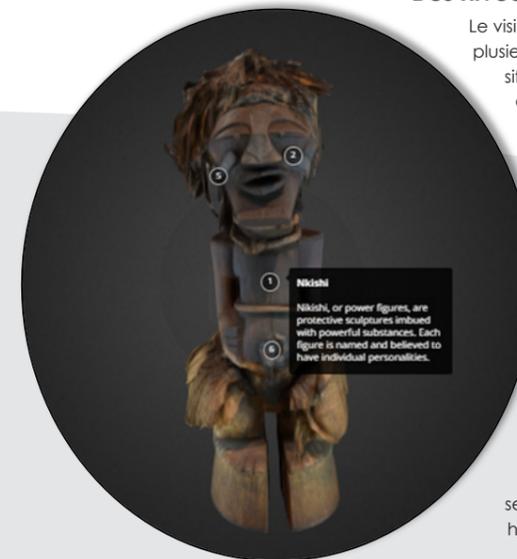
Ces sous-thèmes permettent de bâtir d'autres parcours croisant les thématiques générales, offrant ainsi d'autres modes de navigation.



## Des niveaux de lecture adaptés

Le visiteur se lasse plus vite en virtuel ; plusieurs niveaux de lectures successifs lui sont donc proposés autour d'une sélection de 140 œuvres.

Les points les plus intéressants de l'objet sont ciblés sur l'objet mis en avant avec de courtes explications.



## L'apport de la 3D

Le visiteur plongé dans un environnement en 3D peut évoluer autour de l'œuvre et appréhender ses proportions, ses formes. Il peut également manipuler l'objet, le pivoter dans tous les sens et ainsi en dévoiler les faces habituellement cachées dans la vitrine d'un véritable musée.

## Une ouverture sur de multiples ressources

Chaque œuvre est aussi une porte d'accès sur de multiples ressources annexes : vidéos, expositions virtuelles, catalogues, documents pédagogiques, exposition annexes thématiques, scénarisation et jeux...

Avec 40.000 pages, le site Alienor.org compte déjà énormément de ressources à relier aux œuvres qui seront présentées dans le musée 3D.



## Un musée évolutif et participatif

L'internaute aime s'approprier les outils qu'on met à sa disposition. c'est pourquoi la « salle blanche » permettra à tout un chacun de se créer sa propre exposition virtuelle. En partant d'un espace vierge laissé à sa disposition, il pourra piocher dans la base de données et ses 29.000 œuvres ou télécharger ses propres objets et proposer sa propre exposition.

Les musées du réseau pourront très facilement s'approprier ce dispositif pour créer leurs propres expositions virtuelles thématiques complémentaires au parcours permanent du musée 3D.

Des jeux et interactivités utilisant la 3D seront également progressivement proposés, permettant de comprendre le fonctionnement d'un objet, son rôle ou son utilité, les techniques employées, etc., afin de rendre le dispositif plus ludique.

## Permettre ce qui ne serait pas possible dans un musée

Dans un musée, il n'est pas possible de manipuler les œuvres, d'accéder aux réserves ou de placer un même objet dans plusieurs salles d'exposition.

Tout cela sera possible. Les grandes collections, les objets multiples seront « mis en réserve », les objets auront le don d'ubiquité...

