

DOSSIER DE PRESSE

Le musée  
**3D**  
Une autre  
dimension

# OUVERTURE DU MUSÉE 3D

Les œuvres en 3D  
de 40 musées dans  
**UN MUSÉE VIRTUEL  
UNIQUE EN FRANCE**

VENDREDI

**7**

septembre  
2018

Musée Sainte-Croix de Poitiers 10h 30, salle XVI<sup>e</sup> siècle

Une réalisation d'

 **Alienor.org**  
Conseil des musées

Avec le soutien de



**La Nouvelle-Aquitaine et L'Europe**  
agissent ensemble pour votre Territoire

# MUSÉE 3D, VIVRE UNE EXPÉRIENCE MUSÉALE VIRTUELLE UNIQUE EN FRANCE

*4 parcours à la carte, 32 salles, 156 œuvres exposées en 3 dimensions, 40 musées partenaires... Musée 3D, porté par l'association Alienor.org Conseil des musées (réseau des musées de l'ex-Poitou-Charentes), offre une expérience unique en France où le visiteur 2.0 est plongé dans un environnement en 3 dimensions. À partir du site internet ([musee3d.alienor.org](http://musee3d.alienor.org)) de ce musée virtuel, il peut observer, manipuler sous tous les angles les œuvres emblématiques des 40 musées partenaires et ainsi mieux en apprécier la richesse et la qualité patrimoniale. La scénographie développée pour Musée 3D, qui s'inspire des jeux vidéo, a pour but de concilier plaisir de la visite et soif de découverte.*

## UN MUSÉE 2.0, DÉVOILÉ DANS LE CADRE DES 35<sup>e</sup> JOURNÉES EUROPÉENNES DU PATRIMOINE

Des musées virtuels existent déjà en France mais ce sont soit des centres de ressources, soit des visites virtuelles fondées sur des photos à 360° (google art project, visite en ligne du Louvre...).

Grâce à ce projet dévoilé dans le cadre des 35<sup>e</sup> Journées européennes du Patrimoine, c'est la dimension 3D que l'on découvre alors qu'elle n'a jusqu'à lors jamais été mise en scène dans le cadre de la mise en valeur de collections muséales.

Créer de toutes pièces un musée en 3D, ouvert à tous, pour en faire un dispositif culturel et scientifique et un outil de valorisation du patrimoine des musées partenaires, telle était l'ambition de l'association Alienor.org, Conseil des musées.

## DES VISITES « SANS COUTURES »

Outre la dimension 3D, la force de Musée 3D s'appuie sur la cohérence des parcours de visite composant un dialogue entre des œuvres qui semblent n'avoir aucun lien apparent entre elles. L'intérêt est de souligner ainsi le caractère éclectique des collections et la grande diversité des musées : beaux-arts, sciences naturelles, sciences et techniques, bande dessinée, automobile...

## ENRICHIR L'EXPÉRIENCE VISITEUR

Les objectifs de Musée 3D sont multiples :

- Susciter l'intérêt par une approche différente et intrigante ;
- Donner envie d'aller plus loin dans la découverte des œuvres ;
- Mais aussi attirer un nouveau public, plus jeune, plus ouvert sur les nouvelles technologies.

Musée 3D, du fait de sa facilité d'accès, via internet, de son aspect ludique mais aussi de la richesse des contenus, avec ses différents niveaux d'information, s'adresse donc à un vaste public : le grand public, les écoles, les universitaires...

## « LE MUSÉE IDÉAL » À VISITER À SON RYTHME ET SUIVANT SES ENVIES

Musée 3D est en quelque sorte « LE musée idéal ». Par la magie du virtuel, il permet la réunion et la présentation des plus belles et plus significatives œuvres des 40 musées du territoire, qui vont du plus petit objet, comme une perle de bois de renne paléolithique (3 cm) du Musée de la Préhistoire de Lussac, jusqu'à des lieux emblématiques, tels la salle mosquée de la Maison Pierre-Loti de Rochefort ou le Tumulus de Bougon en passant par Prunelle, le baudet du Poitou du Muséum d'Histoire Naturelle de La Rochelle ou une autochenille ayant participé à la Croisière Noire du musée de Saint-Jean-d'Angély.

Le visiteur peut ainsi à son rythme et au gré de ses envies, en passant d'une œuvre à une autre, d'une salle à une autre, découvrir toutes les richesses proposées dans une approche totalement différente de celles possibles avec des collections physiques.

## FACILITER LE DIALOGUE ENTRE LES ŒUVRES

L'ambition de Musée 3D est de faciliter le dialogue entre les œuvres en révélant les chefs-d'œuvre (bronze de Camille Claudel, coupe d'Émile Gallé...), les particularités régionales (collections de Pierre Loti, Bandes dessinées, Arts du cognac, coiffes, faïences saintongeaises...) et leur richesse (les musées partenaires regroupent en leur sein la 1<sup>ère</sup> collection d'objets océaniques après celle du quai Branly).

L'objectif est aussi de revendiquer la pluridisciplinarité des musées participants.

# MUSÉE 3D : PÉNÉTRER DANS LA PLUS GRANDE COLLECTION D'ŒUVRES 3D

## RENDRE L'ART ACCESSIBLE À TOUS

Ce musée virtuel, hors les murs, permet de s'affranchir de toutes les contraintes propres aux bâtiments physiques d'un musée traditionnel et aux conditions de conservations des œuvres pour alors éveiller la curiosité de tous les publics.

Avec plus de 150 œuvres numérisées en 3D, ce qui constitue actuellement l'une des plus grandes collections d'œuvres numérisées en 3D en France, Musée 3D invite, de façon ludique, à découvrir les œuvres suivant ses envies - par les différents niveaux de lecture, la possibilité de zapper d'une œuvre à l'autre -, et ainsi créer une visite sur-mesure.

Grâce à un outil adapté au code actuel d'utilisation du numérique, le but est alors de donner envie aux personnes, pas forcément adeptes des musées, de pousser cette porte virtuelle.

Par la découverte de « pépites », le souhait est clairement d'inciter ensuite les visiteurs, quels qu'ils soient, à poursuivre l'expérience en allant dans les musées de la région.



## UN UNIVERS INSPIRÉ DU JEU VIDÉO

L'environnement du site, aussi bien sonore que graphique, avec la représentation d'un grand palais très minéral à ciel ouvert entouré d'eau, propose une ambiance particulièrement zen.

Avec son atmosphère et sa part d'imaginaire, l'espace développé, inspiré de l'univers vidéo ludique (la technologie utilisée, Unreal Engine, est d'ailleurs celle du jeu vidéo), en fait un lieu totalement atypique qui invite à la déambulation.

Le cheminement se fait comme dans un jeu vidéo via la souris ou les flèches du clavier. Pour avancer dans les différents parcours, il suffit de pointer et se déplacer. Des pictogrammes sur l'écran permettent des déplacements rapides.

Dès l'entrée dans le site, le visiteur a le choix parmi plusieurs onglets : aller sur le mur des collections où en un clin d'œil il peut se faire une idée de la richesse du musée, se diriger vers un des quatre parcours proposés ou encore avoir une vision générale du bâtiment virtuel.

## 4 PARCOURS ET DIFFÉRENTS NIVEAUX DE DÉCOUVERTE DES ŒUVRES

Les parcours, identifiés par des codes couleurs, sont autant de thématiques qui offrent une vision transversale et exhaustive des richesses des différents musées partenaires. À chaque parcours, différents thèmes sont développés par salle :

- **Le monde :** porte sur l'environnement réel ou imaginaire (Qu'est-ce que le monde ? Visage du monde ; Le plus fort c'est moi ; Sensation garantie...)
- **L'ailleurs :** renvoi aux collections d'ethnographie (Qu'est-ce que l'ailleurs ? Entre deux mondes ; Territoire et frontière ; Dialogue cosmopolite...)
- **L'homme, la femme :** traite de la question de la représentation humaine (Qu'est-ce que l'homme ? Miroir, miroir ; Comme deux gouttes d'eau ; au boulot...)
- **La vie quotidienne :** aborde les arts de la table, le travail, les sociétés de loisirs... (Que faire au quotidien ? Faites comme chez vous ; Sur le feu ; Attachez vos ceintures...)

Dans les parcours, chaque œuvre exposée est présentée par un petit texte succinct. Les points les plus intéressants sont ciblés et sont l'occasion, en cliquant dessus, d'explications supplémentaires.

En fonction de son désir d'informations complémentaires, le visiteur peut avoir accès à une fiche plus complète, la notice de l'œuvre, qui lui indique notamment le nom et le lieu du musée dans lequel il est exposé « réellement ».

## UN AUTRE REGARD SUR LES ŒUVRES

La numérisation 3D permet aujourd'hui à tout un chacun, avec la souris de son ordinateur, de manipuler, faire pivoter l'œuvre sous tous ses angles, ce qui aujourd'hui est absolument impossible dans un musée. Au-delà de cet accès privilégié, l'intérêt est aussi et surtout d'en apprécier les détails en zoomant avec une précision de l'ordre de 0,10 mm, mais aussi, les dimensions et les proportions, donnant alors à voir une représentation différente de l'œuvre.

## À LA DÉCOUVERTE DE LA FACE CACHÉE DES ŒUVRES

La numérisation offre également la possibilité « d'aller voir de l'autre côté du miroir », c'est-à-dire, là où le regard ne peut accéder dans les musées, derrière une œuvre, sous son socle ou même à l'intérieur et d'en observer des détails de signatures, de marquages qui sont autant de traces de l'histoire jusqu'alors inaccessibles.

## ÊTRE ACTEUR DE SA VISITE

Chaque parcours comprend une salle, intitulée « À vous de jouer ! », qui est un espace dédié à l'internaute où ce dernier peut effectuer son propre accrochage et ainsi créer sa salle d'exposition en piochant dans une sélection d'œuvres numérisées. Par ce biais, l'utilisateur prolonge la découverte des collections tout en étant acteur de sa visite.

## UNE OUVERTURE SUR DE MULTIPLES RESSOURCES

Chaque œuvre est une porte d'accès sur de multiples ressources annexes à disposition sur **Alienor.org** : vidéos, expositions virtuelles, catalogues, documents pédagogiques, expositions annexes, jeux... soit près de 40 000 pages accessibles en quelques clics.

## UN MUSÉE ÉVOLUTIF

Contrairement à un musée classique, Musée 3D offre l'avantage d'être évolutif. En fonction du désir ou du besoin d'exposer de nouvelles œuvres, les murs de ce musée virtuel pourront être poussés et des ailes ajoutées.

## DEUX POSSIBILITÉS D'ACCÈS À MUSÉE 3D

- L'accès à Musée 3D peut se faire depuis le site [musee3d.alienor.org](http://musee3d.alienor.org), cela ne nécessite pas de plug-in. Par contre, la technologie utilisée est le HTML5, la lecture n'est possible que sur les navigateurs relativement récents supportant cette technologie.
- L'autre possibilité est de télécharger le site musée 3D (1 Go) sous Windows puis ensuite naviguer normalement au sein d'une application dédiée.

## MUSÉE 3D, LE BUDGET

Le montant global du budget de réalisation de Musée 3D s'est élevé à 235 000 €, financé par :

- DRAC Nouvelle-Aquitaine : 42 000 €
- Fonds FEDER : 98 000 €
- Cotisation des adhérents d'Alienor.org et fonds propres de l'association : 95 000 €

## LES COULISSES DE CETTE RÉALISATION

### UNE DÉMARCHÉ ENCOURAGÉE PAR L'ACCÈS À LA TECHNOLOGIE 3D

Fort de son important travail d'inventaire et de valorisation des collections des musées engagé depuis 1994 (voir p. 7), via les bases de données développées mais aussi les publications, les expositions virtuelles..., l'association Alienor.org a saisi l'opportunité offerte par l'accessibilité à la technologie 3D pour conforter sa mission de fédération des musées autour de projets numériques innovants et ainsi développer de nouvelles synergies.

En 2016, durant plusieurs mois, deux chargées de missions sont allées à la rencontre des directeurs et conservateurs des 40 musées partenaires pour construire avec eux ce projet et réfléchir à la manière dont les œuvres pouvaient coexister entre elles.

De ce travail sont nées des grandes thématiques, prémices des parcours du Musée 3D, qui permettent des croisements de collections entre les différents musées malgré leur grande diversité.

### LE CHOIX DES ŒUVRES

En moyenne, il a été demandé à chaque musée en fonction des thématiques développées de choisir quatre œuvres les plus représentatives de ses collections mais aussi celles à voir absolument par les visiteurs, les « pépites ». Suivant l'importance du musée et la richesse des collections, le nombre d'œuvre a pu osciller entre 3 et 8 œuvres par musée.



## LA NUMÉRISATION 3D : UN TRAVAIL DE LONGUE HALEINE

Pour mener à bien la numérisation 3D des œuvres sélectionnées, l'association a fait l'acquisition de deux scanners à main dernière génération (Artec 3D).

La numérisation 3D consiste à effectuer un maillage tridimensionnel précis sur l'ensemble de la surface de la pièce à numériser. L'appareil émet des flashes qui sont autant d'images et de données sur les textures et les volumes de l'œuvre (12 images par seconde). Une fois qu'elle a été numérisée sur tous les angles, les données, qui peuvent atteindre pour un objet jusqu'à 20 gigas, sont intégrées dans un logiciel qui va traduire les milliers de clichés et les assembler, tel un puzzle, afin de reconstituer l'objet en 3D.

La numérisation d'une œuvre suivant sa complexité peut aller d'une demi-journée à trois jours.

Certaines œuvres comme la salle mosquée de la Maison Pierre-Loti ou l'Hypogée des Dunes de Poitiers ont nécessité, du fait de la complexité de l'espace à numériser, le recours à un prestataire extérieur.

Durant toute la campagne de numérisation, chaque nouvelle œuvre numérisée a fait l'objet d'une publication en avant-première sur les réseaux sociaux d'Alienor.org, Conseil des musées et sur la plateforme internationale collaborative des fichiers 3D en ligne, Sketchfab. Aujourd'hui Alienor.org en constitue l'un des plus gros contributeurs patrimoniaux.

## L'AUTRE INTÉRÊT DE LA NUMÉRISATION 3D

La numérisation va présenter un intérêt sur le long terme car elle fixe à un instant T une œuvre sous toutes ses dimensions. Ces documents pourront ainsi servir dans plusieurs années aux conservateurs pour envisager des restaurations.

## DÉVELOPPEMENT POSSIBLE : L'IMPRESSION DES ŒUVRES EN 3D

Le fichier d'une numérisation, transmis à une imprimante 3D, peut permettre l'impression d'une œuvre qui pourra ainsi être un outil de médiation à destination de publics prioritaires comme les scolaires ou les mal et non-voyants.



# ALIENOR.ORG CONSEIL DES MUSÉES, MAÎTRE D'ŒUVRE ET D'OUVRAGE DE MUSÉE 3D

## ALIENOR.ORG, UN RÉSEAU DE MUSÉES RÉUNIS AUTOUR DU NUMÉRIQUE NÉ EN 1994

Alienor.org Conseil des musées, est une association née en 1994 de la volonté des conservateurs des musées de l'ex-Poitou-Charentes de se réunir afin de mutualiser les moyens pour réaliser des outils numériques de valorisation et de gestion de leurs collections et de leurs musées.

Fort de cette ambition, en 1998, une première base de données informatique a été développée inventoriant les collections des musées.

Sous l'impulsion de la Région Poitou-Charentes, qui souhaitait une ouverture au public, et avec le soutien de la Direction Régionale des Affaires Culturelles, un CD-ROM interactif a également vu le jour autour des collections ethnographiques océaniques, « Océanie, les grands découvreurs du Pacifique ».

Cet outil a été les prémices du site internet actuel, Alienor.org, développé dès 1999.

## LES GRANDS OBJECTIFS D'ALIENOR.ORG

- Valoriser les musées et les collections sur internet.
- Mutualiser les moyens des musées pour développer des outils communs de gestion, d'étude et d'inventaire des collections.
- Fédérer les musées autour des projets numériques innovant et développer des synergies.
- Faire rayonner le patrimoine culturel régional auprès de tous les publics.
- Aider les musées à entrer de plain-pied dans l'ère du numérique en adoptant des technologies émergentes au monde des musées.

## UN RÉSEAU QUI S'ACCROÎT EN NOUVELLE-AQUITAINE

Jusqu'à il y a peu, le Conseil des musées regroupait 40 musées de l'ex-Poitou-Charentes labellisés Musées de France, des plus importants (Poitiers, La Rochelle, Angoulême ou Niort), jusqu'aux plus modestes.

Depuis la fusion des régions et la création de la Nouvelle-Aquitaine, sept musées ont rejoint l'association, en Limousin et en Aquitaine.

## ALIENOR.ORG FAIT RAYONNER LES MUSÉES DE LA RÉGION

### LE PORTAIL DES MUSÉES DES RÉSEAUX.

Alienor.org constitue la porte d'entrée, sur un même site, de toutes les informations relatives aux musées partenaires : présentation ; actualité (expositions, animations, conférences, événements...); informations pratiques (horaires, tarifs, accès...); base de données de ses collections; newsletter régulière.

Les informations du portail sont renseignées par les musées eux-mêmes. Le portail est traduit en anglais et en espagnol.

### ALIENORWEB, LA BASE DE DONNÉES DES COLLECTIONS : LE CŒUR D'ALIENOR.ORG

**La version professionnelle :** La base de données des collections Alienorweb est un outil d'inventaire, de documentation et de gestion des collections des musées et qui permet une mise en commun des ressources. À l'heure actuelle, cette base de données compte 183 000 notices d'œuvres.

Chaque notice comprend un inventaire, une notice biographique de l'auteur, une fiche toponymique des lieux, des images, une fiche documentaire et une multitude d'outils de gestion (gestion de l'historique des prêts, édition de l'inventaire juridique, dossier d'œuvre dématérialisé...)

**La version publique :** Dès 2006, la volonté a été d'ouvrir cette base de données au grand public en proposant une version simplifiée de la base professionnelle. Avec 41 000 fiches accessibles, elle constitue l'une des plus importantes de France. Chaque notice d'œuvre est constituée d'images en haute définition, d'une notice biographique de son auteur et de l'ensemble de son dossier documentaire.

### LES PUBLICATIONS D'ALIENOR.ORG : DES OUTILS DE MISE EN VALEUR DES MUSÉES ET DES COLLECTIONS

Le Conseil des musées s'appuie sur les collections des musées en réseau pour concevoir chaque année de nombreuses publications. Comme des expositions virtuelles élaborées en collaboration avec le ou les musées sur une thématique particulière, sur un auteur... Les œuvres et textes de présentation sont mis en page dans une interface attractive et spécifique.

Ce sont aussi des dossiers thématiques, des newsletters, des zooms sur des œuvres particulières, des retours sur des expositions temporaires...

Aujourd'hui plus de 185 publications sont accessibles sur le site [Alienor.org](http://Alienor.org).

**ALIENOR.ORG**  
EN CHIFFRES

**40 MUSÉES**  
PARTENAIRES

**32**  
SALLES

**156 ŒUVRES**  
EXPOSÉES EN 3 DIMENSIONS

**4 PARCOURS**  
À LA CARTE  
Le monde • L'ailleurs  
L'homme, la femme  
La vie quotidienne

**2015**  
DÉBUT DU PROJET

**12 IMAGES**  
PAR SECONDE

L'appareil émet des  
flashes qui sont autant  
d'images et de données  
sur les textures et les  
volumes de l'œuvre.

- JUSQU'À -  
**0,10 MM**  
DE PRÉCISION  
lorsque l'on zoome

**3CM**  
Le plus  
PETIT  
OBJET  
exposé

**4551 HEURES**  
EFFECTUÉES  
- soit  
**569 JOURS**  
PLEIN PAR 4 SALARIÉS

- JUSQU'À -  
**20 HEURES**  
DE NUMÉRISATION

**41 000**  
FICHES  
D'ŒUVRES  
ACCESSIBLES  
AU PUBLIC

**183 000 FICHES**  
D'ŒUVRES EXPOSÉES  
Dans la base de données  
professionnelles des collections

**185 PUBLICATIONS**  
ACCESSIBLES  
- SUR LE SITE -

Vidéo, expositions virtuelles,  
retour sur une exposition tem-  
poraire, dossiers thématiques...

**300 000 VISITES**  
SUR LE SITE ALIENOR.ORG

**CONTACT PRESSE**

Philippe Quintard : 06 82 44 24 13  
p.quintard@laposte.net

**CONTACT ALIENOR.ORG,  
CONSEIL DES MUSÉES**

Vincent LAGARDÈRE, responsable  
du personnel et des éditions :  
06 89 76 47 45 ou 05 49 39 52 50  
vincent.lagardere@alienor.org

**ALIENOR.ORG, CONSEIL DES MUSÉES**

3 rue Jean-Jaurès 86000 Poitiers  
05 49 39 52 50