



DOSSIER DE PRODUCTION

M2 Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux

Session 2020-2021

UE903 EC4

Préparation au projet tuteuré



Antoine Kryś
Marion Ligier
Cyril Mentrel

Conception de Dispositif Ludique



Nicolas Rubio
Lucas Staudt
Quentin Mores

Création de Projet Numérique

Table des matières

NOTE D'INTENTION	4
BENCHMARK	10
CAHIER DES CHARGES	21
SCENARISATION	36
ARBORESCENCE	61

NOTE D'INTENTION

1. Présentation du projet

Innovation - Créativité - Numérique - Message

Le Museum XXI est un musée qui sera ouvert en 2050. L'objectif de ce musée est de porter un message au travers des faits historiques marquants s'étant déroulés durant la première moitié du XXIème siècle. L'idée est de présenter le Musée *via* un site internet ainsi qu'une campagne sur les réseaux sociaux en plus de théoriser et développer le Museum XXI en lui-même : faits historiques retenus, mode de présentation adopté (musée physique, virtuel, etc.). Le projet est aussi présent en tant que mode de transmission historique, capsule temporelle, dans l'optique de conservation et de don culturel/savoirs aux générations futures.

En tant que professionnels mandatés pour mener à bien ce projet, nous nous laissons une marge importante de liberté et de créativité afin de bien prendre le temps de peaufiner le concept dans une optique d'innovation. En effet, c'est notre imaginaire qui est convoqué pour inventer les 30 prochaines futures années sous différents angles historiques : économie, social, écologie, géopolitique, technologie. Nous imaginons le monde de demain.

Il n'y a pas de chef de projet au sein de notre équipe. Notre structure n'adopte aucun chef de projet, nous travaillons tous en collaboration ou chacun participe à toutes les tâches, de même, les décisions sont prises ensemble. Cependant, des rôles nous sont tous de même attribués pour assurer un cadre logique minimum comme nous l'aborderons dans la partie suivante.

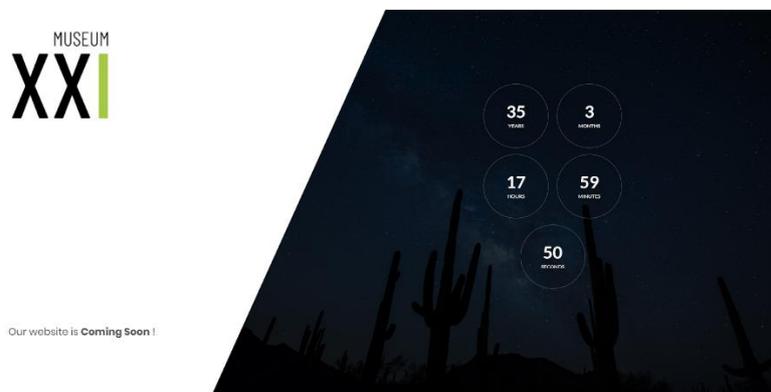


Figure 1 : site actuel du Museum XXI (Source : <http://museumxxi.com/>)

2. Organisation adoptée

Concernant la récurrence des réunions, nous rassemblons les membres de l'équipe une fois par semaine obligatoirement et ce depuis le mardi 6 octobre 2020, de préférence le mardi, afin d'établir un rythme de travail efficace et des interactions récurrentes entre tous les membres. Nous en profitons pour rappeler la dimension transversale entre communicants du numérique et du monde vidéoludique : un projet collaboratif d'étudiants CPN et CDL.

En parallèle, nous dialoguons continuellement par l'application *Discord* et partageons nos fichiers et travaux *via Google Drive* et sa suite d'outils.

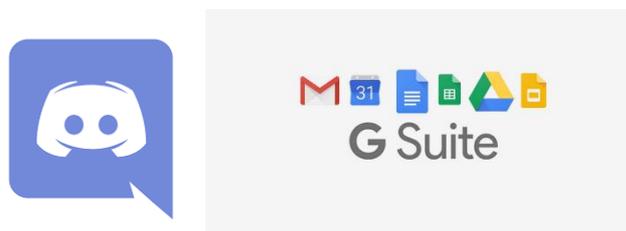


Figure 2 : outils de travail à distance sollicités par nos soins dans le cadre du projet.

Les rôles de l'équipe (*rôles formels*) :

- Marion LIGIER (CDL) : axée narration
- Quentin MORES : axé organisation globale et conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Lucas STAUDT : axé conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Nicolas RUBIO : axé conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Cyril MENTREL (CDL) : axé ludicisation et scénarisation
- Antoine KRYS (CDL) : axé *world building* et création de contenus

Dans le cadre de ce projet, nous définissons dans un premier temps l'univers dans lequel prendra place le musée. Il est donc d'abord nécessaire de définir la chronologie des événements ayant eu lieu jusqu'à la construction du Museum XXI. Cette étape s'effectue de manière collective car il s'agit de la base sur laquelle va se construire l'ensemble des actions menées au cours de la conception du projet.

Dans un second temps, nous créerons une structure narrative autour de l'univers créé et nous commencerons à réaliser les différents livrables à produire. Comme expliqué précédemment, nous adoptons une structure collaborative au sein du projet. Notre équipe comporte toutefois des profils spécialisés en ludologie, en narration et en *worldbuilding* pouvant se révéler utile concernant l'aspect créatif du projet. Concernant l'aspect technique, nous avons des membres dont les compétences englobent le développement web, le webdesign et l'UX design ainsi que l'audiovisuel. Des profils qui remplissent pleinement la création de contenus tant sur le fond que sur la forme depuis un site web et les médias sociaux.

Il est question de retranscrire les événements futurs inventés (2020/2050) et les événements actuels déjà passés (2000/2020) au format physique (dans le cas où la forme adoptée pour le Museum XXI est une pièce physique réelle ou 3D) ou numérique (site web promotionnel ou site web de type *GitHub* où chacun peut créer son musée du futur à domicile ou encore webdocumentaire) dans une expérience muséale novatrice (visite guidée physique ou présentation 3D depuis le site internet, ou encore présentation du concept uniquement).

Enfin, nous mettrons en place une stratégie de diffusion du contenu sur les réseaux sociaux afin de faire connaître le Museum XXI au plus grand nombre.

En termes de partenaires et de questions éventuelles au sujet de certains financements nécessaire (salle physique potentielle pour le musée, nom de domaine et hébergement web, aides de conception théorique et technique), il est d'ores et déjà prévu d'interagir avec Mme Rénilde Lecat, responsable du service des Publiques du *Musée de La Cour d'Or* de Metz (<http://musee.metzmetropole.fr/fr/>), pour nous partager son expérience, ses connaissances et son regard critique sur le projet.



Figure 3 : partenaires locaux potentiels.

3. Objectifs

Notre objectif premier est de sensibiliser le public aux problèmes économiques, sociétaux, géopolitiques, technologiques et environnementaux à travers le contenu proposé par le Museum XXI. Il est de notre ressort d'imaginer ce que pourrait être la vie en 2050, comment l'humanité a pu évoluer en trente ans ; puis à retranscrire à travers un mode de diffusion original.

Ainsi, nous construisons le monde de 2050 en imaginant le processus d'évolution entre notre société aujourd'hui et celle de demain pour ensuite tenter d'organiser tout cela dans une logique de conservation et de transmission historique. Nous souhaitons mettre en avant la dimension créative dans tous nos contenus afin de rendre ce musée crédible et cohérent pour le public et ainsi susciter une réflexion autour de notre mode de vie.

Nous prophétisons alors une réalité dans laquelle des conflits majeures ont décimé environ un tiers de la population, le Museum XXI aura alors pour objectif d'établir une chronologie dans laquelle l'humanité se développe sans subir de catastrophe majeure. Enfin, nous diffuserons le contenu *via* des dispositifs de communication actuels et tels qu'ils pourraient exister en 2050.

4. Cibles

Le Museum XXI s'adresse à tous les publics mais surtout aux individus qui seront toujours en vie d'ici 2050 et qui auront su franchir les obstacles, obstacles d'une vie, obstacles de l'Histoire de l'Humanité.

Dans un autre registre, nous cibons également tous les publics d'aujourd'hui avec une campagne de communication sur les réseaux sociaux *teasant* l'élaboration du Museum XXI dans les années futures pour les amener à réfléchir sur la situation mondiale actuelle et le devenir de l'humanité. Quels choix et problématiques se posent aujourd'hui ? Que devons-nous faire ?

Nous ne distinguons aucune tranche d'âge mais appelons à la culture et au bon sens de chacun dans la découverte d'une expérience unique enrichissante. Au travers de l'expérience muséale, le message est le fil conducteur du projet Museum XXI.

5. Expression du besoin

Un site internet sera mis en place pour raconter et communiquer sur le musée ou à défaut sera le musée directement (propositions évoquées dans la partie 2 vue précédemment). L'objectif est de trouver un mode de diffusion ergonomique et réaliste du Museum XXI pour l'année 2050.

Une stratégie de communication sur les réseaux sociaux sera également déterminée dans l'intention d'accroître le rayonnement du Museum XXI. Celle-ci reposera sur la diffusion d'éléments de contexte permettant au public d'appréhender l'univers mis en place et créer du storytelling (exemples : affiches de candidats à la présidentielle dans les années 2040, photographies de reste de certains outils, courtes vidéos de présentation, etc.).

6. Première arborescence

Le site web n'étant pas entièrement défini en termes de formes et d'objectif, cette première arborescence globale est toutefois proposée à des fins d'éclaircissements mais constitue cependant obligatoirement les fondations du site web imaginé.

Menu principal	Home	Le Musée	Documentation <i>(onglet présent si cas du site type Github)</i>	Partenaires	Contact
Contenus respectifs	Actualités Le concept Nous aider	C'est quoi ? Pourquoi ? Comment ? La communauté Brève FAQ	<i>Getting started</i> Salle A Salle B etc.	Organisation, partenaires, aides et financements	Coordonnées de contact et formulaire
Footer	<ul style="list-style-type: none">• Mentions légales & CGU• Rappel du menu de navigation• Réseaux sociaux				

NB : la forme adoptée pour le site web n'étant pas encore figée, des modifications sont susceptibles d'être apportées.

BENCHMARK

Avant-propos

“Le musée est un des lieux qui donnent la plus haute idée de l’Homme.”

André Malraux

Pour initier une bonne expérience au visiteur, les musées doivent adopter de nouvelles pratiques, notamment avec l’avènement du numérique dans la vie quotidienne des personnes. Le web constitue un facteur d’attention des internautes, mais la communication et les pratiques muséales sont également essentielles. Notre projet tuteuré englobe plusieurs dimensions. Il est, à la fois, un défi en matière de communication, de conception web mais comprend également un projet de création d’expérience muséale. C’est pourquoi, nous nous proposons ici d’aborder ces différentes dimensions. Certains exemples pourront englober plusieurs de ces dimensions, d’autres une seule, mais ils nous semblent tous pertinent au moment de les confronter à notre propre projet.

1. Museum of Broken relationships, Zagreb.

Source(s) :

- <https://www.beauxarts.com/grand-format/etape-2-le-musee-des-coeurs-brises/>
- <https://brokenships.com/>

Ce musée, comme son nom l’indique, a pour objectif d’archiver des ruptures amoureuses. Le projet est tout à la fois artistique, sociologique et collaboratif. En effet, il est proposé de faire parvenir au musée un objet symbolique d’une rupture, accompagné d’une courte explication permettant aux visiteurs (qu’ils soient physiques ou en ligne) de s’approprier la rupture de l’autre.

En lieu et place d’objets d’art ou historiques, le musée présente des objets du quotidien, symboliques d’une relation ayant unit deux êtres que ce soit le temps d’un été ou de plusieurs années. Cette idée de proposer aux visiteurs des objets à première vue anodin pour finalement

raconter une histoire et toucher le visiteur, est une démarche qui pourra se retrouver dans notre propre projet, avec cette fois une vision hautement moins symbolique, qui servira à des fins de prévention ou d'interpellation du public.

L'idée d'un musée entièrement co-construit par ses publics pour déboucher sans fin sur une forme unique et mouvante au fil du temps par le biais de différents ajouts constitue une démarche intéressante et à laquelle nous pourrions nous inspirer. Le site web de ce musée propose à ses visiteurs d'envoyer objets ou anecdotes permettant sans cesse de renouveler et d'agrandir la collection hétéroclite de récits et d'objets dont bénéficie le musée.

Enfin, le musée est accessible physiquement que ce soit via des structures permanentes, que ce soit à Zagreb et Los Angeles, mais aussi des expositions éphémères à Bucarest, Dunedin et York depuis janvier 2020. Il est également visitable en ligne où une sélection d'objets et d'anecdotes sont proposés aux visiteurs privilégiant la voie digital. Le site de ce musée pouvant alors devenir une porte d'entrée vers une visite physique.

2. Projet “Imaginons ensemble le muséum de demain”, MUSEUM de Toulouse, 2016.

Source(s) :

- <https://museumdemain.tumblr.com/>
- <http://www.club-innovation-culture.fr/museum-toulouse-collections-de-demain/>
- https://issuu.com/museumdetoulouse/docs/catalogue_objets_museumdemain

En 2015, le MUSEUM de Toulouse lance une exposition : “Les savanturiers”. Celle-ci a pour objectif de célébrer les 150 années d'existence du musée toulousain. Ce qui nous intéresse ici, c'est une initiative collaborative qui a pris place dans ce cadre. “Imaginons ensemble le muséum de demain” est un projet qui demande la participation des visiteurs au moment de se poser la question: “qu'est-ce qu'un musée de demain ?”. Il est question d'interroger les attentes des visiteurs, afin de pouvoir être à même de faire évoluer les pratiques muséales, en adéquation avec les usages d'aujourd'hui concernant les technologies.

Le MUSEUM de Toulouse est un musée d'histoire naturelle, aussi il a proposé à ses visiteurs de partager des objets susceptibles de figurer dans un musée de ce type d'ici plusieurs dizaines d'années. Les participants sont donc invités à prêter des objets accompagnés d'une description au musée le temps de l'exposition. Cette collaboration permet au musée de mieux

comprendre les attentes des visiteurs mais aussi de s'adapter à ses différents publics. Par ailleurs, au-delà d'un partage physique, le MUSEUM s'est également tourné vers le numérique en proposant plus simplement de partager une image d'objet. Cela était possible via Twitter, Instagram, Facebook, Flickr ou simplement sur le blog du projet.

La contribution en ligne permet de garder une trace de la démarche à la fois sur les réseaux sociaux, via un hashtag, mais aussi sur le blog. Il est en revanche dommage de ne pas trouver confirmation d'une poursuite d'existence de ce projet au sein du musée. Rendre l'événement permanent aurait été intéressant et aurait permis d'étudier d'éventuels changements sociétaux selon les objets et les thématiques que choisissent de traiter les contributeurs.

3. Museum 2050 : Explorer l'avenir des institutions à travers le prisme de la Chine, Pékin.

Source(s) :

- <https://museum2050.com/>
- <http://www.thatsmags.com/shanghai/post/23911/the-future-of-china-s-museums-and-art-districts>

Le Musée 2050, basé à Pékin, provient d'une nouvelle et grandissante curiosité de la part des Chinois à redécouvrir l'expérience muséale. Cela se traduit par une augmentation de 40% du nombre de musées à travers la Chine en l'espace de 5 ans. Ainsi, le Musée 2050 constitue un lieu de rencontres et de débats d'experts sur l'avenir des institutions culturelles en Chine mais aussi à l'étranger. L'objectif est de "créer une communauté muséale dynamique" où les universitaires pourraient partager leurs recherches et se réunir autour d'un partage d'expériences. Ce projet a été fondé en amont sur l'idée que la scène muséale, en Chine et dans le monde entier est en train d'évoluer et que la définition même de "musée" peut être redéfinie sur la base des pratiques culturelles actuelles. Ainsi, le Musée 2050 a l'ambition de proposer un projet s'adaptant aux adeptes des musées d'aujourd'hui dans l'objectif de favoriser la circulation de la connaissance, et de la passion pour l'art.

Il faut savoir que le Musée 2050 n'est pas seulement physique, tout comme la plupart des musées d'aujourd'hui, il possède sa propre plateforme numérique, afin de promouvoir le projet. Il contient également bons nombres d'articles, fait part des événements au sein du musée, et

permet le contact avec les fondateurs du projet, dans le but d'approfondir les questions soulevées dans les décennies à venir.

Il est nécessaire de nous approprier le mode de fonctionnement du Musée 2050, et de nous inspirer des questionnements soulevés à travers ce projet. Il faut comprendre que l'initiative de concevoir notre propre Musée 2050 dans le cadre de notre projet tuteuré ne comprend pas d'éventuels concurrents sur le fond. Il s'agit réellement de nous interroger sur les enjeux actuels et futurs de nos sociétés, qu'ils soient environnementaux, économiques et sociaux, technologiques ou culturels.

4. Musée du Général Hautecloque et de la Libération de Paris, Paris.

Source(s) :

<https://www.museeliberation-leclerc-moulin.paris.fr/actualites/en-famille-au-musee-pendant-les-vacances-de-la-toussaint>

Comme nous l'avons exposé précédemment, les musées sont bouleversés par le numérique dans l'application des métiers. La présentation des œuvres, des collections et la transmission des savoirs sont challengés par les pratiques déterminées par les nouvelles technologies. Ainsi, les outils numériques permettent d'entrevoir de nouvelles perspectives quant au développement des objectifs muséaux. Par ailleurs, le musée constitue un lieu d'expérimentation privilégié, où les technologies innovantes sont testées. Il s'agit donc de replacer le public au centre des expériences muséales, afin d'une part, de mieux accompagner les visiteurs, et d'autre part, pour augmenter le trafic au sein des musées. Le smartphone peut favoriser la création de nouvelles expériences créatives ayant pour but d'apporter des nouvelles clés de transmission de connaissance.

Il existe bon nombre de musées qui ont tenté, avec plus ou moins de pertinence, de s'approprier les codes du numérique, notamment la création d'applications dédiées. Le musée du Général Leclerc de Hautecloque et de la Libération de Paris est consacré à l'époque de la Seconde Guerre mondiale. Sa spécificité consiste en une expérimentation de son parcours muséal à travers une application mobile destinée aux familles. Cette application a été conçue pour accompagner les familles, et plus particulièrement les enfants, dans la découverte du musée. Le dispositif *Les grandes Grandes Vacances*, prenant la forme d'une série d'animation, est le fil conducteur d'une visite guidée destinée à faire découvrir aux enfants les

collections du musée. Les scènes de la série sont rattachées à un thème, un moment ou un objet présenté dans les salles pour permettre aux enfants de mettre en rapport la fiction et l'histoire. Ainsi, c'est un parcours d'environ une heure qui est proposé aux familles afin de faire découvrir aux plus jeunes les aspects de la Seconde Guerre mondiale par le biais d'un ressort plus ludique, appliqué au parcours traditionnel.

Une nouvelle fois, c'est une démarche qui pourrait profiter à notre projet : utiliser de façon pertinente un outil que la plupart des visiteurs auront en leur possession au moment de visiter le musée, et l'utiliser de façon plus ludique.

5. Les “escape game” et jeux de pistes au sein des musées

Source(s) :

<https://www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/>

Depuis maintenant plusieurs années, le “phénomène” de l'escape game a émergé en France. À l'origine, ce type d'expérience ludique était disponible au sein de structures spécifiques mais peu à peu ces dispositifs ont su attirer l'attention d'autres structures tels que les festivals, les municipalités, associations mais aussi les musées. Ceux-ci, désireux de proposer des expériences nouvelles et ludiques mais aussi d'attirer de nouveaux publics ont trouvé dans le concept de l'escape game une opportunité de combiner ces deux intentions.

L'escape game muséal, bien que détourné de son concept initial puisqu'il n'est bien souvent plus question de s'échapper d'une pièce est presque devenu un sous genre de ce type de dispositif ludique et une nouvelle manière de visiter des lieux culturels de tout type, musées en tête. Il s'agit davantage de jeux de piste que d'escape game mais l'objectif est d'utiliser le lieu, son architecture, les œuvres et objets exposés dans le but de remplir un objectif. Le visiteur devient alors acteur de sa propre visite et, par l'intermédiaire du jeu, le musée va attirer son attention vers des points qu'il n'aurait probablement pas décelé lors d'une visite classique.

Ce que nous souhaitons mettre en évidence ici à travers l'exemple des escape game, ce sont les différents dispositifs à dimension ludique qui peuvent être utilisés pour engager davantage les visiteurs. Escape Game, jeu de piste, chasse au trésor, jeu de rôle sont autant de nouvelles dimensions qui peuvent s'ajouter à une visite de musée classique. Il nous semble important, compte tenu de notre sujet, d'apporter une dimension ludique à notre dispositif. Celle-ci

permettra l'engagement physique, émotionnel, intellectuel des visiteurs-joueurs et aura pour objectif de les interpeller en les confrontant à leurs propres responsabilités.

6. Google Arts & Culture

Source(s) :

<https://artsandculture.google.com/partner?hl=fr>

Google Arts & Culture est, à la manière de StreetView ou de Scholar un service mis en place en ligne par le GAFAM Google. Ce service vise à permettre la visite interactive de musées grâce à la technologie de vue à 360 degrés utilisée par StreetView. Le service permet également aux publics numériques de visualiser 32 000 œuvres en très haute définition.

Au-delà des critiques que cela soulève sur la propriété de diffusion des œuvres, les musées participants signant généralement l'exclusivité à Google, du moins dans cette qualité, il est intéressant de mettre en avant la facilité d'accès qu'offre un tel service. Tous les visiteurs éventuels ont accès, simplement avec une connexion internet, à une collection très importante. Celle-ci regroupant entre autres les œuvres des Musées d'Orsay, du musée Van Gogh, de la National Gallery de Londres ou encore du MoMA de New-York.

À la manière d'un musée traditionnel, les œuvres disponibles en haute définition sont généralement accompagnées d'une description détaillée. En matière de proposition favorisant l'accès aux œuvres en ligne, Google Arts & Culture fait office de référence en référence de la qualité qu'il propose. S'en inspirer, au moins en termes de clarté serait intéressant. Pourquoi ne pas y apporter une dimension collaboratif via la possibilité de commenter ou de participer à la description des œuvres, ou en donnant la possibilité aux particuliers d'ajouter eux-mêmes des œuvres.

7. Exposition FRAC Forever au Centre Pompidou-Metz (2012-2013)

Source(s) :

<https://www.centrepompidou-metz.fr/frac-forever>

A l'occasion des 30 ans des fonds régionaux d'art contemporain (FRAC), le Centre Pompidou-Metz a invité le FRAC Lorraine à investir l'une de ses galeries afin d'exposer plus de deux cent photographies. Une mise en lumière plutôt insolite puisque les visiteurs étaient invités à déambuler dans le noir autour des œuvres avec pour seul éclairage une lampe torche.

Les repères sont brouillés. Certes, les œuvres ne sont accrochées que sur les murs périphériques, la galerie étant pour une fois dépourvue de cloisonnement, mais par où commencer ? Une, deux, ou dix photos d'un même artiste se suivent-elles ? Impossible de prendre du recul : en raison de la faible intensité des lampes, les images se dévoilent dans un tête-à-tête où le spectateur se fait inspecteur, allant directement au détail.

Cet exemple initie une réflexion sur la façon de présenter des objets mais également sur la façon de regarder dans un musée. En lumière, le public « papillonne » autour des œuvres alors que dans le noir, il va davantage au cœur de l'œuvre. Il va à la rencontre de l'objet, il cherche à le comprendre. Et c'est exactement ce que l'on aimerait faire au sein de notre projet Museum XXI : présenter au public un futur qu'il ne connaît pas en l'invitant à le rencontrer et à comprendre son existence.

Cette expérience insolite implique le visiteur et amène un nouveau regard sur l'objet. Elle permet également de résoudre le difficile problème de la scénographie. Autant d'idées intéressantes qui pourraient servir notre projet.

8. Les Visites « déguidées » de Bertrand Bossard a Palais de la Porte Dorée

Source(s) :

<https://www.histoire-immigration.fr/agenda/2016-03/les-visites-deguidées>

Au Palais de la Porte Dorée à Paris, on propose des visites qui s'éloignent du schéma classique des visites guidées muséales traditionnelles : un acteur-comédien guide un groupe de visiteurs à travers les différents espaces, les différentes salles, et raconte différentes histoires qui s'y sont passées — des vraies comme des fausses. En somme, il rend légendaire le lieu, le mythifie.

Le principe des visites « déguidées » est d'être un réel spectacle dans un format adaptable à la spécificité de différents lieux, inventif en fonction des besoins et des contraintes des

différents espaces. Créé *in situ*, ce spectacle permet de découvrir les dessous cachés d'un lieu à travers son imaginaire, son histoire, ses personnes.

Ici on raconte une histoire aux visiteurs via une mise en scène portée par un comédien. Un storytelling en soit qui va permettre de valoriser et transmettre un patrimoine. A nouveau une expérience insolite qui propose l'implication et l'immersion du public. Une idée qui pourrait mythifier notre Musée 2050.

9. FACEBOOK 1914 : Leon Vivien, l'expérience d'un poilu sur Facebook

Source(s) :

<https://www.facebook.com/leon1914>

Leon Vivien, jeune instituteur français qui sera jeté dans la boue des tranchées en 1914, nous partage son quotidien sur Facebook. Une idée originale qui met à contribution les réseaux sociaux et offre de la visibilité numérique à un événement sous couvert d'un compte Facebook d'un poilu fictif.

Le profil de Léon débute le 28 juin 1914. Dans cette période d'avant-guerre, Léon entretient une correspondance avec ses amis déjà partis au combat, il livre son état d'esprit sur la guerre, raconte sa vie d'instituteur... jusqu'à ce qu'il soit accepté dans l'armée et rejoigne le front, le 10 avril 1915. A partir de cette date, « Facebook 1914 » passe au temps réel. Les internautes qui s'abonnent à la page de Léon Vivien peuvent suivre les journées de ce soldat à raison de cinq publications par jour.

A nouveau du storytelling mais cette fois conduit via les réseaux sociaux. Le même concept avait été utilisé sur Twitter pour le centenaire du naufrage du Titanic. Un éditeur britannique a proposé aux internautes de [suivre la traversée du paquebot](#) jusqu'à la nuit où le Titanic heurte un iceberg (@TitanicRealTime) : <https://twitter.com/titanicrealttime>

Pourquoi pas proposer ce type de visibilité numérique au Musée 2050 via un personnage fictif qui partagerait son expérience sur les réseaux sociaux. Cela permettrait de personnifier ce futur que nous avons imaginé par la narration.

10. Dispositif CHROMA de l'exposition Nous et les autres, des préjugés aux racismes au Musée de l'Homme

Source(s) :

- <http://nousetlesautres.museedelhomme.fr/fr/chroma>
- <http://nousetlesautres.museedelhomme.fr/fr>

Le musée invite des personnes de toutes les origines à se joindre à un ami pour partager ensemble ce qui les rend si uniques : leurs couleurs. Avec l'aide d'un studio de création digitale, le musée a créé une expérience interactive unique : CHROMA. Une application mobile très spéciale qui permet aux gens de créer leur propre affiche de l'exposition en utilisant les couleurs de leur visage. Ces affiches ont été conçues par un artiste qui a créé une série d'affiches iconiques qui utilisent seulement deux couleurs. Ainsi, chaque fois que deux personnes se réunissent, leurs couleurs de peaux sont appliquées numériquement sur les visuels.

L'expérience CHROMA est également présente au cœur du musée grâce à une installation interactive qui donne aux visiteurs la possibilité de participer après avoir vu l'exposition. Il invite les visiteurs à créer leurs propres affiches avec un ami ou un inconnu et à la partager ensuite sur les réseaux sociaux. Ces affiches seront même imprimées en temps réel et diffusées à travers Paris.

Ce dispositif propose de prolonger l'expérience muséale au-delà du musée tout en engageant, en impliquant, en faisant participer le visiteur. Non seulement il bénéficie d'une visibilité via un site web, une application mobile, les réseaux sociaux et des affiches sur la voie publique, mais il invite le visiteur à être acteur de ce rayonnement au-delà des murs du musée via le partage d'affiches sur les réseaux sociaux. Des idées intéressantes qui pourraient valoriser notre projet.

11. FRISE CHRONOLOGIQUE du Musée de Saint-Lizier

Source(s) :

<https://www.aestetype.com/design/project/musee-de-saint-lizier/>

Les jardins du [Musée de Saint-Lizier](#) accueillent une frise chronologique physique de 130 m de long sur laquelle des QR codes sont disposés, permettant aux visiteurs d'accéder à des contenus multimédias complémentaires sur leur smartphone.

Cela pourrait être intéressant si l'on veut matérialiser notre frise chronologique. Reprendre les événements marquants avec un complément d'information via un QR code qui renverrait vers un site web. *(Cette technologie pose néanmoins la question de l'accès à l'information pour les personnes ne détenant pas de smartphone).*

Dans la même idée, le Centre Pompidou avait créé l'application BLINKSTER qui permettait d'accéder à des informations en ligne sur une œuvre en la photographiant avec un smartphone.

Liens complémentaires :

- <http://musee-nouvelle-generation.blogspot.com/2014/01/blinkster-une-nouvelle-alternative-la.html>
- <https://www.presse-citron.net/blinkster-la-culture-dans-la-main/>

Synthèses

Placer l'acte de collaboration au cœur de notre dispositif pourrait être pertinent compte tenu de sa dimension presque universelle. Les exemples des moyens de contributions offerts par le Museum of Broken Relationships et le MUSEUM de Toulouse sont intéressants et pourraient constituer des sources d'inspiration au moment d'évoquer cette question. Définir de quelle façon les visiteurs pourront contribuer dépendra bien entendu de la forme que prendra le projet (physique ou non). Au-delà de la contribution pure, celle de l'engagement est également importante. L'exemple des escape game muséaux a pour but de souligner ce point. Néanmoins, ils ne doivent pas être une fin en soi. Ce type de dispositifs, bien qu'intéressant, comprend bon nombre de défauts, le premier étant de focaliser l'attention du visiteur-joueur sur le jeu plutôt que sur l'ensemble des propositions du musée. Mettre en place un dispositif ludique dans notre expérience devra se faire de manière moins appuyée afin d'éviter une dichotomie. Pour qu'un tel dispositif fonctionne, il doit être pensé en même temps que le musée lui-même afin de créer un ensemble cohérent et équilibré qui fasse sens.

Le projet chinois de musée 2050 aborde des questions similaires à celles que nous nous posons, en ce sens il constitue peut être une source de réponses ou du moins, d'avancement.

Par ailleurs, la question du numérique au musée sera centrale. Là encore, selon la forme que prendra notre projet, le numérique sera plus ou moins présent. Si le support adopté est entièrement digital, le numérique devra être au cœur. Si il est physique, nous devons nous interroger sur la pertinence d'utiliser des dispositifs numériques pour compléter l'expérience. De tels dispositifs pourraient par exemple prendre la forme du support de jeu des visiteurs ou d'une extension de l'expérience en renvoyant vers des articles, des vidéos ou des sites web. Le visiteur investi pourrait alors choisir d'approfondir l'expérience ultérieurement ou en parallèle de sa visite.

CAHIER DES CHARGES

1. Présentation du Museum XXI

Le Museum XXI est un musée qui sera ouvert en 2050. L'objectif de ce musée est de porter un message au travers des faits historiques marquants s'étant déroulés durant la première moitié du XXIème siècle. L'idée est de présenter le Musée *via* un site internet ainsi qu'une campagne sur les réseaux sociaux en plus de théoriser et développer le Museum XXI en lui-même : faits historiques retenus, mode de présentation adopté (musée physique, virtuel, etc.). Le projet est aussi présent en tant que mode de transmission historique, capsule temporelle, dans l'optique de conservation et de don culturel/savoirs aux générations futures.

Il nous a donc fallu imaginer les futurs événements qui vont se produire et qui vont impacter notre manière de voir le monde et l'avenir de l'humanité dans sa globalité. Réfléchir aux cibles auxquelles le projet Museum XXI s'adresse mais aussi au message que nous souhaitons faire passer à la population actuelle sur ce qu'il adviendrait de notre avenir si nous continuons dans cette voie. Museum XXI est un musée collaboratif, c'est-à-dire que chaque visiteur peut créer sa propre interprétation, expérience et représentation physique ou digitale du Muséum en consultant la documentation mise à sa disposition. Nous souhaitons revisiter l'expérience muséale au travers des canaux numériques.

2. Nombre de personne engagées sur le projet et répartition

- Marion LIGIER (CDL) : axée narration et graphisme
- Quentin MORES : axé organisation globale et conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Lucas STAUDT : axé conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Nicolas RUBIO : axé conception conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Cyril MENTREL (CDL) : axé ludicisation et scénarisation
- Antoine KRYS (CDL) : axé *world building* et creation de contenus

- **Les cibles**

Persona 1	Éowyn, 26 ans, femme, Nancy
	Étudiante en art Fréquentation régulière des musées et centres culturels Recherche inspirations pour ses projets personnels

Persona 2	Milo, 42 ans, homme, Gorze
	Attaché territorial Passionné d'art Sensible à la transmission du patrimoine culturel

Persona 3	Arya, 37 ans, femme, Corny-sur-Moselle
	Maraîchère Soucieuse du travail de la terre, de l'environnement Comportement éco-responsable

- **Les différents supports de production**

Le projet Museum XXI devra contenir différents supports de production :

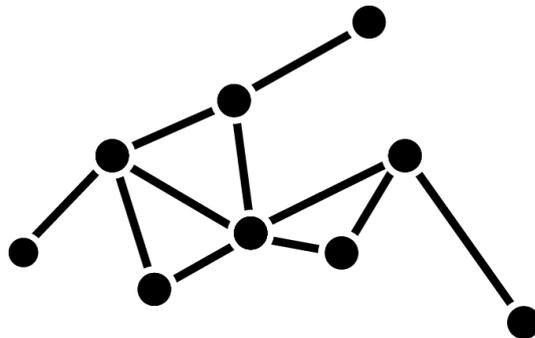
- Un Logo
- Une Charte graphique
- Un Site web
- Une stratégie pour les réseaux sociaux

- Les contenus propres au Muséum (scénarisation d'éléments, ressources bibliographiques et autres visant à appuyer les propos, réalisations 3D, etc...)
- Les contenus relatifs aux réseaux sociaux (visuels créés, vidéos teaser, etc...)

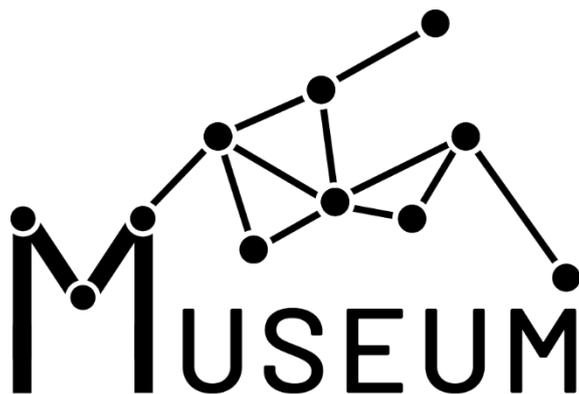
- La charte graphique

Museum XXI cherche à sensibiliser le public à travers la présentation et la mise en scène de divers faits historiques fictifs qui se seraient déroulés entre 2020 et 2050. Nous écrivons un pan de notre Histoire en imaginant notre avenir selon les faits actuels et les prévisions scientifiques. Et quoi de mieux pour la présentation de ce futur que la mise en perspective de dates et d'événements marquants via la conception de frises chronologiques.

C'est en s'inspirant de ces frises que nous avons pu proposer un concept pour notre logo. Une frise chronologique relie des dates entre elles pour permettre une meilleure compréhension d'un passé bousculé et façonné par de grands événements. Nous avons donc pris le parti d'illustrer la connexion entre ces dates via la création d'un "filet" constitué de points et de lignes. Ces points marquent alors les événements et les lignes marquent l'étroite connexion qui s'opère entre ces événements. Un fait marquant résulte bien souvent d'actions passées, c'est cette idée d'entrelacement, d'interconnexion qui a alimenté le concept de notre logo.



Ce filet, ces points reliés, viennent alors habiller notre mention "Museum XXI". Nous avons choisi d'intégrer le "M" majuscule de "Museum" à cette connexion de points. En effet les lignes de la lettre "M" se prêtent parfaitement au jeu.



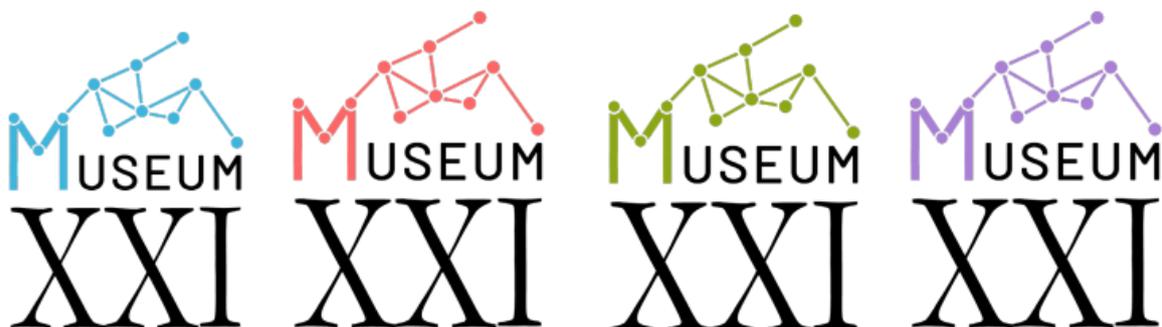
S'ensuit l'intégration du "XXI" sur lequel nous avons choisi d'appuyer en le plaçant proportionnellement sous la mention "Museum". La typographie est différente de celle utilisée pour "Museum". En effet, comme il s'agit ici de marquer le siècle en chiffres romains, une typographie plus classique, telle que la Garamond, semble plus encline en référence au passé, à l'Histoire. De cette manière nous avons conceptuellement sur l'ensemble du logo une confrontation d'époques et une interconnexion entre ces dernières. Ce qui nous donne :

La taille du logo de Museum XXI est basée sur la hauteur « X ». La taille du logo doit être adaptée en fonction de la taille du support sur lequel il est apposé. Elle varie donc en fonction des applications. 3 règles sont néanmoins à respecter :

- Les proportions du logo : Ne pas redimensionner le logo en modifiant sa hauteur sans modifier proportionnellement sa largeur.
- Taille du logo : Le logo ne doit jamais être trop grand ou trop petit, veillez à ce que la taille du logo soit en accord avec le support sur lequel il est apposé.
- La taille minimale du logo : La largeur du logo ne doit pas être inférieure à 15mm, afin de garantir sa bonne lisibilité.



Le logo est fourni avec plusieurs déclinaisons. Ce sont ces variantes qui doivent être utilisées. La position du texte se doit de respecter selon les directives fournies ci-dessous. Le logo se décline donc en quatre couleurs qui font références aux diverses thématiques que nous abordons : le **vert** pour l'environnement, le **bleu** pour la technologie, le **violet** pour l'aspect socio-économique et le **rouge** pour la géopolitique.



Le logo a également été décliné en blanc. Ces versions s'utilisent dans des cas particuliers, lorsque les contraintes techniques empêchent d'utiliser la version principale.



Dans un but de visibilité, le logo doit être appliqué sur un fond de couleur adéquat et clair.



Couleurs de référence primaire :



R: 165 V: 200 B: 67
C: 44% M: 0% J: 87% N: 0%



R: 140 V: 168 B: 22
C: 53% M: 16% J: 100% N: 2%



R: 181 V: 181 B: 181
C: 32% M: 24% J: 25% N: 4%



R: 117 V: 123 B: 119
C: 53% M: 38% J: 43% N: 23%



R: 255 V: 255 B: 255
C: 0% M: 0% J: 0% N: 0%



R: 22 V: 22 B: 22
C: 78% M: 68% J: 61% N: 86%

Couleurs de référence secondaire



R: 254 V: 103 B: 103
C: 0% M: 72% J: 49% N: 0%



R: 233 V: 70 B: 68
C: 0% M: 84% J: 62% N: 0%



R: 63 V: 182 B: 221
C: 67% M: 6% J: 9% N: 0%



R: 74 V: 193 B: 238
C: 63% M: 1% J: 1% N: 0%



R: 244 V: 195 B: 39
C: 5% M: 24% J: 89% N: 0%



R: 241 V: 230 B: 43
C: 11% M: 0% J: 87% N: 0%



R: 169 V: 128 B: 213
C: 44% M: 59% J: 0% N: 0%



R: 73 V: 55 B: 141
C: 87% M: 88% J: 0% N: 0%

La charte se doit de reprendre plusieurs éléments concernant les couleurs à utiliser au cours des différents design. Comme défini dans le logo, les couleurs diffèrent en fonction des différentes thématiques abordées par le muséum. Chaque couleur sera couplée à une variante afin de permettre l'utilisation contrôlée de dégradé de couleur si le support se prête.

Les couleurs peuvent s'utiliser sous forme de dégradé. Pour un soucis d'uniformisation des styles, l'utilisation de dégradé est limitée à 2 couleurs par dégradé.

Dans un but de visibilité, veillez à utiliser les couleurs avec équilibre et parcimonie. Si une couleur domine, utilisez du noir ou du blanc en arrière-plan. Si le blanc, le noir ou les gris dominent, utilisez les couleurs en arrière-plan avec retenue.

Typographie :

La police d'écriture Barlow

Bold :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Medium :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Thin :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

La police d'écriture Roboto

Bold :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Medium :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890
Thin :	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Privilégiez pour les titres, l'utilisation des graisses Light et Bold. Pour le corps du texte, l'utilisation de la graisse Medium est recommandée. Ces préconisations ne sont là qu'à titre indicatif, en effet, libre à vous de jouer sur la taille et la graisse de la typographie. Veillez à respecter la mise en forme spécifique de certains supports. Une hiérarchie de texte est à mettre en place, afin d'assurer une harmonie entre les différents supports. titres.

Exemple :

TITRE EN BARLOW BOLD
SOUS-TITRE EN BARLOW LIGHT

Corps du texte en roboto light

SOUS-TITRE EN BARLOW BOLD
TITRE EN BARLOW THIN

Corps du texte en roboto light

2. La charte graphique

- Le concept

En accord avec la définition du logo ci-dessus, la charte définit un design sobre et assez libre dans sa construction mais contient plusieurs éléments de direction concernant le design général à adopter au fur et à mesure de l'avancée du projet. Elle s'applique pour une majorité de contenu, mais demeure un élément de guide visant à assurer une harmonie générale entre les différents contenus produits au sein du muséum. La charte vise à définir une hiérarchie entre les différents documents produits tout en s'assurant que les concepts graphiques se propagent au sein de ces derniers notamment en reprenant le concept de frise et du "filet" constitué de point et de lignes pour certains supports. La charte reprend aussi plusieurs éléments de 'bon sens' vis à vis du design, comme l'utilisation de dégradé et/ou de couleurs par rapport au logo utilisé et au support adopté.

Recommandations générales :

La charte reprend plusieurs conseils et guide de création pour les différents supports.

- Bonne intégration des différents éléments
- Déclinaison du logo
- Modification de direction du design en fonction de la thématique abordée
- Utilisation de couleurs pertinentes
- Utilisation de dégradé
- Taille des images
- Taille du logo
- Hiérarchie des textes
- Utilisation de contenu sous licence creative commons

Site web

1. Les objectifs

Le site Internet du Muséum XXI doit remplir différentes fonctions. Dans un premier temps, il est nécessaire de rappeler le concept du musée, à savoir une expérience inédite qui se construit avant tout de manière collaborative.

Le Muséum XXI est une expérience qui se construit dans une logique open source, avec une volonté de permettre à n'importe qui de créer sa propre salle en fonction de l'interprétation d'un élément de la chronologie établie. Toutefois, il est nécessaire de disposer de certains prérequis concernant le matériel à utiliser dans la réalisation d'une salle. C'est pourquoi le site internet du muséum devra donner un accès à des documents indiquant le matériel nécessaire à la conception de chaque salle.

Enfin, le site Internet permettra de communiquer avec la communauté via un formulaire de contact. Nous mettrons également en avant des propositions d'améliorations de documents techniques ainsi que nos partenaires et d'autres actualités en rapport avec le développement de Muséum.

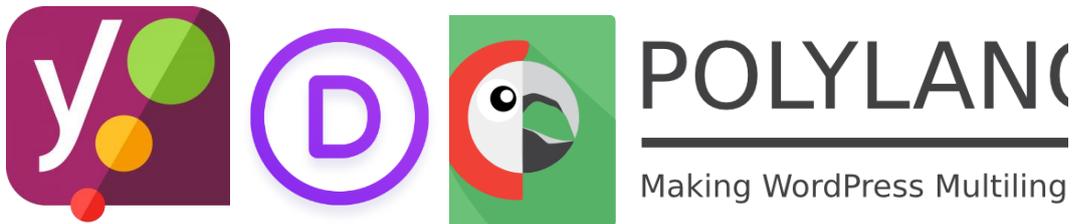
2. Périmètre du projet

Le site est prévu pour être multilingue anglais/français afin d'animer la curiosité du plus large public possible en visant l'international.

En termes de plugins, plusieurs sont à prévoir pour les fonctionnalités suivantes (*des plugins additionnels pourront se voir ajouter si-nécessaire, il s'agit ici d'une liste de prérequis indispensables*) :

- Multilingue
- Analytics : lien avec les services de Google afin de comprendre l'audience et d'adapter les contenus en conséquence
- Sauvegarde/Déplacement du site et de sa base de données

- Sécurité interne (WP Security) : changement de la page de connexion, ajout de restrictions contre les attaques par dictionnaires, etc.
- Besoins en SEO avec Yoast : optimisation du site pour les moteurs de recherche à long terme
- Gestion du thème enfant : pérennité du site et de ses mises à jour de façon automatisée
- Gestion personnalisée des médias sociaux



Le site sera bien évidemment responsive et respectera les normes RGPD en vigueur via un pop-up et des pages sous-jacentes sur la politique de confidentialité adoptée.

La principale spécificité du site concernera la collaboration de la communauté basée sur la page “Documentation” du site qui sera chargée de mettre en avant les ressources et les règles du Museum XXI pour que chacun puisse s'approprier l'expérience dans le respect des chartes établies et dans les meilleures conditions.

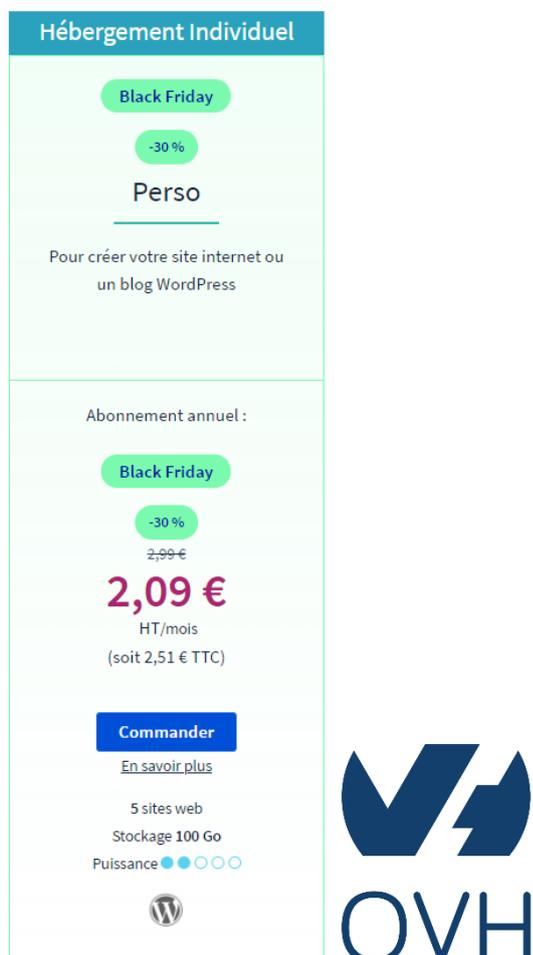
3. Les livrables

En premier lieu, des *wireframes* seront fournis dans le dossier final afin de rendre compte des tenants et aboutissants du site web. L'intérêt est de montrer l'utilité des contenus retenus ainsi que leur pertinence spatiale dans la page.

Les photos principales du site web seront issues du Museum XXI lui-même, il sera donc le détenteur unique et exclusif des droits (ex : images 3D issues de SketchUp, images tirées des publications sur les réseaux sociaux du Museum XXI, ...).

Pour les images secondaires du site, celles-ci seront tirées de bibliothèques d'images libres de droits, ces photographies seront utilisées à des fins d'illustration uniquement.

Côté hébergement, le Museum XXI se tournera probablement vers les services d'OVH avec une offre "Perso" qui sera amplement suffisante au démarrage.



Hébergement Individuel

Black Friday

-30 %

Perso

Pour créer votre site internet ou un blog WordPress

Abonnement annuel :

Black Friday

-30 %

~~2,99 €~~

2,09 €

HT/mois
(soit 2,51 € TTC)

Commander

[En savoir plus](#)

5 sites web
Stockage 100 Go
Puissance ● ● ● ●

WordPress

OVH

Au sujet de la maintenance, nous nous tournons vers une solution la plus "clés en main" possible avec pour cela l'unique action d'accepter les mises à jour des plugins à l'accueil de l'interface administration sous WordPress. L'utilisation d'un thème enfant est d'ailleurs présent pour remplir cet objectif et éviter les potentiels dysfonctionnements/problèmes de compatibilités à la suite de mises à jour.

Nous notons également la présence d'un plugin pour faire des sauvegardes automatiques du site web en cas de situation critique.

Les services tiers seront les services de Google avec notamment la Google Maps, la récolte des données d'audience avec Google Analytics et éventuellement d'autres services futurs avec AdWords. L'utilisation du Pixel Facebook est également envisagée pour le lien avec d'éventuelles campagnes de promotion digitales ainsi que l'inclusion du feed Instagram.



Les réseaux sociaux :

1. Les objectifs

Les réseaux sociaux ont plusieurs objectifs. La fonction première de ces réseaux est de rappeler le concept du musée et faire connaître son expérience. Il est important de diffuser l'image de marque qui va être construite autour du muséum, en respectant d'une part les différents codes qui vont être mis en place à travers la future stratégie de communication. Mais aussi de fournir des posts originaux et/ou reprenant les actualités du muséum pour continuer à diffuser l'idéologie du muséum et étoffer l'interactivité entre les différents membres présents sur les différents réseaux.

Les réseaux sociaux vont être essentiels dans l'écosystème du muséum, étant basé autour d'une dimension collaborative, il est impératif de développer cette dimension à travers les différents posts et surtout à travers la gestion des communautés. Afin de rendre la communauté créée complice et engagée autour des actions du muséum, tout en donnant envie à ceux qui voudront reproduire le concept et créer à leur tour leurs propres histoires et scénarisations qui pourront être publiées sur le site du muséum.

Les réseaux sociaux sont donc un ensemble de passerelles interconnectées, elles doivent toutes renvoyer vers le site pour susciter l'intérêt des internautes, mais doivent aussi être présentes pour assurer l'interaction avec ces derniers.

2. Périmètre du projet

- En accord avec le périmètre du site web (défini plus haut), les réseaux sociaux sont prévus pour être multilingue anglais/français. La mise en place de cette fonctionnalité

multilingue reste encore à définir (plusieurs posts, plusieurs pages, un post en anglais avec sous-titrage, etc...)

- L'utilisation de vidéo est pertinente mais devra être limitée, elle ne devra se limiter qu'à la présentation d'un topic propre et devra être ponctuelle. Exemple : Une vidéo de présentation du musée, vidéo de présentation d'une thématique scénarisée

Nos différents posts se feront majoritairement à travers une image diffusée (promotionnelle ou non), laquelle reprendra les codes définis dans la charte graphique, et ponctuée par un court texte promotionnel renvoyant vers le site du musée

3. Les livrables

- Images et vidéos

Les photos principales seront issues du Museum XXI lui-même, il sera donc le détenteur unique et exclusif des droits (ex : images 3D issues de SketchUp, images tirées des publications sur les réseaux sociaux du Museum XXI, ...).

Pour les images secondaires du site, celles-ci seront issues de bibliothèques d'images libres de droits, ses photographies seront utilisées à des fins d'illustration uniquement.

- Stratégie de communication

Une stratégie de communication pour les réseaux sociaux est à réaliser au cours du projet, elle permettra de déterminer les différents moyens de communication sur les différents supports ainsi que de garantir une charte commune.

Le contenu

Des vidéos seront régulièrement publiées sur les réseaux sociaux mais aussi sur le site web ou dans certaines salles selon les besoins narratifs. Pour l'heure, un trailer a été réalisé pour présenter le projet. Il est disponible à l'URL suivante :

<https://www.youtube.com/embed/tuKTsuDa7I4>

La mise en place du projet sera appuyée par un plan de communication sur les réseaux sociaux. Ceux-ci pourront être l'occasion de faire la promotion du site web et de l'aspect

communautaire de notre projet. Par ailleurs, l'idée de faire des sondages pour décider de la mise en avant d'un projet issu de la communauté pourra passer par les réseaux sociaux, au-delà d'être uniquement présenté sur le site. Enfin, le partage d'articles scientifiques ou issus de la presse en lien avec les thématiques du projet pourrait faire partie des différents types de publications que les publics pourront trouver sur les réseaux sociaux du Museum XXI. Celui-ci reste à établir plus précisément, toutefois nous avons déjà quelques concepts de publication, les voici :

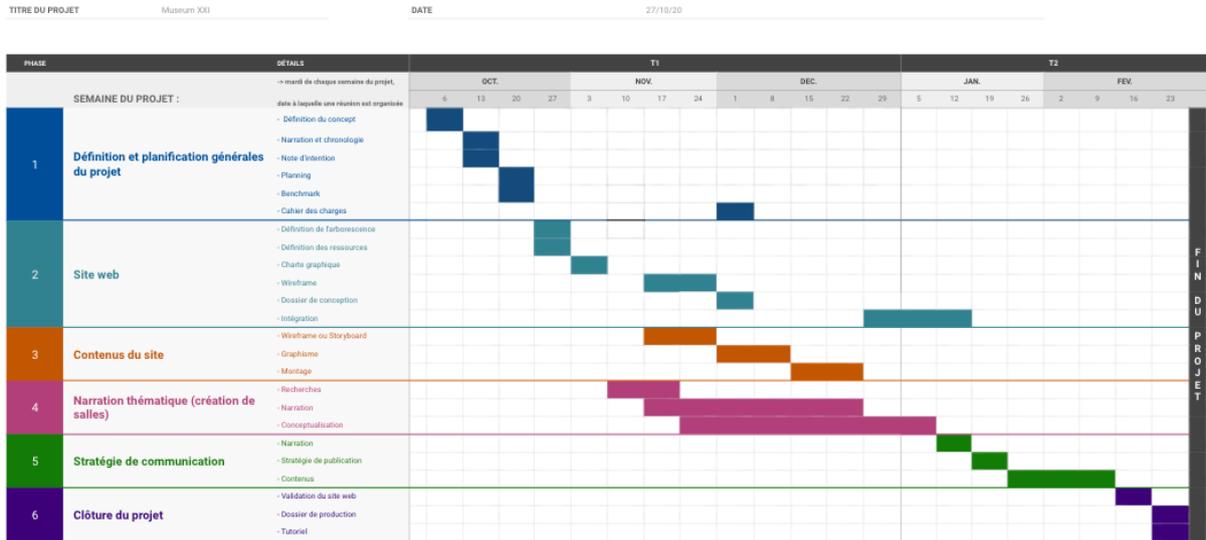


Ces prototypes de posts à destination des réseaux sociaux sont susceptibles d'évoluer en fonction des ajustements de nos thématiques principales. Bien que la forme puisse être amenée à évoluer, la structure des posts sur les réseaux sociaux du Museum doivent adopter une hiérarchie propre et véhiculer le message que le Museum souhaite faire passer. La forme des posts est relativement libre, et les images et/ou vidéo à créer n'ont de contraintes sur la forme que les recommandations précitées. Le bon sens en termes de scénarisation doit être de mise pour la création de ces contenus.

L'utilisation de ressources, comme les images et autres vidéos, doit se faire sous la limite de la licence Creative Common. Les contenus une fois modifiés et intégrés au sein des productions de Museum XXI sont la propriété du Museum. La forme d'utilisation des ressources collectées demeure relativement libre. Les principes graphiques cités au sein de cette charte doivent être appliqués, afin d'assurer la concordance des différents supports produits.

Le planning général :

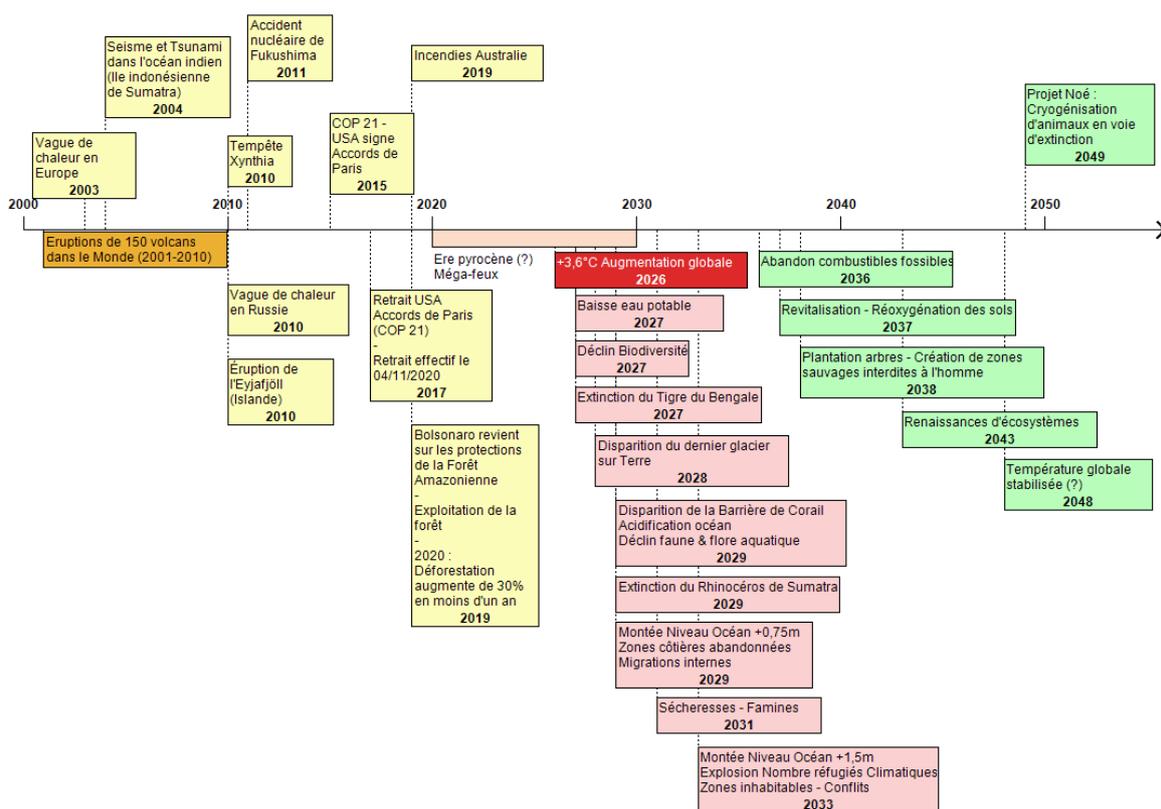
Planning MUSEUM XXI



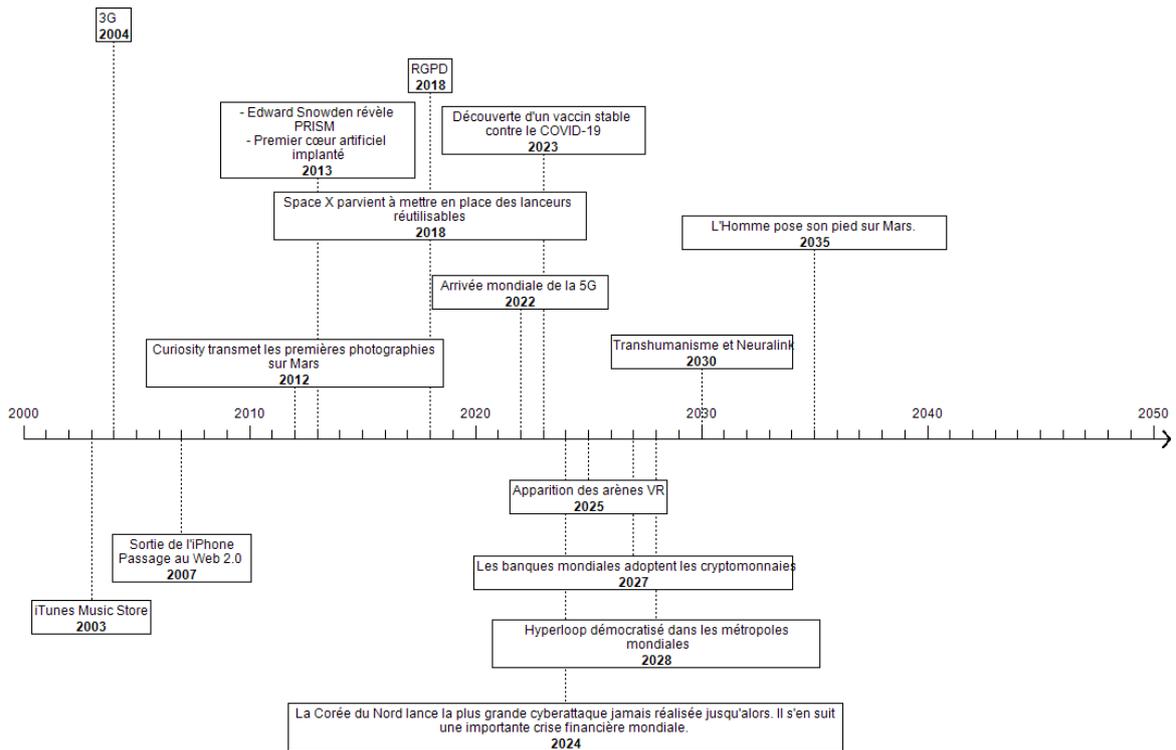
SCENARISATION

Conception de frises chronologiques

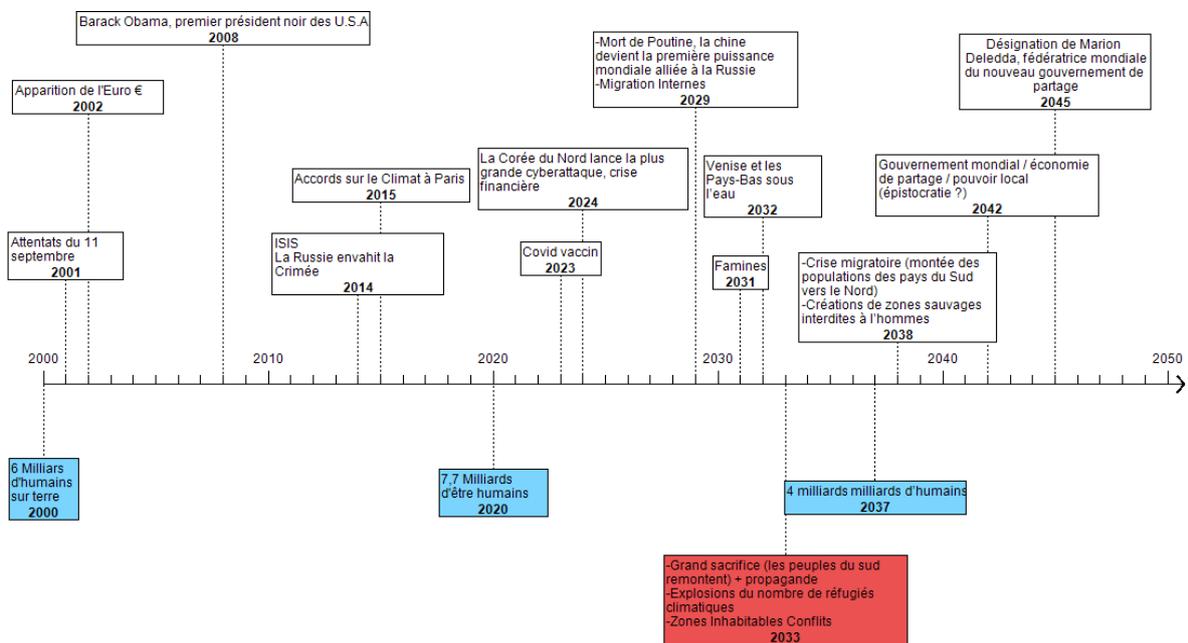
En premier lieu, il convient de préciser que nous avons réalisé conjointement une timeline générale sous forme de frises chronologiques contenant les principaux événements en fonction des thématiques. Celles-ci sont au nombre de quatre, une frise économique et sociale, une frise concernant l'environnement, une frise centrée sur les nouvelles technologies et une dernière frise cadrant les principaux faits géopolitiques. Ces frises ont été réalisées dans le but de scénariser collectivement le Musée XXI, dans un objectif qui à terme restera le même. Il s'agira de laisser la parole aux usagers du Musée et de réaliser une conception collaborative.



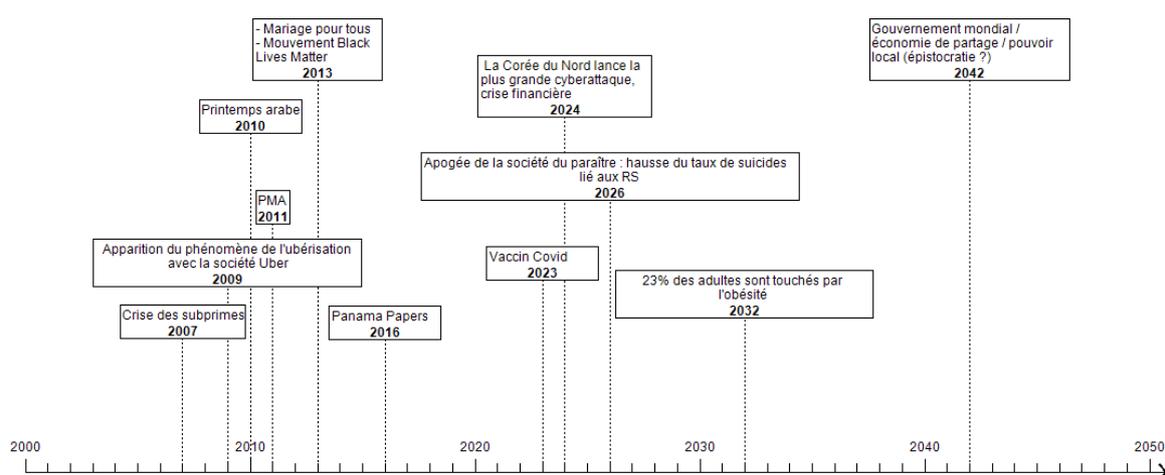
Frise chronologique sur l'environnement



Frise chronologique sur la technologie



Frise chronologique sur la géopolitique



Frise chronologique sur l'aspect économique et social

Création de thématiques

Dans le cadre de ce projet, plusieurs thématiques précises seront abordées. Elles correspondent aux différentes idées de salles que nous avons jusqu'ici. Les salles en question seront présentées dans des containers au format identiques, il sera de notre ressort d'aménager ses containers en fonction des thématiques abordées dans chacun d'eux. Ces salles seront l'occasion de faire prendre conscience, d'informer et de présenter sur ces sujets par le biais d'exemples, de dispositifs ludiques et de supports médiatiques variés. Voici les thématiques que nous avons listé jusqu'ici :

- Extinction de masse des espèces.
- Désinformation, propagande après le grand sacrifice.
- Montée des eaux et changement climatique.
- Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ?
- Géopolitique mondiale
- Ecoterrorisme
- Fonte du permafrost: quels sont les risques ?
- Réfugiés climatiques
- Vers davantage de pandémies mondiales ?
- Vers une mort de l'informatique (manque de matières premières, consommation énergétique trop importante)

- Les transports du futur.
- Les enjeux et étapes futures de l'exploration spatiale.
- L'économie locale et solidaire.
- Salle qui récapitule le scénario.

Scénarisation d'une thématique sous forme "d'escape game"

L'une des salles sur lesquelles nous travaillons se prête, selon-nous, parfaitement au dispositif ludique de l'escape game. Il s'agit de celle traitant de la thématique de la géopolitique mondiale. Il nous semble intéressant de placer les joueurs en situation et de leur apporter les informations au fur et à mesure du jeu. Ainsi, les visiteurs incarneraient des membres d'une cellule de crise dans un décor inspiré de la salle de crise de la Maison-Blanche. Chacun aurait un rôle (président, chef des armées, ministre des affaires étrangères...) et des informations propres à celui-ci. Aidé d'un maître du jeu présent physiquement ou via téléconférence dans la salle ils seraient amenés à résoudre un conflit donné (par exemple l'évacuation d'une ville due à une montée subite des eaux, un ouragan, une vague de migration...). À travers cette mise en situation, il découvrirait des éléments de la géopolitique mondiale en 2050 grâce aux informations à leur disposition et aux éléments narratifs apportés par le maître du jeu.

Scénarisation d'une thématique par le biais de dispositifs ludiques

Concernant les questions en rapport avec l'expérience que doit offrir un musée à ces visiteurs, nous pouvons citer Anne-Laure Bourdaleix-Manin, muséologue et Doctorante en Sciences Humaines appliquées : "On ne peut pas parler (sauf exception) de l'expérience muséale comme d'une expérience signifiante de la quotidienneté, mais davantage d'une expérience du vivre, qui offre un horizon du vivre extraordinaire ou extra-quotidien, où apparaissent en filigrane des intentions fortes, comme celle de se reconnaître à partir du lien établi avec l'œuvre d'art, d'une réconciliation offerte par l'œuvre exposée pour celle ou celui qui acceptera d'entrer en relation avec celle-ci." A travers la salle concernant la thématique des transports du futur, nous souhaitons montrer une évolution technologique positive sur un type de transport en commun : l'Hyperloop, conçu par la startup *Virgin Hyperloop* et actuellement en phase de test. Cette thématique permettra aux visiteurs du Musée XXI de recevoir une vision nouvelle d'un aspect du quotidien. Pour ce faire, nous souhaitons mettre à contribution les usagers dans une expérience vidéoludique, en prenant parti de réaliser une démonstration en réalité virtuelle. Nous souhaitons donc simuler un trajet à bord de l'Hyperloop en utilisant les principes du cinéma 5D, avec une immersion totale pour les visiteurs.

Recherches bibliographiques

Les thématiques que nous allons présenter et porter à la connaissance des publics seront bien entendu nourries de nos recherches dans la littérature scientifique, dans les études réalisées, dans des médias spécialisés ou encore dans des œuvres de sciences fictions.

- Servigne, P., & Stevens, R. (2015). *Comment tout peut s'effondrer : petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*. Seuil.
- Servign, P., Stevens, R., & Chapelle, G. (2018). *Une autre fin du monde est possible: vivre l'effondrement (et pas seulement y survivre)*. Seuil.
- DirtyBiology. (2020, avril 23). *Les futures épidémies que nous vivrons - DBY #68*. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=VJNt1AQ8p2A&feature=youtu.be&ab_channel=DirtyBiology
- Game Spectrum. (2018, janvier 26). *Les jeux vidéo vont-ils disparaître ?*. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=2Qq-6wByLPI&feature=youtu.be&ab_channel=GameSpectrum
- Hay, M. (2020) *Train du futur : un premier test concluant pour l'Hyperloop !*
<https://www.tameteo.com/actualites/science/train-du-futur-un-premier-test-concluant-pour-hyperloop.html>
- Bourdailleix-Manin, A-L. (2004). *La connaissance sur le visiteur de musée par une approche phénoménologique : le temps au cœur de la recherche*. Cahier du Cirp Volume 1.

Le concept de base du Museum XXI est d'imaginer à quoi pourrait ressembler un musée traitant de l'histoire de l'humanité en 2050. En nous basant sur les évolutions récentes de nos sociétés et leurs enjeux, il s'agit pour nous d'imaginer le futur de l'humanité. Ce scénario sera structuré au travers de grandes thématiques qui nous semblent primordiales telles que: l'écologie, le réchauffement climatique, la géopolitique ou les avancées technologiques. En gardant à l'esprit l'importance de ces marqueurs nous avons scénarisé les changements sociétaux, structurels, politiques à même d'advenir au sein des sociétés humaines dans la trentaine d'années à venir.

Pour mieux aborder ces sujets, nous proposons de les traiter indépendamment les uns des autres tout en conservant un scénario commun. Ceci entre dans notre stratégie de construction physique du musée ou chaque salle sera scénarisée et centrée sur un champ précis. Ainsi,

nous avons imaginé différents concepts de salles aux intitulés évocateurs tels que: “extinction de masse des espèces”, “montée des eaux et changement climatique”, “réfugiés climatiques”, “les transports du futur”... D’autres pourront avoir une visée scénaristique plus prégnante comme une salle abordant la géopolitique mondiale, une autre sur le “Grand sacrifice” ou plus simplement une salle rétrospective rappelant les événements majeurs qui composent notre scénario.

Ces différentes thématiques couplées à notre scénario seront abordées de façon pédagogique et la plupart du temps de façon ludique lorsque la thématique s’y prête. Notre objectif est de sensibiliser les publics aux grands enjeux en les confrontant aux conséquences possibles de l’inaction ou des dérives que nous connaissons aujourd’hui. En mettant en avant le pire nous laisserons transparaître les erreurs qui ont conduit à de telles situations, permettant ainsi aux visiteurs de se projeter et de parvenir eux-mêmes à la déduction des différentes solutions possibles aux problèmes auxquels sont confrontés nos sociétés.

1. Extinction de masse des espèces.

Thématique de la salle:

Placarder une salle de fausses peaux d’animaux, et placer sur chacune d’entre elles une feuille ou un post-it indiquant le nom de l’espèce ainsi que l’année de sa disparition. Possibilité de placer un diffuseur d’odeur de charogne / carcasse dans la salle afin de rendre l’expérience plus difficile à vivre.

Ambiance générale de la salle :

Ambiance glauque suscitant le dégoût. Expérience visuelle et olfactive à travers des peaux d’animaux morts placardées partout dans la salle et les odeurs de charogne et de carburant ambiante dans la salle. Température élevée dans la salle pour faire écho à la problématique du réchauffement climatique.

Objectifs de la salle:

Montrer la quantité d’espèces disparues depuis le début des années 2000. L’objectif est de faire comprendre aux visiteurs que ces disparitions sont dues à une catastrophe écologique à savoir le réchauffement climatique. Les odeurs de cadavre et de pollution visent à rappeler

que l'humanité est grandement responsable de plusieurs espèces d'animaux et de mesurer l'impact des dégâts causés à l'environnement.

Design de la salle:

Mur et sol similaire à ceux qu'on peut trouver dans une boucherie / un abattoir (carrelage blanc, et avec des taches de sang par endroit). Placarder des pans de mur de fausses peaux, fourrures d'animaux en indiquant l'année de leur disparition et les causes de celles-ci (sac plastique, destruction de forêt...). Possibilité de choquer le visiteur en présentant les quantités d'espèces disparues avec des graphiques en 3D en fausses viandes / fausses fourrures indiquant également la cause de la disparition.

Ressources disponibles:

- Objets du quotidien présentez comme tueur d'espèces (exemple: "Filets de pêche: Étouffeur d'Otarie", "Bouchon plastique: Corps étranger commun chez les oiseaux de mer", "Sac plastique: Collier pour tortue de mer"...)
- Images illustratives des ravages de l'Homme sur les espèces (déforestation, pollution marine, fourrures...)
- Avis de recherche des espèces disparues ou proches de l'extinction en 2050.
- Courbe exponentielle du nombre de disparition d'espèces de 1950 à 2050.

2. Désinformation, propagande après le grand sacrifice.

Thématique de la salle:

Utiliser le Grand Sacrifice comme un marqueur de la propagande d'État et d'entreprise qui peut se mettre en place dans le futur. Il s'agira de mettre en avant d'autres exemples de propagande connus pour les confronter à une formule différentes en adéquation avec les évolutions technologiques, sociales que nous introduisons dans notre scénario.

Ambiance générale de la salle :

Surabondance d'écrans, d'informations, de stimuli visuels et sonores. L'objectif est de confronter le visiteur à une réalité de manière radicale, celle de la surcharge d'informations

quotidiennes que nous éprouvons tous aujourd'hui. Ici, ces informations seront exclusivement politiques, issue d'une communication d'état, de la propagande, voir du complot.

- ➔ Pour rappel, dans notre scénario les états du Nord, notamment en Europe sont à l'origine du plus grand génocide de l'histoire en raison de leur refus d'accueillir les populations réfugiés climatiques du sud. Ce génocide est caché à la population qui est "invitée" par les autorités à considérer les milliards de mort comme des sacrifiés volontaires, omettant alors la responsabilité des états et des citoyens.

Objectifs de la salle:

Déformer et pousser un peu plus loin notre exposition aux informations en l'imaginant toujours plus importante, censurée et technologique. On peut imaginer que les GAFAM, soutenant les États du nord, font massivement usage de leurs dispositifs pour transmettre leurs propagandes.

Pourquoi ne pas réfléchir à une sorte de mini-jeu auquel faire jouer les visiteurs. À l'aide d'une tablette ou simplement d'un questionnaire le public aurait pour but d'estimer si les différentes vidéos, ressources exposées dans cette salle relèvent de la désinformation et de la propagande ou non. (exemple : aucune source n'est citée, données statistiques fausses, information partielle, généralisation d'exemple...) Cette dimension ludique, ici exacerbée par un sujet lourd et difficilement imaginable, sera l'occasion de donner en quelque sorte des bases issues de l'information-communication aux visiteurs.

Design de la salle:

Surabondance d'écran sur les murs de la salle. Volonté de provoquer un vertige chez le visiteurs avec des vidéos ultra-oppressantes et les sons de celles-ci qui s'entremêlent. Ce vertige sera violent au début et s'atténuera au fur et à mesure. Interface à disposition des visiteurs les invitant à évaluer si les différentes ressources informationnelles sont plausibles / vérifiables / honnêtes et ne relèvent pas de propagandes.

Ressources disponibles:

- Vidéos de propagande.

- Pub corporate de grandes entreprises qui mettent en avant les reconstruction en cours et la vie possible dans les zones désertés. En réalité il s'agit simplement de camps de travail nécessaires à l'extraction de ressources (métaux lourds...).
- Extrait de JT diminuant l'ampleur du désastre écologique dans les pays du Sud. Du genre, "Des migrations ont lieu mais la plupart des gens peuvent vivre au-dessus du Sahara, prouvant une fois encore que les experts ont fait erreur".
- Norvège, politique de stérilisation des populations autochtones. Extinction par la stérilisation qui a été terrible. Idem pour la campagne de l'enfant unique en Chine. Grands scandales médicaux avec des médicaments qui finalement rendent stériles = on soigne et on tue en même temps.

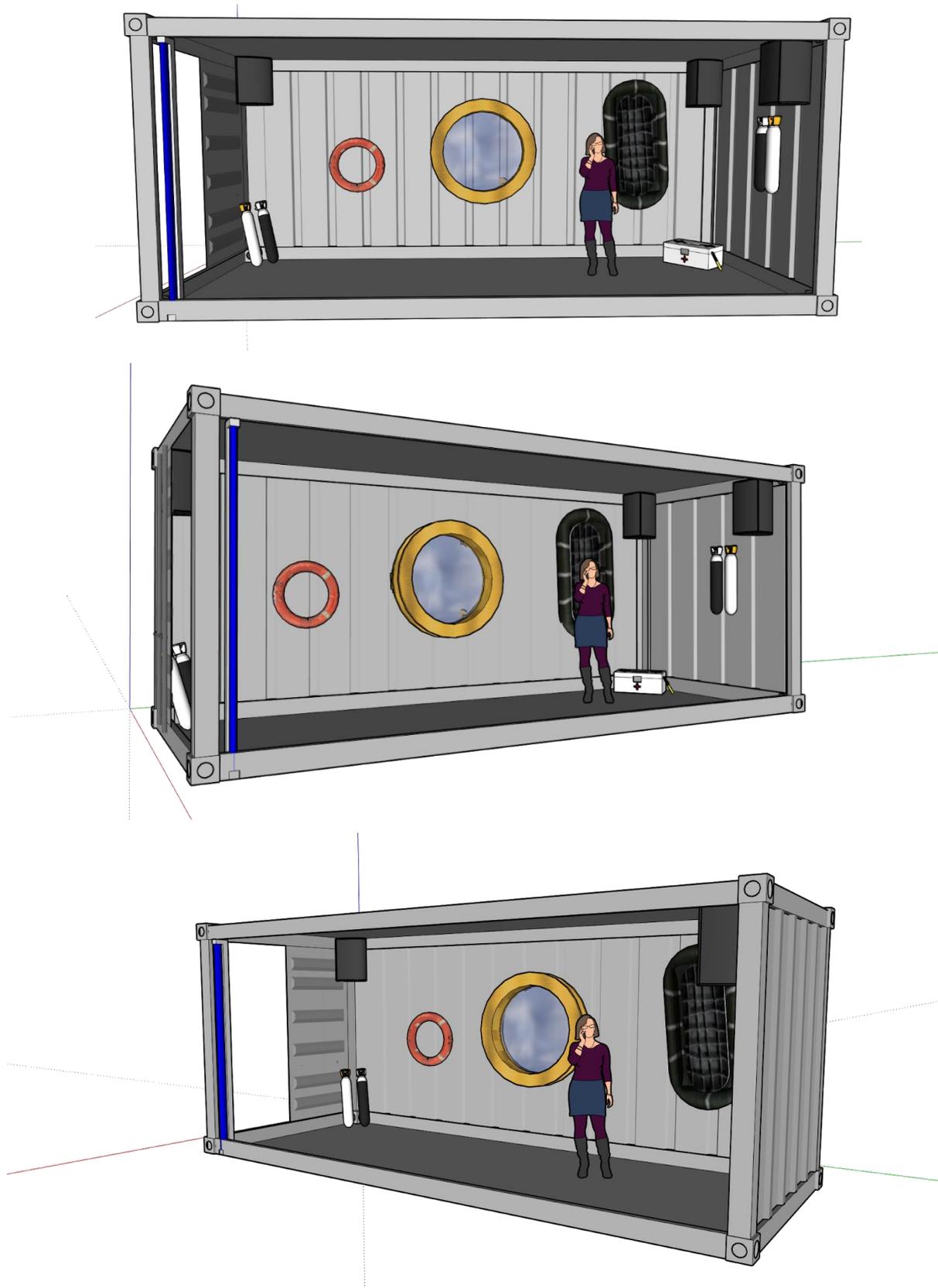
3. Montée des eaux et changement climatique.

Thématique de la salle:

L'intérêt de cette salle est de mettre les publics face à un des enjeux les plus importants du changement climatique: la montée des eaux. Par ce prisme, intelligible et compréhensible par tous, l'objectif est d'alerter sur les différents facteurs qui conduisent ou conduiront à un changement climatique sans précédent (et donc à cette montée des eaux).

Ambiance générale de la salle :

Faire de cette salle un espace clos, sombre et oppressant afin de plonger les visiteurs dans un état de stress face à l'imminence d'une montée importante des eaux à divers endroits autour du globe. Mettre en place une atmosphère humide et presque malsaine. Idée du hublot qui montre en direct la montée des eaux. Passage audio en boucle décrivant le phénomène à plusieurs endroits du globe. La mise en place d'un audio correspondant à un appel à évacuer de Venise en est un parfait exemple.



Maquette 3D de la salle "Montée des eaux et changement climatique".

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les changements climatiques par le prisme de la montée des eaux. Par changements climatiques nous entendons : l'augmentation des températures, la fonte des glaces entraînant sécheresse, les tsunamis et tempêtes... La montée des eaux n'est qu'un des phénomènes à l'œuvre ici. Néanmoins, étant le plus facilement palpable et influent sur nombre d'humains, voire de pays, nous choisissons d'en faire un exemple parmi d'autres.

Design de la salle:

Espace clos, sombre, oppressant et humide. Sur un mur, mettre un faux hublot avec une vision de l'eau qui monte au fur et à mesure de la visite. Audio dans la salle avec des "brèves d'informations" narrant la montée des eaux à différents endroits du globe.

Ressources disponibles:

- Faux hublot avec montée des eaux visible par les visiteurs.
- Système hydraulique permettant de simuler des fuites d'eau, des écoulements...
- Haut-parleurs permettant de retranscrire des signaux d'évacuation, des reportages...
- Carte du monde Avant / Après montée des eaux + prévisions 2100

4. Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ? *La technologie au service de l'Homme ou l'Homme au service de la technologie.*

Thématique de la salle:

L'intérêt de cette salle est de pouvoir présenter sans jugement, au travers de vidéos et de photos, tout support confondus, les avancées technologiques réalisées de 2000 à 2020 : aussi bien les moments positifs que négatifs. Mise en avant du sensationnel, du grandiose, de l'extrême (images d'exploits, caméras embarquées, images chocs au plus proche de la vérité,

...) au travers de supports de présentation aussi variés que possible, nous sommes dans la mise en lumière des technologies.

Ambiance générale de la salle :

Pour une immersion optimale et un univers qui se démarque des autres salles, l'idée est dans un premier temps de jouer avec l'éclairage : usage de tubes néons de différentes couleurs (avec parcimonie toute de même, l'intérêt est donner une ambiance sans pour autant se retrouver en boîte de nuit). Une autre piste ou une piste complémentaire en plus de l'environnement lumineux et de se tourner vers la projection de contenus sur les surfaces à l'aide de rétroprojecteurs qui seraient à prévoir.



Maquette 3D de la salle “ Progrès technologique, vers un avenir meilleur ou une fin programmée ? ”.

Objectifs de la salle:

L'objectif principal de cette salle est d'attiser la curiosité du visiteur et de le pousser au questionnement.

Design de la salle:

L'ambiance serait futuriste avec un éclairage au néon fluorescent. Différents objets exposés, de même que les impacts qu'ils auront potentiellement sur la société. De plus, des

vidéoprojecteurs pourront permettre de diffuser des images des évolutions technologiques (Hyperloop, etc...).

Ressources disponibles:

- Vidéo "Teaser" sur les avancées technologiques diffusée sur une des deux TV cathodique par lecteur DVD ou lecteur casquette avec un casque audio
- Courbe du BTC-EUR en live via le rétroprojecteur
- Imprimante 3D avec possibilité au visiteur de se créer un souvenir du Museum XXI
- Serveur
- Raspberry Pi et/ou module Arduino (éventuellement relié au robot de démonstration)
- PC fixe démonté avec composants
- Hoverboard
- Caméra de surveillance dissimulée qui filme le visiteur dès l'entrée dans la salle, retour vidéo sur l'écran du PC portable → Réflexion sur la surveillance numérique
- Robot de démonstration
- Clé USB Ledger (interroger le visiteur sur le portefeuille du futur)
- Casque VR (branché si possible) et connecté à Google Earth VR qui pointe vers un lieu symbolique
- Photographies présentes sur les murs (montage photoshop avec l'homme sur Mars, photographie de Julien Assange, Edward Snowden, etc.)
- Pc portable fonctionnel avec des lignes de code en langage web (jeu du pendu en JS avec des mots sur le numérique ? Projet Carrinho ?)
- Boîte anti-ondes où le visiteur dépose ses appareils numériques avant de rentrer
- Conteneur entièrement recouvert de papier aluminium à l'extérieur (style cage de Faraday)

5. Géopolitique mondiale

Thématique de la salle:

Ici, l'objectif est de mettre l'accent sur les évolutions et tendances des relations entre les États mais aussi entre les populations. La dimension écologique pourra bien sûr être évoquée mais d'autres sujets seront privilégiés tels que la montée des extrémismes, religieux comme politique, voir écologique, les bouleversements de l'ordre mondial comme la montée de la

puissance chinoise et d'autres pays du Sud, les changements de régimes de grandes puissances. (les USA revoient leur constitution, l'Europe devient un État fédéral...).

Ambiance générale de la salle :

Le but serait d'imaginer une variante de la salle de crise à la Maison Blanche. Les visiteurs seraient plongés sous forme de jeu face à une situation, sous forme de jeu, en tant que chef militaire, d'État, conseillers, chef des opérations, etc. Le but pour les visiteurs étant de répondre à la crise à laquelle ils feront face. Les changements géopolitiques que nous avons imaginés ou que nous imaginerons leurs seraient présentés "naturellement" au fil du jeu.

Objectifs de la salle:

Cette salle a pour objectif de mettre en avant les différents changements géopolitique vers lesquels on se dirige à l'heure actuelle. Ces changements devront être présentés aux visiteurs de façon neutre. À eux ensuite de se positionner face à cela. Les changements pourront être positif comme négatif (exemple : Accord mondial sur le climat après l'effondrement, Prix proportionnel des médicaments à l'échelle mondial selon le niveau de vie moyen des populations OU Génocide = "Grand Sacrifice", Crise économique, Pandémie...).

Design de la salle:

Le design prendra la forme d'une fausse salle de crise ressemblant à celle de la Maison Blanche avec une grande table, des dossiers, un écran... Un "game master" sera présent également pour aider les joueurs et leur fournir des informations pendant le jeu. Il aura le rôle d'un conseiller du président par exemple.

Ressources disponibles:

- Matériel de salle de conférence (tables, chaises, ordinateurs, dossiers, carte du monde redessinée, TV...).
- Vidéo présentant la crise à laquelle doivent faire face les participants (Ex: montée subite des eaux, accident nucléaire...)
- Un maître du jeu présent pour aider les joueurs et leur donner des informations. (Nécessite une connaissance parfaite du scénario)
- Lumière clignotante rouge.

- Téléphone pour liaison avec le maître du jeu (donc présent physiquement ou par téléphone)

6. Transport du futur

Thématique de la salle:

La salle aurait pour but de montrer une évolution technologique concernant un des transports du futur. Elle serait centrée sur l'Hyperloop. Cette thématique est importante et permet aux visiteurs du musée de recevoir un nouvel aspect du quotidien d'un futur envisageable, étant donné l'importance des transports en commun à notre époque.

Ambiance générale de la salle:

Ici, l'ambiance doit être privilégiée, il s'agit d'évoquer un sujet tout aussi sérieux qu'au sein des autres salles, bien qu'il faille aussi faire "rêver" le visiteur. Il faut imaginer un contraste entre l'ambiance pesante de certaines salles et celle-ci, qui pourrait être l'intérieure d'une cabine de l'Hyperloop.

Objectifs de la salle:

Cette salle pourrait mettre en lumière la nécessité d'avoir des transports en commun plus rapides, plus sécurisés, et plus pratiques pour les usagers en démontrant un usage fiable d'une nouvelle technologie. Les visiteurs du musée, futurs usagers de ce transport en commun, pourraient être mis à contribution d'une expérience de mise en pratique de l'Hyperloop. Par exemple, nous pourrions simuler un trajet à bord de ce transport en utilisant la VR, ce qui permettrait également un peu de mise en scène de ce trajet.

Design de la salle:

La salle prendra la forme d'un faux "wagon" d'hyperloop. La visite n'en est pas vraiment une mais plutôt une monstration de cette technologie et des autres nouvelles formes de transports envisageables dans le futur. Cela prendrait la forme d'une projection ou d'une diffusion sur écran d'une vidéo d'environ une heure.

Ressources disponibles:

- Lumières LED blanche
- Sièges de TGV / banquettes futuristes blanches / ceintures
- Hublots
- Casques de réalité virtuelle + conception d'une expérience vidéoludique
- Casques audio pour les visiteurs



7. Salle RÉTROSPECTIVE

Thématique de salle:

Cette salle « Rétrospective » offrirait un retour sur les événements qui ont eu lieu avant 2050. Cela permettrait une présentation récapitulative de toute l'Histoire que nous avons écrite. Le but étant de permettre la lecture physique de cet avenir que nous avons imaginé.

Ambiance générale de la salle:

Pour illustrer cette idée de rétrospective, on pourrait proposer une frise chronologique, se déployant sur les murs de la salle, invitant le visiteur à un parcours dans le temps. Les années occuperaient une place importante sur les murs et seraient accompagnées de textes descriptifs (ni trop courts, ni trop longs) de manière à raconter notre Histoire.



Certains objets, vidéos, affiches, illustrations, enregistrements pourraient venir ponctuer le circuit de visite pour le rendre plus stimulant. Pourquoi pas imaginer des écrans tactiles pour accéder à un complément d'informations, se focaliser sur une date ou une thématique en particulier.

Des murs noirs, des textes en blanc et un jeu d'éclairage tamisé avec quelques focus ici et là pourraient rendre l'exposition un brin plus impressionnante et interroger le visiteur sur son environnement. Qui plus est, une pièce sombre appuie cette idée de rétrospective, de regard vers le passé comme ces vieilles photos d'antan. Ce qu'on donne à voir est derrière nous, figé, en noir et blanc.

Inviter le visiteur à parcourir ce passé dans une pièce sombre permet de rendre notre propos à la fois grave et impressionnant. Une salle sombre invite au silence, au calme, au respect, à une lecture plus attentive. Contrairement à un éclairage plus agressif où on perd parfois ses repères car tout est visible simultanément à la même échelle.

Comme on a beaucoup à raconter, il est important de ne pas noyer le visiteur sous une masse d'informations, c'est pourquoi l'idée d'un parcours par date semble approprié, ne serait-ce pour ne pas le perdre. Des cloisons découperaient la salle de manière à dessiner un circuit légèrement labyrinthique tout en déployant notre chronologie de manière précise pour que le visiteur suive notre histoire dans l'ordre étape par étape.

Une ligne directrice continue, celle de notre chronologie, serait visible sur les murs (pourquoi pas d'une autre couleur). Elle parcourt les cloisons sans jamais s'arrêter quitte à disparaître sur le sol ou sur le plafond pour passer sur une autre cloison ou sur un objet au milieu de la salle. C'est cette ligne qui orienterait le parcours du visiteur dès l'entrée dans cette salle rétrospective. C'est elle-même qui l'invite à un voyage dans le futur...

Objectifs de la salle:

Faire un rappel aux visiteurs de tous les grands événements qui ont eu lieu entre 2020 et 2050.
Proposer une lecture simplifiée de notre frise chronologique

Design de la salle:

Il s'agit d'une salle un peu spéciale où il s'agit avant tout de clarifier aux visiteurs la chronologie des événements que nous décrivons dans l'ensemble de nos autres salles. Celle-ci prendrait la forme d'un gigantesque tableau de détective avec des liens entre les différents éléments sous la forme de fils rouges. Cette représentation en 3D permettra à la fois de rendre plus clair et accessible le scénario que nous proposons tout en montrant sa diversité et sa profondeur.

Ressources disponibles:

- Grande salle
- Cloisons sur lesquelles on pourra peindre, dessiner, imprimer...
- Éclairage tamisé

8. Salle CHANGEZ VOTRE FUTUR

Thématique de salle:

Pourquoi ne pas imaginer à la sortie de la salle "rétrospective" une autre salle qui proposerait aux visiteurs de revenir sur les différents événements fictifs qu'ils viennent tout juste de parcourir ?

Ambiance générale de la salle:

On pourrait concrétiser ceci sous la forme d'un jeu qui pourrait être soit numérique ou bien analogique.

Si on garde notre idée de frise chronologique, de points reliés entre eux, on pourrait matérialiser cela via des ficelles par exemple qui seraient connectées à différents événements. C'est tout un concept de jeu qu'il faudra bien sûr inventer, mais dans l'idée, tirer la ficelle d'un événement pourrait se répercuter sur un autre. On réaliserait alors que pour ne changer qu'un seul événement, c'est plusieurs autres qu'il faudrait bousculer... Que tout est connecté.



Objectifs de la salle:

Inciter les visiteurs à interagir sur ce futur qu'on leur donne à voir de manière à ce que ce dernier ne se produise pas. Modifier des événements pour espérer en empêcher d'autres.

Ressources disponibles:

- Des cartes du monde nombreuses liées les unes aux autres
- Des journaux d'époques différentes

9. Enjeux et étapes futur de la conquête spatiale

Thématique de la salle:

Il est de notoriété publique que la conquête spatiale est vectrice d'enjeux idéologiques, depuis les années 1960. Nous prenons le parti que ces enjeux continueront d'exister afin de diffuser une idéologie et d'inciter à des comportements. Il nous paraît alors évident de réaliser une salle de notre Musée XXI qui soit centrée sur la thématique du domaine spatial. Le tout, en mettant en avant la propagande idéologique liée à ce sujet ainsi que la suprématie de certains Etats dans ce domaine, où la conquête de Mars serait le point d'orgue.

Ambiance générale de la salle:

La salle simulerait un bureau destiné au contact avec la population d'astronautes-chercheurs en direct de la planète Mars. Il s'agirait donc d'une salle type bureau de recherche, avec des lumières assez blanchâtres, du matériel informatique à la pointe, des maquettes, des appareils de communication.

Objectifs de la salle:

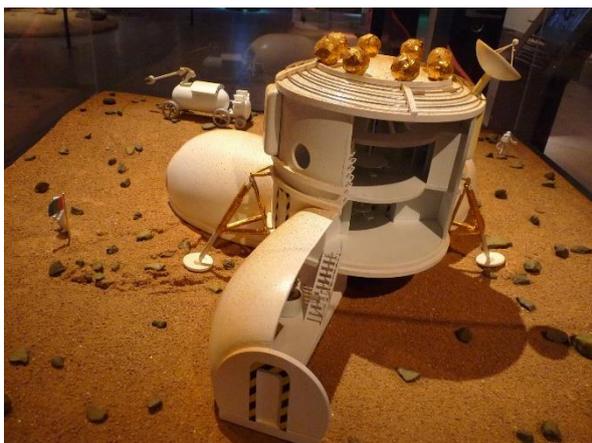
Cette salle pourrait avoir pour but de mettre en situation les visiteurs face à une communication avec opérateurs sur le sol de Mars et de les sensibiliser aux stratégies de recherche spatiale. Il serait également intéressant de récapituler les difficultés qu'impose un voyage sur Mars (durée, coûts, ressources énergétiques, mise en place d'une base...).

Design de la salle:

Le design de la salle prend la forme d'un bureau d'étude destiné à entretenir le contact avec les astronautes. Cette dernière serait bardée de moniteurs, de dispositifs radio, d'ordinateurs et de dossiers amènerait les visiteurs à gérer une situation de crise, à la manière de celle dédiée à la géopolitique.

Ressources disponibles:

- Photos, vidéos, images d'archive de la planète Mars
- Bureaux et ordinateurs modernes, props scientifiques type radios, micros, etc
- Maquette d'un module d'amarrage sur Mars



10. Économie sociale et solidaire

Thématiques de la salle:

Les crises économiques, écologiques, climatiques conduisent à revoir nos modes de consommation. Le capitalisme décomplexé et l'ultra-libéralisme ne sont plus viable à long terme. Tout du moins, des alternatives existent, l'objectif de cette salle est de mettre en avant les nouveaux modes de consommation et d'économie qui peuvent émerger ou connaître un succès plus important qu'en 2020 d'ici 2050.

Ambiance générale de la salle:

Nous pouvons imaginer une salle aménagée à la manière d'un petit magasin de quartier de ville, qui mettrait en avant les échanges de produits locaux, respectant l'environnement et les producteurs locaux. D'un autre côté, les produits qui apparaissent dans le magasin pourraient être étiquetés et dotés d'explications sur leur provenance et leur responsabilité écologique.

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les initiatives citoyenne et/ou gouvernementales qui vont dans le sens d'une économie alternative. On peut imaginer des changements en matière de libre échange. Des modifications des législations relatives aux travailleurs détachés. Des déductions d'impôts sur les produits vendus à moins de XX kilomètres de leurs lieux de productions... En somme, le développement du financement participatif à d'autres niveaux, jusqu'à ce qu'ils deviennent une alternative aux prêts bancaires dans certains domaines.

Design de la salle:

Esthétique d'un marché de petit producteur. Mise en avant des différents modèles de commerces alternatifs via les produits qui y seraient présentés. Ces alternatives économiques et sociales pourraient être incarnées par des témoignages vidéo de producteurs, de vendeurs, de consommateurs.

Ressources disponibles:

- Des produits locaux comme de la confiture, du miel, de la nourriture issue de notre région
- Une reproduction d'un magasin de quartier

11. Vers une mort de l'informatique : rupture énergétique

Thématiques de la salle:

Les matières premières et notamment toutes celles qui servent au bon fonctionnement de nos appareils informatiques comme les métaux rares, sont malheureusement en quantité limitée. De plus, le recyclage de ces appareils est difficilement mis en place et pas forcément mis en avant par les sociétés, programmant l'obsolescence de leurs produits. De même se pose la question des ressources énergétiques nécessaires au bon fonctionnement d'internet (serveurs, bases de données,...). La démocratisation de technologies comme la 4G/5G ou la fibre rend le transfert de données plus rapide. Les données tendent également à être de plus en plus lourdes (vidéos, musiques, jeux, streaming) et donc à consommer toujours plus d'électricité (majoritairement produite de manière non renouvelable).

Ambiance générale de la salle:

Une salle qui comporte un atelier de recyclage, avec pour but de montrer les métaux précieux qui servent à nos produits actuels et la difficulté de s'en resservir et de leur donner une seconde vie. On peut imaginer des graphiques représentant l'augmentation des ressources utilisées dans la production des ordi, téléphones... au fil des années. De même, représenter la part de l'électricité produite utilisée à des fins de communication, informatique, internet serait intéressant.

Objectifs de la salle:

Mettre en avant les dérives de l'utilisation de notre technologie, de la pollution environnementale et morale pour des objectifs pécuniers. Mettre en avant les besoins en énergie constamment en augmentation de notre société et la difficulté à ajuster nos techniques de création d'électricité.

Design de la salle:

Un faux atelier de recyclage qui présenterait en quantité les matières premières non renouvelables utilisées pour créer nos appareils technologiques (smartphones, PC, télévision...). Sur le mur, des représentations des quantités de ressource utilisées chaque année, des besoins en électricité...

Ressources disponibles:

- Graphiques de consommation de matériaux, d'électricité.
- Vidéo présentant des innovations (streaming de jeux, hologramme).

12. Fonte du permafrost : quels sont les risques ?

Thématiques de la salle:

Le permafrost est un phénomène désignant les sols restant sous le seuil de 0°C pendant un temps minimum de 2 années consécutives. Représentant environ 20% de la surface terrestre, notamment dans les zones arctiques et antarctiques, le permafrost présente des problématiques géologiques nouvelles. Le réchauffement climatique, accéléré par nos modes de consommation, pourrait présenter des conséquences pernicieuses sur le permafrost. En effet, le permafrost contient une quantité de carbone non négligeable, et à terme, si une fonte importante se présente, le réchauffement climatique s'en trouve accentué. Au-delà du carbone, de nombreux gaz à effet de serre sont également enfermés sous le permafrost, comme du mercure ou du méthane. De plus, des virus enfermés dans la glace pourraient être libérés, menant potentiellement à de nouvelles épidémies. Enfin, il est essentiel de noter que

la fonte du permafrost accélère la montée des eaux et la disparition des littoraux, et des villes qui y sont attelées.

Ambiance générale de la salle:

Le thème de cette salle et ses objectifs sont particulièrement préoccupants, il est donc important d'appréhender ces faits par le biais d'une salle de musée dont la scénographie serait plus classique, moins ludique par rapport à d'autres. Il pourrait y avoir des squelettes d'animaux peuplant le permafrost, en situation d'extinction proche, ou encore des schémas montrant les villes qui pourraient être touchées directement par la fonte des glaces. On peut également penser à des vidéos "avant-après" que visionneraient les visiteurs du musée pour les sensibiliser visuellement à ce que pourrait donner la fonte du permafrost.

Objectifs de la salle:

Il est essentiel de sensibiliser les visiteurs du musée sur les dangers potentiels et imminents de la fonte du permafrost, ayant des impacts sanitaires très importants sur la population, mais aussi globalement sur l'Humanité. De plus, bien qu'auparavant, le changement climatique n'était pas suffisant pour avoir une réelle incidence sur le processus de fonte du permafrost, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Ainsi, la lutte contre le réchauffement climatique s'en trouve gravement affaiblie si la fonte du permafrost continue. L'Humanité risque de déclencher des phénomènes dont elle n'a pas conscience et surtout, pas de recul, il s'agit donc de la sensibiliser à cet effet.

Design de la salle:

Forme de musée d'histoire naturelle. Présence de squelettes d'animaux par exemple. Projection de vidéos présentant les risques liés à la fonte du permafrost (montée des eaux, nouveaux virus, bactéries, populations sur place touchées...).

Ressources disponibles:

- Vidéos "avant-après" de villes touchés par le recul du littoral et de paysages du permafrost
- Des images de virus type Millovirus

ARBORESCENCE

Au sujet de l'arborescence retenue pour le site web (www.test.museumxxi.com), nous nous sommes basés sur nos réflexions passées déjà présentes dans la note d'intention fournie en veillant à les respecter et les étoffer. Nous sommes donc partis sur un site web unique à vocation multiple :

- **1 : un objectif communicationnel** (présenter le projet au public, à d'éventuels partenaires, aux médias, ...)
- **2 : un objectif collaboratif** (donner envie aux visiteurs de participer au projet Museum XXI en allant consulter la documentation fournie, en proposant aux visiteurs de soumettre leurs idées, ...) Cette fonction est principalement remplie par les pages Activités et Documentation.

La page Activités recense à la manière d'articles, deux catégories de contenus :

Les actualités : ce sont les faits et événements concernant la vie du Museum XXI en lui-même (nouveaux partenaires, mise en scène dans la ville de Metz, changements dans l'équipe projet, ...).

Les participations : ce sont les idées de la communauté (issues de l'aspect collaboratif) dans l'objectif d'améliorer la documentation ou de présenter de nouvelles propositions d'interprétation du Museum XXI.

Les propositions de la communauté sont d'abord soumises aux créateurs du projet Museum XXI (vérification des règles de bons sens : pas d'injure, pas d'incitation à la haine, etc.) via le formulaire de contact du site ou par les réseaux sociaux avant d'être publiées ou non dans la rubrique Participations de la page Activités.

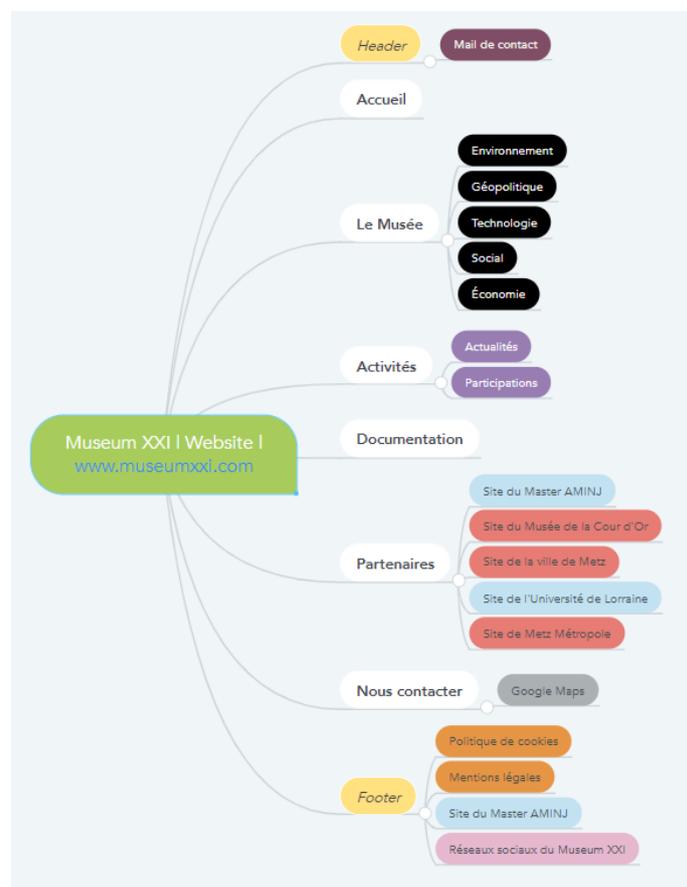
Une fois les propositions de la communauté publiées, celles-ci sont soumises au débat par tous au travers de l'espace commentaire sous chaque proposition avant d'être intégrées à la documentation officielle (page Documentation du site web) si celles-ci se voient favorablement acceptées par le plus grand nombre de membres actifs de la communauté du Museum XXI.

Nous en profitons pour rappeler que les frises chronologiques du Museum XXI ne sont pas modifiables par la communauté collaborative car elles constituent les fondations et l'essence du projet.

La page Documentation présente les différents concepts du Museum XXI et la manière dont chacun peut les interpréter pour créer sa propre expérience muséale optimale selon ses prérequis. Cette page est organisée à la façon d'une documentation numérique classique telle une recette de cuisine que l'on peut consulter à sa guise pour obtenir des précisions concernant certains points de Museum XXI (quelques exemples de documentations similaires : documentation présente sur le site web officiel de Bootstrap, documentation React native, etc.).

- **3 : un objectif immersif** (en proposant un courte expérience digitale et ludique de ce que pourrait être une version dématérialisée du Museum XXI)

Pour remplir ses différentes fonctions, l'arborescence retenue est donc présente ci-dessous sous forme de carte heuristique.

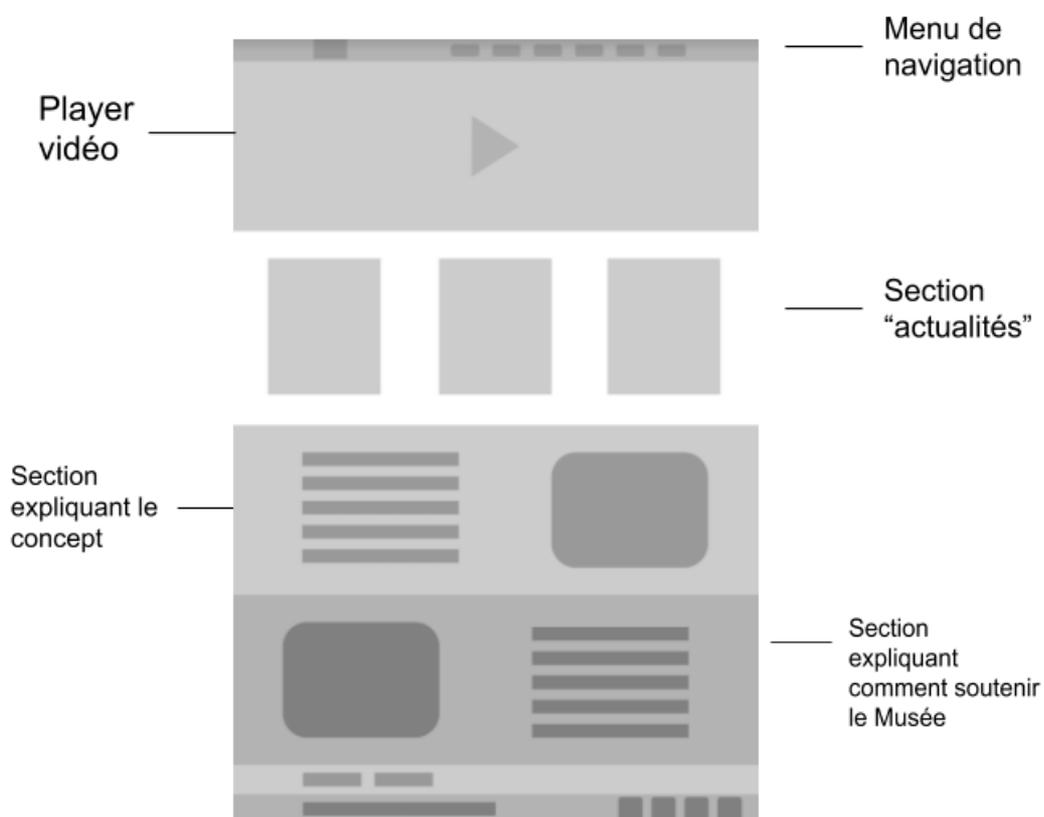


Arborescence retenue pour le site web du Museum XXI.

Au cours du processus de maquettage, nous avons réalisé des wireframes afin de pouvoir structurer le contenu de manières pertinentes sur les différentes pages du site. Notre objectif est de garantir la bonne lisibilité des différents contenus proposés et de rendre la navigation la plus agréable possible pour l'utilisateur. Ainsi nous avons choisi d'aligner nos contenus de façon symétrique.

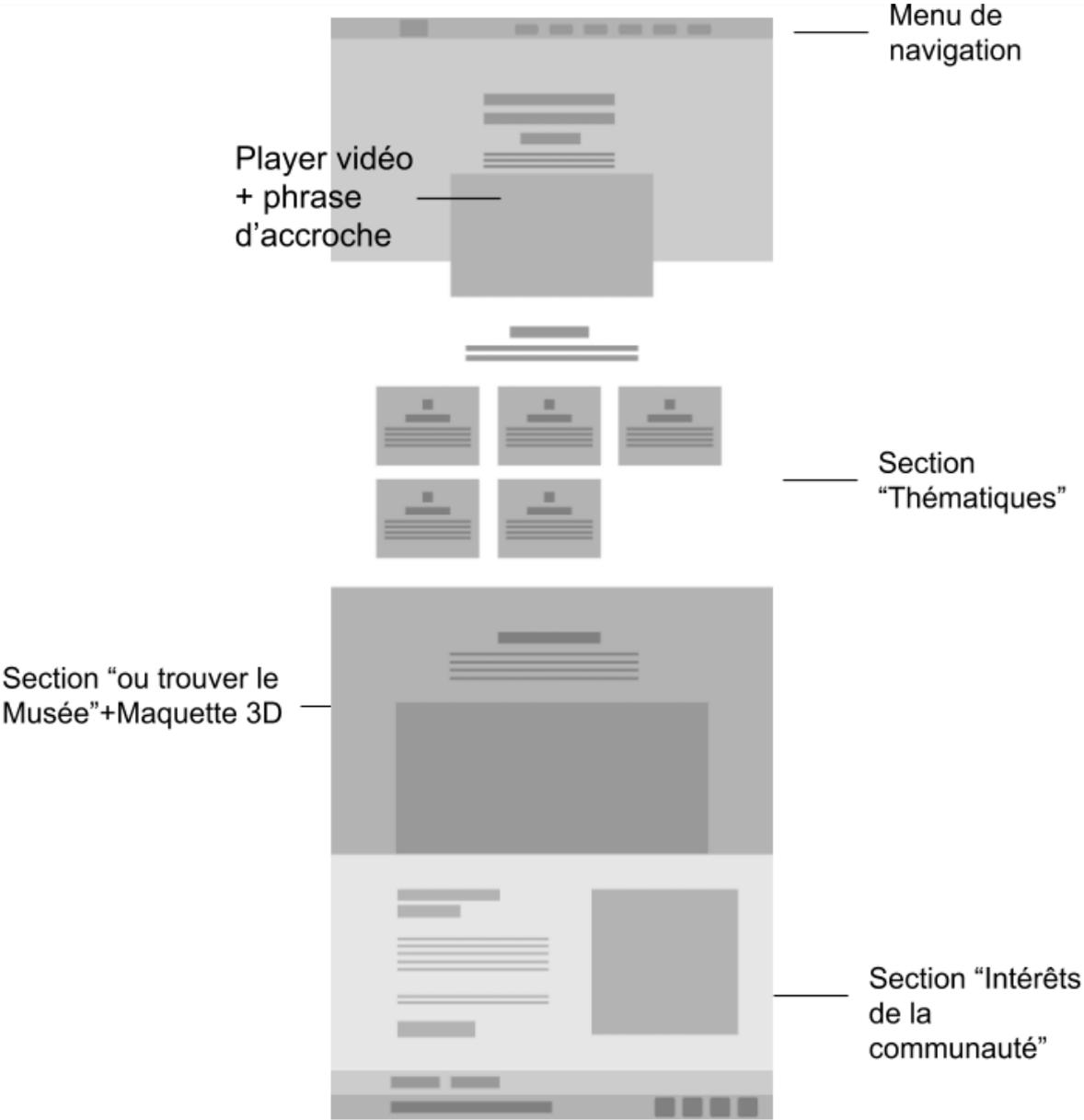
Le menu de navigation est visible en haut de chaque page, suivi par un bandeau donnant des informations sur le type de contenu trouvable sur la page en question. Il peut s'agir de contenu textuel ou multimédia. Nous avons également placé en bas de chaque page un footer contenant les mentions légales ainsi que des icônes pointant vers les réseaux sociaux et un pop-up pour les cookies. Par la suite, nous avons organisé chaque page en ordonnant les différents contenus par ordre de pertinence pour l'utilisateur. Ci-dessous le détail de la réalisation trois wireframes:

Wireframe page d'accueil



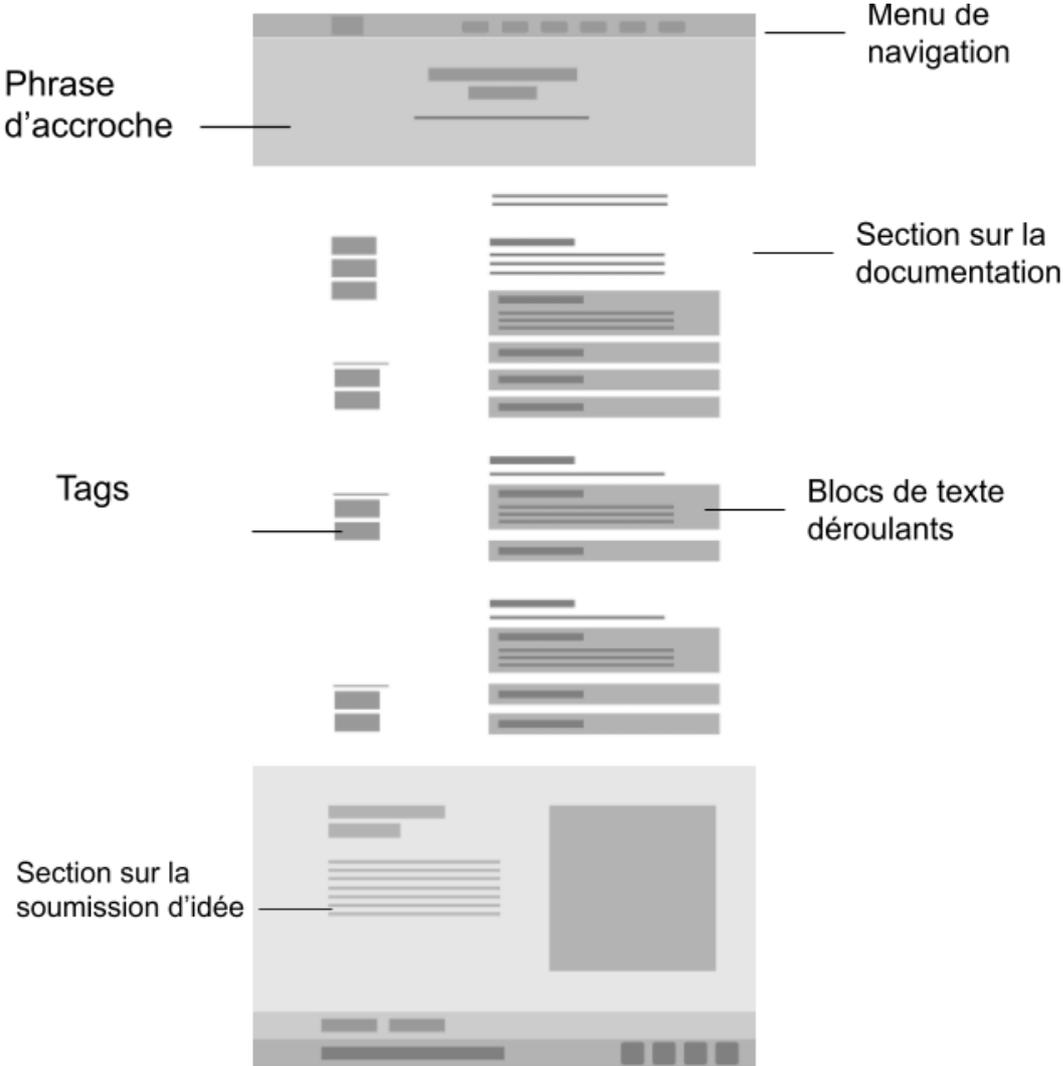
En ce qui concerne la page d'accueil, nous retrouvons sous le menu de navigation, un player vidéo. Son objectif est de donner des informations au visiteur sur l'histoire mise en place par le Museum XXI. Nous avons ensuite choisi d'insérer une rubrique dédiée aux actualités du Musée avant d'ajouter des sections résumant l'activité du musée et l'aspect collaboratif de celui-ci. Ainsi, l'articulation du contenu sur cette page donne envie au visiteur d'en savoir plus sur le concept et les activités du musée. Le lecteur doit pouvoir comprendre de quoi parle le musée sans pour autant être noyé d'informations dès son arrivée sur le site.

Wireframe: Page "Le Musée"



La page "Le Musée" a pour fonction l'explication claire et précise des objectifs du Muséum XXI en plus d'expliciter l'intérêt d'une construction collaborative. C'est pourquoi nous avons placé sous le menu de navigation, une phrase d'accroche rappelant le concept du Musée ainsi qu'un player diffusant une vidéo similaire à celle présente sur la page d'accueil. Nous détaillons, dans la section suivante, les différentes thématiques abordées par le Muséum XXI afin que l'utilisateur puisse saisir pleinement la portée des expériences proposées par le Musée. Par la suite, nous expliquons aux visiteurs comment trouver les expériences du Muséum XXI. La dernière section donne des informations sur l'intérêt de la dimension collaborative du Muséum XXI. La structure de cette page donne toutes les informations nécessaires à la compréhension des tenants et des aboutissants des expériences proposées par le Muséum.

Wireframe: Page "documentation"



La structure de la page “Documentation” est majoritairement axée autour de la section d’informations à la construction des salles. Cette section vise à donner toutes les informations nécessaires aux personnes souhaitant réaliser des expériences pour le Muséum XXI. Nous avons donc choisi d’insérer des tags ainsi que des blocs de textes déroulants afin que l'utilisateur avance pas à pas dans la réalisation de son expérience. Nous expliquons dans la section suivante comment les utilisateurs peuvent soumettre leurs idées à l’équipe du Muséum. Ainsi, cette page donne toutes les informations nécessaires à l'utilisateur pour être autonome dans la réalisation d’une expérience et la proposition d’une idée.

CONCLUSION

Tâches à finaliser et postérité du projet :

Bien que le projet soit à un stade que nous jugeons avancé, il convient de préciser que celui-ci s'inscrit dans la durée. Nous avons choisi de nous concentrer sur certaines tâches qui nous paraissaient essentielles à présenter dans le cadre de notre année universitaire, en effectuant toutefois un travail préparatoire pour les étudiants qui désireraient reprendre ce projet l'année prochaine. Si le projet parvient à perdurer dans le temps, nous souhaitons avoir un droit de regard mais surtout faire bénéficier les étudiants de notre expérience et des ressources que nous avons mis en place. Ainsi, l'ensemble de ces ressources est mis en libre accès pour les personnes désireuses de s'intéresser au processus de réflexion du Museum XXI.

Concernant les tâches à finaliser, il convient de préciser que le site web présente la majorité des informations nécessaires à la compréhension des intentions du Museum XXI, bien qu'il y manque l'intégration de certains contenus, notamment les thématiques des différentes salles du musée et l'explication des choix que nous avons effectué. Nous avons également pu commencer à mettre en place une estimation du financement du projet, notamment sur l'acquisition de containers par une prise de contact avec l'entreprise *Evolum*, spécialiste dans la transformation et dans l'aménagement de containers personnalisés.

Regard critique :

Antoine Kryz

J'ai fait le choix de travailler sur le projet Museum XXI pour des raisons qui me sont personnelles. Tout d'abord, après l'explication des différents projets tuteurés, j'ai trouvé que la réflexion intellectuelle derrière la mise en œuvre d'un musée futuriste à destination de notre génération actuelle était tout particulièrement intéressante. Ce fut effectivement le cas, notamment lors des brainstorming que nous avons organisé dès le début du projet. De même, le fait de travailler avec des étudiants faisant parti du parcours CPN m'a paru très avantageux étant donné que nous avons pu échanger sur des domaines de spécialisation différents et que la mise en commun de nos capacités a finalement abouti à des réflexions particulièrement justes.

Je me suis essentiellement penché sur les différentes thématiques présentées au sein du musée, et sur la scénarisation particulière à l'expérience muséale. Ce fut particulièrement enrichissant, d'une part car j'ai pu expérimenté un type de narration singulier et d'autre part sur le plan théorique, car il a fallu imaginer un parcours explicatif cohérent avec les idées que nous souhaitions véhiculer.

Toutefois, je ressens une certaine frustration vis-à-vis de ce projet, notamment par le manque de concrétisation du projet et par le manque de soutien professionnel de celui-ci, pouvant bien sûr s'expliquer par les conditions particulières desquelles ce projet a émergé. Globalement, ce projet a été enrichissant, pour son sujet que j'ai apprécié, mais surtout par la dynamique et le sérieux que notre groupe de travail a instauré dès son départ.

Marion Ligier

J'ai particulièrement apprécié m'investir dans ce projet très intéressant, tant sur le fond que sur la forme. Se projeter vers un avenir incertain, en imaginer les contours et les donner ensuite à lire à un public au sein d'un concept de musée ; a non seulement permis à l'imagination de chacun de s'exprimer au travers nos réalisations, mais aussi de cultiver notre regard critique sur l'état du monde actuel. Cette liberté que nous avons dans la scénarisation de ce projet fut fort agréable et nous a permis de développer diverses compétences telles que la narration, la scénographie, la médiation culturelle en parallèle avec nos acquis sur le plan graphique et numérique.

Le croisement des compétences des deux parcours, CPN et CDL, sur les différentes tâches n'a fait qu'accroître la richesse de nos productions. La simplicité des échanges, l'implication de chacun a facilité notre travail et cela malgré le contexte délicat que nous traversons actuellement. C'est un réel apport que de combiner les deux parcours du Master car les divergences de points de vue, de connaissances, de compétences, d'intérêts, de sensibilité même ; nous a permis d'étoffer un projet impliquant un certain recul sur notre monde que l'on a cherché à restituer autant physiquement que virtuellement. La scénarisation d'un avenir potentiel, la scénographie des salles d'exposition, le développement d'un site web, l'élaboration d'une charte graphique et la production de nombreux contenus ont été magnifiés par l'étroite collaboration des deux parcours CPN & CDL. C'est une aventure qui mérite d'être reconduite, répétée et élargie à d'autres projets tuteurés.

Cyril Mentrel

J'ai choisi de participer au projet tuteuré Museum XXI car j'ai immédiatement constaté, à l'annonce de ce sujet, un certain attrait pour le postulat de base de ce projet. Imaginer l'avenir de l'humanité, de ses sociétés et de ses technologies tout en développant des questions

d'ordre écologique ou géopolitique m'apparaissait comme une perspective enrichissante. J'ajouterais que certaines idées d'ordre scénaristique ont instantanément germé dans mon esprit à l'annonce de ce projet par Sébastien Genvo.

Enfin, mon choix pour ce projet tuteuré a également été guidé par les perspectives professionnalisantes que je voyais en lui. À savoir développer des compétences de narration, de scénarisation, de narrative design et de médiation dans le but de me diriger vers un poste qui me permette de les mettre en application. Ce que je retiens avant tout de mon expérience au sein de ce projet tuteuré, ce sont les différentes problématiques de gestion de projet auxquelles nous avons dû faire face. Le projet tuteuré étant un travail de groupe qui s'inscrit sur une temporalité relativement longue, cet aspect était primordial. Au fil de l'avancée du projet, la prise de conscience des compétences à ma disposition, à la disposition des membres de ma promotion (Antoine Krys et Marion Ligier) et surtout à celle des étudiants du cursus CPN (Lucas Staudt, Quentin Mores et Nicolas Rubio) fut une étape importante. En effet, connaître les savoir-faire des étudiants issus d'une promotion différente de la mienne était nécessaire afin de mieux répartir entre les membres du groupe les différentes tâches techniques à effectuer. De plus, mon avenir professionnel m'amènera probablement à travailler avec des profils similaires, c'est pourquoi cette prise de conscience de leurs capacités était particulièrement enrichissante en cela qu'elle me permet de me projeter davantage sur les possibilités offertes par leurs compétences. Au-delà de la mise en relation de nos compétences personnelles, celle de nos volontés, de nos ambitions et de nos perceptions du monde qui nous entoure était également un défi. Le respect des opinions et des désirs de chacun était primordial. L'écoute qui existait lors de nos échanges nous a, je crois, permis d'aboutir à un résultat qui nous satisfait tous et qui nous ressemble. Sur un plan plus structurel et organisationnel, la crise sanitaire que nous traversons nous a obligés à nous adapter à cette situation. Cela a demandé une organisation spécifique mais non dénuée de praticité. La quasi-totalité de nos échanges s'étend tenus sur support numérique, cela a peut-être permis une facilité d'investissement et de suivi nouvelle. Les absences aux réunions étaient rares et j'imagine que des injonctions à se déplacer pour se retrouver régulièrement dans les locaux de la faculté auraient été plus complexes. Ce travail m'a également permis de mettre au jour certaines difficultés ou lacunes qui peuvent exister chez moi. Celle qui m'est apparue comme étant la plus prégnante était ma difficulté à être investi sur la durée dans un projet. Chose que j'avais déjà pu expérimenter lors de la conception et de la rédaction du T.E.R. l'an passé. Le projet tuteuré a tenu le rôle, il me semble, de fil rouge lors de ce semestre. Il fut à la fois rassurant de pouvoir régulièrement se rattacher à un objectif clairement défini mais également difficile d'avoir constamment une charge de travail en suspens. Cette sorte de pression supplémentaire a dû être gérée tout au long du projet.

Je conclurais ce retour personnel en évoquant la porte d'entrée vers le monde de la médiation culturelle et de la muséographie qu'a constitué pour moi ce projet tuteuré. Ayant toujours été curieux et attiré par les questions d'ordre culturel, historique et sociologique, ce projet tuteuré était parfait pour moi. La participation du musée de La Cour d'Or dans le projet, à travers la personne de Mme. Rénilde Lecat, responsable du service des publics fut peut-être décisive pour mon avenir. En effet, à la suite de l'expérience offerte par ce projet et aux échanges avec Mme. Lecat, un stage de chef de projet au sein du musée de La Cour d'Or se dessine devant moi. Enfin, comme évoqué par M. Chevrier lors de nos échanges, j'espère que le stade auquel nous avons amené ce projet pourra servir de base pour une promotion suivante afin, à terme, de le mener à bien.

Nicolas Rubio

Le projet Muséum XXI a été une expérience très agréable dans l'ensemble, notamment grâce à l'organisation que nous avons adoptée. Nous avons décidé d'orienter les étudiants de l'option CPN vers la création de contenu multimédia, le maquettage et l'intégration du site web ainsi que l'encadrement général du projet (surtout au niveau des rendus), et d'attribuer aux CDL le soin de réaliser la scénarisation thématique, et la narration contée par le Muséum. L'organisation adoptée pour le projet nous a permis de s'intéresser à l'intégralité des productions réalisées et a favorisé les échanges et les initiatives au sein des différents concepts et idées formulés. Via des réunions hebdomadaires nous avons pu instaurer une ambiance de travail agréable, dans laquelle nous avons une vaste marge de manœuvre sans être bloqué dans un domaine spécifique, et qui a relativement bien fonctionné grâce à l'implication des différents membres du projet.

Ce projet m'a permis de développer mes compétences et d'acquérir toujours plus d'expériences dans la création de contenus multimédia. Grâce au système d'organisation, j'ai pu réaliser plusieurs tests, certains plus concluants que d'autres, mais qui m'ont permis d'apprendre plusieurs processus et techniques notamment sur le montage vidéo et le motion design. Ce mode de gestion de projet a aussi été très bénéfique dans l'appréhension de la gestion des équipes à travers notre méthode de gestion et aussi dans les divers rendus que nous devons rendre.

Lucas Staudt

Le projet Muséum XXI a été, pour ma part, une expérience très enrichissante en plusieurs points. Tout d'abord, le fait qu'il s'agisse d'un projet transverse a permis aux étudiants des deux promotions de partager des connaissances qui sont propres à leurs domaines respectifs. Par exemple, en ce qui concerne la dimension créative du projet, j'ai eu l'occasion de développer mes connaissances dans des domaines tels que la narration, la scénarisation ou

encore le *worldbuilding* grâce aux étudiants CDL. Ainsi, il nous a été possible de créer un univers cohérent pour le Muséum XXI.

Puis dans un second temps, il m'a été possible de développer mes compétences en ce qui concerne la création de contenus multimédia. En effet, nous avons créé une grande variété de contenus pour alimenter le projet, notamment des réalisations audiovisuelles. Il m'était donc nécessaire d'améliorer ma maîtrise des différents logiciels de conception vidéo, et de retouche d'image. De plus, j'ai pu appréhender les enjeux d'une gestion de projet efficace à travers la réalisation d'un cahier des charge, l'élaboration d'un planning ou encore la création d'une charte éditoriale ce qui me sera définitivement utile dans mon parcours professionnel.

Concernant l'organisation du projet, il a été décidé d'orienter les CDL sur les thématiques liées à la narration et la scénarisation et les CPN sur la création de contenu multimédia et la conception du site web. Cependant il est très important de préciser que chaque membre pouvait prendre des initiatives et s'intéresser aux productions de ses collègues. De plus, chacun devait participer à l'élaboration des documents visant à cadrer le projet (cahier des charges, charte graphique, planning...). Pour ma part, ce modèle d'organisation a été particulièrement agréable car il m'a permis d'effectuer différentes réalisations sans être cloisonné dans un domaine d'activité en particulier. L'idée générale était de permettre à chaque membre d'avoir une certaine marge de manœuvre dans ses productions.

Enfin, il est important de souligner que la cohésion d'équipe a pu être maintenue grâce à l'assiduité et l'implication de chaque membre du projet. Cette dynamique a rendu chaque session de travail particulièrement agréable et nous a permis de fournir un travail abouti. Pour ma part, le principal regret est l'impossibilité d'avoir pu réaliser une expérience grandeur nature du projet, ce qui résulte majoritairement d'un manque de temps et de fonds.

Quentin Mores

Pour ma part, j'ai vraiment apprécié d'avoir participé à ce projet. Non seulement parce que le concept était intéressant mais aussi par l'ambiance de travail et le sérieux de chacun des membres du groupe. Nous nous sommes bien organisés et nous avons pu compter les uns sur les autres en plus de nous compléter car nous étions le seul groupe transverse avec à la fois des étudiants du Master CPN et des étudiants du Master CDL. Le contexte de la crise sanitaire n'a pas joué en notre faveur mais nous avons su nous organiser au mieux pour répondre aux attentes et proposer un travail de qualité, nous l'espérons.

J'ai particulièrement aimé la dimension spécifiquement critique du projet et le regard qu'il pose sur nos façons d'être et de vivre en société aujourd'hui, l'ensemble avec la dimension ludique et numérique.

En termes de postérité au projet, je suis tout à fait d'accord pour que quelqu'un du groupe reprenne la suite de Museum XXI et même éventuellement partager ce projet avec les futurs M2 CPN car je pense que c'est un projet qui a un fort potentiel aussi bien pour l'apport culturel collectif que sur le plan personnel. Je souhaite en tout cas être tenu informé des suites du projet et pourquoi pas me réinvestir dedans à l'avenir.