

Quentin MORES  
Lucas STAUDT  
Nicolas RUBIO  
Marion LIGIER  
Antoine KRYS  
Cyril MENTREL

Master 2 AMINJ CPN  
Année 2020/2021  
Université de Lorraine

# Note d'intention - Museum XXI

*UE 903 EC4 Préparation au projet tuteuré*



Quentin MORES  
Lucas STAUDT  
Nicolas RUBIO  
Marion LIGIER  
Antoine KRYS  
Cyril MENTREL

Master 2 AMINJ CPN  
Année 2020/2021  
Université de Lorraine

## SOMMAIRE

<b>Présentation du projet</b>	<b>2</b>
<b>Cibles</b>	<b>6</b>
<b>Expression du besoin</b>	<b>6</b>
<b>Première arborescence</b>	<b>7</b>
<b>Planning</b>	<b>7</b>
<b>Annexes</b>	<b>8</b>

## **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.

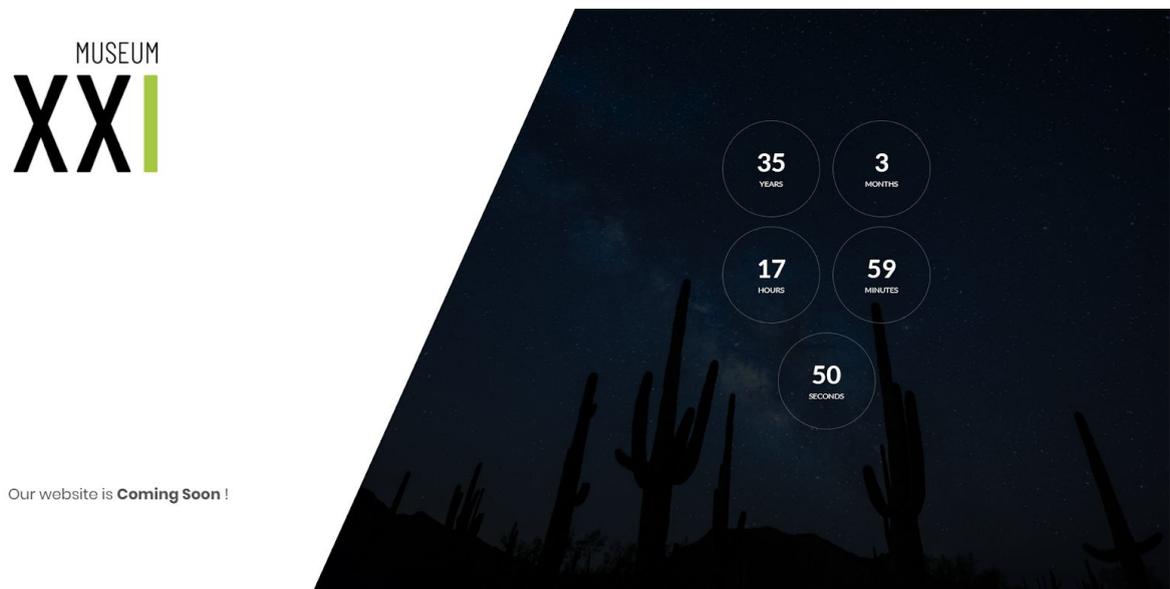


Figure 1 : site actuel du Museum XXI (Source : <http://museumxxi.com/>)

## 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.

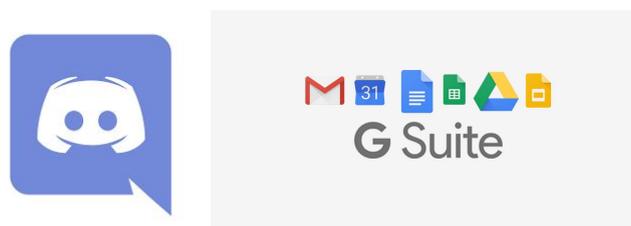


Figure 2 : outils de travail à distance sollicités par nos soins dans le cadre du projet.

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 conception numérique (site web, communication sur les RS, etc.)
- Cyril MENTREL (CDL) : axé ludicisation
- Antoine KRYS (CDL) : axé *world building*

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'ore 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 ciblons 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.

<b>Menu principal</b>	Home	Le Musée	Documentation ( <u>onglet présent si cas du site type Github</u> )	Partenaires	Contact
<b>Contenus respectifs</b>	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
<b>Footer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mentions légales &amp; CGU</li> <li>● Rappel du menu de navigation</li> <li>● Réseaux sociaux</li> </ul>				

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

## 7. Planning

⇒ Cf. Planning en annexes

**Annexes**

