

Votre Musée dans un Jeu vidéo

1. Résumé

- a. Situation de départ
- b. Objectif du projet
- c. Déroulement

2. Collaboration

- a. Votre Rôle
- b. Notre Rôle

3. La reproduction

- a. Le bâtiment
- b. La collection
- c. L'interprétation

4. Les livrables

5. La suite

6. Le budget

7. Conclusion



« Si on est obligé, ce n'est plus vraiment un jeu - quand on joue, on est libre. »

Claire, guide au Musée Suisse du Jeu (VD)

1. Résumé

a. Situation de départ

À l'ère du « tout numérique », du « tout information » et du « tout communication », nos rapports à la culture, l'histoire et à la nature sont en bouleversement permanent. De même, nos rapports au savoir, à la mémoire et aux lieux physiques qui en sont les représentants changent.

Que ce soit à destination d'un public jeune ou âgé, les musées et bibliothèques du monde entier expérimentent de nouvelles méthodes pour prendre en compte ces changements tout en conservant leur identité. Certains en proposant des visites virtuelles sur des sites internet et des expériences 360° avec des casques de réalité virtuelle, d'autres en se dotant de puissants outils de communication afin d'être présents sur les réseaux et médias sociaux et d'autres encore en intégrant directement les outils numériques, que ce soit dans leur collection ou comme outils de médiation.

Nous proposons de développer, avec vous, un nouvel outil de médiation numérique original pour votre musée via le jeu vidéo *Minecraft* – et ceci au travers d'une démarche d'intégration socioprofessionnelle.

Le jeu Minecraft est le plus grand jeu vidéo de tous les temps. Il est le plus joué et le plus vendu, et il rassemble des communautés entières allant de 8 à 40 ans.

Son succès mis à part, le jeu est particulièrement intéressant pédagogiquement parlant : ses mécaniques peuvent s'apparenter à un « Lego » virtuel infini où le joueur construit absolument ce qu'il veut à base de blocs de 1m³. Minecraft est une ode à la créativité.

Nous avons découvert au fil d'années d'expérimentation que le jeu pouvait être utilisé à des fins de développement de compétences dans les domaines du design (d'architecture, 2D, 3D et d'objets), de la programmation et de compétences socioprofessionnelles et avons commencé à mettre en place des ateliers de reproduction de bâtiments, de quartiers et de villes pour différents publics.

Nous avons aussi découvert que nos ateliers étaient de formidables moyen de médiation entre le bâtiment et les participant·e·s. Ces dernier·ère·s se retrouvent dans une position d'analyse : ils et elles développent une compréhension de l'espace mais aussi du sens de celui-ci. De plus, une relation toute particulière se crée avec le lieu qu'ils et elles reproduisent.

Nous vous proposons une nouvelle expérience lors de laquelle nos équipes et nos jeunes viendraient s'installer quelques semaines dans votre musée pour le reproduire. Il s'agirait de reproduire le bâtiment, reproduire la collection et rencontrer des professionnel-le-s qui y travaillent et qui présenteraient aux jeunes les lieux, la collection et les métiers liés au musée.

b. Objectif du projet

Créer une reproduction de votre musée utilisable à des fins de communication et/ou de médiation culturelle.

c. Moyens

- I. Nous établissons un cahier des charges avec vos équipes permettant de faire des choix sur le niveau de précision de notre travail, les éléments de la collection qui seront le plus mis en avant, les éléments architecturaux les plus importants.
- II. Nous planifions nos interventions sur le terrain en lien avec vos équipes.
- III. Nous recrutons nos participant-e-s.
- IV. Nous travaillons depuis votre institution lors de sessions d'environ une semaine à la reproduction du ou des bâtiments.



Le bâtiment : La façade du Musée d'art et d'histoire de Genève, dans le jeu et en vrai

2. Collaboration

a. Votre rôle

- Financer le projet
- Nous ouvrir vos portes
- Nous fournir des plans 2D et/ou 3D
- Mettre un espace de travail à notre disposition
- Mettre des professionnel·le·s de terrain à notre disposition

b. Notre rôle

- Recruter les participant·e·s
- Analyser les plans
- Encadrer les participant·e·s
- Visiter et rencontrer les professionnel·le·s
- Concevoir



La collection : *La Pêche Miraculeuse et La Délivrance de Saint Pierre*
Konrad Witz, 1444
(en haut : version Minecraft en bas : version physique)

3. La reproduction

a. Le bâtiment

Il s'agit de refaire la structure du bâtiment (murs, sols, plafonds, fenêtres...) le plus fidèlement possible, en se basant à la fois sur des plans et sur des photos et des mesures prises directement sur place.

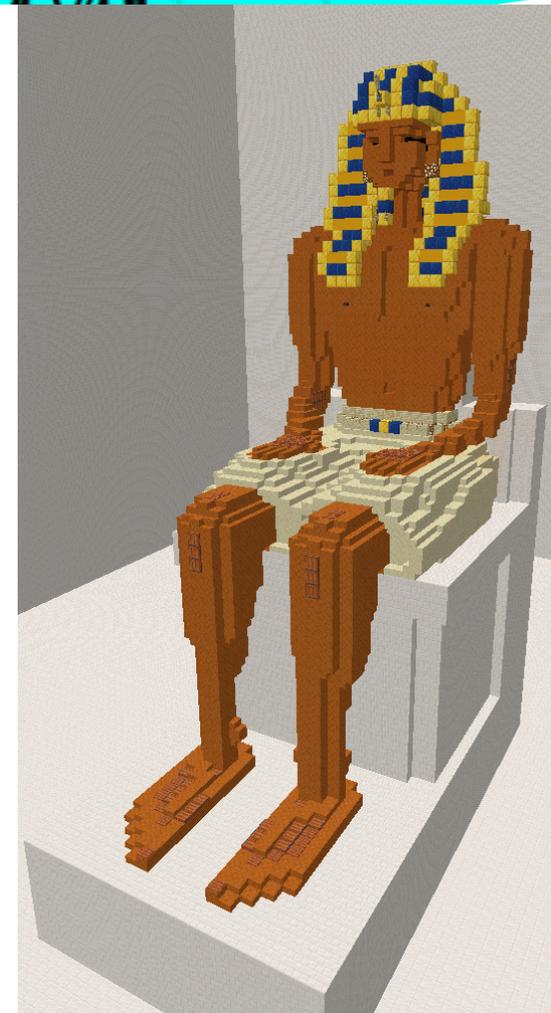
b. La collection

Le plaisir d'explorer un musée virtuel réside dans le fait de pouvoir observer la collection qu'il abrite. L'idée n'est pas d'être systématiquement dans une reproduction exacte et fidèle à 100% à la réalité, mais plutôt d'évoquer les œuvres réelles, leur essence, leurs couleurs... Après tout, le musée reproduit dans Minecraft permet d'attiser la curiosité, afin que les personnes qui le visitent souhaitent également, par la suite, se rendre physiquement dans le musée réel.

c. Interprétation

« Les jeunes s'approprient la collection, qui devient en quelque sorte leur terrain de jeu. Ils peuvent l'interpréter, la remodeler, la personnaliser. »

David Matthey, médiateur culturel du Musée d'Art et d'Histoire de Genève.



L'interprétation : Statue colossale de Ramsès II du Musée d'art et d'histoire de Genève, agrandie et colorée dans le jeu afin de pouvoir ajouter davantage de détails

L'idée est que chaque jeune puisse se focaliser sur l'une des pièces de la collection du musée qui lui a particulièrement plu, et la reproduire en version agrandie afin d'y apporter davantage de détails, ou d'y apporter un soin particulier, ou de créer quelque chose d'interactif en lien avec l'oeuvre.

Par exemple, se téléporter au coeur du paysage représenté sur un tableau ; remettre une statue dans son contexte historique, etc.

4. Les livrables

À la fin du projet, seront livrés :

- Un dossier contenant la map Minecraft
- Une présence de votre musée sur notre serveur Minecraft, accessible par toute personne possédant une licence Minecraft
- Des modèles 3D pouvant être intégrés sur un navigateur et donc sur un site internet
- Une présence de votre musée dans notre bibliothèque Sketchfab
- Un vernissage avec une conférence de presse
- Des timelapses et des vidéos du projet pour les réseaux
- Sur demande : des porte-clés/reproductions miniatures d'une ou plusieurs pièces de la collection imprimées en 3D

5. La suite

Nous nous chargerons volontiers d'assurer le suivi du projet. Cela signifie, par exemple, d'assurer la maintenance d'un serveur.

De plus, il est tout à fait possible de réaliser une deuxième partie au projet : décorer le musée en fonction des saisons et fêtes (Halloween, Noël, Pâques), créer un escape game ou autre jeu de piste (soit uniquement virtuel, soit qui se déroule à la fois dans le musée physique et dans le musée reproduit sur Minecraft) : les possibilités sont multiples et peuvent se compléter.

6. Le budget

Le budget d'un tel projet dépend de la complexité du bâtiment, de sa taille et du niveau de personnalisation demandé par la structure.

De manière générale, nous estimons que les projets concernant un bâtiment se situent dans une fourchette allant de 15 000 à 30 000 CHF.

Ce budget comprend la conception du projet et la préparation de la structure, le temps d'encadrement et de gestion du projet de construction ainsi que du vernissage.

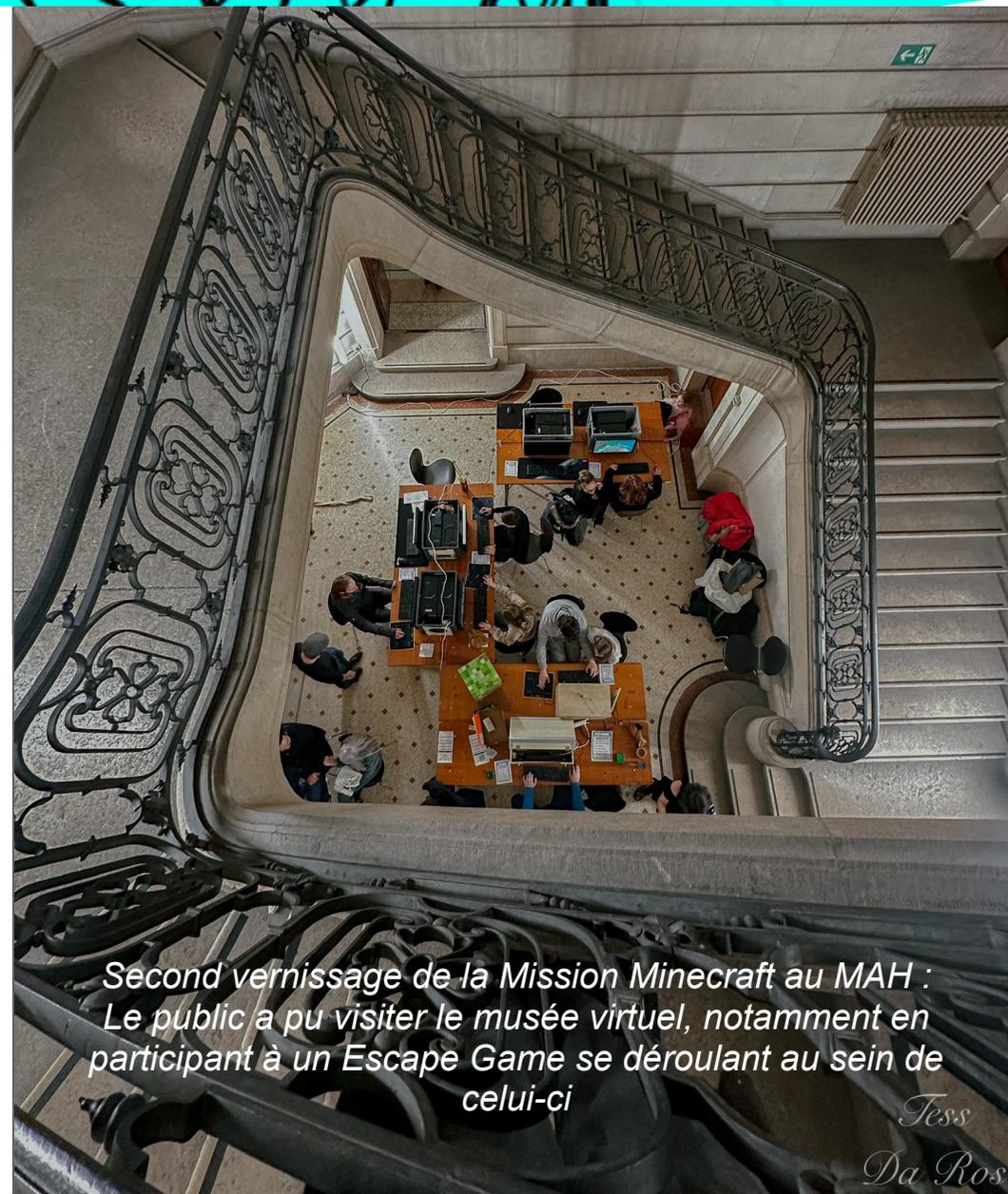
7. Conclusion

Les projets « Mission Minecraft » permettent de proposer de réels mandats à leurs participant·e·s. En effet, la forme du projet leur permet de se confronter au monde du travail et, comme ledit projet implique d'obtenir un résultat de qualité, de se sentir impliqué·e·s et de se dépasser pour acquérir de nouvelles compétences.

C'est pourquoi ce projet fait sens en matière de réinsertion et de réorientation professionnelle : les participant·e·s acquièrent des compétences variées et utiles dans le monde du travail (communication, design, architecture, travail d'équipe ou encore informatique) et s'assurent de produire une reproduction fidèle et respectueuse du musée.



Premier vernissage, retransmis en direct sur internet via la plateforme Twitch, de la Mission Minecraft au MAH



Second vernissage de la Mission Minecraft au MAH : Le public a pu visiter le musée virtuel, notamment en participant à un Escape Game se déroulant au sein de celui-ci

*Tess
Da Ros*