

# Le projet français UMA ambitionne de créer le premier musée virtuel, universel et accessible pour tous

[www.club-innovation-culture.fr/uma-musee-virtuel-universel/](http://www.club-innovation-culture.fr/uma-musee-virtuel-universel/)

Nine Boutin

***Le projet UMA (Universal Museum of Art) a relevé le pari de créer un musée universel et entièrement numérique. Accessible par tous, et partout, ce musée a pour vocation de réunir les plus grandes œuvres dans un même lieu virtuel. Disponible à partir du 5 décembre 2017, ce dispositif offrira une expérience muséale unique, thématique, immersive et virtuelle, sous la forme d'expositions numériques inédites.***



## Universal Museum of Art

Les porteurs du projet ne manquent pas d'ambitions avec un objectif simple: « ***devenir le plus grand musée du monde en moins de 2 ans.*** *UMA est pour tous, partout, tout le temps, gratuitement. Equipé d'un ordinateur, d'une tablette, d'un smartphone, ou d'un casque VR, la visite au musée n'a jamais été aussi simple. Ptolémée, Gengis Khan, Bonaparte, André Malraux : tous ont partagé la même ambition, créer un musée universel. UMA réalise ce rêve.* »

**À l'aide d'un ordinateur, une tablette, un smartphone, ou un casque de réalité virtuelle, il est désormais possible de (re)découvrir les plus grandes œuvres du monde depuis son salon. Mis en ligne le 5 décembre 2017, le [site UMA](#) proposera des exposition virtuelles, présentant des oeuvres issues des plus grandes collections du monde.**

**La vision de ses promoteurs est celle d'un « art comme rassemblement**

**communautaire** ». Tout comme les grandes institutions du passé, du musée imaginaire d'André Malraux, au Louvre Abu-Dhabi, le musée a pour vocation d'être « *le lieu de rassemblement ultime de nos civilisations en quête de sens et d'universalité* ».

### **La réalité virtuelle comme moyen de diffusion**

La réalité virtuelle permet aujourd'hui d'avoir accès, et de découvrir de nombreux contenus. **Grâce à cette technologie, des lieux disparus, inaccessibles, pillés, endommagés ou détruits peuvent retrouver leur rayonnement et les œuvres en péril être sauvées.**

Au delà de ces objectifs de préservation, le projet Universal Museum of Art, permettra d'offrir une nouvelle visibilité à des oeuvres moins exposées, que les musées conservent dans des réserves inaccessibles au public. En réalité virtuelle, les accrochages et les configurations étant illimités, **il sera désormais possible d'exploiter et de valoriser l'intégralité des ressources.**



**L'intérêt de cette dématérialisation, est également de permettre aux musées et aux œuvres d'avoir plus de visibilité.** Grâce à UMA, il est alors possible pour eux d'élargir leur audience et d'augmenter leur visibilité.

**Les œuvres présentées sur le site UMA seront toutes accompagnées de cartels et de contenus multimédia** (audio ou vidéo) afin de les documenter et d'enrichir la visite. Il sera également possible de consulter des rubriques thématiques permettant de découvrir l'histoire des œuvres, du mouvement artistique ou encore de la période artistique.

Dans une seconde étape, **une boutique en ligne sera mise en ligne** et proposera une sélection de produits culturels et une librairie. C'est d'ailleurs sur cette activité marchande que le site compte appuyer son modèle économique.



UMA vise donc 3 objectifs:

- . **réaliser l'impossible** : les fresques de Pompéi côtoient les mosaïques d'Afrique du Nord, les plafonds baroques dialoguent avec les gargouilles gothiques ; autant de confrontations et de conversations permises par la réalité virtuelle.
- . **travailler pour l'intégrité de l'art** en donnant accès à des lieux disparus, inaccessibles, pillés, endommagés ou détruits
- . **enrichir la visite** avec des contenus pédagogiques et commerciaux.

**Le projet d'UMA souhaite rendre plus d'œuvres accessibles à tous, dans un environnement immersif, pédagogique et divertissant.**

« L'art et son histoire sont méconnus, voire craints pour leur académisme. Une programmation vaste et de qualité, des contenus enrichis, ainsi qu'un environnement pédagogique attractif, sont la clé pour rendre la culture accessible sur internet. »

### **Partenariats avec les musées réels**

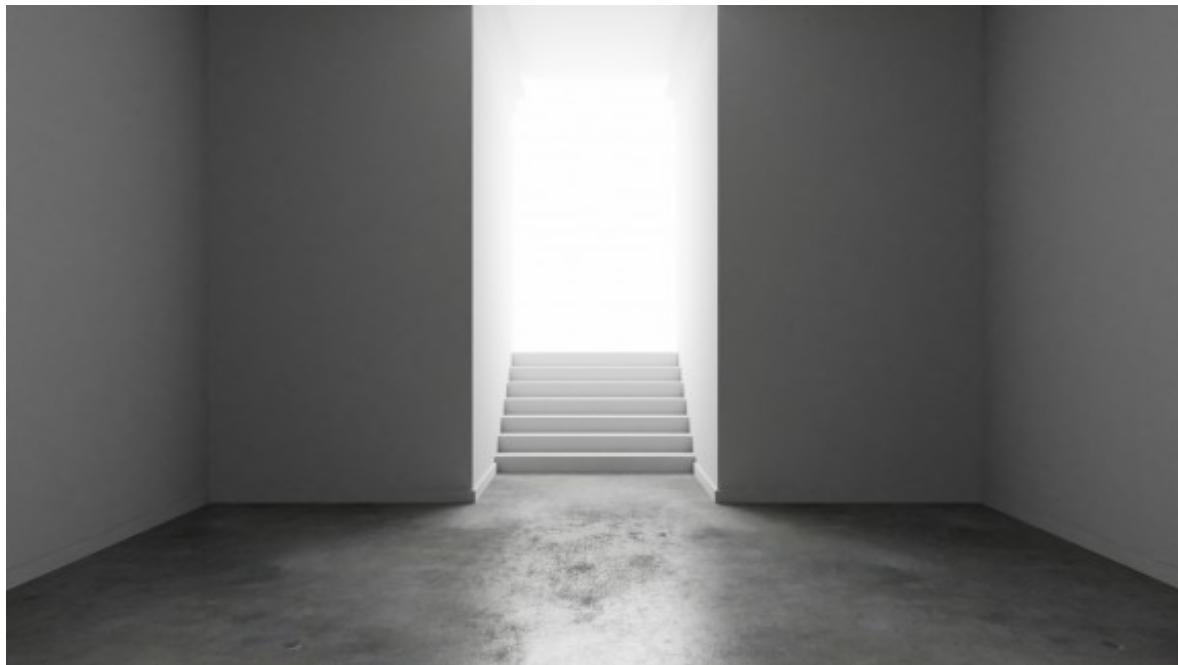
Le projet UMA ne vise pas à **remplacer le musée, mais de diffuser son image et de renforcer l'aspect universel du lieu**. L'UMA espère jouer un rôle complémentaire des musées existants.

Le site compte palier à deux limites actuelles des musées réels:

- . **leurs espaces d'exposition sont limités**. Une grande partie de leurs collections se trouve dans des réserves inaccessibles au public. En réalité virtuelle, les accrochages et les configurations sont illimités ; les contraintes géographiques et pratiques s'estompent.
- . leur **visibilité digitale et internationale est encore trop faible**. Avec UMA, il devient possible pour les musées d'élargir leur audience et d'augmenter leur visibilité, grâce à un trafic dématérialisé et globalisé. UMA n'entend donc pas remplacer le musée, mais diffuser son image et renforcer l'affirmation de sa pertinence actuelle

Le projet UMA est de « *créer un musée universel qui sera accessible à tous, sans bâtiments et donc sans contraintes* ».

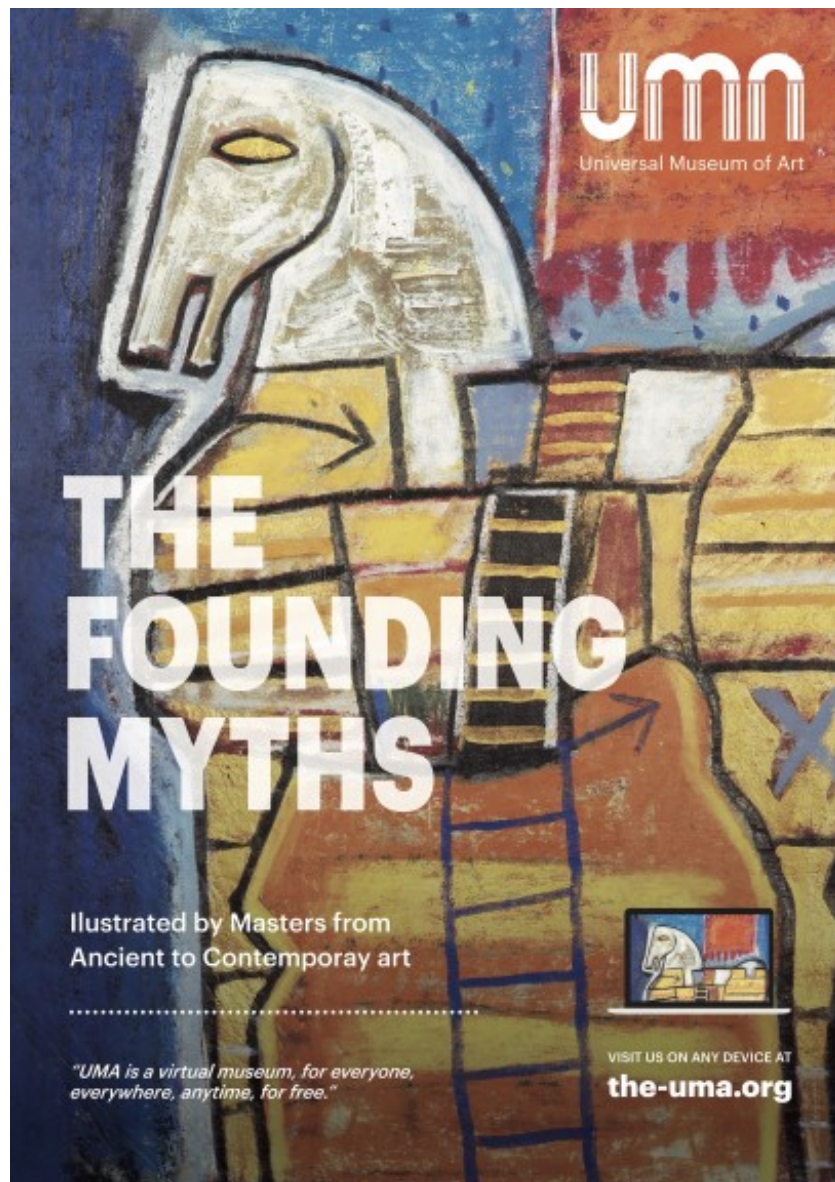
« *Pour UMA, des architectes dessinent des bâtiments sans contraintes ; des commissaires d'exposition réalisent l'impossible ; les plus grands musées du monde dévoilent leurs collections* ».



### **Les premières expositions virtuelles**

La première exposition organisée pour l'ouverture, le 5 décembre 2017, s'intitule » **Les Mythes Fondateurs, illustrés par les maîtres de l'Antiquité à nos jours**«. Cette exposition est conçue en collaboration avec la commissaire Diane de Selliers, et le soutien de la maison d'Édition du même nom.





Cinq grands mythes y seront présentés :

- **Le Ramayana** de Valmiki, illustré par la miniature indienne
- **L'Iliade et l'Odyssée** d'Homère, illustrés par Mimmo Paladino
- **L'Énéide** de Virgile, illustrée par les fresques et les mosaïques antiques
- **Les Métamorphoses** d'Ovide, illustrées par la peinture baroque
- **L'Apocalypse** de Saint-Jean, illustrée par la tapisserie d'Angers.

« En réalité virtuelle, le visiteur voyage entre cultures et mythes, images et textes. Les miniatures indiennes du Ramayana dialoguent avec les dessins de l'artiste contemporain italien Mimmo Paladino, représentant de la trans-avant-garde italienne. Les fresques et les mosaïques antiques qui illustrent l'Énéide résonnent aux côtés de la peinture baroque figurant les Métamorphoses d'Ovide ; tandis que les tentures de la tapisserie d'Angers, chef-d'œuvre de l'art médiéval, rayonnent dans une scénographie inédite. »

*Bande annonce de l'exposition « Founding Myths »:*

D'ici l'automne 2018, quatre expositions sont déjà prévues :

- « **Une Histoire du Street Art** » , février 2018
- « **Le Romantisme noir** », avril 2018
- « **Les images cachées dans la peinture du XIXe siècle** », juin 2018
- « **Chefs-d'oeuvre spoliés** », septembre 2018.

Les expositions seront en ligne pendant deux mois.

### **Un concours d'architecture en janvier 2018**

En janvier 2018, UMA lance un concours d'architecture virtuelle. Les étudiants en école d'architecture du monde entier seront invités à réaliser un ou plusieurs dessins d'un bâtiment à vocation muséale. Ce bâtiment devra rester fidèle à l'usage muséal, tout en restant infidèle à ses contraintes architecturales. **Le dessin du gagnant sera intégralement financé pour devenir un musée en réalité virtuelle.**

### **Une équipe multicompetences**

Créée en août 2017, la **société UMA rassemble des profils variés et complémentaires**. Elle associe son concepteur, Jean Vergès, historien de l'art et la société SISSO (agence de communication culturelle digitale, spécialiste de la réalisation de visites virtuelles) et 3 de ses cofondateurs, Benjamin Hélon, Benjamin Lanot et Damien Jacq.

Une autre société française, **Art Graphique & Patrimoine, réfléchit actuellement au lancement d'un concept de musée virtuel**, et en a déjà présenté un prototype lors de différents salons professionnels. (Lire l'article du CLIC France: [Art Graphique & Patrimoine expose une sélection d'œuvres numérisées dans son prototype de Musée Virtuel](#))

[Site UMA](#)

**Sources: UMA (dossier de presse)**

**Date de première publication: 05/12/2017**

**SISSO et Art Graphique & Patrimoine sont membres associés du CLIC France**

[À lire sur le site du CLIC13](#)

[.Avec sa Gallery 10, en Réalité Augmentée utilisant Tango, le National Museum de Singapour propose une visite virtuelle et historique](#)

[. Art Graphique & Patrimoine expose une sélection d'œuvres numérisées dans son prototype de Musée Virtuel](#)

[.Une université de Cleveland et Boulevard Arts publient une application HoloLens de visite virtuelle de la Galerie Courtauld de Londres et du British Museum](#)

[.En mai 2017, le British Museum lance sa première visite virtuelle de salles avec Oculus](#)

.La ville de Rome offre désormais une visite virtuelle du Palais de Néron

.Avec le MACM 4D, la visite virtuelle du Musée d'Art classique de Mougins devient accessible à tous les publics