

Monet numérique / www.monet2010.com

A l'occasion de cette exposition, la Rmn lance le projet *Monet numérique*, soutenu par le Conseil de la création artistique (CCA), qui offrira en ligne des contenus spécifiques innovants destinés notamment à la génération digitale.

Si les 15/30 ans sont des natifs numériques, le musée est le plus souvent éloigné de leurs pratiques culturelles. Il s'agit donc de les sensibiliser, de susciter la curiosité et provoquer ainsi la rencontre *in situ* avec les œuvres. L'expérience virtuelle proposée s'adresse à tous et cherche à dépasser le seul espace géographique et temporel de l'exposition en dynamisant les interactions entre le public et les œuvres grâce à un environnement riche et à des technologies innovantes.

Le site www.monet2010.com, sera accessible dès l'ouverture de l'exposition et sera composé de trois modules.



Compte tenu de l'importance de l'événement le site existera également en anglais, espagnol, chinois et japonais

- Galerie

Ce volet ouvre virtuellement les portes de l'exposition à chacun. Plus de 140 œuvres issues de l'exposition seront ainsi présentées en ligne, assorties du propos scientifique nouveau que propose cette grande rétrospective. L'interactivité et la complémentarité des médias qui seront utilisés (vidéos, sons, zooms sur les œuvres, documents iconographiques, etc.) offriront un véritable soutien pédagogique à la découverte d'un peintre majeur et permettront également d'approfondir la visite de l'exposition par des mises en perspective complémentaires.

- Voyage

A travers une vingtaine d'œuvres de Monet, le « Voyage » propose un parcours interactif dans lequel l'internaute devient acteur d'une rêverie poétique à la frontière de l'abstraction. Pas de discours académique, une imprégnation proposée grâce à des procédés technologiques à la pointe de l'innovation : 3D, Motion design, interaction flash...

- Les toiles du peintre s'enchaînent grâce à une animation subtile qui cherche à transposer sur les nouveaux médias et en mouvement la proposition impressionniste de Monet.
- Lors de ce voyage, certains éléments du décor prennent subitement vie sous l'impulsion de l'internaute qui utilise pour cela les outils à sa disposition : souris, clavier, mais aussi micro et webcam.



Un exemple : en soufflant dans le micro, les pétales s'envolent...

- L'utilisateur assiste et participe aux transformations que Monet a cherché tout au long de sa carrière à capter : changements de saison, subtiles variations de lumière.
- Enfin, il est accompagné dans cette promenade interactive par un design sonore cherchant à renforcer l'immersion en proposant une correspondance cohérente entre la perception visuelle et auditive.

Cette partie du site restera accessible après la fermeture de l'exposition.

- Actualités et Web TV

Pendant toute la durée de l'exposition le site sera animé par de nouveaux contenus, interviews et actualités autour de l'exposition.

Les acteurs du projet :

- La Rmn est, en collaboration avec le Conseil de la création artistique, le maître d'ouvrage du projet.
- L'agence d'innovation faberNovel, s'est vue confier la conception du projet *Monet numérique* en janvier 2010. Créée en 2003 et spécialisée dans la concrétisation de projets innovants, cette société est implantée à Paris, San Francisco et Ho Chi Minh Ville.
- Les 84™, assurent la direction artistique et la production digitale du site www.monet2010.com. Du motion au design graphique, de l'expérience online aux nouveaux médias de communication, le studio Les 84™ est aujourd'hui un acteur reconnu de la scène digitale française.
- L'école Télécom ParisTech, sera chargée de faire le bilan de ce projet - de sa conception à sa réception par les usagers - qui constitue un outil de réflexion sur l'utilisation des nouvelles technologies dans leurs missions de médiation culturelle.