

Du virtuel dans l'art. Le numérique en appui de la médiation au musée du Louvre

NOÉMIE BREEN, SERVICE MULTIMÉDIA AU MUSÉE DU LOUVRE

Avec près de 10 millions de visiteurs en 2012, le Louvre est aujourd'hui le musée le plus visité au monde. Universel par la richesse de ses collections, le Louvre l'est aussi par la grande diversité de son public. Sur les près de 10 millions de visiteurs qui ont été accueillis au Louvre en 2012, 69% étaient d'origine étrangère, dont 15% venaient des Etats-Unis, 7% de Chine et 6% du Brésil. Pour s'adapter à la diversité de son public, le Louvre s'attache à se montrer toujours plus accessible. Depuis 2006, le musée du Louvre et son partenaire japonais Dai Nippon Printing développent, au sein d'un laboratoire des dispositifs de médiation numérique innovants. L'installation de dispositifs numériques au sein des espaces muséographiques, s'inscrit dans cette démarche de renouvellement de la médiation afin de rendre les collections et les œuvres plus accessibles aux publics. La médiation numérique est pensée comme un complément à une médiation plus traditionnelle. Le projet de médiation numérique le plus emblématique de ce renouvellement est celui des nouvelles salles des Arts de l'Islam. Il en est également le plus visible.

La médiation numérique au sein des Arts de l'Islam

Les nouvelles salles des Arts de l'Islam ont été inaugurées en septembre 2012. Elles sont l'aboutissement du plus grand chantier ouvert au musée du Louvre depuis les travaux du Grand Louvre. Dotée de plus de quinze mille objets et complétée par les trois mille cinq cents œuvres déposées par le musée des Arts décoratifs, cette collection témoigne de la diversité des créations artistiques issues de mille deux cents ans d'histoire et d'un territoire déployé sur trois continents. Les nouveaux espaces mettent ainsi en lumière l'une des collections les plus riches et les plus belles du monde dans le domaine des arts de l'Islam du VII^e au XIX^e siècles. Les nouvelles salles ont été imaginées, dès l'origine, en incluant un projet de médiation numérique. Notre démarche a été d'utiliser le numérique comme valeur ajoutée à la signalétique culturelle : montrer les lieux, écouter des sons, retrouver des images du passé... Avec une trentaine d'installations, il s'agit de la première implantation massive de dispositifs numériques dans un nouvel espace muséographique. Ces dispositifs accompagnent le visiteur dans sa découverte, tout au long de sa visite. Le parcours du visiteur est scandé par quatre panneaux chronologiques, illustrés de cartes animées, comme autant d'introduction à chacune des quatre sections du parcours. L'animation permet de suivre les évolutions des terres d'Islam. Le dispositif technique disparaît au profit du contenu. Il a été conçu pour être le plus discret possible. L'idée a été de créer une animation sur un support de médiation traditionnel (**fig. 1**) plutôt qu'un outil interactif complexe, afin d'offrir des repères géographiques et chronologiques au visiteur.



Fig. 1 : Carte géographique pour les Arts de l'Islam, 2012, musée du Louvre/Uzik ©

Pour lui permettre de comprendre et d'approfondir certains aspects fondamentaux des arts et de la culture de l'Islam, le visiteur dispose de nombreux outils multimédias (**fig. 2, 3 et 4**) :

- par le biais d'interviews, un archéologue et un historien expliquent l'apport des sciences à la connaissance de l'Islam ;
- d'autres dispositifs multimédias développent un propos sur des innovations techniques comme celles du verre émaillé, de la céramique lustrée ou des métaux incrustés ;
- chaque animation utilise comme modèle une œuvre visible à proximité. Le propos est resserré sur une technique avec une œuvre pour exemple, à l'époque de sa création. Des points d'écoute des langues permettent de se familiariser avec l'arabe, le persan ou le turc, afin d'appréhender la diversité d'une civilisation qui couvre un immense territoire ;
- des thèmes plus spécifiques, comme la calligraphie, sont développés par l'image et par le texte. Projetés sur un mur, les premiers mots de la Bismillah sont déclinés sous près de cinquante formes différentes, afin d'illustrer l'immense variété des possibilités offertes par l'art de l'écriture ;
- plusieurs programmes expliquent le contexte de création de certaines œuvres majeures comme les relevés des mosaïques de la mosquée des Umayyades de Damas ou le porche mamlouk exposé pour la première fois dans les salles du Louvre dédiées aux Arts de l'Islam ;

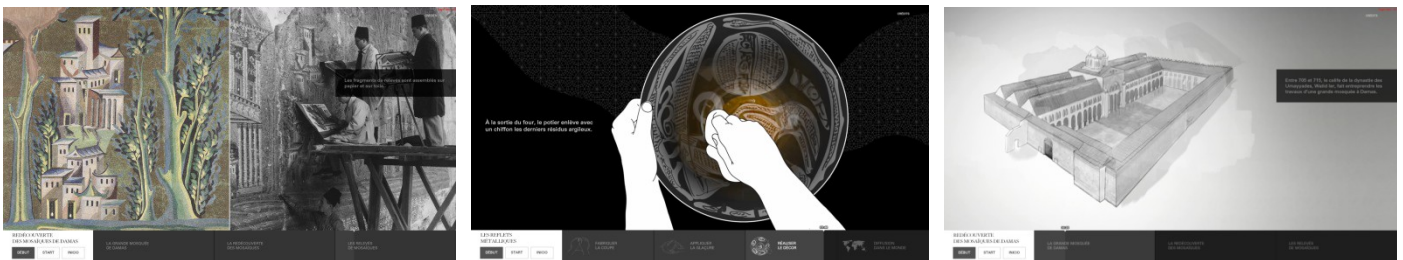


Fig. 2, 3 et 4 : Outils multimédias pour les Arts de l'Islam, 2012, musée du Louvre/Uzik ©

La multiplication des sources d'information permet à chaque visiteur d'aborder les collections de manière variée et avec un approfondissement plus ou moins important, en fonction de ses connaissances, de ses centres d'intérêt ou, plus simplement, du temps dont il dispose.

En fin de parcours, le « cabinet des clés » développe trois thèmes centraux de la culture de l'Islam : le phénomène urbain et l'importance des villes ; la diversité des langues et des cultures, par l'intermédiaire de quinze petites histoires qui mettent en scène des personnages réels ou imaginaires -des illustrations originales (**fig. 5 et 6**) ont été réalisées pour créer un grand livre d'images interactif ; le phénomène religieux, par une introduction aux principales caractéristiques de l'Islam et par l'évocation d'une diversité de tendances.



Fig. 5 et 6 : Illustrations interactives pour les Arts de l'Islam, 2012, musée du Louvre/Opixido ©

Museum Lab Paris : des dispositifs de médiation numérique au sein des collections permanentes

Depuis 2011, le projet Louvre-DNP Museum Lab permet l'installation de nouveaux dispositifs numériques dans les collections permanentes du musée. Au sein du département des antiquités égyptiennes, deux dispositifs numériques ont été installés en 2012, avec pour objectif de rendre ces collections plus accessibles.

L'art égyptien ne répond pas en priorité à un souci esthétique, mais vise avant tout à l'efficacité magique. C'est la raison pour laquelle les conventions de représentation qui le régissent ont été respectées durant près de trois millénaires, lui conférant cet aspect visuel qui le rend si caractéristique. Une table interactive composée de quatre écrans tactiles propose au visiteur des animations pour comprendre le sens de ces conventions. En manipulant virtuellement les œuvres, le dispositif propose de découvrir la manière dont les Egyptiens se préparaient à leur vie dans l'au-delà.

Tel un chercheur qui étudierait et décrypterait une œuvre, le visiteur peut apprendre à décoder une stèle funéraire (**fig. 7 et 8**). Sur un écran tactile, il décrypte la Stèle de Sakherty pour en comprendre le sens : qui sont les personnages représentés ? Comment les scènes s'organisent-elles ? A quoi servent les inscriptions ? Ce dispositif donne des clés pour mieux comprendre les autres stèles funéraires du parcours.



Fig. 7 et 8 : Ecrans dans les salles égyptiennes, 2012
musée du Louvre, dist. RMN/Antoine Mongodin ©

Au sein des salles des collections des peintures espagnoles, deux dispositifs numériques ont été installés depuis juillet 2013. Cette innovation vise à aider le visiteur à comprendre les tableaux qu'il a sous les yeux : il s'agit de répondre au mieux aux questions qu'il peut se poser face à ce groupe d'œuvres. Afin de lui donner des repères sur la peinture espagnole, le dispositif numérique offre un commentaire sur les œuvres les plus emblématiques exposées dans cette salle, en apportant des informations qui ne pourraient être devinées par la seule appréciation du tableau. Ces clés de lecture aident aussi le visiteur à mieux comprendre d'autres peintures espagnoles. Une interface largement visuelle et un accès à l'information par différents types d'entrées permettent le passage d'une première approche intuitive vers un contenu plus pédagogique.

La collection des peintures espagnoles du musée du Louvre a évolué au fil du temps et des aléas de l'histoire. Ce dispositif multimédia donne un aperçu général de cette évolution du XVII^e siècle à nos jours, articulée autour de douze grandes périodes, afin de mieux expliquer au visiteur comment se constitue une collection de musée. Pour représenter l'histoire de la collection, le format familier de la chronologie sur une

grande surface murale a été retenu, combiné à des capteurs d'écran tactiles (**fig. 9 et 10**), permettant à plusieurs utilisateurs d'interagir en même temps, pour aller chercher des informations plus détaillées concernant chacune des périodes. Museum Lab propose ici un système innovant de diffusion de l'information dans un lieu public, sous une forme qui concilie le partage collectif des données et une consultation individuelle.



Fig. 9 et 10 : Museum Lab dans les salles de la Peinture espagnole, 2013
musée du Louvre, dist. RMN/Antoine Mongodin ©

Louvre-DNP Museum Lab : un laboratoire de médiation numérique¹

Fruit de la collaboration entre Dai Nippon Printing (DNP) et le musée du Louvre, Museum Lab a vu le jour en 2006. Il a pour objectif l'exploration de nouveaux modes d'approche des œuvres d'art. À Tokyo, son espace dédié propose une rencontre privilégiée avec une ou plusieurs œuvre(s) sélectionnée(s) dans les riches collections du musée du Louvre, à travers un parcours intégrant divers angles d'approche présentés sous la forme de contenus multimédias originaux.

Apprendre à regarder autrement : pour que la rencontre avec l'art dans un musée soit un moment d'enrichissement et que le visiteur s'intéresse avec plaisir aux œuvres exposées, il convient de lui donner les moyens de comprendre en profondeur ce qu'elles représentent, ce qu'elles expriment, le contexte dans lequel elles ont été créées, la manière dont elles s'insèrent dans l'histoire de l'art... Faciliter cet accès est la mission que s'est fixée Museum Lab. Tirant parti des ressources du musée du Louvre et de DNP, il conçoit et développe des approches inédites de découverte de l'art, à l'aide de diverses technologies numériques. Le Louvre élabore le contenu scientifique, les hypothèses de médiation et la conception multimédia, en collaboration avec DNP. Les dispositifs multimédias sont réalisés par les équipes de DNP en relation avec celles du Louvre, grâce à l'utilisation des compétences et outils techniques conçus, réalisés et appartenant à DNP.

La dixième présentation de Louvre - DNP Museum Lab, qui clôt le deuxième cycle du projet, a proposé de découvrir les créations artistiques de la Grèce antique, civilisation dont l'influence sur la culture et l'art occidental fut considérable. On pouvait ainsi admirer quatre œuvres issues des collections d'art grec du Louvre, notamment le *Cratère d'Antée*, chef-d'œuvre de la céramique grecque. Divers dispositifs multimédias originaux les ont accompagnées, dans un parcours expérimental qui propose des clés de lecture pour mieux comprendre et apprendre à regarder les œuvres d'art grec.

¹ Les projets Museum Lab Paris sont issus des expérimentations menées dans le cadre de Louvre-DNP Museum Lab.



Fig. 11 et 12 : Outil d'aide à la lecture de l'image grecque, photo DNP ©

Trois dispositifs numériques seront installés prochainement dans les salles du musée du Louvre à Paris, au sein de la galerie de la *Vénus de Milo* et notamment un outil d'aide à la lecture (fig. 11 et 12) du *Cratère d'Antée* où le dispositif numérique guide littéralement le regard du visiteur sur l'œuvre elle-même.

Ces exemples montrent bien l'apport du numérique aux différents objectifs de médiation, mais également selon la diversité des collections, et ceci sous des formes extrêmement diverses. De nombreux champs d'application au sein des espaces muséographiques restent à explorer. L'année 2014 sera l'occasion pour le musée du Louvre de proposer en particulier des dispositifs numériques pour les nouvelles salles des objets d'art avec des problématiques spécifiques en termes de médiation culturelle ou encore d'implantation muséographique.