



www.ichim.org

Les institutions culturelles et le numérique
Cultural institutions and digital technology

École du Louvre
8 - 12 septembre 2003

**MARIPOSA □ DES BORNES NOMADES
INTERACTIVES AU MUSÉE DE LOUVAIN-LA-
NEUVE**

Michel Lefftz, Sandrine d'Hoedt, et Michaël Debecker

Musée de Louvain-la-Neuve, Belgium
<http://www.muse.ucl.ac.be>

« Acte publié avec le soutien de la Mission Recherche et Technologies
du Ministère de la Culture et de la Communication »

Résumé

Des contraintes et de l'expérience accumulée au cours de la réalisation de nombreuses bornes interactives (depuis 1989) pour notre musée, est née l'idée de proposer aux visiteurs des bornes individuelles et nomades. Le projet en est au stade de prototype.

Lors de sa déambulation dans le musée, le visiteur peut choisir de consulter l'information sur les œuvres qu'il rencontre sur la borne nomade qui l'accompagne. Actuellement, les accès se font œuvre par œuvre. Des visites thématiques, reliant de manière transversale les divers aspects développés à partir des œuvres, sont en préparation. Dans le parcours œuvre par œuvre, plusieurs approches ont été pensées pour le visiteur qui a le choix entre une découverte interactive et non verbale basée sur des animations, une approche dite "commentée" orientée vers un discours explicatif plus scientifique et bientôt, une découverte des œuvres sur le mode ludique.

L'un des enjeux les plus importants du projet *MARIPOSA* est d'offrir au visiteur l'information au bon moment, c'est-à-dire à proximité de l'œuvre analysée. C'est pourquoi, parallèlement à la réalisation du contenu multimédia avec *Modulo*, nous travaillons sur un système de positionnement du visiteur dans le musée, de manière à lui présenter le menu des œuvres analysées correspondant à la salle dans laquelle il se trouve. La borne nomade offrira ainsi au visiteur une totale liberté de déplacement ce qui aura pour conséquence un renouvellement des parcours de visite.

Mots-clés – Bornes interactives nomades – visite interactive – communication d'un savoir scientifique – communication visuelle & audio – Positionnement dans le musée – Modulo – Multimédia interactif.

Abstract

Following the constraints encountered and the experience acquired by our museum (since 1989) in the development of interactive terminals, the idea was born to propose to our visitors personal and mobile terminals. This project is at the prototype stage.

When walking in the museum, the visitor can consult information on the work of art he chooses through the mobile terminal he is carrying. Up to now, access is provided for one work of art after another. Thematic tours, where various subjects are developed through a transversal link established between several works of arts, are under preparation. In the tour going from one work to another, several approaches have been developed for the visitor, who can choose between an interactive and non-verbal exploration based on animations, a “commented” tour oriented towards a more technical and scientific approach and, very soon, an entertaining tour.

One of the stakes of the *MARIPOSA* project lies in our ability to provide the visitor with the right information at the right moment; this is to say, when he is close to the commented work of art. Therefore, in parallel to the development of the multimedia content with *Modulo*, we are working on a positioning system, which will allow us to present to the visitor the list of works corresponding to the room he is in. The mobile terminal would then offer full freedom of movement to the visitor, which should produce a renewal of the tour’s paths.

Keywords ☐ Interactive mobile terminals, interactive tour, communication of scientific knowledge, audio-visual communication, positioning in the museum, Modulo, interactive multimedia.

MARIPOSA ☐ Des bornes nomades interactives au Musée de Louvain-la-Neuve

Le Musée du Dialogue à Louvain-la-Neuve

Depuis sa fondation (1979), le Musée de l’Université catholique de Louvain à Louvain-la-Neuve n'a cessé de tisser des liens étroits avec son public. Cette attitude d’ouverture est à l’image de la ville nouvelle qui s’est développée autour d’une université séculaire. Dans la présentation des collections permanentes d'art et d'archéologie, extrêmement diversifiées tant du point de vue chronologique que géographique, le musée s'efforce de créer des relations croisées entre les œuvres qui révèlent certaines significations cachées aux visiteurs. Ces dialogues surprennent et favorisent tant la découverte que la redécouverte des œuvres. Cette dynamique d’exposition est systématiquement mise en évidence comme

critère de qualité par les nombreux et généreux donateurs. La plupart des expositions temporaires qu'organise le musée (plus de 160 en 25 ans) trouve des prolongements dans les salles permanentes et participe ainsi à ce renouvellement du sens de l'objet d'art.



Dialogue entre une statue d'Athéna d'époque hellénistique et une œuvre contemporaine d'Eugène Dodeigne \square le corps par fragments.

Depuis 1987, le Service de documentation et de multimédia du Musée de Louvain-la-Neuve (www.muse.ucl.ac.be) conçoit et réalise des multimédias interactifs pour le public, pour les étudiants de l'Université et pour d'autres musées. Le musée de Louvain-la-Neuve a été pionnier dans ce domaine puisqu'il fut le premier à mettre au service des visiteurs une borne interactive permanente en 1989. Depuis, bon nombre de bornes interactives ont pris place dans les salles avec pour objectif principal la meilleure compréhension des collections du musée. Tous les produits multimédias du musée sont réalisés en interne par le Service de documentation et de multimédia.

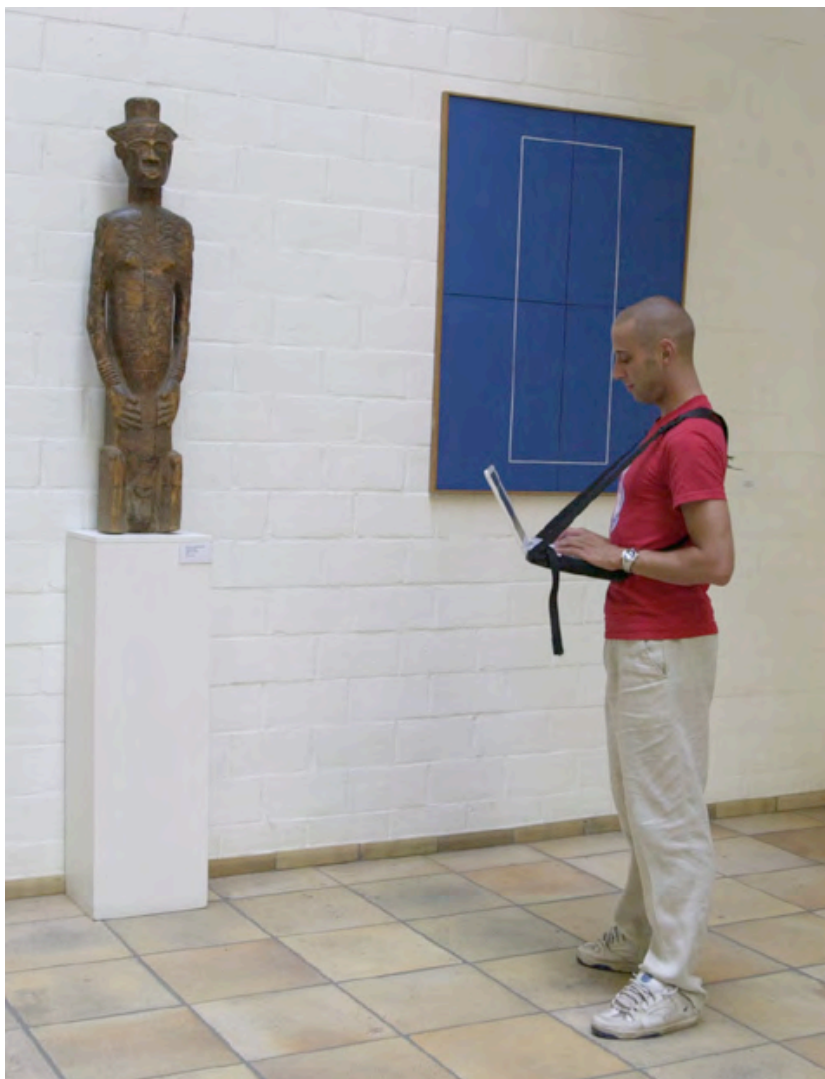


L'une des bornes fixes qui ponctuent les salles du Musée de Louvain-la-Neuve.

Présentation du projet MARIPOSA.

Le concept original du projet est né à partir des demandes pressantes du public du Musée de Louvain-la-Neuve qui manifestait son désir de voir s'accroître le nombre de bornes multimédias. La multiplication des bornes permanentes dans le musée présente cependant des inconvénients évidents tels que : l'encombrement dans les salles et la simultanéité des consultations. De ces contraintes et de l'expérience accumulée au cours de la réalisation de nombreuses bornes interactives, est née l'idée de proposer aux visiteurs des bornes individuelles et nomades c'est le projet *MARIPOSA*. L'étude de faisabilité de ce projet a été rendue possible grâce au soutien de la prestigieuse "Fondation Roi Baudouin" via une bourse octroyée en 1999 dans le cadre de l'opération "Rêver les musées" tandis que son développement est rendu possible grâce à un mécénat d'entreprise. A ce stade du projet, nous avons momentanément arrêté le contenu des bornes *MARIPOSA* à une

sélection d'œuvres majeures dans le musée. Les premiers tests ont été réalisés avec des portables Mac iBook 12" et une enquête auprès d'utilisation d'un premier prototype a été effectuée auprès des visiteurs en 2001. Les résultats sont prometteurs et les attentes des visiteurs sont grandes.



Prototype de borne interactive nomade dans le Musée de Louvain-la-Neuve.

Dispositif

Le dispositif se présente comme suit : la borne portable accompagne le visiteur dans sa découverte des œuvres. Le visiteur a la possibilité d'entamer **une visite œuvre par œuvre** et très bientôt, il pourra opter pour **une visite thématique** à travers les œuvres.

Au cours de son parcours œuvre par œuvre dans le musée, le visiteur appelle les séquences multimédias (Textes, images, animations, vidéo) en fonction de ses intérêts.

Plusieurs approches sur les œuvres ont été pensées pour le visiteur qui a le choix entre une approche interactive et non verbale basée sur des animations, une approche dite “commentée” orientée vers un discours explicatif plus scientifique et bientôt, une découverte des œuvres sur le mode ludique.

L’enjeu de l’**approche non verbale** est de faire comprendre au visiteur un ou deux concepts liés à l’œuvre choisie par lui dans le musée, par exemple l’appartenance à une culture ou encore le contexte d’utilisation. Le but de ces animations est de faire passer ces concepts de manière attrayante et dynamique.



Copies d’écrans de séquence animée de l’une des approches non verbale. L’animation propose la contextualisation d’un tambour monumental à fente provenant d’océanie (Vanuatu).

L’enjeu de l’**approche “commentée”** est d’expliciter de manière plus scientifique les œuvres majeures par le recours au texte et aux illustrations. Cette approche prévoit la décomposition du contenu de l’analyse des œuvres en un enchaînement de plusieurs thématiques. Les thématiques créées à ce jour sont les suivants :

- Époque □ Considère la dimension historique.
- Culture □ Met en évidence le milieu socio-culturel.
- Formes □ Concerne l’analyse formelle/stylistique.
- Drapé □ Concerne l’analyse formelle des plis des étoffes.
- Thème □ Concerne l’analyse iconographique.
- Matière □ Concerne l’analyse des caractéristiques matérielles et techniques.
- Usage □ Concerne l’analyse fonctionnelle.
- Restauration □ Met en évidence les traitements de restauration appliqués à l’œuvre.
- Re-création □ Met en évidence la création d’un artiste contemporain au départ de l’œuvre.

Le nombre des thématiques reprises dans l’approche “commentée” n’est pas arrêté. Il s’étend à mesure que de nouvelles œuvres sont intégrées avec leurs spécificités propres.



Copies d'écrans de l'approche commentée consacrée ici à un masque japonais utilisé dans le théâtre Nô.

Dans les projets, il est aussi prévu d'offrir un accès complémentaire à cette approche, via le réseau aérien, à l'inventaire informatisé du musée contenant les données des dossiers scientifiques des œuvres.

Formulaire | muse | Accueil | Aide

Fiche 1 | Total des fiches: 4426 | Suivre

Tableau
Recherche
Nouvelle fiche
Modifier la fiche
Supprimer la fiche
Afficher tout

Carte d'identité



Dénomination de l'objet:
Statue

Titre/Sujet: @
Personnage masculin

Auteur/Atelier/Ecole:
Population Yombe

Date de début: avant 1914
Date de fin: avant 1914

Lieu d'exécution: @
Congo (République démocratique du), Mayombe

Dimensions: cm
Hauteur: 41,3
Profondeur: 13,5
Larg. base: 13,9
Diamètre:

Matière générique:
Bois
Verre

Capacité de transport: A B C D

N° d'INV: A1 ok

Section: Art non-européen

Sous-section: Afrique

Emplacement:
Réserve Afrique
Armoire, porte gauche

Date: 13/03/2003
Mise à jour par:

Gentiane Vanden Noortgate - Musée de Louvain-la-Neuve

Exemple de fiche de l'inventaire informatisé du musée.

Le parcours thématique, actuellement en développement, permettra au visiteur d'appeler une lecture transversale au parcours œuvre par œuvre en ciblant une thématique en particulier.

Aspects techniques

A côté de sa vocation première qui est la réalisation de guides virtuels nomades pour le public du musée, le projet *MARIPOSA* sert aussi de base expérimentale à la résolution d'une problématique importante pour les institutions muséales, c'est la question de la production et de l'édition des multimédias à faible coût. Comment les musées peuvent-ils répondre à la demande du public qui souhaite emporter une trace de sa visite au musée alors que le papier a été remplacé par le numérique ? C'est effectivement de la production du *CD-Rom de poche* à contenu culturel qu'il s'agit. Une heureuse convergence entre les besoins des enseignants en histoire de l'art et archéologie de l'université catholique de Louvain (UCL), notamment pour réaliser des syllabus électroniques contenant de grandes collections d'images et les besoins du musée, a été le point de départ de *Modulo*. Cet outil, développé avec le logiciel multimédia Director, se base sur l'utilisation de gabarits de mise en page normalisés que le réalisateur peut sélectionner selon ses besoins. Avec cet outil de production générique, comme pour les livres de poche, la constitution de catalogues d'images accompagnés de légendes et textes devient ainsi extrêmement aisée. En plus du coût avantageux, le recours à *Modulo* procure une plus grande rapidité de production et de mise à jour en comparaison avec l'élaboration sur mesure. Bien qu'encore en cours de développement, *Modulo* permet déjà de répondre à la majorité des besoins de montage des séquences du projet *MARIPOSA*. A priori, rien n'empêche d'adapter cet outil de production générique aux besoins d'autres musées.

L'un des enjeux les plus importants du projet *MARIPOSA* est d'offrir au visiteur l'information au bon moment, c'est-à-dire à proximité de l'œuvre analysée. C'est pourquoi, parallèlement à la réalisation du contenu multimédia avec *Modulo*, nous avons confié à une société extérieure la réalisation d'un prototype de module de navigation en 3D dans les salles reconstituées du musée. Selon l'hypothèse actuelle, cette interface sera combinée à un système de positionnement automatique destiné à localiser le visiteur avec

la borne nomade et lui présenter le menu des œuvres analysées correspondant à la salle dans laquelle il se trouve. La borne nomade offrira ainsi au visiteur une totale liberté de déplacement ce qui aura pour conséquence un renouvellement des parcours de visite.