

# Louvre – DNP Museum Lab

Le musée du Louvre et Dai Nippon Printing ont inauguré à Tokyo, en avril dernier, la deuxième exposition du projet Museum Lab. Les visiteurs y expérimentent de nouvelles approches des œuvres : visite personnalisée, simulations, manipulations... qui font appel à des technologies de la communication et de l'image sophistiquées.

Né de la volonté d'expérimenter de nouvelles approches muséographiques, ce projet associe des technologies de pointe maîtrisées par Dai Nippon Printing (DNP) et des œuvres du musée du Louvre. Un espace d'expérimentation, spécialement conçu dans l'immeuble DNP à Tokyo, accueille de 2006 à 2009 une série de six présentations d'un nouveau type, afin de tester sur le public des dispositifs multimédias avec un double objectif :

- constituer un savoir-faire projet en matière d'utilisation des nouvelles technologies de médiation ;
  - tester des hypothèses de médiation inédites sur un public réel.
- L'ensemble des expérimentations fait l'objet d'évaluations : analyses quantitatives et qualitatives, interviews, observations, questionnaires, qui permettent au musée de progresser dans sa compréhension des comportements du public face aux dispositifs multimédias.

## Un carabinier, de Géricault

La première exposition, du 30 octobre 2006 au 10 mars 2007, a porté sur une œuvre de Géricault : *Un carabinier*. Elle a été conçue sous la direction scientifique de Sylvain Laveissière, conservateur en chef au département des Peintures. Plusieurs technologies ont été testées à cette occasion.

## Un système de personnalisation de la visite avec étiquette RFID

Le système de visite combinait un commentaire audio, diffusé en « temps réel » (*streaming*) dans un casque, et des dispositifs placés tout au long du parcours. Au début de la visite, le visiteur enregistrerait ses choix (langue, durée de visite, niveau d'interactivité, etc.) qui étaient alors suivis tout au long du parcours par le système RFID incorporé au billet. Une étiquette électronique RFID (*Radio Frequency Identification*) comporte une puce miniature sur laquelle est enregistré un identifiant unique, ainsi qu'une antenne miniature. Par ce dispositif, le visiteur disposait, dans l'ensemble des espaces, des informations adaptées à son profil. Il pouvait également retrouver sa visite personnelle sur le site Internet de Museum Lab (<http://www.museumlab.jp>).

## La juxtaposition d'un écran tactile et de l'œuvre originale

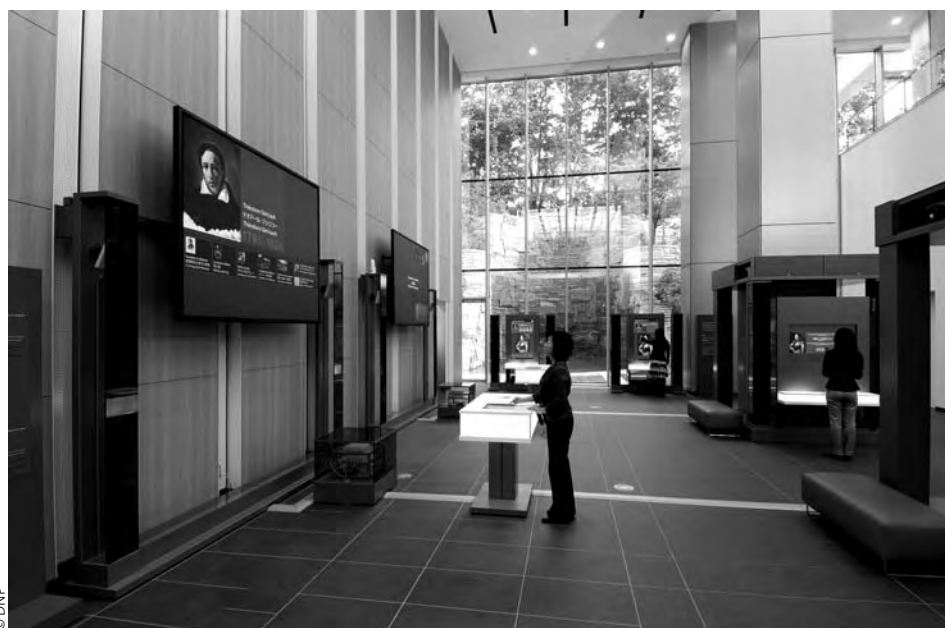
Dans la salle de présentation, le visiteur découvrait le tableau de Géricault, et accédait aux informations essentielles sur l'œuvre grâce à un écran tactile transparent. Le contenu du dispositif portait uniquement sur l'analyse formelle du tableau, afin de susciter les allers-retours du regard du visiteur entre le dispositif explicatif et l'œuvre originale.

## Un dispositif adapté à la visite de groupes hétérogènes

Différents grands écrans multimédias étaient conçus pour une visite en groupe, y compris pour des groupes hétérogènes de personnes se trouvant juste au même endroit au même moment mais ayant des souhaits de visite très différents. Via des dispositifs géants, le visiteur accédait, en images, à des informations plus détaillées sur

## >>> Le Louvre et Dai Nippon Printing

Museum Lab est le résultat d'une étroite coopération entre les équipes du musée du Louvre et de Dai Nippon Printing. Le musée du Louvre élabore le contenu scientifique et pédagogique de ces expérimentations, sous la direction scientifique du département concerné par le prêt de l'œuvre. DNP mobilise ses compétences et ses outils technologiques pour la réalisation des programmes multimédias disponibles en français, en japonais et en anglais. Le Louvre et DNP ont déjà mis en commun leurs compétences en ce domaine. Dai Nippon Printing avait, en effet, apporté son soutien à la création du CyberLouvre, espace de documentation multimédia situé dans l'allée du Grand Louvre.



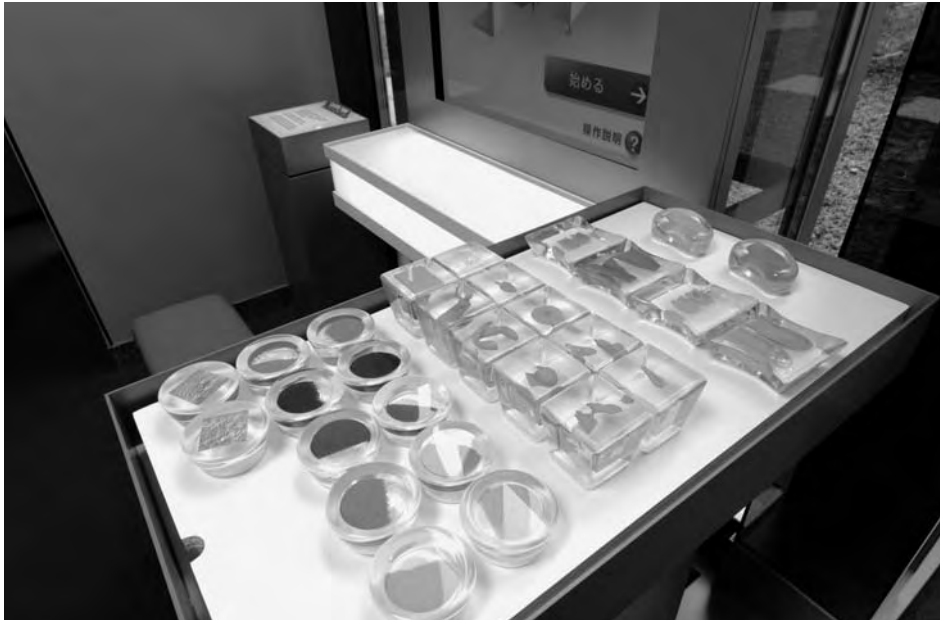
Salle d'exposition de Museum Lab dans l'immeuble de Dai Nippon Printing à Tokyo.

l'œuvre et l'artiste. Le découpage était fait de toutes petites séquences qui ne pouvaient pas être interrompues, mais consultables dans n'importe quel ordre. Ainsi, chaque visiteur pouvait suivre et prendre en route une consultation et en tirer bénéfice. De plus, grâce au système RFID, chaque visiteur pouvait prendre le commentaire « en route » mais néanmoins l'entendre dans sa propre

découvrir des parties de la sculpture habituellement inaccessibles (revers, dessous...).

#### La reconstitution d'un contexte de fouille archéologique

Pour comprendre la provenance archéologique des œuvres, une projection au sol donne à voir une reconstitution à l'échelle 1 de



Un dispositif de Museum Lab : en manipulant de vrais « objets communicants » (moules, argiles, couleurs, accessoires associés à des étiquettes RFID) le visiteur crée sa propre Tanagra virtuelle.



Billet d'accès à Museum Lab avec étiquette RFID.

langue. Enfin, des casques à conduction sonore par l'os des tempes permettaient aux visiteurs d'avoir les oreilles dégagées et de poursuivre une conversation normale tout en suivant la visite.

#### Une déclinaison des « ateliers »

À la suite d'une réflexion sur le principe de l'atelier de découverte, certains écrans accessibles au sein de l'exposition ont été conçus spécialement pour la manipulation individuelle : questions, jeux sur la composition, les couleurs...

#### Une salle de projection de très haute définition

Sur un écran de 180 pouces étaient projetées des images en très haute définition, illustrant l'œuvre et son environnement.

#### Tanagra, figures féminines de l'antiquité

La seconde manifestation, inaugurée en avril 2007 et conçue sous la direction scientifique de Juliette Becq et Néguine Mathieux, du département des Antiquités grecques, étrusques et romaines, a bénéficié de l'expérience de la première présentation et s'est enrichie de dispositifs encore plus novateurs.

#### Un dispositif spécifique pour les œuvres en volume

Sur des écrans situés tout près des vitrines, des images 3D, très proches de la réalité, peuvent être agrandies et tournées, sur un axe vertical comme horizontal, par interaction tactile, offrant ainsi la possibilité d'appréhender les œuvres sous toutes leurs faces et de

la tombe où fut découverte l'une des statuettes présentées. À l'aide d'un écran tactile, un ou plusieurs visiteurs peuvent accéder à des informations sur les objets funéraires et procéder à la fouille de la tombe.

#### La fabrication virtuelle d'une figurine

Ce dispositif permet de simuler le travail de l'artisan qui produisait en série ces figurines. Un écran tactile, un établi ainsi que des cubes intégrant une étiquette RFID permettent au visiteur de choisir, parmi de véritables objets communicants, l'argile, les moules, les différents accessoires et les couleurs, pour créer sa propre Tanagra. L'image de la Tanagra terminée peut ainsi être imprimée sur place, et enregistrée sur le site Internet personnalisé de Museum Lab.

Museum Lab s'inscrit pleinement dans les réflexions actuellement conduites par le musée du Louvre en matière de politique des publics, qui seront notamment au cœur de deux grands projets : la création du musée Louvre-Lens et le projet Pyramide. Ce dernier vise à repenser les conditions d'accueil et de visite au Louvre et à développer la diffusion du savoir sur les collections par des programmes pédagogiques innovants.

**Myriam Prot-Poilvet**

Chef de projet Museum Lab  
Musée du Louvre

<http://museumlab.jp/francais>