

B G J

# Le multimédia interactif comme instrument de l'historien de l'art et de l'archéologue

## Une expérience du Musée de Louvain-la-Neuve Interview de Michel Lefftz (1)

M. Lorenzi : – *Avant de s'interroger sur les modes de fonctionnement du multimédia interactif avec l'histoire de l'art et l'archéologie, il convient de définir la nature du phénomène : qu'est-ce qu'un multimédia interactif ?*

M. Lefftz : – Comme son nom l'évoque, le multimédia est présent lorsqu'au moins deux médias sont concernés, tels, par exemple, le son et l'image; les formes les plus connues et les plus anciennes étant sans doute le cinéma parlant et le montage audio-visuel. Aujourd'hui, le multimédia adopte des formes plus complexes, — du moins en nombre de médias exploités simultanément, — en intégrant, dans une même stratégie, l'utilisation de plusieurs sources d'images, de son, de texte et même d'objets.

M. Lorenzi : – *Mais à partir de quel moment le média est-il réputé interactif ?*

M. Lefftz : – Le multimédia peut être destiné à une consommation passive, comme c'est le cas pour un film de cinéma ou pour un montage audio-visuel, tels qu'on peut en voir lors d'expositions ou bien dans les musées. Par ailleurs, et c'est le concept dont il s'agit ici, le produit peut être aussi interactif. Ce concept couvre quelque chose de plus que le concept de multimédia. En fait, la notion de multimédia interactif suppose une participation active du consommateur; l'exemple-type de produit multimédia interactif est le jeu de combat ou de stratégie sur vidéo : si un film, ou un montage audio-visuel, peut être projeté jusqu'au bout sans l'intervention du consommateur, et même sans spectateur du tout, le jeu vidéo, quant à lui, ne peut pas évoluer sans l'intervention du joueur, au même titre que ce dernier ne peut pas jouer sans le jeu lui-même; le jeu vidéo est donc un produit multimédia interactif.

M. Lorenzi : – *L'Université de Louvain-la-Neuve, à propos de l'art*

*cistercien, a déjà élaboré un produit multimédia interactif; qu'en est-il ?*

M. Lefftz : – La firme Philips propose notamment un disque mis au point à l'UCL, une encyclopédie de l'architecture cistercienne; le travail est de Thomas Coomans, sous la direction de Thierry Vermeeren, producteur du disque, et du professeur Tony Hackens. On peut se promener dans le programme, et visiter à sa guise l'histoire de l'ordre cistercien, compiler la bibliographie, s'intéresser à l'architecture, au vitrail, à l'enluminure, ou bien suivre une visite guidée de l'abbaye de Villers-la-Ville. Tout cela en trois langues.

M. Lorenzi : – *On sait par ailleurs que vous avez développé, vous, Michel Lefftz, un programme multimédia interactif en forme de visite guidée de l'art baroque avec, notamment, une stupéfiante démonstration de reconstitution, — sur écran, — de sculptures conservées au Musée de Louvain-la-Neuve. Pouvez-vous nous décrire le contexte dans lequel vous travaillez ?*

M. Lefftz : – Le contexte est celui du Musée de Louvain-la-Neuve, avec ses caractéristiques propres. Il s'agit d'un musée universitaire dont la double vocation est d'être, d'une part un musée ouvert au public, et d'autre part un lieu d'expérimentation et de recherche en muséographie pour les étudiants et pour les scientifiques. Le musée accueille régulièrement des expositions temporaires. Évidemment, il propose aussi au public sa collection permanente qui comprend des pièces issues de tous les continents et, sur le plan chronologique, des œuvres qui touchent à l'art préhistorique jusqu'à l'art le plus contemporain. Cette diversité appelle une muséologie adaptée, ainsi que des compléments explicatifs fournis à des niveaux divers.

M. Lorenzi : – *C'est dans le cadre de ce musée que vous dirigez le Service d'information Multimédia interactif (IMM); parlez-nous de cette symbiose.*

M. Lefftz : – Toutes les applications IMM présentées au musée sont entièrement réalisées par le musée; la recherche d'une adéquation la plus parfaite entre la muséologie développée au Musée de Louvain-la-Neuve et les outils IMM en est la raison essentielle. Les contacts pris dans ce domaine avec plusieurs sociétés spécialisées nous ont convaincus de cette démarche. L'adéquation entre la muséologie et l'IMM porte sur les points suivants : l'aspect extérieur de la borne (intégrée plutôt que mise en évidence); le graphisme (justesse critique du rapport image/objet); l'ergonomie (interface conviviale et adaptée au milieu) et la synopsis visant à développer l'ouverture du regard en lui offrant les clefs d'analyse.

M. Lorenzi : – *Parmi les applications intégrées au musée, on trouve notamment une borne d'accueil, une borne de vulgarisation scientifique et une borne de consultation de dossiers scientifiques; quelle est l'utilité de la borne d'accueil? Comment l'avez-vous conçue ?*

M. Lefftz : – La borne d'accueil, destinée à tout visiteur, est disposée en permanence à l'entrée du musée depuis septembre 1991; il s'agit en fait d'une première en Belgique. La consultation de cette borne permet au visiteur de trouver des informations diverses tenues à jour. Ainsi, il y découvre une présentation générale de l'institution muséale qui met l'accent sur sa dynamique et les services offerts au public, tels que le service éducatif, le service de restauration des œuvres d'art, l'association des Amis du musée, les publications, etc... D'autre part, on y consulte l'agenda des activités organisées tant par le musée que par les Amis du musée. Enfin, on peut y suivre

l'état d'avancement des travaux du nouveau musée, le Musée du dialogue dont la conception architecturale a été confiée à l'architecte japonais Kisho Kurokawa.

M. Lorenzi : – *La borne de vulgarisation scientifique surprend par la qualité esthétique et par une complexité conceptuelle des écrans qui aboutit, — et c'est là le miracle, — à une extrême simplicité d'utilisation; parlez-nous de cela.*

M. Lefftz : – Cette borne expérimentale est présente dans une salle du musée, face à deux groupes de sculptures baroques de la fin du XVII<sup>e</sup> et du début du XVIII<sup>e</sup> siècle. Elle contient une base de données IMM contenant des informations qui se rapportent à des aspects stylistiques, iconographiques, historiques, techniques... L'utilisation de l'outil informatique à côté des œuvres se justifie par la nécessité d'évoquer le cadre dans lequel, à l'origine, les œuvres devaient se situer, et cela afin d'en permettre une meilleure compréhension. La possibilité de comparer instantanément l'image proposée sur l'écran avec la statue réelle est d'un intérêt pédagogique évident, comme, par exemple, la comparaison entre l'état actuel d'une sculpture avec, sur écran, la reconstitution de l'aspect d'origine de l'œuvre. Précisons qu'en outre un système d'enquête permet de tenir compte des exigences du public et de modifier la présentation en fonction des besoins.

M. Lorenzi : – *Qu'en est-il enfin de la borne de consultation de dossiers scientifiques?*

M. Lefftz : – Destinée aux scientifiques, cette base de données est encore expérimentale; elle contient une sélection d'une vingtaine d'objets représentatifs de nos collections. Le spécialiste peut accéder aux données contenues dans les dossiers scientifiques qui concernent les œuvres par différents biais, tels que la fiche d'identification (numéro d'inventaire, titre, sujet, date, état de conservation, marques et inscriptions, localisation...), l'histoire de l'œuvre (propriétaires successifs, acquisitions, expositions...), le dossier de restauration (analyse par les méthodes de laboratoire, matériaux, technique, traitement de restauration et de conservation...), son étude scientifique (iconographie, iconologie, attribution, datation, éléments de comparaison...) ou encore au travers de ses illustrations.

M. Lorenzi : – *En paraphrasant un esthéticien liégeois célèbre, je vous pose la dernière question : le multimédia interactif est-il un jeu?*

M. Lefftz : – Oui, certainement! Et je suis persuadé que, sur le mode ludique même, — mais pas exclusivement, — le multimédia interactif est porteur de développements dans la recherche scientifique elle-même.

## NOTE

(<sup>1</sup>) Assistant à l'Institut d'histoire de l'art et d'archéologie de l'Université de Louvain-la-Neuve. Initiateur et coordinateur du Service d'information Multimédia interactif du Musée de Louvain-la-Neuve.