Zeitschrift: Genava : revue d'histoire de l'art et d'archéologie

Herausgeber: Musée d'art et d'histoire de Genève

Band: 61 (2013)

Artikel: Inventaire et médiation : l'usage des nouvelles technologies pour des missions différentes et complémentaires

Autor: Matthey, David / Remondino, Dominik

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-728058

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Inventaire et médiation

DAVID MATTHEY ET
DOMINIK REMONDINO

L'usage des nouvelles technologies pour des missions différentes et complémentaires

LES ACTEURS DE L'INVENTAIRE ET DE LA MÉDIATION PARTAGENT DES OUTILS COMMUNS DONT ILS USENT DIFFÉREMMENT SELON LEURS MISSIONS. LES PREMIERS TRAVAILLENT AU DÉVELOPPEMENT ET À L'ENRICHISSEMENT CONSTANT DE CE SYSTÈME D'INFORMATION GLOBALISÉ ; LES SECONDS PUISENT INLASSABLEMENT DANS CETTE MATIÈRE PREMIÈRE POLYMORPHE EN TENTANT DE LA FAIRE CONNAÎTRE DE LA MANIÈRE LA PLUS PERTINENTE POSSIBLE. DANS TOUS CES ASPECTS, L'ACCOMPAGNEMENT CONSTANT DES ÉQUIPES DU MUSÉE PAR LA DIRECTION DES SYSTÈMES D'INFORMATION ET DE COMMUNICATION DE LA VILLE DE GENÈVE (DSIC) EST À SOULIGNER D'EMBLÉE, TANT IL EST RÉCIPROQUEMENT FRUCTUEUX.

1 Table tactile avec application des *Mille et un deniers de la République*.

À l'instar de toute institution patrimoniale, le Musée d'art et d'histoire de Genève gère ses inventaires au moyen de technologies numériques actuelles. Celles-ci intègrent, en plus des traditionnelles informations documentaires, le multimédia (images, sons, vidéos, QR codes) et les documents concernant la vie des objets depuis leur arrivée au musée (restaurations, expositions, prêts), indépendamment des relations entre eux ou avec des objets conservés ailleurs. Alimentée par des intervenants de plus en plus nombreux et diversifiés, la base de données de l'inventaire prend la forme d'un système d'information documentaire qui tisse des liens entre les renseignements et ouvre de nouvelles perspectives, aussi bien pour les professionnels que pour le public. Ces outils contemporains permettent des interrogations multiples et structurées aux diverses facettes du « nuage documentaire », dans une conjoncture où l'accès physique aux œuvres et leurs mouvements sont soumis à des contraintes de plus en plus importantes, dans certains cas dissuasives en termes de coût, de conservation préventive ou encore de sécurité.

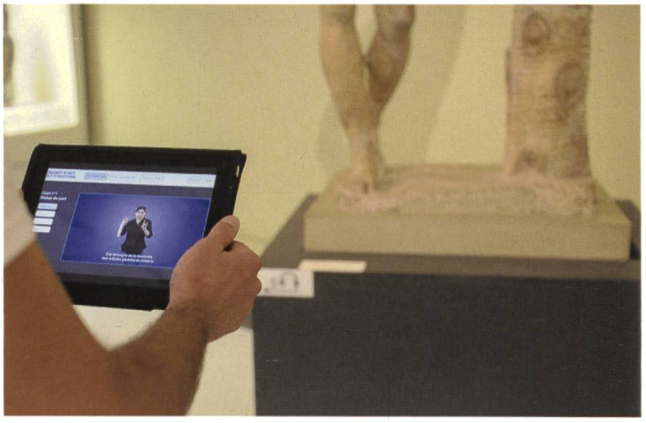
De son côté, le secteur de médiation culturelle de l'institution s'est engagé sur la voie des nouvelles technologies de diffusion généralisée des savoirs dans nombre de domaines. Indéniablement, en matière de transmission des contenus scientifiques et culturels, les nouveaux outils numériques enrichissent le champ des possibles. Inimaginables il y a quelques années encore, des interactions inédites entre les œuvres exposées et les lieux qui les abritent sont désormais envisageables. Sur le fond comme dans la forme, les possibilités ne manquent pas : applications sur tables et tablettes tactiles, sur *smartphones*, installations contemporaines, audiovisuelles et interactives dans des présentations scénographiques innovantes, tous ces outils favorisent une approche autonome, souvent participative, parfois ludique, des contenus délivrés. En termes d'accessibilité, les adaptations facilitées au multilinguisme et aux déficits sensoriels sont également à mettre en évidence.

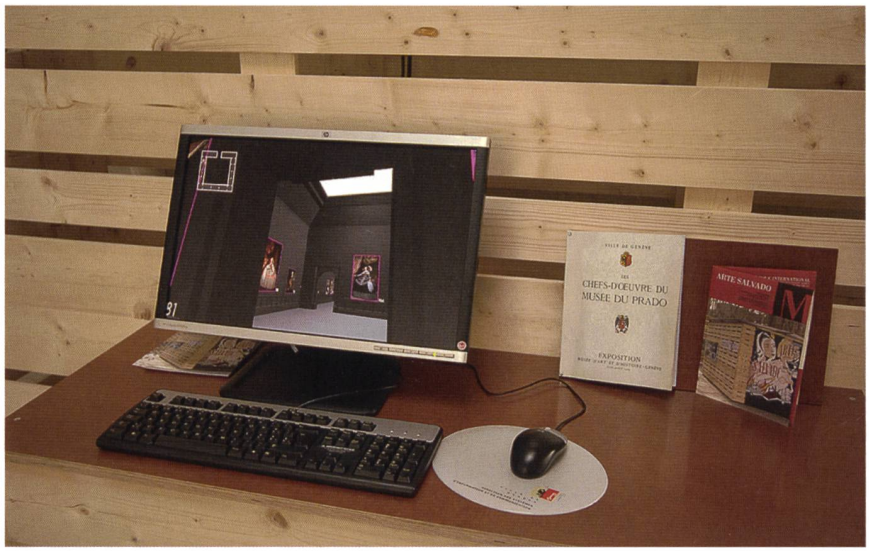
Presque un historique…

En 2010, à l'occasion du centenaire du musée, le coup d'envoi de la collaboration entre contributeurs à l'inventaire et médiateurs culturels est donné par la mise en ligne des collections du MAH. L'objectif est de permettre à un large public d'accéder librement aux œuvres et aux objets de l'institution, depuis n'importe où et à tout moment. Cet événement est important, puisque c'est la première fois qu'une partie des données d'inventaire est directement extraite de la base scientifique pour être présentée au public. Cette mise à disposition demande évidemment un travail de reformatage conséquent par rapport aux besoins professionnels. Les questions relatives à cette nouvelle présentation sont nombreuses : quelles données sont-elles susceptibles d'intéresser le public ? Sous quelle forme les délivrer, quel graphisme ou design adopter ? Quelle navigation mettre en place ? Comment construire le moteur de recherche ? Dans un souci d'évaluation, indispensable à tout projet s'adressant au plus grand nombre, ces interrogations conduisent à la réalisation de modèles successifs, soumis à l'usage des collaborateurs de l'institution et des internautes. Les remarques et les avis des uns et des

2 Borne tactile interactive avec reconstitution du groupe d'*Achille et Penthésilée*, salle grecque, 2011.

3 Vidéoguide en langue des signes française (LSF) à l'attention des sourds et malentendants, salle grecque, 2011.





4 Poste de navigation permettant d'accéder à la reconstitution de l'exposition. *Les Chefs-d'œuvre du Prado*, 2011.

autres sont régulièrement intégrés aux réflexions des réalisateurs de l'extraction. Aujourd'hui, peu après la mise en ligne du nouveau site, une dernière version de cette proposition est visible sur le web. À l'instar des autres éléments constitutifs de la politique digitale du MAH, dont avant tout le site web et les réseaux sociaux (blog, Facebook, twitter, YouTube, Flickr), la mise en ligne des collections se veut une démonstration de la volonté d'ouverture et de rayonnement du musée.

La modélisation des données d'inventaire natives permet également d'enrichir l'expérience du visiteur qui se trouve dans les salles d'exposition. À cet égard, plusieurs propositions méritent mention.

L'une des premières réalisations de médiation fondée sur les nouvelles technologies s'est attachée à la reconstitution en trois dimensions d'un groupe sculpté antique, *Achille et Penthésilée*, abrité dans la salle grecque du musée (fig. 2). L'objectif, via la mise en place d'une vitrine « holographique » contenant une version digitale du modèle original, et d'un écran tactile associé, est alors double : donner à voir et à manipuler l'archétype d'une statue fragmentaire et expliquer, par des informations aussi bien visuelles que textuelles, le phénomène crucial pour l'art antique qu'est la copie romaine d'originaux grecs. Ce dispositif, modeste dans sa première mouture, est en phase de développement.

Citons également l'une des premières applications réalisées dans la perspective de mieux mettre en valeur des objets fort délicats, qu'il faut présenter au grand public de manière attrayante en raison de leur taille réduite : les monnaies et pierres gravées antiques, dont les diamètres sont généralement de deux ou trois centimètres. Malgré leurs petites dimensions, ces dernières comptent parmi les témoignages les plus fascinants de l'art et de l'histoire. À l'occasion de l'inauguration de la nouvelle salle romaine, en décembre 2010, deux tables tactiles – aux écrans dépassant le mètre de diagonale – permettent de découvrir en profondeur, au propre et au figuré, gemmes et monnaies. En effet, l'utilisateur choisit librement tel ou tel élément de la sélection proposée, et peut l'agrandir à l'envi, tout en appelant à son gré les informations documentaires essentielles, tirées de la base de données d'inventaire. Ce dispositif offre non seulement au visiteur une complète autonomie dans ses choix, mais il donne aussi à voir l'immense richesse iconographique et historique de chacun de ces objets – notamment les inscriptions des monnaies, le principal indice pour une datation à l'année près.

Autre projet, autre public : en avril 2011, le MAH met à disposition du public sourd et malentendant un vidéoguide en langue des signes française (LSF) sur tablette tactile interactive (fig. 3). Dans la perspective d'accroître l'accessibilité à ses collections, l'institution prend ainsi le parti d'offrir aux pratiquants de LSF la possibilité d'une découverte autonome du musée, sans l'accompagnement d'un(e) guide-conférencier(ère) – une offre qui existe par ailleurs. La réalisation du vidéoguide utilise différentes données de l'inventaire, notamment les images qui permettent aux visiteurs de repérer les objets du parcours proposé. Réciproquement, les commentaires filmés en LSF ont été reversés dans la base de données, enrichissant ainsi la documentation liée aux objets considérés.

Simultanément à l'inauguration de son vidéoguide, le MAH installe sur le palier donnant accès aux salles des Beaux-arts un dispositif interactif (fig. 4) lié à l'exposition

Arte Salvado, dressée sur la promenade Saint-Antoine en avril et mai 2011. Cette présentation hors les murs commémore la grande exposition *Les Chefs-d'œuvre du Prado*, organisée au MAH en 1939 et qui avait alors accueilli, en trois mois, près de 400 000 visiteurs. Grâce à un minutieux travail scientifique, attaché notamment aux photographies d'archives de la manifestation, son accrochage est intégralement reconstitué. Une modélisation en trois dimensions des salles dédiées aux beaux-arts est parallèlement réalisée. Chaque tableau y trouve sa place. Intégré à la reconstitution, un moteur de déplacement permet à tout visiteur, via le clavier ou la souris d'un poste informatique, de se promener virtuellement. Tout en montrant l'originalité de l'accrochage de l'époque, l'application rappelle visuellement à tous les utilisateurs le caractère exceptionnel d'une telle manifestation au vu des chefs-d'œuvre en présence.

Un autre projet de médiation culturelle usant des nouvelles technologies et dirigé vers les personnes en situation de handicap, en l'occurrence les aveugles et malvoyants, est lancé en octobre 2011. L'une des œuvres phare de la collection des Beaux-arts, la *Mise au tombeau* de Véronèse, est reproduite par deux maquettes tactiles. La première, en trois dimensions, permet d'entrer dans la richesse de la composition par le toucher. Comment sont placés les différents personnages de la scène les uns par rapport aux autres, comment sont-ils vêtus, de quels éléments principaux est composé le paysage ? Tous ces éléments peuvent être appréhendés par le toucher. La seconde maquette est un tableau tactile interactif (fig. 5). Les éléments principaux de la scène – personnages et paysage – sont individualisés par une ligne en léger relief. Chaque zone ainsi délimitée est ensuite recouverte de motifs tactiles : ici un tapis de ronds, là une surface de hachures. Le passage du doigt sur l'une ou l'autre de ces zones déclenche un commentaire audio. Le visiteur peut ainsi, à sa guise, par un simple contact du doigt, recevoir telle ou telle information, déployée selon la composition du tableau. Il est à noter que ce dispositif a été fort apprécié par les aveugles et malvoyants, mais pas seulement : un grand nombre de visiteurs sans déficit visuel a bénéficié de cette approche interactive.

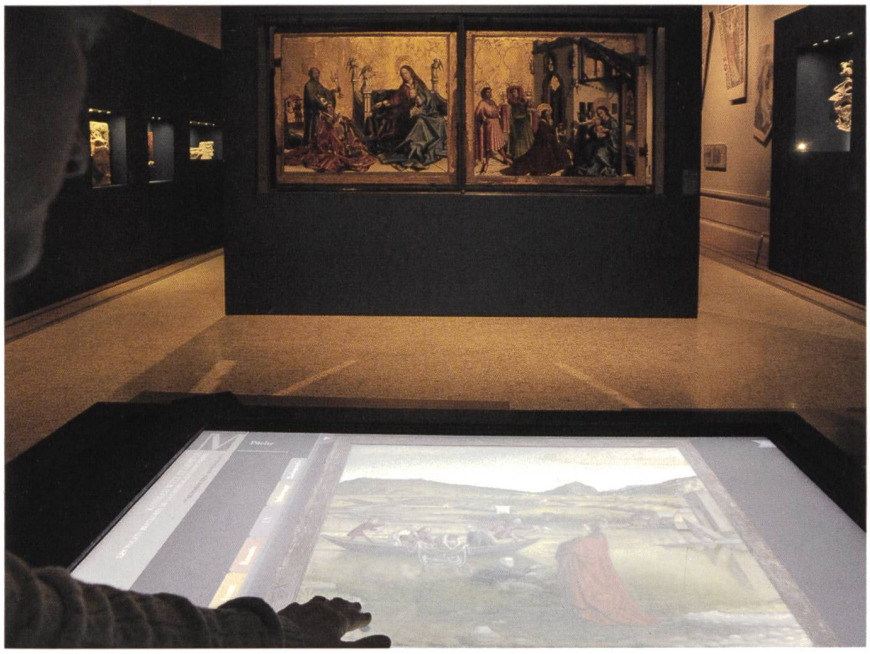
Présent et avenir

La fin de l'année 2013 est marquée par la réalisation de plusieurs projets numériques d'envergure : une table tactile à reconnaissance d'objets permet aux visiteurs de découvrir la complexité et la richesse de la récente campagne de restauration de l'œuvre maîtresse du musée, le retable de Konrad Witz (fig. 6). La construction de l'application est simple : chacune des faces conservées du retable est visible sous six vues pénétrant de plus en plus profondément à l'intérieur de l'œuvre – avant restauration, après restauration, lumière rasante, rayons ultraviolets, rayons infrarouges, radiographie. Superposées, ces images se découvrent les unes après les autres au moyen d'une barre de navigation mobile. L'économie de ce dispositif, indépendamment de donner à voir de nombreuses images fascinantes, correspond à la démarche de l'artiste, qui fonctionne par couches successives, tout comme il renvoie au travail des conservateurs-restaurateurs, s'imprégnant progressivement des différentes vues offertes par leurs analyses afin d'orchestrer leurs interventions.

Au Musée Rath, dans l'exposition *Héros antiques. La tapisserie flamande face à l'archéologie,* le public découvre une installation audiovisuelle délivrant les clés de lecture de l'une des tapisseries majeures des collections du MAH, *L'apparition de la Croix à Constantin* (fig. 7 et 8). Au moyen de cette vidéoprojection d'une taille presque égale à la tapisserie d'origine, le visiteur découvre, étape par étape, l'identité et le rôle dans l'image de chacun des personnages représentés ; il découvre aussi comment l'artiste met en évidence le rôle primordial du motif de la croix, premier symbole de la conversion au christianisme de la figure centrale de l'œuvre, Constantin.

Signalons enfin la création d'une nouvelle application sur table tactile consacrée à la magnifique collection de monnaies romaines, les *Mille et un deniers de la République*. Cette proposition, héritière de celle installée lors du vernissage de la salle mentionnée plus haut, offre tout d'abord des vues impressionnantes – par leur taille et leur qualité – de chacune des pièces de la collection (fig. 1). Entièrement interactive, elle permet au visiteur d'opérer de manière attractive sa propre sélection, et lui donne à l'issue de la navigation toutes les informations qu'il recherche. Il y a plus : par la présence d'un menu déroulant de mots-clés, l'utilisateur peut appeler en quelques clics l'ensemble des monnaies présentant un motif commun. Il peut aussi, à tout moment, inviter tout ou partie des pièces à se placer sur un axe chronologique.

Après trois ans d'expérimentations aussi diverses que fructueuses, l'heure est venue d'affirmer la politique de l'institution en termes de gestion des nouvelles technologies dans la perspective de sa fermeture prochaine et, surtout, de sa réouverture au public sous sa forme rénovée et agrandie. La documentation des collections, elle, connaîtra une période de très forte progression pendant les années de fermeture, dédiées au « chantier des collections ». Parallèlement, l'enjeu



PAGE DE GAUCHE
5 Restitutions tactiles de la *Mise au tombeau* de Véronèse.

CI-CONTRE
6 Le retable de Konrad Witz et la table tactile qui lui est dévolue.

7, 8 Vidéoprojection de l'exposition *Héros antiques*, deux séquences.

sera de maintenir la visibilité des œuvres toutes portes fermées, en se projetant vers l'ouverture d'un nouveau parcours, dans lequel les technologies contemporaines de médiation seront complètement intégrées. Dans ce contexte, suite aux expériences menées ces dernières années, les contours d'une vision affirmée se dessinent. Les outils numériques à disposition des visiteurs, *intra* et *extra muros*, devront être mûrement réfléchis, acquérir un caractère identifié, et être novateurs.

En ce qui concerne les visites elles-mêmes en revanche, le musée ne sera en aucun cas un lieu où les technologies prendront le pas sur d'autres manières pertinentes de transmettre un contenu scientifique et culturel. Les méthodes de médiation traditionnelles, visites commentées, conférences, performances artistiques en lien avec le thème choisi ou compagnons de visite imprimés resteront d'excellents outils qu'il ne faudra pas mécaniquement remplacer par des supports numériques. Ainsi sera-t-il indispensable d'utiliser les nouvelles technologies à bon escient, en les intégrant aux dispositifs scénographiques temporaires ou permanents. Qu'il s'agisse de technologies fixes ou embarquées, il faudra qu'elles soient adaptées aux attentes et aux usages des visiteurs, des « geeks » au quatrième âge, dans la forme comme dans le fond. En aucun cas non plus, les nouveaux outils ne viendront remplacer la confrontation essentielle et irremplaçable entre un visiteur et une œuvre d'art, dans les salles de notre institution. |

ADRESSE DES AUTEURS
David Matthey, médiateur culturel, Musée d'art et d'histoire, Genève, david.matthey@ville-ge.ch
Dominik Remondino, responsable secteur Inventaire et documentation scientifique, Musée d'art et d'histoire, Genève, dominik.remondino@ville-ge.ch

CRÉDIT DES ILLUSTRATIONS
MAH Genève, D. Matthey (fig. 1, 2, 7, 8); B. Jacot-Descombes (fig. 4); F. Bevilacqua (fig. 5, 6).
Service de la promotion culturelle Genève, Centre multimédia, O. Gay-Deslarzes (fig. 3).

SUMMARY
Inventory and public outreach
The use of new technologies for different and complementary missions
The inventory and outreach departments share common technology tools that are used differently according to their goals. The former works on constantly developing and enriching this global information system; the latter draws continuously from this multi-faceted raw material while attempting to share it in the most pertinent manner possible. The continuing support of the museum teams by the DSIC (the City of Geneva's department of information and communication systems), in all these aspects, must be acknowledged from the start for the reciprocal benefits it provides.