

LE VIDEODISQUE "PARTHENON"
MUSEE DU LOUVRE, DEPARTEMENT DES ANTIQUITES
GRECQUES, ETRUSQUES ET ROMAINES

Le vidéodisque "Parthénon", est une borne interactive installée au Louvre en juin 1990, à proximité des collections de sculpture grecque. Le dispositif est silencieux afin de ne pas troubler l'atmosphère d'une salle de musée.

Le système propose près de soixante thèmes répartis en trois sections principales et ordonnés ensuite selon une arborescence que le consultant découvre au cours de son interrogation (document 1).

Le premier chapitre concerne le Parthénon et son décor sculpté. Chaque thème développé est traité en fonction des études les plus récentes sur l'édifice. Mais la formulation est volontairement simple; les notions les plus complexes sont introduites progressivement.

Le deuxième chapitre permet d'aborder l'histoire de l'acropole d'Athènes depuis les temps mycéniens, et la civilisation de la Grèce antique en explorant croyances et coutumes des Athéniens au Vème s. av. J.-C.

Le troisième chapitre traite des oeuvres conservées au musée du Louvre. Les parcours proposés se définissent alors comme les différents volets d'une réflexion sur l'histoire de l'art grec.

Les thèmes sont répartis au sein de l'arborescence en fonction de leur difficulté. Le simple visiteur du musée doit passer par des itinéraires généraux avant de pouvoir aborder des sujets plus pointus. L'étudiant en histoire de l'art et en archéologie peut, au contraire, rechercher les parcours qui lui permettront d'approfondir ses connaissances. L'ensemble des itinéraires représente environ quinze heures de consultation.

Le maniement du système est simple. Le consultant est assis et doit actionner quelques touches d'un clavier encastré dans l'accoudoir médian pour déterminer un thème et progresser à son propre rythme dans le parcours choisi.

Les images et les textes apparaissent simultanément sur deux écrans grâce à un programme informatique spécifique. Ces deux écrans offrent une grande liberté dans l'approche de chaque document. Ils permettent de présenter à la fois une vue d'ensemble et un détail agrandi d'une oeuvre, ou de rapprocher deux documents — texte, plan, schéma explicatif, vue d'un site ou oeuvre de comparaison...

Le vidéodisque sur lequel sont engrangées les images a été conçu comme un ouvrage d'art, en privilégiant non pas le nombre mais la qualité esthétique des documents saisis ainsi que leur mise en page.

Près de la moitié des 2500 pistes utilisées concerne 140 oeuvres du musée du Louvre qui s'échelonnent essentiellement entre le VII^{ème} et le V^{ème} s. av. J.-C.

Afin d'évoquer les différents instants du décor sculpté du Parthénon plusieurs campagnes photographiques ont été nécessaires. La première, réalisée sur le site même, a permis de rassembler des vues de l'édifice et des documents conservés au musée de l'Acropole. Elle a été complétée par une illustration abondante des métopes, des plaques de frise et des figures des frontons conservées au British Museum. Une source de documentation de nature différente a également été explorée afin de rapprocher visuellement les fragments qui, à l'origine, appartenaient à un même élément sculpté et sont aujourd'hui dispersés. C'est ainsi que sont appelés à l'écran les moulages présentés à la Skulpturhalle de Bâle, véritable centre de recherche sur le Parthénon. Une dernière campagne s'imposait enfin. Elle concernait un unique document conservé à la Bibliothèque Nationale de Paris, le carnet des dessins réalisés en 1674, treize années avant l'explosion du Parthénon et la destruction de nombreux éléments du décor sculpté.

Le caractère disparate des documents rassemblés a conduit à unifier la mise en page, afin de ne pas heurter l'oeil du consultant en faisant apparaître successivement des images de proportions différentes: les documents trop réduits pour remplir l'écran tout entier se détachent ainsi sur un fond noir qui accueille souvent, en outre, les courtes phrases du commentaire.

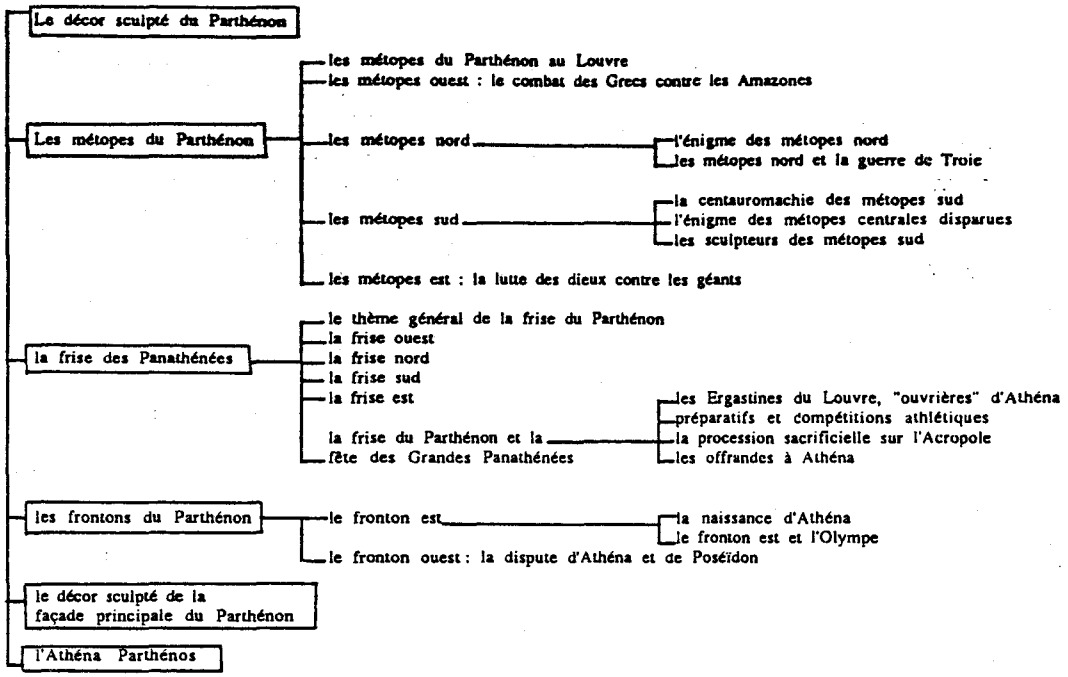
Le texte est aussi important que l'image mais sa position est toujours commandée par l'oeuvre présentée à l'écran. Cette recherche d'une juste mesure a contraint l'informaticien chargé de la saisie des textes à composer sur les écrans, image par image, à la manière du maquettiste qui élabore les pages d'un livre d'art. Lorsque le document occupe la totalité de l'écran, le texte peut apparaître dans un cadre ou encore dans un rectangle noir qui se découpe à l'emplacement choisi afin d'altérer le moins possible la vision d'ensemble. Lorsque le commentaire est plus long, il s'inscrit sur le fond noir de l'un des écrans.

De nombreux étudiants travaillent devant les écrans en prenant des notes, ce qui justifie la décision prise de compléter toute analyse stylistique ou historique par la fiche signalétique de l'oeuvre commentée.

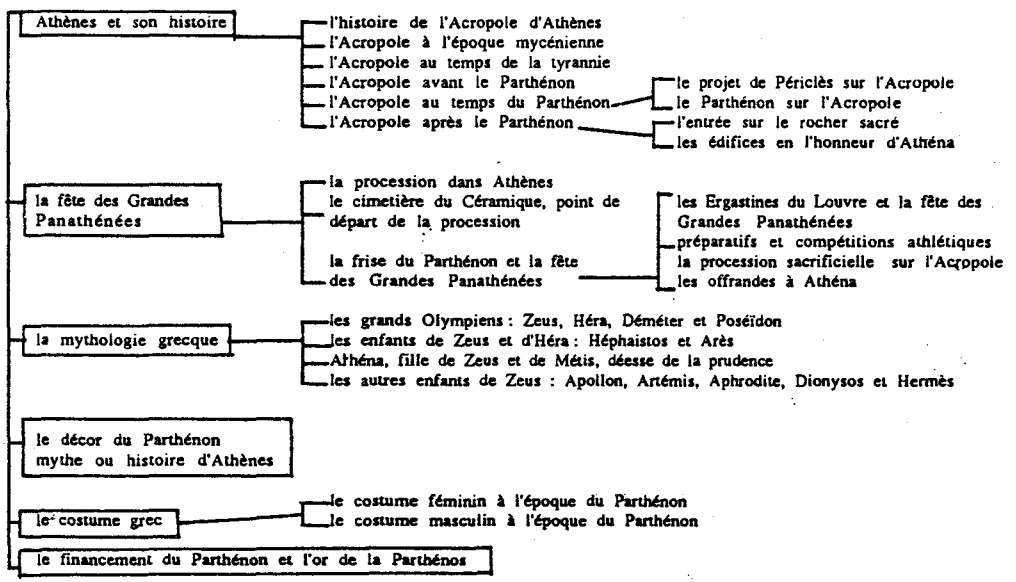
Le programme informatique a été conçu de manière à garder trace de toutes les consultations. Il apparaît, au bout d'un an et demi d'utilisation, que la longueur de chaque itinéraire, près de quinze minutes, ne rebute pas les consultants. Le dispositif suit les horaires d'ouverture du musée. Il est sollicité en moyenne quotidiennement durant près de 70% du temps disponible.

SOPHIE DESCAMPS
Musée du Louvre
Paris

1 le programme sculpté du Parthénon



2 la civilisation grecque



3 les œuvres du Louvre autour du Parthénon

