

Compte-rendu séminaire Muséologie
Séance V – Mardi 18 mars 2014

La cinquième séance du séminaire a ouvert une nouvelle problématique dans notre thème annuel, les enjeux de la lecture collaboratif pour les institutions culturelles, à travers cette forme de lecture spécifique qu'est celle du catalogue et du livre d'art. Trois interventions se sont ainsi interrogées sur ce nouveau type d'objet esthétique qu'est le livre d'art numérique, qui loin d'être un pur analogue électronique de son modèle imprimé, donne lieu à de nouvelles pratiques de lecture, interactives et artistiques. La première a été assurée par Gonzague Gauthier, responsable éditorial des activités de publication et du site internet du Centre Pompidou, qui se charge notamment du Centre Pompidou Virtuel, en imaginant de nouvelles formes de publication et de participation du public, et mène des ateliers avec les contributeurs sur Wikipédia. La deuxième intervention a été présentée par Etienne Mineur, fondateur et directeur de création des éditions Volumique, qui développent de nouveaux types de livres et de jeux selon une association inédite entre le numérique et le papier. Enfin, Pascal Béjean et Jean-Luc Lemaire sont venus nous parler des projets du Studio ABM, spécialisé en conseil et conception autour de nouvelles formes d'écritures liées au livre numérique.

I – Intervention de Gonzague Gauthier

Gonzague Gauthier est venu nous présenter les enjeux des catalogues numériques développés par le Centre Pompidou (en particulier les albums réalisés pour Edvard Munch, Henri Matisse et Gherard Richter). Le projet général de ces ouvrages numériques est de se situer « en bout de chaîne » : il ne s'agit pas de créer de nouveaux contenus ni d'y consacrer un important investissement, mais de se présenter comme des prolongations numériques de l'exposition, jouant le rôle de produit d'appel. L'album n'est pas une source d'information scientifique ni un beau-livre, mais un document dont le contenu est en majorité iconographique et permet aux visiteurs d'approfondir leur visite. De manière pratique, l'application se construit sur un PDF qui donne lieu à plusieurs fonctions de lecture : le feuilletage, la navigation et une possibilité de zoom au sein des images, une frise iconographique qui se déroule en bas de l'écran, mais aussi des possibilités de marque-page et de partage sur les réseaux sociaux.

Même si ces albums se trouvent en bout de chaîne, ils sont allés de pair avec d'importants enjeux de réalisation. Il y eut d'abord un travail d'editing, consistant à choisir des enrichissements multimédias, qui étaient essentiellement vidéographiques, imposant un effort de production et d'éditorialisation de ces vidéos. Pour mettre en cohérence les différents contenus supplémentaires (qui pouvaient être aussi iconographiques avec des images d'archive), il a fallu créer des parcours, enrichissant le chemin de fer initial, nécessitant d'écrire des textes additionnels pour guider la lecture. Dans le but d'offrir au lecteur une vision d'ensemble de l'album, il s'agissait aussi de réaliser un sommaire, à travers une double-page en vis-à-vis où la personne peut naviguer.

Le bilan indique un grand succès pour ces initiatives : l'application sur Gerhard Richter, par exemple, a fait état de six-milles téléchargements gratuits et mille pour l'application payante. Le modèle se veut rentable à terme même s'il ne l'est pas encore : l'objectif à l'heure actuelle est de faire émerger des usages, et d'aller auprès du public pour recueillir de nouveaux besoins qui puissent s'y intégrer. Le Centre rencontre cependant deux problèmes, l'un lié au fait que tout dans l'application passe par l'image, si bien que le texte zoomé ne permet pas d'éditorialisation ; et le second lié à l'écosystème

général de ce type de produit, qui reste difficile à catégoriser dans les « stores » tel que celui d'Apple, au sein d'un marché relativement contraignant. Pour la suite, le Centre Pompidou envisage d'intégrer davantage de fonctions sociales et de contenus sémantisés, d'introduire des robots sémantiques qui permettront d'aller plus loin dans les contenus, de géolocaliser un contenu vu sur l'application et le site pour le retrouver in situ, et à plus long-terme, de créer des espaces personnalisés permettant par exemple l'annotation collaborative. L'idée centrale est de ne plus penser le projet éditorial comme un produit fini mais d'en faire un projet qui peut toujours bénéficier d'un re-travail, de sorte que le lecteur, idéalement, puisse y laisser son empreinte et modifie le livre lui-même.

II – Intervention d'Etienne Mineur

A travers les éditions Volumique, Etienne Mineur cherche à « voir ce que le numérique nous permet d'imaginer sur le livre et l'au-delà du livre ». Convaincu de la valeur inaliénable du papier même dans le cadre de la numérisation, il n'entend pas opposer l'un à l'autre mais plutôt procéder à leur union esthétique et ludique, à travers une idée simple : « faire des jeux vidéo en papier », et donc mettre à l'épreuve de l'imprimé classique les procédés numériques de lecture intelligente et interactive. Si les projets numériques sont tous gratuits chez Volumique, les éditions réalisent également des œuvres physiques, innovantes et poétiques, expérimentales et produites en peu d'exemplaires.

Quelques exemples sont éloquentes, comme leur livre pionnier, *Le Livre qui voulait être un jeu vidéo*. C'est un livre en papier mais qui dispose de tous les capteurs qu'on trouve dans un Smartphone : il sait à quel page il est, connaît la position qu'il a dans les mains du lecteur, émet des sons... Le livre au cours de la lecture peut par exemple demander d'aller à la page 23 en trois secondes : le lecteur doit alors s'exécuter dans le temps imparti, sinon le livre n'est pas content et fait la tête. Le livre pose une énigme à un autre moment de la lecture, à laquelle il faut pour répondre être effectivement orienté vers le Nord, ce qui est détecté par les capteurs de géolocalisation de l'ouvrage. Les éditions ont créé également un livre qui disparaît, littéralement : à partir du moment où l'on le tient dans les mains, en vingt minutes il s'autodétruit et devient entièrement noir ; un livre papier qui tourne ses pages tout seul ; ou encore un livre connecté à un jeu vidéo sur Smartphone, qui lui envoie des informations sur sa propre lecture. L'idée générale à l'œuvre dans ces projets est de ne jamais opposer le numérique au papier, contrairement à ce que font nombre d'éditeurs effrayés par le médium digital : celui-ci est à l'inverse une chance pour Volumique, qui tire parti du mariage de l'un et de l'autre pour répondre à la question : qu'est-ce que veut dire « faire un livre » en 2014, sachant qu'on a tous un Smartphone ou une tablette qui nous permet de lire sur écran ?

Mais l'idée est aussi de marier le numérique au papier de manière poétique et ludique, de faire de ces objets expérimentaux des « jeux », ou même des « jouets », qui peuvent éveiller l'imagination des enfants. On trouve ainsi des œuvres où le digital et l'imprimé sont unis de façon complémentaire pour créer du sens : par exemple un livre papier dans lequel on trouve un petit objet en carton, qu'on peut ensuite déposer sur une tablette ou un Smartphone pour continuer le livre en numérique ; ou un autre livre papier muni dans sa couverture d'une carte de Paris (l'idée a ensuite été déclinée sur d'autres villes : San Francisco et Montréal) qui permet le développement d'intrigues géolocalisées ; un « livre dont vous êtes le héros » qui contient dix-sept histoires disponibles selon la manière dont on plie le papier du livre ; ainsi qu'un « réveil en papier », qui se présente comme un réveil imprimé dans lequel on peut insérer un téléphone géolocalisé qui connaît la météo locale, et nous réveille au moyen du temps prévu pour la journée.

III – Intervention de Pascal Béjean et Jean-Luc Lemaire

Pascal Béjean et Jean-Luc Lemaire travaillent pour le projet éditorial Studio ABM, association de cinq designers et d'un programmeur, spécialisée depuis cinq ans dans la communication culturelle et en particulier l'édition pour de grandes institutions artistiques. Ils nous ont parlé dans leur intervention de trois projets : la monographie d'un artiste contemporain, la réalisation d'un beau-livre numérique et la création d'une librairie numérique. La monographie, tout d'abord, se construit autour du travail de Claude Lévêque, plasticien contemporain majeur qui interviendra au Louvre début avril. Studio ABM a proposé de lui consacrer une monographie uniquement sur tablette, sans équivalent papier, permettant à l'artiste d'amener du multimédia pour présenter ses créations, principalement *in situ*, à propos desquelles il regrette de ne pas pouvoir faire ressentir plus physiquement au public ce que vit le visiteur parcourant ses installations. L'enjeu de cette monographie était de présenter un contenu particulièrement vaste, embrassant trente ans de carrière, tout en allant chercher des documents plus rares voire inédits qui complètent la recension des œuvres majeures. Le chemin de fer du livre se donne ainsi sous la forme d'un parcours éditorialisé qui rassemble énormément de matière (plus de cent œuvres, vingt vidéos, deux entretiens audio, etc.) de façon synthétique à travers un principe de navigation très simple.

Le projet de beau-livre, en second lieu, a été tiré d'une édition papier dédiée au Musée Carnavalet par La Martinière et Louis Vuitton, qui avaient produit un vaste catalogue de cinq-cents pages pour présenter une centaine de malles historiques, que le Studio ABM a été chargé de transformer en un beau-livre numérique. L'ouvrage d'origine était très conséquent, avec un million de signes et près de mille documents visuels, si bien que le passage au numérique était particulièrement ambitieux : il a fallu ajouter à cette masse documentaire de nouveaux contenus (visuels, linguistiques à travers les traductions en d'autres langues, mais aussi des parcours inédits tel que « la malle au trésor »). Le défi était donc de prendre les éléments du livre original pour les transporter et les transformer sur écran, ce qui exigeait de reconfigurer les contenus en intégrant les enjeux spécifiquement numériques : si, dans le livre papier, chaque malle occupait quatre pages, elle n'en occupe qu'une sur l'application, sur laquelle tous les contenus sont présentés et interconnectés (contextualisation du thème, histoire de la malle, liens vers d'autres sujets ou vers des images connexes, et possibilité de zoomer pour voir une image en plus grand).

Mais outre cette monographie et ce beau-livre digital, la matrice originelle des studios ABM, premier projet sur lequel ils se sont penchés, reste celui d'une librairie numérique. L'idée est née du constat des difficultés liées à la distribution des ouvrages d'art, qui restent parfois des mois sur les étagères d'une exposition et ne peuvent être vendus. C'est à ces problématiques qu'une librairie numérique pourrait répondre, en tenant compte de la nécessité de trouver une forme spécifique à la tablette, mais en s'attachant aussi à ne pas revivre l'expérience initiale des sites internet, où le designer avait souvent tendance à s'effacer devant la technique et l'ingénierie. De ces réflexions est né « Art, Book, Magazine », librairie spécialisée en art qui s'offre à la fois comme un espace de création et un service de diffusion du livre d'art sur Internet. Ce projet est doté d'une partie éditoriale, textuelle et visuelle dont l'édito est actualisé chaque mois ; il contient des fiches d'ouvrages comportant de nombreux outils pratiques afin d'être utilisés comme documents de travail, un catalogue qui met en avant une dizaine de titres, un ensemble d'instruments d'indexation (moteur de recherche, outil de rangement thématique, index), ainsi qu'un espace personnalisé, « mes livres », étagère où chaque lecteur peut retrouver et travailler sur ses propres ouvrages.