

# LE VASE QUI PARLE

Une nouvelle approche de l'objet archéologique

## EXPOSITION

DU 10 AVRIL AU 10 JUIN 2013

BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE | UNIVERSITÉ LILLE 3



# LE VASE QUI PARLE

**Une nouvelle approche  
de l'objet archéologique**

## **EXPOSITION**

**DU 10 AVRIL AU 10 JUIN 2013**

**BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE**

**UNIVERSITÉ LILLE 3**

## **DOSSIER DE PRESSE**

**Quand l'avatar numérique d'un vase grec datant de 575-555 avant J.-C s'exprime et fait parler les personnages représentés !**

**Projet retenu dans le cadre de l'appel à projets « Services numériques culturels innovants 2012 » du Ministère de la Culture et de la Communication.**

**Le « Vase qui parle » est la reproduction en très grand format d'une céramique grecque conservée au Palais des Beaux-Arts de Lille offrant au public des possibilités d'interrogation et de découverte du décor par l'intermédiaire de pointeurs restituant des informations dans un casque audio.**

**Le « Vase qui parle » a été réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services numériques culturels innovants. Il a également été lauréat désigné par Pôle Images Nord-Pas de Calais de l'édition 2012 d'« Expériences Interactives ».**

### **LIEU ET DATES D'EXPOSITION**

**Hall de la Bibliothèque centrale de Lille 3**

**Domaine universitaire du «Pont de Bois»**

**B.P. 99**

**59652 Villeneuve d'Ascq cedex**

**Métro Pont de Bois**

**Exposition du 10 avril au 10 juin 2013.**

**Horaires :**

**lundi 13h-18h**

**mardi et mercredi 10h-18h**

**jeudi 10h-20h (18h les jeudis 18 et 25 avril)**

**vendredi 10h-18h**

**samedi 10-12h**

**Entrée libre**

**Public :**

**Tous publics. Possibilité de choisir de suivre un parcours adulte et un parcours enfant.**

## L'OBJET ANTIQUE : UNE CÉRAMIQUE GRECQUE

Le « Vase qui parle » reproduit un vase tripode à figures noires du Palais des Beaux-Arts de Lille (référence 763) réalisé à Athènes entre 575 et 555 avant J.-C.

## L'OBJET NUMÉRIQUE

Le projet consiste à construire un avatar numérique à très grande échelle du vase grec (X 17) et à offrir au public des possibilités d'interrogation et de découverte de l'objet par l'intermédiaire de parcours utilisant des pointeurs restituant des informations dans un casque audio.

Dans ce projet, c'est le vase qui s'exprime et qui fait parler les personnages représentés sur les parois du vase.

Les informations audios permettent au visiteur de découvrir et de comprendre l'iconographie réalisée par le peintre grec. Les thèmes choisis par le peintre sont des sujets mythologiques liés au Cycle troyen (la Guerre de Troie) : le Jugement de Pâris, et des confrontations guerrières (deux guerriers avec cheval et un affrontement entre deux guerriers).

6 panneaux permettent d'approfondir la connaissance du vase. Les thèmes choisis sont en particulier : les techniques de la céramique peinte grecque ; la forme du vase ; le peintre ; la poésie épique et ses représentations ; le contenu du vase et sa signification.

## PROLONGER LA TRADITION UNIVERSITAIRE DE LILLE 3

Au début du 20<sup>è</sup> siècle, la faculté de Lille diversifie ses enseignements. Au-delà des humanités classiques et des lettres, l'histoire de l'art, la paléographie ou la papyrologie s'accompagnent de nouvelles approches et d'une pédagogie nouvelle. L'Institut d'histoire de l'art fonde ses enseignements sur des méthodes d'apprentissage concrètes : salles de projection, de démonstration, galerie d'exposition, atelier de photographie... Son musée compte quelque 700 moulages d'objets d'arts parmi lesquels des vases antiques... Aujourd'hui, c'est cette même volonté de renouveler un modèle de bibliothèque intégrée à l'enseignement et à la recherche en s'appuyant sur les nouveaux modes d'appropriation des savoirs et les nouvelles manières d'apprendre que veut promouvoir le Learning Center de Lille 3.

Les enjeux scénographiques et muséographiques du projet permettent de valoriser les compétences et les collaborations entre auteurs, producteurs et techniciens.

## L'ENJEU ÉCONOMIQUE

L'enjeu économique est avéré :

- Ce projet permet l'expérimentation d'un nouveau mode d'interaction muséographique proposant une expérience plus riche que le traditionnel audio-guide, ce qui représente un potentiel de développement intéressant, notamment pour les oeuvres de grande taille.
- La numérisation 3D très haute résolution des oeuvres d'art (induite dans ce projet) est stratégique pour les institutions culturelles. Au delà de la diffusion de l'oeuvre, elle permet un suivi de qualité de son état de conservation.

## L'ENJEU ÉCONOMIQUE

L'enjeu économique est avéré :

- Ce projet permet l'expérimentation d'un nouveau mode d'interaction muséographique proposant une expérience plus riche que le traditionnel audio-guide, ce qui représente un potentiel de développement intéressant, notamment pour les oeuvres de grande taille.
- La numérisation 3D très haute résolution des oeuvres d'art (induite dans ce projet) est stratégique pour les institutions culturelles. Au delà de la diffusion de l'oeuvre, elle permet un suivi de qualité de son état de conservation.

## L'OEUVRE

Le vase tripode à figures noires du musée de Lille (référence 763) a été réalisé vers 565 avant JC à Athènes. Il servait à contenir de l'huile parfumée (onguents liquides).

Les thèmes choisis par le peintre sont le Jugement de Pâris, et des confrontations guerrières : deux guerriers avec des chevaux et un affrontement entre deux guerriers (Achille et Memnon). Les tableaux composés par le peintre forment un récit cohérent : on sait que la conséquence du Jugement de Pâris sera la Guerre de Troie.

Le vase est reproduit à échelle 17 (structure démontable en métal et toile imprimée). Le mode d'interaction proposé est très intuitif et fonctionne en mode « explorateur ». Le visiteur désigne à l'aide d'un pointeur la partie de l'oeuvre qui l'intéresse. La zone d'intérêt s'illumine alors. Des informations détaillées sur la zone d'intérêt (scène, personnage, objet...) sont alors envoyées dans le casque lié au pointeur. Les explications ne sont pas intrusives pour les autres visiteurs.

## RENOUER DES FILS D'HISTOIRE :

Juliette de La Genière, qui a détenu la chaire d'archéologie grecque à l'université Lille 3 (de 1969 à 1996) a écrit un article sur ce vase<sup>1</sup>. L'ensemble des collections de céramique du Palais des Beaux-Arts de Lille a fait l'objet d'une thèse soutenue à Lille 3 publiée dans la collection *Corpus vasorum antiquorum*<sup>2</sup>.

Le projet de « Vase qui parle » permet de reprendre le discours universitaire à destination du public le plus large.

## DÈS LORS, LES ENJEUX SONT MULTIPLES :

- S'emparer d'un objet classique - un vase grec conservé au Palais des Beaux Arts de Lille - en lui donnant vie grâce à l'utilisation de technologies numériques (géolocalisation, mapping, anamorphose, captation multipoint...).
- Tirer parti du potentiel et de l'interactivité du numérique pour transformer l'oeuvre d'art, objet achevé et unique, en une proposition nouvelle : un dialogue avec l'objet, une exploration virtuelle et personnalisée dont le visiteur devient l'acteur. Le vase devient communicant !
- Valoriser une oeuvre - objet fragile, donc délicat à mettre en scène - issu des collections permanentes du Palais de Beaux arts de Lille, souvent négligés par le visiteur au profit des manifestations temporaires.
- S'inscrire dans la mission du Learning Center Thématique Archéologie / Egyptologie : être un vecteur de vulgarisation scientifique, valoriser et rendre accessible au grand public le travail de la recherche.

## PUBLICS CONCERNÉS ET USAGES :

Le vase qui parle peut s'adresser à de multiples publics par la nature de l'objet, les technologies mises en oeuvre, le propos développé, la mobilité de la structure et les lieux d'exposition envisagés.

L'objet choisi relève du musée et interpelle les publics variés qui le fréquentent : amateurs, érudits, curieux, familles, touristes, individuels et groupes, publics de tous âges.

Les technologies innovantes qui donnent vie à l'objet susciteront la curiosité d'un public que le musée traditionnel attire peu, l'ouvrant à l'univers du ludique, du virtuel.

Grâce à sa dimension virtuelle et interactive, la découverte de l'oeuvre et de son histoire devient ludique, s'ouvrant à un public plus jeune.

Le visiteur, tout en s'appropriant une oeuvre d'art, traditionnellement distante et « inerte », peut ainsi se familiariser avec des outils qui révolutionnent ses pratiques individuelles et collectives en matière culturelle.

## LE SCÉNARIO :

L'essentiel des contenus est de type audio, alors que l'interaction est de type pointeur. Cela constitue une innovation d'usage. La conception du scénario a été réalisée de façon étroite en collaboration entre les spécialistes de l'objet, l'équipe technique et le laboratoire Geriico.

Sont au coeur de la réflexion :

- l'utilisation individuelle et en groupe
- la collaboration
- l'adaptation des contenus aux différents types de publics (parcours adultes et enfants)

## CARACTÈRE INNOVANT DE SERVICE ET D'USAGE :

- vulgarisation scientifique
- travail mené sur la taille de l'objet original qui le rend peu visible dans les collections muséales
- actions pédagogiques
- le dispositif final est itinérant, ce qui a rendu complexe la confection de la structure

## CARACTÈRE INNOVANT TECHNOLOGIQUEMENT :

- technologie permettant le croisement entre l'anamorphisme (mapping), la géolocalisation et la captation multipoints.
- le fait de pointer sur un objet et d'obtenir des informations personnalisées
- possibilités d'animations et d'immersion multisensorielle
- la numérisation d'oeuvre d'art en 3D très haute résolution, puis impression sur toile Lycra en haute résolution
- La géolocalisation des pointeurs est basée sur une technologie optique. L'innovation technique réside dans le fait d'identifier chaque personne afin de lui envoyer un contenu audio personnalisé

De nombreux acteurs de l'université Lille 3 ont pris part au projet de reconstitution : le Service commun de la documentation, la Bibliothèque des sciences de l'Antiquité, le Learning Center archéologie/égyptologie, les laboratoires Halma-Ipel et Geriico, des étudiants et des enseignants du Département de Langues et cultures antiques de l'UFR « Humanités », différents services de l'université (services techniques, juridiques, de la recherche ...).

<sup>1</sup> Juliette de La Genière, « A propos d'un vase grec du Musée de Lille. Une divinité oubliée ». MMAI, 1979 LXIII : p. 31-62.

<sup>2</sup> Dominique Talleux, Corpus vasorum antiquorum. Fascicule 40, France : Lille : Palais des Beaux-arts, Université Charles de Gaulle, Académie des inscriptions et belles-lettres, 2005.

# PARTENAIRES

## LE SERVICE COMMUN DE DOCUMENTATION ET LA BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE CENTRALE

Le recours à la documentation dans une université de Lettres et Sciences Humaines et sociales est non seulement complémentaire des enseignements en tant que facteur de l'aide à la réussite mais les ressources documentaires constituent souvent le matériau essentiel de la recherche. Dans une certaine mesure nos laboratoires sont nos bibliothèques.

Le service commun de documentation de l'université Lille 3 est une fédération de bibliothèques, regroupant la bibliothèque universitaire centrale et 25 bibliothèques de composantes (bibliothèques d'UFR, de recherche et centres de documentation). Plus d'un millions d'ouvrages sont disponibles sur le campus de Lille 3.

<http://www.univ-lille3.fr/documentation/accueil/>

## BIBLIOTHÈQUE DES SCIENCES DE L'ANTIQUITÉ

La Bibliothèque des Sciences de l'Antiquité est une composante du Service commun de la documentation de Lille 3 spécialisée en histoire ancienne, archéologie et lettres classiques (littérature grecque et latine). Elle rassemble et développe une documentation en relation avec les thématiques de recherche et en lien avec les formations dispensées au sein de l'université en concertation avec la Bibliothèque centrale dont elle complète les collections.

Le fonds de la BSA est composé de 28.000 documents consacrés aux langues et littératures grecque, latine et sanskrite, à l'archéologie, l'histoire et civilisation méditerranéenne et régionale, de la protohistoire à la fin de l'Antiquité.

<http://bsa.biblio.univ-lille3.fr>

## BLOG « INSULA »

Le blog Insula de la Bibliothèque des sciences de l'Antiquité a été créé en août 2010.

Les sujets d'Insula portent sur l'Antiquité, évidemment, mais une Antiquité polymorphe : une Antiquité académique, certes, mais également une autre Antiquité, celle des romans, des spectacles, des films, ... Et aussi, parce que ce blog est greffé au site d'une bibliothèque, on y écrit sur le monde des bibliothèques. On y parle de livres, autre évidence, mais on souhaite encore y traiter des humanités numériques, comme on nomme désormais les digital humanities, parce que nous sommes persuadés que l'avenir (ou l'intérêt) des bibliothèques universitaires s'y trouve.

Le blog Insula a publié plus de 300 billets depuis août 2010. Une série de billets a relaté la genèse de l'exposition du « Vase qui parle »

<http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/tag/vase-qui-parle>

## DEVOCITÉ

Devocité est une structure associative spécialisée dans la réalisation d'objets multimédia et leur emploi à destination du grand public.

L'objectif de Devocité est d'offrir un accès simplifié et ludique à l'information culturelle, citoyenne et pédagogique au plus grand nombre d'entre-nous. A cette fin, Devocité utilise tous les moyens techniques, artistiques et ergonomiques à sa disposition et favorise les solutions collaboratives.

<http://devocite.com>

## GERIICO

Le laboratoire GERiICO (EA 4073) est un pôle de recherche à vocation internationale en Sciences de l'information et de la communication de la région Nord Pas-de-Calais.

Équipe d'Accueil de l'Université Lille 3, le laboratoire fédère des enseignants-chercheurs qui s'intéressent à la production, l'organisation, la circulation et l'appropriation des informations, des connaissances et des savoirs dans la société contemporaine.

Dans le cadre de l'exposition du « Vase qui parle », GERiICO observe les usages et réalise l'évaluation.

<http://geriico.recherche.univ-lille3.fr>

## LE LABORATOIRE HALMA-IPEL

Halma-Ipel UMR 8164 (CNRS, Lille 3, MCC) constitue au nord de la France un pôle de référence dans le domaine des Sciences de l'Antiquité. L'équipe regroupe des chercheurs et des enseignants-chercheurs dont les travaux portent sur les différentes disciplines des Sciences de l'Antiquité, dans les domaines de l'histoire, de l'archéologie, de la littérature, de la philologie et de l'anthropologie, depuis la Préhistoire jusqu'à l'Antiquité tardive.

Les pôles d'intérêt s'étendent depuis la Gaule jusqu'au Soudan, en passant par le pourtour du Bassin méditerranéen : c'est cette diversité qui fait le caractère particulier de l'équipe HALMA-IPEL, la seule en France, en dehors de Paris, à couvrir un champ si large.

L'unité bénéficie de la tutelle de l'Université de Lille 3, du CNRS et du Ministère de la Culture et de la Communication, comme de nombreux partenariats dont le plus important est celui de l'INRAP. L'UMR 8164 se veut être un acteur primordial et un moteur de la fédération des recherches archéologiques du Nord-Pas-de-Calais et de la Picardie, de la protohistoire au Moyen Âge.

<http://halma-ipel.recherche.univ-lille3.fr>

## LE PROJET LEARNING CENTER DE LILLE 3

Le projet Learning Center de Lille 3, élaboré en collaboration étroite avec le Conseil régional Nord-Pas de Calais, s'articule en deux volets.

Le premier volet touche le bâtiment. Placé sous maîtrise d'ouvrage du Conseil régional Nord-Pas de Calais, un chantier de rénovation et de transformation de la Bibliothèque Universitaire Centrale va s'ouvrir, qui permettra de repenser les espaces et les usages, et d'offrir à un large public des lieux de convivialité, de travail individuel et collaboratif, d'appropriation des savoirs, de formation et d'information revisités et réformés.

Le second volet scientifique, développé en collaboration avec le Conseil régional Nord-Pas de Calais depuis 2010, s'articule autour d'une programmation culturelle riche proposant des conférences, des rencontres et des expositions ouvertes à tous. S'appuyant présentement sur deux disciplines importantes de l'enseignement et de la recherche de Lille 3, l'archéologie et l'égyptologie, cette programmation permet de mettre en avant la richesse des collections et des ressources tant muséales que documentaires de l'établissement, d'informer et d'initier le public sur ces disciplines, de mettre en avant les collaborations fécondes avec ses partenaires au niveau régional, national et international. L'innovation pédagogique, la démocratisation des savoirs et l'accès à la connaissance s'inscrivent à Lille 3 au cœur du projet de Learning Center.

Le futur bâtiment du Learning Center Archéologie/Égyptologie/SHS de Lille 3 sera sur le site Pont-de-Bois de Villeneuve d'Ascq. Sa situation sera idéale puisqu'il se trouvera à l'entrée principale du Campus, dans l'actuelle Bibliothèque universitaire construite par Pierre Vago en 1973, laquelle sera entièrement réaménagée. Ce bâtiment occupe une place centrale sur le forum de l'université, à proximité de la ville. Le futur Learning Center sera donc à la fois au cœur de l'université Sciences humaines et sociales et aisément accessible du grand public.

<http://learningcenters.nordpasdecals.fr/archeologie-egyptologie>

## L'APPEL À PROJETS SERVICES NUMÉRIQUES CULTURELS INNOVANTS DU MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Le Ministère de la Culture et de la Communication s'est engagé en 2010 dans une démarche de soutien à l'innovation numérique pour développer des usages culturels numériques innovants pour le grand public. Elle s'inscrit dans l'une des priorités du Ministère : la numérisation du patrimoine et de la création, ainsi que leur diffusion. L'appel à projets 2010 « Services numériques culturels innovants » renouvelé en 2012 a permis d'identifier des expérimentations grand public, à la fois innovantes, visibles et valorisant des contenus culturels numériques.

Reposant sur la notion de collections numériques, plusieurs objectifs étaient recherchés :

- Faciliter l'expérimentation par le grand public de nouveaux usages numériques culturels ;
- Promouvoir de nouvelles approches de consultation et de réutilisation des ressources numériques culturelles pour tous les publics ;
- Intégrer des contenus et des technologies disponibles pour créer des services innovants ;
- Encourager de nouveaux partenariats entre opérateurs culturels, monde de la recherche et entreprises.

Plusieurs axes sont pris en compte et combinés dans l'expérimentation :

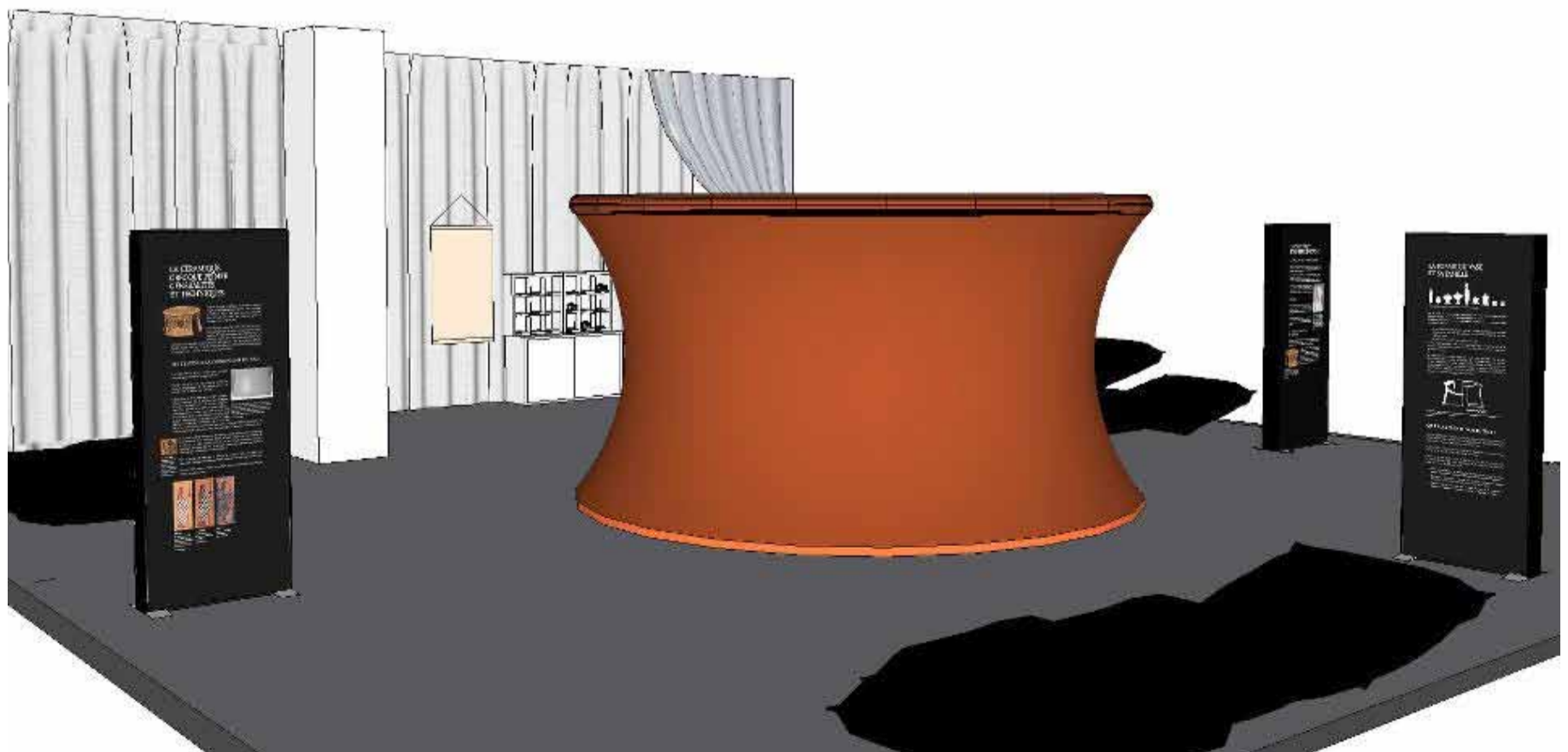
- l'innovation technologique : réalité virtuelle (immersive, augmentée), technologies 3D, internet des objets, technologies sans contact (NFC...), web sémantique, immersion multisensorielle...
- la diversité des publics et la transformation des usages : jeunes, scolaires, familles, amateurs, experts, touristes...
- les fonctionnalités : accès en mobilité, accès sensoriel et cognitif, géolocalisation
- la dimension participative et collaborative avec les utilisateurs: co-création, indexation, annotation, enrichissement de contenus
- les usages des réseaux sociaux (partage, échanges, espaces critiques)
- la génération et l'agrégation de contenus.

<http://culturelabs.culture.fr>





**Le Vase tripode du Palais des Beaux-Arts de Lille (inv. Ant 763)**



**Scénographie du Vase qui parle - « Avec vous design » et « Mosquito » 2013**

# LE VASE QUI PARLE



Une nouvelle approche  
de l'objet archéologique



Avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services numériques culturels innovants.

## LE VASE QUI PARLE

**Chef de projet :** Isabelle Westeel – *Bibliothèque universitaire - SCD Lille 3*

**Conception numérique :** Arnaud Waels - « Devocité »

**Scénographie :** « Avec vous design » et « Mosquito »

**Numérisation du vase :** « DiGiScan3D » et Gauthier Havet

**Structure :** « Toile Concept »

**Conception éditoriale :** Christophe Hugot et Giorgos Sanidas - Lille 3

**Evaluation du projet :** Laboratoire Geriico (Lille 3)

### Soutiens

- Service commun de la documentation de Lille 3
- Bibliothèque des sciences de l'Antiquité (Lille 3)
- Département « Langues et cultures antiques » - UFR « Humanités » (Lille 3)
- Université Lille 3
- Halma-Ipel – UMR 8164 (CNRS, Lille 3, MCC)
- Geriico (EA 4073)
- Palais des Beaux-Arts de Lille
- Learning Center archéologie/égyptologie de Lille 3
- Pôle Images
- Conseil régional Nord-Pas de Calais
- Ministère de la culture et de la communication

### Contact

- [isabelle.westeel@univ-lille3.fr](mailto:isabelle.westeel@univ-lille3.fr)
- [christophe.hugot@univ-lille3.fr](mailto:christophe.hugot@univ-lille3.fr)

### Pour en savoir plus

Voir les billets du blog « Insula » de la Bibliothèque des sciences de l'Antiquité (Lille 3) :

<http://bsa.biblio.univ-lille3.fr/blog/2012/04/le-vase-qui-parle>



Avec le soutien du Ministère de la Culture et de la Communication, dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services numériques culturels innovants.