



Le Panorama des productions audiovisuelles et des cédéroms inscrits à la compétition du F@imp : diversités, tendances, évolution.

par Anne-Laure Santerne, Commissaire général adjoint F@imp

Colloque Mytilène, Grèce - 2006



Anne-Laure Santerne est titulaire des Maîtrises de Science Politique et d'Histoire Contemporaine, du Diplôme de L'Ecole du Louvre (Histoire de l'Art) et du Diplôme d'Etudes supérieures de l'Ecole du Louvre (Muséologie). Elle est spécialiste en archéologie égyptienne, et ingénieur en muséologie.

Elle est Présidente-fondatrice de l'association MADESA Ingénierie Culturelle Internationale.

Elle est Trésorière Adjointe du Comité AVICOM pour les nouvelles technologies du Conseil International des Musées, et Commissaire général adjoint du F@imp "Festival Audiovisuel International Musées & Patrimoine".

Dans le cadre du F@imp, elle est plus particulièrement en charge de l'étude et de la sélection des audiovisuels et des multimédias, ainsi que de la présentation des cédéroms aux jurys internationaux ; elle est rédactrice des éditions de catalogue des productions inscrites à la compétition du F@imp.

Pourquoi un festival ?

Les années 90, voient le développement des nouveaux systèmes vidéos semi professionnels (caméscope, table de montage, consoles d'effets spéciaux) d'un usage relativement simple pour un utilisateur averti, et à des coûts très abordables en équipement de production, d'exploitation et de fonctionnement. De nombreuses institutions culturelles se dotent d'un service audiovisuel intégré et s'équipent. Dans la majorité des cas, les postes budgétaires ne permettent pas de recruter des réalisateurs et des techniciens professionnels, mais la facilité d'emploi des systèmes et la modicité des coûts de réalisation en interne, occultent l'argument de la professionnalité. En dépit de la satisfaction (souvent justifiée, parfois narcissique) résultant des avantages de la réalisation interne, se dessine très vite le constat d'un taux élevé de réalisations médiocres tant au niveau de leur qualité technique que dans leur conception et leur discours ; médiocrité d'autant plus préjudiciable qu'elle discrédite le discours dont les documentaires sont porteurs, et par voie de conséquence, les réalisateurs, l'établissement et les manifestations qui les présentent: le public, familiarisé aux documentaires diffusés à la télévision, fait immédiatement la distinction entre un produit professionnel et un montage "amateur".

D'autant que sur cette même télévision se généralisent les technologies informatiques et numériques (effets spéciaux, incrustations, images de synthèse...) qui confèrent un esprit, un visuel et un langage propres aux productions vidéos par rapport aux productions cinématographiques.

Incapable de s'adapter à cette évolution des technologies et des mentalités, le documentaire culturel vidéographique et cinématographique était en passe de devenir désuet, inintéressant, inutile.

Conscients du problème, le service audiovisuel de la Direction des musées de France, et des professionnels des musées membres d'AVICOM (comité international pour l'audiovisuel et les nouvelles technologies de l'image et du son du Conseil International des Musées) se mobilisent pour soutenir et dynamiser la production. Il s'agissait de susciter la prise de conscience des professionnels de musées, et plus spécialement des conservateurs qui ont un rôle décisionnaire quand les productions se décident ou se font en interne, de la nécessaire qualité des réalisations qui véhiculent, au même titre que tout document scientifique, pédagogique ou de communication, l'image de l'institution.

L'idée germa de lancer une compétition pour valoriser et montrer ce qui se faisait de mieux dans le domaine. Le but était de provoquer une émulation, d'inciter les institutions culturelles à rivaliser entre elles, à présenter le meilleur des productions dont elles pouvaient s'enorgueillir, donc à terme à bannir l'aléatoire au profit du rigoureux.

Sous l'impulsion de Marie-Françoise Delval alors en fonction à la Direction des Musées de France, le "Festival Audiovisuel Muséographique" se crée en 1992 ; il deviendra "Festival Audiovisuel International Musées & Patrimoine" en 1996 et intègrera la compétition des cédéroms puis celle des sites web en 1998.

Par cette manifestation, nous souhaitons également inviter les réalisateurs à exercer leur créativité dans la production culturelle.

Le festival permettait de voir ou revoir des films ou multimédia dont un grand nombre, généralement conçus comme produits d'accompagnement d'exposition temporaire, tombaient malheureusement dans l'oubli dès la fermeture de l'événement.

Le festival était aussi l'opportunité d'établir un recensement, non exhaustif, au niveau international :

- des productions audiovisuelles et multimédia,
- des institutions utilisant ces média,
- de l'existence des services intégrés,
- des professionnels de l'audiovisuel et du multimédia culturel,

toutes ces sources d'information permettant la publication annuelle d'un catalogue facilitant la recherche et la localisation des productions ainsi que les contacts interprofessionnels.

Constat

Parmi les établissements concourant à la compétition de notre festival, nous trouvons tout type de musées et institutions patrimoniales : beaux-arts, art moderne et contemporain, archéologie, ethnologie, histoire, sciences, arts & traditions populaires, histoire naturelle, écomusée, ainsi que des sites, centres d'art, vidéothèques, châteaux...

Après un bilan basé sur une dizaine d'années, nous avons pu constater au niveau des produits inscrits une très nette baisse des vidéos et films (bien qu'avec une progression qualitative) contrairement à une augmentation sensible des cédéroms (jusqu'en 2000) et un déferlement des sites Internet depuis.

La nature des réalisations est très diverse : mise en valeur d'une institution culturelle, d'un lieu, d'une collection, d'un ou plusieurs objets de la collection, d'une muséographie, d'une exposition, d'un patrimoine, d'un artiste, d'une période de l'histoire de l'art.

Les productions sont de nature aussi bien pédagogique, qu'informatrice, promotionnelle, éducative, scientifique, commerciale ou artistique.

Ces productions doivent être conçues dans un but de rapprochement entre le grand public et l'institution. Il faut aujourd'hui s'adapter à la demande du public qui est de plus en plus exigeant en matière de consommation culturelle.

Le public recherche un complément d'information à sa visite et l'audiovisuel et le multimédia sont des supports de communication qui doivent susciter chez le public l'envie d'aller ou de retourner au musée.

Dans cet exposé, nous n'aborderons que l'audiovisuel et le cédérom culturels. L'Internet, en raison de l'évolution fulgurante de ses technologies et de l'expansion des sites web de musées, sera le propos d'une autre communication.

L'Audiovisuel

Historique

Depuis une vingtaine d'années, la production audiovisuelle s'est développée et s'est intégrée de plus en plus dans la politique culturelle des musées.

Au départ les productions étaient très pédagogiques, très classiques, puis on a assisté à une évolution et un renouvellement du genre à la fin des années 1980, basée sur le modèle français. A l'instar du Grand Louvre puis du musée d'Orsay, les musées ont commencé à produire leurs propres courts métrages programmés dans leurs espaces auditorium, mais aussi commercialisés et diffusés par le canal télévisé.

Dès le début du projet du Grand Louvre s'est imposée une politique de production : définition d'un programme, contrats avec des réalisateurs renommés et des sociétés de production, budgets importants impliquant la coproduction de plusieurs partenaires institutionnels et privés, commercialisation des produits, diffusion télévisée... L'idée de séries thématiques s'est vite imposée. C'est particulièrement la série "Palettes" du réalisateur français Alain Jaubert, diffusée sur la chaîne culturelle "Arte" qui marque le tournant dans la production audiovisuelle en France et bientôt dans de nombreux musées de part le monde.

Un nouveau style instauré par le réalisateur se met en place : abandon du ton didactique pour une étude scientifique monographique. C'est un nouveau regard sur un tableau, une véritable enquête "policière" qui dissèque l'œuvre historiquement et physiquement. La nouveauté vient de l'usage de la palette graphique et de l'image animée, pour expliquer les techniques de composition et de peinture grâce aux techniques d'analyse (ultra violet, infra-rouge, rayons X) ; *exemple : "Le Grain de Lumière. L'Astronome (1668) de Johannes Vermeer (Delft - 1632 - 1675)". (1)*

Les musées, comme Le Louvre et Orsay, vont développer cette politique de coproduction : une politique active et originale, cultivant à la fois la variété d'approche et la recherche créative, du documentaire au film d'auteur ; *exemple : "Egyptomania". (2)*

Nous avons assisté à une évolution rapide de l'utilisation des nouvelles technologies, particulièrement l'animation, l'image de synthèses qui pallient par leur nouveauté la staticité ou la rareté de certains documents ; *exemple : "Albrecht Dürer Noricus". (3), "L'Occhio di Masaccio". (4)*

Usages et diffusion

L'audiovisuel est un programme pédagogique qui peut précéder, intégrer ou clore une visite et aller d'une simple information sur les œuvres présentées à une démonstration plus ambitieuse constituant un véritable enseignement.

Il convient de distinguer :

- l'audiovisuel intégré dans le parcours de visite de l'établissement ou d'une exposition : élément de la muséographie proprement dite, c'est un complément d'information,
- l'audiovisuel non muséographique : discours didactique utilisé dans un cadre plus large à vocation culturelle.

Panorama des principales applications de l'audiovisuel :

- Fonction d'illustration et de contextualisation : des films généralement de courte durée permettant d'explorer plus complètement ce qui est présenté dans le musée à savoir une œuvre, un contexte culturel, social ou historique.

- C'est également une possibilité de pallier la difficulté de présentation de certaine collection ou de révéler des détails que l'œil ne peut déceler (agrandissement, radiographie); *exemple* : "Ode to the red Cliff " (5)
- Fonction de documentation, reportage : une source complémentaire de l'écrit; *exemple* : "Dadalira" (6)
- Fonction ludique : public des enfants et des jeunes ; *exemple* : "Le mal des mers" (7)
- Fonction de spectacle, de synthèse ou détente ; *exemple* : "Pompéi électroscope" (8)
- Fonction de scénographie muséographique ; *exemple* : "Modern Media" (9)
- Fonction de présentation d'une institution, de collection, promotion ; *exemple* : "Before the Future", (10) une présentation originale et rapide des collections des musées de Göteborg; *exemple* : "19th Poses" (11)
- Fonction d'accompagnement d'une exposition
- Information supplémentaire et d'une exposition temporaire ; *exemple* : "Les Années Romantiques, la peinture française de 1815 à 1850" (12)
- Fonction de commémoration d'un événement, garder en mémoire un instant éphémère et unique. Conserver, fixer des actions et recueillir des témoignages, *exemple* : "Grand Louvre 83-93" (13) Documentaire filmé au cours des dix années de chantier du musée du Louvre : toute la mémoire de cette grande réalisation. *exemple* : "Le Réveil de la Nef" (14)
- Présentation de l'histoire et de la technique d'une richesse patrimoniale telle qu'un vin, *exemple* : "Vin Jaune, miracle du temps" (15)
- Valorisation, pérennisation d'un savoir-faire d'une technique peu compatible avec la présentation muséographique ; *exemple* : "Verre is beautiful" (16)
- Fonction d'illustration d'un spectacle vivant, d'une création contemporaine ; *exemple* : "Wall Drawing n°711, Sol Lewitt". (17)
- Filmage des étapes de la création picturale de Sol Lewitt comme décor de la rotonde du musée de Picardie lors de la rénovation du musée ; une réflexion sur la genèse et les étapes de réalisation d'une œuvre contemporaine, illustration du travail d'un artiste. *exemple* : "Cittadellarte" (18)
- Fonction d'activation d'un objet fonctionnel
- Fonctionnement d'un objet trop fragile pour être actionné régulièrement ; *exemple* : "La Nef de Charles Quint, le temps d'une renaissance" (19)
- Fonction pédagogique : d'une œuvre, un thème, une période de l'histoire de l'art. Un support à des cours ou conférences dans le cadre des activités culturelles du musée ; *exemple* : "Vermeer, Master of Light" (20)
- Fonction de valorisation, sensibilisation et préservation d'un patrimoine ; *exemple* : "L'Histoire racontée sur les murs", (21) le clip s'appuie sur la récente restauration des bas-reliefs du Palais royal d'Abomey au Bénin.
- Utilisation des films d'archives : *exemple* : "Lumière sur la Flamme Olympique et le relais" (22)

Tous ces exemples tendent à démontrer l'énorme potentiel de l'audiovisuel sous ses diverses formes, qui renouvelle la perception des œuvres et le rapport que le public entretient avec elles. Le film apporte grâce à ses techniques, des modes d'expression pédagogiques et psychologiques, des facilités d'illustration des concepts et des contextes, des idées et des notions que l'exposition ne peut transmettre avec évidence avec ses moyens traditionnels.

Cédérom culturel

Le Cédérom lui aussi est un outil au service des institutions culturelles dans leur mission de divulgation des connaissances sur l'histoire de l'art, le patrimoine artistique et culturel, les collections.

Pour le grand public, c'est un nouveau vecteur d'accès au savoir, porteur du message scientifique, pédagogique et éducatif, une nouvelle clef pour les lieux d'expositions, une plus grande ouverture à des sujets jusque là accessibles aux seuls spécialistes et initiés.

Historique

Le grand développement du multimédia culturel se situe en 1994, date à laquelle la vente des micro-ordinateurs multimédia a connu un brusque essor d'abord aux Etats-Unis puis en Europe avec l'entrée des postes multimédia dans les familles.

En France dès 1992, portée par un programme incitatif du Ministère de la Culture et de la Communication, la Réunion des Musées Nationaux engage une véritable politique éditoriale multimédia. Le Cédérom "*Louvre, peintures et palais*" (1994) (23) fut un best-seller en France et a produit une véritable fascination pour le Cédérom culturel. Curieusement, ce cédérom reprend les techniques d'animation utilisée dans la série audiovisuelle "Palette".

Pour les professionnels des musées, une telle évolution a obligé à se poser la question des applications et des implications du multimédia en terme neuf. A leur début, les cédéroms ont suscité dans les conservations une certaine défiance : concurrence entre visite virtuelle proposée et la véritable visite in situ des institutions. Ce nouveau média dont la conception leur échappait en raison de la complexité de la technique et du concept interactif a produit des freins psychologiques d'autant plus fort que ceux-ci masquaient d'autres lacunes réelles dans l'usage de l'informatique en général. Aujourd'hui la prise en compte des possibilités offertes par ce multimédia est plus évidente avec ses intérêts et ses limites. Il est considéré comme un produit dérivé, un produit éditorial, un moyen de valoriser sinon de diversifier les collections.

Entre 1994 et 2000 on assiste à un développement considérable des produits consacrés aux musées, à l'art ou à l'histoire de l'art conçus dans un souci d'information du public et dans une logique de consultation à domicile, des programmes offrant une gamme étendue de contenus pour une durée d'usage sinon illimitée du moins de plusieurs heures.

Au niveau de l'écriture multimédia le simple clic texte / clic image des débuts a évolué vers une véritable interactivité avec des outils tels que zoom (détails dans les œuvres), affichage plein écran, animation, agrandissement, visite virtuelle, films et sons : une pédagogie interactive.

Autre atout du cédérom, la grande capacité de stockage d'informations variées : textes, images, sons, vidéos, animation, visite virtuelle, toute une pédagogie visuelle.

Le cédérom est bien évidemment un instrument de communication, d'éducation mais aussi de documentation et de recherche (recherche textuelle, sauvegarde, indexation, impression, copier-coller, création de dossier iconographique ou textuel.).

Enfin, la fonctionnalité Internet se développe dans les cédéroms (comme le Musée d'Orsay) ouvrant la route à la visite virtuelle des collections.

Diffusion

Peu intégré et intégrable dans le parcours muséographique (rôle dédié aux bornes interactives), le cédérom permet l'accès à une information documentée et diversifiée, hors des circuits éducatifs et de recherche (bibliothèques, salles de consultation). Quant à la diffusion, il vise un public varié (que ce soit l'âge, la profession ou l'intérêt) et nous pouvons définir quatre catégories.

- 1) Le grand public : dans une perspective de loisir culturel. Il est d'ailleurs intéressant de rappeler que d'une manière générale le vrai concurrent du petit écran télévision est l'écran informatique,
- 2) Les jeunes : dans une approche ludo-éducative où le cédérom devient une solution alternative au livre pour l'éducation et les loisirs des jeunes générations de plus en plus à l'aise avec l'outil informatique.
- 3) L'enseignement : préparation à la visite, outil de travail pour les étudiants,
- 4) Le public des scientifiques.

Le multimédia devient donc un accès indirect aux collections et sa diffusion semble s'inscrire dans la nécessaire évolution de l'institution muséale.

Fonctions

- Illustration et contextualisation : un complément d'information sur une œuvre ;
exemple : *"Arman, collectionneur d'art africain"* (24)
Par ces détails, la rotation à 360°, nous avons ici la possibilité de voir l'objet sous tous ses angles. Parallèlement, ce cédérom permet de livrer, pour la première fois, une collection dans sa totalité.
- Illustration muséographique
exemple : *"Le Musée de l'Ermitage"* (25), *"Highlights from the Rijksmuseum"* (26), *"From the Impressionist to Picasso, the Hermitage Collection"* (27)
- Accompagnement d'une exposition temporaire :
exemple : *"Moi, Paul Cézanne"* (28)
Une présentation virtuelle permettant de réunir et de comparer des diverses œuvres de la Montagne Sainte Victoire peinte par Cézanne.
Prolongation de l'instantanéité de l'exposition temporaire, ce produit est un outil pédagogique, un complément d'une visite: une alternative à l'édito papier.
Dans le même esprit mais concernant la visite de collection permanente
exemple : *"Chefs-d'œuvre et civilisations – Afrique, Asie, Océanie, Amériques, les arts premiers au Louvre"* (29)
- Document ludo-éducatif : la technique du jeu au service de l'ambition culturelle. :
exemple : *"Le Musée de Poche, la création multimédia branchée"* (30)
- Promotion patrimoniale : mémoire d'un lieu
exemple : *"La Fenice, visite virtuelle d'un opéra à Venise"* (31), *"Angkor"* (32)
- Utilisation d'archives
exemple : *"Erlebnis Geschichte, Deutschland seit 1945"* (33)
exemple : *1939-1945 la Seconde Guerre mondiale, la France libre, la France combattante et leur chef le Général de Gaulle au musée de l'Armée"* (34)
- Fonction de documentation, outil de travail :
exemple : *"Encyclopédie de l'art moderne et contemporain"* (35)
- Diffusion, valorisation d'un patrimoine :
exemple : *"Manéga musée de la Bendrologie"* (36), *"Terra Cotta Warriors and Horses of Qin Shi Huang, the first Qin Emperor"* (37)
- Catalogue d'exposition :
exemple : *"Marie-Jo Lafontaine, installations vidéos 1979-1999"* (38)
- Etude d'une œuvre : étude approfondie dans une œuvre où il devient possible d'avoir accès à des détails invisibles à l'œil nu.
exemple : *"Le temps de Van Eyck"* (39)
exemple : *"Fenêtre sur l'art, Chardin, le Bénédicté"* (40)

Usages

Sur le plan scientifique, le cédérom ne fait pas partie des outils de l'historien d'art dominé par la culture de l'écrit. Sur le plan culturel, sa pertinence est plus évidente. Il s'agit de faire partager du savoir, mais aussi du plaisir.

C'est un média séduisant qui doit s'ajouter aux outils employés par le musée dans ses missions d'information et de transmission des savoirs. Il faut rester vigilant sur la fiabilité des contenus, mais ne pas craindre l'engouement et le phénomène de mode que suscitent certaines productions. Attention aux cédéroms "four tout" qui sont faits pour tous mais finalement pour personne.

Le danger qui menace le cédérom n'est point tant ni dans ses contenus ni dans son mode d'expression, que dans son coût de production et de commercialisation. Généralement trop cher à réaliser, il regroupe difficilement les sources de financement institutionnelles et privées, et le prix de vente trop élevé en rend la rentabilité quasiment nulle. Si les coûts de productions ne baissent pas sensiblement et rapidement, et si le cédérom ne trouve pas son modus vivendi propre, il sera abandonné, balayé par un autre média interactif, l'Internet, qui est en passe de s'imposer dans

tous les domaines, même dans les musées ! A noter que certains concepteurs conçoivent des croisements hybrides cédérom-web, se complétant dans le meilleurs de leurs technologies spécifiques.

Pour le moment, le cédérom reste le partenaire d'une muséologie nouvelle grâce à laquelle à chaque consultation et par un parcours original d'autoformation le protagoniste perfectionne sa propre méthode d'apprentissage et participe à sa découverte.

Conclusion

Ces différentes attributions qu'un film ou un cédérom peuvent avoir dans ou hors le musée expliquent la grande diversification des productions, des thèmes traités et des buts recherchés.

Ce sont des modes de communication des musées conçus comme élément attractif pour le public.

A la question encore formulée (bien qu'incongrue aujourd'hui) "ces produits sont-ils compléments ou concurrents du musée ?", nous noterons que ces médias sont une façon de plus de faire connaître, de présenter un patrimoine. Ils ne remplacent et ne remplaceront pas une visite, une exposition, un livre, mais s'y ajoutent et font découvrir, partager un patrimoine. Il y a une complémentarité entre tous ces médias qui n'ont d'autre objectif que celui de conduire le public à l'œuvre originale.

Pour conclure nous citerons Raymond Petit aux Rencontres francophones Nouvelles Technologies et institutions muséales en 1999 :

"Devant la puissance toujours plus grande de la technologie, le philosophe français Henri Bergson rappelait déjà en 1932 : "L'outil de l'ouvrier continue son bras ; l'outillage de l'humanité est donc un prolongement de son corps. Mais des machines sont venues donner à notre organisme une extension si disproportionnée à sa dimension et à sa force, que sûrement il n'en avait rien été prévu dans le plan de structure de notre espèce. Or, dans ce corps démesurément grossi, l'âme reste ce qu'elle était, trop petite maintenant pour le remplir, trop faible pour le diriger, et ce corps grandi attend un supplément d'âme".

Avec toutes les technologies du jour, les musées ne travaillent-ils pas avant tout à produire et à diffuser ce "supplément d'âme" ?

Références :

1 "Le Grain de Lumière. L'Astronome (1668) de Johannes Vermeer (Delft - 1632 – 1675) Musée du Louvre" Série Palette Productions - Paris, France – 26 mn - Alain Jaubert - 1989 – Analyse détaillée du tableau l'Astronome où pour mieux comprendre le tableau et l'univers du peintre, Alain Jaubert interroge l'ensemble de son oeuvre.

Prix du meilleur film d'Enseignement Supérieur ou de Recherche, Festival International du Film Scientifique, Palaiseau 1990

2 "Egyptomania", Musée du Louvre, Paris, France – 52 mn Renan Polles – 1994 - De la pyramide à l'obélisque, des sphinx aux silhouettes épurées des tombeaux, l'égyptomanie a envahi l'architecture, la peinture, la sculpture, les arts décoratifs et même, plus près de nous, le cinéma et la bande dessinée. C'est cette vogue que le film met en scène.

Prix à la Création, Festival Audiovisuel Muséographique 1994

3 "Albrecht Dürer Noricus 1471-1528" Museen der Stadt Nürnberg Albrecht Dürer Haus, Nürnberg Allemagne – 15 mn - 1996 – Film réalisé à l'occasion du 525^{ème} anniversaire d'Albrecht Dürer : à travers une série d'images numériques, un voyage dans l'époque et la vie de l'artiste.

Mention Spéciale pour la Recherche en écriture audiovisuelle F@imp 1996.

4 "L'Occhio di Masacio" Associazione Museo di Ragazzi di Firenze, Comune di Firenze - servizio Musei comunali, Italie – 44mn - Paola Pacetti – 2003 - Ce film réalisé en images de synthèse permet de voir les fresques de la Chapelle Brancacci avec les yeux du 15^e siècle, et d'en comprendre ainsi les contenus artistiques, religieux et sociaux évidents pour le public de l'époque.

Sélection Officielle F@imp 2004

5 "Ode to the red Cliff" Brightideas, Taiwan R.O.C. - Bright Ideas Design Co., Taipei – 3mn - Lin, Fang-yin - 2003 - Rouleau illustrant la plus grande œuvre littéraire de Su-Shih, *Ode to the Red Cliff* est une des plus grandes peintures de paysage de l'art chinois. Le film utilise la technique 3D

pour transférer la surface peinte en un espace de paysage dans lequel le visiteur peut se déplacer.

Sélection Officielle F@imp 2004

6 "Dadalira" Service du film de recherche scientifique, France – 26mn - Luc Bongrand, Victor Randrianary – 2000 - Un vieux maître de musique guide le spectateur dans l'univers musical particulièrement riche des Antanala, ethnie minoritaire à Madagascar.

Sélection Officielle F@imp 2000

7 "Le mal des mers", Institut royal des Sciences naturelles de Belgique, Bruxelles, Belgique – 3mn -

Greet Boey – 1998 - Réalisé à l'occasion de l'exposition "Vivre ou Survivre", exposition scientifique qui met en lumière les impacts de l'activité humaine sur l'environnement, ce film tente d'expliquer le phénomène d'eutrophisation en mer du Nord.

Prix à la Création F@imp 1998

8 "Pompéi électroscope", Soprintendenza archeologia di Napoli & caserta, Italie – 20mn - Mario Franco – 1991 - Vision de Pompéi à travers un montage très rythmé d'images du site et d'extraits cinématographiques.

9 "Modern Media", Haus der Geschichte des Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Allemagne – 8mn57 – 1995 - Aperçu de la conception de l'emploi des média au Musée d'Histoire contemporaine de Bonn.

Sélection Officielle F@imp 1996

10 "Before the Future", Göteborg Museum, Suède – 9mn - Bjan Brana – 1993 - Présentation originale et rythmée des collections des musées de Göteborg, objets et œuvres d'art de l'Antiquité à nos jours.

Prix AVICOM F@imp 1996

11 "19th Poses" Museo Paolista da Universidade de Sao Paulo, Brésil – 9mn - Gavin Adams – 2002

Film d'animation constitué de la collection de portraits du photographe Militão de Azevedo, réalisés à Sao Paulo entre 1862 et 1885.

Grand Prix Ciném'Art du Court Métrage F@imp 2002

12 "Les Années Romantiques, la peinture française de 1815 à 1850", Musée des Beaux-Arts de Nantes, France – 26mn - Georges Combe – 1995 - Les salons organisés au Louvre entre 1815 et 1850, sont un événement annuel parisien du monde romantique. La peinture présente le monde, ses mythes, son histoire et son actualité en un gigantesque panorama.

Grand Prix et Mention Spéciale pour la Bande sonore F@imp 1996

13 "Grand Louvre 83-93", Vidéothèque de Paris / Musée du Louvre, Paris, France – 53mn12 - Jean-François Roudot – 1994 - Témoignage des dix années de chantier du musée : débats d'idées, décisions et réalisations engagées, atmosphère de travail d'une multitude de corps de métiers, difficultés rencontrées et satisfaction de l'œuvre achevée.

14 "Le Réveil de la Nef" Grande Galerie de l'Evolution, Museum d'Histoire Naturelle, France – 40mn20 - Jean-François Roudot – 1994 - Rénovation et réaménagement du bâtiment et des collections de la Galerie de l'Evolution : il s'agit de "réveiller le bâtiment" et d'y présenter "le cortège de la vie".

Sélection Officielle Festival Audiovisuel 1996

15 "Vin Jaune, miracle du temps", Musées des Techniques et Cultures comtoises, Salins-Les-Bains, France – 15mn - Georges Nivoix, Claude Royer – 1995 - Unique en France à la fois par ses caractères et son mode d'élaboration, le vin jaune est un vin paradoxal.

Mention spéciale au Patrimoine F@imp 1996

16 "Verre is beautiful", Musée archéologique départemental du Val d'Oise, Guiry-en Vexin, France 30mn - Philippe Lhomel – 1993 - Une application de l'archéologie expérimentale : un artiste verrier renoue avec le savoir-faire de l'antiquité qu'il reproduit en atelier après l'analyse des objets.

Sélection Officielle F@imp 1996

17 "Wall Drawing n°711, Sol Lewitt", Musée de Picardie, Amiens, France – 7mn14 - François Maillart – 1993 - Artiste majeur des années 60 dans la mouvance de l'art conceptuel, Sol Lewitt définit les principes du "wall drawing" qui renouvelle la pratique picturale. C'est l'occasion d'une réflexion sur la genèse et les étapes de la réalisation d'une œuvre contemporaine.

Sélection Officielle F@imp 1996

18 "Cittadellarte", Fondazione Pistoletto, Italie – 10mn - Maurizio Bonino – 2000 - Tourné pour commémorer la première année d'activité à la Cittadellarte, "la ville des artistes", ce documentaire présente les œuvres en exposition : un défilé rythmé de sons, de visages et d'œuvres.

Prix à la Création Audiovisuelle F@imp 2000 et F@imp 2001

19 "La Nef de Charles Quint, le temps d'une renaissance", Musée national de la Renaissance, Ecoen, France – 7mn20 - Patrick Ladoucette – 1997 - Animation de cette horloge-automate du XVI^{ème} siècle en forme de bateau de guerre, la Nef dite de Charles-Quint.

Mention Spéciale à la mise en valeur F@imp 1998 – Mention Spéciale à la découverte de l'objet F@imp 2001

20 "Vermeer, Master of Light", National Gallery of Arts, Washington, Etats-Unis – 57mn34 - Joseph Krakora – 2001 - Un voyage de découverte, guidant le spectateur à l'intérieur de tous les tableaux de Vermeer, explorant tous les secrets de sa technique.

Grand Prix Ciném'Art du Long Métrage F@imp 2002

21 "L'Histoire racontée sur les murs", Getty Conservation Institute, Los Angeles, Etats-Unis – 40mn - Pedro Pablo Celedon – 1997 - Ce film est l'histoire d'une collaboration entre le gouvernement du Bénin et le Getty Conservation Institute pour préserver les bas-reliefs royaux d'Abomey.

Prix Coup de cœur F@imp 1998 et F@imp 2001

22 "Lumière sur la Flamme Olympique et le relais", Musée Olympique, Lausanne, Suisse – 15mn32- Philippe Meyran – 2002 - Documentaire sur l'histoire, le rôle et les origines du relais de la flamme olympique

Grand Prix du Moyen Métrage F@imp 2004

23 "Louvre, peintures et palais", Réunion des Musées Nationaux, Paris, France - Musée du Louvre, ODA. Laser Édition – 1995 - Une visite virtuelle des salles de la peinture française du musée du Louvre et une étude approfondie du patrimoine artistique français.

Sélection Officielle F@imp 1996

24 "Arman, collectionneur d'art africain", Musée d'Arts Africains, Océaniens, Amérindiens, Marseille, France – 1996 - Pierre L. Jordan, Bo Valsted - Visite virtuelle inédite de l'intégralité de la prestigieuse collection d'Arman, un parcours historique du Primitivisme du XVI^{ème} au Xx^{ème}.

Prix Multimédi'Art Or F@imp 1997 et Mention Spéciale à la conception fonctionnelle" F@imp 2001

25 "Le Musée de l'Ermitage", Réunion des Musées Nationaux, Paris, France – 1998 - Montparnasse Multimédia - Découverte de l'un des plus grands musées du monde : exploration virtuelle de l'ancienne résidence des tsars, étude de plus de 200 chefs-d'œuvre, voyage dans trois siècles d'histoire russe à Saint-Pétersbourg.

Prix Multimédi'Art Or F@imp 1999

26 "Highlights from the Rijksmuseum", Rijksmuseum, Amsterdam, Pays-Bas – 1997 - Cees De Jonge (The Visual Art Box), Vincent Half (IDG) - Ce cédérom offre une sélection des quelques milliers d'œuvres exposées dans le musée. Prix AVICOM F@imp 1998 et Prix Multimédi'Art d'Argent F@imp 2001

27 "From the Impressionist to Picasso, the Hermitage Collection", Musée de l'Ermitage, Saint Petersburg, Russie – 2002 – Présentation de la collection du Musée de l'Ermitage de la peinture française de la moitié du XIX^{ème} siècle et du début XX^{ème}.

Prix Multimédi'Art d'Or F@imp 2003

28 "Moi, Paul Cézanne", Réunion des Musées Nationaux, Paris, France – 1995 - Olivier Cena, François Granon, Laurent Boudier - Un voyage initiatique, à partir du tableau célèbre : "les Grandes Baigneuses", un voyage interactif dans l'œuvre de Cézanne mais également dans l'époque et dans l'univers de l'un des plus grands créateurs de la peinture moderne.

29 "Chefs-d'œuvre et civilisations – Afrique, Asie, Océanie, Amériques, les arts premiers au Louvre", Musée du quai Branly / Carré Multimédia, Paris, France – 2000 - Carré Multimédia - 110 chefs-d'œuvre d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et d'Amériques sont exposés au Louvre, à la fois œuvres d'art par leurs qualités esthétiques et objets porteurs de sens et d'histoire.

Prix Spécial Multimédi'Art de Bronze F@imp 2000 et Mention Spéciale à l'esthétique F@imp 2001

30 "Le Musée de Poche, la création multimédia branchée ", Musée Canadien des Civilisations, Hull, Canada – 1997 - Louise Guay - Toute la magie de la création multimédia pour les jeunes de 6 ans et plus à partir d'œuvres de la collection du Musée Canadien des Civilisations.

Sélection Officielle F@imp 1997

- 31** "La Fenice, visite virtuelle d'un opéra à Venise", Index +, Paris, France – 1997 - Humbert Camerlo - Reconstruction en trois dimensions de la Fenice, ravagé par l'incendie du 29 janvier 1996, qui a fait disparaître l'un des trésors du patrimoine mondial.
Sélection Officielle F@imp 1997
- 32** "Angkor", Infogrammes, Villeurbanne, France – 1997 - Julien Frydman - Ce voyage restitue le mystère des légendes khmères, les gestes de la vie quotidienne, la beauté des couleurs, des lumières, des chants et des prières.
Prix Spécial Multimédi'Art Argent F@imp 1997
- 33** "Erlebnis Geschichte, Deutschland seit 1945", Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Bonn, Allemagne – 1997 - L'histoire de l'Allemagne depuis la fin de la deuxième guerre mondiale jusqu'à nos jours : histoire politique, culturelle, économique et sociale dans son contexte international.
Prix Multimédi'Art Argent F@imp 1997
- 34** "1939-1945 la Seconde Guerre mondiale, la France libre, la France combattante et leur chef le Général de Gaulle au musée de l'Armée", Télimage, Paris, France – 2000 - Pierre-Yves Butzbach, Télimage - Présentation multimédia du plus vaste conflit de l'histoire. Navigation chronologique à travers les principaux événements de cette période. Visite 3D et interactive du site des Invalides et du Musée de l'Armée.
Prix Spécial Multimédi'Art d'Or F@imp 2000
- 35** " Encyclopédie de l'art moderne et contemporain", Videomuseum, Paris, France – 1998 - Son contenu couvre la totalité du domaine artistique moderne et contemporain : artistes, groupes et mouvements, institutions, mais aussi principales revues, publications, expositions, galeries qui ont jalonné l'histoire de l'art au XX^{ème} siècle.
Sélection Officielle F@imp 1999
- 36** "Manéga, musée de la Bendrologie" Musée de Manéga, Ouagadougou, Burkina Faso – 1998 - ACCT (Agence de la Francophonie, Paris), Musée de Manéga - Présentation du fond culturel et des collections du Musée de Manéga. Ouverture sur le pays, la culture, la vie des grands hommes qui ont formé les Empires traditionnels et défendu les grandes valeurs de la Culture des Peuples du Burkina Faso.
Prix Multimédi'Art Bronze F@imp 1998
- 37** "Terra Cotta Warriors and Horses of Qin Shi Huang, the first Qin Emperor" – 2004 - Lin, Fangyin - Des recherches approfondies, une habilité de programmation, utilisant les techniques informatiques et une animation en simulation virtuelle, vidéos pour présenter le grand héritage culturel de la civilisation chinoise.
Grand Prix AVICOM et Mention Spéciale pour la valorisation du Patrimoine et pour le traitement de l'image F@imp 2004
- 38** "Marie-Jo Lafontaine, installations vidéos 1979-1999", Galeries Nationales du Jeu de Paume, Paris, France – 1999 - Marc Sanchez - Les installations vidéos de Marie-Jo Lafontaine figurent parmi les contributions majeures à l'art vidéo contemporain. Ce cédérom, édité à l'occasion de l'exposition "Marie-Jo Lafontaine" présentée à la Galerie nationale du Jeu de Paume à Paris, de juillet à septembre 1999, en constitue le catalogue.
Grand Prix Avicom F@imp 1999 et Prix Multimédi'Art de Bronze F@imp 2001
- 39** "Le temps de Van Eyck", ODA, Sèvres, France – 1995 - Des frères de Limbourg à Memling, de Van Eyck à Van der Goes, le XV^{ème} siècle est un tournant de la peinture européenne. En Flandre comme en Italie, l'aube de l'humanisme renaissant conduit les créateurs à considérer l'Homme comme mesure de toute chose.
- 40** "Fenêtre sur l'art, Jean Siméon Chardin, le Bénédictin et autres chefs-d'oeuvre", Hyptique, Paris, France – 1999 – Découverte de l'ensemble de la production de l'artiste à travers l'analyse d'œuvres phares et de leur place dans l'histoire de l'Art.
Prix Spécial Multimédi'Art d'Argent F@imp 2000 et Prix Spécial Multimédi'Art d'Or F@imp 2001

Anne-Laure SANTERNE
Commissaire général adjoint F@imp
