



La chronique du néophyte

Par Léo Pajon

Le musée pour les geeks

Je ne comprendrai jamais les jeunes. Vous les emmenez au musée voir les maîtres les plus illustres, les œuvres les plus admirées, et que font-ils ? Ils se mettent dans un coin et font sauter Super Mario sur des champignons, pianotent sur leur portable des SMS sibyllins : « kikoo lol, g pu alé gratos o centre Pom-~~T~~-dou t'as vu ptdr » (sur la gratuité pour les « djeun's », voir l'ébouriffante chronique de Marie Zawisza dans notre précédent numéro). Non, sincèrement, du haut de mes 30 ans, je ne sais pas ! Il y a pire, l'autre jour, au château de Chambord, j'ai surpris un petit couple qui filmait sa visite... sans jamais lever le nez de leur caméscope numérique. En sortant de l'édifice aux 282 cheminées, l'un des plus incroyables bâtis pendant la Renaissance, ils n'avaient rien vu de plus qu'un fouillis de pixels se débattant sur écran. Le visiteur v2.0 aurait-il désormais besoin d'une prothèse électronique, d'une interface rassurante pour ne plus affronter l'art en face ?

Justement, j'ai reçu récemment un mail m'invitant à partager une expérimentation au musée du Louvre : tester un nouveau concept de visite interactive. Ni une ni deux, je pars au rendez-vous comme d'autres partirent en croisade, bombant le torse, affûtant mes arguments, adressant, dans le soleil mourant sur les Tuileries, une prière au dieu des technophobes. Taïaut ! Taïaut ! Haro sur le cyber !

Sur place, on me tend un iPhone, bidule ultrabranché qu'on pilote en appuyant sur l'écran. Chouette ! Suivant les conseils de la pétillante directrice du projet, Noémie Tassel, je caresse la machine du bout de l'index. Clic ! J'accède au menu. Je titille le logo « MuseTrek » (le petit nom du projet) et paf ! l'ordinateur miniature me propose des dizaines de parcours thématiques. Il y a des tas d'images,



Victoire ! La machine-qui-montre-des-images m'affiche la grande statue.

de commentaires, un plan... Diantre ! Le gadget me fait frémir du poignet, serais-je en train de succomber au charme de l'électrochoc ? Reprenons-nous. Je frotte discrètement ma dent de saint Bruno, patron des chroniqueurs, sainte relique qui me ramène à l'objet de ma croisade.

Insoutenable suspens... L'iPhone fera-t-il vaciller le sacro-saint audioguide ?

Parmi les différents « treks » proposés, je choisis « Comment percevons-nous le monde en 3D ? », qui se révèle diablement intéressant. Je comprends enfin comment les artistes de la Renaissance ont commencé à maîtriser la perspective, utilisant des cadres en bois striés de cordes ; j'apprends qu'un même motif peut paraître plus ou moins grand suivant ce qui l'entoure ou qu'un éclairage du dessus rend les objets convexes... Bon, c'est vrai, le concept n'est pas encore tout à fait au point : deux vieilles dames se débattent dix minutes avec l'engin avant d'accéder aux parcours, qui, magie de l'informatique, n'apparaissent qu'en anglais. Et un jeune

visiteur fait des allers-retours fiévreux entre les salles, incapable de comprendre le plan.

Le concept mérite un petit coup de polish, c'est certain, mais il est prometteur. D'abord parce qu'il mettra fin au règne sans partage de l'audioguide, dispensant la Vérité monocorde des conservateurs. Avec ce joujou, on pourra relire les œuvres à la lumière de centaines de points de vue. Car le visiteur devient acteur de sa visite : rentré chez lui, il peut créer son propre parcours et le faire partager. Ce qui oblige, sur place, à s'intéresser vraiment aux œuvres plutôt qu'à courtiser les guides ou compter les mots pompeux dans les cartels. « Cet outil permet aussi de séduire un public jeune, les "digital natives", avec des visites moins académiques, plus dynamiques », jubile François Vaysse, directeur adjoint des publics. Cet outil ou un autre, d'accord. Du moment qu'il ne se substitue pas à l'œuvre et que, levant les yeux de la machine, le visiteur soit toujours confronté à l'écrasante beauté de la Victoire de Samothrace ou de la Vénus de Botticelli. ■