

■ Le musée du Louvre en 40 parcours

Musetrek : un nouvel outil pour découvrir autrement les musées

LE MUSÉE DU LOUVRE S'EST ASSOCIÉ AU LABORATOIRE, UN CENTRE DE CRÉATION CULTURELLE QUI ŒUVRE AU RAPPROCHEMENT DE L'ART ET DE LA SCIENCE, POUR EXPÉRIMENTER, AU COURS DES « NOCTURNES » DU MOIS D'AVRIL, UN NOUVEAU CONCEPT DE VISITE MUSÉALE INTERACTIVE, BAPTISÉ MUSE TREK. RETOUR SUR UNE EXPÉRIENCE INÉDITE.

SI certaines personnes se sentent parfaitement à l'aise dans les musées, ce n'est pas le cas de tous, et notamment des jeunes, qui - les considérant comme des lieux un peu intimidants - hésitent à pousser leurs portes. C'est la raison pour laquelle les musées - et notamment les nouveaux établissements qui vont être prochainement créés, comme le Louvre Lens ou le Louvre Abou Dhabi - ne peuvent aujourd'hui se contenter des relations qu'ils ont actuellement avec le public et sont en permanence à la recherche de nouvelles formes de médiation et de nouveaux types de visites à proposer. MuseTrek, qui vient d'être expérimenté au musée du Louvre, au cours des trois Nocturnes Jeunes du mois d'avril, pourrait bien être l'un de ces nouveaux types de visites proposées au public... et semble promis à un brillant avenir.

EN quoi ce nouveau dispositif consiste-t-il ? En un certain nombre d'*iPhones* mis à la disposition du public et lui permettant



d'effectuer une quarantaine de parcours dans les salles. Des parcours mis au point - il faut le souligner - non par des conservateurs mais par des visiteurs comme vous et moi, se laissant guider par leurs réactions face aux œuvres et par leurs émotions.

« Nous étions, au cours de ces trois soirées, une dizaine de médiateurs installés, tout en haut des escaliers, derrière une petite table, explique Noémie Tassel, responsable du projet MuseTrek. Et sur cette table étaient disposés une cinquantaine d'iPhones mis à notre disposition par Orange et dotés de l'application MuseTrek... Certaines personnes s'arrêtaient - des jeunes souvent mais aussi des personnes plus âgées - et se renseignaient. Nous leur expliquions qu'il s'agissait d'un nouveau mode de visite des collections... et les incitions à l'expérimenter. Après quelques minutes de prise en main de l'appareil - l'iPhone est fort heureusement d'un maniement assez simple - et le choix fait, avec notre assistance, de l'un des quarante parcours proposés, les visiteurs ayant accepté de participer à l'expérience partaient dans les salles à la découverte des œuvres du parcours, toutes situées, pour plus de commodité - dans les premières salles du musée. »

LA liste des parcours proposés, mêlant les commentaires de leurs concepteurs à des textes « made in Louvre » sur les œuvres sélectionnées, met en évidence leur diversité. Cela va de « Nous voilà bien encadrés », qui propose une réflexion sur les relations entre les peintures et leurs cadres, à « Henri Matisse et Jean Cocteau », qui effectue des rapprochements entre les collections du Louvre et les chapelles des deux artistes, ou encore à « Au travers des yeux d'Alfred Hitchcock », qui est centré sur le regard - thème, comme on le sait, essentiel pour l'auteur de *Fenêtre sur cour*.

Actualité oblige, la liste des treks comprend également « The Passion of Obama », qui rapproche les photographies du candidat à l'élection présidentielle américaine de l'iconographie religieuse du Moyen Age et de la Renaissance. Tous ces treks, répétons-le, n'ont pas été conçus par des spécia-

listes mais par Noémie, par exemple, pour le parcours « Matisse et Cocteau » ou Florence pour le parcours « Hitchcock »... et l'iPhone permet de découvrir le visage de tous ces auteurs, leur âge et leur lieu de vie - qui n'est pas forcément situé en France : certains treks sont rédigés par des étrangers et le sont souvent dans leur langue.

Ce club de concepteurs - riche pour l'heure d'une trentaine de personnes - est-il un club fermé ? Pas du tout. Outre le fait que chaque utilisateur peut apporter des commentaires au parcours qu'il vient de faire, il peut aussi, si le désir lui en vient, créer son propre parcours et le proposer à MuseTrek par l'intermédiaire du site internet qui lui est associé. Après validation, ce nouveau parcours pourra être ajouté à la liste des treks déjà existants... et proposé à d'autres visiteurs.

UN premier bilan de l'expérience effectuée pendant ces trois soirées a été présenté, le 12 mai, au « Laboratoire », en présence de représentants de MuseTrek, du musée du Louvre et d'Orange. Ce bilan a permis d'apprendre que la note générale accordée par les personnes qui s'étaient soumises à l'expérimentation était plus que satisfaisante, puisqu'elle était de 7 sur 10... et qu'environ 230 prêts d'appareils avaient été effectués au cours des trois soirées. « Mais chaque appareil, a précisé Noémie Tassel, a souvent été utilisé par plusieurs personnes... » Equipés de leur iPhone, les visiteurs sont en moyenne restés dans les salles entre une demi-heure et une heure (le record - de trois heures - a été remporté par une dame d'une cinquantaine d'années) et ont suivi entre deux et cinq treks. Une personne sur trois a laissé des commentaires...

La plupart des intervenants - et tout particulièrement Catherine Guillou, directrice de la politique des publics et de l'éducation artistique au musée du Louvre - ont souligné la transformation nécessaire des modèles classiques de médiation et estimé que MuseTrek pouvait en être l'un des outils. « Si l'on ne se rapproche pas des jeunes générations, a-t-elle indiqué, le fossé entre elles et nous ne va faire que s'agrandir. »

« Ce nouvel outil a le grand avantage de permettre que se passent des choses que l'institution n'avait pas prévues et ne pouvait pas prévoir : des aventures interactives au sein des collections, a souligné pour sa part, François Vaysse, directeur adjoint de la politique des publics et de l'éducation artistique au musée du Louvre. Les gens ont envie de partager les émotions qui les traversent au cours de la visite... et ce nouvel outil le permet. Produire un parcours avec ses propres mots, c'est vraiment tout à fait autre chose que suivre un parcours établi par l'institution. »

Certaines inquiétudes se sont néanmoins exprimées (la fascination exercée par l'iPhone ne risque-t-elle pas de l'emporter sur celle exercée par les œuvres ?) et certains défauts du dispositif ont été mis en évidence. Mais tout le monde s'est accordé pour reconnaître les mérites de ce nouvel outil de médiation, qui n'est pour l'heure qu'un prototype et doit être amélioré.

APRÈS l'exposition « While I sleep » de l'artiste indienne Shilpa Gupta - qui est à l'origine de l'expérience -, sera présentée en septembre 2009, au Laboratoire, une nouvelle exposition intitulée « Cerveau collectif ». « Elle permettra de développer de nouvelles potentialités de MuseTrek, a expliqué Valérie Abrial du Laboratoire, et de poursuivre l'expérience au Louvre l'an prochain. Nous venons de vivre une première expérience MuseTrek. Nul doute qu'elle sera suivie de beaucoup d'autres. »

Jacques Bordet

● Comment MuseTrek est-il né ?

- C'est à l'occasion de l'exposition de Shilpa Gupta que les équipes pédagogiques du Laboratoire et du Louvre ont eu l'idée de proposer à l'artiste d'imaginer un récit autour d'une œuvre du Louvre choisie par elle.
- Son choix ? La fresque de Bernardino Luini représentant L'Adoration des mages. Parallèlement, des étudiants de l'Université d'Harvard, des jeunes de la Cloud Foundation à Boston et de jeunes créateurs français ont élaboré leurs propres parcours de visite... Résultat, une quarantaine de treks ont été proposés aux visiteurs du musée.
- ■ www.musetrek.com