

# MUSÉES ET NUMÉRIQUE

---

L'exemple de la médiation culturelle

# Abstract

In these past years, museums have started to develop more and more apps, whether they are online visits or games.

It seems that during the pandemic of Covid-19, a lot of cultural institutions have jumped on new technologies, as they weren't able to run their exhibitions. This fits in with the logic of cultural mediation, which is crucial for museums, and it seems that this is an area that has just started to develop. This study aims to show how digital has gained its place inside museums and how it is beneficial for them.

Based on different articles, papers, and websites, a summary was made about cultural mediation, its development, its roles and objectives inside of the museums, and also its growing relationship with digital media.

As a result, it is easy to affirm cultural mediation is essential for museums as it creates a link between the place and its public

and always educates people about works of art or artists. As for digital media, they are a great tool to complete exhibitions such as PDAs or audio-guides for example can make us see a work of art differently with augmented reality.

That's why a lot of designers start dedicating their work to museums as there are more and more specialized design agencies. It is a new field that permits a lot of freedom, creativity, and possibilities.

# Sommaire

<u>Abstract</u>	2
<u>Introduction</u>	4
<u>Qu'est-ce que la médiation culturelle ?</u>	6
<u>L'importance de la médiation culturelle au sein des musées</u>	10
<u>Pourquoi employer le numérique au musée ?</u>	14
<u>Conclusion</u>	17
<u>Bibliographie</u>	18
<u>Annexe - Prisme 7</u>	19



Depuis quelques années, on voit de plus en plus d'applications numériques éditées par des musées dans les boutiques en ligne et ces dernières sont de plus en plus créatives.

Au printemps 2020 est notamment sorti *Prisme 7*, un jeu édité par le *Centre National d'Art et de Culture Georges-Pompidou* et développé par les sociétés *Bright & Game in Society*. Ce jeu mobile de plateforme est sorti pendant le confinement et permet aux joueurs de tout âge de découvrir quelques œuvres de la collection du musée. A défaut de pouvoir venir visiter et découvrir ces pièces sur place, le public avait quand même accès à ce patrimoine et à quelques descriptions, fiche technique de l'œuvre. Ceci est une manœuvre de médiation culturelle, élément

fondamental du fonctionnement d'un musée.

On peut alors se poser de nombreuses questions sur l'importance de la médiation culturelle ou encore la place du numérique au sein du musée. C'est ce que nous allons chercher à démontrer dans cet article: en quoi la médiation culturelle est-elle essentielle au sein des musées et comment le numérique peut-il s'y intégrer ?

**Qu'est-ce que la  
médiation culturelle ?**



**P**our commencer, définissons ce qu'est la médiation culturelle: l'ensemble des actions menées par le musée pour mettre en relation des œuvres ou une proposition culturelle et le public. On lui attribue deux perspectives: la «démocratisation culturelle»<sup>1</sup> et la «démocratie culturelle»<sup>1</sup>. La première mène à l'accès à la culture ou au patrimoine au plus grand nombre, tandis que la seconde marque l'appropriation symbolique et la valorisation de l'expression culturelle de la population. La médiation culturelle est une fonction essentielle du musée. Elle permet d'enrichir la visite,

notamment avec la révolution numérique qui permet de consulter du contenu supplémentaire en ligne. On peut par exemple citer le musée *Experience Music Project Museum Seattle* qui exploitait des PDA<sup>2</sup> dans le but d'obtenir du contenu supplémentaire à la suite de la visite.

Bien sûr, elle ne se passe pas que de façon numérique: toute visite guidée, tous cartels d'exposition s'inscrivent dans cette démarche. L'essentiel de cette médiation est de créer un lien entre le public et les œuvres, de provoquer le questionnement et de faciliter l'apprentissage. Elle a ainsi

de nombreuses finalités: sociale, éducative, récréative et citoyenne.

---

<sup>1</sup> JAMET Yves, *Médiation culturelle et politique de la ville – un lexique*, 2003, p 109-116 – j'ai consulté une version pdf en ligne



C'est dans les années soixante-dix que nous avons vu l'essor de la médiation culturelle, avec la pensée du musée comme lieu d'apprentissage ou de culture pour tous.

Car si autrefois, les musées étaient purement un lieu de contemplation, la médiation culturelle a permis à tous d'accéder à la culture à travers des expériences.

Grâce notamment aux premiers

audioguides, l'accès au musée ne fut plus réservé à une élite ayant déjà de nombreuses connaissances culturelles ou artistiques mais à toute la population, les guides leur fournissant les informations nécessaires à leur compréhension et découverte d'une œuvre.

Si bien que depuis la médiation culturelle a pris sa place au sein du fonctionnement des musées, prenant de plus en plus d'importance parmi les trois missions-clés du musée qui sont : collection, étude et service aux publics.



Les musées sont aussi pionniers en termes d'utilisation des technologies numériques : dès 1991 fut fondée la *International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums*<sup>3</sup> pour promouvoir le potentiel du numérique dans ces institutions. Effectivement, la technologie a pris

sa place au sein des musées que ce soit les audioguides ou autres bornes interactives, les applications et sites web ou même les réseaux sociaux. Les musées sont très actifs sur les différents réseaux sociaux car ils permettent un lien avec leur public et une communication très dynamique.

On peut citer la *Tate Gallery* qui sur Facebook postait chaque jour la météo du jour accompagnée d'une œuvre d'art, l'idée étant ainsi de faire découvrir progressivement leur collection.

---

<sup>2</sup> Personal Digital Assistant – assistant personnel numérique, assistant personnel intelligent ou assistant électronique de poche. Il s'agit d'un petit objet numérique portable dont le but est d'aider un individu dans certaines tâches comme la gestion d'un agenda ou la gestion d'un carnet d'adresse. Dans le cadre du *Experience Music Project Museum Seattle*, le PDA permettait au visiteur d'enregistrer les œuvres de l'exposition et de pouvoir accéder à du contenu supplémentaire depuis chez soi sur un ordinateur.

<sup>3</sup> Elle se tenait tous les deux ans, alternativement en Europe et en Amérique du Nord. Sa dernière occurrence date néanmoins de 2007. Au fil des ans, elle a commencé à inclure de plus en plus les autres domaines de la culture. Face à cet élargissement de compétences, la conférence *Museums and the Web* – ou *MuseWeb* – fut créée en 1997 pour étudier de façon plus spécifique et précise l'intérêt d'Internet au sein des musées. Elle se tient tous les ans en Amérique du Nord et en Asie.



**E**n dehors de la communication avec leur public, les musées ont une autre grande utilité à l'emploi du numérique: la numérisation des œuvres et la création de banque de données en ligne. Cela leur permet d'élaborer des fiches plus faciles à consulter pour l'ensemble de l'équipe du musée mais aussi pour les partenaires extérieurs ou les autres musées associés.

Ainsi, nombreux sont les musées ayant leur site Internet: il leur permet de présenter leurs expositions ou autres événements à venir, de donner les informations d'usage tel que les horaires ou prix des billets voire même de les réserver en ligne. Enfin, les applications portables sont aussi un domaine d'expansion numérique comme par exemple l'initiative *Musetrek*. Fondé en

2008, ce projet transforme tout lieu culturel en parcours de découverte par le biais d'une narration. Chacun est ainsi libre de suivre un parcours créé ou encore d'écrire le sien. On peut donc dire que le numérique et la médiation culturelle sont des piliers du musée d'aujourd'hui.

**Mais en quoi consiste concrètement la médiation culturelle et comment le graphisme ou encore le numérique peuvent y contribuer ?**

# **L'importance de la médiation culturelle au sein des musées**



Pour comprendre l'importance qu'a la médiation culturelle dans les musées, il nous faut la présenter plus en profondeur: c'est-à-dire ses objectifs, ses missions et les outils qu'elle exploite pour cela. Parlons tout d'abord des trois principaux objectifs de la médiation culturelle muséale: «poser des questions est une technique commune pour inciter les visiteurs à réagir face aux œuvres, à s'impliquer face à elles et pour susciter un regard actif des œuvres d'arts»<sup>4</sup>.

Le premier objectif du musée est de créer un dialogue entre les visiteurs, les œuvres et les autres informations présentes dans la salle d'exposition. En établissant ces liens, la médiation propose une approche interdisciplinaire de l'art

et une perspective rendant le public actif.

C'est ici qu'on peut faire intervenir le second objectif de la médiation culturelle: provoquer un questionnement, inciter au débat et stimuler le public dans la découverte. Ici c'est l'approche active qui prône: elle invite à la découverte et la recherche voire même à la création. La médiation soutient l'apprentissage et permet de mieux comprendre son environnement ou encore l'Histoire mais elle permet aussi une expérience au sein du musée voire même de se l'approprier.

---

<sup>4</sup> SIMON Nina, *The Participatory Museum*, 2010 ; Nina Simon est la directrice du *Museum of Art and History* de Santa Cruz et une consultante renommée dans le monde muséal.



**P**our mener à bien ses missions, la médiation culturelle fait donc face à quelques difficultés. Tout d'abord, elle doit définir ses processus d'apprentissage en adéquation avec la philosophie du musée mais aussi en fonction des publics. Elle se doit aussi de rendre le lieu accueillant, accessible et adapté aux différents publics.

Ceci dans un but de stimuler les apprentissages et le plaisir de la découverte du musée – on peut aussi mentionner ici rendre l'exposition adaptée à tous les publics que ce soit d'un point de vue d'âge ou encore de handicap. Pour accompagner cette idée, on peut aussi ajouter qu'elle doit développer une offre d'accès à la culture pour chaque public, pour faciliter l'accès à la culture au plus grand nombre: cela peut prendre plusieurs formes, on peut faciliter l'approche aux connaissances nécessaires pour ceux qui ne les auraient pas, développer des outils numériques pour ceux qui sont éloignés du musée.

Les outils numériques sont d'ailleurs au cœur de la réflexion de la médiation culturelle notamment depuis la fermeture des musées lors de la crise sanitaire du Covid-19.

ANDRÉ **FOUGERON**  
(1913 1998)

*"voilà qui fait problème vrai"*



D'ailleurs, les outils employés par la médiation culturelle sont nombreux et de toute forme. Ils doivent stimuler les capacités cognitives telles que l'attention du public mais aussi sa perception mais doivent aussi être suffisamment précis pour permettre un apprentissage autonome. On peut diviser ces outils en deux catégories : matérielle et immatérielle. La catégorie matérielle comporte en fait toute la signalétique et la scénographie d'une exposition : veiller à une circulation aisée, à une signalétique, des panneaux et légendes précises, tout ça fait partie du premier type d'outils de médiation culturelle. Ils répondent notamment au besoin d'accessibilité et stimulation de l'apprentissage.

Le second type d'outils, que nous avons donc nommé

«immatériel», est en fait la médiation en interaction avec le public. Cette réaction en présentiel peut prendre de très nombreuses formes qu'elles soient ludique, créative ou encore participative par exemple : les visites guidées, les cercles de discussion, les ateliers, etc<sup>5</sup>.

Là encore, le numérique n'est pas à exclure. Effectivement, le numérique offre de nouvelles opportunités pour réaliser les missions de la médiation culturelle, notamment pour intriguer le public et les faire s'approprier l'exposition : bornes didactiques, applications sur téléphone, audioguides, etc<sup>5</sup>. Le numérique prend énormément de place au sein des outils de la médiation culturelle, ou même du musée en général. Si bien

qu'on considère aujourd'hui que l'innovation numérique est une voie incontournable au sein des musées, elle en devient un véritable allié au service du savoir et du développement de l'institution.

---

<sup>5</sup> Listes non-exhaustives en raison du nombre de caractères

**Pourquoi employer le  
numérique au musée ?**



**Mais justement quel est l'intérêt du numérique au musée? Exploiter les outils numériques et les évolutions technologiques au sein du musée peut présenter de nombreux avantages.**

Tout d'abord, ils peuvent servir à attirer un nouveau public. L'une des missions de la médiation culturelle est de fidéliser des cibles en développant des offres pour toucher le plus grand nombre; notamment cette année avec la crise sanitaire, on a vu beaucoup d'applications de musées dans les boutiques d'applications en ligne, présentant notamment des visites virtuelles. Il y a peut-être là un domaine à creuser, car exploiter plus souvent ces outils pourrait permettre de toucher un public éloigné ou isolé. L'idée n'est pas de remplacer la visite réelle qui reste plus que nécessaire mais juste de toucher une plus grande partie de la population; d'autant plus que faire cette découverte virtuelle pourrait donner envie de venir voir le musée directement.

Toujours dans cette idée d'attirer un nouveau public, employer le numérique peut dépoussiérer l'image du musée et attirer un nouveau public, qui n'avait alors peu d'attrait pour les musées. Cela retire l'aspect élitiste du musée car celui-ci n'est plus qu'un lieu de contemplation mais de découverte par le biais de la technologie, cela rend la culture plus abordable par tous.



Ensuite, avec des outils numériques, on peut augmenter l'expérience de la visite. Tout d'abord, le numérique permet de préparer la visite en amont avec les billetteries en ligne. L'intérêt du numérique reste tout de même de proposer de nouvelles façons de profiter de la visite: en exploitant des applications pour accompagner l'exposition permettant de donner plus d'informations, par l'installation de QR Codes ou encore en imaginant exploiter la réalité augmentée pour rendre la visite plus immersive.

On peut citer les différentes éditions de l'exposition *Open Museum*<sup>6</sup> au *Palais des Beaux-Arts de Lille* comme celle avec l'illustrateur Zep ou encore celle de François Boucq.

Ces expositions présentent le musée autrement avec des dessins projetés sur les œuvres ou encore les accompagnants, parfois dans un but comique. Cette initiative présente le musée sous un autre jour, plus créatif, innovant et ludique.

On peut également parler du projet *ARTeMuse*, une application de médiation prenant la place d'un audioguide classique et qui guide le visiteur de façon plus active, en lui faisant entre-autre faire le tour des œuvres.

Enfin, le numérique au sein des musées permet à ces institutions de s'étendre, d'explorer de nouveaux

univers notamment avec le patrimoine disparu ou en danger: c'est grâce aux technologies que le public peut toujours admirer une reproduction des fresques de Lascaux.

---

<sup>6</sup> Cet événement se tient tous les ans au Palais des Beaux-arts de Lille, chaque année avec un thème différent. Ce n'est pas à chaque fois avec un illustrateur: par exemple l'édition de 2018 portait sur les séries TV. Chaque année, le musée devient la cour de récréation d'un invité. C'est une manière d'inviter le public à découvrir le musée autrement, d'ailleurs 50% des visiteurs de ses expositions en fait des nouveaux visiteurs.

# Conclusion

En conclusion, le numérique peut donc énormément contribuer à la médiation culturelle car il remplit les différentes missions que les musées se fixent: elle attire un nouveau public, les fait réagir aux œuvres, permet de répondre aux volontés de conservation et de diffusion et contribue à la mission d'apprentissage et de pédagogie car il donne accès à l'œuvre de façon claire et dynamique.

C'est pourquoi les graphistes spécialisés dans le numérique se tournent de plus en plus vers les institutions muséales et que beaucoup d'agences se spécialisent dans ce milieu car c'est un domaine jeune avec une créativité et des possibilités multiples: c'est le cas de l'agence *YuNow*. Cette plateforme en ligne aide des musées, institutions culturels ou même les établissements éducatifs à se créer des applications tactiles, du catalogue en ligne aux jeux.

# Bibliographie

ANDREACOLA Florence , « Musée et numérique, enjeux et mutations », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 5 | 2014, mis en ligne le 21 juillet 2014, consulté le 02 décembre 2021, [<https://journals.openedition.org/rfsic/1056>]

BESSET Claire, *L'usage des médias sociaux par les musées: potentiel et réalisations*, sous la direction de Yves Evrard, mémoire en ligne, Juin 2011, HEC Paris [[https://www.culture-et-management.com/uploads/org/693\\_memoire\\_musees\\_et\\_medias\\_sociaux\\_claire\\_beset\\_6d02aa26c78294b9ef19ca6962c6d84d.pdf](https://www.culture-et-management.com/uploads/org/693_memoire_musees_et_medias_sociaux_claire_beset_6d02aa26c78294b9ef19ca6962c6d84d.pdf)]

CHEVRY PÉBAYLE Emmanuelle, « Musées et environnement numérique : quelles stratégies des professionnels des musées ? », *Les Cahiers du numérique*, 2019/1-2 (Vol. 15), p. 217-236. [<https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2019-1-page-217.html>]

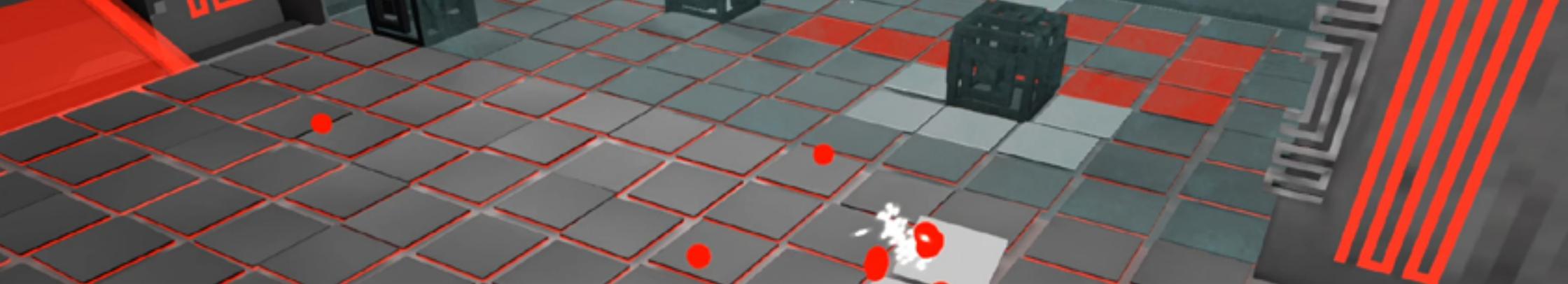
Collectif, *Critères de qualité pour les musées: la médiation culturelle*, traduit de l'allemand par Nicole Grieve, 2008, consulté le 2 décembre 2021, [<https://www.museumspaedagogik.org/fileadmin/Data/Dokumente/buecher-leitfaeden-qualitaetskriterien-museen-fr.pdf>]

JAMET Yves, *Médiation culturelle et politique de la ville - un lexique*, 2003 [ouvrage disponible sous format pdf en ligne]

Société des Musées du Québec, *Musées, innovations numériques et expériences de visite*, 2019, consulté le 02 décembre 2021, [<https://www.musees.qc.ca/fr/professionnel/bonnes-pratiques/musees-innovations-numeriques-et-experiences-de-visitees>]

VIDAL Geneviève , « MUSÉE ET MÉDIATION NUMÉRIQUE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 2 décembre 2021, [<https://www.universalis.fr/encyclopedie/musee-et-mediation-numerique/>]

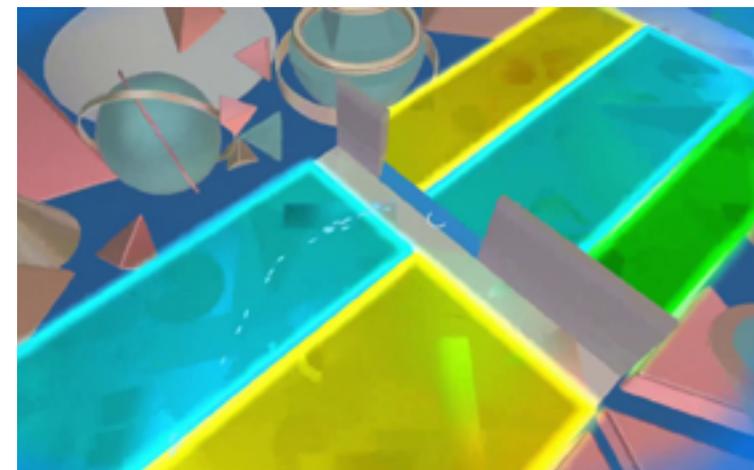
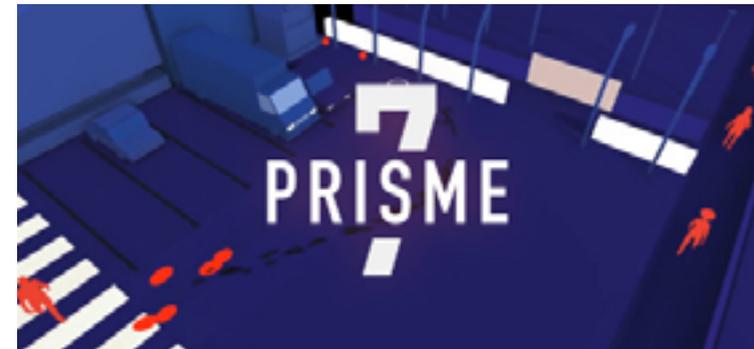
# **Annexe - Prisme 7**

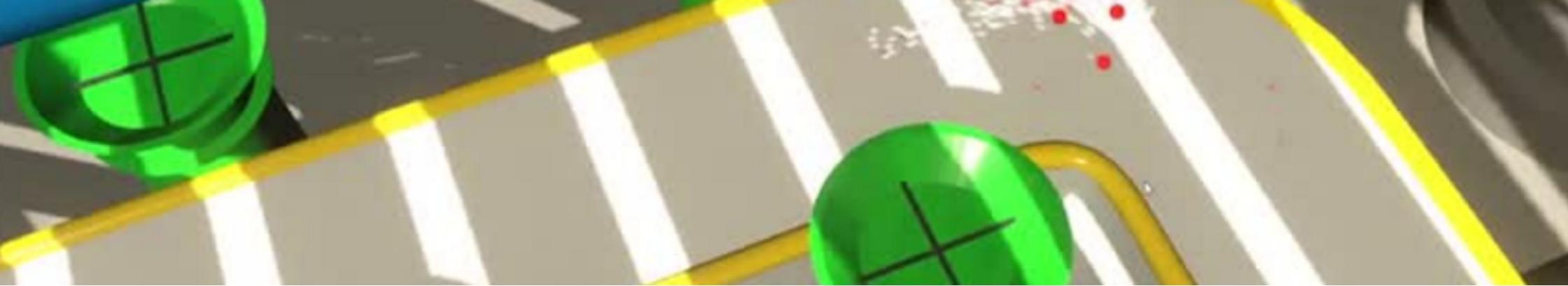


En avril 2020 en plein confinement, le *Centre National d'Art et de Culture Georges-Pompidou* a publié un jeu nommé *Prisme 7* sur mobile et PC. Ce jeu gratuit a pour objectif de permettre à des joueurs de ton âge de profiter d'une expérience poétique et relaxante tout en découvrant quelques œuvres du musée d'art contemporain.

Ce jeu de plateforme ludique et créatif se déroule sur sept niveaux, sept univers différents parfois inspirés eux-même d'œuvres d'arts - le début du niveau trois "couleur et engagement" est une reproduction des œuvres de Piet Mondrian. Ces différents niveaux ont tous un thème visant à présenter différents principes de l'art contemporain. Au cours des niveaux, le joueur a la possibilité de collecter des gemmes bleues lui

faisant découvrir différentes œuvres emblématiques du musée, elles aussi classées dans les différents thèmes. Il est alors possible d'accéder à plus d'informations grâce à la barre de navigation.





C'est une idée innovante et créative présentant les œuvres sous un jour nouveau. Cependant, ce jeu restera toujours plus accessible aux amateurs et connaisseurs d'œuvres d'art contemporain. Seuls eux reconnaîtront les univers dans lesquels ils se promènent, un joueur lambda appréciera, certes, le décor mais n'en comprendra pas les subtilités.

D'un point de vue graphisme, le rendu est assez brut. Parfois on peut avoir l'impression que le jeu n'est pas fini du point technique ou artistique. Peut-être que la volonté d'en faire un outil ludique et pédagogique a pris le dessus sur le reste, mettant la direction artistique et le graphisme un peu en arrière-plan. Les niveaux sont assez inégaux car quand certains sont très détaillés et beaux, d'autres

semblent être presque inachevés. On peut aussi déceler des soucis de caméra, de codage - le personnage se coince parfois dans des zones où il n'y a rien - ou encore de sound design. Les mécanismes sont répétitifs et n'évoluent pas au sein d'un même niveau.

Il remplit sa fonction en tant qu'outil pédagogique mais son aspect de jeu a, lui, été assez peu travaillé. Cependant dans une perspective d'évolution des outils de médiation numérique et notamment les applis ou jeux qui peuvent être menés, *Prisme 7* ouvre une grande porte pour le futur. Tout comme les tout premiers jeux vidéo peuvent aujourd'hui questionner aussi bien techniquement que graphiquement, ils ont mené aux jeux que nous avons aujourd'hui. Il n'y a donc pas à parier que le futur des jeux

ludiques des musées peut évoluer de façon radieuse.



**Mila Rouxel - ésaat 2022**