

## NOTE D'INTENTION DE L'ARTICLE

BRAVETTI\_Adèle\_MS\_DG3\_Note\_d'intention

L'ICOM (International Council of Museums) redéfinit depuis le 24 Août 2022 le musée comme une structure ouverte au public, dédiée à la conservation du patrimoine et accessible à tous. Depuis les années 1960, la politique culturelle française et plus particulièrement André Malraux, avec la création des Maisons de la Culture, défendent l'idée que l'art ne doit pas être expliqué mais vécu. Sous François Mitterrand et avec Jack Lang, la culture joue un rôle important dans le développement social et économique du pays, ce qui favorise l'émancipation face à la domination culturelle américaine. Suivant les principes d'éducation populaire de Joffre Dumazedier, les musées valorisent aujourd'hui la pratique et l'apprentissage par l'expérience pour mieux impliquer le public. Longtemps considérés comme des lieux réservés aux personnes cultivées et aux instruites, ils ont beaucoup évolué. Leur fonction ne se limite plus à conserver et étudier des œuvres, ils cherchent maintenant à s'ouvrir, être accessibles et s'adresser à différents publics. Cette mutation répond à un enjeu culturel contemporain important, celui de donner envie d'aller au musée, d'apprendre et se cultiver, quel que soit son âge, milieu social ou parcours culturel. Dans cet objectif, la médiation prend une place centrale. Elle ne se contente plus d'expliquer mais devient une expérience sensible, un outil pour communiquer, s'approprier et apprendre.

Cette transformation se remarque notamment dans la place accordée aux enfants, désormais au cœur des projets de médiation. S'appuyant sur des principes d'apprentissages montrés par des pédagogues comme Maria Montessori ou les époux Freinet au 20e siècle, les musées développent des dispositifs qui favorisent la curiosité, l'autonomie et l'expérimentation. L'expérience sensible (toucher, voir, écouter, bouger) se transforme en un moyen privilégié pour apprendre. Le musée devient un lieu de découverte pour l'enfant, qui apprend en explorant et en essayant. Par conséquent, la visite devient pour lui un moment à la fois amusant et éducatif, qui ne sert pas seulement à lui transmettre des informations, mais aussi à éveiller sa curiosité, réfléchir par lui-même et lui donner le goût d'apprendre.

Dans ce contexte, le rôle du graphiste s'étend. Ainsi, il ne se limite plus à l'aspect visuel de la médiation mais devient un médiateur à part entière. Par ses choix de formes, couleurs, narration ou mise en page, il rend les contenus faciles à comprendre, attractifs et intéressants, notamment pour les plus jeunes. Il conçoit des outils pédagogiques interactifs qui éveillent la curiosité, encouragent l'exploration et aident à s'approprier le contenu. Des projets comme *Aire de jeu* de Paul Cox ou les *Expos Idéales* d'Hervé Tullet montrent comment le design graphique peut devenir un espace d'apprentissage où la manipulation et le jeu remplacent la simple observation.

Cette évolution conduit à une plus grande variété de formes de médiation, avec des supports matériels et outils numériques qui se complètent pour enrichir l'expérience. Le musée devient un lieu d'interaction, d'inclusion et de partage de savoirs où l'enfant est encouragé à participer activement à sa propre découverte. Ainsi, cela nous amène à nous demander : dans quelle mesure la transformation des musées réinvente-t-elle les formes de médiation à destination des enfants ? Quel rôle le graphiste joue-t-il dans cette redéfinition de l'expérience muséale ?

## BIBLIOGRAPHIE :

**Ouvrages :**

MONTESSORI Maria, *L'Enfant*, Litos-Montessori, version intégrale éditée en 2022, 416 pages.

PELACHAUD Gaëlle, *Livres animés : entre papier et digital*, Pyramyd, 2016, 232 pages.

**Article :**

MARION Morganne, *Savoir transmettre le design graphique à un jeune public*, DNSEP Design Mention Design graphique Multimédia, ÉSAD Pyrénées, 2022-2023, 28 pages.

POIRRIER Philippe, «*Un demi-siècle de politique culturelle en France*», *Diversité*, n°148, mars 2007, p. 15-20. [https://www.persee.fr/doc/diver\\_1769-8502\\_2007\\_num\\_148\\_1\\_2698](https://www.persee.fr/doc/diver_1769-8502_2007_num_148_1_2698)

**Sitographie :**

Site du Cnap, le Mumo [consultation le 12 septembre 2025] :

<https://www.cnap.fr/actualites/actions-culturelles/hors-les-murs/le-mumo-musee-mobile-dart-contemporain>

Site des Expos Idéales d'Hervé Tullet [consultation le 14 septembre 2025] : <https://www.expoideale.com/fr/comment-faire-son-expo-ideale/>

Site Fotokino, lieu d'exposition du projet Aire de Jeu de Paul Cox [consultation le 13 septembre 2025] : <https://fotokino.org/agenda/paul-cox-aire-de-jeu/>

Site du Conseil International des Musées [consultation le 7 octobre 2025] : <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>

Site du centre d'initiation à l'art Mille Formes [consultation le 13 septembre 2025] : <https://www.milleformes.fr/a-propos>

Site des balises 3-6-9-12 de Serge Tisseron [consultation le 10 septembre 2025] : <https://www.3-6-9-12.org/les-balises-3-6-9-12/>

**Entretien :**

Entretien retranscrit avec MISTLER Delphine [réalisé le 25 juillet 2025]

**Études de cas :**

Étude du Petit Salon, espace pour enfants au Musée de Boulogne-sur-mer [réalisée le 28 septembre 2025]