



HAL
open science

La médiation culturelle pour les jeunes publics au sein des musées d'art : un outil d'affirmation identitaire et d'individualisation

Amélie Pecque

► To cite this version:

Amélie Pecque. La médiation culturelle pour les jeunes publics au sein des musées d'art : un outil d'affirmation identitaire et d'individualisation. Histoire. 2013. dumas-00935293

HAL Id: dumas-00935293

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00935293>

Submitted on 23 Jan 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université de Pau et des Pays de l'Adour
UFR Lettres, Langues, Sciences Humaines
Département Histoire de l'Art et Archéologie

LA MÉDIATION CULTURELLE POUR LES JEUNES PUBLICS AU SEIN DES MUSÉES D'ART

Un outil d'affirmation identitaire et d'individualisation



Mémoire de Master Recherche et Professionnel 2^e année

PECQUE Amélie

Sous la direction de Monsieur Dominique Dussol, professeur d'histoire de l'art contemporain.

Date de soutenance : 5 septembre 2013

Couverture

Source de l'image © <http://www.crdp-strasbourg.fr/experience/musee/>

André François, *Sans titre*.

Université de Pau et des Pays de l'Adour

UFR Lettres, Langues, Sciences Humaines

Département Histoire de l'Art et Archéologie

LA MÉDIATION CULTURELLE POUR LES JEUNES PUBLICS AU SEIN DES MUSÉES D'ART

Un outil d'affirmation identitaire et d'individualisation

Mémoire de Master Recherche et Professionnel 2^e année

PECQUE Amélie

Sous la direction de Monsieur Dominique Dussol, professeur d'histoire de l'art contemporain.

Date de soutenance : 5 septembre 2013

Avant-propos

« Ecrire, parler sur des tableaux ?

Les tableaux ne parleraient donc pas d'eux-mêmes ?

Ne serait-ce pas ajouter un bavardage inutile, un obstacle au libre plaisir des images ?

Justement, non »¹.

Alain Jaubert (1998).

L'idée de réaliser un mémoire de recherche sur la médiation culturelle pour les jeunes publics, est survenue à la suite de la rédaction d'un précédent travail de recherche rédigé lors de ma première année de Master arts : histoire, théories, pratiques. Dans ce dernier, il était question d'entrevoir une nouvelle manière d'appréhender le courant Land Art, entre ludisme et éducation, dans le but de présenter l'art en tant que voyage introspectif et vecteur d'expériences. La médiation culturelle au sein d'un contexte muséal s'est présentée à moi en mars 2011, lors d'une première approche de la profession en qualité d'étudiante stagiaire au Centre d'art contemporain Le Parvis de Tarbes. Durant cette expérience du milieu, je fus confrontée au jeune public, lors d'ateliers plastiques consacrés à l'artiste Sarkis. En tant que jeune adulte, il m'a été dans un premier temps difficile d'ouvrir le dialogue avec les enfants, ne sachant pas si les mots et expressions employées allaient leur convenir. Notons que les adultes adaptent leur manière de s'exprimer lorsqu'ils conversent avec l'enfant. Cela se traduit par la variation des intonations de façon à maintenir l'attention. Quant au choix des mots, il semble éminemment plus restreint. De plus, les structures syntaxiques sont plus régulières et plus complètes. Une fois cette barrière dépassée, je fus en mesure de dialoguer avec les enfants de manière somme toute naturelle, en axant la discussion sur l'action plastique en

¹ Alain Jaubert, *Palettes*, Paris, Gallimard, 1998, p. 12.

train de se dérouler. Mon envie de transmettre une histoire de l'art auprès des publics était née.

Ce mémoire de recherche conçu en parallèle d'un rapport de stage consacré à *L'art et le patrimoine expliqués aux enfants*, interroge le concept de médiation culturelle sous l'angle de la psychologie, associée aux théories scientifiques d'universitaires et de professionnels, engagés autour d'une même réflexion sociologique. Au travers de l'expression « jeunes publics », il est question ici d'enfants âgés entre sept et douze ans, capables de symboliser verbalement leurs expériences, et maîtrisant pour la plupart les bases de la lecture. La limite d'âge supérieure permet quant à elle d'écarter les éventuelles problématiques propres à l'adolescence, qui selon moi mériterait un mémoire de recherche différent.

Durant mes différents stages, il m'a été donné de concevoir essentiellement des supports de médiation écrits. Il s'agit d'un apprentissage véritablement formateur, où l'imagination et les idées novatrices sont bienvenues. Or, la réalité du travail d'un médiateur englobe la transmission orale des savoirs, un exercice indispensable que j'ai rarement eu l'occasion d'expérimenter. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir essayé, notamment après sollicitation du service de la scolarité de l'université dans le but d'obtenir un troisième et dernier stage cette année. Le musée des beaux-arts de Pau était néanmoins près à m'accueillir durant un mois, afin de me former à la médiation orale, qui représentait le maillon manquant de la chaîne. Après une énième négociation avec la faculté, aucune solution ne m'a été délivrée. Le musée des beaux-arts de Pau a alors accepté que j'assiste de temps à autre à des visites-guidées réservées aux scolaires, afin de me faire découvrir l'envers du décor.

Ce mémoire de recherche se développe à la manière d'une synthèse associant les pensées de psychologues spécialisés dans l'analyse des comportements liés à l'enfance, aux témoignages d'enfants, de parents, d'enseignants et de médiateurs, extraits de mes expériences dans les musées et centre d'art (Le Parvis, le musée Salies de Bagnères-de-Bigorre, le musée Larrey de Beaudéan, ainsi que le musée des beaux-arts de Pau). Quelques-uns des commentaires présents, sont également issus du colloque international *Enfance & Cultures*, rédigés par Octobre Sylvie et Sirota Régine, organisé par le Ministère de la Culture et de la Communication, l'association internationale des sociologues de langue française et l'Université Paris Descartes, qui s'est tenue à Paris le 15, 16 et 17 décembre 2010.

Ce vaste sujet de recherche reste assez délicat à traiter. Comprendre l'évolution de l'enfant au sein d'un musée d'art reste une étape indispensable lorsque l'on souhaite aborder les questions de médiation. Il met en avant la complexité d'une profession qui doit prendre en compte les phénomènes de transformation du champ culturel, centré autour de la crise des valeurs ou des conflits de coexistence culturelle. Comme nous l'expose avec une once de poésie Michel Onfray, docteur en philosophie français, le médiateur culturel aurait le pouvoir de divulguer « *ce qui doit l'être, en retenant ce qui doit rester retenu. Car il est riche pour un homme qui donne, de savoir garder [...] une part des mystères qui entretiennent le caractère précieux et rare du lien* »².

² Michel Onfray, *Le désir d'être un volcan*, Paris, Grasset, 1996, p. 36.

Remerciements

Je remercie vivement Monsieur Dominique Dussol, directeur de recherche, pour son encadrement, ses encouragements constants et pour m'avoir accordé de son temps.

J'adresse également toute ma gratitude à Madame Laurence Cabrero-Ravel, avec qui je suis ravie de partager mon travail de recherche, et qui a su éveiller, durant ces cinq années d'études, mon envie de découverte grâce à la présentation de merveilles architecturales médiévales, et ainsi fait voyager au cœur de notre riche patrimoine français.

Un remerciement tout particulier à Madame Evelyne Toussaint, dont les cours sur la médiation culturelle de 1^{ère} année ont contribué à dévoiler les subtilités théoriques d'une discipline complexe et sujette à débat.

Je remercie également l'ensemble des personnes hors cadre universitaire, qui ont contribué à l'élaboration de ce mémoire de recherche :

Madame Isabelle Bernard, attachée culturelle au musée Larrey de Beaudéan (65), dont le soutien constant et la confiance partagée m'ont permis d'avancer sur le chemin de la professionnalisation. Sa bienveillance et sa gentillesse font d'Isabelle Bernard, le rayon de soleil de la vallée de Lesponne, et la personne d'humanité que l'on devrait rencontrer à l'entrée de chaque musée.

Madame Monique Certiat, conservateur en chef au service des Archives municipales de la ville de Tarbes, dont la gentillesse et l'attention constante m'ont permis de conforter mes ambitions professionnelles.

Murielle et Sébastien, responsables du service éducatif du musée des beaux-arts de Pau, qui m'ont tous deux autorisé à suivre durant une journée, quelques exemples de visites-guidées associées d'activités pratiques.

L'ensemble des personnes interrogées dans le cadre de mes travaux (médiateurs, enseignants parents et enfants).

Ainsi que mes proches, qui m'ont soutenu et encouragé.

Liste des abréviations

©	Copyright
%	Pourcentage
Cf.	Confère
e	Suffixe -ième
Ibid.	Abréviation de la locution latine <i>ibidem</i> (au même endroit)
Id.	Abréviation de la locution latine <i>idem</i> (la même chose)
Min.	Minute(s)
N°	Numéro
Op. cit	Abréviation de la locution latine <i>opus citatum</i> (œuvre citée)
P.	Page
Pp.	Qui comprend plusieurs pages
Rééd.	Réédition
Sec.	Seconde(s)
Vol.	Volume

Introduction

*“Education is not preparation for life ;
Education is life itself.”³”*

J.Dewey (1975).

Après confrontation dans un premier temps des réflexions d’Elisabeth Caillet, agrégée de philosophie et docteure en Sciences de l’éducation, de Claire Merleau-Ponty, fondatrice du musée en Herbe à Paris, et de François de Singly, sociologue français - auteurs aux opinions convergentes -, il en découle à l’heure actuelle que le jeune public représente une part non négligeable de visiteurs, qui accaparent de surcroît la majorité du temps de l’ensemble du personnel d’un musée. Or, ce public n’a été réellement considéré que très tardivement (1980) par les conservateurs de musée, qui ne percevaient alors que le côté bruyant et indiscipliné de la jeunesse : Selon Claire Merleau-Ponty, les enfants avaient la fâcheuse « *réputation de gêner la délectation esthétique qui nécessite silence et concentration* »⁴. Les jeunes visiteurs devaient se contenter de répondre aux exigences de la discipline muséale.

Néanmoins, c’est à partir de 1789 que s’est amorcée la notion d’éducation, idée émanant du fait de la création de collections publiques en France, et de la restitution du patrimoine culturel et artistique à l’ensemble du peuple. Dans cette époque de patriotisme omniprésent, les musées inspirent la fierté et se transforment petit à petit en lieu de plaisir et d’éducation. Dans la lettre n°72 datée de 2000 et éditée par l’OCIM⁵, Claire Merleau-Ponty nous rappelle

³ John Dewey, *Démocratie et éducation*, Paris, Armand Colin, 1975.
« *L’éducation est non pas une préparation à la vie ; l’éducation est la vie même* ».

⁴ Claire Merleau-Ponty, texte en ligne : <http://www.doc.ocim.fr/LO/LO072/LO.72%282%29-pp.10-18.pdf>, consulté le 01/06/2013.

⁵ OCIM : Office de Coopération et d’Information Muséales.

qu'après la Révolution française, les salles du Louvre sont devenues un véritable lieu d'apprentissage pour les étudiants des Beaux-Arts. Au XIXe siècle, les prémices d'une fonction éducative des musées s'étendent aux expositions de grandes envergures, en particulier les dites « universelles », dont l'attrait rassemblait les foules. Au XXe siècle, l'école obligatoire engage les enfants sur le chemin de l'éducation, faisant d'eux des individus considérés par la société. Les institutions muséales se transforment en espace de découverte et d'expérimentation. Elles s'inscrivent en outre dans la suite logique de l'enseignement scolaire, et ouvrent leurs portes aux familles et aux groupes d'enfants. L'auteur termine en précisant que pour les conservateurs, le jeune visiteur est finalement apparu dans un premier temps comme un compromis économique adéquat, afin de pallier aux problèmes de trésorerie. En effet, il constitue un public « nombreux, stable, quantifiable et prévisible »⁶, et de surcroît consommateur de produits dérivés. Néanmoins, les accueillir étaient somme toute un devoir déontologique, car les enfants forment la société de demain. Aujourd'hui, le jeune public est considéré au même titre qu'un individu adulte. La création de « services éducatifs » au sein des structures dont le budget le permet, a consenti à la mise en place d'un personnel qualifié, qui tend à développer de manière considérable l'offre culturelle proposée aux enfants, privilégiant les activités ludiques et manuelles.

Depuis le 4 janvier 2002, « est considéré comme musée, au sens de la présente loi, toute collection permanente composée de biens dont la conservation et la présentation revêtent un intérêt public [organisé] en vue de la connaissance, de l'éducation et du plaisir du public ». En outre, « les musées de France ont pour missions permanentes de : Concevoir et mettre en œuvre des actions d'éducation et de diffusion visant à assurer l'égal accès de tous à la culture »⁷. Selon les propos émanant du Ministère de la Culture et de la Communication, en 2012 « plus de 450 musées [possédaient] un service éducatif ou [étaient] en mesure d'avoir un dialogue avec l'école et de formuler des réponses aux demandes des milieux scolaires »⁸. Nous sommes à présent bien loin du musée d'autrefois, considérant l'art comme une affaire d'adulte. Par conséquent, les institutions muséales se doivent de faciliter l'accès aux

⁶ C. Merleau-Ponty, *op.cit.*

⁷ Jacques Chirac, texte en ligne : <http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000769536&dateTexte=&categorieLien=id>, consulté le 01/06/2013.

⁸ Ministère de la Culture et de la Communication, texte en ligne : <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Education-artistique-et-culturelle/Mission-educative/Musees>, consulté le 01/06/2013.

collections afin d'assurer la transmission des richesses patrimoniales. Rendre accessible suggère la réalisation d'un important travail en amont, relevant du champ de la médiation culturelle, afin que l'ensemble des publics, notamment scolaires, trouvent à leur disposition des éléments leur permettant et leur facilitant l'accès à la culture.

Le terme de « médiation culturelle » apparaît subtilement dans le courant des années 1980-1990. Il suggère et aborde dans une large mesure, les modes d'intervention, de diffusion et d'appropriation de la culture. Il s'agit d'un concept émergent lié à des problématiques sociétales et politiques, à des aspects économiques, ainsi qu'à des préoccupations institutionnelles et juridiques. D'un point de vue sociétal, les projets de médiation s'inscrivent dans une volonté de démocratisation de la culture. Ils s'affichent en outre contre les données statistiques qui témoignent d'une fissure culturelle. Au XVIIIe siècle, les philosophes des Lumières prônant la diffusion du savoir, avaient pour vocation de rassembler l'ensemble des connaissances disponibles, afin de les diffuser au public. Ajoutons qu'en Allemagne, le terme « Kultur » se référait à « l'esprit d'un peuple ». Cependant, certains sociologues émérites affirment que nous devons la naissance de cette appellation à Edward Burnett Tylor, anthropologue britannique, qui en 1871 définit cette dernière, dans son ouvrage *Primitive Culture*, comme un « ensemble complexe qui comprend les connaissances, les croyances, l'art, le droit, la morale, les coutumes, et toutes les autres aptitudes et habitudes qu'acquière l'homme en tant que membre d'une société »⁹. À la fin du XIXe siècle, la vision déterministe de l'anthropologue Edward Twitchell Hall, admet que la culture conditionne notre comportement dans l'espace et le temps. Puis en 1966, Michel Foucault émet le raisonnement suivant : Selon quel espace d'ordre s'est constitué le savoir¹⁰ ? Pour le philosophe français Jean-François Lyotard, il était question d'entrevoir le musée comme un lieu où s'accomplit la fonction de représentation d'une société par elle-même. Quant à Claude Lévi-Strauss, il a admis que les comportements, les rituels sociaux traduisent une vision du monde chargée de sens. Nous pouvons donc affirmer, grâce à ces différentes réflexions, et en particulier celles relevant de l'aspect comportemental, que la langue prend un sens à l'intérieur d'un système. Ceci témoigne donc de la limite de la médiation. En prenant en considération l'ensemble des pensées de ces philosophes, il apparaît que le médiateur s'inscrit dans un rôle

⁹ Guy Rocher, texte en ligne : http://jmt-sociologue.uqac.ca/www/word/387_335_CH/Notions_culture_civilisation.pdf, consulté le 02/06/2013.

¹⁰ Michel Foucault, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p.13.

d'interface multiculturel, assurant ainsi l'échange d'informations entre deux domaines. Le concept se doit d'accepter ces multiples interrogations autour de l'idée de permanence et de transformation, de conservation, de préservation, et de médiation, dont tous impliquent des choix. En outre, ceci témoigne d'une volonté de développer une politique dévouée à satisfaire les attentes des publics, en perpétuelle recherche de renouveau culturel. La notion s'affirme au rang d'acteur social d'une institution muséale, et prend en compte l'individualité de chacun des publics. Selon Elisabeth Caillet, dont les écrits ont contribué à définir le phénomène, « *la médiation culturelle est devenue l'une des fonctions essentielles de tout équipement culturel patrimonial qui cherche à toucher un public à la fois large et impliqué* »¹¹. Ainsi, afin de concevoir leurs actions, les institutions doivent mettre l'accent sur la qualité des relations qu'elles instaurent avec leurs publics. En ce sens, la médiation culturelle s'affiche comme un principe par lequel l'institution muséale s'extrait d'elle-même pour se placer dans une action de partage. Dans le cas des jeunes publics, l'aspect éducatif doit se fonder sur une transmission par l'expérience et non sur un schéma d'apprentissage scolaire obligatoire. C'est ainsi que certains auteurs tels qu'Elisabeth Caillet¹², Jacques Pain¹³ ou encore Jacky Beillerot¹⁴, tous deux professeurs en sciences de l'éducation à l'Université Paris-X-Nanterre, ont mis l'accent sur un paradoxe de sens. En effet, la médiation s'affiche comme une « formation informelle ». Si le musée éduque de manière ludique, le médiateur apparaît donc comme l'initiateur qui sensibilise et transmet sans contraintes scolaires. Le terme reste différent de celui d'enseignement qui tend davantage vers un principe d'obligation. Les institutions muséales se présentent comme des structures à vocation culturelle, où le savoir est admis. Elisabeth Caillet précise, dans son ouvrage consacré à l'accompagnement des publics pour l'exposition *Naissances, gestes, objets et rituels*, que la notion de médiation repose sur la distinction entre le rôle du médiateur qui est de faire savoir, et celui de l'enseignant qui fait apprendre en tenant compte des contraintes qui incombent à sa profession. Finalement, il règne au musée comme un étrange sentiment de liberté, qui peut favoriser l'ouverture d'esprit

¹¹ Elisabeth Caillet, *Accompagner les publics, L'exemple de l'exposition « Naissances » au Musée de l'Homme*, Paris, L'Harmattan, 2007.

¹² *Id.*

¹³ Jacques Pain, article « Education informelle » in Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation, Nathan, 2000, pp. 358-359.

¹⁴ Jacky Beillerot, article « Médiation » in Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation, Nathan, 2000, p. 679.

de l'enfant et améliorer son rapport au monde. Cependant, il est obligatoire que les espaces d'exposition imposent quelques règles, afin de préserver les collections qui insufflent à juste titre l'envie de découverte à notre jeune public.

La médiation culturelle au sein d'un espace muséal, correspond donc à des échanges entre professionnels et publics à partir d'œuvres d'art et d'objets patrimoniaux. L'art nécessite un accompagnement et le terme médiation peut alors être pris au sens philosophique c'est-à-dire « *une articulation entre deux êtres ou deux termes au sein d'un processus dialectique* »¹⁵.

Elisabeth Caillet, dans son ouvrage consacré aux *Médiateurs pour l'art contemporain*, précise en outre que la discipline peut être « directe » sous-entendue « présente », ou « indirecte »¹⁶. Elle se présente comme directe, lorsque le médiateur appréhende les gestes et attitudes du groupe de visiteurs, afin de procéder à d'éventuels ajustements, sur le vif. Elle est de type indirect, lorsque l'on conçoit des supports écrits, audio ou vidéo, destinés à des publics éventuels. Ils aident au cheminement individuel et regroupent les cartels explicatifs, les feuilles de salle, les parcours, les diaporamas, les livrets-jeux, etc. L'objectif du médiateur étant de mettre en œuvre des moyens pour faciliter la rencontre.

La médiation culturelle pour les jeunes publics pose la question du rôle de l'institution muséale pour l'enfant et *vice-versa*. Cet écrit optant pour une approche éminemment théorique, propose d'interroger, d'analyser et de mettre en lumière le rôle et l'utilité d'un concept, en perpétuelle mouvance. Interroger et interpréter du point de vue de la pédopsychologie, la médiation culturelle pratiquée au sein d'un cadre muséal, contribue-t-elle à une affirmation identitaire et une individualisation de l'enfant ?

Ce questionnement permet d'axer notre contenu autour de trois grandes parties fondées sur la compréhension des comportements de l'enfance hors et au sein d'un musée, la transmission d'un savoir par l'expérience, ainsi que l'explication d'un phénomène grandissant, prônant une médiation évolutive pour l'enfant d'aujourd'hui et de demain.

¹⁵ Marie-Renée Séverin, texte en ligne : <http://www.associationmediane.free.fr/articles/mediation2.htm>, consulté le 01/06/2013.

¹⁶ Elisabeth Caillet, *Médiateurs pour l'art contemporain*, Paris, La documentation française, 2000, p.9.

1^{ÈRE} PARTIE



L'ENFANT, L'ART ET LE MUSÉE

I) L'enfant, l'art et le musée

1) Attirer les jeunes publics au sein des structures muséales : Chiffres, constats et solutions

Selon *Le Journal des Arts*¹⁷ paru le 16 décembre 2011, 14,6 % des publics des musées sont des groupes scolaires. Ce chiffre représente six millions d'écoliers issus de l'enseignement primaire et secondaire. En 2011, les jeunes visiteurs constituaient en moyenne 40 % de la fréquentation des musées des beaux-arts. À titre d'exemple, 60 % des écoliers ont visité les musées de Valenciennes ou Cambrai, contre 45 % pour les musées du Val d'Oise et 44 % pour le musée Matisse du Cateau-Cambrésis. Le nombre d'ateliers dédiés aux enfants et comprenant une salle vouée à cet effet, symbolise 58 % des équipements muséaux. En 2012, un bilan de la fréquentation du jeune public confirmait que quatre millions de visites avaient été réalisées dans le cadre scolaire, sur un total de neuf millions effectuées par les jeunes de moins de quinze ans dans l'ensemble des musées publics de France. Ces résultats chiffrés indiquent l'importance d'un tel public au sein des musées d'art. En revanche, ils ne nous précisent pas le degré de satisfaction de l'enfant, pendant et une fois sa visite terminée. L'ennui peut rapidement transformer la découverte en une déambulation sans intérêt. Les activités proposées dans un cadre scolaire ou hors temps scolaire, procurent parfois un sentiment bien différent de l'effet escompté. Soumettre un atelier art plastique dans l'intention de se donner bonne conscience, sans lien avec la structure ou la thématique en cours, voire inadapté à l'enfant, peut se révéler périlleux ainsi que problématique quant à la question de la fréquentation du lieu d'exposition concerné. Pour certaines institutions, la marge de progression est lente. Si les adultes se contentent d'audioguide, ou d'une médiation classique telle que les cartels explicatifs ou les feuilles de salle, les enfants, quant à eux, n'aspirent qu'à déchiffrer les codes d'un univers artistique, pas toujours facile d'accès. Si l'enfant, de par son

¹⁷ Castelain, Jean-Christophe, « Jeune public, public exigeant » in « L'enfant au musée », *Le Journal des Arts* n°359, 16 déc.2011, p.18.

manque d'outils et de connaissances ne va pas oser aborder l'art et la culture, il faut que ceux-ci viennent à lui, de manière ludique et impromptue.

Afin de développer une médiation jeune public adaptée, il semble judicieux de maîtriser son sujet, autrement dit les enfants, en s'attachant par exemple à comprendre leurs goûts, leurs envies, leurs possibilités d'actions en fonction de leurs âges respectifs, etc. Après avis du corps enseignant, voici le constat de l'un d'entre eux, concernant son ressenti face à l'attitude de l'enfant d'aujourd'hui : « *L'enfant d'aujourd'hui n'arrive pas à se poser. Très peu d'entre eux réussissent à développer leur imaginaire. L'enfant a sans cesse besoin d'être stimulé par le biais de nouvelles idées. De plus, certains parents instaurent avec leurs enfants une relation d'égal à égal, et dans ce cas, on met tout en œuvre pour satisfaire l'enfant. A l'heure actuelle, quelques parents, de par leur travail omniprésent, ne prennent plus le temps d'emmener leurs enfants dans des espaces culturels. Certains d'entre eux choisissent des solutions de facilité afin de les distraire, comme la télévision, la console de jeux ou l'ordinateur. Leur imagination se développe autour de moyens médiatiques préfabriqués* ».

Notre société actuelle ne cesse de tendre vers une augmentation croissante des progrès technologiques. Dans ce contexte, il est difficile de détacher totalement l'enfant de la sphère dans lequel il a évolué depuis sa naissance.

Or, si les publics scolaires sont en nombre important, il est question d'attirer en outre un public familial. Les enfants ne semblent pas être les seuls fautifs dans cette évolution des genres. Parfois, les parents admettent ne pas emmener leurs enfants dans les musées de peur qu'ils s'ennuient, en témoigne l'aveu de Richard, trente ans : « *Je vais parfois au musée avec ma femme lorsque le thème nous intéresse, mais jamais avec notre fils. En grandissant, et si il a de la curiosité, on l'emmènera, mais pas avant. Je me souviens qu'autrefois, c'était vraiment un endroit qui ne m'intéressait pas. Un peu comme la littérature* ». Aujourd'hui, la médiation culturelle des musées tente de réconcilier le jeune public avec la culture, en proposant la mise en place d'équipements interactifs, davantage familiaux, rassurants et au goût du jour.

À présent, essayons d'étudier comment l'enfant perçoit l'institution muséale, au travers des exemples de plusieurs témoignages et de l'analyse de réflexions pédopsychologiques.

2) L'enfant au musée : Perception, comportement et objectifs d'apprentissage

2.1) Que perçoit-il ?

Afin d'adapter au mieux l'offre culturelle jeune public des musées, il semble indispensable de comprendre et de percer les mystères du fonctionnement, du comportement et des attentes de cette catégorie de visiteurs particulièrement exigeante. A titre d'exemple, il est rapporté, dans l'acte du colloque international *Enfance & Cultures, Regards des sciences humaines et sociales*, les propos d'enfants partis en voyage scolaire à Madrid : « [Les musées de peinture] *j'aime moins que les châteaux, surtout Picasso, c'est pas très... [...] C'est pas artistique [...] Ce qu'ils appellent des peintures, c'est pas très beau [...] on appelle ça artistique, mais... voilà [sourire] j'aime pas ! [je préfère] des jolies peintures, qui représentent quelque chose »* (Suzon 11 ans).

« [En Espagne, j'ai vu] *Mozart non, pas Mozart... Picasso et les grandes œuvres de Picasso, Guernica enfin tous les trucs comme ça ; J'ai trouvé ça barbant ! [...] Moi les musées, ça m'endort [rire] On se déplaçait comme on voulait, c'est pour ça, moi je m'étais mis dans un coin et puis je dormais ! [rire] moi j'étais pas le seul hein ! Moi et l'art ça fait deux [...] j'y retournerai pas ! »* (Jean 11 ans)¹⁸.

Cette réalité permet d'affirmer à juste titre qu'essayer de sensibiliser le jeune public à l'art semble loin d'être un jeu d'enfant. Durant ces trente dernières années, les institutions muséales se sont particulièrement transformées et diversifiées, avec notamment une évolution des médiations proposées. L'enfant du XXI^e siècle, naissant dans un contexte de surconsommation, bouleverse les différents modes d'approche du musée, mis en place par les acteurs de la médiation. Comment les musées sont-ils appréhendés par le jeune public qui

¹⁸ Octobre S. et Sirotta R. (coord.). 2010. *Enfance & Cultures, Regards des sciences humaines et sociales* : Colloque international organisé par le Ministère de la Culture et de la Communication, l'association internationale des sociologues de langue française et l'Université Paris Descartes, (Paris, 15, 16 et 17 décembre 2010). En ligne. Paris, 805p. < <http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/Actes-Enfanceetcultures-global.pdf>>. Consulté le 15/06/2013.

grandit dans cet univers actuel ? La prise en compte du point de vue de l'enfant - considéré comme un acteur social et non un regardeur passif - reste indispensable, afin de comprendre de quelle manière il perçoit les institutions muséales. Lors d'expériences de médiation *in situ*, il m'a été donné de dialoguer avec plusieurs enfants, autour de la définition du musée. Pour certains, il s'agit d'un espace clos où sont exposées des peintures et des sculptures. Pour d'autres, le musée s'apparente au lieu où sont conservés des objets à l'attrait historique tels que, des épées, des armures ou des costumes. Chacun apporte sa propre définition en fonction de ses expériences de visites antérieures, et de son vécu hors musée. À partir de sept ans, le jeune visiteur inclus dans la sphère muséale, tous les éléments situés à l'intérieur de la structure (peintures, sculptures, mais aussi escaliers, bancs, tables ou encore commodités). À travers l'englobement de ces différents équipements, les enfants différencient l'espace dans lequel ils évoluent, d'un autre lieu.

Les œuvres sont également au cœur des réflexions enfantines. Ainsi en découvrant les témoignages d'Anaïs, neuf ans, d'Asia dix ans et de Paul neuf ans, dans l'extrait du colloque international consacré à l'enfant et la culture¹⁹, cité ci-dessus, nous sommes en mesure de vérifier cette hypothèse : Pour Anaïs, le musée est un lieu où « *il y a des choses qui sont exposées* ». Pour Asia, il s'agit d'un espace où « *il y a des choses qui sont anciennes, qui expliquent ce qui s'est passé* ». Enfin pour Paul, « *un musée c'est un endroit où des choses ont été recueillies de plusieurs endroits du monde* ». En fonction de leur niveau d'expérience, l'enfant est capable d'ouvrir et de replacer la définition du musée dans une internationalité ainsi qu'un contexte historique et géographique, avec plus ou moins de justesse. Les termes ne sont pas précis. En effet, sur ces trois commentaires, l'expression « *choses* » est privilégiée pour la désignation des œuvres. Le terme est ici employé en tant qu'élément concret, par opposition à une entité animée. Ainsi, en interrogeant le point de vue des enfants, il est admis que l'une des caractéristiques essentielles aux institutions muséales est la conservation d'objets d'art d'origine hétérogène. Pour les enfants, l'espace muséal est sujet à rencontre, puisque leurs regards se confrontent avec une culture matérielle. Déambuler, observer, montrer un détail avec les yeux, écouter, découvrir un savoir, tant d'actions que le jeune public est appelé à réaliser, au fil de sa visite.

¹⁹ Octobre Sylvie et Sirota Régine, *Op.Cit.*

2.2) Le comportement et l'attention de l'enfant

A l'arrivée de chaque groupe scolaire, le médiateur formule la question suivante, à savoir quelles sont les règles dans un musée ? Sur deux classes interrogées, les enfants ont instantanément répondu qu'il ne fallait pas crier, ni courir. Dans ce cas, le jeune public prend conscience de l'espace muséal au sens de sa large surface. Il admet en outre le caractère silencieux du lieu, attestant par conséquent qu'il s'agisse d'un endroit où l'écoute et le regard sont privilégiés. Mais comment se comporte le jeune public dans un musée ? Quelles actions fait-il, de son point de vue ? Un quart des enfants interrogés comparent volontiers leur visite à une promenade pleine de découvertes. Pour les autres, il s'agit d'un cheminement ennuyeux. La marche peut rapidement se transformer en contrainte, laissant place au syndrome de « fatigue muséale », terme employé pour la première fois par le peintre britannique Harold Gilman, en 1916. Pour un enfant, le déplacement dans un grand espace est relativement inhabituel. D'autres témoignages attestent de la déception des enfants quant à l'impossibilité de toucher les œuvres qui les entourent. C'est le cas de Léa, huit ans, qui demande au médiateur si le but du lieu est « *juste de regarder ?* »²⁰. D'où la nécessité de varier le type de médiation, afin de démontrer, à juste titre, qu'un musée peut présenter bien d'autres facettes. Le lieu est également un espace d'écoute et d'apprentissage. Lors de visites scolaires, l'enfant est invité à écouter les propos du médiateur, qui souvent le fait participer activement au discours relevant d'un savoir historique et artistique.

Mais qu'entraîne la transmission d'un tel savoir historique et artistique auprès des jeunes publics. L'éducation artistique et culturelle au sein de la vie de l'enfant, a-t-elle un sens et un objectif ?

²⁰ Octobre Sylvie et Sirota Régine, *Op.Cit.*

2.3) Les objectifs de l'éducation artistique et culturelle.

Cultiver les jeunes générations, c'est former les futurs publics adultes, dans l'espoir que ces enfants deviennent des citoyens concernés. Comme expliqué en introduction, appréhender l'art ne relève pas d'un enseignement scolaire. L'art se veut multisensoriel et vecteurs d'émotions. Former de manière informelle favorise la réflexion et l'imagination, et permet de livrer à l'enfant les clés d'accès à la culture ainsi qu'à différents savoirs scientifiques ; tous, gages de réussite scolaire et sociale. Cependant, la rencontre entre l'art et l'enfant ne rend pas compte de résultats immédiats. Dans le cas contraire, il perdrait son rôle et serait alors loin de remplir ses fonctions principales, qui sont de stimuler l'imaginaire, éveiller la sensibilité, développer l'esprit critique et le jugement. L'art et l'éducation sont dissociables mais complémentaires. La médiation culturelle doit servir des objectifs pédagogiques. La rencontre artistique, mission de service public, entraîne donc questions, ressentis, appréciations et apprentissages. Elle est à juste titre sagement nommée « *la pédagogie du détour* »²¹, par le Centre Régional de Documentation Pédagogique d'Alsace.

Lors d'exercices scolaires, les écoliers sont habitués à chercher l'unique bonne réponse, préalablement connue du maître. En revanche, l'implication artistique relève davantage d'une activité de recherche et de découverte, qui démontre l'existence d'une multitude de bonnes réponses et apprend que le résultat, non connu à l'avance, reste à construire. L'enfant développe sa confiance en lui, ainsi que sa capacité d'expression personnelle. Fabriquer sa propre réponse fait preuve d'originalité et permet d'entrer dans un processus de construction d'un regard singulier sur le monde. La révélation d'une pratique artistique exige néanmoins des efforts et de la concentration. L'éducation artistique contribue également à forger le sentiment d'appartenance à une culture commune, ainsi qu'à entretenir le respect pour les différences culturelles existantes.

Indépendamment de ces faits, le médiateur se doit d'être présent pour aider à passer outre un imaginaire stéréotypé et basé sur une réalité médiatique envahissante. L'imagination reste vitale à notre organisation car elle développe l'autonomie et ouvre le pas à l'individualité.

²¹ Jean-Jacques Freyburger, Gilles Guérin et Cyrille Saint-Cricq, texte en ligne : <http://www.crdpstrasbourg.fr/experience/musee/>, consulté le 06/06/2013.

3) Imaginaire et univers médiatique : Quel rôle pour l'art ?

3 . 1) Apporter un sens à sa démarche artistique

Au fil de sa visite, l'enfant jusqu'à 8 ans, peut affubler d'une conscience les œuvres qui par nature en sont dénuées, ou percevoir l'institution muséale avec son imaginaire. Lors d'une visite guidée scolaire, un enfant nommé A interpelle le médiateur en lui demandant si la sculpture en marbre est une véritable personne. Dans un autre contexte, un second médiateur propose à des enfants plus petits, d'observer un groupe sculpté en bronze. L'enfant B demande alors s'il s'agit d'un dessin animé. Lors de la découverte d'une peinture consacrée à l'histoire de Noé, les enfants laissaient vagabonder leur esprit, en imaginant le moindre détail qui aurait pu faire basculer le sérieux de la visite en interminable rêverie. Enfin, lors d'une ultime visite, de jeunes visiteurs ont été interpellés par un ensemble de peintures grands formats, affichant une touche vive, ainsi qu'un noir dominant et prononcé. Dans un élan collectif, l'enfant nommé C a répliqué qu'il s'agissait de cheveux. Le deuxième enfant nommé D a alors confirmé qu'il était question ici de cheveux. Un dernier nommé E s'est retourné vers son camarade en rétorquant : « *Regarde, il y a des cheveux partout !* ». Alors, qu'il était simplement ici question de peintures présentées dans le cadre de l'exposition temporaire consacrée à l'artiste Jeannette Leroy, se tenant du 16 mai au 16 septembre 2013 au musée des beaux-arts de Pau.

Il est intéressant de constater avec quelle conviction ce jeune public aborde les œuvres d'art. L'imaginaire reste une phase déterminante dans le développement de l'enfant. Ce territoire intime, propre à chaque individu, éloigne pour un temps l'enfant des contraintes liées à la réalité, au moment présent. Dans un contexte muséal, l'imagination n'est pas à proscrire, bien au contraire. En ce sens, le médiateur culturel invite les jeunes publics à la développer, notamment en les rendant acteurs de leur visite, et en les impliquant dans un processus de créativité, par le biais d'activités orales et manuelles.

Paul Watzlawic, philosophe autrichien, a souligné en 1988, le fait que notre représentation de la réalité découle d'une construction influencée par ce que nous sommes. Au XXe siècle, un

nombre important d'auteurs se sont intéressés à la question de l'imagination. En 1991, André Lalande définit cette dernière comme la « *faculté de former des images* »²². En ce sens, elle forme l'imagination créatrice, celle qui conduit l'enfant à construire une toute nouvelle image ou développe une idée inédite. Par conséquent, le cadre muséal participe à ce renouvellement de l'imaginaire et de l'activité créatrice du jeune public, mais cela de manière précise et encadrée. À partir de sept ans, c'est la période où l'imagination occupe le devant de la scène. Jean Piaget, psychologue et auteur de l'ouvrage *La représentation du monde chez l'enfant*²³, affirme qu'il faut dissocier les termes d'assimilation et d'accommodation dans le cas d'un comportement juvénile. Autrement dit, dans le cas d'un contexte muséal, lorsque l'assimilation par l'écoute ou par le regard entraîne une déformation du réel, le phénomène se transforme rapidement dès lors qu'une personne issue de la réalité et détenant l'autorité, intervient dans les propos exprimés par l'enfant. Sa structure mentale subit un phénomène de l'ordre de l'accommodation, dû à une pression trop importante de la part du réel. L'enfant n'a alors pas d'autre choix que de tenir compte de la réalité. Reprenons le témoignage ci-dessus, émis par notre jeune individu nommé B, suite à l'observation d'un groupe sculpté :

« *Que voyez-vous dans cette sculpture ?* », demanda le médiateur.

« *Moi, je connais ce dessin animé !* », répondit l'enfant.

« *Non !* », répliqua le médiateur, « *Tu as sans doute déjà vu un dessin animé avec les mêmes types de personnages, mais ce que tu vois n'est pas un dessin animé !* ».

Jean Piaget affirme dans son ouvrage que « *jusque vers 11 ans, [...] penser, c'est parler* »²⁴. Dans cet exemple, le vécu médiatique de l'enfant prend le dessus sur la réalité de la situation. L'innocence de ses paroles ajoutées à un imaginaire marqué, et le résultat de sa réponse. La spontanéité de l'enfant, entraîne un repli sur lui-même, rendant impossible son ouverture aux autres et au monde. Pour faire suite aux propos de Jean Piaget, le retour à la réalité se fait par la réponse de l'intervenant réel qu'est le médiateur. Le but ultime de l'art serait de provoquer une image nouvelle dans la conscience de l'enfant, et de canaliser l'imaginaire préexistant,

²² André Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1926, p.467.

²³ Jean Piaget, *La représentation du monde chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 2008.

²⁴ *Ibid.*p.54.

souvent parasité par les médias actuels. Il ne s'agit en aucun cas de condamner les pensées de l'enfant, bien au contraire, mais de le reconcentrer au cœur d'une réalité artistique, afin que la démarche prenne un sens.

3 . 2) L'œuvre d'art et ses fonctions pour les jeunes publics

3 . 2 . 1) Passer du statut de consommateur à celui de regardeur

Mais, comment l'enfant peut-il endosser le statut de spectateur, remplaçant de surcroît celui de consommateur ? La fréquentation des musées reste une démarche moins connue face à l'importance de la culture dite de « consommation » telle que la télévision ou le cinéma. L'enfant d'aujourd'hui est soumis à une culture médiatique sans précédent, proposant une restriction perpétuelle du langage. Dans un musée, il est demandé à l'enfant d'accomplir un effort de prise en compte des contraintes qui incombent à la structure d'accueil, en l'apprenant à devenir regardeur, une étape qui s'effectue après mise en place d'une médiation. Ainsi, en l'habituant à fréquenter les complexes muséaux, et cela dès son plus jeune âge, il développera son sens du désir et du plaisir associés à la rencontre. Les enjeux de la discipline des arts visuels permettent de donner un sens à sa démarche. L'acquisition d'objectifs opérationnels et transversaux, apporte les fondements d'une bonne conduite, d'une maîtrise des attitudes, ainsi qu'une retenue comportementale. Afin de s'engager dans l'expérience muséale, l'enfant doit porter son regard, lire, donner du sens à ce qu'il voit, décrire, dialoguer, apprendre à imaginer autrement en sortant du cadre d'un vécu médiatique. Le musée s'engage à transmettre une culture différente voire inhabituelle, participant au devenir individuel de l'enfant et à son équilibre. Cependant, quels impacts les œuvres d'art ont-elles sur le jeune public ? Quel rôle jouent-elles ?

3 . 2 . 2) Le rôle de l'œuvre d'art : un débat séculaire ?

L'œuvre d'art offre une vision de l'artiste, considéré comme un être ayant réussi à s'extraire des contraintes d'une société. Selon les dires de quelques penseurs archaïques, l'œuvre d'art est avant tout un activateur de la raison. En effet, la pensée aristotélicienne propose une fonction purificatrice de l'art, servant à mieux exercer sa vision rationnelle sur le monde. À la fin du XVIIIe siècle, dans le cadre de sa critique de l'« *ut pictura poesis* », Gotthold Ephraim Lessing, écrivain et dramaturge allemand, dénonce la vision d'Aristote. Johann Wolfgang von Goethe semble faire de même en affublant l'œuvre d'art d'un rôle de retour à l'équilibre, privilégiant le rapport contemplatif et harmonieux d'une beauté idéale. Pour d'autres tels que Baruch Spinoza ou encore Charles Baudelaire, l'art n'aurait aucune fonction et cela pour le bien de l'art lui-même et celui de la raison. Au vue de ces idéaux d'un autre temps, nous constatons que l'œuvre d'art possède avant tout une valeur critique très profonde. Porteuse d'intérêt ou de désintérêt, l'œuvre d'art nous fait réagir à tout point de vue. Selon Friedrich Nietzsche « *L'art doit avant tout embellir la vie, donc nous rendre nous-mêmes tolérables aux autres et agréables si possible : ayant cette tâche en vue, il modère et nous tient en brides, crée des formes de civilité, lie ceux dont l'éducation n'est pas faite à des lois de convenance, de propreté, de politesse, leur apprend à parler et à se taire au bon moment* »²⁵. Cet élan de gaieté émis par Nietzsche, présente la délectation artistique comme un moyen nous permettant d'aller à l'encontre de nos problèmes existentiels. Par conséquent, l'œuvre d'art n'a pas une fonction définie. Longtemps et toujours sources de débats, elle apparaît avant tout comme l'élément déclencheur d'une critique de notre existence. Dès lors, son absence de fonction pratique, bouscule notre intimité et notre réalité.

Finalement, à l'heure actuelle, l'art peut rendre service à notre existence, en nous surprenant et en nous transportant vers un ailleurs, loin d'une société instable. L'enfant peut à titre d'exemple s'évader par la lecture, mais connaitre d'autres formes d'échappatoires à l'approche de l'œuvre d'art. Les univers sont différents. L'art est avant tout une ouverture sur un monde passé, présent et futur. Que la thématique de l'œuvre soit emprunte d'un sentiment dénonciateur, descriptif ou léger, elle témoigne d'un instant unique, source d'enrichissement et de réflexion.

²⁵ Friedrich Nietzsche, *Humain, trop humain*, Paris, Mercure de France, 1906, p.109.

L'objectif de la médiation culturelle pour les jeunes publics est donc de faire rencontrer l'art et l'enfant, signifiant pour beaucoup un voyage dans l'inconnu, remettant en cause l'intégralité de nos sensations. Il n'est plus question de reléguer l'œuvre d'art au rang de concept esthétique. Elle s'approche, s'appréhende et se regarde. Son inscription au cœur de la vie en fait un véritable support à expérimenter.

2^{ÈME} PARTIE



TRANSMETTRE PAR L'EXPÉRIENCE :
LE VIVRE, L'ENTENDRE, LE VOIR ET LE FAIRE

II) Transmettre par l'expérience : Le vivre, l'entendre, le voir et le faire

1) Les visites libres ou guidées pour les enfants

1 . 1) La visite individuelle : L'exemple du livret-jeu

En individuel, les enfants accompagnés de leur parents déambulent par eux-mêmes dans le musée. Un support de médiation leur est alors proposé, afin de les guider dans leur découverte de l'institution, des collections ou de l'exposition temporaire en cours. Le livret « ludico-éducatif » plus communément appelé « livret-jeux », est proposé gratuitement dans la plupart des musées d'art de grande importance. Les livrets pédagogiques se présentent à la manière d'une invitation à l'exploration, à l'observation et au voyage sensible, le tout de manière ludique. Il ne s'agit pas de voir dans le ludique une restriction du discours sur l'œuvre. Tanguy Pelletier, chargé de la programmation des activités auprès du jeune public au Palais de Tokyo, n'envisage pas seulement l'esprit ludique : « *Ce n'est pas s'amuser des œuvres, avec les œuvres, c'est avoir différentes entrées possibles pour accéder à l'œuvre. Le processus narratif offre une manière différente de poser le regard sur l'art* »²⁶.

Dans certains musées au budget conséquent, la conception des livrets peut varier selon les âges. Dans le cas des structures de faible envergure, il est judicieux de concevoir des supports convenants à tout type d'âge, et s'adaptant dès sept ans. Le livret-jeu répond à plusieurs objectifs. S'adresser directement à l'enfant par son biais, permet d'engager une démarche de séduction entre les deux partis concernés. Cette alternative à la visite-guidée, se veut attractive et énigmatique, afin de procurer un minimum de plaisir à l'enfant que l'on souhaite faire revenir dans ces lieux. Par conséquent, le livret-jeu - important outil de communication - doit pouvoir remplir la jauge de satisfaction de l'enfant après sa visite, et ainsi constituer un

²⁶ Sandra Doublet, texte en ligne : <http://www.edit-revue.com/?Article=190>, consulté le 02/07/2013.

souvenir agréable et personnel émanant du musée. Appréhender les subtilités des œuvres d'art exposées à la manière d'une palpitante chasse aux énigmes, tel est l'objectif principal de ce support d'accompagnement.

Le livret jeune public à la particularité d'attribuer un rôle à l'enfant (enquêteur, détective, chercheurs, explorateurs, etc.). De plus, l'efficacité du support résulte en une attractivité de ses graphismes, ses couleurs, ses polices d'écriture (lisibles) ou encore ses images (le plan du musée doit être fourni). L'introduction d'un personnage-guide (cf. Rapport de stage : *L'art et le patrimoine expliqués aux enfants*), dévoilé au début du livret, reste un moyen efficace afin de délivrer des consignes de visite (rédigées en un court texte), afin que l'enfant fasse naturellement la transition entre l'extérieur et l'intérieur de l'espace d'exposition.

Ce type de livret développe en outre l'autonomie de l'enfant, qui se prête généralement au libre-jeu de la déambulation, se sentant valorisé et au même niveau d'apprentissage qu'un individu adulte. Cependant, l'expérience individuelle se transforme rapidement, dans la plupart des cas, en dynamique démonstration familiale, rassemblant l'ensemble de la famille autour du livret enfant. L'activité intellectuelle est encouragée et la passivité est proscrite. Les jeunes visiteurs s'engagent alors inconsciemment dans une démarche d'appropriation du musée. A l'instar de la visite-guidée, l'enfant est encouragé à observer, à appréhender un sujet et à stimuler un questionnement personnel.

1 . 2) La visite-guidée : Une expérience humaine

De par sa définition, la visite guidée effectuée en majorité par les médiateurs culturels ou les guides spécialisés, résulte en une méthode de transmission orale permettant aux récepteurs de découvrir, clarifier, confronter ou renforcer des connaissances. Elle s'adapte en fonction des publics (adultes, personnes âgées, enfants, handicapés...) et privilégie l'approche directe, stimulant ainsi l'intégration personnelle. Elle s'inscrit donc dans une perspective d'implication éducative et s'adresse généralement à des groupes variant entre dix et trente-cinq personnes maximum. Sa durée recouvrant une plage horaire entre une heure et une heure trente minutes, selon les structures d'accueil. Il s'agit sans doute du type de médiation le plus populaire, et la

forme la plus ancienne d'intervention éducative. En outre, les visiteurs profitent généralement de la présence du médiateur pour le questionner sur un point obscur ou un détail non compris. Les visites-guidées nécessitent la mobilisation d'un nombre suffisant de personnel, car il s'agit d'une médiation longue nécessitant un temps requis. Du point de vue de sa conception, le médiateur doit sélectionner à l'avance les œuvres susceptibles d'intéresser les enfants. D'ailleurs, de plus en plus de musées optent pour la visite thématique auprès des jeunes publics. Une fois ces points déterminés, le médiateur pourra répartir équitablement l'ensemble des commentaires qu'il souhaite livrer sur le sujet.

1.3) L'efficacité de l'expérience orale

Lors des visites de groupes scolaires, les médiateurs ont souvent recours dans un premier temps, à une méthode de présentation des œuvres somme toute classique, consistant en l'explication de quelques peintures, sculptures, choisies préalablement. Dans un second temps, ils interpellent puis interrogent les enfants afin de susciter leur intérêt face à ce qu'il leur est présenté. Un jeu de questions / réponses s'opère entre les deux partis.

Des recherches spécialisées dans les sciences dites cognitives - entreprises par Stanislas Dehaene psychologue cognitif, Liliane Sprenger-Charolles professeur de psychologie à l'Université Paris-Descartes, Philippe Dessus directeur du Laboratoire des sciences de l'Éducation, Edouard Gentaz directeur de recherche au C.N.R.S. (Laboratoire de Psychologie et Neurocognition) et le psychologue Jean Piaget - ont mis au jour trois principes :

L'efficacité de l'apprentissage de l'enfant augmente lorsque que le médiateur propose un exercice ou un jeu générant une réponse. Il est vrai que la passivité ne favorise que peu ou pas l'apprentissage. L'enfant doit être stimulé et impliqué afin qu'il devienne acteur de sa visite. Édouard Claparède, médecin neurologue et psychologue suisse affirmait en 1931 que l'engagement actif ne se réfère pas uniquement à des comportements sensori-moteurs, mais également à des actions cognitives abstraites et guidées, dont l'intérêt résulte d'un besoin. Le deuxième principe mis en évidence par le groupe de chercheurs cités ci-dessus, propose de considérer l'attention de l'enfant, qui amplifie de manière considérable son activation

cérébrale. En effet, lorsque l'attention est concentrée vers l'élément à expérimenter, elle contribue à l'accélération de l'apprentissage. L'ultime principe relève du fait que la notion de plaisir accentue l'envie d'apprendre de l'enfant. Les efforts cognitifs doivent être sollicités de manière plaisante. Lorsque l'enfant interrogé arrive à proposer une réponse correcte, l'expérience collective bascule paradoxalement dans l'expérimentation individuelle de l'art. Car le sentiment de réussite ajouté de surcroît à celui d'être apprécié, conforte et récompense l'enfant dans son individualité ; un élément qui lui permet de rendre positif son approche du musée. Par conséquent, la mémorisation traitée de manière active, associée à un langage adapté aux âges de chacun, renforcent l'envie d'apprentissage de l'enfant.

Pour le médiateur, la visite-guidée implique l'utilisation d'un vocabulaire simple compréhensible et mémorisable. Un minimum d'informations doit être délivré de manière claire et rigoureuse. Claude Halmos, psychanalyste et spécialiste de l'enfance, nous explique dans son ouvrage *Dis-moi pourquoi : Parler à hauteur d'enfant*, paru en 2012, que « *parler aux enfants est une tâche d'une impressionnante complexité. Parce que leur parler vraiment, avoir avec eux un véritable dialogue implique de pouvoir les considérer comme des personnes sensées, respectables et capables de comprendre ce qu'on leur dit, sans pour autant les prendre pour des adultes* »²⁷. Mais attention, le jeune public peut rapidement se perdre dans les flots de paroles incessantes du médiateur, pouvant entraîner des confusions de sens pour le moins cocasse. À titre d'exemple, après avoir visité le célèbre château Palois, un enseignant demande une précision historique à ses élèves, et cela dans l'unique but de cerner le degré de compréhension du groupe dès sa sortie de l'édifice :

« *Est-ce que vous vous rappelez avec quoi a-t-on baptisé le jeune roi Henri IV ?* » propose l'enseignant.

« *Avec une carapace de tortue !* » répliqua en chœur et de vive voix l'ensemble des écoliers âgé entre 7 et 8 ans.

« *Non, avec du Jurançon et une gousse d'ail !* » corrigea l'enseignant quelque peu dépité²⁸.

²⁷ Claude Halmos, *Dis-moi pourquoi : Parler à hauteur d'enfant*, Paris, Fayard, 2012.

²⁸ Paroles entendues lors d'une journée d'observation au musée des beaux-arts de Pau.

Bien souvent, le rapport aux œuvres s'enrichit par une expérience pratique, davantage proposée aux scolaires et centres de loisirs, qu'au public familial. L'expérience orale laisse place à la pratique, impliquant plus intensément le jeune visiteur dans le faire et le vivre artistique.

2) Les espaces de médiation pratique ou appréhender l'art par le « faire »

2 . 1) Transformer son imaginaire : Regard sur des concepts originaux et riche de sens

2 . 1 . 1) Les audioguides pour enfants : Avantages et inconvénients

L'audioguide, outil utilisé dans de nombreux musées, permet de suivre dans le sens de la visite, l'exposition en cours. Il apporte des explications et compléments théoriques sur les artistes et leurs œuvres. Cet outil présente une aide à l'interprétation, à l'instar des supports de médiation écrite. Il s'agit d'un appareil coûteux, mais nécessaire aux grandes institutions où le public est dense. Les visite-guidées insistent sur la dimension humaine, contrairement aux audioguides qui prônent l'autonomie du visiteur. L'audioguide pour enfants n'est pas encore largement répandu. Serait-il une bonne chose ? Un musée reste une expérience humaine et vivante. Ces appareils peuvent être perçus comme une entrave à la liberté de regarder, de penser, de ressentir. Dans l'hypothèse, les propos retranscrits par l'audioguide détourneraient l'attention de l'enfant, laissant de côté son expérience de l'œuvre. À ce stade, les valeurs humaines n'existeraient plus. Le jeune public, considéré comme actif, ne poserait plus de

questions. Sa curiosité s'effacerait dans le flot de paroles incessantes de la machine. De plus, un groupe d'enfants en détention de ce type d'appareil pourrait se voir obligé de parler plus fort que la présente voix émise en continue. Dans ce cas, le silence du musée est loin d'être garanti.

2 . 1 . 2) Le musée du Louvre : « *Le visage et ses expressions* »

Les ateliers du musée du Louvre permettent de s'initier à des techniques artistiques, tout en découvrant les collections du musée. Différentes médiations sont proposées pour les jeunes publics, dont l'atelier « *Le visage et ses expressions* » sur lequel il semble intéressant de s'arrêter. Le médiateur commence par distribuer un masque neutre, blanc, sans expression, à chaque enfant. Puis, les jeunes visiteurs, munis de leur masque, partent à la découverte des bustes sculptés présents dans le musée. Ensuite, en atelier, par un travail de mimes et de modelages, ils transforment le masque neutre en support expressif (annexe 1). Outre sa ressemblance avec le blanc des sculptures en marbre exposées, le masque neutre est un excellent moyen de laisser derrière soi l'ensemble des éléments extérieurs pouvant perturber son ouverture à l'art et son expérience de la visite. À travers lui, on se déguise, on endosse la peau d'un personnage neutre, tel un bloc de marbre lisse prêt à être sculpté. Ce masque riche de sens, prend ensuite la forme que l'enfant désire lui donner après la visite. Chaque participant dispose d'un miroir, servant à refléter ses propres émotions. Ainsi, il peut s'inspirer de ses traits d'expression physique, afin de lui donner la forme souhaitée. Le masque devient alors un support original d'expressions personnelles et individuelles, particulièrement représentatif d'une expérience sculpturale vécue.

2 . 1 . 3) Le Musée de Grenoble : « *Parler avec son corps* »

Dans ce parcours, les enfants interprètent le langage du corps et certains sentiments ou émotions comme la surprise, la peur (Strozzi), l'amour (Picabia), et des attitudes comme le repos (Matisse), la concentration (Picasso) ou la force (Monteiro)²⁹. Cet exemple nous montre que l'art peut être abordé avec d'autres membres que les mains. Le corps tout entier est sollicité. Les postures adoptées par les personnages présents dans les peintures sont reprises et imitées par les enfants (annexe 2). Par ce biais, l'art et l'espace muséal sont expérimentés. À la manière d'un travail chorégraphique, le corps écrit tel un pinceau sur une toile vierge. Les corps se dessinent et se construisent librement, créant un langage artistique et personnel. Les œuvres s'appréhendent d'abord par le lieu. La sensibilité du corps permet de questionner l'espace, et de jouer avec lui. En outre, les notions d'échelles peuvent être considérées dans ce type d'exercice. L'enfant peut comparer la dimension des œuvres et des personnages, par rapport à la taille de son propre corps. Qui sommes-nous par rapport à l'œuvre ? Quel est le statut de l'un et de l'autre ? Par exemple, le jeune visiteur peut prendre conscience de l'aspect bidimensionnel d'une peinture et de l'espace réel tridimensionnel dans lequel il évolue. Cette distinction met en évidence les notions de statisme et de mouvement. Cette expérience de l'art proposée par le musée de Grenoble, permet aux jeunes publics de s'approprier les œuvres d'art par la prise de conscience d'un espace plastique, mettant à contribution l'ensemble du corps et des sens. Le regard est dirigé, les mouvements sont concentrés, le ressenti ne peut être que total. D'ailleurs, cet exercice reflète bien les propos de l'artiste plasticien français Claude Lévêque, qui propose de mettre l'art où il est important, c'est à dire partout.

²⁹ Guy Tosatto, texte en ligne : <http://www.museedegrenoble.fr/975-jeunes-enfants.htm>, consulté le 03/07/2013.

2 . 2) Percevoir le musée : Le jeune public handicapé visuel au musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg

Les établissements spécialisés et les associations prenant en charge des enfants handicapés, franchissent de plus en plus les portes des institutions muséales. Or, rares sont les musées dont la muséographie s'adapte aux visiteurs handicapés visuels. Agencer un bâtiment aux normes d'accueil d'un public handicapé s'avère souvent coûteux et complexe. Une fois les équipements installés, ils participeront au confort de l'ensemble des visiteurs concernés. Le musée est réservé à tous.

Pour les personnes atteintes de déficiences visuelles, il est important d'adapter l'approche des œuvres. Pour ce type de visiteurs, une médiation pertinente est donc indispensable pour visiter dans de bonnes conditions. En ce qui concerne le jeune public, l'acte de regarder, d'observer autour de soi, fait partie des réflexes automatiques. Or, lorsque l'enfant est atteint d'une déficience visuelle, l'ensemble de ses autres sens sont sollicités, d'où la nécessité pour les professionnels du service éducatif de fournir une médiation adaptée. Le musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, habitué à recevoir ces publics, prône une approche active de l'art. En effet, tous les ateliers et les animations placent les enfants non-voyants en situation d'apprentissage. Il est important pour les professionnels des musées de distinguer l'acte de voir de celui de regarder qui impliquent des décryptages différents. Les méthodes de médiation utilisées consistent à développer les facultés d'attention et de jugement de l'enfant. Le dialogue est par conséquent privilégié. L'art s'appréhende sous forme d'ateliers d'expérimentation mettant à contribution le reste des sens et permettant aux jeunes visiteurs de se placer au centre du processus de création. Ce public loin d'être à part, s'intègre dans un même processus pédagogique. Éric Ferron, chargé des publics à besoins spécifiques au Service éducatif des musées de Strasbourg précise qu'« *il s'avère même être souvent un public moteur qui participe à renouveler l'approche active au musée* »³⁰. Cette approche active contribue à stimuler la curiosité et la créativité de l'enfant. L'objectif ne résulte pas en une recherche d'imitation ou de reproduction, mais en un réinvestissement des démarches artistiques. En expérimentant de cette manière, ce jeune public pourra forger sa propre

³⁰ Éric Ferron, texte en ligne : <http://doc.ocim.fr/LO/LO090/LO.90%281%29-pp.04-13.pdf>, consulté le 07/07/2013.

interprétation, reconstruire les différents éléments perçus pour en faire une entité nouvelle à s'approprier. Ce type de médiation permet l'interaction entre les enfants et donne lieu à la rencontre personnelle et individuelle avec les œuvres d'art. La discussion place la visite sous le signe du libre-échange et du partage. Il s'agit de créer des situations de convivialité entre les enfants et les œuvres, contribuant à faire de l'institution muséale un espace de plaisir.

Explorer des objets connus favorise le développement de la pensée de l'enfant. Il est par conséquent important de relier les activités de médiation avec le quotidien. Penser l'art ne remplace pas de le vivre et de le pratiquer par l'expérience. Cela conduit l'enfant à effectuer plus facilement la liaison entre l'art et la vie.

2 . 2 . 1) « *Une histoire sans paroles ni mouvements* »

Le musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg propose à l'ensemble des jeunes publics une médiation, pouvant être adaptée aux enfants non-voyants. L'activité consiste tout d'abord à écouter un récit biblique ou mythologique, en rapport avec la thématique d'une œuvre exposée. Ensuite, les enfants sélectionnent un passage qu'ils ont particulièrement apprécié, puis le mettent en scène au moyen de décors de théâtre, de lumières, de costumes et d'accessoires. Ils sont alors invités à incarner les personnages de l'histoire en créant un tableau vivant. Après avoir choisi un metteur en scène et un éclairagiste, la scène s'immortalise par le biais du médiateur qui prend une photographie de celle-ci.

Ce type d'approche de l'art semble bien convenir aux enfants non-voyants. Ils expérimentent ainsi le processus de création d'une œuvre. À la différence d'un groupe d'enfants sans handicap, l'enfant mal ou non voyant mérite que l'on adapte le discours, le rythme de visite et les objectifs. Ainsi, dans ce type d'exercice, Éric Ferron précise que les jeunes visiteurs « *se répartissent les rôles pour représenter la scène, sentent leur corps et celui des autres dans l'espace* »³¹. Ils questionnent ensuite le médiateur : le personnage principal est-il à droite, au centre, à gauche, en avant ou en arrière de la scène ?

³¹ Éric Ferron, *Op.Cit.*

Après avoir pris la photographie, les enfants non-voyants et le médiateur décrivent ensemble les œuvres qu'ils viennent de mimer, en décryptant par exemple les symboles présents dans la peinture. En revanche, d'autres types d'approches propres aux handicaps visuels sont en outre proposés, sollicitant essentiellement le toucher.

2 . 2 . 2) Comprendre l'art par le toucher

Le Service éducatif, en accord avec le conservateur du musée, dispose d'une liste arrêtée d'œuvres issues des collections, pouvant faire l'objet d'une exploration tactile prolongée en vue d'une appropriation par un enfant non-voyant. Les jeunes touchent, manipulent et apprennent à questionner les objets, une appréhension qui favorise la découverte individuelle. Ils sentent dans leurs doigts la matière et la forme, dépassant ainsi la seule reconnaissance de l'objet. C'est à cet instant qu'ils le regardent, de la même façon qu'un enfant sans handicap. L'objet devient concret car il n'est plus seulement replacé dans sa tridimensionnalité, il est restitué dans son contexte et son processus de création. À ce stade, les barrières entre l'objet et le visiteur ont été levées. À l'instar d'enfants non handicapés qui appréhendent l'art par le faire, le toucher apporte à l'enfant non-voyant des vertus cognitives, contribuant à stimuler sa mémorisation.

En outre, le public mal voyant invite le professionnel de musée à s'interroger sur la nature même de certaines œuvres, ainsi que sur les différents modes d'appréhension possibles de l'espace muséal. Les échanges entre médiateurs et personnes handicapées sont riches et pleins d'enseignements. Ils amènent le professionnel à réfléchir sur les limites d'une muséographie accessible uniquement par la vue. Chaque institution devrait pouvoir transmettre l'envie aux enfants et adultes handicapés d'investir le musée : « *Que cette banalisation gomme les peurs qui persistent envers certains handicaps, estompe certains fantasmes accrochés à d'autres et rende ainsi plus naturelles les relations entre personnes handicapées et personnes valides* » écrit Éric Ferron. Il est vrai que sur le plan de l'enrichissement personnel, le visiteur handicapé a beaucoup à apporter au visiteur valide. Pour l'un comme pour l'autre, l'approche physique des œuvres et de l'espace d'exposition est privilégiée, et ouvre les portes d'une expérience singulière.

2.3) Au plus près de l'œuvre...

Au vu des témoignages cités dans la première partie de ce mémoire et des exemples analysés ci-dessus, il semble intéressant de penser que les jeunes visiteurs aient un besoin physique de s'approprier un espace ainsi que son contenu, afin d'entrer en contact avec les œuvres, en participant avec leur corps. Selon Claire Merleau-Ponty, fondatrice du musée en Herbe, l'objectif d'un musée est de pouvoir « *avoir accès à une forme vécue de la connaissance et non pas à un savoir purement abstrait* »³². L'approche de l'art par la pratique reste une médiation courante, qui peut être proposée aux groupes scolaires, aux familles ou aux enfants handicapés. L'enfant en tant qu'acteur va avoir la possibilité de s'approcher au plus près de l'œuvre par l'appréhension corporelle, en réalisant ses propres productions. Le stade de la contemplation étant dépassé, l'enfant ne se limite plus à la seule action de regarder. Il met à contribution ses mains, ses mouvements et ses déplacements, entraînant son corps tout entier dans la découverte. Le toucher, les odeurs, les sons, les activités manuelles créent alors une interactivité qui déclenche le plaisir du corps et de l'esprit.

Fabriquer et vivre l'expérience avec ses mains s'inscrivent dans le vécu de chaque enfant. Cependant, la création demandée en milieu muséal relève souvent de l'inconnu. L'enfant, qui par définition n'est pas un artiste, se doit d'entrer dans une démarche. Il est tenu d'intégrer le principe même de la création artistique, afin de manifester ses désirs et de mener à bien sa propre création. Il peut s'inspirer des œuvres vues et commentées préalablement, mais refaire « à la manière de... » ne relèverait d'aucun intérêt.

Dans un premier temps, la répétition de sujets ou motifs stéréotypés vont être envisagés par l'enfant, émanant directement de sa pensée. Par exemple, lors d'une activité de dessin libre, le médiateur exposera aux groupes d'enfants une consigne stricte à savoir par exemple l'interdiction de représenter des marquages fleuris, des cœurs, des étoiles, ou toutes autres formes de ce genre extraites du vocabulaire commun de l'enfant. Créer se transforme alors rapidement en angoissante réalité. L'activité pédagogique s'inscrit dans une transformation et non dans une affirmation d'un code de création préétabli. Il s'agit de renouveler l'imagination de l'enfant par le biais du langage plastique. Il est important que les jeunes publics scolaires prennent conscience que la différence est au cœur du travail de création. Les référents

³² Sophie Chaumont, texte en ligne : <http://www.ocim.fr/wp-content/uploads/2013/02/LO.981-pp.04-12.pdf>, consulté le 01/07/2013.

observés dans l'institution muséale doivent être exploités mais transformés par l'imaginaire de chaque enfant.

Expérimenter l'art par le « faire » permet d'impliquer l'enfant de manière concrète dans sa rencontre avec l'œuvre. Le professionnel est à même de proposer une juste médiation qui abolit la distance entre l'art et le jeune visiteur. Dans cette optique, les musées d'art n'hésitent pas à renouveler l'offre culturelle et les types de médiations, afin d'amener les jeunes générations à fréquenter les institutions muséales.

3^{ÈME} PARTIE



VERS UNE MÉDIATION ÉVOLUTIVE POUR
L'ENFANT D'AUJOURD'HUI ET DE
DEMAIN :

ÉTUDE DE TROIS CONCEPTS ÉMERGENTS

III) Vers une médiation évolutive pour l'enfant d'aujourd'hui et de demain

1) MuMo : Vers une migration de la médiation et de l'expérience

Au fil des années, la médiation culturelle semble s'adapter aux nouveaux modes de vie de chacun, et aux nouvelles attentes du jeune public. Aujourd'hui, emmener son enfant au musée hors cadre scolaire n'est pas toujours une mince affaire. Pourtant 96 % des personnes interrogées dans le cadre d'une enquête ont déclaré que l'art est essentiel au développement de l'enfant. En revanche, une seconde étude dévoile que 39,4 % des parents n'emmènent pas leurs enfants au musée, et 16,8 % vivent à plus d'une heure d'un musée d'art. D'autres parents ont admis qu'ils n'allaient au musée qu'une seule fois par an³³. Dans ce nouveau climat de société, il est nécessaire de conduire l'art jusqu'aux enfants, afin qu'ils puissent vivre l'expérience artistique.

1 . 1) La naissance de MuMo

« MuMo » est un concept de musée mobile à destination des jeunes publics. Il est avant tout destiné à aller à la rencontre des enfants sur les routes de France, d'Afrique, et du monde entier. Imaginé en 2010, ce projet est né « *de la conviction que l'art est un outil d'ouverture et de partage susceptible d'abolir les frontières et de transformer notre vision du monde* »³⁴. Le musée itinérant a parcouru vingt-huit mille kilomètres, du Nord de la France à la Côte

³³ Ingrid Brochard, texte en ligne : http://www.musee-mobile.fr/pdf/MUMO_DP_fr.pdf, consulté le 06/07/2013.

³⁴ *Ibid.* : <http://www.musee-mobile.fr/projet.html>.

d'Ivoire, en passant par le Cameroun, d'octobre 2011 à juillet 2012, puis de septembre 2012 à janvier 2013. Il épouse la forme d'un container de couleur rouge, qui peut aisément voyager par bateau, et se charger sur un camion (annexe 3). L'attractivité d'un « lapin rouge » surdimensionné, positionné sur le devant de la structure, reste un point de repère visible pour les jeunes publics.

Lorsqu'il parvient à destination, il se transforme en un musée ouvrable sur quatre espaces distincts, chacun plongeant les enfants dans un univers différent : peinture, sculpture, installation, vidéo, design, etc. À la vue de cette structure transformable, les enfants s'émerveillent : « *Ça se transforme, un cube, des rectangles ! Normalement un container, ça sert à transporter des marchandises, des poubelles... C'est un architecte magicien !* »³⁵ témoigne un enfant après ouverture.

Au vu des analyses et études développées dans ce mémoire de recherche, il apparaît que l'enfance est une période de construction et d'apprentissage de la lecture, de l'écriture, mais également de l'activation de la vision, de l'odorat, de l'écoute et de la pensée. L'art participe à cet éveil au monde. En réduisant une fissure artistique liée à l'éloignement géographique et économique des musées et des centres d'art, ce concept permet de rendre accessible un art contemporain relevant du complexe et de l'élitisme. Le musée mobile propose aux enfants un voyage dans le sensible et l'imaginaire, à travers des œuvres spécialement conçues à leur effet. Il accueille quatorze artistes reconnus qui explorent et contribuent à perdurer la thématique sociale du « *Vivre ensemble* »³⁶.

1.2) MuMo : Une structure complète

Les artistes ayant répondu positivement au projet MuMo, avaient cette envie de s'investir dans une expérience sans enjeu commercial, qui leur permettraient de sortir du contexte habituel de l'exposition. L'unique contrainte était de penser une œuvre en direction des enfants.

³⁵ I. Brochard, *Op. Cit.*

³⁶ *Id.*

Trois artistes ont œuvré à l'extérieur du container : Daniel Buren, Paul McCarthy et Maurizio Cattelan.

Daniel Buren est resté fidèle à son domaine formel, en proposant *Déplié ça va mieux !*, (annexe 4) une œuvre créée en 2010, constituée de bandes verticales blanches de 8,7 cm de largeur. Lors de l'ouverture du container, les lignes se déploient pour former un triangle. Pour l'artiste, il s'agit d' « *un projet généreux et intelligent. Apprendre à regarder est aussi important qu'apprendre à lire et à écrire* »³⁷.

Paul McCarthy est l'auteur de la sculpture gonflable *Red Rabbit* (annexe 5) réalisée en 2011, prenant la forme d'un lapin de 6m40 de hauteur, qui se déploie sur le toit du container lors de son ouverture. Cette sculpture rappelle l'enfance et l'univers forain. L'œuvre s'inscrit dans son domaine créatif de prédilection, autour du dessin animé et du cartoon. L'ambition de l'artiste a toujours été que l'art puisse aller directement à la rencontre des gens. D'ailleurs, il confie dans un entretien consacré à MuMo qu'il a souvent songé à transporter des œuvres dans un camion pour les montrer sur des parkings de supermarché³⁸.

Maurizio Cattelan, artiste italien, avait pour ambition de susciter la curiosité des enfants. Ainsi, il fait percer en 2011 un trou dans la coque du container. L'œuvre *Imagine* (annexe 6) se conçoit comme une ouverture, une invitation à regarder une chose cachée. À travers ce trou, les enfants découvrent la photographie d'une biche tachetée de peinture : « *La biche pleure des larmes de couleur. C'est un animal qui a bu de la peinture.* »³⁹ affirme un enfant.

Un marchepied est disposé à l'extérieur du musée mobile, afin qu'il puisse découvrir l'œuvre sans difficulté.

À l'intérieur, les enfants retrouvent les œuvres de James Turrell (annexe 7), Jim Lambie (annexe 8), Claude Lévêque (annexe 9), Nari Ward (annexe 10), John Baldessari (annexe 11), Ghada Amer (annexe 12), Florence Doléac (annexe 13), Eija Liisa Ahtila (annexe 14), Pierre Huyghe (annexe 15), Farhad Moshiri (annexe 16) et Roman Signer (annexe 17).

Dans la première salle, James Turrell, artiste américain, a proposé une installation lumineuse. L'enfant pénètre seul dans l'œuvre qui lui fait vivre pour un temps une expérience perceptive

³⁷ I. Brochard, *Op. Cit.*

³⁸ *Id.*

³⁹ *Id.*

et sensible singulière : « *J'étais au paradis !* », « *J'avais l'impression d'attraper des bouts de monde.* », « *J'étais dans le royaume des couleurs.* »⁴⁰ ont confié des jeunes visiteurs.

La deuxième salle accueille l'œuvre *Zobop for MuMo*, de l'artiste écossais Jim Lambie. Les enfants ont la possibilité de marcher sur un sol multicolore, réalisé à l'aide de rubans adhésifs soulignant l'architecture de la pièce.

Dans la troisième salle, Claude Lévêque a réalisé un néon phosphorescent reprenant le texte suivant : *Nous irons jusqu'au bout*. Il est accompagné de deux photos prises lors de son travail avec des enfants du quartier de La Goutte d'or à Paris.

Un escalier conduit ensuite le jeune visiteur au premier étage du musée mobile. Celui-ci a été investi par les propositions artistiques de l'artiste Jamaïcain Nari Ward, qui a introduit dans les gardes corps de l'escalier, une composition faite de lacets de souliers, formant un ensemble ascendant et dynamique et répondant au nom de *Lace lift*. Cette œuvre permet aux enfants d'emprunter un escalier de façon inhabituelle. Tout en montant, ils observent, touchent, comparent, questionnent et expérimentent l'œuvre à leur rythme : « *Ça ne sert plus à attacher les chaussures, c'est de l'art !* » précise l'enfant A. « *L'artiste est Jamaïcain ? L'artiste a fait des dreadlocks colorées qui font penser aux Rastas.* » ajoute l'enfant B. « *Avec ces lacets, on peut mélanger des couleurs comme des pays, et faire tous les drapeaux du monde !* »⁴¹ propose poétiquement l'enfant C.

En entrant dans la quatrième salle, le jeune public découvre *6 dogs jumping (with children watching)*, une œuvre de John Baldessari. Il s'agit d'une photographie en noir et blanc, mettant en lumière quelques détails colorisés, qui investit le mur du haut de l'escalier.

Dans le reste du musée mobile est également présent, une sculpture de Ghada Amer, conçue sur la thématique du baiser. Cette œuvre aux multiples couleurs et à l'aspect formel complexe, stimule l'imaginaire et oblige l'enfant à réfléchir sur ce qu'il voit, perçoit et ressent : « *Il y a des dessins dans le dessin.* » dit un premier enfant. « *J'ai vu des gens qui s'embrassent et des cœurs qui se réunissent.* »⁴² précise le second.

Enfin, l'artiste et designer française Florence Doléac a réalisé pour l'espace vidéo une série de poufs, pour que les enfants puissent s'installer afin de visionner confortablement les vidéos proposées par Eija Liisa Ahtila, Pierre Huyghe, Farhad Moshiri et Roman Signer.

⁴⁰ I. Brochard, *Op. Cit.*

⁴¹ *Id.*

⁴² *Id.*

Ici, il s'agit d'œuvres à expérimenter et à vivre dans le but de se délecter d'autres supports à voir et à écouter. L'enfant n'évolue pas tout à fait seul dans la structure. Le musée mobile, interdit aux parents, est constamment accompagné par une médiatrice spécialisée jeunes publics, quelqu'un dont le rôle consiste surtout à écouter les enfants.

1.3) Une médiation ? Est-ce véritablement nécessaire ?

Les visites durent en moyenne entre trente et quarante-cinq minutes. Le nombre d'enfants étant limité à quatorze. Une visite débute généralement par la distribution d'un petit guide d'exposition. Plusieurs instructions, contribuant au bon déroulement de la visite, sont ensuite délivrées par la médiatrice. Le musée mobile s'appréhende ensuite avec ce professionnel spécialisé qui propose une déambulation et un visionnage des vidéos de manière libre et autonome. La visite s'achève par un échange entre les enfants et un intervenant issu du monde de l'art ou de l'éducation, plasticien, critique, conservateur, conseiller pédagogique, etc.

Ce concept émergent, exporte dans un même temps la structure muséale et la médiation pour les jeunes publics. Ici, le rôle du professionnel n'est plus d'accompagner l'enfant dans son approche du musée, mais de le laisser vivre pleinement son expérience. Mis à part les quelques consignes obligatoires applicables dès son entrée dans l'espace d'exposition, un minimum d'encadrement et d'accompagnement est admis lors de la découverte des œuvres par les enfants. Dans un musée non mobile et réservé à tous les publics, une médiation écrite ou orale est indispensable afin d'accompagner les publics dans leur compréhension de l'œuvre ou d'un concept artistique. Dans cet espace restreint, l'accent est mis sur l'expérience individuelle de chacun.

Avec MuMo, les œuvres ont été spécialement conçues pour les enfants. Par conséquent, nous pouvons nous demander si la mise en place d'une médiation est nécessaire pour ce type de structure ? À l'instant même où les artistes ont imaginé et réalisé leurs œuvres à destination des enfants, n'ont-ils pas déjà amorcé les prémices d'une médiation ?

Chacun des artistes sollicités a dû considérer un contexte singulier, en pensant l'œuvre dans un espace limité, et en prenant en compte les contraintes liées à l'itinérance de la structure. Ils ont également imaginé en amont la confrontation des enfants avec leurs créations. Cette dernière démarche est importante et réduit le travail d'une médiation qui pourrait être entreprise par le professionnel. La rencontre avec les œuvres se fait naturellement, sans jeu de questions réponses. Les œuvres stimulent l'enfant à elles seules, et les poussent à l'interprétation. Le jeune public a un véritable contact avec les installations proposées. Le musée mobile est un lieu de vie à la fois intime et familier, un espace où les enfants se sentent bien. Ils apprivoisent l'art avec une plus grande facilité, sans la médiation que l'on pourrait proposer dans un musée classique, car MuMo leur est entièrement dédié. La médiatrice n'interprète pas les œuvres. Les artistes eux-mêmes ont fait en sorte qu'adapter leur discours en acceptant la démarche. Ce concept interpelle et interroge les fondements de la médiation ainsi que le travail du professionnel qui rend cette action possible.

Aujourd'hui, l'émergence de nouvelles approches de l'art permet aux jeunes publics d'expérimenter le musée par différents moyens, de plus en plus adaptés aux goûts, aux envies et modes de vie des nouvelles générations. Mais attention à ne pas tomber dans un excès de propositions culturelles pouvant entraîner des confusions chez l'enfant qui serait tenté de confondre l'expérience muséale avec celle d'un lieu entièrement dédié aux jeux et loisirs éphémères.

2) Fêter son anniversaire au musée : Un nouveau dispositif de médiation ?

Cette analyse enrichie d'une réflexion personnelle, s'ajoute aux propos de Marie-Christine Bordeaux, enseignant-chercheur à l'Université Stendhal-Grenoble III, dont les recherches ont davantage mis en évidence les aspects anthropologiques du concept. De plus en plus de musées invitent les enfants à venir fêter leur anniversaire au sein des espaces d'exposition. Cette offre avait dans un premier temps séduit les lieux de consommations tels les fast-foods ou autres structures proposant différents types de loisirs collectifs (bowling, parc de jeux,

cinéma, etc.) L'anniversaire est une tradition populaire célébrée dans toutes les classes sociales. D'un point de vue anthropologique, il marque un rituel de passage obligatoire dans la vie de l'enfant, et est victime d'une multitude de stratégies commerciales.

Il est intéressant de constater avec quelle détermination certains musées d'art rejettent les principes de la société de consommation, au travers leurs convictions personnelles mais également celles présentées dans les œuvres qu'ils exposent. Pourtant, ces structures à l'instar du Palais de Tokyo, proposent des pratiques commerciales comparables à celles mises en place dans les espaces de loisirs. Depuis quelques années l'engouement pour ces fêtes d'anniversaire ne cesse de gagner du terrain, intéressant de nombreux musées d'art. Le phénomène reste peu connu du fait d'un intérêt croissant pour les visiteurs scolaires, délaissant quelque peu le public familial. Pourtant, 17 % des musées d'art (art moderne et contemporain, arts décoratifs, beaux-arts) ont recours à cette offre culturelle, les plaçant au second rang, relativement loin derrière les musées spécialisés (près de 29%)⁴³.

De plus, les tarifs affichés sur les sites internet des musées varient entre quatre euros par enfant pour l'exemple du musée de Sarreguemines, à six cent quatre-vingt-dix euros au Musée des enfants à Bruxelles, pour un groupe oscillant entre trente et quarante-cinq enfants. Néanmoins, une majorité propose un tarif allant de huit à vingt-cinq euros par enfant. Nous sommes à présent bien loin de la définition d'un musée proposée par l'ICOM⁴⁴, qui conçoit le lieu comme « *une institution permanente sans but lucratif au service de la société et de son développement ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation* »⁴⁵.

En ces temps de crise culturelle, les institutions muséales essaient sans cesse de développer de nouvelles offres, afin de fidéliser de nouveaux visiteurs.

⁴³ Octobre Sylvie et Sirota Régine, *Op.Cit.*

⁴⁴ ICOM : International Council of Museums

⁴⁵ ICOM, texte en ligne : <http://icom.museum/la-vision/definition-du-musee/L/2/>, consulté le 07/07/2013.

2.1) Vers une disparition du médiateur et de sa fonction ?

Appréhender l'art avec un médiateur jeune public en sachant pertinemment que l'on va fêter son anniversaire après la visite, peut compromettre son expérience du musée. Dans le cas des fêtes d'anniversaire, avant d'être visiteur du musée, l'enfant est considéré comme une « *cible commerciale* »⁴⁶. Il n'est plus un individu prêt à découvrir le fonctionnement et l'univers d'une institution muséale. Il s'invite, lui et son cercle de connaissances, en tant qu'acteur de son propre événement, dont le déroulé pourrait se passer dans un autre endroit que le musée. Nous pouvons alors nous demander si ce dispositif pour les jeunes publics relève d'une nouvelle forme de médiation culturelle qui affuble le médiateur d'un nouveau statut ?

Dans la communication des musées, l'accent est mis sur ce que va vivre l'enfant dans ce lieu exceptionnel, et surtout sur ce qu'il va y faire. À titre d'exemple, le musée d'Aquitaine de Bordeaux propose à l'enfant de venir fêter son anniversaire au musée. Sur la page internet⁴⁷ dédiée à cet effet, il est mentionné que les enfants découvriront dans un premier temps le musée en s'amusant. Selon l'activité choisie, la visite s'accompagnera dans un second temps d'un atelier plastique conclu par la réalisation de créations, un souvenir que l'enfant ramènera à la maison. De plus, il est indiqué que lorsque les enfants partiront explorer le musée avec « l'animatrice », une salle sera mise à la disposition des parents pour installer le goûter qu'ils auront apporté, pour qu'enfin tout le monde se réunisse autour du gâteau et des cadeaux d'anniversaire pour finir l'après-midi. Le terme d'animateur est lancé. L'offre propose une découverte de l'établissement, un atelier art plastique et l'anniversaire de l'enfant concerné. Le professionnel soumet donc une expérience de réception des œuvres dans le musée, suivi de la réalisation d'un cadeau à emporter, et d'un gâteau à déguster. Dans ce cas-là, la visite du musée semble apparaître comme un prétexte, une manière de se donner bonne conscience. Le musée n'est que le contenant, prêt à recevoir les enfants.

Pourtant, après étude, il en découle que les musées proposent des activités communes à celles expérimentées lors de médiation scolaire classique : jeu de pistes, histoires scénarisées, jeux de rôles, visites guidées ludiques, contes participatifs, etc. Imaginant le taux d'excitation de

⁴⁶ Octobre Sylvie et Sirota Régine, *Op.Cit.*

⁴⁷ François Hubert, texte en ligne : <http://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/article/anniversaire-au-mus%C3%A9e>, consulté le 10/07/2013.

l'enfant fêtant son anniversaire, la transmission de l'art par le médiateur ne peut être que partielle. En revanche, les enfants repartent du musée avec les objets qu'ils ont réalisés, et l'encadrement par les médiateurs offre en principe une garantie de qualité dans les matériaux et dans le résultat. Rares sont les musées qui offrent des petits objets fabriqués industriellement.

Enfin, au vu des interprétations fournies ci-dessus, le musée apparaît comme un gage de qualité compte tenu des autres offres commerciales. Cependant, en proposant ce type de service, il entre dans une ère de marchandisation. Il suggère une offre muséale dispersée. Fêter son anniversaire au sein d'une institution muséale répond avant tout à une demande sociale. Dans cette pratique, le médiateur n'est plus à même d'offrir une médiation culturelle au sens de sa définition, à savoir les moyens mis en place afin d'approcher une œuvre ou un processus artistique. Pour l'occasion, c'est l'enfant qui est au centre du musée et non les œuvres. Nous pouvons considérer cette pratique comme s'apparentant à une diversification des modes de médiation s'inscrivant dans une volonté d'attirer les publics, à condition que l'on souligne cette approche partielle de l'œuvre, semblable à un phénomène de vulgarisation, complètement assumée par les structures concernées. Pour considérer cette pratique comme une médiation jeunes publics au même titre que celles proposées aux familles et scolaires, le médiateur doit continuer à tenir son rôle de transmission. Cependant, l'anniversaire peut aussi se transformer en apprentissage et découverte, laissant de côté l'aspect festif du concept. Cela reste un choix ! Mais cette nouvelle appréhension du musée ne contribue-t-elle pas à décrédibiliser la médiation culturelle et le rôle du médiateur ?

Compte tenu des interprétations proposées ci-dessus, il apparaît que l'institution muséale se place dans un constant renouvellement de ses propositions de médiation, dans l'optique de séduire de nouveaux jeunes publics, de plus en plus exigeants. Aujourd'hui, l'art peut s'entrevoir autrement, par le biais de moyens modernes rassurants, perçus comme des points de repères fondés autour d'une culture familière.

3) Quand le virtuel s'invite au musée

3 . 1) Vers une autonomie du jeune visiteur

Dans le cadre scolaire, l'expérience individuelle est encadrée par un professionnel qui propose généralement un type de médiation participative. L'enfant est alors stimulé par une approche collective et humaine du musée. Il apprend à être autonome dans ses gestes et sa réflexion. Dans le cas d'un public familial, l'autonomie de l'enfant est dans la plupart des cas sollicitée par le biais de supports à l'instar du livret classique ou de médiations évolutives. Le processus de la visite autonome implique en outre un lâcher prise du médiateur, et une remise en question de ses fonctions. Donald Woods Winnicott, psychiatre et psychanalyste britannique, questionne cette notion d'autonomisation en proposant l'étude de deux concepts : le « *holding* » et le « *handling* ». Le *holding* renvoie à la façon dont l'enfant est porté, soutenu. Il détermine le processus d'intégration, conduisant l'enfant à un état d'unité⁴⁸. Quant au *handling*, il désigne littéralement la manière dont l'enfant est traité, manipulé, dans le but de faire fonctionner l'ensemble des aspects conscients et inconscients de son comportement individuel, et de développer sa fonction mentale. Ces deux états de fait interrogent la médiation présente et absente. Autrement dit, ils distinguent la médiation écrite et orale. Le musée encourage l'enfant dans sa démarche au travers la mise en place de support adapté lui permettant d'approfondir un sujet, de s'approprier les objets ou les œuvres à sa manière.

La difficulté consiste à proposer aux enfants, futurs adultes de demain, de nouvelles médiations permettant une appropriation singulière de l'espace muséal. Il s'agit de concevoir un outil ouvert à l'expérimentation et l'interprétation personnelle de l'art, correspondant aux goûts du jeune public actuel.

De plus, afin de faire évoluer les types d'approche de l'art, le médiateur doit s'appuyer sur son expérience humaine d'accompagnement et de rencontre vécus auparavant avec les enfants, mais aussi imaginer les attentes des jeunes publics qui n'ont pas eu la chance de venir au musée. À l'heure actuelle, les musées suggèrent l'univers virtuel comme une solution. Les institutions de faible envergure proposent des bornes interactives jugées moins onéreuses,

⁴⁸ Cécilia de Varine, texte en ligne : <http://classes.bnf.fr/rendezvous/actes/6/varine.pdf>, consulté le 10/06/2013.

tandis que les structures au budget plus important investissent dans des équipements numériques perfectionnés. Certains outils tels que les audioguides s'optimisent, se dynamisent et s'adaptent davantage à un jeune public.

En définitive, nous constatons que les musées travaillent actuellement à la facilitation d'une appropriation autonome par les visiteurs. La médiation culturelle actuelle, mise à disposition des spectateurs, propose de vivre une expérience intime ouvrant la voie à l'individualisation. Le personnel d'accueil des musées invite souvent à laisser les sacs à dos et affaires en tout genre à l'entrée des espaces d'exposition, au risque d'endommager les œuvres. Mais qu'en est-il du bagage culturel que chacun porte en lui ? La médiation d'aujourd'hui et de demain doit-elle s'adapter aux évolutions qui baignent notre quotidien et cela dès le plus jeune âge ?

3.2) L'ère numérique : Une nouvelle forme de médiation

En 1994, Evelyne Lehalle docteure en histoire et membre de l'ICOM définit l'accueil dans les musées comme une « *notion large dans le temps (avant, après, pendant la visite) et dans l'espace (ne pouvant se réduire au seul hall d'arrivée des visiteurs ou à une billetterie et un vestiaire)* »⁴⁹. Aujourd'hui, le multimédia a pris place dans ces trois temps. Dans la plupart des musées, le phénomène de jonglage entre l'œuvre et le cartel semble bel et bien révolu. Les institutions muséales proposent désormais d'appréhender l'art au travers des innovations liées au développement des nouvelles technologies.

L'engouement est tel que l'université Paris 8 Vincennes Saint-Denis propose un cursus Master spécialisé dans la « *médiation culturelle patrimoine et numérique* ». La présentation de cette formation insiste sur le fait que « *le développement du numérique induit de nouveaux modes d'accès à la culture et de nouvelles pratiques professionnelles* ». Il est également stipulé sur le site internet dédié à cette formation que « *les institutions patrimoniales (musées, bibliothèques, archives, monuments historiques et grands sites patrimoniaux) ainsi que les*

⁴⁹ Lehalle, Evelyne, « L'accueil dans les musées », in « Dossier Publics & Musées », PUL Lyon, n° 4, pp. 83-87.

agences de services dans le domaine de la culture et du patrimoine, ont besoin de médiateurs/trices culturel(le)s disposant d'une double compétence :

- *des savoirs fondamentaux en sciences humaines et sociales ;*
- *une solide formation théorique et appliquée aux technologies numériques de la documentation, de l'archivage, de l'infographie et à tous les types d'écritures numériques »⁵⁰.*

Aujourd'hui, la question des publics reste la préoccupation principale des institutions muséales. Le jeune public représentant une part importante de la fréquentation, par conséquent il semblait nécessaire de développer des dispositifs de médiation permettant de séduire et d'attirer de nouveaux jeunes visiteurs, en créant une médiation familière, interactive, ludique et au goût du jour. Dans le cas d'un jeune public atteint de handicaps auditifs, l'approche de l'art par le numérique exclut les différences entre les enfants et les oblige à davantage d'autonomie.

Les musées ne peuvent se fermer totalement à ces évolutions. Un tel choix les placerait en rupture avec les autres structures à vocation culturelle. Ils ne doivent pas se couper de leur public. Aujourd'hui, la démocratisation de la culture reste un enjeu qui ne cesse de se développer. De plus, l'ajout de la médiation numérique permet un large choix de supports d'aide à la visite. Il ne s'agit pas d'abandonner la médiation classique au profit d'un contenu numérique, mais de laisser les spectateurs quant au choix de leur support d'accompagnement. Concernant le jeune public, l'objectif est de faire entrer l'art dans leur quotidien, en dédramatisant l'approche muséale, en la rendant plus accessible et familière. Intégrer le multimédia au cœur de l'espace d'exposition, permet de lier médiation et actions pédagogiques. En outre, cette intégration doit faire l'objet d'une harmonieuse disposition, afin de permettre la cohabitation entre l'œuvre et l'écran.

⁵⁰ Danielle Tartakowsky, texte en ligne : [http://www.univ-paris8.fr/Master-Mediation culturelle? var recherche=master%20m%C3%A9diation%20culturelle&choix=c](http://www.univ-paris8.fr/Master-Mediation%20culturelle?var_recherche=master%20m%C3%A9diation%20culturelle&choix=c), consulté le 07/07/2013.

3.2) Le virtuel au service des enfants : Une console de jeux en guise de médiation.

Le musée du Louvre a lancé en 2012, sa nouvelle génération d'audioguide. L'appareil électronique conçu par la firme Nintendo se présente sous la forme d'une console de jeux vidéo dernière génération, incluant la tridimensionnalité sans port de lunettes. Le support affiche un double écran tactile, pèse 230 grammes et possède les dimensions suivante : 13,5 cm x 7,5 cm x 2 cm (annexe 18). La console fonctionne avec une batterie comprenant une autonomie de quatre heures, et un casque audio à brancher. Elle peut accueillir un contenu conçu exclusivement par le musée du Louvre. Elles sont au nombre de cinq mille et le prix de la location varie de cinq à trois euros selon le type de public.

Le partenariat signé entre le musée du Louvre et Nintendo permet la rencontre de deux univers a priori très différents. Nintendo apporte son expérience en matière de consoles de jeux, ainsi que son savoir-faire concernant le jeu vidéo aux intentions informatives et pédagogiques. Cet outil d'une attractivité incontestable, reste précieux afin d'attirer les jeunes publics au musée, et cela dès sept ans. La visite se transforme en expérience dynamique et enrichissante. L'exemple du musée du Louvre n'a pas été choisi au hasard. Depuis plusieurs années, il poursuit une politique volontariste de développement de l'offre de médiation, grâce aux multimédias, et accorde une attention particulière au public peu familier des musées. À travers ce projet, il s'agit de lier le patrimoine artistique à l'innovation technologique du divertissement interactif. La plupart des enfants du monde entier connaissent ou ont déjà utilisé ce genre d'outil.

L'objectif de cet audioguide est d'accompagner le public familial désireux de visiter le musée de façon autonome tout en enrichissant son regard sur les œuvres. Le contenu a été enregistré par des conservateurs et des conférenciers, qui privilégient une approche vivante et spontanée. Les sept-cent commentaires sont disponibles en sept langues (anglais, allemand, coréen, espagnol, français, italien, japonais). Il est également prévu d'y inclure un contenu à destination des publics handicapés : lecture descriptive des œuvres et transcription vidéo en langue des signes française. La console permet de gérer les flux de visiteurs et de les diriger vers d'autres espaces moins fréquentés. Elle propose en outre deux parcours thématiques au choix, chacun d'une durée de quarante-cinq minutes : Le parcours chefs-d'œuvre ou Égypte

en famille. Ce dernier invite les enfants à mieux observer et à décrypter les objets exposés. La visite se conclut par une série de jeux multimédias, afin de vérifier les connaissances acquises par le jeune public après la visite. L'appareil inclut également un plan interactif qui permet d'orienter le spectateur dans les différentes collections, réparties dans les trois ailes et les quatre niveaux du musée. Il est désormais impossible de se perdre dans les espaces d'exposition, car le double écran indique la position exacte du spectateur en temps réel.

Au cœur de sa stratégie d'accueil et d'accompagnement de tous les visiteurs, le musée du Louvre a fait du développement de cette technologie, une priorité, en complément des actions d'accueil et de médiation d'ores et déjà mis en place, pendant et après la visite.

Mais l'intégration des supports numériques ne risquent-ils pas d'écraser l'œuvre ? Finalement, l'importance pour les musées n'est pas tant la technologie, mais l'usage que le visiteur va en faire, ainsi que la médiation qui viendra l'enrichir. Le jeune public n'a peu, voire pas de référents culturels. Pour que la médiation joue son rôle, il faut trouver le juste équilibre entre le contenu et le support virtuel, afin d'éviter toute excitation de la part du jeune public, face aux médiations ludiques que les musées sont à même de leur proposer.

L'outil d'aide à la visite ci-dessus reste exceptionnel et est réservé au public familial, dans le but d'un plaisir partagé. Loin d'imaginer un groupe scolaire en possession de ce type de médiation. Dans notre société actuelle, le virtuel est associé aux joies et aux loisirs des enfants. Confondre le musée d'art, lieu d'apprentissage, et l'univers numérique divertissant, peut s'avérer être un bon compromis dans un but d'appropriation de la structure muséale. Les musées prônent l'apprentissage ludique pour les jeunes publics. L'enfant est alors plongé dans un état de bien-être qui rend l'esprit et le corps réceptifs au discours proposé. Il sera donc susceptible de le retenir.

Mais ne perdons pas de vue que la visite d'un musée d'art reste avant tout une expérience physique et spirituelle mettant à contribution notre corps ainsi que notre intelligence. Ces deux paramètres donnent du sens à la rencontre artistique. L'informatique et les nouvelles technologies canalisent notre attention mais réduisent de manière considérable notre expérience physique et nos échanges à l'intérieur de l'institution muséale. Si la médiation électronique s'avère être un outil interactif, ludique et plaisant pour la majorité des jeunes publics, il n'en demeure pas moins un support difficile à appréhender pour une partie novice de la population. La complexité des nouvelles technologies peut faire fuir de nombreux visiteurs préférant une médiation plus classique. L'aspect récréatif de ces nouvelles

propositions ne doit pas entraver les missions pédagogiques et éducatives auxquelles les établissements artistiques prétendent. En possession de ces nouveaux outils de médiation, les jeunes visiteurs pourraient être tentés de se détacher des valeurs intrinsèques du musée d'art. La machine et les technologies ne doivent pas remplacer l'atmosphère de ces lieux singuliers, propices à l'échange et empreints d'humanité.

Conclusion

L'art est un voyage mystérieux auquel l'enfant peut s'initier. À la manière d'un trésor, il se cache, se cherche, se trouve et s'ouvre à soi, au moyen d'une clé que le musée peut délivrer. Il peut être cependant difficile d'approche de par la complexité de ses formes ou de sa thématique. L'enfant est une page blanche sur laquelle la culture peut venir s'inscrire. Une médiation adaptée permet d'instaurer une relation entre l'art et le jeune public. Au fil des années, les écoles aux programmes scolaires surchargés et les familles au temps limité, ne semblent plus assumer ce rôle de transmission des codes culturels, permettant une appropriation des œuvres. L'institution muséale a pris et prend toujours le relais de la diffusion de l'art, par le biais d'une médiation devenue incontournable.

Les outils de médiation sont de plus en plus nombreux au sein des musées d'art. On propose, on invente, on innove et on accumule. Face à ce foisonnement de supports d'accompagnement dédiés aux jeunes publics, le musée emprisonne le visiteur dans une spirale d'informations. Pussions-nous faire de nos enfants des acteurs et non des consommateurs de savoirs. Malgré toute la créativité déployée par les professionnels des musées, il existe une médiation autour de laquelle l'institution révèle tout son sens : l'humain. Aucune technologie, ni aucun support écrit ne peut remplacer l'expérience humaine impliquant des échanges entre l'art et les hommes.

Dans le cas du jeune public, une médiation adaptée doit émaner d'un équilibre entre la leçon et le ludisme, autrement dit entre l'apprentissage et le jeu. Pour obtenir ce point d'équilibre, il est primordial de s'intéresser et de s'adapter aux savoirs, aux sensations, et aux réflexions que les enfants sont susceptibles de générer. La médiation orale invite dans un premier temps à l'interprétation. Elle prend en compte les ressentis ainsi que les idées de chacun, afin d'avancer dans une démarche d'exploration et de questionnement de l'œuvre. Le discours du médiateur ne découle pas d'une vérité absolue. Il invite au partage et à recours à une mise en

scène qui décale son récepteur de ses habitudes, afin de l'amener à développer sa propre expérience de l'œuvre. En ce sens, l'art constitue une forme ouverte de questionnement sur soi. En incluant cette liberté interprétative, l'enfant s'éloigne du discours scientifique inculqué en milieu scolaire. Dans un second temps, la médiation propose d'explicitier l'œuvre en laissant le libre choix du sens. On ne peut pas s'en saisir complètement mais uniquement s'en approcher.

Le rapport avec le monde de l'art n'est pas immédiat chez un enfant. Celui-ci doit passer par un jeu de construction mental afin de saisir l'espace physique dans lequel il se trouve. Le rôle de la médiation permet de faciliter et d'activer ces constructions. Ce large concept transmet mais surtout crée un sens qui provoque l'appropriation d'une œuvre ou d'un processus artistique. La médiation produit quelque chose en soi. Elle permet d'entrevoir une nouvelle vision de notre existence, d'affirmer l'identité de l'enfant et contribue à faire de lui un individu à part entière. Selon Alex Mucchielli, professeur à l'université Paul-Valéry de Montpellier « *l'identité est un ensemble de critères, de définitions d'un sujet et un sentiment interne. Ce sentiment d'identité est composé de différents sentiments : sentiment d'unité, de cohérence, d'appartenance, de valeur, d'autonomie et de confiance organisés autour d'une volonté d'existence* »⁵¹. L'approche du musée apporte à l'enfant la dimension individuelle (sentiment d'être unique), groupale (sentiment d'appartenir à un groupe) et culturelle (sentiment d'avoir une culture d'appartenance).

Finalement, la véritable démarche d'un musée d'art, et dans une plus large mesure d'un complexe à vocation culturelle, n'est pas tant d'apporter des réponses ; il demeure le lieu de toutes les interrogations : « *Exposer, c'est troubler l'harmonie. Exposer, c'est déranger le visiteur dans son confort intellectuel* »⁵². Aujourd'hui, le musée peut apparaître comme un déstabilisateur pour l'enfant ancré depuis sa naissance dans une société de surconsommation. Dans ce contexte, si la médiation culturelle au sein des musées d'art constitue un outil permettant la déconstruction des perceptions, la décomposition des savoirs et l'interrogation des certitudes, ne serait-elle pas un moyen de repenser notre réalité ?

⁵¹ Alex Mucchielli, *L'identité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

⁵² J. Hainard et M. Gonseth (Musée d'ethnographie de Neuchâtel), texte en ligne : <http://www.men.ch/expo-principes>, consulté le 14/07/2013.

Bibliographie

LES SOURCES MANUSCRITES

- **Ouvrages :**

Généralités / Réflexions philosophiques et phénoménologiques :

Dewey, John, *Démocratie et éducation*, Paris, Armand Colin, 1975.

Foucault, Michel, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966.

Jaubert, Alain, *Palettes*, Paris, Gallimard, 1998.

Lalande, André, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1926.

Mucchielli, Alex, *L'identité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

Nietzsche, Friedrich, *Humain, trop humain*, Paris, Mercure de France, 1906.

Onfray, Michel, *Le désir d'être un volcan*, Paris, Grasset, 1996.

Médiation culturelle :

Caillet, Elisabeth, *Accompagner les publics, L'exemple de l'exposition « Naissances » au Musée de l'Homme*, Paris, L'Harmattan, 2007.

Caillet, Elisabeth, *Médiateurs pour l'art contemporain*, Paris, La documentation française, 2000.

Psychologie de l'enfant :

Claude Halmos, *Dis-moi pourquoi : Parler à hauteur d'enfant*, Paris, Fayard, 2012.

Jean Piaget, *La représentation du monde chez l'enfant*, Paris, Presses Universitaires de France, 2008.

- **Acte de colloque :**

Octobre S. et Sirota R. (coord.). 2010. *Enfance & Cultures, Regards des sciences humaines et sociales : Colloque international organisé par le Ministère de la Culture et de la Communication, l'association internationale des sociologues de langue française et l'Université Paris Descartes*, (Paris, 15, 16 et 17 décembre 2010). En ligne. Paris, 805p. <<http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/Actes-Enfanceetcultures-global.pdf>>.

Consulté le 10/07/2013.

- **Revue et articles de dictionnaire :**

Jacques Pain, « Education informelle » in *Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation*, Nathan, 2000.

Jacky Beillerot, « Médiation » in *Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation*, Nathan, 2000.

Castelain Jean-Christophe, « Jeune public, public exigeant » in *L'enfant au musée*, Revue Le Journal des Arts, n°359, 16 déc.2011.

Évelyne Lehalle, « L'accueil dans les musées », in *Dossier Publics & Musées*, PUL Lyon, n° 4, 1994.

LES SOURCES ELECTRONIQUES

- Références internet :

Brochard, Ingrid : http://www.musee-mobile.fr/pdf/MUMO_DP_fr.pdf

et <http://www.musee-mobile.fr/projet.html>

Chaumont, Sophie : <http://www.ocim.fr/wp-content/uploads/2013/02/LO.981-pp.04-12.pdf>

Chirac, Jacques :

<http://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000000769536&dateTexte=&categorieLien=id>

De Varine, Cécilia : <http://classes.bnf.fr/rendezvous/actes/6/varine.pdf>

Doublet, Sandra : <http://www.edit-revue.com/?Article=190>

Ferron, Éric : <http://doc.ocim.fr/LO/LO090/LO.90%281%29-pp.04-13.pdf>

Freyburger J-J, Guérin G. et Saint-Cricq C. : <http://www.crdpstrasbourg.fr/experience/musee/>

Hainard J. et Gonseth M. : <http://www.men.ch/expo-principes>

Hubert, François : <http://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/article/anniversaire-aumus%C3%A9>

ICOM : <http://icom.museum/la-vision/definition-du-musee/L/2/>

Merleau-Ponty, Claire : <http://www.doc.ocim.fr/LO/LO072/LO.72%282%29-pp.10-18.pdf>

Ministère de la Culture et de la Communication :

<http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Education-artistique-et-culturelle/Mission-educative/Musees>

Rocher, Guy : <http://jmt->

sociologue.uqac.ca/www/word/387_335_CH/Notions_culture_civilisation.pdf

Séverin, Marie-Renée : <http://www.associationmediane.free.fr/articles/mediation2.htm>

Tartakowsky, Danielle : [http://www.univ-paris8.fr/Master-Mediation culturelle?
var_recherche=master%20m%C3%A9diation%20culturelle&choix=c](http://www.univ-paris8.fr/Master-Mediation%20culturelle?var_recherche=master%20m%C3%A9diation%20culturelle&choix=c)

Tosatto, Guy : <http://www.museedegrenoble.fr/975-jeunes-enfants.htm>

Index

A

anniversaire · 46, 47, 48, 49, 60
 apprentissage · 5, 11, 13, 18, 20, 29, 30,
 35, 42, 49, 54, 56
 autonomie · 21, 29, 32, 50, 52, 53, 57

C

culture · 11, 12, 17, 19, 21, 24, 49, 51, 52,
 56, 57, 60

E

éducation · 4, 10, 11, 13, 20, 21, 25, 45,
 47, 58, 59
 Elisabeth Caillet · 10, 13, 14
Enfance & Cultures · 5, 18, 59
 enfant · 4, 6, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21,
 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33,
 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44,
 45, 46, 47, 48, 49, 50, 54, 56, 57, 59
 expérience · 4, 13, 14, 19, 24, 27, 28, 29,
 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 41, 42, 43,
 45, 46, 48, 50, 51, 53, 54, 56, 57

I

ICOM · 47, 51, 60
 identité · 57, 58
 individualité · 13, 21, 31

J

jeune public · 4, 10, 11, 14, 16, 17, 18, 19,
 20, 22, 23, 24, 28, 29, 31, 32, 35, 41, 44,
 46, 48, 50, 51, 52, 54, 56

L

ludique · 13, 17, 28, 52, 54

M

médiateur · 5, 6, 12, 14, 20, 21, 22, 23, 30,
 31, 33, 36, 37, 38, 48, 49, 50, 56
 médiation culturelle · 4, 13, 14, 49
 MuMo · 41, 42, 43, 44, 45, 46
 musée du Louvre · 53

N

Nintendo · 53, 64, 81
 numérique · 51, 52, 54

P

pratique · 21, 25, 31, 32, 38, 49

S

scolaires · 5, 11, 13, 16, 17, 20, 21, 30, 31,
 38, 47, 49, 56

V

virtuel · 50, 53, 54

Table des annexes

Annexe 1	Atelier « <i>Le visage et ses expressions</i> » au musée du Louvre	page 65
Annexe 2	Atelier « <i>Parler avec son corps</i> » au musée de Grenoble	page 66
Annexe 3	MuMo, un musée mobile (en Afrique)	page 67
Annexe 4	Daniel Buren, <i>Déplié ça va mieux !</i> , 2010	page 68
Annexe 5	Paul McCarthy <i>Red Rabbit</i> , 2010	page 69
Annexe 6	Maurizio Cattelan, <i>Immagine</i> , 2011	page 70
Annexe 7	James Turrell, <i>Sans titre</i> , 2011	page 71
Annexe 8	Jim Lambie, <i>Zobop for MuMo</i> , 2011	page 72
Annexe 9	Claude Lévêque, <i>Nous irons jusqu'au bout</i> , 2012	page 73
Annexe 10	Nari Ward, <i>Lace lift</i> , 2011	page 74
Annexe 11	John Baldessari, <i>6 dogs jumping (with children watching)</i> , 2012	page 75
Annexe 12	Ghada Amer, <i>Baisers #1</i> , 2011	page 76
Annexe 13	Florence Doléac, <i>Doudoucho Show</i> , 2011	page 77
Annexe 14	Eija Liisa Ahtila, <i>Companions</i> , 2011, vidéo (4 min 10 sec.)	page 78
Annexe 15	Pierre Huyghe, <i>Zoodrama</i> , 2011 (4 min)	page 79
Annexe 16	Farhad Moshiri, <i>Melt</i> , 2011, vidéos (9 sec. / 46 sec. / 1 min. 18 sec.)	page 80

Annexe 17 Roman Signer, *Kayak*, 2011, vidéo (5 min 5 sec.). page 81

Annexe 18 La console de jeux Nintendo 3DS, le nouveau support de médiation proposé
par le musée du Louvre page 82

Annexe 1 Atelier « *Le visage et ses expressions* » au musée du Louvre.



Annexe 2 Atelier « *Parler avec son corps* » au musée de Grenoble.



⁵⁴ Source de l'image © <http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/v2/spip.php?article1135>

Annexe 3 MuMo, un musée mobile (en Afrique).



⁵⁵ Source de l'image © <http://www.bollere-africa-logistics.com/medias/communiques-de-presse/tour-du-monde-du-mumo-musee-mobile-dart-contemporain.html>

Annexe 4 Daniel Buren, *Déplié ça va mieux !*, 2010.



⁵⁶ Source de l'image © <http://ecoledesaintsixt.over-blog.com/categorie-10173576.html>

Annexe 5 Paul McCarthy *Red Rabbit*, 2010.

⁵⁷ Source de l'image © <http://elizabethstudio.wordpress.com/2012/03/16/roaming-red-rabbit/>

Annexe 6 Maurizio Cattelan, *Immagine*, 2011.



⁵⁸ Source de l'image © <http://www.boumbang.com/ingrid-brochard/>

Annexe 7 James Turrell, *Sans titre*, 2011.

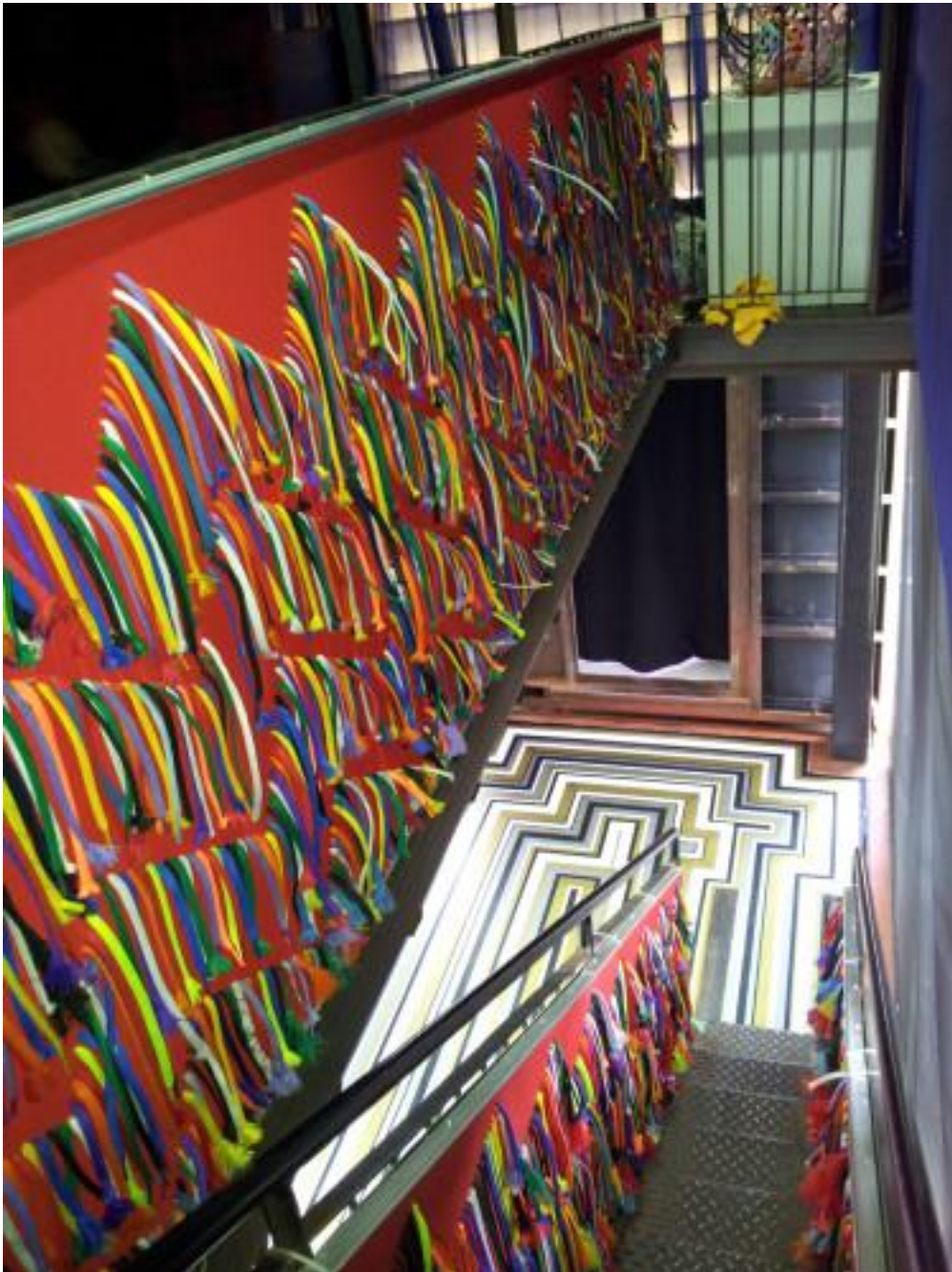
⁵⁹ Source de l'image © André Morin

Annexe 8 Jim Lambie, *Zobop for MuMo*, 2011 .

⁶⁰ Source de l'image © Florian Holz

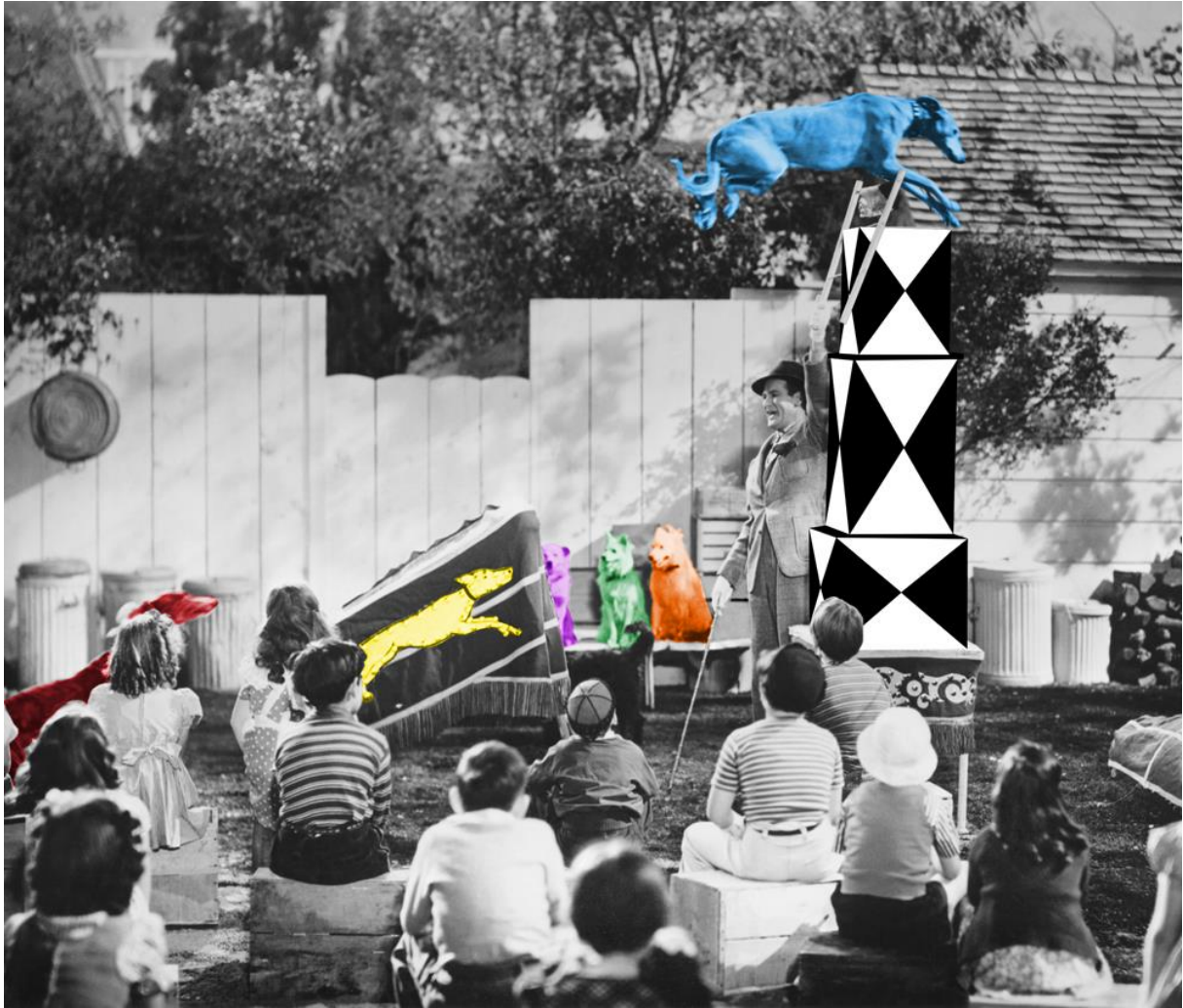
Annexe 9 Claude Lévêque, *Nous irons jusqu'au bout*, 2012.

⁶¹ Source de l'image © <http://ecoledesaintsixt.over-blog.com/categorie-10173576.html>

Annexe 10 Nari Ward, *Lace lift*, 2011.

⁶² Source de l'image © <http://ecoledesaintsixt.over-blog.com/categorie-10173576.html>

Annexe 11 John Baldessari, *6 dogs jumping (with children watching)*, 2012.



⁶³ Source de l'image © <http://www.musee-mobile.fr/oeuvres.html>

Annexe 12 Ghada Amer, *Baisers #1*, 2011.

⁶⁴ Source de l'image © André Morin

Annexe 13 Florence Doléac, *Doudoucho Show*, 2011.



⁶⁵ Sources des images © <http://www.doleac.net/projects/mumo/>

Annexe 14 Eija Liisa Ahtila, *Companions*, 2011, vidéo (4 min 10 sec.).



⁶⁶ Source de l'image © http://www.musee-mobile.fr/ressources/Eija_Lisa_Ahtila.pdf

Annexe 15 Pierre Huyghe, *Zoodrama*, 2011, vidéo (4 min).



67

⁶⁷ Source de l'image © http://www.musee-mobile.fr/ressources/Pierre_Huygue.pdf

Annexe 16 Farhad Moshiri, *Melt*, 2011, vidéos (9 sec. / 46 sec. / 1 min. 18 sec.).



68

⁶⁸ Source de l'image © http://www.musee-mobile.fr/ressources/Farhad_Moshiri.pdf

Annexe 17 Roman Signer, *Kayak*, 2011, vidéo (5 min 5 sec.).



⁶⁹ Source de l'image © http://www.musee-mobile.fr/ressources/Roman_Signer.pdf

Annexe 18 La console de jeux Nintendo 3DS, le nouveau support de médiation proposé par le musée du Louvre.



70

⁷⁰ Source de l'image © http://images.telarama.fr/medias/2012/05/media_81272/au-louvre-le-nouveau-guide-s-appelle-nintendo,M86111.jpg

Table des matières

Introduction **page 10**

PREMIÈRE PARTIE

L'ENFANT, L'ART ET LE MUSÉE **page 15**

I) L'enfant, l'art et le musée

1) Attirer les jeunes publics au sein des structures muséales : Chiffres, constats et solutions **page 16**

2) L'enfant au musée : Perception, comportement et objectifs d'apprentissage **page 18**

2 . 1) Que perçoit-il ? page 18

2 . 2) Le comportement et l'attention de l'enfant page 20

2 . 3) Les objectifs de l'éducation artistique et culturelle page 21

3) Imaginaire et univers médiatique : Quel rôle pour l'art ? **page 22**

3 . 1) Apporter un sens à sa démarche artistique page 22

3 . 2) L'œuvre d'art et ses fonctions pour les jeunes publics page 24

3 . 2 . 1) Passer du statut de consommateur à celui de regardeur

page 24

3 . 2 . 2) Le rôle de l'œuvre d'art : un débat séculaire ? page 25

DEUXIÈME PARTIE

TRANSMETTRE PAR L'EXPERIENCE : LE VIVRE, L'ENTENDRE, LE VOIR ET LE FAIRE page 27

II) Transmettre par l'expérience : Le vivre, l'entendre, le voir et le faire

1) Les visites libres ou guidées pour les enfants page 28

1 . 1) La visite individuelle : L'exemple du livret-jeu page 28

1 . 2) La visite-guidée : Une expérience humaine page 29

1 . 3) L'efficacité de l'expérience orale page 30

2) Les espaces de médiation pratique ou appréhender l'art par le « faire »

page 32

2 . 1) Transformer son imaginaire : Regard sur des concepts originaux et riche de sens page 32

2 . 1 . 1) Les audioguides pour enfants : Avantages et inconvénients page 32

2 . 1 . 2) Le musée du Louvre : « Le visage et ses expressions » page 33

2 . 1 . 3) Le Musée de Grenoble : « Parler avec son corps » page 34

2 . 2) Percevoir le musée : Le jeune public handicapé visuel au musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg	page 35
2 . 2 . 1) « Une histoire sans paroles ni mouvements »	Page 36
2 . 2 . 2) Comprendre l'art par le toucher	page 37
2 . 3) Au plus près de l'œuvre...	page 38

TROISIÈME PARTIE

VERS UNE MEDIATION EVOLUTIVE POUR L'ENFANT D'AUJOURD'HUI ET DE DEMAIN : ÉTUDE DE TROIS CONCEPTS EMERGENTS

page 40

III) Vers une médiation évolutive pour l'enfant d'aujourd'hui et de demain

1) MuMo : Vers une migration de la médiation et de l'expérience

page 41

1 . 1) La naissance de MuMo page 41

1 . 2) MuMo : Une structure complète page 42

1 . 3) Une médiation ? Est-ce véritablement nécessaire ? page 45

2) Fêter son anniversaire au musée : Un nouveau dispositif de médiation ?

page 46

2 . 1) Vers une disparition du médiateur et de sa fonction ?	page 48
3) Quand le virtuel s'invite au musée	page 50
3 . 1) Vers une autonomie du jeune visiteur	page 50
3 . 2) L'ère numérique : Une nouvelle forme de médiation	page 51
3 . 2) Le virtuel au service des enfants : Une console de jeux en guise de médiation.	page 53
Conclusion	page 56
Bibliographie	page 58
Index	page 62
Table des annexes	page 63