



Le ministère de la Culture présente

VIE DES MUSÉES

TEMPS DES PUBLICS

AUTRES TEMPS ? AUTRES LIEUX ?
GARDER LE CORPS À L'ESPRIT ?
ENGAGER LE DÉBAT ?
LE MUSÉE INDISCIPLINÉ ?

RÉINTERROGER LES PRATIQUES
DE MÉDIATION DANS LES MUSÉES
COLLOQUE 21.22.23. JUIN 2017
PARIS ET ILE-DE-FRANCE 50 MUSÉES PARTENAIRES

**Colloque « Vie des musées – Temps des publics » (21 - 23 juin 2017)
Thématique « Le musée indiscipliné ? »**

Atelier action 4.1 Basilique de Saint-Denis et Musée en herbe - 22 juin 2017

**« Modalités ludiques de médiation et libre jeu au musée :
jouer pour s'approprier le musée, ses règles et ses collections »**

Cet atelier est piloté au musée du Louvre, par Cathy Losson et Françoise Feger du Service Démocratisation culturelle et action territoriale.

Les institutions et membres du comité de pilotage qui ont conçu cette journée avec elles sont :

- Sylvie Koch, Service éducatif de la Basilique de Saint Denis
- Elodie Roblain, Service de l'Action éducative de l'Institut du Monde Arabe
- Delphine de Bethman et Sophie Valmorin, Service des activités culturelles de la Cité de la musique - Philharmonie de Paris
- Anne Bricet et Adeline Brossart, Service pédagogique du Musée en herbe

L'atelier était animé par Françoise Feger et Cathy Losson du musée du Louvre.

Il s'est tenu à la Basilique de Saint Denis dans trois lieux distincts, puis au musée en Herbe.

TEMPS 1. Dans le jardin de la Basilique de Saint Denis : Accueil et introduction

Autour de cafés et viennoiseries, dans le cadre merveilleux des jardins de la Basilique de Saint Denis, l'administrateur des lieux Serge Santos souhaite la bienvenue à l'ensemble des participants.

Suit une présentation de chacun des participants et une courte introduction de Cathy Losson. Elle rappelle le déroulé général de la journée et les questionnements à partager.

De nombreux établissements culturels se lancent depuis plusieurs années dans la conception d'outils d'aide à la visite ou d'offre de médiation qui intègrent des modalités ludiques. Ces offres qualifiées de « jeu », apparaissent en nombre dans les musées et les lieux patrimoniaux, principalement pour les enfants.

Et pourtant, les réunions préparatoires à cet atelier ont confirmé un sentiment partagé entre professionnels de la médiation : il existe une forme de résistance au jeu au sein des établissements. Le jeu ne fait « pas sérieux ».

Cette journée se fixe donc les objectifs suivants :

- Prendre un temps réflexif sur nos pratiques,
- Nous permettre de mieux qualifier ce que nous faisons,
- Légitimer nos productions de médiation ludique, à la fois en consolidant un discours, en allant voir du côté des sciences de l'éducation et en nous ouvrant à d'autres pratiques professionnelles comme celles des ludothécaires..

Françoise Feger débute en présentant un panel de dispositifs ludiques dans les musées, internationaux et principalement anglo-saxons.

En préambule, la connexion naturelle entre jeu et création est rappelée. Il existe une complicité naturelle entre art, création et jeu. Créer c'est parfois jouer, et inversement. Des courants artistiques comme Fluxus ou certaines œuvres contemporaines illustrent directement cette parenté. Le festival Art en jeu au Musée Georges Pompidou (2015) est également cité à titre d'exemple.

La première grande famille de situations ludiques évoquée dans les musées porte sur la visite autonome.

Les nouvelles technologies ont offert ces dernières décennies des possibilités nouvelles. Sans médiateur de musée, les visiteurs qu'ils soient enfants ou adultes, jouent seuls ou à plusieurs, avec des outils numériques et virtuels, qu'ils soient fixes ou embarqués. Des tablettes proposent des jeux en réalité augmentée. Des environnements immersifs sont cités, tels que Flying like a pterosaur à l'American museum of natural history.

Des mobiliers interactifs et multisensoriels permettent également de simuler des aventures nouvelles : ressentir, expérimenter des situations inédites, comme des tremblements de terre (Earthquake simulator au Natural History museum – Royaume Uni).

Les parcours jeux, souvent sur support papier, sont des outils plus traditionnels mais fréquents. Jeux de piste ou chasses au trésor, ils permettent, seuls ou en équipe, de chercher, se tromper, recommencer ou perdre.

La deuxième situation de visite ludique évoquée est, non plus en autonomie, mais accompagné d'un ou plusieurs médiateurs de musée.

Les pratiques théâtralisées, les jeux de rôles sont ici fréquents. Ils invitent les visiteurs à se déguiser, à jouer des personnages en changeant de lieu, d'époque, en participant à une histoire. Dans cet environnement fictionnel, le visiteur est amené à se projeter de façon active.

Diverses pratiques ludiques et corporelles sont également évoquées. L'activité Recreate a scene par exemple invite les visiteurs du MET de New York à mimer les personnages d'une scène peinte ou sculptée, puis à se photographier et à la partager sur les réseaux sociaux.

La pratique corporelle peut même aller jusqu'au sport. Le musée est alors arpenté comme un terrain de jeu sportif. Les visiteurs sous la houlette d'un coach sportif font équipe, courent, sautent (Workout au MET). On s'interroge ici sur la limite ténue entre jeu et pratique sportive.

Les musées proposent également de plus en plus de jeux immersifs tels que serious game, escape game... Ils permettent aux visiteurs de mener une enquête en se mettant dans la peau d'un personnage qui doit faire des choix et résoudre des énigmes... Un public éclairé dit de « gamers » est très amateur de ces propositions et constitue une cible nouvelle pour les musées.

Outre la visite autonome et la visite avec médiateur, une catégorie spécifique apparaît sous la classification proposée ici de « musées jeux ». Des expositions dédiées à part entière au jeu permettent de faire découvrir le patrimoine du jeu à travers la pratique ludique (exposition Game on au Victoria and Albert Museum of childhood de Londres, 2016).

Des musées proposent également des espaces entièrement dédiés au jeu au sein de leurs collections permanentes. On cite Hands on activities au Worcester art museum qui possède une importante collection d'armes et d'armures. Le musée invite les visiteurs à proximité des originaux, à se revêtir de répliques de hautes, gantelets... Des joutes et combats sont en outre organisés, avec de nombreuses citations à l'univers Star wars.

Des espaces dédiés au jeu, hors des collections permanentes fleurissent également dans les musées. Le musée d'art moderne Louisiana de Copenhague propose ainsi aux familles, dans un espace en libre accès, de s'inspirer d'une sculpture de Baselitz pour construire un portrait en Légo qui cite l'œuvre de l'artiste.

Le musée hors de ses murs s'exporte également auprès des joueurs à travers de nombreux jeux de plateaux, jeux de société, memory...

Enfin, Françoise Feger clôture la présentation sur la question du musée rejoué par les visiteurs, lorsque cette pratique n'est ni cadrée ni invitée par les institutions culturelles. Dès l'été 2016 les

musées ont tous été arpentés par de nouveaux types de visiteurs qui venaient chasser les pokemons au sein des collections. Enfin des pratiques photographiques partagées sur les réseaux sociaux font également preuve d'espièglerie et d'un certain goût chez les visiteurs pour le détournement subversif des oeuvres.

Pratique naturelle et spontanée, il arrive donc que le jeu des visiteurs échappe aux musées eux-mêmes.

Gilles Brougère est professeur en Sciences de l'éducation à l'Université Paris XIII, responsable du DESS « Sciences et jeux » et auteur de plusieurs ouvrages et articles sur le jeu et le jouet. Il propose un outil qui permet d'analyser les pratiques de leur point de vue ludique à partir de 5 critères.

Gilles Brougère souligne pour débiter l'évolution du sens donné au mot « ludique » apparu dans les années 70. D'abord terme savant qui devient flou puis s'apparente aujourd'hui à fun, amusant... Il interroge l'appellation « serious game » (comment le jeu peut-il être sérieux ?).

Le jeu ne doit pas être confondu avec la « ruse ludique » définie par Erasme (utilisée à l'époque pour attirer les élèves vers l'apprentissage du latin).

Le jeu par essence invite à la participation, à l'engagement. Le joueur doit pouvoir sortir du jeu quand il le souhaite. Au cours du jeu une production d'attitudes spécifiques est visible. Le jeu est un apprentissage informel qui valorise la décision. C'est un terrain propice aux expérimentations, sources d'apprentissages nouveaux pour le joueur.

Gilles Brougère dresse la liste des cinq critères, ou outils, servant à reconnaître ce que l'on appelle jeu. Il ne s'agit pas ici de définir le jeu, mais de proposer une grille d'analyse des activités.

- le « second degré » ou non littéralité de l'activité par rapport aux activités de la vie quotidienne (ex : les enfants jouent « à la bataille », ce qui n'est pas véritablement se battre ; réalité fictionnelle).

- la « décision » (décision de jouer, mais surtout décision de continuer à jouer). Obliger détruit le jeu. Mais un accompagnement bienveillant peut être propice dans certaines circonstances.

Ces deux premiers critères entraînent les trois suivants :

- le mécanisme de décision à travers l'application de règles (implicites ou explicites qui permettent au jeu de fonctionner grâce au partage d'un même système de décision)

- la frivolité : absence ou minimisation des conséquences (minimisation des conséquences des actions et dires du joueur par leurs mises à distance de la vie ordinaire), à ne pas confondre avec l'absence de sérieux ou d'implication.

- enfin l'incertitude (quant à l'issue du jeu) : ouverture de l'attente d'un but mais sans la pression d'un résultat évaluable.

Suit l'intervention de Nadège Haberbusch, codirectrice de l'association Les Enfants du Jeu, ludothèque à Saint Denis, dans le quartier des Francs-Moisins.

Nadège Haberbusch expose la manière dont, avec l'équipe de la ludothèque, elle essaye de créer des environnements et des mises en scène qui engagent les enfants dans des pratiques de libre jeu. Il s'agit de rendre l'enfant acteur aussi bien de son choix de jeu que de la construction de l'environnement dans lequel il se déroule. L'enfant est autonome et entièrement libre, sous le regard d'un adulte bienveillant et non-interventionniste.

Ce positionnement se distingue des jeux à règles qui nécessitent un cadrage préalable de l'adulte.

Les bénéfiques pour l'enfant (comme pour le parent, dans un contexte social souvent difficile) sont multiples : cognitifs, sensoriels, sociaux, psychomoteurs...

TEMPS 3. Dans la Crypte de la Basilique de Saint Denis : l'Escape game

Les participants de l'atelier sont invités par la Basilique de Saint Denis à un Escape game dans la crypte de la Basilique. Compte tenu de l'exigence de confidentialité de ce type de proposition, aucune information ne peut être transmise par les joueurs, à l'issue de leur participation.

Ce moment fort de la journée a contribué à passer de la théorie à la pratique : pas d'atelier sur le jeu sans jouer. Il a également permis, à travers son invitation à collaborer et échanger entre participants, à créer véritablement un esprit d'équipe au sein de l'atelier.

TEMPS 4. Dans les ateliers de la Basilique de Saint Denis : présentations et débats

I. Le jeu dans les collections et espaces de visite

L'après-midi débute par un **retour d'expérience à chaud sur l'escape game**. **L'équipe de la Basilique et la Compagnie de la Petite Main (chargée de la co-conception et de l'animation de l'offre) partage sa méthodologie de travail** et répond aux questions sur les aspects budgétaires, administratifs, perception/validation de l'offre par les administrations de tutelles (CMN, clergé)...

Puis Elodie Roblain de l'Institut du Monde Arabe présente un *decision game* nommé « Les mondes de Soliman ».

La classe « Les mondes de Soliman » dure 1 journée. La journée comprend :

- Le jeu de décision sur le règne de Soliman (2h)
- La visite du musée de l'IMA sur le thème de l'empire ottoman (1h30)
- L'atelier plastique autour de la tughra (signature) du sultan (2h)

Le public visé est des groupes scolaires. L'activité se fait donc en lien avec le programme d'histoire de 5^e et de 2nde.

Le déroulement du jeu est le suivant :

- le maître du jeu expose une situation et propose deux ou trois décisions possibles
- les élèves sont répartis en groupe de 6 maximum. La prise de décision est discutée à l'intérieur du groupe avant d'être confrontée aux décisions des autres groupes
- une fois la décision prise, le maître du jeu commente les décisions des groupes en apportant des connaissances complémentaires

Le but du jeu est de remporter le plus de queues de cheval en prenant les meilleures décisions, à la place de Soliman.

Les objectifs du jeu sont :

- faire acquérir des repères aux élèves en les plaçant dans une position active
- réutiliser ces repères lors de la visite du musée

Ces objectifs se complètent d'intérêts pédagogiques pour les élèves :

- approcher le processus de la prise de décision
- décider selon des critères qui ne sont pas ceux d'aujourd'hui
- se rendre compte de l'éventail des possibles qui s'offre dans chaque situation

Enfin le jeu établit des liens directs avec la visite du musée :

- les icônes de l'école d'Alep (18^e siècle) mises en rapport avec les situations concernant les relations de Soliman avec François Ier
- calames, coffre-écritoire, pages d'exercice de calligraphie sont présentés, en lien avec l'institution du devchirmé et le rôle politique des sultanes

Dans une ruse pédagogique assumée, le *serious game* de l'IMA souhaite faire acquérir un maximum de connaissances aux enfants en un minimum de temps, dans le plaisir et l'engagement.

II. Les espaces dédiés aux enfants

Delphine de Bethmann et Sophie Valmorin du Musée de la Musique présentent « La Petite Boîte à Chagall ».

Il s'agit d'une galerie-atelier temporaire pour jouer en famille. Cet espace pour le jeune public à partir de 4 ans (public scolaire et personnes individuelles) permet de découvrir l'œuvre de Marc Chagall de manière ludique et créative. Ce lieu de 350 mètres carrés dédiée aux jeux a été conçu en lien avec l'exposition « Marc Chagall, le triomphe de la musique » à la Philharmonie de Paris.

Lieu d'échange et de partage entre parents et enfants, il propose à travers 16 modules des activités créatives, des jeux d'observation, de mémorisation, un petit théâtre avec des costumes pour danser, des installations numériques interactives.

La diversité des jeux (participatifs, contemplatifs, individuels, collectifs) permet à chaque enfant de trouver celui qui lui correspond. Deux animateurs (médiateurs, plasticiens ou musiciens) sont présents pour initier certains ateliers au sein de l'espace, et pour répondre aux questions des enfants. « La Petite Boîte à Chagall », pensée en introduction ou en prolongement de l'exposition, a rencontré un grand succès. Des retours multiples d'enfants ont été constatés et l'exposition itinère aujourd'hui à l'international.

Anne Brichet et Adeline Brossart présentent le Musée en Herbe.

Inauguré en 1975, l'aventure du Musée en herbe dure depuis plus de 40 ans.

Il a été l'un des premiers à proposer une médiation basée sur le jeu.

Auparavant installé au jardin d'Acclimatation, il est aujourd'hui situé dans le premier arrondissement parisien. Si la présentation évolue, le jeu reste au cœur de l'ADN du musée et les jeux sont intégrés dès la conception de chaque exposition.

Plusieurs expositions phares sont évoquées : Niki la fée des couleurs (2008), dans la catégorie les z'expos dont vous êtes le héros La vache de monsieur Wahrol (2009), Surréaliste mon cher Dali ! (2010).

Dans ce musée à destination du jeune public, les œuvres sont accrochées à hauteur d'enfant pour leur permettre de voir correctement les détails. Les textes sont courts et emploient un vocabulaire accessible afin de leur permettre de visiter en autonomie. Dès l'origine, la scénographie qui s'organisait en une série de « boîtes à couleurs » (boîtes ouvertes disposées à la verticale pour servir de panneaux), proposait, en pendant de chaque reproduction d'œuvre, un dispositif ludique. Si aujourd'hui, la scénographie est plus immersive et les œuvres exposées, des originaux, les *hands on* sont toujours présents pour permettre aux enfants de s'approprier les œuvres, par la manipulation.

L'exposition « Hello my game is ... » qui s'y déroule jusqu'au 13 septembre 2017, tout en faisant découvrir le travail du street-artist Invader, permet de montrer aux enfants que l'art est partout, même dans la rue.

III. Le jeu hors des murs du musée

Christèle Nouviale présente le jeu de plateau réalisé au Musée d'Arts de Nantes.

Le musée d'Arts de Nantes propose une médiation ludique sur les collections et le fonctionnement du musée sous la forme de deux jeux de plateau, s'inspirant du Monopoly et du Trivial Pursuit.

Le premier jeu de plateau s'intitule « C'est l'expo du siècle » et se joue à partir de 11 ans à 4 joueurs ou 4 équipes. Destiné aux adolescents et aux adultes, il permet de comprendre le fonctionnement d'un musée, de tester et d'affiner ses connaissances en histoire de l'art. Le but du jeu est de gagner le plus d'œuvres possibles (celles du musée d'arts de Nantes) pour organiser des expositions monographiques ou thématiques et gérer au mieux une collection. Les joueurs doivent répondre à une série de questions, sur le principe du vrai ou faux, ayant pour sujet l'activité du musée.

Le second jeu de plateau, nommé « Ma Musée », a des règles très similaires mais peut se jouer dès 6 ans. A 4 joueurs ou 4 équipes, ce jeu de plateau accompagne une mallette pédagogique composée de vidéos dans lesquelles les membres du personnel du musée présentent leurs métiers.

Le but du jeu est d'être le premier à créer son musée, c'est-à-dire de gagner une équipe de professionnels, un bâtiment et des œuvres.

Ces deux dispositifs ludiques sont proposés aux classes. Ils sont prêtés avant ou après une visite au musée d'Arts de Nantes, pour introduire et préparer la visite, ou pour entretenir le souvenir de la visite et poursuivre le travail en classe.

Françoise Feger du Musée du Louvre présente „Le Louvre à jouer“.

Créé en 2016 par le Service démocratisation culturelle et action territoriale du Louvre, « Le Louvre à jouer » est un dispositif hors les murs, itinérant et gratuit. Il propose aux enfants (6-12 ans), par le jeu, de se familiariser avec les codes du musée et de découvrir les chefs-d'œuvre, l'architecture ainsi que l'univers des métiers du musée du Louvre. Après avoir construit leur musée (murs, sols, accrochage des peintures et installation des sculptures) les enfants sont invités à lui donner vie, en jouant le rôle des différents métiers et personnes que l'on trouve au sein du musée du Louvre. Durant le dispositif, un maître du jeu joue le rôle de la directrice du musée du Louvre. L'engagement des enfants durant le jeu est à la mesure de la responsabilité qui leur est confiée. Lors de leur venue au « vrai » musée du Louvre, on observe chez ces enfants souvent primo-visiteurs, une confiance en eux et une complicité avec le lieu et les œuvres.

IV. Débat

A la suite de ces présentations, un débat s'est structuré autour de plusieurs grandes questions.

Au sujet de la perception du jeu par les professionnels de la médiation présents, on convient qu'il n'y a pas de bons ou de mauvais usages du jeu. La ruse pédagogique à l'œuvre dans le jeu au service d'apprentissages n'est aucunement inférieure en qualité au libre jeu.

Il est cependant nécessaire d'avoir un usage conscient du jeu et de pouvoir le qualifier au sein de nos pratiques, en étant au clair avec les objectifs poursuivis.

Apprendre ou jouer ? La légitimité du jeu a été interrogée. A-t-on le droit d'utiliser des lieux de patrimoine et/ou des oeuvres pour jouer, hors tout bénéfice utilitaire d'apprentissage ? Le jeu est-il une pratique acceptable en soi, pour elle-même ?

Ces questions sont traversées diversement par la perception du jeu dans chacune de nos institutions.

Plusieurs participants soulignent que trop souvent le jeu n'est pas intégré en amont dans les expositions ou les scénographies ; ou alors qu'il est sollicité pour de « mauvaises raisons » (parce qu'il est un produit d'appel qui génère de la fréquentation par exemple, et non parce qu'il est le fruit d'une intention pédagogique pensée).

Trop souvent le jeu se limite au public enfant, notamment pour les services éducation qui raisonnent de manière traditionnelle ; alors que l'on observe l'émergence d'une demande de la part d'un public adulte de joueurs.

Les gamers sont un public de niche exigeant, à qui il convient de savoir répondre avec des propositions adaptées, stimulantes, et suffisamment complexes.

En somme, le jeu n'est pas forcément une affaire simple ! Il faut cesser de bêtifier la question du jeu. Le ludique n'est pas synonyme d'enfantin. Le jeu requiert au contraire des compétences spécifiques et une grande technicité.

En fin de journée, le Musée en herbe invite tous les participants de l'atelier à une visite partagée de l'exposition Invader. Elle permet de voir comment le jeu s'expose (consoles de jeux vidéos et propositions de dispositifs interactifs et ludiques). La visite est suivie d'un cocktail qui permet aux participants de poursuivre la discussion et clore la journée.

<p>Rédaction de la synthèse : Cathy Losson et Françoise Feger, Musée du Louvre ; avec les contributions de Nathalie Duranton, Association A l'adresse du jeu et Ludothèque 1 2 3 soleil et Lucie Espiard, Ecole du Louvre</p>
--