



LABORATOIRE DES MÉDIATIONS EN ART CONTEMPORAIN - OCCITANIE
e-mail : contact@lmac-mp.fr

Médiation culturelle

Art public et technologies numériques

Le LMAC au Québec
du 21 au 29 mai 2017



Musée d'art contemporain des Laurentides
101, place du Curé-Labelle,
Saint-Jérôme (Québec) J7Z 1X6
Canada

LMAC _ Laboratoire des médiations en art
contemporain
205 rue du Faubourg Bonnefoy
31500 Toulouse
France

Sommaire

Programme détaillé du dimanche 21 au lundi 29 mai 2017.....	p. 3
Projet de médiation numérique du Circuit d'art public de Saint Jérôme.....	p. 4
Sentier Art³, Parc du bois de Belle-Rivière, Mirabel.....	p. 7
<i>parcours d'art dans l'espace public</i>	
Centre des Sciences de Montréal.....	p. 10
<i>projet de médiation numérique</i>	
« JE SUIS... », Vaudreuil d'Orion.....	p. 14
<i>projet de médiation citoyenne</i>	
Boréal - Centre d'Histoire de l'industrie de papeterie, Trois Rivières.....	p. 17
<i>parcours sonore urbain</i>	
Musée national des Beaux-arts du Québec.....	p. 20
<i>médiation numérique et exposition dédiée à la petite enfance</i>	
Musée de la Nature et des Sciences de Sherbrooke.....	p. 24
<i>médiation numérique : application et dispositif interactif</i>	
Sporobole - centre en art actuel.....	p. 28
<i>centre d'artistes autogéré du Québec orienté arts numériques</i>	
Centre Culturel de l'université de Sherbrooke.....	p. 32
<i>salle de spectacle et galerie d'art dans un campus universitaire</i>	
Musée d'art contemporain (MAC) de Montréal.....	p. 36
<i>Service de l'éducation et médiation numérique</i>	
Musée de la civilisation de Québec.....	p. 39
<i>œuvres d'art numériques et dispositifs muséologiques</i>	
Bilan du déplacement professionnel du réseau LMAC au Québec.....	p. 43

Programme détaillé du dimanche 21 au lundi 29 mai 2017

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
21 (Bus pour la journée) Arrivée à 10 h à l'aéroport de Montréal Le bus vous attendra à l'aéroport (section...) Trajet en bus jusqu'à la cabane à sucre 11 h 30 : La P'tite cabane d'la côte http://www.petite-cabane.com/ 5885, route Arthur-Sauvé Mirabel, Qc, J7N 2W4 (514)990-2708 (450) 258-2467 14 h : direction Sentier Art³ http://www.sentierart3.com/ Parc Bois de Belle-Rivière: 9009 boul. Arthur Sauvé Mirabel (Qc) J7N 2T8 (450) 258-4924 15 h 30 : direction St-Jérôme 17 h : direction St-Hippolyte pour souper à l'auberge du Lac Morency (beaucoup de restaurants sont fermés à Saint-Jérôme le dimanche soir d'où ce choix extérieur) 42 Rue de la Chaumaine, Saint-Hippolyte, QC J8A 2N4 Téléphone : (450) 563-5546 (Nicolas Stils) http://www.lacmorency.com/ Nuit à St Jérôme	22 (Fête des patriotes/Fête de la reine) 8 h 30 : Départ de la gare intermodale de Saint-Jérôme pour Montmorency en bus (ligne 9) - 8 h 34. Ensuite, de Montmorency prendre le métro direction Côte-Vertu jusqu'à Place d'armes Puis se rendre à pieds au Centre Phi (10 h) https://phi-centre.com/nous-joindre/ 407, rue Saint-Pierre Montréal (Québec) H2Y 2M3 514 225-0525 1 855 526-8888 12 h : Montréal Poutine 181 Rue Saint Paul Est, Montréal, QC H2Y 1G8 514-866-0008 http://montrealpoutine.ca/ 14 h : Centre des sciences de Montréal Rencontre avec Stéphane Vakoula - Chargé de projets, éducation Il nous présentera «Morbus Delirium» l'application en réalité augmentée qui se joue à l'intérieur du centre, et le jeu web qui y est associé. Par ailleurs il pourra aussi nous présenter une réalisation antérieure «Génial!», un rallye qui se «joue» dans la salle d'exposition «Science26» et mettant en vedette 2 animateurs TV. http://www.centredessciencesdemontreal.com/ 18 h 30 : BistroBar Les sœurs Grises - 32 Rue McGill, Montréal, QC - (514) 788-7635 http://montreal.bblsg.com/	23 8 h 30 : Déjeuner au Musée - 101, place du Curé-Labelle à Saint-Jérôme J7Z 2P3 450 432 7171 9 h - 17 h : Journée de réflexion 18 h 30 - 19 h : Dieu du ciel 259 de Villemure, Saint-Jérôme, QC J7Z 5J4 (450) 436-3438 http://dieuduciel.com/ Nuit à St Jérôme	24 8 h 30 : Déjeuner au Musée 101, place du Curé-Labelle à Saint-Jérôme J7Z 2P3 450 432 7171 9 h - 17 h : Journée de réflexion 17 h 30 : location des voitures 18 h : Vernissage de l'exposition des élèves du CEGEP Nuit à St Jérôme	25 9 h 30 : Rencontre à Vaudreuil Dorion avec Michel Vallée (1 projet présenté + discussion - médiation citoyenne- https://www.ville.vaudreuil-dorion.qc.ca/fr/loisirs-et-culture/je-suis/le-p-rojet) 3093, boulevard de la Gare - 2^e étage B 230 Vaudreuil Dorion 450 455 3371 poste 2316 11 h 00 : Départ pour Trois-Rivières 12 h 30 : Dîner à Boréal 200, avenue des Draveurs C.P. 368 - Trois-Rivières (Québec) G9A 5H3 - 819 372-4633 http://www.borealis3r.ca/nous-joindre/ 13 h 30 : Boréal - Rencontre avec la directrice Valérie Bourgeois et la chargée de projets Julie Balleux. Parcours Boréal - Premier Shift - 16 h - 16 h 30 : départ pour Québec Auberge internationale de Québec - 19 Rue Sainte-Ursule, Ville de Québec, QC G1R 4E1 (418) 694-0755 http://aubergeinternationaledequebec.com/ 19 h : Resto-pub Qdesac 10 Rue du Cul de Sac, Ville de Québec, QC G1K 4E8 1-418-692-4862 http://restopubqdesac.com Nuit à Québec	26 9 h 30 : Musée de la civilisation -rencontre avec Ana Laura - pôle de médiation numérique + visite L'art se connecte https://www.mcq.org/fr/exposition?id=590035 85, rue Dalhousie Québec (Québec) G1K 8R2 T. 418 643-2158 https://www.mcq.org/fr/ 11 h : Julie, Pauline et un expert en numérique, Linda Liboiron et Christelle Renoux - Délégation au Ministère des relations internationales 12 h : Restaurant Tempéra Musée des Beaux-Arts 179, Grande-Allée Ouest Québec, QC, G1R 5H3 (418) 644-6780 http://www.signemcienpage.com/tempera/ 13 h 30 : Musée des Beaux-Arts Rencontre avec Marie-Hélène Audet et Josée Lacombe + visite 1380, rue Sherbrooke Ouest - Québec 514-285-2000 https://www.mbam.qc.ca/ 18 h 30 : traversier pour Lévis https://www.traversiers.com/fr/nos-traverses/traverse-quebec-levis/horaires/ 19 h : Corsaire Pub 5955 Rue Saint-Laurent, Lévis, QC G6V 3P5 (418) 380-2505 http://corsairemicro.com/ Nuit à Québec	27 9 h 30 - 10 h : Parcours place royal + vieux Québec - balados https://www.mcq.org/pla-ce-royale/podcasts.php 11 h : départ pour Montréal pour les 7 personnes qui prennent l'avion (2 voitures) Discount location 405 Avenue Michel Jasmin, Dorval, QC H9P 1C2 (514) 631-1436 11 h 30 - 12 h : Boîte à lunch - Le cosmos Possibilité de manger sur les remparts s'il fait beau 14 h - 14 h 30 : départ pour Sherbrooke Résidence de l'Université de Sherbrooke Université de Sherbrooke, 2500, boul. de l'Université, Sherbrooke (Québec) CANADA J1K 2R1 19 h : Siboire Dépôt 80, rue du Dépôt Sherbrooke, QC, J1H 5G1 819 565-3636 http://siboire.ca/depot/ Nuit à Sherbrooke

28 _ DIMANCHE	29 _ LUNDI	30 MARDI
9 h 30 : Rencontre avec Gilles Prince et le directeur de Sporobole - discussion sur mutualisation des centres d'artistes 74 rue Albert Sherbrooke, (Québec) J1H 1M9 CANADA 819 821 2326 http://www.sporobole.org/ 12 h : Auguste 82, rue Wellington Nord à Sherbrooke QC J1H 5B8. 819 565-9559 http://www.auguste-restaurant.com/menus/mid/ 14 h 30 : rencontre avec la directrice du Musée des Sciences et de la Nature + visite interactive 225, rue Frontenac Sherbrooke (Québec) Canada J1H 1K1 http://www.naturesciences.qc.ca/ 19 h : Masala café 105 Rue Wellington N, Sherbrooke, QC J1H 5B9 819.791.9851 http://masala-cafe.ca/ Nuit à Sherbrooke	9 h 30 : Rencontre avec Stéphane Langlois du Centre culturel de l'université de Sherbrooke et Suzanne Pressé, directrice de la Galerie d'art. Centre culturel de l'Université de Sherbrooke 2500, boul. de l'Université Sherbrooke QC J1K 2R1 http://www.centrecultureludes.ca/ 11 h 30 : départ pour Montréal (dîner en route) 14 h 30 : Visite au Musée d'art contemporain des Laurentides 16 h 30 : départ pour l'aéroport Pierre-Elliott Trudeau Discount location 405 Avenue Michel Jasmin, Dorval, QC H9P 1C2 (514) 631-1436 21 h : départ pour Toulouse Nuit dans l'avion	Arrivée à Toulouse : 10 h 25

Projet de médiation numérique du Circuit d'art public de Saint Jérôme

Journées de réflexion 23 et 24 mai 2017



Enjeux :

- collaborer au renouvellement de la médiation du Circuit d'art public de Saint-Jérôme dans un contexte d'échange d'expertises franco-qubécois grâce à la participation de citoyens de la région des Laurentides, d'experts numériques et de professionnels de la médiation

Contexte :

Le programme des journées de réflexion qui se sont déroulées à Saint-Jérôme ont été pensées et élaborées ensemble entre le MACL et le LMAC, en s'appuyant sur l'expérience de la session plénière menée à Bouillac (Aveyron) par le LMAC.

Lors de cette approche type « Museomix », les écueils des a priori entre les professionnels de la culture, de la médiation et des technologies numériques ont été manifestes, du temps avait été ainsi perdu, empêchant de finaliser des propositions d'outils numériques.

Aussi, fort de cette expérience, nous avons la volonté de travailler de manière plus efficace à Saint-Jérôme, avec davantage de temps de réflexions en groupe et d'expérimentations.

Cette rencontre a permis de réfléchir sur les enjeux de la médiation numérique de manière critique. À un moment où une grande part du financement est dédiée aux outils de médiation numérique, il importe de se questionner sur ce media et sur les formes par lesquelles il peut véritablement contribuer à la valorisation des œuvres et à l'accompagnement intelligent et sensible des publics dans leur découverte.

Lors de ces deux journées de réflexion, il s'agissait plus particulièrement de réfléchir à la valorisation d'œuvres d'art contemporain faisant partie du circuit d'art public de Saint Jérôme via la co-création d'outils de médiation numérique. 3 œuvres ont été sélectionnées par le Comité de réflexion du Musée de Saint Jérôme : *Hommage au Curé Labelle* d'Alfred Laliberté, *Ascension* de Jean-Sébastien Denis et *Marche du temps* de Pierre Leblanc.



Description des journées de réflexion :

6 groupes de travail ont été formés, de 5 à 10 membres (mélange de Québécois et Français). Chaque équipe était composée : d'un expert du numérique, d'un citoyen de Saint Jérôme et des Laurentides, de 4 experts en médiation culturelle, muséologie et d'un « agitateur » d'idéation.



Un groupe de coordination composé de 3 membres a été formé pour l'organisation et les réflexions sur la globalité du parcours et des outils.

Le premier jour, après avoir découvert in situ les œuvres sélectionnées du circuit d'art, chaque équipe s'est réunie pour réfléchir aux potentielles pistes d'outils numériques envisagées selon : l'emplacement de l'œuvre, le public concerné, les enjeux de la découverte de l'œuvre, etc.

Puis, le second jour, nous avons procédé à une mise en commun des pistes de solution des différentes équipes avant de réunir les équipes qui travaillaient sur la même œuvre. Une proposition par site a été approfondie (en tenant compte des critères sur la logique-cohésion). Nous avons ensuite mis en commun nos propositions.



L'objectif a été atteint. La qualité et la richesse des échanges entre les membres du même groupe de travail le premier jour, puis entre les deux groupes, qui travaillaient ensemble le lendemain sur la même œuvre ont été manifestes.

Ces deux étapes ont été complémentaires :

- La première étant davantage construite sur un brainstorming créatif a permis de décroisonner une ou plusieurs propositions qui ont été soumises le lendemain matin à l'ensemble des participants.
- La seconde étape a permis d'approfondir et d'explorer une proposition d'outil aux contenus réalistes et réalisables.

Enfin, les deux temps intermédiaires de présentation à l'ensemble des participants ont servi à comparer les propositions, à situer le travail de chaque groupe, à mieux travailler conjointement le deuxième jour et aussi à synthétiser l'ensemble des réflexions en vue de la création d'un parcours comprenant plusieurs œuvres.

L'expertise des médiateurs du LMAC, spécialistes de la médiation des œuvres d'art contemporain et notamment dans l'espace public, ainsi que leur expérience commencée en 2015 a permis une fluidité des échanges et des réflexions au service des œuvres de Saint-Jérôme.

La méthodologie de travail des Québécois façon « cabaret » a été extrêmement appréciée par les français qui ne connaissaient pas cette forme de travail collaboratif. Cette approche moins cérémonielle apporte une dynamique à travailler ensemble, créant une proximité entre les membres des groupes.

La proximité des institutions culturelles avec les citoyens au Québec et l'implication de ces derniers fut un apport intéressant et enrichissant pour les membres du LMAC. L'échange avec des citoyens de Saint-Jérôme, d'âges différents, invités et répartis dans chacun des groupes de travail a en effet permis d'approfondir la relation des œuvres d'art avec leur emplacement et leur environnement.

En conclusion...

- La dimension expérimentale du projet a été effective.
- Les professionnels de la culture ont échangé sur leurs méthodologies de travail de façon complémentaire ("spécifique" pour les Français et "généraliste" pour les Québécois)
- Les professionnels du numérique ont partagé une approche commune des méthodes agiles (réalisme, adaptation, flexibilité)
- La richesse des rencontres et de l'aventure humaine a été remarquable. Le maillage franco-québécois a fonctionné.

Sentier Art³, Parc du bois de Belle-Rivière, Mirabel *parcours d'art dans l'espace public*



Enjeux :

- découverte d'un parcours d'art public *in situ*, dans un site naturel (domaine forestier)
- questionnement sur l'évolution et la conservation d'œuvres en pleine nature
- évaluation de son outil de médiation écrite (outil d'accompagnement des publics)

Contexte :

Nous avons découvert le sentier art³, parcours d'œuvres d'art créées *in situ*, dans le parc du bois de Belle-Rivière situé à Mirabel. Ce parcours d'art public s'intègre dans un grand domaine forestier qui propose de nombreuses activités de plein air et de divertissement familial. L'accès au parc régional géré par la ville de Mirabel est payant (6\$ par adulte, 2 \$ par enfant et 1\$ pour les chiens), excepté pour les citoyens de Mirabel.

Comme son nom l'indique, le sentier art³ ou art au cube propose des œuvres d'art en volume, où les œuvres interagissent directement avec leur espace de création et d'exposition, en l'occurrence avec la nature environnante. Initié en 2008 par l'artiste Suzanne Ferlandl qui en assurait la coordination et le commissariat, il compte aujourd'hui 25 œuvres sculpturales. Le Musée d'art contemporain des Laurentides (Saint Jérôme, Québec) est devenu un partenaire institutionnel important du projet puisqu'il a progressivement pris le relais sur ses aspects administratifs et éducatifs. Le Musée assure notamment une documentation photographique de l'évolution des œuvres réalisées *in situ*, garantissant ainsi une mémoire visuelle des œuvres qui évoluent avec le temps.

Description de l'expérience :

Le sentier art³ est relativement bien balisé ; des pancartes flèchent le chemin à emprunter. Notons néanmoins que ce sentier invite davantage à la découverte fortuite des œuvres qu'au suivi stricte d'un chemin indiqué, quitte à passer à côté de certaines œuvres peu visibles car progressivement envahies par la nature. Chaque œuvre est munie d'un cartel, planté dans le sol

à proximité de celle-ci mais ce dernier n'est pas toujours bien visible et peut donc être difficilement repérable.

Au regard des productions artistiques découvertes, nous observons qu'un art en symbiose avec la nature a été privilégié ; la plupart des œuvres ont été réalisées avec des matériaux naturels et/ou se fondent dans la nature. Nommons à titre d'exemples l'œuvre de Suzanne Ferlandl, (*Semper*, 2007) constituée de cailloux dont certains ont été sculptés sous la forme de visages, ou l'œuvre de Nathalie Doyen (*Préméditation*, 2010) qui a creusé des alvéoles dans le tronc d'un arbre abattu et y a coulé du ciment blanc légèrement teinté. Cependant, certaines œuvres sont en contraste avec la nature qui les accueille ; citons par exemple l'œuvre sculpturale de Marc Dulude datant de 2011 constituée d'un agglomérat de vélos déformés en lévitation dans les branches des arbres.



Si les conséquences du passage du temps sont censées être prises en compte par les artistes qui ont pour contrainte de créer une œuvre d'une durée de minimum 10 ans, nous constatons que certaines œuvres évoluent plus ou moins bien au fil des années. Il a été choisi d'exposer les œuvres sur une durée qui n'est, ni éphémère, ni pérenne, mais relativement longue (10 à 15 ans) pour permettre aux œuvres d'évoluer au fil des saisons, sachant qu'aucun entretien de celles-ci n'est prévu. Cependant, nous supposons que cette longévité est parfois difficile à évaluer par les artistes qui ont sans doute des difficultés à anticiper les dégradations naturelles parfois peu heureuses que subiront leurs œuvres. Peut-être que cette durée d'exposition mérite d'être adaptée aux projets artistiques entrepris.

Afin d'être accompagnés dans notre découverte, nous nous sommes munis du livret cartonné disponible à l'accueil du site prêté en échange d'une pièce d'identité. Ce carnet destiné entre autres à un public familial se présente sous la forme de fiches comportant des questions-réponses recto-verso. Chaque œuvre est répertoriée par une fiche qui comprend plusieurs questions-réponses. Cependant, les fiches n'étaient pas dans l'ordre d'apparition des œuvres du parcours géographique que nous avons emprunté, leur recherche s'est donc avérée parfois fastidieuse. Concernant les réponses, nous les avons trouvées dans l'ensemble un peu trop techniques. Le livret n'est pas particulièrement ludique et stimulant et les questions sont souvent fermées, laissant peu de place à une interprétation ouverte des œuvres. De plus, le livret probablement peu mis à jour apparaît en décalage avec l'état actuel des œuvres, rendant les questions-réponses parfois obsolètes.

En conclusion...

Ce sentier art³ constitue une initiative d'art public *in situ* singulière qui soulève de nombreux questionnements intéressants :

- l'interaction œuvres d'art/ nature environnante
- la durée d'exposition des œuvres
- la prise en charge de leur entretien
- le choix des supports de médiation pour accompagner les publics

Le livret actuellement proposé aux publics mérite d'être repensé sous un format plus ludique, laissant une place aux interprétations diverses des randonneurs. Ce dernier devra également régulièrement être actualisé ou tout du moins prendre en compte l'évolution des œuvres au fil du temps.

Centre des Sciences de Montréal *projet de médiation numérique*



Enjeux :

- découverte du Centre des Sciences de Montréal et rencontre avec Stéphane Vakoula, chargé de projets et activités web
- test et évaluation d'un outil de médiation numérique : la version beta de l'application web « Morbus delirium » créée autour de l'exposition permanente « Humain » du Centre des Sciences

Contexte :

Nous nous sommes rendus au Centre des Sciences de Montréal où nous avons été accueillis par Stéphane Vakoula, chargé de projets et activités web. Notre rencontre avec ce dernier a été l'occasion de découvrir sa philosophie de travail, le Centre des Sciences accompagnés et, plus particulièrement, de tester *in situ* un outil de médiation numérique nommé « Morbus delirium ».

Le Centre des Sciences¹ est une institution dédiée à la science et à la technologie située dans le vieux port de Montréal qui a ouvert ses portes en 2000. En privilégiant une approche interactive, elle propose des expositions permanentes et temporaires qui se veulent ludiques et éducatives.

L'exposition « Humain » est une exposition permanente du Centre des Sciences qui propose aux visiteurs de vivre les métamorphoses de l'être humain depuis ses origines. Cette exposition est composée de plusieurs installations interactives qui combinent interactions physiques, sonores et tactiles accessibles aux enfants (à partir de 7/8 ans) et aux adultes. C'est donc par l'expérience que le visiteur découvre le corps humain. Le budget consacré à cette exposition est de 1 Million de \$C.

« **Morbus delirium** » est un projet composé de deux outils numériques :

¹ Centre des Sciences de Montréal : <http://www.centredessciencesdemontreal.com/>

L'application web « Morbus delirium » (en cours de finalisation) que nous avons testée dans sa version beta s'utilise au cœur de l'exposition, l'idée étant d'enrichir l'expérience de visite des utilisateurs. Une fois téléchargée via App Store ou Google Play, le visiteur est invité à suivre au sol des pastilles qu'il doit repérer afin d'en apprendre davantage sur les virus. Soulignons que le sujet des virus n'est pas abordé dans l'exposition, il s'agit donc de proposer un outil numérique autour d'une thématique absente du parcours de l'exposition « Humain ». Le public cible de cette application est les enfants-adolescents entre 8 et 14 ans.

Outre cette application, « Morbus delirium » est également **un jeu Web²** d'une durée de 2h que nous n'avons pas testé. Ce jeu web, contrairement à l'application, est pensé pour être utilisé en dehors de l'exposition ; son utilisation n'est donc pas concomitante à l'expérience de visite. Ce jeu propose un « scénario catastrophe » puisqu'il plonge le joueur au cœur d'une crise sanitaire qui éclate au Québec. Un virus, le « Morbus Delirium » se propage à une vitesse fulgurante et le joueur n'a que quelques jours pour en découvrir la source, contenir l'épidémie et fabriquer un traitement. Pour ce jeu, le Centre des Sciences a reçu le soutien du « Musée Virtuel du Canada » (MVC), un organisme gouvernemental (Patrimoine Canada) qui soutient et centralise la création de projets numériques au sein des établissements muséaux et patrimoniaux. Le jeu a reçu un prix pour l'ambiance musicale.

« Morbus delirium » est le premier projet numérique d'envergure porté par Stéphane Vakoula. Son développement qui a duré 3 ans a été confié à une jeune agence de développement web : *Affordance Studio* qui prend également en charge l'évaluation de l'application via un questionnaire récoltant les retours des utilisateurs. Le jeu web et l'application ont été développés avec un collège d'experts, notamment des scientifiques et des historiens. De plus, soulignons que l'application a été développée en même temps que l'exposition, permettant ainsi une collaboration inédite entre les différents services du Centre des Sciences. Le budget global consacré au développement du jeu web et de l'application est de 950 000 \$C.



Description de l'expérience :

L'application et le jeu « Morbus delirium » sont présentés dans la salle d'exposition. Une cimaise est en effet dédiée à la présentation du projet ; elle est accompagnée de plusieurs interviews d'acteurs tels que les développeurs. Cette cimaise adopte l'identité graphique du jeu et de l'application – couleurs noire et verte évoquant un univers de science-fiction – qui contraste

² Lien vers le jeu web « Morbus Delirium » : <https://www.morbusdelirium.com/>

avec l'esthétique générale de l'exposition – couleurs vives « pop ». En plus d'être un outil de communication et de promotion de « Morbus delirium », cette cimaise fait partie intégrante du jeu puisque, à la fin de chaque mission confiée par l'application, on peut y voir une projection 3D du virus traqué.



L'application comprend quatre missions au total, chacune des missions portant sur un virus tels que le virus Ébola ou Influenza. Pour chaque virus, l'utilisateur doit :

- chercher des pastilles au sol dans l'espace d'exposition qui activent du contenu grâce à la technologie Beacon qui utilise la connexion Bluetooth ;
- traquer le virus dans l'espace ;
- découvrir les symptômes du virus sur un être humain ;
- trouver le virus parmi les cellules du corps humain à l'aide d'un microscope.

Enfin, l'utilisateur doit se rendre à la cimaise mentionnée précédemment pour voir le virus s'afficher en 3D.

Globalement, nous avons tous été déçus par cette application pour diverses raisons :

- Le scénario du jeu proposé par l'application est déconnecté du propos de l'exposition, ce qui nous semble regrettable. Nous pensons que d'autres propositions numériques plus pertinentes — présentant des passerelles entre l'exposition et l'application — étaient envisageables, d'autant que le projet numérique s'est développé en même temps que l'exposition.

- L'application ne propose aucune interaction avec l'exposition « Humain » ; les points d'arrêt des missions (localisés par des pastilles au sol) sont parachutés dans l'exposition sans lien avec le contenu de celle-ci. L'application n'invite pas à observer davantage l'exposition mais, au contraire, nous contraint à regarder sans arrêt notre téléphone.

- Plusieurs dysfonctionnements ont été rencontrés lors du test de l'application. À titre d'exemple, nous n'arrivions pas toujours à accéder au contenu informatif portant sur le virus en question. Néanmoins ces dysfonctionnements ont probablement été réglés avant la mise en fonctionnement de l'application dans sa version finale.

- Nous n'accédons à aucun contenu informatif lors des étapes de jeu de l'application ; les phases de jeu et d'apprentissage sont disjointes. Nous jouons pour accéder au contenu, accès qui se fait donc dans un second temps. Peut-être que cette partition entre le jeu et l'apprentissage n'invite pas suffisamment l'utilisateur à trouver de l'intérêt au savoir qui lui est fourni.

- Cette application s'intègre à une exposition déjà très riche en contenus numériques développés par le service de la production des expositions et non par le service piloté par Stéphane Vakoula. Cette scénographie interactive déjà riche en propositions numériques ne nécessitait peut-être pas la présence supplémentaire d'une application web.

Nuançons cependant notre propos ; le jeu web qui propose une utilisation en dehors de l'espace d'exposition nous semble une proposition intéressante.

Description de la rencontre :

Stéphane Vakoula est issu d'un parcours plutôt scientifique (électrotechnique, génie électrique). Il a commencé à travailler au Centre des Sciences en 2001 (un an après son ouverture), puis a évolué en interne. En 2012, il accède au poste de chargé de projet web et activités web. En plus des projets numériques, il s'occupe également des « programmes scolaires » ; il conçoit les visites et ateliers pour les scolaires. Notons que le pôle web est intégré au service Éducation du Centre des Sciences.

En conclusion...

Le Centre des Sciences privilégie, à l'instar de plusieurs structures consacrées à la diffusion de la culture scientifique, une approche interactive : l'expérience physique et sensorielle est au cœur de la visite. Appréhender et comprendre les sciences et la technologie via une découverte active est plaisant et pertinent, que ce soit pour le jeune public ou pour le public adulte.

Quant à l'application numérique « Morbus delirium », nous sommes globalement peu convaincus par l'expérience de son utilisation. Nous remettons en question son intérêt en tant qu'outil de médiation ; si jouer peut constituer un bon moyen pour apprendre, « Morbus delirium » ne semble pas avoir réussi à combiner les deux. De plus, déconnecter l'outil numérique du contenu de l'exposition autour de laquelle il a été pensé nous semble être un choix peu judicieux ; l'expérience numérique ne sert pas l'expérience de visite. L'intérêt de cette proposition numérique réside donc peut être dans la découverte du jeu web, son utilisation étant indépendante de la découverte de l'exposition « Humain » et différée dans le temps.

« JE SUIS... », Vaudreuil d'Orion *projet de médiation citoyenne*



Enjeux :

- **découverte d'un projet exemplaire au Québec : projet global de médiation culturelle qui vise à rapprocher les citoyens d'une même communauté ou comment la culture peut-elle créer et/ou renforcer les liens sociaux ?**

Contexte :

Situé près de Montréal, Vaudreuil d'Orion a connu un boom démographique en 20 ans : le nombre d'habitants est passé de 17 000 en 1994 à 40 000 en 2016. La ville connaît une forte immigration et, en 2016, 40 % de sa population ne parle pas français. Alors que l'économie s'améliore, le risque de clivage entre les citoyens issus de différentes cultures apparaît. La cohésion sociale menacée, la ville cherche des solutions pour relever le défi de la diversité culturelle et créer une communauté valorisant le vivre-ensemble.

Description de la rencontre :

C'est dans ce contexte que Michel Vallée, aujourd'hui directeur des loisirs et de la culture à Vaudreuil d'Orion, propose de porter un projet de médiation culturelle – concept alors peu connu – qui vise à rapprocher les citoyens issus de diverses cultures. En s'appuyant sur la culture, l'ambition du projet est de rapprocher les gens et de créer un sentiment d'appartenance à la communauté.

Michel Vallée nous a présenté la philosophie du projet global intitulé « Je suis... », son évolution depuis sa création en 2010, et quelques-uns des projets majeurs qui ont été menés ces dernières années.



De nombreuses activités culturelles participatives de durée variable (d'une activité ponctuelle à plusieurs mois d'implication) sont menées auprès des citoyens afin de favoriser les rencontres.

Chaque année :

- 650 ateliers sont organisés, avec 50 activités phares
- environ 20 000 citoyens y participent
- plus de 30 artistes sont impliqués
- 120 partenaires s'engagent

À titre d'exemple, citons le défilé MOZAÏK. Réitéré chaque année, il implique environ 1 000 citoyens accompagnés de 10 artistes qui travaillent ensemble à la préparation d'un défilé artistique. Durant 5 mois, chaque groupe de participants choisit un thème et travaille, avec les artistes, à la conception et à la réalisation des costumes, maquillage, chorégraphie et accessoires. Cet événement rassemble le jour J plus de 20 000 spectateurs.

Le projet « Je suis... » fonctionne avec un budget de 100 000 euros/an (sans les salaires des personnes en poste fixe) et est, depuis 3 ans, subventionné par le Ministère de la Culture. Il figure dans l'agenda 21 de la culture. Outre Michel Vallée, 4 personnes sont embauchées à temps plein sur le projet sans compter les nombreux artistes engagés selon la nature des projets culturels menés.

Quelle que soit l'activité ou le projet proposé aux citoyens, la culture est le moyen et non l'objectif, l'objectif étant de renforcer les liens entre les citoyens impliqués.

En conclusion...

Ce projet de médiation citoyenne global prônant une participation citoyenne active à la création est singulier et gagne à être connu ; si les projets artistiques participatifs se multiplient en France, le projet « Je suis... » est reconduit chaque année à grande échelle.

De plus, soulignons que ce projet est soutenu par la ville, les élus sont donc étroitement impliqués dans sa mise en œuvre.

Nous l'avons mentionné, la médiation culturelle devient, dans ce cas, un outil de cohésion sociale revendiqué comme tel.

Si les effets de ces projets sont jugés unanimement positifs, nous souhaitons nuancer quelque peu nos retours. Certains d'entre nous – médiateurs – ont en effet émis quelques doutes ou réticences suite à la présentation des activités menées. Ces doutes sont principalement de deux natures :

- nous pensons qu'un risque d'instrumentalisation des publics existe (risque qui s'est peut être avéré parfois effectif) et
- nous émettons quelques réserves quant à la qualité artistique de certains projets ; la participation des citoyens ne doit pas dévaluer la qualité artistique de la production finale qui sera rendue publique et accessible aux non participants.

Boréal - Centre d'Histoire de l'industrie de papeterie, Trois Rivières *parcours sonore urbain*



Enjeux :

- découverte d'un musée qui valorise le patrimoine industriel de la ville : quels choix sont opérés pour cette mise en valeur ? Quels dispositifs de médiation sont mis en œuvres ?
- expérimentation du parcours sonore immersif en extérieur « Premier *shift* »

Contexte :

Situé dans l'ancienne usine de filtration d'eau de la Canadian International Paper (CIP) de Trois-Rivières, Boréal est un lieu d'histoire et de mémoire qui valorise le passé industriel de la ville. L'usine de filtration de la CIP a été construite au début des années 1920. Elle servait à l'époque à pomper, à filtrer et à entreposer l'eau qui alimentait quotidiennement la papeterie. L'industrie papetière était alors en plein essor ; l'usine produisait une immense quantité de papier journal et de nombreux habitants de la ville et des alentours y travaillaient.

La CIP ferme ses portes en 1988 et l'usine est rachetée par la ville de Trois-Rivières. Comme le Centre d'exposition sur l'industrie des pâtes et papiers est à l'étroit, Boréal va ouvrir ses portes sur ce site qui est réhabilité. Aujourd'hui, par le biais de ses expositions, de sa collection et de sa programmation, Boréal œuvre à la sensibilisation des publics face aux patrimoines matériel et immatériel de ce passé industriel, notamment par le biais de nombreux témoignages oraux. La présence humaine, des anciens travailleurs – entre autres des draveurs –, est mise en valeur.

Relevant de la Direction de la culture, des loisirs et de la vie communautaire, la Corporation de développement culturel de Trois-Rivières a notamment comme mandat la gestion des programmes et des équipements culturels – dont le musée Boréal –, le soutien aux organismes culturels, le soutien aux événements d'été et la mise en œuvre de la politique culturelle de la ville.

Description de la rencontre :

Nous avons rencontré deux membres de l'équipe de la Corporation de développement culturel de Trois-Rivières qui compte aujourd'hui 50 salariés : Julie Balleux (médiatrice culturelle) et Romain Nombret (responsable de l'animation et de l'éducation – des actions numériques).

Julie Balleux nous explique que, suite à un colloque « Culture et pauvreté » organisé en 2002 sur une initiative citoyenne, un poste de médiatrice culturelle est créé afin de lutter contre l'exclusion culturelle et de travailler sur l'accessibilité sociale, économique, physique et éducationnelle. Depuis peu, la médiation culturelle est envisagée comme une responsabilité partagée au sein de l'équipe de la Corporation (transversalité des missions, lien avec l'Agenda 21).

Romain Nombret nous rappelle qu'au début des années 2010, de grands projets autour du numérique ont été lancés au Québec mais qu'ils n'ont pas porté leurs fruits. Ainsi, certaines applications étaient obsolètes dès leur sortie. À l'écoute du discours de Romain Nombret, nous pouvons penser que Boréalys a fait preuve d'initiatives novatrices dans le domaine du numérique en proposant plusieurs outils de médiation de cette nature. À titre d'exemple récent, le musée est en train de développer une nouvelle application ludique mêlant jeu de piste et jeu de rôle ; l'utilisateur devra trouver des éléments dans le musée pour progresser dans le jeu qui lui proposera de se mettre dans la peau d'un entrepreneur d'une usine papetière.

Description de l'expérience :

Nous avons eu l'opportunité de visiter **l'exposition permanente « Racines et Identités »**. L'industrie papetière se dévoile à travers des thématiques telles que l'exploitation forestière, l'omniprésence de l'eau ou le travail des bûcherons et des draveurs. Les qualités architecturales du lieu - une ancienne usine de filtration d'eau - sont mises en valeur et exploitées. Des vidéos et douches sonores diffusent de nombreux témoignages de travailleurs embauchés par l'usine. Plusieurs propositions interactives nous permettent de comprendre par l'expérience les étapes de la fabrication du papier. Lors de la visite, les visiteurs ont accès aux impressionnantes voûtes souterraines du lieu.



Nous avons expérimenté le **parcours sonore urbain intitulé « Premier Shift »**. Muni d'un casque, d'un mp3, d'un livret papier et d'un plan du quartier à arpenter, le visiteur est invité à découvrir

l'univers du premier quart de travail (« shift ») d'un employé de la CIP. Ce parcours immersif qui rassemble différents témoignages – notamment de travailleurs, de femmes au foyer mariées à ces derniers ou d'enfants de draveurs – et des ambiances sonores, propose une déambulation dans la ville : le visiteur se promène dans le quartier situé autour de l'ancienne usine papetière selon les indications géographiques qui lui sont données par les personnages qui témoignent. Le parcours dure environ 1H et le marcheur se promène sur 2 kms.



L'expérience a été jugée dans l'ensemble agréable et enrichissante. La présence des témoignages permet de valoriser le patrimoine immatériel du musée. À leur écoute, le marcheur accède à une découverte sensible et intime de ce passé industriel.

Notons que cette expérience solitaire ne laisse pas de place à l'échange avec d'autres marcheurs ou habitants actuels de la ville, ce qui a pu gêner certains d'entre nous. De plus, peut-être que le livret papier fourni – sur lequel figurent des textes et des photographies de l'époque où l'usine fonctionnait – est de trop ; peut-être sommes-nous suffisamment sollicités par la découverte visuelle du quartier et l'écoute du son proposé.



En conclusion...

L'exposition permanente « Racines et Identités » est dans l'ensemble bien orchestrée ; la scénographie a été savamment pensée en relation directe avec le lieu industriel. L'exposition est riche en dispositifs de médiation (vidéos, dispositifs sonores, activités interactives, expérience sensorielle, type laboratoire etc.), ce qui rend la visite active et dynamique.

Le parcours sonore urbain « Premier shift » est un parcours immersif intéressant à expérimenter. Ce dispositif de médiation est un bon outil de valorisation du patrimoine immatériel du lieu. L'interaction entre le paysage de la ville actuelle et les témoignages qui nous invitent à regarder certains éléments de ce dernier fonctionne. Pourvu que le marcheur ne souhaite pas interagir avec son compagnon de route pendant la marche, cette expérience solitaire mérite d'être vécue, d'autant que la ville actuelle ne présente, à première vue, aucun attrait particulier.

Musée national des Beaux-arts du Québec *médiation numérique et exposition dédiée à la petite enfance*



Enjeux :

- expérimentation du Mediaguide, outil de médiation numérique : quelle place accordée à la médiation numérique au MNBAQ ?
- découverte de la Galerie famille : espace d'exposition dédié aux familles : quelles interactions possibles entre médiation et commissariat d'exposition ?

Contexte :

Le musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) est situé au cœur du parc des Champs-de-Bataille à Québec. Il est composé de quatre pavillons : le pavillon Gérard-Morisset – le pavillon historique qui ouvre ses portes en 1933 –, le pavillon Charles-Ballairgé – l'ancienne prison de la ville –, le pavillon Central construit en 1991, et le nouveau pavillon Pierre-Lassonde inauguré en 2016 dédié à l'art contemporain et à l'art inuit. La collection permanente du musée compte plus de 39 000 œuvres datant du XVII^{ème} siècle à aujourd'hui, essentiellement produites au Québec ou par des artistes québécois.

Description de la rencontre :

Nous avons rencontré Marie-Hélène Audet, coordinatrice à la médiation et Anne-Josée Lacombe, responsable de la médiation numérique. Elles nous ont présenté le fonctionnement du service des publics, les parcours numériques proposés au musée et la galerie d'exposition dédiée aux familles composées d'enfants de moins de 10 ans.

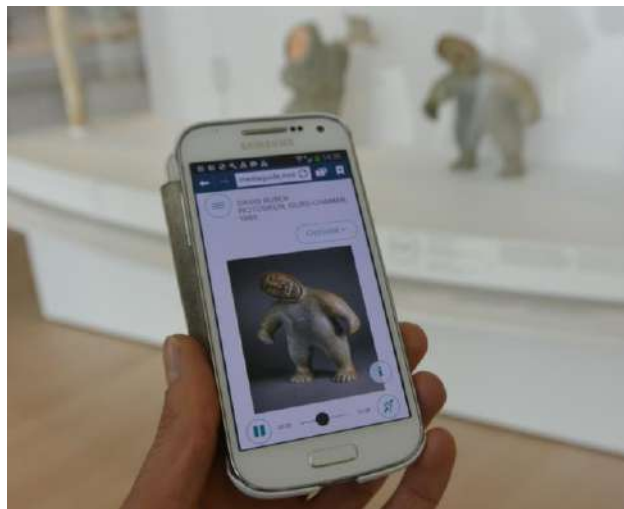
Le MNBAQ compte 5 postes et demi dédiés à la médiation, soit pour : la programmation scolaire, les familles, le grand public, le numérique et les activités culturelles. La programmation culturelle est éditée de janvier à mai et de juin à décembre et la programmation de visites commentées est annuelle.

Depuis 2015, un poste consacré à la médiation numérique a été ouvert : l'ancienne responsable des programmes éducatifs du musée est devenue responsable de la médiation numérique. Depuis l'ouverture du nouveau pavillon en 2016, chaque visiteur a accès à plusieurs parcours numériques.

Description des expériences :

Le MédiaGuide : expérimentation des parcours numériques

Plusieurs parcours numériques sont accessibles au visiteur via une application web. Soit le visiteur se connecte au wifi du musée et utilise l'application avec son téléphone portable et ses écouteurs, soit il récupère à l'accueil du musée une tablette numérique et des écouteurs qui lui sont prêtés. L'application web a été privilégiée à l'application mobile téléchargeable car cette solution était moins coûteuse et plus flexible – elle permet les modifications et ajouts.



Outre l'accès aux plans des salles des différents pavillons du musée, le visiteur a accès, pour une sélection d'œuvres « phares » à : un contenu texte audio, à sa transcription écrite, à des images complémentaires et parfois à une vidéo. Pour le moment 20 à 25% des œuvres de l'exposition permanente sont concernées et le choix des œuvres se fait en concertation avec les commissaires d'exposition. Des parcours de visite sont suggérés mais l'ordre de découverte des œuvres n'est pas imposé. Cet outil est présenté par Anne-Josée Lacombe comme un audioguide amélioré. Précisons que l'utilisateur doit nécessairement se connecter au wifi du musée pour avoir accès aux images car leur diffusion se limite à l'enceinte du musée. Le musée a en effet payé des droits d'auteur aux artistes concernés pour pouvoir utiliser les visuels de leurs œuvres pendant 10 ans.

Une solution simple mais efficace a été trouvée pour éviter que le visiteur n'ait pas les yeux rivés sur sa tablette : le narrateur prévient l'utilisateur si l'image montrée sur la tablette change. Ainsi, le visiteur ne craint pas de rater un visuel, il peut donc observer sereinement l'œuvre exposée face à lui. Ajoutons que des options sont disponibles : le visiteur peut obtenir plus d'informations sur des thématiques diverses telles que les matériaux ou la tradition. Il peut ainsi moduler la quantité d'informations qu'il souhaite avoir. Ajoutons que la taille des textes peut être augmentée, ce qui constitue un atout certain pour les personnes âgées ou malvoyantes.

Un parcours audio singulier confié à l'auteure Véronique Grenier

L'un des propositions plus créatives du médiaguide est un audioguide, une forme somme toute assez classique, mais dont la réalisation a été confiée à une auteure et enseignante en philosophie québécoise, Véronique Grenier. Le Musée a donné carte blanche à cette auteure pour la création d'une œuvre littéraire originale, offerte sous forme de narration. Le visiteur peut parcourir l'exposition « le temps file » qui aborde le thème de la vanité, accompagné par la voix de l'auteure. Véronique Grenier ne propose pas de renseignements sur les œuvres mais des réflexions philosophiques et poétiques qui accompagnent la déambulation libre du visiteur. Cette expérience semble concluante et appréciée par les visiteurs puisque le médiaguide aurait été davantage emprunté durant la période de l'exposition « le temps file ».

La Galerie famille du pavillon central : un espace d'exposition dédié aux familles

Dédiée aux familles composées d'enfants de moins de 10 ans avec une attention particulière pour rendre l'espace accessible et adéquat pour les tout-petits (0-3 ans), cette galerie famille est un espace d'exposition permanent du MNBAQ géré par Marie-Hélène Audet. La coordinatrice à la médiation prend donc ici en charge le commissariat de ces expositions. Des artistes sont régulièrement invités à créer, en concertation avec Marie-Hélène, une proposition artistique pensée pour ce public spécifique. Les enjeux principaux de l'exposition sont les suivants : offrir à l'enfant un lieu d'exposition axé à la fois sur la participation et la contemplation par le biais de dispositifs différents de ceux habituellement utilisés dans les musées en intégrant un espace de repos, un espace créatif / participatif et un espace de contemplation dans les plans et, veiller au confort et à la sécurité de l'enfant. La Galerie est accessible gratuitement.



Le budget alloué à une exposition « famille » est de 15 000 \$ sachant que deux projets d'exposition sont montés chaque année, soit un budget annuel de 30 000 \$. Au Canada, l'association le CARFAC (Canadian Artists Representation/le Front des artistes canadiens) propose une grille tarifaire qui constitue la référence pour la rémunération des artistes canadiens en arts visuels. Pour une telle exposition, l'artiste touche environ 3 000 \$. Le reste du budget sert, entre autres, à l'achat de matériel, du mobilier et à la rémunération du graphiste.

Nous avons eu l'occasion de découvrir l'exposition « les curiosités » réalisée en collaboration avec l'artiste québécoise Vicky Sabourin. Cette exposition s'adressait plus particulièrement aux enfants d'âge scolaire, soit de 6 ans et plus. Dans cette exposition, le thème de la mort était abordé, ce qui peut surprendre pour un tel public. L'équipe s'est questionnée sur la pertinence de cette thématique et a finalement opté pour ne pas édulcorer les propositions artistiques de

Vicky Sabourin. Aborder la mort permet de parler du cycle de la vie et cela a, semble-t-il, créé des discussions intéressantes entre les parents et les enfants venus en visite.

En conclusion...

La médiation numérique a une place importante au MNBAQ, la création d'un poste qui lui est dédié en 2015 l'atteste.

Sans être profondément innovant, le médiaguide est un outil numérique classique qui présente une bonne ergonomie et qui est simple d'utilisation. Il permet d'avoir une expérience de visite augmentée. Soulignons l'une de ses principales qualités ; la quantité d'informations est modulable selon l'intérêt du visiteur. Néanmoins, avec cet outil, les potentialités créatives du numérique ne nous semblent pas vraiment exploitées.

Néanmoins mentionnons la proposition audioguidée sensible mise en œuvre sur l'exposition « le temps file » : la créativité d'une auteure québécoise a été investie dans un outil de médiation muséal classique – l'audioguide –, ici renouvelé.

La coordinatrice à la médiation prend en charge le commissariat d'exposition des propositions dédiées aux familles dans l'espace permanent d'exposition « la galerie famille ». Cette prise en charge est révélatrice d'une certaine reconnaissance accordée à la médiation ; sa connaissance du public des familles est distinguée. À ce propos, ajoutons qu'un dialogue entre conservateurs et responsables de la médiation semble peu à peu s'opérer au MNBAQ puisque Marie-Hélène Audet nous confiait qu'ils travaillaient de plus en plus en concertation, notamment en intégrant des modules de médiation dans les salles d'exposition ouvertes au tout public. Cette discussion entre médiation et commissariat d'exposition, encore très discrète sinon inexistante en France, mérite d'être soulignée et prise comme exemple constructif pour nos structures.

Musée de la Nature et des Sciences de Sherbrooke *médiation numérique : application et dispositif interactif*



Enjeux :

- **test de l'application numérique de l'exposition « AlterAnima » (animaux naturalisés)**
- **expérimentation du dispositif de table interactive « Terra Mutantès »**

Contexte :

Situé au centre-ville de Sherbrooke, le Musée de la nature et des sciences – fondé en 2002 – présentait, entre autres, lors de notre venue :

- l'exposition AlterAnima, décrite comme une rencontre surprenante avec des animaux naturalisés
- le dispositif interactif Terra Mutantès décrit comme une proposition multisensorielle qui nous fait découvrir la transformation de la planète depuis 400 millions d'années

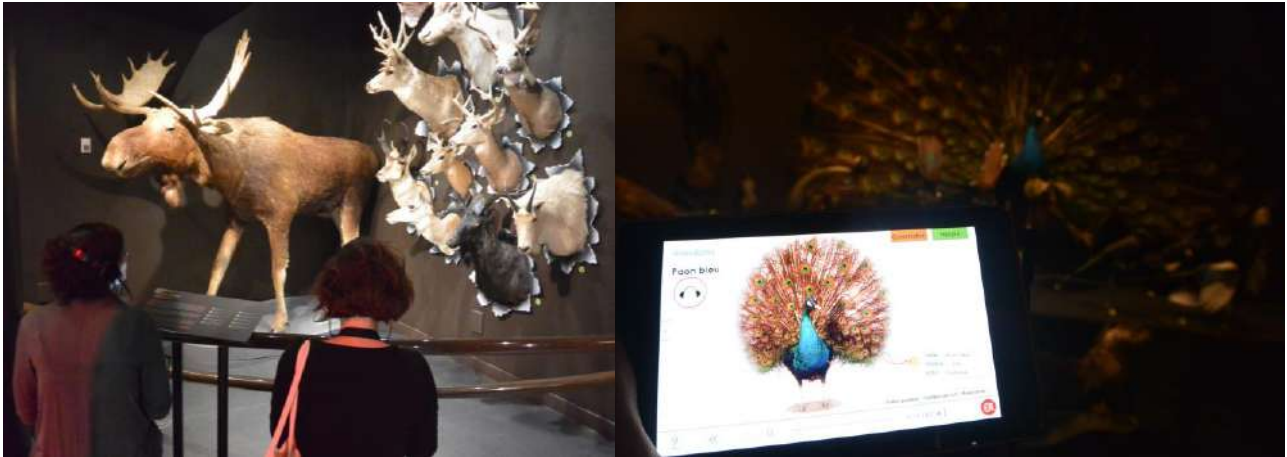
Ajoutons que trois expositions temporaires sur différents thèmes scientifiques sont organisées par an et que plusieurs animations destinées à un public familial sont régulièrement proposées.

Description des expériences :

Test de l'application numérique créée pour l'exposition AlterAnima

Muni d'un casque et d'une tablette prêtés par le musée, le visiteur peut découvrir l'exposition AlterAnima présentant des animaux naturalisés selon 3 parcours de visite différents. Il peut en effet choisir d'être accompagné par l'un des 3 guides virtuels suivants :

- Le curieux de nature : un biologiste raconte ses anecdotes de voyage
- Le veilleur de nuit : un vieil homme raconte avec humour l'histoire du Musée et de ses collections
- L'écolo dans l'âme : une jeune femme militante de la cause écologiste propose un survol de l'état de la planète à travers les animaux exposés.



En guise d'introduction, un *teaser* présente l'outil et les différents parcours possibles. Ensuite, selon le choix du visiteur, le narrateur propre à chaque parcours se présente et donne au visiteur des conseils pertinents d'observation et d'évolution dans l'exposition. Puis, le visiteur a le choix entre plusieurs regroupements d'animaux. Une fois l'un des regroupements sélectionné, le narrateur se concentre sur quelques animaux issus du regroupement en question et invite le visiteur à les observer plus en détails. Le ton du narrateur est plutôt sympathique et humoristique et plusieurs anecdotes sont confiées, ce qui favorise une proximité entre le visiteur et le narrateur.

Notons que le musée a fait le choix de retirer tout panneau informatif dans l'espace d'exposition, le contenu scientifique est donc uniquement proposé sur support électronique.

Les atouts de cette application :

- le visiteur a envie de regarder plus en détails les spécimens exposés grâce aux informations confiées par le narrateur
- le narrateur invite verbalement le visiteur à regarder la tablette lorsqu'il y a un contenu visuel, le visiteur regarde donc ponctuellement sa tablette
- les parcours sont modulables : le visiteur peut, selon son envie, choisir tel ou tel regroupement et éventuellement, ne pas tous les sélectionner
- cet outil numérique engage le visiteur à explorer tout l'espace d'exposition, il invite au déplacement
- chaque narrateur se présente comme un médiateur avec sa propre approche, son propre point de vue

Les inconvénients de cette application :

- le protocole d'exploration est redondant : la même approche est proposée au visiteur pour chaque sous-groupe d'animaux découverts ;
- les manipulations sur la tablette sont trop nombreuses et donc fastidieuses ;
- l'utilisation de l'application n'est pas totalement intuitive, elle nécessite une médiation préalable.

Cet outil numérique est dans l'ensemble intéressant et s'avère indispensable pour appréhender l'exposition vide de tout commentaire écrit. Cette application devient d'autant plus

enrichissante lorsque l'utilisateur navigue entre les trois parcours qui apparaissent complémentaires.

Expérimentation du dispositif multimédia et sensoriel Terra Mutantès

Ce dispositif est présenté par le musée comme une expérience immersive spectaculaire qui entraîne le visiteur au cœur de la formation des Appalaches. Ce spectacle dure 25 minutes.



Avant d'entrer dans la salle dédiée au dispositif, la médiatrice nous résume à l'aide de visuels la formation des Appalaches. Puis, nous pénétrons dans la salle où se trouvent : 3 écrans géants et une table interactive. Tous les participants s'installent autour de la table. Un narrateur nous invite à poser nos mains sur celle-ci afin de prendre connaissance du dispositif qui réagit au contact. Le visiteur suit *via* un film projeté sur les 3 écrans l'histoire de la création de cette chaîne de montagnes avec, ponctuellement, une sollicitation à son adresse : il est invité à toucher la table pour interagir avec les images qui y sont projetées – éteindre un feu provoqué par la lave en fusion, jouer avec l'eau, etc. Pour compléter le spectacle, un diffuseur de brume et de fausse neige s'active à certains moments appropriés, accentuant l'immersion.

Nous avons été, de façon quasi unanime, tous déçus par ce dispositif pour les raisons suivantes :

- l'intérêt pédagogique du dispositif est discutable : très peu d'entre nous étaient capables de résumer la formation de ces montagnes et ce, malgré l'intervention introductive de la médiatrice consciente des difficultés de compréhension rencontrées par le public ;
- l'interaction avec la table est aléatoire – ne fonctionne pas toujours – et peu pertinente – nous ne comprenons pas toujours le rapport entre l'action demandée et l'histoire qui nous est racontée.

En fin de séance, la médiatrice nous confie que les enfants apprécient beaucoup cette animation, néanmoins nous regrettons qu'aucune évaluation de la pertinence pédagogique de cette dernière n'ait été mise en œuvre.

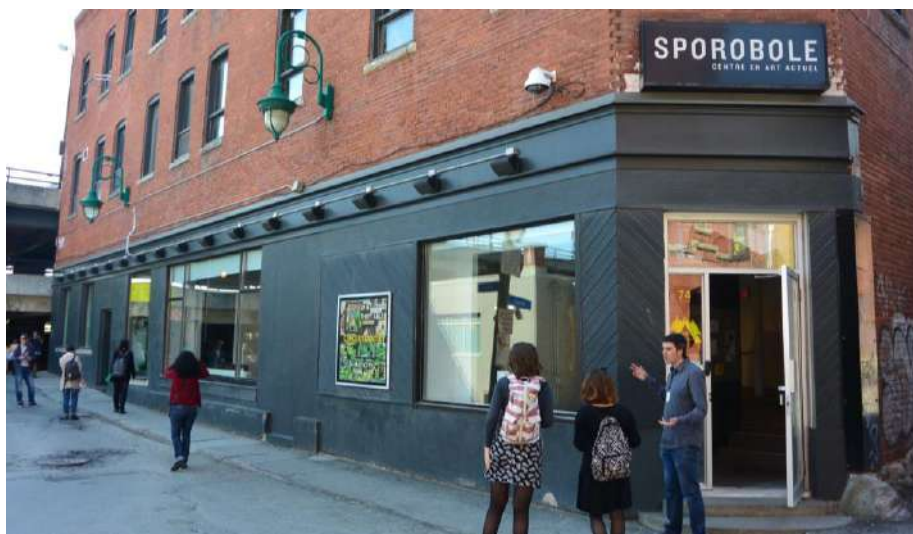
En conclusion...

L'application numérique créée pour l'exposition AlterAnima s'avère être un outil de médiation indispensable pour le visiteur puisqu'aucun commentaire écrit n'est présent dans l'espace d'exposition. Bien que son utilisation soit dans l'ensemble plaisante et intéressante, nous suggérons un croisement entre les 3 parcours de visite proposés, ces derniers étant finalement complémentaires dans leur approche.

Le dispositif interactif Terra Mutantès est déceptif ; il utilise des potentialités du numérique intéressantes mais à des fins spectaculaires sans vertu pédagogique. Si apprendre en s'amusant est une démarche pertinente, jouer sans comprendre ce que l'on fait nous semble assez vain.

Sporobole - centre en art actuel

centre d'artistes autogéré du Québec orienté arts numériques



Enjeux :

- **découverte du modèle centre d'artistes autogéré au Québec et des spécificités propres au centre en art actuel Sporobole**
- **découverte du statut de l'artiste professionnel au Québec et des possibles fonctionnements d'une résidence d'artiste**

Contexte :

Sporobole est un centre d'artistes³ situé en région – à Sherbrooke – qui catalyse la recherche et la création artistique par la rencontre des pratiques et des champs de connaissances à l'ère du numérique. Bien que la structure soit orientée vers les arts numériques, la diversité des mediums artistiques est valorisée.

À l'origine, le RACE (Regroupement des artistes des Cantons de l'Est) s'était donné pour mission de promouvoir la pratique de ses membres et de faire connaître l'art actuel à la communauté estrienne. En 1983, le RACE ouvre pour une première fois un lieu de diffusion, la Galerie Horace.

En 1988 le RACE devient membre du RCAAQ (Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec) et a pour mandat de promouvoir les pratiques actuelles et novatrices dans le champ des arts visuels. En 1996, le regroupement acquiert un édifice – le lieu actuel – et se dote d'un nouvel espace d'exposition.

En 2009, la structure change de philosophie, se renomme Sporobole et l'équipe s'agrandit. Désormais les projets d'exposition jugés les plus intéressants sont prioritairement sélectionnés, que les artistes choisis soient membres ou non du RACE.

³ Aujourd'hui, il y a 70 centres d'artistes autogérés au Québec.

Description des rencontres :

Nous avons rencontré Gilles Prince, consultant, et Philippe-Aubert Gauthier, président de Sporobole, qui nous ont expliqué le fonctionnement de ce centre d'artistes.

Le Conseil d'Administration est constitué de personnes qualifiées du milieu de l'art bénévoles, avec un renouvellement souhaité de ses membres tous les 2 ans. Concernant les employés actuels de la structure, l'équipe compte :

- une direction générale
- une direction artistique
- une coordination de la production (technique)
- deux assistants

Il est intéressant de noter qu'aucun employé n'est dédié ni à la médiation, ni à la communication. Le directeur artistique prend en charge la communication, mais personne ne semble s'occuper des missions liées à la médiation.

Concernant la sélection des artistes exposés, un comité de programmation artistique constitué de bénévoles présélectionne un certain nombre de propositions artistiques et les soumet à la direction artistique.

Aujourd'hui, le centre cherche à augmenter ses ressources humaines et, pour ce faire, à diversifier ses sources de financement. Notons que leur taux de revenu autonome est important puisqu'il s'élève à 40% 50% environ.

Sporobole est propriétaire des locaux, mais pas des œuvres produites qui restent la propriété des artistes.



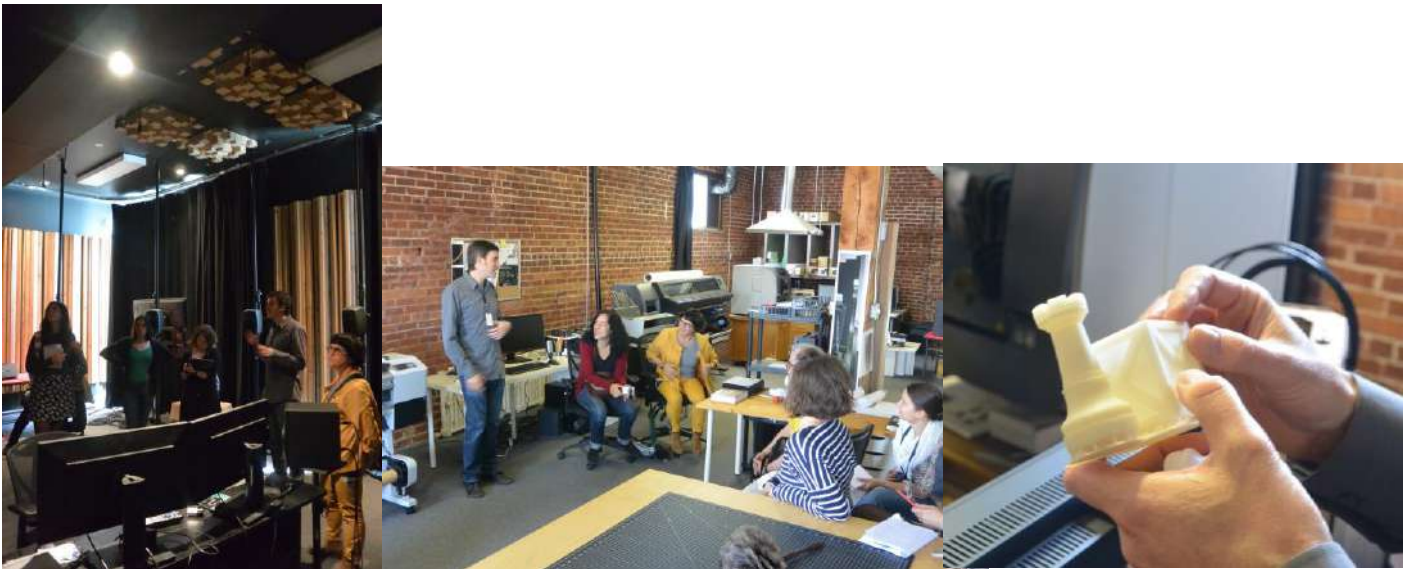
Le lieu comprend :

- une galerie d'exposition
- 2 appartements pour loger les artistes⁴

⁴ Quand le studio est inoccupé, il est loué à des artistes issus d'autres champs disciplinaires (chorégraphe, musicien, etc.), ce qui permet de créer du lien avec d'autres organismes culturels situés à proximité.

- un laboratoire argentique payé par la ville et géré par le club photo de Sherbrooke (service à la communauté)
- une salle multifonctions. Cet espace rénové peut servir d'espace d'exposition, de salle de concert ou de salle de réunion
- un espace d'enregistrement son / vidéo qui comprend un système modulaire de 16 haut-parleurs et offre la possibilité de faire de la vidéo 3D
- un laboratoire d'impression numérique qui comprend une imprimante 2D à jet d'encre, une imprimante 3D, un scanner 3D et un casque de réalité virtuelle. L'équipement est accessible selon des tarifs établis. L'équipe du centre essaie de développer une expertise sur ces nouveaux équipements ; elle aimerait entre autres ouvrir une formation qui permette de développer une approche critique des nouvelles technologies
- Un grand espace jusqu'alors loué dans le cadre d'une entente avec l'Université de Sherbrooke, révélateur de leur envie de mutualiser les espaces

Enfin, citons un projet futur : ils envisagent de rénover le sous-sol pour en faire des ateliers.



Sporobole délivre des formations aux publics scolaires – par exemple sur la modélisation 3D – et aux artistes. À l'avenir, ils souhaiteraient que les artistes deviennent formateurs.

Nous avons découvert la **vitrine sonore** de Sporobole. Ce dispositif permanent comprend 16 hauts parleurs indépendants qui diffusent du son le long de la façade du bâtiment dans l'espace public. L'artiste en résidence qui crée une proposition sonore dispose d'un studio son pour sa création. Cette vitrine sonore crée un contact direct avec les passants.

Pour prétendre au **statut d'artiste professionnel au Québec**, 3 solutions sont possibles :

- avoir présenté deux œuvres (minimum) en milieu professionnel
- avoir obtenu une bourse (reconnaissance de ses pairs) ou
- avoir obtenu un diplôme ou rendre compte d'une expérience équivalente (5 ans).

Sporobole accueille régulièrement des **artistes en résidence**. Pour ce faire plusieurs cas de figure sont possibles :

* *La résidence commandée, gérée et financée par Sporobole*

Dans ce cas, les artistes viennent 3 semaines avant le vernissage. Ce temps de présence relativement court est considéré comme un temps de résidence. Soit les artistes viennent avec des œuvres déjà existantes, soit ils produisent leurs œuvres sur place. Le cachet de l'artiste pour une telle exposition est de 1 500 \$ (honoraires et droits de diffusion). Le budget global d'une résidence (avec exposition) est de 10 000 \$ (pour l'exposition, la communication, le transport et la résidence).

** La résidence internationale avec financement*

À titre d'exemple, ils ont un partenariat avec l'Experimental Media and Performing Arts Center situé à Troy dans l'Etat de New York. Dans ce cas, l'artiste vient en résidence pendant 3 mois, il a la possibilité de faire une publication, d'organiser un cycle de conférences, etc.

** La résidence en Science & Ingénierie*

Le programme dure un an : l'artiste vient 3 ou 4 jours par semaine et perçoit une rémunération de 2 000 \$ par mois. Il collabore avec un ingénieur ou un chercheur dans le cadre d'un projet conçu à deux voix dès le départ.

En conclusion...

Sporobole est un centre d'art actuel en région attractif pour les artistes. Orienté vers les arts numériques, il dispose d'équipements technologiques très intéressants, notamment un laboratoire de spatialisation sonore et un laboratoire d'impression numérique 2D et 3D.

Ouvert vers la communauté, plusieurs espaces munis des équipements mentionnés sont accessibles sur réservation à des tarifs abordables, aux artistes membres mais également aux non membres. De plus, la mutualisation des espaces est encouragée. En diversifiant ses activités, Sporobole obtient un taux de revenu autonome élevé.

Soulignons l'importance de l'accueil en résidence. Les artistes résidants peuvent y poursuivre leurs recherches tout en ayant accès aux différents services et ressources (humaines, documentaires, matérielles, etc.) du centre. La durée de la résidence varie de 3 semaines à plusieurs mois et la production de nouvelles œuvres à son issue n'est pas nécessairement exigée.

Notons l'absence d'employé dédié à la médiation ; le lieu est ouvert au public et les salariés, nous l'imaginons, assure l'accueil des visiteurs de façon ponctuelle et informelle sans réel service des publics. En France, assurer un travail de médiation auprès des publics est une mission obligatoire exigée des centres d'art conventionnés, ce qui n'est probablement pas le cas des centres d'artistes autogérés au Québec.

Centre Culturel de l'université de Sherbrooke *salle de spectacle et galerie d'art dans un campus universitaire*



Enjeux :

- découverte d'un modèle unique au Québec : un centre culturel (composé d'une salle de spectacle et d'une galerie d'art) au cœur d'un campus universitaire

Contexte :

Au cœur du campus universitaire, le Centre culturel de l'Université de Sherbrooke regroupe la Salle Maurice-O'Bready, la Galerie d'art de l'Université de Sherbrooke ainsi que des foyers.

Ce centre culturel est le seul au Québec à posséder ce statut et cette façon de fonctionner. Ouvert et fréquenté par la population estrienne, en premier lieu par les citoyens de Sherbrooke qui sont 200 000, il est entièrement géré par le personnel de l'Université. Le lieu qui date de 1964 a pris l'appellation de centre culturel en 1969 et a depuis connu de nombreux travaux de rénovation.

Description de la rencontre et de la visite :

Nous avons rencontré Bernard Langlois, superviseur aux opérations et chef technique, qui nous a fait visiter la salle de spectacle, la galerie d'art et les autres espaces du centre culturel.

Il est intéressant de noter que 80% des utilisations institutionnelles du centre culturel sont liées à l'université et 20% sont proposées à une clientèle externe, par exemples pour des colloques, des salons ou des mariages⁵.

La salle de spectacle

⁵ Soulignons que nous avons retrouvé cette possible location d'espaces dans plusieurs institutions culturelles au Québec, notamment au MNBAQ ou au centre d'artistes Sporobole.

La Salle Maurice-O'Bready contient 1 501 sièges⁶. Avec une programmation de 130 spectacles par an – danse, théâtre, concert, spectacles d'humour, etc. –, cette salle accueille chaque année plus de 150 000 spectateurs. Elle est la plus grande salle de spectacles en région et la quatrième en importance au Québec.



La quasi-totalité de la programmation artistique est professionnelle. Seule la période de fin d'année scolaire est propice aux spectacles scolaires amateurs. Mis à part le dimanche après-midi qui accueille des spectacles destinés au jeune public, l'exploitation de la salle se fait majoritairement en soirée. La programmation de la salle est prise en charge par le directeur administratif qui la détermine 1 an voir 1 an et demi à l'avance.

Les productions sont achetées pour être diffusées, les recettes des billets reviennent donc ensuite au centre culturel. Une seule personne est dédiée à la recherche de potentiels clients locataires car la salle est déjà fréquemment utilisée ; elle accueille environ 5 spectacles/semaine.

La galerie d'art

Depuis 1964, la Galerie d'art du Centre culturel de l'Université de Sherbrooke offre la possibilité aux étudiants et aux Sherbrookoïses de découvrir des expositions en art contemporain gratuitement. La coordination des expositions est assurée par Suzanne Pressé.



Les expositions durent 8 semaines maximum. Les techniciens des arts de la scène accompagnés d'étudiants rémunérés par l'Université prennent en charge leurs montages.

⁶ À partir de 1500 sièges, la salle accède à un statut qui lui permet d'obtenir des soutiens financiers.

Nous avons découvert, lors de notre visite, l'exposition « L'Art pour tous ! » de nature singulière. Tous les ans, la communauté universitaire est invitée à choisir des œuvres exposées pour ses espaces de travail. La scénographie reprend les codes des Salons de peinture du XIX^{ème} siècle – les œuvres sont serrées les unes contre les autres, cadres à cadres, du sol jusqu'au plafond.

La Collection de l'Université compte actuellement 1860 œuvres, exclusivement offertes par des donateurs. De ce nombre, 930 sont actuellement accrochées dans les espaces de bureau, salles de réunion, salons et bibliothèques sur les 3 campus de l'Université : campus principal, campus de la santé et campus de Longueuil. L'objectif est de diffuser et de montrer cette collection le plus largement possible. Néanmoins, 400 œuvres de cette collection classées « biens culturels nationaux » ne peuvent pas, pour des raisons de conservation, être exposées en dehors de la galerie d'art.

Ajoutons que le lieu bénéficie également d'un programme d'intégration de l'art dans l'architecture (le 1%). Suite aux derniers travaux de rénovation du centre culturel, une œuvre photographique de Sébastien Pesot devrait prendre place dans le lieu.

Offres dédiées au jeune public et au public étudiant

Nommons deux offres exemplaires découvertes :

- la série Choux-Bizz propose des spectacles adaptés aux enfants de plus de 4 ans les dimanches après-midis.

Des ateliers de bricolage gratuits ont été mis en œuvre à destination des familles après ces spectacles. Pensés en lien avec les expositions présentées dans la galerie d'art, ces ateliers peuvent accueillir jusqu'à 150 enfants. Bernard Langlois nous confie que seuls 3 salariés sont présents pour mener ces ateliers ; ils communiquent avec les familles via un dispositif vidéo – des écrans géants sont installées dans l'espace dédié aux ateliers. Cette situation nous semble, a priori, peu confortable et loin d'un dispositif de médiation favorisant les échanges personnels.

- La série « carte blanche » est dédiée aux étudiants de l'Université de Sherbrooke et proposée par La Maison du Cinéma et le Centre culturel.

Il n'y a pas l'équivalent des CROUS - centres régionaux des œuvres universitaires et scolaires - au Canada. La politique culturelle en milieu universitaire est donc réduite, voir inexistante. Cette carte blanche permet aux étudiants d'accéder à un certain nombre de spectacles, séances de cinéma, à des tarifs préférentiels.

Mentionnons un nouveau projet d'entente en cours entre le gouvernement et la Faculté d'éducation qui a pour objectif d'offrir 2 spectacles/an à 1500 étudiants.

En conclusion...

Ce centre culturel a la particularité d'être situé au cœur d'un campus universitaire où étudient plus de 41 000 étudiants et d'être géré par le personnel de l'Université.

Il semblerait que, malgré cette situation géographique, les étudiants fréquentent relativement peu le centre culturel, l'Université travaille donc à multiplier les offres dédiées aux étudiants afin de stimuler leur fréquentation. Si l'accès à la galerie d'art est gratuit, le coût des spectacles peut freiner certains d'entre eux.

Evoquons l'importante collection d'œuvres d'art contemporain de l'Université composée de presque 2 000 œuvres. L'Université encourage largement sa diffusion sur ses 3 campus.

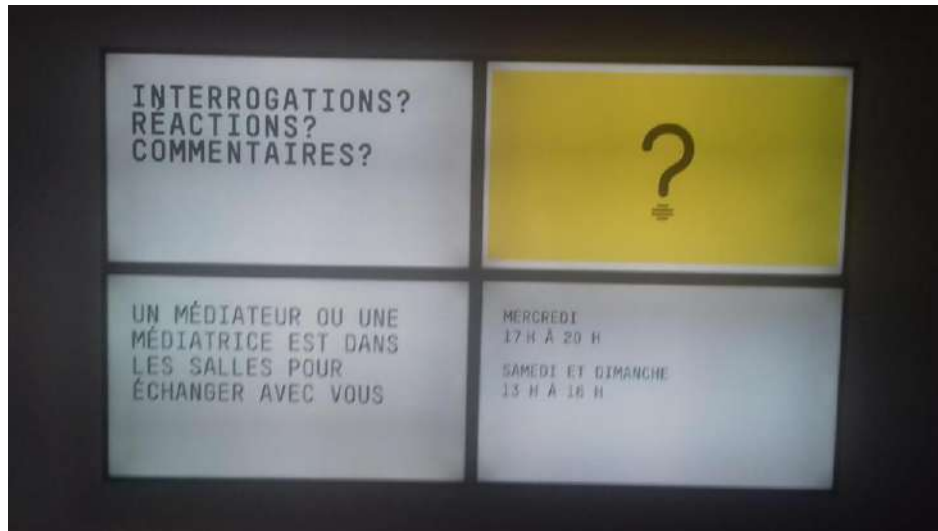
Il n'y a pas de dispositif équivalent aux CROUS au Québec. En se dotant d'une politique culturelle, l'Université de Sherbrooke fait donc figure d'exception dans le paysage universitaire québécois.

Au même titre que plusieurs structures québécoises, le centre culturel n'hésite pas à louer certains de ses espaces à des clients externes, ce qui lui assure une rentrée d'argent sans doute non négligeable.

Nous émettons quelques doutes quant à leur proposition d'ateliers dédiée au jeune public qui, en termes de qualité d'accueil, nous semble discutable.

Musée d'art contemporain (MAC) de Montréal

Service de l'éducation et médiation numérique



Enjeux :

- découverte du fonctionnement du service de l'éducation du MAC
- découverte des outils numériques proposés

Contexte :

Abritant plus de 7 800 œuvres, le MAC est le plus grand musée au Canada voué exclusivement à l'art contemporain. Il est situé place des arts à Montréal. Il offre une programmation variée, incluant la présentation de ses collections permanentes ainsi que des expositions temporaires d'œuvres d'artistes québécois, canadiens et internationaux.

Un projet de transformation du MAC débutera en 2018 pour rendre le musée plus accessible, inclusif et actuel. Les espaces consacrés aux expositions seront agrandis et les activités éducatives plus nombreuses. Grâce à sa transformation, le MAC souhaite augmenter ses revenus autonomes.

Les réserves du MAC vont être institutionnalisées et externalisées en vue d'une mutualisation avec différents musées.

Description de la rencontre :

Marjolaine Bourdua, médiatrice et coordinatrice médiation numérique au MAC, nous a accueillis.

Le Service de l'éducation

La mission éducative et culturelle du MAC est de sensibiliser et éduquer le plus grand nombre à l'art contemporain. Pour ce faire des « actions éducatives » sont proposées aux différents publics.

Deux activités éducatives principales sont proposées aux publics de tous âges :

- la visite dite « interactive » qui entend favoriser la discussion et le questionnement. 12 médiatrices à temps partiel prennent en charge ces visites.
- le tandem visite/atelier : l'atelier vise à prolonger son expérience esthétique par l'expérimentation de différents mediums, techniques et matériaux en lien avec une thématique, un sujet abordé dans une œuvre ou une exposition découverte.

Animés par l'ancienne équipe éducative du musée, ces visites couplées avec un atelier sont menées par un duo de salariés : la visite est confiée à un salarié plutôt issu d'une formation histoire de l'art tandis que l'atelier est mené par un salarié issu d'une formation artistique. Cette partition est surprenante ; en France généralement une médiatrice-plasticienne prend en charge la visite et l'atelier.

Médiation numérique

Concernant la médiation numérique, le musée commence juste à se saisir de l'outil. Marjolaine s'occupe principalement de l'activité des réseaux sociaux. Pour qualifier cette activité, nous parlerons plus volontiers d'une communication liée aux activités de médiation que de médiation numérique.

Le musée rend accessible, via son site web, les entrevues, conférences et rencontres qu'il organise.

Marjolaine nous a présenté les « **microsites** » mis en œuvre par le MAC : complémentaires à la visite d'expositions temporaires, ils sont mis en ligne sur le site web du Musée et accessibles sur divers supports (téléphone, tablette, etc.). Ces microsites servent, soit à préparer sa visite, soit à la prolonger, l'idée étant d'approfondir les contenus de l'exposition. Chaque microsite est différent, il est pensé en fonction de l'exposition concernée. Il peut comprendre des interviews d'artistes, des extraits vidéo, des bandes sonores, du texte, une galerie d'images, etc. Ces outils s'inscrivent dans les objectifs du Plan culturel numérique du Québec.

Nous avons ensuite été accompagnés par Marjolaine dans la découverte de quelques œuvres choisies au sein de 3 expositions en cours – l'État du monde, l'Entre soi et les autres, Terre des femmes – du cycle Tableau(x) d'une exposition. Initié en novembre 2016, ce cycle d'expositions évolutif est développé à partir des œuvres de la collection permanente du MAC. Son objectif est de créer des dialogues inédits entre les œuvres historiques et les nouvelles acquisitions, entre les nombreux médiums et les artistes de diverses générations.



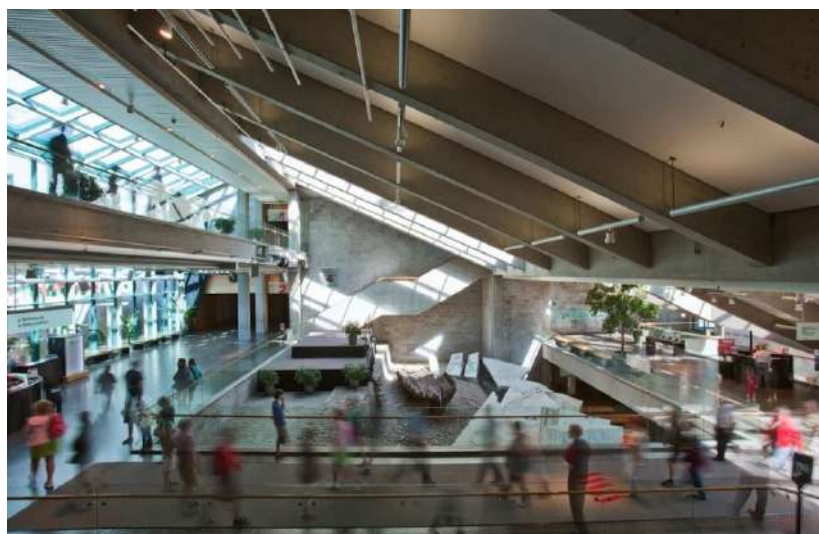
En conclusion...

L'histoire de la constitution du service éducatif du MAC engendre une situation singulière : deux équipes évoluent au sein de ce service et proposent des actions de médiation différentes avec des approches éducatives distinctes mais qui se veulent complémentaires.

Quant à la médiation numérique, le musée commence tout juste à s'emparer de l'outil numérique, ses potentialités créatives ne sont donc pas encore vraiment exploitées. Citons tout de même les récents microsites créés sur certaines expositions temporaires ; ils permettent d'augmenter l'expérience de visite du visiteur en lui fournissant des contenus multimédias complémentaires.

Musée de la civilisation de Québec

Œuvres d'art numériques et dispositifs muséologiques



Enjeux :

- découverte d'une exposition d'œuvres d'art numériques : quel processus de création ? Quels enjeux de monstration ?
- découverte d'une exposition sur les nanotechnologies et expérimentation d'un dispositif muséologique interactif
- découverte d'une exposition pensée pour le jeune public basée sur l'expérimentation de dispositifs ludiques

Contexte :

Le Musée de la civilisation est un musée public situé à Québec qui a ouvert ses portes en 1988. Il présente des expositions thématiques temporaires et des expositions permanentes qui ont, pour la plupart, un lien avec les sciences humaines et sociales. Connu pour privilégier la participation et l'interaction, le musée se distingue par la mise en œuvre de dispositifs muséologiques qui se veulent innovants.

Description de la visite des expositions :

« F5 : L'art se connecte »

Le Musée de la civilisation et le centre d'artistes La Chambre Blanche ont mis en œuvre un projet de résidence collaborative : quatre artistes et quatre entreprises numériques de la Ville de Québec ont été jumelés afin de produire des œuvres d'art numérique.



Favoriser les résidences d'artistes en entreprises nous semble une démarche collaborative bénéfique pour les deux parties : l'artiste a accès à des technologies qu'il ne maîtrise pas et l'entreprise travaille à la co-construction d'un projet créatif qui bouleverse ses modes de fonctionnement.

Sur les quatre œuvres d'art numérique présentées, trois d'entre elles ne fonctionnaient pas au moment de notre visite. La seule œuvre en état de marche était une installation photographique et vidéo de Julie Bouffard réalisée avec l'entreprise Studio Élément. Deux œuvres exposées étaient supposées évoluer au rythme de données transmises en temps réel – telles que des données météorologiques.

Si sur le papier ce projet s'avère tout à fait enthousiasmant, nous ne pouvons que constater les limites liées à la monstration d'œuvres d'art numérique ; ces œuvres nécessitent une maintenance quotidienne et donc la présence d'un personnel qualifié au sein de l'institution qui accueille l'exposition. Ce personnel spécialisé manque donc pour le moment au Musée de la civilisation.

Notons que cette exposition sert de pilote à un projet de laboratoire de création et d'innovation qui sera implanté dans le Musée prochainement ; un lieu qui souhaite permettre la rencontre entre artistes, chercheurs, scientifiques et entreprises.

« Nanotechnologies : l'invisible révolution »

Cette exposition proposait de découvrir les nanotechnologies, les technologies de l'infiniment petit, présentes dans plusieurs aspects de notre quotidien à l'instar des cosmétiques, des équipements sportifs ou des traitements médicaux. L'exposition réunissait principalement des objets du quotidien contenant des nanotechnologies, du contenu audiovisuel et des illustrations/photographies.



En parcourant l'exposition, les visiteurs sont amenés à réfléchir sur ce phénomène et à prendre position : sont-ils pour ou contre le développement des nanotechnologies ? Un dispositif interactif engage en effet le visiteur à être actif pendant sa visite : après une brève introduction sur les nanotechnologies, il est invité à donner son avis sur les enjeux actuels liés au développement de celles-ci. Muni d'un canard en plastique contenant une puce, il valide ses choix de réponses aux énoncés qui lui sont successivement présentés. En fin de parcours, le visiteur place son petit canard jaune devant un écran géant : ses résultats sont compilés et livrés sous forme de graphique. Il voit ensuite les résultats de tous les visiteurs ayant fait le parcours.

Le parcours ludique et éducatif proposé grâce à ce dispositif interactif incite le visiteur à se questionner et à émettre un avis sur la question, en cela il est intéressant. Néanmoins, le lien entre le canard en plastique et les nanotechnologies demeure obscur.

Observer. L'expo qui déroute !

Cette exposition, conçue pour le jeune public et les familles porte sur le sens de l'observation. L'idée de l'exposition est la suivante : comprendre notre environnement grâce à nos 5 sens. Le visiteur suit un parcours labyrinthique et expérimente différents dispositifs qui lui sont successivement proposés. À titre d'exemples : il entre dans une chambre noire et expérimente le fonctionnement de la vue ou, plongé dans le noir, il est censé découvrir le handicap visuel en trouvant la sortie de l'espace grâce à son ouïe.



Soulignons une démarche intéressante relative à la préparation de cette exposition : des jeunes entre 7 et 15 ans, le public cible de l'exposition, ont été consultés : leurs recommandations ont été, a priori, prises en compte dans l'élaboration de l'exposition. Intégrer les publics dans la réflexion scénographique est une démarche qui nous apparaît tout à fait pertinente.

Néanmoins, si certains dispositifs s'avèrent ludiques et intéressants, dans l'ensemble, l'exposition ne nous a pas convaincue. Les enfants courent dans l'espace qui devient très bruyant et ils passent d'un dispositif à l'autre sans en saisir les qualités cognitives. Ces propositions interactives ne parviennent pas, à notre sens, à allier le jeu et la connaissance.

En conclusion...

La proposition de résidence d'artistes en entreprises maîtrisant les nouvelles technologies offrent des possibilités de création intéressantes pour les artistes contemporains et permettent de remettre en question les principes de fonctionnement d'une entreprise qui travaille habituellement à partir d'un cahier des charges précis.

Exposer des œuvres d'art numériques nécessite la présence sur place d'un personnel qualifié, capable d'assurer une maintenance quotidienne des œuvres exposées.

Le dispositif muséologique interactif mis en œuvre autour de l'exposition des nanotechnologies présente l'intérêt de rendre actif physiquement et intellectuellement le visiteur en sollicitant son avis, sans que ce dernier ne soit l'objet de jugement. Ce dispositif, qui permet également d'avoir accès aux avis des autres visiteurs, nous semble dans l'ensemble innovant et pertinent.

Intégrer les publics pour lesquels l'exposition est pensée dans le processus d'élaboration de cette dernière nous semble une démarche tout à fait judicieuse. Une méconnaissance des publics peut parfois conduire sur de mauvaises pistes, l'avis des visiteurs directement concernés apparaît donc précieux.

Certaines expositions pensées pour le jeune public peinent à articuler enjeux ludiques et enjeux pédagogiques, l'exposition Observer. L'expo qui déroute ! constitue un exemple de scénographie qui mérite l'accompagnement d'un médiateur ou d'un adulte informé pour que l'expérience ludique prenne du sens.

Bilan du déplacement professionnel du réseau LMAC au Québec

L'ensemble des objectifs du projet ont été atteints :

- Rencontrer les partenaires québécois
- Découvrir et rencontrer de nombreux exemples de médiation numérique
- Travailler à co-construire un parcours à Saint-Jérôme, avec des professionnels de la médiation, des experts français et québécois en technologies numériques, des citoyens
- Réflexions et élaboration des outils numériques innovants et adaptés aux contextes franco-québécois : interface interactive ludique facilitant l'expérimentation, le ressenti et l'autonomie du visiteur. Apport d'informations (plateforme de contenu avec entrées thématiques), mise en partage d'expériences et de sensations (cheminement et ressenti)
- Mise en place d'un partage de compétences entre les deux équipes et développement d'une expertise
- Réflexions et échanges d'expertise autour de la réalisation de prototypes numériques
- Mise en place d'une évaluation des prototypes des Français du LMAC par des experts québécois, richesse de méthodologie
- Auto-formation, informations et contacts pris pour l'avenir de manières individuelles et collectives par des membres du réseau
- L'accueil, la bienveillance et l'ouverture d'esprit des Québécois étaient juste remarquables
- La pertinence de leurs propositions était riche d'enseignements, car ils « décloisonnent » les limites de leurs champs culturels
- Des réflexions sur l'éthique, les méthodologies de travail et de débats sociaux pour l'avenir ont eu lieu et sont à continuer afin d'approfondir et d'enrichir la qualité des prestations de l'ensemble des participants québécois et français.

Musée d'art contemporain des Laurentides
101, place du Curé-Labelle,
Saint-Jérôme (Québec) J7Z 1X6
Canada

LMAC _ Laboratoire des médiations en art
contemporain
205 rue du Faubourg Bonnefoy
31500 Toulouse
France



Le **MUSÉE**
D'ART
CONTEMPORAIN
DES **LAURENTIDES**



Relations
internationales
Québec

COOPÉRATION FRANCE-QUÉBEC

INSTITUT
FRANÇAIS

