

EXPOSER
LE(S)
MONDE(S)
ARABE(S) 3



Design et Musées

”

« Potentiellement présent partout, en adéquation avec les modes de vie, les valeurs et les besoins des êtres humains, utilisateurs ou publics, le design contribue à la création d'espaces, à la communication de messages visuels et sonores, d'interfaces, à la production de produits et de services, afin de leur donner un sens, une émotion et une identité, d'en améliorer l'accessibilité ou l'expérience. »

D'après l'AFD (Alliance Française des Designers)

La notion d'accessibilité et d'expérience que l'on retrouve dans la définition du design (page précédente) par l'Alliance Française des Designers est à prendre en compte. Dans le musée, le design puise dans les ressources du lieu et crée des supports qui peuvent en faciliter la compréhension et l'accessibilité ou améliorer l'expérience muséale.

”

«On ne peut pas parler (sauf exception) de l'expérience muséale comme d'une expérience signifiante de la quotidienneté, mais davantage d'une expérience du vivre, qui offre un horizon du vivre extra-ordinaire ou extra-quotidien [...] En se rendant au musée et en cherchant ainsi à voir et à saisir l'art par ses œuvres visibles exposées, l'homme opère une rupture à divers titres: spatiale, temporelle, et sociale.»

D'après Anne-Laure Bourdaleix-Manin, muséologue et doctorante en Sciences humaines appliquées, dans *«L'expérience muséale ou le phénomène de la rencontre avec l'œuvre d'art au musée: Une venue à soi du visible»*

Les usagers ciblés sont alors les visiteurs. Mais le nombre de ces derniers baisse, selon le Centre d'observation de la société du bureau d'études COMPAS (Centre d'observation et de mesure des politiques d'action sociale), dans l'article « Monuments et musées : une fréquentation qui diminue » publié en 2016, seulement quatre Français sur dix ont fréquenté un musée au moins une fois dans l'année.

Les jeunes entre 15 et 24 ans représentent la plus grande part de visiteurs selon les chiffres du ministère de la Culture en 2008 (dernière année disponible).

Selon un sondage (en annexes) que j'ai effectué dans la ville de Paris en septembre 2017 sur 53 jeunes entre 16 et 29 ans, 50 d'entre eux estiment avoir déjà visité un musée. Mais seulement 4 d'entre eux estiment les fréquenter régulièrement (plusieurs fois par mois) tandis que la majorité répond y aller une à deux fois par an. Ce qui rejoint les résultats de l'étude d'Opinionway réalisée en février 2016, à partir d'un échantillon représentatif de 807 jeunes de moins de 30 ans. Seulement 2% des jeunes y estiment avoir une pratique hebdomadaire de visite de musée contre 58% qui disent y aller moins d'une fois par an.

L'échantillon de cette étude est malheureusement trop faible afin de pouvoir

monter en généralités et tirer des conclusions. Qui plus est, il a été effectué dans la ville de Paris, qui offre un large choix de musées et où la pratique de visite de monuments et musées est répandue. De plus, j'ai questionné des personnes étant déjà à l'Institut du Monde Arabe ou dans les alentours (13^{ème} et 7^{ème} arrondissements) dans lesquels la place des musées est importante et où l'on trouve beaucoup d'étudiants, de personnes en lien avec la culture ou la recherche, aussi des touristes qui visitent ces lieux. Cependant, il témoigne d'une certaine tendance des jeunes à être incités aux pratiques des musées par l'éducation ou les fréquentations. Tandis qu'aucun m'avait répondu y aller seul, 35 d'entre eux disent y aller dans le cadre des sorties scolaires, 25 en famille et 13 entre amis.

L'accès aux lieux culturels reste malheureusement, pour la majorité des Français encore très peu répandu dans leurs pratiques quotidiennes. Bien que sa place devient de plus en plus importante, le musée reste encore trop faible pour contrer les préjugés abordés dans la partie antérieure.

Dans cette même partie, nous avons vu que les musées dédiés aux cultures arabes étaient des esquisses de musée de la mise en relation. La pratique de ces musées vient de la volonté de comprendre et

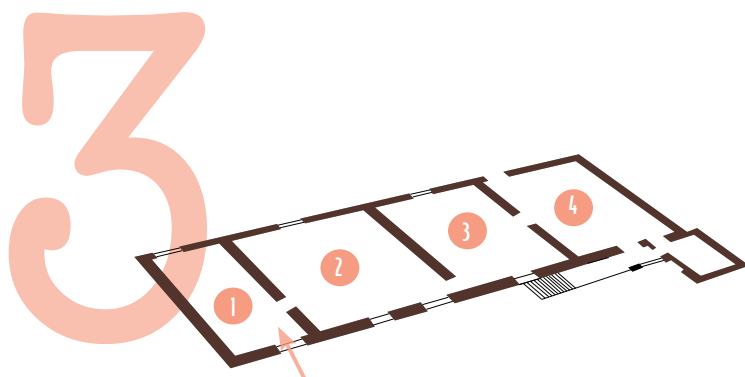
apprendre sur l'autre (sans supériorité contrairement à l'époque coloniale) mais il n'y a pas encore d'échange réel entre les cultures et les sociétés. Benoit De L'Estoile présentait le rôle de l'anthropologue dans ces musées comme traducteur et médiateur entre les cultures. Pour moi, le rôle du designer rejoint ces caractéristiques.

Selon ces informations, on peut en tirer les enjeux majeurs du design dans un musée. Créer des dispositifs, espaces, services, produits pour :

- **Attirer les visiteurs au musée et améliorer l'accessibilité des informations et l'expérience muséale**
- **Être médiateur du lien social et culturel**
- **Faire lien entre le musée et l'extérieur**

PLAN

Design et musées



- 1 Attirer les visiteurs au musée, améliorer l'accessibilité
des informations et l'expérience muséale _____ P.8
- 2 Être médiateur du lien social et culturel _____ P.20
- 3 Faire lien entre le musée et l'extérieur _____ P.26
- 4 Processus design _____ P.52

ATTIRER LES VISITEURS AU MUSÉE AMÉLIORER L'ACCESSIBILITÉ DES INFORMATIONS ET L'EXPÉRIENCE MUSÉALE

Les jeunes sont une part importante de visiteurs des musées. Dans le sondage que j'ai effectué, à la question « Si vous pouviez choisir le médium pour un atelier pédagogique dans un musée ce serait lequel? », le numérique vient en tête des réponses.

En effet, dans notre ère technologique, les musées utilisent le numérique pour attirer les visiteurs, apporter plus d'informations, faire comprendre de manière ludique ou encore améliorer l'expérience muséale du visiteur.

Le numérique favorise donc l'expérience singulière du visiteur. Parfois le numérique ne s'adresse pas uniquement à l'expérience singulière, mais à l'expérience collective. Il devient un outil de mise en relation entre les visiteurs, et entre le musée et l'extérieur. Ce dernier point se fait majoritairement par les réseaux sociaux sur lesquels les musées essayent d'être de plus en plus présents et à travers lesquels les visiteurs peuvent échanger sur leurs expériences ou s'informer sur la programmation du musée.

Les dispositifs muséographiques numériques au sein du musée isolent souvent

le visiteur comme les audioguides ou les écrans tactiles. Mais dans certains cas, les dispositifs regroupent plusieurs utilisateurs.

On retrouve différents outils pédagogiques au musée de l'Homme qui impliquent plusieurs visiteurs. Comme des tablettes tactiles en réseau qui mettent en compétition les visiteurs dans un jeu de rapidité où il faut associer un pays à son repas traditionnel ou encore des écrans munis d'une Kinect (interface de captation des mouvements du corps) devant lesquels il faut être le plus rapide pour reproduire le mouvement affiché. (image ci-contre).

Un autre exemple est celui du dispositif présenté au Museum at Bethel Woods constitué d'une carte interactive aérienne du festival de Woodstock. Pouvant être utilisé par six utilisateurs à la fois, chacun d'entre eux peut choisir un endroit précis et être informé dessus. (ci-contre) Bien que le dispositif soit individualisé, l'idée est d'avoir un échange des informations recueillies après l'expérience, pouvant alors faire lien entre les visiteurs.



Dispositif interactif, Musée de l'Homme, Paris.

Provenant de : www.museedelhomme.fr

Carte du festival Woodstock, Musée de Bethel

Provenant de : archive.secondstory.com

Audioguides et tables tactiles sont des dispositifs qu'on trouve dans les musées depuis plusieurs années. On voit arriver, tout de même, de nouveaux outils comme la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

La réalité augmentée, technique qui superpose à la réalité sa représentation numérique actualisée en temps réel, est un outil pouvant être utilisé en se déplaçant tout le long de la visite. Le matériel nécessaire (tablette, smartphone) peut être proposé par le musée, ce qui implique un budget et une organisation supplémentaire (recharge et maintenance des tablettes, sécurité contre les vols, etc.) Mais, on la retrouve souvent sous forme d'application que les visiteurs sont invités à télécharger sur leur propre matériel. La réalité augmentée peut donc être un outil permanent mais demande du matériel qui n'est pas accessible à tout le monde.

La réalité virtuelle, technique simulant un environnement en trois dimensions à l'aide d'un ordinateur et d'un casque, demande beaucoup plus de moyens humains et financiers, contraignant pour l'instant sa mise en place pérenne dans

les musées. On la retrouve alors dans des manifestations, des événements ou des expositions temporaires.

L'Institut du Monde Arabe à Paris, par exemple, a accueilli une œuvre en réalité virtuelle du 18 mai au 4 juin 2017 dans une salle d'exposition temporaire. Intitulée *The Enemy*, l'expérience a été conçue par le photojournaliste Karim Ben Khelifa. Munis d'un casque de réalité virtuelle et d'un casque audio, les visiteurs étaient invités à rencontrer virtuellement des combattants provenant de trois zones de conflit : chez les Maras du Salvador, en République Démocratique du Congo, et en Israël et Palestine. L'espace virtuel reconstitue des salles de musée dans lesquelles sont mis en scène des combattants. Cela aurait pu être interprété comme une mise en exposition des combattants tel des objets créant une distance avec le spectateur. Mais, bien au contraire, ce dispositif amène une proximité avec le spectateur qui est plongé dans leurs histoires et qui prend le temps de les écouter hors de leur contexte de guerre.

THE ENEMY

”

« À quoi servent donc les images de guerre si elles ne changent pas le rapport des gens à la guerre, à la violence et aux souffrances qu'elles engendrent ? À quoi servent-elles si elles n'influencent pas les opinions ? Si elles ne créent pas la paix ? Le projet The Enemy rompt avec l'imagerie de la guerre telle que les médias nous l'ont montrée jusqu'ici. En donnant la parole à ceux qui portent en eux la violence, en leur permettant de se présenter, d'exposer leurs motivations et leurs rêves, le projet confronte autant les points de vue des combattants que le vôtre. »

Site officiel: theenemyishere.org

L'expérience commence d'abord dans l'espace d'attente. Muni d'une tablette, on est amené à répondre à un questionnaire sur ce qu'on pense de la guerre en général et notre avis sur des conflits plus particuliers. On nous réunit ensuite par groupes de cinq. Venue faire l'expérience seule, j'avais alors discuté avec le groupe, mais notre échange concernait plus notre enthousiasme pour la réalité virtuelle que la thématique traitée, ayant peut être peur d'aborder ces sujets sensibles avec des inconnus ou par l'appréhension générale de se retrouver dans une scène de

guerre comme on nous les montre dans les médias. On entre ensuite dans la salle principale dont la capacité est de 30 utilisateurs à la fois. La salle est munie de capteurs, permettant de visualiser les autres utilisateurs sous une forme blanche une fois le casque sur les yeux pour ne pas se bousculer. Cet outil permet également de visualiser le déplacement des autres utilisateurs ce qui crée un lien malgré l'isolement du dispositif. Une fois le dispositif installé, on entre dans l'expérience, composée de quatre salles virtuelles reprenant les codes de salles d'expositions : Assez neutres, blanches, avec des cadres et des cartels qui amènent à être rassuré et à apprécier l'expérience sans être dans une zone de guerre. L'ordre des salles est personnalisé en fonction des réponses données sur la tablette avant l'expérience. Chaque salle contient deux photographies de chaque côté, représentant la zone de conflit concernée. On peut alors s'approcher, de l'une ou de l'autre, ce qui déclenche sa transformation en un portrait du combattant, accompagné d'une voix le présentant.

”

« Devant un documentaire à la télé, on est passif, on se construit des histoires avec une part de fantasme. Dans cette exposition, on fait partie de l'histoire : il ne se passe rien si on ne fait rien. »

Karim Ben Khelifa

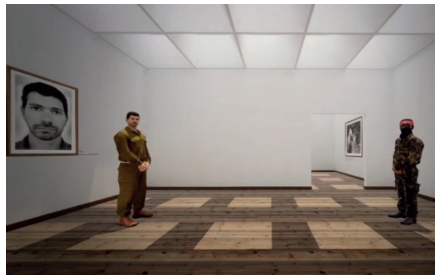


Les six combattants
Provenant de www.20minutes.fr

Entrent ensuite les avatars des combattants qui se placent près de la photographie les représentant.

La réalité virtuelle, offrant une image sur 360 degrés, permet d'avoir une vision sur les deux personnages tout en étant au milieu, nous plaçant donc physiquement entre les deux zones de conflits.

Salle présentant les combattants
Israélien et Palestinien
Provenant de www.20minutes.fr



L'un nous fait signe de s'approcher, nous impliquant de nouveau en nous poussant à aller vers celui qui d'habitude nous fait peur et que l'on met à distance. Il nous raconte alors son histoire, sa définition de l'ennemi, les enjeux du conflit ou encore ses expériences de violence. De même pour l'avatar en face, nous amenant à nous rendre compte des similarités de leur propos, et que l'on peut être l'ennemi de quelqu'un, souvent pour des raisons qui nous dépassent.

L'utilisation d'avatar n'est pas anodine. Cela aurait pu être une retranscription des interviews entre le journaliste et les combattants filmée en caméra 360. Mais la numérisation 3D des combattants permet d'avoir une interaction avec l'utilisateur. Bien que le combattant réponde aux questions de la voix off (interprétée par Karim Ben Khelifa), il s'adresse à nous en suivant notre regard et nos mouvements ce qui est très perturbant et fascinant à la fois. Cette fascination du réalisme peut toutefois distraire l'utilisateur. Étant une technique encore assez peu expérimentée, on se retrouve à se rapprocher le plus possible de l'avatar, se déplacer rapidement pour voir son regard nous suivre, tourner autour de lui pour observer les détails des vêtements ou de sa peau, sans prêter attention à son discours. L'expérience étant assez longue (45min), l'utilisateur a tendance à s'habituer et se reconcentrer sur les témoignages. Ces réactions visuelles et les déplacements du visiteur sont tout de même impor-

tants dans l'expérience. Grâce à une collaboration avec le MIT (Massachusetts Institute of Technology) qui a développé des techniques pour enregistrer les réactions de l'utilisateur face aux combattants (regarder/baisser les yeux, garder une distance ou non, etc.), ces données sont interprétées. Elles ont permis de concevoir l'expérience dans la dernière salle virtuelle, dans laquelle on prend la forme du combattant envers lequel on a été le plus réceptif. En effet, la salle est composée d'un miroir dans lequel notre reflet prend la forme du combattant en question, les capteurs de la salle permettant de reproduire nos mouvements. On se retrouve alors nous-même en face de l'ennemi du combattant que l'on incarne qui nous présente ces espoirs de paix. Par toutes ces caractéristiques, l'expérience implique le spectateur qui devient utilisateur, l'amène à se questionner et comprendre les enjeux des conflits en supprimant toute distance avec les populations concernées pour les « réhumaniser ».

Cette expérience soulève des questionnements. Les enjeux d'un tel projet amènent à penser qu'il faut le diffuser le plus possible et dans plusieurs lieux. Mais cela reste important que le lieu d'implantation s'accorde aux intentions du projet ou suive son univers graphique. Pour l'exemple de *The Enemy*, l'Institut du Monde Arabe correspond parfaitement aux enjeux soulevés. Mais, étant conçu

par un photojournaliste, l'espace réel n'a pas été pris en compte. Malgré quelques panneaux d'informations et un temps d'attente optimisé par le questionnaire sur tablette, on se retrouve dans une salle neutre, avec des câbles et des cartons, totalement déconnecté du contexte.



Expérience *The Enemy*,
Salle d'exposition temporaire
IMA Paris
Photographie personnelle

Certes, l'expérience principale se passe une fois le casque mis sur nos yeux, mais, dans ce cas, on pourrait la vivre chez soi, seul. Alors que l'intérêt ici est de vivre une expérience muséale, dans le meilleur des cas à plusieurs, afin de commencer à tisser des liens et créer des échanges. Par exemple, après l'expérience *The Enemy*, j'ai retrouvé le groupe avec lequel j'avais discuté plus tôt. Sans se connaître, on a tout de même, naturellement, repris la discussion pour parler de nos ressentis vis-à-vis de la réalité virtuelle, mais aussi

de nos ressentis vis à vis du contenu, ce qui n'avait pas été le cas avant l'expérience. Je pense que cela a été possible car notre expérience était collective (on pouvait voir le mouvement des autres par leurs avatars) tout en étant singulière (l'ordre des salles et l'incarnation d'un des combattants étaient différents pour chacun). Ainsi, nous étions amenés spontanément à comparer les points précédents. Plus que nous réunir autour d'une œuvre, l'expérience nous a permis de parler de sujets sensibles et d'aborder la question des conflits actuels sans nous connaître. Malheureusement, l'échange fut rapide car l'espace post-expérience n'était pas adapté. Il n'y avait pas de mobilier pour s'installer, ni de références à l'expérience, comme des images ou des extraits, qui aurait pu nous aider à appuyer nos propos. Ces ajouts auraient pu inciter à poursuivre nos conversations et amener un sens supplémentaire au projet de Karim Ben Khelifa.

Le designer (ou l'artiste), qui peut lui aussi concevoir ou collaborer sur l'expérience virtuelle, a un rôle important à jouer sur l'intégration de l'espace d'implantation dans le projet. Cela permet d'immerger le spectateur dans une expérience antérieure et postérieure à celle du casque, ajouter d'autres sens comme l'odorat ou le toucher, avoir plus d'informations sur le contenu, mais surtout créer un lieu d'échange entre les utilisateurs.

Prenons l'exemple de l'œuvre *L'institut de mon arabe* de Tamar Hirschfeld, exposée au Fresnoy à Tourcoing dans le cadre de l'exposition *Panorama 19* au Fresnoy de Tourcoing, du 23 septembre au 31 décembre 2017.



Installation *L'institut de mon arabe*
de Tamar Hirschfeld,
Le Fresnoy, Tourcoing
Photographies personnelles

L'INSTITUT DE MON ARABE

Cette installation, contrairement à l'œuvre *The Enemy*, prend totalement en compte son espace d'exposition, si bien que l'œuvre fait sens sans l'expérience de réalité virtuelle.

L'espace scénographié avait l'aspect d'une grotte mais la décoration s'apparentait à celle d'une chambre avec des tapis, des chaises et des objets au mur. C'est dans cet espace que l'on pouvait vivre l'expérience en réalité virtuelle. L'artiste avait laissé un écriteau à l'entrée disant qu' on pouvait se placer où on souhaitait avec le casque (sur les chaises ou assis au sol) et que le casque pouvait donner des vertiges. Elle nous invitait alors dans ce cas à visionner une partie de la vidéo sur un écran disposé près de la «grotte». De plus, il n'y avait que trois casques disponibles et le film était assez long (21 minutes) ce qui limitait le nombre de visionnages.

L'espace où était placé l'écran permettait de visionner la vidéo à plusieurs, dans un espace convivial où l'on était amené à s'asseoir sur des tapis, sous une lumière tamisée, avec du thé et du café proposés.

On pouvait alors y visionner un tournage dans le désert du Sinaï (péninsule égyptienne) qui présentait des Bédouins (nomades arabes vivant principalement dans les déserts) dans leur quotidien. La scénographie qui amenait le spectateur à s'asseoir au sol comme les personnages sur l'écran, à boire le thé comme ils le font devant nos yeux, créait une harmonie et une mise en situation impliquant le visiteur. L'intention semblait donc prendre sens. Que pouvait être l'intérêt alors de visionner la même vidéo en réalité virtuelle ?

L'artiste utilise la réalité virtuelle de manière ironique et critique. L'expérience virtuelle présente au début les Bédouins dans leur quotidien comme on peut le voir sur l'écran. Mais petit à petit, viennent se greffer des montages présentant l'artiste avec différentes tenues, toujours voilée, incorporée dans le paysage de manière totalement disproportionnée et insensée. Son intention ici est alors de présenter «l'absurdité de la technologie occidentale lorsqu'elle est imposée



à des cultures non-occidentales» selon ses propos dans le texte accompagnant l'installation. Malheureusement, le film est assez long et le casque proposé n'était pas de tout confort et ne diffusait pas une bonne résolution d'image. Ce qui a pu, d'après des discussions avec certains visiteurs, amener à retirer le casque rapidement sans arriver au moment des apparitions de l'artiste dans la vidéo et de comprendre son intention réelle.

Ce que pointe du doigt Tamar Hirshfeld est important. Le visiteur étant placé virtuellement au centre de ces personnages, ne se sent pas impliqué dans la scène. Il est un simple spectateur, d'une scène différente de son quotidien, avec des personnages qui parlent une langue qu'il ne comprend pas. Il n'a aucune information pour comprendre le cadre ou le sujet de la scène et se sent étranger. La réalité augmentée ne semble être d'aucune utilité ici, la vidéo et l'ambiance semblent mieux fonctionner sur un écran classique.

Avec l'exemple de *The Enemy* et celui-ci,

on peut déduire que l'espace d'exposition d'une expérience en réalité virtuelle est à prendre en compte. Il faut qu'il suive l'univers graphique ou l'intention de l'expérience, sans pour autant prendre sa place ou trop en révéler. Il faut qu'il prenne en compte l'attente avant l'expérience et la sortie pouvant créer des espaces de discussions, de debrief entre les visiteurs pour contrer l'isolement de l'expérience virtuelle.

Toutes ces caractéristiques ont été au centre de ma pratique autour d'un projet collaboratif de réalité virtuelle intitulé *ORIENTe-toi*.

Image de l'expérience virtuelle «L'institut de mon arabe» de Tamar Hirschfeld,
Le Fresnoy, Tourcoing
Provenant de : www.lefresnoy.net



ORIENTe-toi

Ce projet, lancé début 2017, est issu de ma collaboration avec deux autres étudiantes en design à l'ESAD de Valenciennes: Marwa Frawes et Meng Wen Yang. Nous sommes toutes les trois étrangères et issues d'une culture orientale (marocaine, tunisienne et chinoise). Nous avons les mêmes intentions dans nos pratiques du design : s'inspirer de nos cultures et les nourrir de notre formation en France. Nous avons donc décidé de travailler autour d'un projet commun, reflétant ce parti-pris, qui était primordial pour nous dans la situation actuelle de la société, mentionnée en ouverture du mémoire, afin de partager des images positives de l'Orient et rappeler les traditions.

Nous nous sommes retrouvées autour d'une passion commune pour les rituels. Le tatouage étant un rituel dans diverses cultures, ayant tous un sens différent, de la mise en beauté au spirituel en passant par le mémoriel, notre choix était fait. Ce rapport au corps nous a semblé intéres-

sant pour créer un lien.

Le concept résultant était celui d'une expérience immersive destinée à trois spectateurs à la fois, à travers trois casques de réalité virtuelle fonctionnant simultanément. Ces derniers diffusent chacun un documentaire ou docufiction sur le sujet du tatouage dans une pratique ritualisée autour de trois cultures, mais également trois parties du corps différentes.

Ainsi, l'un des spectateurs pourra alors assister virtuellement au rituel des tatouages berbères sur le visage en Tunisie, tandis qu'un autre sera immergé dans le rituel bouddhiste thaïlandais d'un tatouage sur le dos, pendant que le troisième utilisateur sera au cœur d'une cérémonie de tatouage au henné sur les mains au Maroc.

De droite à gauche

Femme berbère tatouée sur le visage,
moine thaïlandais tatoué sur le dos,
tatouage au henné sur les mains au maroc
Google images



UNE EXPÉRIENCE EN 3 TEMPS, POUR 3 PERSONNES

Dans une formation de design d'espace, concevoir des espaces et des scénarios destinés à la réalité virtuelle était captivant. Contrairement au projet de Tamar Hirshfeld, dans lequel l'utilisation de la réalité virtuelle semblait dénaturer le concept et aller à contresens des images présentées, il fallait, ici, non pas poser une caméra au centre d'une scène de rituel, mais penser à son emplacement et aux visions qu'elle pourrait offrir afin de proposer un regard pertinent et nouveau sur la scène.

Notre but, au-delà de la réalisation filmographique, était d'agir sur l'espace d'inscription de l'expérience. Initiées à la pratique du design social, l'espace d'exposition nous semblait être une solution pour contrer l'isolement de l'expérience afin de créer des liens socio-culturels. Nous aurions pu offrir à chacun des spectateurs le visionnage des trois rituels. Mais notre intention était de créer une curiosité, d'amener les visiteurs à communiquer et échanger entre eux pour découvrir ce que chacun aurait visionné mais aussi au-delà de ce qu'ils auront vu, avec le choix d'un sujet multiculturel du tatouage et du rapport au corps.

Ainsi, nous avons imaginé, avec l'aide d'Aline Ledoux, une autre étudiante de l'ESAD qui avait une formation en graphisme, différentes propositions sous forme de jeux, pour réunir les visiteurs

avant le visionnage et commencer à établir un contact dans le cas où ils ne se connaîtraient pas. Mais aussi répondre à la problématique de l'attente avant l'expérience. Et enfin, convier à l'échange après le visionnage.

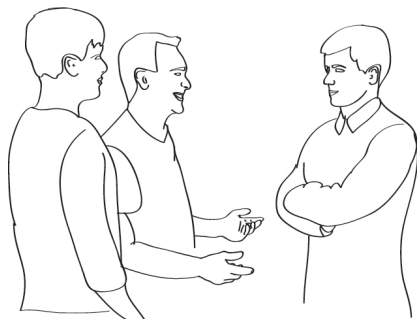
Des jeux de collaboration



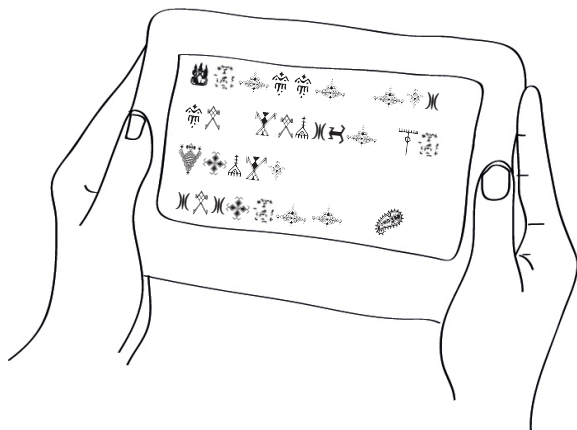
Des vidéos 360° en simultané



Un échange, une discussion



EXEMPLE DE JEUX



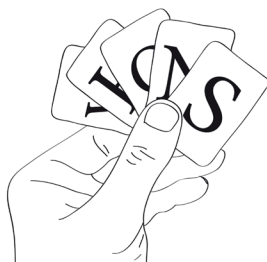
Les exemples ici sont des supports destinés à être utilisés par trois visiteurs, dès leur accueil et durant le temps d'attente mais également plus tard, en tant que moyen de communication après l'expérience virtuelle.

Le premier consiste à déchiffrer une phrase grâce à des lettres associées à des symboles. Ces derniers sont ceux que l'on retrouve dans les vidéos, permettant de donner des indices graphiques au spectateur sans révéler l'univers des expériences virtuelles. Une fois le principe appliqué, les visiteurs pourront décoder la phrase: *quelle est la partie du corps tatouée?* La réponse leur sera demandée après le visionnage, ce qui permettra de leur faire comprendre qu'ils n'ont pas visionné la même vidéo et pourront alors partager l'expérience de chacun.

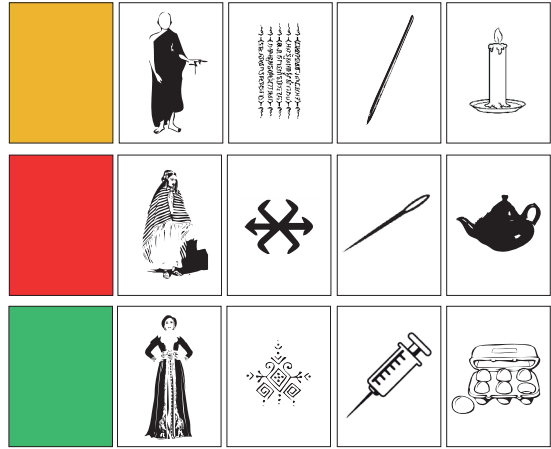
Recto des cartes



Verso des cartes



Exemple de composition des cartes



Le second jeu, ci-dessus, implique les mêmes principes. Avant le visionnage, les trois utilisateurs, attendant leur tour, seront amenés à collaborer. La règle du jeu étant de constituer trois familles comprenant chacune une couleur, un signe, un objet, un vêtement, etc. Sachant qu'ils n'auront pas eu d'indices sur les vidéos, ils auront des difficultés à comprendre la relation entre les illustrations. Le but étant ici de leur donner certains indices visuels qu'ils retrouveront lors du visionnage, d'amener la curiosité et l'échange.

Après le visionnage, une fois les trois joueurs réunis, le jeu prendra alors tout son sens. Ce sera ici un moyen pour nous de les amener à comprendre qu'ils n'ont pas vu la même vidéo, et inciter à la conversation pour qu'ils puissent découvrir les autres vidéos à travers les récits et ressentis de chacun en se servant des

cartes comme support d'illustration.

Nous imaginons également ces jeux sous forme numérique, sur tablette par exemple, ce qui pourrait offrir plus de possibilités au niveau de la notion pédagogique. Au-delà d'être un support visuel, le jeu pourrait apporter plus d'informations sur les rituels en cliquant, par exemple, sur chacune des cartes. Cela pourrait permettre aussi au spectateur ayant vu qu'une seule vidéo, d'accéder au contenu des autres, ou par exemple, aux photographies du tournage, aux significations des symboles de tatouages, à des interviews de ceux qui pratiquent le tatouage ou se font tatouer ou encore de créer une plateforme d'échange encore plus vaste en incluant des visiteurs issus de différents groupes.

ÊTRE MÉDIATEUR DU LIEN SOCIAL ET CULTUREL

Les supports du projet *Orient-toi* présentés précédemment sont bien sûr une invitation aux échanges. Certains des utilisateurs se contenteront d'appliquer la règle du jeu ou même ne pas jouer. Le rôle du designer n'est pas d'imposer, mais d'offrir un support d'échange et de pédagogie. Il prend alors le rôle de médiateur, au sens d'intermédiaire, de lien entre deux ou plusieurs entités. Il propose un outil dont le premier usage est énoncé (déchiffrer la phrase, faire des familles de cartes pour les exemples précédents) mais offre une ouverture vers d'autres utilisations, une multitude de possibilités, de liens. C'est cette ouverture qui est, d'après moi, la plus importante.

Au-delà de l'usage premier de l'objet, ce dernier doit être un point de départ. Contrairement à une chaise qui peut avoir un usage défini, un design conçu pour générer des liens socio-culturels se doit de générer une grande possibilité de scénarios. Se projeter dans le futur pour imaginer les usages et leurs conséquences fait partie du processus design. Même si le designer est incapable de définir toutes les déclinaisons ou les détournements de son projet. C'est là que pour moi le design prend sens. Offrir une base et suivre les différents usages, comportements, liens que son projet génère est fructueux.

Ces caractéristiques du processus design ont été au centre d'un projet collaboratif auquel j'ai contribué. Le concept a été généré dans le cadre d'un événement sous forme d'université d'automne qui a eu lieu à l'ESAD de Valenciennes du 15 au 18 novembre 2017, intitulé « Learning from the bioregion, l'enseignement de la biorégion ». Durant ces quatre jours, l'ESAD a accueilli des intervenants, chercheurs, professeurs et étudiants de différentes villes de France et différentes disciplines (architectes, géographes, urbanistes, philosophes, artistes, etc.). L'intention était d'être réunis pour réfléchir sur la notion de biorégion autour de Valenciennes, à travers des visites de sites, des conférences et des workshops.

Je ne m'étendrai pas sur la notion de biorégion assez complexe et longue à définir. En bref, un design impliqué dans la biorégion peut toucher les savoirs universitaires et spécialisés (géologie, écologie, géographie, anthropologie, histoire, etc.) et les savoirs liés aux modes de vie, aux traditions, aux rites et aux cultures locales.



LEARNING FROM THE BIORÉGION

Affiche de l'évènement
Photographie de Julien Lanoo
Document communiqué de presse.

”

« Initiée par Peter Berg et Raymond Dasmann en 1977 pour défendre un engagement à la fois écologique et social qui privilégie les petites échelles et la décentralisation, l'idée de “biorégion” s'est enrichie ensuite d'une approche par l'architecture et l'urbanisme qui lui a donné un sens élargi. L'architecte Alberto Magnaghi en est le principal acteur en Europe à travers ses projets et ses écrits autour de la “biorégion urbaine”. L'enjeu fondamental est pour lui de repenser les rapports entre le milieu naturel et le milieu humain, à travers leur coévolution, en vue de rétablir des relations équitables et de longue durée entre l'environnement et l'habitat, entre la campagne et la ville, entre le territoire et les populations. »

Texte du communiqué de presse de l'ESAD Valenciennes.

Le but de cette université d'automne était de conceptualiser un Learning Center Mobile, entendu comme lieu de transmission et de partage des savoirs.

Après plusieurs balades, discussions, débats, recherches, des groupes d'étudiants se sont formés, en essayant de mixer les disciplines et écoles de provenance. Puis, selon les affinités avec les sujets qui ont émergé (Savoirs faire/ Histoire et patrimoine/ Culture locale etc.) on a constitué des sous-groupes. Ainsi, attirée par le sujet de la culture locale, j'ai pu collaborer dans un groupe constitué de deux autres étudiants de l'ESAD Valenciennes (Rémi Mahieux en 5e année Design et Caroline Thiery en 3e année Art) et deux étudiantes de l'ENSAVT (École d'architecture de la ville et des territoires) de Marne-la-Vallée (Lou et Octavie en 5e année).

COLLECTIF BABEL

L'échange entre nos disciplines (design, art, architecture) a été très enrichissant. Les étudiantes de Marne-la-Vallée pensaient tout de suite à l'échelle de l'espace et du mobilier, alors que Rémi et moi (en design) étions plutôt centrés sur les usagers et ce qu'on pouvait générer comme échanges entre eux, tandis que Caroline (en art) se questionnait sur la forme et ce qu'elle pouvait générer comme actions. Cela nous a permis donc d'avancer en pensant aussi bien aux usages qu'à la forme du Learning Center. Cette dernière était, au départ, pensée par les étudiantes en architecture comme un mobilier ou une installation urbaine qui pouvait être déplaçable, tandis que nous, nous pensions plutôt à un objet à petite échelle. Nous avons décidé de garder la deuxième proposition, qui paraissait plus adaptée à la demande et qui n'imposait pas un lieu fixe une fois le dispositif installé. La notion de jeu et d'objet ludique semblait alors tous nous attirer.

Nous sommes parti du concept de biorégion, correspondant à un territoire dont les limites ne sont pas définies par des frontières politiques, mais par des limites géographiques qui prennent en compte tant les communautés humaines que les écosystèmes. Ce concept semblait parfaitement correspondre à mes recherches théoriques et ma pratique du design.

Notre intention était alors de présenter la culture locale comme un brassage entre différentes cultures et non une donnée fixe autour des traditions du Nord Pas de Calais. La notion de langage a été choisie comme point de départ. En effet, la thématique des langues servait d'ouverture vers des sujets plus vastes autour des notions de patrimoine matériel et immatériel.

Ainsi, le concept était celui d'une mallette de jeu de cartes qui serait utilisée durant des événements ponctuels. Après qu'on ait consacré une courte partie sur la forme de la boîte, le graphisme et le contenu des cartes, nous nous sommes focalisés sur les scénarios que pouvait générer le projet. Nous avons alors mis en place un processus design permettant de se projeter, d'imaginer les actions, comportements, échanges qui pourraient être générés. Cela nous permettait de présenter l'intérêt du projet, au-delà d'un jeu de cartes sur les langues. Voulant nous impliquer le plus possible dans cette anticipation, nous nous sommes mis en scène en tant que collectif, nommé *Collectif Babel*, parcourant la région avec la mallette. Ainsi, le discours était plus réaliste, en donnant un titre au jeu, un nom au collectif, en définissant une carte des villes de notre (faux) parcours et des usagers que l'on aurait fait participer.

”

« L'histoire du collectif a commencé par une rencontre dans le Nord entre cinq jeunes artistes, designers et architectes. Tous sensibles à la question d'échange de la culture locale, elle-même composée de plusieurs cultures. Ils se sont regroupés pour créer autour de cette thématique commune, ancrée dans le patrimoine, l'histoire, le savoir-être et la perception du territoire.

Ils fondent alors le Collectif BABEL basé sur une volonté de recréer des liens entre les populations de différentes origines partageant ce même territoire. Leur réalisations se déploient alors sous différentes formes (mobilier urbain, scénographie, événements, ateliers, expositions, conférences, etc.) et s'inscrivent dans différents espaces (rue, école, centre social, associations, etc.). Leur rayonnement s'étend petit à petit hors du Nord-Pas-De-Calais, touchant un grand nombre de public et jouant un rôle important dans l'actualité de notre société dans laquelle les populations ont plutôt tendance à s'éloigner et s'ignorer qu'à apprendre et partager sur les différences.

Depuis quelques mois ils se sont lancés dans l'aventure du projet « Le tour de Babel » présenté aujourd'hui. Ayant souvent travaillé autour de la thématique linguistique mais dans des lieux fixes et des temps définis, le collectif BABEL a lancé un projet à long terme et sans destinations préconçues. Il s'agit là d'une proposition d'ateliers autour d'une mallette de jeu de cartes, qui se déplace de villes en villes. Elle contient des cartes sous différentes thématiques (faune et flore, expressions, alimentation et objets) composées d'un dessin du sujet et de son intitulé écrit en différentes langues. Le but étant d'offrir un support graphique et linguistique du territoire environnant, auquel on peut se familiariser de manière ludique en faisant des jeux de cartes adaptables (7 familles, memory, etc) ou encore en essayant de deviner ce que tel mot veut dire ou de quelle langue il fait partie. Mais l'essentiel du projet est dans le reste des cartes qui sont soit uniquement avec un dessin, ou uniquement un mot ou totalement vierges. Cela donne alors une ouverture aux participants qui sont amenés à créer de nouvelles cartes pour alimenter la mallette, faisant naître une plateforme mobile d'échange linguistique et une trace matérielle du parcours. Installer dans divers lieux (centre social, écoles, associations, institution culturelle, etc.) l'objet joue le point de départ de milliers de possibilités de création et d'ouvertures.

« Le tour de Babel » est lancé. Il a parcouru pour l'instant quelques villes et fait un arrêt chez vous. Vous êtes invités à le découvrir et pourquoi pas, rejoindre l'aventure!»

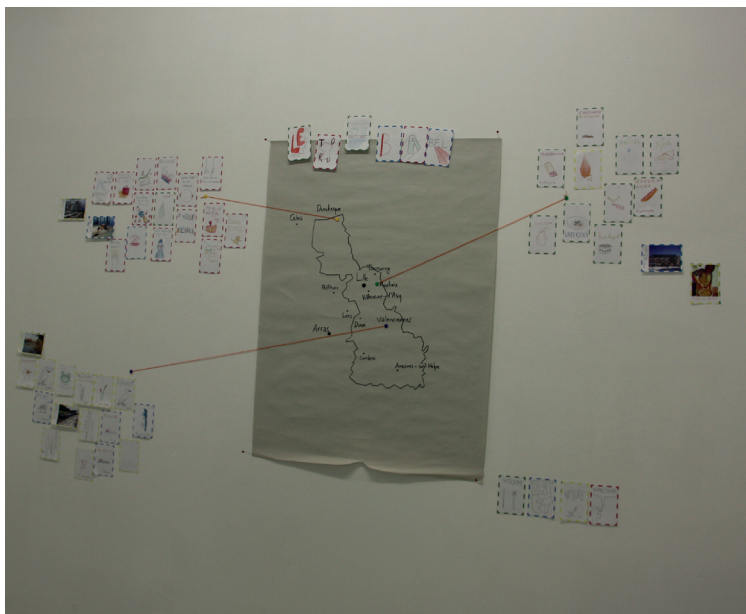
Texte de Restitution du projet Babel, Univesité d'automne, ESAD Valenciennes.



Logo de notre (faux) collectif



Restitution du projet
Photographie par un étudiant de l'ESAD.



Restitution du projet
Photographies par un étudiant de l'ESAD.

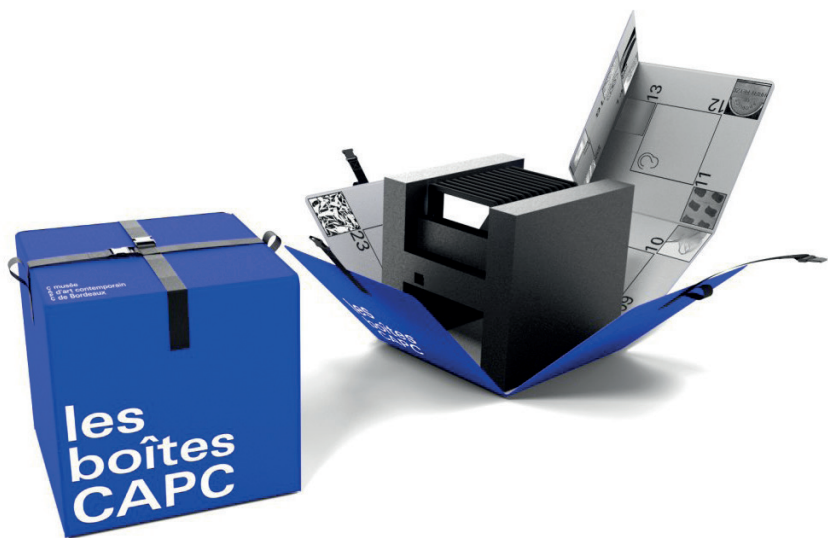
FAIRE LIEN ENTRE LE MUSÉE ET L'EXTÉRIEUR

Des projets comme *Babel*, utilisant des objets à petite échelle, facilement transportable, qui aboutissent à différents scénarios de mise en relation entre les utilisateurs, ont leur place dans les musées, ou plutôt pour les musées, en dehors de leur structure.

Comme nous l'avons vu précédemment, la pratique de visite muséale reste encore minoritaire, surtout chez les plus jeunes dont les visites sont souvent réalisées dans le cadre scolaire. Il faut inciter les populations à aller dans ces lieux, en apportant une «partie du musée» à l'exté-

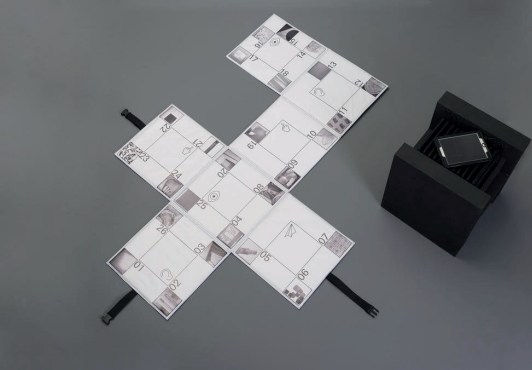
rieur, pour faire comprendre les sujets ou les enjeux soulevés, et apprendre à la population à pratiquer ces lieux. Les musées développent alors des missions souvent sous le terme «hors les murs», dont les dispositifs sont fréquemment conçus en collaboration avec des designers.

Le projet des *boîtes CAPC*, par exemple, suit cette intention. Le concept résulte d'une collaboration entre le CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux et trois studios aux disciplines complémentaires *2Roqs* (design interactif), *Kubik* (design graphique) et *Zamak* (design objet).



ci-dessus et page suivante

Images du dispositif, page consacrée au projet des boîtes CAPC
Provenant de : www.plateforme-socialdesign.net



LES BOÎTES CAPC

”

«Depuis sa création, le CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux mène une réflexion sur des dispositifs de médiation favorisant le partage de connaissances. Dans les années 1980, le service éducatif du musée a développé le concept des Boîtes/exposition, un dispositif pédagogique permettant de réfléchir en classe, à l'usage et au contenu des concepts fondamentaux véhiculés par l'art contemporain.

Face au succès constant rencontré par cette collection d'outils auprès des enseignants d'Aquitaine, en 2013, le musée décide de la faire évoluer vers une version numérique.»

Présentation de l'objet sur le site plateforme-socialdesign

Conçu en 2017, le nouveau dispositif s'inspire des Boîtes/exposition du musée pour proposer une boîte qui se déploie en une marelle interactive. Destinée à une utilisation dans des classes du CP à la 6ème, la boîte sert de point de départ aux activités pédagogiques, mais aussi de transport et point de rechargement des treize tablettes équipées d'une application.

”

«Cette application permet d'activer les marqueurs présents sur la marelle par le biais de la réalité augmentée. Le duo que les tablettes forment avec le tableau numérique interactif permet un aller-retour constant entre le travail individuel et l'analyse collective. Échanges, partages, confrontations, conjectures, autant de procédés qui facilitent la mise en activité et la participation des élèves.»

Texte du site officiel
www.lesboitescapc.fr

Dans la première édition consacrée à la couleur, les élèves peuvent apprendre sur les couleurs, leur perception, leurs propriétés physiques et leur dimension culturelle, tout en se familiarisant avec vingt-six œuvres de la collection du musée. Enseignants et élèves auront également accès à des ressources documentaires inédites, issues des archives du musée, en lien avec les œuvres et les artistes étudiés. Le dispositif comprend également un tableau numérique interactif, qui permet d'échanger les résultats des ateliers et une tablette pour l'enseignant qui lui permet en amont de construire son parcours et de sélectionner les activités selon le niveau de sa classe ou les objectifs qu'il souhaite fixer. Il peut également identifier les autres tablettes et suivre la progression des enfants au sein du parcours. Il peut alors compiler les travaux réalisés pendant la session et les afficher sur le tableau numérique interactif.

”

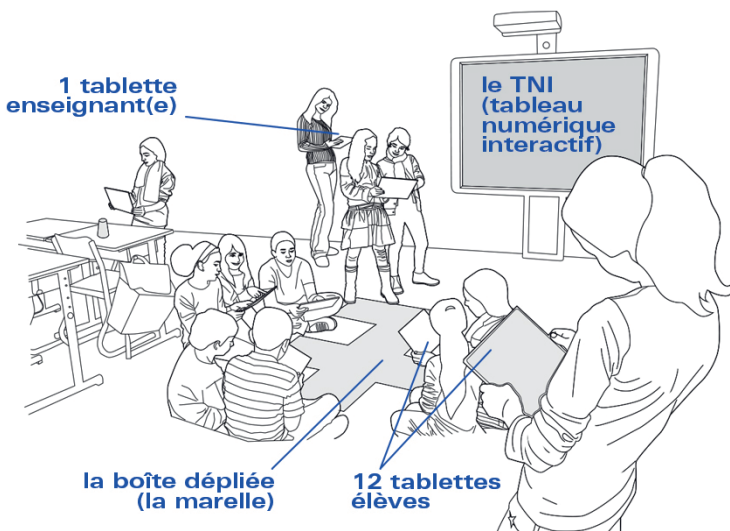
« La boîte devient un terrain de recherches à entrées multiples tandis que le TNI (Tableau numérique interactif) se transforme en un espace de synthèse collaboratif, ouvrant vers de nouveaux ateliers, des discussions et des débats plus spécifiques. »

Texte du site officiel

www.lesboitescapc.fr

L'intention étant par la suite de faire une visite du musée pour voir certaines des œuvres et appliquer les connaissances acquises.

Scénario d'usage d'une boîte CAPC en classe
Provenant de www.lesboitescapc.fr



LES EXPOSITIONS ITINÉRANTES

En assistant à plusieurs visites guidées à l'IMA de Paris, j'ai pu observer une nette différence entre les groupes d'élèves qui ont préalablement traité les sujets de l'exposition en classe et d'autres qui ne l'ont pas fait. Les groupes scolaires qui ont été initiés aux sujets sont plus investis, posent plus de questions, montrent de la curiosité et veulent mettre en avant leurs connaissances. Leur motivation est récompensée car ils se sentent valorisés du fait qu'ils ont déjà des informations sur ce qu'ils observent.

Malheureusement, certains publics ne peuvent accéder au musée, par manque de moyens pour déplacer un groupe, ou à cause de l'éloignement géographique, par exemple. D'autres, réunis souvent sous le terme (que je trouve très péjoratif) de «publics empêchés» représentent des publics avec un handicap (mobilité réduite, cécité, etc.) ou une impossibilité totale à se déplacer (personnes hospitalisées, incarcérées, etc.).

C'est l'une des raisons pour laquelle l'IMA a une grande politique Hors les murs dont les dispositifs et outils sont conçus par le service des Actions Éducatives. J'ai pu découvrir ces médiums en prenant part à certaines actions dans le cadre de mon stage durant les mois de

septembre et octobre 2017 au sein de ce service. Chargé de concevoir des activités (ateliers, conférences, parcours, visites guidées, etc.) ainsi que les supports (livrets, documentation, fiches, etc.) qui y sont attachés, le service des Actions Éducatives développe également des expositions pédagogiques itinérantes, proposées à la location.

”

«Les expositions pédagogiques itinérantes présentent les pays arabes et leur civilisation dans leur globalité ou en mettant l'accent sur un aspect particulier de leur art, de leur histoire, de leurs traditions, de leur vie quotidienne... Panneaux, bannières et modules interactifs et ludiques ponctuent le parcours pédagogique. Proposées à la location, elles s'adressent au grand public, à celui des centres culturels, des collèges et des lycées. Leur consultation en ligne permet aux partenaires qui souhaitent les présenter à leur public de mieux cibler leur choix et de réaliser un travail en amont, avant la visite de l'exposition proprement dite.»

Site de l'IMA Paris, section Louer une exposition itinérante



Dans la majorité des cas, ces expositions sont constituées de panneaux autoportants, en couleur, d'environ 80 sur 200 cm, composés d'images et de textes.

Leur contenu est construit depuis leur lancement par Radhia Dziri, responsable des Actions éducatives, et Imane Mostefaï, chargée d'actions culturelles et des expositions dans le service des Actions Éducatives depuis 2009. Parfois, elles font appel à des spécialistes ou artistes qui font partie des commissariats de certaines expositions comme pour l'exposition itinérante *Le goût des jardins arabes* où elles ont fait appel à des auteurs.

Le graphisme et la mise en pages des panneaux sont faits par Imane Mostefaï dont je présenterai le parcours plus loin (vois page 31). Une autre formule des

expositions itinérantes est celle des expositions-ateliers, créées autour de la thématique d'une exposition temporaire ou pour accompagner les panneaux. On ajoute à ces derniers des modules pédagogiques, sous forme de chariots de manipulation. Ils viennent s'ajouter aux informations des panneaux pour permettre d'apprendre et de comprendre en manipulant des objets. Le contact avec les objets et l'implication des utilisateurs par des gestes semblent être privilégiés par l'IMA par rapport à l'utilisation d'outils numériques.

”

« Nous n'utilisons pas de tablette pendant les ateliers. Je préfère que les élèves regardent les œuvres de leur yeux, sans l'interposition d'un écran. On a trop souvent tendance à mettre un écran entre soi et l'œuvre. La tablette peut avoir son utilité à la maison, mais je la conçois davantage comme un outil annexe que principal. »

Elodie Roblain, chargée d'actions culturelles au service des Actions éducatives, dans l'interview de Yousra Gouja publié sur le blog de l'IMA en janvier 2017.

Certains chariots traitent de thèmes généraux qui permettent de revenir sur les fondamentaux comme la diversité culturelle, linguistique, religieuse, etc. Ils peuvent alors accompagner différentes expositions itinérantes dont les panneaux exposent des thématiques plus ciblées.

Comme, par exemple, les chariots « découvrir le monde arabe ». Les utilisateurs sont invités à découvrir par les cinq sens certaines caractéristiques du monde arabe. La langue est présentée par un plateau de jeu sur le dessus d'un des chariots. Il reprend les principes d'un jeu de l'oie avec des cases présentant des mots français issus de la langue arabe. Tandis que les pays concernés sont présentés par une carte du monde arabe sur le second chariot. À l'intérieur d'une caisse, on trouve un tiroir comprenant différents ustensiles et épices servant pour la cuisine traditionnelle arabe, et aussi des pièces colorées de formes géométriques. Ces dernières servent à composer un motif arabo-musulman selon les règles du zellige (mosaïque) sur un plateau disposé en tiroir. Enfin, des haut-parleurs intégrés permettent d'écouter certaines musiques jouées avec des instruments traditionnels arabes.

Mais l'intention de l'IMA trouve des difficultés à se mettre en place, comme nous l'explique Imane Mostefaï dans la citation suivante.



Chariot Découvrir le monde arabe
IMA Paris
Photographies personnelles

”

« Les chariots ne circulent pas car la logistique est coûteuse. Nous recherchons des mécènes pour faciliter l'itinérance mais pour l'instant les dispositifs sont le plus souvent au musée. La fabrication est coûteuse mais il y'a un budget pour ça. Le problème c'est que le déplacement doit être pris en charge par l'emprunteur et ça coûte cher. Du coup même si la location est accessible financièrement, l'emprunteur doit payer le transport des panneaux mais aussi des modules, qui augmentent considérablement le prix de l'itinérance.

Il y'a déjà eu des itinérance. Comme une fois dans la ville de Levallois, où l'exposition était accompagnée d'une médiation que j'ai réalisé moi même avec Elodie Roblain. Mais c'est parceque la ville de Levallois avait les moyens de payer l'offre. Après le problème c'est que toutes les villes n'ont pas ces moyens, ni le musée.»

Imane Mostefaï, chargée culturelle et chargée des expositions au service des Actions éducatives.

D'après un entretien effectué pendant mon stage (en annexes).

Les chariots destinés à l'itinérance sont donc pour l'instant dans le musée. Ils sont tout de même utilisés au sein de l'institut durant des ateliers.

Le contenu et la forme des chariots ont été conçu par Imane Mostefaï. Architecte de formation, elle a ensuite accédé à un troisième cycle en histoire de l'art, spécialisé dans les Arts de l'Islam à l'École du Louvre. Ce qui lui a ouvert l'accès aux musées, dans un premier temps, en qualité de conférencière. C'est cette multidisciplinarité qui lui permet de concevoir des dispositifs, du contenu à la forme.

Mais dans d'autres lieux, les liens pluridisciplinaires doivent se former entre ceux qui développent le contenu (conférencières, enseignants, etc.) présents au musée et ceux qui produisent la forme (designer graphique, designer objet, etc.). Le designer est alors souvent une personne extérieure à l'établissement, à qui on fait appel lors de lancement de projets pédagogiques.

Le parcours professionnel d'Imane en tant que conférencière lui permet également d'être chargée de la médiation qui accompagne parfois les expositions itinérantes. Elle permet alors de présenter les fondamentaux, le musée et ses missions, et d'apporter des informations complémentaires, qui peuvent ne pas apparaître sur les panneaux. Depuis 2009, ces médiations se sont multipliées envers les « publics empêchés » et les formations d'enseignants.

LES ACTIONS EN MILIEU PÉNITENTIAIRE

Les « publics empêchés » ciblés par l'IMA sont des adultes et adolescents placés sous-main de justice. Ces actions peuvent parfois prendre la forme de visites et d'ateliers à l'IMA, mais en raison de difficultés administratives ou dû aux peines de détention, la majorité se font en milieu carcéral.

Ces actions, stipulées dans la convention entre l'Institut et le milieu pénitentiaire, comprennent la mise en circulation de cinq des expositions itinérantes. Mais, il s'agit là plutôt d'un prétexte et d'un support de médiation pour apporter d'autres actions comme des conférences, des ateliers et des formations à l'attention du personnel de l'administration pénitentiaire et de la Protection Judiciaire de la Jeunesse. Ce dernier point est malheureusement négligé. Depuis 2010, il n'y a eu que deux formations du personnel. Cela est dû, d'après Imane Mostefaï, en partie à la contrainte des plannings et du sous-effectif du personnel de ce milieu. Elle dit « bien sûr qu'on ne peut pas faire passer ces formations avant les ateliers et conférences pour les détenus, mais, il est vrai que cela faciliterait les interventions si on pouvait le faire avec tous et former le personnel. » Car, en effet, cela permettrait de créer des liens, peut être pendant quelques instants, d'oublier les rapports de force pour apprendre ensemble. Impliquer le personnel qui comprendrait

alors les enjeux et l'intérêt de ces actions, pourrait motiver les détenus et faire en sorte que leur présence soit administrativement possible (« Parfois, il m'arrive de faire des kilomètres pour faire une conférence devant un détenu » explique Imane)

L'implication de l'IMA, malgré cette contrainte, reste importante envers les détenus. Plus de 35 médiations ont été faites en 2017.

”

« Après on ne peut pas être partout... Parfois, cela arrive que l'on envoie des expositions itinérantes sans médiation mais on essaye le plus possible d'être présents. Sinon, ça peut même induire une action contreproductive avec des panneaux qui ne seront pas mis en valeur, ni lus, et un personnel non formé qui ne pourra donc pas servir de lien entre le discours et l'exposition. »

Imane Mostefaï

C'est pour cela que, d'après elle, les actions d'autres musées envers le milieu pénitentiaire restent minoritaires.

”

« C'est un travail sur le long terme. C'est pour ça que moi ça me tient à coeur. Il faut être présent, convaincre, expliquer les enjeux. Une fois que le projet est lancé, il faut des moyen humains, des gens qui sont capables de se déplacer souvent, et accepter les aléas administratifs du milieu pénitentiaire comme se déplacer pour n'avoir qu'un détenu présent à la conférence. Et puis, il faut représenter l'image et le discours du musée aussi. Moi quand je vais là-bas, je suis l'IMA pas Imane Mostefai. »

Imane Mostefai

En effet, les actions sont sur du long terme. En général, plusieurs médiations se font dans le même lieu, sur différents sujets ou pour approfondir l'un d'entre eux. Les ateliers sont également divisés en plusieurs séances pour permettre de partager le discours pédagogique tout en réservant un temps à consacrer pour la création artistique.

L'un des projets les plus ambitieux, évoqué précédemment, est celui de *Cousu Main*, qui s'est composé d'actions durant un an au sein de la maison d'arrêt des

femmes de Versailles, avec le soutien de la Fondation EDF en tant que mécène.

Composé de conférences, d'ateliers, et d'expositions itinérantes, le projet ciblait la thématique du textile et de l'ornementation. L'idée était de proposer à la quinzaine de femmes volontaires d'apprendre sur le sujet tout en réalisant une pochette, un gilet et un caftan (tunique longue) avec des tissus qu'elles pouvaient choisir.

Mais bien au-delà de la couture, l'intention était d'amener une part du musée en maison d'arrêt mais surtout une part de la maison d'arrêt au musée. En effet, une fois les réalisations achevées, elles ont été exposées à la maison d'arrêt de Versailles puis à l'Institut du Monde Arabe, non pas comme une monstration d'un résultat d'ateliers mais comme une histoire commune à ces femmes tout en présentant l'histoire singulière cachée derrière leurs créations. Ce type d'actions permet au musée de sensibiliser les visiteurs sur des questions liées au milieu pénitentiaire et de «réhumaniser» les détenus souvent vus à travers des stéréotypes. En plus d'être mises en valeur et de donner leur voix, les femmes ont pu être initiées au métier de scénographe en participant à l'élaboration de l'exposition, avec l'aide de la scénographe et plasticienne Alice Geoffroy.

”

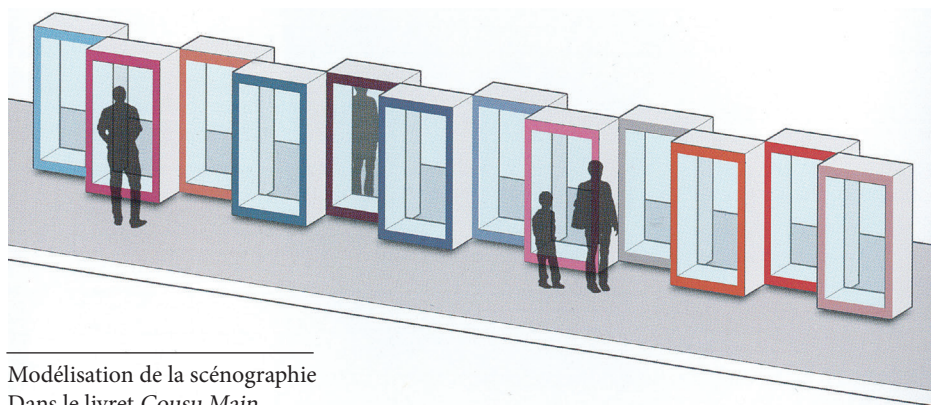
« Après une première approche pour apprendre le métier de scénographe d'exposition, nous nous sommes interrogés sur la création d'un parcours poétique qui raconterait l'histoire de l'atelier à travers des oeuvres textiles.

Au sein d'un espace empêché, l'atelier est un moment privilégié suspendu dans le temps. Le cheminement du fil, la répétition des gestes, le plaisir, le rêve, la convivialité et les rires ont donné naissance à des vitrines colorées ou-

”

vertes sur le monde. Des vitrines faites de verres et de miroirs, un cheminement transversal fait de «multiples» qui rompt la solitude pour livrer au public un espace d'audace créative. Tout au long des ateliers et des échanges, caf-tans, gilets et pochettes nous ont guidés et livrés leurs émotions. La vitrine est devenu un espace intime de liberté. [...] »

Alice Geoffroy, dans le livret du projet *Cousu Main*



Modélisation de la scénographie
Dans le livret *Cousu Main*

Photographie de l'exposition *Cousu Main*, à l'Institut du monde arabe du
28 juillet au 10 octobre 2015



En plus d'apporter «une partie du musée» aux «publics empêchés», il faut les inclure dedans, les initier aux métiers du monde culturel et muséographique, bien souvent méconnus.

Les ateliers de création sont importants dans ce milieu, mais ils doivent absolument être accompagnés d'un contenu pédagogique, historique ou scientifique. Enfin, leur donner une place au musée permet de légitimer leurs productions, mais surtout de sensibiliser les visiteurs au milieu carcéral et abolir certains préjugés qui le concerne, et inciter certaines personnes n'ayant peut-être pas la pratique des musées à y entrer (familles et amis des détenus, anciens détenus, participantes du projet, etc.)



Depuis cette expérience positive et enrichissante, Imane Mostefaï et le service des actions éducatives souhaitent réitérer ce type de projet mais cette fois, envers les EPM (Établissements Pénitentiaires pour Mineurs). Étant investi pleinement dans les médiations hors les murs et les actions dans le musée, le service avait mis ce projet en retrait.

Le service ayant reçu ma candidature pour un stage et celle de Safia Benyahia, étudiante en master de design de mode et textile (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués Design) à la Martinière Diderot de Lyon, avait trouvé là une opportunité à saisir pour développer le projet.

EXPÉRIENCE

Les options de nos études de design étant différentes entre Safia et moi-même, notre collaboration à ce projet en devenait plus enrichissante et plus dynamique. D'abord et très probablement aussi grâce à notre entente rapide et notre envie partagée d'échanger nos passions et d'apprendre ensemble, mais aussi par nos visions du design assez similaires malgré nos spécialités différentes. Cela m'a permis d'abolir certains préjugés que j'avais envers sa pratique du design. J'estimais le design de mode ou le design textile comme un design ciblé vers un monde de commerce et de marketing, dont l'objectif était plus esthétique que social. Or, Safia pratiquait un design qui questionnait la société et son actualité sur des sujets comme le port du voile, la nudité ou encore la contrefaçon, en utilisant le textile comme support, comme moi j'utiliserais l'espace ou l'objet. De plus, elle avait de l'expérience dans la médiation et l'animation d'ateliers avec des jeunes en raison de son engagement envers des centres sociaux.

Nous étions alors, Safia et moi-même, non pas chargées d'élaborer un projet concret, ce qui paraissait compliqué dans le délai restreint de nos stages (un mois pour Safia et deux mois pour moi) mais de proposer, à partir des ressources de l'IMA, quelques pistes d'exploitations

pédagogiques pour la mise en place d'ateliers d'animation à destination de mineurs incarcérés.

Mon implication se faisait en deux phases :

- Proposer des lignes directrices pour des ateliers en EPM (Établissements Pénitentiaire pour Mineurs) en collaboration avec Safia
- Adapter la mallette pédagogique du musée, intitulée *Arabesques* pour un projet d'ateliers à la Maison d'arrêt de Nanterre.

Cela aurait été plus intéressant que ces phases se fassent dans l'ordre inverse, car la première consistait à travailler envers un public méconnu, tandis que la seconde phase, que Safia n'a donc malheureusement pas pu expérimenter, se déroulait sur le terrain par la rencontre et l'échange avec les détenus.

Durant le premier mois donc, j'ai collaboré avec Safia autour du projet pour les EPM. Il fallait d'abord se familiariser avec le milieu pénitentiaire, le vocabulaire qui lui est associé, les lieux concernés en France et leurs caractéristiques propres (maison d'arrêt, centre de détention, maison centrale, etc.), leurs administrations, etc. Puis, plus particulièrement sur les EPM et leur fonctionnement, lieux de détention réservés aux mineurs de 13 à

18 ans dont les premiers ont ouvert en 2007.

Nous avons ensuite voulu entrer dans la phase de design. Mais nous avons trouvé ici une grande difficulté. Comment concevoir des actions et des objets destinés à un public inconnu et difficilement accessible pour nous? Comment créer en dehors de toute relation avec le destinataire, sinon, en risquant de tomber dans le piège des idées reçues ou des préjugés?

Dans un premier temps, notre démarche était alors de nous demander ce qui pourrait intéresser des jeunes en général, sans penser à leurs conditions d'incarcération qui pourraient amener à faire des amalgames. C'est là que l'on a décidé de faire le sondage, cité précédemment (et en annexes), auprès de jeunes de la même tranche d'âge à l'IMA et dans les alentours (gare d'Austerlitz, gare de Lyon, la rue, les cafés). On a pu voir alors que l'Histoire était un thème attrayant pour les jeunes contrairement à ce que l'on pensait, et que les médiums pédagogiques qui les attiraient étaient en tête le numérique, suivi par le dessin et les ateliers sensoriels.

Puis, nous sommes revenus aux EPM. D'abord, en essayant de combler le manque d'interaction avec nos futurs usagers en allant sur des forums, en regardant des documentaires et des en-

quêtes traitant de ce milieu ou en lisant des ouvrages comme *Le Journal d'un détenu Mineur* d'Olivier Soz, dans lequel le narrateur de 17 ans nous raconte au jour le jour ses six mois d'incarcération à la maison d'arrêt de Bois d'Arcy.

Enfin, nous avons recherché différentes actions culturelles et artistiques qui avaient eu lieu dans ce milieu pour comprendre les possibilités ou, au contraire, les impossibilités de réalisations. C'est là que nous avons découvert le travail de Judith Lesur.



Portrait de Judith Lesur
Provenant de www.judithlesur.com

Il s'agit donc d'une artiste utilisant des procédés numériques dans ses réalisations, qui avait l'habitude de s'associer avec des musées, et qui était déjà impliquée dans des projets en milieu carcéral. Plus on en apprenait sur son travail, plus elle semblait parfaitement correspondre à nos recherches.

Les projets artistiques qu'elle mettait en place étaient la réalisation de films d'animation à partir de résultats d'ateliers multidisciplinaires (dessin, poèmes, textes, sons, etc.) produits par les détenus. L'idée était de venir avec une thématique d'introduction (le voyage ou le réchauffement climatique par exemple) et de créer autour. Mais on se rend compte qu'il s'agit d'un prétexte pour donner la parole aux détenus et leurs histoires liées à leurs conditions de détention reprennent toujours le dessus. Dans le film *Rakoto*, par exemple, (images pages suivantes) réalisé en 2014, on peut suivre l'histoire d'un garçon qui devient ami avec un dragon. Ce dernier a besoin d'une grande quantité de nourriture, mais le garçon n'a plus les moyens de lui en fournir. Il décide alors d'aller voler le trésor d'un habitant du village pendant la nuit, se fait prendre et se retrouve emprisonné. Ce qui est très

”

« Judith Lesur est née à Lyon en 1971, où elle vit et travaille.

Son parcours est multidisciplinaire : d'études de philosophie à l'écriture, du théâtre à l'image fixe et en mouvement.

Elle se consacre à la photo, au photomontage, à la vidéo et à la vidéo d'animation à base de collages surréalistes.

Elle s'associe parfois à des musées pour s'inspirer de leurs collections (Musées des Beaux-Arts de Nîmes et de Lyon, Musée National d'Art de Kaunas en Lituanie)...

Elle met en place des projets de médiation culturelle (ateliers artistiques pluridisciplinaires), notamment à l'hôpital et en prison, en France et à l'étranger (Lituanie, Madagascar). »

judithlesur.com, onglet À propos.

intéressant, mais aussi perturbant, c'est de voir des histoires inspirées de leur quotidien difficile dans le milieu carcéral, avec des références au monde enfantin dont certains font encore partie (les plus jeunes n'ont que 13ans!).

Ici donc, comme dans le projet *Cousu Main*, on donne la voix aux détenus. Cette voix fait surface sur la base d'une relation de confiance, qui se construit entre les intervenants et les détenus, mais aussi, entre les détenus eux-mêmes, autour de projets collaboratifs et créatifs.

Ce qui nous a attiré également dans les projets de Judith Lesur, c'est la multiculturalité. Les films sont issus d'ateliers dans une prison en France et une autre à l'étranger. Comme le projet IZAO, issu de collaborations avec des jeunes incarcérés en France et à Madagascar ou le projet Tiltas-Passerelle généré par un échange entre la France et la Lituanie, les films d'animation allient les productions de deux pays autour d'une histoire commune et sont mis en valeur par des voix off qui racontent l'histoire dans les deux langues locales.

Certains de ces projets s'étaient faits avec la collaboration de musées, dont les collections servaient d'apport culturel et d'inspiration pour les créations. Comme,

par exemple, dans le projet Tiltas-Passerelle dans lequel les collections du Musée des Beaux-Arts de Lyon et du Musée M.K. Čiurlionis de Kaunas (Lituanie) font partie de l'histoire, apparaissent par collage de photographies des œuvres et servent même de détournement à la contrainte de l'anonymat. En effet, les détenus créaient leurs personnages à partir de collages d'une photographie de leur corps et d'une image issue de tableaux ou de sculpture des collections pour remplacer leurs têtes (images pages suivantes). Ce qui nous a semblé intéressant pour l'IMA qui pouvait faire découvrir ses collections et les présenter aux détenus.

En bref, tant de raisons qui nous ont amenées à mettre en lien Judith Lesur et le service des Actions Éducatives.



ci-dessus

Images issues du film d'animation Rakoto, ateliers et montage par Judith Lesur, à Madagascar en 2014, dans le cadre des Chantiers de la marionnette organisés par le Collectif Zonzons.
Capture d'écran issues de la vidéo sur le site www.judithlesur.com

ci-contre

Images issues du film d'animation Tiltas-Passerelle ateliers et montage par Judith Lesur en 2016, production et ateliers dans une prison française et une prison lituanienne, grâce à la collaboration de la cie cadavres exquis et la Galerie Meno Parkas, inspirés par les collections du Musée des Beaux-Arts de Lyon et du Musée M.K. Čiurlionis de Kaunas.
Capture d'écran issues de la vidéo sur le site www.judithlesur.com



Une seule chose nous dérangeait dans ces projets. Bien que les jeunes créent un scénario, son contenu et les sons par une initiation à la captation sonore, l'animation des dessins se faisait en dehors du milieu carcéral. Probablement pour des raisons administratives, financières ou sécuritaires, Judith Lesur mettait en place le film d'animation dans son atelier. C'était le seul regret que les jeunes évoquaient dans les making-of. Notre proposition, bien ambitieuse certes, était alors de proposer que tout le processus de création du film d'animation se fasse avec les jeunes, pour qu'au-delà d'un projet artistique, il y ait l'apprentissage d'outils numériques. Imane Mostefai nous a suivies sur cette proposition, en contactant Judith Lesur et en cherchant actuellement des mécènes pour le projet.

Je sais que notre implication en tant que designers aurait pu frustrer d'autres personnes de cette discipline. Mais le design n'est pas automatiquement de créer un objet. Le fait de mettre en relation plusieurs disciplines est déjà en soi un début de processus.

Nous avons, tout de même, en plus de la volonté d'inclure l'animation dans les prisons, proposé un thème et quelques pistes d'ateliers.

Le thème proposé était celui des Mille et une Nuits. Encore une fois, ce n'était qu'un prétexte pour parler du monde arabe et amener les détenus à parler de leurs histoires. Ce départ nous paraissait pouvoir déboucher sur des questions plus importantes comme la vision de l'Occident sur l'Orient, afin d'aborder des faits historiques comme l'expédition de Napoléon, ou artistiques comme le mouvement orientaliste que l'on a vu dans la première partie. Les Mille et une Nuits permettait de présenter un monde qui ouvrirait un imaginaire pouvant captiver les jeunes. De plus, l'IMA avait déjà des ressources sur le sujet à la suite d'une exposition temporaire autour de cette thématique réalisée en 2013. Mais le point qui nous a le plus attirées concernant ce thème est celui de la construction du récit. C'est une histoire dans une histoire dans une histoire... Cela pouvait être un vecteur de création d'une histoire commune aux détenus dans laquelle on découvrirait celle de chacun. Cette notion de s'exprimer en tant que groupe mais aussi en tant qu'individu, déjà présente dans le projet *Cousu Main*, était importante à maintenir pour nous.

Quant aux ateliers, nous nous sommes appuyées sur ceux auxquels on avait pu assister à l'IMA et sur la mallette pédagogique *Arabesques*.

LA MALLETTE PÉDAGOGIQUE

”

« Le premier objectif de cette mallette est d'éveiller la curiosité des participants pour des œuvres appartenant à un patrimoine culturel proche mais parfois inconnu. Le second objectif est littéralement de donner l'occasion à chaque participant de rencontrer la richesse des collections de l'IMA pour donner encore plus envie, un jour, de pousser la porte de l'Institut. »

Texte du guide d'animation accompagnant la mallette.

Composés de 9 activités principales, les temps d'ateliers se font au moins sur 15 séances de 45 minutes chacune. Mais, les activités sont modulables. À part la première qui permet de se familiariser avec les collections du musée, le professeur ou médiateur peut choisir l'ordre des activités, de toutes les faire ou, au contraire, en développer quelques-unes. La mallette suggère même des prolongements et approfondissements sur chaque point, ce qui peut augmenter considérablement le nombre de séances.



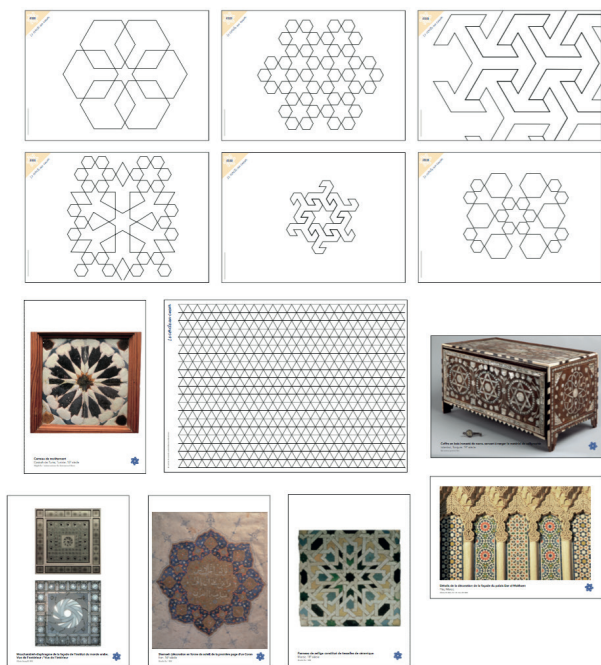
Mallette pédagogique *Arabesques* et guide d'animation
Provenant de : www.imarabe.org

Chaque activité de cet atelier cherche à faire découvrir les grandes constantes esthétiques de l'art de l'Islam. Accompagnées de fiches de dessins ou de textes, les activités se réfèrent toujours aux œuvres de l'IMA.

”

En montrant des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine, en mettant ces œuvres en relation avec une époque et une aire géographique, en expliquant les différentes formes d'expression, chaque activité va aider les participants à se situer parmi un ensemble de productions artistiques et une culture considérée dans le temps et l'espace. »

Texte du guide d'animation accompagnant la mallette.



Exemple : Fiches de la mallette nécessaires pour l'activité 7: Le cercle au cœur

La mallette *Arabesques* a été conçue par les Actions éducatives de l'IMA, en collaboration avec des enseignants. Elle s'adressait au départ à des enfants âgés de 7 à 11 ans et pouvait être utilisée en classe, mais aussi dans d'autres lieux comme des centres de loisirs.

Les professeurs ou médiateurs sont formés avant son utilisation avec les enfants, à l'IMA ou ailleurs, si le déplacement n'est pas rendu possible. La formation se fait par la visite du musée, ou une conférence par exemple, mais surtout par l'utilisation de la mallette durant laquelle ils expéri-

mentent les activités qu'elle propose. C'est là que l'on se rend compte que la mallette est tout à fait adaptée à un public adulte car elle peut servir de support à différentes activités avec un discours plus poussé. Nous nous sommes également prêtées au jeu avec Safia en l'essayant et nous avons appris beaucoup de choses.

C'est pour cela que le service des Actions Éducatives souhaitait la proposer pour d'autres actions, notamment comme support de médiation dans le milieu pénitentiaire.

C'est ainsi que nous avons repris les principes et certaines activités de cet objet, en les réadaptant au milieu pénitentiaire et à l'âge des utilisateurs pour un projet en EPM.

Par exemple, les cartes présentant des photographies d'objets de la collection du musée étaient indispensables, d'après nous. Elle permettait de sortir du système de présentation par vidéoprojection pour amener les utilisateurs à se réunir autour d'une table afin d'échanger et discuter avec les intervenants. Mais, elles étaient, d'après nous, trop grandes. Sur un format se rapprochant du A5, les cartes ne permettaient pas d'avoir une vue d'ensemble et nécessitaient un espace considérable pour pouvoir toutes les étaler. Le format «poker» nous a semblé plus adapté pour manipuler les cartes. Ce format nous permettait alors plusieurs activités collectives. Par exemple, les participants pouvaient, dans un premier temps, faire des jeux en utilisant les cartes (memory, jeu de l'oie, jeu des sept familles), les initiant à la collection de manière ludique et adaptée aux enfants ou adolescents. Elles pouvaient également servir d'initiation à la narration car la prise de parole et, surtout l'évocation d'histoire personnelle, se travaille sur le long terme. Ainsi, en choisissant une carte et en essayant, par exemple, d'imaginer l'histoire de l'objet qui y figure, les incite à la narration mais aussi à l'exploration du contenu de la collection car les participants voudront probablement découvrir ensuite l'histoire réelle de l'objet.

On retrouve ici le rôle du designer en tant que médiateur, qui offre un support avec une première intention mais qui ouvre la voie à différentes possibilités d'utilisation.

D'autres propositions étaient celles de l'utilisation de boîtes olfactives pour des jeux autour du thème des jardins ou des pièces de zellige (mosaïque) pour comprendre la composition des motifs. Nous voulions ajouter des supports différents du format papier, proposé par la mallette, afin d'amener à la manipulation et à l'utilisation des différents sens. Cela permettait d'amener les utilisateurs à l'auto-apprentissage pour éveiller leur curiosité et leur volonté à exploiter les sujets traités mais, aussi, à établir un lien entre eux par la collaboration et le jeu.

Puis, vint la seconde phase du stage, où il était question d'utiliser cette mallette avec des détenus adultes, à la Maison d'arrêt des Hauts-de-Seine à Nanterre.

Les délais étaient différents de ceux du projet en EPM et ne permettaient pas de concevoir de nouveaux médiums. Il fallait puiser dans les ressources du musée et utiliser les outils pédagogiques déjà présents. Nous avons (Safia et moi) fait différentes propositions comme l'utilisation de tampons ou de pièce de zellige utilisés dans les ateliers à l'IMA, la création d'une œuvre collaborative en plus des réalisations de chacun, ou encore l'utilisation des objets de la collection dans l'écriture de leurs histoires.

Cela aurait été plus intéressant de commencer par l'expérience de Nanterre, afin de pratiquer la mallette dans ce milieu. Mais, surtout, d'avoir un premier contact avec les usagers que l'on cible avant de concevoir des projets qui leur sont destinés.

Ce besoin s'est révélé par la difficulté d'entrer dans un processus design mais aussi par la frustration et le sentiment d'inachèvement qu'à ressenti Safia, n'ayant pas pu suivre les ateliers en prison. Cela permettait d'expérimenter certaines propositions sur place, ce qui fut enrichissant professionnellement, mais surtout de soulever de nouvelles idées et questionnements par le retour des utilisateurs, faisant partie intégrante du processus design.

Ainsi, avec un groupe de 4 à 9 détenus selon les séances, nous avons pu utiliser la mallette et les objets ajoutés. L'expérience fut plus que satisfaisante et enrichissante pour moi. Intéressés et motivés, les participants étaient attentifs et réactifs aux présentations et avaient beaucoup apprécié les ateliers créatifs. En plus d'une expérience humaine et professionnelle, les ateliers m'avaient apporté des connaissances pour ma pratique de designer.

D'abord, s'adapter à un cahier des charges et des réglementations propres au milieu pénitentiaire. Par exemple, la proposition de l'atelier zellige avait été refusée pour des raisons de sécurité, interdisant de faire entrer les pièces nécessaires. Nous l'avions donc remplacée rapidement par un atelier dans lequel on confectionnait des étoiles à 8 branches, issues des motifs géométriques arabes, à partir de découpages et pliages en papier. Ce qui amenait, tout de même, à comprendre les mêmes principes géométriques et soutenir les mêmes propos scientifiques et historiques que ceux de l'atelier zellige.

Puis, au fil des séances, nous étions amenées à réadapter l'atelier en cas de besoin ou à rajouter des éléments nouveaux, en réaction aux échanges antérieurs que nous aurions eus avec les participants. Par exemple, le jour où nous était par-

venu le son d'une radio venant d'une cellule près de la salle d'atelier où nous étions, qui nous avait donné l'idée d'apporter de la musique. Nous avons donc diffusé, dans les séances qui ont suivi, de la musique traditionnelle arabe durant les ateliers artistiques. Ceci avait permis de créer une expérience plus immersive, permettant d'entrer dans un univers, se concentrer et d'après les dires des détenus «oublier pendant quelques heures que l'on est en prison». Nous avons également apporté des ouvrages de l'IMA selon les demandes des participants qui souhaitaient approfondir un sujet ou trouver des inspirations pour leurs réalisations. Toutes ces choses m'ont fait comprendre que l'expérience prenait sens et devenait intéressante une fois qu'il y avait un échange avec les utilisateurs. Qui de mieux pouvait savoir ce qu'il leur fallait qu'eux même? C'est alors qu'a émergé une seconde piste pour le projet en EPM.

Il s'agissait de proposer une collaboration entre l'équipe de l'IMA, un designer et le milieu pénitentiaire. Le designer, engagé sur le long terme, serait amené à créer et concevoir en collaboration avec les détenus d'un EPM, un dispositif modulable et transportable afin d'être diffusé, par la suite, dans d'autres établissements pénitentiaires. Il partirait alors, non pas






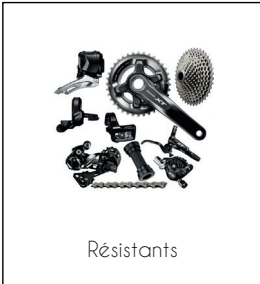
de rien, mais des ressources du musée, sans idées ou objet préconçus, et établirait un concept selon les besoins, envies et volontés des futurs utilisateurs. Ainsi, en plus de développer des connaissances sur le monde arabe, les détenus pourront s'initier au métier de designer et à des métiers manuels lors de la conception de l'objet. De plus, le designer serait amené à sortir de son cadre habituel, ce qui générerait sûrement de nouveaux outils et nouvelles perspectives dans sa pratique. Enfin, la collaboration peut apporter du nouveau au musée, lui-même, en ayant un point de vue extérieur et un regard différent sur ses collections.

Ne pouvant donc pas imaginer les résultats d'un tel projet, j'ai tout de même proposé un point de départ. La mallette pourrait servir de support pour aborder les sujets liés au monde arabe et présenter les collections du musée. En ce qui concerne le volet design, j'ai proposé un support qui servirait au designer afin d'expliquer et d'initier les principes de ce champ. Je me suis inspirée d'une méthode que j'avais déjà expérimentée dans le cadre de projets à l'école d'art et de design de Valenciennes et qui permettait de générer des concepts rapidement. Il s'agit du principe du poker design.

Ainsi, la proposition consistait à faire comprendre le design à l'aide de cartes, sous des catégories reprenant des points d'un cahier des charges en design: l'objet, le commanditaire, l'usager, la fonction, les matériaux et le lieu d'utilisation. Chaque objet est donc divisé sur 7 cartes en fonction des points précédents.

Dans un premier temps, les utilisateurs sont amenés à se familiariser au cahier des charges par un jeu de 7 familles destiné de 2 à 6 joueurs, dans lequel il faut réunir l'objet et toutes ses caractéristiques. Cela permet d'établir un premier contact avec l'intervenant, le sujet et les autres participants.

Exemple de famille de carte à composer


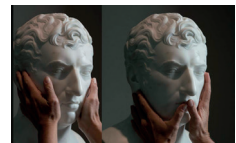

<p>l'OBJET</p>  <p>Un Vélo</p>	<p>le COMMANDITAIRE</p>  <p>La mairie de Paris</p>	<p>la FONCTION</p>  <p>Aller en cours</p>
<p>le lieu d'utilisation</p>  <p>Dans la ville</p>	<p>l'USAGER</p>  <p>Une jeune étudiante</p>	<p>les MATERIAUX</p>  <p>Résistants</p>

Puis, les participants sont amenés à mettre en place ce qu'ils ont appris pour créer de nouveaux concepts, non pas dans l'idée d'être viables, mais d'en comprendre le principe. L'idée, ici, est de piocher au hasard une carte par thème, et de réaliser un scénario (exemple ci-dessous). Enfin, ils pourront s'engager dans

le projet principal avec l'aide du designer et de l'équipe de l'IMA.

Exemple d'un tirage au hasard et d'un scénario associé

La mairie de Paris souhaite créer un projet en collaboration avec le musée du Louvres pour donner accès à la culture dans les écoles. Le concept serait une caisse en bois transportable à vélo pour acheminer des oeuvres de la galerie tactile aux écoles et les faire découvrir aux enfants.

<p>l'usager</p>  <p>Un groupe d'enfants</p>	<p>la fonction</p>  <p>Découvrir des oeuvres par le toucher</p>	<p>les matériaux</p>  <p>Du bois</p>
<p>l'objet</p>  <p>Un Vélo</p>	<p>le commanditaire</p>  <p>La mairie de Paris</p>	<p>le lieu d'utilisation</p>  <p>à la maison, à l'école</p>

PROCESSUS DESIGN

À travers ces exemples de ma pratique ou de mes références en tant que designer, on peut retrouver les étapes d'un processus de design. Mais, ce dernier est celui par lequel je m'identifie le plus et qui semble définir le design comme je l'entends. Il existe différents types de design, associés à différents processus.

Le processus design qui m'intéresse doit se concentrer sur l'humain. Bien que tous les types de design soient destinés à un usage par les Hommes, beaucoup ne l'incluent pas dans le processus. Les démarches du design social et du design thinking, bien souvent méconnues, semblent correspondre à un design centré sur l'utilisateur.

Contrairement au design défini par le grand public, les pratiques apparentées au design social ne ciblent pas la finalité de la forme par des objets. Elles tendent à résoudre des problématiques générées dans la société par des «services et des politiques», comme dit dans la citation précédente.

”

« [...] les «designers sociaux» sont appelés à concevoir des services (plutôt que des objets) et des politiques, prioritairement dans le domaine public, dans des secteurs d'activité divers : santé, emploi, culture, famille, éducation, transports, etc »

Extrait du texte Le design social, d'Alain Findeli (biographie en annexes)

”

Sous l'effet de divers facteurs (technologies numériques, complexification des situations et des projets, développement durable, controverses publiques, crise économique et spirituelle, etc.), ces professions ont connu en effet un bouleversement considérable avec l'apparition, aux côtés des pratiques traditionnelles (design industriel, de produit, graphique, d'espace) de pratiques nouvelles: design de communication, de services, d'expérience, d'interaction, de politiques publiques, sans compter le design thinking, façon nouvelle d'aborder, de concevoir et de conduire des projets d'innovation technologique ou sociale.

Extrait du texte Le design social, d'Alain Findeli.

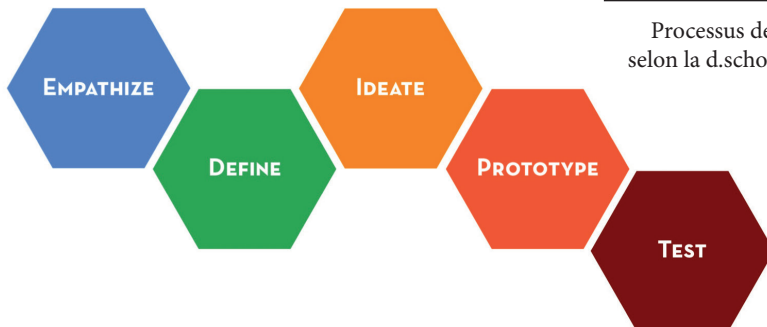
Le design thinking que cite Alain Findeli est, donc, seulement l'un des processus possibles du design social, lui-même prenant des aspects différents selon l'auteur ou celui qui le pratique. Le processus s'adapte à un contexte et non à une situation globale.

Les étapes du design thinking doivent s'utiliser dans un sens adapté à la situation et non de manière linéaire, suivant les points constitués à l'Université de Stanford à partir des années 60.

”

Dans le cours d'un projet, ces logiques s'enchaînent dans un ordre qu'il appartient encore à la recherche fondamentale de mettre à jour, car les logiciens se sont peu ou pas intéressés à la pensée design (traduction du terme Design thinking en français), résolument multilogique.

Extrait du texte Le design social, d'Alain Findeli.



Processus de design thinking
selon la d.school de l'Université
Stanford.

Selon ce schéma, le processus s'actionne par l'empathie (Empathize). «Faculté intuitive de se mettre à la place d'autrui, de percevoir ce qu'il ressent» (selon le Larousse), l'empathie permet de comprendre son futur utilisateur. En effet, comme je l'ai soulevé par mon expérience de stage dans le milieu pénitentiaire, j'ai éprouvé des difficultés à concevoir des projets sans connaître personnellement les futurs usagers. Cette étape doit donc se faire avec les personnes ciblées, par des rencontres et des discussions.

Les discussions soulèveront des problématiques, soit par les usagers eux même, soit par l'observation du designer. C'est la seconde étape afin de définir (étape Define sur le schéma) les intentions du projet. Bien que la matérialité ne soit pas la finalité, les designers procèdent par la forme. On est tous, en tant qu'humains, capables de tirer des problématiques d'une situation, mais le designer lui, y apporte la forme pour amener la communication et la compréhension entre les parties prenantes d'un projet (exemple: futurs utilisateurs et commanditaires).

”

«Afin de rendre cette complexité visible et lisible, c'est le langage figuratif qui est privilégié: schémas, diagrammes, croquis, photomontage, collage, vidéo, etc.»

Extrait du texte Le design social, d'Alain Findeli.

Une fois les problématiques mises en forme, on peut commencer à en générer des idées. Ici encore, la matérialité n'a pas d'importance. Il ne s'agit pas de répondre à un problème par un objet, mais plutôt par l'imagination de ce que pourrait engendrer tel ou tel concept. Le designer doit mettre en avant, ici, sa capacité à se projeter dans le futur et imaginer des scénarios.

Comme ce qu'on a pu faire dans le projet *Babel*, autour duquel nous avons imaginé différentes situations d'utilisation de notre concept en ciblant des lieux et des actions précis.

”

« Leur argumentation (au designer) repose sur la monstration plutôt que sur la démonstration. Alors que cette dernière, à l'image des mathématiques, recherche la cohérence logique de propositions générales articulant variables ou concepts abstraits, celle-là montre comment un ensemble complexe de critères, souvent contradictoires, peut se résoudre et s'incarner en une forme singulière : la « proposition de design » ou « hypothèse conceptuelle ». Celle-ci est ensuite façonnée par de nombreuses boucles de rétroaction, jusqu'à ce qu'elle recueille l'assentiment des parties prenantes du projet, concluant ainsi l'argumentation. »

Extrait du texte *Le design social*.

Ce que présente Alain Findeli ici par « proposition de design » fait référence à la phase de prototypage. C'est ici que l'on voit que les étapes du design Thinking ne sont pas quelques chose de linéaire mais nécessitent plusieurs cycles. Après

avoir sélectionné les scénarios selon la situation (importance, plausibilité, enjeux, etc.), le designer crée un (ou des) prototype(s) pouvant amener au(x) scénario(s) choisi(s). Contrairement à la définition qu'on donne souvent au design en tant qu'adjectif, 'objet design' se rapportant à quelque chose de beau ou de moderne, le design en tant qu'action se concentre plus sur ce que génère l'objet (entendu ici comme ce sur quoi porte l'activité: service, espace, objet, etc.) que sur l'esthétique, malgré que celui-ci soit important pour attirer l'utilisateur. Dans le projet *Babel* par exemple, bien que nous ayons créé un univers graphique pour les cartes et la boîte de jeu, nous avons utilisé des matériaux simples (feuilles, carton) qui ne correspondaient pas à un objet utilisable sur du long terme et à plusieurs reprises. Mais l'objet était tout à fait viable pour des tests.

Le prototypage sert donc à valider ou non les scénarios en faisant tester l'objet par les futurs utilisateurs. Ces étapes se font, en général, en plusieurs fois. Comme l'explique Findeli plus haut, il s'agit de « nombreuses boucles de rétroaction ».

Le designer teste alors le(s) prototype(s). Ce qui générera des réponses ou de nouvelles problématiques. Il sera alors amené à faire un retour à l'étape de prototype ou parfois même à celle où il génère des idées. Le designer n'a pas peur de se tromper. Il ne cherche pas la perfection mais des solutions rapides pour tester ses idées et ne doit pas avoir peur de revenir dessus. La résolution des problématiques ne se fait pas par le designer, mais par la satisfaction des utilisateurs.

”

«Les designers recherchent les situations d'incertitude (on dit même qu'elles et ils s'y complaisent parfois) car elles sont sources de créativité, alors que les ingénieurs, par exemple, auraient plutôt tendance à les éviter et les éliminer en résolvant les équations auxquelles ils les réduisent grâce à l'approche algébrique et algorithmique qui les caractérise. Les designers maîtrisent l'incertitude des situations complexes par des voies créatives et intuitives [...] Conformément à la théorie de Herbert Simon, les designers ne cherchent pas à optimiser des 'solutions', mais 'se satisfont' de 'propositions' considérées par les parties prenantes comme convenables, adéquates, justes, appropriées, pertinentes.»

Extrait du texte Le design social.

Pour arriver à cette satisfaction de l'utilisateur, le designer ne doit pas uniquement lui faire tester l'objet mais l'inclure dans la conception, ainsi que dans plusieurs autres disciplines qui pourront amener des techniques ou des connaissances à la réalisation mais surtout des idées différentes pour répondre aux problématiques.

”

«Leur logique de projet s'appuie sur l'expérience des bénéficiaires, sur l'expertise d'usage et non seulement sur leur propre expertise de concepteurs. Pour cela, ils et elles mettent en œuvre des ateliers de co-conception (design participatif), où toutes les parties prenantes des projets, usagers compris, sont conviées aux phases de conception donc très en amont des projets.»

Extrait du texte Le design social.

CONCLUSION

Pour des structures comme celles des musées, le design social peut faire peur. Il ne promet pas de solutions rapides et efficaces, ne s'inscrit pas dans un temps précis (car il y'a des allers-retours entre conception et réalisation) et soulève constamment de nouvelles problématiques. Or, les musées ont des problématiques permanentes en rapport à l'espace, la communication ou encore la scénographie, qui nécessitent une réponse et une efficacité, rapidement. Les métiers du «design traditionnel» peuvent alors résoudre ces questions, soulevées par la structure elle-même qui fera appel à un designer, soit pouvant faire partie de son équipe permanente ou en étant extérieur au musée. Ce designer répondra alors à une demande d'un commanditaire qui aura en quelques sortes déjà mis en place les étapes d'empathie et d'observation pour soulever des attentes définies par un cahier des charges. Ainsi, le musée pourra, par exemple, faire appel à un designer graphique pour le besoin d'une nouvelle affiche d'exposition, ou à un designer de produit pour le besoin de concevoir bancs dans l'exposition pour des points de repos ou de contemplation.

Il faut donc concilier les métiers du «design traditionnel», répondant aux problématiques permanentes et les nouveaux métiers associés au «design so-

cial» pour soulever de nouvelles problématiques. Au regard de mes recherches, expériences et références, on peut comprendre en quoi le design social est une démarche; mieux encore, une attitude qui contribue au développement de ces lieux. En effet, en créant un lien avec les futurs utilisateurs mais, aussi, entre différentes disciplines, le designer social apporte de nouveaux regards sur la structure.

Les musées exposant «les Autres» ont des enjeux majeurs dans l'actualité. En prenant l'exemple de musées exposant les cultures arabes, mes recherches démontrent qu'ils restent malgré eux des musées des Autres, bien qu'ils tendent vers un musée de la mise en relation. Cette mise en relation est primordiale car, en plus d'une démarche dans laquelle s'engage le «Nous» pour voir «les Autres», elle amène à supprimer ces notions contradictoires afin d'atteindre un «Nous» commun et incite aux partages socio-culturels.

Ce travail théorique peut me permettre alors de dire que le design peut apporter aux musées la mise en relation qu'ils n'arrivent pas à atteindre. Cette mise en relation, comme l'entendait Benoit De L'Estoile, doit induire, selon moi, plusieurs autres mises en relation, apportées par le design:

- **une mise en relation entre le musée et le visiteur**, en l'attirant dans la structure et en améliorant son expérience muséale. Ce qui amènera à comprendre et apprendre sur les autres cultures plutôt que de se contenter de les observer.

- **une mise en relation entre les visiteurs**, créant un lien social et culturel amenant aux rapprochements, aux discussions et encore une fois, à la compréhension de l'autre.

- **une mise en relation entre le musée et l'extérieur**, afin que les enjeux soulevés atteignent des publics qui ne sont pas en lien ou ne bénéficient pas des apports de lieux culturels.

- **une mise en relation entre plusieurs disciplines** liées à la création mais aussi aux domaines scientifiques, permettant d'apporter différents regards, soulever de nouvelles problématiques et d'en générer plusieurs styles de développement.

Ces mises en relation nourrissent alors la pratique du designer, engendrant un échange plutôt qu'un apport de l'un (le design) envers l'autre (le musée). Une collaboration avec les musées peut apporter au design de nouveaux enjeux et amener le designer à utiliser de nouveaux outils, à se confronter à de nouveaux utilisateurs, à collaborer avec de nouvelles disciplines et à être en perpétuel mouvement pour trouver de nouvelles sources

d'impulsions créatives. Il est donc important que cette collaboration ne se fasse pas uniquement au sein de la structure mais entre le «monde extérieur» et le musée, offrant alors une multitude de projets possibles, variant selon les lieux qui seront mis en relation avec le musée mais, surtout, selon les populations rencontrées. Plutôt que d'être appelé en cas de besoin ou faire partie de l'équipe du musée, le designer social n'a donc, selon moi et en vue de mes recherches, pas de place ou de temps précis pour son action. Le musée peut faire appel à lui pour redynamiser sa structure ou créer de nouveaux projets, mais le designer peut également générer un début de processus à l'extérieur et le présenter à la structure pour montrer l'importance et les enjeux que pourraient avoir ses actions. Le design social n'étant pas encore assez connu, il en vient à son praticien de défendre son métier et d'être amené à se présenter à des structures plutôt que d'attendre à être sollicité. Ce que j'ai pu expérimenter en m'adressant à des structures muséales qui n'avaient pas pour habitude d'avoir des stagiaires issues de ce domaine. Et ce que je m'engage à défendre, par la suite, professionnellement, non pas pour imposer le design aux lieux culturels, mais pour montrer son intérêt et sa nécessité à être inclus dans de tels espaces. Cette implication développera alors continuellement ma pratique et ma pensée dans un design et un champ de recherche en perpétuelles évolutions.

”

«Le design est une pratique qui participe inévitablement à définir les contours du vivre-ensemble, et il est de la responsabilité des designers d’assumer pleinement ce rôle et de savoir rendre publique l’idée même du vivre-ensemble qu’ils mettent en œuvre.»

Extrait: «Le design» de Stéphane Vial (Biographie en annexe)

REMERCIEMENTS

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma reconnaissance.

Je voudrais tout d'abord remercier l'ESAD de Valenciennes, et plus particulièrement les professeurs Kenneth Rabin et Richard Pereira De Moura, qui m'ont guidé dans ma recherche et l'élaboration des écrits.

Je tiens à préciser, ici, que le travail de terrain n'aurait jamais pu aboutir sans l'accueil de l'Institut du Monde Arabe de Paris dans le cadre d'un stage au sein du service des Actions Éducatives. Je tiens ici à remercier toute l'équipe de ce service, et plus particulièrement, Elodie Roblain et Radhia Dziri qui ont permis à cette expérience de prendre vie ; Imane Mostefaï, qui m'a offert des opportunités professionnelles et m'a accordé une confiance invraisemblable ; et Annie Suret, pour le temps qu'elle m'a accordé à travers des visites et des discussions. Je souhaite également exprimer ma gratitude envers Safia Benhayia qui m'a épaulé sur les projets ; Marianne Weiss et Dominique Pons qui m'ont accueilli au sein de leurs ateliers artistiques et pédagogiques. Mon étude de terrain a également été enrichie à travers la structure

de l'IMA-Tourcoing, plus particulièrement grâce à Manuela Lespleque au service des Actions Éducatives, que je tiens à remercier pour son implication et sa participation dans mes recherches.

Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance envers toutes les autres personnes ayant contribué à mes écrits, plus particulièrement à Quentin, Laila, et mon père, qui m'ont apporté leur support moral et intellectuel, tout au long de ma démarche.

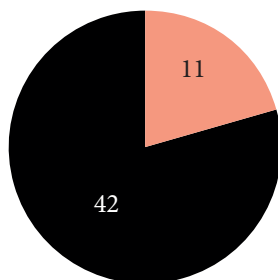
ANNEXES

ENQUÊTE

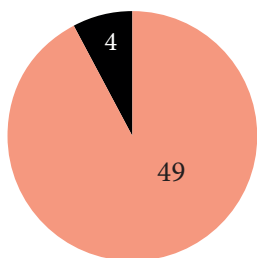
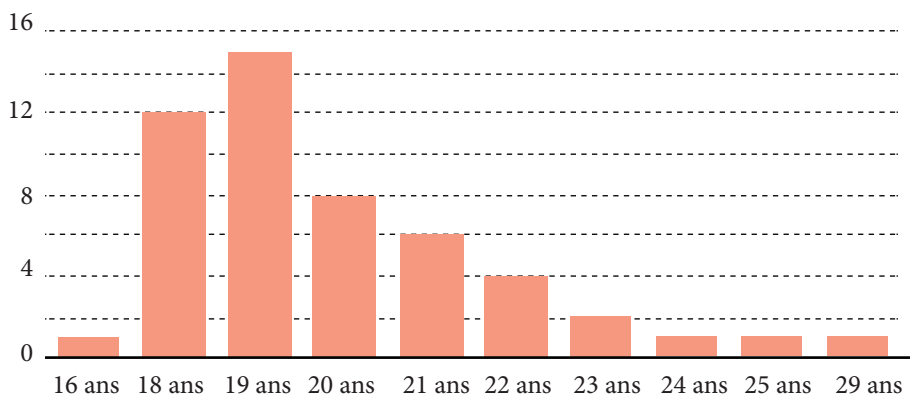
Cette enquête a été réalisée auprès d'un échantillon de 53 individus, âgés de 16 à 29 ans, à l'Institut du Monde Arabe de Paris avec des groupes scolaires, des passants dans la gare d'Austerlitz, la gare de Lyon, dans des cafés et dans les rues des 13e et 7e arrondissements de Paris.

Le but était de questionner les jeunes sur leurs pratiques des musées dans la capitale et sur leurs intérêts pour des sujets et des outils dans un musée exposant le monde arabe.

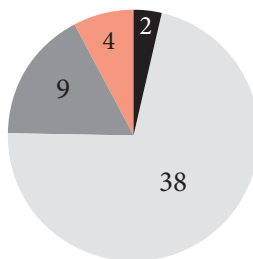
Profil des participants



■ Hommes ■ Femmes

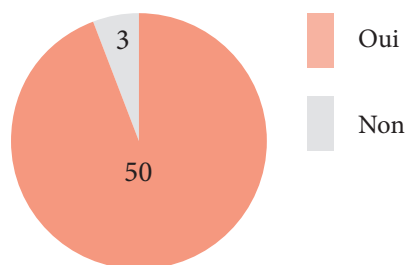


■ Français
■ Autres nationalités

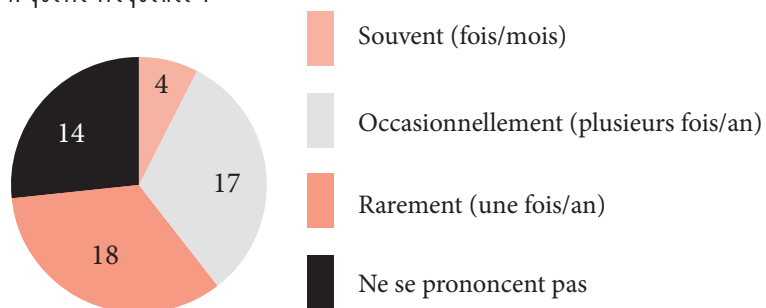


■ Salariés
■ Ne se prononcent pas
■ Lycéens
■ Étudiants

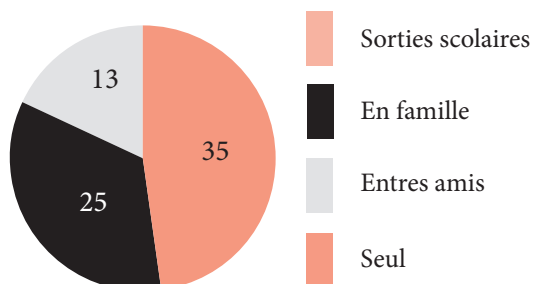
Avez-vous déjà fréquenté des musées à Paris ?



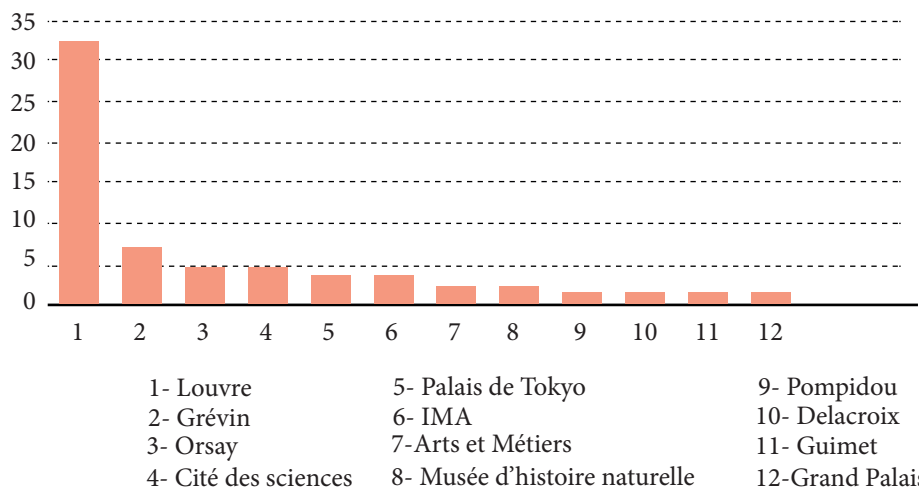
À quelle fréquence ?



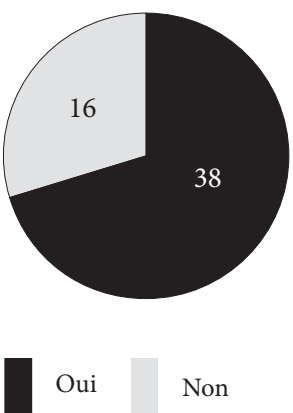
Dans quel cadre ?



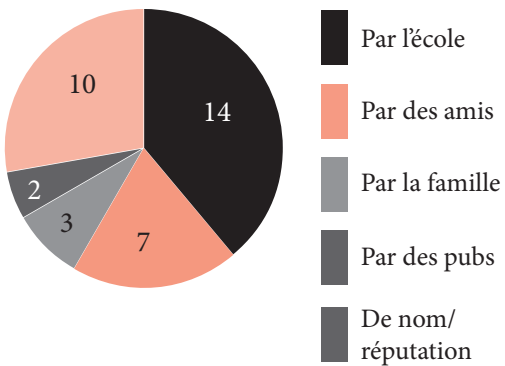
Lesquels ?



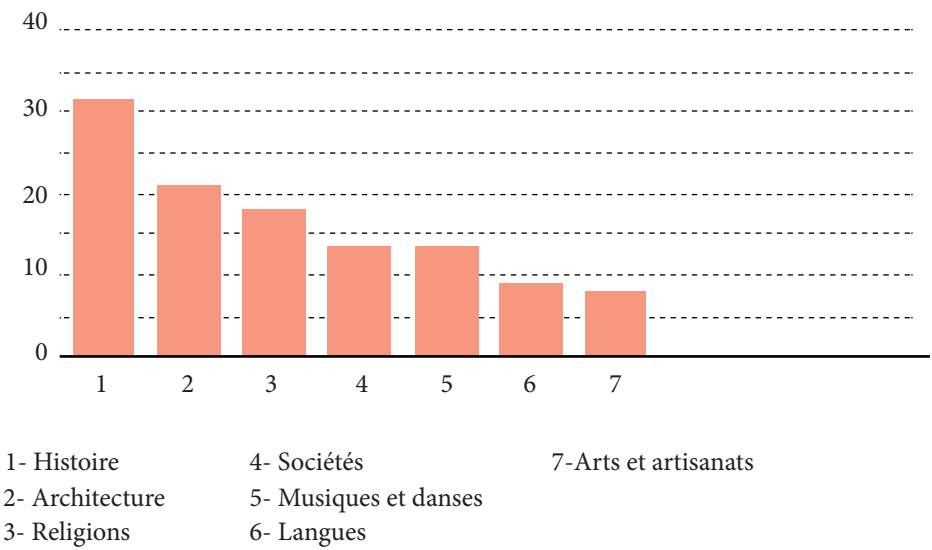
Connaissez-vous l'IMA?



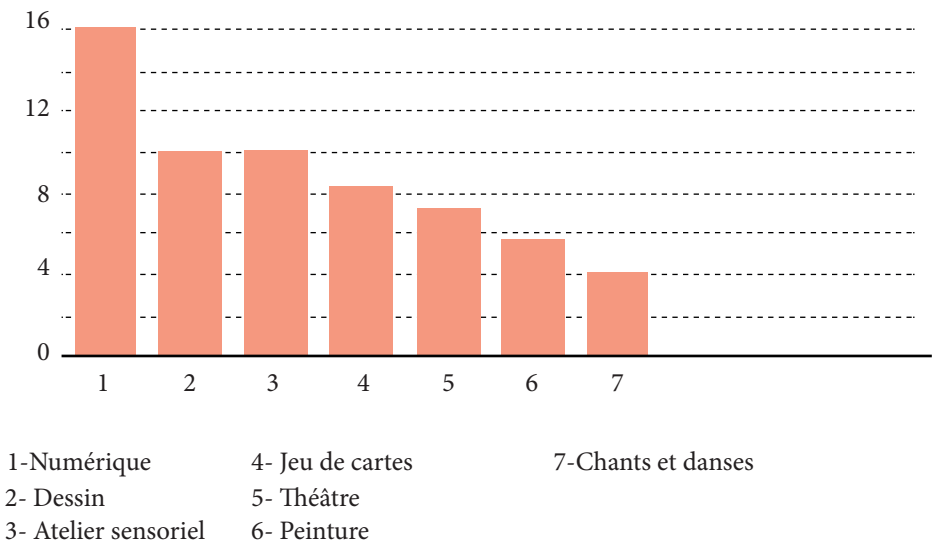
Si oui, comment?



Quel thème vous intéresserait le plus pour une expo sur le monde arabe?



Quel médium vous intéresserait le plus pour un atelier sur le monde arabe?



ENTRETIENS

Entretien avec Annie SURET, à l'Institut du Monde Arabe, Paris

Peux-tu me rappeler ton parcours professionnel?

Je travaille à l'IMA depuis presque 22 ans en tant que conférencière. Je présente les expositions temporaires et les collections permanentes.

J'anime des ateliers proposés aux plus jeunes (excepté calligraphie et mots voyageurs). Parallèlement à cette activité, je travaille avec un cabinet d'expertise spécialisé dans les Arts de l'Islam. Entre 2004 et 2006, j'ai participé en tant que commissaire scientifique à un projet d'envergure à savoir la conception d'un musée au Sultanat d'Oman. Aujourd'hui, je remplis un rôle de conseil culturel auprès de cabinets de médiation culturelle. L'année dernière, j'ai travaillé sur la création d'une chaîne de télévision privée destinée aux populations des îles vanille (Madagascar, Les Comores, La Réunion, Les Seychelles, Les Îles Maurice)...

L'exposition est divisée en 5 thèmes. Peux-tu m'en dire un mot sur chacun?

Ce musée a été rénové en 2012 remplaçant un musée chronologique qui accueillait une partie des collections du Louvre et des Arts décoratifs. Pour la refonte de notre musée, un conservateur du patrimoine, détaché du ministère

de la Culture, a souhaité introduire le monde arabe à travers 5 thèmes :

1/ La péninsule arabique : Berceau de la civilisation arabo-musulmane et des sociétés arabes contemporaines.

Les pièces présentées mettent l'accent sur l'Arabie Heureuse, plus précisément sur le Yémen.

2/ Le Sacré, les trois religions monothéistes : en ce qui me concerne l'idée est de rappeler que les 3 religions monothéistes sont nées dans cette aire géographique que nous appelons aujourd'hui le monde arabe et qu'elles y sont toujours présentes. Ce qui me paraît essentiel est de rappeler qu'elles puisent à la même source, le judaïsme et que les Hommes partagent quantité de croyances et de valeurs... Cet espace est pour moi celui où la mission qui est la nôtre, l'altérité, la reconnaissance de l'autre dans sa différence, peut être la mieux illustrée. À mon sens, la laïcité est un faux problème... La laïcité est une loi qui, non seulement, garantit la liberté de culte mais également l'approche de tels sujets dans un espace public. Le discours doit s'appuyer sur l'Histoire, sur des sources précises et non sur les dogmes... Il faut construire un discours sur la religion, au sens latin du terme, religere, relier, rassembler.

3/La Cité : une des plus belles expressions de la culture arabo-musulmane. Une place particulière est accordée aux sciences arabes et à l'innovation technique des créations artistiques de Terre d'Islam.

4/La Beauté :

Les Arts en Terre d'Islam sont diversifiés mais ont pour trait commun outre la mise en pages des décors toujours couvrant, la quête de la Beauté. (Un des 99 noms de Dieu).

5/ La tradition

Les vêtements, le hammam en tant que lieu de sociabilité, la table et l'hospitalité, la musique.

Dans les espaces du musée, des œuvres classiques sont présentées conjointement avec des œuvres contemporaines. Ce parti pris muséographique nous rappelle que l'Art ne s'inscrit pas dans le temps des Hommes, dans un temps fini, mais dans celui de l'éternité puisque sans commencement et sans fin.

Quels sont les points sur lesquels il faut insister durant la visite et les enjeux que doivent retenir les visiteurs?

Il faut rappeler les fondamentaux.

La langue arabe comme facteur d'unité des 22 pays membres de la ligue (et non

l'Islam) !

Cependant, faire valoir la diversité linguistique, diversité des populations (le monde arabe n'est pas le monde des arabes !), diversité religieuse (le monde arabe n'est pas le monde musulman !), diversité artistique, diversité géographique... Autrement dit, la diversité c'est la richesse !

Ces fondamentaux te semblent-ils faciles à comprendre dans une visite autonome?

La transmission des savoirs impose une adaptation, une mise à la portée des contenus en fonction des publics . Pour cerner le niveau de compréhension , personnellement, j'encourage les visiteurs à poser des questions.

La civilisation arabo-musulmane est complexe et particulièrement méconnue en France. Je pense qu'aborder ce type de sujet sans conférencière est assez périlleux !!! En ce qui concerne la signalétique de notre musée, les cartels ne sont pas suffisamment lisibles...de plus, il n'y a pas de panneaux explicatifs sur les sujets traités.

Peux-tu me rappeler ton parcours professionnel?

Ce qui m'a amené à l'IMA c'est mon 3ème cycle en histoire de l'art, spécialisé dans les Arts de L'islam.

J'ai une formation d'architecte, ce qui m'a permis de passer directement en 3ème cycle, Paris 4 Ecole du Louvre

Je suis ensuite arrivée à l'IMA en tant que conférencière puis j'ai rejoint le service des actions éducatives en tant que chargée culturelle et chargée des expositions itinérantes pédagogiques plus précisément depuis 2009, qui est le corps de mon métier à l'IMA. Depuis 2010, je suis chargée des médiations envers les publics empêchés et les formations enseignants.

Qu'est-ce que les expositions itinérantes?

Les expositions itinérantes sont sous trois formules:

- des panneaux autoportants, en couleur. En général ils font 80 ou 85 sur 190 ou 200cm.
- l'autre formule ce sont les panneaux accompagnés de modules interactifs tels que ceux des expos conte des mille et une nuits ou musée pour tous
- la dernière formule s'accompagne de médiations

Ces expositions sont en fait une formule de l'IMA hors les murs. Quand les pu-

blics ne peuvent pas venir à l'IMA, nous proposons ces modules qui circulent partout où ils pourraient circuler pour des scolaires, des associations, des collectivités, etc

Qui les produit?

Pour les panneaux, c'est depuis très longtemps Radhia Dziri, responsable des Actions éducatives. Puis, depuis 2009, Radhia et moi ou moi seule sur certaines. Et, des fois, on fait appel à des spécialistes ou artistes qui font partie des commissariats de certaines expositions comme pour l'exposition Jardins où on a fait appel à des auteurs.

Je m'occupe de la forme (graphisme, mise en page, etc.)

Quant aux modules pédagogiques, c'est moi qui me suis occupée du contenu et de la forme. Après, on fait appel à un fabricant; comme ici, c'est Archimachine, avec qui j'ai collaboré pour la conception. Mais j'avais déjà une idée de la forme et j'avais listé toutes les activités et avec quels moyens on allait les faire.

Peux-tu me dire quelques mots sur ces modules et les activités associées?

Il y en a plusieurs. Par exemple, il y a deux caisses «Découvrir le monde arabe» qui permettent de découvrir le monde arabe par les cinq sens et de revenir sur les fondamentaux donc la diversité cultu-

relle, linguistique, etc. L'idée était de les faire circuler avec les panneaux comme ceux du «Musée pour Tous». Mais faute de moyens, pour l'instant ils ne sortent pas du musée. Certes, leur fabrication est coûteuse mais il y a un budget pour ça. Le problème, c'est que le déplacement est pris en charge par l'emprunteur et ça coûte cher. Du coup, même si la location est très peu chère, il faut quand même payer le transport panneaux/modules. Elles ont déjà itinérer, comme une fois dans la ville de Levallois, accompagnées d'une médiation que j'ai réalisé moi même avec Elodie Roblain (service des Actions éducatives). Mais, c'est parceque la ville de Levallois avait les moyens de payer l'offre. Après, le problème c'est que toutes les villes n'ont pas ces moyens, ni le musée.

Les chariots sont quand même utilisés dans le musée?

Oui bien sûr mais ce n'était pas l'idée principale. On les utilise parceque c'est un bon outil et il faut le faire profiter mais l'idée première c'est l'itinérance.

Sinon pour les panneaux, l'itinérance fonctionne?

Oui totalement. Ils sont souvent loués. Et, depuis 2010, on fait itinérer des doubles de cinq de ces expositions dans le milieu pénitentiaire, dans le cadre d'une

convention avec l'administration pénitentiaire. Les expositions itinérantes sont une sorte de prétexte pour intervenir et pour assurer la mission de l'IMA au sein du milieu pénitentiaire.

Peux-tu m'en dire plus sur ces actions dans le milieu pénitentiaire?

Ce qu'il y a dans la convention, c'est la circulation de cinq expositions itinérantes: les 3 monothéismes, la calligraphie, l'enluminure, parcours de femmes en Nomadie et sciences arabes, en les accompagnant le plus possible de médiations avec des conférences et parfois des ateliers. Ensuite, la seconde partie de la convention concerne la formation du personnel mais, malheureusement pour l'instant cette partie est négligée.

Pourquoi?

Elle est quand même très demandée. Mais avec les contraintes de planning et le sous effectif du personnel c'est difficile. Depuis 2010, je l'ai fait seulement deux fois.

Sinon pour les médiations, il y en a eues plusieurs?

En 2017, il y a eu environ 35 médiations qui se sont faites autour, notamment, de l'exposition pour les 3 monothéismes mais aussi sur les sciences arabes et les autres expo. Après, on ne peut pas être

partout, donc parfois on envoie les panneaux uniquement. Mais on essaye le plus possible de faire la médiation, c'est cent fois mieux.

Oui, parceque, si le personnel n'est pas formé et qu'il n'y a pas de médiation, les panneaux risquent de ne pas être mis en valeur.

Bien sûr, c'est toute l'aberration du projet. Ça peut être même contreproductif. Surtout que c'est les services d'insertion et de probation qui en font la demande et qui sont en charge de la culture dans les établissements pénitentiaire. Du coup, ce ne sont pas les établissements eux mêmes qui sont décideurs. Il y a des cloisonnements qui font que c'est laborieux. Les projets sont ambitieux et après dans la réalité du terrain, c'est pas pareil. Il m'arrive de me déplacer pour une personne. Alors que si le personnel, les surveillants avaient déjà eu un contact avec nous, si je leur avait parlé de l'IMA, expliqué ce qu'on y fait, les enjeux etc., ils feront le lien entre nous et les détenus.

D'où l'importance que le service des actions éducatives de l'IMA accompagne les expo de médiations?

Oui, c'est pour ça que moi ça me tient à coeur. Il faut être présent, convaincre, expliquer. Il est vrai que c'est sur du long terme. Dans quelques années, à ce

rythme là, nous serons visibles, on pourra peut-être faire des choses plus ambitieuses.

Par rapport à cette visibilité, c'est vous qui entrez en contact avec les établissements pénitentiaires ou l'inverse?

Ce sont eux qui viennent vers nous. Mais, en sachant toutefois que Radhia avait commencé par une démarche auprès de la DAP (Direction de l'administration pénitentiaire).

D'où est venue l'idée de travailler avec ces publics là?

Ça a commencé à se mettre en place au niveau des institutions culturelles avant que j'arrive à l'IMA. Il y avait de plus en plus de conférences ou colloques comme «Culture et Prison» qui commençaient à être médiatisés.

Pourquoi, à ton avis, il y a encore très peu de musées qui agissent envers ces publics?

Il faut des moyens humains, des gens qui sont capables de se déplacer souvent, et accepter les aléas du milieu pénitentiaire comme se déplacer pour n'avoir qu'un détenu présent à la conférence. Et puis, il faut représenter l'image et le discours du musée aussi. Moi, quand je vais là-bas je suis l'IMA pas Imane Mostefai.

Peux tu me rappeler ton parcours professionnel?

J'ai un master 1 de philosophie et un master 2 SMEEF (Sciences et Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation). Master pro où j'ai été amenée pendant deux ans à mener des cours d'Arts plastiques dans le premier degré. Puis pendant deux années, j'ai travaillé dans une association: l'APFEE (Association Pour Favoriser l'Egalité des chances à l'Ecole) dans laquelle je sensibilisais les enfants de REP (Réseau Éducatif Prioritaire) à la littérature de jeunesse.

Puis, j'ai été prise en 2013 pour animer les visites-ateliers: contes des 1001 Nuits à l'IMA-Tourcoing à la fois sur les contes et les Arts plastiques. Depuis, pour chaque expo (un Art Secret, Un Musée pour Tous, Le Monde Arabe dans le miroir des arts, de Gudea à Delacroix, et au-delà) je m'occupe de la médiation. Je suis une formation continue en arabe et en calligraphie à l'IMA auprès des Actions Éducatives et assiste à la plupart des conférences que nous organisons.

Y'a t'il des Tourquennois qui viennent pour le passé du lieu?

Dans le cadre des manifestations comme l'inauguration, les journées du patrimoine...Il y a souvent des parallèles avec l'école de natation qui sont proposés dans les parcours de médiation et cela attire, effectivement, un public spécifique qui a participé d'une manière ou d'une autre à l'histoire

de cette piscine. Ces personnes veulent en savoir plus sur la fondation de cette piscine, sur l'équipe de Water-polo qui est née ici et qui a tout de même gagné de grands prix aux JO dans les années 20-30. Cela se rattache à leur histoire familiale. Beaucoup de nos visiteurs ont appris à nager ici.

Visitent-ils l'exposition?

Oui, ils souhaitent visiter le musée et s'intéressent à la thématique du Monde Arabe. Ils veulent en savoir plus sur la reconversion de l'espace du bassin et, souvent, ont hâte de pouvoir y retourner.

Selon toi, le temps consacré à l'histoire du bâtiment dans les visites guidées est adapté?

Grâce à Sarah Bourkaïb qui fait partie des Actions éducatives et qui a écrit un master sur l'histoire de cette piscine, nous avons (surtout Sarah!) beaucoup d'informations sur la construction et les événements marquants de l'histoire de l'école de natation. Nous avons gardé uniquement les faits marquants de cette histoire et y consacrons aujourd'hui 10 minutes maximum. Elles sont indispensables en guise d'introduction pour accueillir les visiteurs dans ce lieu et ne pouvons réduire ce temps. Mais, compte tenu de la longueur de la visite du musée (un peu plus d'1h), il ne faut pas que cela dure davantage.

Y a t'il des lieux dans la ville ou la région avec lesquels vous collaborez?

Nous avons différents partenaires qui

nous soutiennent: Roubaix, Tourcoing, la MEL (située à Lille), l'IMA, la Région Hauts-de-France. De ce fait, toutes nos activités doivent avoir lieu sur les différents territoires de nos partenaires. Les concerts, conférences, spectacles ont lieu dans des salles des villes dont je t'ai parlées. Mais peuvent avoir lieu au delà comme l'un de nos partenaires est la Région. Nous sommes amenés à travailler en étroite collaboration avec les acteurs du tissu culturel métropolitain et régional.

Peux tu me résumer les ateliers qui sont proposés et qui les conçoit? (thème, contenu, graphisme?)

- Carnet de voyage (7-10 ans)

Munis d'un carnet de voyage, les enfants vont à la rencontre des œuvres et des artistes du Monde Arabe. Au fil de leur exploration, ils prennent des notes pour conserver des impressions de ce voyage en miniature rythmé par des temps d'échange et de dessins.

- calli-poésie (8-12 ans)

Pendant le temps de visite, les enfants découvrent les œuvres inspirées de la calligraphie. En atelier, ils s'exercent au maniement du calame (roseau taillé en pointe). Chacun repart avec un mot à portée poétique calligraphié.

Je me suis occupée de la conception des ateliers d'un point de vue pédagogique. Avec les conseils d'Imane Mostefai et Radhia Dziri de l'IMA Paris et c'est Simon Castel, (Communication) qui s'est occupé du graphisme.

BIOGRAPHIES

Karim Ben Khelifa

”

«Karim Ben Khelifa a travaillé dans plus de 80 pays et territoires et a exposé ses travaux sur quatre continents. En 2012, Ben Khelifa a été boursier Carroll Binder à la Fondation Nieman pour le journalisme à l'Université Harvard. Ben Khelifa travail en freelance pour Time , Vanity Fair , Le Monde , Stern , le New York Times Magazine et des dizaines d'autres publications. Il a été membre du comité consultatif de l'Observatoire du photojournalisme du ministère de la Culture et de la Communication, et fait partie du comité qui nomme les photographes pour la prestigieuse Masterclass Joop Swart de la World Press Photo Foundation. En 2015, l'Institut Sundance a nommé Ben Khelifa boursier Doris Duke New Frontier.»

D'après le site du MIT, web.mit.edu/.

Tamar Hirschfeld

”

«Ayant grandi à Jérusalem, une ville qui abrite une très grande diversité de conflits religieux, nationaux et idéologiques, Tamar Hirschfeld a toujours eu le sentiment que de grandes puissances sans visage, appuyées par des processus historiques et mystiques, dictaient de manière quasi aveugle les modes de vie et les visions du monde.

En réponse à cela, elle s'est donnée comme tâche de produire des images qui représentent l'opacité de l'idéologie, notamment par l'usage excessif qu'elle fait de représentations bien connues de la religion, de la nation, du sexe et de la race. Un mélange hybride de cela apparaît dans ses œuvres, non seulement dans le contenu, mais aussi dans la forme, et souvent dans un mélange extrême entre les deux. Son travail qui se traduit essentiellement à travers l'installation, la performance, les dessins et le film, a été présenté notamment dans les musées de Tel Aviv, Petach Tikva et Herzelia, et a reçu une bourse du Centre d'Art Contemporain à Tel Aviv.»

D'après le site officiel du Fresnoy
<http://www.lefresnoy.net>

Alain Findeli

”

« Alain Findeli est professeur honoraire à l'École de design industriel de la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal où il a enseigné près de 35 ans. Après une formation comme ingénieur en physique (INSA, Lyon, 1968) et comme chercheur en science des matériaux (IIT, Chicago et École polytechnique, Montréal, 1968-73), il a orienté sa carrière et ses intérêts de recherche vers les aspects humains et sociaux touchant l'ingénierie, la technologie et le design.

Ses sujets de recherche actuels et ses publications récentes abordent, d'une manière générale, des questions philosophiques qui touchent à la théorie et à la pratique du design (logique, esthétique, éthique) ainsi que les aspects pédagogiques qui relèvent de la formation à la recherche en design (doctorat). Depuis 2006, il est professeur en arts appliqués à l'Université de Nîmes et professeur et chercheur invité en Suisse, Allemagne et Belgique. Il est l'un des initiateurs des Ateliers de la recherche en design, projet de constitution d'une communauté française et francophone de recherche en design. »

Biographie du site
www.lecolededesign.com

Stéphane Vial

”

« Docteur en philosophie, habilité à diriger des recherches, Stéphane Vial est maître de conférences en design et cultures numériques à l'Université de Nîmes.

Philosophe du numérique, du design et de l'innovation, Stéphane est l'auteur de 5 livres, dont *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception* (PUF), *Le design* (PUF, Que sais-je ?), *Court traité du design* (PUF) ou encore (avec Marie-Julie Catoir-Brisson) *Design et innovation dans la chaîne du livre : écrire, éditer, lire à l'ère numérique* (PUF). »

Biographie du site officiel de Stéphane Vial, www.stephane-vial.net

« Il est également directeur et rédacteur en chef de la revue *Sciences du Design* aux Presses Universitaires de France2. Précédemment, il était professeur de philosophie en arts appliqués à l'École Boulle et psychologue clinicien à l'hôpital Tenon. »

Biographie Wikipédia

RÉFÉRENCES

VIDÉOGRAPHIE

« Napoléon Bonaparte 3 - La Campagne d'Égypte », disponible sur Youtube suivant le lien:
<https://www.youtube.com/watch?v=91xPEiPkcMY>, Ajoutée le 21 nov. 2010

« L'exposition coloniale de 1931, la vitrine de l'Empire », disponible sur le site TDC La revue des enseignants, dans la catégorie *Exhibitions : l'invention du sauvage*, suivant le lien : <https://www.reseau-canope.fr/tdc/tous-les-numeros/exhibitions-linvention-du-sauvage/videos/article/lexposition-coloniale-de-1931-la-vitrine-de-lempire.html>

« Attentats et terrorisme », Sketch de Kevin Razy publié par la page officiel Youtube du Montreux Comedy le 18 oct. 2017.

« Les terroristes », Sketch de Yassine Belattar au festival Open du rire en 2016, disponible sur la page officiel Youtube de Yassine Belattar, Ajoutée le 1 avr. 2016.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

DE L'ESTOILE Benoit, *Le goût des Autres, De l'Exposition coloniale aux arts premiers*, Paris, Flammarion, 2007.

DELTOMBE Thomas et RIGOUSTE Mathieu, *L'ennemi intérieur : la construction médiatique de la figure de l'Arabe*, de l'ouvrage *La fracture coloniale, La société française au prisme de l'héritage colonial*, Collection Cahiers libres, Éditions La Découverte, 2005.

DOUTABAA-CHARIF Najia, *L'altérité comme pratique culturelle, le cas des visiteurs de l'IMA*, Paris, éditions L'Harmattan, coll. «Logiques sociales», 2016.

GRELET Mickael et VIVANT Elsa, *La régénération d'un territoire en crise par la culture : une idéologie mise à l'épreuve L'exemple de l'antenne de l'Institut du Monde Arabe à Tourcoing*, Paris, éditions L'Harmattan, 2016.

RIEFFEL Véronique, *Islamania: De l'Alhambra à la burqa, histoire d'une fascination artistique*, Beaux Arts Magazine, collection Art et société, 2010

SAÏD Edward, *L'orientalisme, l'Orient créé par l'Occident*, Éditions du Seuil, 2005.

SAÏD Edward, *L'Islam dans les médias*, traduction de Charlotte Woillez, éditions Actes Sud, septembre 2011.

VIAL Stéphane, *Le design*, Collection *Que sais-je ?*, éditions Puf, novembre 2017.

Texte en ligne

FINDELI Alain, *Le design social*, texte en ligne sous pdf, non édité et non référencé, sur le site <http://www.sfe-asso.fr> de la Société Française de l'évaluation.

BOURDALEIX-MANIN Anne-Laure, *L'expérience muséale ou le phénomène de la rencontre avec l'œuvre d'art au musée: Une venue à soi du visible*, dans les cahiers du CIRP, volume 1 *Phénoménologie, quotidienneté et pratiques du vivre*, 2006, sur le site <http://www.cirp.uqam.ca>, du CIRP (Cercle interdisciplinaire de recherches phénoménologiques)

Thèses

LEROUX Stéphanie, *Le rapport à l'autre à travers le rapport à l'espace : L'exemple du tourisme français à Marrakech*, Thèse, Doctorat de Géographie, Université des sciences et technologies de Lille (USTL) et Université Cadi Ayyad, faculté des lettres et des sciences humaines de Marrakech, soutenue le 1er décembre 2008, 504 pages.

Articles

MENUT Nicolas, « *Benoît de L'Estoile, Le Goût des Autres. De l'Exposition coloniale aux arts premiers* », article *Voir et reconnaître. L'objet du malentendu*, revue d'anthropologie et d'histoire des arts *Gradhiva*, 2007, p. 129-131.

MURAUSKAYA Hanna, « *Benoît De L'estoile, Le goût des Autres : de l'exposition coloniale aux arts premiers* », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, n° 54-4, 2007, disponible sur le site [Cairn.info](http:// Cairn.info).

ROGEZ Olivier, « *France: l'Institut du monde arabe ouvre une antenne délocalisée à Tourcoing* », dans *Rendez-vous culture de RFI (Radio France Internationale)* du 25-11-2016.

« *Monuments et musées : une fréquentation qui diminue* », Section catégories sociales: Condition de vie, sur le site www.observationsociete.fr du Centre d'observation de la société, du 22 novembre 2016.

Catalogues d'expositions

BOUFFARD Elodie et JOYARD Anne-Alexandra, « *Les mille et une nuits* », exposition à l'Institut du monde arabe, du 27/11 au 28/04/13, éditions HAZAN, 14/11/2012, 400 pages.

HAMILTON Alastair, traduction de CREVIER Richard, « *L'Europe et le monde arabe : cinq siècles de livres de lettrés et voyageurs européens choisis dans les bibliothèques de l'Arcadian group* », exposition à l'Institut du monde arabe, du 17 octobre 1993 au 16 janvier 1994, éditeur Institut du Monde Arabe, 1993.

Livrets d'expositions

ROBLAIN Elodie, livret « *Regards sur le musée de l'Institut du monde arabe* », Silvana Editoriale, 30/11/2016.

DZIRI Radhia et MOSTEFAÏ Imane, livret « *Cousu Main* », juillet 2015.

WEBGRAPHIE

Dictionnaires, encyclopédies, ressources

www.larousse.fr

Larousse

www.cnrtl.fr

CNRTL (Centre National de Ressources
Textuelles et Lexicales)

dictionnaire.reverso.net/

Reverso

<https://www.wikipedia.org>

Wikipédia

www.linternaute.com/dictionnaire/fr/,

L'Internaute

<https://www.universalis.fr/Encyclopédie>

Universalis

www.irenees.net/

site de ressources documentaires Irénées

www.macat.com

Macat - critical thinking tools

www.opinion-way.com/fr/

Opinionway, entreprise de sondages
politiques et d'études marketing français

www.culturecommunication.gouv.fr/

Ministère de la Culture

Écoles et universités

<http://www.esad-valenciennes.fr>

ESAD (École d'Art et de Design) de
Valenciennes

www.lecolededesign.com

L'école de Design Nantes Atlantique

web.mit.edu/

MIT (Massachusetts Institute of Techno-
logy)

<https://dschool.stanford.edu/>

Stanford d.school

Musées

www.museedelhomme.fr/

Musée de l'Homme

www.men.ch/

Musée d'Ethnographique de Neuchâtel

<http://www.quaibranly.fr>

Musée du quai Branly – Jacques-Chirac

www.mucem.org/

Mucem-Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée

www.histoire-immigration.fr/

Musée de l'histoire de l'immigration

<https://www.bethelwoodscenter.org>

The Museum at Bethel Woods

<https://www.imarabe.org/fr>

Institut du monde arabe, Paris

<https://ima-tourcoing.fr/>

Institut du monde arabe-Tourcoing

www.lefresnoy.net/fr

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

www.chm-lewarde.com/fr/

Musée du Centre historique minier de Lewarde

Références plastiques

theenemyishere.org

du projet *The Enemy*

tamarhirschfeld.com/

de l'artiste Tamar Hirschfeld

www.plateforme-socialdesign.net/

de la plateforme Socialdesign

www.lesboitescapc.fr

du projet Les boîtes CAPC

www.judithlesur.com

de l'artiste Judith Lesur

Références théoriques

<http://elias.ens.fr/~estoileb/>

de Benoit de L'Estoile

www.alliance-francaise-des-designers.org/

de l'AFD (Alliance Française des Designers)

www.stephane-vial.net

de Stéphanie Vial

