

ANNALES 2017

EXAMEN PROFESSIONNEL

***POUR L'ACCES AU GRADE
PRINCIPAL DES ATTACHES DE
CONSERVATION DU PATRIMOINE
ET DES BIBLIOTHEQUES***

**DU CADRE DU PATRIMOINE ET
DES BIBLIOTHEQUES DE LA
NOUVELLE-CALEDONIE**

**EXAMEN PROFESSIONNEL OUVERT POUR L'ACCES AU GRADE PRINCIPAL DE
QUATRE ATTACHES DE CONSERVATION-CONSERVATEURS DU CADRE DU
PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHEQUES DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

-----«»-----

EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REDACTION D'UNE NOTE ADMINISTRATIVE

DUREE : 4 heures

COEFFICIENT : 1

Ce dossier comprend 23 pages y compris la page de garde.

SUJET

Votre directeur souhaite améliorer l'attractivité du musée de votre commune. Avant de prendre des décisions en ce sens, il vous demande de rédiger une note sur les mesures mises en place en ce sens par d'autres administrations.

LISTE DES DOCUMENTS

- Doc. 1 : Faciliter l'accès à la culture, une priorité politique p. 2 à 4
- Doc. 2 : Attirer les publics qui ont peur des musées p. 5
- Doc. 3 : Ces grands musées qui donnent un accès libre à leurs collections en ligne p. 6 à 8
- Doc. 4 : Musée d'Orsay : entre ressource numérique et politique culturelle p. 9 à 10
- Doc. 5 : Musée : quelle médiation pour les jeunes ? p. 11 à 16
- Doc. 6 : 12 recommandations pour la création d'un musée d'histoire.....p. 17 à 18
- Doc. 7 : La culture au service du développement des territoiresp. 19 à 23

Monuments, Musées et Théâtres : quatre mesures pour rendre la Culture plus accessible

Faciliter l'accès à la Culture, une priorité politique

Le Ministère de la Culture et de la Communication renforce sa politique de démocratisation culturelle. Cette démarche s'adresse à tous, sans exclure aucun groupe social. Elle est indissociable d'un effort important d'éducation et de formation. En effet, l'éducation artistique constitue le fondement d'une politique de développement culturel.

Développer l'éducation artistique à l'école

Catherine Trautmann accorde une place plus importante aux disciplines artistiques et à l'expression culturelle à l'école. Pour cela, **4 priorités ont été définies avec le Ministère de l'Education Nationale, de la Recherche et de la Technologie :**

- **Mise en place d'un programme d'éducation musicale dès l'école primaire**, grâce à un rapprochement systématique avec les écoles de musique et à l'intervention plus fréquente de musiciens dans les écoles.
- **Aménagement, dans les établissements scolaires, d'espaces de répétition, de représentation ou d'exposition culturelle.**
- **Introduction dans les 1ers cycles d'enseignement d'une éducation à l'image :** dès l'école primaire, enseignement théorique et pratique portant sur les images fixes (peinture, BD, photos) et sur les images animées (cinéma, audiovisuel et multimédia).
- **Mobilisation des professionnels de la culture** et des artistes dans les Instituts Universitaires de Formations de Maîtres (I.U.F.M), afin de renforcer la formation des enseignants.

Ces dispositions seront renforcées en 2000, par :

- L'installation de nouveaux ateliers d'expression artistique, dans le cadre de la réforme des lycées.
- **La mise en place de "contrats éducatifs locaux"**, en partenariat avec les ministères de l'Education Nationale, de la Ville et de la Jeunesse et des Sports. Principe : proposer aux enfants et aux jeunes des activités de qualité, en dehors du temps scolaire.

Ouvrir l'accès aux écoles spécialisées

- Désormais les collectivités locales peuvent moduler les tarifs d'accès aux écoles de musique, en fonction des revenus des familles(3) .
- Les bourses d'éducation pour les élèves des écoles d'art et des écoles d'architecture

seront revalorisées.

La politique des publics

La politique des publics mise en œuvre par le ministère de la culture, la Direction des musées de France s'inscrit dans une politique globale de démocratisation culturelle **visant à l'élargissement des publics.**

La DMF encourage :

- **le développement des Services éducatifs et culturels** en de véritables Services des publics
- **la professionnalisation des médiateurs** chargés des actions éducatives et culturelles
- **une meilleure connaissance des publics**, grâce aux dispositifs d'évaluation,

(3) Disposition prévue par la loi d'orientation du 29 juillet 1998 relative à la lutte contre les exclusions

Les musées, grâce à la richesse de leurs collections, sont par excellence, des lieux de transmission de savoir, d'éducation et d'intégration sociale.

Les actions éducatives et culturelles réalisées par plus de 400 Services culturels des musées répartis sur l'ensemble de la France répondent à cette mission fondamentale du musée.

Les services éducatifs des musées font preuve depuis plus de vingt ans d'imagination et d'invention pour transmettre aux jeunes générations le goût du musée et de l'œuvre d'art. **Ces activités pédagogiques** destinées au public scolaire (5 millions dans les musées nationaux, 2,5 millions dans les musées classés et contrôlés) s'accompagnent aujourd'hui d'actions qui visent à l'élargissement des publics (adultes ou jeunes hors temps scolaire) tant dans les Musées nationaux que dans les Musées territoriaux.

Ces actions destinées aux catégories socio-professionnelles les plus défavorisées sont menées dans les quartiers, dans les ZEP (Zones d'Education Prioritaires), avec des lycées professionnels, avec les associations d'immigrés, souvent en partenariat avec les acteurs sociaux.

S'adapter aux nouvelles tendances de l'art

Les musiques actuelles et les arts de la rue ont pris une place prépondérante dans les pratiques culturelles. Cette année, ces **nouvelles formes d'expression artistiques** font l'objet d'un important soutien du ministère de la culture et de la communication qui souhaite encourager leur développement. Cette volonté se traduit par une aide au financement des lieux de production et scènes musicales.

Encourager les pratiques en amateurs

Les activités artistiques pratiquées en amateur sont à la fois source d'épanouissement personnel et d'intégration sociale. Dans tous les cas, elles constituent l'un des modes privilégiés d'appropriation de l'art.

En collaboration avec le Ministère de la Jeunesse et des Sports, le Ministère de la Culture et de la Communication souhaite encourager et soutenir ces pratiques culturelles amateurs :

- **Dans chaque département, les amateurs devront disposer de véritables**

centres d'information où ils pourront échanger avec des professionnels et trouver de la documentation, des répertoires et des moyens de représentation pour leurs réalisations. A terme, cela devrait permettre la création de "maisons des pratiques amateurs".

- Par ailleurs, **les institutions artistiques et culturelles animées par des professionnels** devront prêter une plus grande attention aux amateurs en leur apportant conseil, assistance et formation, mais également en accueillant certaines de leurs réalisations.

Favoriser une meilleure diffusion sociale de la culture

Dans cette perspective, le Ministère met en place des **aides personnalisées**, en fonction de la situation économique et sociale des personnes concernées :

- **Le développement des "chèques vacances", utilisables dans 4000 lieux culturels** (701 musées, 523 théâtres et opéras, 362 cinémas, 257 festivals, 471 monuments historiques, 707 écoles de musique et conservatoires et 15 centres d'art contemporain...). **En 1998, 4 millions de Français ont utilisé le chèque-vacances et 400 000 d'entre eux ont accédé à un lieu culturel par ce moyen de paiement.**
- **La Fédération des écomusées et des musées de société a passé convention avec l'Agence nationale pour les chèques-vacances.** Cette mesure permet aux familles à faibles revenus d'avoir accès à la culture à un moindre coût.
- Les comités d'entreprise sont également un type de public nouveau pour les services culturels de musée. En effet, ce public adulte ne souhaite plus les visites-guidées traditionnelles mais préfère des rencontres avec les commissaires d'exposition ou les artistes eux-mêmes.

Le développement des partenariats avec les comités d'entreprise favorisent l'accès aux musées à un plus grand nombre.

La DMF a mis en place une politique d'accessibilité physique pour les handicapés moteurs dans les musées en rénovation ou en création. Elle a parallèlement développé et encouragé des actions pour les personnes handicapés sensoriels et mentales.

La Direction des musées de France incite les musées à développer des partenariats et à s'inscrire dans le cadre des conventions et protocoles d'accords interministériels :

- **convention culture /agriculture** visant "à favoriser la création, la diffusion, la pratique culturelle et artistique en milieu rural... à donner aux populations rurales les moyens de maîtriser et de s'approprier les bénéfices de la mise en valeur de leur patrimoine naturel et culturel".
- **circulaire ministère de la justice /ministère de la culture** visant au "développement des services éducatifs des prisons".
- **convention ministère de la culture/secrétariat d'état à la santé** visant à rendre "l'hôpital plus humain, ouvert à la cité, par la mise en place de projets culturels dans les hôpitaux par le biais de jumelage entre les différentes institutions culturelles", et notamment les musées.
- **charte d'objectifs Culture /Education Populaire** visant à "développer des projets et des actions artistiques et culturelles diversifiées en lien étroit avec la population et plus particulièrement avec les jeunes".
- **La création de "chèques d'accompagnement personnalisé"** pour permettre aux personnes en difficulté d'acquérir un bien ou un service culturel (4). Ces chèques sont mis à la disposition de ces personnes par les collectivités territoriales, les

établissements publics et les comités communaux d'action sociale (CCAS).

- **En 2000, l'extension, à 40 000 bénéficiaires, du dispositif de bons d'achats** permettant d'acheter, avec l'aide de l'Etat, un livre en librairie. Cette mesure concerne aujourd'hui 15 000 jeunes.

(4) Loi d'orientation du 29 juillet 1998 relative à la lutte contre les exclusions

« Attirer les publics qui ont peur des musées »

Le musée du quai Branly a cinq ans. Bien plus qu'un réceptacle de l'art africain, il ambitionne d'être une porte d'entrée vers l'ensemble des cultures non-européennes. Son directeur Stéphane Martin nous explique sa démarche de main tendue vers des populations habituellement hermétiques aux musées, afin de décomplexer leurs rapports à la culture.

Avec Stéphane Martin

[Voir la bio en entier](#)

Atlantico : Quel est le public du quai Branly ?

Stéphane Martin : Notre public est assez hétéroclite, entre celui du Centre Pompidou et de la Cité des Sciences : on a beaucoup d'enfants et de scolaires, d'habitues des musées, assez peu de touristes par rapport aux autres musées (autour de 30 %), mais surtout beaucoup de gens qui n'avaient pas l'habitude de venir au musée, mais viennent désormais régulièrement au quai Branly. **En effet, nous essayons d'aller au devant de publics qui peuvent se sentir intimidés par un musée.**

Cela se fait d'une part grâce à des actions au musée lui-même, avec les activités dans les jardins, dont l'accès est gratuit toute l'année, qui sont une première étape pour attirer un public effrayé ; cette année, nous abordons par exemple le thème du nomadisme.

D'autre part, nous allons à l'extérieur, comme à Montreuil, où nous avons monté chaque weekend pendant un mois des activités festives et informatives, afin de distribuer des invitations à aller voir le musée, en offrant la prise en charge du transport et de la visite.

Le lundi 4 juillet, nous organisons par exemple une journée avec la fondation Total dédiée à une quarantaine d'associations qui se consacrent au "public du champ social" (Emmaüs, Entraide et Espoir, Association des Femmes Maliennes de Montreuil...), en recevant toute la journée des relais pour établir des passerelles entre le musée et leurs adhérents.

Les nouveaux publics sont donc à la fois au sein du musée et à l'extérieur...

Absolument. Nous avons par exemple développé des expositions en Corrèze et préparons d'autres projets en région, car nous sommes convaincus qu'en dépit d'une implantation à Paris, un établissement public est au service de toute la France.

Pour l'année prochaine, nous avons par ailleurs commandé à des artistes de différents continents des sortes de containers qui présenteront les éléments symboliques de la culture des quatre continents (hors Europe) et seront installés pendant quelques semaines dans les zones où habitent des gens qui ne vont habituellement pas souvent au musée, afin de les décomplexer en les incitant à venir au quai Branly.

L'idée n'est pas d'offrir une ombre un peu pâle du vrai musée, mais de les faire venir ces publics au quai Branly. D'ailleurs, notre musée présente cette particularité : 40 % de son public français est originaire de Paris intra-muros.

Ces grands musées qui donnent un accès libre à leurs collections en ligne

Face aux usages des internautes, de plus en plus de musées proposent en libre accès des reproductions de qualité. Etat des lieux de l'offre muséale en ligne.

Le Monde.fr | 21.05.2014 à 11h34 • Mis à jour le 28.05.2014 à 16h38 | Par [Emmanuelle Jardonet](#)



Une infinité d'œuvres d'art sont accessibles en ligne en quelques clics – souvent en petit format, dans une définition moyenne, mais, surtout, qui ne sont pas exploitables sans autorisation. Face aux usages des étudiants en art, de leurs professeurs comme de n'importe quel spécialiste ou amateur, qui utilisent Internet pour [consulter](#) ou [utiliser](#) des reproductions facilement et rapidement, certains musées prennent les devants pour [offrir](#) en libre accès des images grand format et de qualité. Un positionnement qui leur permet de se [montrer](#) en phase avec la [culture](#) numérique tout en valorisant leur image et leurs collections, alors même qu'il leur est impossible de [garder](#) jalousement la main dessus. Petit état des [lieux](#) de l'offre muséale en ligne.

- **400 000 œuvres téléchargeables sur le site du Met**

L'un des plus grands musées d'art au [monde](#), le Metropolitan Museum de New York, [annonçait](#) vendredi 16 mai la mise en ligne de près de 400 000 images numérisées [sur son site Internet](#). Téléchargeables en haute définition, ces œuvres tombées dans le domaine public sont utilisables pour tout usage non commercial, notamment les publications universitaires. La démarche cible donc en premier lieu les étudiants, les éducateurs, les chercheurs, les conservateurs, les réalisateurs de documentaires non-commerciaux » sur tous supports, qui n'ont plus besoin de [demander](#) d'autorisation ou de [payer](#) de droits, ce qui était jusqu'ici la règle. En fait, chacun est libre d'[imprimer](#) un tableau pour son usage personnel, comme le spécifie la [page FAQ](#) du service. Cette « *collection encyclopédique* », pour [reprendre](#) les termes du directeur du musée, Thomas P. Campbell, est très bien mise en valeur par la navigation, qui permet de [l'aborder](#) par artiste ou culture, par matériaux (costumes, bronzes...), origine géographique, époque ou département, en plus des requêtes par moteur de recherche.

De nouvelles reproductions seront mises en ligne régulièrement. Toutes les œuvres concernées sont signalées par l'acronyme OASC (Open Access for Scholarly Content). Certaines œuvres du Met resteront cependant hors de cette initiative, notamment celles qui sont encore sous copyright ou qui ont des restrictions de la part de l'artiste, du donateur ou de propriétaires prêtant des œuvres au musée.

- **Les pionniers**

La démarche du MET impressionne par son ampleur, mais elle s'inscrit dans la lignée d'une ouverture numérique des collections, ces dernières années. Le site [Open Culture](#) recense les initiatives de plusieurs grands musées : le [Rijksmuseum](#) d'Amsterdam, qui fait figure de pionnier, avait mis en accès libre quelque 125 000 chefs d'œuvres hollandais en 2012 (depuis, la collection numérique s'est beaucoup étoffée, avec près de 440 000 œuvres à disposition aujourd'hui, [par mots-clés](#) ou [par domaines](#)), et en 2013, la [National Gallery](#) de Washington proposait 25 000 œuvres, le [Los Angeles County Museum](#) 20 000, et le [Getty](#), autre musée de Los Angeles, 4 600 – des offres qui se sont depuis étoffées. Open Culture recense par ailleurs les [livres](#) d'art ou catalogues proposés en ligne gratuitement par le Met, le Guggenheim et le Getty Museum. Les musées américains sont, on le voit, les plus sensibilisés à cette démarche numérique.

- **Google Art Project ou les visites virtuelles de musées du monde entier**

Depuis trois ans, les internautes peuvent [visiter](#) un nombre croissant de musées en ligne et en 3D, grâce à la technologie Street View. Au lancement du [Google](#) Art Project, en février 2011, dix-sept musées s'étaient lancés dans l'aventure, dont, déjà, le Met, mais aussi le MOMA à New York, la National Gallery et la Tate Britain à Londres, et seulement le Château de Versailles côté français. Dès l'année suivante, le Musée d'Orsay, le Musée du Quai Branly et trois autres musées hexagonaux se sont laissés [convaincre](#).

Aujourd'hui, une sélection d'œuvres prestigieuses de 345 collections du monde entier, de Tokyo à Bogota, sont consultables sur le [site dédié](#), et 110 visites virtuelles sont proposées. Il est ainsi possible de visiter le Taj Mahal, à Agra, le Palais des Doges de Venise, la Galerie des Offices de Florence, le Musée Van Gogh d'Amsterdam ou l'Opéra de [Paris](#) en se déplaçant à sa guise autour et/ou à l'intérieur du bâtiment. Pour les œuvres présentées, dans les visites virtuelles comme pour les sélections, il est possible de [zoomer](#) afin d'[observer](#) les détails.

Renoir & les femmes

Musée d'Orsay : entre ressource numérique et politique culturelle

Publié le [08/04/2013](#)

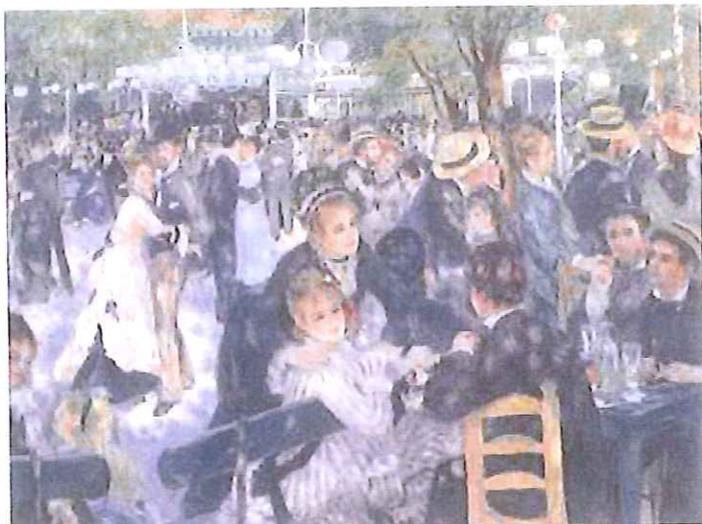


Récemment, nous avons étudié dans un précédent [article](#) une exposition qui se déroulait au musée d'Orsay. Mais nous n'avions pas évoqué en détail ce que pouvait offrir le site du Musée d'Orsay.

Le Musée national d'Orsay est un établissement public du Ministère de la Culture, situé au 62, rue de Lille, à Paris. Le [site du Musée d'Orsay](#) adopte une belle interface, mettant non seulement en valeur l'architecture Néo-Classique du Musée, mais aussi les œuvres et collections qu'il abrite.

La navigation interne est facilitée par trois onglets. D'abord, l'onglet « Évènement » propose une large gamme de services allant de l'exposition aux conférences artistiques. Ensuite, l'onglet « Collection » propose un historique complet et pertinent du musée et de ses collections. Cet onglet donne également accès à un grand nombre d'œuvres commentées par les spécialistes et à des publications officielles du musée (catalogue de conférence et d'exposition). Enfin, l'onglet « Visite » renseigne sur les modalités d'accès, les tarifs et les autres services proposés par le musée.

En cliquant sur l'onglet « Collection » puis « Œuvres commentées », nous accédons à un large choix comportant : – Peinture – Sculpture – Arts Décoratifs – Photographie – Art Graphique et Architecture. L'espace recherche est agrémenté par un onglet de recherche ce qui optimise et facilite la recherche du visiteur. Cet onglet nous permet par exemple de savoir que le Musée d'Orsay possède 43 œuvres de Renoir.



Le Moulin de la Galette de Renoir, 1876, huile sur toile, 131 x 175cm, Paris, Musée d'Orsay

En sélectionnant l'œuvre « *Bal du moulin de la galette* » qu'a peint Renoir en 1876, nous accédons à une page très complète. En effet, l'image de l'œuvre est de haute qualité, ce qui permet au curieux ou à l'amateur de zoomer sur des détails, tout en concevant une bonne définition d'image, ce qui n'est pas toujours le cas de certains musées, notamment après les coupes budgétaires relatives au financement de la culture depuis 2012. Le « *Bal du moulin de la galette* » est une œuvre particulièrement intéressante. En effet, au delà de représenter une scène de genre, si affectivée par Renoir, nous remarquons que toute la scène s'articule autour des deux portraits féminins centraux, de sorte que toute la composition n'est finalement qu'un faire valoir pour Renoir afin de reprendre une de ses thématiques favorite, à savoir : le portrait féminin, dans la mesure où le regard est amené par la composition à se concentrer sur le visage des deux femmes, point névralgique de l'œuvre.

De plus, un lien « [Notice complète](#) » offre au visiteur toutes les informations utiles de l'œuvre. Le lien comprend par exemple toutes les données relatives à l'auteur, titre, année d'exécution, mais aussi une description du support et des médiums utilisés (à savoir : toile, peinture à l'huile, restaurations), les dimensions : 131 x 176 cm, un historique sur les précédents détenteurs de l'œuvre, une liste des expositions auxquelles l'œuvre a participé, les bibliographies et également son iconographie. Ainsi, le Musée d'Orsay offre au web visiteur un véritable pedigree de l'œuvre qui est agrémenté par des tags bundles : « débit de boisson, foule, bal » afin de reprendre la politique de folksonomy lancée par le MoMA.

Cette ressource numérique propose également un [court commentaire](#) de l'œuvre, mais de qualité et adoptant un niveau de langue technique, restant cependant accessible à tous. L'exposé évoque tour à tour le contexte de réalisation de l'œuvre, le lieu de la représentation mais aussi le courant artistique et les tenants et aboutissants de l'œuvre.

En guise de conclusion, nous évoquerons les points positifs et négatifs de cette ressource numérique.

Nous avons été agréablement surpris par cette ressource, d'abord, par les opportunités qu'elle offre à ses usagers. D'abord, le site propose dans sa barre latérale de recherche un onglet « vidéo » qui présente de façon courte mais synthétique les expositions temporaires du musée.

Museum Musee d'Orsay

par Apple TV

100% compatible avec les appareils Apple TV



Description

www.musee-louvre.fr/visiter/visiter-le-musee-dorsay

Revisions de la version 1.3

11.11

Captures d'écran iPhone



Ensuite, Orsay a développé une politique numérique et informatique importante dans l'optique de démocratiser l'accès à l'art et de positionner le musée dans l'ère du numérique 2.0. On retrouve par exemple la présence du Musée d'Orsay sur tous les réseaux sociaux (facebook, twitter), mais aussi des chaînes vidéo grâce à Youtube et Dailymotion. Tout est fait pour faciliter l'utilisation du spectateur, ce dernier ayant même la possibilité de télécharger l'application officielle du musée sur son Smartphone. Le musée dispose également d'un Google art Project (comme Renoir et les femmes d'ailleurs).

Enfin, le musée dispose d'un flux RSS sur ses publications et surtout d'un accès multilingue. Le musée offre ainsi un accès au site en Anglais, Français, Hollandais, Espagnol et Italien, ce qui conforte Paris dans sa position de Capitale Européenne de l'Art.

3min

Musées : quelle médiation pour les jeunes ?

15.05.2015

A la veille de la Nuit des musées, quid de leurs rapports avec les jeunes générations ? Et avec quels intermédiaires ? Plutôt guide-conférencier et ateliers ou smartphone et réalité augmentée ? Un reportage de Marie-Alix Autet complété par vos réactions.



Voyage sonore d'une classe au Centre Georges Pompidou • Crédits : Marie-Alix Autet - Radio France

Comment attirer le jeune public dans les musées ? Quelle médiation privilégier ? La gratuité est-elle si déterminante ? Nous vous avons posé ces questions sur les réseaux sociaux. Voici vos très nombreuses réactions :

Qu'elle y soit amenée par le milieu scolaire ou familial, la jeune génération est aujourd'hui globalement initiée à la pratique muséale. Comme vous avez été nombreux à nous le dire, les

ateliers pédagogiques proposés dans les musées sont l'un des principaux vecteurs de cette pratique. C'est donc sur cette piste que nous nous sommes lancés en premier lieu : direction le Centre Pompidou, en plein cœur de Paris, afin de suivre une classe de petite section du 13^e arrondissement en "voyage sonore" à Beaubourg. **Passez votre souris sur la photo, et cliquez sur les différentes pastilles pour suivre cette visite :**

C'est donc par la médiation humaine que se fait généralement le premier contact de l'enfant avec le musée. Delphine Coffin, l'animatrice-conférencière du Centre Pompidou qui a mené cette visite, propose également des ateliers dans des écoles, avec l'association Art Mobile. **L'objectif étant de sensibiliser l'enfant à l'art et à la culture, et ce de façon transversale par rapport à son parcours scolaire.**

Une sensibilisation que prône également le gouvernement : depuis 2013, la Nuit des musées est l'occasion de mettre en étroite collaboration classes et musées, par le biais d'une opération baptisée "La classe, l'œuvre !", pilotée par les ministères de la Culture et de l'Éducation nationale. **Marie-Christine Labourette, directrice des musées de France, détaille ce dispositif et ses enjeux :**



La classe, l'œuvre ! Le portrait d'un chasseur, d'Adriaen van Nieulandt, vu par des enfants de l'école Moïse Lévy, de Gray

Hors milieu scolaire, la pratique muséale est aussi et surtout intimement lié à la sphère familiale. **Le musée est en effet un très fort lieu de transmission, explique Sylvie Octobre, sociologue au département des études et perspectives du ministère de la Culture :**

Focus sur le MuCEM de Marseille

Faire du jeune un guide culturel et donc construire la médiation autour de lui, c'est l'idée du MuCEM de Marseille pour la Nuit des musées. **Jean-François Chougnat en est le président :**

Pour cette soirée, plusieurs partenariats pédagogiques sont également noués avec des universités et écoles de la ville. Ainsi, les élèves du Satis – pour Sciences, arts et techniques de l'image et du son – de l'université d'Aix-Marseille ont été sollicités pour créer cinq bandes sonores diffusés pendant le parcours de l'exposition *Lieux saints partagés*, en entrée libre ce samedi jusqu'à 22h. **Des créations s'appuyant à la fois sur de vraies archives sonores et sur de la fiction, qui complètent et enrichissent l'observation des œuvres présentées.**

Cette exposition a donné lieu à un second partenariat avec le département Ingémédia de l'université du Sud à Toulon, et dont découlent deux dispositifs : **le premier est un personnage fictif, Mia, jeune étudiante marseillaise en arts, qui part effectuer un périple de six semaines à travers tout le bassin méditerranéen à la découverte de ces lieux saints partagés.** Le récit de ce voyage par cette identité numérique créée de toutes pièces pour la Nuit des musées a ainsi été partagé en temps réel sur les réseaux sociaux, via le mot-dièse #MiaMedTour2015.



Le MuCEM de Marseille, conçu par l'architecte Rudy Ricciotti. • Crédits : *Lisa Ricciotti - Radio France*

Mais le jeune public est, par essence, un public volatile. D'autant que la dimension de plaisir joue un rôle déterminant dans la consommation de loisirs culturels : ainsi, le musée subit à la fois la concurrence directe du cinéma, très prisé des 18-26 ans, et de la bibliothèque, autre lieu faisant partie intégrante des pratiques culturelles des jeunes. Curieux de tout ce qui est à leur portée, il faut sans cesse, comme le dit Sylvie Octobre, les reconquérir pour leur faire pousser la porte d'un musée

La médiation virtuelle en question

Avec l'explosion des nouvelles technologies, ces dernières années ont apporté leur lot d'innovations en termes de médiation culturelle. Le virtuel est devenu un enjeu très fort de cette médiation, sous toutes ses formes possibles et imaginables.

La plus remarquable d'entre elle étant très certainement la réalité augmentée, qui permet, entre autres, une modélisation en 2D ou 3D d'un objet que l'on a sous les yeux, par le biais numérique d'un smartphone, d'une tablette, ou encore de lunettes connectées.

La réalité augmentée est donc un moyen d'apporter des informations supplémentaires à l'utilisateur, et peut également, comme dans le cas des serious game, le placer dans une position

active et non plus passive devant l'oeuvre.

Le serious game à l'assaut des musées

La réalité augmentée, c'est le pari qu'ont fait Ari Bouaniche et Angeline Perrot, deux des concepteurs d'[History Reload](#), un *serious game*, c'est-à-dire une application conçue comme un jeu vidéo. Elle propose une visite ludique du Musée national de la Renaissance d'Ecouen, qui a accepté d'accueillir ce projet étudiant, issu du master Création édition numérique de l'université Paris 8. Dès les grilles d'entrée, le visiteur est invité à se servir de son smartphone comme outil de médiation afin de suivre un parcours propre dans le musée, de façon ludique et enrichie.

History Reload nous fait donc suivre les aventures d'Esther et Thibault, deux personnages fictifs issus de l'univers steampunk, qui ont eu un accident avec leur machine à voyager le temps : résultat, ils s'écrasent à Ecouen, au XVI^e siècle, et vont devoir s'adapter à la vie courante du château le temps de réparer leur machine et de repartir. **Pour ce faire, ils doivent compléter des quêtes et interagir avec de véritables personnages historiques, un défi pour Angeline Perrot, scénariste d'History Reload :**

De plus, les potentialités du serious game permettent d'apprendre autrement : mêlant pédagogie de l'action et dimension de jeu, la diffusion de la culture se fait sans le côté scolaire voire parfois rébarbatif de l'apprentissage classique. En d'autres termes, il s'agit ni plus ni moins que d'apprendre en s'amusant. Un plus pour attirer le jeune public selon Ari Bouaniche :

Cette complémentarité entre médiation virtuelle et réalité, on la retrouve dans le discours de Jean-François Chougnat, président du MuCEM de Marseille. **S'il considère que les musées "doivent être de leur temps" et "ne peuvent pas passer à côté de la palette des supports, des techniques, des moyens d'aujourd'hui", il note également que ce serait "une erreur de vouloir faire un copier-coller de ce qu'est le musée sous une forme numérique" : il faut au contraire "inventer des choses complémentaires de ce que le musée est capable d'offrir".**

C'est également ce que pense Marie-Christine Labourette, directrice des musées de France, qui ajoute que cette médiation virtuelle se traduit souvent par un apport *"soit avant la visite, soit après celle-ci"*. "Le virtuel, qui est un appui, un renforcement au traitement de la curiosité légitime sur les œuvres, n'empêche absolument pas, au contraire même, l'appétit et la volonté d'un contact direct avec les œuvres originales", ce qu'elle estime être une victoire.

Ce n'est pas parce que vous voyez une belle œuvre sur votre écran, fût-elle grossie X fois avec une quantité de pixels formidables pour une résolution parfaite, que cela ne vous donne pas envie de vous frotter au contact direct de l'œuvre. Je pense que c'est la différence fondamentale entre la vraie vie et le virtuel. (Marie-Christine Labourette)

Des regards synthétisés par Sylvie Octobre, pour qui la passion est ce qui fonctionne le mieux en termes de transmission culturelle. Ce que l'outil numérique, si puissant soit-il, ne saurait apporter :

Quid du coût d'une sortie au musée ?



La gratuité dans les musées est effective pour les moins de 26 ans, mais uniquement sur les collections permanentes.*

Cela a donné lieu à un véritable débat entre vous sur les réseaux sociaux, comme vous pouvez le constater plus haut, dans notre diaporama.

Si le Code du patrimoine définit la gratuité pour les jeunes, selon leur âge et selon le type de musée - privé ou public - elle ne concerne en revanche que les collections permanentes.

C'est ce qu'indique Marie-Christine Labourette, qui précise également où se situe la France à ce niveau dans la moyenne européenne :

C'est pour cela aussi que beaucoup de musées ont mis en place des cartes jeunes, qui proposent à la fois des tarifications réduites, mais aussi et surtout une programmation ciblée. Le but, c'est d'essayer, tout d'abord, de donner des pistes aux ados pour rentrer dans le musée, et ainsi créer une plus grande proximité entre celui-ci et les jeunes générations.

Une fois cette proximité mise en place, une relation d'intimité plus grande peut alors se créer avec le musée et continuer à grandir tout au cours de la vie. Pour que ce jeune public puisse, à son tour, transmettre le goût des musées à leurs enfants.

Douze recommandations pour la création d'un musée d'histoire

Contribution au retour de la raison et des savoirs dans le projet présidentiel de de "Maison de l'Histoire de France".

Le Monde.fr | 11.01.2011 à 15h26 • Mis à jour le 12.01.2011 à 17h16 | Par Jean-Pierre Babelon, Isabelle Backouche, Vincent Duclert, Ariane James-Sarazin et les personnels scientifiques du ministère de la Culture

Abonnez vous à partir de 1 € [Réagir](#) [Ajouter](#)

Partager (57) [Tweeter](#)

Alors que le ministre de la [culture](#) et de la communication Frédéric Mitterrand, en charge du dossier de la future "Maison de l'[Histoire](#) de [France](#)", devrait [annoncer](#) le 13 janvier la composition du "comité d'orientation scientifique" (dont *Le Monde* a révélé [le nom des membres](#) dès le 11 janvier), alors que son directeur de cabinet enjoint aux agents des Archives nationales de [cesser](#) l'occupation de l'hôtel de Soubise où doit s'[installer](#) le musée contesté, un groupe de [travail](#) indépendant vient d'[achever](#) une étude sur l'ensemble de ce [projet](#) présidentiel. Ces travaux appuient la déclaration ci-dessous :

Les principes

1. Ambition : La [programmation](#) d'un musée d'histoire doit [avoir](#) pour ambition de [contribuer](#) à l'ouverture des [sociétés](#) sur leur passé et sur [le monde](#), en développant un projet soucieux des dimensions nationales, locales, internationales de l'histoire commune de ses habitants. Elle organise une approche des multiples facettes du passé d'un pays, une connaissance des mémoires, des oublis et des amnésies, un éclairage sur les formes de la culture historique, une compréhension de l'historiographie et de la recherche scientifique.
2. Débat : La programmation d'un musée d'histoire doit s'[appuyer](#) sur un débat intellectuel et scientifique, dans le respect des critiques et des [controverses](#) qui contribuent à la maturation d'un projet responsable, soucieux des réalisations passées, attentif aux expériences présentes, ambitieux pour l'[avenir](#).
3. Public : La programmation d'un musée d'histoire doit [analyser](#) les attentes des publics et de la société, objectivées par des médiateurs tels que les associations d'histoire locale, ou par des chercheurs tels que les anthropologues et les sociologues.

4. Temporalité : La programmation d'un musée d'histoire, comme de toute institution culturelle et scientifique, doit être déagée d'intentions idéologiques des responsables de l'Etat et séparée des calendriers électoraux. Elle doit obéir à la temporalité des échanges savants et de l'intérêt général.

Les outils

5. Conseil scientifique : La programmation d'un musée d'histoire doit reposer sur un conseil scientifique, nécessairement représentatif de la diversité des courants de recherche et des manières d'écrire l'histoire. Cette instance accompagnera le musée tout au long de son existence, dans des configurations variables selon les nécessités scientifiques.

6. Expertise : La programmation d'un musée d'histoire doit être fondée sur un travail d'expertise érudite, méthodique et critique. Il est impératif de séparer cette dimension d'expertise de la responsabilité de la mise en œuvre du projet afin d'en garantir l'impartialité.

7. Forme administrative : La programmation d'un musée d'histoire exige, comme préalable absolu et dans le respect des normes usuelles en la matière, l'élaboration d'un projet scientifique et culturel. Celui-ci débouchera ensuite sur la mise en place d'un établissement public de préfiguration qui devra impérativement être dirigé par une personnalité scientifique reconnue sur le plan international.

8. Comparaison critique : La programmation d'un musée d'histoire doit reposer sur un travail de connaissance et de comparaison critique de réalisations muséales menées tant en France et dans ses régions, qu'en Europe et dans le monde.

Les finalités

9. Construction de l'histoire : La programmation d'un musée d'histoire a pour but de présenter aux publics dans toute leur diversité les modalités de construction de l'histoire et ses enjeux à chaque époque. Elle doit explorer la diversité des objets, des textes et supports mobilisables par l'historien et utilisables à des fins muséographiques.

10. Questions d'histoire : La programmation d'un musée d'histoire doit être un lieu de transmission au public des questions d'histoire arrivées à maturation, c'est-à-dire revisitées par la recherche historique et susceptibles d'être explorées par la société.

11. Forme de l'institution : La programmation d'un musée d'histoire doit évoluer en permanence, dans la mesure où l'histoire, et particulièrement l'histoire d'un pays, n'est pas un objet fini. A cet égard, un tel musée doit se transformer en un observatoire de la recherche et une vitrine renouvelée de ses acquis, renforçant d'autant sa vocation scientifique à destination du public.

12. Choix d'implantation : La programmation d'un musée d'histoire doit analyser le lieu choisi pour son implantation, connaître son histoire, et intégrer l'héritage qu'il représente au projet culturel et scientifique. Elle peut aussi prendre acte de la mise en œuvre du Grand Paris, ou faire le choix d'un site en province, participant ainsi au rééquilibrage des équipements culturels et scientifique d'ampleur nationale sur le territoire français.

"Ces recommandations s'opposent aux méthodes des responsables du projet de Maison de l'Histoire de France"

La création, annoncée le 12 septembre 2010 par le président de la République Nicolas Sarkozy, d'une "Maison de l'Histoire de France" fédérant neuf musées de France, et la décision de l'installer aux Archives nationales à Paris, dans le centre historique du Marais, contraignent les historiens

comme l'opinion publique à [réagir](#). Il nous faut [penser](#) cette initiative culturelle et scientifique, la resituer dans ses contextes technique et idéologique, et la [rapporter](#) aux enjeux fondamentaux que constituent l'expression muséographique de l'histoire en France et la place des Archives de France dans cette pédagogie savante autant que populaire.

La conception de la Maison de l'histoire de France instrumentalise le "désir d'histoire" des Français, elle s'appuie sur une vision romantique de la discipline historique, et elle est fondée sur une conception strictement utilitaire des savoirs historiques. Le montage de l'opération révèle des risques certains pour le [devenir](#) des musées, de la muséographie et des Archives nationales. Enfin, l'initiative présidentielle ne repose pas sur un travail d'[enquête](#) préalable à tout engagement dans ce domaine de la nation. Pour toutes ces raisons, un groupe de professeurs, de chercheurs, de documentalistes et de conservateurs s'est réuni pour analyser, de manière critique et érudite, l'enjeu d'un Musée d'histoire pour la France ? Tel sera le [titre](#) de l'ouvrage à [paraître](#) le 6 avril aux éditions Armand Colin (série "Libertés d'historien").

Ses auteurs justifient leur initiative par le refus des conditions qui entourent le projet. Ils restent attachés à [poursuivre](#) une réflexion déjà ancienne sur le passage de l'histoire au musée, sur l'historicité d'une telle question, et sur la contribution, pour eux décisive, des archives à ce défi de l'histoire qui se construit, s'écrit, se montre. A cette fin, l'ouvrage inclut dans sa dernière partie des recommandations générales pour la programmation d'un musée d'histoire. Elles reposent sur l'analyse critique du groupe de travail indépendant "Musée, histoire et recherche", et elles forment les bases indispensables pour la réalisation d'un nouvel équipement à la hauteur des attentes des savants comme du public.

Ces recommandations s'opposent aux méthodes des responsables du projet de "Maison de l'Histoire de France". Leur omission rend caduque la [formation](#) annoncée d'un conseil scientifique qui ne sera que la caution volontaire d'une entreprise marquée du sceau de la précipitation technique et de l'intention idéologique. Ces recommandations sont rendues publiques dès aujourd'hui, alors même que la poursuite du projet présidentiel s'accomplit dans l'indifférence au débat qu'il suscite. Fruit d'un travail collectif d'ampleur, elles veulent contribuer au retour de la raison et des savoirs. C'est une responsabilité morale aussi bien que scientifique qui est ici assumée.

En savoir plus sur http://www.lemonde.fr/idees/article/2011/01/11/douze-recommandations-pour-la-creation-d-un-musee-d-histoire_1464162_3232.html#RLKp5DjjZbKkEKST.99



[Du Lien par l'Art](#)

La culture au service du développement des territoires



Musées et jeunes publics : quelle médiation pour une véritable rencontre ?

Publié le 13 Juin 2014



A un moment où le Ministère de la Culture fait de l'éducation artistique et culturelle un sujet central de sa politique, la question de l'accueil des jeunes publics dans les musées est toujours

plus d'actualité. Le Club Culture & Management organisait en mai dernier une conférence sur le sujet à la fondation Ricard. Petit aperçu de la question en quelques points.

Si les musées de sciences se sont très vite posés la question de l'accueil des enfants, des jeunes et des familles en leur sein, proposant des dispositifs de médiation souvent ludiques et innovants, les musées des beaux-arts s'y sont mis plus tardivement. Pourtant, séduire les jeunes publics répond à un enjeu de taille : les enfants d'aujourd'hui seront les futurs publics adultes de demain.

A chaque âge son activité

Pour les jeunes publics, le musée est un terrain d'expérimentation qui facilite la mémorisation. La convivialité du lieu, le plaisir que l'enfant pourra ressentir lors de sa visite facilitera son apprentissage. Mais encore faut-il qu'il apprécie la visite et qu'elle soit adaptée à son âge.

Les musées qui veulent proposer des activités adaptées aux enfants doivent tenir compte de leur âge : séquences courtes, manipulations et cadre rassurant pour les moins de 5 ans, appel au sens de l'observation et à la créativité à partir de 6 ans, fort besoin d'implication pour les adolescents...

Les médiations proposées dans certains musées se fondent de plus en plus sur des méthodes pédagogiques nourries d'une connaissance précise des stades du développement intellectuel et psychomoteur des enfants. Ainsi, pour citer quelques exemples :

- Au [Musée de Cluny](#) : ateliers parents-bébés avec comptines et jeux de doigts autour des œuvres ; pour les enfants à partir de 5 ans ateliers sur le toucher de la pierre et du bois : ces ateliers sont animés par une conteuse et art-thérapeute ;
- Le [Palais de Tokyo](#) propose pour les enfants à partir de 3 ans les "Ateliers Tok-tok" créés par l'artiste Tanguy Pelletier : dans un premier temps le médiateur conte une histoire dans une salle à part, puis les enfants sont amenés à tisser des liens, dans le musée, entre les personnages évoqués dans l'histoire et les œuvres, puis à exprimer leur ressenti grâce à un travail créatif. Cet atelier suit donc un cheminement précis adapté à leur jeune âge : stimulation de l'imaginaire, confrontation avec l'extérieur puis séance d'expressivité.



De nombreux ateliers pensés en fonction des âges des enfants sont proposés au Musée de Cluny

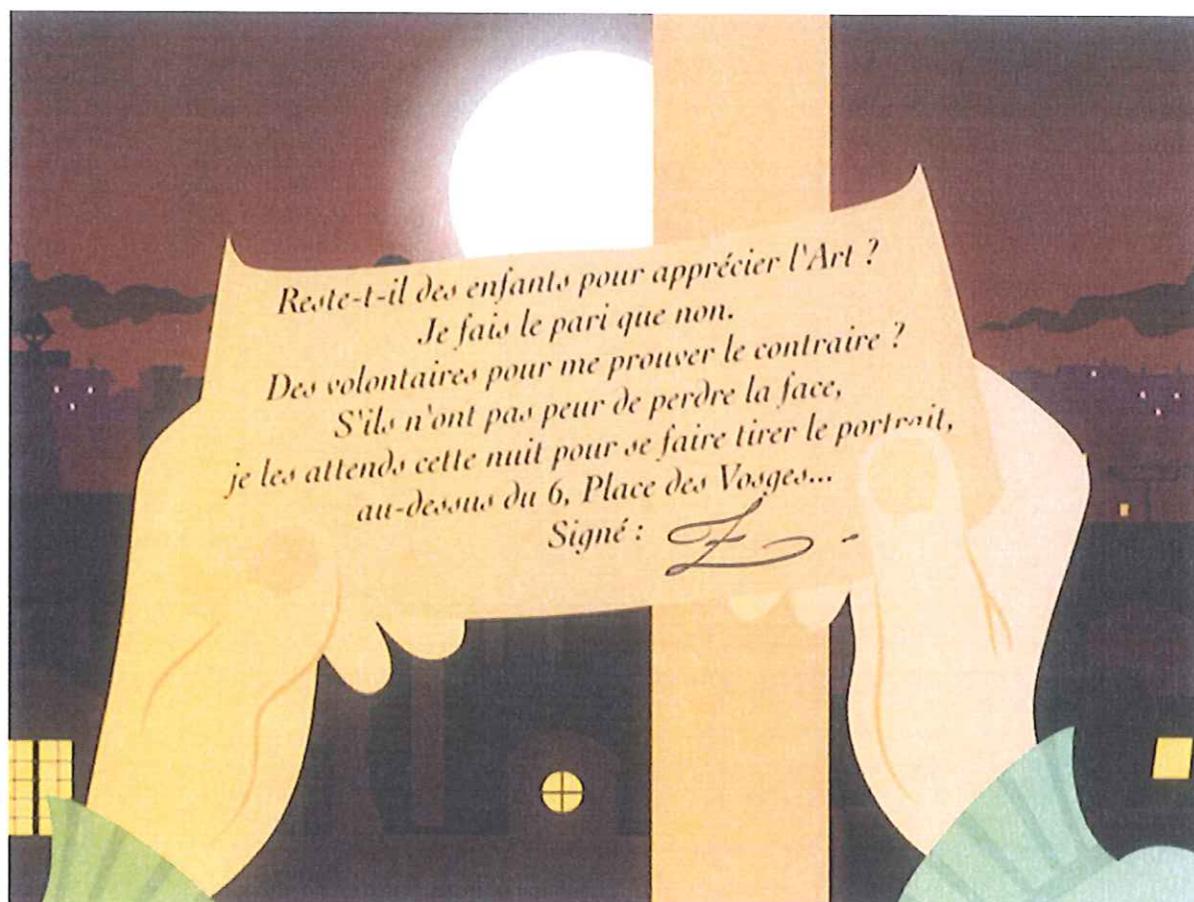
Quel rôle des musées dans le cadre de la réforme des temps scolaires ?

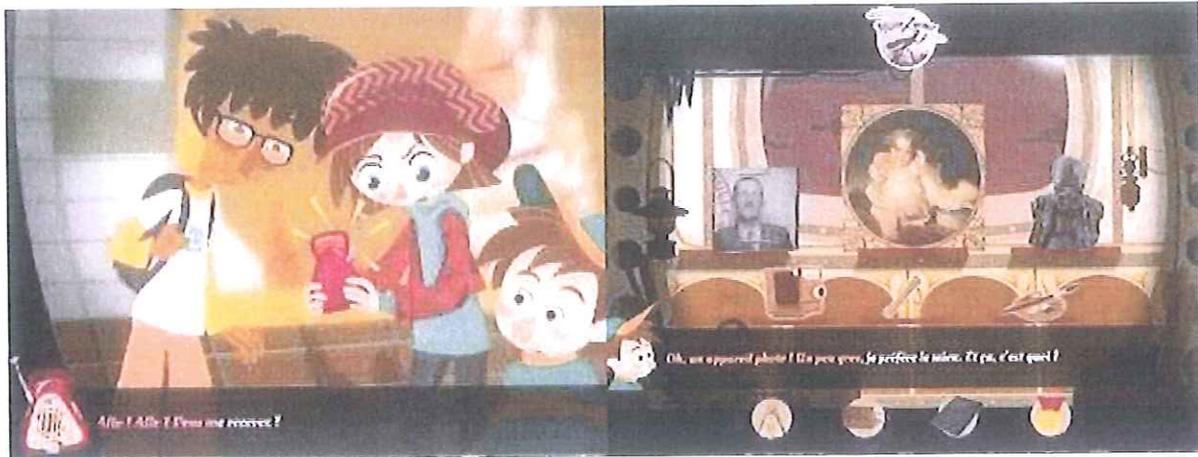
La réforme des temps scolaires implique la proposition d'activités diverses aux enfants dans l'après-midi. Il est donc logique que les musées soient sollicités dans ce cadre. Mais peu d'écoles se situent à proximité immédiate d'un musée : face au manque de temps et à l'impossibilité de déplacer les enfants, les musées sont appelés à "rentre dans l'école " par l'entremise de divers objets : mallettes

pédagogiques, présentation d'une oeuvre, voire ateliers artistiques proposés par un médiateur du musée... La seule limite de cet exercice étant que les enfants ne sont pas véritablement amenés à se familiariser avec les musées.

La Ville de Paris a trouvé une solution plus élaborée pour faire véritablement rentrer le musée dans l'école, et elle est numérique. Elle a piloté la conception de deux projets multimédias permettant aux enfants de se familiariser avec les musées tout en restant dans leur classe :

- Le projet [Muséosphère](#) propose une visite virtuelle et en haute définition des 12 musées de la Ville de Paris. Chaque musée peut être exploré à travers une thématique. Pour cette découverte, un conférencier ou un animateur intervient en classe, et des livrets d'accompagnement avec des quizz ont été conçus afin de maintenir l'attention des enfants.
- Le 2e projet est résolument plus ludique et moins didactique : intitulé [Mission Zigomar](#), il s'agit d'un véritable jeu dans lequel les enfants doivent résoudre des énigmes et passer des épreuves pour attraper un méchant voleur d'œuvres. Des énigmes plus intellectuelles (ex : décryptage d'un idéogramme au Musée Cernuschi) succèdent à des jeux de plateforme de pur divertissement, et des thématiques de l'histoire de l'art sont ainsi abordées : le portrait, les monstres, l'écriture, Paris 1900, le paysage et l'atelier d'artiste.





La question centrale est donc : ces projets inciteront-ils les enfants à se rendre au musée avec leurs parents ? Car grâce à ces initiatives et au développement des sorties scolaires, les musées ont l'opportunité de s'adresser à l'ensemble d'une classe d'âge, de toute origine sociale. **Derrière l'ouverture de l'Education Nationale aux musées et aux établissements culturels, il y a donc un fort enjeu de démocratisation de la culture.** Le Centre Pompidou ne l'a pas oublié en organisant depuis quelques années une journée intitulée "Viens avec nous au Centre Pompidou", incitant les enfants qui se sont rendus au musée dans un cadre scolaire ou associatif d'y retourner gratuitement avec toute leur famille lors d'une journée qui leur est consacrée.

Une initiative qui pourrait en inspirer d'autres : pourquoi ne pas offrir systématiquement aux enfants ayant visité un musée avec leur école des invitations pour y retourner gratuitement en famille ? Faire des enfants de nouveaux médiateurs culturels pour leur famille, quel beau projet pour l'avenir de l'école !

**EXAMEN PROFESSIONNEL OUVERT POUR L'ACCES AU GRADE PRINCIPAL
DE QUATRE ATTACHES DE CONSERVATION-CONSERVATEURS DU CADRE
DU PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHEQUES DE LA NOUVELLE-CALEDONIE**

-----«»-----

EPREUVE ECRITE D'ADMISSIBILITE : REDACTION D'UNE NOTE ADMINISTRATIVE

DUREE :4 heures

COEFFICIENT : 1

Ce dossier comprend 23 pages y compris la page de garde.

SUJET

Votre directeur souhaite améliorer l'attractivité du musée de votre commune. Avant de prendre des décisions en ce sens, il vous demande de rédiger une note sur les mesures mises en place en ce sens par d'autres administrations.

CORRIGE

Introduction soulignant que le développement culturel passe aujourd'hui par la démocratisation et l'éducation culturelle mais aussi par l'accessibilité.

Exemple de plan :

I- Diversifier les supports pour élargir le public

a. S'adapter au public

- Développer les événements autour de thèmes artistiques attractifs, voire plus modernes (ex : art de rue)
- Multiplier les expositions extérieures au musée (dans les jardins par ex)
- Utiliser le numérique comme vecteur (collections en ligne, musée en 3 D, visites virtuelles)
- Commenter les images ou les peintures pour mieux comprendre les messages et faciliter la compréhension

b. Susciter la fibre artistique

- Développer les ateliers d'art amateur
- Utiliser les différents sens (toucher, ouïe, vue) par les bandes sonores, les comptines, les textures, la convivialité du lieu
- Permettre l'interaction (serious game, jeux ludiques, jeux énigmes, etc.)

- Développer les centres d'information pour les amateurs (les accompagner)

II- Faciliter l'accès à la culture

a. Développer l'éducation artistique à l'école

- Aménager des espaces dédiés dans les établissements scolaires
- Introduire dans les 1ers cycles d'enseignement des cours sur l'image par ex
- Multiplier les interventions de professionnels de la culture
- Multiplier également les sorties au musée
- Proposer des accueils adaptés de groupes scolaires au musée

b. Réduire les coûts d'accès

- Dans les écoles d'art
- Proposer des chèques vacances
- Permettre des tarifs préférentiels aux comités d'entreprise par ex
- Externaliser/déplacer les événements de proximité

Conclusion pouvant proposer un sondage pour connaître les besoins et les leviers auprès des cibles