

Expériences de médiation numérique menées au Grand Palais

SOPHIE RADIX,
RESPONSABLE DE LA CELLULE MEDIATION,
DIRECTION DES PUBLICS ET DU NUMERIQUE,
REUNION DES MUSEES NATIONAUX – GRAND PALAIS

La « Réunion des Musées Nationaux (RMN) – Grand Palais » est un établissement culturel public créé en 1895 et le premier opérateur culturel européen. Avec le soutien du ministère de la Culture, il se consacre à un projet : faire partager au plus grand nombre une expérience sensible de la beauté, par la rencontre avec l'art et toutes ses formes d'expression. Le Grand Palais à Paris, monument emblématique de la RMN, est dédié à cette mission, ainsi que de nombreux autres musées en France.

Nous mobilisons tous nos métiers autour de cette ambition, que ce soit à travers l'organisation d'expositions, l'accueil des publics, la médiation culturelle et numérique, l'édition de livres, ou encore la gestion de boutiques de musées, d'ateliers d'art, d'une agence photographique ou de nouvelles acquisitions. Ainsi, nous utilisons une grande diversité de moyens pour transmettre notre passion de la culture.

Dans ce cadre, la Cellule Médiation propose trois expériences numériques à différents publics.

Les applications ludo-pédagogiques :

Les applications ludo-pédagogiques¹, gratuites sur l'Appstore et GooglePlay, favorisent la découverte de l'histoire de l'art, la création par l'appropriation et le partage sur les réseaux sociaux grâce à des applications innovantes destinées à tous. En outre, nous avons imaginé pour *Picasso.mania* des développements à utiliser en ateliers pédagogiques, de manière individuelle, avec les enfants (**fig. 1**).



Fig. 1 : Filtre de présentation du cubisme pour l'application *L'Atelier Picasso*, réinterprété à la manière de l'artiste David Hockney.

© RMN – Grand Palais

¹ <http://www.grandpalais.fr/fr/article/telechargez-lapplication-photo-la-fabrique-cubiste>
<http://www.grandpalais.fr/fr/article/la-fabrique-romaine-lapplication-mobile-participative-de-lexposition>
<http://www.grandpalais.fr/fr/article/latelier-picasso-une-application-ludique-et-gratuite>

Les parcours lunettes connectées :

Novatrices et accessibles à tous, les lunettes connectées permettent, après un temps d'apprentissage de l'outil, – il convient en effet de se rappeler les manipulations maladroitement de son premier smartphone... – un parcours audioguidé de l'exposition *Velázquez* (fig. 2)². Cette première utilisation mondiale a favorisé une approche originale des œuvres et de leur contexte de création. Par la musique, la vidéo, de nombreux visuels et des commentaires adaptés, les participants ont enrichi leur parcours tout en préservant un contact direct avec les toiles originales. L'offre est renouvelée dans l'exposition *Picasso.mania* avec une amélioration de la prise en main du dispositif et des commentaires, qui couvrent tout l'espace de l'exposition³. Une enquête, menée sur plus de 1000 utilisateurs, guide nos choix pédagogiques et techniques pour cette deuxième saison.



Fig. 2 : Visiteurs utilisant des lunettes connectées dans le cadre du parcours *Picasso Mania*. © RMN – Grand Palais

La classe immersive avec Microsoft :

La création des journées *Mémoire vive* a favorisé l'utilisation de l'outil numérique par des scolaires. Ces journées se déclinent au gré des expositions et facilitent l'appropriation des questionnements de l'artiste ou du thème présenté grâce à une visite guidée au Grand Palais, suivie d'une séance de classe immersive chez Microsoft à Issy-les-Moulineaux, où les élèves explorent applications, espace kinect ou projecteurs interactifs pour apprendre de manière ludique et autonome (fig. 3 et 4)⁴.



Fig. 4 : Classe immersive chez Microsoft : des élèves autour de la table tactile.
© RMN – Grand Palais

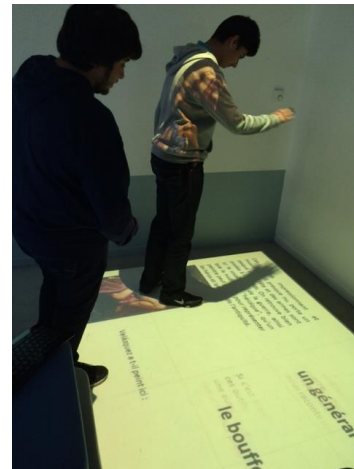


Fig. 3 : Classe immersive chez Microsoft : des élèves dans l'espace kinect.
© RMN – Grand Palais

² <http://www.grandpalais.fr/fr/article/velazquez-la-visite-avec-des-lunettes-connectees>

³ <http://www.grandpalais.fr/fr/article/parcours-innovant-de-lexposition-avec-lunettes-connectees-pres-de-1000-participants>

⁴ <http://www.grandpalais.fr/fr/picassomania> et <http://www.microsoft.com/fr-fr/education/training-and-events/classe-immersive/default.aspx#fbid=HtfkE-ooUUI>