

## **Percevoir et intégrer le numérique au musée : Enquête qualitative à l'Espace Muséal d'Andenne**

**Auteur :** Cahay, Emeline

**Promoteur(s) :** Hurel, Pierre-Yves

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en communication, à finalité spécialisée en médiation culturelle et relation aux publics

**Année académique :** 2021-2022

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/15270>

---

### *Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---

## Annexes

Figure I : Organisations séquentielle et parallèle de la recherche .....	88
Figure II : Compte-rendu théorique du 18 novembre 2021 .....	88
Figure III : Compte-rendu opérationnel du 16 novembre 2021 .....	89
Figure IV : Compte-rendu de terrain du 16 décembre 2021 .....	89
Figure V : Propriété du 3 février 2022.....	90
Figure VI : Articulation du 11 mars 2022.....	90
Figure VII : Premiers résultats.....	91
Figure VIII : Schématisation.....	91
Figure IX : Le bâtiment du Phare .....	92
Figure X : La grotte Scladina.....	92
Figure XI : La Bibliothèque.....	92
Figure XII : Vitrine exposition « Mammouth :steppe by steppe » .....	93
Figure XIII : La terrasse.....	93
Figure XIV : Le 4 <sup>e</sup> étage .....	94
Figure XV : Le 3 <sup>e</sup> étage .....	94
Figure XVI : Le plan relief .....	94
Figure XVII : Le 2 <sup>e</sup> étage, les pipes.....	95
Figure XVIII : Le 2 <sup>e</sup> étage, la galerie d'art contemporain .....	95
Figure XIX : Écran de témoignage « grandeur nature », 4 <sup>e</sup> étage .....	96
Figure XX : Écran de témoignage « taille réduite », 2 <sup>e</sup> étage.....	96
Figure XXI : Écran de vidéos explicatives, 4 <sup>e</sup> étage.....	97
Figure XXII : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4 <sup>e</sup> étage.....	97
Figure XXIII : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4 <sup>e</sup> étage .....	97
Figure XXIV : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4 <sup>e</sup> étage .....	98
Figure XXV : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4 <sup>e</sup> étage.....	98
Figure XXVI : Écran interactif « Décore ton pot », 3 <sup>e</sup> étage.....	98
Figure XXVII : Écran interactif « Décore ton pot », 3 <sup>e</sup> étage.....	99
Figure XXVIII : Écran interactif « Cuis ton pot », 3 <sup>e</sup> étage .....	99
Figure XXIX : Écran interactif « Cuis ton pot », 3 <sup>e</sup> étage .....	99
Figure XXX : Ordinateur, 4 <sup>e</sup> étage .....	100
Figure XXXI : Dispositif du plan relief, 3 <sup>e</sup> étage .....	100
Figure XXXII : Tablette, exposition temporaire.....	101
Figure XXXIII : Tablette, exposition temporaire .....	101
Figure XXXIV : Plan, 4 <sup>e</sup> étage .....	102
Figure XXXV : Plan, 3 <sup>e</sup> étage.....	103
Figure XXXVI : Plan, 2 <sup>e</sup> étage .....	104
Figure XXXVII : Compte-rendu théorique du 16 novembre 2021.....	105
Figure XXXVIII : Compte-rendu théorique du 18 novembre 2021 .....	105
Figure XXXIX : Compte-rendu théorique du 17 février 2022 .....	105
Figure XL : Compte-rendu théorique du 18 février 2022.....	105
Figure XLI : Compte-rendu théorique du 18 février 2022 .....	106
Figure XLII : Compte-rendu théorique du 8 mars 2022 .....	106
Figure XLIII : Compte-rendu théorique du 4 avril 2022 .....	106
Figure XLIV : Compte-rendu théorique du 7 mai 2022 .....	106
Figure XLV : Compte-rendu théorique du 7 mai 2022.....	107
Figure XLVI : Compte-rendu opérationnel du 16 novembre 2021 .....	107
Figure XLVII : Compte-rendu opérationnel du 8 mars 2022 .....	107
Figure XLVIII : Compte-rendu opérationnel du 4 avril 2022 .....	108

Figure XLIX : Compte-rendu opérationnel du 17 février 2022.....	108
Figure L : Compte-rendu opérationnel du 11 mai 2022 .....	108
Figure LI : Dossier de presse 2022 .....	109
Figure LII: Dossier de presse 2022, mot de la directrice .....	109

## 7.1 Utilisation de Cassandra

Figure I : Organisations séquentielle et parallèle de la recherche

### Organisation de la recherche

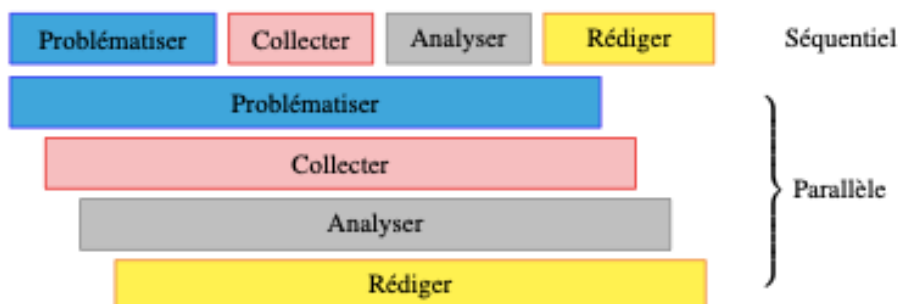


Figure II : Compte-rendu théorique du 18 novembre 2021

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a search bar with the text 'Emeline Cahay' and a 'Se déconnecter' link. Below the search bar, there is a sidebar on the left with 'Ancrage' and a question mark icon, and a sidebar on the right with 'Étage suivant' and a question mark icon. The main content area is titled 'Médiation' and contains a list of items, including 'Notion de médiation et de médiation culturelle'. The text in the main content area discusses the concept of mediation and its various uses.

Figure III : Compte-rendu opérationnel du 16 novembre 2021

Médiateurs et écrans i...
🕒 🔍 Emeline Cahay Se déconnecter

### Ancrages

- 🔍 Médiation ▾
- 🔍 Question de recherche ou phénomène à échantillonner ▾

## 📌 Guide d'entretien (1)

Créé par Emeline Cahay le 16 novembre 2021  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel 🗑️

- Avis sur le numérique?
- Impact sur l'activité de médiation?
- Les écrans sont-ils intégrés dans le temps de médiation? Ou les évite-t-on?
- Impact sur la gestion de projet?
- Déjà travaillé dans un autre musée avec du numérique?
- Comment le numérique arrive-t-il au musée?
- Offre de médiation incluant les interactifs? (Mail Justine)
- "Comment les professionnels du patrimoine s'adaptent-ils à ces enjeux en fonction de leur propre imaginaire de la technologie?" (Sandri, p22)
- "Institution muséale en tension entre s'adapter à ses publics et préserver l'exigence sci": les 2 sont-ils possibles en même temps? (Sandri, p57)
- Gestion de ces outils numériques? organisation? formation?
- Sentiment/impression d'être libre d'exprimer son opinion sur le numérique? (Sandri, p100)
- Image des musées sans numérique?
- Sentiment/position avant le déménagement et la renovation du musée?

Pierre-Yves Hurel (le 10 février 2022):
Coché par Emeline Cahay ✓

Très bonne idée de faire le lien avec Sandri. Ne pas hésiter à ajouter le CR théorique où tu en parles dans tes ancrages, cela permet de garder une trace du cheminement.

### Étage suivant

- 🗨️ Louise, Scladina, 14/12/21
- 👁️ EMA, Octobre 2020 à avril 2021
- 🗨️ Justine, 14/12/21, Scladina

Ajouter un ancrage
Retirer un ancrage
Modifier
Commenter

Terrain observé
👁️

Figure IV : Compte-rendu de terrain du 16 décembre 2021

Médiateurs et écrans i...
🕒 🔍 Emeline Cahay Se déconnecter

### Ancrages

- 📌 Guide d'entretien (1) ▾

## 🗨️ Louise, Scladina, 14/12/21

Créé par Emeline Cahay le 16 décembre 2021  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel 🗑️

EMELINE : Voilà, alors on peut commencer si tu veux, c'est par... juste que tu me donnes ton avis sur le numérique. En général. Ou alors directement aller sur les écrans interactifs. Donc en fonction de ...

LOUISE : Disons en général. Alors, en général déjà, je trouve à l'heure actuelle que c'est incontournable. Et surtout pour l'apprentissage, déjà. A l'école. Dans les visites ou quoi que ce soit parce qu'en fait c'est le moyen que les gens ont d'acquérir de la connaissance en fait. C'est leur moyen... C'est comme ça qu'il fonctionne. Les discours ex-cathedra, ça marche 3 secondes mais ils décrochent tout de suite. Et notre discours n'est pas le discours par exemple que tu as sur Youtube ou juste comme ça qui va aller beaucoup plus vite. Donc eux sont hyper connectés et donc ils ont besoin du visuel, d'avoir un petit graphique, un petit dessin, une image et en même temps d'un discours qui pour moi, alors nous, moi je parle de moi qui ai 45 ans pour la petite anecdote. Euhh enfin, c'est différent, on a plus de mal à acquérir toutes ces informations qui arrivent très vite parce que nous, on a plus été élevé dans la dame qui parle lentement, qui répète les choses. Et un jeune, j'ai remarqué, maintenant tu leur répète des trucs ben c'est « Tu te fous de ma gueule ? ».

EMELINE: Oui, ils n'en ont pas besoin.

LOUISE : Ils n'en ont pas besoin parce qu'ils ont enregistré dès le début et même plusieurs infos en même temps parce qu'ils ont un autre type de mémoire. Moi je pense une mémoire qui est évolutive sur des générations etc. Et donc comme c'est leur moyen d'accroche, bah je vous trouve ça un peu ridicule de leur dire ben maintenant je vais vous parler pendant 3

### Étage suivant

- 👉 avoir des ressources à disposition
- 👉 décortiquer
- 👉 Souhaiter leur apprendre quelque chose
- 👉 éprouver de l'incompréhension
- 👉 être spécialiste
- 👉 mettre en pause
- 👉 être emballé
- 👉 trouver sa place par rapport à l'autre
- 👉 éviter de le subir
- 👉 Capter l'attention
- 👉 Rendre les connaissances accessibles
- 👉 Intégrer l'outil numérique
- 👉 Rester réflexif quant à l'utilisation du numérique
- 👉 Accrocher/attirer
- 👉 Rendre actif
- 👉 Montrer rapidement plus au public
- 👉 Vouloir transmettre un contenu
- 👉 Chronovore
- 👉 Choisir entre numérique et humain

Ajouter un ancrage
Modifier
Commenter

Propriété ou dimension
👉

Figure V : Propriété du 3 février 2022

Médiateurs et écrans i... Emeline Cahay Se déconnecter

### Ancrage

Louise, Scladina, 14/12/21

## Intégrer l'outil numérique

Créé par Emeline Cahay le 3 février 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

L'intégration d'outil numérique n'est pas toujours facile et/ou évidente pour les médiateurs qui manquent de ressources pour le faire, de manière intelligente. Donc, "c'est à dire qu'on utilise des choses parce que y'a pas le choix, y'a pas d'autre chose mais qui n'est pas toujours l'idéal."

Pierre-Yves Hurel (le 10 février 2022)  
Il a (ou aura, plus tard) peut-être matière à préciser des étiquettes qui témoignent de la façon de vivre de ce processus "Intégrer l'outil numérique".

Étage suivant

- Intégrer l'outil numérique & Composer des sous-groupes
- Intégrer l'outil numérique & entendre des échos négatifs
- avoir des ressources à disposition & Intégrer l'outil numérique
- être emballé & Intégrer l'outil numérique
- Intégrer l'outil numérique & accorder de l'importance à la manipulation
- Guide d'entretien 3
- Intégrer l'outil numérique & Rencontrer plus de succès

Ajouter un ancrage Modifier Commenter

Question de recherche ou :

Figure VI : Articulation du 11 mars 2022

Médiateurs et écrans i... Emeline Cahay Se déconnecter

### Ancrages

- Intégrer l'outil numérique
- Composer des sous-groupes

## Intégrer l'outil numérique & Composer des sous-groupes

Créé par Emeline Cahay le 11 mars 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

Premiers résultats: Composer des sous-groupes s'avère nécessaire pour mettre sur pied une bonne médiation dans laquelle on intègre les dispositifs numériques  
Cas négatif: Petit groupe

Étage suivant

- Premiers résultats
- Schématisation

Articuler Mettre en mots Préciser un cas négatif Commenter

Question de recherche ou :

Figure VII : Premiers résultats

Médiateurs et écrans i...
Emeline Cahay Se déconnecter

### Ancrages

- Amener à réfléchir & Transmettre une méthode
- apprécier l'interaction directe & Eviter les interactifs
- avoir des ressources à disposition & Intégrer l'outil numérique
- Calibrer sa visite & Conscientiser le temps nécessaire
- connaître les contraintes du numérique & Se sentir démuni
- décortiquer & Souhaiter leur apprendre quelque chose
- Dire non à certains publics & Appréhender
- donner accès à de l'exclusif & se sentir utile
- encadrer la demande d'écran & décoder avec l'enfant
- encadrer la demande d'écran & Reprendre l'activité en main
- être emballé & Intégrer l'outil numérique

## Premiers résultats

- Transmettre une méthode peut mener à donner les clés aux visiteurs pour réfléchir par eux-mêmes
- Plus on apprécie les interactifs, moins on va utiliser les interactifs sauf si on y voit une vraie plus-value
- Avoir des ressources permet au médiateur d'intégrer l'outil numérique sauf si il prône le contact humain
- Plus on calibre sa visite, plus on doit prendre conscience du temps nécessaire pour passer par l'utilisation des écrans
- Ne pas connaître les contraintes du numérique fait se sentir démuni.
- En souhaitant apprendre quelque chose aux visiteurs, le médiateur décortique le contenu du jeu sauf si il manque de temps
- Le médiateur peut appréhender le moment où il devra dire non à certains publics sauf si il arrive à relativiser l'appréciation des visiteurs
- Donner accès à de l'exclusif permet au médiateur de se sentir utile sauf si il donne juste accès à un support numérique que les visiteurs peuvent utiliser sans lui
- Une manière d'encadrer la demande d'écran est de décoder les contenus de ce dernier avec l'enfant
- Reprendre l'activité en main peut se faire en encadrant la demande d'écran sauf si on attire l'attention avec une vitrine
- Etre emballé à l'idée d'utiliser le numérique facilite l'intégration de celui-ci sauf si le médiateur n'a pas de ressource à disposition
- Etre proche d'un écran demandera davantage de recadrage de la part du

### Étage suivant

- ↳ Schématisation

Résultats intermédiaire

Figure VIII : Schématisation

Médiateurs et écrans i... Montrer les ancrages Forme
Emeline Cahay Se déconnecter

## Schématisation

Créé par Emeline Cahay le 4 avril 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

### Étage suivant

Commenter
Résultats intermédiaire

## 7.2 Visuels du Phare, Espace Muséal d'Andenne et de ses dispositifs

Figure IX : Le bâtiment du Phare



Figure X : La grotte Scladina



Figure XI : La Bibliothèque



Figure XII : Vitrine exposition « Mammouth :steppe by steppe »



Figure XIII : La terrasse





Figure XIV : Le 4<sup>e</sup> étage



Figure XV : Le 3<sup>e</sup> étage



Figure XVI : Le plan relief



Figure XVII : Le 2<sup>e</sup> étage, les pipes



Figure XVIII : Le 2<sup>e</sup> étage, la galerie d'art contemporain



Figure XIX : Écran de témoignage « grandeur nature », 4<sup>e</sup> étage



Figure XX : Écran de témoignage « taille réduite », 2<sup>e</sup> étage



Figure XXI : Écran de vidéos explicatives, 4<sup>e</sup> étage

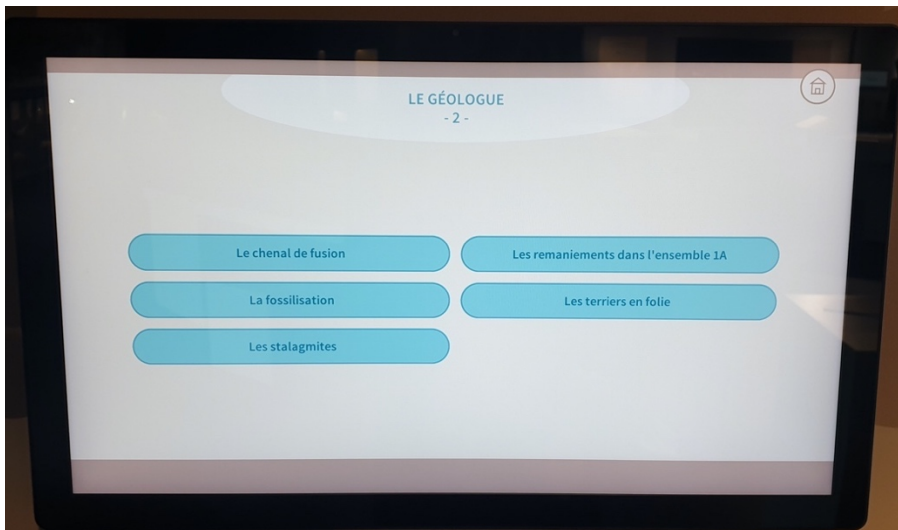


Figure XXII : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4<sup>e</sup> étage



Figure XXIII : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4<sup>e</sup> étage

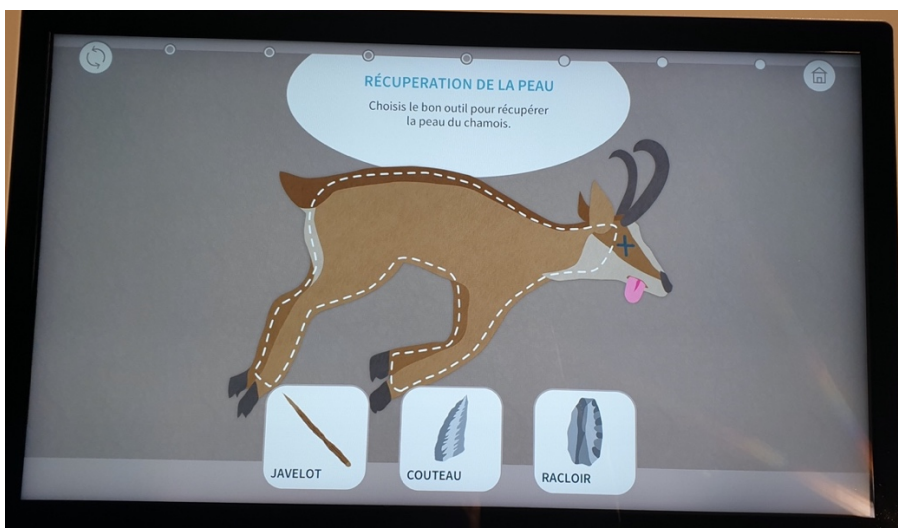


Figure XXIV : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4<sup>e</sup> étage



Figure XXV : Écran interactif « Le jeu du chamois », 4<sup>e</sup> étage

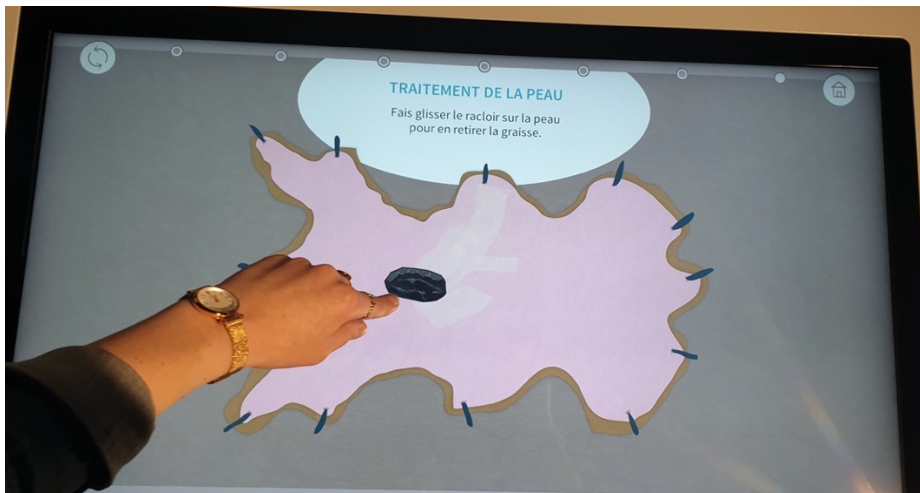


Figure XXVI : Écran interactif « Décore ton pot », 3<sup>e</sup> étage



Figure XXVII : Écran interactif « Décore ton pot », 3<sup>e</sup> étage



Figure XXVIII : Écran interactif « Cuis ton pot », 3<sup>e</sup> étage

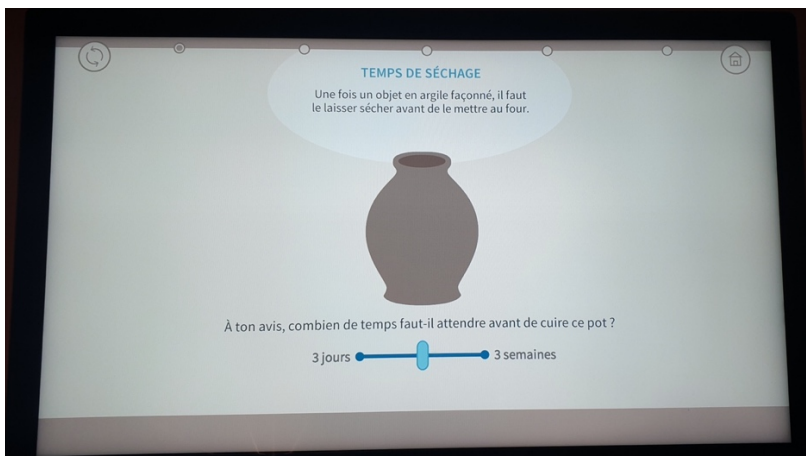


Figure XXIX : Écran interactif « Cuis ton pot », 3<sup>e</sup> étage

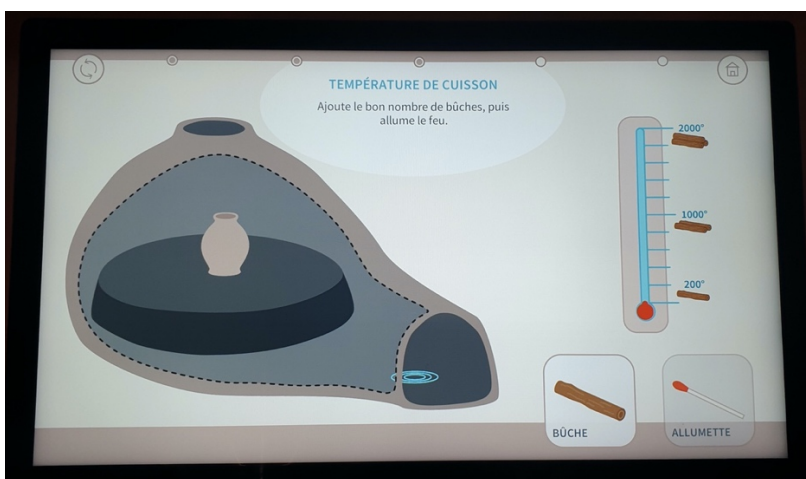


Figure XXX : Ordinateur, 4<sup>e</sup> étage



Figure XXXI : Dispositif du plan relief, 3<sup>e</sup> étage

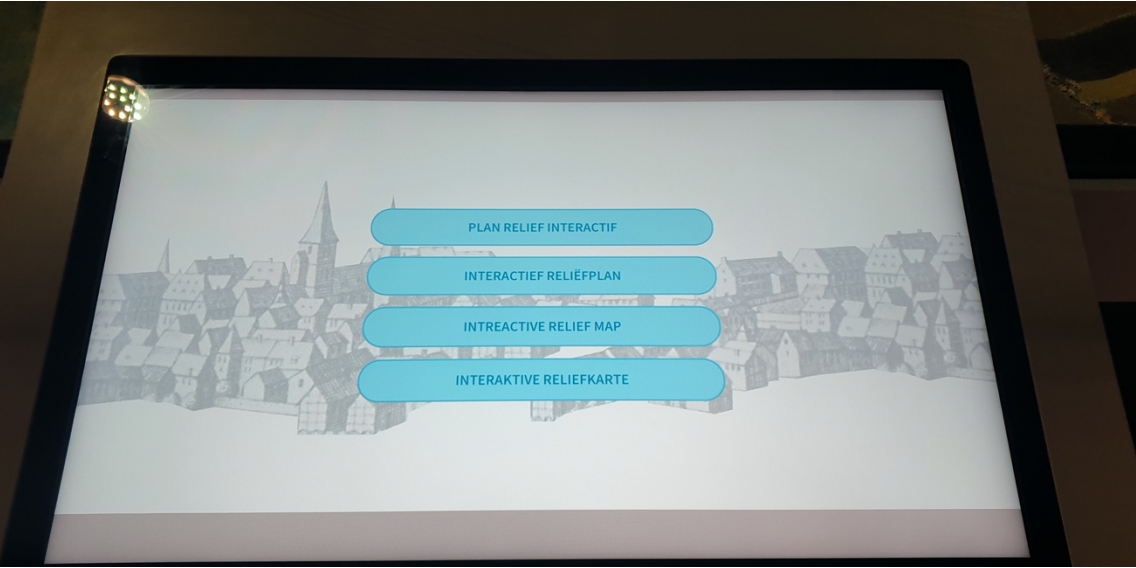


Figure XXXII : Tablette, exposition temporaire



Figure XXXIII : Tablette, exposition temporaire





Figure XXXIV : Plan, 4<sup>e</sup> étage

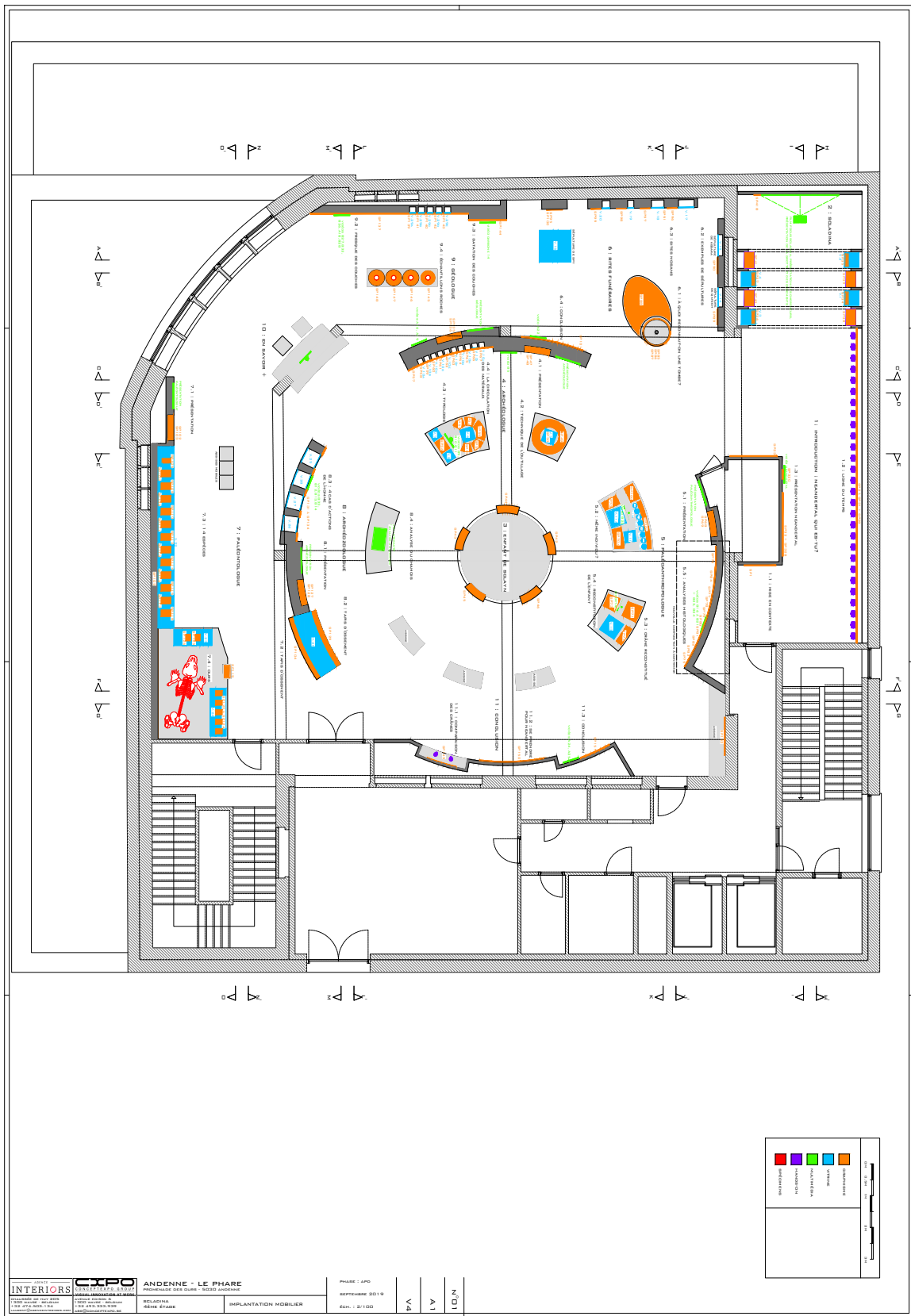


Figure XXXV : Plan, 3<sup>e</sup> étage

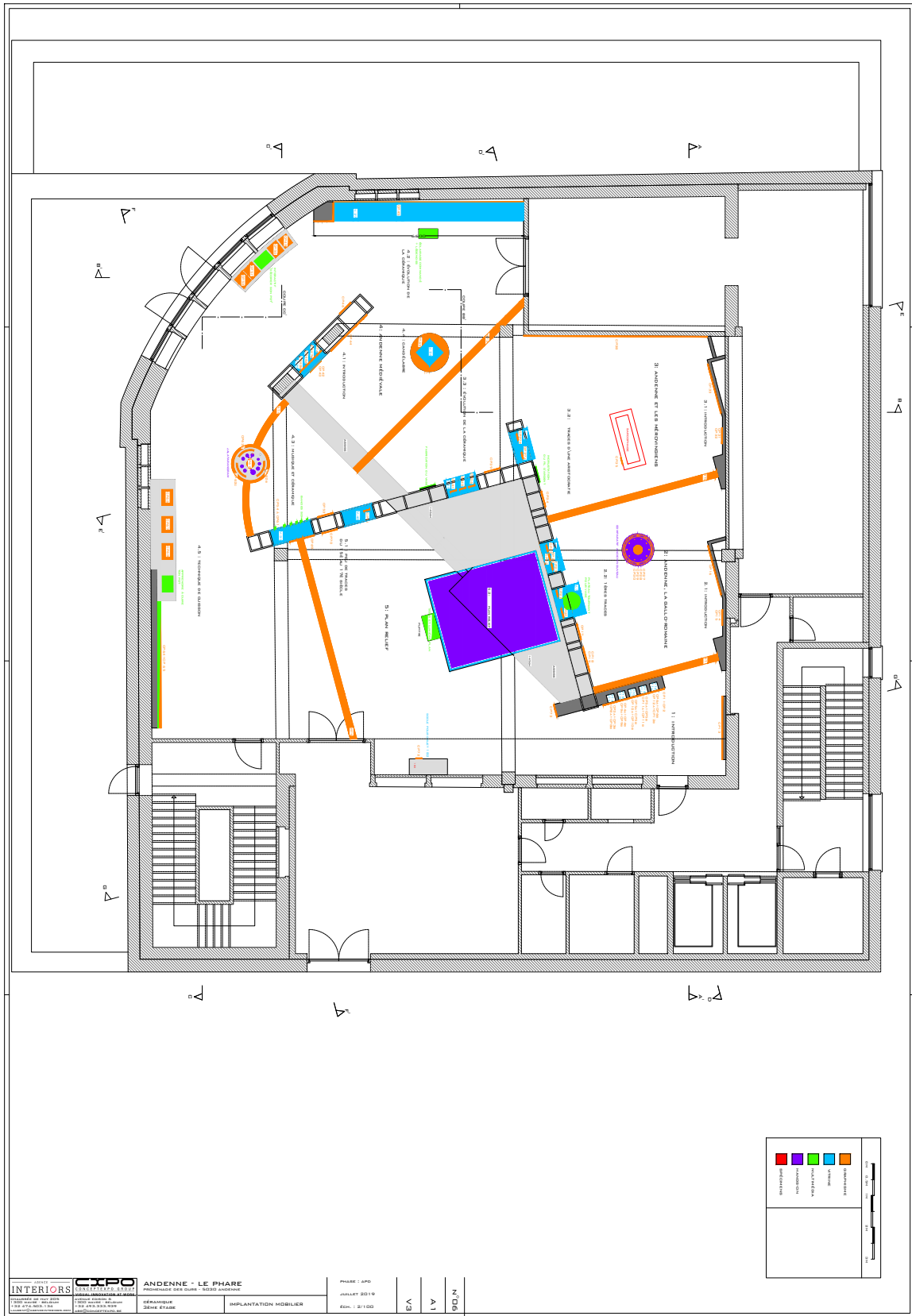
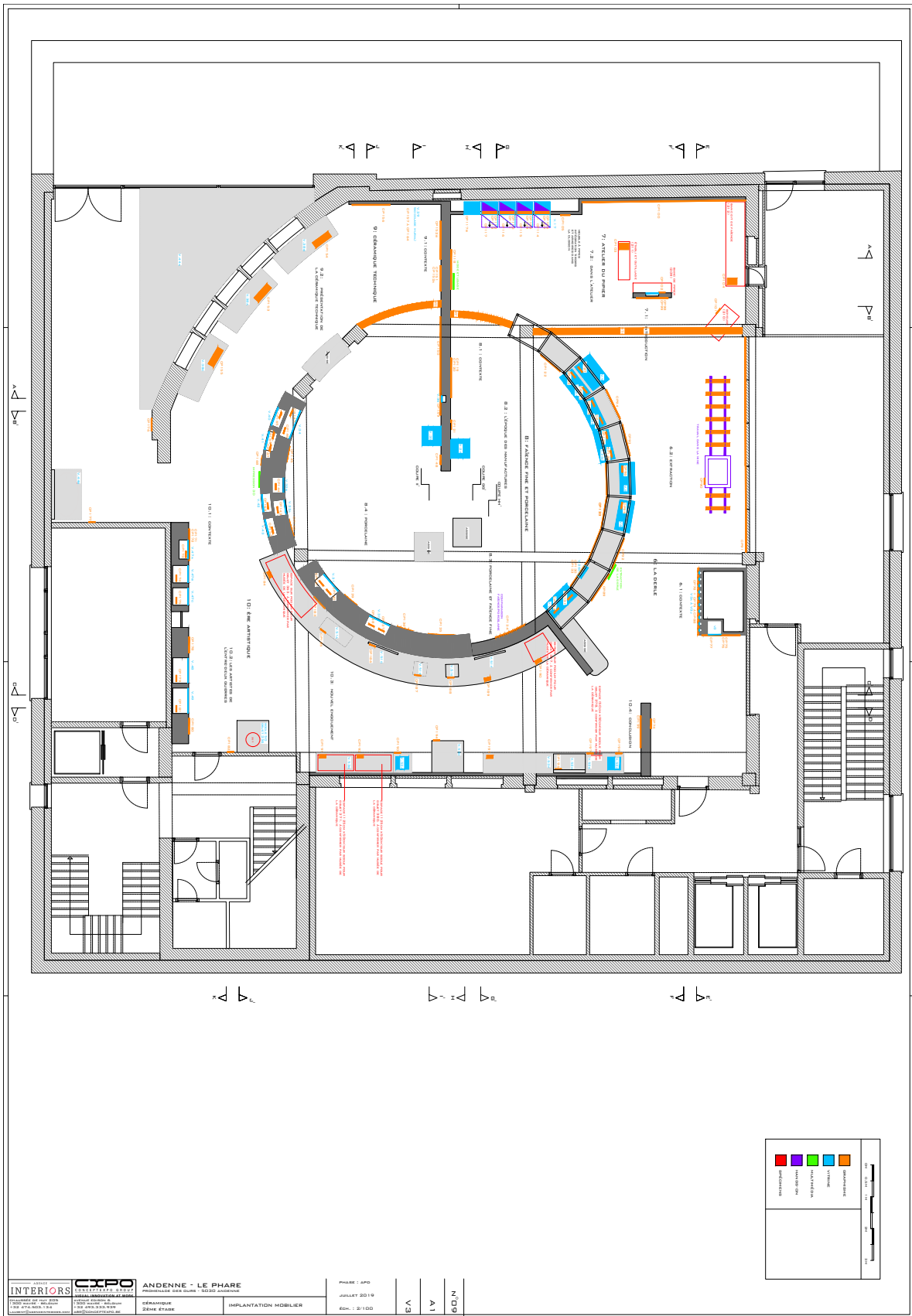


Figure XXXVI : Plan, 2<sup>e</sup> étage



**INTERIORS**  
 10 rue de la Gare  
 57000 METZ  
 Tél : 03 87 30 20 10  
 Fax : 03 87 30 20 11  
 www.interiors.com

**CCPO**  
 10 rue de la Gare  
 57000 METZ  
 Tél : 03 87 30 20 10  
 Fax : 03 87 30 20 11  
 www.ccpo.com

**ANDENNE - LE PHARE**  
 PROJET DE 2018 - 1000 m<sup>2</sup>  
 DÉMARRÉ EN 2018  
 2ème étage  
 IMPLANTATION MOBILIER

PHASE : APD  
 JUILLET 2019  
 ECH. : 2/100

EA  
 LV  
 ED,N

## 7.3 Comptes-rendus théoriques et opérationnels

Figure XXXVII : Compte-rendu théorique du 16 novembre 2021

**Ancrages**

🔍 Médiation ▾

🔍 **Question de recherche ou phénomène à échantillonner**

Créé par Emeline Cahay le 16 novembre 2021  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Comment le numérique est-il perçu par les professionnels des musées? Comment les médiateurs vivent cette injonction numérique? Sont-ils en accord avec la numérisation des contenus muséaux? La présence d'écrans interactifs dans l'espace de médiation influence-t-elle leur travail? La gestion de projet leur semble-t-elle différente? Comment se passent les rapports entre écrans interactifs et les publics et les médiateurs en présence? Comment se passe une médiation au sein d'un musée comportant des écrans interactifs?

Étage suivant ▾

Figure XXXVIII : Compte-rendu théorique du 18 novembre 2021

**Ancrage**

🔍 Question de recherche ou phénomène à échantillonner ▾

🔍 **Médiation**

Créé par Emeline Cahay le 18 novembre 2021  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

- Notion de médiation et de médiation culturelle  
La notion de médiation est plurivoque, elle renvoie à des réalités et à des usages bien différents. Selon l'endroit (musée, prison, cabinet d'avocat ou de médecin, ...) et selon le professionnel qui l'exerce (médiateur culturel, médiateur familial, médiateur social, ...), la médiation n'est pas la même. Les enjeux et les finalités peuvent être différentes. La conception de la médiation varie également : elle peut être vue comme un concept, comme une posture professionnelle ou comme une problématique (cours de Brahy et Vandeninden, p4).

L'article de Jean Davallon paru en 2003 identifie 3 usages du terme médiation. Le premier est l'usage ordinaire avec lequel le terme se situe « entre sens commun et sens scientifique » (Davallon, p39). Un des sens de cet usage « comporte une idée de conciliation ou de réconciliation ». Un autre sens se positionne plutôt comme intermédiaire. Le deuxième usage est opératoire. Il permet de « désigner, décrire ou analyser un processus spécifique » (Davallon, p40). L'auteur relève différents secteurs d'application de cet usage : médiation médiatique, médiation pédagogique, médiation culturelle et médiation institutionnelle. Le troisième et dernier usage « concerne l'analyse des usages des technologies ». Afin de ne pas s'éterniser sur ces distinctions, nous allons dès à présent opérer un choix : se consacrer à la médiation culturelle.

La médiation culturelle est selon Davallon (2003) la construction d'un pont entre « deux univers étrangers l'un à l'autre » (page 38), l'un des deux est celui du public et l'autre est celui des œuvres, du patrimoine, de la culture. Ce pont a pour but de rendre le deuxième accessible au premier. La définition proposée par Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau va dans ce sens : « La notion de médiation culturelle se fonde sur la séparation des mondes de

Étage suivant ▾

Figure XXXIX : Compte-rendu théorique du 17 février 2022

**Ancrage**

🔍 Capturer l'attention ▾

🔍 **Comment se passe un atelier de médiation?**

Créé par Emeline Cahay le 17 février 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Comment les publics (enfants ici) réagissent aux dispositifs numériques? Et puis comment le médiateur gère son groupe?

Étage suivant ▾

Figure XL : Compte-rendu théorique du 18 février 2022

**Ancrage**

🔍 Choisir entre numérique et humain ▾

🔍 **Allier numérique et humain**

Créé par Emeline Cahay le 18 février 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Peut-être que la médiation peut être plus complexe que juste se résumer à cette dichotomie? La médiation peut peut-être allier numérique et médiateur humain. Comment les médiateurs envisagent ce type de médiation? Ont-ils des pistes pour mettre sur pied ce genre de médiation?

Étage suivant ▾

Figure XLI : Compte-rendu théorique du 18 février 2022

**Ancrage** ✕

📌 Vouloir transmettre un contenu ▼

## 🔍 Rendre le médiateur nécessaire

Créé par Emeline Cahay le 18 février 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Le numérique peut parfois selon certains remettre en cause l'utilité du médiateur. Cependant, on voit ici que les informations intégrées dans les écrans interactifs ne sont pas vraiment considérées (en l'absence d'un médiateur). En termes de partage d'information, le médiateur semble ici le seul à pouvoir transmettre un savoir par l'utilisation du numérique. Comment les médiateurs voient-ils leur rôle autour du numérique? Comment font-ils pour faire coexister le patrimoine de leur musée et le numérique? Comment font-ils pour faire coexister le patrimoine de leur musée et le numérique durant leur médiation?

Figure XLII : Compte-rendu théorique du 8 mars 2022

**Ancrage** ✕

📌 Faire du musée un lieu où on se sent bien ▼

## 🔍 Mission du médiateur?

Créé par Emeline Cahay le 8 mars 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Quelle mission se donne les médiateurs? Quel but poursuivent-ils dans leur métier? Est-ce le partage de connaissance ou bien le contact humain?

Étage suivant ▼

Figure XLIII : Compte-rendu théorique du 4 avril 2022

**Ancrage** ✕

📌 Rendre les connaissances accessibles ▼

## 🔍 Utilité des jeux numériques

Créé par Emeline Cahay le 4 avril 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

"Quand le numérique s'invite au château: les serious games comme outil de médiation du patrimoine" de Catherine Bouko (2015)

- Intégration de plus en plus importante des supports numériques dans notre vie quotidienne. Induit un potentiel du numérique au sein des institutions culturelles, comme outil de comm' ou d'aide à la visite
- Serious games= jeux vidéos à finalité éducative
- distinction des définitions existantes par leur approche +/- large, insistance sur les finalités plurielles de ces jeux qui dépassent le divertissement

**-analyse: nombreux jeux visent surtout à sensibiliser les joueurs découvrant le patrimoine ou à leur donner envie de visiter avant d'enseigner un contenu précis**

continuer p100

Étage suivant ▼

Figure XLIV : Compte-rendu théorique du 7 mai 2022

**Ancrage** ✕

📌 prôner le contact humain & raréfier le choix du numérique ▼

## 🔍 Rendre des comptes

Créé par Emeline Cahay le 7 mai 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel ⚙️

Qui doit rendre des comptes à qui? Dans quelle situation le médiateur le prend en compte? Cette pression est-elle constante? S'applique-t-elle à tout?

Figure XLV : Compte-rendu théorique du 7 mai 2022

### Ancrages

- Amener à réfléchir & Transmettre une méthode
- donner accès à de l'exclusif
- éveiller à une forme de culture
- expliquer simplement des choses compliquées
- Rendre actif & faire en sorte que les publics s'approprient le musée
- Rendre le musée fun
- Répondre aux questions des visiteurs
- Vouloir transmettre un contenu

## Mission du médiateur

Créé par Emeline Cahay le 7 mai 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

Quelle mission se donne le médiateur? Garde-t-il en tête toutes les missions tout le temps ou bien suit-il des buts différents selon le contexte, le public, ... ?

Étage suivant

Figure XLVI : Compte-rendu opérationnel du 16 novembre 2021

### Ancrages

- Médiation
- Question de recherche ou phénomène à échantillonner

## Guide d'entretien (1)

Créé par Emeline Cahay le 16 novembre 2021  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

- Avis sur le numérique?
- Impact sur l'activité de médiation?
- Les écrans sont-ils intégrés dans le temps de médiation? Ou les évite-t-on?
- Impact sur la gestion de projet?
- Déjà travaillé dans un autre musée avec du numérique?
- Comment le numérique arrive-t-il au musée?
- Offre de médiation incluant les interactifs? (Mail Justine)
- "Comment les professionnels du patrimoine s'adaptent-ils à ces enjeux en fonction de leur propre imaginaire de la technologie?" (Sandri, p22)
- "Institution muséale en tension entre s'adapter à ses publics et préserver l'exigence sci": les 2 sont-ils possibles en même temps? (Sandri, p57)
- Gestion de ces outils numériques? organisation? formation?
- Sentiment/impression d'être libre d'exprimer son opinion sur le numérique? (Sandri, p100)
- Image des musées sans numérique?
- Sentiment/position avant le déménagement et la rénovation du musée?

Figure XLVII : Compte-rendu opérationnel du 8 mars 2022

### Ancrage

- Mission du médiateur?

## Guide d'entretien 2

Créé par Emeline Cahay le 8 mars 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

- Comment les publics réagissent aux écrans? (enfant, ados, adultes, ...)
- Comment se passe la gestion de groupe en présence du numérique?
- Pistes/projets pour allier numérique et humain?
- Le choix entre humaine et numérique est-il nécessaire?
- Conception de la médiation?
- Présence d'écrans est-il un + ou un - pour faire de la médiation?
- Quel objectif de médiation?

Figure XLVIII : Compte-rendu opérationnel du 4 avril 2022

### Ancrages

- Intégrer l'outil numérique ▾
- Mission du médiateur? ▾
- Reprendre l'activité en main ▾
- Utilité des jeux numériques ▾

## Guide d'entretien 3

Créé par Emeline Cahay le 4 avril 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

- dans quel but utilises-tu les écrans? avec quelle finalité?
- intègres-tu les outils numériques dans ta médiation?
- comment vois-tu ta mission? en tant que médiateur quelle mission t'assignes-tu?
- Comment intègres-tu les serious games dans ta médiation? les intègres-tu ou bien tu les évites? (ex: cu ton pot, chamois)
- gestion de groupe en présence du numérique?
- Conception de la médiation?
- Médiation intégrant les EI? lien avec Sandri et institution en tension entre s'adapter à ses publics et préserver l'exigence sci?
- position par rapport au numérique?
- Sentiment d'être libre d'exprimer son opinion sur le numérique/EI?
- Pression/obligation d'utiliser/de mettre en avant les EI/tablettes?
- Opinion sur les musées sans numérique?

Figure XLIX : Compte-rendu opérationnel du 17 février 2022

### Ancrage

- Comment se passe un atelier de médiation? ▾

## Réaction envers écrans interactifs

Créé par Emeline Cahay le 17 février 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

- Observer les interactions des enfants avec les écrans
- Observer comment le médiateur réagit?

Figure L : Compte-rendu opérationnel du 11 mai 2022

### Ancrage

- Mission du médiateur ▾

## Guide d'observation

Créé par Emeline Cahay le 11 mai 2022  
Modifiable par Emeline Cahay  
Lisible par Emeline Cahay Pierre-Yves Hurel

- Contexte scolaire et non scolaire
- Quid avec le public adulte?
- But du médiateur

## 7.4 Dossier de presse

Figure LI : Dossier de presse 2022



Figure LII: Dossier de presse 2022, mot de la directrice





## 7.5 Entretiens

### 1) Louise : 14 décembre 2021, espace pédagogique de Scladina

EMELINE : Voilà, alors on peut commencer si tu veux, c'est par... juste que tu me donnes ton avis sur le numérique. En général. Ou alors directement aller sur les écrans interactifs. Donc en fonction de ...

LOUISE : Disons en général. Alors, en général déjà, je trouve à l'heure actuelle que c'est incontournable. Et surtout pour l'apprentissage, déjà. A l'école, dans les visites ou quoi que ce soit parce qu'en fait c'est le moyen que les gens ont d'acquérir de la connaissance en fait. C'est leur moyen... C'est comme ça qu'ils fonctionnent. Les discours ex-cathedra, ça marche 3 secondes mais ils décrochent tout de suite. Et notre discours n'est pas le discours par exemple que tu as sur YouTube ou juste comme ça qui va aller beaucoup plus vite. Donc eux sont hyper connectés et donc ils ont besoin du visuel, d'avoir un petit graphique, un petit dessin, une image et en même temps d'un discours qui pour moi, alors nous, moi je parle de moi qui ai 45 ans pour la petite anecdote. Euh enfin, c'est différent, on a plus de mal à acquérir toutes ces informations qui arrivent très vite parce que nous, on a plus été élevé dans la dame qui parle lentement, qui répète les choses. Et un jeune, j'ai remarqué, maintenant tu leur répète des trucs ben c'est « Tu te fous de ma gueule ? ».

EMELINE : Oui, ils n'en ont pas besoin.

LOUISE : Ils n'en ont pas besoin parce qu'ils ont enregistré dès le début et même plusieurs infos en même temps parce qu'ils ont un autre type de mémoire. Moi je pense une mémoire qui est évolutive sur des générations etc. Et donc comme c'est leur moyen d'accroche, bah je vous trouve ça un peu ridicule de leur dire ben maintenant je vais vous parler pendant 3 heures du mammoth. Ben non, ils vont avoir besoin de ce support et il n'est pas souvent assez utilisé. Donc, les ... que ce soient les professeurs ou les médiateurs n'ont pas encore assez de ressources à disposition pour intégrer l'outil dans leur visite. De manière intelligente. Donc, c'est à dire qu'on utilise des choses parce que y'a pas le choix, y'a pas d'autre chose mais qui n'est pas toujours l'idéal. Ben on dit, qu'on va le prendre mais pas de la manière la plus fonctionnelle qui soit. Il faudrait presque que ce soit vraiment le médiateur qui fasse ou qui travaille avec une boîte informatique en disant, voilà l'outil que j'ai besoin. Voilà comment le faire, et cetera. C'est... on ira, j'imagine pour moi, on ira par-là dans le futur. Euh, mais il faut faire très attention à ce que le, le jeune souvent, parce qu'il l'a vu sur les tablettes, il l'a vu et donc il... Il faut lui remettre en... enfin, l'importance du vrai déjà, du toucher et des autres sens aussi, je pense. Pas parce que juste il a vu une vidéo là-dessus, il connaît tout sur un sujet en fait. Donc, ça mais il...

EMELINE : Du coup, tu verrais ça comme un complément ?

LOUISE : comme un support, un support pour accrocher... Déjà une accroche. Déjà euh en disant bah voilà on va utiliser des manières numériques et les intégrer. Euh je pense par exemple la réalité virtuelle. Imaginons qu'on a un jeune qui est plongé dans la préhistoire et il se dit « Waw, ça m'intéresse et j'aimerais en savoir plus ». et puis tu pourrais décortiquer, tu pourrais utiliser des images du jeu, et dire est-ce que vous pensez que... il y avait du feu à cette époque-là ? Est-ce que c'est du Néandertal ? Est-ce que... ? enfin voilà. Et. Mais il y aurait eu un support et il y aurait une immersion qui... C'est quand même des moyens qui sont, enfin de dingue je trouve, mis à disposition. Et que c'est très mal vu en fait encore par le monde des adultes et côté des enseignants, des médiateurs et donc du coup c'est genre je joue à un jeu vidéo, ça n'a pas d'intérêt. Vraiment le support numérique pour moi doit être euh... n'est pas assez adapté, n'est pas assez utilisé mais on n'a pas les bonnes ressources tout le temps. Et c'est. C'est pas que du jeu pour moi. Enfin ça peut être utilisé. Le jeu peut être utilisé à bon escient en fait, c'est plutôt ça.

EMELINE : Ouais ouais. C'est vrai, enfin, comme tu dis, vu que c'est ... fin, c'est un peu mal vu encore.

LOUISE : C'est... ça a une mauvaise connotation.

EMELINE : Oui

LOUISE : Par en tout cas un public, je dirais à partir d'une quarantaine d'années et plus, c'est tu joues. Tu joues un jeu et ça n'a pas d'intérêt. Alors que ne fut-ce que les graphiques, les recherches archéologiques anthropologiques qui ont été faites pour élaborer un bon jeu ou un jeu historique ou des choses comme ça, ben il y a de la matière. Il y a de la matière qui peut être utilisée. Mais c'est... comme c'est vu comme un jeu, c'est une autre catégorie et il est difficilement transposable. Tu voudrais jouer, je sais pas si tu connais le jeu Civilisation ? C'est un jeu sur l'Histoire, tu peux refaire l'Histoire, c'est un peu un genre de Strat.. de... Risk.

EMELINE : Oui.

LOUISE : Si tu joues le XXX de Risk mais évidemment en jeu virtuel. Mais tu as Cléopâtre, tu as Hannibal, tu as pleins de personnages historiques. Mais si tu voudrais donner cours d'histoire, utiliser ça. Toi, tu en aurais pour 5h. On ne va pas jouer à un jeu 5h pour en retenir un tout petit peu. Donc il y a pas des mini formules qui permettent encore à l'heure... Enfin, il doit en avoir mais en tous cas, je ne connais pas tout... [des mini formules] qui permettent en fait d'intéresser le jeune. Et je suis sûre qu'en fait il apprendrait plus en jouant à mon avis sur Civilisation que en 5 heures d'histoire.

EMELINE : oui, ça permettrait du coup en fait, pour certaines personnes qui n'ont pas... qui ont du mal juste à écouter.

LOUISE : Oui et puis il est actif.

EMELINE : Oui, c'est ça.

LOUISE : C'est de le mettre en action. Le mettre à réfléchir. Tu as des ressources que tu dois avoir, une stratégie à élaborer, tu dois..., tu as des guerres qui se passent. Enfin, imaginons que ce soit un scénario historique, ben retracer la 2e Guerre mondiale dans un vrai jeu, en suivant les vrais faits qui seraient donnés par écrit, ça serait pour moi plus utile que d'écouter la professeure parler de qu'est-ce qui s'est passé, tac tac tac tac tac, tous les points et toutes les dates en fait.

EMELINE : Oui oui. Et euh du coup, pour les adultes ? ce serait enfin, tu penses que ça aurait quand même, enfin que ça a quand même ? Enfin, qu'ils s'accrochent autant que... que les enfants ?

LOUISE : Alors, dans une autre mesure, c'est à dire que quand je fais des visites ville à Louvain-la-Neuve aussi, j'ai mon iPad. Sans vouloir citer de marque pardon. Enfin, je suis désolée tu n'as pas tout sur place, tu n'as pas tout avec toi. Si tu veux comparer Louvain-La-Neuve à Leuven et les hôtels de ville, Bah tu n'as pas de photo de Leuven. Donc le montrer sur une tablette ça les gens ils accrochent les gens, ils sont intéressés. Ah oui, tiens, et avoir une banque d'images. Oui, tu peux chercher sur ton téléphone mais en visite ben tu perds du temps donc quand tu donnes quelques fois ta visite quelle qu'elle soit, avoir vraiment des ressources à disposition parce que tu sais que tu vas faire un parallèle. Il y a une statue d'un artiste. Bah tu peux en montrer 2-3 autres. Tu as un bâtiment, tu peux montrer d'autres réalisations du bâtiment ou du même style architectural, du même mouvement. Bah c'est plus enrichissant que de dire « Oui, il a fait autre chose ». Y a toujours moyen de montrer concrètement mais moi je pense que ça a son sens. Dans la visite-grotte ici, je passe un mini extrait de ce qui a été fait pour DigiArt donc le remplissage de la grotte donc euh...

EMELINE : Oui, c'est la vidéo que tu avais montrée pendant le stage ?

LOUISE : Voilà, voilà. Alors c'est une vidéo, c'est ce que je disais, c'est très compliqué, c'est pas adapté, c'est pas fait pour mais au moins ça permet d'avoir le visuel. Tu vois cette terre qui rentre alors ils comprennent 1/10<sup>ème</sup>, tu réexpliques par après, mais je suis toujours étonnée... enfin tu m'as déjà vue, je fais un bel effort de musculation des bras. Je tiens et je regarde tout

le public. Ils sont tous scotchés. Je crois que de 4 ans à 65-75 ans, c'est tentant, ils regardent et ça dure 3 Min. Mais pendant 3 min, ils regardent, tous ! Et alors que c'est très compliqué. C'est vraiment des termes très techniques et donc le fait de pas tout comprendre mais de voir. Et encore, ça ne bouge pas comme un dessin animé. Mais ils ont quand même compris, déjà à moitié, et ils sont attirés en fait. Ils sont attirés par l'image et ça permet quand même de pré comprendre je dirais, tu vois ?!

EMELINE : Oui oui oui

LOUISE : C'est une fresque expliquée. Je pense que la moitié a compris ce que je voulais dire.

EMELINE : Oui et puis il y a des gens qui sont plus visuels. Justement, ce support permet de ...

LOUISE : ça fait les 2 : ils voient et puis on en rediscute, on réexplique et je montre un support papier hop.

EMELINE : Ouais ouais et ça permet de toucher un peu tout le monde et de maximiser les chances de compréhension.

LOUISE : Voilà donc pour moi, il y a aussi maintenant, on nous demande... Alors j'ai fait l'expérience du casque de réalité virtuelle, mais je sais pas si ça rentre dans ton numérique.

EMELINE : Non, ça mais m'intéresse.

LOUISE : Au salon de l'enseignement, il y a 2 ans du coup, pour la grotte, on avait un stand. Et donc les gens étaient invités à venir s'asseoir et s'immerger dans la grotte. On leur disait vous ne pouvez pas venir, nous sommes à Bruxelles, vous ne pouvez pas venir à la grotte mais la grotte vient à vous. Et ils mettaient un casque de réalité virtuelle, plus ou moins bien fait. Informatiquement parlant, il y a mieux, mais en tout cas, ça donnait l'image de la grotte. Tout le monde a accepté de le faire, du plus jeune au plus âgé, mais les plus âgés se sentent beaucoup plus vite mal.

EMELINE : D'accord.

LOUISE : Voilà. Tu sais, quand on a un casque de réalité virtuelle, t'as un peu.. t'as le vertige, tu as un peu des nausées éventuellement. Alors carrément tu es dans la grotte et t'as le sol qui descend, enfin qui s'écroule. Enfin, parce qu'en fait c'est les différentes couches de de fouilles en fait et donc du coup tu. Voilà les gens. Enfin, je ça m'intéressait d'avoir leur réaction. Ils sont là « Ouh, c'est impressionnant ». Et parfois ils l'enlevaient, tu vois ?

EMELINE : Ah oui, parce qu'ils se sentaient vraiment mal et que...

LOUISE : Alors que des gamins, peut-être de 10 ans, t'es obligée de leur dire non, c'est fini. Ça fait 15 minutes que...

EMELINE : Oui, il y a déjà 10 personnes qui attendent pour...

LOUISE : Donc j'ai l'impression que cérébralement parlant aussi le fonctionnement il y a une adaptabilité du cerveau qui s'est faite dans leurs générations et qu'ils sont accros à ça et donc de nouveau, ça serait un super moyen d'utiliser ça. Enfin je trouve que on a eu la vidéo à l'époque qui nous a « Waw, super la télé, on a des images ». Bah là, t'es dedans quoi.

EMELINE : Oui, finalement, c'est un peu une révolution technologique, enfin... C'est comparable, oui à la TV comme tu racontes donc.

LOUISE : Oui, c'est de l'immersif quoi.

EMELINE : Ouais ouais.

LOUISE : Si tu veux vraiment imaginer, moi je pense à des cours d'histoire mais tu peux prendre n'importe quoi. Tu peux être dans un endroit, dans un lieu, un pays, une époque. Ben là t'es dedans.

EMELINE : Ouais Ouais.

LOUISE : tu n'es pas passive. De nouveau, tu es actif et tu interagis.

EMELINE : Oui. Euh... Du coup, t'es plutôt pour intégrer justement les écrans ? Enfin que ça soit les écrans ou la réalité virtuelle.

LOUISE : A bon escient. Comme toujours, à bon escient.

EMELINE : Oui, ça doit être quelque chose qui est réfléchi dans le projet.

LOUISE : Voilà, je trouve qu'il y a un gros problème, le super jeu du chamois au 4e. Les enfants ne lisent pas. Donc un enfant en général qui joue à un jeu ne lit pas ce qui est écrit. Donc en fait, l'adulte veut bien faire. Voilà j'ai donné une notion, un contenu, un fond, une profondeur à l'animation. Mais ça ne sert à rien puisque l'enfant ne le lira pas. Donc tout ce qu'il ne va pas devoir utiliser comme ressource, ben genre il y a 3 boutons, on essaye le premier, on essaie le deuxième, ah bah c'était le 3<sup>e</sup>. Mais est-ce que c'est un racloir ? Après, je leur demande, je vous dit, vous avez utilisé le racloir pour gratter les peaux ou bien le couteau ou bien ? Le 3<sup>e</sup>. Au mieux, ils diront le 3<sup>e</sup>. Ce qui n'a aucun intérêt parce qu'en fait c'est ça l'intérêt, c'est après « oh j'ai fait un jeu ». Si tu leur apprends un truc, c'est chouette. Si en fait, ils ont juste tapé des boutons et ils ont su au début avoir planté le chamois. Ça n'a pas grand intérêt. Donc de nouveau, je pense qu'il y a un problème d'adaptation, en fait. On touche pas ce qu'on veut toucher, il faudrait presque à chaque fois essayer de tester avec un public. Qu'est-ce que t'as vu, qu'est-ce que ça fait ? Et s'il a retenu les bonnes infos qu'on a voulu, alors ça marche. S'il est passé à côté bah c'est qu'on n'a pas encore utilisé les bonnes fonctions... Ce jeu du chamois, moi je le trouve particulièrement nul. Ça n'a pas beaucoup d'intérêt.

EMELINE : Oui voilà, c'est ça.

LOUISE : T'as collé un truc scientifique sur un petit jeu.

EMELINE : Oui, en fait, le... l'objectif n'est pas n'est pas atteint finalement.

LOUISE : Non.

EMELINE : Donc euh oui...

LOUISE : Y a pas assez de réflexion derrière. Ou la... enfin je suis pas un spécialiste du jeu donc je sais pas comment il aurait fallu faire mais faut voir, l'objectif ne marche pas.

EMELINE : Ouais ouais.

LOUISE : Donc si l'objectif ne marche pas...

EMELINE : Oui oui, il faut garder les objectifs en tête.

LOUISE : A un moment il faut faire réfléchir l'enfant en disant ben qu'est-ce que j'utilise ? Est-ce qu'il aurait fallu plus d'objets ? Est-ce qu'il aurait fallu une manière d'amener d'autres choses ? Enfin...

EMELINE : Oui, c'est comme tu disais, ça doit être un support mais du coup ça doit servir aussi les but qu'on s'est fixés.

LOUISE : Voilà je sais pas si tu vois dans le jeu maintenant ils ont ce... je crois que c'est un racloir, et ils grattent et puis on s'arrête au moment où ils grattent et il y a une petite image.

EMELINE : Oui.

LOUISE : Et il y a une image d'un vrai ossement. Ils le skippent tout de suite là. Ça fait chier même, je dirais.

EMELINE : Oui, parce que ça les bloque dans le jeu en fait.

LOUISE : Alors que l'intérêt, c'est de voir un vrai morceau de ce que t'es en train de... Je comprends, c'est vraiment..., c'est bien mais sauf que l'enfant ça le fait chier comme tu dis, ça le bloque dans le jeu donc tu perds le côté, enfin l'intérêt... Autant pas le mettre.

EMELINE : Bah oui, oui.

LOUISE : Donc je pense que c'est un peu des mondes qui s'entrechoquent pour l'instant. t'as des scientifiques qui veulent quelque chose et t'as des informaticiens, des graphistes et ils font un peu au mieux.

EMELINE : oui et ils n'ont pas encore trouvé leur manière de...

LOUISE : Il n'y a pas encore quelque chose d'acquis.

EMELINE : Oui, je sais pas trop comment il faudrait faire pour que...

LOUISE : soupir ?

EMELINE : Et même en faisant un ? allez en encadrant le jeu, ça ne ... ? ce qui les intéresse c'est de jouer.

LOUISE : Ce qui les intéresse, c'est de jouer. Alors en fait, moi je pense qu'il faut mais mais le problème, c'est là, la pratique aussi, c'est à dire la mise en place par exemple. Je sais pas si tu connais Far Cry ?

EMELINE : Euh non...

LOUISE : C'est un jeux vidéo, mais qui est, en fait il y a pleins de périodes. Y en a un sur la Préhistoire, donc, j'ai dû l'acheter...

EMELINE : Évidemment, outil pédagogique.

LOUISE : Où il y a un homme préhistorique qui doit d'abord chasser qui doit maîtriser le feu, qui doit ... C'est du 18 ans en plus je pense donc il y a [ ? ] un petit peu. Il y a des attaques de tribus, etc. Et tu en as en fait, des Far Cry qui vont jusqu'à l'heure actuelle. Il y a bientôt le 6 qui va sortir je crois, enfin bref. Je pense que c'est intéressant, pour un public ciblé parce que ce jeu-là est un peu violent, de les laisser jouer mais après de déconstruire et d'utiliser et de réfléchir. Est-ce que ça c'est juste ? Est-ce que ça... ? ça demande énormément de travail.

EMELINE : Oui oui

LOUISE : Tu dois connaître le jeu. Bien. Ils doivent avoir du matériel technique parce que c'est ça le problème du numérique, c'est l'accès en fait à la technologie. Au mieux, maintenant, les gens ont leur téléphone. Ils n'ont pas tous Internet, des données cellulaires. Il faut du Wifi, il faut un wifi qui soit fluide ou il faut accepter des PC pour beaucoup d'autres jeux, il faut avoir le jeu parce que c'est bien de dire ma classe de 25 élèves va y jouer. Tu n'as pas 25 fois le jeu, tu n'as pas 25 PS 4 donc concrètement en fait il n'y a pas un qui joue et les autres qui regardent  
EMELINE : y a pas moyen.

LOUISE : Donc, déjà l'aspect technique, pratico-pratique est compliqué. Mais alors l'intérêt en fait c'est qu'ils jouent, ok, tu leur mets un temps de jeu. et puis c'est d'analyser en fait ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont fait. Et de dire ce qui est vrai et ce qui n'est pas vrai. Enfin et peut être après aller plus loin dans la réflexion. Mais là ils auront une base avant. Voilà pour moi c'est intéressant. Il y a eu un, j'ai fait un un cours aussi sur le le Street Art et tu as un jeu qui s'appelle Vandal qui a été fait par Arte. Un jeu, une application sur les cellulaires, pratique ! Et du coup en fait, tu suis un graffeur qui doit échapper à la police et il s'arrête dans différents lieux et en fait tu vois par exemple. Banksi. Ils parlent de cet artiste là, il parle de Banksi.

EMELINE : Oui, oui.

LOUISE : Alors de nouveau, quand le gamin va jouer, il va skipper à cet endroit-là. Là, c'est aux profs de dire « ah ben voilà, attendez, maintenant vous êtes obligé de repérer 5 Street, enfin 5 artistes de street art ». et peut-être faire une note, de suite. Il faut en fait compléter un peu le manquement et en fait voilà. Y a des choses intéressantes, il y a des supports mais qui demandent beaucoup de temps, de jeu déjà pour le professeur. Si t'aime pas ça, ben tu vas déjà pas le faire. Tu dois prendre du temps pour jouer. Tu dois bien connaître le jeu, bien le maîtriser. Le problème technique. Et puis alors après c'est comment bien utiliser cette ressource-là, qui va intéresser les jeunes, mais pas passer à côté. Si tu leur dis jouer à ce jeu-là pendant une heure, ils auront juste échappé à la police.

EMELINE : Oui, du coup, c'était pas le but pédagogique derrière.

LOUISE : Du coup, y'a pas de but pédagogique. C'est un jeu potentiellement intéressant sauf qu'ils n'ont pas regardé les petites infos sur l'artiste etc., enfin voilà.

EMELINE : Okay, super. Alors ? Bah du coup oui. La gestion de de ces outils numériques et l'organisation, la formation. Est-ce que du coup, en tant que médiateur, vous auriez ? Une formation ? Enfin ici voilà les écrans, il y a pas grand-chose, enfin je veux dire, c'est assez intuitif pour y jouer. Mais. Est-ce qu'il y a... ? Est-ce que t'aurais par exemple travaillé dans un autre musée ou ça demandait d'avoir des un peu des compétences ? Ou une formation ?

LOUISE : Non, parce que c'est très peu utilisé en médiation culturelle.

EMELINE : Ok

LOUISE : En tous cas, de tout ce que j'ai vu, je dirais que c'est presque pas utilisé. A Villers, ils ont un système, MJ t'en parlera peut-être, enfin je ne sais pas si elle l'a fait. Euh mais ça c'est plus en fait des élèves des écoles qui viennent visiter et reçoivent des tablettes et vont en réalité virtuelle. Donc tu as un personnage qui est un moine de l'époque et quand tu le scannes et le personnage dans l'abbaye te parle.

EMELINE : OK.

LOUISE : mais ce n'est pas fait pour le médiateur culturel. C'est une visite en autonomie. Je trouve qu'à l'heure actuelle, t'as le choix entre le numérique et l'humain.

EMELINE : Oui.

LOUISE : Mais les 2 ne se mêlent pas. C'est ou tu fais l'un ou tu fais l'autre. Et les gens vont peut-être te dire mais attendez, moi j'ai payé pour quelqu'un, j'ai pas envie de voir des écrans ou voilà. Mais pourtant je trouve que l'un doit apporter à l'autre.

EMELINE : OK.

LOUISE : Voilà comme cette visite dans la grotte ou un moment, il faut un peu aussi, il faut des supports. J'ai été aussi ça, c'était sympa. A Namur, aux visites des souterrains, et alors là la guide, c'est très spécial s'arrête de parler et en fait, elle projette quelque chose au mur ou sur les parois des sons, des images qui en fait, expliquent, je suis désolée, mieux que ce qu'elle ne peut l'expliquer, mais c'est très bizarre. C'est à dire qu'en fait on dirait un automate, donc elle parle oui. Et puis elle s'arrête, elle appuie sur le bouton, c'est l'autre qui prend le relais. Elle s'arrête. Elle redit un truc, elle repousse sur un autre bouton, enfin tu vois, c'est très haché en fait, donc je me suis dit la pauvre, elle a dû faire une cure de timing. Elle appuie quand elle veut sur le bouton hein mais c'est très entrecoupé, c'est l'un ou c'est l'autre.

EMELINE : Oui, elle doit vraiment avoir bien travaillé, savoir qu'est-ce qu'elle dit à quel moment.

LOUISE : Ah oui, elle ne peut pas spoiler avant...

EMELINE : Oui, c'est ça, parce que si...

LOUISE : Et du coup, ça paraît un peu, pas naturel. Moi j'ai trouvé. C'est peut-être moi qui ai commencé avec ça, je ne sais pas mais il y a un effet sons et lumières. Mais du coup... Alors, ça apporte des choses sympas et surtout, il y avait des jeunes dans la visite et ça je trouve ça vraiment intéressant. Mais tu as l'impression qu'on n'arrive pas encore à bien combiner les 2.

EMELINE : Oui, c'est déjà... il y a quelque chose

LOUISE : Il y a un pas. Mais je pense qu'on se rend compte dans le monde culturel actuel... qu'on ne va pas pouvoir ne pas passer par le numérique. Et en plus c'est un apport de dingue. Enfin, c'est un outil intéressant qu'il faut utiliser et donc je pense qu'il y en a qui veulent l'utiliser. Et puis [...] Et puis par rapport à l'humain, l'un ne trouve pas sa place par rapport à l'autre.

EMELINE : Ouais, du coup c'est ça serait bien qu'il trouve un moyen de coexister, mais c'est pas encore ça.

LOUISE : voilà.

EMELINE : Euh...

LOUISE : Et voilà pour répondre à ta question, non il n'y a pas de formation. Je pense que tu dois faire l'infographie si tu veux un peu maîtriser les supports, ou faire carrément du codage si tu veux créer ton jeu ou quelque chose comme ça.

EMELINE : à la limite, ça serait une initiative du médiateur.

LOUISE : Il faudrait déjà vachement faire des heures pour maîtriser quoi que ce soit en fait. Et il y a très peu de collaboration, enfin à ma connaissance.

EMELINE : Et puis finalement, enfin, pour prendre l'exemple de l'EMA. Y'a pas besoin d'avoir fait une formation en fait pour les utiliser donc.

LOUISE : Mais non, je, je pense à Anne et Arthur qui ont fait enfin, surtout l'EXPO Mammouth, il y a des tablettes mais ce sont des tablettes qu'ils ont eues. Le programme a été

transféré sur une tablette d'ici. Et ils n'ont pas eu leur mot à dire. Autant les panneaux, c'est... ils pouvaient les réécrire etc., autant le programme de la tablette, il est fait.

EMELINE : Mais ils ont quand même pu participer ?

LOUISE : Ah non non, c'était déjà fait. C'est comme le matériel, tout est amené comme ça.

EMELINE : Ah d'accord et donc ils ont même pas eu leur mot à dire sur « ben voilà j'aimerais telle ou telle info »

LOUISE : Tu prends ou tu prends pas. C'est parce exemple, il y a 10 tablettes, laquelle est-ce que tu veux ? Enfin 10 applications et tu choisis celle que tu veux.

EMELINE : D'accord. Oui enfin, tu vas au magasin et tu choisis un produit.

LOUISE : Oui voilà. Tu payes ou tu loues mais tu ne modifies rien qui soit dedans.

EMELINE : D'accord.

LOUISE : ET on n'est pas capable et ça prendrait trop de temps de modifier quoique ce soit.

EMELINE : Oui je pensais qu'il y aurait eu style une discussion avant, enfin des réunions pour dire « ben voilà on aimerait telle info... »

LOUISE : Non, parce que c'est une expo, entre guillemets itinérante, qu'on loue.

EMELINE : Ah oui ok du coup...

LOUISE : On l'a adaptée mais ... C'est un pack quoi.

EMELINE : D'accord, oui à la limite, ça serait différent rien que pour l'expo ici [permanente]. Enfin ça j'en parlerai avec Justine, mais du coup, pour créer l'expo ? Ici vu qu'il y a eu...

LOUISE : Oui mais qui va faire ?

EMELINE : Oui oui, mais du coup j'imagine que avant que ça soit transposé sur du numérique. Que, au moins pour cette expertise a été discuté avant sûr qu'est ce qu'on veut comme Info dans l'Expo ?

LOUISE : L'expo Mammouth ?

EMELINE : Non pour l'exposition permanente.

LOUISE : Ah ! Oui, là, ça a été discuté et tout a été fait. Oui mais les tablettes, c'est... oui c'est du numérique mais c'est de l'info...

EMELINE : Oui, oui.

LOUISE : C'est presque de la recherche sur Internet.

EMELINE : Oui, mais je veux dire quand même pour faire le jeu, y a y a quand même...

LOUISE : Le jeu, c'est à la base un infographiste, un étudiant en infographie qui l'a fait.

EMELINE : D'accord, OK.

LOUISE : J'imagine l'a peaufiné et donc oui les infos, les petites photos qui s'ajoutent. Elles ont été mises en discussion mais euh voilà. Les compétences sont pas dans toutes les mêmes mains et je pense qu'il n'y a pas un vrai travail d'équipe, il n'y a pas de vraie collaboration.

EMELINE : Mmh ok. D'acc. Euh du coup, quelle est un peu ton opinion sur des musées qui n'auraient pas du tout numérique ? Qui ? Qui n'ont pas envie ou qui n'ont pas les moyens, mais.

LOUISE : Ben c'est que tu te fermes la porte à un public jeune. Pour moi. Ça, c'est mon sens. C'est déjà très dur d'amener les jeunes. Je parle de jeunes, pré-ado, dans un musée. Si tu n'as pas, tu n'as aucune technologie. J'ai... j'ai du mal à concevoir que ça puisse être intéressant. Je prends l'exemple du Musée du Cinquantenaire. Ben c'est une punition pour un jeune d'aller là. (Pour nous un peu aussi...) [rires].

EMELINE : [rires]

LOUISE : Mais bon, nous il faut vraiment être passionnés. Il faut savoir ce que tu cherches, avoir un regard euh... allez de spécialiste presque pour apprécier parce que sinon...

EMELINE : Oui du coup ça ne va pas forcément attirer...

LOUISE : Je pense que la dernière nouveauté qu'ils ont fait, c'est genre la maquette quoi...

EMELINE : Ah oui...

LOUISE : Et là, c'était « Waw, on a fait une maquette 3D, truc de ouf ». Ben ouais mais ça ne parle pas, c'est une maquette... Enfin un jeune, il ne va pas s'imaginer dans le truc. Tu joues à Assassin Creed au lycée ben oui tu es dedans quoi. Enfin tu vois quoi...

EMELINE : Oui, ce serait que là, il faudrait qu'il soit actif pour pour rentrer.

LOUISE : Oui voilà, le côté actif et immersif en fait. Un peu le vivre en fait, vivre une journée d'un marchand romain pendant 5 minutes même et ils se diraient « ah oui c'est ça ». Je trouve que les gens ont beaucoup de mal maintenant à ce ... tu leur parle d'antiquité, ils ont du mal à mettre une étiquette dessus. Enfin je sais pas, peut-être que nous, on a vu des films qui nous ont plus marqués qu'eux et eux si tu n'as pas le jeu vidéo en lien, ben ils ne savent pas ce que c'est. Les temps moderne, ils sont là « on sait pas ».

EMELINE : Oui, ça leur parle pas.

LOUISE : Par contre, s'ils ont joué un jeu et c'est malheureux parfois, mais encore si c'est un moyen pour qu'ils s'immergent, oui. Pour moi, ne pas utiliser les supports. Si Justine n'en parle pas, je sais qu'elle a visité et j'aurais trop voulu le visiter. C'est Mundia ?

EMELINE : Le Mudia ? à Redu ?

LOUISE : Oui. Et elle m'a dit que c'était super chouette ça et le côté. Et moi, par contre, je me suis dit il faut que j'aïlle et mes neveux aussi, ça a l'air super chouette.

EMELINE : Franchement, c'est chouette.

LOUISE : En plus, tu as à Redu, une collection de 15 tableaux qu'il faut voir.

EMELINE : Oui, c'est ça. Et en fait, c'est toute la scèno autour qui fait que ça rend le musée hyper intéressant quoi. Même ma soeur est pas trop musée et tout ça, mais elle y a trouvé son compte. Évidemment, on y reste trop longtemps pour elle, mais sinon ça l'a...

LOUISE : ça l'a un peu intéressée.

EMELINE : Ici, elle y a quand même trouvé son compte avec des vidéos, elle s'est quand même intéressée. Franchement, c'est chouette, si tu as l'occasion, vas-y.

LOUISE : Oui oui, c'est en projet. Mais donc, du coup toi, je me dis que le support, alors à nouveau attention, danger il ne faut pas faire que du numérique. Je me pose beaucoup la question, je n'y suis jamais allée, et je crois que ça peut être chouette, mais pour moi, c'est un peu trop basculé de l'autre côté. C'est tout ce qui est les projections.

EMELINE : Oui.

LOUISE : « Van Gogh immersive » ou « Klimt immersive ». Tu vois ? Tu as des images qui défilent autour de toi et finalement, tu as rien de concret. T'as aucune info...

EMELINE : à la limite, c'est comme aller au cinéma ? C'est pas ...

LOUISE : C'est un peu vide de sens ça pour moi. Oui, je trouve que là, on est peut pas basculer dans l'autre truc. C'est genre, j'ai envie de me relaxer le soir. Je me couche et là j'ai un ciel étoilé sauf qu'en fait c'est du Klimt.

EMELINE : Oui, il y a moins d'intérêt.

LOUISE : Il y a à l'entrée, ils affichent les dates de mort et de naissance, enfin tu vois... Je veux dire...

EMELINE : oui c'est peut-être un peu léger.

LOUISE : Il faut quand même toujours trouver du sens. Quelle que soit la manière dont il est amené.

EMELINE : Oui il faut quand même qu'il y ait quelque chose autour...

LOUISE : Et moi je suis sûre que si tu fais une bonne animation, tu peux utiliser du numérique, mais tu peux utiliser aussi des bonnes stratégies, des bonnes manières de parler, des bonnes techniques, une bonne petite animation, un petit jeu, un petit questionnement. C'est un peu le mix des deux qui va faire l'intérêt.

EMELINE : Oui, oui.

LOUISE : Il faut mélanger les activités pour rendre ça intéressant. On parlait d'être actif avec une tablette, mais tu peux être actif aussi en faisant quelque chose, sur une feuille de papier.



EMELINE : Oui oui.

LOUISE : Attention de ne pas devoir ... Il y a des trucs comme ça dans la classe. Tu peux demander l'avis des jeunes. Et alors, ...

EMELINE : ah oui comme Komoot ou ? Kahoot ? voilà un questionnaire.

LOUISE : Voilà où les noms s'affichent au tableau. En fait, ça marcherait très bien de faire ça sur une feuille. Je trouve que parfois on utilise des technologies pour utiliser des technologies. À la fin d'un exposé, ils devaient poser deux questions et y en a un qui a fait un Kahoot pour deux questions. Un truc du genre « Qu'est-ce que le constructivisme ? » et tout le monde peut répondre.

EMELINE : à part garder l'anonymat des réponses, c'est ...

LOUISE : Tu perds un temps pour qu'ils se connectent.

EMELINE : Oui, c'est vrai.

LOUISE : T'as 10 minutes de cours qui sont perdues parce qu'il faut donner le Wi-Fi, puis ils doivent se connecter, puis le wifi est lent. Puis ils ne se sont pas tous inscrits, puis ils doivent choisir leur pseudo...

[rires]

EMELINE : comment perdre 10 minutes quoi...

LOUISE : et donc on a 10 minutes de perdues pour en fait afficher.... Donc il faut toujours défendre l'intérêt recherché. Parfois, c'est juste une perte de temps mais t'as été cool tu as utilisé du numérique.

EMELINE : Oui, c'est vraiment juste pour pouvoir cocher la case numérique.

LOUISE : C'est fait, c'est utilisé.

EMELINE : Hum, alors... Le musée toi tu avais, tu le connaissais avant ? Mais tu n'as pas spécialement vu la transition d'un à l'autre ? Euh du musée de la Céramique à l'EMA.

LOUISE : Si si si, je travaillais comme bénévole.

EMELINE : Oui ok donc tu connais.

LOUISE : Je faisais des animations pour le musée de la Céramique.

EMELINE : Et tu as suivi du coup le projet de...

LOUISE : [hochement de la tête]

EMELINE : Ok.

LOUISE : Je suis arrivée et on m'a fait visiter le bâtiment. Le +4 et je me suis dit « les pauvres médiateurs qui vont devoir travailler dans ce local sans fenêtre » et puis je l'ai vécu...

EMELINE : Et du coup, tu sais un peu .... Comment est-ce que le numérique a été amené ? Est-ce que c'était à la limite d'office on savait en commençant le projet qu'il allait avoir du numérique, c'était d'office ? Ou...la question ...

LOUISE : ça a été vite comme une évidence. Maintenant, moi, je n'ai pas été impliquée dans la réalisation concrète en fait. Moi et Laura que tu n'as peut-être pas connue ?

EMELINE : Non.

LOUISE : Bref, c'est quelqu'un qui travaillait avec moi. On devait faire toutes les visites avec les visiteurs. Autour du futur musée en fait. C'était nous, c'était la partie après mais pas concrètement parce que concrètement, ça faisait déjà des années que les travaux étaient en cours. Mais je pense que le numérique a été une évidence pour en tous cas le côté préhistoire. Il y a quand même une énorme différence. Et les gens me disent souvent que c'est presque deux musées qu'on a collés. Ce sont des sujets très différents mais avec une cohérence dans l'ensemble. Maintenant, moi, ce dont j'étais très étonnée, c'est qu'on a engagé des comédiens-archéologues, des comédiens-anthropologues, des comédiens-géologues, ... Ben tous ces gens ils sont ici sur place ou ils viennent ici. J'étais à une formation ce matin ben c'était un géologue. Il parlait normalement, ce qui dit était intéressant, physiquement ça allait je pense. Tu vois... je veux dire... j'étais là à certains enregistrements-vidéos d'un acteur qui a joué l'archéologue avec l'accent italien.

EMELINE : Ben pourquoi ?

LOUISE : Déjà ça coûte et puis ben on en a des vrais quoi... donc pourquoi faire chiqué ? Est-ce qu'ils parlent mieux ? Est-ce qu'ils parlent ? Enfin, voilà à la limite on fait peut-être plus de prises et voilà. Donc ça été fait, l'enregistrement et tout ça, très professionnellement mais tout a été délégué à une des boutiques de prod pour organiser tout ça.

EMELINE : D'accord. Alors que tant que le propos est intelligible...

LOUISE : Voilà, alors est-ce qu'on ne sait pas faire un mix des deux ? Une bonne équipe de cameramen aux prises de sons, un bon montage, mais juste l'archéologue.

EMELINE : Oui des vrais spécialistes.

LOUISE : ça, je n'ai jamais bien compris pourquoi. Je trouve ça un peu ... chiqué. Voilà et c'est un peu mentir au public.

EMELINE : Oui, enfin, on te dit... je pense qu'il est marqué comme quoi c'est un archéologue.

LOUISE : C'est même écrit en grand. Il faut que ce soit un archéologue mais c'est juste des comédiens qui ont appris un rôle par cœur.

EMELINE : Oui.

LOUISE : Je n'ai pas dit qu'ils le font mal. Je crois que personne ne s'en rend compte.

EMELINE : Non. Ben moi avant que tu me le dises, je ne savais pas.

LOUISE : Du coup, voilà, quel est l'intérêt ? C'était peut-être un package, tu payes pour avoir l'acteur avec le caméraman ?

EMELINE : un petit rabais.

LOUISE : Voilà mais donc je pense que dès le début, et ça, c'est important, il y a eu vraiment l'accent sur l'intérêt du numérique fort poussé comme ici avec Scladina avec le numérique, les nouvelles technologies, digiArt, la 3D, tout ce qui est graphométrie. Enfin, je veux dire que dès le début, ils se sont rendu compte qu'il fallait. Voilà, je pense que c'est bien fait. Enfin comme toujours, c'est...

EMELINE : [esquisse d'un sourire]

LOUISE : Non mais j'essaie de regarder des gens ou des enfants qui touchent et ils ne vont pas vraiment chercher des infos, ils apprennent pas grand-chose. Le jeu, en fait, ils tapent dessus sur des trucs et...

EMELINE : Oui, il n'y a rien. Il n'y a pas forcément des infos qui passent et qui restent.

LOUISE : Voilà. C'est plus une source d'info. À la place de lire sur un cartel, tu as cliqué dessus et tu les lis.

EMELINE : Oui, c'est vrai qu'il y a beaucoup d'écrans où tu ne fais que lire.

LOUISE : Oui tu ne fais que lire. Donc oui, tu as moins de surcharge de matière. Tu vois tu as des musées où tu arrives et tu vois déjà tout ce que tu as à lire et tu es déjà presque découragé. Là, c'est sur une tablette, donc, tu peux lire ou ne pas lire, mais ça revient au même. C'est juste une présentation. Limite, je trouve mieux la maquette d'Andenne au niveau céramique. Du coup, tu as un petit jeu de sons et lumières. C'est quand même une vieille maquette.

EMELINE : Oui, qui était apparemment très poussiéreuse.

LOUISE : Très poussiéreuse et qui est vieillotte. Une maquette.

EMELINE : Oui mais bon, visuellement parlant, c'est...

LOUISE : Oui, en plus au musée de la Céramique, c'était en hauteur. Quand j'étais debout, elle m'arrivait là [au niveau du sternum ?]

EMELINE : Oui donc tu n'as pas une belle vue d'ensemble.

LOUISE : tu n'as pas une belle vue, c'était poussiéreux, il a fallu nettoyer tout ça. Et puis ce côté sons et lumières qui explique, qui donne des images. Ben tu as plus d'interactions finalement.

EMELINE : Ben c'est vrai que là, le mix des deux est plutôt réussi.

LOUISE : ça c'est intelligent. Alors que la plupart des autres musées auraient, à mon avis, foutu cette maquette à la poubelle. Ça prenait la poussière, ça... enfin voilà. Ben ici, ils ont bien réintégré l'outil en le modernisant.

EMELINE : Oui tout à fait. Au niveau des activités de médiation, est ce que ça change quelque chose qu'il y ait des écrans, du numérique dans le musée ?

LOUISE : Ben ça les attire et tu les perds.

[rires ]

LOUISE : ça, je pense qu'on va tous le dire parce que du coup déjà l'activité n'est pas encadrée. Alors, ça vaudrait presque la peine, peut-être ben de stopper, on parlait du jeu du chamois, ben de stopper et de les faire réfléchir. Et ça veut dire que tu dois mettre les règles avant. Ils vont tous se jeter dessus, vouloir jouer, toucher. Et tu dois en fait... le médiateur doit reprendre l'activité en main et doit lui gérer. Et c'est lui qui tape ou c'est lui qui dit qui tape... Donc ça demande un cadre un peu scolaire si tu veux arriver à en faire quelque chose. Par exemple, tu as un racloir. Eh bien attendez, cherchons un racloir dans le musée. On s'éparpille, on cherche le racloir. Est-ce que c'est le même ? Donc il y aurait moyen. Il faudrait repenser l'activité.

EMELINE : OK.

LOUISE : Le problème, c'est comme tu as vu, c'est qu'ils sont attirés comme des mouches par ça. Donc, c'est une perte de temps parce qu'ils ne décrochent pas. Et du coup, ça perd de son intérêt.

EMELINE : Oui, donc il faudrait vraiment repenser les activités.

LOUISE : Oui. Ben ce qui se passe, c'est que le musée a été fait d'une certaine manière et puis on a dû coller, même si on était présent, coller la médiation autour. Ce n'est pas une vraie discussion de dire qu'est-ce que vous avez besoin pour faire de la médiation ? C'est nous faisons nos vitrines et puis ils peuvent créer l'animation autour.

EMELINE : Oui, c'est vous qui avez du vous greffez.

LOUISE : Comme je pense que ça se passe dans tous les musées. Y en n'a pas un, à mon avis, qui pense en amont. Il y a quelques petits trucs qui se créent, pas mal de petites activités annexes qui se créent et des endroits spéciaux pour l'animation. Ça s'est pensé au début et qui peuvent être modulable, qui peut varier en fonction des expositions ou des modules, etc. Mais sinon c'est rare, qu'il y ait une réelle interaction.

EMELINE : Oui oui, ce qui parfois du coup est dommage...

LOUISE : Du coup, tu subis plus l'objet ou alors ça te demande beaucoup d'investissement. C'est tout bête, mais je voudrais, l'idée du jeu du chamois, il faudrait que je regarde bien le truc, que je regarde quels éléments se trouvent dans le musée.

EMELINE : Oui oui.

LOUISE : Voilà, ça pourrait être une animation, mais..

EMELINE : Oui, ça, ça te demanderait beaucoup plus de travail, d'aller vraiment analyser et de connaître le jeu, vraiment.

LOUISE : Oui alors c'est un petit jeu, mais tu vois, c'est une autre approche en fait. C'est plutôt que de leur dire, vous avez 20 minutes, vous faites n'importe quoi, vous jouez à ça, en te disant c'est quand même malin. Mais en fait non, c'est même pas malin.

EMELINE : Oui, non parce que y a rien qui est retenu.

LOUISE : Tu leur demanderais, même à ceux qui viennent tout le temps, de dire, attendez un peu euh au fait vous utilisez quel outil là ?

EMELINE : ils ne savent pas.

LOUISE : Donc tu perds le côté d'apprentissage.

EMELINE : Oui oui. Ok ok, euh... Ben moi je crois que j'ai fait le tour, euh... Ah voilà ! Est-ce que tu as peut-être le sentiment ou l'impression de... D'être entre guillemets, obligé d'apprécier le numérique ou pas ?

LOUISE : Bah moi, je l'apprécie de base. Donc je peux pas... C'est juste qu'il ne faut pas le subir justement. Et puis, et puis il est mal utilisé. Il ne s'intègre pas en fait. C'est deux mondes qui coexistent.

EMELINE : Oui, collés l'un à l'autre.

LOUISE : Et le monde du numérique existe. Et que... voilà moi ici, par exemple, en Préhistoire et toutes les questions pour la première expo, mais j'étais à peine arrivée et j'avais dit « Ah, on va faire faire la préhistoire et les jeux vidéo ». La place de la préhistoire dans le jeu vidéo. Waw topissime, je voyais déjà les trucs, tout ça. Ça, ça va être compliqué et d'ailleurs je ne sais pas si ça se fera un jour. Et je me dis enfin un truc qui s'adresse aux jeunes et qui pourrait les intéresser. Et tu partirais du coup du numérique pour en arriver à la préhistoire. Tiens, là, vous voyez, ils utilisent cette arme-là. Et nous on va aller chasser les [ ?]. Et tu vois, on commence à voir des objets qui se trouvent dans une vitrine qu'on n'aurait pas regardé autrement mais parce que tu l'as vu dans le jeu. Mais du coup, il faudrait tellement de... Enfin, c'est deux mondes qui ne font pas attention l'un à l'autre. Je trouve, si. Je trouve que le jeu vidéo fait gaffe à tout ce qui est, pour en revenir à Far Cry qui est pas mal. Ben oui, il y a un anthropologue qui a travaillé dessus et c'est historiquement et je pense vraiment qu'à 95%, il y a plein de choses justes. Et donc, mais l'inverse ne va pas dedans. On ne va pas du coup après aller rechercher ou analyser, ou utiliser ça en fait. Et donc c'est une perte. C'est dommage parce que du coup, il y a les deux trucs côte à côte.

EMELINE : Oui oui, il faudrait trouver un moyen de les lier.

LOUISE : tu ne sais pas comment les utiliser en fait. Tu peux pas commencer à jouer, ce sont des jeux qui durent trois semaines quoi... Alors montrer une image, une image du milieu, c'est nul. Même, une séquence d'une minute ben ils ne jouent pas. Tu vois une petite séquence quoi. Je trouve que ce serait GENIAL. Mon idéal serait qu'il y a vraiment un médiateur culturel et un informaticien qui travaillent ensemble et qui font une super application sur l'art ou tout ce que tu veux. Mais vraiment un truc utile que tu peux utiliser en classe, en médiation, chez toi...

EMELINE : Oui oui.

LOUISE : Il y a des trucs hein... Google Art est pas mal.

EMELINE : Ah oui, je ne connais pas.

LOUISE : Google Art est bien, tu as pleins d'infos et tu as plein de photos et tu peux t'immerger dans le bâtiment et rentrer dans les bâtiments, donc tu as du 3D, etc. Tu as maintenant une très chouette application, mais si un jour tu as besoin du nom, tu me demande parce là je ne sais plus où en fait... Tu as ça pour la chimie, la physique et tout, c'est génial. Et ils ont adapté ça à l'art notamment l'art roman et l'art gothique. Donc tu as un QR code sur une feuille et les élèves le scannent. Et là pouf tu as la cathédrale en 3D qui apparaît.

EMELINE : Ah ouiii.

LOUISE : Et alors, tu la tournes et tu vois les contreforts. Tu peux rentrer dans la cathédrale.

EMELINE : C'est chouette ça oui !

LOUISE : Tu vois les vitraux, topissime pour faire un cours sur l'art roman et gothique.

EMELINE : Oui clairement.

LOUISE : Du moment où tu peux projeter une image de cathédrale romane donc sincèrement, c'est ce qu'on a fait, on l'a projetée au début. Puis, j'ai trouvé l'application et j'ai fait mon petit exercice à faire... et ils l'ont fait en 5 minutes quoi. Et c'était... tout de suite le roman et le gothique plus de soucis quoi. Parce que tu l'as vu, tu l'as manipulé, tu l'as agrandi, tu l'as rétréci. Mais ça tu as un vrai intérêt. Ça peut être l'inverse, tu peux d'abord découvrir les cathédrales et les laisser découvrir par eux même les caractéristiques. Mais je trouve que c'est des mini sujets, ça m'a pris 15 minutes de cours. C'est fini. Tu vois, waw c'est chouette et tout, mais t'as envie de dire « eh les gars... ». Alors, en chimie ce sont les molécules. Donc tu scannes les QR code et tu vois les molécules.

EMELINE : Oui oui.

LOUISE : Les atomes qui s'assemblent et ... à la base, c'était un truc chimique en fait. Ils l'ont adapté. Et t'as envie de dire « les gars vous avez fait un truc génial mais tout ça pour 15 minutes de cours quoi ! ».

EMELINE : Oui, c'est un peu light...

LOUISE : Ben oui mais il n'existe pas l'équivalent pour pleins d'autres choses.

EMELINE : Oui, en fait, ils ont ouvert le chemin et y a plus qu'à.

LOUISE : Après, tu as les vidéos. Le truc le plus moderne à utiliser en classe, en médiation, ben c'est une vidéo. Plus ou moins bien faite, que ça soit historiquement mais avec des dessins animés ils font pas mal. Mais ça reste une vidéo.

EMELINE : Oui, ça reste passif, déjà. Et puis...

LOUISE : Alors, parce que si tu dois faire une feuille de questionnaire, ils doivent compléter. Et c'est très à l'ancienne je trouve. Tu as peu d'éléments... Pour la première [?], j'avais essayé de télécharger un jeu sur les poilus. Un bête truc, c'est qu'en français. [?] Voilà, je me suis dit, tant pis imaginons que c'est vraiment bien. Mais après le temps de te mettre dans le jeu, le temps d'acquérir des trucs... Mais moi, je vais pas passer quatre heures de cours à ça. Et ils auront appris quoi ?

EMELINE : Oui, il y a parfois... c'est un peu déséquilibré, on passe trop de temps pour finalement retirer pas grand-chose.

LOUISE : Et puis qui ? Je me suis posé la question d'ailleurs qui joue à ce jeu ? Si tu n'es pas dans un cours d'apprentissage, tu es fan de la 1<sup>ère</sup> guerre ? Enfin... Et c'est bien fait, c'est des dessins animés, c'est... il y a un chouette graphisme. Mais je ne vois pas toujours le lien tu vois... et comment l'utiliser de manière intelligente.

EMELINE : Oui ok...

LOUISE : Parce que le but n'est pas de distraire. Le but c'est d'apprendre mais de manière intelligente, enfin qu'ils retiennent en fait. Et que ça intéresse. Mais pour intéresser, il te faut quand même un truc intelligent.

EMELINE : Oui pour qu'ils...

LOUISE : Pour moi, on est un peu dans une phase de tâtonnement. On n'a pas les supers outils mis à disposition. Ici, j'ai les Archeox que je dois faire, je vois pas comment vraiment utiliser le numérique.

EMELINE : Oui déjà niveau temps, c'est un peu juste non ? C'est 2 heures ?

LOUISE : Oui une heure dans le musée mais est-ce que ça pourrait être ? quelque chose ? parce que oui j'ai accès à un ordinateur. Alors oui, un power point. Mais bon, c'est des petits donc tu leur montre un petit truc ou si tu as une petite vidéo à leur montrer, mais... tu vois ?

EMELINE : Oui, c'est...

LOUISE : Il manque enfin voilà, il manque un peu quelque chose.

EMELINE : Il manque quelque chose oui. Ok ok, ben moi j'ai fait un peu le tour par contre si toi tu as quelque chose dont tu veux parler qu'on n'a pas encore abordé. Sens toi libre de... Non ?

LOUISE : Ben non, parce que tu as tout ce qui est tableaux interactifs mais ça c'est plus dans les écoles que dans les musées.

EMELINE : Mmh.

LOUISE : Qui est génial si on sait s'en servir.

[rires]

EMELINE : Oui...

LOUISE : Donc c'est la grande invention. Je pense qu'il y a beaucoup de... Il y a une volonté du scolaire et du culturel d'utiliser le numérique, genre une obligation même. Donc pour répondre à ta question de tantôt, oui je pense que les gens se sentent vraiment obligés.

EMELINE : Oui oui.

LOUISE : Déjà parce que les gens n'écoutent que ..., mais comme ils ne savent pas s'en servir et qu'en plus, ils ne connaissent pas l'outil, ça demande du travail.

EMELINE : Oui supplémentaire.

LOUISE : Mais si tu connais pas bien le jeux, le support, etc. tu perds plus de temps parce que ça foire, ça bouge et t'as l'air débile quoi. Donc il y a beaucoup de gens qui du coup ne l'utilisent pas. Ça fait perdre du temps, je ne vais pas arriver au but final, ...

EMELINE : Oui et du coup ça les décourage et ...

LOUISE : Et je pense que, justement, beaucoup de personnes âgées qui suivent des visites sont très scolaires. Par contre, tu leur donnes la capacité ou tu leur mets à disposition une tablette, montrer quelque chose sur un support numérique. Ils sont contents. Donc ok, si c'est que parler mais ils se rendent compte, je pense, quand même de l'intérêt que ça peut apporter. Après c'est du basic hein.

EMELINE : à la limite, il faudrait en fait à chaque fois enfin tu t'adaptes chaque fois au public. Quand tu sais quelle tranche d'âge tu vas avoir ...

LOUISE : ça d'office, il faut. Il faut s'adapter au public, ça c'est clair. Parce que même le public de pensionnés, t'en as que ça intéresse parce qu'il est fan de céramique et l'autre c'est juste parce que c'est gratuit parce c'est payé par la Ville d'Andenne. Donc ce n'est pas le même intérêt. Donc, l'un tu vas être plus pointu et l'autre, tu vas essayer de leur faire voir un maximum de trucs et pas parler des petites anecdotes. Et ça, c'est un classique dans les musées, tu es obligée de t'intéresser au public. Assez vite de repérer, de voir quoi...

EMELINE : Oui parce que les gens arrivent et tu fais ta visite de suite, donc tu ...

LOUISE : Moi, je pose des questions tout le temps.

EMELINE : OK.

LOUISE : Donc, ils doivent parler et donc tu vois tout de suite, en gros, ce qui les intéresse, ce qu'ils connaissent, ce qu'ils connaissent pas. Et j'oriente assez vite les gens.

EMELINE : Oui tu essayes aussi de les rendre plus actifs peut-être ? Enfin aller les chercher...

LOUISE : Parce que pour moi, personnellement, écouter quelqu'un parler, ça me fait chier. Et donc je me suis dit, si tu les fais réfléchir. Donc généralement je les préviens, si vous êtes là, vous allez réfléchir. Et la plupart, ça surprend les gens en fait. Qu'est-ce qu'elle nous veut celle-là ? Donc, parfois tu as du mal. En une heure, tu dois aller les chercher et tout. Mais en général, ça ça... enfin ils sont obligés de répondre... donc on attend qu'ils répondent donc tu vois... [rires] mais ça finit par marcher. Et je trouve que le fait de, comme je disais, de cumuler les supports donc numériques, montrer des trucs aussi, montrer un objet, leur donner en main...

EMELINE : Mmmh.

LOUISE : à l'atelier de la pipe, ben tu montres une pipe. C'est peut-être bête mais le fait de la voir ... Maintenant avec le Covid, c'est un peu compliqué le fait de toucher etc. Mais je trouve que le fait à un moment d'avoir un objet en main, de le toucher, d'avoir la sensation de la perle en main...

EMELINE : Oui oui. Ben ça stimule tous les sens.

LOUISE : Tu parles de céramique pendant deux étages et tu n'as pas eu une seule fois de la perle en main...

EMELINE : C'est pas cohérent du coup... Enfin...

LOUISE : Je trouve...

EMELINE : En le faisant ça le devient mais...

LOUISE : Il faut mais il faudrait pas que donner des trucs à toucher, tu vois... Mais de temps en temps, montrer un ... et... Mais je pense que c'est un truc intéressant aussi, le médiateur a parfois peur de s'arrêter devant une vidéo. Parce que ça fait un peu genre, je suis payé pour t'apprendre des trucs et pas pour me montrer un truc tout fait.

EMELINE : Et pas juste appuyer sur « Play ».

LOUISE : Voilà et donc... Alors qu'en fait, je suis sûre tu passes au niveau de la mine à la céramique et que tu montres un petit témoignage d'un mineur. Faut pas que ça dure 5 heures mais...

EMELINE : Oui oui, si tu arrives à calibrer... Il faut s'avoir l'intégrer intelligemment.

LOUISE : ça c'est quelque chose que, je prends des médiateurs classiques, ont un peu peur de l'utiliser en disant ben non si vous voulez faire une visite en autonomie, vous n'aurez qu'à pousser sur les boutons. Alors qu'ils ne vont peut-être pas pousser sur cette vidéo-là.

EMELINE : Oui donc c'est peut-être juste le problème en fait d'être dans une période un peu charnière et que du coup il y en a qui s'adaptent et d'autres qui ont un peu plus de mal.

LOUISE : Voilà, oui. Si tu dois recapter un peu l'attention du public, pourquoi ne pas leur passer un petit truc ? Montrer autre chose ou un peu s'arrêter ? Plutôt que tu sais ça part dans tous les sens ou ...

EMELINE : Oui oui.

[silence]

EMELINE : Ok ok.

LOUISE : Mais moi je suis preneuse pour tous les moyens ... numériques à disposition, à tester, tout ça. Et puis bon, parfois ça marche, parfois ça marche pas.

EMELINE : Oui, il faut savoir faire le tri.

LOUISE : Et la nouveauté. Il faut quelque chose qui se renouvelle. Ça sert à rien de faire des Kahoot tous les jours. Le Kahoot a un intérêt. On n'est pas assez informé sur tout ce qui existe. Tu dois presque passer ton temps sur le numérique et spécialisé. Parce que ce n'est pas parce que tu joues à des jeux vidéo que t'es au courant de toutes les applications qui existent donc. Comment être au courant qu'il y a ci, qu'il y a ça ?

EMELINE : Oui oui, ça demande du temps aussi...

LOUISE : Je pense qu'il y a des ressources mais qu'on n'est pas... ça serait trop bien qu'il existe un ...

EMELINE : Oui, ça ne se rencontre pas forcément en fait...

LOUISE : ben au Salon de... oui c'était de l'enseignement, je vois jamais des plateformes qui présentent spécialement...

EMELINE : Oui alors que ça serait justement l'endroit... ça pourrait être pertinent.

LOUISE : Je sais pas où ça peut se faire au niveau publications... les journées d'associations, enfin des trucs comme ça, ça serait... tout ce qui est rassemblements de musées aussi qui pourraient proposer des trucs et tout...

EMELINE : Parce que finalement, ça serait l'endroit propice pour se développer donc...

LOUISE : Et on doit aller vers ça. Le futur de l'enseignement, de la culture en général doit aller vers un renouvellement dans le numérique et si tu ne passes pas le cap, y a déjà des gens on les perd dans la culture donc... [rires] Non mais c'est vrai enfin... Je trouve, enfin moi, c'était un de mes buts, c'était d'amener des gens...

EMELINE : Oui, c'est compliqué...

LOUISE : Ben ça les intéresse pas.

EMELINE : Oui, il faut trouver des portes d'entrées et ... et oui.

LOUISE : Voilà.

EMELINE : Eh bien, merci beaucoup !

LOUISE : Avec plaisir ! Et tu vas avoir la chance de réécouter tout ça...

## 2) Justine : 14 décembre 2021, espace pédagogique de Scladina

EMELINE : Bah du coup, on peut commencer par peut-être que tu me donnes ton avis sur le numérique en général.

JUSTINE : Alors, moi c'est quelque chose que je trouve vraiment très porteur. C'est un très bel outil euh mais ce n'est pas une, donc dans le cadre de l'animation et de la médiation, ce n'est pas une fin en soi.

EMELINE : Mmh.

JUSTINE : C'est-à-dire qu'on a vu fleurir depuis les années 2010 énormément de supports euh numériques en tous genres qu'on a appelé tout un temps les NTIC donc nouvelles technologies de l'information et de la communication.

EMELINE : Oui.

JUSTINE : Puis c'est devenu les TIC puisque ce n'était plus si nouveau que ça. Et on a eu pleins de choses diverses et variées sortir et puis y a eu une grosse vague, je dirais vers les années 2015, de déconvenue. J'ai eu beaucoup d'échos négatifs à ce niveau-là. Parce qu'en fait, on se rendait compte que ce n'est pas la panacée. Dans le sens où ce n'est qu'un support, ce n'est qu'un outil. Et si ton animation est merdique et bien elle reste merdique. Ce n'est pas parce que tu l'as fait sur un super support bling bling que ... Donc ce qui est très riche à partir du moment où on arrive à voir un projet qui mêle bien le contenu et le support, parce qu'il faut quand même avoir quelque chose, c'est un plus. Voilà, c'est clairement un ... ça permet à un public qui d'habitude ne vient pas au musée d'y venir. Ce n'est pas vraiment un frein pour les gens qui à la base sont un peu réticents au niveau des technologies etc. Parce que, déjà il y en a de moins en moins je vais dire et puis euh très rapidement ils se rendent compte que c'est intuitif que voilà... que ça fonctionne voilà. Donc on a aussi réussi à convertir les gens à ça.

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : Maintenant, à la base notre métier, il est humain et doit le rester. Et c'est ça que les gens viennent chercher, c'est ce côté... On s'est rendu compte, que ça soit sur un support papier ou que ça soit sur un support numérique, quand les gens veulent une activité plus humaine et plus euh dynamique, ben voilà, ils sont un peu embêtés. Mais donc du coup euh voilà. Pour moi, c'est un très très bel outil quand c'est bien pensé en intégration mais c'est pas la panacée.

EMELINE : Oui oui. Ok ok. Du coup, pour aller plus sur les écrans. Euh un peu plus les écrans interactifs. Tu serais plutôt pour de les intégrer dans une médiation ou plutôt... ?

JUSTINE : Dans une médiation ?

EMELINE : Oui.

JUSTINE : Haa. Très bonne question. Donc moi je faisais partie de l'équipe qui a créé les écrans et les jeux qui sont dans le musée donc côté céramique. Pas côté préhistoire mais voilà, c'est comparable dans le fonctionnement et dans la réflexion qu'il y a derrière et dans la manière de gérer le projet. Euh et c'est vrai que la difficulté à laquelle on est confronté aujourd'hui ben c'est comment on va gérer ça quand on a un groupe en plus à côté. Alors, les écrans qu'on a au musée sont grands, ça c'est la première chose qui est importante pour moi car il faut que tout le monde puisse bien voir. Maintenant, on ne l'a pas encore tout à fait bien mis en place chez nous. Je voudrais m'assurer que même quand on a un groupe d'une dizaine ou d'une quinzaine, en se mettant vraiment en éventail devant l'écran, tout le monde a un point de vue suffisant sur l'écran, ça ce n'est pas garanti. Et alors, la difficulté, c'est que en termes d'interaction, ben y a qu'un bouton. Donc qui appuie sur le bouton ? Oh vas-y petit chou, c'est toi que je désigne, c'est super chouette, tu vas pouvoir aller pousser sur le bouton. « Oui, moi, moi, moi Madame ?! » et finalement l'activité, c'est de pousser sur le bouton. Ce n'est pas ça qui est le plus fun en soi, etc. Est-ce que c'est le guide qui l'actionne ? mais alors, c'est juste une démo. Euh... je crois que le plus riche pour l'intégrer dans une médiation, c'est de faire des sous-groupes. Ce que j'ai en tête... c'est peut-être déjà un peu loin donc si ce n'est pas ce que tu attends comme réponse, tu me dis...

EMELINE : Non non, vas-y.

JUSTINE : Par exemple, tu vois autour du lavabo liturgique ?

EMELINE : Oui.



JUSTINE : Juste derrière, donc là, il y a un espace avec une banquette où on sait facilement installer un groupe, c'est un espace où il y a beaucoup de choses à montrer, à dire et il y a beaucoup de matériel. Et en même temps, il y a beaucoup de fondements liés à la céramique, beaucoup de bases en fait, de notions de bases du musée à portée et juste derrière, il y a un interactif qui dit « Comment est-ce qu'on décore une céramique ? ».

EMELINE : Oui.

JUSTINE : Donc on peut aller décorer son pot, etc, etc. C'est « Décore ton pot ». Et en fait, l'idée ce serait de tester avec une classe. De les mettre en module d'activités à cet étage-là où... autour d'une question commune, genre comment décore-t-on une céramique ? Euh.. avoir un groupe qui se met devant, donc par petits sous-groupes de 4 ou 5 enfants, euh y en a qui ont un défi lié aux céramiques noires donc les...

EMELINE : Oui les mérovingiennes.

JUSTINE : Donc oui, les pots mérovingiens. Un groupe qui observe le lavabo liturgique, un groupe qui va observer la vitrine typologique et donc qui a alors vraiment différents comparatifs mais plus lié à la céramique du quotidien. Et puis un groupe qui va sur l'interactif. Ils ont quelques questions sur un questionnaire, voilà un petit défi à résoudre, lié à ce qu'ils ont sous les yeux et à l'activité qu'ils ont sous les yeux. Et puis on tourne. Et puis ensuite, on rassemble tout le groupe. Et on se dit « alors les gars, comment est-ce qu'on décore une céramique ? ». et donc à ce moment-là, c'est un module intégré dedans mais on aurait que 4-5 enfants dessus et en autonomie.

EMELINE : Ok oui.

JUSTINE : Euh... et je pense que ça serait à peu près la même chose. On peut mettre aussi un groupe à l'autre interactif, un peu plus loin sur euh...

EMELINE : Avec la cuisson ?

JUSTINE : Sur « Cuis ton pot ». Voilà. Et donc là, on peut dire « ben voilà, comment est-ce que... » à la fin, on peut leur dire ben voilà « tiens ici dans la vitrine, j'ai un pot rouge avec une ligne de glaçure jaune, comment est-ce que l'artiste l'a réalisé ? ». Et c'est eux qui de par leurs découvertes, leurs manipulations vont pouvoir expliquer. C'est ça l'idée, c'est de faire en sorte que l'interactif, le jeu soit devenu quelque chose qui va ancrer en fait les savoirs.

EMELINE : Oui, oui. Oui, ça doit être un support mais qui sert un objectif précis.

JUSTINE : Oui voilà. Et donc, je n'ai pas l'impression mais on ne l'a pas encore vraiment vécu non plus avec le confinement et que le musée n'est pas ouvert depuis assez longtemps... Avoir un groupe de 15-20 élèves devant moi avec l'écran et faire une démo, ça me semble euh frontal. Par contre, ce qu'on a eu et qui est vraiment super chouette, j'ai eu des élèves de primaires, j'ai eu 2 classes où ça s'est passé. Je leur ai... je les ai installés pour faire l'introduction liée à la céramique. « ah moi je sais ce que c'est une céramique, etc. » « Oh super », « Oui je suis venu le voir pendant le confinement avec mes parents, on est venu visiter le musée donc j'ai fait la visite de mon côté ». Déjà, super chouette d'avoir des gosses de la région qui avaient déjà visité le musée avant de venir avec l'école, c'est ... c'était pas toute la classe, c'était un ou deux enfants sur la classe. Et euh... je fais la petite démonstration, tu vois, avec le four, la maquette de four où on rentre un pot cru et où on va ressortir un truc cuit et où on réfléchit à la température de cuisson. Généralement, les enfants ne savent jamais à quelle température on cuit une céramique et là j'en ai quelques-uns, j'ai quoi 2-3 gosses dans les groupes scolaires que j'ai eue qui m'ont fait « Ah ben, il faut 1000° », « Oui c'est noté sur l'écran là-bas, je me souviens j'y ai joué, j'y ai passé tout un temps de la visite ». Et donc, dans leur visite guidée, ils se souviennent d'avoir fait les interactifs. Ils se souviennent d'avoir fait les écrans.

EMELINE : Et ils ont retenu quelque chose.

JUSTINE : Et ils ont appris quelque chose.

EMELINE : Parce que ça, c'est vrai que, par rapport, enfin c'est pas vraiment pour comparer mais euh avec les écrans interactifs qui a au niveau de la Préhistoire avec le chamois et tout ça,

que en fait on se rend compte enfin. On sait déjà rendu compte pendant les stages et tout ça que en fait les enfants jouent mais ils ne savent pas. Par exemple qu'ils ont utilisé le racloir ou quelque chose comme ça. Enfin, au niveau des outils, ils ne lisent pas.

JUSTINE : Oui parce qu'ils ne lisent pas nécessairement.

EMELINE : Alors que en fait pour les jeux en céramique, si tu ne connais pas la bonne réponse, tu n'y arrives pas en fait.

JUSTINE : Oui c'est ça.

EMELINE : Et du coup, c'est peut-être ça qui fait la différence que y a, que ça reste, qu'ils ont appris quelque chose.

JUSTINE : C'est sûr que si l'information apparaît sur l'écran, on peut la zapper. Par contre, si on doit l'entrer quelque part, l'encoder quelque part, ben ça ça devrait rester plus. Ben ce qui, c'est que... ben ils savent quand même ce qu'il faut comme type d'arme pour tuer le chamois...

EMELINE : Oui, c'est parce que Louise disait, ils ne retiennent pas que... si on leur pose la question après, « Ben qu'est-ce que tu as utilisé pour gratter la peau et tout ça ? ». Enfin voilà, après c'est deux vécus différents aussi...

JUSTINE : Ah oui. Après, enfin je ne l'ai pas fait côté préhistoire. Côté céramique, en effet, ça par contre, ils retiennent.

EMELINE : Ah oui, ben c'est bien de savoir que finalement l'objectif est quand même atteint.

JUSTINE : Par contre, c'est côté « Cuis ton pot ». « Décore ton pot », je suis pas sûre qu'ils vont retenir que ça s'appelle un décor appliqué.

EMELINE : Mmmh. Oui.

JUSTINE : Ou qu'ils vont retenir que ça s'appelle de la glaçure. « Oui j'ai mis de la couleur ».

EMELINE : à la limite c'est peut-être...

JUSTINE : Après, je m'en fous un peu du vocabulaire... euh, ce qui est important dans ces jeux-là, c'est qu'ils comprennent le processus.

EMELINE : Oui.

JUSTINE : ça c'est ... et ça généralement ça passe bien.

EMELINE : Ok ok. Euh... ben du coup tu parlais des... enfin de la transition d'un musée à l'autre. Est-ce que tu peux un peu parler de l'impact du numérique sur la gestion un peu du projet.

JUSTINE : Quand tu dis d'un musée à l'autre, de l'ancien au nouveau ?

EMELINE : Du MCA à l'EMA.

JUSTINE : AH-ahah. L'impact du numérique sur un tel projet. Ben ce qui est... on aurait pu faire des jeux numériques dans l'ancien musée. C'est à dire que moi je n'étais pas encore là mais il y a eu tout un parcours de QR code dans les années 2015 ou un peu avant qui a été mis en place dans l'ancien musée. Ben voilà, c'était un projet via MSW, on avait eu un budget pour donc on avait réalisé un truc. C'est souvent comme ça que ça fonctionne. Parce que la première question autour du numérique, c'est bon « ça va nous coûter combien ? »

(rires)

EMELINE : Mmh.

JUSTINE : et donc avant de dire qu'on fait un projet, on va essayer de déterminer si on a les épaules pour, le fric pour et en fonction du budget, on voit quelle forme est-ce qu'on va donner au projet quoi. Parce que malgré tout, c'est ça le gros gros soucis du numérique et pour bon nombre de petits musées en Wallonie, c'est souvent une question de budget avant tout.

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : Et euh, c'est le gros frein en fait. Et donc pendant longtemps, euh longtemps, je dirais quand même de 2010 à 2014 à peu près, il y a eu la vague des QR codes où on s'est rendu compte que c'était très facile de générer un QR code, d'aller sur un générateur... ben comme tu as fait pour le jeu avec Mani. Et du coup, là c'est un jeu qui est plaqué par-dessus. Et quand tu as une vieille vitrine poussiéreuse avec des outils, avec des objets mal présentés enfin ou...

d'une présentation vieillotte qui a besoin d'être rafraîchie parce qu'elle est complètement défraîchie. Et que par-dessus, tu viens mettre un beau QR code, c'est pas ça qui va révolutionner ton musée. Donc de nouveau, faut pas le prendre comme une panacée. C'est ce que je disais en introduction, c'est vraiment, si ton contenu est merdique, il ne sera pas mieux avec une super technologie par-dessus. Et donc les deux doivent vraiment être bien pensé en interaction. Et je pense que là, la transition vers le nouveau musée, ça a vraiment été ça. Ça été que les supports sont pensés dans la scéno aussi. Donc euh, c'est pas plaqué par-dessus le parcours, par-dessus le ... ça suit vraiment la logique. Et finalement même quand on a créé les jeux QR codes là, ensemble, par rapport aux histoires de Mani etc., l'année passée. Ben c'était aussi suivant cette dynamique-là. La communication a suivi la même charte graphique que le reste et ça formait un tout cohérent. De façon générale dans le tourisme, ces dernières années, on parle de vraiment faire vivre une expérience aux visiteurs. Et l'expérience-visiteur, elle se vit à partir du moment où tu te dis « Tiens, j'irais bien dans ce musée ! J'irais bien faire une sortie même dans cette région-là ». Et tu vas sur Internet pour réserver tes billets. Si la billetterie est foireuse, si t'arrives à avoir personne en ligne, si tu ne sais pas quels sont les tarifs, tu vas prendre beaucoup plus de temps à réserver ton truc, il va falloir être vachement motivé pour y aller. Et tu peux perdre des gens aussi en route. Et puis ensuite, il faut arriver sur place. Tu arrives sur place, tu viens pour l'animation machin et à l'accueil, la personne te dit : « Ah oui ? Il y a une animation aujourd'hui ? Oh je ne sais pas, attendez je regarde. Ah oui mon collègue a laissé un papier-là. Ah euh oui... ». Voilà et ce genre de trucs ben voilà... Par contre tu as quelqu'un, tu arrives au desk alors le must c'est tu ne sais pas nécessairement ce que tu viens voir mais c'est « Ah tiens, voilà je vois que vous êtes une famille avec deux enfants. Aujourd'hui, nous avons ce super jeu que nous pouvons vous proposer » et ça c'est vraiment le job du personnel d'accueil de vraiment mettre du chocolat autour de tout ça. Vraiment emballer pour que ça donne vraiment envie. Mais tu auras beau dire quelque chose de super, avoir une super comm', avoir un super site internet qui présente le truc, si dans ton musée, tu as un truc défraîchi, qui donne pas envie non plus ben c'était « Ah, on a été bien accueilli, y avait un bel effort mais bon on sent bien que les moyens n'y sont pas ». Enfin tu vois quoi. Et donc, à un moment, c'est un tout. C'est vraiment cette idée d'expérience-visiteur et ça va même jusque après la visite. Il y a des magasins qui l'ont très bien compris maintenant et qui t'envoie leur enquête de satisfaction deux jours après. « Vous avez acheté tel machin, êtes-vous satisfait de votre achat ? ». ben ça va dans cette idée-là aussi quant à la fin d'un parcours, on a des boutons avec des petits smileys, « que pensez-vous de ... » et tu as un petit feu rouge pour savoir de quelle couleur est ta visite quoi. C'est vraiment ça, cette idée d'expérience-visiteur et de se dire vraiment ben l'interactif ça été ça qui a vraiment été le plus dans le nouveau musée. Maintenant, là où moi j'étais un peu moins euh emballée, c'est à partir du moment où la cellule de communication euh mais bon chacun son métier de nouveau... a mis ça en avant super fort quoi. En disant « Waw dans le musée vous allez pouvoir bénéficier des interactifs etc ». Pour moi, c'est tellement intégré, je ne voyais pas trop l'intérêt de dire « Waw y a des tablettes dans le musée, c'est trop bien, y a des écrans » Pff non... pour moi, avant tout c'est un ensemble d'une scénographie, d'une nouvelle muséographie, une nouvelle scénographie qui ont été réalisées et donc vous avez non seulement un choix des objets, une manière de les présenter qui a été mise en place. Mais aussi toute une réflexion pour pouvoir s'adapter aux différentes tranches d'âge, aux différents groupes de publics. Je crois qu'on a pris plus de temps avec le scénographe à réfléchir sur la hauteur des tablettes, aux différents standards par rapport aux PMR, aux largeurs aussi des espaces dans lesquels circuler pour les PMR que sur les tablettes interactives. On a pris aussi du temps clairement sur les tablettes interactives. Et y a des moments où c'était un peu compliqué, etc. Mais dans les grandes lignes, on avait une idée de ce qu'on voulait faire et voilà, ça... Ce qui est très chouette je trouve aujourd'hui par rapport à y a encore une dizaine d'années, c'est qu'en termes de résolution sur l'écran et de réalisme, on va beaucoup plus loin. Donc

quelque part, on va beaucoup jouer sur la fluidité d'un personnage fictif même si on fait un... Voilà je crois c'est le petit pot qu'ils sont fait avec un petit sourire etc.

EMELINE : Oui oui

JUSTINE : Mais ce petit personnage en petit pot, il a quand même un côté bonhomme assez sympa et qui donne envie. Et à côté de ça, la texture du pot pour le décor appliqué...

EMELINE : Oui

JUSTINE : « Décore ton pot ». C'est une céramiste de la région que j'ai appelée en lui disant « Ben voilà, ici en interne on n'a personne qui sait nous faire un pot cru tourné. Est-ce que tu sais juste me passer un pot que tu as tourné sur ton tour de potier cru ? je te le rends après, c'est juste de la terre, il me faut juste la forme ». Et le gars de la modélisation, le sous-traitant informaticien est venu à l'atelier prendre des photos sous tous les angles de ce machin-là. Et puis il l'a chargé sur son écran mais quand tu regardes ce truc, tu as un rendu de terre. Quand tu regardes le pot d'Anna Belen, l'artiste qui a réalisé le pot, enfin voilà, c'est un biesse pot tourné au tour. Tu le compares avec celui de l'écran, c'est les mêmes, en termes de rendu. Ça c'est vraiment chouette parce que tu n'as pas l'impression d'être sur un truc tout pixellisé où les couleurs sont pas justes, voilà...

EMELINE : Oui, ça rend le truc beaucoup plus réaliste et...

JUSTINE : Après, un interactif qui nous a pris beaucoup plus de temps, toujours avec la même équipe informatique, c'est le plan relief. Parce que ça, ça a vraiment été la grosse grosse question. Dans un premier temps, il était question de virer le plan relief parce qu'il est vieux, poussiéreux, machin... c'est là qu'on a découvert les miracles que l'équipe de conservation pouvait faire aspirant un truc... (rires). Je t'en ai parlé hein je crois ?

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : le fait que la Meuse était grise et puis on a la bande bleue avec un côté impressionniste super joli. Et tu te dis waw la conservation c'est quand même un beau métier (rires). Et euh une fois qu'on a eu ce plan relief, on s'est dit ok, on va peut-être le garder, on va peut-être pouvoir en faire quelque chose. Sinon le grand rêve de base pour lequel on a avorté parce que pas assez de budget, ça aurait été une étendue blanche avec éventuellement la...

EMELINE : Un peu de relief ?

JUSTINE : Oui, la suggestion du relief. Et par-dessus, de l'Antiquité voire même de la Préhistoire jusqu'à nos jours, l'évolution du paysage en mindmapping. Et là, vraiment avoir une projection etc. Alors, on est sur une version hybride où on a le plan relief avec les éclairages avec l'éclairage qui se met en route en fonction de ce qu'on clique dessus. Et alors, je crois que au début, que je ne dise pas de bêtise, ils voulaient faire comme pour au +4 avec la grotte, ils voulaient le mettre en boucle. Et là, ça été la force du projet côté céramique à ce moment-là, il s'est fait que j'ai pu participer au projet de scéno et que j'ai dit « Non-pitié, ça ça ne va pas pour les médiateurs ».

EMELINE : MMh.

JUSTINE : Il faut pouvoir arrêter. Et donc ça, ça été une grosse grosse discussion parce que du coup, en termes de budget, je crois que c'est vraiment l'interactif qui nous a coûté le plus cher, plus cher que les deux autres écrans. Mais surtout, ça été très compliqué pour l'équipe parce que le contenu était très difficile à mettre en œuvre, on ne savait pas très bien ce qu'on allait dire. Enfin voilà, il fallait... le texte nous a pris un temps dingue à mettre au point. Et une fois qu'on a eu le texte, il fallait encore que l'éclairage matche sur le texte, fallait trouver un comédien qui allait le dire. Les écrans, les jeux à côté, c'est juste de l'arborescence. C'est juste du texte et du choix multiple. C'était hyper facile à mettre en place, contrairement au plan relief ou ... Là on a auditionné des comédiens etc. pour savoir qui allait parler pour le plan relief etc. Et même chose, le plan relief, ce n'est qu'un outil. On l'avait déjà dans l'ancien musée, ben franchement il ne donnait pas envie... Et maintenant qu'il est dans le nouveau musée, tous les enseignants nous le demandent... et si j'ai le malheur de passer à côté sans rien dire, j'ai tous

les enfants qui sont : « Oohh c'est Andenne ». Et vraiment, il est placé à bonne hauteur, y a moyen d'aller plus haut..

EMELINE : de monter oui.

JUSTINE : ... pour aller voir plus en plongée. Voilà, y a toute la... les gens adorent. C'est vraiment un truc qui est demandé à chaque visite. Et pourtant.... À la base, j'aurais pas misé dessus. J'aurais beaucoup plus misé sur les deux écrans avec les jeux...

EMELINE : Ben finalement, je trouve qu'il résume bien... Parce que tu as le côté numérique mais qui est allié avec autre chose en fait.

JUSTINE : c'est ça.

EMELINE : C'est en combinaison et ...

JUSTINE : On a fait du neuf avec de l'ancien. Donc là on est vraiment content en terme de récup' etc. Maintenant, on est un peu bloqués parce que on a que la vision de fin du XVIIIe. Et donc dessus on a projeté aujourd'hui ce qu'il en est de l'activité céramique à Andenne. Alors que celle du XVIIIe et celle d'aujourd'hui sont fondamentalement différentes. Ça permet quand même d'avoir un certain éclairage. Oui (souples). C'est... (rires). Ce sont des beaux projets... c'est vraiment ça qu'on a voulu garder à l'esprit tout au long du projet et surtout dès le départ, c'est de se dire on se met à la place du visiteur. En quoi est-ce qu'il y a une plus-value à ça ? surtout vous le budget que ça représente et puis le temps passé dessus aussi quoi. Le temps de travail dessus, ça fait peser dans la balance. Et on a beaucoup de retours positifs de la part des visiteurs, ceux qui connaissaient l'ancien musée. Bon, on a toujours les fanas, les nostalgiques que c'était mieux avant, etc. Y en a toujours.

EMELINE : Oui mais ça y aura toujours.

JUSTINE : On ne peut pas plaire à tout le monde. Mais dans les retours positifs, on a le retour sur les interactifs. Sur le fait de waw c'est chouette parce que les enfants veulent voir les écrans mais pas seulement parce qu'on se retourne et on a une vitrine derrière nous, on regarde sur le côté, on a un autre objet. Y a moyen de faire le lien avec ce qui est autour. Et ce que je trouve gai aussi, c'est que on a eu des enfants tant en stage, qu'en Archeox, Ceramix et puis des enfants de nos entourages qui sont venus plusieurs fois au musée et y a ce côté oui j'ai envie d'aller faire le jeu vidéo, ça c'est sûr que une fois qu'ils sont dans la salle, ils vont foncer sur le jeu vidéo et ils vont le faire 2-3 fois en boucle. Mais après tu peux leur demander « tiens c'est lequel ton objet préféré ? » et ils savent t'en dire un. Ou... Enfin voilà, moi c'est vrai que c'est avec mes enfants ou avec les enfants d'amis, j'ai encore la possibilité de leur dire « eh bien dans le musée, tu as vu quoi ? » « Ah oui dans le musée, il y a tel objet, y a ça ». Et ça leur parle toujours et donc je trouve ça chouette parce qu'ils ne parlent pas que de l'écran.

EMELINE : Oui, ils ont enregistré d'autres choses. Mmh. Et c'est vrai que moi, il me semble bien équilibré dans le sens où tu as un écran interactif mais comme d'autres visiteurs le disaient, tu te retournes tu as une vitrine, t'as pas...

JUSTINE : La seule chose, c'est que... les écrans vraiment très interactifs, écrans ne sont qu'au 3°. Au 2° il n'y a pas de jeux vidéo. Et au 4° il y a aussi avec Raga, enfin le chamois. Euh mais euh au 2°, ce qu'on va retrouver, ce sont les tiroirs à pipes mais là de nouveau, on n'est pas sur du ... Ils aiment bien aussi le chariot à pousser, donc ça ça passe bien aussi. En fiat, on a voulu rythmer, ne pas avoir que des écrans non plus.

EMELINE : Ben oui, je pense c'est bien

JUSTINE : Parce que quand on fait une visite avec des enfants et que y a trop d'écrans, y a un moment où ils sont gavés aussi. Il faut tout le temps varier en fait.

EMELINE : Oui il faut trouver un équilibre.

JUSTINE : Trouver un équilibre et voilà. Ce qui nous ennuie le plus c'est que en terme de « décore ton pot » et « cuis ton pot », euh ça a plutôt été pensé pour des enfants à partir de 6 ans et notamment par rapport à la hauteur de la tablette. Euh et on a eu beaucoup d'insti' en

visite, instit' maternelles qui disaient « Ah, on va regarder l'écran ». Mais je fais comment avec les petits loulous ? Enfin, tu l'as vu en testing.

EMELINE : Mmh.

JUSTINE : Ils sont trop petits pour les écrans. Donc euh voilà. Donc voilà, la solution qu'on a par rapport à ça pour l'instant, c'est de dire non, ça ne fait pas partie de la visite. L'autre solution, ce serait ben par petits modules, comme je le disais, ben de nouveau c'est un peu plus pour les primaires. Pour les maternelles...

EMELINE : Oui, je ne suis pas sûre que ça serait adapté.

JUSTINE : Donc là, la question se pose. Ça voudrait dire qu'il faudrait mettre des marchepieds et ce genre de choses. Si on était plus bas, ça serait trop bas pour les autres publics. Parce que à un moment, ça a été proposé aussi de mettre les écrans plus bas pour les maternelles etc. Alors si c'était dédoubler le matériel pour qu'on ait une version à hauteur des maternelles et une version à hauteur des primaires. Ce n'est pas faisable.

EMELINE : oui, financièrement parlant...

JUSTINE : En termes d'espace aussi dans le musée. Et ça n'avait pas non plus beaucoup de pertinence. Donc c'est à nous en tant que médiateur à nous adapter à ce qu'il y a dans le musée et à se dire « bon ben comment est-ce que ? ».

EMELINE : Mmmh. Oui pour revenir sur ce que tu disais par rapport au plan relief qu'au niveau du son et ce que tu viens de dire. Vu que toi tu as su participer du coup à la création du projet.

JUSTINE : (sourires et yeux au ciel) (rires)

EMELINE : C'est un euphémisme.

JUSTINE : Ouiii.

EMELINE : Est-ce que du coup tu as quand même... est-ce qu'en tant que médiatrice tu t'es sentie entendue en fonction de ce que tu toi tu voulais pour ta médiation ?

JUSTINE : Oui. Après je mettrais quand même une nuance, c'est que ... c'était un peu les 30 glorieuses, on... Après je caricature à mort ! Donc début du projet, c'était la débandade totale et c'était grosses incertitudes. Donc ce qui s'est passé, c'est que la muséographie du nouveau musée était presque terminée, il y avait les grandes lignes de la scénographie, ce qu'on comptait en faire. Les grandes lignes de ce qu'on comptait en faire étaient dans la tête de la muséographe et du directeur conservateur. Et le directeur-conservateur est parti en burnout. Nous on s'est dit, il part 15 jours-3 semaines.

EMELINE : Mmh.

JUSTINE : Il est parti quasi 1 an. Pour ne jamais revenir au final. Et donc la question s'est posée, de se dire on va pas le déranger parce qu'il est fatigué. Enfin c'est pas quelqu'un qui s'est cassé une jambe et que tu peux appeler. Voilà. Donc ça c'était un peu le souci. On était un peu sur ce projet-là en se disant le projet est hyper important, on ne peut pas prendre de retard dessus, y a un jury pour une scénographie qui se met en place donc voilà on prend le relai avec l'équipe. Et on s'est regardé avec l'équipe, bon ben toujours pareil quand ce genre de choses survient aussi dans le cadre d'un départ en maladie pour quelque chose lié à un burn-out, c'est un peu le mal du siècle mais voilà. Ça veut dire aussi qu'il y a toute une série d'aspect du dossier qui était géré par une seule personne, d'où le burnout... et donc, on s'est regardé avec les collègues « t'es au courant de quoi toi pour la scénographie ? » (rires). Quedal ! et donc, il y a beaucoup de choses qui était dans la tête ou bien les petits papiers du directeur-conservateur mais dont on n'était pas au courant et on ne savait pas le contacter facilement non plus. Et au début, on s'est dit ben on va juste un petit peu pallier à et essayer de pas prendre trop de retard et puis plus son certificat médical était reconduit eh ben plus on a dû prendre une part active au projet. En se disant on va à un moment prendre des décisions, faut faire des choix, etc. et on a eu la chance à ce moment-là de... en équipe, d'avoir la mise en place de... 3 personnes qui ont un peu pris la locomotive en fait de l'institution, porté par tout le reste de l'équipe. Et on est

passé d'un management qui était très vertical avec le directeur-conservateur mais qui était normal quand enfin dans une institution. Enfin c'est un des fonctionnements normaux quand tu as une hiérarchie en place. Là n'ayant plus vraiment de hiérarchie en place à part le président de l'ASBL mais dont le métier n'est pas d'être dans le musée H24 non plus. Euh ben ça a été de se dire on va sur un management beaucoup plus transversal, beaucoup plus horizontal où on va essayer chacun à son niveau de prendre ses responsabilités et de faire avancer le projet. Alors ce qui a été très chouette, c'est qu'on s'est retrouvé Cécile, Régine et moi. Régine je ne sais pas si tu as connu ?

EMELINE : Euh non.

JUSTINE : Ancienne conservatrice-adjointe. Qui est partie à la retraite l'année passée. Donc ça été le dernier projet de Régine avant son départ à la pension. On s'est retrouvée toutes les 3 à se dire bon ben qu'est-ce qu'il faut pour mettre en place ce projet ? c'est quelque chose que aucune de nous 3 n'avait fait par le passé : créer un musée. Donc euh voilà, on a appris aussi pas mal de choses dans le projet et sur le tas. Et donc on s'est retrouvé à se répartir en fonction de nos compétences, en fonction de tout ce qu'on savait faire. Et au lieu d'avoir une personne qui a chapeauté le projet, on en a eu 3. Et donc ça a permis aussi d'avoir des échanges beaucoup plus riches à ce niveau-là parce qu'en réunion au lieu d'être seule ou si y en avait qu'une qui savait y aller ben elle faisait un feed-back aux autres après et puis finalement ben on construisait le projet comme ça. Et je pense que là pour moi ça été la force du projet et il y a autre chose que je salue de la part de Mathilde, la directrice d'avoir repris à son arrivée, ça été de garder cette synergie entre les services et ces contacts entre services parce que c'est hyper porteur. Et ça c'est, on l'a vu dans d'autres musées. Moi j'ai toujours en tête le musée de la Vie Wallonne qui fonctionne pas mal comme ça aussi et c'est vraiment un plus. Parce que c'est comprendre le métier de tes collègues et en même temps, nous on est au bout de la chaîne quand on est face au public pour expliquer les objets, expliquer ce qui est présenté et animer aussi le musée mais on n'y arriverait jamais sans le travail des collègues en coulisses.

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : Nous ... nous on envoie les paillettes. (RIRES). C'est tout. Donc à un moment voilà, ben de nouveau si... si y a pas un service d'acquisition correct, si y a pas un service de conservation correct, si y a pas un service d'étude correct, on fait de la merde. Et donc, c'est vraiment ce travail de groupe qui s'est mis en place. Après, je mets quand même un 2<sup>e</sup> bémol aussi, c'est que je me suis retrouvée à l'ouverture du nouveau musée quand même euh... j'ai pris un peu plein de retard dans la figure parce que vu que je me suis consacrée à la création des interactifs etc. dans le musée, tout ce qui est créer les animations pour le musée, j'ai pris un retard de dingue. Et ça ça a été vraiment le truc sur lequel je me suis dit après « j'aurais pas dû ».

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : ça, ça a été la leçon que moi j'en tire, c'est que y a un moment où c'est très chouette d'avoir une grande synergie entre services et des projets de grande ampleur, tout le monde veut participer, un gros machin,... mais à un moment, le travail de fond, il doit aussi être fait. Et donc quand on a ouvert le musée, on n'était pas... on n'avait pas nos canevas de visite bien prêts comme j'avais espéré le faire et... après voilà. Les imprévus, la crise sanitaire, ... fin voilà, c'est pas le genre de choses que tu peux mettre dans un retroplanning. Mais euh voilà, à un moment... ça ça m'a posé problème de dire « chouette, on a fait un super beau musée, un super bel outil mais les médiations sont pas encore tout à fait au point ». Après voilà, heureusement, on est une super équipe aussi côté médiation, le fait d'avoir fusionner avec Scladina et le musée de la Céramique fait que on a aussi pleins de sortes de synergies qui se mettent en place.

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : C'est rigolo de faire le feedback avec toi comme ça, ça me reprojette en arrière. Oui c'est ça, je rigole toujours en disant que c'était les 30 glorieuses pour la création du nouveau

musée. Au moment où on l'a fait, je ne t'aurais pas dit ça je crois. Parce que vraiment, voilà on est le nez dans le guidon avec le stress de... est-ce qu'on va savoir respecter la deathline et le stress aussi, surtout Cécile et moi je trouve, on s'était dit... On avait peur que si Corentin revenait, donc le directeur-conservateur, qu'il soit déçu de ce qu'on avait mis en place. On essayait de faire du mieux qu'on pouvait mais c'était pas nécessairement ce que lui avait rêvé, ce que lui avait imaginé et ça, on avait un peu de peur de pas coller tout à fait à ce qu'il avait eu en tête etc.

EMELINE : C'est vrai qu'il y avait beaucoup d'incertitudes parce que vous ne saviez pas s'il revenait et de la pression parce que si il revenait, il fallait que... enfin que votre travail soit accepté quoi...

JUSTINE : Oui ! Et de toutes façons voilà, on voulait faire un beau nouveau musée, avoir quelque chose... là, y avait quand même un beau budget qui était débloqué pour ça, la Ville qui était derrière donc euh on voulait faire quelque chose qui envoi du lourd.

EMELINE : Oui surtout que on ne fait pas un musée comme ça tous les ans...

JUSTINE : Ah oui je crois que j'en ferai pas beaucoup dans ma carrière, non. Je pense qu'un nouveau musée, c'est quelque chose qu'on fait une fois dans sa carrière.

EMELINE : C'est un fameux projet donc... Quand on regarde le temps que ça a pris.

JUSTINE : Et encore ! Moi, je trouve qu'on a été très très vite.

EMELINE : Ben pour tout ce qui a...

JUSTINE : par rapport à d'autres musées... On a été très très vite. Euh une des facilités bien sûr, c'est d'avoir la Ville derrière nous en termes de budget. Ça a aidé. Mais en termes de travail d'écrit, sur le fond du musée, j'ai bossé vraiment ces années-là. Après voilà, ce qui est hyper frustrant aussi, c'est que tu vois les choses sur le plan et puis tu les vois en vrai, c'est pas exactement la même chose. Il y a des espaces du musée où on se dit maintenant tiens, on aurait dû faire autrement etc. Mais c'est bien parce qu'on apprend et on avance. Et ce qui est gai, c'est qu'on a une équipe de médiation avec des gens très créatifs.

EMELINE : Oui !

JUSTINE : (rires). Et faut prendre un temps pour dire là on arrête... (rires) trop créatifs ! (rires). Et donc c'est chouette mais enfin bon parfois, ils réinventent un peu la roue donc c'est ça que parfois il faut leur dire stop. Mais euh... à côté de ça, tu vas avoir des espaces de musée auxquels on n'avait pas pensé à nécessairement les exploiter et ben là, ils le font.

EMELINE : Oui oui.

JUSTINE : Les nocturnes qu'on a fait, on a fait des visites dans le noir et des trucs dans le genre, on a emmené le public dans une découverte, dans une autre dimension que ce qu'on avait pensé pour le musée au départ donc ça c'est mon but aussi de l'équipe de médiation. Parce que les collègues avec qui je travaille n'ont pas participé à cette création du musée, je suis la seule dans l'équipe de médiation. Et donc là où il y a pleins de choses qui moi me parlent parce que voilà je suis dans l'équipe de la conception donc euh j'ai les tenants et les aboutissants en tête. Eux, ce n'est pas le cas mais ce qui est très chouette, c'est qu'ils s'intègrent néanmoins au projet tout en apportant une touche perso.

EMELINE : Oui, ils arrivent à tirer profit...

JUSTINE : Après je pense qu'ici oui on a réussi à aller si vite parce qu'on était moins de personne, y a rien à faire à partir du moment où tu mets pleins de personnes autour de la table, il faut...

EMELINE : Oui, c'est plus facile de...

JUSTINE : Faut tenir de plus d'avis. Je pense que si on avait eu plus de personnes, ça aurait été plus riche. Y a certaines erreurs qui sont dans le musée qui ne seraient pas là. Grâce à l'apport de différentes personnes et ça pourrait être que mieux par certains aspects. Maintenant en termes de respect de la deathline euh...

EMELINE : C'était pas trop mal.



JUSTINE : Ben en étant moins, ça a fonctionné.

EMELINE : Oui, c'est plus facile de se mettre d'accord.

JUSTINE : Y a une maxime hein qui dit ça. « Tout seul, on va plus vite...et ensemble on va plus loin ».

EMELINE : Oui. J'y pensais justement.

JUSTINE : Mais c'est vraiment ça. Mais euh oui je dirais que c'est une belle conclusion de ce projet. Je crois que on est allé vite parce qu'on n'était pas nombreux mais euh... sur base de ce ??? , maintenant on va plus loin parce qu'on est plus.

EMELINE : Oui oui. C'est beau dis, oh la la !

JUSTINE : des explosions. Feu d'artifice.

EMELINE : Euh oui du coup, vous étiez chaque fois avec des spécialistes du numérique ?

JUSTINE : Alors, on a travaillé avec Concept Expo qui est le scénographe. Ça c'était l'entreprise de scénographie qui à la base, Concept Expo, est particulièrement doué pour faire des pharmacies.

EMELINE : d'accord...

JUSTINE : Donc c'est pas forcément de la scénographie muséale. Par contre, il y a... ils ont des sous-traitants. Je cherche le nom, je ne sais plus. Enfin bref. On travaillait avec un scénographe de musée qui était leur sous-traitant qui avait travaillé pour eux pendant... enfin bref il était sous-traitant. Ça c'était un peu le micmac. Et ils avaient d'autres sous-traitants dont notamment une boîte d'informatique pour faire les supports digitaux. La boîte informatique, elle a fait donc... elle a fait quoi ? Non on n'a pas fait du vidéo parce que ça c'était encore une autre boîte. Donc on a aussi eu du travail avec des comédiens et avec des caméraman, machin etc. Donc dans l'espace R4, tu as les petites capsules vidéo avec l'archéologue, l'anthropologue, etc. Ce sont des comédiens, ce n'est pas le personnel de la grotte qui est filmé, interviewé. Et là, donc c'est une équipe de comédiens qui sont venus avec un sous-traitant, pour cette expo, faire le travail. Et euh par contre, côté céramique, on voulait que ce soit nous. D'où le fait que je sois dans une des vidéos, la partie contempo. Et il y avait Amandine qui est l'ancienne responsable de la céramique à Andenne. Enfin voilà, ça avait plus de sens. Euh donc voilà, là, il y avait les métiers qui sont filmés je vais dire, etc. et ça, Concept Expo... donc on avait un commercial et une architecte d'intérieur je crois qui était référente pour Concept Expo. Puis on avait tous leurs sous-traitants.

EMELINE : Et du coup est-ce qu'il y avait quand même un échange ? Avec toi en tant que médiatrice ou... ?

JUSTINE : Tout le temps. Par mail, par téléphone... Le projet du Phare euh à la moitié du projet, on a quand même un peu mis le Hola bien qu'on rigolait avec Cécile « on a la réunionite ». On avait des agendas de ministres, on avait des réunions tout le temps.

EMELINE : Oui, c'était réunion sur réunion.

JUSTINE : Tout le temps, tout le temps, tout le temps. Euh donc y a d'abord eu des réunions de scéno. Non d'abord, il y a eu la réunion pour boucler la muséographie et savoir un peu « tiens en muséo, vous avez mis quoi en fait avec l'ancien directeur-conservateur ? ». Donc euh voilà, essayer de rattraper le projet. Y a eu le jury de sélection du scénographe, il y a eu ben toutes les réunions de départ du projet pour mettre en place le retroplanning, se mettre d'accord sur deathline. Parce que y avait toute la mise en place des plans etc, des différentes parties, des différentes sections,... On est parti de ce qu'on a présenté au jury donc c'était un marché public donc la base avait été envoyée, on a eu des réponses. Y a eu 2 ou 3, 3 candidats qui ont été sélectionnés. On a hésité entre 2 et puis c'est Concept Expo qui l'a eu. Donc, on est revenu sur leurs plans en leur disant « ben voilà, vous avez proposé ça ça ça mais ça ça ne nous convient pas, on garde ça ». Et puis il y a eu la sélection des objets, vraiment. Et donc, les premières réunions, ça été de mettre en place les deathline, les réunions suivantes, ça ça a déjà pris quelques réunions. Et puis il y a eu les réunions qui concernaient ... qui concernaient chacune

des sections, vraiment le propos de chacune des sections, qu'est-ce qu'on entendait par là, qu'est-ce qu'on voulait. Et à chaque fois, on était avec l'architecte d'intérieure, bla bla bla, Concept Expo et le scénographe. Le scénographe qui avait lui-même de la sous-traitance pour tout ce qui était graphisme par exemple. Et il y aura des réunions de graphisme aussi plus tard. Mais dans un premier temps, on a fait section par section. Ce qu'on voulait vraiment mettre dedans, le nombre de panneaux, euh le type de propos. Et là, la muséographe est revenue dans le temps suivant dans l'élaboration des textes. Donc c'est nous qui avons élaboré les textes. Nous on a envoyé à tous les experts de nos réseaux pour relire nos textes pour voir s'ils étaient d'accord avec ce qu'on disait. Après, il était question de faire valider par la muséographe qui nous a dit c'est trop long. Comme toujours (rires). Donc il a fallu saquer dedans. Refaire partir du coup à la relecture et puis on a eu le passage, toujours pour le français, par la ... Chez Concept Expo, ils avaient aussi une sous-traitante pour la relecture française. Mais là, c'était vraiment quelqu'un de spécialisé dans l'édition etc. Puis, il a été question de la traduction. Le musée est bilingue anglais-français mais il y a aussi des supports en néerlandais et en allemand. Et donc il a fallu traduire tout tout tout tout dans les 4 langues. Enfin, dans les 3 langues supplémentaires. Et au moment de la traduction, trouver des experts en céramique dans les différentes langues parce que céramique et faïence, ce n'est pas la même chose, et qui relisaient donc la traduction. Le marché de traduction était géré par Concept expo mais les relectures, c'était nos experts. Donc il y avait tout le temps des va-et-vient entre le musée et Concept Expo. Donc voilà oui, il y a énormément de personnes qui sont intervenues sur ce projet. C'est difficile de t'en faire la liste. Il y a les remerciements à la fin.

EMELINE : Oui, j'avais vu qu'il y avait déjà pas mal de monde.

JUSTINE : Voilà et encore, on ne sait pas mettre tout le monde.

EMELINE : C'est compliqué.

JUSTINE : oui, les gens qui ont ajouté une virgule, on ne les a pas mis quoi...

(rires)

EMELINE : Et euh dès le début vous saviez que vous vouliez du numérique ? Que vous vouliez l'intégrer dans le musée ?

JUSTINE : la facilité qu'on a eu, c'est qu'on a hérité d'un projet qui était assez bien balisé. La difficulté qu'on a eu, c'était plus au niveau de la conservation, au niveau du choix des objets. Sinon l'idée de « Cuis ton pot », c'était une idée de Corentin.

EMELINE : D'accord, oui, il avait déjà pensé.

JUSTINE : c'est pas moi qui l'ai inventé. Voilà, lui voulait un jeu dans lequel on va expliquer comment on cuit un pot. Après voilà, il avait écrit 2 lignes dessus. Quand j'ai vu, j'ai fait « Ah ouais ! Je vois ce qu'il veut dire ! ». le concept ce n'est pas moi qui l'ai pensé mais...

EMELINE : Oui mais c'est toi qui l'a mis en place.

JUSTINE : Mais c'est moi qui l'ai réalisé, avec l'informaticien parce que... 'fin les balises étaient là quoi. Après, à aucun moment de ce projet... je t'ai dit on était dans un flou par rapport à est-ce qu'il va revenir ou pas. À aucun moment dans ce projet on a mis une touche très personnelle. En disant « tiens, moi je voudrais ça dans ce projet ». Moi ce qui m'a beaucoup frustré et énervé dans ce projet, c'est qu'il y avait les réunions pour Scladina, les réunions pour la céramique et du côté de la céramique, on avait deux étages du musée. Quand on se voyait, on recommençait le plan selon le parcours du début. Et donc, on prenait beaucoup de temps sur antiquité, beaucoup de temps sur Moyen-Âge, le plan relief qui posait beaucoup question et qu'est-ce qu'on allait en faire. On a passé beaucoup de temps aussi sur la mine, sur les pipes et.... À partir de la faïence, les réunions allaient beaucoup plus vite. Ben parce que en fait, on arrivait en fin de réunion et on avait faim et voilà. Et y avait des conjonctures qui faisaient que. Et en même temps il fallait chaque fois revenir. « Oui la fois passée on a dit ça sur l'Antiquité mais en fait j'aimerais bien rajouter que... » et tu avais toujours quelqu'un qui revenait avec ça. Et en même temps, c'est normal, chacun a un peu ses dada etc. et puis moi je voyais cette

section Art Contempo pour laquelle il n'y aurait plus de budget. Parce qu'on arrivait sur la queue du projet. Et ça me... Ça me travaillait, ça me chipotait par rapport à ça. Et finalement je trouve que ce qu'on a réussi à en faire, j'en suis très contente. Je suis un peu moins contente des vitrines avec euh.. les Craco et les Lampecco (?), euh...

EMELINE : Oui, sur la droite ?

JUSTINE : Oui voilà. Donc tu as les genres de chewingum, je sais pas si tu vois ? qui sont... tu as vraiment la rotonde, voilà et sur la droite, tu as la femme potiche devant toi. Donc la grande pensée à Rodin.

EMELINE : Oui. Oui oui.

JUSTINE : et sur le côté, tu as un combat de coqs. Un perroquet tout vérolé, un bouledogue. Et là, on a des vitrines fort plates. Enfin, ça fait fort frontal. Après être passé de quelque chose de très dynamique avec la rotonde, tu as un truc très droit à cet endroit-là. Et les Lampecco euh, c'est un ensemble de 3. Alors, ce sont 2 boules et un ensemble vertical (soupir puis rires). C'était très facile de les mettre de manière phallique. Donc euh on va éviter. Mais du coup, on est dans une petite vitrine, un peu encaquée, je trouve que la mise en valeur me paraît pas top de ce côté-là. Maintenant, des Craco, il y en a pleins juste avant donc voilà.. c'est... Mais toute la partie par contre contempo, je suis très contente d'avoir réussi à faire un truc où les œuvres sont présentées de manière assez dynamique, on peut tourner autour de certaines. En tous cas...

EMELINE : On sait en tous cas voir...

JUSTINE : Voilà voilà. Ça je trouve ça vraiment sympa. À un moment, j'ai vraiment eu peur de ce qu'ils allaient nous sortir à ce niveau-là. Et finalement, c'est ce que j'en retiens aussi, d'une manière plus générale, quand tu fais le moins, un truc très minimaliste, si ton contenu est bon, ça passe parfaitement. Parce que je râlais un peu à un moment de me dire « c'est con, on aurait pu faire un interactif dans la partie contempo ». Il n'y a pas d'interactif dans la partie contempo etc. Ben si, il y a la vidéo où je cause avec Anna Belen pour expliquer « tiens comment ça se fait qu'il y a encore de la céramique à Andenne ? ». mais euh... et comment la céramique est encore exploitée aujourd'hui. Je m'étais dit, y a peut-être moyen de faire mieux. Et puis finalement, c'est un endroit où y a vraiment besoin d'une médiation. Parce que c'est tout ce qui concerne l'art contempo et donc voilà. Et donc euh c'est un endroit aussi où le public est plus déconcerté. Donc, il a plus besoin d'être guidé que par rapport à une pipe ou euh les Cracco même ou...

EMELINE : Oui je pense que.. 'fin l'art contemporain en général, il y a cette nécessité de...

JUSTINE : Ah oui et il y a un constat que j'avais fait avec... avec Corentin. Donc, moi j'ai fait, j'avais travaillé dans d'autres musées avant ça. Et je trouve que.. tout ce qui est lié aux collections céramique, c'est vraiment une matière pour laquelle on a besoin d'un médiateur. On a besoin de... et là, je trouve que c'était vraiment très bien joué de la part du projet de muséographie dont on a hérité comme je disais avec l'équipe. C'est que dès l'introduction, les deux grandes questions du musée étaient présentes dans l'intro : « c'est quoi la céramique ? » et « Pourquoi Andenne ? ». Ce sont les questions qu'on a tout le temps en visite guidée ou du moins on a des questions où les gens ne savent pas très bien ce qu'est une faïence, une porcelaine. Ah ebn oui ben on va leur expliquer ce qu'est la céramique en entier alors. Et ça c'est vraiment super important de pouvoir vraiment bien le préciser dès le départ. Et là donc ,c'est présent aussi pour le visiteur individuel. Ce n'était pas présent dans l'ancien musée et là je trouve qu'on voit la différence dans l'interaction avec le public, dans euh.. Voilà, c'est difficile d'avoir quelqu'un qui sort du musée maintenant et qui va te confondre plastique et céramique.

(rires)

EMELINE : Ben voilà, c'est que... ça fonctionne.

JUSTINE : Oui oui, c'est vraiment riche. C'est vraiment bien joué de la part du projet muséo.

EMELINE : Euhh alors.

JUSTINE : Oui, je cause beaucoup.

EMELINE : Non non, pas de soucis. Ben tant mieux. C'est riche comme ça.

JUSTINE : Après tu prends ce que tu veux, tu jettes le reste.

EMELINE : Boh, c'est toujours bon à prendre, tout ne rentrera pas dans le sujet de TFE mais.

JUSTINE : Non.

EMELINE : Euh oui, du coup. Ton... peut-être ton opinion sur les musées qui euh n'intègrent pas du numérique pour toutes les raisons inimaginables ?

JUSTINE : (soupir)

EMELINE : (rire), ça en dit long...

JUSTINE : Ben nan, en fait, c'est que... c'est la même réponse que je t'ai donnée depuis le début, euh... c'est juste un moyen, c'est pas le fond du truc. Euh... Je vais essayer de réfléchir... avec mes enfants, je suis allée voir le musée des figurines de BD à Bruxelles, on a vu beaucoup de petits Schtroumfs en plastoc'. Dans un décor refait donc c'est un peu un vieux plan relief si on veut. On a passé 10 minutes là devant à essayer de dire « tiens où est la Schtroumpchette ? Où est Machin ? » et ça n'avait rien de numérique et qu'est-ce qu'on s'est bien marré. J'ai une photo de mon fils à côté d'une représentation de Lagaffe où il fait une grande grimace. Avant tout, c'est pour le contenu qu'il y est venu. Et je crois que c'est ça que les musées doivent surtout mettre en avant à l'heure actuelle, c'est leur côté fun. Et le fun, ce n'est pas nécessairement derrière un écran. Enfin, de nouveau, ça n'engage que moi, parce que on dira c'est vraiment une manière de pouvoir accrocher la jeune génération. Je crois que des écrans, ils en ont chez eux et ils en ont à l'école parce que ???? etc.

EMELINE : oui donc oui le numérique mais...

JUSTINE : S'il y a de toutes façons trop à faire sur la tablette et trop à travailler, si on pose pleins de questions et que tu dois encoder pleins de réponses etc. ils décrochent aussi donc... C'est là que je dis, ce n'est pas la panacée parce que qu'est-ce qui fait que les enfants vont me dire « Waouh c'était trop bien aujourd'hui à l'école » mais de façon ironique hein. Ben c'est parce qu'ils ont eu cours de religion et qu'on les a mis devant un film qui raconte l'histoire de Jésus. Voilà. (rires). « Oh on a regardé la TV ». Voilà. À côté de ça, ils vont te dire que là où ils ont eu un apprentissage vraiment chouette, c'est quand ils vont te dire qu'ils ont été en sous-groupes, qu'ils ont été actifs et qu'avec leur équipe, ils ont gagné quelque chose. Et là c'est beaucoup plus riche. Et sur le long terme, ils vont plus en retenir quelque chose qu'après une après-midi devant une télé.

EMELINE : Mmmh, c'est sûr.

JUSTINE : Enfin, je parle de mes expériences aussi. Je prends l'exemple du film sur la vie de Jésus parce que je pense qu'on a tous eu ça en cours de religion pour ceux qui ont des cours de religion. Pfff (soupir). Ne me demande plus ce qu'il y a avait dans ces films, j'en sais rien.

EMELINE : On ne retient pas...

JUSTINE : Ben oui je n'ai pas retenu. Par contre, en 4<sup>e</sup> secondaire, j'ai dû créer un conte avec deux copains de ma classe qui n'étaient mes meilleurs amis à la base. On a dû bosser ensemble. Je me suis dit « Merde, pourquoi je suis avec ces grandeurs et en plus, on n'a pas le même humour etc. » et on a fait une histoire vraiment super chouette. Et je sais encore te raconter la fin, peut-être pas plus tout l'histoire et encore la trame je l'ai encore en tête. Et ça, ça a vraiment été un vrai travail de groupe où on s'est retrouvé dans notre caca à se dire ben les consignes du prof c'est ça, le prof est allumé, il nous propose des trucs complètement débiles. Tiens, qu'est-ce que nous on va en faire ? et euh, c'était vraiment super chouette de créer cette histoire et de ... Et je crois que quand tu la lisais au final, c'était pas un truc publiable qu'on montrerait à un éditeur mais y avait la patte de chacun des partenaires du groupe. Alors bon ça, c'est un travail de secondaires, maintenant si tu reparles travail professionnel, il faut que ça ait une cohérence, c'est sûr. (silence). Mais c'est aussi ce que je disais avec l'équipe de médiation d'aujourd'hui,

ils ont hérité d'un musée qu'ils n'ont pas conçu. Je suis la seule à vraiment avoir fait partie de la conception. Mais ils y apportent une originalité et une créativité dans les activités et euh...

EMELINE : Oh oui je sais.

(rires)

JUSTINE : je commence à être frustrée parce que y a jamais de bouton stop.

EMELINE : Oui, à un moment y a pas le choix.

JUSTINE : Ben écoute... Non ce qui est vraiment très chouette, c'est qu'on a mis en place le projet pour les 5 prochaines années, le quinquennal pour la fédération Wallonie-Bruxelles et donc on a ça et donc il faut qu'on se tienne.

(rires)

EMELINE : oui oui

JUSTINE : Et donc, quand ils partent sur... « Non, non ! ce n'est pas dans notre projet fédération Wallonie-Bruxelles ».

(rires)

EMELINE : Oui, il faut les recadrer.

(silence)

JUSTINE : Tu as encore des questions pour moi ?

EMELINE : Euh, je regarde, je fais vite le tour. Euh pom pom. Ah oui, peut-être ça. Est-ce que tu penses qu'il y a une... enfin que l'institution muséale serait en tension entre s'adapter à ses publics et préserver l'exigence scientifique ? Est-ce qu'on choisirait le numérique pour pouvoir toucher un certain public mais qu'à côté de ça, on perd le savoir scientifique ou qu'on ne sait peut-être pas être aussi...

JUSTINE : C'est une vraie question ça. C'est une bonne question ça !

EMELINE : C'est Eva Sandri. Page 57 d'Eva Sandri.

JUSTINE : Ohh...

EMELINE : ça m'a inspiré.

JUSTINE : D'accord. Tu n'as pas pondu ça toute seule.

EMELINE : Non, je ne peux pas m'accorder le mérite de cette question.

JUSTINE : C'est bien, tu es honnête. Euh. Je pense que c'est des questions qui ont fait peur il y a quelques années. Vraiment après la création de ce nouveau musée et aussi les discussions avec d'autres musée, avec des collègues d'autres musées, on n'en est plus là aujourd'hui.

EMELINE : Ok, mmh.

JUSTINE : Par contre. Parce que... y a moyen... ce qui s'est passé aussi, c'est que les outils numériques ont suffisamment évolué que pour proposer un support qui permet d'aller en profondeur du sujet. Euh, je me souviens d'un truc nul de chez nul que j'avais testé à la Maison de la Science. Où c'était un peu comme la kinect ? où euh tu étais devant un écran et il reconnaissait des mouvements. Tu es dans un cercle et tu commences à t'exciter dans l'air parce que ça ne marche pas. Donc tu te retrouves à faire une choré débile avec des collègues qui te regardent l'air de dire « Qu'est-ce que tu fous ? ». Quand ça fonctionnait, tu te rendais compte que avec ta main, tu allais cliquer sur une date et il y avait un écriteau qui sortait avec un commentaire dessus. Tu recliquais, ça se refermait. Tu avançais sur la ligne, tu recliquais sur une autre date et tu avais un autre écriteau qui s'ouvrait.

EMELINE : Oui, voilà quoi.

JUSTINE : Tu foutais un beau panneau où tout était écrit d'un coup. C'était moins cher, ça fonctionnait pareil voire mieux. Parce que là, on s'énervait parce que l'outil ne fonctionnait pas. Donc je pense qu'en terme de contenu, c'était très bien... Alors oui, quand même une petite nuance à mettre. Pour l'avoir vécu ailleurs quand on parlait aussi de QR codes etc., il y a eu des expériences très négatives dans d'autres musées avec des concepteurs externes qui devaient créer un jeu, un parcours QR code, qu'importe. Mais qui ne connaissaient pas le contenu du musée.

EMELINE : Ah bon.

JUSTINE : et donc ils te sortaient des grosses énormités ou des grosses conneries. Ben voilà. Ou qui étaient à côté du propos, à côté de la plaque. Et donc ça a posé problème mais de plus en plus, les musées ou les sites patrimoniaux qui se lancent dans un outil numérique réfléchissent leur contenu avant. Soit ils le fournissent au concepteur du jeu qui mettra tout en musique, soit maintenant c'est en interne. Il y a bien quelqu'un qui a ce profil-là. Comme dans les années 80, on engageait un photographe dans le musée parce que c'était super de faire de belles photos des collections. À l'heure actuelle, tout le monde sait faire une belle photo qui soit suffisante pour un inventaire de musée. Mais par contre, tout le monde ne sait pas faire un site internet ou ne sait pas coder... voilà. Ça ce sont des compétences qui sont recherchées dans les musées aussi. Je crois que tout ça va aller vers une polyvalence recherchée chez les médiateurs. Et ça c'est important à te dire aussi pour toi qui est en 2<sup>e</sup> Master. Pouvoir à un moment ne pas en rester qu'à la formation de base.

EMELINE : Mmh.

JUSTINE : On a déjà beaucoup parlé ici au musée de ce qu'il en était des langues mais il y a aussi toutes les questions liées au graphisme, aux compétences en communication, les compétences en relations publiques, secrétariat, le management, la gestion d'équipe. Alors, on apprend toute sa vie, on continue à faire des formations et c'est vraiment chouette. Mais je crois qu'il y a un message... pour l'avoir vécu en sortant des études mais aussi en passant de l'autre côté de la barrière en étant assistante puis prof un petit peu à l'unif, c'est un message qui n'est pas assez donné à l'université. Euh.. en tous cas à mon sens. On a vraiment l'impression que la formation se suffit à elle-même. Qu'avoir le diplôme donne accès à et en fait pas du tout. 'fin..

EMELINE : ça te donne peut-être accès mais après sur...

JUSTINE : Sur le long terme, clairement pas. Ça je ... pense clairement qu'il faut clairement rester sur la formation continue. Mais même en début de carrière, dès le départ, avoir des formations à côté. Moi, je pense que ce qui m'a vraiment sauvée dans ma recherche d'emploi, c'était tout ce que j'avais développé en animation à côté. Mais voilà, ça c'est parce que c'est ma personnalité et en même temps, on ne va pas faire des choses qui ne nous correspondent pas et qui ne te plaisent pas non plus. Mais tout ce qui pourra enrichir vraiment ton CV... parce que à côté de ça, j'ai un ami qui avait fait après ses études en archéologie qui avait fait les langues en se disant « tiens, ça sera un débouché supplémentaire ». et il était quasi parfait bilingue en néerlandais mais c'est quelqu'un qui ne sait pas communiquer. Enfin il n'aime pas donc voilà il n'a pas fini là-dedans. Et tant mieux. Parce que sinon bon il se serait emmerdé.

EMELINE : Oui, ben oui.

JUSTINE : Donc voilà. Mais c'est important aussi de faire des choses qui sont liées à ce que tu aimes bien mais ça c'est pas nouveau...

EMELINE : Oui et c'est plus sympa. (rires). Faire des stages avec des enfants tout le temps.

JUSTINE : Ouiiii.

EMELINE : Ben écoute euh, moi je pense que j'ai fait le tour sauf si toi tu as quelque chose dont on n'a pas encore parlé.

JUSTINE : à votre service

EMELINE : Ben merci beaucoup !

JUSTINE : Pas de soucis ! Euh non, je réfléchis par rapport au... le QR code à l'heure actuelle. Je vais peut-être te resituer un petit peu. Je peux te passer peut-être mon TFE. Donc après mon mémoire et mes études en histoire de l'art, j'avais fait mon mémoire sur la sculpture publique. Donc euh là le numérique n'intervenait pas donc c'était déjà un truc qui me titillait petit peu. Euh on avait fait avec ma promotrice, un questionnaire avant la visite pour des élèves de primaire et puis je leur faisais une visite guidée de la sculpture publique à LLN, là où j'habitais. Et puis après la visite, je repassais en classe, une semaine après leur poser le même questionnaire et je mesurais l'impact de ma visite. Et ça c'était vraiment très chouette de se dire

« tiens en fait, ça sert à quelque chose ». (rires). Comment formuler les choses pour qu'elles aient un impact significatif ? et là je dirais aussi que raconter quelque chose, dire quelque chose, c'est pas retenu la plupart du temps. Certains oui qui ont peut-être une mémoire plus auditive etc. Par contre, l'impact de la visite au niveau euh attitude par rapport à l'art contemporain, ça c'était intéressant. De voir des a priori qu'ils avaient avant la visite et puis la manière dont la visite avait un petit peu ouvert le champ de réflexion par rapport à ça. C'était des questions personnelles, un rendu plus personnel et donc ça, c'était intéressant vraiment comme sujet. Et par la suite, donc ça c'était en 2015 alors, j'ai fait la formation en management du tourisme. Proposé par le socle de compétences du tourisme du forem. Et euh, ce que j'ai proposé comme TFE, à ce moment-là, j'étais en recherche d'emploi donc euh.. enfin, je n'avais pas un job vraiment aligné au patrimoine à ce moment-là. Et donc pour vraiment retomber vers mon premier dada, c'était de créer une entreprise qui allait proposer ses services aux musées en tant que prestataire externe pour créer des jeux dans les musées ou les sites patrimoniaux avec des QR codes. Voilà. Euh, je parlais d'un projet que j'avais développé à l'époque à l'Abbaye de Villers. Un peu comme ce que tu as fait avec le jeu de Mani.

EMELINE : Oui.

JUSTINE : et proposer de voilà, je viens avec ma société et je vais créer ça et proposer ça etc. et à ce moment-là, on était sur le mode « ouais mais le QR code, c'est difficile à évaluer. Est-ce qu'il est complètement mort, pas encore ? vers quoi est-ce qu'on va ? etc. ». Je dirais qu'il a eu un regain d'intérêt avec la crise sanitaire ici. On l'a vu ici avec les menus dans les restaurants avec les QR codes ou ce genre de choses. La grosse difficulté, c'est que pour toute technologie, je crois que ça va être valable, c'est qu'à partir du moment où sur le marché tu as beaucoup de mauvais exemples, ça discrédite ta technologie. Le problème qu'on a eu avec le QR code, c'est qu'on avait des trucs où tu avais la fiche, un QR code, tu flashais le QR code et apparaissait sur ton écran de smartphone la fiche. Ben elle est devant moi, à quoi ça sert ? Voilà quoi. Et donc l'idée c'est que ça te... si ça a un côté un peu mystérieux ben il faut qu'il y ait une information qui apparaissent qu'il n'y a pas ailleurs. Par exemple, le jeu que tu as fait avec Mani, si c'était pour flasher le truc et avoir sur ton écran le contenu du panneau qui est juste à côté de toi...

EMELINE : ça n'a pas beaucoup d'intérêt.

JUSTINE : Voilà. Et donc le problème, c'est qu'il y a eu beaucoup de mauvais exemples sur le marché et donc quand on parlait QR code, il y avait des gens aux accueils des musées qui disaient « Ah non, moi je ne fais pas ça, ça m'énerve ». Après, ce qu'on a aussi et c'est là que c'est un important d'être bien en connexion médiation et accueil, ces équipes-là sont super importantes au musée, c'est de savoir un peu quel est le retour des visiteurs. Euh, il y a des visiteurs, j'ai déjà entendu, qui à l'accueil disaient « ah non, moi je suis avec les enfants, je ne sors pas mon téléphone, on est déjà tellement sur les écrans. Si on est en sortie en famille, c'est pas pour être sur notre téléphone ». Mais c'est une réalité avec laquelle il faut composer aussi. D'où... je crois aussi qu'il y a une grosse recherche d'humain de la part des gens. Surtout de la part des publics qui n'ont pas l'habitude d'aller au musée et il y a une grande demande pour venir à des activités festives etc. Et je crois qu'avant de mettre en place, ça peut être une conclusion en soi, euhh... Avant de mettre en place un budget, réfléchir à un budget pour faire un outil en autonomie sur une tablette, enfin de façon numérique, il est peut-être plus intéressant de penser à un budget pour faire un événement gratuit. Euh voilà pour essayer de faire un truc très démocratique, aller chercher un public qui ne vient pas d'habitude au musée et lui proposer de venir faire une activité. À partir du moment où on arrive à faire du musée un lieu où on se sent bien, où on a envie de venir, où on s'amuse, je disais à mes collègues « oui on fait un nouveau musée parce qu'on va apprendre des choses au musée », ben c'est peut-être pas la priorité ?

EMELINE : Mmh

JUSTINE : S'ils sortent du musée et ils ne savent pas redire ce que c'est de la céramique, c'est pas grave du moment qu'ils me disent pas « c'était trop nul, je me suis fait chier, je reviendrai jamais plus ». Voilà, du moment qu'ils me disent « waw, j'ai passé un bon moment, c'était joli » ou qu'ils me disent... ben voilà ici, l'école de ma fille est venue l'année passée, toute l'école est passée dans le musée, toutes les maternelles et j'en discutais avec une maman hier, que je viens de rencontrer parce qu'elle n'est pas dans la classe de ma fille et elle me dit qu'elle aimerait des informations sur nos stages etc. au musée. « Ah c'est toi qui... je viens de comprendre. Ma fille vient de me dire que c'était la maman de Florine qui avait fait l'animation etc. » et elle me dit « Cette visite a été une révélation pour ma fille, elle a trop envie de revenir... bah voilà elle n'a que 4ans donc euh c'est vrai qu'elle ne sait pas encore si elle aime bien le sport, si elle aime bien etc. mais tout doucement ça commence à marquer un petit peu ses intérêts et ben on ne savait pas que ce genre de choses existaient dans la région mais elle est revenue enchantée de cette visite au musée et elle n'a qu'une envie, c'est d'y retourner. Alors, dis-moi, c'est quoi les expos pour l'instant ? on va venir à Noël ». 'fin et donc du coup, c'est chouette parce que c'est la petite puce qui motive sa maman, enfin ses parents aussi de façon générale et c'est ça finalement, faire du musée un lieu où l'on se sent bien. Alors que ça soit derrière un écran, d'avoir une tablette dans les mains, je m'en fous. Du moment que les gens se sentent bien...

EMELINE : C'est ce qui compte.

JUSTINE : Et contrairement à ce que j'aurais dit il y a quelques années, je crois qu'aujourd'hui, c'est avec un être humain en face de soi. Que... on va plus loin. Que là on va vraiment travailler sur le... Pour ça, le Prehisto Museum l'a bien compris. À faire vraiment des... à chaque fois que tu débarques, il y a un médiateur qui est là. ça doit coût une blinde... je sais pas du tout comment ils gèrent leurs finances et où ils en sont mais euh... je ne sais pas du tout comment est-ce qu'on pourrait gérer ça chez nous avec le personnel parce que c'est... c'est un.. c'est un gouffre. Mais en terme d'expérience-visiteur, c'est...

EMELINE : C'est top.

JUSTINE : C'est voilà. Je dirais que là où... parce que tu demandais... ta question c'était aussi le lien entre le contenu et le côté fun de la tablette ...

EMELINE : euhh oui.

JUSTINE : euuh, là où j'ai fort entendu la question.. c'était pas par rapport au numérique, c'était par rapport au déguisement.

EMELINE : Mmmh.

JUSTINE : Est-ce que sur les sites patrimoniaux, surtout, pour accueillir les visiteurs, est-ce qu'on se déguise ? j'ai des collègues qui montaient au créneau en disant « Non, c'est pas de la ?? ». On n'est pas des guignols » et d'autres qui euh tu disais à peine les deux trois premières syllabes de déguisement qu'ils étaient déjà...

EMELINE : à moitié déguisés ?

JUSTINE : entrain de se... Oui voilà ! à moitié déguisés, oui voilà.(rires). Allons-y, let's go. Je sais qu'à la Citadelle de Namur, ils aussi fait beaucoup ça. (téléphone sonne) Oh mince... Bon ben, c'est pas grave.

EMELINE : sinon pas de soucis...

JUSTINE : Les collègues sont là. Donc voilà, ça c'est vrai que... ça a plus été cette question-là euh le déguisement...

(téléphone sonne toujours...)

EMELINE : Sinon, on fait pause, il y a pas de soucis.

JUSTINE : je sens que je vais descendre et que ça sera finit. Bref tout ça pour dire que... moi j'ai plus entendu par rapport à cette idée de l'expérience visiteur, on doit pas être Disneyland non plus.

EMELINE : Oui, enfin faut trouver... encore une fois, c'est une sorte d'équilibre et ...



JUSTINE : Et parfois, moi j'ai posé la question « Mais pourquoi pas ? »

EMELINE : Mmmh

JUSTINE : Il y a du contenu aussi chez Disney.

EMELINE : Oui, c'est un argument.

JUSTINE : Ben euh...(rires). Mais euh, je crois que ce qui est important, c'est de ne pas perdre de vue nos missions prioritaires.

EMELINE : Mmmh.

JUSTINE : Et de s'adapter au public qui est en face de soi. Parce que, même chez Disney, si ils font une visite scolaire, ça n'aura pas le même objectif qu'un anniversaire. Enfin voilà, c'est une question d'équilibre aussi dans le musée mais faut aussi que ça sorte du cadre. (rires)

EMELINE : Pas de soucis hein moi.

JUSTINE : ça va partir dans tous les sens... ça répond à tes questions madame ?

EMELINE : Oui je pense hein. Merci beaucoup !

JUSTINE : Avec grand plaisir !

### 3) Élise : 8 mars 2022, cuisine de l'ancien Musée de la Céramique d'Andenne

EMELINE : Alors, est-ce que tu peux peut-être me donner ton avis sur le numérique en général ou alors si tu préfères, plutôt sur les écrans dans le musée ? Je ne sais pas ce qui te parle le plus...

ÉLISE : Euh, comme tu préfères.

EMELINE : Dac, ben les écrans dans le musée alors.

ÉLISE : D'accord, alors les écrans dans le musée. Euh ben je pense que ça plait beaucoup aux enfants déjà. C'est vraiment un point d'appel. Au point parfois que ça les distrait un petit peu quand on fait une activité plus libre comme par exemple une chasse aux détails dans le musée.

EMELINE : Oui ok.

ÉLISE : Euh, il faut être un peu attentif à ce qu'ils ne finissent pas sur les écrans quand le groupe se disperse dans l'étage. Quand on n'a pas l'attention des enfants, c'est parfois un peu compliqué. Après, c'est pas... il suffit de faire la remarque que c'est pas maintenant. Mais il vaut mieux réserver du coup un temps pour que les enfants puissent y aller. Ce qui n'est pas toujours facile quand ton groupe est grand parce que tu n'as qu'un seul interactif numérique.

EMELINE : Oui en fonction de l'étage dans lequel tu es...

ÉLISE : Ou alors ils veulent tous faire le même...(rires)

EMELINE : Oui...

ÉLISE : donc euh... ça c'est voilà. Donc je pense que c'est bien. Pour euh les visiteurs individuels, c'est un vrai plus. Pour la médiation de groupe, parfois c'est un petit peu plus embêtant mais voilà.

EMELINE : Et du coup, comment tu fais pour euh... pour gérer ce groupe qui... enfin si tu les lâches dans le musée, à part euh... Tu peux leur dire que c'est pas le moment mais est-ce qu'ils écoutent directement ou est-ce que tu dois mettre en place autre chose ?

ÉLISE : Oui, la plupart du temps, c'est bon, on passe à autre chose parce que les activités... les activités que je prépare sont SUPER FUN évidemment ?!

EMELINE : évidemment ! je n'en doute pas ! (rires)

ÉLISE : Donc, c'est pas vraiment un problème mais par contre si les enfants ne sont pas des enfants qui reviennent, euh donc ils savent qu'ils n'auront pas l'occasion de faire ce jeu à un autre moment. Si tu n'as pas prévu 10 petites minutes de battement pour qu'ils puissent aller le faire, parfois ça crée des petites frustrations quoi... les parents arrivent et... Alors quand je n'ai pas le temps pendant mon activité, parfois du coup, je laisse monter les parents sans qu'ils payent l'entrée au musée en leur demandant bien de voilà de ne pas faire le tour du musée.

EMELINE : Oui, de juste aller...

ÉLISE : de juste aller pour que leur enfant puisse voilà. Et bon voilà, souvent, ils font l'étage complet quand même.

EMELINE : Oui, ben c'est dur de résister...

ÉLISE : Mais voilà. Et c'est pas très grave parce que mon but à moi, c'est pas tellement de faire des rentrées d'entrées, c'est que les gens fassent du musée un lieu à eux quoi. Mes objectifs à moi et de mon service, ils sont remplis si tu veux. Même si je dois parfois un peu tricher sur les objectifs des autres [rires].

EMELINE : Ah bon y a des gens qui sont montés ?

ÉLISE : Donc voilà, ça c'est juste le petit, parfois la façon dont il faut gérer, c'est ça quoi. Et quand... plus ton groupe est grand, par exemple avec une classe, ben c'est pas possible de faire passer tous les enfants donc souvent je m'arrange pour qu'on passe vite devant. Alors, ça c'est pour les interactifs mais c'est vrai aussi pour les interactifs qui ne sont pas numériques sauf qu'ils attirent moins les enfants.

EMELINE : Oui ok.

ÉLISE : euh donc y a des enfants qui dans le musée, tu vois il y a l'interactif les objets modernes et les objets anciens ?

EMELINE : Euh oui. Oui oui. Avec les petites lumières ?

ÉLISE : Oui voilà. Et ça aussi, les enfants ont envie de le faire mais déjà il y en a beaucoup donc ils peuvent s'y essayer en même temps, tu vois ?

EMELINE : Oui.

ÉLISE : c'est pas au tour à tour, donc on peut gagner vite du temps. Et puis, ça les attire pas tous tandis que les écrans...

EMELINE : ça va marcher avec tous.

ÉLISE : Voilà et si y en a un qui veut le faire, il faut que tout le monde le fasse... tandis que l'autre, boh ils ont vu comment ça marchait. Et si c'est pas eux qui soulèvent la petite trappe, c'est pas grave. Tu vois un copain le faire, ça peut suffire quoi. Mais pas le numérique... ça, il faut toucher. Donc, ça c'est plus embêtant. Et puis il y a les écrans de témoignages.

EMELINE : Oui.

ÉLISE : Dans la partie céramique euh je les utilise quasiment jamais en médiation sauf peut-être parfois celui sur le témoignage du mineur.

EMELINE : Oui.

ÉLISE : Euh... pour les plus grands qui doivent justement travailler sur les témoignages pour coller à des compétences particulières du scolaire quoi.

EMELINE : Mmmh.

ÉLISE : euh et ... ça n'attire pas tellement spontanément. Si tu es en visite avec un guide, ils ne s'approchent pas des écrans quoi. Euh par contre, la partie préhistoire, celui sur euh... y a vraiment beaucoup d'écrans. En préhistoire, il y en a énormément et là, les enfants sont quand même tentés par tous ceux qui ont des cornets d'écoute.

EMELINE : Ah oui, oui oui oui.

ÉLISE : Parce qu'ils ont l'impression qu'ils vont pouvoir aussi décider à un moment donné qu'il se passe quelque chose... il y a des boutons pour changer les langues... et c'est pleins de vidéos différentes sur un même écran donc comme ça ne tourne pas en boucle, qu'ils peuvent choisir parfois juste ils lancent la vidéo puis ils interrompent et ils en lancent une autre.

EMELINE : D'accord, oui en fait c'est juste le fait de...

ÉLISE : Juste le fait de toucher l'écran et de pouvoir le manipuler et...

EMELINE : Oui donc finalement ils n'écoutent même pas forcément les infos...

ÉLISE : non. Et en même temps, c'est pas du tout adapté à un discours pour les enfants donc c'est normal qu'ils décrochent. Euh et alors, il y a l'ordinateur qui a une tête d'ordinateur là sur la... qui ça, les attire beaucoup avec la molette. Et c'est la même chose que pour les interactifs-numérique, si tu dis non « c'est pas le moment », ça va. Mais comme c'est pas des jeux, c'est

pas... ils n'ont pas nécessairement besoin d'y passer après quoi, tu vois ?! Ils ont vu ce que c'est...

EMELINE : Oui, ça va les attirer mais après...

ÉLISE : Oui, après, ils passent à autre chose. Tandis que le jeu du chamois, il y en a un qui lance et il faut qu'ils le fassent tous. (rires)

EMELINE : Et tu perds vite...

ÉLISE : C'est ça...

EMELINE : Et ça dure quand même, l'air de rien il n'est pas si long que ça mais si tu dois en faire passer...

ÉLISE : Oui et en fait quand un enfant le fait, toi tu peux expliquer en quoi c'est intéressant, tous les contenus qui sont mobilisés par l'interactif. Mais c'est pas le cas à chaque fois qu'un enfant le fait. Je n'ai pas suffisamment de contenu pour introduire des choses à chaque enfant. Donc, j'évite de les utiliser.

EMELINE : Ok.

ÉLISE : Mais quand je sais que les enfants ont très envie de le faire, je me débrouille pour...

EMELINE : Oui donc quand tu... tu fais ton activité dans le musée, tu ne vas pas forcément intégrer ...

ÉLISE : J'évite. J'évite un maximum de mobiliser les interactifs.

EMELINE : Ok, tu ne le prévois pas du tout dans ton...

ÉLISE : Non. Et même les vidéos parce que même quand elles sont bien faites je... j'estime que mon explication qui peut s'adapter aux questions des enfants, à ce qui a été dit avant et ce qui va être dit après, c'est plus pertinent que...

EMELINE : Oui, c'est sûr que toi tu peux comment ? modifier ton propos par rapport à une discussion que tu as eu avant le groupe ou quoi...

ÉLISE : Voilà et du coup, même pour... euh il y en a avec des schémas où je me dis, c'est quand même très clair. Et je sais que Louise utilise la vidéo du remplissage de la grotte.

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : Elle, elle aime bien mais moi je le mime en fait. (Mime avec ces bras les différentes couches de terre qui se superposent). Je fais faire une petite macarena aux enfants (rires) et du coup, à moi ça me convient mieux, tu vois que de commenter une vidéo. Qui est moins mon style de médiation. Sans que... je ne pense pas que c'est une mauvaise ou une bonne idée, c'est juste mon style à moi.

EMELINE : Oui, toi tu te sens plus à l'aise et tu trouves plus pertinent de le faire toi-même.

ÉLISE : Et du coup, je me sens plus à l'aise de le faire moi-même aussi que de commenter la vidéo où je me sens un peu comme... tu sais comme à un examen devant ton power point où t'as envie de le regarder aussi (rires) et en même temps, tu as envie de montrer que tu connais... Voilà. Et puis aussi comme je n'explique jamais deux fois de la même façon non plus... mais ça c'est parce que je n'ai pas un discours très calibré. Euh être calée sur une vidéo pour moi, c'est un effort supplémentaire.

EMELINE : Ok. Oui ça va te rendre ... ça va être plus compliqué.

ÉLISE : c'est plus compliqué pour moi de me dire « ah oui faut toujours que je l'explique de la même façon parce qu'il faut que je suive ce qui se passe dans la vidéo ». Tandis que...

EMELINE : ... en le faisant toi-même, tu donnes les infos dans l'ordre que tu veux.

ÉLISE : Voilà.

EMELINE : Ok. Euh et du coup ton... pour le numérique, tu es plutôt pour, contre ? Là, tu avais l'air plutôt ok avec mais...

ÉLISE : Oui je suis pas euh contre mais euh je fais rarement le choix du numérique. Euh sauf que maintenant c'est une donnée avec laquelle on doit fonctionner parce que c'est demandé par la Fédération. Du coup, ce que je fais, c'est plutôt de créer avec le site Géniali. Je sais pas si tu connais ?

EMELINE : Connais pas non...

(la directrice entre dans la pièce et se fait chauffer de l'eau pour un thé)

ÉLISE : c'est un petit site d'hébergement gratuit. Qui propose des modèles un peu comme Word Press mais pour créer des sites internet de démystification (?). Et donc là, c'est la deuxième fois qu'on utilise ces petits... ce site. Mélanie si tu veux, je m'interromps.

(La directrice fait signe non, continuez.) (rires) (bruit de bouilloire qui continue)

ÉLISE : donc on a utilisé 2 fois déjà ce site, cette plateforme pour créer des outils pour dodo au musée ou nuit au musée où les enfants étaient en autonomie. Un en guidant les enfants et un où les enfants doivent connaître le jeu pour pouvoir fonctionner sans qu'il y ait un animateur avec eux. Euh ça fonctionne... donc c'est un truc qui peut être chargé hors connexion sur des supports comme par exemple une tablette, un ordinateur. Et le principe c'est qu'ils devaient trouver des réponses dans le musée, les encoder sur ce site internet et il y avait de portes qui s'ouvraient, des cadenas qui leur donnaient des codes, qui leur disaient d'aller à autre endroit du musée. Et ça, je pouvais le faire en papier en fait...

EMELINE : Oui.

ÉLISE : Et ça me demanderait moins de temps de le faire en papier parce que je suis pas hyper à l'aise avec les nouvelles technologies... (rires) Il faut quand même de toutes façons que tu penses ta structure sur papier avant de le faire sur du numérique. Euh mais... je pense que j'ai eu plus de succès à mes activités parce que j'avais mis ça sous forme numérique. Et puis tu peux faire des animations qui sont cools quoi : des étoiles par exemple. C'était un truc avec des extraterrestres pour un de nos jeux et donc il y avait les portes du vaisseau extraterrestre qui se fermaient quand ils donnaient une mauvaise réponse, qui s'ouvraient un petit peu quand on en avait une bonne. Euh donc voilà, il y a des animations qui visuellement sont chouettes. Et puis alors il y a des trucs que je ne saurais pas faire sans support numérique. Par exemple, après avoir répondu aux autres questions, il fallait trouver les parasites dans le corps de la personne qu'ils avaient reconnu comme inventeur. Et du coup-là, j'avais mis une lampe de poche qui scannait les petits personnages et ça ben sans numérique, je ne sais pas le faire. Et ça rajoute... il n'y a pas de contenu qui passe à ce moment-là mais ça rajoute juste la partie ludique.

EMELINE : Oui, ça met un peu plus en forme et...

ÉLISE : C'est de l'habillage.

EMELINE : ça envoie des paillettes.

ÉLISE : Oui voilà, ça met des paillettes. (rires) Voilà, je pense que quand c'est bien utilisé, c'est un vrai plus. Dans beaucoup de musées, je trouve que parfois on met du numérique pour mettre du numérique sans penser où ça peut... ben quand on parle de la formation à la dramaturgie... sans penser au parcours complet du visiteur et à ce que ça va pouvoir apporter en plus par rapport à si tu n'as pas ça. Tu vois, si tu n'as pas un vrai plus, si c'est pour remplacer autre chose qui fonctionne sans ben je pense que parfois ça n'a pas de sens.

EMELINE : Oui, si c'est juste pour cocher la case « j'ai du numérique dans mon musée », c'est...

ÉLISE : Non, je pense que c'est pas... enfin je suis pas contre mais euh... et comme il y a quand même une barrière. Le numérique c'est pas accessible à tout le monde. Il y a quand même une barrière générationnelle, il y a une barrière sociale aussi. Faire le choix du numérique, c'est parfois priver une partie des visiteurs d'un accès à la médiation. Si tu choisis de la faire... Si elle fonctionne hors du numérique, si elle fonctionne avec des clapets, des ampoules qui s'allument, avec des... ils auraient accès à ces contenus, ils auraient accès à cette médiation. Donc voilà, il faut un peu faire attention à pas faire partout du numérique.

EMELINE : Oui oui. Ben c'est marrant parce que toi tu prends justement le fait que le numérique peut justement garder à distance certains publics et j'ai eu beaucoup de discours justement, et je pense que tu l'as dit au début que le numérique ça allait aussi chercher certains autres publics.

ÉLISE : Oui, ça attire mais... Les jeunes ça les attire spontanément mais j'ai pleins d'autres choses dans ma mallette de médiation qui peuvent fonctionner avec les jeunes, tu vois ?! donc ce n'est pas le seul truc qui va... Peut-être pour les ados, c'est quand même une grosse aide. Ados ? oui ado complètement. Mais pour les enfants, il y a tellement de choses qui marchent sans ça quoi.

EMELINE : Oui surtout que quand tu regardes des maternelles et tout ça, ils ont aussi plus envie d'aller euh... enfin quand je regarde l'animation « Les Mains dans la terre », rien que le fait de toucher les trucs, j'ai l'impression que ça marche plus que...

ÉLISE : Oui ça marche mieux.

EMELINE : que de regarder sur un écran.

ÉLISE : une vidéo ou ... Oui tout à fait. Donc ça c'est parce que c'est l'interaction aussi. Et que c'est moins... et que c'est lié à leur développement. Mais voilà. Mais comme je suis très public fragilisé, je suis très attentive... C'est ma casquette... C'est pour ça aussi que peut-être qu'on n'a pas le même discours...

EMELINE : Mais oui mais c'est chouette et intéressant. C'est plus riche aussi d'avoir des avis un peu plus nuancés et différents, c'est bien. Euh... est-ce que tu me dire un mot sur ta conception de la médiation ? sur euh les objectifs que tu te mets au quotidien dans ton métier ?

ÉLISE : Alors je dirais que c'est plus des objectifs de qualité que de quantité. Par exemple déjà, pour moi ça n'a pas beaucoup d'importance si mon activité n'a pas brassé beaucoup de monde, si les gens que j'ai touché ça été qualitatif. Si soit c'est des gens que je n'aurais pas touché en dehors de cette médiation, des gens qui ne viennent pas en dehors de ça par exemple. Ou bien des gens qui ont mieux compris ou qui ont eu un accès particulier à mon contenu. Voilà, ça compte particulièrement. Et alors, ma conception de la médiation (sourire), je vais te faire recopier des milliards de pages (rires). Alors, en quelques mots...

EMELINE : Bon, je mets le chrono et ... (rires)

ÉLISE : (rires) je dirais que c'est euh... ben par exemple, on parlait de contenu. Pour moi, c'est moins important de transmettre le contenu que de transmettre une méthode qui permette aux gens d'analyser toutes sortes de contenu. Donc je m'en fiche un peu s'ils repartent sans savoir faire la différence entre céramique et argile ou... Bien sûr, c'est dans mes contenus pour pleins de visites, ça devient des contenus prioritaires quoi... parce que c'est dans mon fil de visite. Mais avant tout, j'ai envie qu'une classe qui vient ou un groupe de public fragilisé qui réserve une médiation, qu'ils repartent en se disant « C'est aussi ça et j'ai envie d'y retourner, et j'ai envie d'aller en voir d'autres ». C'est plutôt ça, un éveil à la... à une forme de culture qui est encore souvent perçue, je pense, comme un lieu un peu élitiste et pas fait pour tout le monde. Donc, ça... Voilà, je dirais que c'est ça le plus important dans la médiation culturelle.

EMELINE : Ok parfait. Euh... alors oui du coup, médiation qui intègre les écrans interactifs, ça c'est ... ?

ÉLISE : J'en fais jamais moi.

EMELINE : Jamais jamais.

ÉLISE : Voilà, oui j'ai sûrement dû en faire mais une fois ou deux et j'en referai peut-être mais... je.... C'est... j'évite quoi.

EMELINE : Ok. Et euh, est-ce que tu as peut-être l'impression d'être parfois bloquée, enfin au niveau de l'institution, qu'elle oblige, enfin... Est-ce qu'il y aurait une pression à ce niveau-là ? Donc de te faire utiliser les interactifs ou en tous cas de les mettre en avant alors que ben toi t'es pas trop à l'aise avec ça ?

ÉLISE : Non.

EMELINE : Ok. Cool. Euh... et est-ce que tu penses que l'institution ... Ah. Il ne détecte plus les sons, pourtant on parle (problème de téléphone). Ah, bon ça va. Euh.. Est-ce que tu as l'impression que l'institution est en tension entre donc s'adapter à des publics et garder l'exigence scientifique ? Est-ce que tu penses que c'est incompatible ?

ÉLISE : Je crois pas du tout que c'est incompatible. Je crois que c'est une... tension qui est euh toujours au centre. Je ne sais si c'est une tension mais c'est une préoccupation qui est toujours au centre de nos pratiques. Euh particulièrement ici où on a une équipe scientifique qui est obligée d'être toujours à la pointe de son domaine puisqu'on a la grotte Scladina qui est toujours en cours de fouille. On a ici... pour la partie céramique, ils sont en plein chantier des collections. Donc ils sont en train de revoir de fond en comble tous les objets qui font partie de nos collections. Euh... je sais pas si c'est vraiment une... je pense que certains de mes collègues, pas seulement dans le musée ici mais de façon générale en médiation culturelle et parfois dans le monde scientifique, voient ça comme une problématique. Comme si il fallait nécessairement trahir pour .... Médier avec des publics moins euh spécialisés. Moi je crois pas du tout. Moi je pense qu'on peut dire des choses très très compliquées...

EMELINE : Avec de mots simples.

ÉLISE : Avec euh voilà des explications simples. Avec... il faut trouver la bonne manière de faire. Je n'ai pas toujours la bonne manière de le faire donc je sais que parfois pour l'explication... bah un exemple hyper concret. Donc pour l'explication de la ... datation par les dents de la petite fille.

EMELINE : Oui.

ÉLISE : Il m'a fallu, je pense bien, une trentaine de visites pour trouver le truc qui marche maintenant presque à tous les coups. En tous cas, j'ai plusieurs trucs que je peux mobiliser quand je vois qu'il y en a un qui ne marche pas, j'essaye un autre. Euh sinon avant, c'est vrai que parfois tu... la façon dont je transmettais trahissait un petit peu le propos. Soit, je ne simplifiais pas assez et les gens ne comprenaient pas. Soit, je simplifiais en trahissant l'idée. Donc, ça c'était un peu problématique mais voilà. Faut... je fais des erreurs et (rires) et j'apprends. Maintenant, je ne fais jamais le choix de simplifier l'idée. Tu vois, je... la chose à transmettre, elle est telle qu'elle est et c'est mon explication qui doit paraître simple et permettre aux gens de raccrocher. J'essaye de faire un maximum d'analogies avec des choses que les gens maîtrisent au quotidien comme ça...

EMELINE : A la limite, tu préféreras faire une explication plus longue...

ÉLISE : Oui.

EMELINE : Mais qui permettra de vraiment expliquer le propos.

ÉLISE : tout à fait. Et oui, j'ai... en fait, c'est pour ça que je fais des visites très très longues... (rires). Je ne choisis pas mon contenu en fonction de la difficulté d'explication donc c'est... souvent je trouve les choses les plus compliquées qui valent la peine d'être expliquées en médiation avec une personne. Euh parce que justement ben on peut s'adapter, on peut voir si les gens ont compris. Tout ce qui est plus simple, en fait je me dis, ils peuvent y avoir accès sans moi.

EMELINE : Oui, ils peuvent continuer la visite...

ÉLISE : Oui, si ça les a intéressés, ils vont... Donc je donne des contenus basiques pas pour que tout le monde raccroche mais basiques dans le sens où il faut ça pour que je puisse aller plus loin. Euh mais souvent c'est dans le but d'aller expliquer quelque chose de très très compliqué. Euh où je me dis que je suis utile quoi. (rires)

EMELINE : C'est bien de se sentir utile.

ÉLISE : Oui. Mais oui, je dirais pas que c'est une tension quoi. Mais c'est une préoccupation.

EMELINE : Justement. Tu parles d'être utile etc. Est-ce que tu t'es posé la question ? Est-ce que tu as eu peur qu'avec l'arrivée du numérique que finalement les médiateurs ne soient plus si nécessaires que ça ? Que... Est-ce que ça pourrait finalement remplacer ? Est-ce que le numérique pourrait remplacer le médiateur ?

ÉLISE : Je pense que c'est une tendance qui... dont il faut se méfier. Euh pas dans le genre défendre notre job et tout ça. Mais je pense qu'il n'y a rien qui remplace un contact humain

dans la médiation de... n'importe quoi. Même les médiations qui sont... oh ben on m'entend plus non plus (problème de téléphone).

EMELINE : Oh zut ! C'est bizarre.

ÉLISE : Allo, allo ? C'est censé se marquer quand...

EMELINE : Ben oui. Normalement. Là il a un peu capté. Je ne sais pas. Bon ben je vais le mettre vers toi. Ah ! (rires)

ÉLISE : C'est bon ?

EMELINE : Oui oui, il a entendu ton rire.

ÉLISE : Du coup, je ne sais plus où j'en étais.

EMELINE : Hum...

ÉLISE : Oui donc je n'ai pas l'impression qu'on va être remplacés. Hum. Je pense que ça peut effectivement être une ... remplacer un médiateur ou une médiatrice pour tout ce qui est visite individuelle où on ne sait pas être sur le terrain. Euh mais pour des projets particuliers, pour les scolaires, pour les groupes, je pense que c'est toujours mieux d'avoir un être humain en face. Que tout ce qu'apporte le fait d'avoir un être humain en face, ça ne peut pas être remplacé par du numérique. Mais ça peut être une aide pour euh ben voilà absorber des visiteurs supplémentaires, donner des..., médier des contenus quand il n'y a pas d'humain disponible pour le faire...

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : Mais je n'ai jamais eu peur que ça me remplace. (rires). Mais par contre, je pense que dans les ..., ça coûte moins cher. Tu peux faire un très bon numérique, tu investis beaucoup une fois mais après tu es tranquille. (rires). Quoiqu'encore, il faut encore souvent les mettre à jour. Enfin ça évolue tellement vite qu'il faut... pour rester IN et que ça reste... Il n'y a rien de pire que les vieux, vieilles cassettes (rires), les vieilles voix tremblotantes dans les musées où on t'a remis juste un nouvel habillage (rires) numérique juste pour que ça ait l'air cool et que ... Mais oui je pense que ça pourrait être une tendance plutôt des ... pas tellement des directeurs de musées j'ai l'impression mais encore plus haut je crois.

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : Plus haut dans la hiérarchie.

EMELINE : Oui, qu'ils vont se dire on va pouvoir couper dans le budget et...

ÉLISE : Voilà c'est ça. (rires). Moins de travailleurs, moins de budget quoi.

EMELINE : Oui. Mais euh...enfin est-ce que tu... on sent peut-être aussi de la part des publics ? Enfin, est-ce que tu penses qu'ils se disent « boh en fait j'aurais bien fait la visite tout seul » de mon côté en regardant les écrans ? Tu vois qu'il y a quand même...

ÉLISE : J'ai jamais ça... J'ai jamais quelqu'un qui quitte une visite pour aller vers des écrans, désintéressé par ce que je suis en train de dire. J'ai parfois des gens qui prolongent. Souvent après ma visite pour aller voir. Ou bien quand je quitte un étage, des gens qui viennent demander « oh est-ce qu'on pourra revenir après ? Y a pleins de trucs qu'on n'a pas vu ».

Surtout pour les visiteurs d'1h30 où je fais les 3 étages. Tu vois là, c'est tendu.

EMELINE : AH oui, c'est sportif !

ÉLISE : oui. Du coup-là, y a pleins de zones où... dans lesquelles je ne passe même pas. Comme dans la partie préhistoire, on ne va pas voir les animaux. Mais en fait, quand j'ai ça, j'estime que j'ai bien réussi ma médiation parce que...

EMELINE : tu as créé de l'intérêt.

ÉLISE : Voilà, je crée de l'intérêt. Donc euh... c'est...

EMELINE : c'est gagné quoi.

ÉLISE : mais je n'ai jamais des gens qui se désintéresse pour aller voir du numérique. Mais après, les gens ont choisi d'être là pour la plupart sauf pour les publics institutionnalisés. Avec lesquels je travaille beaucoup du coup. Parce que je suis référente pour les publics fragilisés.

Qui eux viennent parce que leur assistante sociale/ leur éducateur a choisi de venir. Mais là aussi, souvent euh... je ne me souviens pas d'avoir déjà eu quelqu'un qui se désintéressait.

EMELINE : Oui à la limite même s'ils viennent avec les pieds de plomb, ils t'ont vue, ils t'ont entendue parler et... ils se disent ouais c'est génial.

ÉLISE : Voilà ! C'est ça, c'est ce que je voulais dire. (rires). Mais c'est... je pense que ça tient de voilà l'accueil humain qui fait que... les gens sont polis. Enfin voilà, tu parles et souvent ils t'écoutent (rires). Même quand le guide est mauvais (rires), je pense que les gens restent.

EMELINE : Ben c'est vrai comme tu dis, t'as... y a rien à faire, tu sais pas remplacer l'humain, enfin le contact avec...

ÉLISE : Moi, je trouve en tous cas.

EMELINE : C'est pas pareil quoi. Le médiateur peut créer un tout cohérent et qui va aller... tu vas peut-être t'arrêter devant un certain truc et le médiateur peut créer le lien entre ces différentes choses.

ÉLISE : Par exemple, moi j'ai quand même souvent... enfin tu vas avoir l'impression que je me vante (rires) mais j'ai quand même souvent à la fin de mes visites, des gens qui viennent me voir en disant : « mais on ne verra plus jamais aucun musée de la même façon » parce que c'est vrai que dans les musées, il y a des contenus euh... factuels on va dire qui sont transmis à chaque fois exceptés des musées ... (un collègue rentre dans la pièce) d'art où il n'y a aucune explication, où tu es là pour ressentir. Euh ce qui est bien aussi. Et comme on décortique, enfin moi je fais ça et je pense que mes collègues aussi, on décortique beaucoup comment fonctionne le musée, pourquoi ces objets ont été exposés, quels liens il y a entre les sections qui sont parfois moins évidents parce qu'on ne peut pas tout noter sur nos panneaux... Euh je pense que les gens ont vraiment une autre expérience. Ils ... je ne leur dis quasiment jamais ce qu'il y a sur les panneaux en fait.

EMELINE : Oui tu rajoutes chaque fois des infos supplémentaires.

ÉLISE : Oui, même, c'est pas ajouter, c'est tout à fait différent presque. Parce que tu vois je ne dis que le strict minimum qui est sur les panneaux qui me servent de base et puis tout le reste, c'est une nouvelle interprétation de la muséographie.

EMELINE : à la limite, tu pourrais faire ta médiation en dehors du musée

ÉLISE : Ah bah non parce que je le fais à partir des objets du musée. Ah oui, si tu veux, oui c'est vrai, mon message... général, il pourrait s'appliquer à n'importe quel lieu patrimonial.

EMELINE : Ok.

ÉLISE : Euh mais je le fais à partir des objets qui sont disponibles.

EMELINE : Oui, tu prends quand même les objets comme support visuel.

ÉLISE : Même plus que comme un support visuel, ma réflexion, elle s'articule autour de... c'est parce que le vase à cornes de chasse précède d'une vitrine mon mortier que je tiens ce discours. C'est parce qu'ils sont côte à côte que je peux... Et si le vase était 3 vitrines plus loin, mon discours ne serait pas le même. Tu vois, je ne donnerais pas les mêmes... mais mon but final si tu veux... Le message qui doit passer qui est à quoi ça sert un musée, en quoi ça nous concerne tous, en quoi consiste le travail de l'archéologue, quel est le travail de l'anthropologue, ... tout ça, je pourrais le faire dans pleins de musées différents, sur des sites genre le château De Bouillon. Euh mais toujours à partir de contenus factuels différents.

EMELINE : Ok oui.

ÉLISE : Justement pour ne pas être tout à fait détaché d'ici et maintenant. C'est ça qui compte en fait.

EMELINE : Oui et finalement, eux ils sont quand même venu voir l'Espace Muséal d'Andenne. Enfin...

ÉLISE : Il ne faut pas que ce soit la même expérience que s'ils étaient ailleurs.

EMELINE : oui parce que sinon ils vont arrêter d'aller au musée



ÉLISE : Oui et ça, ça ne nous intéresse pas non plus. (rires) Mais ça n'a pas toujours beaucoup d'intérêt pour moi de... qu'ils repartent en sachant exactement ce qu'est la faïence et la porcelaine. C'est bien mais... Mon musée me permet de faire ça. Mais ça n'est pas plus important qu'un autre contenu factuel.

EMELINE : OUI oui.

ÉLISE : Donc je les sélectionne en fonction de l'intérêt chez le groupe. Même parfois par rapport à moi le matin (rires).

EMELINE : Dac. Euh... alors, qu'est-ce que je voulais encore te demander. Euh oui ici j'ai plus ou moins faire le tour euh. Tu parlais du truc euh... Genialli. Et que ... enfin que tu pourrais le faire sur papier et tout ça mais que tu as trouvé des intérêts de le faire là-dessus. Est-ce que ça te prend beaucoup plus de temps ou pas spécialement ?

ÉLISE : Ben, ça dépend toujours... En fait, avec Genialli, j'ai quelque chose de très léché et de très visuellement beau. Si je devais réaliser des illustrations moi-même parce que je n'ai pas accès à une banque de données pour pouvoir aller les chercher. Ben ça ne me prendrait pas tellement moins de temps de... d'avoir quelque chose de ce niveau de qualité visuelle. Maintenant, c'est parce que le musée n'a pas investi dans ... On a qu'une seule personne pour la communication qui n'est pas ... qui est là à mi-temps et qui doit tout faire donc elle ne sait pas m'aider à faire ça. Alors que dans d'autres endroits où j'ai travaillé où l'équipe est plus conséquente, moi je créerais la structure de jeu et puis je l'habillage visuel, je ferai passer à quelqu'un d'autre. Et du coup, là, ça me prendrait beaucoup moins de temps que de faire le site internet, que de passer par le numérique quoi.

EMELINE : Oui du coup ici, ça te prend du temps parce que tu dois faire le travail en plus. De quelqu'un de la comm'.

ÉLISE : Ici, c'est le travail visuel, d'emballage est prévu par le site. Donc, ce qui me prend du temps, c'est de faire le montage numérique, la structure parce que je ne maîtrise pas très bien. Tu vois, le premier que j'ai fait, j'ai mis 2 jours pour le faire. C'est pas non plus un temps de travail énorme pour une préparation d'animation. Si je dis que j'ai mis 2 jours pour une soirée d'activités, ça paraît énorme et évidemment c'est un très mauvais ratio mais c'est pas non plus gigantesque quoi. Euh le seconde j'ai mis un peu moins d'une journée.

EMELINE : Ok oui.

ÉLISE : Mais réparti.

EMELINE : Oui, à la limite, la première fois, c'est le temps aussi de trouver un peu ses marques, de voir comment on fait.

ÉLISE : Mais voilà, j'imagine que la prochaine fois, ça pourrait de nouveau me reprendre deux jours parce que je déciderai de faire quelque chose que je n'ai pas encore fait la première fois (rires). Mais c'est pas mon métier non plus de faire du numérique.

EMELINE : Oui ovoilà.

ÉLISE : enfin voilà, je suis pas armée pour... ça c'est une plateforme super pour les grands débutants.

EMELINE : Et du coup, il n'y a pas forcément besoin de formation

ÉLISE : Non pas du tout. C'est... en fait il y a même des modèles tout faits. Moi, j'ai... ça m'a pris du temps aussi... parce que j'ai choisi de ne pas prendre un modèle tout fait...

EMELINE : Ben oui, pourquoi faire les choses simplement (rires).

ÉLISE : Mais j'avais déjà fait mon histoire et y avait pas le modèle qui fallait (rires). Mais je pense que si je voulais gagner du temps, j'irais voir les modèles et je pourrais inventer une histoire qui va avec le modèle, tu vois ?

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : ça me prendrait moins de temps de le faire comme ça que de coller... mais là j'avais des personnages qui collaient super bien à mon contenu donc j'avais envie de rentre là dedans. Donc c'est un peu du chipotage mais en fait, c'est un peu comme si c'était une page blanche et

que tu allais chercher... ah je veux un bouton qui me renvoie à la ..., qui me renvoie à un game over si la réponse... si elle est mauvaise, là c'est game over ben je vais chercher le bouton game over je le colle et je lui mets un habillage avec la mauvaise réponse quoi. Donc c'est vraiment...

EMELINE : Donc, c'est un genre de collage mais vraiment ( ?)

ÉLISE : Oui voilà mais hyper simple. Il faut juste que dans ton plan, tu zappes pas les envois aux bonnes pages.

EMELINE : Oui donc ça ça doit être clair dans ta tête et ne rien oublier parce que sinon...

ÉLISE : Parce que sinon ben ça bug... et c'est un peu de test. Tu lances plusieurs fois le jeu pendant que tu es en train de le réaliser. Pour te dire : « ok jusque-là, ça va ! » (rires), « ah mince, ça ne va plus, c'est que j'ai oublié quelque chose à partir d'ici ».

EMELINE : Oui oui, on avait essayé un truc comme ça en cours, je ne sais plus le nom... et tu pouvais créer ton propre jeu vidéo. Tu pouvais, bon c'était bêtement... comme un style de Mario Bros et euh... tu pouvais... Tu avais des trucs qui se lançaient, tu pouvais ton personnage avançait mais alors... il fallait aussi jouer pour savoir si le personnage savait passer en déjouant les pièges que tu avais mis. Et donc ben oui, tu meurs quelques fois et tu comprends que ça tu devais pas le mettre là...

ÉLISE : Là, ce n'est pas vraiment des jeux vidéo, c'est vraiment... ils appellent ça de la gamification. C'est vraiment... c'est plus comme un question-réponse... Avec questions ouvertes ou bien Oui/non ou bien avec un certain nombre de propositions. Mais avec des petits jeux qui s'intercalent. Du genre Tetris ou la lampe de poche qui cherche un truc dans le noir... tu vois c'est vraiment du basique de basique et tu choisis « je veux tel module, tel module qui suit tel module ». Tu les arrange les uns après les autres...

EMELINE : Ce qui est bien, c'est que tu peux l'adapter. Enfin voilà, tu changerais de musée, tu pourrais garder cet outil-là.

ÉLISE : Oui, tout à fait. Et ça ne coûte pas très cher. C'est aussi un avantage (rires) pour les budgets.

EMELINE : Oui, surtout que le budget, c'est souvent un problème.

ÉLISE : Donc euh non il ne faut pas de grandes compétences. Au début, tu chipotes un peu et puis...

EMELINE : Oui oui. Oui parce que finalement en tant que médiateur, on n'a pas forcément ou alors il faut prendre soi-même l'initiative de se former. Enfin tout ce qui touche au numérique... enfin ici, dans le musée, il n'y a pas forcément besoin. Enfin je veux dire le numérique est fait donc il n'y a pas besoin de se former.

ÉLISE : Non. Donc là, c'est juste parce qu'on a voulu en rajouter, cocher les cases aussi un peu. Et parce qu'on s'est dit que ça allait nous attirer, boh on va tenter quoi. Attirer un public différent, qu'on n'a pas, un peu plus âgé, qu'on a du mal à approcher. Et euh... dans les enfants quoi. Les grands enfants. Et euh alors aussi, on voulait quelque chose qui fonctionne en autonomie. Mais avec l'avantage de l'interactivité quoi.

EMELINE : oui oui.

ÉLISE : Donc pas... un jeu de piste par exemple, c'est moins interactif. Donc là, c'est un jeu de piste interactif quoi. C'est ce que nous permet le numérique.

EMELINE : Oui, ça permet d'ajouter euh...

ÉLISE : Une petite étape. Le mieux, pour moi tu vois, ça aurait été de ne pas passer par le numérique mais d'avoir 4 comédiens dans l'espace. Parce qu'alors tu as ce lien humain et tu as l'interactivité... mais ça coûte beaucoup plus cher de payer 4 comédiens pour une soirée plutôt que de me payer 2 jours à réaliser un petit site internet. Donc c'est...

EMELINE : Oui parfois, il faut faire des choix à cause du budget et ...

ÉLISE : Voilà. C'est ça. Donc c'est une aide mais c'est pas... Si j'avais dû faire mon activité rêvée, celle qui fonctionnait le mieux pour moi, c'est pas celle-là. Donc voilà, le numérique

c'est bien, ça pallier à pleins de choses, c'est une bonne aide mais c'est pour moi jamais... le but ultime n'est pas de faire du numérique.

EMELINE : Mais ça sera jamais vraiment ton choix. Enfin, si tu choisis le numérique, c'est parce que tu auras eu des contraintes autour qui auront fait que... ça s'avérait être la meilleure solution.

ÉLISE : Oui voilà. Ben je pense que de nouveau, ça aurait pu fonctionner avec le papier et le ... mais on s'est dit, on va tenter autre chose...

EMELINE : Et puis, comme tu dis, ça... avec certains publics, c'est un truc qui va directement les accrocher. À la limite, ils t'auraient vu arriver avec tous tes petits montages papier et tout ça, ils se seraient peut-être dit « boh, qu'est-ce qu'elle vient... », enfin ça n'aurait peut-être pas...

ÉLISE : Mmh. C'est de la poudre aux yeux. Moi je sais que les gens, ils vont faire la même chose que si je l'avais fait en papier mais ça va paraître beaucoup mieux aux gens, plus moderne que ça soit sur un écran. Même si la dynamique est la même, les gens ont exactement les mêmes choses à faire.

EMELINE : Faudrait faire le test. (rires) Faire deux groupes, un qui ...

ÉLISE : Et voir lequel des deux est le plus content. (rires)

EMELINE : Ben je pense que c'est aussi fort dans l'air du temps. Tout le monde est sur des écrans, ça fait partie de notre quotidien et du coup les gens sont peut-être plus habitués à ça ou bien c'est peut-être qu'ils sont dépaysés en venant dans un musée, ce n'est peut-être pas dans leurs habitudes et que justement ça les rassure peut-être d'avoir. Enfin je sais pas, c'est...

ÉLISE : En tous cas, c'est sûr que pour les parents, c'est un argument pour amener les enfants.

EMELINE : D'accord, oui, ils utilisent ça...

ÉLISE : Ils disent « c'est un jeu vidéo dans un musée ». Tu vois, c'est plus... Enfin, ça marche bien. Mais d'expérience, quand on a des comédiens, même amateurs, c'est nous dans un jeu de piste intégré et que voilà les gens doivent venir nous chercher. Tom a fait une fois un policier à qui il fallait simplement aller rendre les résultats de l'enquête. Donc, il était en bas et il recevait les résultats de l'enquête et quand c'était bon, mais c'était toujours bon, il donnait des sucettes en remerciement. Mais voilà, ça a marché mille fois mieux que tout ce qu'on a pu imaginer d'autres. Les gens étaient deux fois plus contents et ce n'était pas les sucettes qui faisaient que les gens étaient contents. Non, c'était vraiment le contact...

EMELINE : C'était le contact.

ÉLISE : que les enfants aillent dire à un personnage « voilà, j'ai réussi ».

EMELINE : Ben ça permet de mieux se projeter, enfin de vraiment rentrer dans l'univers que vous avez créé.

ÉLISE : et si c'est mon petit personnage à la fin de mon jeu qui dit « Waw super tu as bien joué », ben ça fait un peu plof. Alors que si c'est Tom qui le fait en vrai, c'est exactement la même chose. Tu es félicité de toutes façons. Tom avait son petit texte qu'il avait devant lui. C'est pas très différent d'un personnage d'ordinateur mais c'est... ça fonctionne mille fois mieux quoi.

EMELINE : y a un petit truc en plus quoi.

ÉLISE : Donc, le numérique... la prochaine fois, j'aimerais bien pouvoir faire ce jeu avec le numérique mais avoir quand même des comédiens ou des...

EMELINE : des bénévoles, des bénévoles ?! (rires)

ÉLISE : ou des bénévoles qui sont... tu ne le seras plus quand tu travailleras chez nous. (rires) Et voilà, qui sont là pour euh...

EMELINE : Pour interagir avec ... Oui oui. Surtout que ça permet d'avoir une dimension... enfin de s'adapter aussi en fonction de ce qu'ils répondent aussi. Tu disais que tu prévoyais des étapes suivantes en fonction de la réponse qu'on encode mais si tu donnes une réponse à un être

humain mais que tu n'avais pas prévu cette réponse là dans les.. dans ce que les gens pouvaient répondre, ben...

ÉLISE : Oui !

EMELINE : Ben l'être humain, je vais dire, il sait prendre l'initiative de ...

ÉLISE : Mais tu vois là par exemple, j'ai fait le choix de réponses qui leur sont proposées, à choix multiples.

EMELINE : Oui, comme ça, c'est cadenassé.

ÉLISE : Oui comme ça, c'est cadenassé parce que les réponses ouvertes, ...

EMELINE : il faut quelqu'un...

ÉLISE : il faut que ça soit exactement la bonne orthographe, il faut que ça soit... sinon le programme ne reconnaît pas la réponse et donc il va dire que c'est faux alors que ça pourrait être vrai ou c'est une interprétation qui se justifie... Ou le gosse a simplement fait une faute d'orthographe. Et puis après il va se dire « ah non c'est pas la bonne réponse » et il va aller chercher autre chose alors qu'il avait la bonne. Donc c'est... tandis qu'avec un humain, ça ne le fait pas, parce qu'il s'adapte.

EMELINE : L'être humain, l'être humain !

ÉLISE : (rires) l'être humain ! Et je prône pour. Le contact humain, c'est ça qui fait la vraie médiation.

EMELINE : Oui du coup, dans le musée, ça devient plus un inconvénient pour toi d'avoir ces écrans là, d'avoir cette présence-la.

ÉLISE : Quand moi je suis là pour faire un travail de médiateur, oui c'est... ça n'est jamais un bonus quoi.

EMELINE : Oui oui ok.

ÉLISE : En soi, c'est pas très embêtant. Soit c'est un peu embêtant, soit c'est neutre. Ils sont là et on les regarde pas plus que des panneaux ou quoi.

EMELINE : Ok. Donc c'est pas plus embêtant que ça. À la limite, ben ceux qui veulent les utiliser ben tant mieux pour eux, ils sont là ...

ÉLISE : Oui voilà.

EMELINE : et pour ceux comme toi qui...

ÉLISE : Et en médiation...

EMELINE : Ben c'est pas... ok.

ÉLISE : Sauf ! Voilà, le seul petit couac, c'est quand tu as des enfants qui sont laissés libres pour une activité dans le musée t qui, du coup, découvrent ces interactifs. Et puis tu dois après dire « ah ben désolée mais on fait pas ça maintenant, concentrez-vous sur votre objectif ». C'est le seul moment où ils m'embêtent un peu, où j'ai envie de mettre une bâche dessus (rires).

EMELINE : Ben oui, toi tu as ton animation qui est prête, tu sais ce que toi tu veux leur raconter et en fait eux...

ÉLISE : Oui voilà.

EMELINE : ...ils font autre chose.

ÉLISE : Et après, c'est juste un avis personnel mais les... j'ai pas tellement de choses pour le justifier, c'est mon ressenti. Je trouve que les interactifs dans le musée sont chouettes mais ils ne cassent pas la baraque non plus.

EMELINE : Oui.

ÉLISE : Et euh le... les écrans, ils auraient... enfin les vidéos... par exemple au 4<sup>e</sup>, ce sont des comédiens et ça je trouve que ça se sent que c'est des comédiens.

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : ...que c'est pas des vrais archéologues. Donc, ils auraient pu être mieux aussi, tu vois.

EMELINE : Oui, on ...

ÉLISE : Moi, je pense que c'est mieux pas que...une qualité qui n'est pas le top du top...

EMELINE : Oui tant qu'à les faire autant les faire... correctement enfin à fond.

ÉLISE : Le jeu du chamois par exemple, c'est un vrai interactif pour moi. Ça marche vraiment bien. Euh par contre, si tu n'as pas quelqu'un pour décoder avec l'enfant en quoi, quels sont les contenus qui sont dedans pour qu'ils retiennent, il retient pas du tout. Euh donc je suis assez....

EMELINE : Oui il y a des petites capsules mais...

ÉLISE : Oui, il y a des petites capsules mais personne ne les regarde jamais. Je comprends parce qu'elles sont tout à fait en décalage aussi avec le style de jeu. Elles ont un look super scientifique et où tu te dis pas du tout que les enfants vont capter quoi que ce soit (rires) si tu appuies sur le bouton pour le passer. Après, on a fait avec le budget qu'on avait, avec le temps qui était dispo au moment où il fallait les réaliser, avec ... Donc c'est pas du tout une critique de ce qui a été réalisé mais je... moi je les... je leur trouve pas un intérêt suffisant pour les utiliser moi en médiation.

EMELINE : mais de toutes façons, je pense qu'avoir une réflexion dessus que ça soit une bonne ou une mauvaise réflexion mais que, pour le prochain (rire), de savoir un peu.

ÉLISE : Par exemple, je trouve qu'en terme de contenu, les enfants retiennent beaucoup mieux au niveau céramique, le décor du pot et la cuisson du pot. Les contenus sont beaucoup plus essentiels.

EMELINE : Mmmh. Et puis je pense...

ÉLISE : ...au jeu. Mais par contre, ils se ressentent beaucoup moins fun quoi. C'est pas des jeux quoi (rire), c'est....

EMELINE : Oui. Ben ce qui a, c'est que tu dois vraiment encoder les réponses et je pense que c'est ça aussi qui fait que... Enfin si tu n'encodes pas les réponses en fait, tu ne sais pas passer à la suite. Donc tu es obligé de réfléchir un petit peu.

ÉLISE : Oui voilà.

EMELINE : Après, c'est vrai que le jeu du chamois, c'est juste un jeu entre guillemets.

ÉLISE : Oui, il y a une manipulation. ET donc ce n'est pas les mêmes choix qui ont été faits. Et ça du coup, c'est bien parce que comme ça dans le musée on a des choses différentes, qui ne conviennent pas aux mêmes publics, qui n'ont pas les mêmes objectifs. Donc c'est chouette mais si moi j'avais dû faire des interactifs, je n'aurais fait aucun de ceux-là. Tu vois, je ... c'est pas ma sensibilité à moi. Mais ça marche, les enfants sont attirés. Il y a des contenus qui passent pour la céramique, moins pour le chamois mais le chamois, c'est euh... les enfants t'en parlent après, ils reviennent au musée. Il y a des enfants qui reviennent au musée et qui me demandent pour le refaire... enfin tu vois, c'est vraiment... Donc, ça c'est gai quoi.

EMELINE : « J'ai payé mon entrée juste pour refaire le jeu ».

ÉLISE : Oui ! (rires) voilà. Le... c'est un interactif qui est peut-être moins intéressant d'un point de vue de médiation, en termes de contenu mais qui en termes de médiation « le musée est un endroit où on peut s'amuser et qui est pour vous aussi, qui est à vous quoi », là il remplit tous ses objectifs. Donc il faut toujours réfléchir à pourquoi tu l'as fait.

EMELINE : Si on pense en termes objectif... enfin comme tu dis bien se sentir au musée et se l'approprier, là c'est bon quoi.

ÉLISE : Alors que ceux de céramique sont du coup beaucoup moins bon pour ça mais ils sont bien meilleurs en terme de je fais passer du contenu.

EMELINE : Oui donc ça dépend de l'objectif que tu te mets.

ÉLISE : Et je pense que c'est souvent l'erreur qu'on fait quand on parle du numérique ou qu'on en met dans les musées, c'est qu'on ne se pose pas ces questions de base. C'est vraiment pour cocher la case : il faut du numérique. Et qu'est-ce qu'on peut faire avec du numérique ? qu'est-ce qui est possible de faire ? Et hop on va faire ça. Sans en fait avoir de réels objectifs derrière.

EMELINE : Oui oui.

ÉLISE : Et là, je pense qu'ils ont été pensés, pour avoir été là pendant la création du musée, on n'a pas réfléchi aux objectifs globalement de ces interactifs. On les a faits. Il se trouve qu'on est tombé bien. (rires). Qu'ils remplissent des objectifs mais c'était presque découvert après un

petit peu, tu vois ?! Euh et ça je pense que c'est parce que Justine qui a été beaucoup pendant la réflexion à ce moment-là, dans le groupe, le comité. Elle pour elle, c'était très clair mais faire passer ces objectifs à une équipe qui ne fait pas du tout de médiation culturelle, une équipe qui crée des jeux, qui fait que du numérique ben c'était pas simple. Surtout qu'elle n'était pas cheffe de projet. Elle est allée à quelques réunions pour donner les infos et c'était pas suffisant.

EMELINE : Ben c'était compliqué de faire passer le message des objectifs parce que c'est du coup deux personnes...

ÉLISE : Ben c'est deux langages différents, deux préoccupations complètement différentes et donc quand tu parlais de la formation des médiateurs, ben oui c'est top quand dans une équipe tu rencontres quelqu'un qui maîtrise le langage numérique et qui maîtrise les objectifs de la médiation culturelle.

EMELINE : Oui parce que ça permet de faire un truc

ÉLISE : Qui est cohérent quoi

EMELINE : qui allie ces deux objectifs

ÉLISE : Et pour le moment, on a pas même tellement de formations de courte durée pour les médiateurs qui sont déjà en fonction. Même pour apprendre quels sont les contraintes du numériques. Moi j'ai l'impression que tout est possible (rire).

EMELINE : Mmh

ÉLISE : Je pense que tout est possible si tu as beaucoup d'argent et beaucoup de temps (rires) mais en numérique, c'est souvent le problème. Euh mais bon voilà quoi. Donc en fait, je vais trouver des gens avec mes objectifs et ils me répondent « on va faire ça parce que ce que vous demandez, ça va pas être possible dans le budget et le temps que vous octroyez au projet ». « Ah ben super, du coup ». Si je ne suis pas focalisée sur moi mes objectifs, est-ce qu'ils continuent à être remplis avec les modifications, il y a des choses qui se perdent un peu. Et je pense que c'est ce qui est arrivé avec les écrans et même pas que les interactifs. Pour les vidéos, à mon avis, ils se sont dit, on va passer par des comédiens parce qu'on gagnera du temps euh et en fait la vidéo pour avoir de l'authenticité et des discours de professionnels ben tu l'as pas.

EMELINE : Oui à la limite, on aurait pris vraiment les archéologues de Scladina

ÉLISE : Je pense qu'il valait mieux, moi. Mais seulement s'il faut les coacher un petit peu pour que...

EMELINE : Et même si... ils seraient peut-être sorti du discours qu'on leur aurait imposé mais il y aurait eu cette authenticité...

(Collègue qui entre dans la pièce. Discussion entre eux)

EMELINE : Euh e ne sais plus où on en était du coup.

ÉLISE : Les intérêts ( ?) du numérique (rires).

EMELINE : Ah oui oui si euh...

ÉLISE : Le choix des comédiens. Donc oui moi je pense qu'il valait mieux prendre les vrais professionnels de la grotte même si ça voulait dire... mais à mon avis, ça n'a pas été le cas. Si on fait parler des comédiens, on aura tout de suite des prises plus rapides. Euh le ... il n'y aura pas trop d'accent, les gens vont être compréhensibles par tout le monde et on va gagner du temps mais... ça aurait pris plus de temps de coacher les professionnels de l'archéologie pour qu'ils conviennent aux nécessités du médium vidéo. Mais je pense que ça aurait été plus intéressant. Mais voilà, c'est plus cher, c'est... ça prend plus de temps, c'est...

EMELINE : Oui, c'est des choix qui ont été fait et voilà quoi. Euh...

ÉLISE : Et du coup, c'est vrai qu'on se retrouve avec beaucoup beaucoup de vidéos qui sont pas toutes euh super quoi...

EMELINE : Oui oui. Mais surtout que toi tu es baignée dedans. Je veux dire un visiteur ne va peut-être pas voir ce qui pourrait euh ne pas convenir dans ce qui se passe dans la vidéo mais c'est vrai que vous en tant que professionnels et ...

ÉLISE : Oui. Des retours qu'on a souvent, euh oui quand même souvent, c'est qu'au... coucou !

(un collègue entre dans la pièce)

EMELINE : Bonjour !

ÉLISE : Entre, tu es le bienvenu. Tu as déjà rencontré Emeline ?

DAMIEN : Enchanté, Damien.

EMELINE : Emeline, enchantée.

ÉLISE : C'est une interview donc je dois avoir l'air sérieuse parce que c'est enregistré. (rires).

Donc ne dis pas de bêtise Damien (rires).

EMELINE : Euh du coup.

ÉLISE : Et Damien est notre chef comm'.

EMELINE : Ah oui d'accord. Bon alors du coup, tu parlais...

ÉLISE : Donc les retours qu'on a, c'est qu'il y a quand même beaucoup de vidéos. Peut-être trop. Et c'est vrai qu'on a des vidéos pour tous les métiers de l'archéologie. On a des vidéos qui expliquent à chaque fois les contenus des vitrines. Sur chaque écran, il y a 3 ou 4 vidéos. Donc c'est...

(bruit de la bouilloire)

EMELINE : Oui, ça fait peut-être beaucoup. Mais quand tu regardes...

DAMIEN : Désolé pour le bruit.

EMELINE : Pas de soucis. Euh c'est vrai que si tu veux regarder toutes les vidéos, tu passes ta journée dans le musée.

ÉLISE : Je trouve qu'à la sélection, pour les gens, ce n'est pas si évident ( ???). Et euh, c'est quand même fort renfermé. Dans ce musée, tu n'as pas beaucoup de vues sur l'extérieur donc ça n'inspire pas beaucoup. Euh parfois les gens ont envie de pause quoi.

EMELINE : Oui. Du coup-là, le médiateur a complètement son utilité parce que tu sais sélectionner ce qui va peut-être les intéresser. Enfin tu t'adaptes à ton public.

ÉLISE : Oui. Si je devais orienter les gens dans le numérique comme je ne fais jamais le choix de l'utiliser (rires), ce n'est pas le cas.

EMELINE : Oui, tu parlais tantôt de cocher les cases pour le numérique, que c'était... il y a une demande en fait de la fédération ?

ÉLISE : Oui maintenant, on doit euh... On n'a pas un nombre d'activités où il faut faire du numérique mais il nous est demandé de pouvoir prouver que c'est lié à des subventions. À la fin d'un quinquennat. Euh qu'on a utilisé des nouvelles technologies. Donc les nouvelles technologies, ce n'est pas nécessairement du numérique mais c'est souvent le choix qu'on fait dans les musées parce que c'est le plus accessible. Comme ça doit être aussi vraiment lié à l'accueil des publics euh c'est... le plus facile à mettre en autonomie avec les gens.

EMELINE : Ok. Ah oui du coup, ça peut être une activité en autonomie. Ce n'est pas forcément une médiation ?

ÉLISE : Non.

EMELINE : Euh...

ÉLISE : En médiation, ce n'est pas nécessaire. En fait, c'est ... le numérique ne sert qu'à faire de la médiation, ok ? Mais on n'est pas obligé de l'utiliser en médiation avec un médiateur.

EMELINE : Oui je dis la médiation dans le sens la médiation, c'est avec l'humain (rires). Ok ben écoute, moi je pense que j'ai fait le tour. Je ne sais pas s'il y a des trucs auxquels tu as pensé et que tu voudrais aborder en plus.

ÉLISE : Le thème de ton mémoire, c'est l'utilisation du numérique dans les musées ?

EMELINE : C'est l'échange... enfin c'est le numérique, les écrans interactifs et comment ça influence votre travail de médiateur. Mais c'est vrai que pendant les autres entretiens, c'était enfin j'ai dû cibler plus les écrans interactifs mais y a tellement de choses à dire sur le numérique que ça part plus sur le numérique en général et du coup ça part dans tous les sens mais euh... parfois les, c'est vrai qu'ici je ne me suis pas rendu compte en choisissant les écrans interactifs, c'est que vous ne devez pas les créer. Maintenant qu'ils sont là, y a plus grand-chose à faire

à ce niveau-là. Et que du coup, ça bloque des pistes de réflexion. Tu ne sais pas parler autant des écrans interactifs que tu ne saurais parler d'autre chose. Euh au niveau du numérique.

ÉLISE : Mais du coup, tu n'étudies que le cas de l'EMA ?

EMELINE : Pour le moment oui. Euh en fait, on a discuté avec mon promoteur que ça pourrait être une bonne idée de travailler juste pour l'EMA comme ça, ça devient une étude de cas. Il me disait que la médiation, c'est quand même fort en fonction du contexte. Et que ce qui est vrai ici, ça ne sera pas forcément vrai pour un autre musée et que du coup, est-ce que ça a du sens d'aller voir dans deux musées différents et d'avoir des conclusions différentes ?

(Un technicien entre et demande à Damien s'il a le code de l'alarme pour venir faire un test)

EMELINE : Euh et du coup, est-ce qu'on aurait des résultats pertinents sur deux musées différents qui fonctionnent complètement différemment. Enfin, ça serait comparer des choses qui ne sont pas comparables. Mais après, je vais voir après les entretiens si... et après l'analyse, si c'est suffisant ou est-ce que je dois aller voir plus loin. J'ai rendez-vous avec lui d'ailleurs pour en discuter. Mais voilà.

ÉLISE : Et toi ton avis ? Faut pas que tu m'influences donc j'espère que tu n'as plus de questions.

EMELINE : Ben je suis un peu comme toi aussi parce que je trouve que l'humain apporte quand même un truc beaucoup plus...

(alarme qui s'enclenche)

ÉLISE : ça marche ! (rires)

EMELINE : Que ça a un plus et puis je me dis que si on remplaçait par le numérique, ça n'aurait plus beaucoup de sens. Et je trouve qu'ici, il y a moyen de faire coexister les deux. Parce que finalement, ben voilà les visites en autonomie, ils savent utiliser le numérique pour les publics que ça intéresse. Et pour les publics qui ont quand même envie d'un contact humain, ben ça peut quand même se faire.

ÉLISE : Je pense qu'on peut quand même avoir du numérique pour les médiations collectives donc avec un médiateur humain mais là, ils n'ont pas été pensé pour ça. Faudrait... je ne sais pas ce qu'on pourrait imaginer mais je suis sûre que c'est possible. Comme dans les experts, la grosse table pour disséquer les corps (rires). Ça el fait si on avait ça pour découper Raga en tranches et voir le squelette de Néandertal. Mais voilà, ça se pense...

EMELINE : Y a encore de la place au 5<sup>e</sup> non ? Y a peut-être moyen non ? (rire)

ÉLISE : Y a peut-être de la place oui (rire).

EMELINE : Justement dans les autres entretiens, ça ressortait que... enfin une des possibilités pour intégrer le numérique dans les médiations, c'était de faire des sous-groupes et de donner des missions. Et alors, ils se retrouvent à 4-5 sur un écran en autonomie. Mais voilà, alors tu dois repenser complètement ton animation.

ÉLISE : Oui et du coup, c'est quelque chose qu'ils peuvent faire sans moi, je trouve que ça n'a pas tellement d'intérêt qu'ils viennent chez moi (rire).

EMELINE : Oui...

ÉLISE : Je me dis que ... mettre les enfants en sous-groupes

DAMIEN : (intervient mais il est trop loin de l'enregistreur vocal)

ÉLISE : Oui voilà (rires). C'est sûr ! Je sais que tu as été engagé pour ça hein. C'est pour ça que je suis toujours très polie quand je passe dans ton bureau (rires) comme ça tu me laisses encore travailler un petit peu.

DAMIEN : (intervient mais il est trop loin de l'enregistreur vocal).

EMELINE : Ben ici, l'idée que j'ai comprise dans ce qu'on m'expliquait, c'était de faire un groupe sur un écran, un autre groupe sur un autre écran et encore un autre groupe qui est plutôt occupé à aller chercher dans les vitrines. Et avoir après, une centralisation avec le médiateur pour savoir qui a découvert quoi et ... Enfin voilà. Après, voilà, c'est une piste qui est imaginée



et ça verra le jour ou pas. Et puis après, finalement, si la médiation se fait très bien sans numérique, ben pourquoi pas. On est arrivé jusqu'ici sans numérique.

ÉLISE : Mais tu vois, je pense que ici ça serait bien. Je ne suis pas du tout contre mais avec des interactifs corrects. Et là, je pense que ce qu'on a pour le moment, si je dois me projeter dans mon musée, c'est là que je suis plus dubitative parce que je me dis que si je les envoie faire « décore ton pot » par exemple, euh, ils vont revenir... « Cuis ton pot », ils vont revenir avec des infos qu'ils vont pouvoir me transmettre mais en fait si ils viennent un jour sans moi dans le musée, s'ils amènent leurs parents, ils vont avoir exactement la même chose comme expérience pour obtenir ces informations que cette fois-là où ils sont venus avec moi. Et du coup, ça me dit ben c'est dommage parce qu'on rate une occasion d'aborder d'une manière différente avec les enfants. Donc là, ça serait pour moi, intégrer du numérique pour intégrer du numérique.

EMELINE : Oui ok.

ÉLISE : Et donc comme ce n'est pas atteindre mes objectifs prioritaires euh ben je ne fais pas ce choix.

EMELINE : Oui parce que toi ton objectif finalement, c'est de... d'avoir une valeur ajoutée et de pouvoir amener un œil...

ÉLISE : De pouvoir donner accès à quelque chose auquel ils n'auraient pas accès sans moi. Soit parce qu'ils ont besoin de mes explications, ils ont besoin que je décrypte, soit parce que je peux mobiliser du matériel que je ne peux pas laisser accessible au public en dehors de ma surveillance. Tu vois par exemple, du vrai matériel scientifique, les emmener voir le four, vraiment les faire lancer le four, faire mes petites manipulations que Justine fait avec son mini four, où on met un pot humide et un pot sec qui fond dans l'eau. Ben ce ne sont pas des choses. Que l'on peut laisser accessible au public sans nous quoi. Donc ils n'ont pas accès à cette matière sans nous. Je trouve ça plus intéressant la manipulation que fait Justine même avec son faux four. Ça peut paraître un peu... aucun enfant ne croit vraiment que le four fonctionne et tu vois, ça n'a pas d'importance, ils ont accès à quelque chose, ils touchent des choses qui ne peuvent pas... auxquelles ils n'ont pas accès si on n'est pas là avec eux. Et donc ça, je trouve que c'est plus intéressant ce que fait Justine même si c'est moins léché que le numérique.

EMELINE : mais ça a une valeur ajoutée.

ÉLISE : Voilà.

EMELINE : Ok ok. Ben...

ÉLISE : Mais par contre, si on avait un numérique qu'on ne sortait que pour les médiations parce que...

EMELINE : parce qu'il est extra, il a été pensé pour... (rires)

ÉLISE : voilà. Il y a une raison qui fait qu'on ne le laisse pas à disposition, je ne sais pas, il faudrait y réfléchir mais alors tu vois, ça serait bien. Moi je ne suis pas contre le numérique mais à condition qu'il y ait cette valeur ajoutée comme tu dis.

EMELINE : Ok, ben merci beaucoup.

ÉLISE : ça va ? non merci à toi ! Je me suis sentie super professionnelle, spécialiste (rires). Oula quand même, je t'ai retenue longtemps.

EMELINE : Mais oui !

#### 4) Tom : 7 avril 2022, espace pédagogique de Scladina

EMELINE : Alors, on peut peut-être commencer par ton avis sur le numérique ?

TOM : Très bien. (silence) Alors, c'est... il y a beaucoup d'aspects numériques qui sont très intéressants. D'un point de vue purement médiation, ça fonctionne toujours très bien évidemment. Ben notamment le jeu du chamois.

EMELINE : Oui.

TOM : Ce dont à mon avis on va parler.

EMELINE : Mmmh

TOM : C'est toujours... les gens aiment bien. Là on (??) une exposition virtuelle avec IceAge&Network qui est un network qui regroupe les musées sur l'âge glaciaire, sur les découvertes anthropiques dont Scladina fait partie. Et alors on veut créer une expo virtuelle justement où on regroupe tous ces animaux-là et l'environnement pour avoir une vision générale européenne.

EMELINE : Mmmh

TOM : Donc tout ça doit pour moi passer par le prisme du numérique. Parce que si tu veux comprendre l'Europe dans sa globalité ben tu ne peux pas avoir un site croate et un site belge qui sont l'un en face de l'autre. Donc je pense que ça peut rassembler l'information et donner un accès aux gens tout en étant à la fois ludique. Donc ça c'était un des grands questionnements qu'on avait eu sur ce network... Parce que moi, au début, j'étais un petit peu euh sceptique sur le projet qui s'adressait uniquement aux animaux de la préhistoire. Alors, moi je pense que c'est une des limites notamment du virtuel et numérique, c'est que une photo google d'un mammouth c'est cool, un vrai mammouth, c'est top.

EMELINE : C'est mieux !

TOM : C'est mieux. Et donc j'avais cette peur-là que effectivement, d'être bloqué mais maintenant, si tu prends le virtuel pour ce que c'est, à savoir une manière d'universaliser les informations et avoir une approche ( ??) européenne tout en incluant des petits jeux comme le jeu du chamois. Ça serait intéressant de l'intégrer dedans. On pourrait aussi amener sur comment chasser les hyènes, les lions, qu'il y ait une petite animation autour de ça. On va pouvoir transmettre les informations nécessaires tout en étant amusant. L'autre pendant problématique pour moi du numérique dans certains aspects, c'est ... c'est très distrayant. Donc même si l'information, elle passe bien via ça, si toi-même tu as un autre groupe, tu leur parles, ben tu vas perdre leur attention. C'est une vérité pour le numérique mais également pour le physique. Donc moi par exemple dans mes visites, étant archéologue de formation, j'ai besoin de toucher.

EMELINE : Oui.

TOM : C'est comme ça que j'ai appris à fouiller, j'ai pas appris des centaines de céramique de toutes les couleurs différemment. Ou en tous cas, j'ai appris mais j'étais mauvais. J'ai appris à les reconnaître en les touchant, en les ayant en main, en voyant l'épaisseur. Quand tu te balades dans Scladina, tu vois. Tu vois la grotte, tu vois à quoi ça ressemble et tu vois comment les gens ont vécu, et c'est beaucoup plus parlant. Et dès que tu leur donnes un objet, comme un silex, évidemment je sais que je perds une partie de leur attention. Et donc, c'est le même problème avec le numérique. Donc il faut savoir contrebalancer, donner des instants précis de récréation un peu tout en sachant qu'on leur transmet une information.

EMELINE : Oui

TOM : En... en parallèle des informations que tu veux transmettre à l'oral. Le problème que ça me pose à moi mais c'est un problème qui m'est personnel évidemment. C'est du coup, je n'ai plus l'impression de faire mon travail.

EMELINE : Oui oui.

TOM : quand je dis aux enfants « Ben allez-y jouez à ça », que ça dure 5 minutes sur 1 heure de visite, ben je sais que pendant c'est 5 minutes-là, je vais me dire « Bon ben là, je suis assis bras croisés ».

EMELINE : Oui euh tu gardes des enfants quoi.

TOM : Oui je garde des enfants et je suis bras croisés. Donc tout ça, je pense, c'est une question de ... pourcentage d'occupation et de balance entre le numérique et ...

EMELINE : Oui et ta visite

TOM : Et le... réel.

EMELINE : Et euh tu as ça aussi avec les adultes ? Tu fais des visites adultes aussi et tu as le même problème ?

TOM : Alors, c'est ça qui est chouette. J'ai fait visite tous niveaux, que ça soit fragilisés ou jeunes, public scolaire, extrascolaire, stage, ... C'est étonnant parce que j'ai rarement eu des adultes. Des adultes purs tout seul oui. Quand je vais le faire avec eux, ça va mieux parce que y en a un qui va le faire et les autres n'ont pas besoin de le faire. Chez les enfants, on va vite avoir une notion d'injustice. Si l'un le fait et l'autre ne le fait pas, ben c'est pas cool pour eux..

EMELINE : Oui, tout le monde doit le faire.

TOM : Moi j'ai eu un grand frère, quand mon grand frère pouvait faire un truc et que je ne pouvais pas le faire, c'est énervant. Donc je comprends le sentiment. Malheureusement, ça pose un problème si on a un nombre plus élevé de participants. Chez les adultes, beaucoup moins. Les adultes seront contents de la faire mais ils vont accepter que euh... de ne pas le faire, de comprendre.

EMELINE : oui ils vont peut-être plus comprendre que tu as un timing.

TOM : D'avoir le message et de s'intéresser plutôt aux détails. Par exemple, au jeu du chamois, quand tu ouvres le chamois entre guillemets, on voit apparaître des photos de marques de découpe. Ces marques de découpe sont beaucoup moins visualisées et comprises par les enfants qui vont davantage s'intéresser au jeu du chamois. L'adulte, lui va se pencher plutôt sur l'aspect technique et donc ça, ça va permettre plus facilement de transmettre le message et de me le transmettre. Et une fois que je leur aurai montré ces marques, je vais leur montrer dans le musée des ossements où l'on retrouve ces mêmes marques en fouillant. Et donc je peux plus facilement faire un lien direct entre le jeu

EMELINE : Et ce qu'il y a

TOM : Et la collection même du musée qu'avec des enfants où les enfants sont juste heureux de jouer. Même si je sais que dans leur esprit, ils conservent quand même le savoir. Mais c'est plus immédiat que des adultes.

EMELINE : Euh du coup comment est-ce que tu vois ta enfin ta mission en tant que médiateur ? (silence) (rires)

TOM : Mmmh. Alors ça c'est un peu horrible comme question. Enfin c'est une très bonne question.

EMELINE : Ou quels sont tes objectifs ? si ça te parle plus.

TOM : Non non, c'est très bien mais justement c'est très particulier. Alors euh c'est pas le cas totalement pour la médiation mais on m'avait demandé justement. Comme ça je cite un peu mon parcours et tu comprends. J'ai fouillé rapidement. A mes 20 ans, première fouille, j'ai fouillé ???en Belgique, j'ai fouillé un peu à l'étranger et euh... rapidement j'ai eu des gens qui venaient sur les sites et en fait, il fallait choisir un ou l'autre qui voulait bien parler. Et là, ben il s'est avéré que ...

EMELINE : Que c'était toi ?

TOM : ça été moi plusieurs fois et ça ne m'a pas déplu. A un tel point notamment que... j'ai eu deux expériences autour de ça. En métallurgie et à Nasium. Nasium c'est un site de fouille. C'est une grande ville romaine qui s'est retrouvée brûlée au 3<sup>e</sup> siècle. Super. Et ça c'est assez cool parce qu'elle s'est retrouvée sous terre, c'est devenu un tout petit village au cours de l'histoire et on a remis de la terre au-dessus. Donc ça veut dire que toute la ville est sous terre et que je peux choisir ok je vais fouiller plutôt le ?? artisanal, maintenant je vais fouiller une maison, là je vais fouiller l'amphithéâtre. Et donc, ça a suscité beaucoup d'intérêt de toute la région aux alentours, beaucoup de lorrains, de gens de Meuse venaient voir. Et ça ça a permis de créer mon premier programme de projet et aussi, d'un point de vue médiation, ben ce qui est chouette aussi de voir, c'est aussi la fierté. Donc là, j'avais pas une approche pédagogique particulière parce que là j'étais juste en tant que fouilleur, étudiant fouilleur. Mais j'étais content

de leur partager avec eux leur histoire et en même ben, ça permettait de retracer les grandes lignes historiques. Et aussi, ben je pense que juste l'aspect fierté pour les gens de découvrir leur histoire de voir, de toucher, ça reste aussi quand même très chouette. D'un point de vue éducatif, ben c'est juste ben montrer voilà, on vous parle des romains, voilà à quoi ils ressemblaient réellement.

EMELINE : Oui oui

TOM : Euh pour la métallurgie. Donc j'ai recréé avec un collègue parti en Egypte, on a recréé des fours qu'on a retrouvé en Egypte et on a recréé les mêmes objets. Et donc ces objets-là, je les ai présentés avec les fours et on faisait des démonstrations de coulées. Là c'était en Belgique, c'était à Aubechies qui est un archéosite. Et ça l'intérêt est aussi de montrer voilà on parle de réalisation de fumée, de four etc. Tout ça est très théorique, eh bien voilà à quoi ressemble un four dans la réalité. Et c'est d'avoir une approche... un ancrage dans le réel. Donc ça, c'est de nouveau en tant qu'étudiant et donc je n'ai pas eu d'aspects pédagogiques précis. Plutôt, j'aimais bien d'aider les gens à avoir un ancrage dans le réel. Et ce que moi j'ai eu personnellement dans les difficultés de l'archéologie, c'est comprendre, visualiser ce qu'on fouille. Si je te dis qu'on fouille une ville romaine, tu peux pas voir une belle ville avec des... l'amphithéâtre partiellement visible. Tu auras probablement une hauteur de mur de 1 mètre si tu as de la chance et après, c'est à toi de faire un effort d'esprit de visualiser ces maisons. Et ce que j'aime en partie dans mon travail, c'est d'aider les gens à avoir cette vision. C'est d'aider les gens à comprendre ce qu'on leur répète, d'ancrer ce qu'on leur dit dans le réel. Quand on dit que les gens vivent dans la grotte, là c'est une des importances ici, pourquoi on ne vit pas dans les grottes ? ben je leur démontre : « vous êtes dedans maintenant, il fait noir, il fait humide, je vous ai montré à quoi ressemblent des ours, à quoi ressemblent des lions. Les deux hibernent. Je vous ai expliqué comment ils faisaient de la fumée, ben le feu ça fait de la fumée. La fumée, ça va dans les yeux ». Et donc plus à mes yeux le médiateur va ancrer les choses dans une ??, au plus les gens vont avoir leur propre esprit critique. Ça va les aider un peu à comprendre et à se positionner eux-mêmes. Je ne leur demande pas d'être 100% d'accord avec moi mais c'est intéressant déjà de pouvoir les amener à une réflexion de ce qu'on leur dit. Et donc je pense...

EMELINE : Tu leur donnes des infos et puis finalement, ils font... ils vont peut-être faire le cheminement tout seul.

TOM : Voilà ! et j'essaie toujours au maximum de ne pas donner la réponse. Après voilà, je sais que des gens n'aiment pas ça. J'ai des groupes ça ne prend pas ou ils ne veulent pas, ils veulent juste une sorte de visite ex cathedra. Et c'est pas un drame mais alors du coup, c'est ça que je leur fournis. Mais voilà avec la mâchoire de la petite fille, je la pose quelque part dans la grotte et je leur dis : « Vous tombez là-dessus dans la grotte. Quelles questions est-ce que vous vous posez ? ». Et là, c'est intéressant de voir les questions que les gens vont se poser parce que ça va aussi être en lien avec les clichés et les stéréotypes qu'ils ont, soit avec les connaissances qu'ils ont mais qu'ils n'aimeraient pas partager. Parce qu'ils vont poser des questions et c'est à toi, à mes yeux, en tant que médiateur de les accompagner dans ces questions pour leur faire comprendre pourquoi ils se posent ces questions et quelles sont les limites auxquelles est la justesse de la réflexion.

EMELINE : c'est chouette je trouve de partir de leur point de vue à eux.

TOM : Ben c'est...

EMELINE : Et puis finalement de l'affiner ou de leur rediriger en fonction de ce qui est vrai.

TOM : Je pense que c'est l'approche d'un enfant pas con mais qui n'était pas studieux. Et donc je n'ai jamais réussi particulièrement en étudiant par cœur tout. J'ai réussi en étudiant, en lisant et après, à me dire ok là je peux parler de ça, là de ça. Et je suis toujours resté honnête avec moi-même et mes réflexions. Et dans mes travaux, j'ai toujours ramené, sur base des connaissances que l'on m'a fournis en fait, à... question fondamentale que moi je me pose :

« qu'est ce que ça va m'apporter ? » et justement, c'est pour ça que j'ai beaucoup aimé mes études à Leiden. Donc j'ai fait mon bachelier à l'ULB, je suis parti aux Pays-Bas. Et aux Pays-Bas, en fait, Leiden, c'était une grosse université d'archéologie. Et enfaite, on était des classes de 15 et en fait, on devait lire un article avant chaque cours sur le sujet du cours. Et il n'y avait pas vraiment de cours ex-cathedra donc en fait le prof passait une heure à nous expliquer de manière généralisée ses recherches et après, on avait une heure de dialogue avec lui.

EMELINE : D'accord. Sur base des articles ?

TOM : Sur base des articles qu'on avait lus et de ce qu'il nous a transmis. Et c'est ça que j'essaye de faire un peu en faisant mes visites. C'est-à-dire que je transmets en partie ce que je connais et après, libre à vous. Et surtout j'aime bien qu'on m'apporte son propre point de vue et ses informations. Parce que un ça complète les informations pour moi, ça fait poser d'autres questions qui mènent à d'autres recherches et parfois, ça peut mettre des nouvelles questions.

EMELINE : Oui oui. Si ça se tombe, les visiteurs vont te sortir une question que tu ne t'attendais pas à avoir.

TOM : y a des choses voilà qui paraissent ancrées dans le réel et qui sont connues pour ma part et qui seront posées d'office. Finalement, vient une simple question ben je peux remettre ça, me remettre moi-même en question et en fait faire de nouvelles recherches.

EMELINE : Oui

TOM : Parce que certains éléments pouvaient paraître anecdotiques puis finalement ben on découvre que tout a été quand même assez étudié et que tout a l'ai intéressant. Si on s'accroche finalement sur une planche de dent, ben ça demande un investissement.

EMELINE : C'est sûr. (silence). Alors, est-ce que du coup enfin tu disais que tu intégrais quand même un petit peu les écrans. Est-ce que tu ne le fais pas chaque fois ? Est-ce que c'est toi qui le décides ou est-ce que tu le sens en fonction du groupe que tu as ? De prendre en compte le numérique ?

TOM : c'est particulier parce que Natacha, elle a, elle utilise beaucoup. Alors, ici à Scladina, on a un parcours de QR codes semi 3D que moi j'utilise très peu. Et je n'en pense pas forcément du bien ou du mal mais j'avoue que étant là, je me considère comme étant plus amène de faire l'approche que j'aime. Donc en fait, si je passe par du numérique, je cadenasse un peu mes idées et mon voyage et la succession que j'ai avec les gens. Donc c'est ça que j'utilise moins.

EMELINE : Oui, ça va peut-être te bloquer parce que ce n'est pas dans le parcours du numérique il y a des sujets que tu ne pourras peut-être pas aborder ?

TOM : Voilà, absolument. Et ça va m'amener à d'autres réflexions. Personnellement, je n'utilise pas systématiquement mais par exemple, j'essaye quand même toujours de savoir plus ou moins ce que dit telle tablette ici. C'est un parcours où il y a une vingtaine d'étapes. J'essaye de savoir ce que ces différentes étapes ont comme information. Comme ça, si j'ai besoin, j'ai une tablette dans le ...

EMELINE : Ah oui tu essayes d'avoir une tablette avec toi ?

TOM : Elle est dans la sacoche que les médiateurs partagent. Comme ça, je peux l'avoir avec moi. Même si généralement ça va plus m'intéresser des tablettes où on a un aspect ludique derrière ou en tous cas une plus-value. Si c'est une personne qui transmet une information, je m'estime aussi amène de la transmettre.

EMELINE : Oui oui. Tu sais le faire toi-même.

TOM : C'est ça ! mais je... ici on a le site de fouille, on a la grotte et j'estime que j'ai mes yeux et mes mains pour prendre possession des merveilles. Mais quand on est dans l'EMA même, je vais beaucoup plus les utiliser. Voir comment le four fonctionne, c'est super intéressant, super pertinent parce que voir le feu qui arrive, qui passe autour, la fumée qui remonte. Je peux l'expliquer mais je peux aussi le montrer. Et...

EMELINE : C'est peut-être plus parlant. D'avoir les deux en fait. Parce que tu peux être devant le four et expliquer.

TOM : Absolument, avoir les deux. Et moi je suis partisan de ceux qui aime les films pas très bons mais qui expliquent. Un film est fait pour montrer. Si tu m'explique en boucle que tu es un grand méchant mais que tu fais un câlin toutes les deux minutes à un chien, ben très mignon mais je ne vais le considérer comme un grand méchant. Et donc, le support visuel via le film via le numérique est primordial si tu veux comprendre en fait les différents éléments que je vais t'expliquer. Si je peux t'expliquer pendant 4 heures comment fonctionne un four, je peux t'expliquer l'intérêt de fermer le four pour avoir une céramique mais je peux aussi tout simplement te montrer une céramique noircie qui sort d'un four via une vidéo. Et là, les enfants eux-mêmes vont pouvoir, c'est d'ailleurs le but d'un des jeux, décider bon ok je veux une céramique noircie qu'est-ce que je dois faire et ils ont différentes étapes à remplir. Si je veux un décor à roulette dessus, qu'est-ce que je dois faire ? j'ai plusieurs étapes à remplir, plusieurs contrats. ET tout ça est beaucoup plus amusant que si moi je fais tout simplement une roulade en disant le potier a tourné autour. Donc, dans la mesure du possible, si je suis incapable de montrer le contexte même ou la réalisation de l'objet, je suis incapable de le faire moi-même alors je trouve que le numérique est primordial et beaucoup plus intéressant que juste en fait une explication longue pour essayer de justifier en fait.

EMELINE : Mmh.

TOM : Parce que le numérique le fera beaucoup mieux que moi. Donc est-ce que je les utilise constamment ? Non. Ça dépend des contextes et de l'endroit où je suis. Mais il y a des étapes où je vais systématiquement les utiliser. Quand je suis à l'EMA et que je suis au 4<sup>e</sup> étage, à la préhistoire, je montre la vidéo de la grotte.

EMELINE : Oui ok.

TOM : Parce que voilà, je leur dis c'est une grotte à 8kilomètres d'ici, oui ok mais elle ressemble à quoi cette grotte ? Ah ben elle ressemble à ça. C'est un des contextes où je les utilise systématiquement et les autres aussi tout simplement comme dit pour les tablettes, c'est pareil, je sais ce que chaque écran a comme information. Et donc si on me pose une question ah comment on fait ça ? Ah ben je vais te montrer, pas nécessairement à l'instant t parce que je vais finir mon explication mais peut-être que 10 minutes plus tard je vais dire ah ben regarde nous somme devant tel écran, cet écran répond à ta question, clique dessus.

EMELINE : Ok, tu les renvois alors vers les bons écrans.

TOM : Je vais passer, je vais modifier mon trajet en fonction des questions. Et donc, ça passe par l'utilisation du numérique. C'est ça qui rend aussi le travail un peu plus chouette parce que je ne récite en boucle tout le temps.

EMELINE : Oui une visite n'est jamais la même que la suivante. Tu changes à chaque fois...

TOM : J'essaye un maximum.

EMELINE : Ok. Du coup, je pourrais suivre chaque fois tes visites et j'apprendrai chaque fois quelque chose de nouveau.

TOM : Oui. Et ce qui est intéressant, c'est que tu pourrais suivre toute mes visites. La seule visite qui serait similaire à la mienne, c'est celle d'Élise.

EMELINE : Ok.

TOM : Et c'est intéressant aussi parce que Élise et moi, on réfléchit de la même manière. On réfléchit de la même manière et on a fait les mêmes études. Alors Élise, elle les a poussés plus loin que moi. Euh parce qu'elle a fait aussi... elle est aussi céramiste et en même temps, elle a fait aussi de l'anthropologie, ce que je n'ai pas fait. Je suis archéologue de terrain et un archéologue expérimental. Mais j'ai la même approche parce que à Leiden, on a appris les grands courants anthropologiques et sociologiques. J'ai eu beaucoup de cours dessus, ce que Élise a eu aussi. Et donc dans nos visites, systématiquement les visites les plus similaires aux deux endroits, ce sera toujours celles d'Élise.

EMELINE : oui elle expliquait aussi qu'elle changeait beaucoup ses visites

TOM : On change mais je sais qu'on gravite dans la même sphère parce qu'on veut transmettre les mêmes informations et on a le même bonheur à avoir une interaction directe.

EMELINE : Mmmh

TOM : Et les visites où j'ai une admiration sans faille parce que je suis entre guillemets à l'opposé, c'est les visites de Justine.

EMELINE : Mmmh

TOM : Justine, c'est précis, c'est réfléchi, c'est connu et donc elle va toujours transmettre les mêmes informations.

EMELINE : Oui

TOM : Exemple concret, tout à l'heure, la directrice a dit pour le stage et elle m'a dit « je sais que tu ne l'aurais pas dit ». Elle sait que Justine l'aurait dit parce qu'elle a un ensemble d'éléments à transmettre. Moi, étant plus souple, je transmets ce qu'on me demande avec un souci de..., avec quand même des grandes lignes qui sont primordiales.

EMELINE : Oui à la limite, Justine elle a un plan avec pleins de trucs à cocher et toi en fait ta feuille est vide mais elle se remplit avec le public.

TOM : Pas complètement vide. J'ai des petits mots avec des tâches d'encre à côté. Et voilà, je dois arriver entre ces tâches d'encre à ce que je veux dire. Et comment arriver de ce point-là à ce point-là, c'est via la discussion avec les gens.

EMELINE : Oui ok, donc tu sais quand même plus ou moins mais le chemin est différent à chaque fois.

TOM : Voilà, je veux... à la grotte pour prendre un exemple, je veux qu'ils sachent qu'on ne descend pas du singe, on est cousins. Je veux qu'ils comprennent un peu ce que c'est le métier d'archéologue. Je veux faire comprendre qu'ils ne vivent pas dans les grottes. J'aimerais bien qu'ils apprennent comment faire du feu. Je trouve ça chouette. J'entends souvent certains clichés. Donc j'essaye de démonter un peu ces clichés. Quand je fais de la céramique, j'ai envie qu'ils comprennent ce que c'est la céramique, ses différentes formes, que c'est très utile dans la vie de tous les jours et encore maintenant. C'est très utile aussi pour les archéologues. Je veux qu'ils comprennent l'importance qu'elle a eu ici à Andenne. Mais je n'ai pas un ensemble de points à pointer.

EMELINE : Ok. Et du coup, s'ils savent ça quand ils s'en vont, tu te dis que tu as réussi ton travail ?

TOM : Oui. Et à la fin, j'essaye de faire un petit récap. Je leur demande alors, qu'est-ce qu'on a retenu ? Et s'ils me lâchent directement tous les points ben ça va, c'est fantastique. S'ils ne me disent que quelques points, je leur dis ah oui mais n'oubliez pas ça ! Et comme ça, à la fin, je suis certain que j'ai transmis. Je ne suis pas sûre qu'ils aient retenu mais j'ai transmis en mieux et que j'ai espoir qu'ils retiennent.

EMELINE : Oui oui. Donc tu prends chaque fois un petit temps en fin de visite pour avoir un petit échange ?

TOM : SI je suis en retard, non mais les visites comme aujourd'hui, ça peut durer 1h à 3heures, ça dépend (rires)...

EMELINE : ça dépend s'ils sont motivés ou pas.

TOM : Oui s'ils sont motivés, ça dépend des questions qu'ils me posent, etc. Et ça c'est le bonheur aussi parce que ça permet de tout diversifier. Par exemple, quand on va dans la salle avec les crânes, ces différents crânes, je ne vais pas systématiquement les montrer aux gens mais tout à l'heure, ils sont arrivés 30 minutes à l'avance, je ne vais pas les faire attendre une demi-heure dehors, ce n'est pas ma manière de faire. De toutes façons moi je suis en bas, je suis bloqué donc je suis monté avec eux et je leur ai montré. Bon ben si je les ai montrés aux premiers, je ne peux pas ne pas les montrer aux autres. Et donc j'ai montré un peu aux autres. Ce qui est très intéressant parce que, à nouveau c'est aux antipodes de certaines personnes parce

que par exemple, Justine a forcément raison, elle me dit « oui mais si tu fais ça, c'est déséquilibré par rapport aux autres groupes »

EMELINE : Oui.

TOM : Et c'est vrai. C'est une réalité absolue mais en fait j'ai essayé du coup de trouver un équilibre entre les deux parce que moi j'ai besoin de faire ça.

EMELINE : Oui oui

TOM : Si je passe une demi-heure à voir les gens attendre, même s'ils sont arrivés une demi-heure à l'avance, c'est quand même pas gai. Mais en même temps, c'est vrai que c'est pas gai si une personne dit ok j'ai vu tous les crânes, fantastique, va voir ola grotte ! et que ben cet autre personne ne voit pas les crânes, c'est entre guillemets injuste.

EMELINE : Oui. Après, quel pourcentage qu'ils vont... ? Mais c'est vrai que oui

TOM : Tout ça est un questionnement. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.

EMELINE : Non non mais c'est vrai que c'est des questions à se poser.

TOM : Ce qui est très amusant, c'est que dans certaines visites, on m'a ajouté un atelier paléonto. Sauf que moi, ben je le faisais quasi systématiquement et donc à un moment, Justine a dit ben on va le rajouter. Et euh, tout ça n'est... parce que je pensais que c'était nécessaire à la visite mais parce que les enfants me disaient « ouai mais ok je comprends, ça c'est un ours mais ça ressemble à quoi un vrai crâne d'ours ? » et du coup, je leur disais ben à la fin de la visite, je vous montre le crâne d'ours. Et puis quand on y est, c'est « ah et il y a quoi à côté ? », un cheval et donc finalement ça devient entre guillemets

EMELINE : T'as pleins de choses à voir donc c'est sûr que...

TOM : Tu as envie de voir, tu as envie de toucher.

EMELINE : Et si tu commences, ben...

TOM : C'est ça le problème. Et donc tout ça, c'est aussi les qualités et défauts d'avoir une visite plus fouillis parce que tu es plus libre et que tu peux parfois créer un .... Un déséquilibre par rapport à différents groupes et pour revenir au digital, ben si je passais par les tablettes, je serais certain de l'avoir moins...

EMELINE : ça serait plus cadré.

TOM : Oui, ça serait plus cadré. Mais ça peut aussi être un des bénéfices. Si tu passes par une série d'applications, une série de vidéos ben de facto, ta visite elle doit être toujours euh....

EMELINE : calibrée de la même manière.

TOM : calibrée de la même manière. Et plus équilibrée.

EMELINE : mmh. Ça doit peut-être être plus compliqué de vraiment se tenir à sa structure.

TOM : Moi, j'ai du mal.

EMELINE : Oui oui.

TOM : C'est ça que...

EMELINE : Oui toi ça ne te correspondrait pas.

TOM : Non, moi ça ne me correspondrait pas. Parce que j'ai un côté hyperactif et que si je ne fais rien pendant 5 minutes et que je sais que je suis payé pendant ces 5 minutes, je me sens mal. Évidemment, ce n'est pas le cas de tout le monde. Et ce n'est pas justifié. Je ne fais pas rien, je leur montre la vidéo et puis je fais un commentaire.

EMELINE : Parce que c'est du travail hein de tenir la tablette comme ça (mime Louise tenant la tablette à bout de bras) !

(rires)

TOM : Euhh donc tu réalises quelque chose et c'est absolument réel mais c'est chacun aura... j'ai eu du mal avec mes professeurs qui montraient des vidéos. J'ai eu ça, mon prof d'histoire, il a montré des vidéos pendant 2 ans.

EMELINE : Oui...

TOM : J'ai fini par aller boire des coups avant la fin des deux ans parce que... il n'avait pas de plus-value si c'est pour montrer des vidéos, envoi-moi le lien, je le regarde dans mon temps



libre. J'aime bien avoir une interaction sociale avec que ce soit un professeur, un médiateur ou tout intervenant.

EMELINE : Ben tu as quand même... c'est plus instructif quand même d'avoir un échange.

TOM : Ben tu es plus libéré. Au risque d'avoir des informations plus erronées parce que l'interlocuteur ne saura pas nécessairement savoir tout. Je ne suis pas professionnel de la préhistoire. Euh donc il y a plus de risque que moi je te dise une information qui soit pas erronée mais plus approximative qu'une vidéo qui a été réalisée, pensée

EMELINE : Oui qui a été relue, enfin revue plutôt.

TOM : Revue, sourcée et euh peers reviewed.

EMELINE : Euh oui euh ben revu par les pairs ?!

TOM : Merci

(rires)

EMELINE : Il y a peut-être un mot plus adéquat mais là, la traduction sera suffisante. Euh oui, du coup, je ne sais plus maintenant. Euh, oui du coup, tu te sens plutôt à l'aise avec les nouvelles technologies même si c'est pas forcément le choix que tu feras de manière systématique.

TOM : Ben moi je suis plutôt un geek pur.

EMELINE : Ok !

TOM : Ce ne sera jamais une gêne chez moi. Euh je suis insomniaque.

EMELINE : D'accord.

TOM : Depuis mes 14-15 ans, je dors en moyenne 4-5 heures par nuit.

EMELINE : ok.

TOM : Max, ça c'est pas les pires nuits.

EMELINE : Déjà que quand je dors moins de 6 heures, je me sens mal.

TOM : C'est pas beaucoup 6 heures.

EMELINE : Oui c'est déjà pas grand-chose.

(rires)

TOM : Oui du coup euh voilà. Euh ça a joué dans une partie de mon intérêt de devenir archéologue. Au début, je voulais être archéologue. Maman m'a dit « écoute, c'est pas une bonne idée, y a pas beaucoup de travail là-dedans » donc je lui dis tu as raison chère mère que j'aime plus que tout, bon ce n'est pas exactement ce que j'ai dit, j'avais 14 ans. (rires). C'est ce que je lui dirais maintenant. Euh... je lui d'accord, ben du coup je serai astrophysicien (rires)

EMELINE : D'accord.

TOM : Elle m'a regardé en disant « ben t'es vraiment con ». et euh j'avais beaucoup de facilités en physique mais les maths ça m'embêtaient. Euh et ensuite suite à ça, j'ai voulu être archéologue mais dans l'espace.

EMELINE : Ok.

TOM : Je voulais fouiller les planètes, les découvrir. Très déçu, pas de découverte de vie sur une autre planète. Donc, je suis retourné pour être archéologue après être parti en Australie où j'ai rencontré des tribus qui peignent etc. j'étais intéressé et c'était surtout le côté anthropologique et archéologique qui m'ont intéressé. Et je suis retourné vers là-bas et tout ça à un lien avec mon nombre d'heures de sommeil parce que pour couvrir mon manque de sommeil, je me suis très vite renseigné sur l'astronomie, sur l'archéologie, sur l'histoire de manière générale. Ben durant toutes mes nuits. Parce qu'il fallait que je couvre l'ennui.

EMELINE : Tu dédoublais tes journées en fait ?

TOM : De quoi ?

EMELINE : Tu dédoublais tes journées.

TOM : Oui alors ben, une journée typique, c'est je montais me coucher vers euh 9-10h. Enfin 10h. Euh j'éteignais la lumière, j'avais mon pauvre petit téléphone en main. J'entendais ma maman passer en faisant chut très bruyamment en réveillant tout le monde. Euh pour ne pas me

réveiller moi. Elle... et moi je lisais pendant facilement 4 ou 5 heures la nuit. Je me couchais à 3 heures du matin et je me réveillais à 8 heures.

EMELINE : D'accord

TOM : ET j'ai commencé d'abord par faire ça et puis j'ai eu mon premier ordinateur. Et j'ai switché beaucoup sur les jeux vidéo. Euh et ça m'a jamais complètement abandonné. Donc euh depuis mes 16-17 ans, euh je joue plusieurs heures par semaine en lien avec les lectures que je fais. Donc en fait, j'ai toujours été... j'ai jamais eu besoin d'avoir le top du top de l'ordinateur mais jamais été gêné par quoi que ce soit, j'ai plutôt été l'ingénieur de la famille qui réparait l'ordinateur de ma mère quand elle ne savait plus activer Word.

(rires)

TOM : Donc non, tout ce qui est nouvelles technologies, j'aime bien, j'ai un côté geek pour tout ça. Mais voilà, j'essaye de temporiser avec l'aspect humain et de visite, de toucher les objets.

EMELINE : Oui donc...

(Collègue qui monte pour venir dire aurevoir)

EMELINE : Euh oui du coup, les nouvelles technologies aucun soucis mais du coup tu essayes de temporiser, enfin de trouver un équilibre avec le côté plus humain.

TOM : Oui. Et euh j'ai eu un cours trop cool à Leiden.

EMELINE : Mmmh

TOM : Sur la reconstitution archéologique dans les jeux vidéo. Euh c'était très bien fait. C'était très chouette et tu peux avoir sur beaucoup d'approches. Y a un jeu qui s'appelle Civilisations.

EMELINE : Oui

TOM : Je ne sais pas si tu vois ? Tu vois ce que c'est ?

EMELINE : Ben j'ai eu Louise avant donc euh (rires) j'ai eu droit à tout l'historique.

TOM : Alors, très vite.

EMELINE : Non non, en détails ! Ce que tu trouves important de raconter.

TOM : En fait ce qui est intéressant, donc euh tu commences avec une cité avec un peuple et tu vas les mener jusqu'à l'évolution actuelle. C'est une théorie développée par monsieur Lecomte qui expliquait donc que l'évolution des espèces partant de petits bonhommes tout nus qui ne croient en rien puis à l'anilisme. Puis ils commencent à croire en des dieux un peu plus gréco-romains. Antiquité classique. Pour se diriger vers un dieu seul et unique jusqu'à l'époque éclairée qui voudrait de ne plus croire en aucun dieu. Alors j'ai des millions de raisons pourquoi cette théorie est au mieux connue. Mais on va dire qu'elle a marqué sa période et qu'elle marque beaucoup de jeux vidéo actuels. Beaucoup de jeux vidéo de gestion qu'on va essayer de développer pour arriver vers l'époque actuelle comme si c'était du mieux. Il y a beaucoup d'autres jeux maintenant qui sont nés d'aspect un peu plus archéologique. Où on essaye de te justifier que... alors soit tu peux croire au diffusionnisme, à savoir qu'une peuplade, une civilisation, un groupe d'humains peut avoir une influence sur les groupes à proximité. Ce sera un échange. Ils voient par exemple l'Europe comme un carrefour de culture.

EMELINE : Mmmh

TOM : C'est ça qu'on a développé la première fois la théorie. Eh ben ça, ça devient de plus en plus intégré dans les jeux vidéo. Et donc on voit approcher cette idée-là. D'autres jeux vidéo vont plutôt s'intéresser à l'aspect reconstitution de l'environnement.

EMELINE : Oui.

TOM : Euh pour tous les défauts que ça a, par exemple les... je pense que Louise t'en a parlé aussi dans cet aspect-là, les Assassins Creed sont fondamentaux. Alors si le game play est très mauvais, la reconstitution elle-même est sympathique et pertinente et est reprise avec la collaboration d'archéologues par beaucoup d'historiens, malheureusement pas assez d'archéologues. Mais qui ont reconstitués les environnements pour essayer de donner une approche visuelle la plus réaliste au monde. Et donc tout ça a participé à ..... à démontrer un

peu la réalité de l'environnement à un plus grand nombre. Élément très bête, le mythe de la Grèce blanche, c'est que toutes les statuettes étaient blanches.

EMELINE : Mmmh.

TOM : Alors non. Si 1/10<sup>e</sup> l'était, c'est un miracle. Ces statuettes étaient laides et peintes. Les pigments ne résistent pas au temps donc c'est parti. Dans ces jeux, Odysée notamment, on y retrouve la peinture. Et donc c'est une information qui finalement s'est diffusée de plus en plus au sein des membres qui jouent aux jeux et c'est quand même une grande communauté. Donc via ça, on a pu casser partiellement un premier mythe. Et c'est archéologue lui était spécialisé justement en archéologie digitale et notamment en fait à la médiation avec le grand public.

EMELINE : Ok.

TOM : Et c'est lui qui expliquait voilà les défauts de ces civilisations, c'est donc cette approche évolutionniste. Les défauts de Assassins Creed, c'est XX, Y dans l'interaction avec les personnages. En même temps, l'environnement réalisé est correct. Et tu peux... y a de plus en plus de jeux qui utilisent la technologie 3D maintenant.

EMELINE : Mmmh.

TOM : On a ce qu'on appelle la photogrammétrie.

EMELINE : Ok.

TOM : Tu vois un objet qui ne bouge pas, tu tournes autour, tu fais un maximum de photos et on en fait un rendu 3D. C'est relativement simple à faire, pas si coûteux. Et tout ça a été intégré dans des jeux vidéo maintenant pour avoir une approche des plus réalistes. Et donc tu peux facilement donner accès à énormément de gens, parfois à des parties du monde où ils n'y auraient jamais accès. Se dire que quelqu'un du Kansas ( ? ) peut découvrir l'Égypte antique en se baladant dedans ben pour moi, c'est quand même très important et ça pourrait être mieux utiliser d'un point de vue médiation. C'est énormément d'informations qui pourraient en découler etc. Image à l'appui. Image facilement obtainable parce qu'on te demande juste de te balader avec ta manette. Et donc tout ça pour moi, ça été une des grandes découvertes et aussi un des amours que j'ai eu pour l'archéologie, c'est passé par tous ces jeux. Pour lesquels, j'ai dit Waw ! Ok maintenant je suis dans Florence du XVe siècle.

EMELINE : Oui oui

TOM : Et tout ça m'a donné envie de me diriger vers la fouille. et je pense que ça c'est un des grands bienfaits du numérique, c'est ne fut-ce que donner des portes d'accès, d'interrogation aux gens, aux joueurs, aux communautés qui n'auraient pas été les plus axées là-dessus.

EMELINE : Oui oui. Donc finalement ici le numérique enfin du coup les jeux vidéo

TOM : et le numérique

EMELINE : et le numérique aussi du coup permettent de transmettre certaines informations et aussi de créer de l'intérêt alors ?

TOM : Absolument. C'est là que... c'est fondamental parce que bien plus que l'archéologue même ou que le médiateur, c'est ça qui va donner la vision générale de tout un public et qui va normaliser un élément qui évidemment de base ne l'est pas dans ses qualités ou dans ses défauts. Si tu prends Jurassic Park, le raptor normalement, c'est un petit poulet à griffes.

EMELINE : Ok (rire).

TOM : Donc c'est très décevant. Mais maintenant, c'est... on est passé au-dessus mais encore 90% des gens vont te dire que non parce que dans Jurassic Park, j'ai vu telle chose. Autre drame mais c'est assez drôle. J'ai eu une discussion avec une fille qui m'expliquait que la couleur noire était couleur sombre et du malheur en Chine. Alors, il n'y a pas de notion de bonheur ou de malheur en Chine, ça ne fonctionne pas comme ça. Tu as cette notion bouddhiste du Ying et du Yang. Le Ying c'est blanc, le Ying, c'est destructeur. Donc à un enterrement, on va porter beaucoup plus de blanc.

EMELINE : D'accord.

TOM : Elle m'a dit non, on porte du noir parce que j'ai vu dans X-Men Wolverine à un enterrement et il y avait des asiatiques habillés en noir. Alors, ça paraît bête mais si 90% des gens qui voient ça pensent ça ben ça devient une nouvelle réalité.

EMELINE : Surtout que c'est, je veux dire, c'est ce que nous on fait aussi et donc, ç ava dans le même sens. Ça va nous paraître plus évident et on va se dire ben oui c'est vrai.

TOM : Absolument. Beaucoup plus logique. Et effectivement comme étant la nouvelle réalité. Et pourquoi ils l'ont fait en noir parce que effectivement ça nous rapproche à ce que nous nous connaissons.

EMELINE : Oui ils se sont raccrochés à notre société, ils ne sont pas allés voir ce qu'il se passait vraiment.

TOM : Parce que si tu vois tous les gens habillés en blanc, la plupart des gens auraient mal réagi. Ils auraient dit, ça ne fait pas triste. Tu te rapproches à ta propre connaissance européenne. Et donc ça c'est le méfait du numérique, c'est que ça va toucher toujours une beaucoup plus grande partie de la population et que les visites individuelles physiques, c'est bien plus marginal par rapport à ce que le numérique peut créer.

EMELINE : Pour rebondir sur une des visites que j'avais suivie avec toi. C'était l'expo Mammouth. Et c'était un petit garçon qui avait dans un dessin animé je crois que on faisait des pièges à mammouth avec des trous. Et du coup, c'est un peu ça aussi, c'est de voir que certains supports numériques finalement diffusent des mauvaises infos. Et que du coup ton boulot de médiateur, c'est un peu de rectifier un peu le tir.

TOM : Oui bien sûr. C'est ça, c'est très vrai. Et comme ça tu as l'anecdote complète. On m'expliquait que les mammouths étaient chassés et a priori ce n'est pas le cas ou assez rarement. Et euh j'ai dit d'accord, si tu penses qu'ils étaient chassés, alors comment étaient-ils chassés ? Alors une des possibilités ça aurait été, ça été prouvé logiquement, de tourner autour du mammouth.

EMELINE : Mmmh.

TOM : parce qu'il ne sait pas tourner aussi vite que nous. Comprenez qu'on a deux pattes, eux quatre. Et lui m'expliquait on crée des pièges. Je lui ai dit ok très bien on crée des pièges parce que évidemment en vidéo, ça paraît vite, tac tac tu creuses et c'est fait. Mais dans la réalité des faits, je lui ai donné un silex en main, je lui ai fait écoute maintenant creuse pendant 2 semaines en espérant que le mammouth vienne.

EMELINE : Oui qu'il passe par là (rire).

TOM : Alors, il me fait « oui mais au pire, je mettrai des feuilles ». Oui mais pars du principe qu'il n'y a pas beaucoup de feuilles. Tu as vu que y a durant la Préhistoire, on a vu ça ensemble, il y a peu d'arbre donc il y a peu de feuilles. Il pourrait trouver des feuilles mais à nouveau, ça demanderait un investissement de temps. Et il m'a dit ben non on ne ferait pas ça. Mais ça, c'est une fois que c'est rattaché à un contexte réel et logique.

EMELINE : Oui parce que tu les mets dans la situation en fait.

TOM : Parce que je te dis maintenant creuse. Et évidemment si tu fais un fastmotion, le mec a creusé pendant 2 semaines et que ça dure 2 minutes, je dirais ah oui finalement c'est fonctionnel, pourquoi pas le faire ! Et une fois que tu le fais et que tu l'établis à ta propre réalité, ben je pense que tu perçois rapidement que la chasse d'un mammouth, c'est compliqué. Si tu l'as, effectivement tu manges bien mais du chamois, si tu en as 10 qui passent et que tu mets 2 heures à en chasser 10, c'est quand même... tu as la même quantité de viande que 2 semaines de chasse de mammouth. Et c'est plus simple.

EMELINE : Oui oui.

TOM : L'homme doué est paresseux.

(rires)

EMELINE : Oui, c'est vrai. Je réfléchissais justement à ça et je me dis finalement on peut vite arriver à diaboliser le numérique à cause de ça alors qu'il y a pleins de fausses informations qui

peuvent passer par autre chose. Enfin tu disais que tu avais plus de chances de dire enfin de raconter des choses qui n'étaient pas 100% vraies alors que...

(Collègue qui dit au revoir)

EMELINE : Euh... je ne. Sais plus ce que je disais.

TOM : ... qu'il y avait d'autres médiums pour transmettre ...

EMELINE : Oui et qu'on pouvait faire des erreurs en transmettant l'information autrement par le numérique. Mais du coup, en ayant juste cet exemple-là, j'étais en train de partir en me disant ben oui on peut facilement diaboliser le numérique et puis alors que finalement ben oui c'est un inconvénient du numérique mais c'est un inconvénient qu'on retrouve dans d'autres médium.

TOM : Absolument ! moi j'ai beaucoup de ( ??). Mais ce que j'aime beaucoup, c'est les films d'animation, les Indigènes. Plus les films d'animation mais j'aime aussi les dessins animés. Beaucoup la BD. Et j'ai même beaucoup de mangas. Ces quatre éléments-là, il n'y a pas beaucoup de choses qui vont donner de moins bonnes informations que ces quatre-là. Mais le but premier est de créer une fantaisie, une histoire. Et une approche. Astérix et Obélix, bon, bêtement, alors il y a énormément de défauts là-dedans. Les menhirs. Les menhirs, ce n'est pas gaulois. Les menhirs, c'est néolithique. Donc c'est bien avant les gaulois. Donc les gaulois, ils voyaient ça, ils ne comprenaient déjà pas ce que ça foutait là. C'est comme si on t'associait toi à la cathédrale de Chartre. Ce n'est pas toi. Ce n'est pas toi qui l'a fait. Le petit chien, Idéfix que j'aime beaucoup. Les petits chiens, c'est italien. Donc il est peu probable qu'un gaulois ait un petit chien. Tout ça est une suite d'informations mais en fait on n'en veut pas à Uderzo de créer ça parce qu'on sait que ça reste dans le monde de ..., c'est un monde qui est plausible mais pas réel. Il faut le prendre en tant que tel et en fait, c'est ce que va pouvoir créer aussi du numérique mais comme beaucoup de nouvelles technologies, comme beaucoup de nouveaux courants, on diabolise ce courant. On a diabolisé le rock avant que ça devienne une musique presque mode. C'est un drame quand tu vas à un concert de rock et que tu vois des gens assis. Pour moi, c'est la contre-valeur même...

EMELINE : Comment font-ils ?

(rires)

TOM : C'est juste triste. T'as envie de leur dire ben saute et fais un pogo. Mais ça été maintenant normalisé. Et donc tu dois recréer une distance entre le public et la scène qui est donc plus proche que ce qu'était le théâtre. Mais le théâtre au XV<sup>e</sup> siècle, tu mettais les gens sur scène. Donc tout ça évolue. Et tu vas toujours avoir tendance à diaboliser une nouvelle technologie, une nouvelle façon de faire. Parce que c'est contraire à tes habitudes.

EMELINE : Oui oui.

TOM : Donne à un mec du XV<sup>e</sup> siècle du Bach ou du Mozart, ben il se tape la tête en se disant, c'est quoi cette musique diabolique ?

(rires)

TOM : Et c'est pas grave. Tout ça il faut que la technologie s'installe, qu'elle grandisse avec ses utilisateurs et qu'elle soit un peu normalisée et qu'on comprenne un peu les défauts et les qualités. Quand j'utilise une vidéo ou quand j'utilise un jeu vidéo, je dis attention ceci est juste, ceci n'est pas juste. Et quand j'estime que ce qui n'est pas juste est supérieur à ce qui est juste, là je me dis je ne peux pas l'utiliser.

EMELINE : Oui ok. Et du coup, tu prends un temps après pour faire la part des choses et...

TOM : Quand tu lis un livre, par exemple Un mammouth dans le frigo, je l'ai lu avec des maternelles. C'est un petit mammouth qui vit etc. et évidemment ce n'est pas juste. Tu peux pas avoir un mammouth maintenant et tu peux encore moins l'avoir dans un frigo. Le mammouth pour l'attirer, on lui donne des carottes. Un mammouth ça ne mange pas de carottes. Mais ce n'est pas grave, je leur ai lu une histoire et je leur ai dit ok, au moment où il mangeait

des carottes, je leur ai demandé hé est-ce qu'il mangeait des carottes le mammoth ? ET là si j'ai bien fait ma visite, ils vont me dire ben non, il mangeait telle chose, telle chose.

EMELINE : Oui oui.

TOM : Et donc, c'est à toi en tant que bon médiateur de couvrir les défauts inhérents à chaque œuvre parce que l'artiste a droit à avoir une liberté.

EMELINE : Oui parce que finalement l'artiste, il a un objectif complètement différent du tien donc...

TOM : Il veut créer un monde cohérent et plausible, pas réel. S'il te dit, c'est un ouvrage scientifique réel et que c'est pas bien, là ça va pas tenir. Là si dans un ouvrage par exemple, on crée une expo sur Las... sur Chauvet. Si sur Chauvet, d'un coup je lis que les mains c'était toutes des mains d'hommes et que les femmes n'avaient pas accès aux grottes et que je lis ça dans un ouvrage scientifique, c'est faux. Et je serai très mécontent parce que ça va être transmis comme étant une information validée d'auteur et donc un argument d'autorité. Si je lis dans Astérix, oh je vois que des hommes qui vont dans la grotte, je prendrai le temps de dire aux enfants, ça ce n'est pas vrai, ce n'est pas prouvé, il y a probablement eu des femmes qui y ont eu accès. Et je vais pas aller crier et brûler la BD parce que je me dis que ça aurait été mieux si ils avaient mis les formes mais ils n'ont pas fait, tant pis, c'est à moi de couvrir.

EMELINE : Oui oui. C'est toi qui rattrapes le coup entre guillemets.

TOM : voilà. Tout dépend vraiment de ce qui est recherché par l'auteur, autrice et par le développeur, développeur... développeuse (rires) du jeu vidéo ou de l'axe numérique. ET je pense que ça doit toujours être défini en amont et bien expliquer cette vidéo est à but... euh

EMELINE : Oui l'objectif doit être défini. Oui oui. Euh alors qu'est-ce que j'avais encore comme questions pour toi. Euh écoute moi je pense que j'ai fait le tour... ah peut-être, est-ce que tu aurais une certaine pression pour utiliser le numérique ? Ou ...

(Problème enregistrement)

TOM : Une pression avec le numérique ?

EMELINE : Oui. Ben que entre guillemets, on t'oblige à l'utiliser, que parfois tu te sens obligé de l'utiliser... (silence) ou pas.

TOM : Si je ne veux pas l'utiliser, ça va modifier mon parcours. Parce que je pars du principe que du moment où tu as l'écran, ça va attirer surtout chez les enfants, ça va attirer leur regard et ils vont vouloir toucher. Donc si je passe devant, je sais que je vais devoir l'utiliser. Il y a des endroits où, par exemple dans la céramique, quand je vais vers le plan, ben en face du plan, il y a un petit écran et les grandes représentations d'un four en fonction. Plus tôt, quand je passe à côté de la frise chronologique des différents céramiques retrouvées à Andenne. Donc la vitrine de Boremans qui est un archéologue local. Il y a un autre écran. Je peux difficilement passer par un autre chemin.

EMELINE : Oui tu es obligé de passer devant l'un ou devant l'autre.

TOM : C'est ça donc soit je peux décider de me mettre devant l'écran pour le cacher un peu comme ça je fais en sorte que les gens ne le voient pas, ce qui n'est pas toujours facile à faire.

EMELINE : C'est pas très épais en plus

TOM : Bah non. Et ils se disent bah pourquoi ils ne bougent pas le monsieur. Soit j'accepte qu'ils passent devant. Et s'ils passent devant, j'aime autant prendre les choses en main en disant tiens regardez telle application te permet de faire telle chose, telle chose. Comme ça, j'arrive à ordonner les informations qui arrivent et je n'ai pas un chahut des enfants qui arrivent, qui courent et qui veulent absolument y jouer. Donc là dans ce cas précis, oui je suis forcé. Mais est-ce que c'est si gênant ? non. Mais c'est vrai que ça va créer des frustrations obligatoirement. Si j'ai une heure pour faire visite le musée et que par exemple pour céramique, on fait très généralement les deux étages tout le temps. Euh je ne peux pas avoir 20 enfants qui font deux étages plus les jeux vidéo. Donc là, ce n'est pas possible. Donc là, je crée de la frustration inévitablement. Donc je ne suis pas forcé, je n'ai pas un fusil sur la tête, maintenant tu dois faire

ça. On est toujours très libre dans le musée et c'est un vrai bonheur mais je sais que je vais difficilement y couper. A moi de mettre en place.

EMELINE : ça dépend aussi de comment la visite se passe, de comment les publics... enfin, ça va te forcer ou non à certaines choses.

TOM : Et donc ça, même si ce n'est pas compris dans le ... canevas, je sais que ça me rajoute au moins 5 minutes. Mais à nouveau, Justine, je sais qu'elle n'a pas ça. Justine, elle dit non, c'est la maman qui dit non et c'est non.

EMELINE : Oui et c'est non.

TOM : Moi, je ne sais pas le faire. Et donc par ma personnalité, oui je suis cadenassé par l'utilisation. Et j'imagine qu'en étant plus strict, je pourrais m'en sortir sans le faire.

EMELINE : Oui donc finalement tu es obligé mais c'est aussi toi qui fais le choix de quand même leur montrer.

TOM : Qui fait le choix de leur montrer parce que je n'ai pas envie de... ils ont envie de le voir et je n'ai pas envie de voir leur tête toute triste. Eh ben tiens mets ta main dessus. Mais en même temps, je pourrais absolument dire non mais ça rajoute une pression. Ça c'est une certitude. Et je pense que même pour, comme pour Justine, quand Justine doit dire non, c'est un moment...

EMELINE : Oui, ça l'embête sûrement aussi.

TOM : l'embêter, sûrement mais c'est un moment de pression aussi. C'est non et mon dieu j'espère qu'ils vont prendre le non pour un non et qu'ils ne vont pas m'ennuyer un peu pour absolument le faire.

EMELINE : Oui oui. Et du coup au niveau de gestion de groupe, est-ce que ça ajoute ? Est-ce que c'est plus compliqué ? Tu dois parfois...

TOM : Alors, c'est quand même plus compliqué parce que de nouveau, le 4<sup>e</sup> étage, et le 2<sup>e</sup>-3<sup>e</sup> sont pensés différemment. Le 4<sup>e</sup> étage rayonne autour de Raga. Donc, ce n'est pas gênant de faire 50 min ou 45 minutes de visite et leur dire, bah voilà, vous avez 10 minutes pour vous balader dedans parce que le musée a envie de se laisser découvrir. Et j'ai présenté différentes pièces aux enfants et c'est à eux de retourner vers ce qui les a le plus marqué. Où est-ce qu'ils sont tous parti ? pas tous donc ça c'était une chouette nouvelle. Tous ne vont pas systématiquement vers l'écran.

EMELINE : Ok.

TOM : Beaucoup vont voir d'autres choses, beaucoup vont voir l'Homme de Spy, beaucoup vont voir les crânes. Beaucoup restent autour de Raga et les autres vont près de l'ours ou près du jeu.

EMELINE : Ok. Donc ça se répartit.

TOM : ça se répartit plus ou moins équitablement. Euh mais malgré tout, tu as toujours un ordinateur à l'axe gauche, en face de Raga vers la gauche qui permet de voir en 3D des pièces. Donc finalement c'est moins bien de les voir en vrai parce que tout ce que tu vois est en 3D.

EMELINE : Oui, tout ce qui est sur l'ordinateur, ce sont les collections exposées.

TOM : Ce sont les collections exposées. Donc tu n'es pas perdant je dirais mais bon tu les vois devant toi donc ce n'est pas spécialement intéressant. Mais j'ai systématiquement au moins 5, 6 ou 7 enfants parce que là je n'y passe jamais. Les enfants sont mon dieu il y a un ordi, il n'y passe pas. Et donc je crée une curiosité sans passer par l'endroit qui est à mes yeux, pas inintéressant parce que c'est intéressant de découvrir à quoi ressemble la modélisation 3D en archéologie mais ça n'apporte pas grand-chose quand tu as les vrais objets.

EMELINE : Oui, c'est intéressant mais dans ce lieu-là, est-ce que ce n'est pas plus intéressant d'aller voir la vitrine ?

TOM : à mes yeux, c'est plus intéressant mais pas aux yeux des enfants et même de plusieurs adultes.

EMELINE : Et c'est peut-être, enfin j'en sais rien, c'est peut-être parce qu'ils doivent toucher quelque chose et qu'ils se sentent peut-être plus actifs, ils peuvent décider sous quel angle ils vont voir l'objet. Enfin je sais pas.

TOM : Mmmh même pas... oui mais en fait, ils sont attirés par le simple fait que c'est un ordinateur et qu'ils peuvent appuyer et qu'ils sont indépendants. Parce que une fois l'ordinateur ne marchait plus, enfin marchait mais il n'y avait pas de connexion aux modèles 3D. Ils sont restés 10 minutes là avec des choses à voir mais pire que tout, c'était des photos. Des photos des crânes dans la grotte.

EMELINE : d'accord, oui oui.

TOM : Si peu intéressant, enfin à mes yeux. Photos de basse qualité parce que vieilles photos des années 70, découverte de la grotte, projetées sur un écran qui n'est pas mauvais somme toute mais qui n'est pas non plus... ce n'est pas de HDR quoi. Et donc, malgré ça, ça attire les enfants. Donc je pense qu'il y a une véritable, enfin un besoin pour les enfants de toucher, tout ça. Comme pour moi petit, j'aimais bien avoir des manettes en main. J'avais la game queued (?), je regardais et je jouais avec mon frère et ça ne m'a jamais trop abandonné. C'est marrant il y avait un monsieur avec qui je faisais de la métallurgie qui lui n'avait pas (?). il avait plutôt 40 ans et pauvre homme, on jouait à Mario Bros et j'y ai mis beaucoup d'heures petit et puis je n'y ai plus joué. Un jour, on s'y est mis et lui je sais pas pourquoi il a eu une seconde jeunesse, il s'est mis à y jouer mais probablement mille fois plus que moi. Il ne m'a jamais battu une seule fois. Et il ne me battra jamais parce que c'est ancré dans ma main. Je sais comment tenir une manette. C'est ancré dans ma manière de faire, dans ma manière de jouer, je tiendrai toujours mieux. J'aurai toujours une meilleure... je toucherai plus rapidement les boutons. Et je pense que c'est d'autant plus vrai pour les jeunes. Je pense que la transition entre moi et un jeune est moins brutale que entre moi et quelqu'un de la génération de mes parents, enfin moi mes parents c'est 60 ans. Mais même de 40 ans, la transition est beaucoup plus brutale.

EMELINE : Oui oui.

TOM : Et euh je pense que c'est là aussi que ça crée un choc énorme entre des gens qui ont 50 ans et des jeunes de moins de 10 ans. Parce que là on est presque sur deux générations. L'impact de la technologie sur deux générations. Y a 50 ans, on est ... allez 30 (?), on va arriver aux premiers écrans quoi. On n'est pas du tout sur une transition aussi brutale que moi je pourrais avoir avec un jeune. Un jeune au pire je peux dire que les détails, c'est plus joli. Le jeu est plus joli mais ça reste des manettes avec des boutons. C'était déjà établi quand j'étais petit. Et donc je sais m'en sortir avec des enfants qui aiment bien ça parce que j'ai vécu aussi mais c'est clair que je pense que plus la différence d'âge est grande, plus un médiateur va être en difficulté parce que il va se dire mon dieu pourquoi il fait ça, c'est chiant. Mais moi je peux comprendre l'intérêt que ça a par le simple fait que petit j'ai aussi été attiré par ça.

EMELINE : Oui parce que tu es passé par là. Euh j'avais encore une question. C'était sur la gestion de groupe. Est-ce que ça va modifier, voilà tu parlais du 3<sup>e</sup> étage et que tu ne savais pas faire autrement que de passer devant les écrans. Est-ce que à certains... est-ce qu'aux deux autres étages, par exemple, ça modifie ton trajet ? Est-ce que tu vas y penser ?

TOM : Euh oui. Alors oui et non. En fait, parce que quand je te parle de ma liberté presque totale, je dis gribouillis, elle est réelle pour des publics extra-scolaires. Pour des publics scolaires, je me rends bien compte et j'ai du apprendre à le faire parce qu'au début, pas tellement. C'est là où, ça fait deux ans que je travaille, enfin presque deux ans et j'ai appris l'importance de ce qu'il y a à bien transmettre. Ça je l'ai appris sur le tard. Maintenant que je devais quand même me coller au canevas. Alors, ça ne sera pas du 100% et de toutes façons, les canevas ne sont pas pensés en ... ne donnent pas la place pour la didascalie. Ça reste quand même à nous à improviser, à répondre aux questions des enfants mais c'est quand même... il y a des épreuves à répondre. Donc je dois passer par ces épreuves. Voilà, après, imaginons qu'il y avait un ordinateur en face de l'espace romain. Dans l'espace romain, il y a un jeu qui



consiste à trouver l'équivalent antique des objets contemporains donc une ampoule avec une lampe à huile par exemple. Si c'était une partie des épreuves, qui faisait partie de notre passage dans le musée dans notre canevas, alors je serais forcé de passer devant l'ordinateur ou devant l'application, mais... Je ne vais pas l'esquiver, je n'ai pas le choix mais dans ma tête, ok cette activité ne prend pas 5 minutes, elle en prend 10.

EMELINE : Oui.

TOM : Donc ça va modifier mon approche quand même et ça va faire que, à cet endroit, je vais devoir être plus rapide ou plus lent donc je ne vais pas modifier profondément parce que je dois quand même transmettre ces informations et je vais devoir suivre le canevas mais je ne vais pas suivre le temps proposé par le canevas parce que je sais que moi, je ne suis pas capable de réguler les enfants pour qu'ils finissent leur petit jeu à une telle vitesse.

EMELINE : Ok. D'accord. Ben écoute, moi j'ai fait le tour. Je ne sais pas si toi il y a des choses dont tu as envie de parler, des sujets qu'on n'a pas abordés.

TOM : Mmmh non.

EMELINE : des choses qui te viennent à l'esprit.

TOM : Non, je ne sais pas.

EMELINE : Ce n'est pas obligatoire. Si t'as rien...

TOM : J'essaye de réfléchir mais j'ai l'impression d'avoir été un peu hors sujet à des moments.

EMELINE : ben non mais c'est super intéressant. Il y a des trucs que je ne prendrai pas pour le TFE mais qui de toutes façons moi m'intéresse donc c'est chouette.

TOM : (rire) ça va alors.

EMELINE : Donc voilà. Donc si toi tu n'as plus rien à ajouter ben voilà...

TOM : Pas comme ça. Je ne sais pas trop.

EMELINE : ça va. Merci beaucoup !

TOM : Ben avec plaisir !