

# Graphisme en jeu

# Graphisme en jeu

→ Pour un musée à hauteur d'enfants

Adèle BRAVETTI

- En quoi l'évolution des musées fait-elle émerger de nouveaux besoins et formes de médiation ? Comment le design graphique y contribue-t-il ?

## Table des matières

Abstract	9
① Introduction	13
① Musée contemporain : d'un lieu de savoir à un espace de partage	17
① Un lieu en évolution	18
② La médiation comme mission centrale pour ouvrir le musée	20
② L'enfant au cœur de la médiation, apprendre par l'expérience	27
① Les pédagogies inspirantes	28
② Concevoir des dispositifs adaptés à l'enfant-visiteur	30
③ Le design graphique comme médiation : faire voir pour faire apprendre	37
① Le graphiste co-auteur de la médiation	38
② Le graphisme comme expérience à vivre	40
④ Conclusion	45
Annexes	49
Bibliographie	93

• Abst-  
• ract •

Museums were traditionally designed like places of knowledge for a literate public. Today, they are evolving into more open and inclusive spaces, to make cultural content accessible, especially for children. However, while mediation tools for children are developed, the role of graphic design is still underestimated and often reduced to visual support rather than an experience. This study investigates how the evolution of museums has led to new needs and forms of cultural mediation, and how graphic design contributes to these changes.

This research is based on a wide range of sources, including academic articles, books, podcasts, videos, and professional interviews. It also relies on case studies realized in different museums, both small and large, to analyze concrete mediation tools such as workshops, exhibition scenography, printed materials, and graphic devices designed for children.

The study shows that contemporary mediation favors more participative and experiential methods. Graphic design plays

an important role in this process by structuring information and encouraging interaction through visual forms. Graphic design becomes a central part of the mediation experience.

On this basis, the evolution of museums highlights the importance of integrating graphic design early in the conception of mediation tools. When designed at a child's scale, graphic design helps transform the museum into a space for exploration, and learning, although its role is still not completely recognized in all institutions.●

Key words: museum, mediation, children, graphic design, experience

▲ 1. Citation de Pierre Bourdieu dans *L'Amour de l'art*, 1966. Pierre Bourdieu explique ici que des choses qui seraient utiles (la médiation) ne sont pas faites. Ainsi, dans les musées il n'y a pas d'indications, pas d'explications, les guides sont trop compliqués.

«*L'information offerte par les œuvres exposées excède les capacités de déchiffrement du sujet*», écrit Pierre Bourdieu dans *L'Amour de l'art*, en 1966. Si l'œuvre exposée dans un musée apparaît au public comme «**dépourvue de signification**» c'est qu'il est nécessaire de «*la “décoder”, c'est-à-dire la ramener à une forme intelligible.*»<sup>1</sup>

Les musées, d'abord conçus comme des lieux savants destinés aux initiés, tendent aujourd'hui à devenir des espaces accessibles à tous. L'Insee montre que même si le nombre de musées français

diminue,<sup>2</sup> leur fréquentation ne cesse d'augmenter.<sup>3</sup> Cette évolution culturelle, soutenue par des politiques d'ouverture et d'éducation populaire, interroge les missions muséales. Pourquoi donner envie d'aller au musée, d'apprendre et de se cultiver, quel que soit l'âge ou le milieu social ?

Dans ce contexte, la médiation devient un outil central pour créer du lien, notamment auprès des enfants, désormais au cœur des projets culturels. Mais comment ces nouvelles formes de médiation se réinventent-elles ? Qu'apportent-elles aux plus jeunes ? Et surtout, quel rôle le design graphique joue-t-il dans cette transformation ?

Cet article s'intéressera d'abord à la transformation du musée contemporain, passé d'un lieu de savoir à un espace de partage. Il se penchera ensuite sur la place de l'enfant dans les dispositifs de médiation, où l'apprentissage

↔ 2. Nombre de musées en France Métropolitaine labellisés « Musées de France », passant de 1223 en 2014 à 1028 en 2022.

↔ 3. L'Insee montre que les dépenses culturelles augmentent, car elles se concentrent davantage sur la valorisation, la rénovation et l'attractivité des grands établissements, dont la fréquentation continue de croître. Selon la catégorie « Culture-Loisirs-Sports », une reprise de fréquentation est observée après deux années de baisse : en 2018, les monuments nationaux avaient connu +7% de visiteurs.

passe par l'expérience et le jeu. Enfin, il analysera la manière dont le design graphique contribue à rendre les contenus compréhensibles et accessibles. En d'autres termes, il s'agira de comprendre en quoi l'évolution des musées fait émerger de nouveaux besoins et formes de médiation, ainsi que la manière dont le design graphique peut y contribuer.●

• Musée •  
contemporain :  
• d'un lieu •  
• de savoir •  
à un • espace  
• de partage •

## ① Un lieu en évolution

L'ICOM (International Council of Museums) redéfinit depuis le 24 août 2022 le musée comme une structure ouverte au public, dédiée à la conservation du patrimoine et accessible à tous. Depuis les années 1960, la politique culturelle instaurée par André Malraux avec la création des Maisons de la Culture<sup>4</sup> défend l'idée que l'art ne doit pas être expliqué mais vécu.

Sous François Mitterrand et Jack Lang,<sup>5</sup> la culture joue un rôle important dans le développement social et économique du pays, favorisant la cohésion et l'émancipation de la France face à la domination culturelle américaine. Longtemps considérés comme des lieux réservés aux publics cultivés, les musées

← 4. Crées en 1961, les Maisons de la Culture deviennent le programme phare de la politique de décentralisation culturelle en France.

↖ 5. Ministre de la Culture sous François Mitterrand en 1981.

→ 6. Selon l'Observatoire des Inégalités, les musées demeurent perçus comme des lieux prestigieux et restent marqués par une forme d'élitisme : en 2018, seuls 9% des non-diplômés ont visité un musée, contre 52% des diplômés du supérieur. Ces écarts montrent que les institutions culturelles doivent continuer à repenser leurs modes d'accueil et de médiation pour toucher des publics plus larges.

↗ 7. Joffre Dumazedier, *Vers une civilisation de loisir?*, éditions Seuil, 1962.

se sont progressivement transformés. Pourtant, malgré ces ambitions, leur fréquentation reflète des inégalités fortes : l'Observatoire des Inégalités<sup>6</sup> démontre que le musée reste souvent perçu comme un lieu prestigieux et intimidant pour une partie du public. Ils doivent ainsi allier leur volonté d'accessibilité et leur image encore élitaire. Suivant les principes d'éducation populaire de Joffre Dumazedier,<sup>7</sup> les musées valorisent aujourd'hui la pratique et l'apprentissage par l'expérience pour mieux impliquer le public. Dans ce contexte, l'accueil des publics devient aujourd'hui un enjeu central : il s'agit davantage de repenser la manière dont un musée peut réellement devenir un lieu propice à la mixité que de chercher à séduire le visiteur.●

## 2 La médiation comme mission centrale pour ouvrir le musée

Dans les musées, la médiation culturelle regroupe l'ensemble des actions qui relient le public aux œuvres. Longtemps limitée à la transmission d'un savoir, elle s'est peu à peu élargie pour devenir une mission essentielle des institutions. Mettre en avant la médiation est souvent déterminant pour les musées afin de débloquer des soutiens financiers. Aujourd'hui, elle vise autant à donner envie de venir au musée qu'à rendre la culture accessible et compréhensible. Elle cherche à toucher des publics parfois éloignés de la culture muséale.

La médiation se structure autour de différents niveaux d'accompagnement. Les cartels, courts textes placés à côté des œuvres, apportent les informations essentielles et structurent la visite, formant un premier niveau de médiation. Les guides (humains, audio ou numériques) offrent un second niveau d'accompagnement, plus narratif et contextualisé. Enfin, les ateliers proposent une médiation plus participative, notamment pour les enfants, autour d'une activité concrète sur un thème, guidés par un médiateur. La médiation devient une expérience sensible pour s'approprier la culture et apprendre, ne se limitant plus à la transmission verticale d'informations.

Les musées investissent aussi l'espace public grâce à des dispositifs hors-les-murs. Ces outils nomades, comme le *MuMo*<sup>8</sup> – musée mobile installé dans un camion, destiné à aller à la rencontre des enfants de France – ou

→ 8. *MuMo*: musée mobile d'art contemporain dans un camion designé par Matali Crasset.

les *Micro-Folies*<sup>9</sup> – modules numériques itinérants – amènent l’art au plus près des habitants. Selon Céline Chevalier,<sup>10</sup> chargée des projets pédagogiques au Palais des Beaux-Arts de Lille, cette pratique pourrait représenter l’avenir de la médiation culturelle. Elle permet au public d’aller à la rencontre des œuvres dans un cadre probablement moins intimidant que celui de l’institution muséale. Ainsi, par la médiation, le musée cherche à créer un lien humain plus fort et à proposer une culture accessible, vivante et partagée.●

L’ouverture des musées à tous suppose aussi de repenser la place des enfants, car favoriser leur accès à la culture dès le plus jeune âge participe à réduire les inégalités d’apprentissages. Cette attention croissante aux jeunes visiteurs fait évoluer les manières de concevoir la médiation.

← 9. *Micro-Folies*: espace modulable offrant un accès aux œuvres des plus grands musées nationaux grâce au Musée Numérique: 5 000 œuvres numérisées, issues du réseau de 411 établissements culturels partenaires.

↖ 10. Interviewée le 19.11.2025, entretien retranscrit en annexes.



↗ Le *MuMo* fait circuler des expositions conçues par les directeurs des Fonds Régionaux d’Art Contemporain (Frac) au sein des zones rurales et des Quartiers Politique de la Ville (QPV). Il permet de reconnecter l’art, l’école, les habitants et le territoire.

↖ Exposition «*Devenirs hybrides*», Le *MuMo*, Musée Mobile, 2024.





← Le projet *Micro-Folie* est un dispositif culturel de proximité porté par le ministère de la Culture et coordonné par le parc de La Villette en lien avec 12 établissements nationaux fondateurs.

L'enfant au  
cœur de la  
médiation,  
apprendre par  
l'expérience

## 1 Les pédagogies inspirantes

Les musées s'appuient sur l'évolution des principes d'apprentissages et démonstrations de pédagogues tels que Maria Montessori<sup>11</sup> ou les époux Freinet<sup>12</sup> au XX<sup>ème</sup> siècle. Cette base est aujourd'hui actualisée par des approches contemporaines comme celle de Céline Alvarez, pédagogue française qui s'appuie sur les sciences cognitives pour proposer des méthodes d'apprentissage où l'enfant progresse en expérimentant librement, à son rythme, dans un environnement clair et stimulant. Les musées développent des dispositifs qui favorisent la curiosité, l'autonomie et l'expérimentation, ce que souligne

← 11. Médecin et pédagogue italienne connue pour la méthode pédagogique qui porte son nom : la pédagogie Montessori créée en 1907.

↖ 12. Pédagogues du XX<sup>ème</sup> siècle connus pour leur méthode pédagogique : la pédagogie Freinet qui repose sur l'expression libre de l'enfant.

→ 13. *Savoir transmettre le design graphique à un jeune public*, DNSEP Design Mention Design graphique Multimédia, ESAD Pyrénées, 2022-2023.

Morganne Marion dans son mémoire de DNSEP<sup>13</sup>. Elle évoque ainsi le fait que l'apprentissage précoce de l'enfant se fait par l'action car il n'est pas un récepteur passif. Il doit chercher, découvrir. Ainsi, le jeu devient un vecteur pédagogique puissant, qui multiplie les portes d'entrées d'apprentissage avec des supports variés, multisensoriels et des ateliers pratiques. On peut dire qu'un apprentissage qui dure, c'est quelque chose qui marque le ressenti des enfants. Céline Chevalier soutient ces principes mais y apporte toutefois une nuance : la tendance qui se dessine n'est plus vraiment à l'apprentissage par le jeu mais davantage par l'expérience. Le musée devient un lieu de découverte pour l'enfant, qui apprend en expérimentant. Ainsi, la visite devient pour lui un moment à la fois amusant et éducatif, qui sert à éveiller sa curiosité, réfléchir par lui-même et lui donner le goût d'apprendre.●

## ② Concevoir des dispositifs adaptés à l'enfant-visiteur

Grâce à ces recherches, les services pédagogiques des musées développent aujourd’hui des outils d’éveil. Certains se concentrent sur les expériences sensorielles, d’autres sur l’interactivité. Le centre Mille Formes<sup>14</sup> de Clermont Ferrand, imaginé avec Paul Cox,<sup>15</sup> graphiste et artiste français, propose ainsi un espace d’expositions et d’ateliers où chaque artiste invité (plasticien, designer, etc.) issu de différents champs artistiques, comme Matali Crasset,<sup>16</sup> Fanette Mellier,<sup>17</sup> ou plus récemment Steffie Brocoli<sup>18</sup> conçoit une installation spécialement pensée pour les tout-petits. Les enfants, accompagnés

✓ 14. Centre d’initiation à l’art pour les 0-6 ans ouvert en 2019. (fig 1)

✓ 15. Paul Cox est un graphiste et artiste français.

✓ 16. Matali Crasset est une designer industrielle française.

✓ 17. Fanette Mellier est une graphiste française, spécialisée dans l’objet imprimé.

✓ 18. Steffie Brocoli est une illustratrice et graphiste française.





← Atelier «*En chantier*» au Centre d'initiation à l'art pour les 0-6 ans, Mille Formes, 2019.

→ 19. Le dispositif de monstration désigne tout moyen mis en œuvre pour montrer une réalisation artistique ou un objet.

→ 20. Étude, visite et analyse du Petit Salon du Château-Musée de Boulogne-sur-Mer le 28.09.25.

de leurs parents, peuvent interagir librement avec des œuvres adaptées. Cette immersion directe dans le travail de l'artiste permet une expérience plus immédiate et plus enrichissante.<sup>19</sup>

De plus, des dispositifs de monstration<sup>19</sup> ludiques et interactifs permettent de s'approprier les œuvres de la collection du musée. Le Château-Musée de Boulogne-sur-Mer offre ainsi aux enfants une mini-exposition<sup>20</sup> dans un espace à leur hauteur. Ces expositions temporaires durent environ 1 an et sont construites avec des dispositifs manipulables associés à des œuvres réelles issues des collections du musée. Cette évolution conduit à une plus grande variété de formes de médiation, avec des supports matériels et outils numériques qui se complètent pour enrichir l'expérience. Le musée devient un lieu d'échange et de partage de savoirs où l'enfant est encouragé à œuvrer activement à sa propre découverte.●



Ces différents exemples montrent que les dispositifs pensés pour les enfants reposent autant sur l'expérimentation que sur la scénographie et la pédagogie. Mais leur efficacité dépend aussi de la manière dont ils sont conçus visuellement. C'est en cela que le design graphique est essentiel: il n'habille pas la médiation, il en structure l'expérience et accompagne l'enfant dans sa découverte.

← Exposition du Petit Salon du Château-Musée de Boulogne-sur-Mer. Le thème de cette exposition était «*Manger, une aventure quotidienne*».

Le design graphique comme médiation : faire voir pour faire apprendre

## ① Le graphiste co-auteur de la médiation

Le design graphique permet de créer des formes de médiation plus variées. En travaillant en amont avec les médiateurs, il permet de concevoir des dispositifs pensés pour l'usage réel des enfants : les prototypes sont testés et ajustés, ce qui fait du graphiste un acteur du processus, et non un exécutant final. Son rôle peut être très différent selon les projets. Il intervient dans la muséographie, en créant des parcours lisibles, des repères visuels et une signalétique adaptée ; il conçoit des outils de manipulation comme les livrets-jeux, des mallettes ou des supports d'exploration. Dans certains projets, il travaille directement avec les équipes pédagogiques, comme

↗ 21. *Le Ludographie, connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire*, est un kit pédagogique créé par le designer Paul Cox, des professionnels du design graphique et le Cnap afin de faire découvrir le design graphique aux élèves d'écoles élémentaires. (voir étude de cas en annexes)

↗ 22. *Série graphique, connaître et pratiquer le design graphique au collège*, est un kit pédagogique créé par la graphiste Fanette Mellier, des professionnels du design graphique et le Cnap afin de faire découvrir le design graphique aux élèves de collège. (voir étude de cas en annexes)

↗ 23. Interviewée le 25.07.25, retranscription en annexes.

au Palais des Beaux-Arts de Lille, où un duo graphiste-scénographe accompagne Céline Chevalier pour imaginer un futur espace dédié aux enfants.

Les exemples du *Ludographie*<sup>21</sup> et du kit pédagogique *Série Graphique*<sup>22</sup> montrent bien cette diversité. Tous deux utilisent le graphisme comme un langage à manipuler : ils structurent des exercices, organisent des notions, proposent des mises en page pensées pour être comprises et manipulées.

Delphine Mistler – designer graphique et conceptrice de dispositifs pédagogiques<sup>23</sup> – le rappelle : un outil n'est efficace que s'il est conçu avec les médiateurs et pensé à partir des usages des enfants. Le graphiste devient alors co-auteur de la médiation, capable d'imaginer des formats variés qui rendent le savoir accessible par l'action et le plaisir de découvrir. Ainsi, le design graphique relie l'enfant, le musée et le contenu par l'expérience.●

## ② Le graphisme comme expérience à vivre

La médiation graphique pour les enfants repose sur des principes différents de ceux destinés aux adultes. Un adulte lit, sélectionne l'information, suit un raisonnement. Un enfant comprend d'abord par l'action et les sens. Le design graphique ne peut donc pas se limiter à transmettre un contenu : il doit devenir une activité, un espace où l'on manipule. Des projets comme *Aire de Jeu*<sup>24</sup> de Paul Cox ou *L'Expo Idéale*<sup>25</sup> d'Hervé Tullet montrent la manière dont le graphisme peut être conçu comme un espace dialogique :<sup>26</sup> formes à déplacer, couleurs à combiner, surfaces à toucher.

✓ 24. *Aire de Jeu*, de Paul Cox, est une exposition modulaire. Il s'agit d'un décor de spectacle dans lequel des acteurs jouent mais qui est agencé par des enfants. Chacun peut déplacer ce paysage découpé en plusieurs plans comme il l'entend, le rendant ainsi différent chaque jour. (fig 2 et 3)

✓ 25. Hervé Tullet est illustrateur et peintre jeunesse. *L'Expo Idéale* est un projet de création collaboratif, permettant aux petits et grands de créer leur exposition en s'inspirant de ses gestes, de ses idées et de son imaginaire. (fig 4)

✓ 26. Un espace dialogique est un espace qui favorise l'échange et l'interaction



(fig 2)



(fig 3)



(fig 4)

Ce public nécessite des codes graphiques adaptés : des formes simples et lisibles, une gamme colorée claire, des instructions courtes, souvent visuelles, et une scénographie à hauteur d'enfant. Le graphisme doit donc guider sans imposer, encourager sans surcharger, et laisser une place à l'imagination. Le numérique illustre bien la limite entre accompagner et imposer. Son usage par les plus jeunes est souvent contesté pour son impact reconnu sur la capacité d'attention. Cependant, il devient utile lorsqu'il accompagne le geste de l'enfant. Les dispositifs hybrides papier-écran comme *Tip Tap*<sup>27</sup> – imagier qui associe le livre à un jeu numérique pour initier les enfants aux premiers mots – montrent que le numérique peut prolonger une exploration physique plutôt que la remplacer. On manipule le livre, puis l'écran propose une variation du même geste, sans détourner l'enfant

← 27. *Tip Tap*: mon imagier interactif, d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud, Hélium, 2011. (fig 5 et 6)

de l'expérience sensible.

Ainsi, la médiation pour enfants n'est pas une version simplifiée de la médiation adulte mais c'est une autre façon d'apprendre, fondée sur l'autonomie, la manipulation et la relation directe aux formes visuelles. Le design graphique devient ainsi un outil pour comprendre quand il est pensé réellement à hauteur d'enfant. ●



(fig 5)



(fig 6)

# Conclusion

Le musée contemporain n'est plus un lieu figé, mais un espace vivant où la culture s'expérimente. Pour répondre à la diversité des publics, il doit souvent adapter et renouveler ses formes de médiation. Dans cette évolution, le design graphique joue un rôle déterminant : en rendant les contenus clairs et accessibles, il permet à l'enfant d'apprendre en expérimentant par lui-même. Cette dynamique place aussi le designer dans un rôle élargi, associé de plus en plus tôt à la conception des dispositifs où ses choix visuels nourrissent autant la pédagogie que l'expérience de visite. Pour autant, cette intégration reste progressive. L'entretien avec Céline Chevalier le confirme : c'est la première fois que le Palais des Beaux-Arts de Lille fait appel à un graphiste extérieur,

ouvrant de nouvelles possibilités pour imaginer des dispositifs mêlant graphisme, scénographie et illustration. Delphine Mistler partageait un constat similaire : la place du design graphique est mieux reconnue dans les institutions culturelles, mais pas encore totalement. Penser le design graphique dès la conception, avec tous les partenaires du projet, permettrait d'inventer des formes de médiation plus efficaces. Comment faire du design graphique un élément intégré, de la conceptualisation à la réalisation ? Cette situation du design graphique souvent «en supplément» dans les projets doit être repensée et la médiation pourrait être un bon support d'expérimentation pour y parvenir. ●

# • Anexes •

# Étude de cas

## Le CNAP

Le Centre national des arts plastiques (Cnap) est un établissement public qui soutient la création contemporaine et qui a un rôle de diffusion de la culture artistique auprès de tous les publics. Il produit, édite et met à disposition des ressources pédagogiques destinées aux enseignants, aux médiateurs et aux structures culturelles. Ainsi, le Cnap a soutenu deux projets complémentaires destinés à des publics différents et créés par des professionnels du design graphique : le *Ludograph*, conçu avec l'artiste et graphiste Paul Cox, et le kit pédagogique *Série Graphique*, réalisé avec la graphiste Fanette Mellier. Bien qu'ils partagent le même commanditaire, ils s'adressent à des niveaux scolaires distincts : l'école élémentaire et le collège. Ils proposent donc deux manières d'aborder l'apprentissage du design graphique par la médiation.

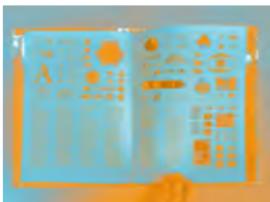


## Le Ludograph

Le *Ludograph* est un kit pédagogique créé avec Paul Cox en 2015 et réédité en 2019. Il rassemble de nombreux outils de design graphique : un livret ressource à destination des enseignants et un ensemble d'objets à manipuler qui mêlent couleurs, formes, photographies, éléments graphiques et matières (carton, papier, plastique). Le livret aborde sous un angle historique et critique trois grandes thématiques du graphisme, en lien avec les programmes d'école élémentaire. Les couleurs sont vives ou primaires, les formes sont élémentaires ( cercle, triangle, rectangle) ou figuratives ( arbre, voiture, etc.) Aucune consigne fermée n'est donnée, laissant l'usage ouvert de l'objet. L'ensemble est rangé dans une boîte, pensée comme un outil nomade utilisé dans les classes ou espaces éducatifs. Ce kit fait travailler l'autonomie des enfants et permet de mieux maîtriser le monde des images et des signes dans lequel ils sont immergés. Son objectif est d'initier les enfants aux principes fondamentaux du design graphique comme la composition, le contraste ou l'organisation visuelle. Le dispositif repose sur une pédagogie par l'expérimentation et une esthétique fidèle au vocabulaire graphique de Paul Cox, ludique, coloré et modulaire. La simplicité plastique le rend accessible à tous, quels que soient l'âge ou le niveau de lecture de l'enfant.

## Série Graphique

*Série Graphique* est un kit pédagogique conçu avec Fanette Mellier et le réseau Canopée en 2015. L'ensemble contient un livret ressource à destination des enseignants comprenant des exemples visuels, des exercices et cinq posters représentant les notions étudiées dans le kit comme la typographie, la couleur, la visualisation de données, l'image et la mise en page. Ils permettent aux élèves du collège d'expérimenter des pratiques du design graphique et de se familiariser avec ces notions, explicitées par des professionnels du domaine. Le livret alterne explications, images de référence et exercices guidés autour de la culture visuelle. La progression est pensée pour développer une compréhension plus théorique du design graphique, tout en conservant une place pour l'expérimentation. Les supports sont très soignés : papiers de qualité, couleurs contrastées, formes modulaires et jeux de superpositions, dans une esthétique propre à Fanette Mellier (colorée, géométrique et particulièrement exigeante sur la matérialité et la qualité de l'objet). Les productions proposées initient le collégien à une lecture plus professionnelle du graphisme que le *Ludograph*.



## Conclusion

Ainsi, le *Ludograph* et *Série Graphique* illustrent deux manières d'utiliser le design graphique comme outil de médiation pour la jeunesse. Le premier priviliege la liberté, la manipulation et l'exploration intuitive ; le second propose une progression structurée qui introduit les notions clés du graphisme. Ces deux approches, complémentaires, montrent aussi l'avantage pédagogique du support imprimé, de la couleur, du jeu et de la matérialité : éléments qui permettent aux enfants et adolescents de comprendre le design en le pratiquant. Ces deux kits alimentent ma réflexion sur la médiation au musée : ils démontrent que voir, toucher et manipuler peuvent devenir des outils d'apprentissage.●

# Entretiens

Entretien avec

# *Delphine Mistler*



*Cache-cache formel,  
Delphine Mistler pour  
Le Signe, 2024 ↗*

*Delphine Mistler* est *designer graphique* indépendante et conceptrice de *dispositifs pédagogiques*, notamment pour les *institutions culturelles*. Elle travaille régulièrement avec des médiateurs pour créer des outils accessibles, ludiques et adaptés aux différents publics, notamment les *enfants*. Son activité se caractérise par une attention particulière à la manière dont le *graphisme* peut *faciliter* la *compréhension* d'un contenu culturel.

Son travail étant directement lié à ma réflexion sur le rôle du design graphique dans la médiation muséale, il m'a paru important de réaliser cet entretien pour comprendre sa vision du métier. Je l'ai interviewée à la fin de mon stage, le 25 juillet 2025, afin d'enrichir mon analyse et nourrir ma réflexion sur ce sujet.

→ Complètement, c'est même le premier biais. C'est d'abord visuel et cela passe par les sens : le toucher, la vue, parfois même l'odeur, tout ce qui relève du sensible. Il y a une forme de triangle entre la vue, le toucher, et le cœur ou la tête. C'est ainsi que la connaissance que l'on cherche à transmettre à travers un outil se consolide. Ce n'est pas uniquement visuel : il faut que la forme serve le propos, tout en restant attractive et en donnant envie. Les enfants aiment beaucoup les sons, le mouvement du corps également. Lors des ateliers j'essaie de varier les différentes modalités de jeu : le geste, l'écoute, l'observation et l'action corporelle. C'est donc un savant mélange de tout cela qui permet d'accéder à une connaissance de manière ludique, de donner envie de jouer, d'apprendre, et de leur donner l'appétence de recommencer. La répétition est importante. ●

① Penses-tu qu'un dispositif graphique peut jouer un rôle dans le fait de donner envie à un enfant d'apprendre ?

② Selon toi, quel rôle joue le graphisme dans la chaîne de transmission, est-ce qu'il est reconnu à sa juste place dans les projets muséaux ?



→ *Identité graphique et signalétique du Musée du Pays de Sarrebourg, Delphine Mistler, 2025*

→ Il y a de plus en plus d'efforts sur la question. Je dirais que c'est un mélange entre graphisme et objet, car ce qui fonctionne le mieux, ce sont les interactions. La didactique visuelle peut expliquer beaucoup de choses mais elle gagne à être connectée à des interactions corporelles. On mobilise différents sens, qui fonctionnent ensemble et qu'ils vont développer comme un tout. Cela fonctionne bien en muséographie. Même avec des petits budgets, il est possible de concevoir des dispositifs intelligents : on peut par exemple renoncer au livret pour investir davantage dans la scénographie et dans le temps passé dans le musée. Le graphisme a un rôle important, mais il doit dialoguer avec l'objet, la muséographie, la scénographie et l'espace. Certains musées se rénovent pour proposer des dispositifs plus actuels, davantage tournés vers le public, avec ou sans écran. Ce sont les nouveaux enjeux. Les écrans ne sont pas nécessairement négatifs dans les musées : ils peuvent

expliquer des contenus grâce à des animations ou des interactions simples. Le problème reste l'entretien du matériel : lorsqu'il ne fonctionne pas, l'expérience est perdue. Avec des dispositifs physiques et tangibles, ce risque n'existe pas. ●

→ Selon moi, c'est un dispositif construit en intelligence avec le client, avec le musée en question. Il faut une bonne entente pour pouvoir proposer des choses et avancer ensemble. Il est aussi important de réunir des personnes aux compétences multiples et complémentaires, qui travaillent tout au long du projet avec une vision commune. Jouer pour jouer n'a pas de sens : il faut réfléchir à l'usage et à ce que l'on cherche à transmettre. Un dispositif intelligent est un dispositif simple, efficace et intuitif. L'objet doit être encore plus simple que

③ Selon toi, qu'est-ce qu'un bon dispositif de médiation culturelle pour un musée aujourd'hui ?



→ *Atelier pédagogique autour de la musique*, Le Signe, Conservatoire de Musique de Chaumont et Delphine Mistler, projet en cours

④ Qu'est-ce qui montre que le dispositif fonctionne auprès des enfants ?

le graphisme, afin qu'il soit compris sans avoir besoin de lire une notice complexe. Les gens ne lisent pas les consignes : il faut donc proposer un dispositif que l'on prend facilement en main, et qui mobilise et conjugue plusieurs sens. ●

→ Le prototypage et le test sont essentiels. Imaginer un dispositif et l'installer directement dans un lieu mène souvent à l'échec du dispositif. Certains principes fonctionnent immédiatement, comme le fait de soulever un objet par exemple, mais dès que le dispositif devient plus complexe, il faut passer par la phase de test. Le prototype permet de travailler l'usage. Plus il est réalisé de manière grossière, plus il est sujet à la discussion. À l'inverse, lorsque la forme est trop aboutie, les retours portent davantage sur les couleurs ou l'esthétique

du dispositif. La couleur, par exemple, peut être intégrée et sujette à discussion dans un second temps. Le processus de travail est le suivant : analyse des besoins du client → idéation → prototypage → test → réajustement. Et cela plusieurs fois avant la livraison finale. ●

→ Beaucoup de personnes pensent que les musées ne sont pas faits pour elles. La médiation ou un médiateur sert précisément à créer un pont, entre les œuvres et le public. Même le plus beau musée du monde restera inaccessible sans un véritable effort de médiation. Le musée sera destiné à des connaisseurs ou des gens habitués à ces espaces, mais pas à ceux qui ne franchiraient jamais ses portes. Ce travail se fait à l'intérieur des murs, mais aussi à l'extérieur, pour ramener les gens à l'intérieur, leur donner envie.

5 Quel est selon toi le rôle de la médiation dans un musée ? Rendre accessible le savoir, transmettre ?



→ MuMo (musée mobile) depuis 2011



→ Atelier Expressions, Delphine Mistler pour Le Signe, 2024

Beaucoup de musées travaillent avec des mallettes pédagogiques ou des musées itinérants, dans des vans aménagés, où ils sortent les collections des murs des musées pour pouvoir les montrer dehors. Amener les œuvres dans l'espace public permet de faire tomber une barrière symbolique énorme et d'éveiller la curiosité des habitants et passants. L'espace public appartient à tous, contrairement à certains bâtiments muséaux qui peuvent intimider les personnes selon leurs milieux sociaux.

Ce sont de très beaux bâtiments qui ne leur parlent pas forcément ; ils se disent qu'ils n'ont pas le droit d'y rentrer. La médiation sert à rendre accessibles des contenus qui ne le sont pas pour tous spontanément. Elle passe aussi par la communication, un des nouveaux champs de la médiation : vidéos, réseaux sociaux et dispositifs numériques, pour toucher tous les âges. D'ailleurs, le jeune public visite davantage les musées que les anciens, parce que c'est inclus dans leur parcours scolaire. Les adultes plus âgés, eux, y vont

peu ou pas par plaisir. À l'époque, l'accent était moins mis sur la scénographie ou la médiation, ce qui rendait la visite moins attrayante. En plus, c'est fastidieux d'apprendre des connaissances quand on est adulte. Un enfant a des connexions neuronales aussi intenses qu'Internet ; un adulte a beaucoup de mal à apprendre de nouvelles choses : le cerveau est mature, il n'a plus cette flexibilité. Il faut rendre l'apprentissage ludique et didactique, y compris pour les adultes. Le jeu n'est pas réservé à l'enfant : les adultes aiment jouer eux aussi, mais on leur en offre rarement l'occasion. Il ne s'agit pas de transformer le musée en parc d'attractions, mais de redonner une place au plaisir d'apprendre par l'action. Pour que des connaissances soient acquises, même pour des adultes, il faut les engager un minimum.●

⑥ Est-ce que tu as déjà ressenti un conflit entre l'exigence pédagogique d'un musée et ta propre approche graphique?



→ Exposition *L'éclat du blanc*, Delphine Mistler pour le Musée du Pays de Sarrebourg, 2023

→ Oui cela arrive. Certains conservateurs sont assez exigeants et ont une vision très classique du graphisme. Il peut être difficile de les amener vers des propositions plus contemporaines. Cela fait partie du défi, et je comprends aussi leur position, car ces univers font partie de leur culture et leur quotidien. Il faut défendre ses choix visuels, prendre le temps de convaincre et expliquer en quoi une proposition est adaptée à leurs besoins. Je commence toujours par des moodboards présentant différents univers visuels. Avant de créer, nous discutons des images afin de construire une vision commune du projet. Comprendre ce que le client ne souhaite pas permet de mieux cerner ce qu'il attend finalement. Avec une méthodologie, un protocole de travail clair et progressif qui fonctionne en forme d'entonnoir, une seule solution est possible à la fin. C'est en avançant ensemble, en construisant le projet collectivement qu'on y arrive. Nous sommes des collaborateurs.●

→ Oui plusieurs. La conversation la plus marquante que j'ai vécu a eu lieu lorsque je travaillais au *MuMo* et que j'y assurais la médiation. Un père est venu avec sa fille, mais ne prêtait aucune attention à mes explications sur les œuvres. J'ai compris que ce n'était pas la bonne approche pour lui. Il fallait que je parte de lui. J'ai arrêté de parler des œuvres pour l'écouter, lui poser des questions sur sa vie. Cet homme avait besoin de ce contact-là. En partant de son histoire personnelle, j'ai pu établir des liens avec les œuvres autour de nous, en support. Partir de lui pour accrocher son histoire à l'œuvre, cela a mieux fonctionné. À la fin, il a fait la visite complète du camion. Cette expérience m'a marquée car instantanément, j'ai dû changer de stratégie pour partir de l'histoire de la personne qui n'est pas perméable, pour l'amener vers l'œuvre.

7 Est-ce que tu as déjà eu des retours d'enfants ou de médiateurs qui t'ont marqués?  
Est-ce que ça a changé ta manière de concevoir ensuite?



→ *Conception d'ateliers, de dispositifs éducatifs et de parcours de médiation pour le MuMo*, Delphine Mistler, 2018 (Comment faire d'une visite au musée un moment d'apprentissage ludique?)



→ *Imbrick*, Delphine Mistler, 2017

J'en ai un autre. Cette fois-ci, c'était pour *Imbrick*, mon jeu. Je le vendais sur un marché de créateur/rices et je proposais un atelier pour le tester. Les formes du jeu ne sont pas simples à prendre en main, il ne s'agit pas de formes géométriques basiques. Pour construire une image, il faut prendre le temps de comprendre comment les assembler. Si on veut faire une voiture par exemple, les formes sont si biscornues qu'il n'y a pas de cercle pour les roues, ni de rectangle pour l'habitacle. C'est un casse tête. Une enfant regarde l'atelier intéressée et je lui propose donc de l'essayer. Là, les parents me disent qu'elle n'a pas la patience pour le faire. J'insiste en leur disant de la laisser essayer. Ils finissent par accepter et leur petite est restée quarante-cinq minutes à table, assise pour dessiner. Elle a pris le temps de comprendre les formes, de les ajuster et de construire. Justement parce que le dispositif l'a aidé à se poser. Cette expérience m'a autant marquée parce que cela montre que

l'attention fonctionne lorsque l'on propose des dispositifs complexes mais plaisants et générant de la surprise, de la découverte aux enfants. Pour un enfant, le dessin et la construction ne sont jamais lassants.●

*Entretien avec Delphine Mistler  
réalisé le 25 juillet 2025. Merci à  
elle pour son accueil chaleureux  
et le temps accordé à cet  
échange.*

*Propos recueillis par  
Adèle Bravetti.*

Entretien avec

# Céline Chevalier

Céline Chevalier est chargée des projets pédagogiques et des actions éducatives au Palais des Beaux-Arts de Lille. Elle conçoit et coordonne des *dispositifs de médiation* à destination de différents publics, en particulier des *enfants* et des *publics scolaires*. Son travail s'inscrit au croisement de la médiation culturelle, de la pédagogie et de la transmission des contenus artistiques au sein du musée. Bien que son métier ne soit pas celui du design graphique, son expérience apporte un éclairage précieux sur la manière dont *les outils visuels et les dispositifs de médiation sont pensés et utilisés au musée*. Son activité étant directement liée à ma réflexion sur les formes de médiation muséale pour les enfants, il m'a paru pertinent de réaliser cet entretien afin de nourrir mon analyse sur le rôle du graphisme dans les dispositifs muséaux. Je l'ai interviewée au Palais des Beaux-Arts de Lille, le 19 novembre 2025.

→ J'ai toujours eu une sensibilité très forte sur la notion de transmission, les questions pédagogiques. Je voulais moi-même être enseignante et en même temps j'ai un double cursus histoire de l'art. Cette double casquette m'a amené presque de manière évidente à faire ce que je fais aujourd'hui, à savoir de mêler ma passion pour les arts et le goût de la transmission pour le jeune public. Cela permet aussi de véhiculer des valeurs et des enjeux pour lesquels on croit très fort.

Quelles études avez-vous faites pour faire ce métier?

J'ai fait des études pour être professeur des écoles. À l'époque, il s'agissait de l'équivalent d'une double maîtrise, spécialiste de l'éducation et histoire de l'art. Le mot maîtrise ne se dit plus à l'heure actuelle, c'est l'équivalent de Master. C'était cette double casquette qui m'a fait à un moment donné me positionner soit dans le champ de l'éducation nationale, soit dans le champ des musées. Et puis je me suis

① Qu'est-ce qui, dans votre parcours, vous a amené à vous intéresser particulièrement à la médiation et aux projets pédagogiques?

② Comment avez-vous accueilli la politique *Ville à hauteur d'enfant* de la ville de Lille? Est-ce que cela a changé votre manière de travailler?

effectivement spécialisée ici, dans le cadre des questionnements liés au jeune public et aux médiations à développer pour ce jeune public. ●

Tout à fait. La politique *Ville à hauteur d'enfant* fonctionne comme un laboratoire depuis deux ans et demi. Elle n'est pas encore concrétisée : il s'agit avant tout d'un temps de réflexion mené au sein d'un groupe de travail pluridisciplinaire réunissant des professionnels de la culture, de la santé, de l'éducation, de la jeunesse et du sport, ainsi que des enseignants. Nous sommes une trentaine à nous réunir régulièrement pour échanger autour de cette question. Au terme de ces deux années, cinquante mesures ont été proposées au maire. La charte est désormais écrite, mais le défi reste de rendre ces propositions concrètes

et de les traduire en actions, au-delà du cadre politique. Si le musée a été invité à participer à ce laboratoire, c'est parce qu'il occupe une place centrale dans le paysage culturel lillois. En tant que grand musée accueillant de nombreux visiteurs, notamment des familles et des scolaires, il était logique de s'interroger sur la place de l'enfant. Certaines réflexions avaient déjà été engagées, notamment lors du réaménagement du département du Moyen Âge il y a trois ans.

Aujourd'hui, des pistes sont à l'étude, comme la mise en place de cartels à hauteur d'enfant ou de livrets-jeux, même si ces dispositifs ne sont pas encore aboutis. Ces réflexions rejoignent le projet de création d'un Musée à hauteur d'enfant. Sans être une conséquence directe de la politique municipale, il s'inscrit dans la même philosophie. Ce projet vise un accueil privilégié de ce jeune public, avec une politique tarifaire adaptée, une programmation autour de ce **Musée des enfants** et des mesures d'accueil



↗ *50 Propositions pour une Ville à hauteur d'enfants, Ville de Lille, 2025*

**3 Quelles ont été les motivations et réflexions qui ont mené à la conception de ce futur espace dédié aux enfants ?**

adaptées, un projet dédié. C'est réellement un projet dans son ensemble que l'on travaille maintenant depuis deux ans. ●

Sous l'impulsion de notre ancien directeur, Bruno Girveau, une politique inclusive a été menée pendant plus de dix ans afin d'ouvrir le musée au plus grand nombre. Le service des publics a ainsi beaucoup travaillé sur l'inclusion des personnes en situation de handicap, des publics éloignés de la culture, des seniors, des étudiants, mais aussi des enfants. La question de la place de l'enfant s'est imposée naturellement, dans une réflexion plus large sur ce que doit être un musée aujourd'hui, en veillant à ne laisser aucun public de côté. Les enfants, comme leurs parents, peuvent eux aussi être éloignés de la culture, ce qui suppose un travail d'accompagnement

spécifique. Il y a des musées qui sont vraiment pensés pour eux.

Par exemple, le Musée en Herbe à Paris. Alors effectivement, le Musée en Herbe est un des musées qui a ouvert la voie dans ce secteur là, dès les années 1970. Cependant, ces dispositifs reposent souvent sur des reproductions. Elles sont certainement de bonne facture, mais on ne fait pas l'expérience de l'œuvre véritable. Donc est-ce qu'on peut parler d'un musée ou d'une expérience ? Il y a deux ans maintenant, on a ouvert une exposition destinée aux tout-petits (0-3 ans), conçue en partenariat avec Mille Formes à Clermont-Ferrand. Des artistes contemporains ont créé des œuvres à manipuler sur-mesure, pensées pour l'expérimentation, afin de les initier à l'art contemporain. Malgré une jauge réduite, le succès a été important auprès des familles, des professionnels de la petite enfance et des fratries, révélant un réel potentiel. Cette expérience a conforté la direction dans l'idée que



↗ Exposition «1, 2, 3 couleurs», Palais des Beaux-Arts de Lille, octobre 2023- mars 2024

les enfants avaient pleinement leur place au musée et a conduit à la création d'un espace pérenne dédié aux enfants lecteurs, de 6 à 11 ans environ.

Et pourquoi ce choix de tranche d'âge ?

Le choix de cette tranche d'âge s'explique avant tout par des contraintes pratiques et architecturales.

L'accueil des enfants de 0 à 3 ans – bien qu'expérimenté ponctuellement et jugé très positif – s'avère difficile dans la durée. Le Palais des Beaux-Arts est un bâtiment ancien du XIX<sup>ème</sup> siècle, dont les espaces ne sont pas conçus pour l'accueil des tout-petits : pas d'espaces pour les poussettes, de lieux adaptés à l'allaitement ou au confort des bébés. Adapter durablement le musée à ce public impliquerait une transformation de sa structure. Se concentrer sur un public lecteur et autonome permet également de concevoir un espace inclusif, ouvert à tous les publics, et non exclusivement réservé aux familles. Nous avons essayé de trouver des espaces

adaptés, mais chaque nouvel aménagement réduit la place disponible pour les œuvres, ce qui n'est pas toujours compatible avec les choix de la direction. Il a donc semblé plus cohérent de s'adresser à des enfants un peu plus grands, capables de se déplacer et de lire. Ce choix permet de créer un espace ouvert et inclusif, accessible à tous. Un espace dédié aux très jeunes enfants aurait été trop fermé et aurait exclu une partie du public. Ce positionnement rejoint aussi les réflexions du programme *Ville à hauteur d'enfant*, qui s'intéresse aux enfants d'âge primaire, déjà plus autonomes et capables de se questionner sur leur environnement. ●

④ Quels principes pédagogiques guident ou ont guidé vos choix pour concevoir des dispositifs adaptés aux enfants, notamment en termes d'expérimentation et de jeu ?



↗ Exposition «*Prière de toucher*», Palais des Beaux-Arts de Lille, octobre 2022-février 2023

Les dispositifs conçus pour les enfants reposent sur un principe central : associer le plaisir du jeu à une réelle fonction éducative. Le jeu n'est jamais pensé comme une fin en soi, mais comme une porte d'entrée vers l'œuvre, permettant de la regarder autrement et de mieux en comprendre le sens et le statut. L'objectif est d'éviter un espace uniquement ludique, qui se limiterait à une salle de jeu sans portée pédagogique. Une attention particulière est portée à l'approche multisensorielle, qui permet aux enfants d'appréhender la peinture et la sculpture par les sens : voir, toucher, entendre, sentir, manipuler et mobiliser le corps. Nous avons déjà testé plusieurs fois le multisensoriel à travers nos visites guidées, notamment à travers une exposition : «*Prière de toucher*». Le public avançait les yeux bandés dans l'espace et apprenait la sculpture seulement avec les mains. Cela a plus que fonctionné, cela a marqué le public. Je pense que la médiation dépasse maintenant

le jeu pour l'expérience. Elle est ainsi partagée par les enfants et les adultes. Contrairement aux dispositifs destinés aux tout-petits, qui excluent souvent les accompagnants, ces expériences permettent à chacun de s'impliquer et d'en tirer un bénéfice. Cette approche se retrouve notamment dans le travail d'un chercheur universitaire qui s'est penché sur la question des cartels. Il a démontré, dans un point de son étude, que les cartels destinés aux enfants ne sont pas lus uniquement par les enfants mais aussi par les adultes, qui y trouvent des explications plus claires et accessibles. Ils s'appuient sur des anecdotes ou des éléments saillants de l'œuvre, facilitant la compréhension pour tous. Récemment, le Louvre-Lens est allé encore plus loin en développant des cartels conçus à partir de regards multiples (habitants, scolaires et travailleurs de Lens), avec un commissariat extérieur. Ils leur ont demandé de s'immerger dans l'œuvre et de donner leur ressenti, proposant



↗ *Nouveaux cartels du Louvre-Lens*, depuis décembre 2024



↗ *Plan général de la Galerie à hauteur d'enfants du Palais des Beaux-Arts de Lille*, par Scénografiá, 2025

des cartels plus riches. Nous travaillons aussi des cartels « sensibles » qui invitent à une approche fondée sur le ressenti plutôt que sur le savoir intellectuel. Enfin, la médiation telle que nous voulons la penser est un temps de partage entre enfants et accompagnants. L'espace est conçu pour favoriser l'échange, la discussion et la prolongation de l'expérience, notamment par des temps de lecture et des dispositifs conviviaux, afin que la découverte se fasse ensemble. Au centre de la pièce, il y aura un endroit convivial où on pourra se poser avec des coussins. Nous avons un partenariat avec la médiathèque qui va nous prêter dans ce cadre, une centaine de livres jeunesse autour de la thématique que l'on aura choisi de travailler.●

Le processus de conception repose avant tout sur l'expérience de terrain. Les dispositifs sont imaginés à partir de l'observation des publics, des tests menés et des retours recueillis au fil du temps. Cette démarche permet d'identifier ce qui fonctionne et ce qui fonctionne moins. La médiation n'est donc pas pensée de manière théorique, mais en lien direct avec les usages et les attentes réelles. Elle s'appuie également sur une bonne connaissance du développement de l'enfant, de ses capacités cognitives et psychomotrices, afin de proposer des dispositifs adaptés à son âge et à ses modes d'apprentissage.●

5 Comment se déroule votre processus de travail pour imaginer et concevoir un dispositif de médiation?

6 Quelle place occupe le design graphique dans la conception de vos outils de médiation?



↗ Vue 3D de la Galerie à hauteur d'enfants du Palais des Beaux-Arts de Lille, par Scénografiá, 2025

Jusqu'à présent, le musée ne faisait pas appel à des designers graphiques extérieurs : les outils de médiation étaient conçus en interne, avec une graphiste, dont le travail restait surtout technique et limité à l'usage de pictogrammes existants. On ne s'était jamais trop posé la question. Pour le Musée des enfants, on fait appel à une agence de scénographie et un cabinet de graphisme, il s'agit de notre première collaboration avec des intervenants extérieurs dans ce domaine. Les deux sont liés et travaillent ensemble, il s'agit de Scénografiá et Graphika. Le graphiste, également illustrateur, propose une approche plus créative et narrative, notamment à travers des illustrations inspirées des œuvres, comme un parcours graphique d'animaux guidant les enfants dans l'espace sur les cimaises. C'est aussi la première fois que nous travaillons avec ce niveau-là de qualité et de professionnalisme. Son travail est un vrai apport, il enrichit l'expérience sans détourner le regard

des œuvres, accompagne celui de l'enfant, rend l'espace plus chaleureux et donne une identité visuelle forte au projet, jusque dans la signalétique avec des petits animaux en éléments graphiques. Pour l'instant, c'est à l'état de projet mais c'est intéressant que vous posiez la question car c'est la toute première fois que c'est en cours d'élaboration. Cela fait des années aussi que nous voulons une mascotte au musée. Cependant, il est compliqué d'accorder tout le monde sur l'esthétique de celle-ci. Personne pour l'instant n'a réussi à accorder tout le monde sur une version d'une mascotte pour le musée, mais nous aimerions bien avoir un personnage qui identifie de suite le **Musée des enfants**.●

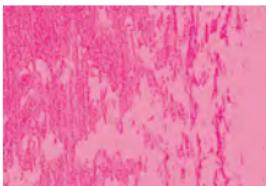
7 Quelle place pensez-vous que le numérique peut ou doit occuper dans ces futures formes de médiation?

Au sein du musée, la place du numérique est aujourd'hui très limitée, en cohérence avec le choix de la direction de retirer les écrans des espaces d'exposition. Pour le **Musée des enfants**, cette position a été partagée dès le départ : l'équipe a fait le choix de ne pas intégrer d'écrans fixes afin de préserver un rapport direct aux œuvres. Les enfants sont abrégés d'écrans, on voulait donc que le **Musée des enfants** soit un lieu de délectation, en premier lieu, des œuvres d'art. L'observation des publics dans des musées où il y avait des écrans a montré que les enfants se focalisent souvent sur les écrans au détriment des œuvres, ce qui va à l'encontre des objectifs de médiation. La seule entorse à cela aurait été des œuvres d'artistes contemporains qui travaillent le numérique. Dans ce cas là, l'écran devient œuvre d'art, ce qui est différent. Le numérique n'est toutefois pas rejeté dans son ensemble. Il est envisagé lorsqu'il présente un réel intérêt pédagogique, notamment quand il

permet de voir autrement, quand il s'agit d'un outil complémentaire, comme l'espace gigapixel, où on peut zoomer de manière très précise sur des détails d'une œuvre. On peut y voir la touche de l'artiste, les coups de pinceaux, etc. Nous sommes très partagés sur sa place dans le **Musée des enfants** parce qu'en plus, avec cette première thématique qu'est le vivant, il n'avait pas sa place. En revanche, les dispositifs numériques jugés gadgets ou devenus obsolètes suscitent peu d'intérêt chez les enfants. Ainsi, le numérique est plutôt pensé comme un outil complémentaire, à utiliser hors-les-murs ou dans des contextes spécifiques, de façon nomade, mais pas comme un élément central de la médiation dans l'espace du musée. Pour un jeune public, le choix a été fait de privilégier des expériences concrètes et sensibles, fondées sur la présence physique des œuvres. Certainement que pour une autre tranche d'âge on l'aurait davantage mobilisé, mais pour notre réflexion sur



↗ *Le parlement de Londres*, Claude Monet



↗ *Zoom sur écran gigapixel*

les 6-11 ans, nous avons décidé de rester sur du tangible, des œuvres d'art issues du musée. ●

⑧ Comment imaginez-vous l'évolution de la médiation pour les enfants dans les prochaines années au musée?

C'est difficile de se projeter à court, moyen ou long terme. On est beaucoup dans le présent. Ce qui est sûr, c'est que les musées s'ouvrent de plus en plus à tous les publics. Il y a quelques années, on a essayé de démocratiser l'art par les politiques tarifaires, mais ça ne fonctionne pas : ce n'est pas parce qu'un musée est gratuit que des publics éloignés vont venir. L'enjeu est plutôt d'aller à leur rencontre, notamment à travers le hors-les-murs. Quand on en fait, cela fonctionne très bien, même si on ne peut pas toujours en développer faute de moyens humains et financiers. Nous n'avons pas de dispositif mobile, même si on aimerait. Mais le Musée d'Histoire Naturelle, actuellement fermé, a beaucoup développé

le hors-les-murs, avec des mallettes pédagogiques qui rencontrent un vrai succès auprès des enseignants et des structures. Ils vont d'ailleurs devoir poursuivre ces actions après la réouverture. Peut-être que l'avenir est là : aller vers les publics et leur proposer des expériences, plutôt que de simplement leur dire de venir au musée. Les études faites par rapport au public des musées montrent que ce sont toujours les mêmes publics qui les fréquentent. Le défi est donc d'aller chercher de nouveaux publics et de décloisonner davantage, tout en conciliant la pensée savante avec une médiation plus accessible. On observe aussi une tendance vers une médiation plus sensible, centrée sur le ressenti et l'émotion plutôt que sur un discours très académique. Il s'agit de demander aux visiteurs ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent, sans présupposer de connaissances. Beaucoup n'osent pas venir au musée par peur de ne pas être à la hauteur, alors qu'on peut apprécier

une œuvre sans bagage culturel. Cette évolution n'est pas toujours simple et peut créer des tensions, notamment avec des conservateurs qui ont une vision plus élitiste du musée. Mais on voit aussi arriver des conservateurs capables de transmettre des contenus très exigeants avec un langage simple et fluide. L'enjeu, à terme, est de rendre le discours compréhensible à tous. Dans l'art moderne ou contemporain, cette approche est parfois plus évidente, car la relation à l'œuvre passe davantage par la contemplation immédiate. L'idée progresse peu à peu : même sans bagage, on peut aimer ou ne pas aimer une œuvre, et c'est peut-être là que se situe l'avenir de la médiation. ●

*Entretien avec Céline Chevalier  
réalisé le 19 novembre 2025  
au Palais des Beaux-Arts de  
Lille. Merci à elle pour le temps  
accordé à cet échange.*

*Propos recueillis par  
Adèle Bravetti.*

# Bibliographie

## Ouvrages et articles

- **ALVAREZ** Céline, *Les lois naturelles de l'enfant*, Les Arènes, 2016, 454 pages.
- **MONTESSORI** Maria, *L'Enfant*, Litos-Montessori, version intégrale éditée en 2022, 416 pages.
- **PELACHAUD** Gaëlle, *Livres animés : entre papier et digital*, Pyramyd, 2016, 232 pages.
- **CAZENEUVE** Jean, « Dumazedier Joffre, Vers une civilisation du loisir? », *Revue française de sociologie*, 1962, p.455-456. [https://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_1962\\_num\\_3\\_4\\_6151](https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1962_num_3_4_6151)
- **CONNAC** Sylvain, « Freinet : une pédagogie rigoureuse, loin des idées reçues », *Cahiers pédagogiques*, n°542, 2018, p.18-20. <https://shs.cairn.info/revue-cahiers-pedagogiques-2018-1-page-18?lang=fr>
- **FAGUER** J.-P., « A propos de L'amour de l'art de P. Bourdieu et A. Darbel », *Revue française de sociologie*, 1968, p.413-417. [https://www.persee.fr/doc/rfsoc\\_0035-2969\\_1968\\_num\\_9\\_3\\_1414](https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_1968_num_9_3_1414)
- **MARION** Morganne, *Savoir transmettre le design graphique à un jeune public*, DNSEP Design Mention Design graphique Multimédia, ESAD Pyrénées, 2022-2023, 28 pages.
- **POIRIER** Philippe, « Un demi-siècle de politique culturelle en France », *Diversité*, n°148, mars 2007, p.15-20. [https://www.persee.fr/doc/diver\\_1769-8502\\_2007\\_num\\_148\\_1\\_2698](https://www.persee.fr/doc/diver_1769-8502_2007_num_148_1_2698)

## Sitographie

- Site du Cnap, le Ludographie [consultation le 23 juillet 2025] : <https://www.cnap.fr/actualites/actions-culturelles/le-ludographe-kit-pedagogique>
- Site du Cnap, le Mumo [consultation le 12 septembre 2025] : <https://www.cnap.fr/actualites/actions-culturelles/hors-les-murs/le-mumo-musee-mobile-dart-contemporain>
- Site du Cnap, Série Graphique [consultation le 18 octobre 2025] : <https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-sur-le-design-graphique>
- Site d'eduscol à propos du MuMo [consultation le 20 août 2025] : <https://eduscol.education.fr/1401/mumo-le-musee-mobile#~:text=Cette%20fonctionnalit%C3%A9%20est%20destin%C3%A9e%20aux,d%C3%A8s%20le%20plus%20jeune%20%C3%A2ge>
- Site des Expos Idéales d'Hervé Tullet [consultation le 14 septembre 2025] : <https://www.expoideale.com/fr/comment-faire-son-expo-ideale>
- Site Fotokino, lieu d'exposition du projet Aire de Jeu de Paul Cox [consultation le 13 septembre 2025] : <https://fotokino.org/agenda/paul-cox-aire-de-jeu>
- Site des éditions Hélium, à propos de Tip Tap, d'Anouck Boisrobert et Louis Rigaud [consultation le 29 septembre 2025] : <https://www.helium-editions.fr/tiptap>
- Site du Conseil International des Musées [consultation le 7 octobre 2025] : <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee>

- Site d'un article d'Inégalités, entretien avec Olivier Donnat, sociologue au ministère de la Culture et spécialiste des pratiques culturelles des Français. [consultation le 5 novembre 2025] : <https://www.inegalites.fr/Les-inegalites-d-acces-a-la-culture-expliquees-par-un-expert>

- Site d'un article d'Inégalités sur la fréquentation des musées en baisse [consultation le 5 novembre 2025] : <https://www.inegalites.fr/Musees-une-frequentation-en-baisse-des-inegalites-qui-persistent>

- Site de l'Insee, statistiques sur la culture (accès, fréquentation,...) [consultation le 27 octobre 2025] :  
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/4277723?sommaire=4318291&utm>  
<https://www.insee.fr/fr/statistiques/serie/001771145?utm>

- Site de la Micro-Folie de La Villette [consultation le 12 septembre 2025] :  
<https://www.lavillette.com/micro-folie>

- Site d'un article sur l'exposition Aire de Jeu de Paul Cox au Studio Fotokino de Marseille [consultation le 13 septembre 2025] :  
<https://www.milkmagazine.net/article/expo-aire-de-jeu-de-paul-cox>

- Site du centre d'initiation à l'art Mille Formes [consultation le 13 septembre 2025] : <https://www.milleformes.fr/a-propos>

- Site des balises 3-6-9-12 de Serge Tisseron [consultation le 10 septembre 2025] :  
<https://www.3-6-9-12.org/les-balises-3-6-9-12>

## Podcast

- France Culture, *Carnets de Campagne*, « Le MuMo : un musée mobile pour rendre l'art contemporain accessible », diffusé en juin 2025 [consultation le 5 juillet 2025] : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/carnets-de-campagne/carnets-de-campagne-du-lundi-23-juin-2025-5375779>

- France Culture, *Les nuits de la culture*, « Pierre Bourdieu : "Le musée est important pour ceux qui y vont... il permet de se distinguer de ceux qui n'y vont pas" », rediffusion en février 2025, première diffusion en avril 2018 [consultation le 17 novembre 2025] :  
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-nuits-de-france-culture/pierre-bourdieu-le-musee-est-important-pour-ceux-qui-y-vont-dans-la-mesure-ou-il-leur-permet-de-se-distinguer-de-ceux-qui-n-y-vont-pas-9009320>

## Vidéos

- YouTube, Cnap - Centre national des arts plastiques, *Le Ludographie - Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire*, 2019, 7 min 41 [vidéo en ligne] [consultation le 18 octobre 2025] : <https://www.youtube.com/watch?v=TucJ-qqvOwk>

- YouTube, Cnap - Centre national des arts plastiques, *Kit Série Graphique Connaître et pratiquer le design graphique au collège*, 2017, 5 min 55 [vidéo en ligne] [consultation le 18 octobre 2025] : <https://www.youtube.com/watch?v=U428ZwTbq8g>

## Entretien

- Entretien retranscrit avec CHEVALIER Céline [réalisé le 19 novembre 2025].
- Entretien retranscrit avec MISTLER Delphine [réalisé le 25 juillet 2025].

## Études de cas

- Étude du *Ludographe, kit pédagogique pour connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire*.
- Étude du *Petit Salon, espace pour enfants au Château-Musée de Boulogne-sur-Mer* [réalisée le 28 septembre 2025].
- Étude de *Série Graphique, kit pédagogique pour connaître et pratiquer le design graphique au collège*.

Cet ouvrage a été imprimé en janvier 2025 à l'ÉSAAT de Roubaix, sur papier Munkn Print White 80 g/m<sup>2</sup>, et édité avec la typographie PP Writer par Pangram Pangram.

#### Remerciements

Je tiens à remercier l'équipe enseignante de l'ÉSAAT, particulièrement M. Sion et Mme Damiens, qui m'ont accompagnée et guidée lors de la rédaction de cet article.

Mes remerciements s'adressent aussi à Delphine Mistler qui a orienté les prémisses de ma réflexion et à Céline Chevalier pour notre échange enrichissant.

Enfin, merci aussi à mes parents et mes amis qui ont toujours été disponibles pour m'apporter un regard extérieur.

Adèle BRAVETTI

Article de fin de DN MAdE  
Graphisme Édition Multisupports  
ESAAT Roubaix 2025-2026

