



8^{èmes} Rencontres Nationales Culture & Innovation(s)

13 Janvier 2017

Compte-rendu de l'intervention de Mélanie Deveault « *La stratégie éducative innovante du Musée des Beaux-Arts de Montréal* »

« EducArt, c'est le musée par tous, pour tous, partout et autrement »

EducArt vise à ouvrir les parois du musée des Beaux-Arts de Montréal pour les rapprocher des établissements scolaires grâce à la cocréation d'activités pédagogiques, à l'apport culturel des élèves, à la médiation innovante et multidisciplinaire des objets de la collection.

Le Musée des Beaux-Arts de Montréal

Mélanie Deveault¹ ouvre son discours par une analyse rapide de ce que représente le musée des Beaux-Arts de Montréal². Depuis 3 ans, le MBAM compte 1 millions de visiteurs par an, c'est l'un des musées les plus fréquentés du Canada. Parmi ces visiteurs le musée accueille chaque année 300 000 familles, enfants, membres de communautés socioculturelles. Mélanie Deveault nous présente ensuite les innovations pour lesquelles le MBAM s'engage. Par exemple, nous découvrons l'élaboration du 5^{ème} pavillon du musée voué à l'éducation, l'art thérapie et la santé. Cet espace qui se développe sur 3558m² est la plus grande structure vouée à l'éducation dans un musée en Amérique du Nord. L'espace se compose de deux salles multifonctionnelles à l'attention des familles, d'un espace de présentations éducatives, d'une aire de repos et de 12 salles-ateliers. Ce nouvel équipement nous montre l'envie du musée à vouloir développer sa stratégie éducative par le biais de différentes innovations. C'est dans ce contexte que nous est posée la question : « Comment faire vivre l'éducation et les collections à travers les murs du musée ? ».

Création d'EducArt

Suite à un travail de trois années, une proposition éclot des réflexions de Mélanie Deveault et de son équipe : instaurer un projet de plateforme multidisciplinaire éducative numérique nommé EducArt. La finalité de ce projet est

¹ Conceptrice éducation au musée des Beaux-Arts de Montréal

² 1 million de visiteurs chaque année depuis 2013 – accueil de 38 577 programmes scolaires au sein du musée en 2015

de garantir une accessibilité pour le plus grand nombre aux contenus culturels d'une institution. La plateforme EducArt s'adresse principalement aux enseignants, collégiens et lycéens. Son but est de rejoindre la communauté scolaire des 17 régions administratives du Québec et de faire rayonner la collection encyclopédique du musée. Le public concerné regroupe une population de jeunes adolescents ayant de 12 à 17ans. Ce projet part d'une volonté de diffuser le patrimoine au-delà des murs d'un musée. Rapidement la plateforme touche divers domaines en partant d'un point central qui est l'œuvre d'art. EducArt devrait être une interface innovante, agile qui s'adapte facilement à l'utilisateur grâce à son design agréable, accessible et intuitif.

Plan Culturel Numérique

EducArt s'inscrit dans le prolongement du plan culturel numérique du Québec. Ce plan développé sur 10 ans suit trois axes principaux. En premier lieu il a pour vocation de créer des contenus culturels numériques. Un autre objectif est d'être innovant afin de mieux s'adapter à la culture numérique. Finalement, il souhaite diffuser des contenus culturels numériques pour assurer leur accessibilité. Dans la conception d'EducArt, Mélanie Deveault et son équipe s'attaquent à ces trois axes d'ouverture. Par la suite, ils mêlent les objectifs du plan culturel numérique du Québec aux trois approches de développement de la plateforme EducArt. Il s'agit d'une approche thématique de la collection, d'une approche multidisciplinaire de cette même collection et finalement d'une approche collaborative et de cocréation des activités pédagogiques.

Démonstration de la version Béta

Pendant la démonstration de la version Béta du site, nous plongeons dans un univers interstellaire. Chaque planète représente une thématique ou un concept lié à l'art, à la science, aux transformations du monde actuel. En choisissant la notion de *Corps*, Mélanie Deveault nous amène dans un monde duquel se dégage un nuage de mots : *image, diversité, souffrance, vie...* Son choix se porte sur le mot « Exprimer ». Pour définir ce mot l'équipe de conception d'EducArt emploie une forme de médiation innovante et artistique qui touche vivement le jeune. En effet, c'est un jeune danseur de Krump, Seven Starr, qui ouvre la discussion en clamant que son « corps est un outil d'expression ». Comment un danseur explore-t-il la collection du musée ? C'est la question que voulait poser Mélanie Deveault et son équipe aux élèves utilisateurs de la plateforme. Par cette médiation innovante, Mélanie Deveault souhaite montrer la pluralité des destinations et des compréhensions d'une œuvre d'art. La réponse proposée par Seven Starr se traduit par le Krump. Il s'exprime en dansant certaines œuvres d'art des collections du musée. Il les modernise, les déplace dans une nouvelle sphère matérielle et les rends plus interactives. Par ce médium, Seven Starr nous dévoile avec justesse sa

vision de l'expression du corps et parvient à toucher un public sensible et multiculturel.

Collaboration et co-création

Enfin, Mélanie Deveault pointe l'importance de la collaboration effectuée avec les enseignants et les élèves pour la création de la plateforme. Cette plateforme est vouée à se nourrir sans cesse des suggestions et réflexions des élèves grâce à une page forum. Le contenu est co-créé par les professeurs souhaitant ouvrir le langage muséal au champ des établissements scolaires. Pour résumer les actions en quelques chiffres, depuis le lancement du projet, le musée a collaboré avec 600 élèves, des centaines de professeurs et de nombreux établissements scolaires. La plateforme devrait voir le jour en septembre 2017 et garde dans sa matrice la nécessité de mêler numérique, éducation et patrimoine. L'enjeu de resserrer les relations entre le musée et les écoles semble porter ses fruits. Verra-t-on une ouverture du programme aux autres institutions culturelles ?