

Intentions

- développer une nouvelle prestation de médiation culturelle

Public cible

- scolaires : cycle 3 / collège / lycée

Objectifs

- aller vers le public en cassant la distance
- proposer une découverte des collections en immersion

**MUSÉE
DE LA
GRANDE
GUERRE**
PAYS
DE
MEAUX
LE PLUS GRAND MUSÉE
D'EUROPE 14-18

Des écoliers visitent le musée... depuis la Californie

MEAUX. Des enfants de CM 2 d'une école américaine ont pu découvrir jeudi le musée de la Grande Guerre grâce à une webcam et des écrans tactiles. Une première.

ÉQUIPÉE d'une webcam, de deux écrans tactiles et d'un smartphone, Marie Leterme double à travers les 3.000 m² du musée de la Grande Guerre de Meaux. Quelque 3.000 pièces y sont exposées, entre tranchées reconstituées, mitrailleuses et gamelles de poilus. A l'autre bout du monde, les élèves de CM 2 de l'École Internationale de la Péninsule de Palo Alto (États-Unis) suivent, captivés, la visite depuis leur salle de classe grâce à un rétroprojecteur. Ils interpellent la guide en direct, lui posent des questions sur la cuisine dans les tranchées, comme s'ils y étaient. Grâce à son matériel de pointe, Marie enrichit ses réponses d'images d'archives, de vidéos, dirige la caméra installée au plafond du musée et manipule les objets pour que les élèves ne ratent aucun détail.

« Nous menons aussi une expérimentation au Louvre-Lens, au musée du Quai Branly et au château de Versailles »

Marionne Brunat, d'Orange

Y aura-t-il encore des gens dans les musées d'ici quelques années ? Pour la première fois en France, une classe a pu visiter jeudi un musée sans avoir à se rendre sur place. Une véritable prouesse technique, fruit de trois années de travail du personnel du musée de la Grande Guerre, en partenariat avec Orange, chargé du développement technologique. « Le très haut débit, ça sert à quelque chose, pas seulement aux jeux vidéo en ligne, se félicite Marionne Brunat, déléguée régionale d'Orange. C'est



Meaux, jeudi. La guide, Marie Leterme, se promène dans le musée avec une webcam. Depuis leur salle de classe, les jeunes Français scolarisés à Palo Alto découvrent les images sur un rétroprojecteur et peuvent lui poser des questions en direct. (D.R.C.)

une première pour nous, qui place le numérique au cœur de la culture. Nous menons aussi une expérimentation au Louvre-Lens, au musée du Quai Branly et au château de Versailles. J'espère qu'on pourra le développer dans plein d'autres musées. »

Avant d'essayer un peu partout en France, cette innovation a vu le jour à Meaux, pour la plus grande fierté de Michel Rouger, directeur du musée : « Au-delà de la prouesse technologique, il y a surtout une envie fondamentale : celle de rendre accessible la culture à tous les pu-

blics empêchés, que ce soit en prison, à l'hôpital ou parce que l'on est trop loin. »

Si le dispositif a été testé avec une école américaine, il sera utilisable en France. Aux programmes des classes de CM 2, de 3^e et de 4^e, le conflit de 1914-1918 est un sujet privilégié pour les visites scolaires. Le musée de Meaux, qui accueille 30.000 élèves par an, n'arrive pas répondre positivement à toutes les demandes.

Ce nouveau service, qui sera commercialisé dès le mois de février au tarif de 100 € pour une heure de visite, permettra à davantage de classes de découvrir la collection du musée, et à moindre coût puisqu'une visite classique revient à 5 € par élève, auxquels il faut ajouter 40 € pour disposer d'un guide, sans compter la location du bus. Ces visites se dérou-

ront uniquement le mardi, jour de fermeture du musée, et pour l'instant seulement en français.

Marie Leterme, l'une des deux guides formés à ces nouveaux types de visite, se prépare depuis un an à approfondir cette manière différente de faire découvrir l'exposition. « Il y a un côté un peu aveugle, note la jeune femme. Je vois les élèves, mais je ne sais pas ce qu'ils voient quand je passe devant la caméra pour montrer un objet. C'est un exercice complexe, il faut veiller à la fluidité du discours, s'assurer que les enfants voient bien ce que l'on montre, gérer l'interactivité, la technologie, sans oublier l'histoire. » Vu l'enthousiasme des enfants pendant la visite (lire ci-dessus), la haute technologie semble être un bon moyen de dépasser les murs d'un musée. **HÉMY CALANCO**

Techniques

Un support mobile

**Un écran de contrôle des images
(caméras fixe et embarquées) et
son (micro-casque)**

Une plateforme de streaming

Une couverture wifi

**Utilisation d'une plateforme de
visioconférence**

Définition d'un parcours



Bilan et perspectives

- **prestation de visite guidée développée pendant 15 mois**

- **commercialisation en 2014 soit depuis 6 ans dans l'offre pédagogique du site**

- **une immersion quasi totale pour les publics grâce au « direct »/ « en live »**

- **poursuite de la sensibilisation auprès des équipes enseignantes quant à**

- **l'usage technique plus que pédagogique**

- **ouverture au Facebook Live**

- **permettant de la vidéo ressource pour les enseignants (projection/visionnage**

- **en classe par la suite)**

