

Transformation numérique

Département des Vosges

Le musée départemental d'art ancien et contemporain s'invite chez vous

Le problème

La pandémie de Covid 19 a entraîné une fermeture de plusieurs mois des musées, induisant un éloignement géographique entre les publics et les structures muséales.

Le musée départemental d'art ancien et contemporain des Vosges (MUDAAC) a donc fermé ses portes et ses actions de médiation directe ont été gelées.

Le service des publics du MUDAAC s'est donc attaché à offrir une réponse à cette situation de crise pour permettre à chacun d'accéder aux collections.

Solution innovante

Pour maintenir un lien vivant entre les publics, l'institution et ses collections, l'équipe du musée s'est appuyée sur le numérique pour créer deux nouveaux supports : des vidéos éducatives en motion design, « *les capsules mythologiques* », et un Escape Game dématérialisé invitant l'internaute à mener l'enquête dans les espaces du musée, « *le trésor du MUDAAC* ».

Les objectifs

- Rendre accessible les collections du MUDAAC malgré le contexte de fermeture.
- Créer un contenu dématérialisé interactif, pédagogique et ludique invitant à la découverte et à l'appropriation du musée et de ses collections.
- Inciter l'équipe de médiation à explorer et s'emparer des divers outils qu'offre le numérique.

Histoire de l'action innovante

- **Qui**

Le Conseil départemental des Vosges, ses élus et la Direction de la Culture, du Sport et de la Jeunesse

- **Pour qui**

L'ensemble du public, avec une priorité donnée aux jeunes (scolaires et adolescents)

- **Quoi**

L'équipe de médiation s'est auto-formée sur divers dispositifs multimédias donnant naissance à deux formats :

- la série de vidéo « *Les capsules mythologiques* » qui offrent une approche didactique de la collection Beaux-arts par le prisme de la mythologie.
- l'Escape Game en ligne « *le trésor du MUDAAC* » qui invite l'internaute, dans le cadre d'une enquête, à explorer les espaces du musée et à interagir avec les œuvres exposées.

Pour chacun de ces deux dispositifs, l'équipe s'est initiée au montage vidéo et à la programmation vidéoludique.

Puis, elle a pris en charge le travail de recherche documentaire et iconographique, l'écriture des scripts et des arborescences de jeu, ainsi que le développement multimédia.

A la suite de la création de ces nouveaux contenus, la chargée de communication a diffusé ces productions, après validation, sur le site internet du MUDAAC, ainsi que sur les réseaux sociaux et sur la chaîne YouTube du musée.

- **Quand**

Créations des dispositifs 2^{ème} semestre 2020

Publications 1^{er} trimestre 2021

Les moyens humains et financiers

La création de ces dispositifs n'a pas nécessité de budget particulier.

Trois médiateurs culturels ont été mobilisés.

Le temps dédié à ces créations correspond au temps consacré habituellement aux visites guidées et action de médiation directe.

L'évaluation de l'innovation

- **Impact :**

En chiffres :

Capsule mythologique : 1809 vues cumulées

Escape Game Le trésor du MUDAAC : 1895 parties jouées

L'autonomie acquise dans la conception de ces projets a permis à l'équipe de médiation de maintenir son activité sans solliciter d'aide extérieure (prestataires, autres services départementaux) générant de fait une économie de moyen et un gain de temps et d'efficacité.

- **Potentiel**

- Diffusion des contenus :

Les Capsules Mythologiques et l'Escape Game ont intégré de façon permanente le site internet du musée et la chaîne Youtube. Les Capsules Mythologiques ont été réinvesties comme support pédagogique par les enseignants du territoire et au-delà.

- Réinvestissement des compétences acquises au sein du service :

Les compétences acquises dans le cadre de ces deux projets ont donné lieu à de nouvelles productions multimédias (podcast, vidéo ...).

- Réplication dans d'autres structures culturelles :

L'ensemble des outils utilisés (logiciel de montage, plateforme de développement de jeu en ligne) étant libres et gratuits, tout comme les modules de formation (tutoriel Youtube), toute structure qui souhaiterait s'investir dans la production de dispositif de médiation dématérialisée peut s'en emparer.

- **Bilan, suivi, projet d'évolution**

Les retours du public sur ces deux formats dématérialisés ont été positifs (sources : réseaux sociaux). La presse locale s'est emparée de ces créations en sollicitant le personnel du musée pour expliquer la démarche créative. Elle s'est également fait le relais du contenu.

L'expérience réussie de ces deux propositions a poussé le service des publics à faire du numérique l'un de ses axes stratégiques au-delà de la crise sanitaire. La production de nouveau support de médiation et de diffusion multimédia s'inscrivent dès lors dans le projet de service.

Mots clés :

Culture - Numérique – COVID