

École de Médiation en  
Informatique

Mardi 5 novembre 2024

Raphaël VANDAMME

# Une exposition sur l'IA pour enfants ?

Itinéraire d'un défi muséographique



leVaisseau

# 1. Muséographie

# Muséographie ≠ Muséologie \* \*\* \*\*\*



Activité de mettre en ordre des contenus (objets, œuvres, connaissances, *etc.*) pour les mettre en exposition.

*Remonte à l'Antiquité.*

*Dans son acception contemporaine en France, émerge entre les années 1990-2000.*



Discipline scientifique qui étudie les collections et musées.

*Émerge au XVIIIe s. en Allemagne, formalisée fin XIXe - début XXe*

\* Dans la réalité les termes sont (encore) parfois confondus

\*\* En Belgique, en Suisse et au Québec, « muséologue » signifie « muséographe »

\*\*\* On croise aussi le terme « expographie », sensiblement plus rare

La muséographie concerne ce qui a trait aux **contenus du parcours de visite** et aux modalités de la médiation de ces contenus avec les visiteurs.

Définition de  
l'association *Les  
Muséographes*

**S'interroger** sur la relation des publics d'aujourd'hui à [un] sujet.

Aimer beaucoup les gens pour **avoir envie de partager** avec eux sa découverte tout en les laissant très libres de se faire leur opinion [...]

Aimer suffisamment les gens pour ne **pas leur faire subir ce qu'on n'aimerait pas vivre soi-même** comme être debout pour lire de longs textes ennuyeux [...]

Aimer assez les gens pour **les considérer comme des égaux** et avoir l'envie d'accompagner tranquillement les visiteurs [...]

**Créer un univers** dans lequel le visiteur vit une expérience forte [...]

Catherine Martin-Payen, « Muséographe, quel métier ? », in *La Lettre de "Ocim*, n°88, 2003,

## 2. Muséographeur l'IA

~ Intermède ~

L'IA muséographe ?



# L'intelligence artificielle va-t-elle remplacer les muséographes ?

En deux mots, est-ce que le métier de muséographe est menacé par l'intelligence artificielle ?



Non, complémentaire.

*Extrait d'une conversation tenue avec  
Chat GPT-4 (oct. 2024)*



*Image générée par DALL.E 3*

## 2. Muséographeur l'IA



# Une pluralité d'approches

## IA DOUBLE JE

Conception *Quai des Savoirs* (Toulouse), co-production avec *Universcience* (Paris)

- Emphase sur la dualité
- Approche généraliste
- Public familial large (scolaires surtout cycle 4)
- Important focus sur IA et développement durable
- Important focus sur IA et futur
- Nombreux audiovisuels et multimédias



© Patrice Nin



© Emmanuel Grimault

# ENTREZ DANS LE MONDE DE L'IA !

*Conception Maison des Maths et de l'Informatique (Lyon), Fermat des Sciences (Lyon)*

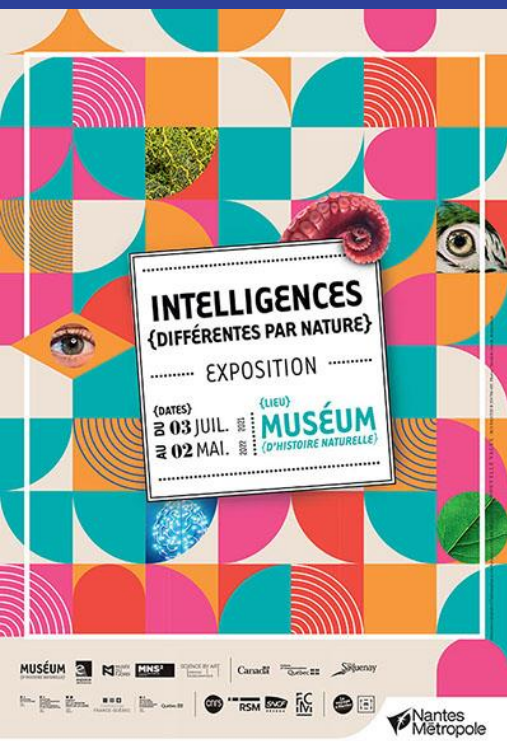
- ➔ Dispositifs à manipuler tangibles
- ➔ Approche généraliste
- ➔ Public à partir de 12 ans



© Benoit Leturcq

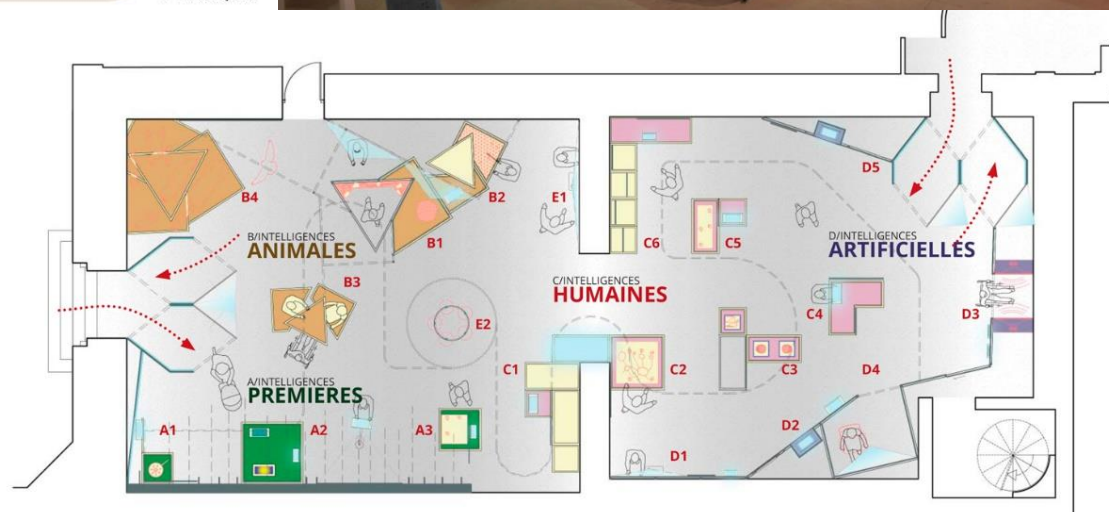
© Benoit Leturcq





## INTELLIGENCES, DIFFÉRENTES PAR NATURE

*Co-production Muséum de Nantes, Espaces des Sciences (Rennes), Musée du Fjord (Saguenay, Québec)*



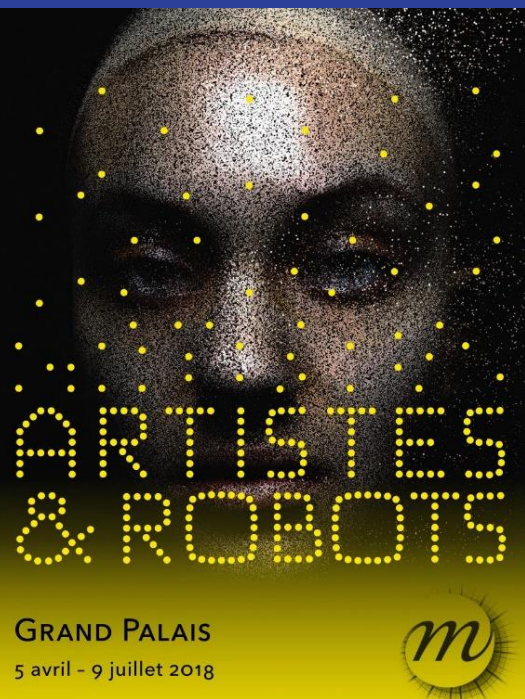
- ➔ Porte d'entrée naturaliste
- ➔ IA pour remplacer humains ?
- ➔ Public à partir de 7 ans
- ➔ Dispositifs à manipuler tangibles

# ... et dans les musées ?

## Artistes & Robots

Grand Palais-RMN (Paris)

2018



© 7x7

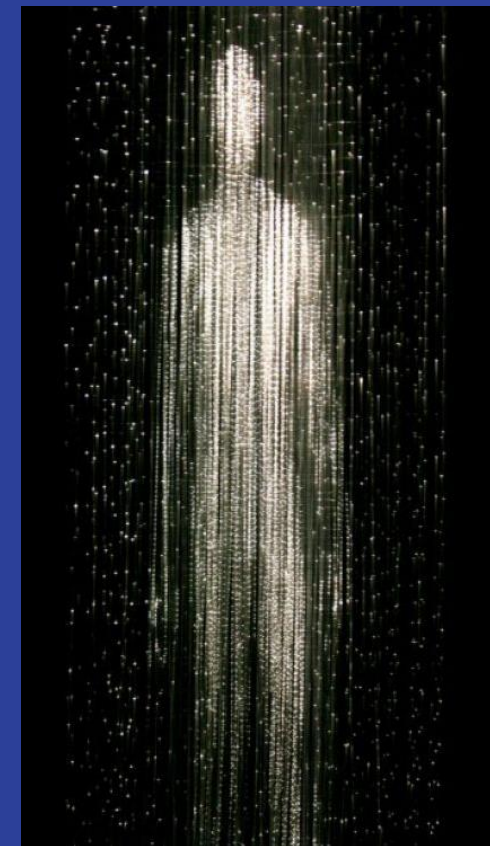


© Le Club Médiapart

## Persona, étrangement humain

Musée du Quai Branly-  
Jacques Chirac (Paris)

2016



© Sciences et avenir



© Frédéric Fleury



# ... et ailleurs ?

## AI Pavilion

*Experimenta (Heilbronn, Allemagne)*



SIE SIND HIER: STARTSEITE ► WIRTSCHAFT | DIGITALES ► DIGITALISIERUNG | KI ► INNOVATIONSPARK KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (IPAI)

## Innovationspark Künstliche Intelligenz (IPAI)

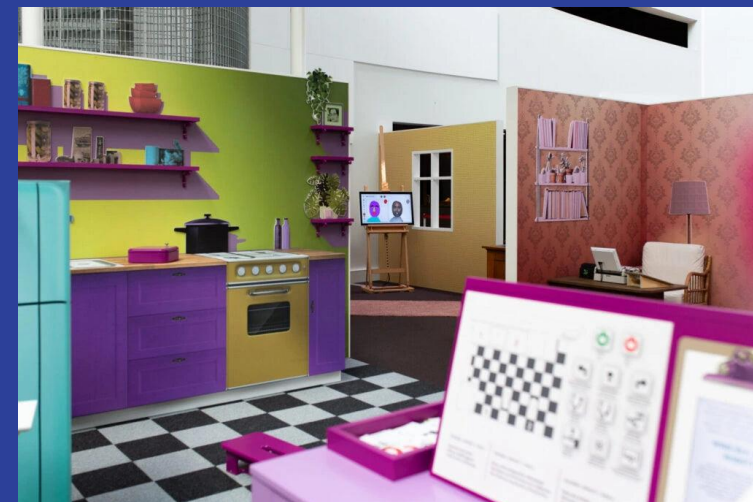
© heilbronn.de



© experimenta

## Me, myself and AI

*Heureka (Helsinki, Finlande)*



© heureka

# 3. Focus sur *La Fabrique*





## Le Vaisseau

Etablissement de la  
Collectivité européenne  
d'Alsace

Inauguré en 2005

Cible : 3 – 12 ans

Exposition permanente *Je Fabrique*

2005 - 2023

Cible : 7 – 12 ans





# La Fabrique

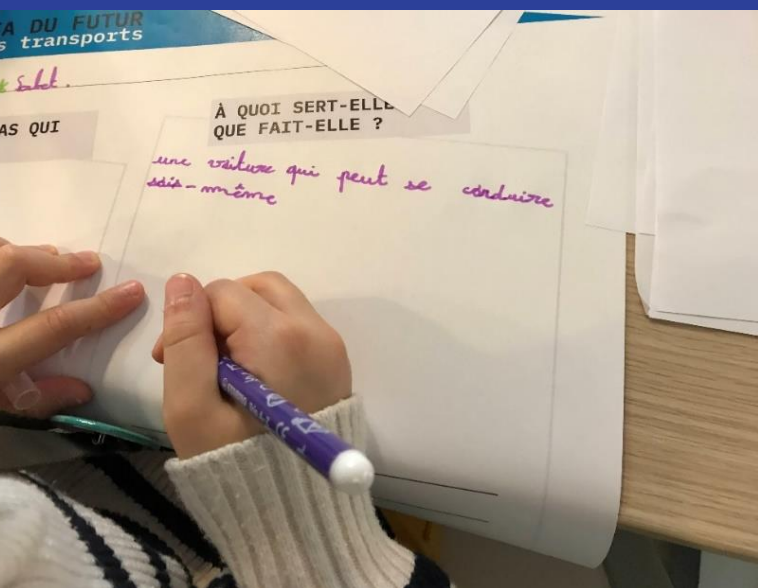
Exposition permanente

Inaugurée le 20 janvier 2023

Cible : 7 – 12 ans



« **S'interroger** sur la relation des publics d'aujourd'hui à [un] sujet. »



Ateliers design fiction « Souvenirs du futur : l'IA en 2040 »

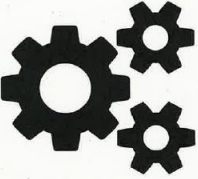


« **S'interroger** sur la relation des publics d'aujourd'hui à [un] sujet. »



<p>« Savoir beaucoup de choses »</p> 	<p>« Bien savoir s'orienter et éviter des obstacles »</p> 	<p>« Être doué pour parler et écouter les autres »</p> 	<p>« ... je ne sais pas trop, en fait »</p> <p>???</p> 
<p>« Inventer plein de nouvelles choses »</p> 	<p>« Être fort en maths »</p> 	<p>« Pour moi c'est plutôt... »</p> 	

**FICHE « LES ROUAGES DU TEMPS »**

<p>□ Prénom □</p> <p style="font-size: 24px;">Louis</p>	<p>□ C'est quoi une I.A. ? □</p> <p>1 programme qui s'est transformé en être vivant.</p> 
<p>□ Âge □</p> <p style="font-size: 24px;">12 ans</p>	
<p>Date &amp; heure 18/12 15h51</p>	

**MON AVIS**

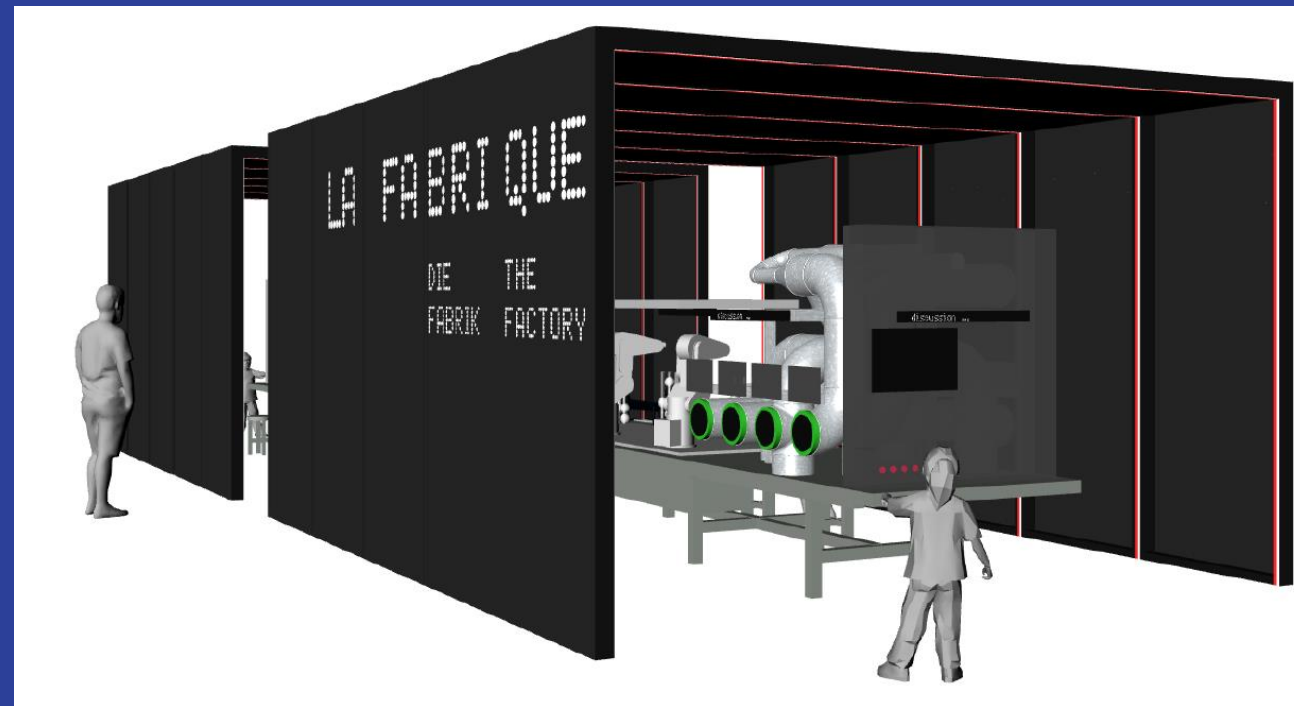
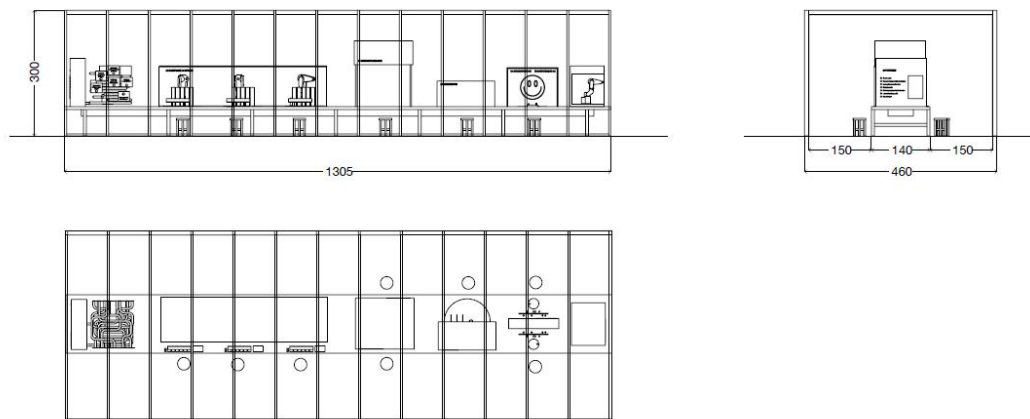
- Est-ce que j'ai compris le but du jeu ?  
oui
- Les petites vidéos étaient-elles assez claires / compréhensibles ?  
oui
- Est-ce que c'était amusant ?  
oui
- Est-ce qu'il faudrait améliorer quelque chose ?  
RAs

Matériel « labo muséo »



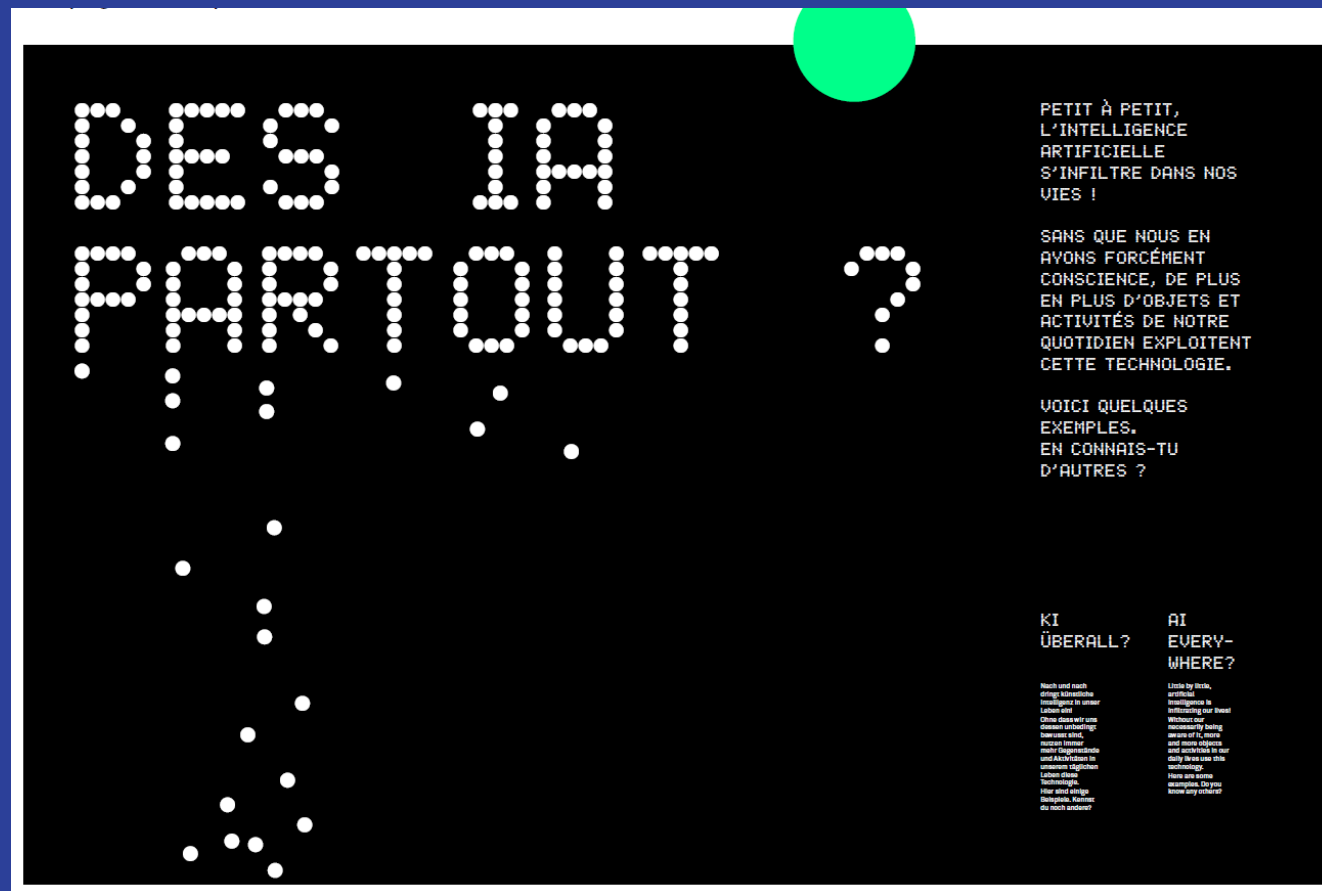
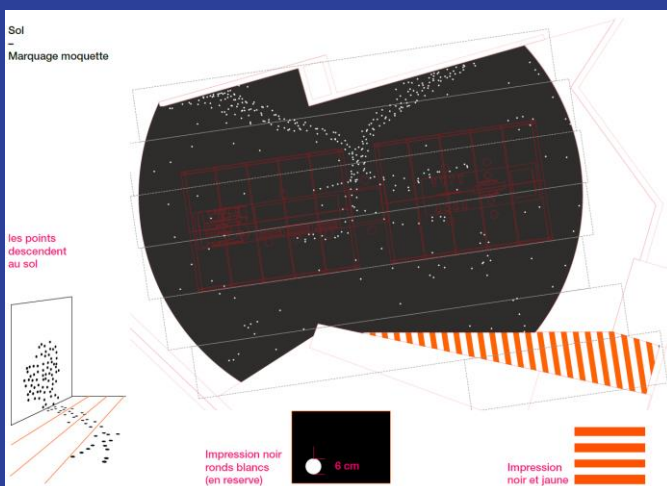
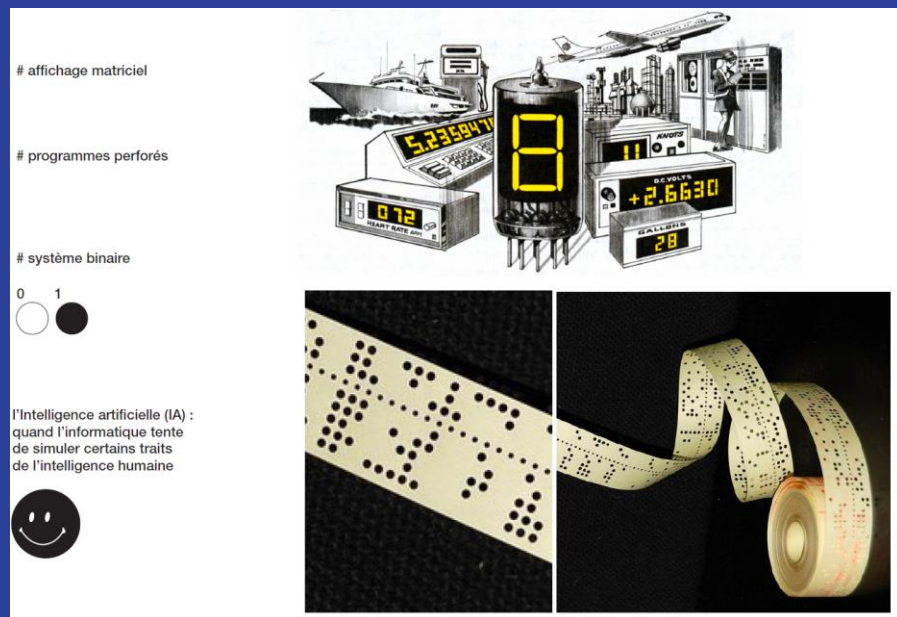
« **Créer un univers** dans lequel le visiteur vit une expérience forte [...] »

Tunnel de fabrication



*Esquisse scénographique (2021)*

« **Créer un univers** dans lequel le visiteur vit une expérience forte [...] »



Avant-projet sommaire (APS) graphisme (2022)



« **Créer un univers** dans lequel le visiteur vit une expérience forte [...] »

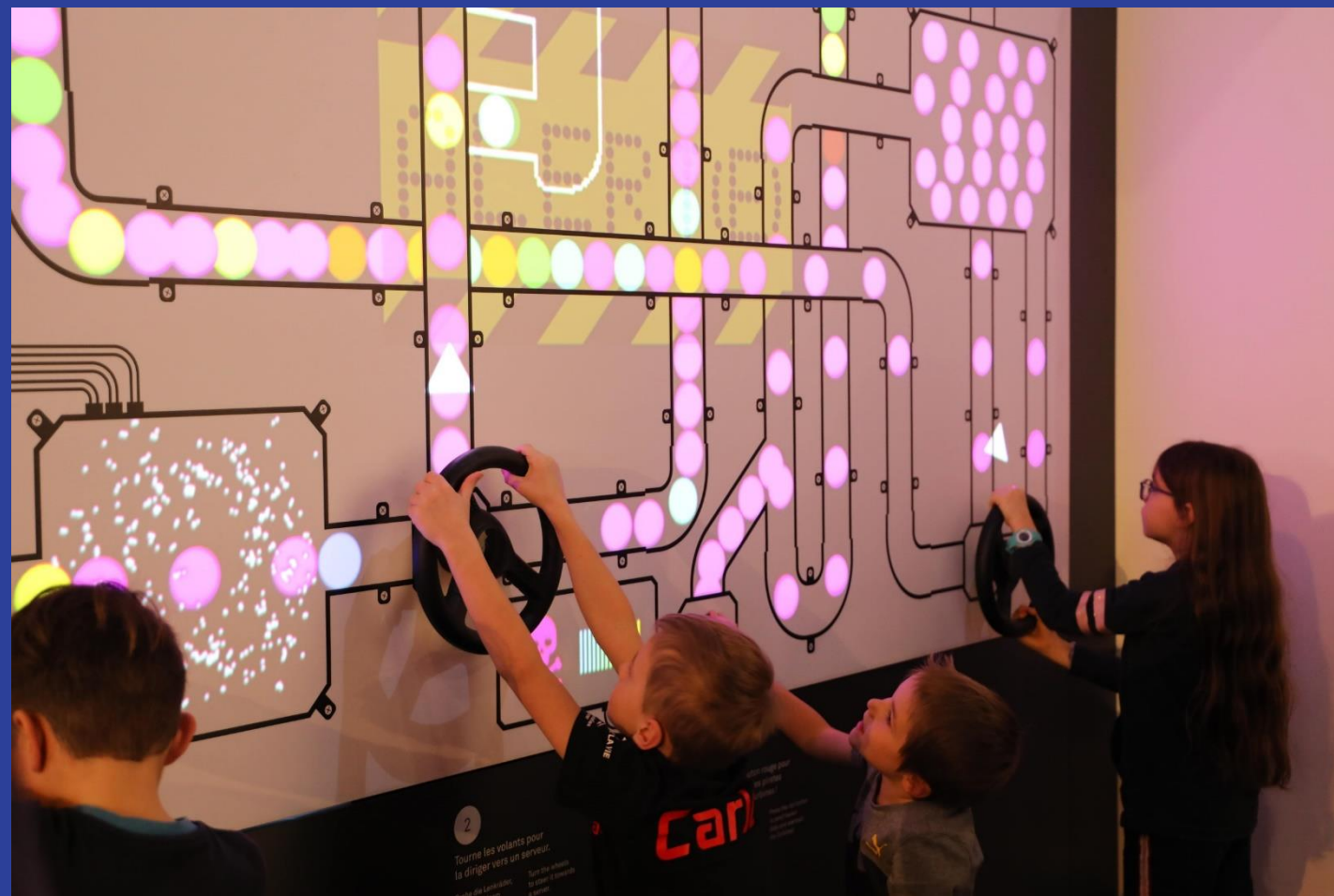


« Aimer suffisamment les gens pour ne **pas leur faire subir ce qu'on n'aimerait pas vivre soi-même** comme être debout pour lire de longs textes ennuyeux [...] »





« Aimer suffisamment les gens pour ne **pas leur faire subir ce qu'on n'aimerait pas vivre soi-même** comme être debout pour lire de longs textes ennuyeux [...] »



« Aimer beaucoup les gens pour **avoir envie de partager** avec eux sa découverte tout en les laissant très libres de se faire leur opinion [...] »





« Aimer assez les gens pour **les considérer comme des égaux** et avoir l'envie d'accompagner tranquillement les visiteurs [...] »



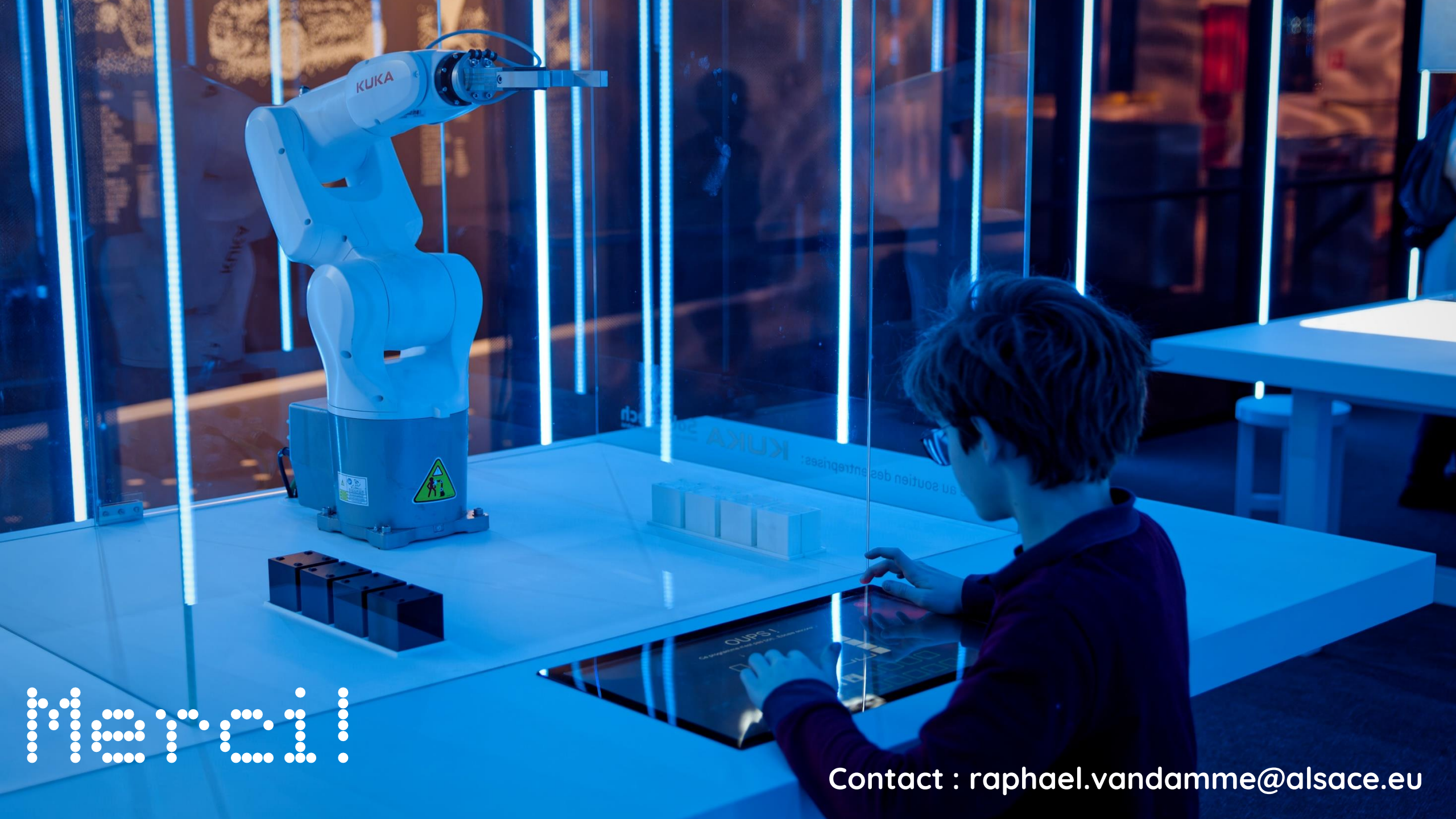
« Aimer assez les gens pour **les considérer comme des égaux** et avoir l'envie d'accompagner tranquillement les visiteurs [...] »





# 4. Bilan

- Partenariats professionnels multiples et enrichissants
- Gros succès scolaire à partir de cycle 3... jusqu'au supérieur !
- Public familial + difficile à cerner
- Expo propice à la réflexion, on reste + longtemps
- Péremption minimale des contenus
- Quelques légères adaptations manips à prévoir
- Pas de levée de boucliers
- Identifiée comme expo « robots » ou « numérique »



Meraki

Contact : [raphael.vandamme@alsace.eu](mailto:raphael.vandamme@alsace.eu)