

Anne QUERINJEAN

Comment le Musée L, Musée Universitaire de Louvain, ouvert fin 2017, joue-t-il sa partition pour un nouveau concerto : students users friendly ?

Résumé

Une certaine vision romantique suppose que, puisque le musée conserve, gère et rend accessibles des collections universitaires, il s'impose naturellement comme un lieu de formation pour les étudiants. Mais, le musée universitaire est-il vraiment un lieu de formation ? Est-ce parce qu'il est labellisé comme tel qu'il le devient ? Dans cette communication, nous nous interrogerons sur la méthodologie à développer et le type de communication à initier ainsi que sur les conditions nécessaires à rassembler pour qu'un musée universitaire soit un lieu de formation pour les étudiants et les chercheurs. Le musée universitaire est aussi un musée public. En cela, est-il suffisamment attractif et accessible pour être fréquenté par les étudiants dans le cadre de leur formation ? C'est une hypothèse que nous avançons pour progresser dans notre réflexion. Elle se base sur l'évaluation de deux projets contrastés. Le premier projet, le *Stic Jam*, est en voie de conclusion. Dans le cadre d'ateliers technologiques de la communication, le musée et ses collections ont été « utilisés » comme terrain de jeux avec des objectifs pédagogiques précis : développer des pratiques créatives, des apprentissages collaboratifs, des partages interdisciplinaires de compétences en vue de réaliser un média numérique innovant et éducatif. Le second projet, intitulé *Louvain2020 - Enseignement et recherches au cœur du Musée-laboratoire*, est en cours d'exécution. Il vise à créer un « réflexe musée » en inscrivant les ressources de celui-ci au cœur de sujets de séminaires, d'un projet d'exposition ou de cycles de conférences et ce, dans une logique interdisciplinaire et en lien direct avec la réalité des objets conservés au Musée L.

Mots-clés : musée universitaire, musée laboratoire, musée aire de jeux, musée accessible et attractif, étudiants.

Abstract

Because the museum preserves, manages and makes accessible university collections, it naturally imposes itself as a place of training for students. But is the university museum really a place of training? Is it labelled as such as it becomes? In this communication, we will consider the methodology to be developed and the kind of communication to be initiated as well as the conditions necessary to gather for a university museum to be a training place. The university museum is also a public museum. In this respect, is it attractive and accessible enough to be attended by students as part of their training? This is a hypothesis that we are advancing to make progress in our thinking. It is based on the evaluation of two contrasting projects. The first project, called *Stic Jam*, is almost done. Within the framework of communication technology workshops, the museum and its collections have been « used » as a playground with specific educational objectives: developing creative practices, collaborative learning, interdisciplinary sharing of skills in order to create an innovative and educational digital media. The second project, *Louvain2020 - Teaching and research at the heart of the Museum-Laboratory*, is currently in progress. It aims to create a « museum reflex » by placing its resources at the heart of seminar topics, an exhibition project or conference cycles, in an interdisciplinary approach and in direct connection with the reality of the objects conserved at Musée L.

Keywords : university museum, museum-laboratory, museum-playground, training place / student, museum attractive and accessible.

Introduction

Partant de l'expérience du jeune Musée Universitaire de Louvain, le Musée L, ouvert aux publics fin 2017, ma communication s'inscrit dans la réflexion globale des interactions à construire de manière nouvelle entre les Musées universitaires et leurs publics spécifiques que sont les étudiants et les chercheurs.

Le Musée Universitaire est-il un lieu de formation ? Actuellement, nous observons au Musée L que ce n'est pas parce qu'il est labellisé comme tel qu'il le devient.

Il n'y a pas nécessairement de réflexe, d'état de fait qui reposerait sur la vision romantique postulant que le musée qui conserve, gère et rend accessibles des collections universitaires soit considéré et surtout pratiqué, fréquenté naturellement comme un lieu de formation des étudiants.

Nous nous interrogerons sur les conditions nécessaires à rencontrer, la méthodologie à développer et le type de communication à initier pour être un lieu de formation pour les étudiants et les chercheurs. Cette communication s'inscrit dans un partage de pratique de terrain. Elle est le reflet d'expériences concrètes de deux projets menés par les équipes du Musée L et de leurs partenaires académiques et étudiants. Elle se situe dans une perspective pratique. C'est pourquoi, il n'y a pas de recherche bibliographique.

La communication se structure en quatre parties. La première partie présente les spécificités du Musée L, ce que je nomme son ADN, que nous avons dégagé lors de la programmation muséographique du nouveau Musée L dans un travail d'équipe, tous services confondus, pour en faire des atouts partagés. La deuxième partie souligne des caractéristiques propres aux jeunes adultes dont nos publics étudiants sont représentatifs. La troisième partie présente deux projets développés avec les étudiants et leurs enseignants prenant en compte tant les spécificités du Musée L que les caractéristiques des besoins culturels des étudiants et de leurs enseignants. Enfin, la dernière partie tente de dégager des recommandations et des partages de bonnes pratiques.

Présentation du Musée L et de son ADN

Situé à moins de 30 km de Bruxelles, à Louvain-la-Neuve, le nouveau musée de l'Université catholique de Louvain (UCLouvain), le Musée L, a ouvert ses portes le 18 novembre 2017 dans un bâtiment emblématique entièrement rénové.

Le lieu choisi pour le nouveau musée est l'ancienne bibliothèque des sciences et technologies, réalisation de l'architecte André Jacquain et du designer Jules Wabbes. Ce bâtiment est l'emblème de l'UCLouvain à Louvain-la-Neuve. Ce nouvel espace d'exception permet de déployer plus largement les collections universitaires et de leur offrir une meilleure visibilité grâce à un important travail muséographique qui repose sur le dialogue entre les œuvres, mais aussi avec le lieu. Le bâtiment a été rénové par les architectes de l'UCLouvain, qui ont visé principalement à améliorer la lisibilité des espaces intérieurs, à souligner l'apport de lumière naturelle, tout en veillant à l'accueil des publics. La programmation muséographique est le fruit d'un travail en co-construction avec toutes les équipes du musée : régisseur et équipe logistique, attachés aux collections et équipe exposition, médiateurs et équipe aux publics, accueil, direction ont travaillé ensemble dans une dynamique transversale sous forme de workshop et de groupes à tâches en mêlant les compétences. La scénographie du musée a été conçue par l'agence spécialisée Kinkorn (Pays-Bas) qui a travaillé en collaboration avec l'équipe projet du Musée. C'est un long processus collaboratif qui a permis cette réalisation d'envergure.

Les collections du musée sont issues des professeurs et chercheurs de l'UCL, qui ont rassemblé des œuvres et des objets dans un but d'enseignement et de recherche, à l'heure où internet n'existait pas, et de très importants donateurs privés. S'y côtoient principalement des œuvres d'art (Rembrandt, Goya, Picasso, Magritte, Alechinsky, ...) de toutes les époques et de toutes les cultures, des objets archéologiques et ethnographiques, à vocation d'étude, des moulages, dans une moindre mesure des spécimens d'histoire naturelle à vocation didactique ou encore des machines et inventions scientifiques. Ce qui caractérise les collections, c'est leurs grandes diversités de périodes, de lieux géographiques et de champs disciplinaires. Le programme muséographique souligne l'énergie de création et d'inventivité présente dans toutes les cultures, à toutes les époques et dans tous les champs disciplinaires. Ces élans poussent les artistes et les chercheurs à créer : voilà le fil rouge du programme muséographique.

Avec près de 5.828 m², dont 3.830 m² destinés à accueillir tous les publics dont les étudiants pour leurs cours ou séminaires, le Musée de l'UCLouvain, le Musée L, est l'un des premiers musées universitaires d'envergure en Belgique. Ses espaces répondent à une volonté : devenir une « maison d'hôtes », un lieu accueillant et ouvert à tous, un espace d'échange et de vie, dédié à l'émotion et à l'exploration.

Quel est l'ADN du Musée L ? : un Musée public et universitaire, musée laboratoire et « maison d'hôtes »

L'ADN du Musée L est marqué par une double appartenance identitaire. Il est un musée universitaire et un musée public, reconnu comme tel dans le paysage national et international. Peu de musées universitaires sont complètement publics, entendez : remplissent toutes les conditions d'accessibilité d'un service public ouvert 6 jours sur 7, plus de 300 jours par an avec des services de médiation, une programmation éducative, artistique et culturelle multilingue sous forme de programme permanent et d'agenda d'activités pour toutes les catégories de publics.



Figure 1 - Étudiant et le moscophore, +/- 570 avant Jésus-Christ, Moulage d'Athènes - XIX^e siècle (?).
Photo : Musée L/JP Bougnet.

Le Musée L, Musée universitaire de Louvain, est un musée-laboratoire qui contribue à remplir la triple mission d'une université : enseigner, étudier et servir la société, tout en étant ouvert et accessible à tous les publics hors de la sphère académique. Le Musée L conserve et valorise les collections de l'Université au niveau éducatif et scientifique et construit aussi des projets avec des partenaires extra-académique. Il est donc à la fois un musée au service de la société et un centre d'enseignement et de recherche. Le Musée L se veut un lieu culturel de rencontres, de découverte de « l'autre »

et de sa culture, non seulement auprès des visiteurs, mais aussi auprès des étudiants, des enseignants et des chercheurs de l'UCLouvain. Les collections sont à disposition pour être étudiées, analysées et discutées lors de cours, de séminaires, de colloques ou d'activités culturelles.

Cette double appartenance exerce une dynamique spécifique. Le Musée L ne se veut pas « réservé » à un seul type de public ; il est conçu comme une maison d'hôte pour tous. C'est le pari qui a été fait : être un musée hospitalier, accueillant, confortable pour rejouir positivement sur la fréquentation des publics et des étudiant·e·s en particuliers. Cela se traduit dans les espaces aménagés à cet effet : coins salon, espace lecture pour une pause détente ou une pause « contemplation », salle à manger pour un pique-nique, auditorium, pour des présentations de travaux, réserves visitables... tous les espaces du musée répondent à cette volonté d'ouverture et de partage d'expériences entre académique et grands publics.

Et qui sont les étudiant·e·s pour le Musée L ?

Un petit détour par la sociologie peut être utile pour définir un groupe social par rapport à un autre et nous situer toutes et tous dans cette question qui inscrit le musée comme un acteur culturel dans une société en mouvement. Sans vouloir mettre les personnes dans des cases, il est intéressant d'examiner les caractéristiques du biotope culturel des étudiants et de leurs jeunes enseignants qui nous fréquentent. Ils interfèrent sur leurs besoins et attentes à rencontrer par le musée. Les étudiants appartiennent à ce qui est assez commode de nommer les générations Y et Z. Cette classification est bien sûr à nuancer mais elle nous apporte des éclairages intéressants que nous avons bien perçus dans nos deux projets.

La génération Y (née dans les années 1980 et 1990), pose régulièrement la question du sens : pourquoi, *Why* ? Elle est née avec le développement d'internet et elle présente une affinité avec les technologies, apprécie la manière ludique d'aborder des contenus et des savoirs. La génération Z (née dans les années 2000 et 2010), celle qui nous occupe principalement, jouit de l'âge d'or d'Internet. Ce qui prime, c'est la dynamique de la communication, de la collaboration, de la connectivité, de la créativité sur les contenus documentaires. Elle peut être peu docile et individualiste tout comme assidue et collective. Cette génération se sent très concernée par les enjeux liés à la transition climatique et sociale.

Un préalable pour le Musée L : l'étudiant est d'abord un visiteur. C'est à dire une personne qui vient dans le lieu « musée » pour voir *de visu* des objets, des œuvres d'art, des spécimens. Ce faisant, il s'expose à une expérience émotionnelle et sensorielle singulière,

porteuse de savoirs nouveaux. Ce visiteur, jeune en formation, est aussi inscrit dans une société en pleine mutation source de possibles et aussi d'inquiétudes. L'étudiant qui vient seul ou en groupe fait d'abord une démarche physique, réelle et, à en croire le temps passé devant les écrans, cela est de moins en moins naturel...



Figure 2 - Séminaire d'histoire coloniale, étudiants au Musée L dans la collection d'art africain.
Photo : Musée L/JP Bougnet.

L'étudiant-e qui vient nous rendre visite, est à priori disposé à entrer en relation et cette disposition est précieuse. Il revient donc aux équipes du Musée de très bien le recevoir, nous avons selon moi un grand devoir d'hospitalité. S'il vit une rencontre avec un lieu, avec des personnes qui l'accueillent et incarnent l'esprit d'une institution de savoirs et de transmission qui se veut généreuse, partageante, ouverte, communicante, cela le confortera dans l'importance d'investir réellement avec sa sensibilité et son intelligence ce lieu culturel qui donne à penser et à ressentir. C'est tout un processus d'*humanisation* qui est en jeu. De plus, ces étudiant-e-s deviendront pour le Musée également des influenceurs sur la grande toile.

Présentation de deux projets étudiants au Musée L

C'est dans le cadre de leur formation que ces deux projets se sont développés et réalisés au Musée L. Les initiateurs sont les enseignants qui, ayant saisis les spécificités de l'ADN du

musée, s'en sont emparés pour créer des projets originaux rencontrant des objectifs formatifs et une nouvelle manière d'appréhender le musée.

Le premier projet : *Stic Jam*, s'inscrit dans le cahier des charges d'ateliers en technologie de la communication. Ce projet « utilise » comme « terrain de jeux » le Musée L et ses collections, avec des objectifs pédagogiques précis : développer des pratiques créatives, des apprentissages collaboratifs, des partages interdisciplinaires de compétences en vue d'inventer des outils de médiation à partir des collections du Musée L.

Six projets ont été soumis à un jury qui a formulé plusieurs recommandations, ce qui a permis aux projets d'évoluer et d'arriver jusqu'à un prototype final. Les étudiant·e·s étaient mélangé·e·s : histoire de l'art, communication sociale, bio ingénierie, sciences informatiques. L'équipe du Musée L leur permet d'accéder aux contenus des collections pour qu'ils s'en saisissent, les détournent, et les rendent communicant dans leur langage de jeunes. Nous sommes dans un modèle d'apprentissage collaboratif, ludique, créatif qui correspond au profil socio-culturel des jeunes.

D'une part, le sérieux des dispositifs d'encadrement d'évaluation formative est essentiel et a favorisé des apprentissages nouveaux pour tous les étudiants. Il prend en compte leur manière de construire du savoir basé sur une dynamique de co-construction et sur le savoir-faire. D'autre part, les étudiant·e·s se sont investi·e·s dans un milieu réel avec ses règles professionnelles et ils savaient que si certains projets sont de qualité, ils pourraient conduire à une réalisation concrète pour le musée. Ces deux aspects sont hautement formatifs et vont bien au-delà des savoirs appris au niveau des contenus des œuvres des collections du Musée L.

Louvain2020 - enseignement et recherche au cœur du Musée-laboratoire

Ce second projet¹ vise à acquérir le réflexe « musée » au niveau de l'enseignement et de la recherche et à développer une implication interdisciplinaire du secteur des sciences humaines au niveau des professeurs. Chaque mini-projet croise des disciplines diverses : théologie et anthropologie, littérature et sociologie, par exemple. Le Musée L est utilisé comme un laboratoire - comprenez comme un lieu ressource pour les cours, les séminaires - pour lancer des sujets d'enseignement et de recherche. Le musée est fréquenté par des professeurs et des étudiants qui y rentrent par des portes inattendues en fonction des sujets de séminaires, d'un projet d'exposition ou encore d'un cycle de conférences construit dans cette logique interdisciplinaire et en lien direct avec la réalité des objets conservés au

¹ Voir : <https://uclouvain.be/fr/instituts-recherche/incal/louvain2020musee.html>.

Musée.

Premier exemple, un séminaire interdisciplinaire *Arts et Rites* qui aboutira à une exposition autour du même sujet et pose la question suivante : à quoi sert et comment fonctionne une œuvre d'art, ou tout objet auquel on attribue une valeur patrimoniale, souvent déraciné du contexte pour lequel il a été créé ?

Autre exemple : un cycle de conférences *Culture et Politique* à destination des étudiants et du grand public, qui entend interroger les relations entre le patrimoine culturel et certains enjeux politiques actuels.

Enfin, dernier exemple : séminaire en *Histoire contemporaine et Monde africain*. Entre histoire, archivistique et histoire de l'art, ce projet s'insère dans le séminaire d'histoire « l'Outre-mer et ses relations avec l'Europe ». L'objectif a été de pouvoir lier les objets africains amenés par les missionnaires belges partis au Congo et ayant ramené en Belgique plusieurs objets appartenant aux peuples afin de pouvoir appuyer les « études coloniales » organisées, entre autres, par l'UCLouvain. L'évaluation des étudiant·e·s est extrêmement positive. Ils disent avoir « adorés travailler » à partir d'objets remontés des réserves. Les séminaires en histoire sont habituellement concentrés sur les archives et les textes, cette démarche leur a donné une nouvelle saveur à leur parcours universitaire.

Quelles recommandations et quelles bonnes pratiques ?

Nous avons pu identifier des conditions nécessaires à rencontrer, et une méthodologie à développer pour réaliser ce type de projet qui permet aux étudiants de s'approprier le musée comme un outil de formation. Ces projets interdisciplinaires sont attractifs mais ils demandent de bien identifier les objectifs, les logiques, les attendus de chacun des partenaires et ce, préalablement à la mise en route. Il faut créer du commun, parfois déjà au niveau de la sémantique, des mots et des représentations de chacun. En cours de projet, il sera parfois indispensable de reconsidérer, de réajuster les objectifs et les ressources disponibles pour rester réaliste et pratique. Chaque projet, surtout quand il y a une diversité de disciplines et de partenaires, a un coût et consomme des ressources humaines importantes au niveau des équipes du Musée et des porteurs académiques. Donc des choix sont à faire au préalable en termes de priorité et d'organisation. Une coordination est indispensable : au moins une personne à 100% par projet. Le musée et ses équipes doivent être parties-prenantes, concertées dès le début du projet qui se co-construit. Les objets, les collections sont toujours au centre des projets. S'ils sont considérés comme des outils de recherche et de formation, ils n'en demeurent pas moins un matériel singulier, unique, qui justifie le soin particulier à apporter et l'originalité de l'apprentissage. Les étudiant·e·s ont

besoin d'être accompagnés, relancés, challengés, stimulés tout au long du projet.

La communication du projet en utilisant les outils, les langages des étudiant.e.s et leur connectivité doit être très soignée et constitue en soi un volet des projets.

Enfin, beaucoup d'adaptabilité, aller vers de l'inconnu et donc de la surprise, une petite part de risque et beaucoup d'enthousiasme et de rigueur sont des qualités à déployer.

Ne serait-ce pas précisément parce que le musée universitaire est aussi un musée public qu'alors il est suffisamment attractif et accessible pour être fréquenté plus naturellement par les étudiant.e.s dans le cadre de leur formation ? C'est la question que je me pose, comme une piste de réflexion stimulante. Les étudiant.e.s tout en étant dans un processus de formation sont dans la vraie vie du musée qui assure toutes les fonctions d'un service public. Ils sont pris en compte dans la réalité muséale avec laquelle ils interagissent, doivent négocier et ont la possibilité de la renouveler. La partition n'est pas écrite à l'avance. Elle se joue ensemble pour créer à chaque fois un concerto nouveau.

Cette alliance musée et université donne sens à notre engagement comme professionnels de musée pour former des étudiant.e.s à une pensée critique et sensible engagée dans une société ouverte, reliée et en transition.

Notice biographique

Anne Querinjean est l'actuelle directrice du nouveau musée universitaire de l'Université catholique de Louvain : « le Musée L » (inauguré en 2017). Licenciée en archéologie et en histoire de l'art, Anne Querinjean a travaillé deux ans avec Médecins Sans Frontières au Darfour puis aux Philippines. En tant que membre du service éducatif du Musée royal des Beaux-Arts de Bruxelles, elle a créé un programme d'ouverture vers de nouveaux publics, souvent fragilisés (grande pauvreté, handicap, immigration).