



La co-conception, ingrédient magique des expositions pour enfants

Margot Coïc
Muséographe

Quand elle ouvre ses portes pour la première fois, en 1986, la Cité des sciences et de l'industrie (CSI) est l'un des premiers musées d'Europe à proposer un espace d'exposition pour les enfants. Depuis, à travers la transformation de *l'Inventorium en Cité des enfants*, ses différents renouvellements, ainsi que les nombreuses expositions temporaires, les équipes d'Universcience¹ ont développé un savoir-faire unique en matière de muséographie jeunesse. Cette expertise s'est développée et les pratiques ont évolué, jusqu'à intégrer, aujourd'hui, les enfants dans la phase de conception de ces expositions.

MÊLER LES ENFANTS AU PROXCESSUS DE CONCEPTION, QUELS ATOUTS ?

Une exposition, même pour les enfants, c'est une histoire d'adultes. Les membres du comité scientifique et culturel, les « expertes et les experts », sont des spécialistes de l'enfance, des sciences du jeu, des sciences de l'éducation, de sociologie, de neuroscience ou encore de pédopsychiatrie. Les conceptrices et les concepteurs - muséographes, scénographes, graphistes, designers, manipeurs - sont aussi des adultes qui se sont formés à leurs métiers. Il en va de même pour les fabricantes et fabricants. Si toutes et tous s'activent pendant plusieurs années pour créer un espace-temps pour les enfants, aucun·e d'entre eux n'est encore un enfant.

1 L'établissement public qui réunit la Cité des sciences et de l'industrie et le Palais de la Découverte.

Qui plus est, si l'enfance est un passage obligé, aucune des personnes citées n'a expérimenté l'enfance d'aujourd'hui, l'enfance en 2025. Aussi proches des enfants qu'ils et elles puissent être, il manque autour de la table de réunion une voix essentielle.

À Universcience, les muséographes cherchent sans cesse à ramener cette voix au centre du projet. C'est là tout le but de la co-conception. Si les études de l'Observatoire des publics, l'accompagnement du comité scientifique et culturel, et leurs propres expertises offrent une connaissance approfondie de leurs publics, cela ne suffit pas. Ils mettent un point d'honneur à inclure les enfants dans tout le processus de création d'une exposition. Et ce, pour plusieurs raisons :

DONNER UNE VOIX ET UNE PLACE AUX ENFANTS DANS LE MUSÉE

À travers la co-conception, un lien différent se crée entre l'enfant et le musée. Il rend le musée plus accessible et leur montre qu'ils et elles y ont toute leur place. L'attachement qui peut alors se créer leur donnera envie d'en parler et ainsi de faire le lien entre le musée et leurs accompagnant·es.

CONNAÎTRE LA CULTURE DES ENFANTS ET S'EN INSPIRER

Il est nécessaire de s'imprégner des mots, des envies, des joies et des imaginaires des enfants pour que les expositions et expériences créées les touchent. Afin de garantir que les enfants se reconnaissent dans ce que les équipes conçoivent, elles ont besoin de les rencontrer et de s'ancrer dans leur réalité.

Pour ce faire, il existe différents moyens. Se rendre directement dans leurs lieux (les écoles, centres périscolaires, etc.) et échanger directement avec les enfants. Se renseigner sur le monde de l'enfance au travers des livres, séries, films et jeux qui les enthousiasment. À chaque muséographe sa façon pour se reconnecter à l'univers de l'enfance et à sa culture.

Il est nécessaire de s'imprégner des mots, des envies, des joies et des imaginaires des enfants pour que les expositions et expériences créées les touchent.

CONFIRMER SON APPROCHE ET SE LAISSER SURPRENDRE

Rencontrer des enfants tout au long du projet d'exposition permet aux muséographes de prendre le recul nécessaire sur les dispositifs développés. Sans cette rencontre, il est impossible d'être au plus près des attentes des enfants, ni de voir leurs réactions pour créer de la surprise. Impossible aussi de savoir ce qui est juste, ce qui fonctionne, sans les interroger.

Après plusieurs mois de travail intense, il peut être difficile de faire des modifications, même nécessaires. Le temps, toujours trop court, contraint les équipes à aller vite. C'est justement dans ces moments que les muséographes ont besoin de confronter leurs idées aux enfants : les réactions des enfants leur permettent de se débarrasser des idées qui ne font plus sens, de bousculer leurs préjugés, leurs intuitions et leurs plans. A contrario, ces rencontres précieuses confirment parfois les scénarios et l'ergonomie des dispositifs.

Malgré leur connaissance « des enfants » et des comportements des visiteuses et des visiteurs grâce à l'Observatoire des publics d'Universcience, les muséographes peuvent avoir tendance à coller des rôles aux enfants. Rôles qu'on ne peut déconstruire que par des rencontres.

S'ADRESSER À TOUS LES ENFANTS

Selon le contexte de la visite (en classe, avec leurs ami.es ou leurs familles), les comportements des enfants sont très différents. Ce qui ne change pas, c'est que chacun a ses origines, son âge, son milieu social, son propre système d'apprentissage, ses propres centres d'intérêts, etc. Tout cela, fait de lui ou d'elle, un être unique. Pour s'assurer que leurs conceptions sont adaptées à toutes et tous, il est important que les muséographes rencontrent des enfants dans des contextes différents (à la CSI ou à l'école) et des milieux sociaux différents.

**Aller au contact
des enfants
reconnecte les
muséographes
à leur public et
redonne du sens
à leurs actions.**

DÉFENDRE LA PLACE DES ENFANTS DANS LA SOCIÉTÉ

Faire de la co-conception avec des enfants, c'est aussi un acte politique!

L'article 12 de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant leur donne « le droit de donner librement leur avis sur les questions qui les concernent. Les adultes doivent les écouter avec attention et les prendre au sérieux ». Il s'agit d'aller contre l'adultisme² et de sortir de notre posture descendante d'adulte sachant : « *Les enfants savent et savent faire énormément de choses. Des choses que les adultes ne savent pas ou plus faire. Les faire intervenir valorise leurs expertises.* » dit Barbara G., muséographe à Universcience.

DONNER DU SENS À SON TRAVAIL EN TANT QUE MUSÉOGRAPHE

Aller au contact des enfants reconnecte les muséographes à leur public et redonne du sens à leurs actions. En plus de leur rappeler pour qui leurs expositions sont conçues, ces rencontres sont une source de joie et de motivation précieuse.

Sophie M. et Laurence C., commissaires de l'exposition *Danser*, ont testé le dispositif principal « Le bal » dans une école avec une centaine d'enfants. Cette journée de test intervenait à un moment intense et complexe du projet, où elles étaient toutes deux épuisées. Le test a été une telle réussite, qu'à la fin de la journée elles « avaient le feu ». Cette parenthèse revigorante leur a redonné l'élan et la motivation pour aborder la suite du projet.

Dans la *Cité des enfants 5 -10 ans*, le dispositif « Qui est-ce ? » pousse les enfants à jouer, sans demander si le personnage est une fille ou un garçon. Les représentations choisies montrent de jeunes adultes, aux styles très différents, qui cassent les stéréotypes. Pour Margaux P., muséographe sur le projet en charge de ce dispositif, le test a été très important « *regarder les enfants le faire et voir que ça marche, ça m'a donné un coup de boost ! J'étais fière d'y être arrivée* ».

2 Adultisme : toutes formes de domination exercées par les adultes sur les enfants.

[...] l'enfant utilisateur, l'enfant testeur, l'enfant informateur et l'enfant partenaire. Ces postures donnent plus ou moins de place aux enfants et peuvent être sollicitées à différents moments des projets. Elles dépendent largement de la place que les adultes laissent à la parole de l'enfant, et de comment ils intègrent les retours récoltés.

LA CO-CONCEPTION MODE D'EMPLOI

Dannyelle Valente³, s'appuie sur le travail de la chercheuse Alisson Druin⁴ pour identifier quatre postures pour les enfants dans un projet de co-design : l'enfant utilisateur, l'enfant testeur, l'enfant informateur et l'enfant partenaire. Ces postures donnent plus ou moins de place aux enfants et peuvent être sollicitées à différents moments des projets. Elles dépendent largement de la place que les adultes laissent à la parole de l'enfant, et de comment ils intègrent les retours récoltés.

L'enfant utilisateur est passif. On l'observe, on se documente sur ses compétences, ses intérêts et ses connaissances. Il n'est pas nécessaire qu'il soit présent pour cette recherche.

L'enfant testeur participe aux tests, qui peuvent concerner des prototypes ou des idées, mais les résultats du test n'ont pas d'impact sur le dispositif. Il ou elle intervient notamment sur des phases de validation.

L'enfant informateur est actif. Il ou elle est interrogé, peut donner ses idées, participer à des tests. Sa parole a un impact sur l'évolution du projet.

L'enfant partenaire est actif. Il participe à la création du projet, influence le choix des contenus, participe au développement des prototypes et à une voix dans les décisions. Dans cette posture, on met aussi en avant les compétences que l'enfant va développer en participant au projet.

L'EXPÉRIENCE DE LA MAISON BIZARRE

La Cité des enfants 5-10 ans comporte six espaces : un espace de médiation *Science animée*, et cinq univers muséographiques : Dessus-dessous, sur la biodiversité - Jeux d'eau, sur les premières démarches scientifiques - Fête foraine, sur les compétences physiques, cognitives et les questions de société - Atelier Débrouille, sur la créativité - et la Maison Bizarre sur l'imagination.

Cette « Maison bizarre » propose une immersion dans un logis farfelu. Dans le salon, l'observation est de mise pour découvrir le monde des monstres et développer son esprit critique. Dans la chambre, on joue sur les émotions, les enfants sont invités à écouter ou inventer des histoires, enfin dans le grenier, ils créent des personnages, des architectures et de la végétation. Leurs dessins prennent vie dans une grande vidéo-projection.

Au début du projet, cette maison qui joue avec les codes de la réalité, manquait d'un élément essentiel : des habitants. Quand l'idée d'y mettre des monstres a fait son chemin parmi les muséographes du projet, il était hors de question de les inventer sans enfants.

Les monstres font partie intégrante de l'imaginaire de l'enfance : terrifiants, ils se promènent sous les lits, dans les placards et les cauchemars des enfants ; attirants, ils prennent place dans leurs jeux et leurs imaginaires à travers les histoires qu'on leur raconte.

3 chercheuse en sciences de l'éducation à l'Université de Genève

4 Informaticienne américaine étudiant l'utilisation des technologies éducatives par les enfants

Dans un premier temps, les muséographes se sont rendues dans une classe de CE1 pour collecter les réactions des élèves autour des vues de la scénographie de la Maison Bizarre et tisser son histoire. D'abord en les faisant réagir à ce qu'il y avait de bizarre dans cette maison, puis en les interrogeant sur les monstres qui y vivaient. Les enfants ont décidé que les monstres s'étaient cachés parce qu'ils avaient peur des humains.

La seconde partie était un atelier pendant lequel les enfants dessinaient des monstres et répondaient à quelques questions sur leur personnage. En mettant en commun tous les personnages, les muséographes ont appris que les monstres de la Maison Bizarre n'avaient pas besoin d'être une famille pour habiter ensemble, qu'un monstre avait beaucoup d'yeux, parfois des ailes, toujours des bras mais pas forcément de jambes ou de pattes, que les monstres avaient surtout peur des adultes et qu'ils aimaient faire peur aux enfants et manger du sang.

Hors de question, évidemment, de montrer des monstres qui mangent des enfants et du sang dans l'exposition. Même si un dispositif invite les enfants à jouer à se faire peur, il ne faut pas aller trop loin. Pour s'assurer que les monstres créés par les CM1 étaient compatibles avec les plus petits, une deuxième séance à l'école a été organisée mêlant les CM1 et une classe de CP. Les CM1 allaient raconter aux plus jeunes l'histoire de la Maison Bizarre et leur présenter les monstres qu'ils et elles avaient créés.



Les métiers de l'exposition

Une exposition est une œuvre collective créée par des équipes pluridisciplinaires. Certains professionnels interviennent dès la conception, d'autres rejoignent le projet au moment de sa production.

Les muséographes transforment un sujet en parcours de visite : ils et elles conçoivent la médiation entre un thème et un public. Pour cela, ils et elles sont en charge des contenus de l'exposition et utilisent une palette d'outils pour les expliciter aux visiteuses et aux visiteurs. Graphisme, films,

audio, manipes (dispositifs mécaniques interactifs), multimédias et autres objets sont autant de formes que peuvent prendre les dispositifs muséographiques dans une exposition.

Pour développer ces dispositifs, après en avoir dessiné les grandes lignes des scénarios, les muséographes font appel à des spécialistes : concepteur-ices de multimédia, auteur-ices, société de production audiovisuelle (film ou design sonore), manipeurs, etc.

Enfin, la scénographie donne au scénario des muséographes ses espaces et ses volumes. Ce sont les scénographes qui choisissent les matières, les couleurs, le design des mobiliers, la mise en lumière – en lien avec des éclairagistes, et les décors. Les graphistes s'occupent de la création des éléments visuels et textuels de l'exposition. Une exposition est donc le fruit d'un travail d'équipe mené sur plusieurs mois, voire plusieurs années, qui réunit des expertises diverses.

Cet exercice a eu lieu 3 semaines après la première séance et a permis aux muséographes de voir ce dont les CM1 se souvenaient (de tout!). Les CM1 ont parlé de toutes les pièces de la maison et de chacun des dispositifs. Suite à cette présentation, l'atelier avec les CP a confirmé que les monstres qui mangent les enfants étaient trop effrayants, et que les monstres pouvaient très bien manger des jouets.

Recueillir leur vision des monstres a nourri le travail de Geneviève Gauckler, l'illustratrice qui réaliserait les habitantes et les habitants de la Maison Bizarre. Après ces deux premières séances, tous les dessins des CM1 et tous les commentaires lui ont été transmis et elle s'en est inspirée pour les dessiner. Quand ces monstres ont été assez aboutis, l'équipe, accompagnée de l'illustratrice, est retournée à l'école pour les présenter aux deux classes, valider les monstres et vérifier qu'ils fonctionnaient pour toutes les tranches d'âge.

Les personnages ont été imprimés à taille réelle (2 m pour le plus grand, 1 m pour le plus petit), et installés dans le préau de l'école. Après une collecte d'idées et de réactions auprès des élèves sur chacun des monstres, les enfants devaient voter pour leur préféré. Ce vote a permis de voir que les deux classes, CP et les CM1, y trouvaient leur compte, mais différemment : les CP préféraient le monstre qui a des tentacules « comme Spiderman » et celui qui ressemble à une fleur, quand les CM1 préféraient celui qui fait le plus peur ou celui qui fait les meilleurs bêtises.

Toutes les discussions autour des monstres ont aussi aidé à créer les personnalités de chacun d'entre eux, et à nourrir le scénario de différents dispositifs de cet espace. Gliss, le monstre turquoise avec ses roulettes à pizza adore cuisiner et faire du skate ; Boum, le monstre boule est super fort ; Splash, le monstre aux tentacules a appris à Spiderman à se déplacer entre les buildings ; Echo, le monstre à la tête de fleur adore la nature ; Pipo, celui qui a de long bras et une grande bouche raconte tout le temps des histoires ; Pop le grand monstre poilu est triste de faire peur alors qu'il est très gentil ; Fizz, la boule électrique donne des coups de jus à Pop, c'est pour ça que ses poils sont tous ébouriffés, etc.

L'ensemble des échanges avec les deux classes a créé un fil rouge essentiel pour ce monde de la Cité des enfants 5-10 ans. Grâce à ce travail main dans la main, la Maison Bizarre a pris forme. Comme, rappelons-le, les monstres ont peur de nous, ils sont cachés dans le salon. On peut voir Gliss transformé en fauteuil, Splash dans la cheminée, Pop derrière la fenêtre ou encore Echo dans le vase de la bibliothèque. Puisqu'ils se délectent de jouets, dans *Menu du jour* – un jeu de reconnaissance tactile – on trouve une tarte aux dominos, un nounours rôti ou encore un gâteau de Playmobil. Dans les *Portraits de famille* on voit Boum – celui qui adore faire des bêtises, faire un spectacle de magie et couper un autre monstre en petits morceaux (sans sang pour ne pas faire peur, mais un clin d'œil certain aux monstres qui mangent les autres) ; Dans *Histoires de monstres*, nos personnages prennent vie, Boum et Pipo sèment le bazar dans la recette de gâteau que Pop essaie de cuisiner, Gliss réconforte Splash qui se trouve nul. Les costumes de *Transformez-vous*, un jeu d'ombre qui invite

Recueillir leur vision des monstres a nourri le travail de Geneviève Gauckler, l'illustratrice qui réaliserait les habitantes et les habitants de la Maison Bizarre.

Ce sont les idées des enfants, leur enthousiasme pour l'histoire proposée et leur attachement aux personnages qui a poussé les équipes à étoffer le scénario pour proposer une expérience de visite complète et une plongée totale dans l'imaginaire.

les enfants à créer des personnages et des histoires, reprennent les formes des corps des personnages. Enfin, Splash, le monstre timide, se cache dans la table de nuit pour lire un livre.

Sans cette année de travail avec les enfants, la Maison Bizarre ressemblerait à une tout autre maison. Ce sont les idées des enfants, leur enthousiasme pour l'histoire proposée et leur attachement aux personnages qui a poussé les équipes à étoffer le scénario pour proposer une expérience de visite complète et une plongée totale dans l'imaginaire.

La co-conception est l'ingrédient magique des expositions pour enfants. Grâce aux échanges avec eux, les expositions s'affinent et se rapprochent de leur monde, les muséographes s'assurent de toucher le plus grand nombre, tout en respectant la singularité de chacun. L'attachement symbolique créé peut marquer durablement enfants et muséographes et transformer leur expérience du monde.

Après l'ouverture de la *Cité des bébés* (0 - 24 mois), le renouvellement des *Cités des enfants 2-6 ans* et *5-10 ans*, il est temps pour Universcience de s'occuper de la tranche d'âge supérieur en proposant une exposition à destination des jeunes à partir de 11 ans. Cette exposition sera pensée avec les jeunes du début à la fin, dès le choix de la thématique, pour être au plus près de leurs préoccupations et de leur expérience du monde. 🐼

