

Prix
européen
Art
Explora –
Académie
des
beaux-
arts



ART EXPLORA

YOU. WORLD I
ISNT IT?
I KNOW, I AM
TO MISS YOU,

Remaining behind
the spider in the web



Sommaire

Contents

La parole à l'Académie des beaux-arts	5
<i>A Word from the Académie des Beaux-Arts</i>	
Entretien avec Frédéric Jousset, président d'Art Explora	6
<i>Interview with Frédéric Jousset, President of Art Explora</i>	
Le prix Art Explora	14
<i>The Award</i>	
Les trois lauréats	16
<i>2020 Winners</i>	
Présentation des projets présélectionnés	
Aider à voir	20
<i>Improving Visibility</i>	
Prendre soin des plus fragiles	23
<i>Taking Care of the Most Vulnerable</i>	
Faire société	26
<i>Fostering Social Cohesion</i>	
Mieux comprendre en jouant	29
<i>Better Understanding through Play</i>	
Redonner le goût d'apprendre	33
<i>Restoring the Desire to Learn</i>	
Ouvrir une fenêtre sur l'art grâce à la réalité virtuelle	35
<i>Opening a Window onto Art through Virtual Reality</i>	
Se réappropriier la création et les musées	39
<i>Reclaiming Creation and Museums</i>	
La fondation Art Explora	46
<i>Art Explora Foundation</i>	

1^{ère} de couverture :
Le Mucem, architecte
Rudy Ricciotti,
à Marseille

Front cover:
The Mucem (architect
Rudy Ricciotti)
in Marseille

À gauche :
Issa dans l'exposition
« Je reflèterai ce que
tu es », Collection
Lambert, Avignon

Left:
Issa in the exhibition
'Je reflèterai ce que
tu es', Lambert
Collection, Avignon



IN S. R. E. CARD. BASILICAM ET GYMNAS. F. C. A. M. D. C. L. X. I.

La parole à l'Académie des beaux-arts

**LAURENT PETITGIRARD,
SECRÉTAIRE PERPÉTUEL DE L'ACADÉMIE DES BEAUX-ARTS**

A Word from the Académie des Beaux-Arts
Laurent Petitgirard, Permanent Secretary
of the Académie des Beaux-Arts

Today, more than ever, the need for cultural stakeholders to be innovative and imaginative is becoming clear. The retreat of traditional artistic culture and the disenchantment with emblematic artistic venues by a growing segment of the population effectively force us to invent new forms of interaction with the youngest generations; these evolutions, which must never be undertaken at the expense of the artistic quality of the artworks presented, also confer a crucial responsibility in terms of renewing our audiences.

So I was immediately convinced by Frédéric Jousset's proposal to create, in partnership with the Académie des beaux-arts, a new award addressed to an institution, since all of our many awards up until now have been exclusively destined for artists. In addition, this award also rewards a project, allowing us to obtain an overview of some of the innovative initiatives undertaken by cultural stakeholders at the European level. The inventive and proactive spirit of Art Explora combined with the heritage dimension and artistic excellency of the Académie des beaux-arts: what a dream duo for the conquest of new audiences for culture!

Aujourd'hui plus que jamais s'affirme pour les acteurs culturels la nécessité d'être innovants et imaginatifs. Le recul de la culture artistique classique et la désaffection pour les lieux artistiques emblématiques par des catégories de plus en plus importantes de la population nous contraignent en effet à inventer de nouvelles formes d'interaction avec les plus jeunes générations ; ces évolutions, qui ne doivent jamais s'effectuer aux dépens de la qualité artistique des œuvres présentées, nous confèrent également une responsabilité cruciale en matière de renouvellement des publics.

Aussi ai-je d'emblée été convaincu par la proposition de Frédéric Jousset de créer en partenariat avec l'Académie des beaux-arts, un nouveau prix s'adressant à une institution, l'ensemble de nos nombreux prix étant jusqu'à présent destinés exclusivement à des artistes. Par ailleurs ce prix récompense également un projet, ce qui permet d'avoir une vue d'ensemble des initiatives innovantes portées par les acteurs culturels à l'échelle européenne. L'esprit inventif et volontariste d'Art Explora adossé à la dimension patrimoniale et au positionnement artistique d'excellence de l'Académie des beaux-arts, voilà l'attelage rêvé pour la conquête des nouveaux publics de la culture !

« Un combat prioritaire »

ENTRETIEN AVEC FRÉDÉRIC JOUSSET, PRÉSIDENT D'ART EXPLORA
PROPOS RECUEILLIS PAR FABRICE BOUSTEAU

'A Priority Struggle'

[Interview with Frédéric Jousset,](#)
[President Art Explora by Fabrice Bousteau](#)

FABRICE BOUSTEAU - You define Art Explora as a cultural NGO (non-governmental organisation), a concept that usually refers to humanitarian aid and emergencies. Could you explain your idea?

FRÉDÉRIC JOUSSET - Yes. In the field of access to culture I would like Art Explora to be the equivalent of Greenpeace or Amnesty International. As a foundation that will soon be recognised as 'in the public interest' (FRUP), Art Explora is well and truly a non-profit non-governmental organisation. This is also because our action involving public stakeholders resembles lobbying – such as what we did for the reopening of museums during the health crisis and what we will do to encourage the deployment of actions of artistic and cultural education in schools. This lobbying is then relayed by activists in the field who, for instance, led the children of Marseille to the MUCEM thanks to a special bus, with specific mediation on board, a project that won the Art Explora–Académie des beaux-arts Grand Prize. But this question of urgency that you evoke strikes me as central and in itself explains why, in my opinion, no cultural NGO has existed before now.

FB - What do you mean?

FRÉDÉRIC JOUSSET - Cultural patronage and philanthropy suffer from an image associated with a world of luxury or even superfluity. The reason for this is very simple: culture is not considered of vital necessity. There are many

FABRICE BOUSTEAU - Vous définissez Art Explora comme une ONG (organisation non gouvernementale) culturelle, concept qui renvoie le plus souvent à l'humanitaire et à l'urgence. Pouvez-vous préciser votre idée ?

FRÉDÉRIC JOUSSET - J'ai en effet l'ambition qu'Art Explora devienne l'équivalent, dans le domaine de l'accès à la culture, de Greenpeace ou d'Amnesty International. En tant que fondation qui sera bientôt reconnue d'utilité publique (FRUP), Art Explora est bel et bien une organisation non gouvernementale à but non lucratif. Elle l'est aussi parce que notre action auprès des acteurs publics s'apparente à du lobbying, à l'exemple de ce que nous avons fait en faveur de la réouverture des musées pendant la crise sanitaire, et comme nous allons le faire pour favoriser le déploiement d'actions d'éducation artistique et culturelle à l'école. Ce lobbying est ensuite relayé par des activistes de terrain qui, par exemple, emmènent les enfants de Marseille au Mucem grâce à un bus dédié, avec une médiation spécifique à bord, projet qui a reçu le 1^{er} prix Art Explora-Académie des beaux-arts. Mais cette question de l'urgence que vous évoquez me paraît centrale et

explique à elle seule la raison pour laquelle, à mon avis, aucune ONG culturelle n'a existé auparavant.

FB - Que voulez-vous dire ?

FJ - Le mécénat et la philanthropie culturels souffrent d'une image associée à un univers du luxe, voire du superflu. La raison en est très simple : la culture n'est pas considérée comme étant de première nécessité. Nombreux sont ceux qui s'engagent en faveur du combat, ô combien primordial, pour l'accès à la nourriture, aux soins, au logement. Pour autant, faut-il réduire l'accès à la culture à un combat de seconde zone ? Le modèle de la pyramide des besoins, élaboré dans les années 1940 par le psychologue Abraham Maslow, qui place au sommet de la hiérarchie les besoins physiologiques et relègue en arrière-plan les questions existentielles, est pourtant aujourd'hui largement remis en cause par la communauté scientifique. Avec Art Explora, qui n'est pas une aventure personnelle mais collective, nous considérons *a contrario* que la culture est absolument essentielle à l'épanouissement de l'individu. C'est en stimulant les talents créatifs et en développant le bagage culturel d'un individu qu'on lui offre toutes ses chances d'évoluer dans la société.

who are engaged in favour of the struggle – which is so primordial – for access to food, healthcare, and housing. But does that mean that we must reduce access to culture to a second-rate struggle? The pyramid model of needs, developed in the 1940s by psychologist Abraham Maslow, which places physiological needs at the top of the hierarchy and relegates existential questions to the background, has now largely been called into question by the scientific community. With Art Explora – which is not a personal venture but a collective one – on the contrary, we believe culture is absolutely essential to the fulfilment of individuals. It is by stimulating creative talents and developing individuals' cultural baggage that we offer them every chance to evolve in society. And when it is considered collectively, culture constitutes a cement for society. *'Looking at a painting means seeing the world through another's eyes,'* wrote the philosopher Arthur Schopenhauer. Seeing with another's eyes is also about learning and respecting otherness, which is essential to social cohesion. Yet this idea is constantly threatened by sectarianism or nationalism. Culture is therefore, more than ever, a priority struggle.

FB - Does that mean that cultural democratisation in France has failed?

FJ - I don't want to use the term failure, as that would be too punitive towards all of those who have fought for sixty years at the Ministry of Culture and in the public institutions. But take the museums, for instance. In terms of the initial ambition, the roadmap traced by André Malraux, to make humanity's most important works of art accessible to the widest possible audience, we have not met our mark. Having multiplied the cultural offer in the regions is



Et lorsqu'elle est envisagée de manière collective, la culture constitue un ciment de la société. *« Regarder un tableau, c'est regarder le monde avec les yeux d'un autre »*, écrivait le philosophe Arthur Schopenhauer. Et regarder avec les yeux d'un autre, c'est aussi apprendre et respecter l'altérité, essentielle à la cohésion d'une société. Or cette idée est constamment mise à mal par les communautarismes ou les nationalismes. La culture est donc, plus que jamais, un combat prioritaire.

FB - Est-ce à dire que la démocratisation culturelle en France est un échec ?

FJ - Je ne veux pas parler d'échec, ce serait trop dur pour tous ceux qui se battent depuis 60 ans au ministère de la Culture et dans les institutions publiques. Mais prenez l'exemple des musées. Par rapport à l'ambition initiale, à la feuille de route tracée par André Malraux, rendre les œuvres d'art capitales de l'humanité accessibles au plus grand nombre, le compte n'y est

« Combiner médiation humaine et outils technologiques »

‘Combining human mediation and technological tools’

not enough to solve the problem. The statistics pertaining to the cultural practices of French people published by the French Ministry of Culture (the first survey was conducted in 1974), shows that the proportion of working-class individuals visiting the Louvre has not increased over time. While we want to avoid speaking of failure, we can't call that a success either! But we must understand why this lack of interest persists. The most basic analysis concerns the barrier of the price of admission. Yet at English museums, which practise free admission to their permanent collections, the visitors do not come from backgrounds that are any more diversified than in France. Free admission is merely a boon for visitors who would have gone to the museum anyway – that is, the well-off classes or tourists. Can we simply content ourselves with this observation?

FB - So what does Art Explora suggest?

FJ - Our philosophy is based on an idea: to stimulate demand, either by bringing the offer as close as possible to audiences, or by profoundly transforming it. In order to do so, we believe in a combination between human mediation and technological tools. Mediation by itself is very costly and the technology alone is insufficient: those that frequent the Louvre's website are those who have been or will go to the Louvre; and what people look at today on their screens is no more cultural than what they see on television or hear on the radio. The digital world possibly allows us to broaden the base of audiences a bit but socio-professional segmentation remains.

FB - This foundation is called Art Explora. Does that mean that its priority field of intervention is in the visual arts?

pas. Avoir multiplié l'offre culturelle dans les territoires ne suffit pas à régler le problème. Les statistiques relatives aux pratiques culturelles des Français publiées par le ministère de la Culture (la première enquête date de 1974), montrent que la part d'ouvriers qui visitent le Louvre n'a pas augmenté au fil du temps. Si on veut éviter de parler d'échec, on ne peut pas non plus parler de succès! Mais il faut comprendre pourquoi ce manque d'intérêt persiste. L'analyse la plus simple s'attache à la barrière du prix du ticket d'entrée. Or, dans les musées anglais pratiquant l'admission gratuite à leurs collections permanentes, les visiteurs ne proviennent pas de milieux plus diversifiés qu'en France. La gratuité n'est qu'un effet d'aubaine pour des visiteurs qui seraient de toute façon allés au musée,

c'est-à-dire les classes aisées ou les touristes. Pouvons-nous nous satisfaire de ce constat ?

FB - Que propose dès lors Art Explora ?

FJ - Notre philosophie s'appuie sur une idée : stimuler la demande, soit en amenant l'offre au plus près des publics, soit en la renouvelant profondément. Pour cela, nous croyons à la combinaison entre médiation humaine et outils technologiques. La médiation seule est très coûteuse et la technologie ne se suffit pas à elle-même : ceux qui fréquentent le site internet du Louvre sont ceux qui sont allés ou vont aller au Louvre ; et ce que les gens regardent aujourd'hui sur leurs écrans n'est pas plus culturel que ce qu'ils regardaient

FJ - We could have added an 's' to Art, but art cannot be divided. We are interested in all of artistic creation and there is as much merit in bringing spectators to a concert as there is in bringing them to see paintings. The approach consists of focusing on this magic that is almost the hallmark of humanity. What differentiates human from animal: is it laughter, language (which we find examples of in the animal world)? No. The only thing that does not exist in animal life is artistic creation. Think of cave art: in the Chauvet Cave, where men fought for their survival but where they thought, at the same time, of painting on the walls of a cave. It was no doubt with no specific goal in mind other than that of attracting the clemency of the gods, of showing their virtuosity, or both. This is the foundation of our History and our shared humanity.

FB - You nevertheless do actively support the contemporary fine arts. Why?

FJ - Artists have always perceived the major challenges that humanity has faced. With their aesthetic vocabulary, they manage to convey collective emotions. Whether it be positive or negative evolutions, they have antennae that enable them to capture and transcribe. Through several artists' residency programmes, in Paris and soon in the United States or China, Art Explora hopes to host artists in a physical space and involve them in a supportive programme that will include the organisation of exhibitions. As an example, in Paris, we are hosting Maya Minder, a Swiss artist who works on the question of sustainable food, a subject of particular intensity. Within the framework of a research programme undertaken with the marine biology laboratory of Roscoff (Finistère, France) and the CNRS on the fermentation



à la télévision ou écoutaient à la radio. Le numérique permet peut-être d'élargir un peu la base des publics mais la segmentation socio-professionnelle demeure.

FB - Cette fondation se nomme Art Explora. Est-ce que cela signifie que son champ d'intervention prioritaire relève des arts visuels ?

FJ - Nous aurions pu ajouter un « s » à Art, mais l'art ne se divise pas. C'est l'ensemble de la création artistique qui nous intéresse et il y a autant de mérite à emmener des spectateurs à un concert que de les faire venir voir des tableaux. La démarche consiste à s'intéresser à cette magie qui est quasiment la marque de fabrique de l'humanité.

Qu'est-ce qui différencie l'homme de l'animal : est-ce le rire, le langage (dont on trouve des exemples dans la vie animale) ? Non. La seule chose qui n'existe pas dans la vie animale est la création artistique. Pensez à l'art pariétal, dans la grotte Chauvet, où des hommes luttent pour leur survie mais où ils pensent, en même temps, à peindre sur les parois d'une caverne. Sans doute sans but précis, sinon celui d'attirer la clémence des dieux, de montrer leur virtuosité voire les deux. Cela est fondateur de notre Histoire et de notre humanité partagée.

Le projet d'Art Explora pour l'exposition universelle de Dubaï avec la présentation de la maquette du bateau-musée ArtExplorer

The Art Explora project for the Dubai World Expo with the presentation of the model of the ArtExplorer museum-boat.

of algae, they are trying to find out whether a form of marine agriculture could be achieved. The idea of these residencies is to contribute to change, to the understanding of the evolution of the world, to show that artists can contribute to it. The artists that we host are generous in their practice: they agree to run workshops, to explain their background and approach, particularly to young people or in schools.

FB - At the same time, you support emblematic artists like JR, who, at 35 years of age, held his first retrospective at the Saatchi Gallery in London. What is the Foundation's objective with this support given to JR?

FJ - For me, JR is representative of this philosophy of art as a driver of change. He gave a legendary conference in 2011, whose theme was: 'Can art change the world?' He responded by showing how, with his camera, he was repairing social divisions in the favelas of Rio de Janeiro; or between Palestinians and Israelis, by taking portraits of people who did the same job on either side of the wall, thus proving that there is less that separates them than what they have in common. In our eyes, he is a wonderful ambassador of the idea that art is not simply art for art's sake, but art for a more tolerant world. JR himself is

À droite :
Vue extérieure des
résidences d'artistes
Art Explora – Cité
internationale des
arts, dans le
18^e arrondissement
de Paris

FB - Vous soutenez toutefois activement la création plastique contemporaine. Pourquoi ?

FJ - Les artistes ont toujours perçu les grands défis auxquels l'humanité est confrontée. Avec le vocabulaire esthétique qui est le leur, ils parviennent à traduire des émotions collectives. Qu'il s'agisse d'évolutions positives ou négatives, ils ont des antennes qui leur permettent de les capter et de les retranscrire. À travers plusieurs programmes de résidences d'artistes,

à Paris et bientôt aux États-Unis ou en Chine, Art Explora souhaite accueillir des artistes dans un lieu physique et les inclure dans un programme d'accompagnement et d'organisation d'expositions. À titre d'exemple, à Paris, nous accueillons Maya Minder, une artiste suisse qui travaille sur la question de l'alimentation durable, sujet d'une acuité particulière. Dans le cadre d'un programme de recherche mené avec le Laboratoire de biologie marine de Roscoff (Finistère) et le CNRS sur la fermentation des algues, elle cherche à

Right:
Exterior view of the
Art Explora Artists'
Residencies – Cité
Internationale des
arts in the eighteenth
arrondissement
of Paris



« Ce prix pourrait devenir un mini Nobel de la culture »

wholeheartedly committed to helping others through the Kourtrajmé School. It is not just his art that is effective, but also what he represents as a person. He is also a citizen of the world: he is French, but lives in the United States. This resonates with the Foundation's identity: we are born in France, but our ambition is global. There is an interesting parallelism of trajectories and causes in that.

FB - Another action is the Art Explora-Académie des beaux-arts Award for museums, which this publication is about. What is your feedback from this first edition?

FJ - It exceeded our expectations! We were meant to launch the project on 9 March at the Académie des beaux-arts on the same day Covid became a national reality. Despite it all, we embarked on this Award adventure and in the end, the health crisis also had some positive effects because it gave the institutions more time to work on their projects. Philosophically, too, our message took on its full meaning in this context: to reunite with audiences who we once thought were remote, but who were really just on the other side of the ring road, to develop the idea of inclusive visitor attendance. We received over 300 applications. From all of the major museums of Europe, from the Moderna Museet in Stockholm to the Maaxi in Rome, the Louvre, the Prado, the British Museum...

FB - Will this award evolve for its second edition?

FJ - We will depart from the logics of first, second, and third prize with different amounts and instead suggest competing based on three categories of museums, according to their size,

savoir si une forme d'agriculture marine pourrait voir le jour. L'idée de ces résidences est de contribuer au changement, à la compréhension de l'évolution du monde, de montrer que les artistes peuvent y prendre leur part. Les artistes que nous y accueillons sont généreux dans leur pratique : ils acceptent de faire des *workshops*, d'expliquer leur parcours et leur démarche, notamment auprès de jeunes ou dans des écoles.

FB - En parallèle, vous soutenez des artistes emblématiques, comme JR, qui, à 35 ans, bénéficie de sa première rétrospective à la Saatchi Gallery de Londres. Quel est l'objectif de la fondation avec ce soutien à JR?

FJ - Pour moi, JR est représentatif de cette philosophie de l'art comme moteur du changement. Il a donné une conférence mythique en 2011, dont le thème était : « *Can art change the world?* » Il y a répondu en montrant

comment, avec son appareil-photo, il répareit des fractures sociales dans les favelas de Rio de Janeiro ; ou entre les Palestiniens et les Israéliens, en faisant des portraits de personnes exerçant le même métier de part et d'autre du mur, prouvant ainsi que ce qui les sépare est plus faible que ce qui les rassemble. Il est, à nos yeux, un formidable ambassadeur de l'idée que l'art n'est pas simplement l'art pour l'art, mais l'art pour un monde plus tolérant. JR lui-même s'engage énormément pour les autres à travers l'école Kourtrajmé. Son art n'est pas seul à être efficace, c'est aussi sa personne qui incarne cela. Il est également citoyen du monde : il est français, mais habite aux États-Unis. Cela résonne avec l'identité de la fondation : nous sommes nés en France, mais notre ambition est mondiale. Il existe là un parallélisme intéressant des trajectoires et des causes.

FB - Autre action, ce prix européen Art Explora-Académie des beaux-arts pour les musées qui est l'objet

« Faire rêver avec des projets innovants mais aussi d'entraide »

to avoid any kind of 'evacuation effect'. We will also attribute a new Audience Award. Anyone can choose and vote online from among the list of preselected projects. Eventually we will also launch the Performing Arts Award. We would like this award to be recognised on the European scene as the one that every museum director or show coordinator would dream of winning. A mini-Nobel Prize for culture, in a way! We would like it to become a major annual event for the world of cultural stakeholders; to hold a beautiful ceremony at the Académie des beaux-arts, which everyone would love to attend.

FB - What are the foundation's designated goals, between now and five years from now?

FJ - That Art Explora will have definitively launched its major projects and will be renowned as a foundation of reference, internationally, in favour of access to culture for all. Bill Gates has said: *'People tend to overestimate what they are capable of doing in one year and underestimate what they are capable of doing in ten years.'* I agree. When I see what we have accomplished in just one year and a half, in which Art Explora was chosen by the government to represent our country at the World's Fair in Dubai, in order to promote French culture, then we can allow ourselves to think big for the next five years. But I wouldn't want Art Explora to be reduced to major projects. When we evoke major causes and the activities of activists in the field, I'd also like us to provide local support, that our volunteers go out door knocking and suggest bringing children to the museum, or reading to an elderly person, or taking disabled people to visit a cultural venue.

'Inspiring people with innovative projects but also of mutual aid'

de cette publication. Quel bilan faites-vous de cette première édition ?

FJ - Il a dépassé toutes nos attentes ! Nous devons lancer le projet le 9 mars à l'Académie des beaux-arts, le jour même où le Covid est devenu réalité nationale. Nous nous sommes malgré tout engagés dans cette aventure du prix et, finalement, la crise sanitaire a aussi eu des effets positifs puisqu'elle a laissé plus de temps aux institutions pour travailler à leur projet. Philosophiquement également, notre message a pris tout son sens dans ce contexte : renouer les fils avec des publics que l'on disait éloignés, mais qui étaient juste de l'autre côté du périphérique, développer l'idée d'un visitorat inclusif. Nous avons reçu plus de 300 candidatures. Dont celles de tous les grands musées d'Europe, du Moderna Museet de Stockholm au Maaxi de Rome, en passant par le Louvre, le Prado, le British Museum...

FB - Ce prix est-il amené à évoluer pour sa 2^e édition ?

FJ - Nous allons sortir de la logique 1^{er} prix, 2^e prix et 3^e prix avec des montants distincts et proposer plutôt de concourir selon trois catégories de musées, en fonction de leur taille, pour éviter un effet d'éviction. Nous remettrons également un nouveau Prix du public. Chacun pourra, sur Internet, choisir et voter parmi la liste des projets présélectionnés. À terme, nous ouvrirons également le Prix au spectacle vivant. Nous aimerions que ce prix soit reconnu sur la scène européenne comme celui que tout directeur de musée ou opérateur de spectacle vivant rêve de gagner. Un mini-prix Nobel de la culture, en quelque sorte ! Nous aimerions en faire un grand rendez-vous annuel pour le monde des acteurs de la culture ; organiser une belle cérémonie à l'Académie des beaux-arts, à laquelle chacun aurait envie d'assister.



I'd like us to be able to inspire dreams for people with highly innovative projects that have never been undertaken before, but also simple projects of mutual aid, which allow us to share culture on a daily basis.

FB - Among these many projects, one is highly ambitious since it is a boat-museum. What exactly is that about?

FJ - It is a flagship project that should be afloat by 2023. It will be the first floating museum in the world, which will enable us to reach out to the 60% of human beings living less than an hour from the coast, all over the world. Its cultural offer will be constantly updated and will foster a desire for culture in places that are sometimes inaccessible – on islands where no cultural facilities exist. Historically, the sea has always been used for trade or military invasions. Thinking of the sea as a potential vector for the dissemination of art is a new idea that Art Explora is proposing. And we will demonstrate its relevancy.

FB - Quels sont les objectifs assignés à la fondation, d'ici 5 ans ?

FJ - Qu'Art Explora ait définitivement lancé ses grands projets et qu'elle soit reconnue comme une fondation de référence, au niveau international, en faveur de l'accès à la culture pour tous. Bill Gates a dit : « *Les gens ont tendance à surestimer ce qu'ils sont capables de faire en un an et à sous-estimer ce qu'ils sont capables de faire en dix ans.* » Je suis d'accord. Quand je vois ce que nous avons accompli en seulement un an et demi, où Art Explora a été choisie par le gouvernement pour représenter notre pays à l'Exposition universelle de Dubaï afin de promouvoir la culture française, nous pouvons nous autoriser de grandes ambitions pour les cinq prochaines années. Mais je ne voudrais pas qu'Art Explora se réduise à de grands projets. Quand on évoque de grandes causes et l'action d'activistes de terrain, j'aimerais que nous fassions aussi du soutien de proximité, que nos bénévoles aillent frapper aux portes et proposent d'emmener des enfants au musée, ou de faire une lecture à une personne âgée, ou d'emmener des personnes souffrant d'un handicap visiter un lieu culturel. J'aimerais que nous ayons la capacité de faire rêver avec des projets très

innovants qui n'ont jamais été réalisés, mais aussi des projets simples, d'entraide, qui permettent de partager la culture au quotidien.

FB - Parmi ces nombreux projets, l'un est très ambitieux puisqu'il s'agit d'un bateau-musée. De quoi s'agira-t-il précisément ?

FJ - C'est un projet emblématique qui devrait être à flots en 2023. Il s'agira du premier musée flottant au monde, qui nous permettrait de toucher les 60 % d'êtres humains vivant à moins d'une heure des côtes, partout dans le monde. Son offre culturelle sera sans cesse renouvelée et donnera une envie de culture dans des lieux parfois inaccessibles, dans des îles où aucune structure culturelle n'existe. Historiquement, la mer a toujours été utilisée pour le commerce ou les invasions militaires. Considérer que la mer est un vecteur possible de diffusion de l'art est une idée nouvelle qu'Art Explora propose. Et nous ferons la démonstration de sa pertinence.

La cérémonie de remise des prix avec certains membres du jury
The awards ceremony with some of the members of the jury:

Laurent Petitgirard,
Marie-Cécile Zinsou,
Claire Chazal,
Frédéric Jousset
et Blanca Li

Le prix

The award

The European Art Explora – Académie des beaux-arts Award was launched in March 2020, with the goal of fostering the widest possible audience for art and culture. Its ambition is to accelerate innovative projects undertaken by public and private European cultural institutions, to broaden their audiences – and particularly those least familiar with cultural institutions – through digital innovations, roving activities, the inclusion of people with disabilities, new forms of mediation, early cultural education for the youngest learners, and so on.

The award provides turnkey solutions, a platform to swap ideas and good practices, and operational support for the creation of three winning projects. In 2020, three grants were awarded: 80,000 euros for first prize, 50,000 euros for second prize, and 20,000 euros for third prize. The first edition was a great success, with 350 applications sent in from 20 European member countries.

Le prix européen Art Explora - Académie des beaux-arts a été lancé en mars 2020, avec l'objectif de favoriser le partage des arts et de la culture avec chacun. Son ambition est de donner un coup d'accélérateur à des projets innovants menés par des institutions culturelles européennes publiques ou privées, pour élargir leurs publics, et en particulier les publics les moins familiers des institutions culturelles: innovations numériques, actions hors les murs, inclusion des personnes en situation de handicap, nouvelles médiations, éveil culturel pour les plus jeunes...

À la clé, une plateforme d'échanges d'idées et de bonnes pratiques et **un soutien opérationnel pour la réalisation de 3 projets lauréats. En 2020, 3 dotations ont été remises: 80 000 euros pour le 1^{er} prix, 50 000 pour le 2^e prix et 20 000 euros pour le 3^e prix.** La première édition a rencontré un véritable succès avec **350 candidatures provenant de 20 pays de l'Union européenne.**

The Jury in 2020

Agnès Alfandari, digital director
at the Institut Français

Anna Somers Cocks, journalist,
founder of The Art Newspaper

Laurent Gaveau, director of the
Lab at Google Cultural Institute

Frédéric Jousset,
president and founder of Art Explora

Sam Stourdzé, director of the Académie
de France à Rome - Villa Medici

Marie-Cécile Zinsou,
president of the Zinsou Foundation

Laurent Petitgirard, permanent secretary
of the Académie des beaux-arts

Blanca Li, choreographer

Henri Loyrette, chief heritage curator

Muriel Mayette-Holtz,
director of the Théâtre national de Nice

Jean-Michel Othoniel, artist

Jean-Michel Wilmotte, architect

Le jury en 2020

Agnès Alfandari,
directrice du numérique
à l'Institut français

Anna Somers Cocks,
journaliste, fondatrice
de The Art Newspaper

Laurent Gaveau,
directeur du Lab
de l'Institut culturel
de Google

Frédéric Jousset,
président-fondateur
d'Art Explora

Sam Stourdzé,
directeur de l'Académie
de France à Rome -
Villa Médicis

Marie-Cécile Zinsou,
présidente de la
Fondation Zinsou

Laurent Petitgirard,
secrétaire perpétuel de
l'Académie des beaux-arts

Blanca Li, chorégraphe

Henri Loyrette,
conservateur général
du patrimoine

Muriel Mayette-Holtz,
directrice du Théâtre
national de Nice

Jean-Michel Othoniel,
artiste plasticien

Jean-Michel Wilmotte,
architecte



Les trois lauréats

1^{er} Prix Mucem, Marseille (France)

Contact
mucem.org
Béatrice Goudard
Responsible for events
beatrice.goudard@mucem.org

Last Stop before the Sea

Project Destination Mucem

'So audiences come in, we have to learn to leave our walls,' Jean-François Chougnat emphasises, the chairman of the Mucem (Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée). The Art Explora-Académie des beaux-arts Grand Prize goes to a project that is both simple and innovative, 'Destination Mucem'. It is a free weekly bus service, every Sunday, that links the museum to the suburbs that are the furthest from downtown Marseille. In a playful and convivial manner, mediators guide the passengers on their journey. They then enjoy free admission to the various galleries of the museum and can appreciate the architecture of the building designed by Rudy Ricciotti, overlooking the entrance to the port. This bus, a model put into service in 1978 and rented to the association Les Amis du Rail et des Transports de Marseille, follows four different itineraries 'based on the priority geography of city policy' and designed in consultation with the regional partners. This new service, which should reach nearly 5,000 people per year, has the mandate to remain over the long term. With this project, the Mucem aims to encourage a dynamic of access to culture and reduce the barriers to mobility for residents of the priority neighbourhoods of city policy, by creating social connections at the local level. And finally, it hopes to foster the desire to discover the museum and openness to the world at large.

The Venue

Designed as a cultural complex in the heart of Marseille, the Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (Mucem), which inherited collections from the Parisian Musée national des arts et traditions populaires, spans nearly 45,000 m², divided into three sites. It represents the social, cultural, scientific, and political melting pot of the Mediterranean world, from prehistoric times to the present day. Beyond major historical and thematic art exhibitions, it provides a wide range of events, open to all.



Dernier arrêt avant la mer

Projet « Destination Mucem »

« Pour que le public entre, il faut que l'on apprenne à sortir de nos murs », souligne Jean-François Chougnat, président du Mucem (Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée). Le 1^{er} prix Art Explora-Académie des beaux-arts revient donc à un projet à la fois simple et innovant, « Destination Mucem ». Il s'agit d'un bus hebdomadaire gratuit, le dimanche, desservant le musée depuis les quartiers les plus éloignés du centre-ville de Marseille. Sur un mode ludique et convivial, des médiateurs accompagnent les passagers durant leur trajet. Ceux-ci ont ensuite accès gratuitement aux différentes galeries du musée et peuvent profiter de l'architecture du bâtiment surplombant l'entrée du port, signé Rudy Ricciotti. Ce bus, un modèle mis en service en 1978 et loué à l'association Les Amis du Rail et des Transports de Marseille, dessert 4 itinéraires différents « basés sur

la géographie prioritaire de la politique de la ville » et conçus en concertation avec les partenaires du territoire. Ce nouveau service, qui devrait toucher près de 5 000 personnes par an, a vocation à s'installer dans la durée. Avec ce projet, le Mucem entend favoriser une dynamique d'accès à la culture et réduire les freins à la mobilité des habitants des quartiers prioritaires de la politique de la ville, en créant du lien social à l'échelle du territoire. Et au final, susciter le désir et l'envie de découvrir le musée, et de s'ouvrir au monde.

Le lieu

Pensé comme une cité culturelle au cœur de Marseille, le Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (Mucem), héritier du Musée national des arts et traditions populaires parisien, s'étend sur près de 45 000 m² répartis sur 3 sites. Il représente le foisonnement culturel social, scientifique et politique du monde méditerranéen, de la préhistoire à nos jours. Au-delà de grandes expositions artistiques, historiques et thématiques, il propose de nombreux rendez-vous ouverts à tous.

2^e Prix Musée national Thyssen- Bornemisza, Madrid (Espagne)

Contact

museothyssen.org

Pepa Octavio de Toledo

Head of Sponsorship and Patronage

portaviodetoledo@museothyssen.org

Remastered Masterpieces

Project #VersionaThyssen

The Thyssen-Bornemisza National Museum in Madrid presents a lovely mise en abyme with #VersionaThyssen, the second prize winner of the Art Explora-Académie des beaux-arts Prize. The idea: to challenge young people between the ages of 16–35 to give their imagination free rein by interpreting one or several artworks from its collections and to post the result on Instagram with the hashtag #VersionaThyssen. The calls for participation are distributed to universities and art schools across the country, to the network of youth hostels, as well as among tourism operators but also internationally. The project has already had eight editions and a ninth one is underway. Each time, six paintings from the collection are selected. In November, they revisited *Young Knight in a Landscape* (1505) by Vittore Carpaccio, *Amazon* (1882) by Édouard Manet or a Suprematist composition dating from 1923 by Ilyá Chashnik... A jury of young professional artists selects the winners. The creations are then presented at festive evenings at the museum or during digital ceremonies. Over 6,500 reinterpretations have already been presented. With this call for projects, the main goal is to rejuvenate the museum and conquer new audiences, starting with the 'millennials', and, beyond that, to support young creation. #VersionaThyssen, or how art plays on art.

The venue

Located on the Paseo del Arte (Art Promenade), in Madrid, the Thyssen-Bornemisza National Museum in the Villahermosa Palace is home to the Thyssen-Bornemisza Collection, owned by the Spanish state since 1993, with nearly nine hundred artworks ranging from the thirteenth to the twentieth century. In 2004, after an agreement between Baroness Thyssen and the Spanish government, a new wing of the museum was opened to accommodate the Carmen Thyssen Collection. Through a vast programme of exhibitions and a palette of activities, the institution fulfils its mission of education and social inclusion.



Chefs-d'œuvre remasterisés

Projet « #VersionaThyssen »

C'est une belle mise en abyme que propose le Musée national Thyssen-Bornemisza à Madrid avec « #VersionaThyssen », 2^e prix Art Explora-Académie des beaux-arts. L'idée : mettre au défi des jeunes, âgés de 16 à 35 ans, de laisser libre cours à leur imagination en réinterprétant une ou plusieurs œuvres de ses collections, et de poster le résultat sur Instagram avec le hashtag #VersionaThyssen. Les appels à participation sont diffusés à travers les universités et écoles d'art du pays, le réseau des auberges de jeunesse ou les acteurs du tourisme, mais aussi au niveau international. Le projet a déjà connu 8 éditions et une 9^e est en cours. À chaque fois, 6 tableaux de la collection sont sélectionnés. En novembre, il s'agissait de revisiter *Jeune chevalier dans un paysage* (1505) de Vittore Carpaccio, *Amazon* (1882) d'Édouard Manet ou encore une composition suprématiste datant de 1923 de Ilyá Chashnik... Un jury composé de jeunes artistes professionnels désigne les lauréats. Les créations sont ensuite

présentées lors de soirées festives au musée ou lors de cérémonies numériques. Plus de 6 500 réinterprétations ont déjà été proposées. Avec cet appel à projet, le principal enjeu est de rajeunir le musée et de conquérir de nouveaux publics, à commencer par les *millennials*, et au-delà, de soutenir la jeune création. #VersionaThyssen, ou comment l'art se joue de l'art.

Le lieu

Le Musée national Thyssen-Bornemisza rassemble, au palais de Villahermosa, la collection Thyssen-Bornemisza, propriété de l'État espagnol depuis 1993, avec près de 900 œuvres d'art allant du XIII^e au XX^e siècle. En 2004, suite à un accord entre la baronne Thyssen et le gouvernement espagnol, une nouvelle aile du musée a été ouverte pour abriter la collection Carmen Thyssen. À travers un vaste programme d'expositions et une palette d'activités, l'institution remplit sa mission d'éducation et d'inclusion sociale.

Anonyme allemand
*Portrait de femme
portant l'ordre du Cygne*,
vers 1490, huile sur bois,
44,7 × 28,2 cm, Coll.
Museo Nacional Thyssen-
Bornemisza, Madrid

Anonymous
German artist
*Portrait of a Lady
Wearing the Order of
the Swan*, ca. 1490, oil
on board, 44.7 x 28.2 cm,
Museo Nacional Thyssen-
Bornemisza Coll., Madrid

3^e Prix The National Gallery, Londres (Royaume-Uni)

Contact

nationalgallery.org

Tracy Jones

Head of Press, PR and Public Affairs

tracy.jones@ng-london.org.uk

Masterpieces at My Market

Project Jan van Huysum Visits

A food bank, community library, a former department store and a covered market. The National Gallery, London is venturing beyond its walls to bring to the British public a masterpiece from its collections, *Flowers in a Terracotta Vase* (1736–1737) by Jan van Huysum. This project, entitled Jan van Huysum Visits, is a sequel to the 2019 to the Artemisia Visits, when a self portrait by the artist Artemisia Gentileschi (1593–1656) popped up in unusual places, such as a school in Newcastle or a doctor's surgery in Pocklington. In 2021, this time it will be a still life by Dutch painter Jan van Huysum venturing beyond the National Gallery walls, with six stopovers. The stated aim: 'to provide enjoyment and promote wellbeing among audiences particularly affected by the Covid-19 epidemic'. To raise the awareness of visitors, the project is accompanied by a digital presentation and meditation tools. In its first edition, this outreach project reached over 5,500 people and two million via social networks. Through its originality and ambition, this new form of roaming – a first in the United Kingdom – allows the institution to set out to meet new audiences that are often in remote areas. An innovative – and complimentary – way of seeing and experiencing art.

The venue

Located in Trafalgar Square in the centre of London, the National Gallery was founded in 1824. The museum is home to one of the finest collections of paintings in the world, with over 2,300 works, dating from the thirteenth to twentieth centuries. Admission is free and accessible to all, and the Gallery has a proactive policy targeting school audiences and disadvantaged groups. It strives to be a fundamental resource about art, inspiring present and future generations.



Des toiles de maîtres sur mon marché

Projet « Jan van Huysum Visits »

Une banque alimentaire, une bibliothèque communautaire, un ancien grand magasin et un marché couvert. La National Gallery de Londres se projette hors les murs pour faire découvrir au public britannique un chef-d'œuvre issu de ses collections, *Flowers in a vase on a terracotta dish* (1736-1737) de Jan van Huysum. Ce projet intitulé « Jan van Huysum Visits », est la suite de l'opération « Artemisia Visits » lancée en 2019, où un autoportrait de l'artiste Artemisia Gentileschi (1593-1656) avait surgi dans des lieux aussi insolites qu'une école de Newcastle ou le cabinet d'un médecin généraliste à Pocklington. En 2021, ce sera au tour d'une nature morte du peintre hollandais Jan van Huysum d'effectuer une sortie hors les murs, en 6 étapes. Objectif affiché : « Apporter du plaisir et favoriser le bien être des publics particulièrement touchés par l'épidémie de Covid-19. » Pour sensibiliser les visiteurs,

le dispositif s'accompagne d'un volet numérique et d'outils de médiation. Cette opération de sensibilisation avait touché, lors de la première édition, plus de 5 500 personnes et 2 millions via les réseaux sociaux. Par son originalité et son ambition, cette nouvelle forme d'itinérance, une première au Royaume-Uni, permet d'aller à la rencontre des publics, souvent éloignés de l'institution. Une façon innovante – et gratuite – de voir et de vivre l'art.

Le lieu

Située à Trafalgar Square, dans le centre de Londres, la National Gallery a été fondée en 1824. Le musée abrite l'une des plus belles collections au monde de peintures, soit plus de 2 300 œuvres, datant du XIII^e au XX^e siècle, réparties en quatre ailes. Gratuite et accessible à tous, elle met en œuvre une politique volontariste en direction des publics de l'éducation, du champ social et du handicap. Elle cherche à être une ressource sur l'art, en inspirant les générations présentes et futures.

Aider à voir

Le handicap visuel est un défi majeur à relever pour des musées conçus depuis toujours pour le plaisir des yeux. Du toucher à l'audiodescription, le recours aux autres sens, couplé aux outils numériques, permet d'ouvrir les musées aux mal voyants.

Improving Visibility

Visual impairment is a major challenge for museums, which have always been designed for the pleasure of the eye. From drawing on the sense of touch to audio descriptions, the use of other senses, coupled with digital tools, helps to open up museums to the visually impaired.

Fondazione Palazzo Albizzini Collezione Burri, Città di Castello (Italie)

Contact
Fondazioneburri.org
Giulia Grassini
Project Manager
atlanteserviziculturali@gmail.com



Spotlight on Contemporary Art

Project M-CASE

Artworks to touch, listen to, and feel... in the dark. With M-CASE (Museum Contemporary Art Sensorial Experience), visitors experience the museum as a *'wonderful locus of encounters and integration'*. This space, plunged into darkness, offers a sensorial experience for the discovery of contemporary artworks, thanks to tactile elements, 3D reproductions, and a sound system. On their visit, audiences are guided by visually impaired or blind mediators. M-CASE was created out of the VIBE (Voyage Inside a Blind Experience) project, in which the 'sighted' could experience the discovery of works by Josef and Anni Albers, developed by Atlante Cultural Services in partnership with the university gallery The Glucksman, the Zagreb Museum of Contemporary Art (MSU) and the Milan Foundation-Institute for the Blind. Through the collaboration between Fondazione Burri and Atlante, M-CASE sparks imaginations and develops a multisensorial approach enabling everyone (both the sighted and visually impaired) to tap into a more profound perception of artworks.

The venue

Created in 1978 by artist Alberto Burri (1915–1995), the Fondazione Burri in Città di Castello, in Umbria, is split into two venues: the Palazzo Albizzini and the Ex Seccatoi del Tabacco. It contains the largest museum collection of works by the artist, with over 250 artworks on display. It organises exhibitions and conferences and collaborates on the publication of catalogues about Burri; it also boasts a library, a photography library, and archives fund.

Rendre visible l'art contemporain

Projet « M-CASE »

Des œuvres à toucher, à écouter et à sentir... dans le noir. Avec « M-CASE » (Museum Contemporary Art Sensorial Experience), les visiteurs font l'expérience du musée comme d'un « *véritable lieu de rencontre et d'intégration* ». Cet espace plongé dans l'obscurité offre une expérience sensorielle de découverte d'œuvres d'art contemporain grâce à des éléments tactiles, des reproductions 3D et un système sonore. Le public est accompagné dans sa visite par des médiateurs malvoyants ou non-voyants. « M-CASE » est né du projet « VIBE » (Voyage Inside a Blind Experience), élaboré par la coopérative Atlante en partenariat avec la galerie universitaire The Glucksman, le musée d'art contemporain de Zagreb (MSU) et la Fondation-Institut des aveugles de Milan, dans lequel les « voyants »

pouvaient vivre l'expérience d'appréhender les œuvres de Josef et Anni Albers. Par cette collaboration entre la fondation Burri et Atlante, M-CASE suscite l'imaginaire et développe une approche multisensorielle permettant à chacun (voyants et malvoyants) d'accéder à une perception plus riche des œuvres d'art.

Le lieu

Créée en 1978 par l'artiste Alberto Burri (1915-1995), la Fondazione Burri à Città di Castello, en Ombrie, est répartie en deux lieux : le Palazzo Albizzini et l'Ex Seccatoi del Tabacco. Elle détient la plus importante collection muséale d'œuvres de l'artiste avec plus de 250 œuvres exposées. Elle organise des expositions et des conférences et collabore à la publication de catalogues sur Burri ; elle est également dotée d'une bibliothèque, d'une photothèque et d'un fonds d'archives.

Musée des Beaux-Arts de Lyon (France)

Contact

mba-lyon.fr
Delphine Rabin
Cultural Service Manager
delphine.rabin@mairie-lyon.fr



Hearing to Finally See

Project L'œil est la voix

Reading a comment in front of an artwork, to allow visually impaired and blind individuals to discover ten paintings or sculptures from the Musée des Beaux-arts de Lyon: this is the experience presented by L'œil est la voix (The Eye Is the Voice). These descriptive and explanatory 'sound bubbles' are read and recorded by young school dropouts from the École de la 2^e chance (School of Second Chances). An innovative mediation device and sound art library all in one, the project is the result of a collaboration between the cultural venture Ce Que Mes Yeux Ont Vu (What My Eyes Have Seen), several associations, and the museum. The volunteer readers are assisted by an actor to learn how to place their voice, breathe, and manage their pace of delivery. Writing workshops are also held 'to devise and design more subjective sound capsules about the feelings of the student participants'. The recordings are then published on the museum's and partners' websites and on Soundcloud. They are also available for download from the information panels of the artworks, via a QR code.

The venue

Open to the public since 1803 and entirely renovated in 1998, the Musée des Beaux-Arts de Lyon, a municipal establishment, is installed within an old seventeenth-century abbey in the heart of the Presqu'île in Lyon. It presents over four thousand years of art history, from Ancient Egypt to the present day, across five departments and seventy rooms, spanning 7,000 m². The museum is engaged in welcoming all audiences and guiding them towards an independent cultural practice.

Entendre pour enfin voir

Projet « L'œil est la voix »

Lire un commentaire face à une œuvre, pour permettre à des personnes malvoyantes et non-voyantes de découvrir 10 peintures ou sculptures du musée des Beaux-arts de Lyon, c'est l'expérience proposée par « L'œil est la voix ». Ces bulles sonores descriptives et explicatives sont lues et enregistrées par des jeunes en décrochage scolaire issus de l'École de la 2^e chance. À la fois dispositif de médiation innovant et artothèque sonore, le projet est le fruit d'une collaboration entre l'entreprise culturelle Ce Que Mes Yeux Ont Vu, des associations et le musée. Les lecteurs volontaires sont accueillis par un comédien pour apprendre à poser leur voix, respirer, gérer leur flux de parole. En contrepoint, des ateliers d'écritures sont organisés « pour imaginer et concevoir des capsules sonores plus

subjectives sur le ressenti des élèves participants ». Les captations sont ensuite diffusées sur les sites internet du musée, des partenaires et sur Soundcloud. Elles sont aussi téléchargeables depuis les cartels des œuvres, via un code QR.

Le lieu

Ouvert au public depuis 1803 et entièrement rénové en 1998, le musée des Beaux-Arts de Lyon, établissement municipal, est installé dans une ancienne abbaye du XVII^e siècle au cœur de la Presqu'île de Lyon. Il présente en 5 départements et 70 salles, répartis sur 7 000 m², plus de 4 000 ans d'histoire de l'art, de l'Égypte antique à nos jours. Le musée est engagé dans l'accueil et l'accompagnement de tous les publics vers une pratique culturelle autonome.

Prendre soin des plus fragiles

La crise sanitaire a encore accentué l'isolement des personnes fragiles mais aussi la vulnérabilité de certains personnels soignants épuisés. L'art peut aussi leur redonner une énergie créative salutaire.

Taking Care of the Most Vulnerable

The health crisis has further accentuated the isolation of fragile people, but also the vulnerability of some exhausted care workers. Art can also give them salutary creative energy.

Southbank Centre, Londres (Royaume-Uni)

Contact

southbankcentre.co.uk
 Jessica Santer
 Head of creative learning
 jessica.santer@southbankcentre.co.uk



The Courier of Art and Heart

Project Art By Post

With Art by Post, the Southbank Centre hopes to combat social isolation and loneliness. Created during the first lockdown in the spring of 2020, Art by Post sent out complimentary creative activity booklets (drawings, poetry, etc.) inspired by the collections of the Southbank Centre, to the most isolated individuals. Made by professional artists, the activities are designed for people with long term physical or mental health conditions. Eleven booklets have been created to date and delivered by post or email. The participants are encouraged to send their artworks back to the Southbank Centre, to be shown in a touring exhibition to be held in the summer of 2021. So far, over 4,500 people across Britain, aged between 18 and 103, have participated in the project undertaken in partnership with various organisations such as the Southbank Centre's Resident Philharmonia Orchestra or the cultural centre HOME in Manchester. Art By Post is supported by the National Academy for Social Prescribing.

The venue

Located along the Thames, the Southbank Centre is a huge cultural complex comprising three historic venues (Royal Festival Hall, Queen Elizabeth Hall & Purcell Room, The Hayward Gallery). Each year, it organises over 5,000 events, covering the visual arts, contemporary and classical music, literature, performances, and dance. Forty percent of these events are accessible to the public free of charge. The Southbank Centre also presents many Creative Learning and Arts and Wellbeing.

Le courrier de l'art et du cœur

Projet « Art By Post »

Avec « Art by Post », Southbank Centre souhaite lutter contre l'isolement social et la solitude. Né pendant le premier confinement au printemps 2020, « Art by Post » envoie gratuitement aux personnes les plus isolées des livrets d'activités créatives (dessins, poésie...), inspirés des collections du Southbank Centre. Réalisées par des artistes professionnels, les activités sont conçues pour des personnes ayant des troubles physiques ou mentaux. Onze livrets, envoyés par la poste ou par e-mail, ont à ce jour été édités. Les participants sont encouragés à renvoyer leurs œuvres au Southbank Centre en vue d'une exposition itinérante durant l'été 2021. À ce jour, plus de 4 500 personnes, âgées de 18 à 103 ans, à travers le Royaume-Uni ont participé au projet mené en partenariat avec diverses

organisations comme le Southbank Centre's Resident Philharmonia Orchestra ou encore le centre culturel HOME à Manchester. « Art By Post » est soutenu par le National Academy for Social Prescribing.

Le lieu

Situé le long de la Tamise, le Southbank Centre est un immense complexe culturel comprenant 3 sites historiques (Royal Festival Hall, Queen Elizabeth Hall & Purcell Room, The Hayward Gallery). Chaque année, il organise plus de 5 000 événements couvrant aussi bien les arts visuels, la musique contemporaine et classique, la littérature, les performances, et la danse. 40 % de ces événements sont accessibles gratuitement au public. Le Southbank Centre propose également de nombreux projets d'ateliers créatifs et de bien-être.

Centro Botín, Santander (Espagne)

Contact

centrobotin.org
Marina Pascual
Responsible for Programmes
in Creativity Development
creatividad@fundacionbotin.org

Art, Creativity and Health: The Same Struggle!

Project SaludArte

They are doctors, nurses, caregivers... They have participated since 2019 in the SaludArte project led by Centro Botín and the Marqués de Valdecilla University Hospital. The objective: to stimulate creativity within the hospital, thus improving the wellbeing of professionals, for the benefit of the patients. This very dynamic research-action programme, which assumes its full meaning in this time of pandemic, develops various artistic activities within the Centro Botín and an eight-week training course that the art centre designed in partnership with the Centre for Emotional Intelligence at Yale University. Since its launch, it has allowed professional exhaustion to be somewhat alleviated through the organisation of concerts (subsequently uploaded to the hospital's intranet) or a photo contest. An improvement in wellbeing in the workplace has been observed, a factor in improving the quality of care for the patients. The Centro Botín would now like to extend SaludArte to all hospital staff and develop their emotional and creative skills through the arts, carrying out different activities such as offering patients access to art via an internal television channel.

The venue

Centro Botín in Santander is the most important project of Fundación Botín created in 1964. This art centre has been opened in 2017 in a building by the architect Renzo Piano, winner of the Pritzker Prize. Its social mission is to disseminate art and to educate, by holding major international exhibitions and conducting research into the field of creativity, emotions and the arts, with the desire to 'awaken people's creativity so that they are able to improve their life and environment' and the final aim of generating cultural, economic and social development.



Art, créativité et santé, même combat!

Projet « SaludArte »

Ils sont médecins, infirmières, aides-soignants... Ils participent depuis 2019 au projet « SaludArte » mené par le Centro Botín et l'hôpital universitaire Marqués de Valdecilla. Objectif: stimuler la créativité au sein de l'hôpital afin d'améliorer le bien-être des professionnels, pour le bénéfice des patients. Ce programme de recherche-action très dynamique, qui prend tout son sens en ces temps de pandémie, se développe à partir de différentes activités artistiques au sein du Centro Botín et une formation de 8 semaines, conçue en partenariat avec le Centre d'intelligence émotionnelle de l'université de Yale. Depuis son lancement, il a permis de soulager un certain épuisement professionnel grâce à l'organisation de concerts (mis en ligne ensuite sur le canal interne de l'hôpital)

ou d'un concours de photos. Une amélioration du bien-être au travail a été constatée, facteur d'amélioration de la qualité des soins pour les patients. Le Centro Botín souhaiterait maintenant étendre « SaludArte » à l'ensemble du personnel de l'hôpital et développer ses compétences émotionnelles et créatives par le biais des arts, en menant différentes activités telles que l'accès des patients à l'art via une chaîne de télévision interne.

Le lieu

Le Centro Botín à Santander est le projet phare de la fondation Botín créée en 1964. Ce centre d'art a été inauguré en 2017 dans un édifice construit par l'architecte et lauréat du prix Pritzker Renzo Piano. Sa mission est de diffuser l'art, en organisant de grandes expositions internationales et en menant des recherches dans le domaine de la créativité, de l'intelligence émotionnelle et de l'éducation avec la volonté de « réveiller la créativité des personnes afin qu'elles soient en mesure d'améliorer leur vie et leur environnement ». L'objectif final est d'encourager un développement économique et social.

Faire société

La culture peut aider, en favorisant la découverte de l'altérité, à porter un nouveau regard sur les autres pour tenter d'effacer les préjugés.

Fostering Social Cohesion

By encouraging the discovery of otherness, culture can help us look at others in a new way and attempt to dispel prejudices.

Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma (Espagne)

Contact

esbaluard.org

Irene Amengual, Education Department

irene.amengual@esbaluard.org

Changing Views on the Gypsy Community Project (Re)situacions

Creating a forum for discussion about the history, culture, and identity of the Roms and encouraging their integration: this is the goal of (Re)situacions. The project will be undertaken with a group of ten gypsies, integrated in a support network by the Unit for Accommodation and Emergencies at Palma's city council. This creative project, which will be conducted if funded, will be based on a work by the Balearian contemporary artist Xesca Salvà, *Projecte Cases*. Out of this work on intimacy and personal space, the participants are invited to design 'portmanteau-houses', receptacles of their personal history and identity, drawing on collections of objects and individual interviews. This project of support-through-art therefore intends 'to provide critical thinking and analysis of perceptions, within society and within the gypsy community, whose culture is often rendered invisible, marginal, and stigmatised'. The artworks produced will be exhibited at the museum, and there will be established different exchanges with other groups within the gypsy community, in several places around the territory. This long-term project could involve up to 500 people from the gypsy community of the Balears Islands and Spain.

The venue

Inaugurated in 2004 in Palma de Mallorca, Es Baluard Museu is a museum of contemporary art housed within the city's former stronghold. The collection includes over 780 works dating from the late nineteenth century to the present day, from Joaquín Sorolla to Picasso, Christian Boltanski, or Daniel Canogar. The overall collection is managed by the Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma comprising four entities: Govern de les Illes Balears, Consell de Mallorca, Ajuntament de Palma, and Fundació d'art Serra.



Changer de regard sur la communauté gitane

Projet « (Re)situacions »

Créer un espace de discussion sur l'histoire, la culture et l'identité des Roms et favoriser leur intégration, tel est le propos de « (Re)situacions ». Le projet sera réalisé avec un groupe de 10 gitans, intégrés à un réseau de soutien de l'Unité d'accueil et d'urgence de la mairie de Palma. Ce projet de création, qui sera réalisé si le financement est assuré, prendra appui sur une œuvre de l'artiste contemporaine baléare Xesca Salvà, *Projecte Cases*. À partir de ce travail sur l'intime et l'espace privé, les participants sont invités à concevoir des « maisons-valises », réceptacles de l'histoire et de l'identité de chacun réalisés à partir de collectes d'objets et d'entretiens individuels. Ce projet d'accompagnement par l'art entend ainsi « proposer une réflexion et une analyse critiques de la perception, au sein de la

société, de la communauté gitane, dont la culture est à la fois souvent "invisibilisée", méconnue et stigmatisée ». Les œuvres produites seront exposées au musée, et différents échanges seront établis avec d'autres groupes de la communauté gitane, en plusieurs lieux du territoire. Un projet au long cours qui pourrait toucher jusqu'à 500 personnes au sein de la communauté gitane des îles Baléares et d'Espagne.

Le lieu

Inauguré en 2004 à Palma de Majorque, Es Baluard Museu est un musée d'art contemporain abrité dans l'ancien bastion de la ville. La collection comprend plus de 780 œuvres datant de la fin du XIX^e siècle à nos jours, de Joaquín Sorolla à Picasso en passant par Christian Boltanski ou Daniel Canogar. L'ensemble est géré par la fondation Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma, composée de 4 entités : Govern de les Illes Balears, Consell de Mallorca, Ajuntament de Palma et Fundació d'art Serra.

Institut du monde arabe (IMA) et Musée d'art d'histoire du Judaïsme (mahJ), Paris (France)

Contact

imarabe.org

Imane Mostefai Miquel

Responsible for educational actions and mediations – IMA

imostefai@imarabe.org

mahj.org

Raffaella Russo-Ricci

Head of Education Department – mahJ

raffaella.ricci@mahj.org

A Toolbox for Cultural Cooperation

Project Mallette pédagogique numérique

A scroll of the Torah, a Koran, two representations of Jerusalem, a necklace of amulets, and a pair of fibula... Ten pairs of artworks from the collections of the IMA and the mahJ in Paris, to embark on a discovery of the wealth of heritage shared by Jewish and Muslim cultures. The project takes the form of a pedagogical toolbox, in digital format, available for use by teachers and youth leaders. History, rituals, craft, and culinary traditions are just some of the fields that the students explore through artworks to understand common ground and divergences. The toolbox contains photographs of artworks, animations about alphabets, calendars, calligraphy... animated maps, slides, and an interactive game designed for students, as well as numerous pedagogical resources in the form of worksheets for teachers. With this comparative presentation, the IMA and mahJ pursue their decade-long partnership.

The venues

Founded in 1987, the IMA is a multidisciplinary space (museum, library, cinema, language centre, etc.) cultivating genuine dialogue between the Arab World, France, and Europe. Established since its opening in 1998 in the Marais neighbourhood of Paris, the mahJ conserves, studies, disseminates, and showcases collections pertaining to the art and history of the Jewish people. The two institutions have been working together for many years within the framework of the *Culture(s) en partage* programme.



La mallette du partage des cultures

Projet « Mallette pédagogique numérique »

Un rouleau de Torah, un Coran, deux représentations de Jérusalem, un collier d'amulettes et une paire de fibules... 10 couples d'œuvres issues des collections de l'IMA et du mahJ à Paris pour partir à la découverte des richesses d'un patrimoine partagé par les cultures juive et musulmane. Le projet prend la forme d'une mallette pédagogique au format numérique mise à disposition des enseignants et des éducateurs. Histoire, rituels, artisanat, traditions culinaires sont autant de domaines que les élèves explorent au travers des œuvres pour appréhender points communs et divergences. L'outil contient des photographies des œuvres, des animations portant sur les alphabets, les calendriers, la calligraphie..., un jeu interactif, des cartes animées et des diaporamas destinés aux élèves ainsi que de nombreuses ressources

pédagogiques sous forme de fiches pour les enseignants. Avec ce parcours croisé, l'IMA et le mahJ poursuivent leur partenariat entamé il y a 10 ans.

Les lieux

Fondé en 1987, l'IMA est un espace pluridisciplinaire (musée, bibliothèque, cinéma, centre de langues, etc.) cultivant un véritable dialogue entre le monde arabe, la France et l'Europe. Installé depuis son ouverture en 1998 dans le quartier du Marais, le mahJ conserve, étudie, diffuse et met en valeur des collections se rapportant à l'art et à l'histoire des juifs. Les deux institutions travaillent ensemble depuis plusieurs années dans le cadre du programme « Culture(s) en partage ».

À gauche :

Tapis de prière
Moudjour, Turquie,
vers 1800, laine à points
noués, 180 × 135 cm
Coll. IMA, Paris

Left:

Moudjour prayer mat,
Turkey, circa 1800,
knotted wool, 1
80 × 135 cm
IMA Coll., Paris

À droite :

Empire Ottoman,
xviii^e siècle, satin de soie,
brocart de soie, lin,
broderie au fils d'or et
d'argent, cannetilles, un
galon de fils métalliques
190 × 123 cm, Coll.
Musée d'art et d'histoire
du Judaïsme, Paris

Right:

Ottoman Empire,
eighteenth century, silk
satin, silk brocade, linen,
embroidery in gold and
silver thread, cannetilles,
a braid of metallic
threads 190 × 123 cm
Musée d'art et d'histoire
du Judaïsme Coll., Paris

Mieux comprendre en jouant

Qu'il s'adresse aux jeunes ou aux adultes, le jeu est aussi une porte d'entrée vers le monde des musées.

Better Understanding through Play

Whether for young people or adults, games also serve as a gateway to the world of museums.

Stadtmuseum Aarau (Suisse)

Contact

stadtmuseum.ch
Laura Schuppli
Project manager games@museums
laura@spielkultur.ch

Personalised Games for Museums

[Project_games@museums](mailto:project_games@museums)

Attracting a new audience in museums thanks to digital games, this is the proposition of games@museums. The project was made possible by the Migros Pioneer Fund together with the Stadtmuseum in Aarau, in German-speaking Switzerland, in collaboration with the Zurich University of the Arts and the Haute école d'art et de design de Genève. Three prototype applications have been developed and then tested by the Museum of Communication (Bern), the Musée d'ethnographie de Genève, the Ortsmuseum de Küsnacht, and the Maison d'Ailleurs d'Yverdon. The project concerns 'Murder at the Museum' (the visitor leads the inquiry to find the assassin of an artwork); 'Art Lover' (a chatbot enabling the artworks to flirt with the visitors); and 'Alchemy' (a treasure hunt that sparks the telling of a legend). These games now will be finalised so the content can be individually adapted to the needs of any museum interested in integrating a game in their exhibition. This pioneering project enables a new approach to mediation to be tested and fosters collaboration between museums. *'A playful and interactive means of reactivating permanent exhibitions.'*

The venue

The Stadtmuseum Aarau has documented the history of the city and broached topical social issues since 1939. The museum, which was extended in 2015 (architect Diener & Diener), conserves around 60,000 objects of great diversity. The new permanent exhibition entitled *100 x Aarau* tells the story of a hundred residents of Aarau, from the Middle Ages to the present day. Photography, film, and digital imagery lie at the heart of exhibitions, events, and collaborations. Participation is key to the project and the museum presents itself as *'a place of social encounter and a platform for exchange and discussion about current issues and our collective future'*.



Jeux sur mesure pour musées

Projet « games@museums »

Attirer un nouveau public dans les musées grâce aux jeux numériques, c'est ce que propose « games@museums », projet rendu possible par le Fonds pionnier Migros avec le Stadtmuseum d'Aarau en Suisse alémanique en collaboration avec la Haute école des arts de Zurich et la Haute école d'art et de design de Genève. 3 applications prototypes ont été développées puis testées par le Musée de la communication de Berne, le Musée d'ethnographie de Genève, l'Ortsmuseum de Küsnacht et la Maison d'Ailleurs d'Yverdon. Il s'agit de « Meurtre au musée » : le visiteur mène l'enquête pour retrouver l'assassin d'une œuvre d'art ; « Art Lover » : un chatbot permet aux œuvres d'art de flirter avec les visiteurs ; et « Alchemy » : une chasse aux objets qui permet de déclencher

le récit d'une légende. Ces jeux vont maintenant être finalisés afin que leur contenu puisse être adapté individuellement aux besoins de tout musée désireux d'intégrer un jeu dans son exposition. Ce projet pionnier permet de tester une nouvelle voie dans la médiation et de favoriser la collaboration entre les musées.

« Une manière ludique et interactive de vivre les expositions permanentes. »

Le lieu

Le Stadtmuseum Aarau documente depuis 1939 l'histoire de la ville et aborde les questions sociales actuelles. Le musée qui a fait l'objet d'une extension en 2015 (architecte Diener & Diener) conserve près de 60 000 objets d'une grande variété. La nouvelle exposition permanente intitulée « 100 x Aarau » raconte l'histoire d'une centaine d'habitants d'Aarau, du Moyen Âge à nos jours. La photographie, le cinéma et l'image numérique sont au centre d'expositions, d'événements et de coopérations. La participation étant au cœur du projet, le musée se présente comme *« un lieu pour la rencontre et une plateforme pour l'échange et des discussions portant sur des questions d'actualité et sur l'avenir commun »*.

Munch Museum, Oslo (Norvège)

Contact

munchmuseet.no
Gerd-Elise Mørland
Director of learning
gem@munchmuseet.no



Emotions Assured

Project MunchMunch

Stimulating creativity and self-confidence through digital means and augmented reality: this is the ambition of MunchMunch, a playful and educational mobile application designed for Norwegian school pupils aged between 9 and 11. Developed by the Munch Museum in Oslo, in association with Digital Catapult, the main centre for innovation in advanced digital technology in the UK, and Arcade, specialising in immersive technologies, the application offers an exploration of Edvard Munch's work and a digital tutorial about emotions, followed by a drawing workshop inspired by his artworks and the transposition into augmented reality of this drawing within the space. The children can then visualise and interact with the creations made by the other pupils. This simple and free application, in service to practical and intuitive practice, focuses on the creative process and the expression of emotions rather than on the final result.

The place

Inaugurated in 1963, the Munch Museum in Oslo holds the largest collection of artworks by Edvard Munch (1863–1944) in the world. This ensemble, bequeathed by the painter to the city of Oslo, brings together 1,100 paintings, 3,000 drawings, and 18,000 etchings by the artist. In the summer of 2021, the museum will move into a new building along the waterfront, 'The Lambda', designed by Spanish architectural firm Estudio Herreros. Contemporary art and digital experiments will play a central role in the new programming.

Émotion garantie

Projet « MunchMunch »

Stimuler la créativité et la confiance en soi par le numérique et la réalité augmentée, c'est l'ambition de « MunchMunch », une application mobile didactique et ludique à destination des écoliers norvégiens âgés de 9 à 11 ans. Développée par le Musée Munch d'Oslo, en collaboration avec Digital Catapult, le principal centre d'innovation en matière de technologie numérique avancée du Royaume-Uni, et Arcade, spécialiste des technologies immersives, l'application propose une découverte de l'œuvre d'Edvard Munch et un tutoriel numérique sur les émotions, suivi d'un atelier de dessin inspiré de ses œuvres et la transposition en réalité augmentée de ce dessin dans l'espace. Les enfants peuvent ensuite visualiser et interagir avec les créations réalisées par d'autres élèves.

Cette application simple et gratuite, au service d'une utilisation pratique et intuitive, se concentre sur le processus créatif et l'expression des émotions plutôt que sur le résultat final.

Le lieu

Inauguré en 1963, le Musée Munch d'Oslo possède la plus grande collection d'œuvres d'Edvard Munch (1863-1944) au monde. Cet ensemble légué par le peintre à la ville d'Oslo rassemble 1 100 peintures, 3 000 dessins et 18 000 gravures de l'artiste. À l'été 2021, le musée prendra ses quartiers, le long du front de mer, dans un nouveau bâtiment, le Lambda, conçu par le cabinet d'architectes espagnol Estudio Herreros. L'art contemporain et les expériences numériques joueront un rôle central dans la nouvelle programmation.

Fræme, Marseille (France)

Contact
fraeme.art
Magali Delrieu
Head of Publics
md@fraeme.art



Save a Collection from Drowning!

Project Mission Musée

An immersion in the art world is good, but embarking on an adventure is even better. Mission Musée offers children an immersive experience in the life of a museum, to discover its professions and contemporary creation. This digital 'serious game' for children aged 9 to 12 comprises a website, 200 cards ('artworks' and 'artists'), six glossaries, and an image bank. The aim of the game? To save the artworks from imminent flooding and find them a host museum somewhere in the world. Players must rise to the challenge via a pathway offering around twenty mini-games and workshops. Mission Musée develops the imagination in an amusing way, as well as knowledge of a milieu that is sometimes little-known. In more general terms, it helps audiences to understand the world better through the work of international contemporary artists.

The venue

Based at the Friche la Belle de Mai since 2001, Fræme invents and implements systems of production and dissemination of contemporary art. It has become renowned for the design and creation of mediation projects, whether these are for the artistic events that it programmes in-house or on behalf of the institutions that draw on its expertise.

Une collection sauvée des eaux!

Projet « Mission Musée »

Une immersion dans le monde de l'art, c'est bien, mais avec une aventure à la clé, c'est encore mieux. « Mission Musée » propose aux enfants une plongée dans la vie d'un musée à la découverte de ses métiers et de la création contemporaine. Ce *serious game* numérique destiné aux élèves de 9 à 12 ans se compose d'un site internet, de 200 cartes (« œuvres » et « artistes »), d'un glossaire et d'une banque d'images. Le but du jeu? Sauver les œuvres d'une inondation imminente et leur trouver un musée d'accueil dans le monde. Le défi est à relever via un parcours proposant une vingtaine de mini-jeux et d'ateliers. « Mission Musée » développe l'imagination de manière ludique ainsi que la connaissance d'un milieu parfois méconnu. Plus largement il permet de mieux comprendre le monde grâce aux œuvres d'artistes contemporains internationaux.

Le lieu

Basée à la Friche la Belle de Mai depuis 2001, Fræme invente et met en œuvre des systèmes de production et de diffusion de l'art contemporain. Elle a développé une compétence reconnue dans la conception et la réalisation de projets de médiation que ce soit pour les événements artistiques qu'elle programme ou pour le compte d'institutions qui font appel à son expertise.

Redonner le goût d'apprendre

**En étant plus inclusif, le musée
peut aussi contribuer à lutter
contre le décrochage scolaire.**

Restoring the Desire to Learn

By being more inclusive, museums can
also help fight absenteeism in schools.

Collection Lambert, Avignon (France)

Contact

collectionlambert.com

Tiphonie Romain

Responsible for audiences and artists' editions

t.romain@collectionlambert.com

Art as a New Field for Learning

Project Inspire

A micro-school implanted within a museum?

This is the experiment underway since January 2020 with the Lambert Collection in Avignon.

It is the first micro-school at elementary school level to exist within a museum. Inspire is conducted in partnership with the Éducation nationale, three primary schools, two intermediate schools, four cultural institutions, and nine artists in residency over a ten-month period. The nine students at CM1–CM2 level (ages 9–11), formerly very young school dropouts, are now accommodated daily in a class located at the heart of the museum.

They are supervised by a teacher from the Éducation nationale, assisted by a civil service volunteer. The pedagogical mission of the entire team is to reconstruct these students' self-esteem and restore a taste for learning through their contact with artists and art. This year, the project, combining arts and sciences, is dedicated to the creation and installation of a 500 m² garden adjoining the facade.

Due to Covid, it has been transformed into a transportable garden for schools, containing special biodegradables that have been conceived in partnership with a designer and the IUT Packaging course in Avignon. Almost 216 hours of workshops are envisaged, featuring artists, dancers, musicians, and actors, but also scientific guest speakers. Inspire, or how to 'turn art into a new territory for learning'.

The venue

The Lambert Collection in Avignon is a contemporary art museum created in 2000 at the initiative of art dealer and collector Yvon Lambert, who donated an exceptional collection of major artworks from the second half of the twentieth and early twenty-first century to the state, to which numerous endowments were subsequently added, culminating in around 2,000 artworks to date.



L'art comme nouveau territoire d'apprentissage

Projet « Inspire »

Une micro-école implantée au sein d'un musée? C'est l'expérimentation menée depuis janvier 2020 au sein de la Collection Lambert en Avignon. Il s'agit de la première micro-école au niveau de l'école élémentaire implantée au sein d'un musée. « Inspire » est mené en partenariat avec l'Éducation nationale, 3 écoles primaires et 2 collèges, 4 institutions culturelles et 9 artistes en résidence sur 10 mois. Les 9 élèves de niveau CM1-CM2, auparavant de très jeunes décrocheurs scolaires, sont désormais accueillis chaque jour dans une classe située au cœur du musée. Ils sont encadrés par une enseignante de l'Éducation nationale épaulée d'une volontaire en service civique. La mission pédagogique de toute cette équipe est de reconstruire l'estime de soi de ces enfants et de leur redonner le goût d'apprendre au contact des artistes et de

l'art. Cette année, le projet, alliant arts et sciences, est dédié à la création et à l'aménagement d'un jardin de 500 m² attenant à la façade. À cause du Covid, il s'est transformé en jardin transportable dans les écoles, des contenant spéciaux biodégradables ayant été conçus en partenariat avec une designeuse et l'IUT Emballage/Packaging d'Avignon. Près de 216 heures d'ateliers sont ainsi prévues avec des artistes plasticiens, des danseurs, des musiciens et des comédiens mais aussi des intervenants scientifiques. Inspire, ou comment « faire de l'art un nouveau territoire d'apprentissage ».

Le lieu

La Collection Lambert en Avignon est un musée d'art contemporain né en 2000 à l'initiative du marchand d'art et collectionneur Yvon Lambert, qui a fait don à l'État d'une collection exceptionnelle d'œuvres majeures de la seconde moitié du XX^e siècle et du début du XXI^e siècle, auxquelles s'ajoutent de nombreux dépôts pour atteindre environ 2 000 œuvres.

Laura et Issa, élèves de la micro-école Inspire - Collection Lambert devant l'œuvre de Cy Twombly, Pan, 1980 [détail, Part II- Part VI]. Collection du Fnac

Laura and Issa students of the Inspire micro school - Lambert Collection in front of works by Cy Twombly, Pan, 1980, [detail, Part II- Part VI], Fnac Collection

Une fenêtre sur l'art avec la réalité virtuelle

Ou comment vivre l'expérience du musée où que l'on soit, à l'autre bout du monde, confiné chez soi ou dans une maison de retraite.

**Opening a Window onto Art through
Virtual Reality**

Or how to experience museums wherever you are, on the other side of the world, confined to your home, or in a retirement village.

Musée Van Gogh, Amsterdam (Hollande)

Contact

vangoghmuseum.nl
Marijke Naber
Senior Development Manager
m.naber@vangoghmuseum.nl

Une fenêtre sur l'art grâce à la réalité virtuelle

Opening a Window onto Art through Virtual Reality



A Well-Earned Retirement for Van Gogh

Project A New View on Van Gogh

Virtual reality for elderly dependents is the challenge set by the Van Gogh Museum in Amsterdam. The idea is to offer a virtual visit of the masterpieces by the ultra-famous Dutch painter, accompanied by 'a few interactive tasks', in partnership with retirement homes. The sessions, introduced by an expert from the museum, are led by specially trained students. Armed with virtual-reality headsets, the residents can immerse themselves in the artist's world by zooming in on their favourite artworks. This provides a way of pushing physical limits and vicariously visiting the museum, without ever leaving their armchair. This experience of intergenerational mediation is designed to stimulate the intellectual abilities of the users, encourage open-mindedness, and generate new discussions. It constitutes a remedy for the isolation of the elderly who are particularly vulnerable in this period of pandemic, through an immersive system that broadens their horizons.

The venue

The Van Gogh Museum wants to inspire a diverse audience with the life and work of Vincent van Gogh and his time. At the heart of the museums quarter in Amsterdam, the Van Gogh Museum, founded in 1973, houses the largest collection worldwide of works by the Dutch painter: 205 paintings, 500 drawings, and over 800 letters. The museum, which attracts over a million visitors each year, also exhibits artworks by contemporaries of Van Gogh such as Emile Bernard, Paul Gauguin, Claude Monet, or Henri de Toulouse-Lautrec.

Une retraite bien méritée pour Van Gogh

Projet « A new view on Van Gogh »

La réalité virtuelle pour les personnes âgées dépendantes, c'est le pari que s'est fixé le musée Van Gogh d'Amsterdam. L'idée est de proposer, en partenariat avec des maisons de retraite, une visite virtuelle des chefs-d'œuvre du célèbre peintre néerlandais, accompagnée de « quelques missions interactives ». Les séances introduites par un expert du musée sont menées par des étudiants spécialement formés. Munis de casques de réalité virtuelle, les résidents peuvent s'immerger dans l'univers de l'artiste en zoomant sur leurs œuvres favorites. Un moyen de visiter le musée par procuration sans bouger de son fauteuil. Cette expérience de médiation intergénérationnelle est destinée à stimuler les capacités intellectuelles des utilisateurs, à favoriser leur ouverture d'esprit et

à créer de nouveaux échanges.

Un remède à l'isolement des personnes âgées, très vulnérables en ces temps de pandémie.

Le lieu

Sa mission est d'enrichir et inspirer un public diversifié à travers la vie et l'œuvre de Vincent van Gogh et l'art de son temps. Au cœur du quartier des musées d'Amsterdam, le musée Van Gogh, fondé en 1973, abrite la plus grande collection au monde du peintre néerlandais : 205 peintures, 500 dessins et plus de 800 lettres. Le musée qui attire plus d'un million de visiteurs par an expose également des œuvres d'artistes contemporains de Van Gogh comme Émile Bernard, Paul Gauguin, Claude Monet, ou encore Henri de Toulouse-Lautrec.

Palais des Beaux-Arts de Lille (France)

Contact
pba.lille.fr
Florence Raymond
Heritage Conservation Officer
fraymond@mairie-lille.fr

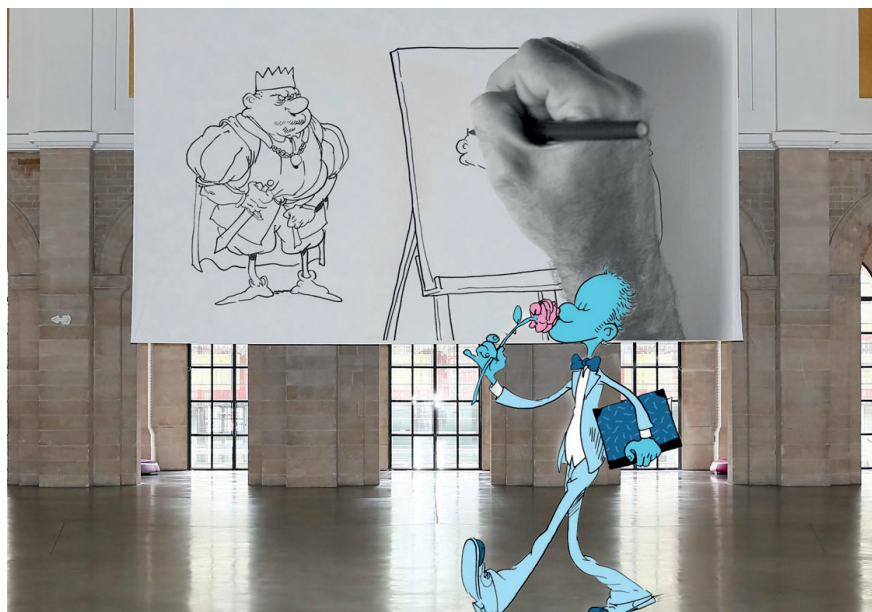
The Museum Brings Comfort to the Hospital

Project Musée emportable

The Musée des Beaux-Arts de Lille provides a diminutive version of itself with its portable museum. The idea is to present 'an impertinent visit of the museum and an introduction to its collection with a pedagogical aim' using the digital tool. Created from an encounter with the association Blouses Roses, which intervenes in support of hospitalised children and the elderly to bring joy into their daily lives, fraught with solitude and difficulty, the project assumes the form of various modules and presentations (including VR episodes, 16/9 productions, roving art workshops, and museum visits). For the occasion, the lesson in art history in twenty videos drawn by the author of comic books Zep in 2016, during the third edition of Open Museum, will serve as a medium, implementing a sustainable development approach. This beyond-the-walls project is dedicated to young people of ages 12 to 25, in situations of isolation or undergoing long-term treatment in hospitals but also addressed to any group of people suffering from isolation.

The venue

Entirely renovated in 1997 by Jean-Marc Ibos and Myrto Vitart (winners of the Équerre d'Argent Award), the Palais des Beaux-Arts de Lille holds one of the most prestigious French collections from Flanders (Rubens, Van Dyck), Spain (Goya), Italy (Donatello, Raphaël), and France (maps in relief of fortified cities by Vauban, Delacroix, Monet, Rodin). Engaged in the conquest of new audiences, the museum launched the Open Museum programme in 2014: an invitation extended to an artistic personality in the interests of establishing a new dialogue between the artworks and the spaces of the museum.



À l'hôpital, le musée réconfortant

Projet « Musée emportable »

Le musée des Beaux-Arts de Lille fait le mur avec son « Musée emportable ». L'idée est de proposer « une visite impertinente du musée et une découverte à visée pédagogique de ses collections » par le biais de l'outil numérique. Né d'une rencontre avec l'association des Blouses Roses qui intervient auprès des enfants hospitalisés et des personnes âgées pour apporter de la joie dans un quotidien de solitude et de difficulté, le projet se décline en plusieurs modules et propositions (épisodes en VR, production en 16/9, ateliers de pratique artistique délocalisés, visites au musée). Pour l'occasion, la leçon d'histoire de l'art en 20 vidéos dessinée par l'auteur de BD Zep en 2016, lors de la 3^e édition de l'Open Museum, servira de support, dans une démarche de développement durable. Un projet hors les murs dédié

aux jeunes de 12 à 25 ans, en situation d'isolement ou en cours de traitement longue durée dans les centres hospitaliers, mais aussi à tout public en situation d'isolement.

Le lieu

Entièrement rénové en 1997 par Jean-Marc Ibos et Myrto Vitart (distingués par le prix Équerre d'Argent), le palais des Beaux-Arts de Lille possède l'une des plus prestigieuses collections françaises entre Flandres (Rubens, Van Dyck), Espagne (Goya), Italie (Donatello, Raphaël) et France (plans reliefs de villes fortifiées par Vauban, Delacroix, Monet, Rodin). Engagé dans la conquête de nouveaux publics, le musée a lancé en 2014 le programme Open Museum : une invitation faite à une personnalité artistique afin d'établir un dialogue nouveau avec les œuvres et les espaces du musée.

Château de Versailles (France)

Contact

chateauversailles.fr

Paul Chaîne

Head of Digital

paul.chaine@chateauversailles.fr



A Headset to Conquer Versailles

Project Versailles VR le château est à vous

Presenting the treasures of the Château by connecting with remote visitors, wherever they may be! Such is the ambition of the virtual-reality application project Versailles VR le château est à vous launched in 2019 with Google Arts & Culture. Who has never dreamed of – day or night – wandering freely around some of the emblematic sites of the Château de Versailles, such as the Grand Appartements or the Chapelle Royale? This application is available in French, English, and Chinese, and free to all. The project aimed to make this application accessible to anyone, with the right equipment, and with associated events.

Ergonomic, playful and pedagogical conviviality await these new audiences in schools, hospitals, or retirement homes. Through the encounter with these individuals – the tool is highly user-friendly – the Château de Versailles hopes to ensure access to culture for all and broaden its purview and impact.

The venue

The most famous château in the world is also one of the most heavily frequented monuments in France, with nearly eight million visitors each year. Entirely remodelled in the seventeenth century by Louis XIV, the former hunting pavilion became the seat of power, then a museum, from the nineteenth century onwards. Comprising the châteaux de Versailles and de Trianon, gardens and park, the Domain of Marly, the rooms of the Jeu de Paume, the Musée des Carrosses, and the Galerie des Moulages, the domain of Versailles develops many actions that aim to foster artistic and cultural education.

Un casque pour partir à l'assaut de Versailles

Projet « Versailles VR le château est à vous »

Faire découvrir à distance les ors du château en allant à la rencontre des visiteurs éloignés, où qu'ils se trouvent ! Telle est l'ambition du projet d'application de réalité virtuelle « Versailles VR le château est à vous » lancée en 2019 avec Google Arts & Culture. Qui n'a pas rêvé en effet de déambuler librement de jour comme de nuit dans des lieux emblématiques du château de Versailles, comme les Grands Appartements ou la Chapelle royale ? Cette application est disponible en français, anglais et chinois, gratuitement pour tous.

Le projet avait pour objectif de proposer la mise à disposition de cette application, avec le matériel adéquat, complété par des animations. Confort, convivialité ludique et pédagogique sont au rendez-vous dans les écoles, les

hôpitaux ou EHPAD. Par la rencontre avec ce nouveau public – l'outil peut être déployé facilement –, le château de Versailles souhaite assurer l'accès de tous à la culture et élargir son cercle d'action et son rayonnement.

Le lieu

Le plus célèbre château du monde est aussi l'un des monuments les plus fréquentés de France, avec près de 8 millions de visiteurs par an. Entièrement remodelé au XVII^e siècle par Louis XIV, l'ancien relais de chasse est devenu lieu d'exercice du pouvoir puis musée, dès le XIX^e siècle. Constitué des châteaux de Versailles et de Trianon, des jardins et du parc, du domaine de Marly, de la salle du Jeu de Paume, du musée des Carrosses et de la galerie des moulages, le domaine de Versailles développe de nombreuses actions d'éducation artistique et culturelle.

Se réappropri- er la création et les musées

**En offrant la possibilité de découvrir
ses coulisses et ses métiers ou d'interagir
avec ses collections, en étant plus
participatif, le musée s'ouvre à tous.**

Reclaiming Creation and Museums

By allowing glimpses behind the scenes,
to discover its professions or interact with its
collections, and by being more participative,
museum become more accessible to all.

Fundación La Caixa (Espagne)

Contact

fundacionlacaixa.org

Núria Oller Castells

Director of the Music Department

noller@fundaciolacaixa.or



Becoming a Professional Musician...

Project Symphony

A virtual journey to the heart of classical music with Beethoven, Mahler, and Bernstein is on offer with Symphony. For the first time, the audience can place itself in the middle of a symphony orchestra thanks to virtual reality. A roving and immersive experience, under the artistic direction of Igor Cortadellas, the musical direction of Gustavo Dudamel, and featuring the musicians of the Mahler Chamber Orchestra. Symphony offers visitors the opportunity to slip inside the shoes of a musician for a while and experience the unique sensorial thrill of the sound of the orchestra from their perspective, using a virtual reality headset. This immersive experience lasts for forty or so minutes and is divided into two parts. It starts with the projection of a panoramic film and continues with a leap into virtual reality that lets them see the Mahler Chamber Orchestra in 360 degrees, recorded at the Gran Teatro de Liceo in Barcelona.

The venue

'To build a better, more supportive, and equitable world': this is the goal of La Caixa Foundation, a non-profit organisation of general interest whose main missions, from its beginnings, over one hundred years ago, are the promotion and development of social, charity, humanitarian, research, educational, and cultural projects.

Devenir musicien professionnel...

Projet « Symphony »

Un voyage virtuel au cœur de la musique classique avec Beethoven, Mahler et Bernstein, c'est ce que propose « Symphony ». Pour la première fois, le public pourra se placer au milieu d'un orchestre symphonique grâce à la réalité virtuelle. Une expérience itinérante et immersive, sous la direction artistique d'Igor Cortadellas, la direction musicale de Gustavo Dudamel et avec les musiciens du Mahler Chamber Orchestra. « Symphony » propose au visiteur, grâce à un casque de réalité virtuelle, de se mettre pour quelques instants à la place d'un musicien et de vivre une expérience sensorielle unique au contact des sons. Cette expérience immersive d'une quarantaine de minutes est divisée en 2 parties. Elle commence par la projection d'un film panoramique et se poursuit

par un saut dans la réalité virtuelle qui permet de voir à 360 degrés l'Orchestre de chambre Mahler, enregistré au Gran Teatro de Liceo de Barcelone.

Le lieu

« Construire un monde meilleur, plus solidaire et équitable », tel est l'objectif de la fondation La Caixa, organisation d'intérêt général à but non lucratif dont les missions principales, depuis ses débuts, il y a plus de 100 ans, sont la promotion et le développement d'œuvres sociales, caritatives, humanitaires, de recherche, éducatives et culturelles.

British Museum, Londres (Royaume-Uni)

Contact

britishmuseum.org

development@britishmuseum.org



... Or a Curator

Project Your Museum

Creating your own, personalised collection of the British Museum is the challenge set by the potential project Your Museum. Thanks to customisation technology on the museum's website, in a dedicated section, visitors would explore its richly diverse collection and some of the stories that retrace human history. After answering a short questionnaire, a constellation of objects from the collection would appear for the user, which reflects their history and centres of interest. By developing innovative and participatory practices, the British Museum hopes to reach new audiences through this proposed new digital device. *'Our mission – and our challenge – is to help audiences, particularly those that do not normally visit museums, to roam through our vast collection and find objects – and the connections between them – which will enrich their understanding of the history of humanity.'* Eventually, the museum aims to develop the project throughout the country, setting out to meet audiences in unexpected places, with new constellations of original objects and 3D replicas of the collection.

The venue

Created in 1753 by the British Parliament, the British Museum was based on the endowment by Sir Hans Sloane (1660–1753), a Scottish physician, naturalist, and major collector. It encourages the study of human societies throughout world history. Its collections, comprising nearly eight million objects, derive from all continents and are freely accessible to all visitors, both physically and online.

... ou conservateur de musée

Projet « Your Museum »

Créer en ligne sa propre collection personnalisée du British Museum, c'est le défi du potentiel projet « Your Museum ». Grâce à une technologie de personnalisation, les visiteurs pourraient découvrir sur le site internet du musée, dans une rubrique dédiée, sa riche collection ainsi que des histoires retraçant l'histoire humaine. Après avoir répondu à un rapide questionnaire, les internautes verront apparaître une constellation d'objets de la collection qui renvoient à leur histoire et à leurs centres d'intérêt. En développant des usages innovants et participatifs, le British Museum souhaite avec ce projet de nouveauté numérique atteindre de nouveaux publics. *« Notre mission – et notre défi – est d'aider les publics, en particulier ceux qui ne visitent pas les musées, à parcourir notre vaste collection,*

à trouver les objets – et les liens entre eux – qui enrichiront leur compréhension de l'histoire de l'humanité. » À terme, le musée souhaite développer le projet sur tout le territoire en allant à la rencontre du public dans des lieux inattendus avec des constellations nouvelles d'objets originaux et de répliques 3D de la collection.

Le lieu

Créé en 1753 par le Parlement britannique, le British Museum, né du legs de sir Hans Sloane (1660–1753), physicien, naturaliste et immense collectionneur écossais, favorise l'étude des sociétés humaines à travers le monde et les époques. Ses collections, constituées de près de 8 millions d'objets, proviennent de tous les continents, et sont accessibles gratuitement à tous les visiteurs, physiquement comme en ligne.

mumok - Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien (Autriche)

Contact
mumok.at
Stefanie Fischer
Art Education Department
stefanie.fischer@mumok.at



Coding a Museum

Project mumok Digital Learning

There's no age for coding! mumok Digital Learning enables children and teenagers to discover art and computing, thanks to coding workshops based on the collections of the Viennese museum. The children are initiated in computer coding thanks to a programming language called Scratch. It is both a free tool and an online community, very easy to understand and use, and was developed by the Lifelong Kindergarten Group at MIT Media. With Scratch, children learn 'to think creatively, to reason systematically and work collaboratively'. Using self-written algorithms, they can then manipulate objects, sounds and videos and create interactive images and animations relating to the artworks in the collection. 'The combination of learning about the arts and new technologies is used here as a tool to encourage children to develop their creativity, taste for art, and knowledge.'

The venue

Located in the museum quarter in downtown Vienna, the mumok – Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig is the largest Museum of Modern and Contemporary Art in Austria, with a collection of some 10,000 artworks, presenting the Austrian avant-garde as well as the main trends of the twentieth century. The building boasts modernist architecture made of basalt volcanic stone (architects Ortner & Ortner) and owes part of its collection to a long-term loan from the Ludwig Foundation.

Encoder un musée

Projet « mumok Digital Learning »

Il n'y a pas d'âge pour le codage ! « mumok Digital Learning » permet de faire découvrir aux enfants et aux adolescents l'art et l'informatique, grâce à des ateliers de codage réalisés à partir des collections du musée viennois. Les enfants s'initient au codage informatique grâce à un langage de programmation appelé Scratch. Cet outil gratuit qui regroupe aussi une communauté en ligne est très facile à comprendre et à utiliser, et a été développé par le Lifelong Kindergarten Group au MIT Media. Avec Scratch, les enfants apprennent « à penser de façon créative, à raisonner de manière systématique et à travailler en collaboration ». À l'aide d'algorithmes auto-écrits, ils peuvent ainsi manipuler des objets, des sons et des vidéos et créer des images et des animations interactives en lien avec les

œuvres de la collection. « *Le mélange de l'apprentissage des arts et des nouvelles technologies est utilisé ici comme un outil pour encourager les enfants à développer leur créativité, leur goût pour l'art et leurs connaissances.* »

Le lieu

Situé dans le quartier des musées en plein centre de Vienne, le mumok – Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig est le plus grand musée d'art moderne et contemporain autrichien avec une collection de quelque 1000 œuvres, présentant l'avant-garde autrichienne ainsi que les principales tendances du xx^e siècle. Doté d'une architecture moderniste en lave basaltique (architectes Ortner & Ortner), il doit une partie de sa collection au prêt à long terme de la Ludwig Foundation.

National Museum of Military History de Sofia (Bulgarie)

Contact

militarymuseum.bg

Valeria Bineva

Senior Expert for International Activities

nvim.bg@gmail.com

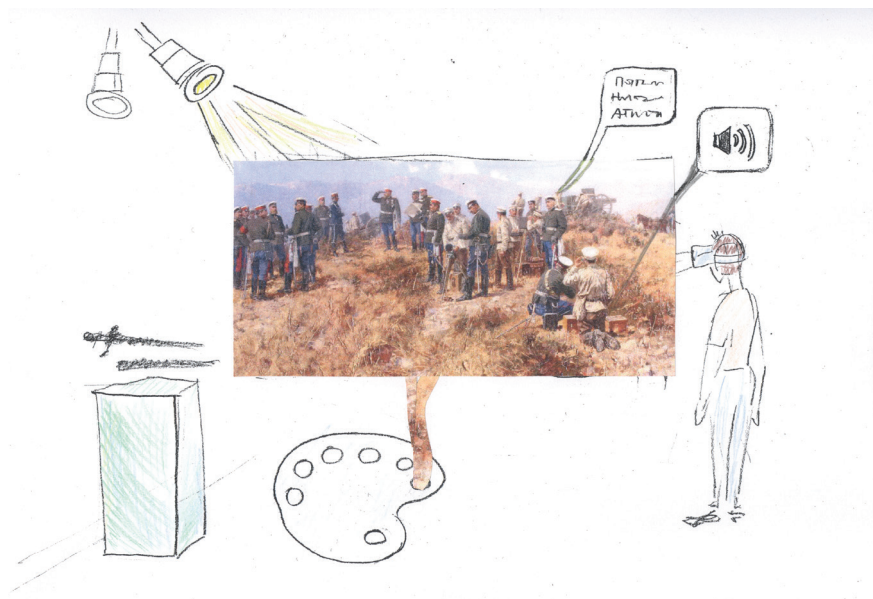
Recreating Military History Collections in Virtual Reality

Project Art M Back

It is one of the first ever virtual reality presentations at a Bulgarian museum. Art M Back provides an exploration of the collections of the National Museum of Military History from the comfort of your own home. The idea is to combine a traditional museum visit with the visitor's creativity. Sporting a virtual-reality headset, the visitor wanders through the corridors of an imaginary space in which the museum's collections are exhibited. Visitors choose an object that is presented to them in detail. *'Reading the associated information, they unlock a "toolbox" containing all of the materials rendered in the artwork and they are invited to respond to it virtually.'* Developed in collaboration with the Virtual and Augmented Reality Laboratory of the Research, Development, and Innovation Consortium of Sofia, the application, adapted for the visually impaired, will be multilingual (Bulgarian, English, and French). A permanent installation of the project will be provided at the museum, while two roving installations will be made freely available to educational partners.

The venue

Created in 1916, the National Museum of Military History in Sofia is one of the oldest and most frequented museums in Bulgaria, with over 300,000 visitors each year. Bearing witness to Bulgarian and European military history, the museum, boasting one million objects, presents some 30,000 pieces in its permanent visit, including a collection of artworks from the foremost Bulgarian artists. Each year, the museum holds six temporary or itinerant exhibitions and takes advantage of digital tools to work on the collections or design mediation projects.



Recréer virtuellement des collections d'histoire militaire

Projet « Art M Back »

C'est l'une des premières propositions en réalité virtuelle dans un musée bulgare. « Art M Back » propose d'explorer les collections du musée national d'histoire militaire sans bouger de chez soi. L'idée est de combiner visite classique d'un musée et créativité du visiteur. Muni d'un casque de réalité virtuelle, celui-ci déambule dans les couloirs d'un espace imaginaire où sont exposées les collections du musée. Le visiteur choisit un objet qui lui est présenté en détail. *« En lisant les informations associées, il déverrouille une "boîte à outil" contenant l'ensemble des matériaux qui constituent l'œuvre, et est invité à y réagir virtuellement. »* Développée avec le laboratoire de réalité virtuelle et augmentée du Consortium de recherche

et développement et d'innovation de Sofia, l'application, adaptée pour les malvoyants, sera multilingue (bulgare, anglais, français). Une installation permanente du projet sera proposée au sein du musée tandis que deux installations itinérantes seront mises à disposition gratuitement des partenaires éducatifs.

Le lieu

Créé en 1916, le Musée national d'histoire militaire à Sofia est l'une des institutions muséales les plus anciennes et les plus visitées de Bulgarie avec plus de 300 000 visiteurs par an. Témoin de l'histoire militaire bulgare et européenne, le musée, riche d'un million d'objets, présente dans son parcours permanent près de 30 000 pièces dont une collection d'œuvres d'art des plus éminents artistes bulgares. Chaque année, le musée propose six expositions temporaires ou itinérantes et s'est emparé de dispositifs numériques pour travailler sur les collections ou encore concevoir la médiation.

Paris Musées (France)

Contact
parismusees.paris.fr
Scarlett Greco
Head of Digital
scarlett.greco@paris.fr



Rediscovering Parisian Sculpture

Project MOOC Sculpture

MOOC Sculpture is the result of an alliance between Paris Musées and Art&MOOC, an agency for online art classes. For this first experiment, Paris Musées presents a panorama of the history of sculpture, through a choice of works deriving from the collections of the fourteen museums and heritage sites in the capital. Available in French and soon in multilinguals, the classes revolve around specific themes (The Importance of Materials in Creating Forms; The Figure of the Sculptor and the Studio; Origins and Influences; The Major Functions of Sculpture; The Turning Point between Modern and Contemporary Art, etc.) and include original videos as well as mediation tools. A certificate will be made available after completing the course, which is entirely free of charge.

The venues

Paris Musées has been a public institution since 2013, for the management and production of the exhibitions and publications of twelve museums and two heritage sites in the city of Paris, including the Petit Palais, the Musée Carnavalet, the Palais Galliera, the Victor Hugo House in Guernsey, and the Musée d'art moderne de la ville de Paris. The collections of the fourteen sites reflect the cultural diversity of the capital and the rich diversity of its history. In recent years, the city's museums have undergone major renovations designed to restore the heritage buildings and improve the presentation of the artworks and visitor comfort.

Redécouvrir toute la sculpture parisienne

Projet « MOOC Sculpture »

Le « MOOC Sculpture » est le fruit d'une coopération entre Paris Musées et Art&MOOC, agence de production de cours en ligne sur l'art. Pour cette première expérience, Paris Musées propose un panorama de l'histoire de la sculpture, à travers un choix de pièces issues des collections de 14 musées et sites patrimoniaux de la capitale. Disponible en français et bientôt en multilingue, le cours s'articule autour de modules abordant différentes thématiques (l'importance des matériaux dans la naissance de la forme ; la figure du sculpteur et l'atelier ; origines et influences ; les grandes fonctions de la sculpture ; le tournant moderne et l'art contemporain) et comprend des vidéos originales ainsi que des outils de médiation. Une certification sera proposée à l'issue de la formation entièrement gratuite.

Le lieu

Paris Musées est depuis janvier 2013 l'établissement public chargé de la gestion et de la production des expositions et éditions de 12 musées et 2 sites patrimoniaux de la ville de Paris parmi lesquels le Petit Palais, le Musée Carnavalet, le Palais Galliera, la maison de Victor Hugo à Guernsey ou encore le Musée d'art moderne de la ville de Paris. Les collections des 14 sites reflètent la diversité culturelle de la capitale et la richesse de son histoire. Ces dernières années, les musées de la ville ont fait l'objet de travaux importants destinés à restaurer le patrimoine, à améliorer la présentation des œuvres et le confort des visiteurs.

Jean Pierre Antoine
Tassaert
*Nymphe assise au
carquois de roses*
Vers 1770, marbre,
30 × 26 × 21 cm
Coll. musée
Cognacq-Jay, Paris

*Seated Venus Filling
a Quiver with Roses*
ca. 1770, marbre,
30 × 26 × 21 cm
Musée Cognacq-Jay
Coll., Paris

Réunion des musées nationaux - Grand Palais (Rmn-GP), Paris (France)

Contact
rmngp.fr
Roei Amit
Head of Digital & Multimedia
roei.amit@rmngp.fr



Creating a Participatory Civic Museum

Project Hyper Expo

With Hyper Expo, the Rmn-GP presents 'a participatory civic museum' based on the website Images d'Art (images-art.fr), a photo library with over 500,000 images of artworks by 30,000 artists, notably stemming from the collections of French museums. User-friendly, available in English and French on tablets or smartphones, this free application was created by multimedia artist Pierre Giner. It enables the artworks to be placed along the walls of an imaginary 3D space and then proposes a visit of the exhibition using an avatar. An entertaining and pedagogical tool that can be used for educational purposes. Twelve exhibition visits are provided in this initial series, on the themes of the Renaissance, design, or women artists. This project breathes new life into the museum experience, since visitors become the true actors of their experience and no longer simply spectators. This museum is universal, accessible to all, without buildings and free of constraints.

The venues

A leading European cultural operator, the Réunion des musées nationaux – Grand Palais (Rmn-GP) is a cultural public institution. Its primary vocation is to organise exhibitions, on average around twenty each year. Artistic and cultural education is also central to its missions. The Rmn-GP is the foremost art publisher in Europe and has its own photographic agency. It also manages around forty museum boutiques. In January, it created the Grand Palais Immersif, a branch specialising in the production, marketing, and distribution of digital exhibitions in Paris, France, and abroad.

Inventer le musée participatif et citoyen

Projet « Hyper Expo »

Avec « Hyper Expo », la Rmn-GP propose de créer « un musée virtuel participatif et citoyen » à partir du site Images d'Art (images-art.fr), une photothèque de plus de 500 000 images d'œuvres d'art de 30 000 artistes, issues notamment des collections de musées français. Simple d'utilisation, disponible en anglais et en français sur ordinateur ou téléphone, cette application gratuite a été créée par l'artiste multimédia Pierre Giner. Elle permet de placer sur les murs d'un espace imaginaire 3D les œuvres et de visiter ensuite l'exposition grâce à un avatar. Un outil à la fois ludique et pédagogique puisqu'il peut être utilisé dans un but scolaire. 12 parcours d'expositions seront proposés au démarrage sur le thème de la Renaissance, du design ou encore des artistes femmes. Ce projet renouvelle

l'expérience muséale, les visiteurs devenant de véritables acteurs de leur expérience et non plus de simples spectateurs. Un musée universel, accessible à tous, sans contraintes.

Le lieu

Premier opérateur culturel européen, la Réunion des musées nationaux-Grand Palais (Rmn-GP) est un établissement culturel public. Sa vocation première est d'organiser des expositions, en moyenne une vingtaine chaque année. L'éducation artistique et culturelle est également au cœur de ses missions. Premier éditeur d'art en Europe, la Rmn-GP dispose d'une agence photographique et gère près d'une quarantaine de boutiques de musées. En janvier, elle a créé le Grand Palais Immersif, une filiale spécialisée dans la production, l'exploitation et la diffusion d'expositions numériques à Paris, en France et à l'international.



La fondation Art Explora

Art Explora Foundation [Our Manifesto](#)

Art is everywhere: in theatres and museums, but also in the street and in parks, and even on the Internet.

Art in all its forms has never been so near at hand.

And yet, art still only interests the same people, the initiated, who already know what is so essential about it.

Whereas it should be everyone's business, because the experience of art makes us stronger and is so beneficial to us.

Art makes us dream, raises questions, and gives us keys for interpretation.

Art and artists participate together in making ideas evolve, helping societies progress.

It enables us to better understand the world, others, and ourselves.

It makes us better people.
The power of art is so strong, that each one of us should be able to experience it.

Driven by this conviction, we created Art Explora.

We are a community of passionate individuals, determined to allow everyone to reap the rewards of art.

À gauche :
Simulation du projet
de bateau-musée dans
le port de Marseille

Left:
Simulation of the
museum-boat project
in the Port of Marseille

Notre manifeste

L'art est partout: dans les théâtres et les musées, mais aussi dans la rue et dans les parcs, et même sur Internet.

L'art sous toutes ses formes n'a jamais été autant à portée de main.

Et pourtant, l'art ne donne toujours envie qu'aux mêmes, les initiés, qui savent déjà ce qu'il a d'essentiel.

Alors qu'il devrait être l'affaire de tous, parce que faire l'expérience de l'art nous rend plus forts, nous apporte de nombreux bienfaits.

L'art nous fait rêver, suscite des questions, nous donne des clés de lecture.

L'art et les artistes participent ensemble à faire évoluer les idées, avancer les sociétés.

Il nous permet de mieux comprendre le monde, les autres et nous-mêmes.

Il nous rend meilleurs.

Le pouvoir de l'art est tel, que chacun de nous devrait pouvoir en faire l'expérience.

Animés par cette conviction, nous avons créé Art Explora.

Nous sommes une communauté de passionnés, déterminés à permettre à chacun de profiter des bienfaits de l'art.

The artists' residency programme 'Art Explora – Cité internationale des arts' in Paris

Art Explora has a long-term association with the Cité internationale des arts to co-construct a new biannual residency programme for artists and researchers from all over the world, on the Montmartre site, just a stone's throw from the Sacré-Cœur. This residency programme 'Art Explora – Cité internationale des arts' gives artists and researchers the chance to develop research and creative work in the heart of Paris, in close proximity to the French professional arts scene.

The Museum-Truck

Art Explora has joined forces with MuMo (Musée Mobile) and the Centre Pompidou to devise a new museum-truck that will travel the length and breadth of France in 2022 and Europe in 2023. The tour will present two annual thematic exhibitions based on the works of the Centre Pompidou collection, but also in partnership with major European institutions.

The MuMo (Musée Mobile) was founded in 2011 by Ingrid Brochard to make modern and contemporary art accessible to those distant from it.

Art Explora Academy: The Digital Platform for Discovering Art History

In association with Sorbonne Université, Art Explora is developing a digital platform dedicated to art history and accessible to all. Available in French and English, initially designed for use on a smartphone or tablet, it combines innovative pedagogy and resources from various cultural institutions or stakeholders from the public audiovisual sector and will be available in September 2021.

The World Expo in Dubai

Art Explora has been selected to represent culture at the French Pavilion of the Dubai World Expo, from 1 October 2021 to 31 March 2022. The foundation will showcase various presentations, including art performances and innovations.

The Hangar Y

The historic Hangar Y site and its 10-hectare park in Meudon are to be rehabilitated by Art Explora to become a cultural and event venue. The site is scheduled to open in 2022. Typical of 19th century industrial architecture, this jewel of Ile-de-France heritage will host a unique cultural offer for families.

The community of volunteers

In order to take real action to reach out to everyone, Art Explora has a large network of volunteers to roll out and boost its initiatives across France and Europe. The foundation currently has more than 700 volunteers who provide support to various projects

Le programme de résidences d'artistes « Art Explora – Cité internationale des arts » à Paris

Art Explora s'est associée de manière pérenne à la Cité internationale des arts pour co-construire un nouveau programme biannuel de résidences à destination d'artistes et chercheurs du monde entier, sur le site de Montmartre, à deux pas du Sacré-Cœur.

Ce programme de résidences « Art Explora – Cité internationale des arts » donne la possibilité à des artistes et des chercheurs de développer un travail de recherche et de création au cœur de Paris, en lien avec la scène artistique et professionnelle française.

Le camion-musée

Art Explora s'est associée au MuMo (Musée Mobile) et au Centre Pompidou pour concevoir un nouveau camion-musée qui sillonnera les routes de France en 2022 et d'Europe en 2023.

La tournée proposera deux expositions thématiques annuelles à partir des œuvres de la collection du Centre Pompidou, mais aussi en partenariat avec de grandes institutions européennes.

Le MuMo (Musée Mobile) a été fondé en 2011 par Ingrid Brochard pour rendre l'art moderne et contemporain accessible à ceux qui en sont éloignés.

Art Explora Academy : la plateforme digitale de découverte de l'histoire de l'art

En collaboration avec Sorbonne Université, Art Explora développe une plateforme digitale consacrée à l'histoire de l'art et accessible à tous. Disponible en septembre 2021, en français et en anglais et d'abord pensée pour un usage sur smartphone ou tablette, elle allie

une pédagogie innovante et des ressources issues des différentes institutions culturelles ou acteurs de l'audiovisuel public.

L'Exposition universelle de Dubaï

Art Explora a été choisie pour représenter la culture dans le pavillon français de l'Exposition universelle de Dubaï, du 1^{er} octobre 2021 au 31 mars 2022. La fondation présentera différents dispositifs mêlant performances artistiques et innovations.

Le Hangar Y

Le site historique du Hangar Y et son parc de 10 hectares à Meudon vont être réhabilités par Art Explora pour devenir un lieu culturel et événementiel. L'ouverture du site est prévue en 2022. Typique de l'architecture industrielle du XIX^e siècle, ce joyau du patrimoine francilien accueillera une offre culturelle inédite, à destination des familles.

La communauté de bénévoles

Afin d'agir concrètement auprès de tous les publics, Art Explora mobilise un important réseau de bénévoles pour déployer et amplifier ses actions sur les territoires, en France et en Europe. La fondation compte aujourd'hui plus de 700 bénévoles qui l'accompagnent dans différents projets.





Projet de réhabilitation
du Hangar Y, à
Meudon, près de Paris

Restoration project
of Hangar Y, in
Meudon, near Paris

Le prix européen Art Explora - Académie des beaux-arts

Édition 2021

En 2021, le prix évolue : trois prix de 50 000 € chacun ainsi qu'un prix du public de 10 000 € seront remis pour donner un coup d'accélérateur à des projets qui visent à élargir les publics : innovations numériques, actions hors les murs, inclusion des personnes en situation de handicap, nouvelles médiations, éveil culturel pour les plus jeunes...

Les candidats sont invités à s'inscrire dans l'une des 3 catégories suivantes, en fonction de la fréquentation de leur établissement en 2019 :
Catégorie 1 : Institutions recevant moins de 100 000 visiteurs par an
Catégorie 2 : Institutions recevant entre 100 000 et 500 000 visiteurs par an
Catégorie 3 : Institutions recevant plus de 500 000 visiteurs par an

Le jury

Diane Drubay, fondatrice de We Are Museums
Tatyana Franck, directrice, Musée de l'Élysée, Membre du directoire PLATEFORME 10
Adrien Goetz, docteur en histoire de l'art et Académicien
Fabrice Hyber, artiste et Académicien
Frédéric Jousset, président d'Art Explora
Catherine Meurisse, autrice de bande dessinée et Académicienne
Laurent Petitgirard, Secrétaire perpétuel de l'Académie des beaux-arts
Anna Somers Cocks, journaliste, fondatrice de The Art Newspaper
Marie-Cécile Zinsou, présidente de la fondation Zinsou

The European Art Explora - Académie des Beaux-Arts Award

2021 Edition

In 2021, the Award is changing: three prizes of €50,000 each and a €10,000 audience prize will be awarded to boost projects that aim to broaden audiences by way of digital innovations, roving activities, inclusion of people with disabilities, new forms of mediation, and motivating young people to learn about culture...

Applicants are invited to register in one of the following three categories, depending on the attendance levels at their institution in 2019:
Category 1: Institutions receiving less than 100,000 visitors per year
Category 2: Institutions receiving between 100,000 and 500,000 visitors per year
Category 3: Institutions receiving more than 500,000 visitors per year

The jury

Diane Drubay, founder of We Are Museums
Tatyana Franck, Director, Musée de l'Élysée, Member of the PLATEFORME 10 Board
Adrien Goetz, doctor in Art History and academician
Fabrice Hyber, artist and academician
Frédéric Jousset, President of Art Explora
Catherine Meurisse, comic book author and academician
Laurent Petitgirard, Permanent Secretary of the Académie des Beaux-Arts
Anna Somers Cocks, journalist, founder of The Art Newspaper
Marie-Cécile Zinsou, President of the Zinsou Foundation

Art Explora

Délégué général - Director

Bruno Julliard

Directrice des opérations et du développement- Chief Operations Officer

Agnès de T'Serclaes

Directrice artistique - Artistic Director

Blanche de Lestrangé

Responsable de la stratégie numérique - Head of Digital Strategy

Philippe Rivière

Responsable communication et marketing digital - Head of Communication and Digital marketing

Léa Forget

Responsable du développement international - Head of International Development

Maider Larrauri

Responsable des publics - Head of Public Development

Anne Lehut

Responsable du réseau de bénévoles - in Charge of the Volunteer Network

Laure de Moussac

Chargée de projet artistiques - in Charge of Artistic Projects

Zoé Dailey

Chargée de projets numériques - in Charge of Digital Project

Mathilda Bossé

Chargée de communication numérique - Digital Communication Officer

Sophie Besombe

Beaux Arts & Cie

Une publication Beaux Arts & Cie / A publication by Beaux Arts & Cie

9, boulevard de la Madeleine
75001 Paris France
Tel. +33 (0)187899100 – Fax +33 (0)18789914
www.beauxarts.com

Paris Business & Companies Register (RCS)

B 435 355 896

Président

Frédéric Jousset

Directrice générale - Managing Director

Solenne Blanc

Directeur general adjoint - Deputy Director-General

Jean-Baptiste Costa de Beauregard

Directrice des partenariats et directrice adjoite des Éditions Partnerships Director and Deputy Publishing Director

Marion de Flers

Directeur artistique - Artistic Director

Bernard Borel

Responsable de projets partenariats et Éditions - Publishing and Partnerships Project Manager

Charlotte Ullmann

Chef de produit - Product Manager

Lea Schiavo

Directeur artistique - Artistic Director -

Nicolas Hoffmann, with Camille Ravassat pour Agent M

Responsables éditoriales - Editorial Managers

Sophie Flouquet et Solène de Bure

Rédaction - Texts

Françoise-Aline Blain

Iconographe - Iconographer

Pierre Morio

Traduction - Translation

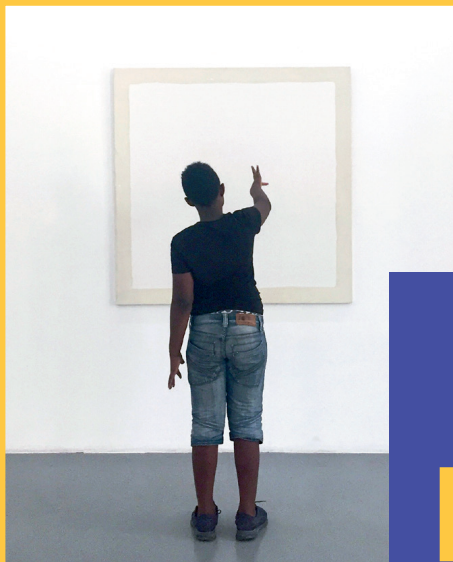
Anna Knight

Secrétaire de rédaction - Copy Editor

Yoko Lacour

Crédits

Couverture : © Rudy Ricciotti / © Photo Cyrille Weiner / Mucem. p. 2 : © Photo Collection Lambert, Avignon. p. 4 : Photo Danil Sorokin / Unsplash. p. 7 : © Photo François Roelants. p. 9 : © Art Explora. p. 10 : © Photo Maurine Tric pour la Cité internationale des arts. p. 13 : © Art Explora. p. 16 : © Museo Thyssen-Bornemisza. p. 17 : © Photo Julie Cohen. p. 18 : © Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid ; © alvarogracia. p. 19 : © The National Gallery, London. p. 21 : © Fondazione Palazzo Albizzini Collezione Burri / Città di Castello / © ADAGP, Paris, 2021. p. 22 : © Photo S. Degroisse / MBA, Lyon. p. 24 : © Luke Squire / Photo Linda Nyland. p. 25 : © Centro Botin. p. 27 : © Gabriele Sisti. p. 28 : © Giovanni Ricci-Novara ; © MAHJ. p. 30 : © Stefan Schmidlin. p. 31 : © Darja Olsevskaja. p. 32 : © Fraeme. p. 34 : © Cy Twombly Foundation / Photo Collection Lambert, Avignon. p. 36 : © Maya VR / Van Gogh Museum, Amsterdam. p. 37 : © Zep. p. 38 : © Château de Versailles. p. 40 : © Igor Studio. p. 41 : © British Museum, London. p. 42 : © Photo Niko Havranek. p. 43 : © Property of the National Museum of Military History, Sofia. p. 44 : © Paris Musées / musée Cognacq-Jay, Paris. p. 45 : © Pierre Giner. p. 46 : © Axel de Beaufort – Guillaume Verdier. p. 49 : © Data. p. 52 : © Rudy Ricciotti / © Photo Cyrille Weiner / Mucem



PRIX EUROPÉEN


ART EXPLORA



ACADÉMIE
DES BEAUX-ARTS
INSTITUT DE FRANCE

150 000 €

pour soutenir les démarches les plus innovantes
des musées pour attirer de nouveaux publics



© Château de Versailles, Trustees of British Museum, Mumok

Candidatez sur artexplora.org

Jusqu'au 1^{er} octobre 2021

