

## **Clic France Atelier N°17**

### **« contenus et services numériques pour le jeune public 3-12 ans »**

**Intervenant : Yannick Le Pape - Ingénieur des services culturels et du patrimoine  
au Musée d'Orsay**

### **Application sur tablette tactile « Le Musée d'Orsay en famille »**

#### **Genèse :**

Il n'y avait pas d'audio-guide jeunesse ni de parcours jeunesse au Musée d'Orsay.

La problématique pour le musée d'Orsay était de répondre à la demande d'un certain type de public et de médiation, l'objectif n'était pas de rentrer à tout prix dans le numérique. Une première tentative avait d'abord été faite pour le public jeunesse avec l'exposition Manet.

Ici le public concerné est le public famille : parents et enfants de 8 à 12 ans. Le but était de créer un outil de médiation autour duquel parents et enfants se retrouvent.

Une des difficultés pour la mise en place de cet outil dans un musée comme Orsay est d'obtenir le soutien de la conservation qui a une forte influence. Se posait le problème du contenu et du ton à adopter. Au final 9 parcours ont été retenus, avec un ton varié pour chaque parcours (dialogue, artiste prenant la parole, discours subjectif...).

L'un des buts est également de fidéliser le public famille et de le pousser à revenir afin d'effectuer tous les parcours.

Pour la viabilité de ces parcours se posait également la question des prêts d'oeuvres. Le parcours est donc déterminé par la présence probable en salles de celles-ci sur les cinq années à venir, et pas forcément par un souci de médiation au départ.

Le public famille représente un mini groupe dont la taille et le déplacement est également à prendre en compte. En cela les parcours ont aussi été pensés pour éviter les zones de forte affluence.

#### **Réalisation :**

Le programme devait être produit en 4 mois et finalement il en a pris 9. Il a été réalisé par Espro. Le choix de l'outil a été fait par la société Espro qui a préféré l'ipad et le système IOS.

Un brief sur les contenus a été fait par les équipes du Musée d'Orsay, réalisés ensuite par Espro. Ceux-ci ont finalement été validés par la Conservation.

### **Contenus :**

> **9 parcours, entre 8 et 9 œuvres commentées par parcours.** Les parcours ont été localisés : chacun d'eux se répartit sur des salles adjacentes, avec la volonté d'aborder l'ensemble des collections.

Chaque parcours dure environ 20 minutes.

> **Jeux.** La dimension ludique est très importante. Cela a d'abord été difficile à faire passer car « on ne s'amuse pas dans un musée ». Pour autant un jeu doit toujours apprendre quelque chose sur une œuvre.

> **Localisation des salles en 3D.**

> **Animations.** Ex : la transformation de la gare en musée.

> **Glossaire** pour les termes techniques et spécifiques.

### **Disponibilité des parcours :**

Des téléchargement sont possibles en ligne (3,99€) mais pas en wifi depuis le musée d'Orsay.

La tablette est disponible en français, anglais et italien et coûte 5 euros en location avec possibilité de brancher deux casques. Un tarif dégressif est proposé pour la deuxième tablette louée (3€).

### **Utilisation :**

Il y a eu 300 prises depuis juillet ce qui est pour l'instant relativement peu lorsque l'on compte 24 000 prises pour l'audioguide. Du fait de la nouveauté du parcours, il n'y a pas encore de retour qualitatif sur son utilisation.

*Compte-rendu par Marine Baudry (le 24/10/2012)*