



## **Le Petit Angladon**

### **Un jeu de piste sur tablettes pour le jeune public du Musée Angladon**

Le Musée Angladon, l'agence de marketing digital Semaweb, l'Université d'Avignon ainsi que la Structure Fédérative de Recherche Associée Agorantic, ont élaboré ensemble un jeu de piste interactif dans le Musée pour le jeune public. Il s'agit d'un projet innovant de médiation culturelle : une application sur tablettes destinée à familiariser les jeunes visiteurs avec le monde de l'art. Ce projet labellisé « French Tech Culture » a été réalisé pendant l'année scolaire 2015-2016 en collaboration avec les élèves du Master 2 « Médiations de la Culture et des Patrimoines ».

Cette initiative entre pleinement dans la dynamique initiée par le Musée Angladon, visant à lancer des passerelles entre les acteurs de la culture, de l'éducation, et les entreprises. Elle se situe dans le champ de l'économie créative, porteuse de développement et d'emploi sur le territoire du grand Avignon.

#### **Un projet innovant de médiation artistique**

L'innovation a porté à la fois sur le contenu et sur la construction du projet, fédérant des acteurs du territoire. Semaweb a développé une application mobile pour tablette en collaboration avec le Musée et le Master « Médiations de la Culture et des Patrimoines » de l'Université d'Avignon et des pays de Vaucluse dirigé par Marie-Sylvie Poli.

Cette application propose une approche interactive et ludique aux enfants, sous forme de "parcours d'énigmes" avec une recherche d'indices cachés dans la

collection permanente du Musée. Des tablettes de petite taille adaptées au jeune public sont mises à disposition des visiteurs du musée avec l'application installée.

Les étudiants de Master 2 ont imaginé le parcours et créé le contenu de l'application dans le cadre du séminaire des cultures numériques. Ces étudiants ont la particularité de très bien connaître le Musée Angladon puisqu'ils ont déjà travaillé sur la collection permanente dans le cadre de leur mémoire de Master 1.

### **Rapprocher le jeune public du monde de l'art**

L'application vise à familiariser le jeune public avec le monde de l'art grâce à un outil de médiation à la fois gai, ludique, et suffisamment simple pour être utilisé par un enfant de façon autonome. Le jeune visiteur peut aussi faire participer ses parents et partager ses découvertes en famille.

Le Petit Angladon s'adresse au jeune public de 4 à 11 ans. Il met en scène un personnage familier de chat tenant une palette, qui va guider les jeunes visiteurs au fil d'une approche curieuse des collections. Chaque énigme, chaque jeu proposé les amène à regarder les œuvres. Il ne s'agit pas de distraire leur attention, mais bien de la centrer sur l'essentiel, à savoir l'intérêt pour les trésors qu'ils vont découvrir au fil de leur parcours au Musée. L'application tourne autour de jeux très familiers pour les enfants, ce qui favorise une appréhension intuitive et spontanée, y compris pour ceux qui ne savent pas encore bien lire. Chaque étape du parcours leur fournit une pièce d'un puzzle, le but étant de réaliser au terme de la visite le puzzle complet.

En cadeau, le Musée offre au jeune visiteur ayant réalisé son puzzle une carte postale à choisir à la boutique. « Notre volonté est de permettre aux enfants d'apprendre en s'amusant, avec l'idée que le format tablette est plus attrayant pour eux que d'autres types de supports moins interactifs, plus scolaires », explique Lauren Laz, directrice du Musée Angladon. « Nous avons mis l'accent sur la notion de plaisir, de contemplation. Nous souhaitons aider l'enfant à bien comprendre la liberté qui s'exprime dans les œuvres d'art ».

### **Du mécénat et des partenariats porteurs de sens**

Le Petit Angladon n'aurait pu voir le jour sans l'aide précieuse de partenaires locaux. Le budget global de l'application de 25 000 € a été financé principalement par mécénat. Trois entreprises, Semaweb, Ruckfield et CBA, positionnées comme actrices de leur territoire, ont accompagné le projet depuis l'origine, rejointes par Axiome Associés dans la phase de lancement. Le projet, labellisé French Tech Culture, a également bénéficié de l'appui du Grand Avignon. Des actions de mécénat et des partenariats fondés sur des valeurs partagées, en particulier l'attachement à la culture, au développement harmonieux d'un territoire commun.

## Culture et technologies numériques, le savoir-faire d'un territoire

A l'heure où nombre de musées et lieux d'expositions réfléchissent à la façon d'intégrer les outils numériques dans leur politique de médiation, cette application est appelée à devenir une réalisation de référence, porteuse d'image pour l'ensemble des partenaires et le territoire du Grand Avignon. Elle met en exergue la dynamique engagée entre culture et technologies numériques dans le cadre de la French Tech et incarne parfaitement le savoir-faire d'un territoire.



Musée Angladon. 5, rue Laboureur. 84 000 Avignon. T 04 90 82 29 03.

[www.angladon.com](http://www.angladon.com)

Contact relations extérieures : Carina Istre. T 06 79 40 56 37. [C.istre@angladon.com](mailto:C.istre@angladon.com)