



ENTRE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE : de la présentation et l'analyse d'œuvres pour les adolescents dans les sites web de musées, étude pour le musée d'Orsay

Danielle Chantegrel

► To cite this version:

Danielle Chantegrel. ENTRE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE : de la présentation et l'analyse d'œuvres pour les adolescents dans les sites web de musées, étude pour le musée d'Orsay. domain_shs.info.educ. 2007. mem_00000594

HAL Id: mem_00000594

https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_00000594

Submitted on 18 Feb 2008

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Université de Poitiers

UFR

Sciences humaines et arts

Master web éditorial

ENTRE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE



***de la présentation et l'analyse d'œuvres pour
les adolescents dans les sites web de musées,
étude pour le musée d'Orsay***

Auteur :

Danielle Chantegrel

Codirection de mémoire :

Françoise Auboin et Isabelle Marchesin

Membres du jury

Date de soutenance : 11 juillet 2007

En couverture : Photographie de la page d'accueil du nouveau site du Musée d'Orsay : La Danse de Carpeaux avec au premier plan une composition de Joel Shapiro - Correspondances 2005 - Paris Musée d'Orsay - Copyright : Musée d'Orsay - A.Point, JPhG

« Il faut prendre à la lettre ce que nous enseigne la vision : que par elle nous touchons le soleil, les étoiles, nous sommes en même temps partout, aussi près des lointains que des choses proches, et que même notre pouvoir de nous imaginer ailleurs -

"Je suis à Pétersbourg dans mon lit, à Paris, mes yeux voient le soleil"
[Robert Delaunay, Du cubisme à l'art abstrait] -

de viser librement, où qu'ils soient, des êtres réels, emprunte encore à la vision, remploie des moyens que nous tenons d'elle. »

Maurice Merleau-Ponty, in L'œil et l'esprit



Des visiteurs au Musée d'Orsay



- Edgar Degas, *Sémiramis construisant Babylone*
 1861 huile sur toile H. 1.51 L. 2.58 musée d'Orsay,
 Paris, France ©domaine public

« La peinture réveille, porte à sa dernière puissance un délire qui est la vision même, puisque voir c'est avoir à distance, et que la peinture étend cette bizarre possession à tous les aspects de l'Être, qui doivent de quelque façon se faire visibles pour entrer en elle. »

Maurice Merleau-Ponty, in L'œil et l'esprit¹

¹ La 1^{re} citation se trouve page 56, la 2^{de} page 19 dans *L'œil et l'esprit* [1964] de Maurice Merleau-Ponty + Dossier et notes réalisés par Lambert Dousson + Lecture d'image par Christian Hubert-Rodier, 160 pages Gallimard, Collection Folio plus philosophie (No 84) (2006), ISBN : 2070339130 ; Ces 2 citations étaient en exergue de publication sur Internet : compte-rendu d'un ouvrage de Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance - déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision* - éditions l'harmattan - URI : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm#table>> ; Jean-Louis Weissberg est Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris XIII ; Il enseigne aussi en INFOCOM et au département HYPERMÉDIA de l'Université Paris VIII.- il a animé le séminaire du 20/02/06, *Action sur image* - URI : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>> - (consultés ces 2 sites le 30/03/2007) ; consultation complémentaire sur Merleau Ponty, ces 2 sites : <<http://philautarchie.net/viewtopic.php?t=613>> et <<http://www.fabula.org/actualites/article15716.php>> (consulté en juin 2007)



Remerciements

Professeur titulaire d'éducation esthétique et d'arts appliqués en lycée professionnel dans l'Académie de Poitiers, j'ai bénéficié, pour l'année scolaire 2006-2007, d'un congé de formation dans le cadre d'une démarche de VAE/VAP. J'adresse à tous ceux qui ont permis et accompagné mon année d'étude en Master professionnel web éditorial à l'Université de Poitiers, sciences humaines et arts, mes remerciements très sincères.

Je mesure également la chance qui m'a été donnée d'avoir pu effectuer mon stage au Musée d'Orsay - lieu magnifique - où j'ai reçu un accueil attentif et chaleureux. C'est à leur soutien et à leur confiance que je dois la réalisation de mon chef d'œuvre et de ce mémoire qui témoigne de mes démarches.

Remerciement tout particulier à :

M. Guillaume Bourgeois,
responsable du Master qui m'a permis d'accéder à cette formation universitaire,

Mmes Françoise Auboin et Isabelle Marchesin,
mes deux directeurs de mémoire qui ont su m'apporter soutiens et conseils lors de
la rédaction de ce mémoire,

Mme Françoise Le Coz,
responsable du secteur Internet et multimédia, service culturel, pour sa grande
générosité et son attention,
ainsi que toutes les autres personnes rencontrées,
durant ce stage au Musée d'Orsay,

Quentin et mes autres bêta-testeurs,
mes premiers lecteurs, mes proches,
pour leur regard extérieur et généreux.



Sommaire

Sommaire

Avant-propos

1^{re} partie

1 Le Musée d'Orsay

- 1.1 Ses missions
- 1.2 Le secteur Internet et Multimédia
- 1.3 Le module "Découverte et jeux"

2^e partie

2 Redéfinition et évolution du projet

- 2.1 Définition de la cible
- 2.2 Connaissance de la cible
- 2.3 Des rubriques éducatives ou ludiques : étude dans quelques sites de musées
- 2.4 Quel projet pour le Musée d'Orsay ?

3^e partie

3 Conception d'un nouveau scénario

- 3.1 Délimitation de l'étude : choix d'une œuvre
- 3.2 Recherche d'un point de vue
- 3.3 L'élaboration des contenus
- 3.4 Principes pour le nouveau scénario

Conclusion

Mots-clefs

Bibliographie / webographie

Table des illustrations

Table des matières



Informations :

- Les indications en langue étrangère seront écrites entre crochets derrière la traduction en français : Exemple : fenêtres surgissantes [pop up windows]
- Le nom d'une rubrique de site web (ou d'un module) sera indiqué entre guillemet anglais : "..."; Exemple : le module "découverte et jeux"
- Le nom d'un fichier informatique, d'un dossier d'une arborescence, ... sera indiqué en italique pour le différencier du reste du texte.



Avant-propos



Avant-propos

■ En préambule

J'enseigne l'image². Travailler, réfléchir sur l'image, sur son existence sur les sites web, c'était un point de départ presque comme une évidence.

De quelles images parler ? Quelles images trouve-t-on sur le web ? Sur lesquelles fallait-il que je jette mon dévolu ? Quel statut ont-elles vraiment sur le web : contenu, contenu-illustration ou décor, juste pour faire joli ? Vraiment très vaste, ce point de départ... Et qu'est-ce que je vais pouvoir dire sur ces images ?

Un premier travail : *Images en ligne : état des lieux*, réalisé avec mon collègue de promotion, Yves Almecija, m'a permis de faire un premier tri, de démarrer un inventaire pour m'éclaircir un peu les idées. Là, j'ai introduit une définition de l'image. Puis, devant l'immensité des images à inventorier sur le web, il a fallu commencer à circonscrire notre recherche, nous nous sommes limités à ne regarder que certaines images : d'œuvres peintes, de photographies, d'images-vidéos. L'objectif de ce premier travail était de savoir : Comment et où trouve-t-on ces images sur le web ? Avec quels outils ? Quelles en sont les qualités d'images proposées sur le web ? Quels statuts ont-elles ? De cette exploration, j'ai découvert des sites ou des portails de musées, des sites de banques d'images, de galeries d'art, des sites de créateurs et d'artistes, des musées virtuels, des cabinets de curiosités sur le web, des sites de web-art, des galeries d'art en ligne, des annuaires spécialisés dans tous les domaines artistiques, ... cette liste est déjà longue... J'ai voulu comprendre comment ces images (œuvres peintes, photographies, images vidéos) nous sont montrées sur le web. J'ai ainsi discerné ainsi différentes catégories de sites reconnaissables immédiatement par leur aspect visuel : les sites institutionnels de musée, les musées virtuels, les sites personnels d'artiste, les sites de groupement d'artistes, les sites de manifestations artistiques et les sites commerciaux ou de promotion d'œuvres d'arts.

Ensuite, très tôt, j'ai commencé une recherche sur les sites de musées. Un travail de fin de semestre portait sur une proposition de refonte du Musée de Poitiers. Cette nouvelle recherche m'a aidé à approfondir ma connaissance des sites web de musées.

Mon projet initial de mémoire était alors formulé ainsi : ma réflexion portera sur l'étude de la mise en scène des images sur les sites web actuels de musées

² Cf Le livre de mon collègue, Jean-Marie Husson, *Enseigner l'image, Réflexions sur les enjeux et les méthodes de la communication pédagogique*, éd. CRDP de Poitou-Charentes, 2003, ISBN : 2 86632 523 2 - 235 pages . Jean-Marie Husson est professeur d'arts appliqués et formateur auprès des professeurs de l'Académie de Poitiers. Nous nous rencontrons et échangeons nos points de vue sur nos pratiques pédagogiques maintenant depuis une vingtaine d'années.



(mise en page, lecture de l'image, accès à des informations, interactivité et ergonomie). Cette étude devra aboutir à des propositions concrètes de solutions visuelles et ergonomiques afin d'améliorer la lisibilité des images montrées, à la création d'un "site chef d'œuvre" à orientation pédagogique. L'objectif de ce mini-site serait la mise en place d'une exposition virtuelle ou une visite guidée et qui aurait pour cible des jeunes internautes (enfants ou adolescents).

J'ai prospecté pour le stage en entreprise, dans tout le secteur des musées parisiens. Finalement, j'ai eu plusieurs propositions de stage...

■ Le contexte : un stage au musée d'Orsay

...et j'ai pu choisir d'aller le faire au Musée d'Orsay, au service culturel, secteur Internet et multimédia, sous la responsabilité de Françoise Le Coz.

● Le travail proposé

Lors de la rencontre avec Madame Le Coz un consensus de programme de stage a été établi :

« Le stage se déroulera au sein du secteur Internet et multimédia (service culturel) et aura pour objet la conception d'une seconde version du module "découverte et jeux"³... dans le cadre de l'opération de refonte générale de ce site. La nouvelle version de ce module destiné en priorité aux jeunes de 10 à 14 ans pour une utilisation scolaire ou parascolaire (mais également donné en accès libre à tous les internautes) doit être conçue de manière plus "dynamique", avec une interactivité importante, une meilleure ergonomie, adaptée notamment aux personnes connaissant des difficultés de lecture. La place des images, essentiellement des reproductions d'œuvres, y sera prépondérante. Cette expérience aboutira à la rédaction d'un cahier des charges pour une éventuelle future réalisation. »

courriel de Mme Françoise Le Coz, du vendredi 13 décembre 2006

Émerveillée, j'allais travailler sur la présentation de l'œuvre au jeune internaute, j'allais pouvoir expérimenter des solutions d'organisations d'images et de textes, trouver des enchaînements, des successions, des transitions...

Il ne s'agissait plus de l'idée abstraite d'image, il ne s'agissait plus de n'importe quelle image à agencer... mais d'œuvres à montrer...

● Les questions que je me suis posées

³ Le module "découverte et jeux" qui était encore en ligne lors du stage, est actuellement visible à l'URI d'archivage de l'ancien site : <http://193.41.222.134/ORSAY/AccueilMO/> (URI modifié le 07/07/07).



J'ai d'abord envisagé mon travail comme un travail de regard et de compréhension sur le projet initial, mon intention était de poser un diagnostic avant d'apporter une quelconque solution.

Le premier temps au Musée, je l'ai par conséquent consacré à connaître le Musée, l'institution, ses objectifs, ses missions : Quels sont les missions et les enjeux du musée ? Qui est le public du Musée et celui du site web ? À quoi sert le site web du musée ?

Puis ou en même temps, j'ai cherché à comprendre le projet : Pourquoi "découverte et jeux" a-t-il été créé ? Pour qui ? Pour quoi faire ? Quel est le projet initial, l'idée de départ ? Il me fallait connaître : le public ciblé et l'utilisation envisagée par les concepteurs du projet.

Pour compléter cette étape de diagnostic, j'ai souhaité voir comment les autres sites de musées répondaient à une demande similaire de création d'une rubrique destinée aux enfants ou aux adolescents pour leur parler d'œuvres. De cette observation, j'ai pu dégager des questions sur : Que trouve-t-on dans ce type de module ? Comment montre-t-on l'œuvre et quelles œuvres ? Pour ce public, pour les autres ? Pourquoi propose-t-on du ludique sur les sites de musée ? Les rubriques sont-elles éducatives ou ludiques ? Que trouve-t-on dans le module "découverte et jeux" ? Comment les contenus ont-ils été élaborés ? Quels choix ont été faits pour les thématiques, pour les iconographies ? Comment parle-t-on ici de l'œuvre à ce jeune public ? Pourquoi vouloir modifier et quoi modifier dans le module "découverte et jeux" ?

Une autre interrogation qui m'a semblé importante a été de saisir, en parallèle l'objectif déclaré du musée et la cible à atteindre : Qui est la cible ou les cibles véritablement choisies par le Musée ? Est-ce vraiment la bonne cible ? Quelles sont les attentes, les demandes, les utilisations et les pratiques de ce public ? Peut-on concilier le ludique et le pédagogique sous une même rubrique ? Pourquoi doit-on montrer l'œuvre sous forme ludique au jeune public ? Qu'est-ce que le ludique pour un jeune ? Qu'est-ce l'interactivité et qu'est-ce que ça apporte à l'œuvre ? Qu'en pense la cible ?

Et pour conclure, dans le respect du point de vue de chacun : quelles sont les propositions et les solutions à envisager dans le nouveau site du Musée d'Orsay ? Quel projet pour le Musée ? Quelles œuvres doit-on montrer ? Quels thèmes proposer ? Quelle analyse, quel discours sur l'œuvre avoir ? Quel niveau de langage utiliser ? Sous quelle rubrique ou dans quel autre site doit-on positionner ce module ? Comment présenter les œuvres, les textes qui les accompagnent ? Quel degré d'interactivité proposer au public et en fonction de l'objectif clarifié (entre pédagogique et ludique) ?



■ La méthodologie de travail expérimentée

► s'imprégner de l'esprit du Musée d'Orsay :

- lecture du bilan d'activités 2005 du musée d'Orsay - diffusion interne
- recherche d'informations sur historique du musée d'Orsay⁴
- recherche d'informations sur l'institution du musée⁵
- rencontres des personnes du secteur éducatif : Frédéric Sorbier, responsable du secteur éducatif, Patrice Cornu, intervenant en milieu scolaire
- observation des activités éducatives proposées par le Musée d'Orsay
- visite du Musée avec une conférencière : 23 janvier 2007 : « *de la gare au musée* » – avec une classe de CE1
- Projection de films à l'auditorium : 11 janvier 2007 : « *Musée d'Orsay, 59 minutes d'arrêt !* » – regroupement de plusieurs classes de primaire
- observation d'une visite-atelier pour enfants : 17 janvier 2007 individuel ; 5-8 ans - 9-11 ans : proposer une activité manuelle en relation avec une observation préalable des oeuvres du musée
- intervention en milieu scolaire : 23 janvier 2007 classe de 4^{me} de ZEP : préparer et prolonger la visite au musée : utilisation du module "découverte et jeux"
- réunion du Service culturel : 16 janvier 2007 à 11h45 bilan de l'année, préparation du rapport annuel d'activité ; préparation, prévisions et projets 2007/08

► dresser un état des lieux sur l'ancien site du musée Orsay de la rubrique "découverte et jeux" :

- compréhension de l'organisation des contenus de la rubrique "découverte et jeux"

⁴ Jean Jengers, Orsay, *de la gare au Musée*, édition Musée d'Orsay, ISBN : 26905724-57-9 - éditions de la réunion des musées nationaux, 2006, ISBN : 2-7118-4977-2, dépôt légal décembre 2006, 248 pages

⁵ Gérard Monnier, *L'art et ses institutions en France*, collection : Folio/histoire, éditions : Gallimard, 2004, ISBN : 2-07-032865-1, 462 pages

Marie Cornu et Nathalie Mallet-Poujol, *Droit, œuvres d'art et musées, Protection et valorisation des collections*, Nouvelle édition revue et augmentée, CNRS DROIT, CNRS EDITIONS, Paris 2006, ISBN : 2-271-06374-4, 601 pages

Laurent Gervereau, *Vous avez dit musées ? Tout savoir sur la crise culturelle*, collection : carré des sciences, CNRS éditions, Paris 2006, ISBN : 2-271-06480-5 – ISBN 13 : 978-é-271-06480-6 ; 89 pages

- observation des fonctionnalités de navigation (menus, choix des titres, intertitres, chapeaux, hyperliens réalisés)
 - observation de l'esthétique et ergonomie de la mise en scène
 - observation du point de vue développé pour chaque thématique
 - observation du choix des oeuvres proposées, de la relation entre les textes et les oeuvres
 - évaluation du degré de difficulté de lecture des textes existants
 - inventaire des commentaires d'œuvres, fiches techniques, biographies, informations sur l'époque ou le contexte de création de l'œuvre... , mots du glossaire
- **faire une reconnaissance dans les autres sites de musée :**
- observation des pages consacrées aux enfants : les rubriques jeux et les rubriques éducatives...
 - tour d'horizon des différentes approches de l'œuvre d'art dans les sites web de musées en relation avec le public ciblé
- **proposer des nouvelles pistes :**
- inventaire des thèmes d'activités éducatives et de visites
 - Quels thèmes sur Internet ? Pour quelle utilisation ? Pour quelle cible ?
 - réflexion en fonction des utilisations et du public ciblé : redéfinition de projet
- **faire la connaissance du nouveau site :**
- observation de l'esthétique du site
 - compréhension de la navigation et de la structure du site
 - vérification des aspects liés à l'ergonomie du site
 - prise de connaissance et organisation des contenus dans les différentes rubriques
 - prise de connaissance des possibilités du gestionnaire de contenu
 - découverte des nouvelles fonctionnalités (moteur de recherche, agenda...)
- **définir une implantation d'un nouveau projet sur le nouveau site web :**
- Pour qui ? (définition d'une cible)
 - Où ? (emplacement dans l'arborescence du site)
 - Comment ? (mise en forme)

- Pourquoi ? (justification des choix)
- Quel intitulé ?

► **concevoir un nouveau scénario :**

- réorganisation des contenus : textes et iconographies
- recherche et choix des oeuvres à montrer : mise en relation pertinente, proposition d'un corpus d'oeuvres
- réécriture des contenus textuels
- augmentation des hyperliens : image/image, texte/image, texte/texte
- constitution d'un glossaire nécessaire lié à un moteur de recherche
- hiérarchisation du degré d'information sur l'œuvre définie selon la tranche d'âge (10 à 14 ans)
- réflexion sur la présentation formelle de l'œuvre sur un site web : le cadre, l'arrière-plan, l'échelle de grandeur, la juxtaposition, le rythme...
- réflexion sur les couleurs de l'environnement web et l'œuvre
- réflexion sur la relation texte/image sur une page web
- esquisses avant-projet : les idées de présentation pour les pages d'accueil, pour les mise en scène de l'œuvre....
- mise au point de maquettes pages-écrans
- scénographie : un exemple d'enchaînement des écrans
- choix d'un titre

■ **Les limites et les difficultés rencontrées**

Ma situation de stagiaire a été un atout favorable qui m'a autorisée à poser à chacun beaucoup de questions. Je me suis attaché à clarifier les points de vue de chacun, à estimer ce que chacun projetait dans ce module qu'il avait mis en oeuvre, vu naître et fait évoluer. Cependant il m'a semblé parfois compliqué de déterminer l'objet et les enjeux véritables de la refonte du module "découverte et jeux". Selon les interlocuteurs le projet n'avait pas le même contour. Les points de vue de tous étaient intéressants et pouvaient permettre de déboucher sur des évolutions fort différentes.

J'estime aujourd'hui comme indispensable le temps nécessaire à la phase de diagnostic et de test de l'ancien projet. L'enquête sur la notion d'interactivité lié

à l'idée de jeu a contribué aussi à clarifier mes idées et à prendre une position. L'étude des réalisations dans les autres sites de musées était aussi une étape nécessaire pour mûrir ma proposition. En aucun cas, je n'ai voulu et n'ai pu élaborer des inventaires exhaustifs des rubriques éducatives et ludiques que j'ai rencontrées sur le web. Dans ce mémoire, vous ne trouverez donc que des exemples qui servent à éclairer ma démarche. Ils sont choisis en fonction de leur pertinence.

De cette expérience, j'ai cependant regretté de ne pouvoir réaliser un véritable cahier des charges (tel que cela avait été envisagé en tout début de stage) pour le projet que j'ai intitulé finalement "découverte". Le projet que je propose au Musée d'Orsay, pose un principe de fonctionnement qui nécessite un temps important de conception et de réalisation des contenus. Une adaptation sera obligatoire pour chaque œuvre du module. Pour en permettre l'évaluation, il faudra que le Musée se détermine sur :

- le choix à proposer à l'internaute
- et le nombre d'œuvres qui pourra être traitées.

Je n'ai pas pu développer, malgré une collecte importante de renseignements (textes officiels, articles de journaux, prises de position diverses...), un chapitre particulier concernant les différents droits sur la publication et la consultation des œuvres sur Internet. Les informations sont, dans l'état actuel du mémoire, parcellaires et éclatées dans différents paragraphes du mémoire et ne font pas l'objet d'un paragraphe à part entière comme je l'avais initialement pensé.

Je voudrais remercier, ici encore, toutes les personnes qui m'ont renseignée et enseignée et je voudrais remercier surtout Mme Françoise Le Coz pour l'absolue liberté qu'elle m'a donnée pour élaborer ma démarche de travail et de conception ainsi que pour l'ouverture d'esprit et l'accueil qu'elle a réservé à ce que j'ai finalement proposé et que je vais exposer maintenant dans ce mémoire.

■ La présentation du mémoire

Ce mémoire propose au Musée, en portant un regard sur l'existant, un outil de réflexion : il a permis d'ouvrir un débat sur le projet de refonte du module "découverte et jeux". Ce diagnostic s'établit sur un questionnement indissociable entre l'objet même du module et de son utilisation par un internaute.

● Le plan du mémoire

1 - LE MUSÉE D'ORSAY

1.1 Ses missions

1.2 Le secteur Internet et multimédia

1.3 Le module "découverte et jeux"

2 - REDÉFINITION ET ÉVOLUTION DU PROJET

2.1 Définition de la cible

2.2 Connaissance de la cible

2.3 Quel projet pour le musée d'Orsay ?

2.4 Une rubrique ou un module "découverte" ?

3 - CONCEPTION D'UN SCÉNARIO

3.1 Délimitation de l'étude : choix d'une œuvre

3.2 Recherche d'un point de vue

3.3 L'élaboration des contenus

3.4 Principes pour le nouveau scénario

● Les annexes

Je propose d'inclure à ce travail 4 annexes au mémoire :

- ▶ Annexe 1 : Tableau des statistiques *weboscope* pour le module "découverte et jeux",
- ▶ Annexe 2 : Fiche test / enquête de Quentin sur "découverte et jeux",
- ▶ Annexe 3 : Recherche et mise en forme des matériaux, textes et iconographies,
- ▶ Annexe 4 : Enquête sur le ludique, l'univers de Quentin.

J'ai donc inclus en annexe 4 tout le travail de réécriture autour de l'œuvre, *L'enfant au pâtre de sable* de Pierre Bonnard. Tous ces tableaux résument le dispositif d'exploration que je propose ; je joindrai en plus, pour le Musée, les visuels d'écrans que je projette et qui éclaire mon idée.

J'espère que le présent mémoire servira au Musée de base de réflexion pour le maintien ou l'évolution du module "découverte et jeux".



1^{re} partie

Le musée d'Orsay



1. Le musée d'Orsay

Le Musée d'Orsay est un musée national qui dépend du ministère de la Culture. Le 1er janvier 2004, ce Musée a changé de statut. Il est devenu un Établissement public à caractère administratif, désigné sous le nom d'Établissement public du Musée d'Orsay⁶, EPMO. Il regroupe le Musée d'Orsay et le Musée Hébert⁷. Suivant la classification de l'UNESCO, le Musée d'Orsay est un musée d'art⁸.

1.1 Ses missions

L'œuvre en est le cœur, ce vers quoi convergent toutes les actions et dispositifs, mis en place par le musée, pour sa mise en valeur. La mission du musée n'est pas seulement la conservation des œuvres de notre patrimoine. Le musée joue également un rôle pédagogique auprès du public, il montre des œuvres des collections, organise des expositions temporaires...

« Sensibiliser, éclairer, faire advenir à la conscience de nouveaux regards, pour que chacun révèle au mieux ses potentialités, ce sont là les missions les plus hautes que le musée se doit de porter auprès de chacun. » de Serge Chaumier⁹

De nombreuses médiations sont créées par le Musée d'Orsay : activités éducatives, ateliers pour enfants, cours, conférences, spectacles, concerts, festivals de cinéma, ... Elles sont conçues en fonction d'une cible bien déterminée

⁶ Décret n° 2003-130 du 26 décembre 2003 portant sur la création de l'Établissement public du Musée d'Orsay (JO 22464) : « le Musée national d'Orsay regroupé avec le Musée national Hébert devient un établissement public national à caractère administratif ; il est placé sous la tutelle du ministre chargé de la culture et est dénommé « Établissement public du Musée d'Orsay. Le siège est à Paris 7^{me}, sis au 62, rue de Lille ». Une information en ligne sur le statut du musée est fournie, ainsi qu'un accès au décret : http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/DecretOrsay.pdf

⁷ Le Musée Hébert est installé à Hôtel de Montmorency-Bours -85, rue du Cherche-midi - 75006 Paris.

⁸ Une classification des musées est proposée sur le document référencé : UIS/C/2000 D, Paris, décembre 2000, Original français, intitulé : Organisation des nations unies pour l'éducation, la science et la culture – provenant de l'Institut de statistique de l'UNESCO, 7, place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP France - e-mail : uis@unesco.org - fax : 33 (0)1 45 68 55 20 – Cette classification a été introduite en vu d'établir des données statistiques sur la fréquentation des musées et les institutions assimilées ouverts au grand public sans restriction ou sous certaines conditions. Une définition du musée y est précisée ; elle a été définie par le Conseil international des musées (ICOM) : « une institution permanente, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, et qui fait des recherches concernant les témoins matériels de l'homme et de son environnement, acquiert ceux-là, les conserve, les communique et notamment les expose à des fins d'études, d'éducation et de délectation » - Musées et institutions assimilées.pdf à l'URI :

<http://www.uis.unesco.org/TEMPLATE/pdf/cscl/Mus%C3%A9es%20et%20institutions%20assimil%C3%A9es.pdf>

(visité en février 2007)

⁹ Serge Chaumier est professeur à IUP Denis Diderot, CRCMD, Université de Bourgogne ; cette réflexion est extraite de la préface qu'il a rédigée pour la 2^{me} édition de 2006 pour le livre de André Gob et Noémie Drouguet, *La muséologie, histoire, développements, enjeux actuels* – éditions Armand Colin 2003, 2006 – ISBN 2-200-34756-1 – 293 pages.

(adultes, jeunes enfants, familles, adolescents, étudiants, scolaires, groupes, élèves des zones d'éducation prioritaire, enseignants, chercheurs,...). Toutes ces propositions sont déclinées sur de nombreux médias qui vont du dépliant, à la brochure, au catalogue, aux produits audiovisuels (vidéocassette, DVD)... , à l'audio guide... et proposées, pour certains supports, dans plusieurs langues. Le choix de traduire dans une langue un catalogue ou un dépliant... découle des études régulièrement réalisées auprès de la clientèle du Musée et qui définissent entre autres la provenance géographique des visiteurs. Certains outils d'informations sont ainsi diffusés, au Musée d'Orsay, en 8 langues : anglais, allemand, espagnol, italien, russe, chinois, coréen, japonais, comme le plan du musée. Certains seront conçus pour faciliter la visite pour les personnes handicapées et leur préciser des activités spécifiques, par exemple, il existe un dépliant des programmations spécialisées en langue des signes. Nombreuses sont les publications qui expliquent les oeuvres, aident ou préparent à la visite.

Le site du Musée d'Orsay, est un dispositif en plus des autres : il est vitrine du Musée et répond à la demande institutionnelle de « *maintien de la présence du français* » sur Internet. Il sert également à diffuser les informations sur toutes les activités du musée. Il s'adresse principalement aux habitués visiteurs de musées (les amateurs d'arts, les femmes, plutôt des adolescentes, les étudiants en art ou histoire de l'art et les chercheurs spécialisés...). Le site s'est révélé, via ce médium comme un excellent vecteur de promotion vers le grand public. Il a ainsi favorisé et sensibilisé à l'œuvre de nouveaux publics qui, jusqu'à présent, n'allaient pas au musée. En cherchant à s'adresser tout particulièrement, entre autres, au jeune public (les moins de 18 ans), par le biais de rubriques dédiées, le site du Musée d'Orsay vise à fidéliser sa future clientèle.

Au travers toutes ces initiatives, le musée joue son rôle d'interface active permettant l'éducation à l'image, apportant la connaissance de l'art, la diffusion et le rayonnement de la culture artistique.

1.2 Le secteur Internet et multimédia

Le site web du Musée est géré par le secteur *Internet et multimédia* au sein du service culturel¹⁰ : « *Le service culturel a pour mission d'imaginer et d'organiser l'offre culturelle du musée au bénéfice de tous les publics. Il regroupe les secteurs suivants : publications, productions audiovisuelles, Internet et multimédia, conférences et colloques, le secteur éducatif et une documentation.* »

¹⁰ EPMO est structuré en six services: administration générale, service de la conservation, service culturel, service des publics, service de l'auditorium et service de la communication ; pour plus d'informations consulter la page : <http://www.musee-orsay.fr/outils-transversaux-2/etablissement-public/organigramme.html>

Le secteur *Internet et multimédia* travaille en synergie avec tous les autres services du Musée¹¹ afin de structurer les informations à communiquer au public et d'en assurer la mise en ligne. Les tâches qui lui incombent sont multiples :

- concevoir, organiser la structuration des contenus du site web (par exemple pour le nouveau site, création de nouvelles rubriques : le catalogue des œuvres, le répertoire des artistes, le plan interactif du musée, ... ou encore l'introduction de pages spécifiques pour le musée Hébert, pour la location d'espace, ...),
- collecter dans les différents services les informations à mettre en ligne (comme la programmation des manifestations, organisations des visites, tarifs, horaires, informations sur les collections : commentaires d'œuvres, histoire du musée...),
- concevoir l'enrichissement des contenus et les liens entre les rubriques pour une diffusion transversale des informations,
- s'assurer de la validation des contenus,
- superviser les traductions en plusieurs langues (anglais, espagnol, italien, allemand),
- rechercher et choisir les iconographies nécessaires,
- gérer les droits des images utilisées,
- anticiper les évolutions nécessaires (réservation en ligne, ..., en étude actuellement : une localisation en japonais, en chinois..., projet d'audio guide en ligne ...),
- ...

L'objectif sans cesse recherché est l'amélioration de la qualité du service rendu au public.

La toute première version du site web du Musée d'Orsay a été mise en ligne en novembre 1996. La proposition graphique de ce premier site avait été réalisée, pendant l'année scolaire 1995/1996, grâce à un partenariat avec l'Université Paris VIII. Le site a évolué progressivement d'une première version uniquement française vers une version trilingue en 1999 (français, anglais, espagnol). Sa fréquentation n'a cessé de croître¹² : au environ de deux millions de visites pour 2004, le chiffre est de 3 014 485 visiteurs en 2005 et de 4 584 216 en 2006 ; 3600 messages ont été reçus en 2005 dans la boîte aux lettres du site ; tous ces messages, par un système de re-routage, sont dirigés vers une adresse mail du musée pour être ensuite tous traités chaque jour ouvré. Des réponses sont apportées aux internautes. Ces messages sont perçus comme éléments

¹¹ Voir en ligne, l'organigramme : < http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/organ.pdf >

¹² Les chiffres ci-dessous sont relevés dans les annexes du Rapport annuel d'activités 2005 et dans le compte-rendu de réunion du 16/01/07 de préparation au Rapport annuel d'activités 2006 (documents en diffusion interne)

d'analyse des satisfactions ou manques ou incompréhensions. Le site a choisi de soigner particulièrement les informations traduites. Des courriels attestent de la satisfaction de nombreux enseignants étrangers qui apprécient ce site pour travailler sur la langue et la culture française avec leurs élèves.

Depuis 2003, une réflexion de refonte de site web a été entreprise : sur son esthétique, sa structure et ses contenus. Ce renouvellement a été impulsé par la nouvelle direction du Musée. Il est justifié par l'ancienneté du site (création en 1996), la modification de statut du Musée d'Orsay et sa cohabitation avec le Musée Hébert.

Plusieurs phases de marchés publics se sont déjà succédées. Un premier marché a été passé en janvier 2005 pour la conception de la ligne graphique. Elle a été confiée à la **société a.point**¹³. Le cahier des charges précisait que la proposition devrait « être respectueuse de l'image de marque de l'institution et donner une nouvelle identité visuelle au site web ». La charte graphique réalisée a été validée en juillet 2005. Un deuxième marché, en cours, concerne la partie développement, intégration des données, hébergement et maintenance du nouveau site ; il a été attribué à la **société Klee Group**¹⁴ pour une durée de 4 années. L'export des données est assuré par la société **RS2i**¹⁵, l'interconnexion des systèmes d'information par la **société Telbase Formation Conseil**¹⁶; les traductions sont assurées par la **société Traducteo**¹⁷.

La sortie du nouveau site avait été programmée initialement pour la date anniversaire¹⁸ de l'ouverture du Musée d'Orsay. La mise en ligne a dû être retardée afin de peaufiner le projet. Un nouvel objectif fut fixé : sortir le nouveau site dans le courant du premier semestre 2007. Elle a été effective le 21 mars. Il propose, dès cette ouverture, à ses visiteurs : 4 langues (anglais, espagnol, italien, allemand) en plus du français¹⁹.

Le résultat obtenu (ambiance, esthétique du site, rubriques, structure de l'arborescence, abondances des contenus, fonctionnalités...) est le fruit de nombreuses concertations de l'ensemble des services de l'EPMO pour définir son nouveau site. Plusieurs phases de développement sont prévues afin de poursuivre son enrichissement et répondre ainsi aux besoins des internautes.

¹³ La société a.point.motion design, 75, bd Haussmann - 75008 Paris - tél. 01 42 68 50 37 - <<http://www.apoint.fr>> - contact@a-point.fr

¹⁴ Klee group : <<http://www.kleegroup.com/>>

¹⁵ RS2i : <<http://www.rs2i.fr/>>

¹⁶ Telbase Formation Conseil : société d'expertise et de conseil : <<http://www.telbasefc.com/>>

¹⁷ Traducteo : <<http://www.traducteo.fr/>>

¹⁸ « En 1978, le bâtiment (la gare d'Orsay) fut classé monument historique et l'établissement public du musée d'Orsay fut créé pour diriger la construction et la mise en oeuvre du musée. Le 1^{er} décembre 1986, le Président de la République, François Mitterrand, inaugura le nouveau musée qui ouvrait ses portes au public le 9 décembre 1986 »

¹⁹ Accès au choix des langues dès la page d'accueil : <<http://www.musee-orsay.fr/>> ou sur n'importe quelle page du site.

1.3 Le module "Découverte et jeux"

■ Origine et avenir du projet

Mon premier travail au Musée d'Orsay a été de faire connaissance et de faire un point précis sur les contenus et la logique interne de l'ancien module.

Le module, intitulé sur l'ancien site "découverte et jeux"²⁰, a été réalisé en 2002 dans une technologie maintenant désuète²¹. L'ancien site du Musée d'Orsay a été placé dans un site d'archivage où il est encore possible de le consulter jusqu'à fin juin 2007²².

Les indications chiffrées ci-dessous correspondent à un bilan de volumétrie du site consigné le 23 mai 2005, à la date de création des dossiers de l'appel d'offre²³ :

L'ensemble des pages du site est stocké sous forme de documents, *Lotus Notes*, stockés dans 28 bases, *Notes* : deux pour la page d'accueil général, 10 pour la version française, 8 pour chacune des autres versions linguistiques. L'architecture des bases est identique pour les versions espagnol et anglaise ; la version française possède en plus les deux bases spécifiques pour le module "découverte et jeux". Chaque base contient plusieurs vues pour permettre un classement des documents. Dans chaque document, l'information se répartit dans un petit nombre de champs, visibles ou cachés à l'internaute. Les différents types de contenus pour "découverte et jeux" ont été estimés à 1689 documents (texte et images). L'ancien site du Musée d'Orsay comportait : 3897 pages HTML au total (1041 pages HTML en anglais, 1039 pages HTML en espagnol, 68 fichiers PDF, 3341 images JPEG, 578 images GIF, le poids total : 104 Mo.

Le module "découverte et jeux" a été conçu par le Musée d'Orsay en 2002 et s'est étoffé de 2 thématiques supplémentaires : l'une réalisée en 2003, l'autre en 2005. Il n'existe qu'en version française. Il a été développé par Getronics²⁴. Ce module est accessible comme une rubrique dès la page d'accueil du site mais il a

²⁰ La rubrique "découverte et jeux" peut se consulter à l'adresse suivante :

<<http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+jeux+index?OpenDocument>>

²¹ L'ancien site du musée d'Orsay avait été conçu le 15 novembre 1996. Ce site a été développé sur Lotus Notes Domino 4.5 qui a pu évoluer jusqu'à une version 4.6. Il était optimisé pour une résolution de 640x480 pixels pour la version française, de 800 x 600 pixels pour les versions en langues espagnole et anglaise. Il utilise des cadres (frames). Il était hébergé par IBM France. Quelques évolutions ont été réalisées (ouverture de versions linguistiques, nouvelles rubriques, accès, liens, téléchargements, re-routage des messages des internautes...).

²² à voir à l'adresse URI suivante : <<http://193.41.222.134/ORSAY/AccueilMO/>>

²³ Extrait de la pièce 3.3.3 des dossiers d'appel d'offre : annexe au programme fonctionnel - Reprise des données - réalisée en juillet 2005.

²⁴ URI de la société Getronics : <http://www.getronics.com/global/en-gb/home.asp>

été conçu comme une unité indépendante du reste du site. Il fonctionne avec un système d'hyperliens qui font surgir des fenêtres (réalisées en javascript) qui apportent un complément d'informations au jeune internaute ; d'autres éléments également en javascript permettent de faire fonctionner les jeux. Le module "découverte et jeux" comporte un total de 1230 documents dont une base d'images.

L'équipe des concepteurs du secteur Internet avait travaillé en étroite collaboration avec le secteur éducatif, du même service, pour mettre au point les contenus de ce module. Le développement et l'enrichissement des thématiques se sont poursuivis sur trois ans. L'ensemble des responsables et des personnes qui ont participé à l'élaboration de ce projet souhaitent maintenir, sur le prochain site, une proposition de cette nature. Mon travail consistera à réfléchir sur la réutilisation possible de cette masse d'informations à recueillir. Nous sommes dans le cas de figure d'une demande de refonte des contenus.

La difficulté principale réside dans l'impossibilité de la reprise directe des contenus de "découverte et jeux"²⁵ sur le nouveau site. D'autres constats ont également été dressés : « Les pages *manquent d'interactivité et présentent quelques défauts de navigation* »²⁶. Par conséquent, Ce module « *ne peut pas être transféré dans l'état* »²⁷ vers le nouveau site. Ce projet, à l'origine, avait subi de « *fortes contraintes financières et avait donc dû être tronqué partiellement* »²⁸ dans son contenu et sa mise en forme (scénario et esthétique de présentation).

La refonte de "découverte et jeux" a été programmée dans la deuxième tranche d'élaboration du nouveau site web. Ce projet fera l'objet d'un nouveau marché pour sa réalisation. Aucun calendrier de développement et de mise en ligne n'est actuellement prévu. Le nouveau site est sorti le 21 mars 2007. Il est donc actuellement, jusqu'au 30 juin 2007, en vérification de service régulier (VSR). Un comité éditorial est dorénavant constitué en plus du comité de pilotage, sous la responsabilité de Stéphane Guégan, chef du service culturel. Ces 2 instances vont se réunir l'une le 22 mai et l'autre début juin 2007. A l'ordre du jour, se posera la question de la deuxième tranche de développement du site qui est actée, de sa pertinence, des adaptations à apporter au projet initial. Les questions posées et les réponses apportées ici pourront peut-être servir de support de réflexion au Musée et leur permettre d'éclaircir leur positionnement et leur besoin d'évolution future.

²⁵ Visible sur l'ancien site à l'adresse :

<<http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+jeux+index?OpenDocument>>

²⁶ Constat établi dans le Rapport d'activité 2005 de EPMO (document interne)

²⁷ Constat établi dans le Rapport d'activité 2005 de EPMO (document interne)

²⁸ Constat établi dans le Rapport d'activité 2005 de EPMO (document interne)

■ Les questions préalables à l'élaboration d'un nouveau projet

Pour proposer un nouveau projet, il me faudra tout d'abord répondre à un certain nombre de questions pour connaître :

Pourquoi a-t-il été créé ?	→ objectifs du musée
Pour qui ?	→ public ciblé
Pour quoi faire ?	→ utilisation envisagée
Quel est le projet, l'idée de départ ?	→ intentions des créateurs (approche théorique et conceptuelle)
Que trouve-t-on dans ce module ?	→ choix des thématiques, choix des iconographies
Comment le contenu a-t-il été élaboré ?	→ organisation des contenus, → rédaction et validation des contenus, → structure et positionnement sur le site, → esthétique des visuels, → hypertextualité et interactivité proposées à l'internaute, → ergonomie et fonctionnalités mises en place dans ce module
Pourquoi le modifier ? Quoi modifier ?	→ évolutions à envisager,
Quels sont les attentes du public ?	→ connaissance de la cible

C'est à ces différentes questions que je me suis attachée à répondre, avant de concevoir et proposer un nouveau projet. La première étape a été d'établir un état des lieux du module "découverte et jeux", de poser un diagnostic. Ce questionnement initial est indispensable avant d'apporter toute une nouvelle réponse au Musée.

■ Réflexion sur le contenu

L'étude réalisée ci-dessous s'attachera à observer plus particulièrement la nature des contenus (texte et images), leur organisation dans la rubrique afin d'en apprécier l'esprit et d'en retirer enseignement. Toutefois, des remarques sur l'ergonomie, le visuel et l'interactivité pourront être éventuellement précisées si ces aspects présentent une relation avec le contenu, sa compréhension, sa lisibilité. Ces observations pourront peut-être permettre de dégager des pistes ou motiver des choix ultérieurs pour le futur projet.

■ État des lieux du module "découverte et jeux" sur l'ancien site du musée d'Orsay

● L'accès au module depuis la page d'accueil de l'ancien site

Iconographie :

Photographies sépia d'éléments architecturaux, gros plans de la structure ou le décor du bâtiment *gare d'Orsay*, montrant la modernité, l'éclectisme, voire l'académisme des motifs de cette période.

Accès aux rubriques :

2 niveaux de rubriques différenciées graphiquement :

1^{er} menu : les rubriques principales et généralistes du site ;

2^{ème} menu : les rubriques spécialisées pour un public ciblé et qui offrent des informations sélectionnées.



Accès à "découverte et jeux" : depuis le 2^{ème} menu, à côté de la rubrique "enfants".

Page-écran accueil ancien site du Musée d'Orsay (en archive à l'URI : <http://193.41.222.134/ORSAY/AccueilMO/>)

» Le titre : "découverte et jeux"

Le mot « *découverte* » présuppose une notion de voyage dans l'espace du musée ou de parcours dans les collections du musée ou dans une œuvre. On indique ainsi, qu'une orientation ou un point de vue nouveau, sera proposé. Le visiteur pourra être surpris, étonné ou dérangé... à l'issue de sa visite.

Le mot « *jeux* » indique qu'on rentre dans un espace ludique. Cette idée est renforcée par son positionnement sur la même ligne, à côté de la rubrique "enfants"²⁹. C'est par le jeu, activité réservée à l'enfance et source de plaisir, que l'internaute semble invité à effectuer cette démarche de découverte. La cible pour cette rubrique était bien le jeune internaute, défini par les concepteurs du site. Le

²⁹ Cette rubrique donnait des informations sur les activités, ateliers, parcours enfants, parcours famille, visites...

cahier des charges de réalisation pour ce module précise plus particulièrement la tranche d'âge envisagée des jeunes de 10 à 14 ans, celle qui fréquente le moins le musée³⁰.

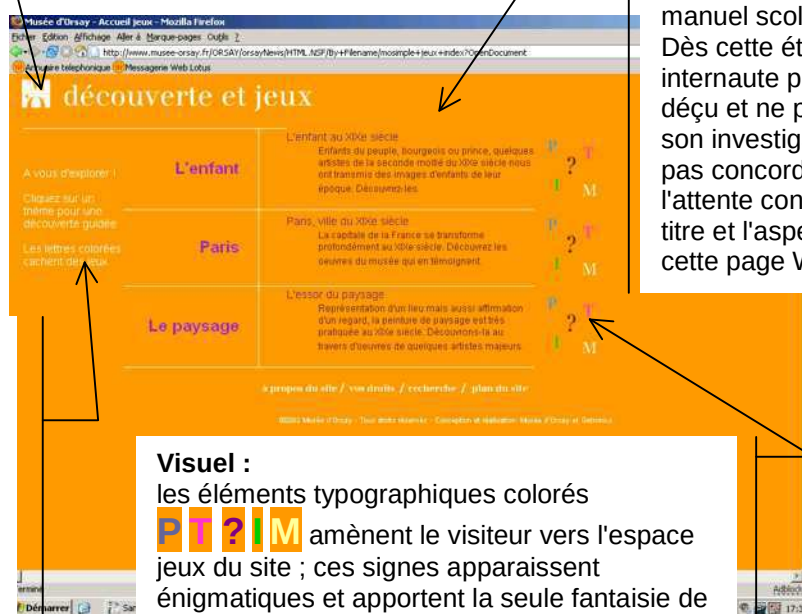
● La présentation des thématiques de "découverte et jeux"

► Constat sur le visuel

Cette page-écran sert de sommaire au module :

Retour à la page d'accueil du site : par clic sur le logo du musée d'Orsay.

Contenu et ergonomie : à gauche de l'écran : exhortation et bref mode d'emploi ; l'internaute apprend que le sigle coloré à droite de l'écran va le conduire aux pages «jeux» du site.



Mise en page :

Aucune illustration, très conventionnelle : cet écran prend une apparence de sommaire ou de page de manuel scolaire. Dès cette étape, le jeune internaute peut se trouver déçu et ne pas poursuivre son investigation : il n'y a pas concordance entre l'attente convoquée par le titre et l'aspect formel de cette page Web.

Visuel :

les éléments typographiques colorés **P T ? I M** amènent le visiteur vers l'espace jeux du site ; ces signes apparaissent énigmatiques et apportent la seule fantaisie de la page ; le point d'interrogation peut, peut-être, inciter l'enfant à poursuivre son investigation. Toutefois, ces motifs appartiennent à l'univers scolaire de l'enfant. Le jeune visiteur peut se sentir ainsi replongé dans la contrainte de l'apprentissage de l'alphabet. L'art devient alphabet à apprendre.

Page-écran : accueil module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay : Archive à l'URI :

<<http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+jeux+index?OpenDocument>>

► Les thématiques abordées

Le module "découverte et jeux" est composé de trois thématiques qui ont été mises en ligne successivement :

³⁰ Constat établi dans le Rapport d'activité 2005 de EPMO (document interne)

- 1) le premier thème, L'enfant, réalités sociales et images d'artistes a été mis en ligne en décembre 2002,
- 2) le deuxième thème, Paris, ville du XIX^e siècle, a vu le jour fin 2003,
- 3) le dernier thème, L'essor du paysage, est sorti fin 2005.

» La mise en forme des textes du sommaire

De présentation homogène, chacun des thèmes abordés propose à l'internaute :

- o 1 titre par thème
- o 1 intertitre
- o 1 chapô

● Les textes :

Ils présentent brièvement le contenu du module et offrent, à l'internaute, le choix entre les 3 thématiques :

« **L'enfant**

L'enfant au XIX^e siècle

Enfants du peuple, bourgeois ou princes, quelques artistes de la seconde moitié du XIX^e siècle nous ont transmis des images d'enfants de leur époque. Découvrez-les. »

« **Paris**

Paris, ville du XIX^e siècle

La capitale de la France se transforme profondément au XIX^e siècle. Découvrez les oeuvres du musée qui en témoignent. »

« **Le paysage**

L'essor du paysage

Représentation d'un lieu mais aussi affirmation d'un regard, la peinture de paysage est très pratiquée au XIX^e siècle. Découvrons-la au travers d'œuvres de quelques artistes majeurs. »

● La lisibilité des textes :

L'une des préoccupations des concepteurs du module avait été de proposer au jeune internaute des textes courts. Quand est-il de la lisibilité des textes proposés sur cette page d'entrée ?

Dans son article, *Quelques recommandations pour la rédaction de contenus web*³¹, Christian Bastien, docteur en ergonomie cognitive, maître de conférences à l'Université Paris V, s'interroge sur la quantité de texte qu'un lecteur peut lire à l'écran. A quel moment l'information paraîtra-t-elle trop dense ? Il pose ainsi les problèmes de lisibilité d'un texte en s'intéressant au comportement de la lecture à l'écran. Il propose ensuite quelques recommandations pour aider les concepteurs et les rédacteurs de contenus. En résumé, les conseils prodigués pour la rédaction des textes mis en ligne sont : travailler la clarté, la pertinence, la concision, le découpage des textes, utilisation de titres, sous-titres ; ne pas mettre plus d'une idée par paragraphe, mettre l'information en début de phrase, rester cohérent dans le style. Il donne des conseils pour améliorer la qualité visuelle du texte (éviter les écritures en italiques, apporter un contraste entre le texte et le fond, ne pas utiliser trop de polices de caractère, une ligne doit comporter entre 40 et 70 caractères, ...).

Les textes de présentation du thème sont concis et clairs : le siècle de création des oeuvres est indiqué dans l'intertitre et répété dans le chapô. Les phrases sont courtes et les thématiques sont clairement énoncées. La redondance peut permettre une bonne mémorisation de la période historique. Le mode de lecture d'une page web se faisant par balayage, selon les indications de Christian Bastien, pour 79% des lecteurs³², la répétition d'une information importante ne peut donc être considérée comme une erreur stylistique. Une bonne hiérarchisation de la typographie (taille, graisse) permet visuellement de différencier et de structurer les informations données.

Cependant :

► Un problème d'ergonomie à ne pas reproduire :

Sur cette page-écran de sommaire, les contrastes entre les coloris optés pour l'arrière-plan orangé et les typographies des menus, du mode d'emploi et du sigle :  ³³ sont peu marqués.

Les conseils de lisibilité des couleurs du W3C proposent de jouer sur une différenciation d'intensité et de tonalité : les éléments d'une page-écran web (motifs, typographies, illustrations...) doivent se détacher de l'arrière-plan. Il existe des petits outils permettant l'analyse de ces contrastes de couleurs, basé sur un

³¹ Voir article de Christian Bastien. *Quelques recommandations pour la rédaction de contenus web ?*, le 27/11/2001, sur le site L'ergonome : <http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#recommandations> , (pages consultées le 15/01/07)

³² Voir article de Christian Bastien. *Quelques recommandations pour la rédaction de contenus Web?*, dernière mise à jour : le 27/11/2001, sur le site L'ergonome : § : *Que sait-on de la lecture sur le Web ?* <http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#lecture> ; - § *Que sait-on du comportement de lecture à l'écran ?* <http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#comportement> , (pages consultées le 15/01/07)

³³ Ce motif  conduit à l'espace jeux ; il est composé des initiales des jeux proposés : puzzle, taquin, intrus, mélange et du point d'interrogation (représentant le questionnaire sur les œuvres).

calcul algorithmique établi par le W3C³⁴. Ils permettent de vérifier si la combinaison des couleurs est correcte. Ils calculent, pour chaque couleur, l'intensité et la composante des couleurs RVB (Rouge, Vert, Bleu) et les comparent. Le seuil de différence d'intensité doit être de 125 ; le seuil pour la différence de couleur est de 500.

Le site *Viso australia* en propose un en téléchargement³⁵ que j'ai utilisé pour vérifier le contraste des couleurs sur la page-écran du sommaire. Les résultats obtenus sont les suivants :

- P** : « La différence d'intensité entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 12. La différence de couleurs entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 263. »
- T** : « La différence d'intensité entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 26. La différence de couleurs entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 201. »
- ?** : « La différence d'intensité entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 53. La différence de couleurs entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 135. »
- I** : « La différence d'intensité entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 16. La différence de couleurs entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 147. »
- M** : « La différence d'intensité entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 71. La différence de couleurs entre les deux couleurs n'est pas suffisante... le résultat des couleurs du premier plan et de l'arrière-plan est 254. »

Un contenu mis en ligne sur un site est réalisé pour servir, une information pour être lue, un jeu pour être utilisé, ... par l'internaute. Tout ce qui nuit ou détourne de l'objectif fixé, doit être par conséquent évité. Ici, rétablir une différenciation des coloris favoriserait un confort de lecture chez le jeune internaute. Les jeux, cachés comme nous l'avons vu précédemment, sous l'appellation : **P T ? I M**, sont estompés visuellement, comme si on voulait éviter que le jeune internaute n'aille pas ou trop dans cette partie-là du module qui a été pourtant soigneusement conçue. Les contenus textuels, qui informent brièvement sur les 3 parties, pourraient ainsi être lus avec une moindre difficulté. Les autres pages du module "découverte et jeux" sont réalisées avec un arrière-plan blanc qui ne présentent pas cet inconvénient.

³⁴ Rappel du calcul des algorithmes pour la luminosité et l'intensité des couleurs : Color brightness : $(\text{Red value} \times 299) + (\text{Green value} \times 587) + (\text{Blue value} \times 114) / 1000$; Color difference : $(\text{maximum}(\text{Red value } 1, \text{Red value } 2) - \text{minimum}(\text{Red value } 1, \text{Red value } 2)) + (\text{maximum}(\text{Green value } 1, \text{Green value } 2) - \text{minimum}(\text{Green value } 1, \text{Green value } 2)) + (\text{maximum}(\text{Blue value } 1, \text{Blue value } 2) - \text{minimum}(\text{Blue value } 1, \text{Blue value } 2))$; « The rage for color brightness difference is 125. The range for color difference is 500 » ; sur le site W3C Working Draft : Techniques For Accessibility Evaluation And Repair Tools, W3C Working Draft, 26 April 2000 <<http://www.w3.org/TR/AERT#color-contrast>> (consulté le 11/04/07)

³⁵ Contact : Sylvie Duchateau, site Visio australia : Outil d'analyse des contrastes de couleurs <<http://www.visionaustralia.org.au/info.aspx?page=961>> (consulté le 15/01/07)

● L'organisation des contenus (textes et images)

» La structuration de l'information

Dans les différents thèmes du module "découverte et jeux", sont proposés et des textes et des œuvres. Il est à noter que la quantité d'images est plus importante que dans le reste du site. Les contenus proviennent de 2 bases :

◆ Une base pour les textes

Ils sont regroupés dans la base, *Découverte et jeux 2110 (Pedago.nsf)*. En quelques chiffres, la base fait : 5888 Ko ; elle est constituée de 1230 documents dont :

- o 277 documents de commentaires, jeux et paragraphes accueil du thème,
- o 113 biographies,
- o 212 compléments,
- o 135 éléments de lexique,
- o 17 éléments du plan de Paris.

La base est composée de : page d'accueil (pour tout le module), introduction (pour chaque thème), paragraphe thème, page accueil thème, page accueil oeuvre, page oeuvre, aide, jeux, complément, biographie, lexique.

◆ Une base pour les images

Les images sont installées dans la base, *Images 2110 (ImPedago.nsf)* qui totalise 459 reproductions d'œuvres (ce nombre est à multiplier par 3 car il y a création de 3 images de dimensions différentes). La base fait 41 Mo et est constituée de 655 documents correspondant chacun à une œuvre et contenant chacun trois fichiers images (correspondant aux trois formats d'images définis pour ce module), deux champs HTML contenant : une légende complète pour la grande image et une légende abrégée pour les plus petites reproductions d'œuvres. Les reproductions d'œuvres sont importées au format .jpeg ou .gif et dans une résolution de 75 points par pouce. Les trois tailles d'images ont été définies ainsi :

- o Vignettes : longueur et hauteur maximum : 150 pixels ;
- o Grandes Vignettes : longueur et hauteur maximum : 300 pixels ;
- o Grandes images : longueur et hauteur maximum : 450 pixels.

» Tableau de synthèse des observations



J'ai établi un document de travail qui met en évidence la structure et le contenus de chacun des thèmes du module "découverte et jeux" Ce tableau récapitulatif ci-après ³⁶ présente donc :

- l'organisation,
- la quantité,
- la nature
- et leur répartition

de tous les contenus (textes et images). J'ai comptabilisé ces contenus pour :

- o le corps de la page,
- o en bas de page,
- o les menus,
- o et les liens.

³⁶ Voir le tableau ci-joint : les contenus sur l'ancien site du module "*découverte et jeux*"

◆ Tableau de synthèse des observations :

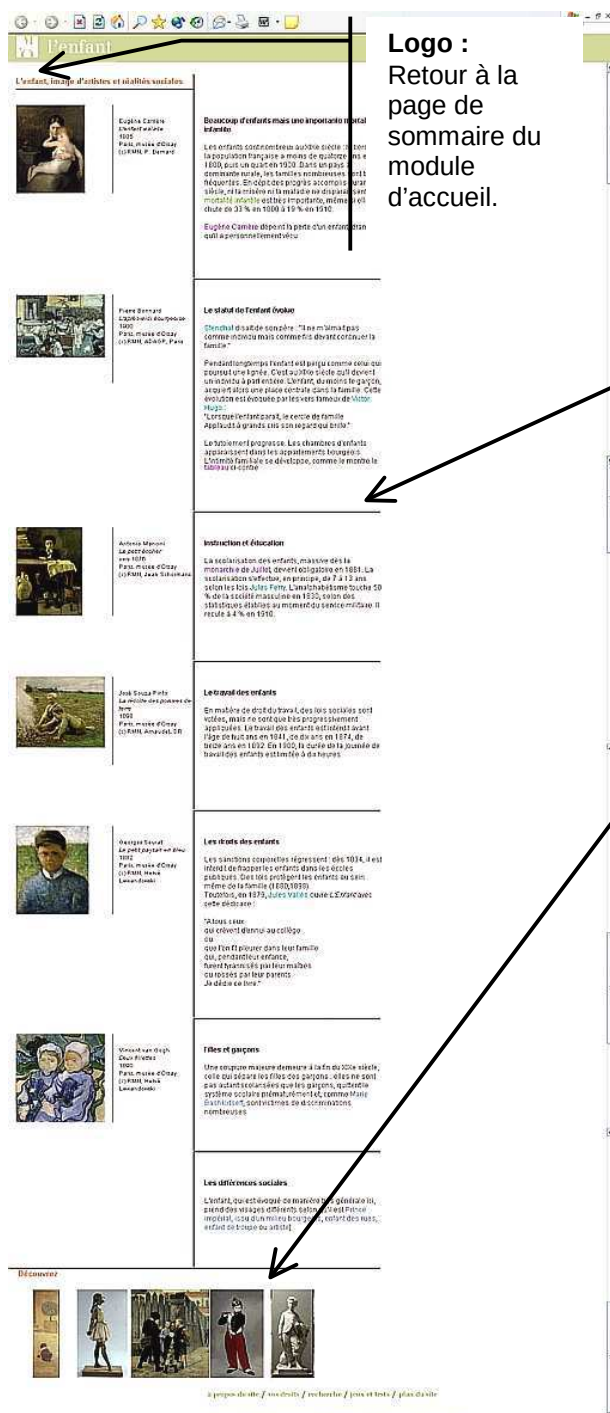
	Dans le corps de la page :	en bas de page :	Les autres pages obtenues par hyperlien :	liens sur les toutes images :
L'enfant	Partie intitulée : « <i>L'enfant, image d'artistes et réalités sociales</i> » 6 illustrations d'œuvres leurs références un commentaire : en regard, éclairant la thématique développée ; les textes comportent des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations : définitions, courtes biographies...)	Partie intitulée : « <i>Découvrez</i> » 5 reproductions d'œuvres pas références pas, de commentaires, pas d'infos bulle hyperlien vers 1 fiche analyse de l'œuvre pour chacune des images	des fiches -analyse de l'œuvre- qui comportent : une illustration, un peu plus grande que la reproduction de pied de page, les références de l'œuvre en dessous de l'image, à côté, une description de l'œuvre, un menu à droite permet d'obtenir d'autres fiches informatives : - renvoi sur la page thématique - 1 fiche sur l'artiste - 1 information autour de l'œuvre - 1 fiche sur l'art à cette époque ou le mouvement artistique - 1 fiche sur l'histoire de l'œuvre - 1 fiche technique les textes comportent également des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations : définitions, courtes biographies...)	par clic on obtient pour chaque illustration : 1 agrandissement sur chacune des oeuvres ou documents présentés avec ses références
Paris	Partie intitulée : « <i>Paris, ville du XIXe siècle</i> » : 9 illustrations d'œuvres, leurs références, un commentaire : en regard, éclairant la thématique développée : les textes comportent des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations : définitions, courtes biographies...)	Partie intitulée : « <i>Découvrez</i> » : 5 reproductions d'œuvres pas références, pas de commentaires, pas d'infos bulles hyperlien vers 1 fiche analyse de l'œuvre pour chacune des images	des fiches -analyse de l'œuvre- qui comportent : une illustration, un peu plus grande que la reproduction de pied de page, ses références en dessous de l'image et à côté, une description de l'œuvre, un menu à droite permet d'obtenir d'autres fiches informatives : - renvoi sur la page thématique - 1 fiche sur l'artiste - 1 information autour de l'œuvre - 1 fiche sur l'art à cette époque ou le mouvement artistique - 1 fiche sur l'histoire de l'œuvre - 1 fiche technique les textes comportent également des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations : définitions, courtes biographies...)	par clic on obtient pour chaque illustration : 1 agrandissement sur chacune des oeuvres ou documents présentés avec ses références

Le paysage	Partie intitulée : « <i>L'essor du paysage</i> » : 7 illustrations d'œuvres, leurs références, un commentaire : éclairant la thématique développée : les textes comportent des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations : définitions, courtes biographies...).	Partie intitulée « <i>Découvrez</i> » : 5 reproductions d'œuvres pas références, pas de commentaires, pas d'infos bulle ; hyperlien vers 1 fiche analyse de l'œuvre pour chacune des images	des fiches -analyse de l'œuvre- qui comportent : une illustration, un peu plus grande que la reproduction de pied de page, ses références en dessous de l'image et à côté, une description de l'œuvre, un menu à droite permet d'obtenir d'autres fiches informatives : - renvoi sur la page thématique - 1 fiche sur l'artiste - 1 information autour de l'œuvre - 1 fiche sur l'art à cette époque ou le mouvement artistique - 1 fiche sur l'histoire de l'œuvre - 1 fiche technique les textes comportent également des mots expliqués (renvois hyperliens sur d'autres informations...)	par clic on obtient pour chaque illustration : 1 agrandissement sur chacune des œuvres ou documents présentés avec ses références
-------------------	--	--	--	--

► Composition de la page

Tous les thèmes sont bâtis à l'identique, selon un même schéma de présentation. En haut, le titre et l'intertitre, indiqués dans le sommaire, se retrouvent comme titre d'un ensemble de pages.

Puis on trouve :



Reconstitution d'écrans de la première page html du thème, L'enfant, dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay

► Une approche historique de l'œuvre

Les commentaires proposés dans la première partie donnent des informations très riches et très documentées sur une thématique : c'est une approche historique et sociologique sur le XIX^e siècle qui est développée. Tous les thèmes se conforment à cette mise en perspective : le corpus d'œuvres devient illustration du point de vue sociologique. L'œuvre est inscrite dans son époque ; elle est représentative ou reflet d'une idée, d'un idéal, d'une vision du monde, le fruit d'une transformation de la société...

Par exemple, pour le thème *L'enfant au XIX^e*, les points abordés étaient : les conditions et l'hygiène de vie, l'éducation, le travail, le statut, le droit des enfants au XIX^e siècle. Les œuvres présentées en regard nous montrent comment l'enfant vivait, était considéré à cette période.

■ Titre de la page :

« *L'enfant, image d'artistes et réalités sociales* »

■ Illustration du thème : ■ Titre de l'œuvre : ■ Les sous-titre des paragraphes :



- Eugène Carrière, *L'enfant malade*, 1885, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, P. Bernard

Beaucoup d'enfants mais une importante mortalité infantile



- Pierre Bonnard, *L'après-midi bourgeois*, 1900, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, ADAGP, Paris

Le statut de l'enfant évolue



- Antonio Mancini, *Le petit écolier*, vers 1876, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Jean Schormans

Instruction et éducation



- José Souza-Pinto, *La récolte des pommes de terre*, 1898, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Arnaudet, DR

Le travail des enfants



- Georges Seurat, *Le petit paysan en bleu*, 1882, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Hervé Lewandowski

Les droits des enfants



- Vincent van Gogh, *Deux fillettes*, 1890, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski

Filles et garçons

Cette conception qui met en contexte l'œuvre avec son temps est dans le strict respect des textes officiels³⁷ actuels qui régissent la mission de ce musée. C'est également un parti pris de longue date par le Musée : « *Le Musée d'Orsay avait créé... dès son ouverture en 1986, des cours sous forme de conférences. L'objectif visé était de fournir au public un savoir de haute qualité sur l'histoire culturelle de la période 1848/1914, à travers un tracé historique des différents arts. Cette démarche de médiation impliquait également la mise en rapport, des œuvres d'art dans le contexte général de l'histoire de l'art, d'une part, et d'autre part, des différents genres artistiques.* »³⁸.

Il me faudra donc prendre en compte de cette façon d'aborder la peinture dans mon futur projet ou argumenter mon point de vue ou l'aménager.

► L'étude de quelques œuvres majeures

Si dans la partie supérieure de la page, les commentaires ne parlent pas des œuvres, pour expliquer leurs caractéristiques formelles, les techniques, les étapes de la création, ... s'il n'est pas non plus question du peintre, de sa recherche et ses qualités d'artiste, des influences et des courants artistiques, cet aspect de l'analyse d'histoire de l'art est cependant abordé dans une deuxième partie.

L'accès à l'étude de quelques œuvres majeures se fait simplement en cliquant sur l'une des reproductions en tout en bas de la page :



Pied de la première page du thème, L'enfant, dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay

³⁷ voir le J.O. n°22464 du 30/12/2003 - décret n° 2003-1300 du 26/12/2003 : <http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/DecretOrsay.pdf> (page consultée courant janvier 2007) ; il porte sur la création de l'Etablissement public du musée d'Orsay – on trouve au titre 1^{er} – les dispositions générales - article 2 : « *Dans le cadre de son projet scientifique et culturel, l'Etablissement public du Musée d'Orsay (EPMO) a pour missions : 1° De présenter au public, en les situant dans leur perspective historique, les œuvres représentatives de la production artistique de la deuxième moitié du XIX^e siècle et des premières années du XX^e siècle.* ».

³⁸ Mme SAVY NICOLE, professeur agrégé, Chef du service culturel du Musée d'Orsay en 1999, in Entretiens : Les jeudis de la Sorbonne : Le musée au cœur de la cité ? - actes 1999 : Extrait de la rubrique Les jeudis de la Sorbonne – Actes 1999 « arts et citoyenneté » - à voir sur le site : <http://www.univ-paris1.fr/formation/arts_sciences_humaines/ufr04/master_pro/master_1_metiers_des_arts_et_de_la_culture/jeudis_de_la_sorbonne/actes/actes_1999/article2121.html> (page consultée en avril 2007)

Le choix des œuvres pour ce module est le fruit d'une réflexion entre le secteur éducatif et le secteur Internet. Les arguments fournis pour ce choix d'œuvres se justifient ainsi :

- o montrer prioritairement des oeuvres majeures du Musée ;
- o choisir des oeuvres permanentes en accrochage au Musée : donc ne pas choisir parmi les oeuvres dont la durée d'exposition est limitée par la conservation (les raisons de limitation de la durée d'exposition sont notamment dues à la fragilité de l'œuvre ; c'est le cas des dessins, des photographies, des daguerréotypes) ;
- o limiter les coûts de droits d'auteurs ou des ayants-droits pour le coût du droit de représentation).

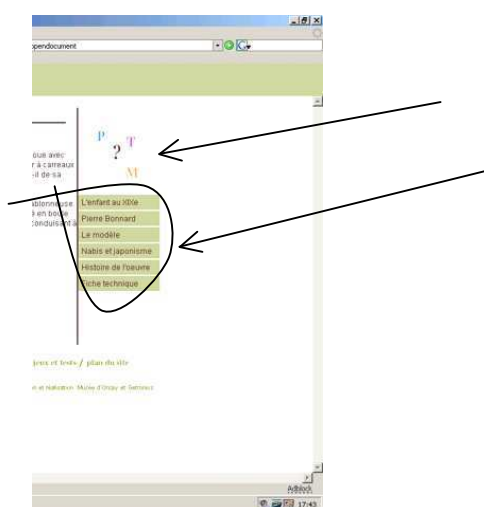
● La navigation et réseau hypertexte dans la deuxième partie du thème

La documentation proposée pour chaque œuvre étudiée est importante. Des écrans successifs sont composés de textes courts, une illustration est proposée généralement à gauche de l'écran, accompagnée d'une légende.

Un clic gauche sur une des images déclenche l'affichage d'une plus grande reproduction de l'œuvre avec sa légende complète (prénom, nom de l'artiste, titre de l'œuvre, date de création, technique et support de réalisation, lieu de conservation, donation, droits de reproductions et droits d'auteur). Trois dimensions successives d'images sont visibles successivement par l'internaute : 150 x 150 pixels, 300 x 300 pixels, puis 400 x 400 pixels maximum.

► Le menu latéral

La navigation dans les informations se poursuit grâce à un menu latéral. Ce menu est positionné sur la partie droite de l'écran :



Accès vers :

les jeux : P ? I M

la thématique

une fiche artiste

une description de l'œuvre

une fiche technique de l'œuvre

une information sur le contexte

une information sur la genèse de l'œuvre

Un inconvénient :

Sur ce menu vertical, les accès ne sont pas toujours au même endroit : ils se positionnent selon une rotation.

Menu latéral pour le thème, L'enfant, dans le module découverte et jeux sur l'ancien site du Musée d'Orsay

► L'imbrication des différentes pages d'informations

Elles proposent une information structurée sur plusieurs pages et en lien avec des fenêtres surgissantes [pop up windows] réalisées en javascript :

Une illustration de l'œuvre :
Une reproduction, à gauche de l'écran, est systématiquement proposée ; par clic on obtient un agrandissement de l'œuvre ; Pour le cas d'une sculpture : dans un nouvel écran, plusieurs vues sont montrées : de dos, de face, de profil, de ¾.

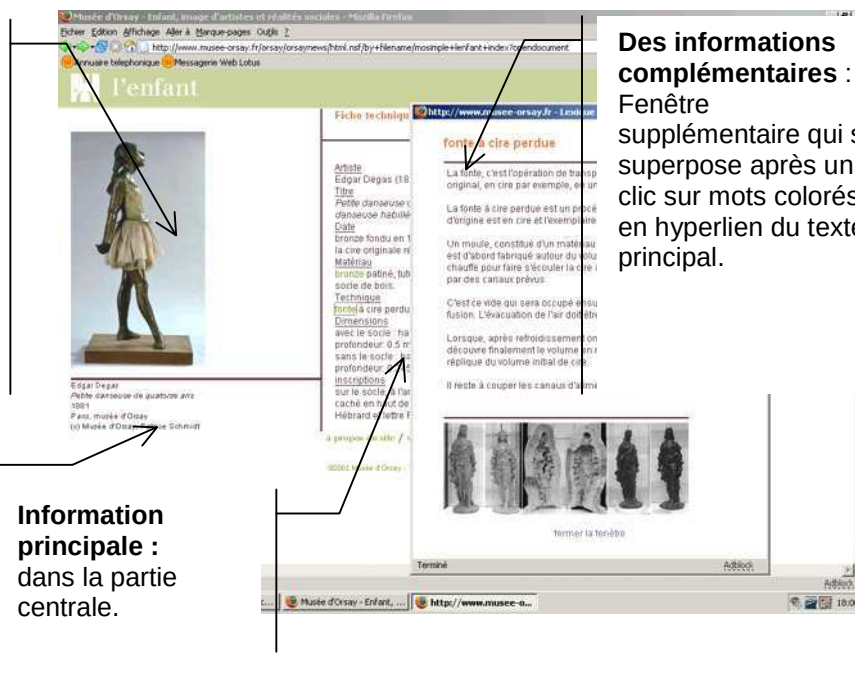
Les références de l'œuvre :

- prénom, nom de l'artiste
- titre de l'œuvre
- date de création
- lieu de conservation
- l'indication des droits

(voir le **N.B.** ci-dessous)

Information principale :
dans la partie centrale.

Des informations complémentaires :
Fenêtre supplémentaire qui se superpose après un clic sur mots colorés, en hyperlien du texte principal.



Exemple de page commentaire d'œuvre dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay

N.B.

Le symbole © de copyright est suivi du nom des personnes morales ou physiques titulaires des droits sur cette œuvre (droits moraux ou patrimoniaux : droit d'auteur, droits d'exploitation ou de représentation)³⁹.

► Quelques autres inconvénients :

- Pour changer de page-écran, un menu en bas du texte, permet d'accéder à la suite du commentaire : (suivant /précédant). Cette solution est **très laborieuse** puisqu'on ne peut revenir rapidement au début du commentaire.
- Aucun menu vers les autres thèmes (*L'enfant, Paris, Le paysage*) ne sont à disposition, ni aucune page, afin d'offrir à l'utilisateur la possibilité de modifier ou de poursuivre son exploration dans "découverte et jeux".

³⁹ Le Musée d'Orsay s'acquiesce des droits sur l'œuvre et sur la représentation de cette œuvre pour son site Internet. Il s'adresse à 2 organismes qui gèrent ces différents droits : Sésam < <http://www.sesam.org/missions/index.html> > et ADAGP < http://www.adagp.fr/FR/static_index.php > (pages consultées le 20/01/07) : Ces organismes proposent d'aider à identifier les œuvres et leurs titulaires de droits, d'exercer un contrôle à tous les stades, de la fabrication à l'exploitation ; elles luttent contre la contre-façon (Sésam, par exemple, dispose d'importants moyens techniques, comme le code d'identification et l'encodage des œuvres) ; elles calculent et reversent aux auteurs et aux ayants droits les indemnités auxquelles ils peuvent prétendre.

» Des mots en hyperliens

Dans toutes les pages de ce module, on obtient, par clic de souris, des informations complémentaires et des agrandissements des iconographies présentées :

Certains mots en couleurs sont des liens hypertextes : de petites fenêtres (réalisées en javascript) viennent par-dessus la page-écran pour préciser le sens du mot ou conduisent vers des compléments d'informations (textes ou images) sur un personnage, une oeuvre, une notion estimée difficile.

Les couleurs apportent de la gaieté au texte, cependant, le code couleur reste un peu hermétique pour l'internaute moyen (aucune légende explicative ou repère). J'ai pu repérer quelques éléments du code couleur utilisé :

- **Vert** : définition de mot ; aucune illustration,
- **Rose** : comporte une illustration et fait référence à une oeuvre peinte ou à un artiste,
- **bleu turquoise** : portrait d'un auteur ou d'un personnage accompagné d'une courte biographie.

Certains textes, notamment appartenant au thème, *L'enfant*, qui est le plus ancien à avoir été réalisé, ne comportent que peu d'hyperliens. Une réflexion sur l'interactivité et le réseau hypertexte sera à conduire pour le prochain projet.

● Le moteur de recherche

Un menu de bas de page est proposé sur de chaque page-écran. Le **moteur de recherche** est accessible à cet emplacement là :



Pied de page du module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay : accès au moteur de recherche : URL :
<http://193.41.222.134/Orsay/orsayNews/html.nsf/By%20Filename/mosimple+jeux+recherche> >

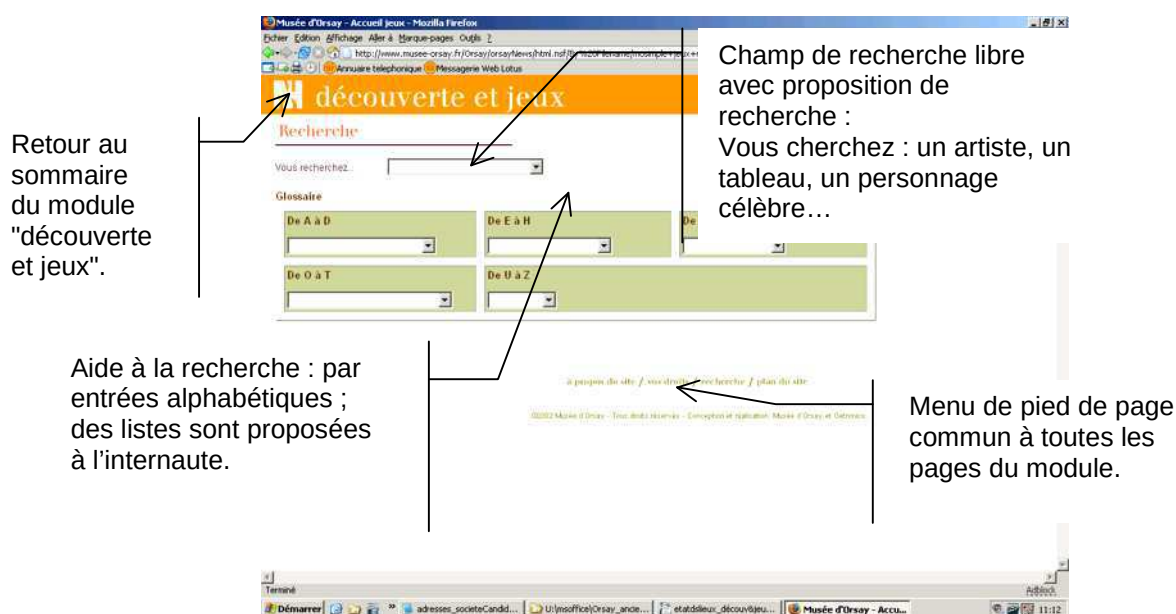
Il permet de demander les termes du glossaire spécialement réalisé pour ce module.

On y retrouve :

- les termes spécifiques du domaine des arts,
- des biographies d'artistes et de personnalités,

- un répertoire d'œuvres,
- des informations sur le contexte socioculturel de l'œuvre.

La recherche en ligne d'informations est utilisée notamment dans le cadre des actions éducatives menées par le Musée d'Orsay⁴⁰. Elle vise à accompagner les élèves pour préparer ou compléter une visite. Cette exploitation du moteur de recherche est en concordance avec l'avis de Jérôme Dinet⁴¹, ingénieur au Laboratoire Langage et Cognition de Poitiers. Il soulève le problème de la difficulté de la recherche d'informations quel que soit le support (textes, images, sons, vidéos) dans des environnements complexes (livres, cédéroms, sites Internet...). Il nous dit que la recherche « *est une activité qui nécessite de maîtriser certains aspects langagiers* ». Elle demande notamment une bonne compréhension de l'intitulé, du titre du livre, de l'article..., une maîtrise des outils de recherche (index, table des matières, sommaires...). Elle nécessite également une bonne motivation, de la rigueur et une bonne mémoire pour ne pas perdre, en chemin, son objectif de recherche.



Page-écran du moteur de recherche du module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay

Une utilisation autonome du moteur de recherche du module "découverte et jeux" pourrait donc engendrer **des difficultés** pour un jeune internaute.

L'aboutissement d'une recherche d'information (sur un peintre, un courant artistique...) qui serait guidée par un enseignant dans sa classe, est

⁴⁰ Voir informations sur les actions éducatives du Musée d'Orsay dans le § Redéfinition et évolution du projet – note de bas de page n° 48

⁴¹ Voir l'article de Jérôme Dinet, Ingénieur de recherche au Laboratoire Langage et Cognition de Poitiers – sur le site Télé Formation Lecture (TFL) dans Notion théorique : *Recherche d'informations* - champ : le texte : <http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/Ac/AffFicheT.asp?CleFiche=5007&Org=QUTH> (pages consultées en janvier 2007) ; nouvelle adresse au 10 avril 2007 : <http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/TFL.asp>

une des réflexions menées et expérimentées par les intervenants du Musée d'Orsay. Le moteur de recherche y trouve sa pleine utilité. Grâce à cette réussite, cette fonctionnalité devient pleinement justifiée. Il faudra envisager de la maintenir dans le nouveau projet.

● La partie jeux du module

Cette partie se repère sur chaque écran par le sigle : **P T ? I M**⁴². Cinq jeux ont été créés. Ce sont des jeux traditionnels d'observation et de jeux de réflexion : taquins, puzzles, intrus, mélanges et quiz. Chaque œuvre étudiée a ses jeux en parallèle.

Ils sont développés en javascript et sont paramétrables : création / suppression d'un taquin ou mélange à partir de l'illustration d'une page, création / édition / suppression d'un QCM, intrus ou mélange à partir d'une page. Un document *Notes* spécifique permet de saisir les divers paramètres des jeux (choix des images, texte des questions et réponses affichées par le système). Une génération automatique permet une rotation des choix de jeux.



Page d'accueil des jeux

Un espace, délimité d'un cadre, explique chacun des jeux. Par clic sur le titre on accède vers les pages de : puzzle, taquin, intrus, mélange, quiz. Un choix de jeu se déclenche aléatoirement dans chaque catégorie.



"puzzle"



"taquin"



" ? ? "

Pour les questionnaires aux choix multiples, un lien "indice" apparaît dans la page du jeu.



"intrus"



"mélange"

Pages-écrans de la partie jeux du module découverte et jeux de l'ancien site du Musée d'Orsay

Ce temps d'incursion est envisagé comme une activité parascolaire. Elle est accessible après que l'enfant ait lu tous les contenus. La lecture des informations est particulièrement importante pour répondre honorablement aux questionnaires, aux jeux, intrus et mélange.

⁴² Visible à l'adresse d'archive :

<http://193.41.222.134/Orsay/orsayNews/html.nsf/By%20Filename/mosimple+l'enfant+jeux+index>

► Les limites constatées :

On peut regretter que :

- o l'accès aux jeux par le sigle : **P T ? I M** aurait pu être proposé systématiquement (en haut d'écran puisque c'est ainsi qu'il est placé quand il apparaît), afin de faciliter l'accès du jeune internaute aux pages jeux. Le souci pédagogique des concepteurs était que l'enfant passe par toutes les pages informatives d'un thème avant de se consacrer aux jeux.

● Conclusion

Le module "découverte et jeux" se voulait être, avant tout, une nouvelle ressource pédagogique en ligne pour des enseignants. Les thématiques avaient été sélectionnées pour les possibilités d'interdisciplinarité, en relation avec les programmes scolaires de l'époque. Ce module a permis aux enseignants et intervenants du Musée de préparer ou poursuivre les visites programmées⁴³. Il a contribué, en partie, au succès des partenariats engagés entre le Musée et les établissements scolaires.

Il existe peu d'éléments d'analyse ou de statistiques⁴⁴ pour le module "découverte et jeux" :

- Aucune remontée d'observation de la part des internautes :
Pas de messages d'enfants ou d'enseignants qui permettent de conforter l'optique choisie par le Musée ou de pouvoir mieux cerner une autre demande.
- Des éléments en javascript, positionnés directement sur les premières pages de ce module, assurent le fonctionnement d'une statistique de fréquentation. Il s'agit d'un champ *weboscope*⁴⁵ qui

⁴³ Le Musée d'Orsay soucieux d'atteindre les publics, a développé un partenariat privilégié avec des classes en zone d'éducation prioritaire, ZEP (par des conventions signées entre le responsable de Réseaux d'éducation prioritaire, REP et le président de l'EPMO). Ainsi, en 2004/05 : 58 classes différentes, soit 1300 élèves ont pu participer à des activités au musée d'Orsay. Ces actions sont engagées sur trois ans. ZEP = zone d'éducation prioritaire ; terme de l'éducation nationale définissant un secteur géographique et désignant des établissements scolaires sensibles (écoles, collèges, lycées). Ces établissements reçoivent des aides particulières et mettent en place des actions en vue de la réussite des élèves. Dans une ZEP, l'ensemble des établissements scolaires de ce secteur est constitué en Réseaux d'éducation prioritaire. Ce regroupement permet des échanges et une mise en commun des ressources. (voir site : <http://educationprioritaire.education.fr/textes.asp>) (page consulté en janvier 2007)

⁴⁴ Voir annexe 1 : Tableaux des statistiques de la fréquentation pour "découverte et jeux".

⁴⁵ La société Weborama a mis en place, sur le site du Musée d'Orsay un outil statistique des visites : <!--DEBUT WEBOSCOPE Musée d'Orsay -->

<!-- NE MODIFIER QUE WEBO_ZONE ET WEBO_PAGE - ->

<script language="javascript">

WEBO_ZONE=12;

WEBO_PAGE=1;

webo_ok=0;

</script>

<script language="javascript" src="/script/weboscope.js"></SCRIPT>

<SCRIPT>

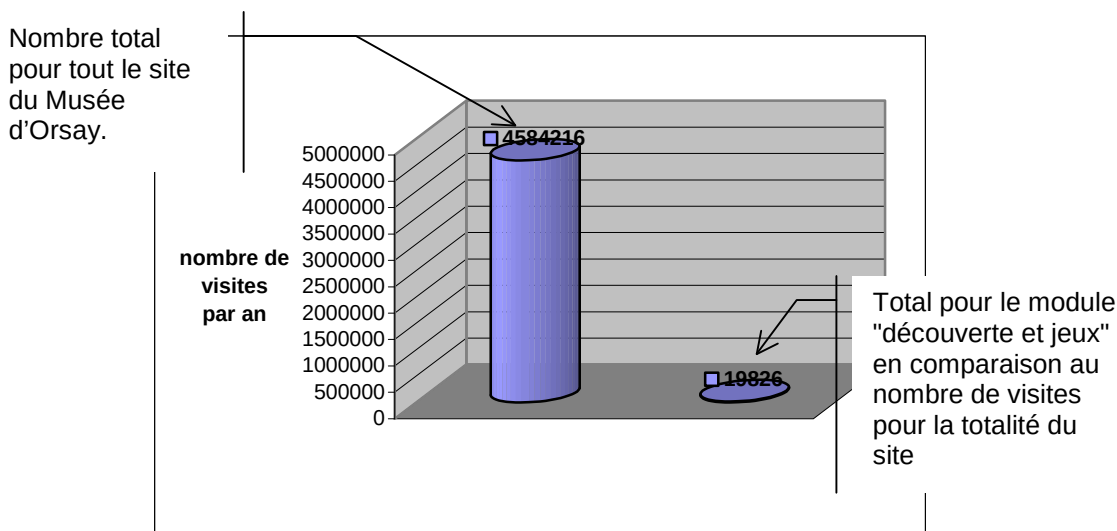
if(webo_ok==1){webo_zpi(WEBO_ZONE,WEBO_PAGE,78146);}

contient un marqueur établissant des données statistiques sur uniquement les pages html du site (ces statistiques n'existent donc pas pour les fenêtres surgissantes [pop up windows] de ce module ; seule les pages d'accueil des thèmes sont en HTML). Cet outil d'analyse est également limité puisque aucune indication de durée de connexion, pour chaque internaute, n'est précisée.

Relevé des chiffres indiqués dans le compte-rendu de webscope

| Données à plat du 01-11-2002 au 23-04-2007 | pages vues : | nombres de visites : | internautes journaliers : |
|--|--------------|----------------------|---------------------------|
| Découverte & jeux | 404665 | 87566 | 85468 |
| Accueil | 111714 | 63608 | 62544 |
| L'enfant présentation | 54555 | 25938 | 25459 |
| L'enfant Commentaire p1 | 25411 | 7721 | 7479 |
| L'enfant Rubriques p1 | 22484 | 6115 | 5965 |
| Autres pages L'enfant | 37466 | 5056 | 4903 |
| Paris présentation | 29401 | 15187 | 14886 |
| Paris Commentaire p1 | 19812 | 7858 | 7640 |
| Paris Rubriques p1 | 17601 | 4358 | 4240 |
| Paris Autres pages | 25972 | 4158 | 4013 |
| Paysage présentation | 17656 | 8375 | 8191 |
| Paysage commentaire p1 | 10052 | 3638 | 3532 |
| Paysage rubriques p1 | 11147 | 3364 | 3261 |
| Paysage autres pages | 21394 | 2679 | 2563 |

La comparaison entre le nombre de visites estimées pour la totalité du site et pour "découverte et jeux" nous prouve la très faible fréquentation de ce module.



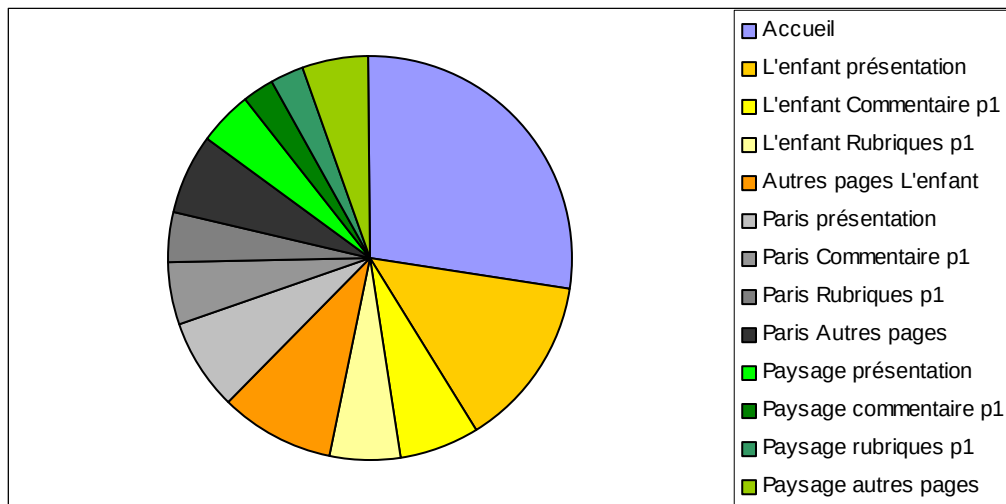
Analyse des statistiques du site : Comparaison du nombre de visites pour : la totalité du site et pour le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay.

</script>

<!-- FIN WEBOSCOPE COPYRIGHT WEBORAMA-->

site de cette société : <<http://www.weborama.fr>> et <<http://webscope.com>> (site vu le 27/04/2007) : « Webscope Free, la version gratuite de l'outil de statistiques développé par Weborama va au-delà du compteur de pages Web il permet une mesure et une analyse détaillée du trafic de votre site internet. »

La répartition des pages vues de "découverte et jeux" par les internautes montre également que la visite de ce module se concentre sur la première page d'accueil (29%) qui présente les trois thématiques. La partie, *L'enfant*, semble la plus fréquentée : elle comptabilise 35% pour le total de ses pages ; la partie, *Paris* : 22% ; la partie, *Le paysage* : 14%.



Analyse des statistiques du site : Proportion de fréquentations par pages pour la rubrique "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay

Cet état des lieux m'a permis de mieux cerner, par le questionnaire, les intentions du Musée en créant ce module et d'appréhender les difficultés de fonctionnement. Malgré les limites constatées, étant donné la richesse de son contenu⁴⁶, ce module mérite d'être repensé.

⁴⁶ Rappel : Les deux bases pour la rubrique "découverte et jeux" : base pedago et base impedago contiennent 788 documents soit 5888 Ko.



2^e partie

Redéfinition et évolution du projet



2. Redéfinition et évolution du projet

Peut-on concilier le ludique et le pédagogique dans une même rubrique ?

2.1 Définition de la cible

L'une des missions dont le Musée d'Orsay s'est fait un axe prioritaire, consiste à faire connaître les œuvres auprès du plus large public possible : Les jeunes sont le public de demain. Or, un repérage de la clientèle du Musée, régulièrement effectué sous forme de sondage, montre des données chiffrées⁴⁷ qui ont établi que :

- ▶ **Le nombre de visites scolaires organisées** : les visites scolaires sont surtout l'apanage des classes du primaire ou de lycée ; peu de visites sont programmées par les enseignants du collège ;
- ▶ **Les inscriptions individuelles** dans les activités éducatives⁴⁸ proposées par le musée : le public des jeunes âgés de 10 à 14 ans compte actuellement parmi ceux qui s'inscrivent le moins sur une des activités du musée.

Le choix de la tranche d'âge, jeune public de 10 à 14 ans, pour la rubrique "découverte et jeux", est par conséquent, le fruit de la réflexion du Musée sur ses catégories de visiteurs⁴⁹. Par le biais du site web, le Musée espère ainsi toucher les jeunes. D'ores et déjà, une rubrique dédiée aux enfants et adolescents (de 5 à 18 ans) est visible sur le nouveau site du Musée d'Orsay⁵⁰.

L'enjeu pour la refonte de la rubrique "découverte et jeux" serait de réussir à séduire les jeunes âgés de 10 à 14 ans par un contenu répondant à ses attentes.

⁴⁷ Les données sont recueillies par le service des publics qui propose ses statistiques aux autres services afin d'analyser les retombées d'une action, d'une exposition, d'une communication...

⁴⁸ Elles sont organisées suivant des tranches d'âge : Pour les ateliers : 5 à 8 ans - 9 à 11 ans ; Pour les activités en famille : 5 à 10 ans - 8 à 12 ans ; Pour les visites individuelles et parcours individuels : 5 à 7 ans ; 8 à 12 ans.

⁴⁹ D'après l'analyse des statistiques issues des annexes du Rapport annuel d'activités 2005 du Musée d'Orsay (document de diffusion interne).

⁵⁰ Cette rubrique à voir à l'URI suivante : < <http://www.musee-orsay.fr/espace-particuliers/particuliers/5-18-ans/bienvenue.html> >

2.2 Connaissance de la cible

■ Test du module "découverte et jeu"

● Méthode

- Méthode :

Observation d'un jeune adolescent lors de sa visite ; questionnaire et consignes d'exploration.

- Objectif :

Connaître les centres d'intérêt, les motivations, les réactions de la cible définie ; affiner mon diagnostic sur "découverte et jeux" ; faire des choix pour le projet de refonte de cette rubrique.

- Au sujet de la préparation du questionnaire et des consignes :

Les questions sont préparées et seront posées en même temps que la visite de cette rubrique. Des consignes pour la poursuite de la visite seront également données au fur et à mesure. Des questions ou des consignes non préméditées pourront éventuellement être posées au cours de l'entretien.

- Au sujet de mon attitude durant l'entretien :

Je ne corrige, ni n'explique, ni ne juge ce qui est dit ou fait par l'adolescent. Je note juste les réponses, les remarques spontanées, les comportements et actions entreprises, les méthodes de recherche utilisées par le jeune adolescent. Les questions spontanées ou remarques ne sont là que pour permettre mon diagnostic.

- Installation lors de l'entretien :

Deux ordinateurs allumés : l'un pour ce collégien de troisième (14 ans) est connecté sur la 2^e page d'accueil du site du Musée d'Orsay (sur l'ancien site du Musée d'Orsay, elle est visible actuellement à cette adresse : <<http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+index?OpenDocument>>⁵¹ ; l'autre poste, pour moi, est ouvert sur ma préparation de questions et de

⁵¹ Je n'ai pas proposé à Quentin l'entrée sur la première page d'accueil du site qui ne fait que proposer un choix de langue à l'internaute ; seule la version française contient le module "découverte et jeux" ; le jeune garçon est de nationalité française.

consignes, pour me permettre de noter, à la volée, mes constats dans le traitement de texte.

● Préparation du test

» La fiche d'identité du testeur

- ▶ Sexe
- ▶ Age
- ▶ Classe
- ▶ Lieu de scolarisation
- ▶ Niveau scolaire⁵²
- ▶ Centre d'intérêt
- ▶ Stage en entreprise en classe de 3^e d'une semaine⁵³

» Le questionnaire et les consignes

1. Quelles sont les rubriques qui s'adressent à toi sur ce site, depuis cette page d'accueil ?
2. Que penses-tu de la navigation à l'intérieur de la rubrique "découvertes et jeux" ?
3. Quel est le thème qui t'intéresse le plus ?
4. Compréhension des commentaires : Existe-t-il des problèmes de compréhension sur le vocabulaire ou le sens des phrases ou du paragraphe ? As-tu repéré les mots en couleurs ? Quels mots ou noms ne connais-tu pas ? Et l'expression « mortalité infantile », sais-tu à quoi cela fait référence ? As-tu envie de continuer à lire les commentaires ?
5. Consignes de recherche : Retrouve l'œuvre de Pierre Bonnard, *l'enfant au pâtre de sable*, dans le thème, *L'enfant*, et visite toutes les pages concernant cette oeuvre.
6. Consigne : Explore maintenant dans la partie "jeux". Observation du comportement et navigation sous cette rubrique ; pas de question.

● Test n°1 de Quentin

Pour les réponses : Voir l'annexe 2 : Fiche test/enquête de Quentin sur "découverte et jeux".

⁵² N.B. le degré de difficulté des textes proposés me semble élevé ; connaître la classe et avoir un avis même approximatif par le jeune adolescent de son niveau scolaire (excellent, bien, moyen, passable) pourra peut-être s'avérer important pour évaluer la facilité ou les écueils rencontrés.

⁵³ si en 3^e, il précise le lieu de son stage et activités réalisées.

● Bilan du test de Quentin

» Les jeux du musée

Le jeune adolescent attend de cette rubrique, au vu de son intitulé, des jeux. Il comprend immédiatement qu'il devra nécessairement passer par la lecture approfondie des pages informatives de ce module avant de jouer. Lorsqu'il accède enfin aux jeux, les propositions sont désuètes ou trop faciles⁵⁴.

Si l'objectif de ces jeux était de faire découvrir une œuvre d'art aux travers des jeux proposés, il n'est pas atteint : le temps d'observation de l'image est trop rapide pour qu'il y ait une véritable connaissance de l'œuvre et de ces caractéristiques (formes, couleurs, matières, valeurs, composition...) ; les références des œuvres ne sont données sous aucune forme dans cette partie "jeux".

Le testeur est plus absorbé par l'action, la rapidité et précision de son geste, le comptage de ces points. Ces performances sont celles généralement demandées dans les jeux vidéos. L'adolescent, par habitude, les reproduit ici. Les jeux de "découverte et jeux" ne correspondent donc pas à ce qu'un jeune internaute recherche habituellement sur Internet ou sur cédérom⁵⁵.

» Les informations sur les oeuvres

Pour la partie pédagogique de la rubrique, le jeune recherche une consigne de travail pour organiser sa lecture, sans explication il balaye rapidement tout le contenu de la page pour pouvoir s'orienter ou obtenir un objectif pour rester sur ce site. On peut supposer que, sans le test/visite-obligatoire, il aurait quitté encore plus rapidement cette rubrique puisqu'il affirme ne pas trouver un intérêt personnel aux commentaires sauf si on lui demandait expressément une recherche.

Le jeune semble avoir compris l'ensemble de la première partie - présentation de la thématique - qui porte sur une information sociologique et historique sur la condition des enfants au XIX^e siècle. Il semble avoir rencontré plus de difficultés pour les commentaires qui accompagnent une œuvre. Les noms des mouvements artistiques ne lui sont pas familiers. Les reproductions sont petites et en nombre insuffisant pour lui permettre de comprendre des caractéristiques stylistiques, comparer des oeuvres et pouvoir faire une synthèse visuelle de ce qu'il aurait vu. Les textes sont courts mais ils ont été quelquefois trop morcelés. Cela nuit à la compréhension du jeune qui ne peut faire les liaisons nécessaires. Le changement de fenêtre, pour chaque petit texte, accentue encore ce phénomène et crée une perte de l'information. On oublie d'un écran à l'autre le fil conducteur, à savoir l'œuvre et l'artiste. Une réorganisation des contenus s'impose donc.

⁵⁴ Rappel : le jeune adolescent a 14 ans.

⁵⁵ Voir § ci-après : Enquête sur le ludique, des jeux vidéos pour les adolescents

» L'utilisation du site

Le jeune internaute utilise tous les outils à sa disposition ; il connaît les codes conventionnels de fonctionnement sur Internet pour se repérer ou se déplacer rapidement sur un site : il clique sur le logo en haut d'écran pour retourner à la page d'accueil ; il localise les menus de navigation, plan du site et survole rapidement les pages qu'il visite : il les fait dérouler en manœuvrant la roulette ; il utilise spontanément le moteur de recherche pour trouver un renseignement. Il attend que les hyperliens soient soulignés en bleu comme c'est le cas habituellement : des mots en couleur non soulignés ne sont pas donc pas pour lui des mots en hypertexte mais une mise en évidence graphique de certains mots. Il attend aussi des infos-bulles, des légendes ou des textes de consignes convenablement positionnés (à portée de son regard) qui viendront le guider.

» En conclusion

Ce test nous montre les attentes d'un jeune garçon, son comportement face à l'écran et aux informations qu'il reçoit. Le jeune internaute attend de comprendre ce qu'il doit faire, d'être orienté pour rentrer à l'intérieur de ce module ; il est actif et peut, par conséquent à tout moment, modifier sa trajectoire de navigation en fonction de ses objectifs ou son libre arbitre. Il a également déjà un passé et une compétence importante des outils à sa disposition sur Internet.

■ Enquête sur le ludique

Le test utilisateur a montré que le jeune garçon avait été surpris par ce que lui proposait comme divertissement la rubrique "découverte et jeux". Derrière la notion de jeu, selon son âge, son expérience se cache, pour chacun une référence. La question que je me pose maintenant : Qu'est-ce que le ludique pour un jeune ?

Pour pouvoir mieux cerner la notion de ludique, je me propose tout d'abord de regarder quelques activités sur Internet définies comme particulièrement ludiques par ces jeunes.

Mon objectif est de comprendre les procédés qui sont utilisés pour rendre le jeu si attractif auprès des pré-adolescents. Je relèverai alors, les ingrédients qui favorisent l'adhésion de ce public : les atmosphères créées, les différentes activités proposées, les modes de fonctionnements, les attitudes liées au jeu...

● Des jeux vidéos pour les adolescents

Les jeux les plus représentatifs et les plus demandés par les jeunes adolescents (entre 12 et 14 ans), au cybercafé *laS@lle*, rue Gambetta à Bressuire sont :

- ▶ *World of Warcraft* (WoW)⁵⁶, jeu de stratégie en temps réel, multijoueur.
- ▶ *Counter-Strike*⁵⁷, jeu d'action rapide multijoueur, en ligne ou hors ligne.

Nous sommes donc dans un univers de jeux pour un jeune public masculin, très différents de ceux proposés sur le site web du Musée d'Orsay (puzzle, taquin, mélange et quizz...).

Quels sont les ingrédients qui font la réussite et l'attrait de ces jeux en ligne ? Pour répondre à cette question, trouver les ingrédients de ce succès, j'ai observé Quentin, un jeune de 14 ans, testeur occasionnel de "découverte et jeux" et joueur averti de jeux vidéo⁵⁸.

» Le réalisme de la simulation

Les jeux vidéo offrent généralement des récits interactifs très sophistiqués. L'internaute est plongé dans un univers graphique raffiné, souvent très réaliste tant du point de vue du décor que des personnages et des possibilités de se déplacer. Le jeune internaute se fabrique son personnage, lui donne un pseudonyme ; il crée son propre récit, sa propre mise en scène. A l'intérieur de cette espace, le joueur trouve ses trajectoires, ses repères ; il choisit ses outils, ses missions. Une consultation dans les banques de données indique les possibilités de déplacement corporel dans ou vers un espace ; il peut afficher : ses actions passées, les objets ou outils qu'il possède encore ou ceux qu'il peut posséder, le temps qu'il a encore à sa disposition ; à tout moment, il peut modifier les paramètres de son jeu... Il peut aussi visionner un panorama d'un champ de bataille par exemple, son déplacement ou celui de ses adversaires. Le son (bruitage, dialogue, etc.) accompagne cet univers pour le rendre encore plus réaliste.

⁵⁶ World of Warcraft est sous licence Blizzard Entertainment, Inc. - 2006 - informations à l'adresse : <http://www.wow-europe.com/fr/index.xml> (visité en avril 2007)-Règle du jeu : Il faut se créer un personnage, choisi entre 8 races et 9 classes et opter pour une faction : la Horde ou l'Alliance. On devient alors : les orcs, les taurens, les trolls, et les morts-vivants pour la horde ou encore les nains, les gnomes, les humains, et les elfes de la nuit pour l'Alliance. Ce jeu « permet à des milliers de joueurs de se rencontrer en ligne et de s'allier contre l'univers du jeu ou se combattre entre eux, dans un monde épique (le monde d'Azeroth) et de se lancer dans de grandes quêtes et des exploits héroïques aux confins d'une terre d'aventures fantastiques ».

⁵⁷ Counter-Strike : source, ce jeu est développé par Valve Corporation- 2005 – pour plus d'information voir à l'adresse : <http://www.counter-strike.net> (visité en avril 2007). Ce jeu propose : « ...des environnements simulés physiquement » dont l'action se situe durant la Seconde Guerre mondiale. Il est disponible en 11 langues : anglais, français, allemand, italien, japonais, coréen, espagnol, russe, chinois simplifié, chinois mandarin et thaï.

⁵⁸ Voir l'annexe 4 : Enquête sur le ludique : l'univers de Quentin



Pages-écrans de quelques jeux vidéos très prisés par les adolescents.

Cette simulation corporelle souvent utilisée dans les jeux vidéo est aujourd'hui souvent synonyme d'une figuration du monde réel (urbanisme, architecture, espace intérieur, personnages...) qui se veut réaliste. Cette tendance esthétique d'aujourd'hui propose aussi souvent des micro-mondes éclectiques (patchworks historiques et mondes de légendes se côtoient) où la virtuosité de ressemblance au réel est l'un des objectifs majeurs des créateurs actuels. Cette suprématie de la figuration n'est pourtant pas techniquement obligatoire. On peut penser et être même sûr que cette esthétique et le propos évolueront en fonction de la recherche de nouvelle cible ou d'objectif différent.

» Les outils et objets de la participation

Les actions de l'internaute sont réalisées par l'intermédiaire d'un outillage plus ou moins sophistiqué ou plus ou moins répandu : souris, clavier, reconnaissance vocale, joystick... Les actions les plus courantes se font à l'aide de la souris et du clavier :

- le clic, double-clic, triple clic, clic prolongé, cliqué-glissé, l'utilisation de la roulette centrale (par pression ou rotation), ... de la souris qui interprète les mouvements sur le plat de la table (plan à 2 dimensions) et déplace le pointeur à l'écran ou un objet de l'interface (comme la barre de défilement des fenêtres qu'on peut faire bouger à l'aide du curseur de la souris) ;
- la navigation à l'aide des touches du clavier (exemple : qdzs ou par les touches flèches qui signifient par exemple des déplacements dans un espace ; à gauche, à droite, devant, derrière, au-dessus, en dessous, ... pour changer d'espace, de trajectoire ou pour tirer sur un adversaire...).

Toutes les combinaisons entre clavier et souris sont possibles. Il est à noter que l'utilisation de la souris demande une dextérité plus importante que celle du clavier. Des équipements plus sophistiqués peuvent interpréter des déplacements en 3 dimensions d'un internaute. Les objets à l'écran réagissent sous les actions de l'internaute après le clic de la souris ou la frappe d'une touche de clavier suivant le programme prévu.

» La complexité d'une mise en scène programmée

Cette interactivité complexe nécessite une réflexion, une mise en scène des trajectoires, des parcours et des interactions possibles de l'internaute. Les programmes informatiques, invisibles derrière, réagissent aux actions produites par l'internaute : ils calculent des trajectoires, modifient les cheminements et proposent de nouveaux choix... Chaque modification provoque un processus évolutif, rien n'est prédéterminé : ce sont les actions de l'internaute qui engendrent des circulations, des combinaisons et des choix nouveaux qui varieront selon les itinéraires.



Informations permanentes sur ses adversaires en jeu.

Accès à des **tableaux informatifs** avec possibilités de **modifier** des données en cours de jeu.

Page-écran du jeu vidéo Counter-Strike⁵⁹ : tableaux de choix et paramétrages du jeu par l'internaute.

» Les effets de l'interactivité sur le spectateur

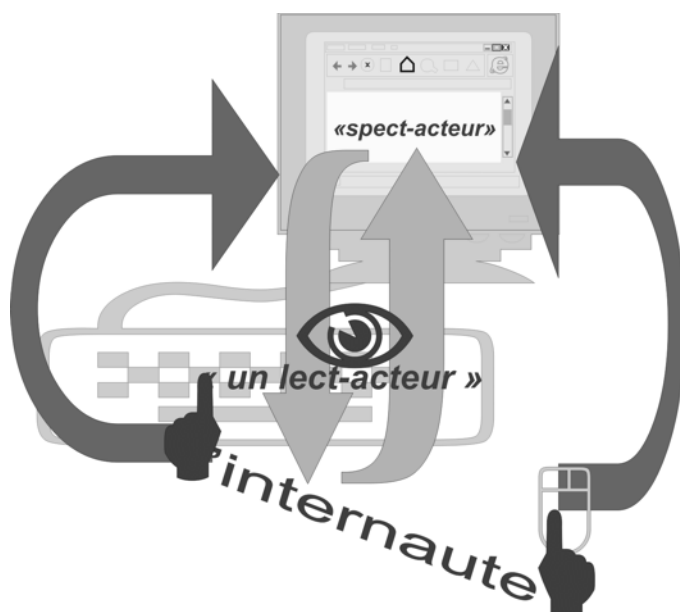
L'interactivité, en créant une participation, procure un intérêt accru. Il est visible et mesurable chez les adolescents, utilisateurs de jeux vidéos. Luc Dall'Armellina propose des grilles d'analyse⁶⁰ qui permettent d'étudier l'impact sur le public et de procéder à une évaluation de l'impression ressentie au sortir d'un dispositif interactif, un jeu, un récit ou d'autres types de produits, notamment les produits pédagogiques... Ces grilles mettent en évidence les sensations ressenties suivant une échelle (anodin, léger, bon, fort, excellent) en relation avec une intention de l'internaute (recherchait-il ? : un produit ludique, éducatif, encyclopédique, ..., une rencontre intimiste, initiatique, ... , un point de vue historique, psychologique, métaphysique, etc.) ; Ces grilles mettent en place une classification des produits (didactique, initiatique, mercantile, ludique, ...), la nature de la relation (commerciale, échange, ...) et en établissent la relation avec les choix formels (mise en forme, représentation, scénario).

⁵⁹ voir Annexe 4 : Enquête sur le ludique, l'univers de Quentin

⁶⁰ voir grilles d'analyses de Luc Dall'Armellina dans *Signes e-mouvants, images actées en hypertextes narratifs*, § 8 : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/23-02-00/default.htm> (février 2000)

» L'interactivité comme nouvelle attitude

Jean Louis Weissberg⁶¹, à propos de cette interactivité entre l'internaute et les objets à l'écran, pense qu'elle modifie profondément notre « *posture de lecture* » et que la scénographie doit penser l'internaute comme « *spect-acteur* ». L'internaute n'a plus l'attitude passive qu'il avait devant l'écran de TV ou de cinéma. C'est un être qui regarde (« *spect* ») et un être qui agit, qui accomplit un (« *acte* »). Sur le même schéma, il est également « *un lect-acteur* » -terme utilisé pour désigner un lecteur qui devient acteur de sa lecture.

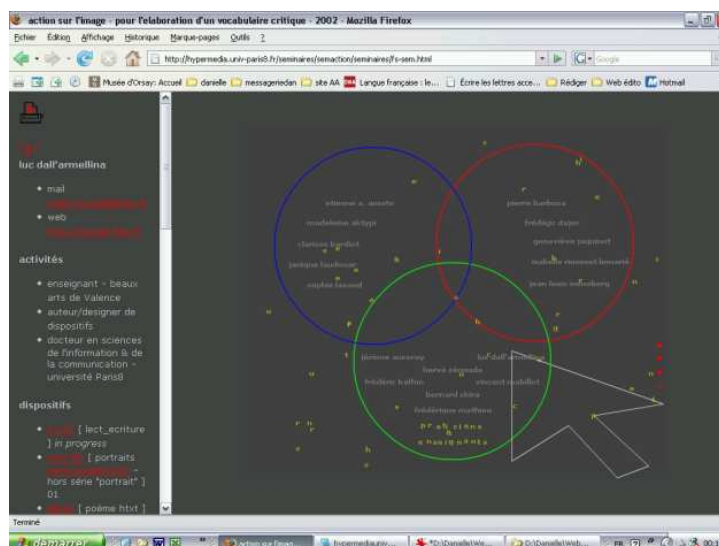


Mon schéma synthétique de la relation **regard / action** chez l'internaute.

» L'image actée comme modèle

L'interface devient un organe de communication entre l'ordinateur et l'homme. Elle intègre de nouvelles fonctionnalités (son, vidéo, animation, ...) obtenues par action sur les objets graphiques de l'écran qui sont actifs, sensibles, mobiles, déformables. Le concept « *d'image numérique actée* », qui est la caractéristique de tous les hypermédias, est le résultat de l'action de l'internaute « *spect-acteur* » et engage vers une approche sensori-motrice d'une image qui devient kinesthésique.

⁶¹ Jean-Louis Weissberg est Maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris XIII - Il enseigne aussi en INFOCOM et au département HYPERMÉDIA de l'Université Paris VIII - séminaire *Action sur image – Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique* du 20/02/06 : URI : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>> – animation par Jean-Louis Weissberg - secrétariat et organisation : Jean-Louis Weissberg et Etienne Armand Amato – Sommaire des séminaires : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/sem9900.htm>> – équipe hypertexte dynamique (Nassredine Bouhai) groupe de recherche sur les écritures hypertextuelles (Jean Clément) ; site La recherche Paris 8 : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/recherche.html>> (pris connaissance mars 2007)



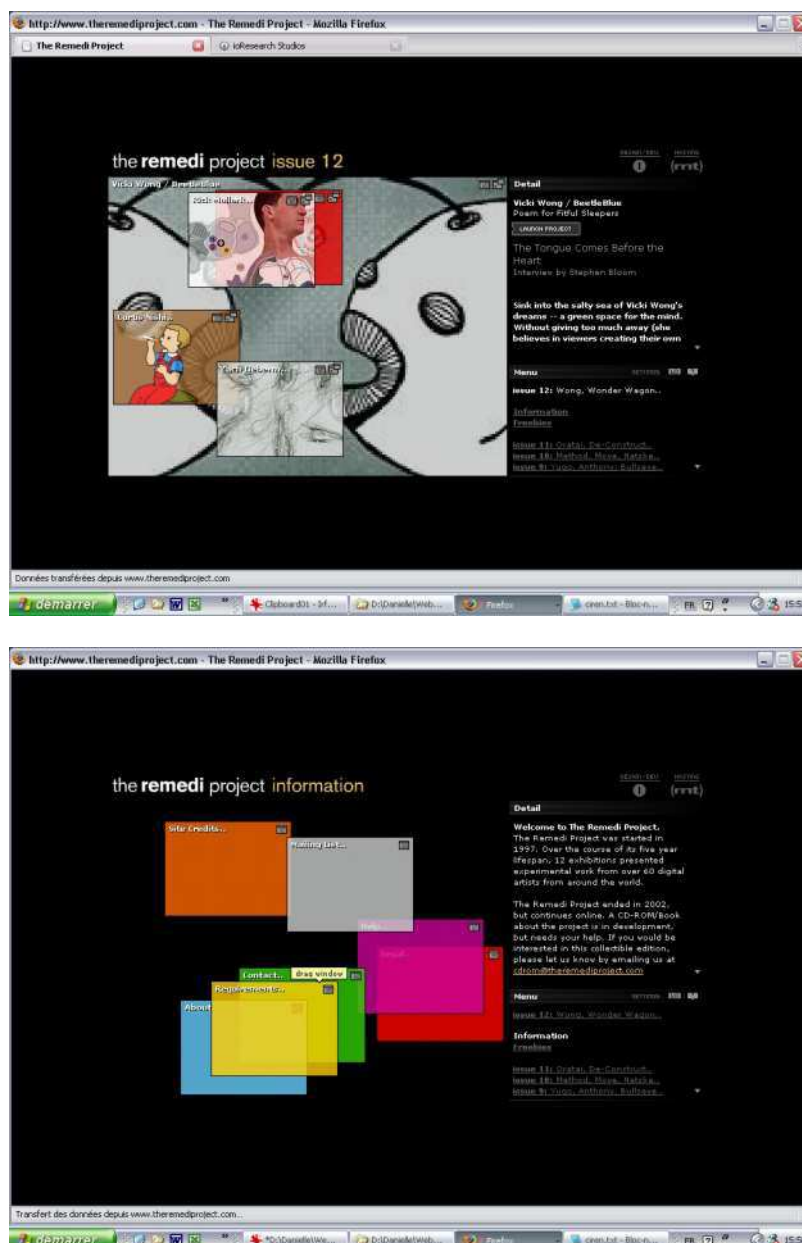
Page-écran de présentation du séminaire : 20/02/06 – animé par Jean-Louis Weissberg : Action sur image – Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique - <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/seminaires/fs-sem.html>> (site consulté en mars 2007)

Le terme « *d'image actée* » est utilisé de manière préférentielle par Louis Weissberg à celui d'image interactive. Ce terme permet de visualiser l'association entre l'image offerte et l'acte de l'internaute qui agit ou réagit selon ce qui a été au préalable programmé.

Les questions que l'internaute se pose maintenant, sont : Où regarder ? Quel chemin faut-il prendre ? Quel objet est cliquable ? « *L'image actée dissimule* » dans sa surface des éléments que l'internaute devra chercher pour agir et obtenir un résultat à son action. La vision et la scène sont réunies pour solliciter l'internaute et le pousser à agir. L'analyse visuelle globale d'une scène à l'écran fonctionne comme dans la vie réelle. Lorsque nous nous trouvons face à une situation, un événement, un lieu nouveaux, un processus d'analyse se met en place rapidement. Grâce aux expériences antérieures on peut estimer, interpréter, juger puis agir en ayant une réponse appropriée. Se diriger, obtenir des informations sont des opérations qui deviennent plus immédiates par l'accumulation d'expériences et des observations des effets produits après survol ou cliquage. Des modes opératoires se mettent en place et permettent de se retrouver dans le dédale des pages et des liens. Ce schéma de fonctionnement suit les principes fondamentaux de la vision élaborés par Bergson.

Du côté de la conception d'« *image actée* », la recherche d'éléments iconiques qui favoriseront l'action de l'internaute devra accompagner l'analyse des contenus. L'interface est un espace entre l'extérieur et l'intérieur. Il faudra donc organiser des scènes et projeter des actions possibles. L'interface est à la fois graphique et haptique⁶².

⁶² On attend par haptique ce qui concerne les perceptions tactiles, le toucher.



Pages-écrans du site de recherche graphique et interactive

De nombreux sites web proposent des expériences qui à l'état de recherche annoncent ce que sera demain : Recherche graphique et interactive⁶³ est l'une de ces revues en ligne qui est dédiée au webdesign expérimental, aux projets de graphisme interactif. Elle est gérée par un collectif international non commercial et est développée par lo Research (Californie) ; elle tient son titre de la phrase manifeste : nouvelle conception du support par la découverte [Redesigning the medium through discovery] (site consulté en avril 2007).

⁶³ SITE DE RECHERCHE GRAPHIQUE ET INTERACTIVE : < <http://www.theremediproject.com/> > [The Remedi Project, <http://www.theremediproject.com/>]

● Quelle interactivité pour le projet du Musée d'Orsay ?

L'interactivité se comprend comme l'action de l'internaute sur des éléments à l'écran qui engendrerait une participation active à la lecture, tel que l'a définie Jean-Louis Weissberg⁶⁴. Elle ouvre des perspectives qui dépassent le simple cadre des jeux vidéo qui n'étaient qu'un prétexte de ma part de découverte du monde que côtoient les jeunes actuellement et de vérification du concept de jeu chez cette tranche d'âge.

Cette interactivité, la fascination qu'elle opère sur celui qui joue me semble une matière intéressante pour traiter mon futur projet. Le cadre graphique devra s'adapter à l'esthétique du nouveau site du Musée d'Orsay. L'objectif recherché serait de laisser le regard se concentrer sur l'œuvre. Un transfert de la combinaison obtenue dans une interface graphique et haptique permettrait de créer une interactivité.

Sur d'autres types de sites, on s'aperçoit que le terme « *un lect-acteur* », utilisé par Jean-Louis Weissberg, recouvre des réalités très différentes en tant que participation, action et résultat recherché ou obtenu. Une classification des internautes propose les trois grands groupes suivants :

- les créateurs, auteurs, artistes, professionnels d'une activité éditoriale,
- les simples internautes qui recherchent des informations, des services,... qui sont utilisateurs des contenus existants,
- des utilisateurs avertis qui réalisent une production personnelle à l'aide des nouveaux outils proposés.

L'interactivité fait émerger de nouveaux comportements qui sont liés à ces attitudes de réception et de production : consultation, lecture, recherche, écriture, réécriture, restructuration du contenu ou simple copie, citation, conservation d'informations, marquage, ... l'outil offre un champ vaste de possibilités. Toutes ces nouvelles attitudes permettent une appropriation plus grande des informations et une forme d'expressivité de la part de l'utilisateur.

Cependant, une des questions proposées en réflexion pendant le séminaire animé par Jean-Louis Weissberg⁶⁵ rejoint ma préoccupation pour le projet "découverte et jeux" :

« Peut-on se servir de cet outil et des fonctionnalités décrites pour mettre en place un dispositif à vocation éducative ? »

⁶⁴ voir § L'interactivité comme nouvelle attitude p 49

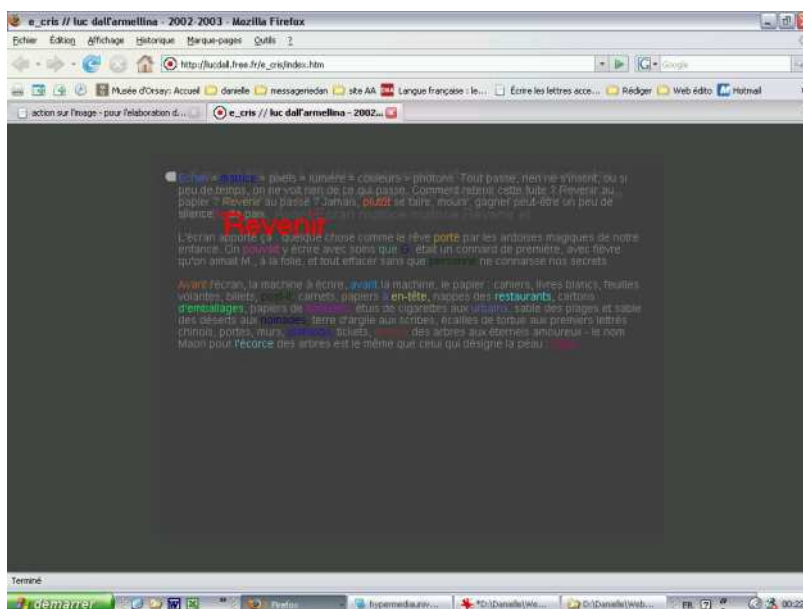
⁶⁵ voir quelques informations sur le séminaire : *Action sur image – Pour l'élaboration d'un vocabulaire*, au § *L'interactivité comme nouvelle attitude* p 49

Certains des principes de fonctionnement évoqués ci-dessus pourraient être envisagé comme :

- consulter
- organiser une consultation
- sélectionner des sites
- suivre des repères
- hiérarchiser des informations
- s'approprier des connaissances, des références nouvelles
- combiner, associer des éléments
- noter
- se donner des handicaps ou au contraire des facilités
- faire et vérifier des hypothèses
- vérifier les actes déjà réalisés
- visualiser où l'on est
- changer de lieu ou de temps
- contextualiser des événements, des actions, des personnages...
- s'autoconfronter
- comprendre les effets des actions réalisées
- s'aventurer
- introduire une nouvelle règle de fonctionnement ou d'interaction
- jouer-déjouer
- détourner
- ...

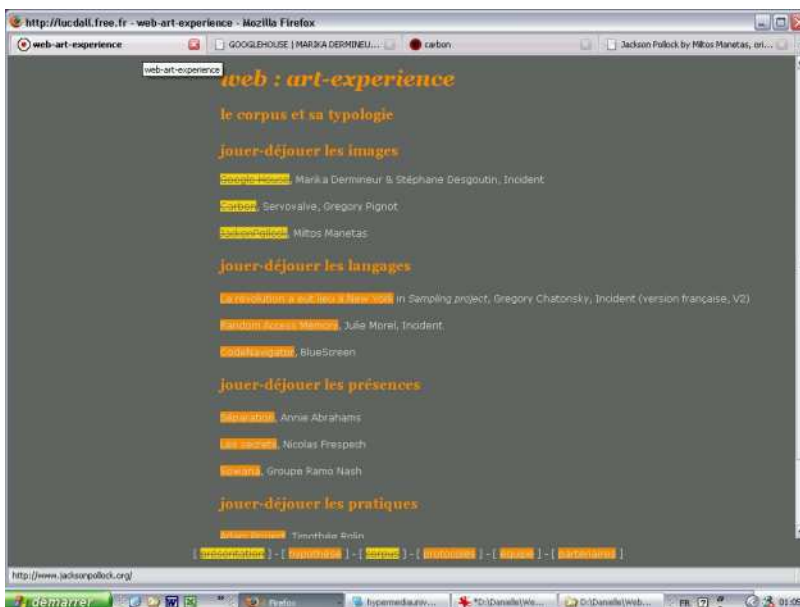
Des expériences sont menées actuellement qui laissent entrevoir des utilisations qui pourraient dans un contexte éducatif être repris. Dans l'exemple ci-dessous, l'auteur de ce site, Luc Dall'Armellina propose que l'internaute puisse retravailler, transformer ou agir sur un texte. Voici quelques exemples des transformations du texte qu'il propose :

- o transformer la couleur des mots d'un texte par simple clic, un nouveau clic, modifie la couleur
- o tourner rapidement les pages
- o faire glisser le texte



Page-écran du site de Luc Dall'Armellina, dispositifs : e-cris (lect_écriture) in progress ; visible à l'URI : <http://lucdall.free.fr/e_cris/index.htm> (site consulté en mars 2007 depuis le site : <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/fs-sem.html>>)

Le même auteur, dans le cadre de l'appel d'offre lancé en 2004 par le ministère de la recherche, nous montre une autre expérimentation intéressante sur son site ; il s'agit d'« *une recherche interdisciplinaire aux carrefours des arts - technologies – usages. Ces trois champs... semblent traversés par la question générale du " net-art " qui se pose autant comme un produit que comme une pratique, c'est-à-dire autant comme une production créative que comme une invention sociale, basée sur la participation et l'expérimentation.* »



Page-écran de web-art-expérience Luc Dall'Armellina (mai 2005) : <<http://lucdall.free.fr>> - université Paris 13 / MSH Paris-Nord, dernière mise à jour 8 mars 2007. accèdes depuis la page d'accueil : dans le champ, sélectionner : recherche, puis, web-art expérience [CNRS-MSH-Paris13-05>07] puis le mot recherche (en jaune) dans le texte d'introduction, puis, dans la page présentation : cliquer sur le mot corpus (en orange) en pied de page.; Auteur des récits voisins : Apocalypse, Mission, Sagarmath

2.3 Des rubriques éducatives ou ludiques : étude dans quelques sites de musées

Quelles sont les propositions et les solutions proposées dans les sites de musées ? Les rubriques sont-elles éducatives ou ludiques ? Pourquoi doit-on montrer l'œuvre sous forme ludique au jeune public ? Comment montre-t-on l'œuvre aux publics des sites web de musée et plus particulièrement aux jeunes ? Et enfin, quelles œuvres choisir ?

Tous les musées ont une mission éducative vis à vis du public. Les activités culturelles proposées par les musées qui s'adressent aux différents publics sont « *destinées à un usage occasionnel et libre, sinon capricieux* » et proposent « *de transmettre des connaissances...sans exhaustivité...* », elles « *n'ont pas l'ambition d'être systématiques ou méthodiques comme doit l'être l'enseignement* »⁶⁶. Toute action qui favorise la curiosité à l'art, fait partie de leur mission et ne peut que leur être bénéfique.

Les sites web de musées proposent aux internautes, outre des informations concernant les activités sur le lieu même du musée (visites, conférences, spectacles, concerts, ...) des rubriques en ligne destinées à expliquer l'œuvre d'art (visites virtuelles, commentaires d'œuvres, biographies d'artistes, frises chronologiques, glossaire de termes spécifiques...).

Mon attention s'est portée sur une sélection de trois sites de musées :

- **Le site du musée du Louvre** et plus particulièrement sa rubrique, Œuvres à la loupe,
- **Cybermuse**, site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art qui se positionne comme un outil de recherche et d'éducation en ligne,
- **Le site junior du Centre Pompidou**, site externe au site principal du Centre qui a été spécialement conçu pour les jeunes.

Ces trois sites proposent aux internautes des approches différentes du commentaire d'œuvre. Ces pages sont présentées sous une rubrique du site web principal du musée ou dans un mini-site externé. Ils s'adressent à des publics

⁶⁶ Extraits d'une citation de Jean Galard, Introduction, dans *Le Regard instruit*, Paris, 2000, p 9-17- relevés p 226 dans *La muséologie, histoire, développements, enjeux actuels* d'André Gob et Noémie Drouguet ed. Armand Colin-2003, 2006 – ISBN 2-20-34756-1- 2^e édition – 293 pages .

différents toujours ciblés. Les atmosphères, les fonctionnalités, les contenus et leur mise en forme sont toujours le fruit d'une recherche et l'objet d'une conception particulière.

Je propose que l'observation des différents paramètres, qui constituent les pages choisies, me permette de repérer les contenus et les procédés les plus appropriés pour favoriser l'attention de la cible choisie.

■ "Œuvres à la loupe" : des analyses d'œuvres grand public

Le Musée du Louvre, propose des analyses de quelques œuvres majeures, au total sept œuvres, sur son site web sous la rubrique "Dossiers" :

● L'accès à la rubrique "Œuvre à la loupe"

- o depuis le site web du Musée du Louvre à l'adresse :
- o URI : <http://www.louvre.fr/lv/dossiers/liste_oal.jsp?bmLocale=fr_FR>
- o Dans le menu horizontal en haut sous le bandeau : survol sur l'onglet "Dossiers", choisir dans le menu déroulant : → "Œuvres à la loupe".
- o Cliquer sur "**En savoir plus**" : On obtient alors une nouvelle fenêtre qui utilise Adobe Flash Player pour faire fonctionner les animations de ce module.



Recadrage en gros plan sur le visage de La Joconde.

Informations en survol sur l'illustration (titre de l'œuvre et indication du département de conservation)

Titre du module : "La Joconde à la loupe"

Chapô : texte d'introduction à l'analyse de l'œuvre.

"En savoir plus" : par clic, on accède à la visite commentée qui commence par une vidéo d'introduction montrant l'œuvre en situation dans un musée vide de monde.

Page-écran : accueil rubrique "Œuvres à la loupe" sur le site du Musée du Louvre.

► Le thème : "La Joconde à la loupe"

Observons maintenant, les pages consacrées à l'œuvre de Léonard de

Vinci : *La Joconde*⁶⁷. Une fois passée l'introduction, l'internaute peut :

- regarder des détails de l'œuvre grâce à l'outil, "Loupe",
- prendre connaissance des informations concernant les aspects historiques, artistiques et techniques de l'œuvre.

Un menu à gauche de l'écran, composé de 2 parties, permet d'accéder aux commentaires sur l'œuvre :

→ **Analyse :**

- Le support
- Un corps dans l'espace
- Un modèle
- D'ombre et de lumière

→ **Contexte :**

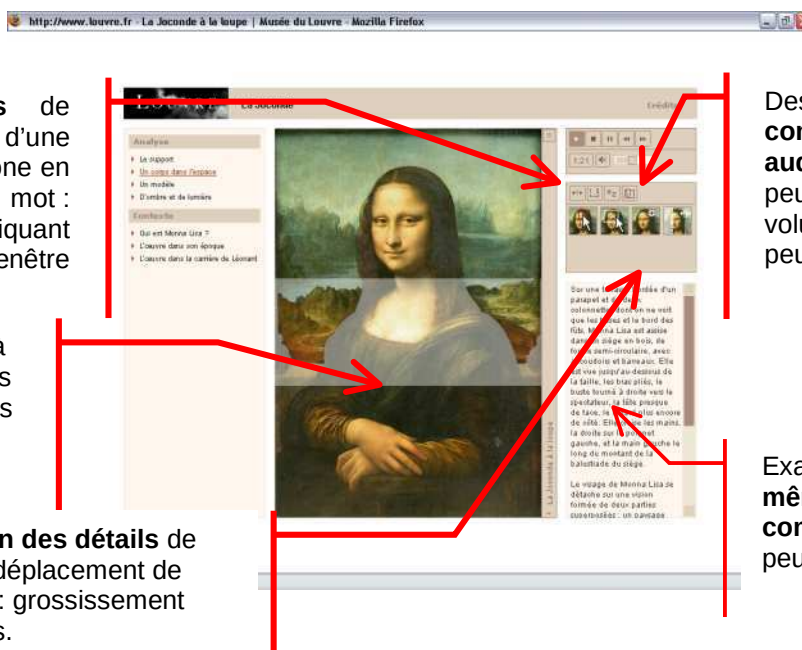
- Qui est Monna Lisa ?
- L'œuvre dans son époque
- L'œuvre dans la carrière de Léonard de Vinci

● Les pages de commentaires sur la Joconde

Accès aux références de l'œuvre par ouverture d'une fenêtre en cliquant sur l'icône en haut (par survol : le mot : légende) - fermeture en cliquant dans l'icône X dans la fenêtre légende ;

Des **animations** participent à la compréhension du discours par une mise en évidence des parties de l'œuvre qui sont commentées ;

Visualisation des détails de l'œuvre par déplacement de l'outil, loupe : grossissement jusqu'à 4 fois.



Des **commentaires audio** dont on peut augmenter le volume ou qu'on peut interrompre ;

Exactement les **mêmes commentaires** peuvent être lus ;

Page-écran de commentaire sur l'œuvre : *La Joconde* de Léonard de Vinci. (sur le site web du Musée du Louvre)

Les commentaires proposés sont annoncés comme identiques à ceux qui seraient proposés par les conférencières lors d'une visite au Musée ou lors de la conférence mensuelle organisée par le Louvre, *l'Œuvre en scène*. Ce type d'analyse d'œuvre se retrouve aussi dans des produits multimédias

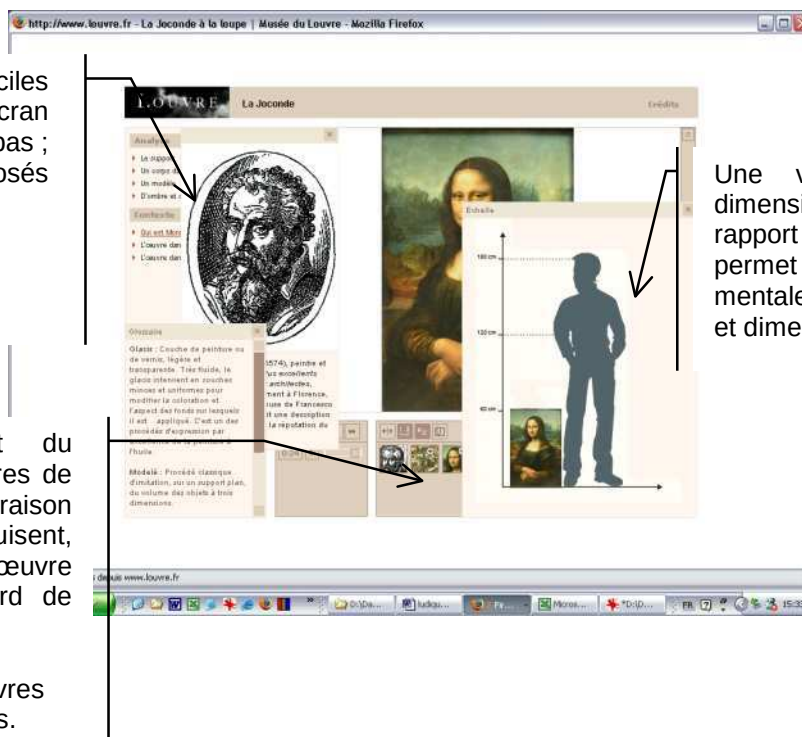
⁶⁷ *La Joconde* de Léonard de Vinci, vers 1503 – 1507 – bois (peuplier) H. : 0,77m. ; L. : 0,53m. Musée du Louvre, Paris (département des peintures)

commercialisés (par exemple aux éditions Palette) ou dans des livres d'histoire de l'art. "La Joconde à la loupe" est une adaptation de l'ouvrage de Cécile Scaillierez, *Léonard de Vinci. La Joconde*, collection : Solo, édition : Musée du Louvre / RMN, 2003.

Un **glossaire** des mots difficiles s'affiche dans le même écran dans le petit encadré en bas ; seulement 4 mots sont proposés pour cette œuvre : glacis, modelé, repentir et sfumato ;

Frises d'œuvres (l'art du portrait, les autres œuvres de Léonard de Vinci, comparaison d'œuvres,...) qui introduisent, commentent, éclairent l'œuvre *La Joconde* de Léonard de Vinci.

Par clic, on obtient un agrandissement des œuvres dans l'encadré du dessus.



Une visualisation de la dimension de l'œuvre par rapport à l'**échelle humaine** permet de se représenter mentalement les proportions et dimensions de l'œuvre ;

Page-écran de commentaire pour l'œuvre : *La Joconde* de Léonard de Vinci. (sur le site web du Musée du Louvre)

On trouvera également d'autres visuels ou informations comme :

- Une frise chronologique qui positionne dates clés et témoignages sur la création de l'œuvre ainsi que la situation (localisation, appartenance) du tableau au cours des siècles ;
- Une frise des œuvres clefs qui ont permis la réalisation de *La Joconde* ;
- Une bibliographie complète cette information déjà très érudite.

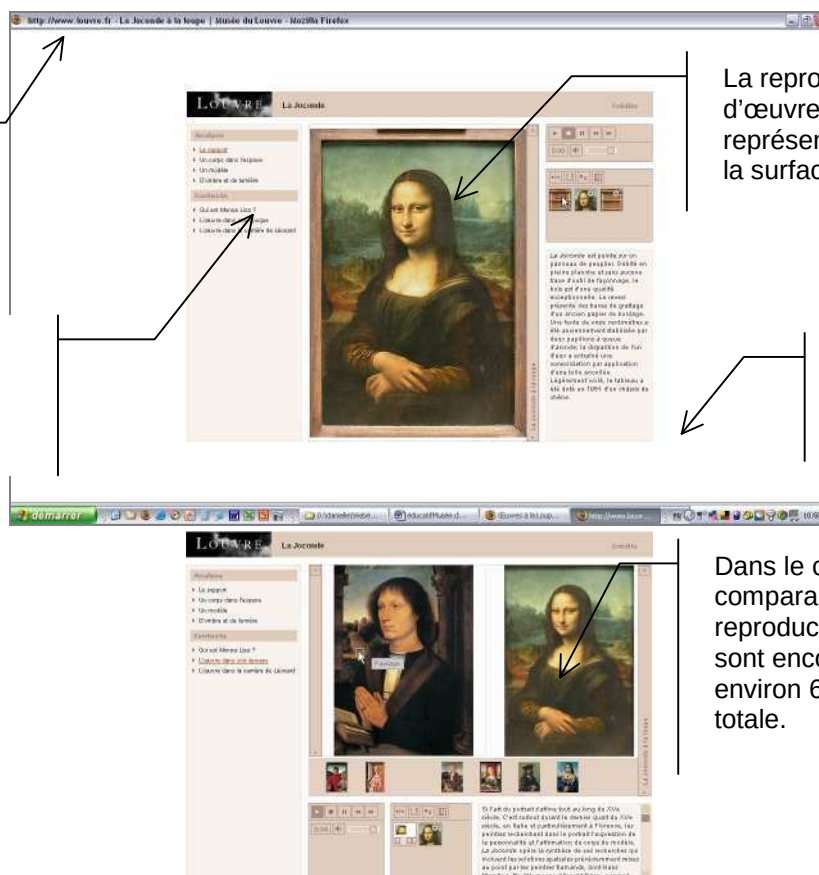
Les pages de cette rubrique "Œuvres à la loupe" permettent de voir les détails de l'œuvre de près et de la comparer visuellement à d'autres œuvres. Toutefois la place accordée à l'observation est limitée par le choix même des dimensionnements d'images et de fenêtres :

L'encadré de la fenêtre représente 8% de la surface ;

La surface totale de la zone d'analyse de l'œuvre : 39% de la surface totale ;

La reproduction d'œuvre elle-même, représente 16% de la surface totale ;

La zone inoccupée : 53% ;



Observation des proportions pour chaque élément d'une page-écran de commentaire d'œuvre, sur le site web du Musée du Louvre.

● Conclusion : quelle cible pour "La Joconde à la loupe" ?

Cette rubrique peut se définir comme une rubrique de vulgarisation de l'information en histoire de l'art pour le grand public. Elle pourrait aussi s'adresser à des étudiants en histoire de l'art, en complément ou rappel d'une visite au Louvre. Elle pourrait intéresser également toutes personnes souhaitant approfondir ses connaissances dans ce domaine. Un jeune adolescent pourrait y trouver des sources documentaires suffisamment importantes pour réaliser un dossier demandé par un enseignant.

■ Cybermuse : un outil de recherche et d'éducation

● L'accès au site

Site éducatif canadien conçu par le Musée des Beaux-Arts et la National Gallery of Art :

URI : <<http://cybermuse.beaux-arts.ca/>> Ce site bilingue (français et anglais) se définit comme « *Votre outil de recherche et d'éducation* » :

Moteur de recherche dans tout le site

Inscription et accès vers espace privilégié.

Accès aux différents espaces :

- Collections en vedette,
- Jeunes,
- Artissimo (enfants),
- Enseignants,

Page-écran : accueil sur le cybermuse (Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

● Les différents espaces dédiés

Le Musée des beaux-arts du Canada propose, dans l'objectif de rendre accessible ses collections d'œuvres d'art au public, des sites web qui sont « *comme sources à la fois de divertissement, d'information, d'éducation et de communication* »⁶⁸. Ce site est constitué de plusieurs modules ("En vedette", "Jeunes", "Artissimo", "Enseignants", "Enthousiastes de l'art" et "Répertoire d'artistes") qui s'adressent à des publics très différents :

- les adolescents,
- les enfants,
- les enseignants,
- les étudiants, chercheurs ou des passionnés d'art.

⁶⁸ Pour plus d'informations sur la mission des musées canadiens voir : <http://cybermuse.beaux-arts.ca/cybermuse/about/copyright_f.jsp> et <http://cybermuse.beaux-arts.ca/cybermuse/about/index_f.jsp>

» Les fonctionnalités

Dans chaque espace, deux menus, en haut de page, sont proposés en permanence. Je retiendrais deux fonctionnalités intéressantes :

→ La recherche avancée :

Elle est accessible dans le menu en haut de page. Elle permet une recherche dans la base de données des collections permanentes du Musée des beaux-arts et du Musée de la photographie contemporaine du Canada. (La recherche se fait en remplissant différents champs : mots ou phrases clefs, nom d'artiste, titre de l'œuvre, catégorie ou médium, nationalité ; est proposé aussi un répertoire alphabétique d'artistes qui précise dès cette page de recherche : le nom, prénom, pays, lieu et date de naissance, le nombre d'œuvres dans la base pour chaque artiste.)

→ La barre de navigation :

Le 2^e menu en dessous qui offre la possibilité de changer à tout moment de module.

» Observation de l'espace "Jeunes"

Ci-dessous, la page d'accueil, très en mouvement :

2^e menu : accès au différents modules.

1^{er} menu : vers des informations générales sur le site ;

Le 3^e menu est composé d'**icone animée** ; Par survol, on obtient, juste en dessous, un petit texte explicatif du contenu de la rubrique.

Animation en arrière-plan.

Page-écran : accueil de l'espace "Jeunes" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

◆ Huit rubriques sont proposées dans l'espace "jeunes"

I. "Dessiner avec la lumière" :

un menu animé qui propose des articles ; par exemple : une science ancienne, caméra obscura, les inventeurs ...



Barre de menu vers d'autres modules du site : galerie, plan de cours, diffusion Web.

Zone de commentaire.

Les reproductions d'œuvres de la frise en bas de page ne sont pas cliquables ; pour voir les œuvres, il faut passer par le menu : Galerie.

accès à des vidéos dans de nouvelles fenêtres, ou des zooms sur des œuvres.

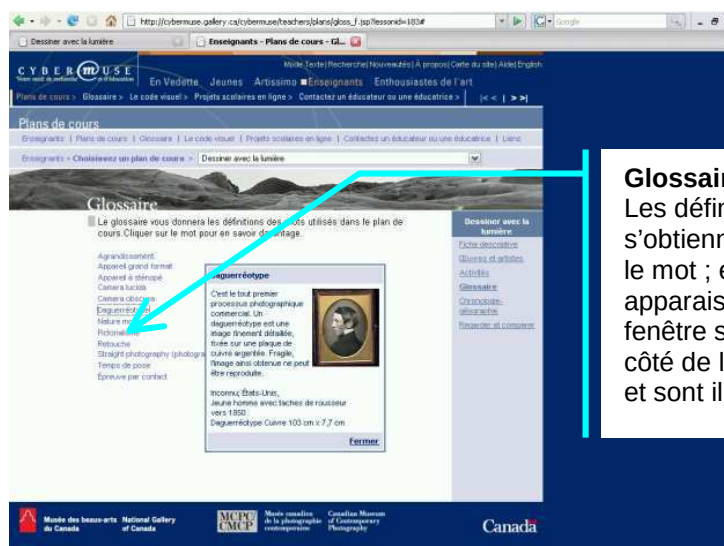


Commentaire, mots en hypertexte, illustrations nombreuses.

Deux pages-écrans de la rubrique "Dessiner avec la lumière" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

La dimension des commentaires tient dans la page-écran. De nombreux liens sont proposés pour compléter l'information ; textes et images sont cliquables et ouvrent de nouvelles fenêtres qui se superposent à la page-écran ; sont proposés également des vidéos, des téléchargements.

L'internaute a toujours la possibilité d'aller ailleurs par les menus qui sont toujours proposés. Les mots difficiles sont expliqués dans un glossaire accessible.



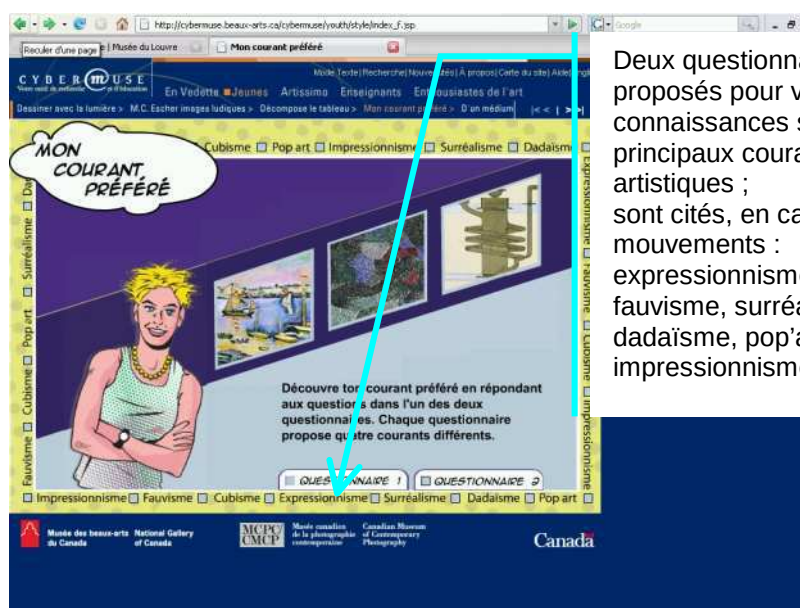
Glossaire :
Les définitions s'obtiennent par clic sur le mot ; elles apparaissent dans une fenêtre surgissante à côté de la liste de mots et sont illustrées.

Page-écran du glossaire de la rubrique " Dessiner avec la lumière " (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

II. "MC. Escher – Images ludiques"

Cette rubrique propose la découverte d'un peintre et de son œuvre. La rubrique commence par une introduction animée ; sont proposées ensuite 6 sous-rubriques : Page d'accueil, la vie d'Escher, les thèmes d'Escher, techniques d'Escher, la galerie d'Escher, liens et références. On trouve à l'intérieur de ces pages des textes courts, des reproductions d'œuvres en petites vignettes, des définitions de mot sur la partie droite de l'écran ; par clic, on obtient dans des fenêtres supplémentaires : on trouve alors des vidéos d'entretiens ou des reproductions d'œuvres de 450 px de haut avec les références, ...)

III. "Mon courant préféré"



Deux questionnaires sont proposés pour vérifier ses connaissances sur les principaux courants artistiques ; sont cités, en cadre, quelques mouvements : expressionnisme, cubisme, fauvisme, surréalisme, dadaïsme, pop'art, impressionnisme, cubisme.

Une page-écran de la rubrique "Mon courant préféré"
(sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

IV. "D'un médium à un autre"

Cette rubrique permet la découverte des techniques.

"Décompose le tableau" :

Cette rubrique donne des informations sur quelques œuvres peintes choisies. Les indications portent sur : la perspective, les différents plans du tableau, le relevé des couleurs et des éléments du tableau). Elles sont données visuellement sur l'œuvre elle-même et à l'aide d'un court commentaire à côté.

"Paysages canadiens" :

Cette rubrique présente le paysage canadien vu par les artistes - observation d'œuvres, suivi de questions.

"Envoie une carte postale" :

Cette fonctionnalité ne se retrouve que dans 2 modules (pour les enfants et pour les jeunes) ; elle correspond à l'observation des usages des jeunes qui privilégient actuellement entre-eux une communication par courriel :



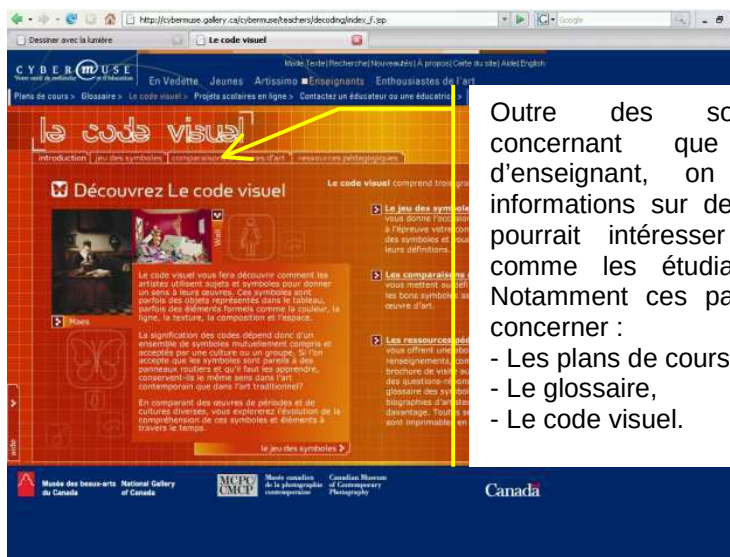
Page "Envoi d'une carte postale" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

V. "Carrière"

Cette sous-rubrique apporte au jeune public des informations sur le travail de chaque profession dans le musée (conservateur, documentaliste, conférencière, restaurateur...). Les rôles, tâches et compétences de chacun dans le musée sont expliqués.

►► Un espace pour les enseignants

On peut avoir accès à des commentaires plus importants :



Outre des sous-rubriques ne concernant que la profession d'enseignant, on trouve ici des informations sur des notions d'art qui pourraient intéresser d'autres publics, comme les étudiants par exemple. Notamment ces pages pourraient les concerner :

- Les plans de cours,
- Le glossaire,
- Le code visuel.

Un exemple de page de l'"espace enseignant" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

►► L'espace pour les jeunes enfants : "Artissimo"

Artissimo a été mis en ligne en juillet 1998 ; il a été conçu sous la direction du département de l'éducation et des programmes publics du Musée canadien.



Page d'accueil de l'espace "Artissimo" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)

Cet espace est réservé à des activités gratuites en ligne, plus spécialement conçues pour les plus jeunes internautes à partir de 3 ans accompagnés de leurs parents.

Les sous-rubriques proposées sont :

- "Des histoires en tableaux"
- "Palette de couleur"

- "Chasse au trésor"
- "Envoie une carte postale" (le choix des reproductions d'œuvres est différent de celui pour la rubrique « jeunes »)
- "Galerie Artissimo"
- "Jeu Mystère".

Le caractère ludique des différentes pages proposées ici se perçoit dans les choix formels (formes, motifs, couleurs, typographies, ...) des éléments et dans les demandes de participations interactives (coloriages, entendre un commentaire, choisir une image, cliquer sur des zones, ...). L'internautes reçoit des réponses sonores (bruits, commentaires) ou visuels (agrandissement, reproduction, vidéo, ...).

● Conclusion sur Cybermuse

Chaque public des six espaces de ce site rentre dans une ambiance très différente. L'aspect visuel a toujours un impact visuel important, surtout pour les rubriques réservées aux jeunes et aux enfants (couleurs souvent saturées proposées à l'arrière plan des pages-écrans ou en fond des textes ; les propositions pour les autres espaces sont plus sobres : par exemple, les textes sont présentés plutôt sur un fond blanc.

Les contenus (textes et images) sont appropriés à chaque public. Chaque page de ce site présente toujours des textes courts, enrichis et souvent illustrés. L'internaute n'a pas besoin de faire dérouler la page à l'aide de la roulette de la souris ou d'accéder par clic à une 2^e page : chaque changement de page-écran apporte une information différente. Des fenêtres supplémentaires (en pop up) proposent encore des compléments sous formes de textes, images ou vidéos.

Les images, fixes ou animées, sont abondantes : elles sont utilisées pour le décor de la page, l'illustration d'un thème ou d'une ambiance ou bien elles sont également le contenu même (reproduction des œuvres d'art).

■ Un site web "Junior" réalisé par le Centre Pompidou

● L'adresse du site

Le Centre Pompidou a créé un site web annexe exclusivement dédié aux juniors, sur une idée originale du service de la programmation jeune public, direction de l'action éducative et des publics. Il a été réalisé par la société Hyptique. Ce module est proposé en version française et anglaise.

Il est visible depuis le site du Centre Pompidou en lien dans l'espace "Ressources en ligne" :

(<[<http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/0/766702B325C42288C1256DA400556EA9?OpenDocument&sessionM=4&L=1>>>](http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/0/766702B325C42288C1256DA400556EA9?OpenDocument&sessionM=4&L=1))

ou à l'URI suivante : <<http://www.junior.centrepompidou.fr/>>

Page d'accueil du site : animation

Flash progressive après un temps de chargement ;

Accès par clic à trois rubriques :

- bulles vertes : en survol le titre de la rubrique s'affiche : " + d'art "
- bulles bordeaux : en survol le titre de la rubrique s'affiche : " média box "
- bulles bleues : en survol le titre de la rubrique s'affiche : " art en clic ".



Page-écran d'accueil du site web Junior du Centre Georges Pompidou.

● Les rubriques du site "Junior" du Centre Pompidou

» "le mag + d'art"

- o Par clic sur la bulle verte on accède à la rubrique. Cette rubrique s'adresse plus particulièrement aux plus jeunes. Elle prend plutôt l'allure d'un magazine pour enfants et ne s'en cache pas puisqu'elle s'appelle dans son titre complet, "le mag Plus d'art".



Rubriques proposées :

"À la une" : (infos sur une exposition au Centre Pompidou : *BD reporter*)

"Jeune talents" : **"chimère d'objet"**, **"à toi de jouer"** : ces 2 pages se complètent pour proposer une activité créative à partir d'une pratique de 2 artistes.

"Galerie virtuelle" : **"toute la galerie"** (qui présente toutes les créations envoyées par de jeunes internautes ; l'âge et le prénom sont indiqués sous chaque dessin (les enfants ont entre 4 et 10 ans) ; par clic, on obtient un agrandissement et **"envoie-nous de l'art"** (formulaire d'envoi)

"L'art sur..." : **"le petit vélo de Martin Jarrie"** (rencontre avec un artiste) et **"à toi de jouer"** (jeu à télécharger : fichier au format .pdf)

"Explorer le quotidien" : **"portrait d'un lieu"** (démarche d'un artiste) et **"à toi de jouer"** (jeu à télécharger)

"Surprise de l'art" : **"flyingcoloringwall"** (démarche d'un artiste) et **"à toi de jouer"** (jeu à télécharger).

Page-écran accueil rubrique : "le mag Plus d'art" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou

Cette rubrique propose des mini-reportages écrits et des activités qui sont accessibles en téléchargement ; il est demandé une participation par retour des travaux réalisés afin d'enrichir une mini-galerie (actuellement il y a peu d'envois ; les contraintes pour l'enfant sont importantes: il faudrait qu'il ait à sa disposition un appareil photographique ou un scanographe et une personne pour l'encadrer).

Accès aux pages : **onglets** sur le côté ;

Retour à l'accueil (la couleur jaune de la page d'accueil est apparente) ;

Accès aux autres rubriques par clic sur les **pavés** ;



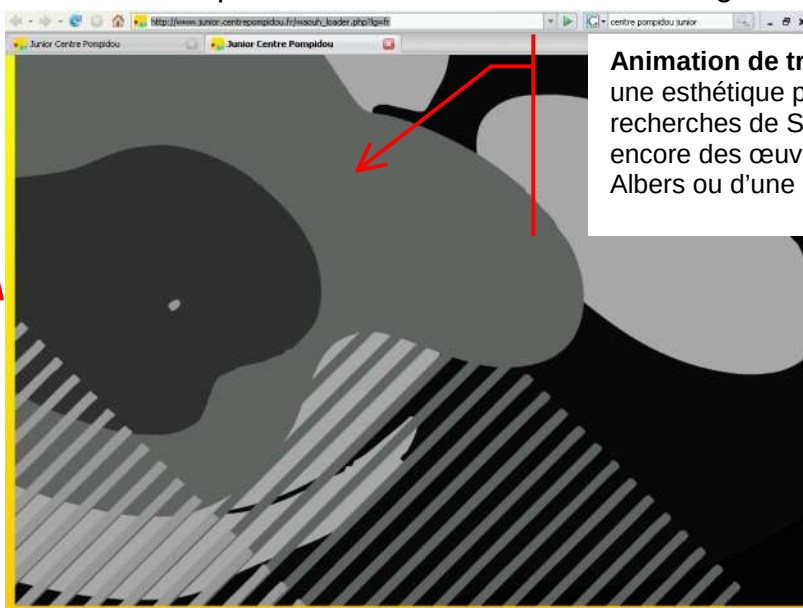
1 fichier au format.pdf à télécharger ;

Une page-écran dans la rubrique : "le mag Plus d'art" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.

» "média box"

- o Par clic sur la bulle bordeaux, on accède à un environnement très différent, cet espace est dédié visiblement aux adolescents. La transition se fait par une courte animation de forme géométrique :

Le jaune de la page d'accueil du site est toujours présent ; il sert d'unité au site.



Animation de transition : reprend une esthétique proche des recherches de Sonia Delaunay ou encore des œuvres de Joseph Albers ou d'une oeuvre d'Op'art.

Page accueil de la rubrique "média box" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.

Les 4 sous- rubriques proposées ; la police de caractère de la rubrique sélectionnée devient plus importante (en gras et en taille).

Retour à l'accueil ; liseré jaune visible

Ici la rubrique "Écoute" propose des **enregistrements** à écouter de reportages, témoignages, bruitages ; cette proposition est réalisée en partenariat avec Arte radio.



Lien sur le site Web du Centre Pompidou : une bande vidéo présente la manifestation : « *Mouvement des images Art, cinéma, une relecture de l'art du XX^e siècle à partir du cinéma* ».

Une page-écran dans la rubrique "média box" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.

Cette sous-rubrique, "à la Une", propose une collection nouveaux médias : des art-vidéos sonores réalisés depuis les années 1970 jusqu'à nos jours. On trouve :

- des interviews (qui ne fonctionnent pas sur Firefox)
- deux dessins animés (Machinimas⁶⁹)
- quatre dessins animés et une interview de l'artiste François Chalet (Label Dalbin⁷⁰)

» "art en clic"

o Par clic sur la bulle bleue, accès à :



Animation de transition : une nouvelle esthétique pour un espace qui montrera des commentaires sur des œuvres.

3 œuvres sont présentées :

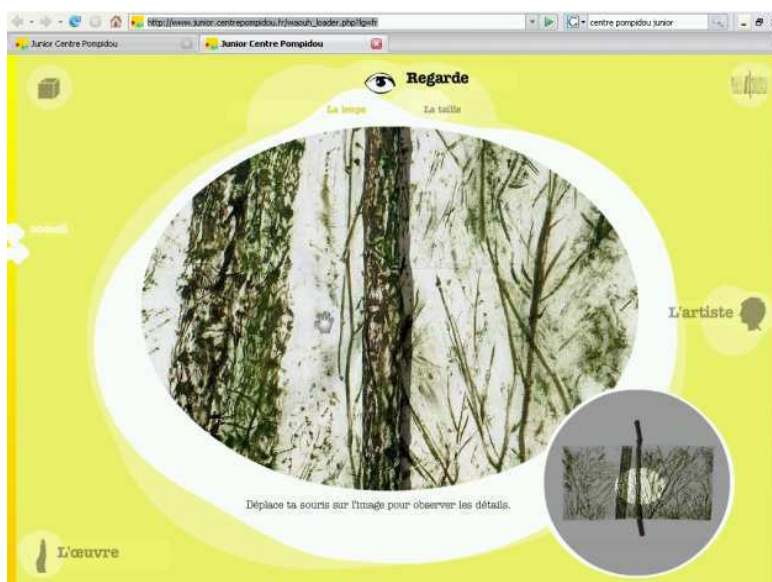
- Une peinture-sculpture de Guiseeppe Penone, 1987 ;
- Une sculpture d'Yves Klein, arbre, grande éponge bleue, 1962 ;
- Une photographie de Bernard Descamp, Val de Loire, 1979.

Page accueil de la rubrique "art en clic" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.

Le commentaire sur l'œuvre est audio et est dans un langage accessible pour des jeunes enfants. Des fonctionnalités de découvertes de l'œuvre permettent de :

⁶⁹ Machinima est un mot, inventé en 2002, composé de la contraction de machine, cinéma et animation. Il s'applique aussi bien à la technique qu'à la production d'œuvre. Le rendu de l'image donne une image en 3D et qui est produite en temps réel comme dans les jeux vidéo.

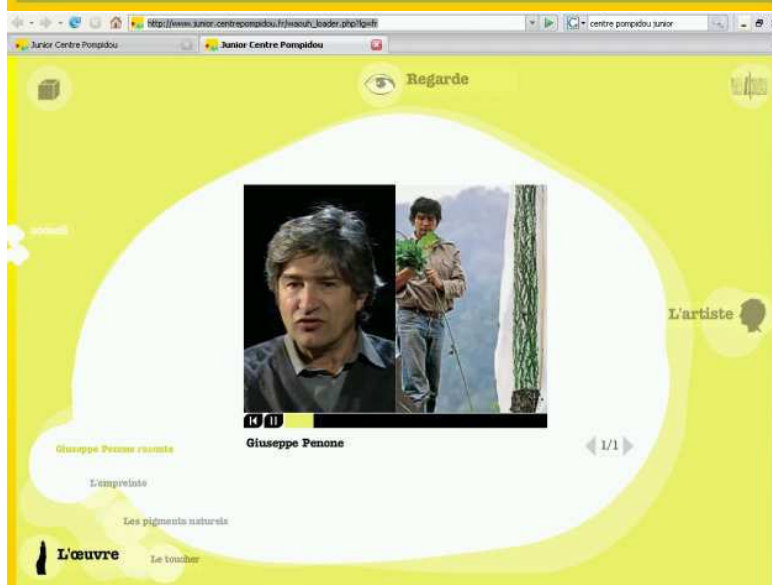
⁷⁰ La société Label Dalbin a été fondé en 2003 ; elle produit, édite et distribue des DVD, réalise des spectacles vivants, des installations de musique visuelle.



Regarder l'œuvre à la loupe (image)



Ouvrir une boîte à mots (texte)
De connaître les caractéristiques de l'œuvre (petit texte)



Entendre une courte biographie d'artiste (vidéo)

Pages-écrans dans la rubrique "art en clic" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.



Cette proposition d'information sur l'œuvre d'art est séduisante par son visuel. Elle offre une navigation souple, très intuitive et très fluide. Elle propose également un panel de média : audio-visuel, reproduction d'œuvre avec zoom, textes informatifs accompagnés de définitions des mots difficiles. Elle s'adresse à un public plutôt jeune (moins de 9 ans) par le ton de la voix et la simplicité des textes. On peut regretter qu'une approche de l'œuvre d'art similaire ne soit pas proposée pour des adolescents.

● Conclusion pour le site junior du Centre Pompidou

Ce mini-site, constitué de ces trois modules, s'adresse donc à l'ensemble des jeunes, chacun dans son espace rentre dans un univers qui lui est propre. Les supports proposés sont toujours très variés : images, textes, vidéos, bande audio, films d'animation... Des activités créatives sont proposées : une démarche de création est expliquée dans un court texte, un téléchargement d'un fichier.pdf complète ce dispositif. La participation de retour, demandée aux internautes, semble modérée et touche plutôt le très jeune public. Le lien avec le Centre Pompidou est discret mais présent (logo de la page jaune d'accueil, lien sur le site, rappel d'exposition à aller voir...). L'espace "Média box" est orienté plus particulièrement vers les adolescents. Il devrait les séduire dans ses aspects visuels (graphisme dynamique, le contraste coloré : noir et rouge) et par la nouveauté et la qualité des productions audio. Ce parti pris, fort, dans l'air du temps, correspond bien aux attentes de ce public.



2.4 Quel projet pour le Musée d'Orsay ?

■ Mission et objectifs du Musée d'Orsay

Par sa mission⁷¹, le Musée d'Orsay se doit de présenter, à un public le plus vaste possible, les œuvres de sa collection. Elles seront considérées dans leur perspective historique. Les collections du Musée couvrent la période de la deuxième moitié du XIX^e jusqu'aux premières années du XX^e. L'objectif poursuivi sera de : *«favoriser la connaissance, mettre en œuvre des actions d'éducation et de diffusion visant à assurer l'égal accès de tous à la culture»*⁷².

La rubrique "découverte et jeux" rentre dans le cadre de cette mission. Elle a été d'abord définie comme une action éducative en ligne⁷³, pour les jeunes de 10 à 14 ans, afin de leur montrer des œuvres du Musée. Elle a également comme objectif de favoriser la fréquentation du musée.

■ Deux propositions différentes : distinction des publics ciblés

● Une action éducative en ligne

Afin de poursuivre l'action éducative de préparation de visite au Musée d'Orsay⁷⁴, je propose, pour les enseignants, un nouveau module de visite en ligne. Ce nouveau projet⁷⁵ pourrait devenir le lieu privilégié de consultation en classe du site du Musée d'Orsay. Une sélection des œuvres devra permettre une première approche et connaissance de l'œuvre. Des informations textuelles classées apporteront des connaissances sur l'œuvre, l'artiste et le contexte. Les textes devront être retravaillés pour *«s'adapter aux attentes des visiteurs dits*

⁷¹ La mission du Musée d'Orsay est définie par décret n° 2003-130 du 26 décembre 2003 - (JO 22464), à consulter à l'adresse : <http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/DecretOrsay.pdf >

⁷² Voir article.2 titre I du décret n° 2003-130 du 26 décembre 2003 - (JO 22464)

⁷³ Voir § Conclusion dans le chapitre : Quelques informations sur le module "découverte et jeux"

⁷⁴ Cette action a été organisée et menée par Patrice Cornu, intervenant du Musée en milieu scolaire, dans le cadre du partenariat avec les classes de zone d'éducation prioritaire.

⁷⁵ Ce projet fera l'objet de la réalisation d'un prototype pour le chef-d'œuvre du Master.

défavorisés»⁷⁶. Ils permettront d'asseoir les connaissances, de verbaliser des impressions ou des intuitions. Le jeune pourrait ainsi éventuellement compléter un dossier demandé par l'enseignant, répondre à une demande de recherche guidée ou autonome. Cette proposition offre une réponse très ciblée pour un usage dans un cadre très défini et limité. Le produit proposé est simple, il fonctionne après test avec un groupe d'élève de classe de CAP convenablement.

Ce projet fera l'objet de la réalisation d'un prototype⁷⁷ dans le cadre de la réalisation du chef d'œuvre pour le Master.

● Une rubrique ou un module de découverte de l'œuvre ?

La précédente proposition ne répond pas à toutes les intentions du musée pour son jeune public. J'ai donc poursuivi ma réflexion sur d'autres solutions à apporter. Hors du cadre scolaire, que peut rechercher un jeune internaute qui souhaiterait regarder des œuvres ? Que peut lui offrir le Musée comme site ou comme rubrique ? Et pour quels objectifs ? Comment positionner ce nouveau dispositif par rapport à ce qui est déjà construit ?

» Pourquoi faire ?

La question de l'objectif à définir me semble une des questions fondamentales qui, en y répondant me permettra de définir mon autre projet.

Effectivement, un autre objectif pourrait être envisagé qui ne serait pas strictement pédagogique ou informatif. Il pourrait s'agir d'une autre proposition qui devra : **«favoriser la flânerie, la contemplation, réserver la surprise»**⁷⁸ pour accompagner une initiation du regard. L'utilisation, qu'on imagine alors individuelle et spontanée, sera interactive, intuitive et par-là même plus ludique, moins strictement pédagogique que l'action éducative en ligne. Ici, il faudrait créer quelque chose qui pourrait utiliser les propriétés de l'image actée des jeux vidéo mais cette relation au jeu s'arrête là. Je redivise donc encore le projet initial "découverte et jeux". En séparant ainsi la découverte du jeu, je propose deux utilisations clarifiées aux objectifs bien distincts.

Mon idée serait de permettre la découverte des œuvres pour les montrer et les mettre en relation les unes par rapport aux autres. Les images seront prépondérantes dans ce nouveau dispositif. Si la curiosité l'entraîne, le jeune internaute pourrait recueillir également les informations textuelles qui seront

⁷⁶ Demande ainsi formulée dans le Rapport annuel d'activités 2005 du Musée d'Orsay – diffusion interne.

⁷⁷ À voir à l'URI : <<http://chantegreld.free.fr/>>

⁷⁸ Argument relevé dans le cahier des charges : marché public de réalisation informatique pour la « refonte du site web » - procédure de dialogue compétitif – phase : offres - dossier final, à l'attention des candidats admis à présenter une offre - pièce : 3,3,1 : programme fonctionnel - version finale du CCPT – livret 3 - māj 28/12/2005 - 115 pages

contenues sur le site. Par son accroche, ses choix thématiques, cet espace pourrait aussi être un tremplin privilégié vers les collections et les expositions temporaires du Musée. Il pourrait être pensé comme modulaire, évolutif. Il pourrait ainsi s'enrichir progressivement au fil des années.

» Où ?

Le Musée d'Orsay a fait l'expérience du module "découverte et jeux" qui s'est finalement inscrit comme une rubrique dans l'ancien site. Les différents sites de musées ("Louvre", "Cybermuse", "Pompidou junior") ont envisagé l'espace consacré plus spécialement à l'étude des œuvres et aux jeunes, chacun d'une manière différente : "Œuvre à la loupe" sur le site du Louvre est une rubrique du site cependant la démonstration apparaît dans une nouvelle fenêtre et il est référencé par le moteur de recherche Google en première position ; Cybermuse est un espace indépendant en dehors des sites des deux musées qui l'ont réalisé ; Pompidou junior propose un accès depuis son site principal vers cet espace mais celui-ci est complètement référencé à part comme une entité.

La question qui se pose maintenant, est de savoir si le projet "découverte de l'œuvre" sera implanté sur le nouveau site ou s'il faut, au contraire, l'en détacher ?

◆ Le nouveau site : état des lieux

Pour répondre à cette question, j'ai proposé d'abord de faire un état des lieux du nouveau site web du Musée d'Orsay. Mes observations sur le nouveau site pourront porter sur un certain nombre de points qui me permettront de poursuivre ma réflexion sur la refonte du module "découverte et jeux" : quels avantages ou inconvénients pouvait offrir une implantation dans le nouveau site ?

Lors de mon stage, début janvier 2007, le nouveau site du Musée d'Orsay n'était pas encore ouvert au public. Il était encore dans sa phase de pré-production⁷⁹. J'ai eu donc à observer un site en perpétuelle évolution : j'ai pu voir brièvement la version 22 de pré-production, en mars 2007, en fin de stage, c'était la version 25 qui était en cours de test. La date prévue de mise en ligne a été fixée au 20 mars 2007. Cette date a été respectée.

⁷⁹ L'adresse de pré-production était <<http://www.kleegroup.com/orsayPreProd/>> ; login et mot de passe étaient nécessaires pour accéder à ces pages.



Page-écran en période de préproduction du nouveau site du Musée d'Orsay.

La conception et la réalisation du site ont été confié à deux entreprises successives. Une première entreprise a conçu la charte graphique du site et une deuxième entreprise a procédé à la conception et le développement informatique du site.

J'ai pu prendre connaissance d'un certain nombre de documents comme les dossiers constitués pour l'appel d'offres⁸⁰. J'ai également assisté, en observation, à plusieurs réunions internes entre les équipes du secteur informatique et du secteur Internet (Françoise Le Coz, Fabrice Troupenat du Service culturel, Internet/multimédia et Philippe Charles, chef de Projet - Systèmes d'information du Musée d'Orsay) : l'objet de ses rencontres, quelques fois informelles, concernait les problèmes encore récurrents sur le nouveau site – d'ergonomie, de lisibilité esthétique, ... – nécessitant par exemple une harmonisation de l'esthétique ou de hiérarchie de la titraillle sur le site.

J'ai assisté à la présentation de la commande de "géolocalisation du musée" : plan interactif⁸¹ le 6 février 2007, réalisé par la société a.point :

⁸⁰ EPAMO - *marché de réalisation informatique pour "la refonte du site web"* : Cahier des charges, C.C.P., descriptif, programme fonctionnel version finale du CCPT - livret 3 - pièce : 3.3.1 - m-à-j 28/12/2005 - 115 pages

EPMO - *description du site web actuel de l'EPMO* - annexe au programme fonctionnel - livret 3 - version 1.2 - pièce : 3.3.2 - m-à-j 12/07/05 - 60 pages

EPMO - *annexe au programme fonctionnel* - livret 3 : précisions concernant la reprise des données du site actuel vers le nouveau site - pièce 3.3.3 - m-à-j 12/07/05 - 18 pages

EPMO - *cahier des clauses particulières* : Conception de la ligne graphique du nouveau site web de l'EPAMO - 11 pages - signé le 7/1/2005

Etude de la charte graphique réalisée par l'entreprise a.point :

EPAMO - *Marché public de réalisation informatique pour la « refonte du site web » procédure de dialogue compétitif* - phase : offres - dossier final, à l'attention des candidats admis à présenter une offre - pièce 3.3.5 - ligne graphique - annexe au programme fonctionnel - livret 3 - 48 pages

⁸¹ Actuellement visible sur la page : <<http://www.musee-orsay.fr/visites/informations-pratiques/acces.html>>



Page-écran : projet de plan de situation interactif du Musée d'Orsay.

◆ L'observation de l'esthétique du nouveau site

▣ La page d'accueil

« Le rôle principal de la page d'accueil est de véhiculer l'identité de l'entreprise, de mettre en évidence la valeur ajoutée du site par le rapport à la concurrence et au monde réel et de présenter les produits et/ou les services que fournit l'entreprise. »

in *l'Art de la page d'accueil*, 50 sites web passés au crible de Jacob Nielsen et Marie Tahir⁸².

Quant est-il pour le site du musée d'Orsay ?

Une attention toute particulière a été demandée, dans le cahier des charges, pour cette page d'accueil. Elle est considérée comme « la première page visitée par l'internaute » et il y est également précisé qu'elle « doit être particulièrement attractive, lisible et élégante, susciter l'envie d'entrer dans le site » ; il faut qu'elle annonce « le besoin de renouvellement de la ligne graphique... devra affirmer avec force l'identité du musée vivant et moderne d'envergure internationale ».⁸³

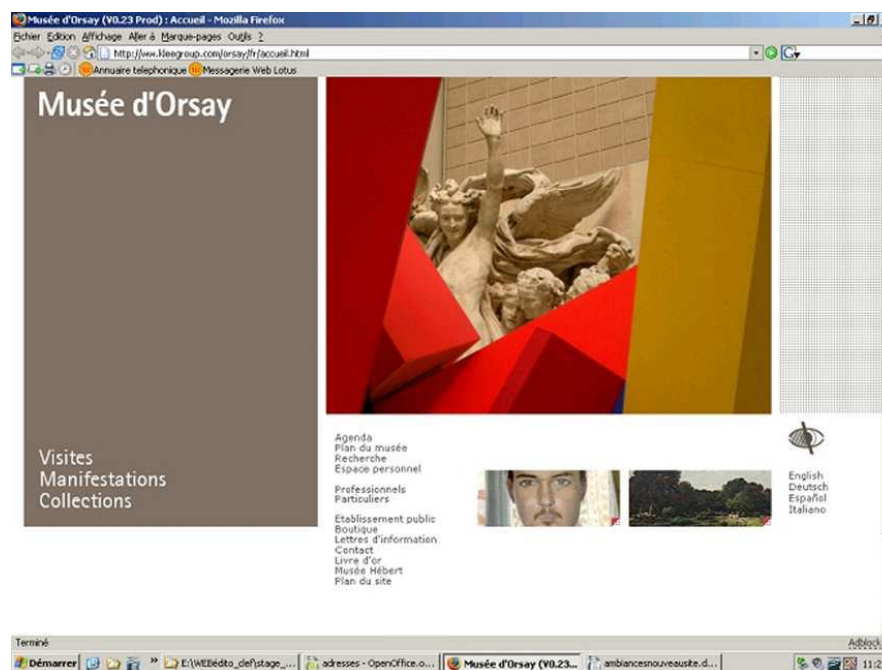
L'entreprise **a.point** (qui a été sélectionnée) a répondu à cette demande en proposant, dans sa note d'intention, l'idée de mettre la photographie comme nouvelle identité, la photographie comme nouveau regard pour la période de 1848-1914.

⁸² Jacob Nielsen et Marie Tahir, *l'Art de la page d'accueil, 50 sites web passés au crible*, éditions Eyrolles, 2002, 309 pages, ISBN : 2 212 11117 7

⁸³ J'ai relevé ces indications sur règlement de la Consultation (RC) de 10 pages, passation du marché (articles 27-III et 28-I)

La page d'accueil du nouveau site du Musée d'Orsay se fait effectivement par une ouverture majestueuse : une photographie⁸⁴ occupe l'espace central de la page-écran. Elle est très présente par sa dimension même et par l'importance des masses colorées rouges au premier plan.

On reconnaît à l'arrière-plan, l'œuvre de Carpeaux, *la danse*, sculpture monumentale⁸⁵ qui est actuellement implantée dans le fond sous la nef du Musée d'Orsay.



Page-écran : page d'accueil du nouveau site du Musée d'Orsay <<http://www.musee-orsay.fr/>>.

Au premier plan, en très gros plan, c'est une autre sculpture qui est proposée, il s'agit cette fois d'une œuvre contemporaine de Joël Shapiro, *20 éléments*. Le cadrage choisi par le photographe donne un point de vue spectaculaire des œuvres. La photographie elle-même est œuvre. Elle fait référence à une manifestation, *Correspondance* qui propose la confrontation entre un artiste contemporain et une œuvre du Musée d'Orsay. Cet événement a été initié par Serge Lemoine et a inauguré le nouveau statut du Musée d'Orsay. La rencontre Carpeaux / Shapiro, réalisée en 2005, a été la première exposition. Le choix de cette photographie est donc un paramètre important. Il marque une entrée dans tous les sens du terme.

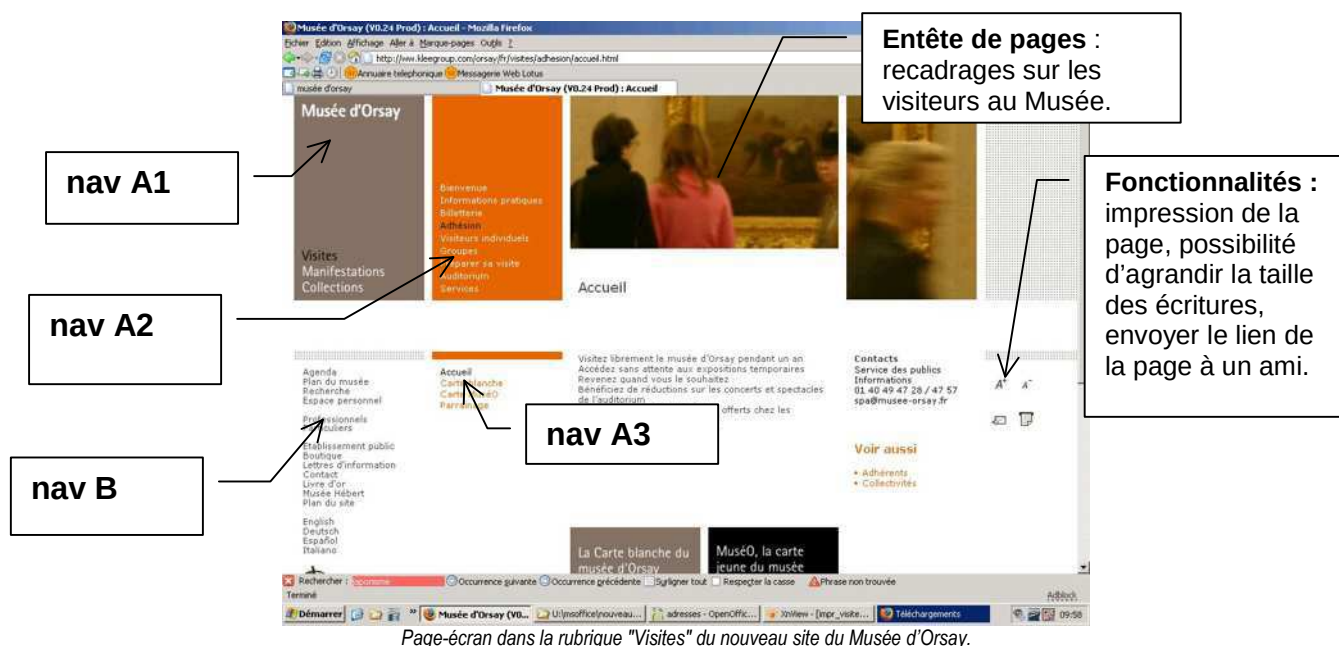
L'ensemble du visuel dans les autres pages peut être défini comme sobre et très aéré. Des pavés rectangulaires en haut de l'écran structurent l'espace : il signale la navigation, un code couleur annonce les rubriques. Le contenu est positionné dans la partie centrale sur les trois à quatre colonnes. La navigation occupe une place importante sur les deux colonnes de gauche. La dernière zone à droite est de dimension fluctuante selon les paramètres d'affichage ; elle sert à

⁸⁴ Cette photographie a été réalisée par la Société a.point (JPhG) qui a réalisé la charte graphique du nouveau site.

⁸⁵ La sculpture de Carpeaux reste malgré l'immensité du volume architecturale de la gare, une œuvre immense composée de 10 éléments (6 bacchantes, 1 amour à la folie, 1 génie de la danse, 1 faune, 1 masque).

accéder à des fonctionnalités (augmenter, diminuer la taille du texte, imprimer, envoyer à un ami).

■ Le repérage : la navigation, l'ergonomie, la structure du site



■ Une navigation principale (navA1), permanente sur toutes les pages du site, est composée de trois entrées (**Visites, Manifestations, Collections**).

■ ■ ■ Chacune de ces parties s'ouvre sur des rubriques spécifiques. Cette navigation de **niveau 2** est positionnée sur le 2^e pavé du haut sur la **colonne 2** (**nav A2**).

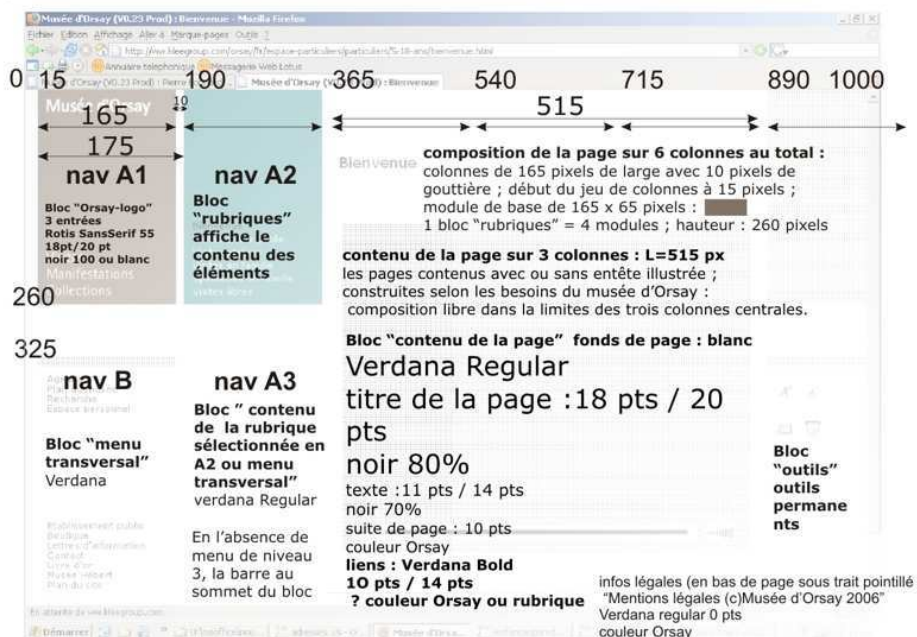
■ ■ L'internaute peut également accéder à des rubriques dédiées (■ professionnels : enseignants, professionnels du tourisme, chercheurs, presse... ; ■ particuliers : étudiants, enfants...) qui lui permettent d'obtenir rapidement des informations ciblées. L'accès s'effectue grâce une navigation transversale (**nav B**) située sous la navigation principale.

On y retrouve également des rubriques d'informations pratiques, administratives ou des accès à des fonctionnalités. ■ ■ ■ ■ ■

Chaque rubrique peut engendrer un dernier niveau de navigation (**nav A3**) qui offre de nouveaux choix à l'internaute.

Rappel des éléments pour la construction de la page :

grille de base : 1024 X 768 pixels



Synthèse des éléments de construction d'une page-écran (réalisée d'après les indications fournies dans la charte graphique projet du nouveau site du Musée d'Orsay)

La complexité des contenus oblige d'ouvrir un nombre important de rubriques et de sous-rubriques. La grande fluidité des informations qui se propagent, rendent le site à la fois dense et riche mais contribuent à le rendre d'un abord déroutant et compliqué malgré le code couleur utilisé :

- Couleur Orsay : ■ #807366 (ou #817267) ; rvb : 128 - 115 - 102
- Rubrique Visite : ■ #e66600 ; rvb : 230 - 102 - 0
- Rubrique Collections : ■ #bfa619 ; rvb : 191 - 166 - 25
- Rubrique Manifestations : ■ #cc4040 ; rvb : 204 - 64 - 64
- Rubrique Professionnels : ■ #994c8c ; rvb : 153 76 140
- Rubrique Particuliers : ■ #4c9999 ; rvb : 76 - 153 - 153
- Rubrique Administration : ■ #8080b3 ; rvb : 128 128 179
- Agenda : ■ #cc4040
- Plan du musée : ■ #bfa619
- Recherche : ■ #cc4040
- Espace personnel : ■ #ff9b48
- Lettre d'information ; Contact ; Musée Hébert ; Plan du site : ■ #cc4040
- Accessibilité : ■ #4c4c4c

◆ Les points forts du nouveau site

▣ *Les capacités du gestionnaire de contenu*

Pour répondre au cahier des charges, le site a été construit avec le système de gestion de contenu, Typo3⁸⁶. Il compte parmi les gestionnaires de contenu actuellement les plus performants.

Typo3 permet notamment d'insérer des contenus textuels multilingues. Le site sortira, dans un premier temps, en cinq langues : français, anglais, allemand, espagnol et italien ; progressivement seront développées des versions en japonais et chinois mandarin.

Typo3 offre la possibilité d'intégrer des images, des vidéos ou tout type de contenu multimédia Internet.

Grâce à un système de gabarits graphiques, ce logiciel de gestion de contenu offre la possibilité de modifier certains aspects visuels (hiérarchie et couleur de la titraille) sans toucher au contenu.

Les contenus peuvent se répercuter dans différentes rubriques du site pour apporter une information ciblée à la clientèle du musée.

De nombreux "plugins" sont inclus dans Typo3, tels que les forums, calendriers, livres d'or, plan du site, formulaires courriels, faqs, glossaires, ... Le musée d'Orsay a pu profiter de certaines de ces améliorations, d'autres ont été adaptées à son intention.

Un système de correspondants (avec workflow) devrait se mettre en place, pour les entreprises de traduction et répondre ainsi à la réalisation de l'objectif d'augmenter le choix de langues sur le site.

▣ *La richesse des contenus*

Des nouveaux contenus sont proposés à l'internaute. Il trouvera ainsi dans les différentes rubriques :

- Un accès en plusieurs langues, actuellement en : français, anglais, espagnol, allemand, italien ;
- Des notices d'œuvres (**75822 notices illustrées**) dans "Catalogue des œuvres" ;
- Des commentaires d'œuvre, placés sous l'intitulé, "Œuvres commentées" : **500 commentaires sont prévus d'ici fin juin, 750 en 2008, 1000 en 2009** ; chaque commentaire est accompagné par une petite reproduction de l'œuvre qui elle-même s'ouvre sur son agrandissement ;

⁸⁶ URI : <<http://typo3.org/>> , typo » est sous licence sous licence GNU/GPL ; PHP bdB : MySQL, PostgreSQL, Oracle

- L'agrandissement pleine hauteur d'écran sur l'œuvre avec ses références complètes (dont l'indication des droits d'auteurs et des droits de représentation) ;
- Des notices d'artistes (soit près de **33 000 notices**) dans le "répertoire des artistes" sans illustration ; elles renvoient sur les œuvres de l'auteur dans le "Catalogue des oeuvres" par un lien mis en évidence en haut à droite de l'écran.



Page-écran pour une **notice d'artiste** dans le nouveau site du Musée d'Orsay.



Pages-écrans sur le nouveau site pour, de gauche à droite : une **notice d'oeuvre**, un **commentaire d'oeuvre**, un **agrandissement sur une oeuvre** avec ses références toujours situés en-dessous.

Les reproductions des oeuvres sont issues de la **Base Orsay**⁸⁷ (qui renferme plus de **46 757 reproductions d'œuvres**). Une mise à jour des données importées de la base sur le site web est réalisée quotidiennement. Elle est nécessaire pour le bon fonctionnement du plan interactif qui propose une

⁸⁷ Cette base de données existe depuis 15 ans. Elle a été créée spécialement pour répondre au besoin du musée. Un marché pour la saisie et la mise à jour et un marché pour le développement lui ont permis d'évoluer. Le 13 mars 2007, la version 7.10 vient d'être installée pour corriger certaines fonctionnalités afin de permettre d'assurer le transfert de certaines données vers le site Web. Elle permet de gérer toutes les œuvres dont le Musée d'Orsay a la charge dans un répertoire, sauf les dessins qui sont gérés par le musée du Louvre, que ce soit des œuvres déposées au ou par musée d'Orsay. Aujourd'hui, **79802 œuvres** y sont répertoriées et on y retrouve les biographies de **51117 artistes**. Les contenus sont validés par la conservation. Un travail de normalisation est en cours, sous la responsabilité d'un comité (une commande mensuelle est passée auprès de la société GRAHAL, Ingénierie documentaire (i-doc) - <<http://www.grahal.fr/historiques/index.php>> - pour effectuer cette normalisation. La base Orsay a permis, par exemple, une homogénéisation de la formulation des références des œuvres : elles se retrouvent dorénavant reprises sur les cartels d'expositions. La base facilite le travail quotidien de mise à jour des mouvements des œuvres ou des acquisitions. Elle permet la localisation graphique des œuvres. Le personnel, suivant sa fonction, accède à la base Orsay selon un profil utilisateur. La recherche s'effectue grâce aux index géographiques, index des œuvres, index des artistes. Une indexation descriptive pour l'iconographie (selon le thésaurus Garnier) a été réalisée mais a été fortement décriée. Des photographies des œuvres avec une possibilité d'agrandissement (images en basse définition) sont portées sur la majorité des notices et permettent de visualiser les œuvres. Les recherches effectuées sont cumulées et organisées dans un dossier utilisateur dont le contenu peut être exporté dans un fichier Openoffice.org Calc.

préparation de visite au musée⁸⁸ de l'internaute. Le visiteur trouvera donc un peu plus de **60000 images**⁸⁹ : effectivement dans le dossier médiathèque (de l'administration du site), on dénombre **2995 images + 850 images** d'œuvres avec leurs légendes + **46757 reproductions** qui proviennent de la base Orsay sont en ligne actuellement dont environ **637 œuvres** renseignées en **cinq langues**. L'apport d'autres images, tels les têtes, les images techniques ajoutent à cette impression d'abondance d'images. Elles sont donc très présentes dans l'intérieur des pages de cette nouvelle version du site⁹⁰.

Des conventions sont passées avec l'ADAGP, l'agence photographique de la Réunion des musées nationaux, quelques autres sociétés étrangères... qui reversent aux auteurs et aux ayants droits et qui accordent les droits de diffusion des reproductions d'œuvres sur Internet. Pendant la période d'exposition, un musée n'a pas de droits à payer, pour les autres périodes, le contrat s'est établi sur une somme forfaitaire. Des demandes très précises⁹¹ de dimensions, de résolutions d'images... sont définies par les différents représentants des auteurs. Actuellement un filtre au format .gif est posé pour les protéger sur toutes les reproductions d'œuvres : l'internaute ne peut sauvegarder (par le menu contextuel) que le filtre.

Toutes ces ressources en ligne ont été pensées à l'intention plus spécialement du public des professionnels : conservateurs, documentalistes, conférenciers, chercheurs, universitaires... ou d'étudiants spécialisés. C'est donc d'abord considéré comme un outil de travail en ligne mais elle séduira sûrement aussi le grand public.

▣ ***Les nouveaux outils à disposition de l'internaute sur le nouveau site du Musée d'Orsay***

● **l'agenda interactif :**

⁸⁸ L'accrochage des œuvres au musée d'Orsay est en perpétuelle évolution ; les modifications sont dues à des causes multiples : circulation des œuvres vers les musées de province, expositions temporaires dans un autre lieu, prêts d'œuvres, restauration de l'œuvre...

⁸⁹ chiffres extraits le 25 avril 2007.

⁹⁰ Dans l'ancien site c'était seulement 3341 images qui étaient proposées à l'internaute.

⁹¹ Pour donner un exemple, voici une remarque d'un internaute sur les dimensions des images (déposée en ligne dans le livre d'or du site) et la réponse du Musée (également en ligne, en réponse sur le livre d'or) :

Gilbert Bonnet de meudon mardi, 22-05-07 09:48

« De la nuit Du Musée, un site soi-t-il.

Merci, une vrai réussite, en plus du plaisir de voir, du musée au site, une mine de renseignements si on le désire, des liens très bien conçus, juste une chose, j'aimerais avoir des agrandissements plein écran des œuvres. Merci, merci... »

Commentaire du Musée :

« Actuellement, un grand nombre d'œuvres des collections n'est pas tombé dans le domaine public. Aussi, le musée d'Orsay est-il dans l'obligation de respecter les conditions émises par les sociétés d'auteurs ou les ayants-droit des artistes dont il conserve des œuvres, notamment en ce qui concerne la taille maximale d'affichage des reproductions sur le web, pour l'instant fixée à 700 par 700 pixels. »

Il informe à l'aide d'un calendrier sur les expositions et les manifestations, les publications et les productions à venir :



Page-écran : Agenda interactif sur le nouveau site du Musée d'Orsay.

● le plan interactif :

Il permet aux visiteurs du Musée de préparer un parcours de visite et de pour pouvoir localiser l'œuvre dans le Musée d'Orsay ; le parcours de visite est imprimable ; en résultat de recherche, les œuvres sont visibles sur la droite de l'écran et l'internaute peut accéder aux commentaires d'œuvres et la fiche de l'artiste ; il a la possibilité de réaliser son album personnel d'œuvres sélectionnées.



Pages-écrans du plan interactif du nouveau du musée d'Orsay : présentation du fonctionnement : **étape 1** : le moteur de recherche ; **étape 2** : le résultat très visuel de la recherche.

● un moteur de recherche et un moteur de recherche avancée :

Ils offrent deux niveaux de recherche : l'un sur tout le site, l'autre réservé pour le catalogue des œuvres et le répertoire des artistes... :



Pages-écrans des espaces de recherche

◆ Mes impressions sur le nouveau site

Le nouveau site du Musée d'Orsay offre des fonctionnalités et des contenus intéressants. Une rubrique 5-18 ans existe déjà sur ce site. Elle propose une page d'accueil pour informer sur les activités du Musée concernant ce jeune public. Des

pages de contenus plus spécifiques qui parlerait de l'œuvre permettrait que le site du Musée ne soit pas qu'un instant de consultation pour connaître les horaires d'ouverture ou les activités du Musée mais aussi un temps d'information sur l'œuvre d'art.

■ Choix de thèmes

● Quels thèmes, pour quel usage ?

Le ludique et l'éducatif ne font pas forcément bon ménage. Il a été nécessaire de clarifier le projet sur ce point. Une analyse encore plus fine, enrichie par l'expérience des conférenciers, pourrait permettre de dégager les motivations, les centres d'intérêt des différentes cibles.

D'ores et déjà, par l'observation sur le terrain de visites et ateliers différents, la consultation des programmations organisées par le Musée, les rencontres avec les responsables de secteurs et d'activités... m'ont permis de distinguer les différents publics qui pourraient être plus particulièrement concernés par le module intitulé "découverte et jeux". J'ai distingué les :

- enfants,
- préadolescents et adolescents,
- enseignants,
- adultes curieux ou amateurs d'arts.

Les jeunes enfants seront peut-être attirés par les propositions de jeux cependant d'autres offres existent déjà. Un site de musée ne sera pas considéré au premier abord comme pouvant proposer des jeux en ligne ; Les préadolescents sont la cible précisément définie par le musée : ils ne seront intéressés par ce module que s'il y a un travail de médiation, un accompagnement au dispositif ; Les adolescents, si le contenu est suffisamment riche, pourraient peut-être trouver un intérêt à cette rubrique ; Les enseignants avaient été prioritairement concernés par le choix des thématiques mises en place dans l'ancien site. Leur rôle de médiateurs entre l'œuvre et les jeunes restera l'un des liens qui favorisera la connaissance de l'art et conduira la visite au musée. Cependant concilier les attentes de chacun ne sera pas forcément un choix judicieux.

Un accès par thème pourrait être conservé. Ainsi, parmi les très nombreux thèmes proposés dans les différents dispositifs éducatifs mis en place sur le Musée (visites individuelles ou scolaires, ateliers...)⁹², j'ai dégagé ces deux sélections répondant à des utilisations et des objectifs différents :

► Quelques exemples, pour une utilisation pédagogique :

⁹² Les programmes de visites et d'activités au Musée sont conçus par le service culturel du Musée d'Orsay.

ohistoire du musée
oles grandes œuvres du Musée d'Orsay
oles grands courants artistiques
oau temps des expositions impressionnistes
ol'art nouveau

► **Quelques exemples pour une utilisation plus ludique :**

oles quatre saisons
ode toutes les couleurs
oles animaux du musée
ole corps sculpté
oexotisme et orientalisme

● **La question du maintien des thèmes de l'ancien site**

La question du thème s'est prolongé par une réflexion sur l'existant. **Faut-il ou non le conserver ?**

Les contenus (textes et images) ont déjà été élaborés et validés. Ils offrent un support d'étude intéressant.

Les 3 thèmes proposés dans l'ancien site sont :

- L'enfant : L'enfant au XIX^e
- Paris : Paris, ville du XIX^e
- Le paysage : L'essor du paysage

Ils pourraient servir de base pour la refonte du futur module. (voir ci-après le schéma inventaire des thèmes et des œuvres dans "découverte et jeux").

Il convient toutefois :

- d'apporter une solution au manque d'attrait des pages de "découverte et jeux",
- d'estimer le degré de difficulté des textes et de les retravailler afin de les rendre plus accessible,
- de procéder à des enrichissements en hypertexte pour fluidifier la circulation entre les différentes informations,
- de rechercher une plus grande lisibilité entre les œuvres et les commentaires,
- proposer une interactivité qui provoque la curiosité de l'internaute et le rende acteur de sa recherche,
- de rendre lisible le nouvel esprit initié par le nouveau site en proposant un choix important d'œuvres à regarder.



Inventaire des thèmes et des œuvres dans le module "découvertes et jeux".



3^e partie

Conception d'un nouveau scénario



3. Conception d'un nouveau scénario

Ma réflexion, pour la création d'un nouveau scénario, a porté sur la restructuration et l'enrichissement des contenus déjà existants, leurs articulations et l'hypertextualité à créer. L'objectif que je me suis fixé, est de proposer au jeune internaute, sur le nouveau site du Musée d'Orsay, une approche interactive de l'œuvre. C'est de ce projet et de sa conception dont je vais vous parler maintenant.

3.1 Délimitation de l'étude : choix d'une œuvre

J'ai décidé d'étudier une seule œuvre pour exposer mon projet et j'ai choisi l'œuvre, *L'enfant au pâtre de sable* de Pierre Bonnard.

● rappel du positionnement de cette œuvre sur l'ancien site



- Pierre Bonnard, *L'enfant au pâtre de sable*, vers 1894, détrempe à la colle sur toile, H. 1.67 ; L. 0.50 m, Paris, musée d'Orsay, © RMN, Preveral, ADAGP, Paris.

Cette œuvre appartient, dans "découverte et jeux" sur l'ancien site, au thème : *L'enfant au XIX^e*.

Cette thématique apportait une information sociologique sur la condition des enfants au XIX^e qui occupait toute la première partie de la visite. Ici, les œuvres montrées n'étaient qu'illustration du thème. L'étude des œuvres n'y était donc pas un axe prioritaire. Dans la seconde partie de la visite, quelques œuvres, parmi les plus représentatives, étaient étudiées (genèse de l'œuvre, contexte et influences artistiques, ses caractéristiques formelles, la vie de l'artiste, etc.)

La présentation des commentaires était organisée de façon linéaire et hiérarchisée. Elle obligeait l'internaute à suivre un chemin prédéterminé. Ce choix des concepteurs était volontaire, pédagogique.

L'ensemble des textes de ce thème, le plus ancien à avoir été réalisé, offrait peu de mots en hypertexte (on peut inventorier 41 hyperliens liés à 30 définitions pour les commentaires qui accompagnent cette œuvre).

● Pourquoi cette œuvre ?

J'ai longtemps hésité entre deux œuvres, une sculpture d'Edgar Degas, *Petite danseuse de quatorze ans* et cette peinture, *L'enfant au pâté de sable* de Pierre Bonnard. Et finalement...Je la connais, je la reconnais celle-là... Précisément, j'apprécie son format, l'élégance de sa composition en hauteur, son sujet... C'est une œuvre qui évoque un instant fragile et privilégié, celui où l'on peut regarder l'enfant qui joue : Il est seul... il n'a besoin de personne... il est dans son monde...Il n'a pas besoin de médiateur, il n'a pas besoin de support... il est dans ce monde merveilleux du jeu, il est dans son imaginaire, il ne se préoccupe pas de moi, il me tourne le dos. J'ai abandonné l'idée de créer un jeu sur Internet, peut-être, grâce à cette œuvre.

Je l'ai choisi aussi parce que c'est une œuvre délicate dans sa technique, sa texture et ses choix colorés de camaïeu ocré. Elle est également fragile et friable dans sa réalité physique et matérielle. Aujourd'hui, cette œuvre est exposée au Musée d'Orsay mais protégée par une vitre posée dans le cadre même du tableau. C'était une retrouvaille et elle m'a émue...un peu seule sur le passage des visiteurs.

Elle était également proposée dans le module "découverte et jeux".

L'œuvre était présentée, sur l'ancien site, dans un corpus de onze œuvres. Les six œuvres de la partie supérieure de l'écran servaient d'illustration à la thématique proposée. On trouvait :

► en haut de page-écran :

- Eugène Carrière, *L'enfant malade*, 1885, (L. 82 cm ; H.101cm), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, P. Bernard
- Pierre Bonnard, *L'après-midi bourgeois*, 1900, (L. 212 cm ; H. 139 cm), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, ADAGP, Paris
- Antonio Mancini, *Le petit écolier*, vers 1876, (L. 97 cm ;H. 130 cm), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Jean Schormans
- José Souza-Pinto, *La récolte des pommes de terre*, (L. 81,7 cm ;H. 66,5 cm), 1898, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Arnaudet, DR
- Georges Seurat, *Le petit paysan en bleu*, (L. 38 cm ; H. 46 cm), 1882, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski
- Vincent van Gogh, *Deux fillettes*, 1890,(L. 51 cm ; H. 51,2 cm), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski

► La partie inférieure permettait d'accéder à des œuvres (peintures ou sculptures) retenues pour leurs qualités esthétiques et leur représentativité historique du point de vue du thème envisagé : ici *l'enfant au XIX^e*.

L'œuvre de Bonnard appartenait à cette deuxième catégorie :

► en bas de page-écran :

- ► Pierre Bonnard, *L'enfant au pâté de sable*, vers 1894, (L. 0,50 m ; H. 1,67), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Preveral, ADAGP, Paris
- Edgar Degas, *Petite danseuse de quatorze ans ou Grande danseuse habillée*, 1881, bronze fondu en 1930, bronze, tutu en tarlatane, ruban de satin rose dans les cheveux. Socle de bois, H. 103,8 ; L. 48,8 ; P. 50 cm (avec socle), Paris, musée d'Orsay, (c) Musée d'Orsay, Patrice Schmidt
- Marie Bashkirtseff, *Un meeting*, 1884, huile sur toile, (H. 1,93 ; L. 1,77 m), Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, J. Schormans
- Édouard Manet, *Le fifre*, 1866, huile sur toile, (H. 161 ; L. 97 cm), Paris, musée d'Orsay, legs du comte Isaac de Camondo, 1911, (c) RMN
- Jean-Baptiste Carpeaux, *Le Prince impérial et son chien Néro*, 1865, marbre, (H. 140,2 ; L. 65,4 ; P. 61,5 cm), Paris, musée d'Orsay, don de Mme Deutsch de la Meurthe, 1930, (c) RMN, R.G. Ojeda

Je me propose donc de centrer mon étude sur **cette œuvre** pour construire un nouveau scénario.

3.2 Recherche d'un regard

● La récupération des matériaux

Le travail a consisté, tout d'abord, en la récupération⁹³ des contenus, textes et images, prévus pour cette œuvre de Pierre Bonnard, *L'enfant au pâtre de sable*, sur l'ancien site.

La réflexion s'est fondée sur :

- o une relecture attentive de tous les commentaires réalisés par le Musée⁹⁴ autour de cette oeuvre,
- o une observation minutieuse du corpus d'œuvres accompagnant ces commentaires, sur l'ancien site,
- o une analyse personnelle de l'œuvre de Pierre Bonnard,
- o les remarques pertinentes recueillies lors du premier test utilisateur⁹⁵,
- o les échanges lors des rencontres avec les conférenciers et intervenants en milieu scolaire,
- o les propos recueillis auprès des élèves et des enseignants lors des activités éducatives proposées par le Musée⁹⁶.

● Le concept

Progressivement, une nouvelle approche de l'œuvre a vu le jour. Dans le nouveau projet, l'œuvre deviendra le point de départ des commentaires. Elle sera le cœur du dispositif. L'objectif recherché est d'abord de montrer l'œuvre et de proposer un parcours visuel à l'internaute. S'il veut approfondir ses

⁹³ Cette récupération a été effectuée depuis : les contenus de la base Orsay pour les œuvres (qui comportent actuellement 79802 œuvres), les bases du module "découverte et jeux" pour les contenus textuels archivés dans 2 bases : la base pedago et la base imedago de 7888 KO et 788 documents ; pour le module "découverte et jeux", j'ai pu dénombrer : 107 biographies d'artistes ou de personnalités, 135 définitions sur des termes en relation avec le contexte, 73 analyses d'œuvres, 134 termes pour le lexique de termes spécifiques au domaine des arts.

⁹⁴ Le Musée, pour chaque exposition, activité, événement..., publie de nombreux produits qu'il met en vente ou à disposition du public : brochures des expositions et des activités du Musée, catalogues d'exposition, *Le petit journal des expositions*, fiches pédagogiques, fiches de visite, fiches d'artiste, fiches de parcours thématiques, informations ou commentaires à télécharger depuis le site Web du Musée...

⁹⁵ Rappel : J'ai demandé à un enfant de 14 ans d'explorer le module "découverte et jeux" de l'ancien site ; j'ai observé ses réactions, posé des questions portant sur l'ergonomie, l'attrait et la compréhension des textes et des œuvres. (voir chapitre : État des lieux "découverte et jeux")

⁹⁶ Des activités éducatives sont organisées par le service culturel, secteur éducatif ; il est composé majoritairement d'enseignants détachés par l'Éducation nationale ; le Musée propose tout un panel d'activités et d'accompagnement à la visite au musée :

- o sur le lieu même : des visites commentées, des projections à l'auditorium, des parcours, ...
- o à l'extérieur : des partenariats pédagogiques (exemple : une classe de ZEP, niveau 4^e (collège Rabelais, Porte Clignancourt à Paris), j'ai pu observer une utilisation pédagogique du module "découverte et jeux". L'objectif défini par l'intervenant et l'enseignant était l'approfondissement, par la recherche d'informations sur le site du Musée, de la connaissance d'une des œuvres rencontrées durant le parcours de visites programmées.

connaissances, il devra agir sur l'image pour convoquer d'autres informations sur l'œuvre, l'artiste, son époque, le contexte, etc.

● La théorie

Les contenus choisis pour cette rubrique seront de 2 natures : les images et les textes.

Ils sont différents dans leurs caractéristiques propres :

- ▶ Les textes peuvent être écrits ou oraux ; ils sont composés de mots organisés selon un ensemble cohérent et présentés sur un médium conçu en vue d'en faciliter la lecture ou permettre l'audition.
- ▶ Les images sont composées de motifs, formes ou couleurs agencées spatialement sur un support conçu pour être vu ou regardé.

Bernard Cocula et Claude Peyroutet nous explique que ces deux éléments sont reçus et perçus de façon très différente :

«... l'hémisphère gauche gouverne la pensée abstraite et le langage alors que l'hémisphère droit est celui de la pensée concrète et intuitive et aussi de l'espace et des formes.»⁹⁷

et sont opposés et complémentaires :

«... une éducation bien comprise devrait avoir pour but leur activation conjointe et réciproque.»⁹⁸

● La naissance des mots-clefs

En m'appuyant sur cette certitude, j'ai abordé les contenus dans leur globalité et complémentarité, textes et images, comme un ensemble devant être mis en relation. J'ai élaboré, dès l'origine de la réflexion, le principe de mots clefs définissant l'œuvre :

⁹⁷ Les auteurs Cocula et Peyroutet apportent cette distinction en s'appuyant sur les recherches scientifiques médicales, réalisées en 1950, sur les rôles spécifiques des 2 hémisphères du cerveau. Page 13 dans : *Sémantique de l'image, pour une approche méthodique des messages visuels* de B. Cocula et C. Peyroutet aux éditions Delagrave, collection G. Belloc - 232 pages – 1986 – ISBN : 2-206-00311-2

⁹⁸ Même références que ci-dessus.



Projet : phase de conception: croquis préparatoire : recherche de mots-clefs pour l'oeuvre de Pierre Bonnard, L'enfant au p   t de sable.

Ils sont les entrées, l'accès à l'œuvre. Ils ne sont pas seulement représentatifs ou un résumé de l'oeuvre mais ils doivent susciter la curiosité, l'intérêt, pour donner l'envie d'en savoir plus. Ils doivent avoir une raisonnable propre⁹⁹.

- **Le principe d'organisation des contenus**

Cette idée a engendré :

- une réorganisation complète des contenus existants,
- des nouvelles recherches d'œuvres à mettre en relation avec l'œuvre choisie,
- les textes à retravailler : vocabulaire, syntaxe et longueur,
- les lexiques à enrichir de nouvelles définitions¹⁰⁰.

⁹⁹ Voir dans § L'élaboration des commentaires, le choix du vocabulaire.

¹⁰⁰ Références des manuels utilisés pour compléter, modifier les contenus textuels existants :

- *Lire la peinture dans l'intimité des œuvres* de Nadeije Laneyrie-Dagen aux éditions Larousse, Collection : COMPRENDRE ET RECONNAÎTRE - 240 pages, 140 illustrations -2003 - ISBN 2-03-505195-9
- *Comprendre et reconnaître les mouvements dans la peinture* de Patricia Fride R. Carrassat, Isabelle Marcadé - éditions Bordas -239 pages -1993 - ISBN : 2-04-012905-7
- *Histoire des arts* de Hervé Loilier aux éditions Ellipses -239 pages –1997- ISBN : 2-7298-9660-0
- Le Louvre de Annette Robinson avec la collaboration d'Isabelle Bréda aux éditions Scala, collection : Tableaux choisis, une nouvelle façon de découvrir la peinture à travers douze œuvres clefs d'un musée – 125 pages - 1989- ISBN : 2-86656-064-7
- *Chronologie d'histoire de l'art* de Dominique Chapon aux éditions Larousse-Bordas - collection : Le temps déployé - 72 pages d'index, 1 dépliant - 1997 – ISBN 2-03-521311-8

J'ai proposé la deuxième étape de travail qui schématise déjà un principe de fonctionnement pour l'organisation des contenus. On y voit déjà les juxtapositions des textes et des images, les liens envisagés. Ils présentent ainsi les allusions, les influences... qui s'interagissent et font se répondre et se renforcer les images, les mots et les textes. Toute cette réflexion n'est pas sans relation avec les principes d'analogie¹⁰¹, la notion d'intertextualité¹⁰² et la notion d'hypertexte¹⁰³.

» Les différents niveaux d'exploration de l'œuvre

Dès cet instant, j'ai déterminé trois niveaux d'exploration que j'ai réfléchi en fonction de la navigation du nouveau site :

I. L'exploration visuelle :

Montrer l'œuvre et proposer un parcours visuel initiatique.

II. Les clefs de lecture du tableau :

-
- *Dictionnaire des courants picturaux, tendances, mouvements, écoles, genres du Moyen-Age à nos jours*, préface d'André Chastel, aux éditions Larousse, collection : Essentiels - 447 pages - 1990 - ISBN : 2-03-740061-6
 - *Les techniques de l'Art* sous la direction de Jean Rudel, (Audrey Bourriot, Elisabeth Brit, Sandra Costa et Philippe Piguet) aux éditions Flammarion, collection Tout l'art, encyclopédie, Guide culturel- 287 pages - 2003- ISBN : 2-08-011098-5
 - *Les mots du peintre* de Catherine de Bourgoing aux éditions Paris musées / Actes Sud - 127 pages - 1996- ISBN : 2-87900-162-5 ; 2-7427-0961-4
 - *Petit lexique des arts décoratifs, un guide des styles, techniques et matériaux des arts décoratifs, de la Renaissance à l'Art déco* de Kathryn B. Hiesinger et George H. Marcus aux éditions Abbeville New York Paris Londres - 212 pages - 1997- ISBN : 2-8946-141-3
 - *Le Beau dans l'utile, un musée pour les arts décoratifs* de Yvonne Brunhammer, aux éditions Gallimard, collection découvertes Gallimard, mémoire des lieux, n°145 - 128 pages - 1992- ISBN : 2-07-053196-1

¹⁰¹ Sur le site *La métaphore en question*, 2004, Cédric Detienne, nous donne des définitions de la métaphore. Nous trouvons également à cette page : < <http://www.info-metaphore.com/definition/analogie.html> > une définition de l'analogie : « L'analogie s'élabore à partir de deux champs de connaissances bien distincts, représentés à un certain niveau d'abstraction et dont les "ressemblances" ne pouvaient être envisagées jusqu'à ce qu'ait été porté le jugement d'analogie. Ce jugement d'analogie est le résultat d'un raisonnement inductif qui aboutit à poser l'analogie entre les deux champs concernés » (Gineste, Analogie et cognition, PUF, 1997, p.25). L'auteur du site Cédric Detienne définit son site ainsi : « Ce site a l'ambition de regrouper des articles sur la métaphore, définitions de la métaphore, bibliographie sur la métaphore, index thématiques au sujet de la métaphore, forum sur la métaphore. » (site consultée en avril 2007)

¹⁰² La notion d'intertextualité est défini par Sophie Rabau pour la littérature comme : « les textes entrent en relation (l'intertextualité) avec un ou plusieurs autres textes (l'intertexte) » sur le site : Fabula, la recherche en littérature, < <http://www.fabula.org/atelier.php?Intertextualite%26eacute%3B> > (pages consultées en mars 2007) se trouve une définition de Sophie Rabau, Université de Paris 3, sur l'intertextualité. défini comme : « un système contenant des documents liés entre eux par des hyperliens »

¹⁰³ L'hypertexte est défini comme : « Le principe premier de l'hypertextualisation est donc de relier un document à un autre. Les réseaux informatiques exploitent aujourd'hui le plein potentiel de l'hypertexte. Appliqué à l'Internet et à ses interfaces, il permet de créer des liens entre différents éléments situés sur un même document ou sur des documents séparés. » voir sur le fichier : < <http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/reco-hyli-20030303.pdf> > (pages consultées en février 2007) sur le site le forum des droits sur Internet.



Appeler les analogies, apporter des images et des textes en relation avec l'œuvre initiale à partir des mots clefs trouvés qui sollicitent des liens de sens.

III. L'approfondissement et structuration de la pensée :

Apporter la connaissance, clarifier, classer les informations. Les éléments constitutifs de ces informations ne seront accessibles que par l'intermédiaire du menu de **niveau 3**¹⁰⁴ :

- o la fiche signalétique de l'œuvre
- o la biographie de l'artiste
- o le répertoire des œuvres
- o le répertoire des artistes (les épitaphes, les biographies courtes, les biographies longues)
- o l'inventaire des mouvements, courants artistiques, styles, écoles...
- o un lexique des éléments du contexte socioculturel
- o le glossaire des termes spécifiques du vocabulaire plastique.

L'étape de recherche des oeuvres, de réécriture, de réflexion sur les définitions à donner aux jeunes est présenté sous forme de tableaux récapitulatifs. Ces tableaux montrent les mots-clefs, les propositions iconographiques, la réécriture des contenus textuels et la mise en évidence des relations hypertextes pour chacun d'eux.

Ci-après, vous trouverez un exemple sur un mot clef.

Dans l'**annexe 3** : Recherche et mise en forme des matériaux, textes et iconographies, vous trouverez l'ensemble des contenus que j'ai retravaillé pendant mon stage au Musée d'Orsay.

¹⁰⁴ voir le schéma de représentation de la navigation dans chapitre précédent intitulé : Synthèse des éléments pour la construction d'une page-écran réalisée d'après les indications fournies dans la charte graphique projet du nouveau site du Musée d'Orsay.

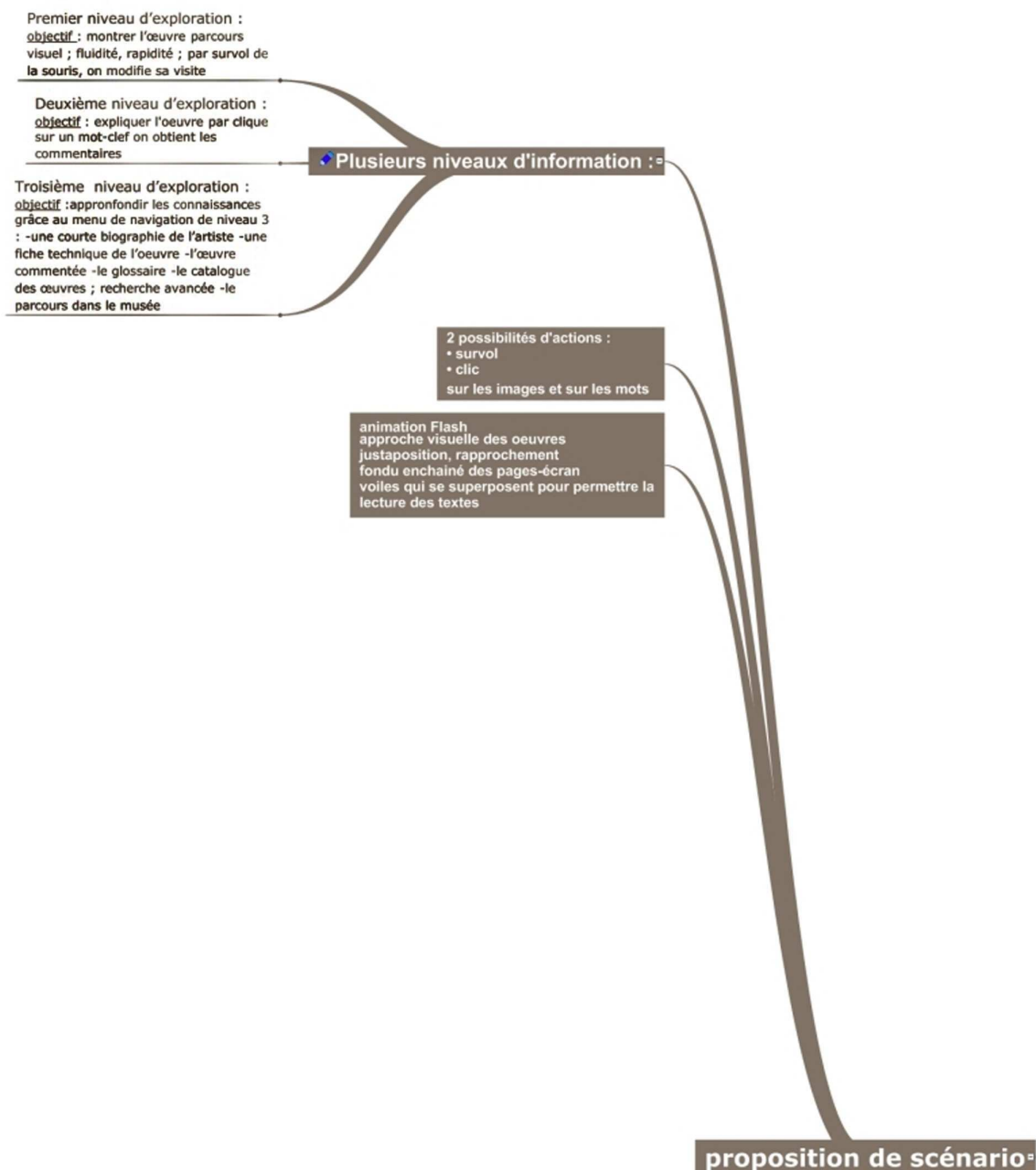
► Exemple tableau 1 : Mots-clefs et oeuvres

Les mots accroches ou mots-clefs :	Les illustrations (proposées sur l'ancien site) :	Remarques ou questions ou suggestions...
détrempe	Aucune	Montrer d'autres œuvres utilisant ce procédé :  - Edouard Vuillard, <i>Jardins publics : la conversation, les nourrices, l'ombre rouge</i>, détrempe sur toile, H. 2.13 ; L. 1.54, musée d'Orsay, Paris, France © ADAGP  - Odilon Redon, <i>Marguerites et baies de Sorbier</i>, huile, détrempe, fusain, pastel sur toile H. 1.23 ; L. 1.52, musée d'Orsay, Paris, © domaine public

► Associé au tableau 2 : définition de la notion et mots en hyperlien

les mots-clefs ou accroches :	Les commentaires en liens :	Glossaire (mots des textes en hyperlien)
détrempe	Détrempe à la colle Pour son œuvre, <i>L'enfant au pâtre de sable</i>, Pierre Bonnard a été utilisé une technique de peinture très ancienne, dite de détrempe à la colle. L'aspect de la surface de ce tableau reste mate et laisse voir la trame de la toile qui apparaît en réserve en de nombreux endroits. La détrempe est une peinture à l'eau dont les pigments de couleur sont liés par de la colle végétale ou animale. La toile est non préparée, c'est à dire qu'elle n'est pas enduite d'une couche intermédiaire entre le support et la peinture. La couche picturale obtenue est très fragile. Un vernis protecteur peut la protéger, mais alors, celui-ci rend le tableau brillant. Cette technique est notamment utilisée pour la confection de décors de théâtre.	mat(e) toile en réserve tableau brillant

Les trois niveaux d'exploration que j'ai définis ci-dessus, conduisent au scénario selon le schéma suivant :



Projet : schéma des différents niveaux d'exploration

3.3 L'élaboration des contenus

L'enquête ciblée a mis en évidence des zones d'ombre, des confusions ou incompréhensions dans le test utilisateur réalisé¹⁰⁵. Plusieurs explications peuvent être proposées qui peuvent expliquer les confusions engendrées :

- une lecture rapide sur écran,
- une culture artistique trop superficielle,
- le manque de références visuelles d'œuvres,
- une méconnaissance du vocabulaire spécifique de ce domaine,
- la segmentation des commentaires proposés et donc la non-lisibilité des fils de pensée qui permettent d'accéder au sens,
- la disposition en bas de page de certaines des illustrations dans les fenêtres qui donc ne sont que partiellement visibles,
- ...

A partir de ces constats, j'ai réfléchi la récupération des éléments existants (œuvres et textes) afin d'établir une mise en relation de ces différents contenus. J'ai dû augmenter le nombre d'images et le nombre d'hyperliens vers de nouvelles définitions. Je favorise ainsi non seulement la compréhension mais aussi la participation¹⁰⁶ de l'enfant dans sa quête d'informations sur l'œuvre. Il a été nécessaire de réfléchir sur :

- la réorganisation des textes,
- l'apport de nouvelles œuvres à montrer,
- l'augmentation du glossaire,
- la scénographie qui permet la mise en liens des œuvres et des commentaires (caractéristiques formelles de l'œuvre, informations sur l'époque, sur l'artiste...)

Lors de cette réflexion sur le projet de refonte du module "découverte et jeux", la question de la réalisation d'un réseau hypermédia s'est donc spontanément posée. Concevoir un site web, c'est donc, si l'on veut garder la spécificité du support, obligatoirement penser la création d'un réseau hypertexte ou hypermédia à l'intérieur de l'unité du site ou même déjà de l'unité de la page web, c'est par conséquent créer de l'interactivité.

¹⁰⁵ voir chapitre 2 § test du module "découverte et jeux" et l'annexe 2 : Fiche test / enquête de Quentin sur "découverte et jeux" qui accompagne ce constat.

¹⁰⁶ Ici, je fais référence à la notion d'interactivité selon la définition de Jean-Louis Weissberg dont j'ai parlé dans le chapitre 2, Connaissance de la cible au § Enquête sur le ludique.

■ L'interaction, l'hypertexte ou l'hypermédia : vers la création d'un réseau hypermédia

Qu'est-ce que l'interactivité ? Le concept d'hypertexte, déjà ancien puisqu'il faut remonter à la création de l'idée de bibliothèque, n'a fait que se développer avec la création de l'Internet. L'hyperlien peut être considéré comme « *l'essence même du web* »¹⁰⁷. L'hyperlien permet de mettre en abyme des sites, des pages web, des ressources... , directement sur l'écran de l'internaute. Des outils comme les moteurs de recherche, les tags ont permis d'accélérer les possibilités de relier un même mot à plusieurs sources. Le problème du choix et de la pertinence restant de la responsabilité de l'internaute.

Je voudrais rapprocher le système hypertexte de la notion d'intertextualité définie, pour la littérature, par Sophie Rabau, comme :

*« L'intertextualité n'est pas un autre nom pour l'étude des sources et de l'influence, elle ne se réduit pas au simple constat que les textes entrent en relation (l'intertextualité) avec un ou plusieurs autres textes (l'intertexte), elle engage à repenser notre mode de compréhension des textes littéraires, à envisager la littérature comme un espace ou un réseau, une bibliothèque si l'on veut, où chaque texte transforme les autres qui le modifient en retour. »*¹⁰⁸

Dans cette définition ce qui m'intéresse c'est l'idée d'influence qui se propage et qui se rapproche du mode de fonctionnement de l'image :

*« L'image c'est d'abord quelque chose qui ressemble à quelque chose d'autre ... Elle (l'image) est perçue comme signe analogique. La ressemblance est son principe de fonctionnement »*¹⁰⁹

Ce fonctionnement n'est pas sans entraîner un risque, le même que celui que l'internaute prend lorsqu'il choisit ses informations sur Internet. En ce qui concerne l'image, l'analogie engage entièrement le spectateur lorsqu'il établit un rapprochement ou pense que deux choses ont une ressemblance. C'est ce risque d'interprétation personnelle, qui a conduit Bernard Cocula et Claude Peyroutet à

¹⁰⁷ Voir le document : *Synthèse de la Recommandation 'Hyperliens : statut juridique'* réalisé par Le Forum des Droits sur l'internet, rendue publique le 3 mars 2003 sur le site forum des droits sur Internet : <http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/reco-hyli-20030303.pdf> ; dans le chapitre I page 6, 1. aperçu historique : ce rapport rappelle que l'analogie avec la bibliothèque a été reconnue par de plusieurs auteurs et les cite en note de bas de page (Programme Numérisation pour l'Education et la Recherche (PNER), Ted Nelson et Jean-Pierre Balpe, Cyril Rojinsky, Georges Vignaux...

¹⁰⁸ de Sophie Rabau, Université de Paris 3, sur le site Fabula, la recherche en littérature : <http://www.fabula.org/atelier.php?Intertextualit%26eacute%3B> >

¹⁰⁹ *Introduction à l'analyse de l'image* de Martine Joly édition Nathan université collection image 128 – 128 pages - 1993- ISBN 2-09-190634-8

définir «*l'image comme polysémique*»¹¹⁰, c'est-à-dire pouvant avoir plusieurs signifiés. Des questions comme : « *Que voyez vous ?* », « *Qu'évoque cette image ?* », pourraient laisser trop de latitude au regardant. Or c'est la richesse même du principe d'analogie qui permet mentalement d'établir des relations pertinentes et riches de sens. L'image est déjà par sa nature même une représentation de quelque chose. Cette représentation peut être mentale, visuelle, verbale, virtuelle... Elle est son fonctionnement même. La réduire et empêcher ce processus d'analogie va à l'encontre de sa nature.

C'est sur les principes d'interactivité liés intimement au principe d'intertextualité et à celui d'analogie que j'ai décidé d'engager ma réflexion pour le nouveau projet.

● **travail sur l'analogie dans la Recherche et choix des oeuvres à montrer, vers une mise en relation pertinente**

Dans le cadre de cette proposition qui vise à apporter un éclairage pédagogique sur l'oeuvre, j'ai réalisé, dans l'exploration visuelle d'une oeuvre, *L'enfant au pâtre de sable* de Pierre Bonnard. Je propose une juxtaposition d'oeuvres, de mots et de textes qui permettent par leur proximité immédiate de dégager un sens et d'accéder à la compréhension d'une notion. J'ai organisé une série de montages signifiants afin de donner une interprétation guidée et de réduire toute polysémie qui conduirait vers des contre-sens.

Pour clarifier la notion de japonisme pour qualifier l'oeuvre de Pierre Bonnard, notion mal perçue par le jeune testeur¹¹¹, je propose un choix d'oeuvres très différentes de celles préalablement proposées à l'internaute dans le module "découverte et jeux". J'établis une relation étroite de rapports dans les caractéristiques formelles de chacune des oeuvres présentées en regard de l'oeuvre de Pierre Bonnard :

¹¹⁰ selon la démonstration au chapitre 3 : dans *Sémantique de l'image, pour une approche méthodologique des messages visuels* de Bernard Cocula et Claude Peyroutet éditions Delagrave collection G.Belloc - 232 pages – ISBN : 2-206-00311-2

¹¹¹ voir annexe Fiche-test du module "découverte et jeux" par Quentin



La juxtaposition d'une estampe japonaise et de l'œuvre de Pierre Bonnard afin de montrer :

- l'utilisation de la verticalité dans la composition du tableau
- la plongée,
- l'étagement des plans successifs,
- ...

qui sont des caractéristiques dans de l'estampe japonaise et qui sont reprises dans *L'Enfant au pâtre de sable*.

- Pierre Bonnard, *L'enfant au pâtre de sable*, vers 1894, détrempe à la colle sur toile - H. 1.67 ; L. 0.50 m - Paris, musée d'Orsay © RMN, Preveral, ADAGP, Paris.
- Hokusai Katsushika, *Coupeur de joncs*, Estampe - H. 55 ; L. 22 cm - Paris, Musée des arts asiatiques-Guimet © RMN, Arnaudet.

Je montrerai aussi d'autres œuvres de peintres, entre autres nabis, qui utilisent également des procédés semblables :



- Félix Vallotton, *Le ballon*, Huile sur carton collé sur bois - h. 0,48 ; L. 0,61, musée d'Orsay, Paris, France.
- Ker Xavier Roussel, *La barrière*, pastel H. 0.215 ; L. 0.17, musée d'Orsay, Paris, France © domaine privé.
- James Abbott McNeill Whistler, *Variations en violet et vert*, Huile sur toile - H. 0.61 ; L. 0.355 - Paris, musée d'Orsay, domaine public.

De même, dans l'exemple de montage réalisé autour du mot, *détrempe* dans le tableau présenté dans le § ci-dessus¹¹², je montre les interactions de sens produites entre les œuvres, les mots-clefs et le texte. D'autres exemples sont consultables en annexe de ce mémoire.

La création d'hyperliens, entre illustrations, mots et textes, est conçu comme nécessaire pour donner la possibilité à l'enfant de connaître rapidement la définition d'un mot, la biographie d'une personne citée... La multiplication des hyperliens pourra paraître importante. Cette profusion est pourtant intimement liée au médium et tient compte du comportement des internautes : on ne peut savoir la durée de consultation d'un internaute, ni l'endroit par lequel il commence sa recherche. L'internaute devra donc pouvoir dans un minimum de temps accéder aux informations dont il désire ou dont il a besoin et estimer lui-même de la pertinence de suivre ou pas le lien proposé. L'hypertexte est par conséquent une solution.

● L'augmentation du réseau hypertexte

En s'appuyant sur mon expérience de professeur en lycée professionnel, j'ai essayé d'envisager les mots sur lesquels buteraient des élèves et qui nécessiteraient des définitions ou des explications orales. L'augmentation du glossaire est par conséquent, importante. Par exemple, sur l'ancien site, sur l'ensemble des textes qui constitue le commentaire d'œuvre, *L'enfant au pâtre de sable* de Pierre Bonnard, j'ai pu dénombrer quarante mots en hyperliens ainsi répartis :

Les mots en hyperliens :	Nombre d'occurrences :	Les mots en hyperliens :	Nombre d'occurrences :
arrière-plan	1	lithographie	1
Académie Julian	1	mate	1
Cézanne	1	Maurice Denis	2
croquis	2	Nabis	2
détrempe à la colle	2	ocre	1
Durand-Ruel	1	Paul Sérusier	2
école des Beaux-arts	2	photographie	1
Édouard Vuillard	1	projet de paravent	1
en réserve	1	Puvis de Chavannes	1
estampes japonaises	3	Ranson	2
feuillet d'un paravent	1	Redon	2
Gauguin	2	Salon des indépendants	1
Ibels	2	toile	1
Ker-Xavier Roussel	2	Vincent van Gogh	1
Le talisman	1		

¹¹² voir dans ce même chapitre 3, Conception d'un nouveau scénario, le §, le principe d'organisation des contenus, les tableaux associés 1 et 2 autour du mot-clef : *détrempe*.

Pour le nouveau projet, je propose quatre-vingt douze mots en hypertexte pour cette même oeuvre :

Les mots en hyperliens :	Nombre d'occurrences :	Les mots en hyperliens :	Nombre d'occurrences :
Académie Julian	1	nabis (les)	2
arrière-plan	2	ocre	4
Art japonais	2	oranger	2
arts décoratifs	1	paravent	2
arts plastiques	1	pelle (seau, pelle, oranger, perron...)	voir seau, pelle, oranger, perron...
Bonnard (Pierre)	10	perron (seau, pelle, oranger, perron...)	voir seau, pelle, oranger, perron...
cadrage	1	perspective	1
Cézanne (Paul)	1	plan(s)	1
croquis	2	point de vue	1
décoratifs	1	Pont-Aven (école de)	1
Denis (Maurice)	1	porte (seau, pelle, oranger, perron...)	voir seau, pelle, oranger, perron...
école des Beaux-Arts	1	Primitifs (les)	1
esquisse	1	profondeur	1
estampe	1	Puvis de Chavannes (Pierre)	1
estampes japonaises	3	Quattrocento	1
esthétique	1	Ranson (Paul-Elie)	1
feuillet de paravent	1	Redon (Odilon)	1
format	2	représentation de l'espace	1
Gauguin (Paul)	2	réserve (en)	1
Ibels (Henri-Gabriel)	1	saturés	1
images populaires	1	seau (seau, pelle, oranger, perron...)	voir seau, pelle, oranger, perron...
impressionnisme ou Impressionniste(s)	1	seau, pelle, oranger, perron...	5
<i>L'après-midi bourgeoise</i>	1	Sérusier (Paul)	1
l'enfant	4	tableau	6
<i>L'enfant au pâtre de sable</i>	3	toile	1
le modèle	1	Vallotton (Félix Edouard)	1
Le talisman	1	van Gogh (Vincent)	1
Manet (Édouard)	1	Vuillard Édouard	1
mat(e)	1		

L'élaboration du renvoi à des définitions est présentée sous la forme de tableaux dans l'**annexe 3** du mémoire : *Recherche et mise en forme des matériaux, textes et iconographies*.

L'excès de liens pourrait nuire au dispositif. Là, un approfondissement du projet serait nécessaire. En effet, l'utilisation de l'hyperlien demande une maturité à l'utilisateur que j'évoque dans un prochain paragraphe, *Les contenus textuels*. J'y rapporte des réflexions de Jean-Pierre Gaté, Nicole van Grunderbeeck, Jocelyne Giasson qui, par leur recherche dans le domaine de l'apprentissage et la lecture, peuvent permettre de poursuivre cette réflexion. Un test utilisateur du modèle devra permettre de vérifier l'efficacité du dispositif. La compréhension des textes serait un des points essentiels à vérifier. J'avais rapporté cet objectif comme un

souci prioritaire dans le **chapitre 2**, *Redéfinition et évolution du projet*, suite au test¹¹³ du module "découverte et jeux". Ce test utilisateur devra permettre ainsi de contrôler les paramètres que j'ai définis dans ce projet et par voie de conséquence obliger aux corrections nécessaires.

● de l'utilité du moteur de recherche et réflexion sur la constitution des glossaires

Le moteur de recherche est lié à l'hypertextualité. C'est une fonctionnalité à la fois pédagogique et pratique. Il est apparu comme nécessaire dans le module "découverte et jeux" et particulièrement adapté à la tranche d'âge proposée (10/14 ans)¹¹⁴. Cette réflexion sur un système hyperlien oblige à réfléchir à l'organisation des glossaires et de lexiques. Les mots en hypertexte seront réunis dans des lexiques que j'ai organisés selon les catégories suivantes :

Niveau d'exploration	Repérage des contenus :	Nom de la catégorie :
1 ^{er} niveau d'exploration	L'œuvre, les œuvres	→ L'œuvre, les œuvres
2 ^{me} niveau d'exploration	Le commentaire sur une œuvre	→ Commentaire
3 ^{me} niveau d'exploration	Les biographies des artistes	→ Biographies
3 ^{me} niveau d'exploration	Le contexte socioculturel de la période	→ Contexte
3 ^{me} niveau d'exploration	Le glossaire (termes spécifiques rattachés aux différents champs des arts visuels)	→ Glossaire
3 ^{me} niveau d'exploration	Les œuvres majeures	→ Œuvres
3 ^{me} niveau d'exploration	La reconnaissance du style	→ Style

La première série de mots sont les mots-clefs qui définissent l'œuvre de Pierre Bonnard. Certains pourraient se positionner éventuellement dans deux catégories :

¹¹³ À voir annexe 2 : Fiche test / enquête de Quentin sur "découverte et jeux".

¹¹⁴ voir test utilisateur en annexe 2 : Fiche test / enquête de Quentin sur "découverte et jeux".

Les 12 entrées du tableau de Pierre Bonnard : L'enfant au pâté de sable	désignation des contenus :	Création de catégories :
l'enfant	motif du tableau	
l'oranger	motifs du tableau	
le perron		
la porte		
un seau et une pelle		
format	dimensions/proportions du tableau	Glossaire
tableau	support/mode de représentation -> vocabulaire technique	Glossaire
paravent	histoire (genèse) du tableau	Glossaire
estampes japonaises	mode de représentation qui fait référence à une technique utilisée dans une période historique déterminé et dans un pays et sa civilisation	Style
japonisme	mouvement artistique	Style
détrempe	technique picturale	Glossaire
ocre	nom d'une couleur -> vocabulaire technique et plastique	Glossaire
vie de famille	contexte	Contexte
le modèle	histoire (genèse) du tableau	Contexte
les nabis	mouvement artistique	Style

Lorsque des mots sont repérés, ils sont classés dans l'une des catégories précédemment définies : glossaires, répertoires... J'ai établi une liste cinquante quatre mots à définir pour accompagner le commentaire autour de cette œuvre de Pierre Bonnard. Dans une situation de cours, ces mots seraient obligatoirement soit défini par le professeur, soit demandé par l'élève.

Les mots repérés :	Désignation :	Création de catégories :
Académie Julian	école	Contexte
arrière-plan	vocabulaire plastique	Glossaire
Art japonais	style	Style
arts décoratifs	champ artistique école	Glossaire
arts plastiques	champ artistique	Glossaire
Bonnard Pierre	artiste	Biographie
cadrage	vocabulaire plastique	Glossaire
Cézanne	artiste	Biographie
croquis	vocabulaire plastique	Glossaire
décoratifs	vocabulaire plastique	Glossaire
Denis Maurice	artiste	Biographie
École des beaux-arts	institution	Contexte
esquisse	vocabulaire plastique	Glossaire
estampe	vocabulaire plastique	Glossaire
estampes japonaises	mode de représentation	Style



esthétique	vocabulaire plastique	Glossaire
feuille de paravent	support	Glossaire
format	dimensions	Glossaire
Gauguin Paul	artiste	Biographie
Ibels Henri-Gabriel	artiste	Biographie
images populaires	mode de représentation	Style
impressionnistes	mouvement artistique	Style
L'après-midi bourgeoise	titre de tableau	Œuvres
L'enfant au pâté de sable	titre du tableau	Œuvres
l'oranger	Motif du tableau	Commentaire
le modèle	genèse du tableau	Commentaire
le seau, la pelle, l'oranger, le perron	Motifs du tableau	Commentaire
Le talisman	titre de tableau	Œuvres
Manet Édouard	artiste	Biographie
mat(e)	vocabulaire plastique	Glossaire
motif(s)	vocabulaire plastique	Glossaire
nabis	mouvement artistique	Style
ocre	technique	Glossaire
oranger	motif du tableau	Commentaire
paravent	support	Glossaire
Gauguin Paul	artiste	Biographie
perspective	mode de représentation	Glossaire
plan(s)	vocabulaire plastique	Glossaire
point de vue	vocabulaire plastique	Glossaire
Pont-Aven (école de)	école	Style
Primitifs du Quattrocento	mouvement artistique	Style
profondeur	vocabulaire plastique	Glossaire
Puvis de Chavannes Pierre	artiste	Biographie
Ranson Paul	artiste	Biographie
Redon Odilon	artiste	Biographie
représentation de l'espace	vocabulaire plastique	Glossaire
réserve (en)	vocabulaire technique	Glossaire
saturés	vocabulaire technique et plastique	Glossaire
Sérusier Paul	artiste	Biographie
tableau	support	Glossaire
toile	support	Glossaire
Vallotton Félix-Edouard	artiste	Biographie
van Gogh Vincent	artiste	Biographie
Vuillard Édouard	artiste	Biographie



■ les contenus textuels

J'évoquerai maintenant le travail de réécriture des textes : le questionnement sur la cible, les objectifs à atteindre, les choix effectués et la vérification du résultat obtenu par l'expérimentation d'un outil de contrôle statistique des textes. Je limiterai volontairement à deux exemples : l'élaboration des commentaires d'oeuvre et aux biographies d'artistes. Les autres textes ont été écrits selon le même processus de réflexion.

● Exemple : L'élaboration des commentaires et des mots-clefs autour de l'oeuvre de Pierre Bonnard

» Les questions

- ▶ À quoi le texte sert-il ?
- ▶ Pour qui est-il écrit ?
- ▶ Quelles informations donner et choisir ?
- ▶ Comment les transmettre ?
- ▶ Quelle stratégie adopter ?
- ▶ Quelle longueur le texte doit-il faire ?
- ▶ Comment rendre le propos le plus lisible possible ?
- ▶ Quel niveau de langage choisir ?
- ▶ Peut-on maintenir le champ lexical du domaine des arts ?
- ▶ Comment faire comprendre qu'il s'agit de faits du passé ? À quel temps faut-il écrire ?

» La réflexion : L'objectif, la cible et la mise en forme

Ma réflexion s'est organisée autour de trois questions essentielles :

- ▶ Pourquoi ?
- ▶ Pour qui ?
- ▶ Comment ?

C'est donc sur l'objectif du texte, la cible envisagée et la manière de transmettre cette information (les choix stylistiques, la structure et quantité) que j'ai travaillé pour réécrire les différents textes (commentaires, définitions de mots, biographies, ...).

◆ L'objectif

L'objectif de ce travail était de rendre le texte le plus compréhensible et le plus attractif possible pour un enfant de 10 à 14 ans.

Jean-Pierre Gaté¹¹⁵, nous donne des définitions sur les différents genres littéraires¹¹⁶ et les différentes formes d'organisations textuelles. Les termes de « *textes informatifs* » et « *textes incitatifs* » ont retenu mon attention. Ils sont ainsi définis :

«Le texte informatif, comme son nom l'indique, livre des informations relatives à un objet, un fait ou un événement particuliers. Il vise à renseigner le lecteur et à enrichir ses connaissances. Le texte documentaire pourrait se rattacher à cette catégorie.»

«Le texte incitatif invite à l'action. Les informations qu'il contient permettent soit d'agir dans une situation donnée (règle du jeu, mode d'emploi...) soit de réaliser quelque chose (par exemple un dessin). Selon (Nicole) Van Grunderbeeck¹¹⁷ (1994), le texte incitatif est particulièrement indiqué chez des enfants en difficulté ou peu motivés à lire.»

Jean-Pierre Gaté fait également références aux travaux de Jocelyne Giasson¹¹⁸ (1990) pour préciser l'interaction qui existe entre les dispositions mentales du lecteur et la compréhension d'un texte (le lecteur, le texte et le contexte de lecture). De ce postulat, des stratégies peuvent être mises en place par le pédagogue, le rédacteur... en fonction de quatre aspects :

- ▶ l'intention de l'auteur (informer, persuader, inciter à une action,
- ▶ distraire, susciter un imaginaire...
- ▶ la structure du texte (vocabulaire, style employé ; connaissances ou idées à transmettre),
- ▶ le contenu du texte (type d'information, thématique),
- ▶ l'effet attendu ou produit chez le lecteur.

Au travers de ces définitions, Jean-Pierre Gaté m'offre ainsi le chemin d'une réflexion sur la stratégie à déployer pour mon projet. Je pourrais m'imprégner de sa phrase : «*La compréhension de la lecture doit être abordée dans une*

¹¹⁵ Jean-Pierre Gaté est psychologue de formation, Docteur et H.D.R. en Sciences de l'éducation, Professeur à l'Institut des Sciences de la Communication et de l'Éducation d'Angers et a écrit de nombreuses publications.

¹¹⁶ auteur : Jean-Pierre Gaté dans : Notion théorique : Types de textes - Champ : *Connaissance des textes* – Sur le site : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/Ac/AffFicheT.asp?CleFiche=2303&Org=QUTH>> - (pages consultées en janvier 2007)

¹¹⁷ [Nicole Van Grunderbeeck](#), professeur en sciences de l'éducation à l'université de Montréal (ces références relevées sur le site : <<http://www.bienlire.education.fr/01-actualite/c-En-parle06.asp>> (pages consultés en mars 2007) qui réalise un compte-rendu de la conférence organisée à Paris les 4 et 5 décembre 2003 par le Programme incitatif de recherche en éducation et formation, PIREF, à propos de la prévention de l'illettrisme et de l'élève en difficulté de lecture.)

¹¹⁸ Jocelyne Giasson, La compréhension en lecture (De Boeck / Gaetan Morin, 1990) - J. Giasson travaille au Département d'études sur l'enseignement et l'apprentissage - Pavillon des Sciences de l'éducation, local 912 - Université Laval - <<http://www.vrr.ulaval.ca/bd/chercheur/fiche/9863.html>> (pages consultées en mars 2007)

perspective interactive.»¹¹⁹ et tenter d'en faire mon cheval de bataille afin d'améliorer les textes initiaux du module "découverte et jeux", de les faire passer du statut de « *textes informatifs* » à celui de « *textes incitatifs* » et donc de trouver une structure de texte adaptée au futur projet, de trouver un objectif et un sens à l'objectif de créer une interactivité sur un site web.

◆ La cible

Se placer du côté du rédacteur n'est pas suffisant pour bien appréhender toute la dimension de la lecture. Un écrivain un rédacteur, un pédagogue a une intention vis-à-vis de son public et réciproquement. D'autres questions alors surgissent qui viennent compléter les questions précédentes :

- ▶ Pourquoi le lecteur lit-il ?
- ▶ Comment lit-il ?

Elles rejoignent alors les questions à se poser sur la définition du projet et de l'objectif recherché en relation avec une bonne connaissance de la cible.

L'approche théorique, pour répondre aux problèmes demandés par le musée d'Orsay, ne fut pas ma recherche spontanée. J'ai eu besoin d'expérimenter sur moi-même le dispositif existant, d'en prendre la mesure ; puis, j'ai eu besoin de connaître ce que le principal intéressé (un enfant de 10 à 14 ans) pouvait percevoir, penser, ressentir, comprendre... des contenus existants de l'ancien site. J'ai eu donc eu recours à un testeur : un jeune internaute de 14 ans pour connaître ses actions et rétroactions. La phase de test réalisée m'a permis de relever plusieurs remarques sur lesquelles je pouvais m'appuyer pour effectuer des modifications sur le choix du vocabulaire, la longueur des textes, ...

◆ La compréhension des textes

▣ Le choix du vocabulaire

L'idée de mots-accroches m'est apparue lorsque mon testeur a choisi d'explorer prioritairement les mots qui l'attiraient : *jeux, nabis, japonisme*,... La curiosité, l'attrait pour un mot étrange n'étant pas forcément rebutant, au contraire, on rentrait dans la dimension poétique du langage. Elle servait de levier pour accéder à la connaissance. Maintenir le champ lexical des arts était donc passé d'argument à un impératif. De ces mots-là pouvait naître l'intérêt par leur étrangeté même.

▣ La longueur du texte

Le testeur a posé un constat d'incompréhension à la lecture des cinq textes intitulés : *Nabis et japonisme*. Le manque de lien entre les textes, la perte du point

¹¹⁹ auteur : Jean-Pierre Gaté dans : Notion théorique : Types de textes - Champ : *Connaissance des textes* – auteur : Jean-Pierre Gaté Sur le site : < <http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/Ac/AffFicheT.asp?CleFiche=2303&Org=QUTH> >- (pages consultés en janvier 2007)

de départ (l'œuvre et son auteur) entraînaient une incompréhension du propos tenu ou de la démonstration envisagée. Ce fut le cas pour les liens entre :

- le japonisme et Pierre Bonnard et son œuvre,
- les nabis et Pierre Bonnard.

Aucun des commentaires successifs (soit cinq textes) n'a permis au testeur de comprendre en quoi l'œuvre de Pierre Bonnard pouvait ressembler à une estampe japonaise, quelles étaient les relations formelles à établir ; ni de comprendre que Pierre Bonnard était un peintre nabi et qu'une des sources d'inspiration des nabis était justement l'art japonais. Comme l'objet de sa curiosité portait sur le japonisme, il fut fort dépité de ne pas comprendre ce qui lui était donné à lire. Il a estimé que le propos était incohérent et a fermé la session.

Pourtant, on retrouve bien la concision parmi les recommandations préconisées pour améliorer la qualité des pages web¹²⁰ et mises en évidence par Christian Bastien¹²¹. Les autres critères énoncés sont nombreux : clarté, pertinence, brièveté des phrases et des termes, élimination des mots superflus et des périphrases, positionnement des idées importantes en début de paragraphe, utilisation de la forme active, ...

Le morcellement (volontaire), pour créer cinq textes courts, n'a pas été un atout pour la compréhension globale du sens. Une restructuration globale des textes s'imposait.

» Le contrôle des textes de commentaires

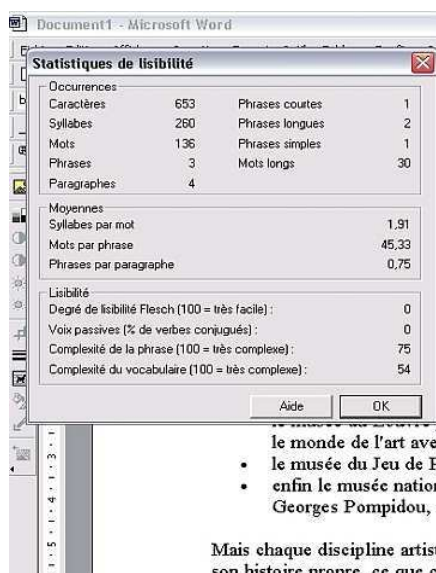
◆ L'outil utilisé

Afin de vérifier l'efficacité du travail réalisé, j'ai utilisé l'outil de contrôle proposé dans Word : *Statistiques de lisibilité* qui calcule un indice de lisibilité, utilisant la formule de Flesch¹²². « *Les valeurs indiquées ne sont là qu'à titre d'indicatif* » précise la notice d'emploi. On y trouve des récapitulatifs des différents paramètres du texte précisant, occurrences, moyennes et lisibilité :

¹²⁰ Christian Bastien sur le site : L'ergonome : <http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14 > (pages consultées en janvier 2007) – [voir chapitre : quelques informations sur le module « découverte et jeux » § ...la mise en forme des textes du sommaire, la lisibilité]

¹²¹ Christian Bastien, Docteur en Ergonomie cognitive, Maître de conférences.

¹²² Rudolph Flesch, théoricien fondateur de cette technique d'analyse (1943) ; elle étudie la complexité d'un texte par rapport à un calcul de comptage de mots, de longueurs moyenne de phrases, les propriétés de structures syntaxiques ; des phases successives de tests sur des lecteurs débutants et chevronnés ont été mises au point par des chercheurs (l'un des tests les plus célèbres est le test de Closure qui présente un texte à trous : le lecteur doit faire une proposition ; la lisibilité des textes français a été mise au point par Henry (1975).



Fenêtre récapitulative de l'outil de statistiques de lisibilité dans le logiciel Word 2000 (9.0.3821 -SR-1)

Ces indications ne jugent pas de la qualité du style, ni du sens global du texte, ni de la mise en forme du texte. Elles sont à interpréter avec une grande prudence mais peuvent apporter une aide et permettre de déceler d'éventuels problèmes. L'outil idéal devrait analyser d'autres aspects comme la typographie, le champ lexical utilisé, la syntaxe, la sémantique, la structure du texte.

Il me semblait cependant important de soumettre les textes du projet et de l'ancien site, à cet outil externe et impartial, même si imparfait. Les chiffres serviront à contrôler :

- la longueur du texte et des phrases,
- le niveau de difficulté des textes.

Ils pourront ainsi permettre de rectifier un équilibre dans la longueur des textes, d'améliorer la lisibilité du texte, en gardant l'objectif d'obtenir une meilleure adaptation au public visé.

◆ Comparaison statistique

Dans les tableaux ci-dessous, j'ai relevé les chiffres qui me paraissaient les plus significatifs du travail réalisé sur les textes initiaux (**Nombre de caractères**, **Nombre de Mots**, **Degré de lisibilité Flesch**¹²³). Le premier tableau indique les résultats sur les textes de l'ancien site, le second donne les chiffres pour les textes retravaillés.

► Statistique sur les textes : *L'enfant au pâtre de sable* de Pierre Bonnard

Voir les tableaux ci-après.

¹²³ Pour obtenir le degré Flesch d'un texte, le calcul est le suivant : $206,835 - (1,015 \times \text{moyenne de mots par phrase}) - (84,6 \times \text{moyenne de syllabes par mots})$

Tableau 1 : statistique ancien site "découverte et jeux" : commentaires d'œuvre L'enfant au pâtre de sable de Pierre Bonnard

Ancien site "découverte et jeux"	Nombre de caractères	Nombre de mots	Degré de lisibilité Flesch	
l'enfant au pâtre_1	338	84	65	Standard
l'enfant au pâtre_2	353	70	36	Difficile
l'enfant au pâtre_3	383	86	48	Difficile
l'enfant au pâtre_4	431	104	62	Standard
l'enfant au pâtre_5	277	63	59	Assez difficile
Pierre Bonnard_1	397	84	40	Difficile
Pierre Bonnard_2	251	53	37	Difficile
Pierre Bonnard_3	192	34	21	Très difficile
Le modèle_1	359	82	59	Assez difficile
Le modèle_2	186	40	59	Assez difficile
Nabis et japonisme_1	457	92	30	Très difficile
Nabis et japonisme_2	334	72	45	Difficile
Nabis et japonisme_3	428	84	38	Difficile
Nabis et japonisme_4	223	37	8	Très difficile
Nabis et japonisme_5	560	118	42	Difficile
Histoire_1	488	106	41	Difficile
Histoire_2	402	80	43	Difficile
Fiche technique	132	33	44	Difficile
total des textes	6191	1322	42,5	Difficile

Tableau 2 : statistique projet "découverte" : commentaires d'œuvre L'enfant au pâtre de sable de Pierre Bonnard

Projet "découverte"	Nombre de caractères	Nombre de mots	Degré de lisibilité Flesch	
L'enfant	432	104	63	Standard
l'oranger, le perron, la porte, un seau, une pelle	418	92	54	Assez difficile
format	404	88	40	Difficile
tableau	494	112	58	Assez difficile
paravent	614	124	34	Difficile
estampes japonaises	568	122	37	Difficile
japonisme	485	97	42	Difficile
détrempe	602	134	46	Difficile
ocre	395	94	64	Standard
vie de famille	471	97	44	Difficile
le modèle	482	108	51	Assez difficile
les nabis	725	136	30	Difficile
total des textes	6186	1329	47	Difficile

Grille d'interprétation du test : degré de lisibilité Flesch

Degré de lisibilité Flesch	Niveau de difficulté
Très facile	90-100
Facile	80-90
Assez facile	70-80
Standard	60-70
Assez difficile	50-60
Difficile	30-50
Très difficile	0-30

► Analyse des chiffres :

Le nombre de mots et de caractères, pour les commentaires qui accompagnent directement *L'enfant au pâté de sable* de Pierre Bonnard, est semblable dans les deux cas : **1322** mots sur l'ancien site, **1329** mots pour le projet.

En ce qui concerne le vocabulaire, je voulais garder obligatoirement le champ lexical des arts, qui est complexe. J'ai relevé certaines tournures de phrases ou mots : *le caractère flottant des éléments figurés, qui figure le sol se prolonge, le caractère plan, pour nourrir leur recherche sur, cette production orientale* (pour parler du japon), *authenticité primitive, l'art de la vie, engouement, emprunts, assimilations...* qui m'ont semblé trop sophistiqués ou hermétiques ; mon option a été de simplifier ce vocabulaire-là.

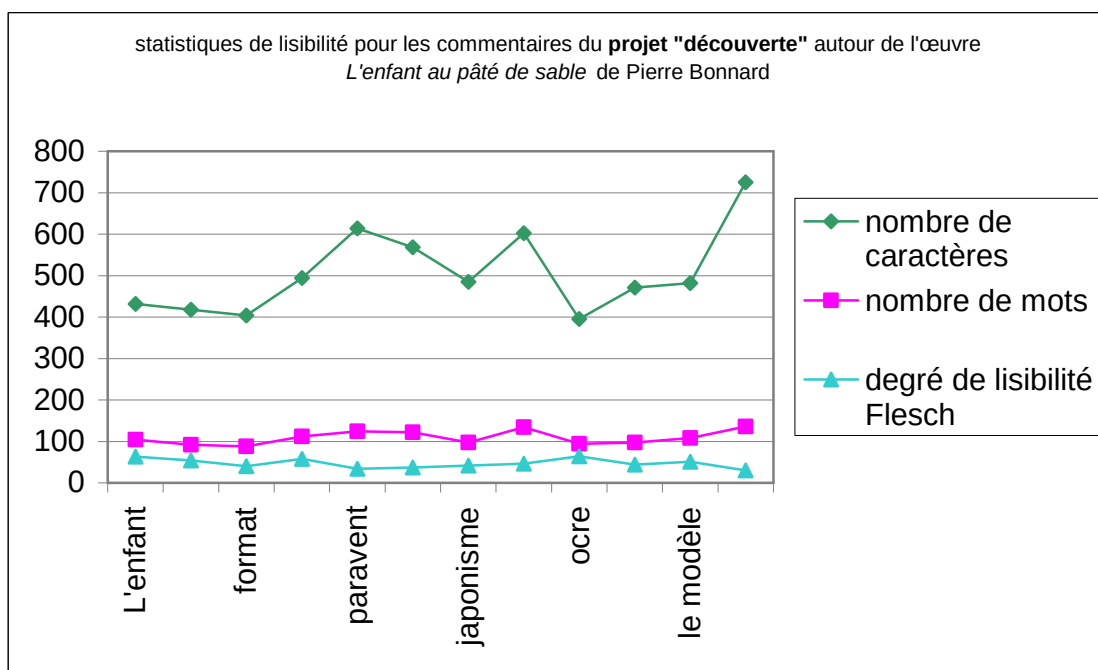
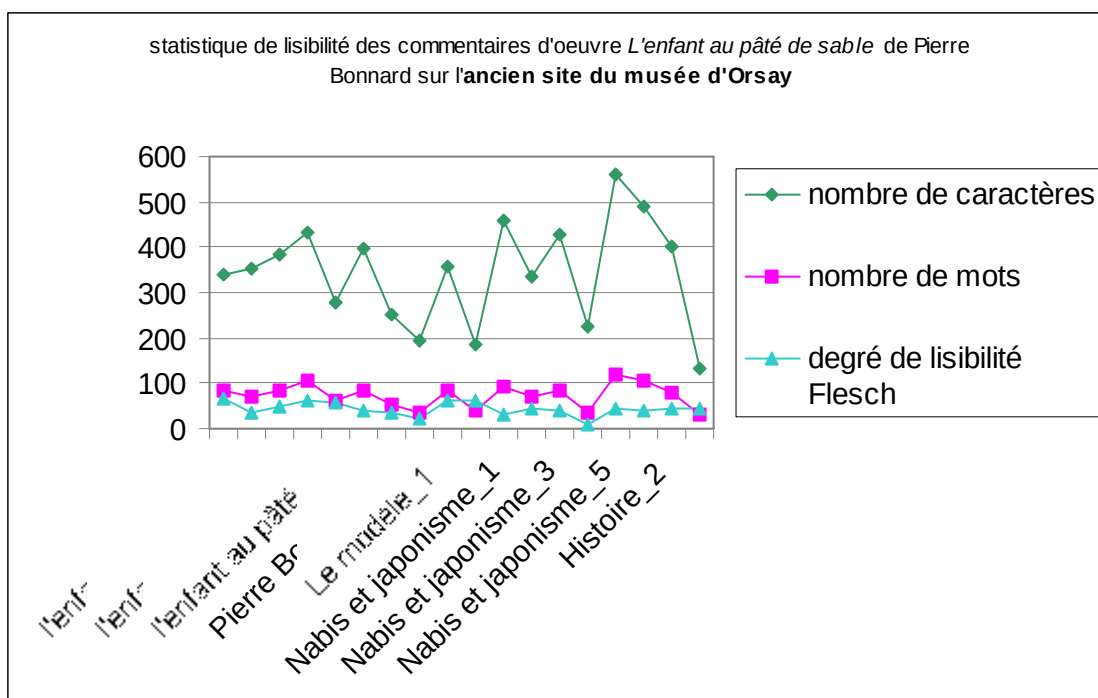
J'ai également joué sur d'autres paramètres, comme la structure des informations données. Les textes du projet sont dorénavant regroupés autour de douze mots-clefs (plutôt que morcelés sur dix-huit textes). Cette nouvelle composition a permis de rendre la longueur des textes plus homogène :

Pour l'ancien site : nous oscillons entre **560 et 132** caractères (écart type de 114,7) et entre **118 et 33** mots (écart type de 25,5).

Pour le projet, nous sommes dans une fourchette de **725 à 395** caractères (écart type de 100,4) et **136 à 88** mots (écart type de 16,5).

Mon objectif était d'essayer de rendre des textes un peu plus accessibles auprès d'un jeune public. Je suis cependant restée dans le niveau « difficile », avec toutefois un léger progrès (j'obtiens une moyenne de **47** pour le projet sur le degré de lisibilité de l'ensemble des textes, pour **42,5** dans l'ancien site).

La comparaison des deux schémas ci-dessous permet de mieux visualiser l'effort poursuivi pour réguler les textes de départ.



Comparaison des données statistiques extraites de l'outil statistiques du logiciel Word 2000 (9.0.3821 -SR-1)

► Comparaison du degré de lisibilité Flesch :

Le degré de lisibilité d'un texte provient d'un calcul $(206,835 - (1,015 \times \text{moyenne de mots par phrase}) - (84,6 \times \text{moyenne de syllabes par mots}))$ mis au point par plusieurs équipes successives de chercheurs¹²⁴. Des fourchettes de niveaux nous sont données dans l'aide de boîte de dialogue "Statistiques de lisibilité" de Word : « Une valeur élevée correspond à un texte dont la lecture est facile, et une valeur faible, à un texte dont la lecture est difficile. ». Il nous est précisé également que : « De nombreuses sociétés utilisent ce test pour évaluer leurs documents. ».

L'utilisation de cette référence par de nombreuses entreprises était-elle un argument suffisant pour justifier ce type de vérification ?

Selon, Jean-Paul Bronckart¹²⁵ :

*« La notion de **lisibilité** désigne un [...] facteur susceptible d'influer sur la facilité/difficulté de lecture, facteur qui a trait au degré de complexité des unités et structures linguistiques du texte même qui est à lire. »*

Il met en garde toutefois sur le résultat obtenu, estimant que ce calcul n'aborde pas le problème de la structure et de la cohésion du texte.

Un autre auteur, Jean Mesnager¹²⁶ estime toutefois que l'évaluation de la difficulté d'un texte présente un intérêt majeur dans les stratégies pédagogiques et devrait permettre entre autres de vérifier l'accessibilité des manuels scolaires.

« Les indices de lisibilité ont constitué par le passé des outils qu'il faudrait reprendre et perfectionner... Pour les textes destinés aux jeunes enfants, ils pourraient être pleinement utiles. »

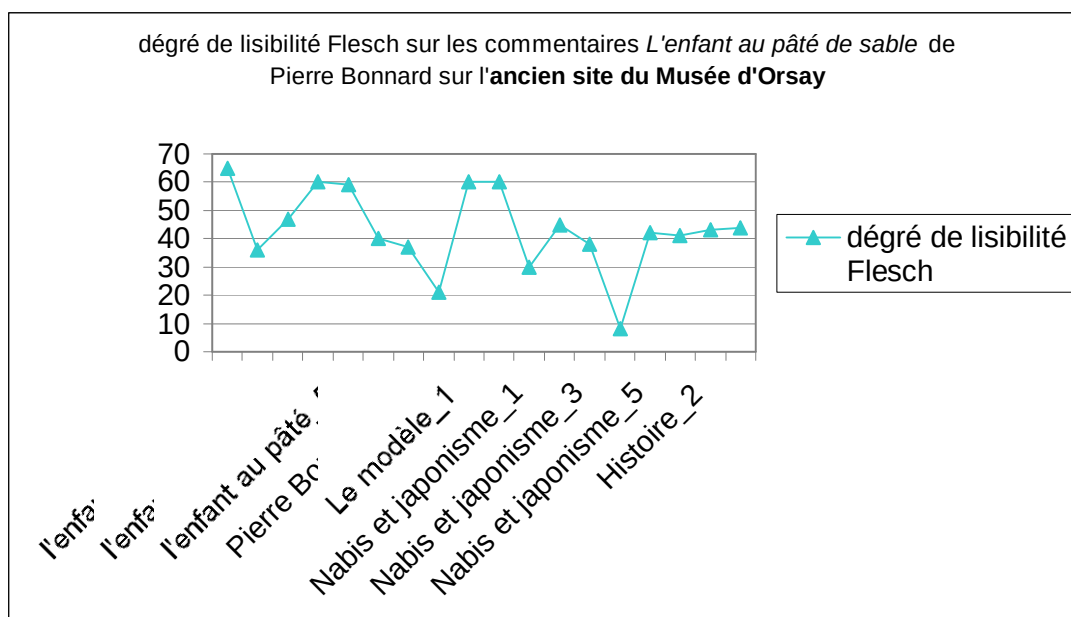
Les deux schémas ci-dessous se proposent de comparer le degré de lisibilité des textes avant et après leur modification :

La première courbe présente une plus grande irrégularité des textes (l'écart type est de **14,1**). Après re-travail des textes, cette irrégularité s'estompe (l'écart type est passé à **11,1**). Le degré de lisibilité a donc pu remonter d'un niveau. Il est cependant toujours classé dans la tranche des textes difficiles.

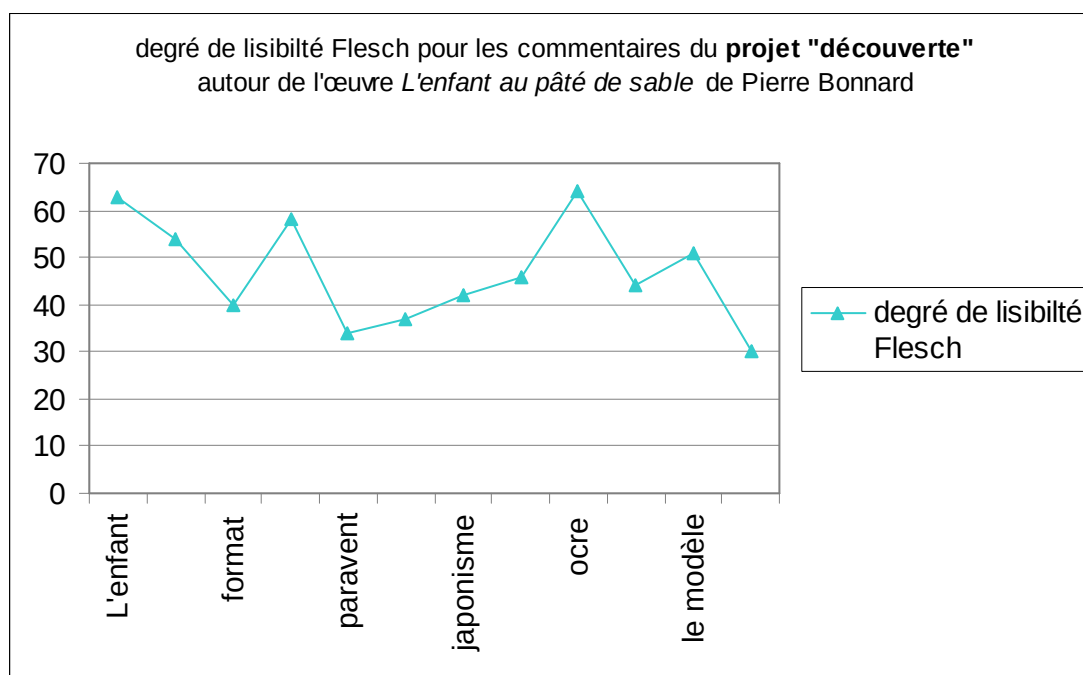
¹²⁴ voir note de bas précédente n° 121, dans les pages précédentes, chapitre 3 § L'outil utilisé.

¹²⁵ Jean-Paul Bronckart, Ancien collaborateur de J. Piaget et d'H. Sinclair, Jean-Paul Bronckart est, depuis 1976, professeur de didactique des langues à la Section des Sciences de l'Education (FPSE) de l'Université de Genève. dans : Notion théorique : Lisibilité, Champ : Le texte → sur le site : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=5011&Org=QUTH>> (pages consultées en janvier 2007)

¹²⁶ Jean Mesnager, Professeur d'IUFM, Ex chargé de mission à l'Observatoire de la Lecture, Co-directeur des Observatoires locaux de la Lecture, Créateur du matériel Evalire utilisé par la Protection Judiciaire de la jeunesse dans Notion théorique : Lisibilité - Champ : Le texte → <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=5011&Org=QUTH>> (pages consultées en janvier 2007)



Comparaison du degré de lisibilité flesch sur les commentaires d'œuvre : *L'enfant au pâté de sable* de Pierre Bonnard sur l'ancien site du Musée d'orsay et pour le projet « découverte »



● Autre exemple : L'élaboration des biographies d'artiste dans une rubrique éducative de musée

Alain Rey¹²⁷ indique que les biographies « désignent des individus ou des réalités individuelles... » qui « ... ne sauraient être définies ; on peut seulement les décrire. » Il ajoute que « Le besoin de nommer est fondamental : la nomination sépare, distingue, rend irremplaçable... ». La nécessité d'un répertoire des noms propres avait été déjà pressenti comme importante dans "découverte et jeux", pour le nouveau projet, elle me semble être essentielle pour répondre à la mission éducative du musée.

Je limite ici volontairement mon propos au cas de la biographie d'artiste. Pour pouvoir renseigner un public d'adolescents, selon un objectif défini comme éducatif, il sera nécessaire d'étendre le nombre de biographies à tous les personnages historiques cités dans les textes. Le schéma de fonctionnement pour ces autres biographies sera parfaitement identique à celui que j'illustre ci-dessous.

» Objectif et fonction de la biographie

Il s'agira de donner une information sur un artiste. Les questions sont nombreuses pour définir la nature et la forme même de cette information : Quels seront les critères à retenir ? Combien d'artistes seront à répertorier ? Quels faits ? Quels événements, quelles images, commentaires faudra-t-il retenir ou mettre en avant ?

Pour première réflexion, je rapporte quelques réponses d'Alain Rey : « ...-, un répertoire des noms propres les plus nécessaires repose sur la notion de notoriété. » ... « Même le passé – par ses images et ses lectures – change. » ... « ...entre une politique d'ensemble et son application, au milieu des contraintes d'espace et de temps, on sait bien qu'il existe une marge d'adaptation, qui est celle du concret, de la pratique, face à la "grise théorie". ». Il énonce ensuite dans cette préface, les critères établis dans un guide de l'utilisateur qui permet de comprendre les procédés mentaux des choix opérés.

Ces réponses apportées par Alain Rey, pour le cas d'un dictionnaire traditionnel, vaut-elle pour un répertoire en ligne ? Le site web du Musée n'a pas le même passé, ni le même objectif, ni surtout le même public.

L'autre question est de savoir pourquoi l'internaute a besoin de ce type de renseignement : pour mieux situer dans l'histoire un personnage cité dans un commentaire ou pour mieux le connaître en profondeur. Ce peut-être donc un renseignement superficiel mais nécessaire, qui devra être fourni rapidement au lecteur pour lui permettre de poursuivre et de comprendre sa lecture. Ce sera une

¹²⁷ Alain Rey, dans la préface du *Le petit Robert des noms propres* - édition 2004 – 1^{re} édition 1994 – ISBN : 2 85036 823 7 – pages : XI – XII – XV – XVI

information complémentaire, sur une lecture plus lente, plus approfondie. Ou encore, la biographie sera le cœur même de l'information.

C'est pourquoi, j'ai opté de travailler sur trois niveaux de biographies :

- o des épitaphes,
- o des biographies courtes,
- o des biographies longues.

◆ Le rôle de l'épitaphe

Elles donnent l'identité de la personne : le prénom, le nom, le domaine artistique, les dates et lieux de naissance et de décès de l'artiste. Cette information a pour objectif de donner un renseignement rapide au lecteur pour lui permettre de poursuivre sa lecture. Elle pourrait être donnée sous forme d'infos bulles, en survol afin de ne pas interrompre la lecture d'un commentaire. L'action produisant le renseignement ne devra pas gêner ou orienter le lecteur sur une autre piste.

Donner l'indication du domaine artistique est un élément important à fournir dès cette étape d'information. Le jeune internaute doit pouvoir rapidement comprendre s'il s'agit d'un peintre, d'un sculpteur, ... pour ne pas le conduire au risque qu'il fasse de lui-même une extrapolation hasardeuse ou qu'il quitte le site.

Il est à noter que j'ai prélevé les renseignements sur la base Orsay¹²⁸. Le choix a été fait par le musée de renseigner les informations de lieux en indiquant les noms de pays, de départements, de villes, ... selon l'appellation en cours aujourd'hui. Les collections du musée d'Orsay présentant des œuvres comprises entre 1848 et 1914, il pourrait être plus parlant d'indiquer les noms des anciennes provinces (la Normandie, l'Alsace, l'Aquitaine, l'Auvergne, la Bretagne, etc.) dont les enfants ont une représentation réelle et redevenue actuelle.

◆ Le rôle de la biographie courte

L'idée est de créer une biographie courte qui ne devra fournir aux jeunes internautes que des renseignements estimés essentiels. Un des problèmes du résumé réside dans la sélection des informations à donner et à hiérarchiser. Les questions sont donc : Quelles informations transmettre ? Quelles informations de l'ancien module supprimer ? Lesquelles maintenir ? Je propose donc les principes suivants :

■ En titre :

L'identité de l'artiste sera mise en évidence, on y trouvera : le nom, le prénom de l'artiste, les années de naissance et de décès.

¹²⁸ Voir infos sur la base de données du Musée d'Orsay : Note de bas de page n°87 chapitre 2, § les points forts du nouveau site, La richesse des contenus.

■ Dans le corps du texte :

La discipline artistique me paraît importante à positionner rapidement, comme cela était le cas dans l'ancien site. Les indications concernant ses compétences et qualités artistiques (ce pourquoi il est cité) sont également importantes et utiles à conserver.

Je propose d'indiquer :

- L'école de formation ou le courant artistique auquel l'artiste appartient,
- Ceux de ses condisciples qui ont eu une importance pour sa carrière,
- Les influences,
- Une indication courte sur les caractéristiques de son style.

J'ai opté pour la suppression dans les biographies courtes :

- des citations,
- des énumérations de références d'œuvres,
- des lieux de naissance et de décès de l'artiste (ces informations apparaîtront en survol ; je les ai nommées épitaphes)

Tout nom propre, cité dans un texte de ce module, devra déboucher sur une biographie pour un personnage ou une information pour les autres cas. Si ce travail n'est pas fait, l'internaute partira ailleurs chercher le renseignement. Il faudra donc, pour éviter la dispersion, circonscrire, choisir les informations à donner et réduire la quantité à l'essentiel : l'objectif n'est pas l'érudition mais l'initiation.

■ Un exemple de mes questionnements à ce sujet :

Il s'agit d'un extrait de la base de données du module "découverte et jeux" de l'ancien site la biographie de Delacroix :

« Nom: Delacroix Eugène

NomT: Eugène Delacroix (Saint-Maurice, Val-de-Marne, 1798 - Paris 1863)

Biographie: Peintre et graveur, Eugène Delacroix suit un enseignement académique dans l'atelier de Pierre-Narcisse Guérin et à l'École des Beaux-Arts tout en copiant les maîtres conservés au Louvre, Rubens en particulier. L'artiste est influencé par Gros et Géricault. Delacroix présente [*Dante et Virgile*] au Salon de 1822. Il développe une peinture d'histoire référée à des événements contemporains. Une série de toiles, en particulier [*La mort de Sardanapale*] de 1827-1828 inspirées par la guerre d'indépendance des Grecs contre les Turcs fait de lui un chef de file de l'école romantique ; [*La Liberté guidant le Peuple*] de 1830, évoquant les Trois Glorieuses, acquiert un statut d'icône. La littérature et l'Orient l'inspirent également. Delacroix est également un grand décorateur et un peintre religieux. »



Est-il important de parler de l'atelier Pierre-Narcisse Guérin dont le nom ne sera peut-être que cité une seule fois dans toutes les fiches biographiques ? Est-ce que cet atelier-là est un lieu important à cette époque là ?

◆ **Le rôle de la biographie longue d'artiste**

C'est une biographie plus complète que la précédente. Il comprendra de entre 800 à 900 caractères. Elle indiquera :

- le prénom et le nom de l'artiste,
- ses dates et lieux de naissance et de décès,

puis des informations sur :

- le contexte familial,
- les études ou formations suivies,
- le métier exercé,
- ses relations avec le milieu artistique et ses amis,
- le mouvement artistique auquel il appartient,
- les expositions et les œuvres majeures que l'artiste a réalisées,
- les ouvrages qu'il a écrits,

Ici, on pourra aussi trouver :

- des citations qui exprimeront le fondement de sa pensée créatrice.

» **Comment rédiger ?**

▣ ***Quelles longueurs de texte ?***

Sur la base de l'ancien site, les biographies d'artistes comptaient entre 1046 caractères et 250 caractères. Elles étaient utilisées indifféremment en annotation ou comme information principale.

Puisque j'ai séparé en 3 catégories les biographies, j'ai opté pour des textes qui oscillent entre 300 et 500 caractères pour les biographies courtes.

▣ ***Quelles sont les contraintes ?***

► **Lever les ambiguïtés :**

J'ai cherché, dans la mesure du possible, à supprimer les ambiguïtés que j'ai relevées dans les textes. Le résumé est un exercice difficile qui contracte tellement l'information que certains contre-sens peuvent naître d'une lecture trop rapide. Les manuels, que j'ai cités précédemment, m'ont servi à vérifier certaines informations que je connaissais mal. Je me suis aussi appuyée sur mon expérience de professeur en essayant d'anticiper les questions qui pourraient surgir.



Exemple de questionnement ou de remarques sur une des biographies existantes :

- Le terme post-impressionnisme en tant que mouvement n'existe pas, je ne l'ai relevé que dans un seul manuel où il était utilisé plutôt comme définissant une période juste après l'impressionnisme. Or, dans la biographie de Cézanne ce terme est employé ; la tournure de l'ancienne phrase (« Peintre majeur du post-impressionnisme, Paul Cézanne produit à ces débuts... ») peut faire comprendre qu'il s'agit d'un courant artistique. Doit-on maintenir ce mot ou bien le supprimer ?
- Dans l'exemple de la biographie d'Eugène Delacroix, ci-dessus : Les noms de Rubens, Gros et Géricault sont cités dans la foulée, sans précision de date, ce qui risque d'entraîner à une approximation voire à une confusion.. Sur cette biographie, j'ai donc précisé que Rubens était un artiste du XVII^e et que Gros et Géricault était contemporain de Delacroix.

► **Nommer les personnes :**

Doit-on, à l'intérieur du corps du texte, retrouver le prénom des personnes citées ?

Les textes de "découverte et jeux" présentaient une irrégularité de réponse. Souvent, seul le nom était cité : une confusion sur la personne pouvait alors surgir. Un exemple : Pour le nom de Rousseau, la base Orsay propose trente-deux résultats dont les prénoms sont : Clément, Emmanuel, Eugène, Gabriel, Henri, Henri-Julien, Jean-Charles, Jean-Jacques, Léon, Léonie, Louis, Nicolas, Philippe, Pierre-Etienne-Théodore, René, Théodore, Théodore Auguste, Victor, Joseph-Gabriel, Emile-Alfred... (pour la période très limitée du XIX^e). Ne mettre que l'initiale du prénom peut pour certain cas ne pas suffire.

Une solution envisageable serait d'associer prénom et nom des personnes citées dans les textes pour éviter tout risque de confusion.

► **Indiquer le passé : Quel temps employer ?**

Mon souci était de pouvoir faire comprendre que les faits rapportés appartenaient au passé réel.

La chronologie de l'histoire est devenue pour nos enfants incertaine : le XIX^e appartient presque à la préhistoire, le XX^e est déjà lointain. Ils sont de plein pied dans le XXI^e siècle. L'imparfait et le passé simple peuvent rendre les faits irréels ; ce sont les temps utilisés pour les récits merveilleux, les contes de fées (il était une fois une... ils vécurent heureux...).

A cette question, le musée d'Orsay, dans "découverte et jeux", avait répondu en utilisant le « présent historique », en n'omettant pas de préciser des dates.

C'est une solution à reproduire pour le futur projet.

» Quelles illustrations proposer ?

Le principe adopté sur l'ancien site qui était de joindre, avec la biographie :

- ▶ un autoportrait ou un portrait,
- ▶ une reproduction d'une œuvre majeure,

me semblent des éléments importants à maintenir afin de permettre une meilleure compréhension d'un texte qui sera forcément court.

■ les contenus iconographiques

Cette partie rejoint mes recherches et mes préoccupations plus particulièrement sur l'image et également sur l'interactivité qui a fait l'objet d'un paragraphe dans le chapitre 2 : *Connaissance de la cible, Enquête sur le ludique*.

Je donnerai ici quelques citations extraites de la présentation, par Jean-Louis Weissberg¹²⁹, du séminaire, action sur l'image :

« L'idée d'action sur l'image est...une caractéristique de tous les hypermédias. »

« Les incidences de ce régime d'image...n'ont pas encore été analysées avec suffisamment de netteté... Elles recèlent toujours probablement ...d'importantes vertus heuristiques »

« ...la dénomination l'image actée...à celle plus courante d'image interactive ...indique plus nettement plus nettement le chaînage réciproque de l'image et de l'acte gestuel... L'image actée relève donc à la fois d'une saisie imaginaire, interprétative et d'une saisie physique, interventionniste, par interfaces interposées. »

« L'univers de l'image actée incite à approfondir l'hypothèse du chaînage entre réception et production. »

Je me suis attachée à comprendre de cette expression d'«images actées», que Jean-Louis Weissberg utilise préférentiellement. Ce nouveau terme résume parfaitement les procédés qui ont retenus mon attention et qui ont pris forme dans le scénario que je vais proposer ci-après.

Les objectifs que je me suis fixés :

- ▶ proposer une interaction à l'internaute : déclencher des actions lors du survol du curseur de la souris ou par clic,
- ▶ laisser le choix de ses entrées,
- ▶ guider l'internaute par une hiérarchisation l'information,
- ▶ essayer de proposer un confort et une efficacité dans la lecture des textes.

¹²⁹ Voir informations sur Jean-Louis Weissberg à la note de bas de page n°61 chapitre 2 : *Connaissance de la cible, Enquête sur le ludique, L'interactivité comme nouvelle attitude*.

3.4 Principes pour le nouveau scénario

■ Implantation de la rubrique

Rappel : La charte graphique a été créée par la société **a.point-motion design**¹³⁰ pour ce site. Cette nouvelle rubrique, en s'implantant dans le site, devra respecter cette charte graphique.

La rubrique "Découverte" s'installe sur un site déjà en fonctionnement. Le principe de navigation établi doit maintenir une cohérence avec les autres rubriques existantes.

Je propose la disposition suivante :

navigation A1 :

Retour à la page d'accueil du site du Musée d'Orsay

Bloc de navigation des 3 grandes rubriques :

Visites,
Manifestations,
Collections

navigation A2 :

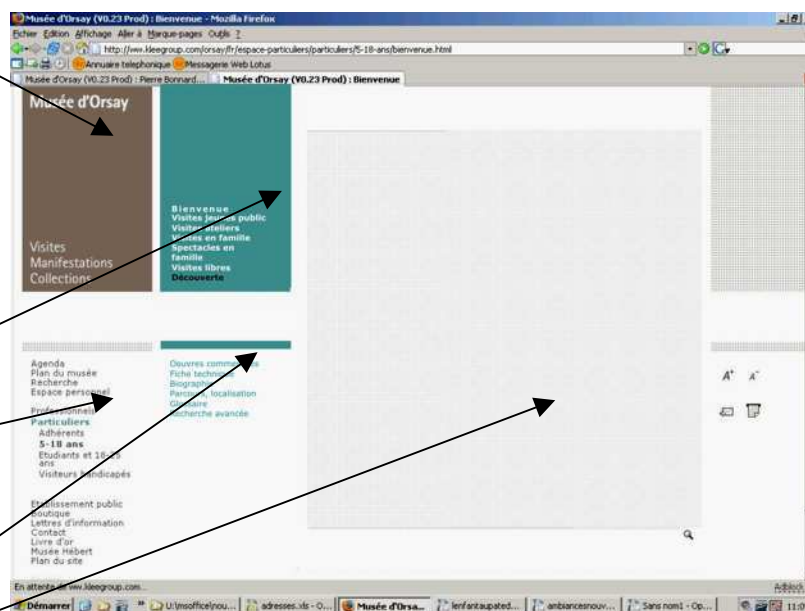
Bloc de navigation dans les rubriques

navigation B :

Bloc des menus transversaux

navigation A3 :

Bloc des contenus de la rubrique sélectionnée.



texture à appliquer à l'arrière plan : elle se retrouve derrière toutes les reproductions d'œuvres sur ce site pour présenter les œuvres. On peut considérer cette surface comme la représentation d'un espace ou d'un mur sur lequel s'adosse ou se détache l'œuvre.

Cette rubrique "Découverte" sera située dans : **"Particuliers" / "5-18 ans"**, à l'URI suivante : <<http://www.musee-orsay.fr/fr/espace-particuliers/particuliers/5-18-ans/bienvenue.html?S=0>>

¹³⁰ La société **a.point-motion design** : 7, rue Taylor - 75010 Paris - tél. : 01 48 03 05 44 – fax : 01 48 03 45 04 - URI : <<http://www.apoint.fr>> - courriel : contact@a-point.fr

■ Sous-menu à créer dans le bloc de navigation A2



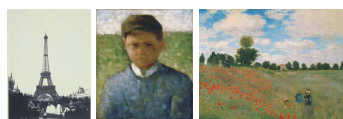
"découverte"

La couleur du **pavé de navigation A2** est définie dans la charte graphique :

- **Rubrique Particuliers : # 4C 99 99 ; rvb : 76 - 153 - 153**

Rappel des paramètres pour la typographie pour les sous-rubriques :

- Verdana Regular 11 pts / 14 pts : blanc ou noir (si sélectionné)



- **Oeuvre commentée**
- **Fiche signalétique de l'œuvre**
- **Biographie de l'artiste**
- **Glossaire spécifique**
- **Catalogue des oeuvres et Recherche avancée**
- **Parcours dans le musée**

Dans le **bloc de navigation A3**, on trouvera les différents liens vers :

- **Les différents thèmes élaborés (exemple ci-contre : reprise des 3 thèmes : Paris au XIX^e, L'enfant, le paysage ; ils sont représentés à l'aide d'une reproduction d'œuvre. Ces éléments sont cliquables et conduisent à la page d'introduction de chaque thème. Une info-bulle en survol signalera le nom du thème.**
- **En dessous, l'internaute accédera au dernier niveau d'exploration de l'œuvre et le mettra également en relation avec des fonctionnalités particulièrement intéressante sur ce site :**

L'œuvre commentée : s'affichera le commentaire de l'œuvre choisie par l'internaute. Ce commentaire est issu de la rubrique : **Collections/Œuvres commentées**, sur le site du Musée qui propose des commentaires classés selon les catégories d'œuvres : Peintures, Sculptures, Arts décoratifs, Photographies, arts graphiques, Architecture ; la page d'accueil de cette rubrique : <http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees.html?S=0>.

La fiche signalétique de l'œuvre : s'affichera l'œuvre choisie par l'internaute ; il s'agit d'une fiche destinée à clarifier les informations que l'on retrouve habituellement sur les cartels des œuvres en dessous de chaque œuvre exposée au Musée et qui indique toutes les coordonnées de l'œuvre :

- **Artiste**
- **Titre de l'œuvre**
- **Date de création**
- **Support de réalisation**
- **Technique de réalisation**
- **Dimensions de l'œuvre**

Cette fiche était déjà proposée sur le module "découverte et jeux" sous l'intitulé : Fiche technique.

La biographie de l'artiste : s'affichera une biographie de l'artiste qui a créé l'œuvre choisie par l'internaute. Il s'agira d'une biographie longue (de 800 à 900 caractères) ; elle indiquera : le prénom et le nom de l'artiste, ses dates et lieu de naissance et de décès, des informations sur : le contexte familial, les études ou la formation suivies, le métier exercé, ses relations avec le milieu artistique et ses amis, le mouvement artistique auquel il appartient, les expositions et les œuvres majeures qu'il a réalisées.

Le glossaire des termes spécifiques : un moteur de recherche conçu spécialement pour cette rubrique permettra de retrouver les termes spécifiques aux différents champs artistiques abordés, au contexte socio-politique de cette période historique du XIX^e.

Le catalogue des œuvres : ici, on renverra l'internaute à un moteur de recherche présent sur le site et qui permet de rechercher les œuvres du Musée dans le catalogue des œuvres : pour la recherche simple : http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/catalogue-des-oeuvres/rech-rec-col-simple.html?no_cache=1&S=0 ; pour la recherche avancée : http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/catalogue-des-oeuvres/rechercheavance.html?no_cache=1&S=0

Le parcours dans le Musée : Une des fonctionnalités les plus spectaculaires du nouveau site est le plan interactif qui permet de visualiser l'emplacement de l'œuvre dans le Musée. Dans l'objectif d'inciter à la visite physique au Musée d'Orsay, cet outil permet de préparer une visite ; un lien direct vers l'emplacement de l'œuvre choisie par l'internaute pourrait être envisagé ; accès au plan du musée lié à un moteur de recherche : <http://www.musee-orsay.fr/fr/outils-transversaux/plan-salle.html?S=0> >

Navigation dans les œuvres :

● Menu en haut de chaque page-écran :

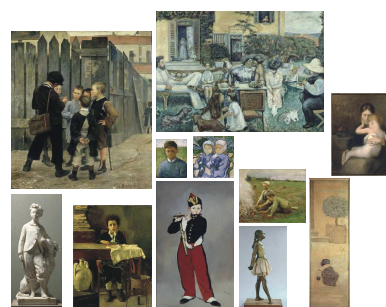
Exemple ci-dessous : La page d'accueil du thème, L'enfant. Elle présente le corpus des œuvres sélectionnées pour ce thème :



Projet de navigation : pavés rectangulaires reprennent la même disposition que des œuvres sur la page d'accueil du thème. Chaque rectangle est cliquable et conduit au parcours sur l'œuvre cliquée.

Projet : corpus d'œuvres : Œuvres ; De haut en bas et de gauche à droite, nous avons pour ce thème, les œuvres de :

- Marie Bashkirtseff, *Un meeting*, 1884, huile sur toile, H. 1,93 ; L. 1,77 m, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, J. Schormans
- Pierre Bonnard, *L'après-midi bourgeois*, 1900, (L. 212 cm ; H. 139 cm) Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, ADAGP, Paris
- Georges Seurat, *Le petit paysan en bleu*, (L. 38 cm ; H. 46 cm) 1882, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski
- Vincent van Gogh, *Deux fillettes*, 1890, (L. 51 cm ; H. 51,2 cm) Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski
- Eugène Carrière, *L'enfant malade*, 1885, (L. 82 cm ; H.101cm) Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, P. Bernard
- Jean-Baptiste Carpeaux, *Le Prince impérial et son chien Néro*, 1865, marbre, H. 140,2 ; L. 65,4 ; P. 61,5 cm, Paris, musée d'Orsay, don de Mme Deutsch de la Meurthe, 1930, (c) RMN, R.G. Ojeda
- Antonio Mancini, *Le petit écolier*, vers 1876, (L. 97 cm ; H. 130 cm) Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Jean Schormans
- Édouard Manet, *Le fifre*, 1866, huile sur toile, H. 161 ; L. 97 cm, Paris, musée d'Orsay, legs du comte Isaac de Camondo, 1911, (c) RMN
- José Souza-Pinto, *La récolte des pommes de terre*, (L 81,7 cm ; H. 66,5 cm) 1898, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Arnaudet, DR
- Edgar Degas, *Petite danseuse de quatorze ans ou Grande danseuse habillée*, 1881- bronze fondu en 1930, bronze, tutu en tulle rose, ruban de satin rose dans les cheveux. Socle de bois, H. 103,8 ; L. 48,8 ; P. 50 cm (avec socle), Paris, musée d'Orsay (c) Musée d'Orsay, Patrice Schmidt
- Pierre Bonnard, *L'enfant au pâté de sable*, vers 1894, (L. 0,50 m ; H. 1,67) Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Preveral, ADAGP, Paris



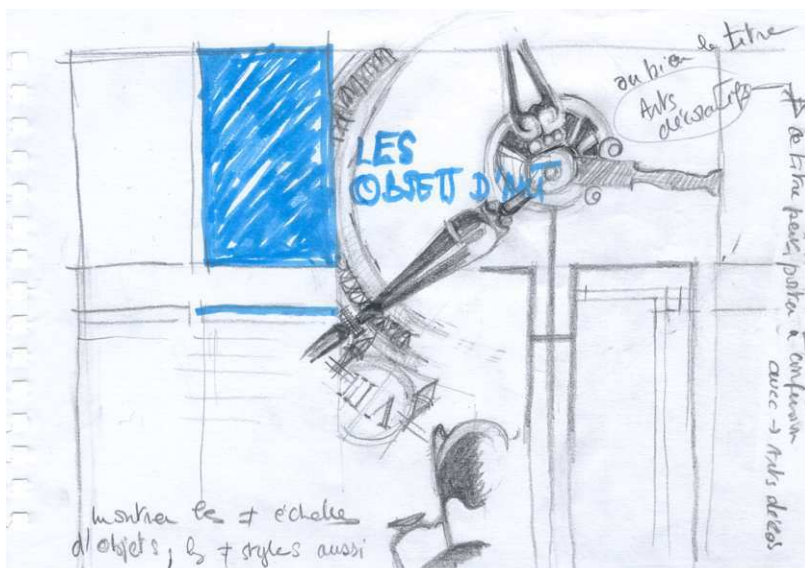
Projet : mise à l'échelle des œuvres : Les œuvres sont toutes dans le même rapport d'échelle pour montrer la diversité de leurs formats.

Accueil

● Les entrées possibles

» Recherches préliminaires :

- Classement selon l'organisation des collections et des départements de la conservation au Musée d'Orsay : photographie, sculpture et médaille, peinture, dessin, arts décoratifs, architecture.



Projet d'accueil pour les objets : montrer les différences d'échelles, de types d'objets...



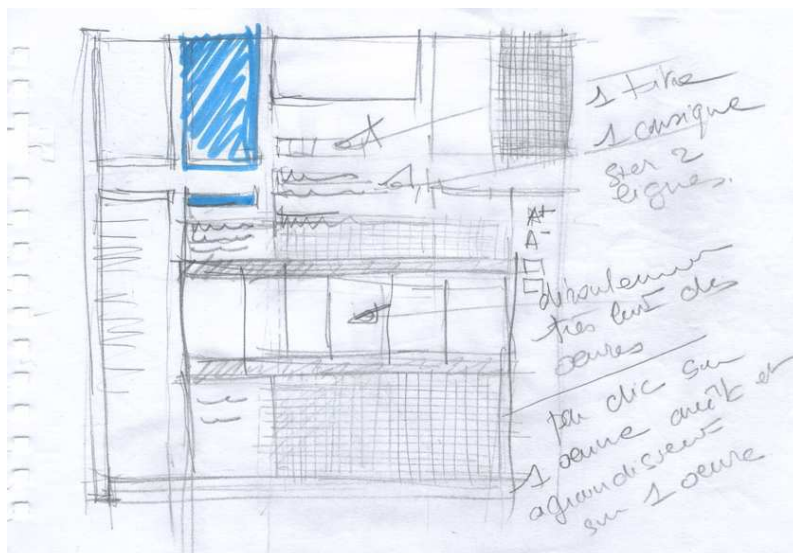
Projet d'accueil pur la sculpture : debout, couchée, grande, petite, ... de la médaille à la sculpture monumentale.



Projet d'accueil pour la galerie de photographie : les différents formats, les colorations du XIX^e et surtout le principe de répétition, de la série..

► Le maintien des thématiques

- Maintien du principe des thèmes réalisés dans "découverte et jeux", l'accueil de cette rubrique présentera les trois thèmes : L'enfant, le Paysage, Paris au XIX^e.
- Proposition pour la présentation des trois thèmes



Projet d'organisation par thématique : présentation en ligne du thème, défilement de toutes les oeuvres du thèmes pour permettre le choix.



Projet : Défilement des œuvres sur la page d'accueil des thématiques de la rubrique. Par clic sur le titre, on accède à la page d'accueil sur le thème qui présentera un corpus d'œuvres sélectionnées. Au survol, on obtient un léger agrandissement de l'œuvre, par clic, on est conduit sur le parcours de l'œuvre choisie.



■ Parcours dans une œuvre

● Premier niveau d'exploration : exploration visuelle

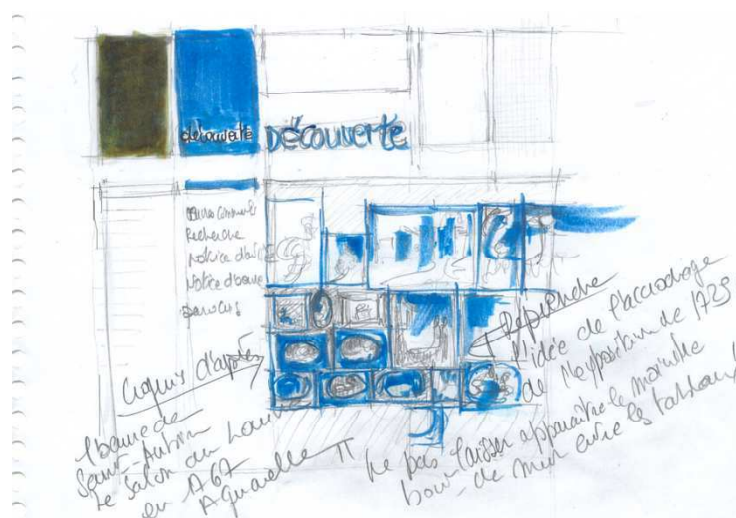
» objectif

- Montrer l'œuvre,
- Proposer un parcours visuel de l'œuvre,
- Montrer d'autres œuvres en relation l'œuvre initiale,
- Introduire des mots-clefs.

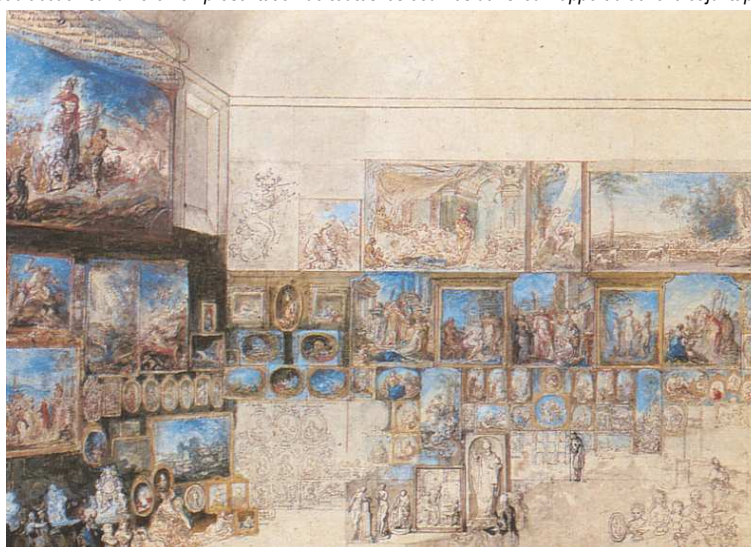
» fonctionnement

1- Choix d'un parcours :

Toutes les œuvres dans chaque thème ou pour toute la rubrique seront installées côte à côte pour permettre à l'internaute de choisir une œuvre :



Projet d'accueil sur un thème : présentation de toutes les œuvres dans leur rapport d'échelle et juxtaposées.



- Saint aubin, Le salon du Louvre en 1767. Aquarelle.

« L'accrochage est délicat : tout l'art consiste à ne pas laisser apparaître le moindre bout de mur entre les tableaux. »¹³¹



- Anonyme Le cabinet de M. Delaherche, Beauvais
épreuve sur papier albuminé H. 0.23 ; L. 0.28 ;
musée d'Orsay, Paris, France ©droit réservé

- Gustave Le Gray Vue du Salon de 1853 épreuve sur
papier salé à partir d'un négatif papier ciré sec,
contrecollée sur carton H. 0.234 ; L. 0.329 ; musée
d'Orsay, Paris, France ©domaine public

- Gustave Le Gray, Salon de 1852, Grand Salon mur sud 1852,
épreuve sur papier salé à partir d'un négatif papier contrecollé sur
carton H. 0.258 ; L. 0.198 ; musée d'Orsay, Paris, France ©domaine
public



- Anonyme, salle, Musée du Luxembourg, 1897, épreuve sur papier
albuminé, H. 0.288 ; L. 0.4
Musée d'Orsay, Paris, France, © droit réservé

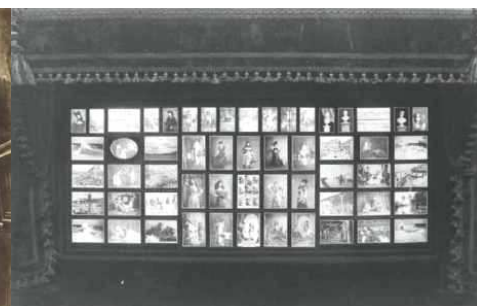
- Juan Laurent Cordoba, 2169 : Salon del museo
provincial, visto desde la Sección romana y visigoda
1865 épreuve sur papier albuminé contrecollée sur
carton H. 0.318 ; L. 0.243 ; musée d'Orsay, Paris,
France, © domaine public

- Anonyme Beauvais, épreuve sur papier albuminé,
H. 0.225 ; L. 0.28 ; musée d'Orsay, Paris, France, ©
droit réservé



- Gustave Le Gray Salon de 1852, Grand Salon mur sud, 1852,
épreuve sur papier salé à partir d'un négatif papier contrecollé sur
carton, H. 0.26 ; L. 0.194 ; musée d'Orsay, Paris, France, ©
domaine public

- Gustave Le Gray, Salon de 1852, perspective
de la galerie du premier étage, 1852, épreuve
sur papier à partir d'un négatif papier
contrecollé sur carton, H. 0.24 ; L. 0.37, Musée
d'Orsay, Paris, France, © domaine public



- Félix Nadar, Dans l'atelier de Nadar, assemblage d'une série
de photographies de Paul Nadar, épreuve sur papier
albuminé, H. 0.177 ; L. 0.275 ; musée d'Orsay, Paris, France
© domaine public

Pour permettre le bon fonctionnement de cette exploration, il sera nécessaire d'enrichir le corpus des images déjà sélectionnées pour le module "découverte et jeux" de l'ancien site.

¹³¹ Annette Robinson avec la collaboration de l'Isabelle Bréda, *Le Louvre*, p 9 collection : Tableaux choisis, Une nouvelle façon de découvrir la peinture à travers douze œuvres clefs d'un musée, éditions : Scala, 1989, ISBN : 2-86656-064-7 – 123 pages

2- Parcours dans une œuvre :

Une œuvre sera choisie par l'internaute. Elle sera mise en regard de mots accroches :



Ils seront mots-clefs de l'œuvre et répondront à deux objectifs :

- Interpeller l'internaute,
- Rentrer déjà dans l'observation et la compréhension d'une l'œuvre, en favorisant les liaisons entre les idées, les impressions et les œuvres montrées.

Projet : mise en place des mots-clefs en regard de l'œuvre.

Les informations sur l'œuvre données à ce niveau seront brèves. Par exemple, pour chaque œuvre présentée, on obtiendrait :

Par survol, en info-bulle, on obtiendra toujours les références de l'œuvre :



- Prénom et nom de l'artiste, titre de l'œuvre,
- date de création,
- support, technique de réalisation,
- dimensions,
- localisation de l'œuvre.

Projet : les références de l'œuvre en survol.

Il serait important de mettre en évidence le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre et sa date de création. Les autres renseignements devront paraître visuellement plus petits afin de ne pas introduire un risque de mauvaise interprétation de la part de l'internaute. S'il y a d'autres éléments sur la page (œuvres, mots-clefs) ils devront se voiler pour permettre la lecture de l'info bulle. S'il y a plusieurs images sur la page-écran, la reproduction qui n'est pas concernée par la légende, s'estompe.

Par clic sur l'œuvre, on obtient son agrandissement sur la hauteur de la zone texturée de l'écran :

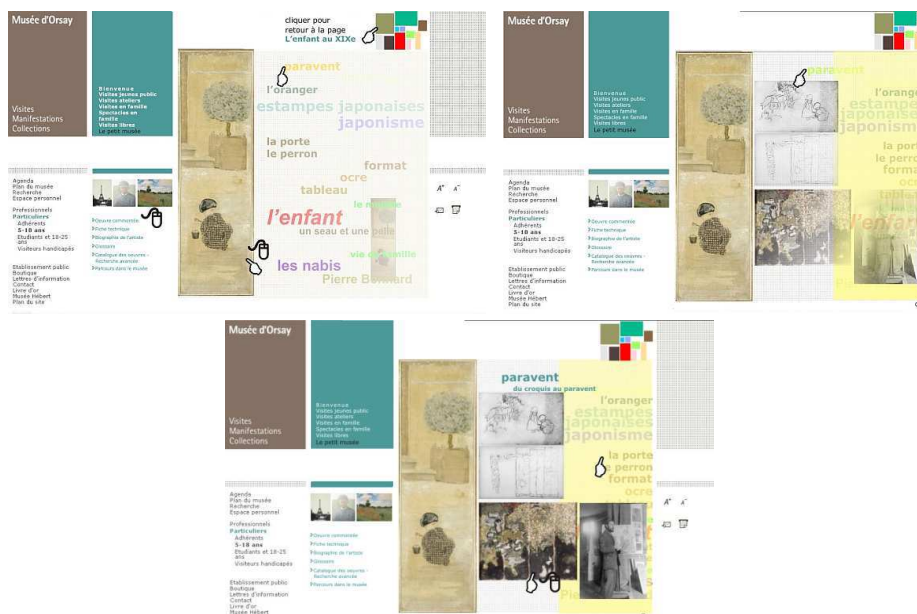


Projet : les références de l'œuvre en survol (code couleur)

Les mots-clés seront toujours visibles par transparence des écrans, ils sont sensibles :

Par survol sur les mots-clés, on obtiendra une mise en évidence d'un élément de l'image qui montrera le lien de sens entre le mot et l'œuvre.

Par clic, on obtiendra un corpus d'œuvre qui permettra de comprendre visuellement la notion convoquée par le mot :



Projet : oeuvre étudié, 1 mot-clef vers un corpus d'oeuvres.

Par clic sur une image, elle s'agrandit, par survol, on obtient ses références :



Projet : légende sur les œuvres du corpus en survol



Projet : zoom sur un document du corpus et légende en survol

Les mots-clefs conduiront ensuite l'internaute vers le deuxième niveau d'exploration.

● Deuxième niveau d'exploration : impressions et définitions

» objectif

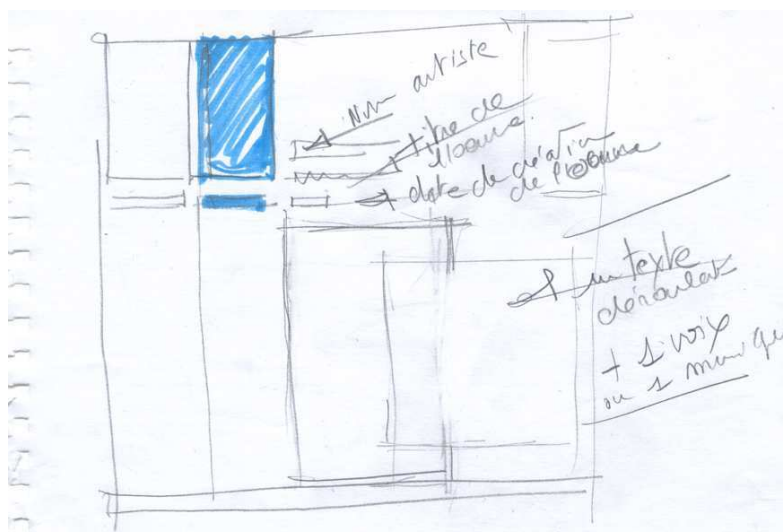
- Approfondir les connaissances,
- Enrichir le vocabulaire.

» fonctionnement

A ce niveau, l'internaute accède à des informations textuelles sur l'œuvre. Elles accompagnent :

- les autres œuvres ou illustrations,
- les mots-clefs.

Ces informations donnent des définitions ou commentaires qui s'obtiennent par double-clic sur un mot-clef. Les illustrations s'estompent pendant que le commentaire apparaît :



paravent
détrempe
l'oranger
estampes
japonaises
japonisme

la porte
le perron
format
ocre
tableau

le modèle
l'enfant

un seau et
une pelle

vie de famille
les nabis

Pierre Bonnard



Projet : mot-clef et commentaire qui l'accompagne.

Dans ces commentaires, des mots en hyperliens prendront la couleur de la rubrique. On obtiendra, en info-bulle, un complément d'information : notamment sur un peintre, sur un mouvement artistique ou la définition d'un mot, d'une expression, d'un terme spécifique au vocabulaire des arts plastiques... L'ensemble de ces mots serait rattaché à un glossaire spécifique, lié à un moteur de recherche, conçu pour cette rubrique.

● Troisième niveau d'exploration : approfondissement et structuration de l'information

» objectif

- Structurer ou approfondir ses connaissances,
- Rechercher des informations pour un exposé.

» fonctionnement

L'exploration de ce module pourra également se faire de façon plus raisonnée et permettra de compléter une recherche demandée par un enseignant.

Un accès vers d'autres informations ou des fonctionnalités se fera grâce au menu de navigation de **niveau 3**, dans la partie gauche de l'écran.

Ce menu sera illustré : il conduira vers les autres thèmes et autres études d'œuvres proposées sous cette rubrique.

» informations complémentaires

Ce menu sera écrit. Il permettra l'accès à :

A. des informations spécialement rédigées pour cette rubrique :

o une biographie de l'artiste :



Musée d'Orsay

Visites
Manifestations
Collections

Bienvenue
Visites jeunes public
Visites ateliers
Visites en famille
Spectacles en famille
Visites libres
Le petit musée

Agenda
Plan du musée
Recherche
Espace personnel

Professionnels
Particuliers
Adhérents
5-18 ans
Etudiants et 18-25 ans
Visiteurs handicapés

Etablissement public
Boutique
Lettres d'information
Contact
Livre d'or
Musée Hébert
Plan du site

Biographie de Pierre Bonnard

Pierre Bonnard (Fontenay-aux-Roses, 1867 - Le Cannet, 1947)

Il est né dans un milieu bourgeois à Fontenay-aux-Roses, une commune située dans la banlieue sud de Paris. Il s'inscrit en 1886 à l'Académie Julian tout en obtenant une licence de droit en 1888. Pierre Bonnard y fait la connaissance de Paul Sérusier, de Maurice Denis, d'Henri-Gabriel Ibels et de Paul Ranson avec qui il fonde, octobre 1888, le groupe des Nabis. Plus tard, il rencontre Edouard Vuillard et Ker-Xavier Roussel.

Dès 1890, Pierre Bonnard est impressionné par l'art japonais qu'il découvre lors d'une exposition qui a lieu à l'école des Beaux-Arts.

Dès 1892, il expose au Salon des Indépendants ; en 1896, il organise sa première exposition personnelle chez le marchand Paul Durand-Ruel.

Toute sa vie, parallèlement à la peinture, Pierre Bonnard pratique différentes activités à caractère artistique : l'affiche, l'illustration, le décor théâtral, la lithographie et la photographie.

Ker-Xavier Roussel, peintre (Lorry-lès-Metz, 1867 L'étang-la-ville, 1914)

Projet : un exemple de commentaire biographique, infos-bulle sur les noms propres (sous forme d'épithètes)

o une fiche signalétique de l'œuvre :



Musée d'Orsay

Visites
Manifestations
Collections

Bienvenue
Visites jeunes public
Visites ateliers
Visites en famille
Spectacles en famille
Visites libres
Le petit musée

Agenda
Plan du musée
Recherche
Espace personnel

Professionnels
Particuliers
Adhérents
5-18 ans
Etudiants et 18-25 ans
Visiteurs handicapés

Etablissement public
Boutique
Lettres d'information
Contact
Livre d'or
Musée Hébert
Plan du site

Fiche technique de l'œuvre

Artiste
Pierre Bonnard (1867 - 1947)

Titre
L'enfant au pâté de sable ou
L'enfant au seuil

Date
vers 1894

Support
toile

Technique
détrempe à la colle

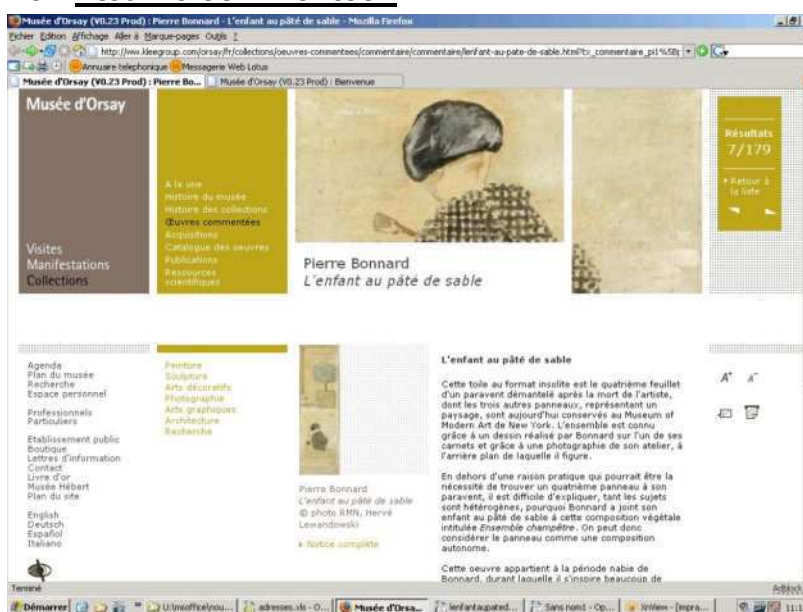
Dimensions
hauteur : 1,67 ; largeur

La détrempe à la colle
Dans cette technique de peinture à l'eau très ancienne, les pigments de couleur sont liés par de la colle végétale ou animale. La couche picturale obtenue est très fragile. Un vernis protecteur peut la protéger, mais alors celui-ci rend le tableau brillant. Cette technique est notamment utilisée pour la confection de décors de théâtre.

Projet : un exemple d'information en survol vers une définition du glossaire

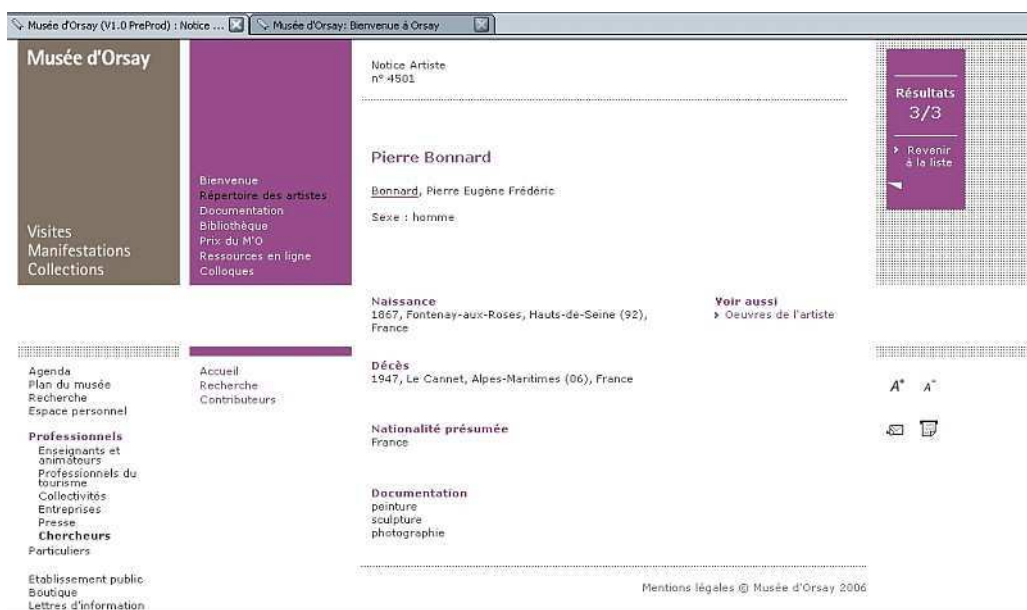
B. des informations issues d'autres rubriques du site comme

o l'œuvre commentée :



Projet : lien vers un commentaire d'oeuvre : Exemple : La page du commentaire pour l'œuvre de Pierre Bonnard, L'enfant au pâtre de sable¹³²

o la notice d'artiste :



Projet lien vers une notice d'artiste : Exemple : La notice de Pierre Bonnard accessible dans le "Répertoire des artistes"¹³³

Remarque :

Les notices d'artistes sont rangées dans "le répertoire des artistes" qui contient toutes les notices d'artistes de la base Orsay accessibles depuis le site. On y retrouve les références des artistes suivants :

¹³² à voir à l'URI : http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture/commentaire_id/lenfant-au-pate-de-sable-33.html?S=0&tx_commentaire_pi1%5BpidLi%5D=509&tx_commentaire_pi1%5Bfrom%5D=841&cHash=0e94ba8cc6

¹³³ à voir à l'URI : http://www.musee-orsay.fr/fr/espace-professionnels/professionnels/chercheurs/rech-rec-art-home/notice-artiste.html?no_cache=1&S=0&zsz=5&Inum=4

o le numéro de la notice
 o Nom/prénom de l'article en entête de fiche
 o Nom et tous les prénoms de l'artiste
 o sexe
 o date/lieu de naissance ; date/lieu de décès
 o nationalité présumée
 o existence d'une documentation : peinture, sculpture, photographie
 o de cette notice, on peut accéder aux pages des œuvres de l'article
 issues du catalogue des œuvres.

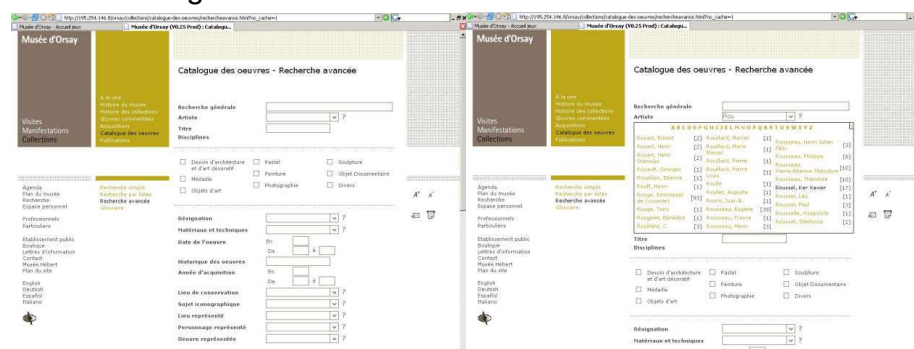
► Vers des fonctionnalités existantes

A. un moteur de recherche spécifique à cette rubrique lié à un glossaire :



Projet : création d'un moteur de recherche spécifique pour cette rubrique (recherche guidée, nuage de tags? En relation avec les mots-clés des œuvres)

- Le catalogue des œuvres



Projet : lien vers la recherche avancée sur le nouveau site

¹³⁴ à voir à l'URI : http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/catalogue-des-oeuvres/rechercheavance.html?no_cache=1&S=0

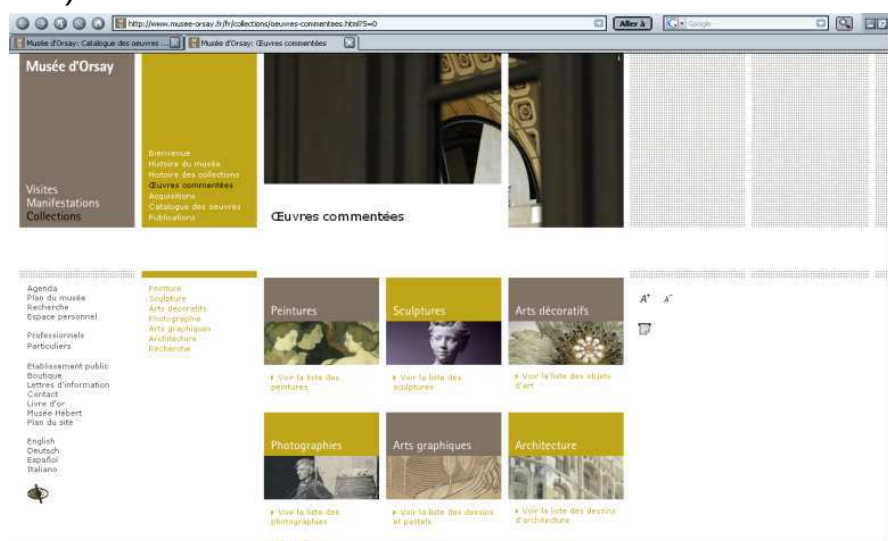
- le moteur de recherche du site



Projet : lien vers la recherche simple du nouveau site¹³⁵

● l'accès à d'autres rubriques du site

- l'œuvre commentée (dépendant de la rubrique : "Collections" / "Œuvres commentées")



Projet : lien vers la page d'accueil des œuvres commentées¹³⁶

● Le dernier niveau d'utilisation : échange et ouverture sur l'extérieur

» objectif

- Préparer une visite (préparation d'un parcours de visite dans le musée)
- Échanger des informations.

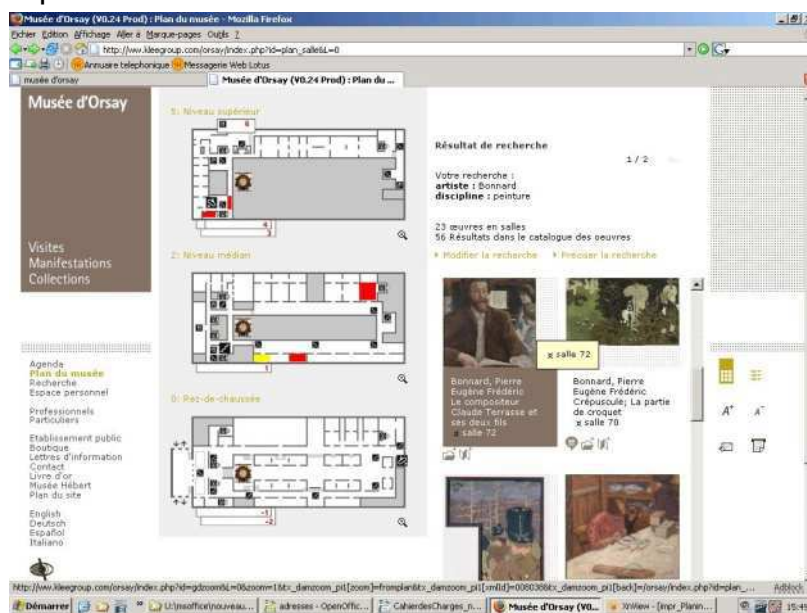
¹³⁵ à voir à l'URI : : <http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/catalogue-des-oeuvres/rech-rec-col-simple.html?no_cache=1&S=0>

¹³⁶ voir à l'URI : : <<http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees.html?S=0>>

» fonctionnement

Des liaisons, depuis ce menu, vers d'autres fonctionnalités du site qui seraient également pertinentes pour permettre au jeune internaute de préparer sa visite au musée à partir de ce qu'il aurait découvert :

- le plan du musée :



Projet : lien vers le plan interactif du Musée.

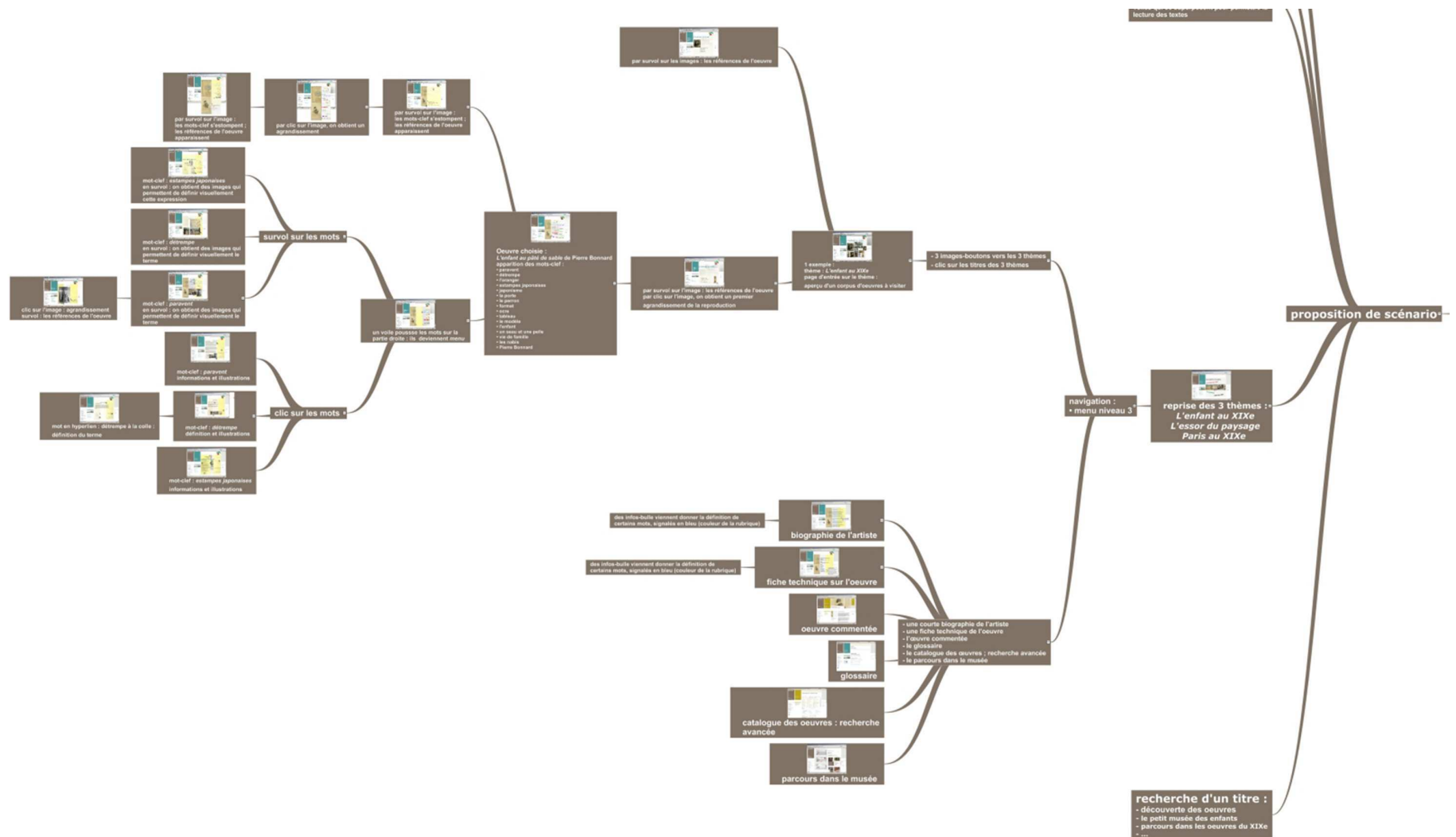
Depuis cette page, l'internaute peut se constituer :

- un parcours de visite
- un album personnel

Depuis toutes les pages du site, l'internaute peut :

- envoyer des cartes virtuelles
- imprimer la page

■ Scénario



Projet de scénario : schéma des enchaînements des pages-écrans



Conclusion



Conclusion

■ Bilan

La réflexion que j'ai induite doit se prolonger dans les mois à venir. J'espère avoir suffisamment clarifié la notion de ludique et d'éducatif. Mon étude décompose effectivement ces deux notions en proposant deux projets distincts pour deux utilisations bien différentes :

- Un petit outil pédagogique qui devrait permettre de poursuivre le partenariat entrepris par le Musée avec les établissements scolaires et les équipes éducatives.
- Un parcours dans l'œuvre qui présente visuellement l'œuvre, la confronte avec d'autres œuvres, la résume avec des mots-clefs et enfin la commente.

Ici, je mobilise toutes mes ressources de pédagogue de l'image qui met en scène quotidiennement pour mes élèves des œuvres pour les mettre en relation mutuellement afin de clarifier une notion plastique, d'étudier l'œuvre d'un artiste, de définir un courant artistique, ... ; Je développe aussi toutes mes ruses pour leur permettre d'aboutir une recherche dans un temps limité.

J'espère ainsi que le Musée pourra, à l'aide de ce document, reprendre à son compte cette réflexion et la développer. Le Musée saura sûrement apporté aux jeunes internautes une approche de l'œuvre qui lui permettra de rester dans le cadre de la mission qui est la sienne.

■ Perspectives

D'autres perspectives pourraient s'offrir aussi pour ce projet de refonte :

» Construction d'un moteur de recherche

Reconsidérer complètement le moteur de recherche autour de mots-clefs qui permettraient l'appel des œuvres selon :

- o leur aspect purement formel, descriptif,
 - leur motif, les formes,
 - leur couleur,
 - leur aspect ou leur texture,
 - les effets plastiques,

- leur composition,
- ...
- o leur technique de réalisation,
- o leur thème, le sujet,
- o les symboles utilisés ou la symbolique utilisées
- o le genre
- o le style, leur tendance ou le style de l'artiste
- o leur appartenance à un mouvement ou à un courant ou à un style ou à un même artiste,
- o leur date, leur chronologie dans l'histoire, leur contexte socioculturel,
- o ...

Ces critères seraient à définir plus précisément mais c'est avec ces critères-là qu'en tant qu'enseignante de l'image, je travaille quotidiennement pour rassembler, suivant des procédures d'analogies, un corpus d'œuvres, d'artistes, de textes, de documents, de films, ... toutes sortes de supports... qui permettent la confrontation et l'éclaircissement d'une notion, telle que : Pourquoi la répétition d'un motif ? L'évolution du portrait à travers l'histoire ? La composition dans le tableau : comparaison de son évolution de la Renaissance au XX^e siècle, etc. Nombre de métiers font quotidiennement ces mises en relations, comme les iconographes. Dans ma recherche, lors du premier trimestre sur l'image, j'ai pu constater que les moteurs de recherche des musées ne proposent pas des outils qui permettent de faire de tels regroupements. Un moteur, construit autour des besoins des métiers de l'image, pourrait s'avérer une piste de développement et d'ouverture pour le musée. Le réseau Internet, par son potentiel, permet aujourd'hui une mutualisation et la mise en relation de tous les contenus. Ce pourrait être une réflexion et des partenariats à fédérer par l'ensemble des musées.

» Des liens avec les autres arts :

Pour enrichir le parcours, lors de la présentation de mon projet, Mme Claude Karmel, qui travaille actuellement dans le service de Mme Le Coz, a proposé une alliance avec la musique. Cette idée, de mise en perspective transdisciplinaire, pourrait déboucher sur d'autres rapprochements d'œuvres qui caractériseraient une même époque, une même démarche, un même courant de pensée. Je pense notamment au romantisme.

» La confrontation avec un artiste contemporain : Correspondances

Une dernière proposition issue d'une découverte trop tardive dans mon observation du Musée qui serait toutefois envisageable de reprendre sur le site web : c'est l'idée admirable de mise en confrontation d'une œuvre des collections du Musée avec le regard d'un artiste contemporain¹³⁷. Correspondances est maintenant un rendez-vous incontournable du Musée. Ce travail, toujours très riche de sens produit et dense de surprise créée, pourrait ouvrir le Musée sur le monde d'aujourd'hui, sur la création d'un événement, d'un rendez-vous à réaliser en direct sur le site web¹³⁸. Il serait alors l'émanation même du nouveau projet du site puisque c'est cet événement qui est mis en ouverture du site. Cette action est le symbole de la vitalité, de la jeunesse et l'enthousiasme du Musée d'Orsay.

¹³⁷ Correspondances Musée d'Orsay / Art contemporain : Édouard Manet, Le Balcon / Anne Sauser-Hall, Le Balcon (d'après Manet) -20 février - 20 mai 2007- archive sur le nouveau site : http://www.musee-orsay.fr/fr/manifestations/expositions/archives/presentation-generale/article/correspondances-musee-dorsay-art-contemporain-4266.html?S=0&tx_ttnews%5BbackPid%5D=252&cHash=8ca3912c6d

¹³⁸ Ce serait l'objet d'un tout autre mémoire, il me faut d'ailleurs renvoyer au mémoire d'Anne-Laure Quitté, Art contemporain, création et Internet : Un parcours des modalités de diffusion, de création, et d'apprentissage de l'art contemporain sur Internet par les institutions et organisations culturelles, les webmestres, les artistes, les amateurs et les publics..., 2004, mémoire de DESS webmestre éditorial –Université de Poitiers-

Anne-Laure Quitté, par son expérience professionnelle de médiatrice entre les productions artistiques et le public des élèves des lycées agricoles, au sein de Rur'art (dispositif culturel et artistique mis en place dans les lycées agricoles de Poitou-Charentes en qualité d'animatrice du dispositif (convention régionale entre la direction régionale des affaires culturelles (D.R.A.C.) et la direction régionale de l'agriculture et de la forêt (D.R.A.F.) ; Rurart existe depuis 1990 ; dépend administrativement du C.R.P.T. Poitou-Charentes, crée en 1982), a pu mettre en place un site(<http://www.ruart.org>) qui peut se résumer comme étant un site ressource et un site expérimental. « *L'un des objectifs fixés était de garder la trace des expositions réalisées dans l'espace d'arts, de rendre compte en ligne, Rur'art opte pour une scénographie physique et une mise à l'écran originales et spécifiques à chaque événement.* ». Je ne peux également que renvoyer au site de Anne-Laure Quitté qui propose des liens intéressants sur les sites web artistiques <http://paulette.p.free.fr/> >.



Correspondances Musée d'Orsay / Art contemporain : La Danse de Carpeaux avec au premier plan une composition de Joel Shapiro – 2005

Mots-clefs

- « image actée », 54, 55, 79, 127, 160
- « lect-acteur », 54, 57
- «spect-acteur», 54
- analogie, analogies, 99, 104, 105, 100, 148, 160
- cible, 6, 10, 11, 13, 16, 18, 24, 25, 46, 47, 52, 61, 64, 90, 103, 112, 114, 127, 160
- conception, 10, 15, 21, 36, 55, 56, 61, 81, 94, 98
- Correspondances, 3, 83, 149, 150, 165
- découverte, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 57, 68, 69, 78, 79, 80, 90, 91, 94, 95, 96, 103, 105, 108, 109, 113, 115, 117, 121, 122, 124, 126, 129, 132, 134, 149, 160
- diagnostic, 11, 14, 15, 24, 47
- éducation, 5, 18, 19, 35, 42, 60, 65, 70, 78, 97, 113, 152, 153, 154, 160
- état des lieux, 9, 12, 24, 44, 80, 160
- exploration, 9, 16, 38, 47, 99, 102, 105, 109, 129, 133, 134, 137, 138, 139, 160
- glossaire, 13, 14, 39, 60, 67, 68, 100, 103, 107, 109, 129, 138, 139, 141
- hyperliens, 13, 14, 23, 32, 33, 39, 50, 94, 99, 103, 107, 108, 138, 160
- hypertexte, 37, 39, 50, 54, 91, 94, 99, 103, 104, 107, 109, 160
- interaction, 58, 104, 113, 127, 160
- interactivité, 10, 11, 14, 23, 24, 39, 53, 54, 57, 91, 103, 104, 105, 114, 127, 154, 160
- intertextualité, 99, 104, 105
- jeune, 10, 11, 19, 23, 25, 27, 29, 40, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 60, 64, 69, 72, 77, 79, 89, 94, 105, 114, 118, 123, 143
- jeunes, 147
- lecture, 10, 12, 13, 28, 29, 41, 49, 54, 57, 97, 99, 103, 108, 113, 114, 120, 122, 123, 125, 128, 135, 154
- lisibilité, 10, 24, 27, 28, 81, 91, 103, 115, 116, 117, 118, 120, 121
- mission, missions, 6, 11, 15, 18, 36, 38, 46, 51, 147, 153, 160
- moteur de recherche, 13, 14, 39, 40, 41, 50, 80, 89, 104, 109, 129, 138, 141, 142, 147, 148, 160
- mots-clefs, 97, 98, 100, 101, 107, 109, 112, 118, 133, 135, 136, 137, 141, 147, 160
- pédagogique, 1, 9, 10, 11, 18, 42, 46, 49, 79, 90, 94, 96, 105, 109, 147, 152
- questions, 11, 14, 23, 24, 41, 47, 55, 57, 69, 79, 96, 101, 105, 112, 114, 122, 123, 126, 160
- refonte, 9, 10, 14, 15, 21, 23, 46, 47, 79, 80, 81, 91, 103, 147
- ressource pédagogique, 42
- scénario, 6, 14, 16, 23, 53, 93, 94, 95, 102, 107, 127, 128, 145, 160
- sites web de musées, 1, 9, 13, 60
- test (test utilisateur), 14, 16, 48, 49, 50, 79, 80, 96, 103, 108, 109, 114, 115, 117, 120, 160
- transdisciplinaire, 148

Bibliographie / webographie

Les références citées dans le mémoire :

OUVRAGES ET SITES GÉNÉRAUX



- Alain Rey, dans la préface du *Le petit Robert des noms propres* - édition 2004 – 1^{re} édition 1994 – ISBN : 2 85036 823 7 – pages : XI – XII – XV – XVI-----111
- Cocula et Peyrouet, *Sémantique de l'image, pour une approche méthodique des messages visuels* - éditions Delagrave, collection G. Belloc - 232 pages – 1986 – ISBN : 2-206-00311-2 ----- 88, 95
- Joly Martine, *Introduction à l'analyse de l'image* - édition Nathan université collection image128 – 128 pages - 1993- ISBN 2-09-190634-8 ----- 94
- Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit* [1964] + Dossier et notes réalisés par Lambert Dousson + Lecture d'image par Christian Hubert-Rodier, 160 pages - Gallimard, Collection Folio/philosophie (No 84) (2006), ISBN 2070339130-3
-  Fabula : <<http://www.fabula.org/actualites/article15716.php>> ----- 4
- Philautarchie : <<http://philautarchie.net/viewtopic.php?t=613>> ----- 4
- Rabau Sophie sur le site de Fabula : <<http://www.fabula.org/atelier.php?Intertextualit%26eacute%3B>> ----- 91, 94

OUVRAGES ET SITES PÉDAGOGIQUES



- Husson Jean-Marie, *Enseigner l'image, Réflexions sur les enjeux et les méthodes de la communication pédagogique*, éd. CRDP de Poitou-Charentes, 2003, ISBN : 2 86632 523 2 - 235 pages----- 7
-  Bronckart Jean-Paul, Université Paris 5 : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=5011&Org=QUTH>> -----109
- Dinet Jérôme, Laboratoire Langage et Cognition de Poitiers : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=5007&Org=QUTH>> ----- 36
- Gaté Jean-Pierre : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=2303&Org=QUTH>> -----104
- Gaté Jean-Pierre, Recherche Paris 5 en sciences de l'éducation : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=2303&Org=QUTH>> -----103
- Giasson Jocelyne, Université de Laval : <<http://www.vrr.ulaval.ca/bd/chercheur/fiche/9863.html>> -----103
- Laboratoire Langage et Cognition de Poitiers : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/TFL.asp>> ----- 36
- Mesnager Jean, Université Paris 5 : <<http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFL/AC/AffFicheT.asp?CleFiche=5011&Org=QUTH>> -----110
- Textes de références : éducation prioritaire : <<http://educationprioritaire.education.fr/textes.asp>>----- 39
- Van Grunderbeeck Nicole, Bien Lire : <<http://www.bienlire.education.fr/01-actualite/c-En-parle06.asp>>-----103
-  Cybermuse, outil de recherche et éducation : <<http://cybermuse.beaux-arts.ca/>> ----- 60, 61

INFORMATIONS SUR LE MUSÉE (MUSÉOLOGIE, DROITS, INSTITUTIONS...)



- Chaumier Serge, préface du livre de Gob André et Drouguet Noémie, *La muséologie, histoire, développements, enjeux actuels* – éditions Armand Colin 2003, 2006 – ISBN 2-200-34756-1 – 293 pages. 16
- Cornu Marie et Mallet-Poujol Nathalie, *Droit, œuvres d'art et musées, Protection et valorisation des collections*, Nouvelle édition revue et augmentée, CNRS DROIT, CNRS EDITIONS, Paris 2006, ISBN :2-271-06374-4, 601 pages 10
- Gervereau Laurent, vous avez dit musées ? Tout savoir sur la crise culturelle, collection : carré des sciences, CNRS éditions, Paris 2006, ISBN : 2-271-06480-5 – ISBN 13 : 978-é-271-06480-6 ; 89 pages 10
- Jengers Jean, Orsay, de la gare au Musée, édition Musée d'Orsay, ISBN : 26905724-57-9 - éditions de la réunion des musées nationaux, 2006, ISBN : 2-7118-4977-2, dépôt légal décembre 2006, 248 pages 10
- Monnier Gérard, L'art et ses institutions en France, collection : Folio/histoire, éditions : Gallimard, 2004, ISBN : 2-07-032865-1, 462 pages 10



Service de statistiques de l'UNESCO
<<http://www.uis.unesco.org/TEMPLATE/pdf/cscl/Mus%C3%A9es%20et%20institutions%20assimil%C3%A9es.pdf>> 15



Brunhammer Yvonne, <i>Le Beau dans l'utile, un musée pour les arts décoratifs</i> - éditions Gallimard, collection découvertes Gallimard, mémoire des lieux, n°145 -128 pages- 1992- ISBN : 2-07-053196-1 -----	90
Chapon Dominique, <i>Chronologie d'histoire de l'art</i> - éditions Larousse-Bordas - collection : Le temps déployé - 72 pages d'index, 1 dépliant - 1997 - ISBN 2-03-521311-8 -----	90
de Bourgoing Catherine, <i>Les mots du peintres</i> de aux éditions Paris musées / Actes Sud - 127 pages - 1996- ISBN : 2-87900-162-5 ; 2-7427-0961-4 -----	90
<i>Dictionnaire des courants picturaux, tendances, mouvements, écoles, genres du Moyen-Age à nos jours</i> , préface d'André Chastel, aux éditions Larousse, collection : Essentiels - 447 pages - 1990 - ISBN : 2-03-740061-6 -----	90
Fride R. Carrassat Patricia, Marcadé Isabelle, <i>Comprendre et reconnaître les mouvements dans la peinture</i> - éditions Bordas -239 pages -1993 - ISBN : 2-04-012905-7 -----	89
Hiesinger kathryn B. et Marcus George H., <i>Petit lexique des arts décoratifs, un guide des styles, techniques et matériaux des arts décoratifs, de la Renaissance à l'Art déco</i> - éditions Abbeville New York Paris Londres - 212 pages -1997- ISBN : 2-8946-141-3 -----	90
Laneyrie-Dagen Nadeije, <i>Lire la peinture dans l'intimité des œuvres</i> - éditions Larousse, Collection : comprendre et reconnaître - 240 pages, 140 illustrations -2003 - ISBN 2-03-505195-9 -----	89
Loilier Hervé, <i>Histoire des arts</i> - éditions Ellipses -239 pages -1997- ISBN : 2-7298-9660-0 -----	90
Robinson Annette et Bréda Isabelle, <i>Le Louvre</i> , éditions Scala, collection : Tableaux choisis, une nouvelle façon de découvrir la peinture à travers douze œuvres clefs d'un musée - 125 pages -1989- ISBN : 2-86656-064-7 -----	90, 122
Rudel Jean (sous la direction), (Audrey Bourriot, Elisabeth Brit, Sandra Costa et Philippe Piguët), <i>Les techniques de l'Art</i> de Jean Rudel, - éditions Flammarion, collection Tout l'art, encyclopédie, Guide culturel- 287 pages -2003- ISBN : 2-08-011098-5 -----	90



Catalogue des oeuvres sur le site du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/catalogue-des-oeuvres/rechercheavance.html?no_cache=1&S=0 > -----	131, 132
Commentaire d'oeuvre sur le site du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture/commentaire_id/lenfant-au-pate-de-sable-33.html?S=0&tx_commentaire_pi1%5BpidLi%5D=509&tx_commentaire_pi1%5Bfrom%5D=841&cHash=0e94ba8cc6 > -----	129
Cybermuse, outil de recherche et éducation : < http://cybermuse.beaux-arts.ca/ > -----	60, 61
Notice d'artiste sur le site du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/fr/espace-professionnels/professionnels/chercheurs/rech-rec-art-home/notice-artiste.html?no_cache=1&S=0&zsz=5&lnum=4 > -----	129
Œuvres à la loupe, site du Musée du Louvre : < http://www.louvre.fr/llv/dossiers/liste_oal.jsp?bmLocale=fr_FR > -----	56
Ressources en ligne du Centre Pompidou : < http://www.cnac-pg.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/0/766702B325C42288C1256DA400556EA9?OpenDocument&sessionM=4&L=1 > --	68

À PROPOS DU MUSÉE D'ORSAY



ADAGP, droits d'auteurs : < http://www.adagp.fr/FR/static_index.php > -----	35
Archive ancien site du Musée d'Orsay : < http://193.41.222.134/ORSAY/AccueilMO/ > -----	8, 18, 21
Archive ancien site du Musée d'Orsay : < http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+jeux+index?OpenDocument > -----	22
Archive de l'ancien site, la rubrique -----	18
Archive du module -----	19
Archive sur l'ancien site : < http://193.41.222.134/Orsay/orsayNews/html.nsf/By%20Filename/mosimple+lenfant+jeux+index > -----	37
Organigramme du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/outils-transversaux-2/etablissement-public/organigramme.html > -----	16
Plan d'accès au Musée : < http://www.musee-orsay.fr/visites/informations-pratiques/acces.html > -----	79
Rubrique 5/18 ans sur le nouveau site du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/fr/espace-particuliers/particuliers/5-18-ans/bienvenue.html?S=0 > -----	117
Savy Nicole, Université de Paris 1, Les jeudis de la Sorbone : < http://www.univ-paris1.fr/formation/arts_sciences_humaines/ufr04/master_pro/master_1_metiers_des_arts_et_de_la_culture/jeudis_de_la_sorbonne/actes/actes_1999/article2121.html > -----	32
Sesam, droits d'auteurs : < http://www.sesam.org/missions/index.html > -----	35
Société a-point (ligne graphique) : < http://www.apoint.fr > -----	17, 117
Société Getronics (développement du module -----	19
Société Grahall (ingénierie documentaire) : < http://www.grahall.fr/historiques/index.php > -----	83
Société Klee group (développement et hébergement du site) : < http://www.kleegroup.com/ > -----	17, 78



Société RS2i (export des données) : < http://www.rs2i.fr/ > -----	17
Société Telbase Formation Conseil (interconnexion des système) : < http://www.telbasefc.com/ > -----	17
Société Traducteo (traductions dans les différentes langues : actuellement en anglais, espagnol, italien, allemand) : < http://www.traducteo.fr/ > -----	17
Société weborama : < http://www.weborama.fr > -----	39
Textes officielles : < http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/DecretOrsay.pdf > --	14, 32, 75
URI du nouveau site du Musée d'Orsay : < http://www.musee-orsay.fr/ > -----	18
URI nouveau site, rubrique 5/18ans : < http://www.musee-orsay.fr/espace-particuliers/particuliers/5-18-ans/bienvenue.html > -----	42

SITES DE MUSÉE



Cybermuse, outil de recherche et éducation : < http://cybermuse.beaux-arts.ca/ > -----	60, 61
Ressources en ligne du Centre Pompidou : < http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/0/766702B325C42288C1256DA400556EA9?OpenDocument&sessionM=4&L=1 > --	68
Site junior du Centre Pompidou : < http://www.junior.centrepompidou.fr/ > -----	68

SITES LUDIQUES



Counter Strike : < http://www.counter-strike.net > -----	47
Cybermuse, outil de recherche et éducation : < http://cybermuse.beaux-arts.ca/ > -----	60, 61
Ressources en ligne du Centre Pompidou : < http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/0/766702B325C42288C1256DA400556EA9?OpenDocument&sessionM=4&L=1 > --	68
WoW : < http://www.wow-europe.com/fr/index.xml > -----	47

CONCEPTION DE SITE WEB



Jacob Nielsen et Marie Tahir, <i>l'Art de la page d'accueil, 50 sites web passés au crible</i> , éditions Eyrolles, 2002, 309 pages, ISBN : 2 212 11117 7 -----	90
---	----



Bastien Christian, Lergonome : < http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#comportement > -----	24
Bastien Christian, Lergonome : < http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#lecture > -----	24
Bastien Christian, Lergonome : < http://www.lergonome.org/pages/detail_articles.php?indice=14#recommandations > -	23, 105
Forum du net : < http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/reco-hyli-20030303.pdf > -----	94
Forum du net : < http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/reco-hyli-20030303.pdf > -----	91
Hypermédia, Recherche Paris 8 : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/recherche.html > -----	49
Hypermédia, séminaire semaction : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/fs-sem.html > -	51
Hypermédia, séminaire semaction : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/fs-sem.html > -	54
Luc Dall Armellina : e-cris(lect_écriture) : < http://lucdall.free.fr/e_cris/index.htm > -----	54
Luc Dall Armellina, web-art-expérience : < http://lucdall.free.fr > -----	55
Luc Dall'Armellina, Hypermédia, séminaire : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/23-02-00/default.htm > -----	49
Theoremeproject, Recherche graphique et interactivité : < http://www.theremediproject.com/ > -----	52
Visoaustralia : < http://www.visionaustralia.org.au/info.aspx?page=961 > -----	25
W3C : < http://www.w3.org/TR/AERT#color-contrast > -----	25
Weissberg Jean-Louis, séminaire : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm#table > -----	3
Weissberg Jean-Louis, séminaire : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/ > -----	4, 49

Table des illustrations

En couverture : Photographie de la page d'accueil du nouveau site du Musée d'Orsay : La Danse de Carpeaux avec au premier plan une composition de Joel Shapiro - Correspondances 2005 - Paris Musée d'Orsay - Copyright : Musée d'Orsay - A.Point, JPhG	2
Des visiteurs au Musée d'Orsay	3
- Edgar Degas, Sémiramis construisant Babylone 1861 huile sur toile H. 1.51 L. 2.58 musée d'Orsay, Paris, France ©domaine public.....	3
Page-écran accueil ancien site du Musée d'Orsay (en archive à l'URI : < http://193.41.222.134/ORSAY/AccueilMO/ >	24
Page-écran : accueil module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay : Archive à l'URI : < http://193.41.222.134/ORSAY/orsayNews/HTML.NSF/By+Filename/mosimple+jeux+index?OpenDocument >	25
Reconstitution d'écrans de la première page html du thème, L'enfant, dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay	33
- Eugène Carrière, L'enfant malade, 1885, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, P. Bernard.....	34
- Pierre Bonnard, L'après-midi bourgeois, 1900, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, ADAGP, Paris.....	34
- Antonio Mancini, Le petit écolier, vers 1876, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Jean Schormans	34
- José Souza-Pinto, La récolte des pommes de terre, 1898, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Arnaudet, DR	34
- Georges Seurat, Le petit paysan en bleu, 1882, Paris, musée d'Orsay (c) RMN, Hervé Lewandowski	34
- Vincent van Gogh, Deux fillettes, 1890, Paris, musée d'Orsay, (c) RMN, Hervé Lewandowski	34
Pied de la première page du thème, L'enfant, dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay.....	35
Menu latéral pour le thème, L'enfant, dans le module découverte et jeux sur l'ancien site du Musée d'Orsay	36
Exemple de page commentaire d'œuvre dans le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay.....	37
Pied de page dun module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay : accès au moteur de recherche : URI : < http://193.41.222.134/Orsay/orsayNews/html.nsf/By%20Filename/mosimple+jeux+recherche >	38
Page-écran du moteur de recherche du module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay	39
Pages-écrans de la partie jeux du module découverte et jeux de l'ancien site du Musée d'Orsay	40
Analyse des statistiques du site :: Comparaison du nombre de visites pour : la totalité du site et pour le module "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay.	42
Analyse des statistiques des sites : Proportion de fréquentations par pages pour la rubrique "découverte et jeux" sur l'ancien site du Musée d'Orsay.....	43
Pages-écrans de quelques jeux vidéos très prisés par les adolescents.....	51
Page-écran du jeu vidéo Counter-Strike : tableaux de choix et paramétrages du jeu par l'internaute.	52
Mon schéma synthétique de la relation regard / action chez l'internaute.....	53
Page-écran de présentation du séminaire : 20/02/06 – animé par Jean-Louis Weissberg : Action sur image – Pour l'élaboration d'un vocabulaire critique - < http://hypermedia.univ-	



paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/fs-sem.html > (site consulté en mars 2007).....	54
Pages-écrans du site de recherche graphique et interactive :	55
Page-écran du site de Luc Dall'Armellina, dispositifs : e-cris (lect_écriture) in progress ; visible à l'URI : < http://lucdall.free.fr/e_cris/index.htm > (site consulté en mars 2007 depuis le site : < http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/fs-sem.html >)	58
Page-écran de web-art-expérience Luc Dall'Armellina (mai 2005) : < http://lucdall.free.fr > - université Paris 13 / MSH Paris-Nord, dernière mise à jour 8 mars 2007. accès depuis la page d'accueil : dans le champ, sélectionner : recherche, puis, web-art expérience [CNRS-MSH-Paris13-05 >07] puis le mot recherche (en jaune) dans le texte d'introduction, puis, dans la page présentation : cliquer sur le mot corpus (en orange) en pied de page.; Auteur des récits voisins : Apocalypse, Mission, Sagarmath	58
Page-écran : accueil rubrique "Œuvres à la loupe" sur le site du Musée du Louvre.	60
Page-écran de commentaire sur l'œuvre : La Joconde de Léonard de Vinci. (sur le site web du Musée du Louvre).....	61
Page-écran de commentaire pour l'œuvre : La Joconde de Léonard de Vinci. (sur le site web du Musée du Louvre).....	62
Observation des proportions pour chaque élément d'une page-écran de commentaire d'œuvre, sur le site web du Musée du Louvre.	63
Page-écran : accueil sur le cybermuse (Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	64
Page-écran : accueil de l'espace "Jeunes" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	65
Deux pages-écrans de la rubrique "Dessiner avec la lumière" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	66
Page-écran du glossaire de la rubrique " Dessiner avec la lumière" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)	67
Une page-écran de la rubrique "Mon courant préféré"	67
(sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	67
Page "Envoi d'une carte postale" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	68
Un exemple de page de l'"espace enseignant" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art)	69
Page d'accueil de l'espace "Artissimo" (sur le Cybermuse : Site canadien du Musée des Beaux-Arts et de la National Gallery of Art).....	69
Page-écran d'accueil du site web Junior du Centre Georges Pompidou.	71
Page-écran accueil rubrique : "le mag Plus d'art " sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.....	72
Une page-écran dans la rubrique : "le mag Plus d'art " sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.....	72
Page accueil de la rubrique "média box" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.	73
Une page-écran dans la rubrique "média box" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.	74
Page accueil de la rubrique "art en clic" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.....	74
Pages-écrans dans la rubrique "art en clic" sur le site web Junior du Centre Georges Pompidou.	75
Page-écran en période de préproduction du nouveau site du Musée d'Orsay.	80
Page-écran : projet de plan de situation interactif du Musée d'Orsay.....	81
Page-écran : page d'accueil du nouveau site du Musée d'Orsay < http://www.musee-orsay.fr/ >.....	82
Page-écran dans la rubrique "Visites" du nouveau site du Musée d'Orsay.	83
Synthèse des éléments de construction d'une page-écran (réalisée d'après les indications fournies dans la charte graphique projet du nouveau site du Musée d'Orsay)	84
Page-écran pour une notice d'artice dans le nouveau site du Musée d'Orsay.	86
Pages-écrans sur le nouveau site pour, de gauche à droite: une notice d'oeuvre, un commentaire d'oeuvre, un agrandissement sur une oeuvre avec ses références toujours situés en-	



dessous.	86
Page-écran : Lagenda interactif sur le nouveau site du Musée d'Orsay.	88
Pages-écrans du plan interactif du nouveau du musée d'Orsay : présentation du fonctionnement : étape 1 : le moteur de recherche ; étape 2 : le résultat très visuel de la recherche.	88
Pages-écrans des espaces de recherche.....	88
Inventaire des thèmes et des œuvres dans le modules "découvertes et jeux"	91
- Pierre Bonnard, L'enfant au pâté de sable, vers 1894, détrempe à la colle sur toile, H. 1.67 ; L. 0.50 m, Paris, musée d'Orsay, © RMN, Preveral, ADAGP, Paris.	93
Projet : phase de conception: croquis préparatoire : recherche de mots-clefs pour l'œuvre de Pierre Bonnard, L'enfant au pâté de sable.	97
- Edouard Vuillard, Jardins publics : la conversation, les nourrices, l'ombrelle rouge, détrempe sur toile, H. 2.13 ; L. 1.54, musée d'Orsay, Paris, France © ADAGP.....	100
- Odilon Redon, Marguerites et baies de Sorbier, huile, détrempe, fusain, pastel sur toile H. 1.23 ; L. 1.52, musée d'Orsay, Paris, © domaine public.....	100
Projet : schéma des différents niveaux d'exploration.....	101
- Pierre Bonnard, L'enfant au pâté de sable, vers 1894, détrempe à la colle sur toile - H. 1.67 ;L. 0.50 m - Paris, musée d'Orsay © RMN, Preveral, ADAGP, Paris.	105
- Hokusai Katsushika, Coupeur de joncs, Estampe - H. 55 ; L. 22 cm – Paris, Musée des arts asiatiques-Guimet © RMN, Arnaudet.....	105
- Félix Vallotton, Le ballon, Huile sur carton collé sur bois - h. 0,48 ; L. 0,61, musée d'Orsay, Paris, France.....	105
- Ker Xavier Roussel, La barrière, pastel H. 0.215 ; L. 0.17, musée d'Orsay, Paris, France ©domaine privé.....	105
- James Abbott McNeill Whistler, Variations en violet et vert, Huile sur toile - H. 0.61 ; L. 0.355 – Paris, musée d'Orsay, domaine public.....	105
Fenêtre récapitulative de l'outil de statistiques de lisibilité dans le logiciel Word 2000 (9.0.3821 -SR- 1).....	115
Comparaison des données statistiques extraites de l'outil statistiques du logiciel Word 2000 (9.0.3821 -SR-1).....	118
Comparaison du degré de lisibilité flesch sur les commentaires d'œuvre : L'enfant au pâté de sable de Pierre Bonnard sur l'ancien site du Musée d'Orsay et pour le projet « découverte ».....	120
Projet de navigation : pavés rectangulaires reprennent la même disposition que des œuvres sur la page d'accueil du thème. Chaque rectangle est cliquable et conduit au parcours sur l'œuvre cliquée.	129
Projet : corpus d'œuvres : Oeuvres ; De haut en bas et de gauche à droite, nous avons pour ce thème, les œuvres de :	129
Projet : mise à l'échelle des œuvres : Les œuvres sont toutes dans le même rapport d'échelle pour montrer la diversité de leurs formats.....	129
Projet d'accueil pour les objets : montrer les différences d'échelles, de types d'objets... ..	130
Projet d'accueil pour la sculpture : debout, couchée, grande, petite, ... de la médaille à la sculpture monumentale.	130
Projet d'accueil pour la galerie de photographie : les différents formats, les colorations du XIX ^e et surtout le principe de répétition, de la série.....	130
Projet d'organisation par thématique : présentation en ligne du thème, défilement de toutes les œuvres du thème pour permettre le choix.	131
Projet : Défilement des œuvres sur la page d'accueil des thématiques de la rubrique. Par clic sur le titre, on accède à la page d'accueil sur le thème qui présentera un corpus d'œuvres sélectionnées. Au survol, on obtient un léger agrandissement de l'œuvre, par clic, on est conduit sur le parcours de l'œuvre choisie.....	131
Projet d'accueil sur un thème : présentation de toutes les œuvres dans leur rapport d'échelle et juxtaposées.....	132
- Saint aubin, Le salon du Louvre en 1767. Aquarelle.	132



- Anonyme Le cabinet de M. Delaherche, Beauvais épreuve sur papier albuminé H. 0.23 ; L. 0.28 ; musée d'Orsay, Paris, France ©droit réservé	133
- Gustave Le Gray Vue du Salon de 1853 épreuve sur papier salé à partir d'un négatif papier ciré sec, contrecollée sur carton H. 0.234 ; L. 0.329 ; musée d'Orsay, Paris, France ©domaine public	133
- Gustave Le Gray, Salon de 1852, Grand Salon mur sud 1852, épreuve sur papier salé à partir d'un négatif papier contrecollé sur carton H. 0.258 ; L. 0.198 ; musée d'Orsay, Paris, France ©domaine public	133
- Anonyme, salle, Musée du Luxembourg, 1897, épreuve sur papier albuminé, H. 0.288 ; L. 0.4... Musée d'Orsay, Paris, France, © droit réservé	133
- Juan Laurent Cordoba, 2169 : Salon del museo provincial, visto desde la Seccion romana y visigoda 1865 épreuve sur papier albuminé contrecollée sur carton H. 0.318 ; L. 0.243 ; musée d'Orsay, Paris, France, © domaine public	133
- Anonyme Beauvais, épreuve sur papier albuminé, H. 0.225 ; L. 0.28 ; musée d'Orsay, Paris, France, © droit réservé	133
- Gustave Le Gray Salon de 1852, Grand Salon mur sud, 1852, épreuve sur papier salé à partir d'un négatif papier contrecollé sur carton, H. 0.26 ; L. 0.194 ; musée d'Orsay, Paris, France, © domaine public.....	133
- Gustave Le Gray, Salon de 1852, perspective de la galerie du premier étage, 1852, épreuve sur papier à partir d'un négatif papier contrecollé sur carton, H. 0.24 ; L. 0.37, Musée d'Orsay, Paris, France, © domaine public	133
- Félix Nadar, Dans l'atelier de Nadar, assemblage d'une série de photographies de Paul Nadar, épreuve sur papier albuminé, H. 0.177 ; L. 0.275 ; musée d'Orsay, Paris, France © domaine public	133
Projet : mise en place des mots-clefs en regard de l'oeuvre.	134
Projet : les références de l'oeuvre en survol.....	134
Projet : les références de l'oeuvre en survol (code couleur).....	135
Projet : oeuvre étudié, 1 mot-clef vers un corpus d'oeuvres.	135
Projet : légende sur les oeuvres du corpus en survol	136
Projet : zoom sur un document du corpus et légende en survol	136
Projet : mot-clef et commentaire qui l'accompagne.	137
Projet : un exemple de commentaire biographique, infos-bulle sur les noms propres (sous forme d'épithètes)	138
Projet : un exemple d'information en survol vers une définition du glossaire.....	138
Projet : lien vers un commentaire d'oeuvre : Exemple : La page du commentaire pour l'oeuvre de Pierre Bonnard, L'enfant au pâté de sable.....	139
Projet lien vers une notice d'artiste : Exemple : La notice de Pierre Bonnard accessible dans le "Répertoire des artistes"	139
Projet : création d'un moteur de recherche spécifique pour cette rubrique (recherche guidée, nuage de tags? En relation avec les mots-clefs des oeuvres)	140
Projet : lien vers la recherche avancée sur le nouveau site	140
Projet : lien vers la recherche simple du nouveau site.....	141
Projet : lien vers la page d'accueil des oeuvres commentées	141
Projet : lien vers le plan interactif du Musée.	142
Projet de scénario : schéma des enchaînements des pages-écrans.....	144
Correspondances Musée d'Orsay / Art contemporain : La Danse de Carpeaux avec au premier plan une composition de Joel Shapiro – 2005	149
Correspondances Musée d'Orsay / Art contemporain : Édouard Manet Le balcon 1868 huile sur toile H. 1.7 ; L. 1.245 - Musée d'Orsay, Paris, France ©domaine public - Anne Sauser-Hall, Le Balcon (d'après Manet) - 20 février - 20 mai 2007	163

Table des matières

Avant-propos	7
Avant-propos	8
■ <i>En préambule.....</i>	8
■ <i>Le contexte : un stage au musée d'Orsay.....</i>	9
● Le travail proposé.....	9
● Les questions que je me suis posées	9
■ <i>La méthodologie de travail expérimentée</i>	11
■ <i>Les limites et les difficultés rencontrées</i>	13
■ <i>La présentation du mémoire</i>	14
● Le plan du mémoire	14
● Les annexes	15
1^{re} partie	16
Le musée d'Orsay	16
1. Le musée d'Orsay	17
1.1 SES MISSIONS	17
1.2 LE SECTEUR INTERNET ET MULTIMÉDIA.....	18
1.3 LE MODULE "DÉCOUVERTE ET JEUX"	21
■ <i>Origine et avenir du projet</i>	21
■ <i>Les questions préalables à l'élaboration d'un nouveau projet.....</i>	23
■ <i>Réflexion sur le contenu</i>	23
■ <i>État des lieux du module "découverte et jeux" sur l'ancien site du musée d'Orsay ...</i>	24
● L'accès au module depuis la page d'accueil de l'ancien site	24
» Le titre : "découverte et jeux"	24
● La présentation des thématiques de "découverte et jeux".....	25
» Constat sur le visuel	25
» Les thématiques abordées	25
» La mise en forme des textes du sommaire	26
● L'organisation des contenus (textes et images)	29
» La structuration de l'information	29
◆ Une base pour les textes :	29
◆ Une base pour les images.....	29
» Tableau de synthèse des observations.....	29
◆ Tableau de synthèse des observations :	31
» Composition de la page	33
» Une approche historique de l'œuvre	34
» L'étude de quelques œuvres majeures.....	35
● La navigation et réseau hypertexte dans la deuxième partie du thème	36
» Le menu latéral.....	36
» L'imbrication des différentes pages d'informations	37
» Des mots en hyperliens	38
● Le moteur de recherche	38
● La partie jeux du module	40
● Conclusion	41



2^{me} partie	44
Redéfinition et évolution du projet	44
2. Redéfinition et évolution du projet	45
2.1 DÉFINITION DE LA CIBLE	45
2.2 CONNAISSANCE DE LA CIBLE	46
■ <i>Test du module "découverte et jeu"</i>	46
● Méthode	46
● Préparation du test	47
» La fiche d'identité du testeur	47
» Le questionnaire et les consignes	47
● Test n°1 de Quentin	47
● Bilan du test de Quentin	48
» Les jeux du musée	48
» Les informations sur les oeuvres	48
» L'utilisation du site	49
» En conclusion	49
■ <i>Enquête sur le ludique</i>	49
● Des jeux vidéos pour les adolescents	50
» Le réalisme de la simulation	50
» Les outils et objets de la participation	51
» La complexité d'une mise en scène programmée	52
» Les effets de l'interactivité sur le spectateur	52
» L'interactivité comme nouvelle attitude	53
» L'image actée comme modèle	53
● Quelle interactivité pour le projet du Musée d'Orsay ?	56
2.3 DES RUBRIQUES ÉDUCATIVES OU LUDIQUES : ÉTUDE DANS QUELQUES SITES DE MUSÉES	59
■ <i>"Œuvres à la loupe" : des analyses d'œuvres grand public</i>	60
● L'accès à la rubrique "Œuvre à la loupe"	60
● Les pages de commentaires sur la Joconde	61
● Conclusion : quelle cible pour "La Joconde à la loupe" ?	63
■ <i>Cybermuse : un outil de recherche et d'éducation</i>	64
● L'accès au site	64
● Les différents espaces dédiés	64
» Les fonctionnalités	65
» Observation de l'espace "Jeunes"	65
◆ Huit rubriques sont proposées dans l'espace "jeunes"	66
» Un espace pour les enseignants	69
» L'espace pour les jeunes enfants : "Artissimo"	69
● Conclusion sur Cybermuse	70
■ <i>Un site web "Junior" réalisé par le Centre Pompidou</i>	71
● L'adresse du site	71
● Les rubriques du site "Junior" du Centre Pompidou	71
» "le mag + d'art"	71
» "média box"	73
» "art en clic"	74
● Conclusion pour le site junior du Centre Pompidou	76
2.4 QUEL PROJET POUR LE MUSÉE D'ORSAY ?	77
■ <i>Mission et objectifs du Musée d'Orsay</i>	77



■	Deux propositions différentes : distinction des publics ciblés.....	77
●	Une action éducative en ligne	77
●	Une rubrique ou un module de découverte de l'œuvre ?	78
»	Pourquoi faire ?	78
»	Où ?	79
◆	Le nouveau site : état des lieux	79
◆	L'observation de l'esthétique du nouveau site	81
□	La page d'accueil	81
□	Le repérage : la navigation, l'ergonomie, la structure du site	83
◆	Les points forts du nouveau site	85
□	Les capacités du gestionnaire de contenu	85
□	La richesse des contenus	85
□	Les nouveaux outils à disposition de l'internaute sur le nouveau site du Musée d'Orsay	87
◆	Mes impressions sur le nouveau site	88
■	Choix de thèmes.....	89
●	Quels thèmes, pour quel usage ?	89
●	La question du maintien des thèmes de l'ancien site.....	90
3^{me} partie		92
Conception d'un nouveau scénario.....		92
3. Conception d'un nouveau scénario		93
3.1	DÉLIMITATION DE L'ÉTUDE : CHOIX D'UNE ŒUVRE.....	93
●	rappel du positionnement de cette œuvre sur l'ancien site.....	93
●	Pourquoi cette œuvre ?	94
3.2	RECHERCHE D'UN REGARD	95
●	La récupération des matériaux	95
●	Le concept.....	95
●	La théorie	96
●	La naissance des mots-clefs	96
●	Le principe d'organisation des contenus	97
»	Les différents niveaux d'exploration de l'œuvre	98
»	Exemple tableau 1 : Mots-clefs et oeuvres	100
»	Associé au tableau 2 : définition de la notion et mots en hyperlien	100
3.3	L'ÉLABORATION DES CONTENUS	102
■	<i>L'interaction, l'hypertexte ou l'hypermédia : vers la création d'un réseau hypermédia</i> 103	
●	travail sur l'analogie dans la Recherche et choix des oeuvres à montrer, vers une mise en relation pertinente.....	104
●	L'augmentation du réseau hypertexte.....	106
●	de l'utilité du moteur de recherche et réflexion sur la constitution des glossaires ...	108
■	<i>les contenus textuels.....</i>	<i>111</i>
●	Exemple : L'élaboration des commentaires et des mots-clefs autour de l'œuvre de Pierre Bonnard	111
»	Les questions.....	111
»	La réflexion : L'objectif, la cible et la mise en forme	111
◆	L'objectif	112
◆	La cible.....	113
◆	La compréhension des textes	113
□	Le choix du vocabulaire	113
□	La longueur du texte	113



»»	Le contrôle des textes de commentaires	114
◆	L'outil utilisé	114
◆	Comparaison statistique	115
●	Autre exemple : L'élaboration des biographies d'artiste dans une rubrique éducative de musée	121
»»	Objectif et fonction de la biographie	121
◆	Le rôle de l'épithaphe	122
◆	Le rôle de la biographie courte	122
◆	Le rôle de la biographie longue d'artiste	124
»»	Comment rédiger ?	124
□	Quelles longueurs de texte ?	124
□	Quelles sont les contraintes ?	124
»»	Quelles illustrations proposer ?	126
■	<i>les contenus iconographiques</i>	126
3.4	PRINCIPES POUR LE NOUVEAU SCÉNARIO	127
■	<i>Implantation de la rubrique</i>	127
■	<i>Sous-menu à créer dans le bloc de navigation A2</i>	128
■	<i>Navigation dans les œuvres :</i>	129
●	Menu en haut de chaque page-écran :	129
■	<i>Accueil</i>	129
●	Les entrées possibles	129
»»	Recherches préliminaires :	129
»»	Le maintien des thématiques	131
■	<i>Parcours dans une œuvre</i>	132
●	Premier niveau d'exploration : exploration visuelle	132
»»	objectif	132
»»	fonctionnement	132
●	Deuxième niveau d'exploration : impressions et définitions	136
»»	objectif	136
»»	fonctionnement	136
●	Troisième niveau d'exploration : approfondissement et structuration de l'information 137	
»»	objectif	137
»»	fonctionnement	138
»»	informations complémentaires	138
»»	Les fonctionnalités	140
●	Le dernier niveau d'utilisation : échange et ouverture sur l'extérieur	141
»»	objectif	141
»»	fonctionnement	142
■	<i>Scénario</i>	143
	Conclusion	145
	Conclusion	146
■	<i>Bilan</i>	146
■	<i>Perspectives</i>	146
»»	Construction d'un moteur de recherche	146
»»	Des liens avec les autres arts :	147
»»	La confrontation avec un artiste contemporain :	148



[Mots-clefs](#)

[Bibliographie / webographie](#)

[Table des illustrations](#)

[Table des matières](#)



Correspondances Musée d'Orsay / Art contemporain : Édouard Manet *Le balcon* 1868 huile sur toile H. 1.7 ; L. 1.245 - Musée d'Orsay, Paris, France ©domaine public - Anne Sauser-Hall, *Le Balcon* (d'après Manet) - 20 février - 20 mai 2007