

DOSSIER DE PRESSE

Application Parcours de visites numériques de l'Écomusée de Marquèze

Contact presse :

Benoît FISZPAN ANDRIOT

Tél : 05 58 08 31 24 // b.fiszpan-andriot@parc-landes-de-gascogne.fr

▪ Contexte du projet :

Créé en 1970 par le Parc naturel régional des Landes de Gascogne, l'Écomusée de Marquèze présente in situ le mode de vie de la société rurale de la Grande Lande à la fin du XIX^e siècle. Un trajet de 10 minutes dans un train classé Monument Historique permet au visiteur de s'immerger dans le cadre de vie quotidienne de cette population, le quartier de Marquèze, niché au cœur des landes et de la forêt landaise.

Après 30 ans de fonctionnement, les nouvelles attentes du public et le besoin d'espaces adaptés à la conservation des collections, à la présentation d'expositions temporaires ambitieuses ont nécessité une refonte du Projet scientifique et culturel du musée. Un premier programme de développement et de modernisation de l'écomusée a alors vu s'implanter en 2008 le Pavillon, espace à l'architecture résolument contemporaine abritant un auditorium, des expositions permanente et temporaires et les réserves de l'écomusée.

Puis, le Parc naturel régional des Landes de Gascogne, accompagné par un cabinet d'ingénierie culturelle, a engagé en 2014 un programme de repositionnement de l'Écomusée de Marquèze, fondé sur une stratégie de renouveau de la médiation culturelle et d'expérience de visite du quartier de Marquèze à destination d'un public familial, stratégie développée en parallèle d'un plan de communication et d'une politique marketing renforcés.

Outre les travaux visant un plus grand confort de visite (aménagement intérieur du restaurant, de la billetterie (à venir), ajout de toilettes, ...), le volet médiation du programme s'appuie sur l'ouverture d'un nouveau lieu de restauration/animation au sein du quartier de Marquèze (l'estanquet), la création d'une aire de jeux traditionnels, l'installation de jeux forains (pensés dans l'esprit « Marquèze »), l'intégration d'une signalétique au contenu à la fois pratique et informatif, et la mise en œuvre d'une application de parcours numériques "Sur les traces des habitants de Marquèze".



Jeu de quilles de neuf ©Benoit Zebra



Jeux forains ©Benoit Zebra

▪ L'application « Sur les traces des habitants de Marquèze » :

Ce dispositif repose sur une application interactive mobile multilingue (français, anglais, allemand, espagnol, gascon : à ce jour seule la version en français est accessible) qui guide le visiteur parmi les sujets d'intérêts selon plusieurs parcours possibles.

Les sujets initialement identifiés visaient d'une part à humaniser le propos en proposant au visiteur de se laisser guider par les anciens habitants de Marquèze (parcours « Sur les pas des métayers » et « Sur les pas des femmes ») tout en complétant les contenus déjà présents sur le site par des vidéos, des témoignages sonores, de nombreuses photographies...D'autre part, il semblait intéressant de traiter de thèmes quasi-absents des outils de médiation alors à disposition sur le site (la faune, la flore, l'architecture, etc.). Enfin, le « Parcours des petits bergers » visait à proposer un outil de visite souple et ludique aux enfants de 3 à 6 ans.



©Benoit Zebra

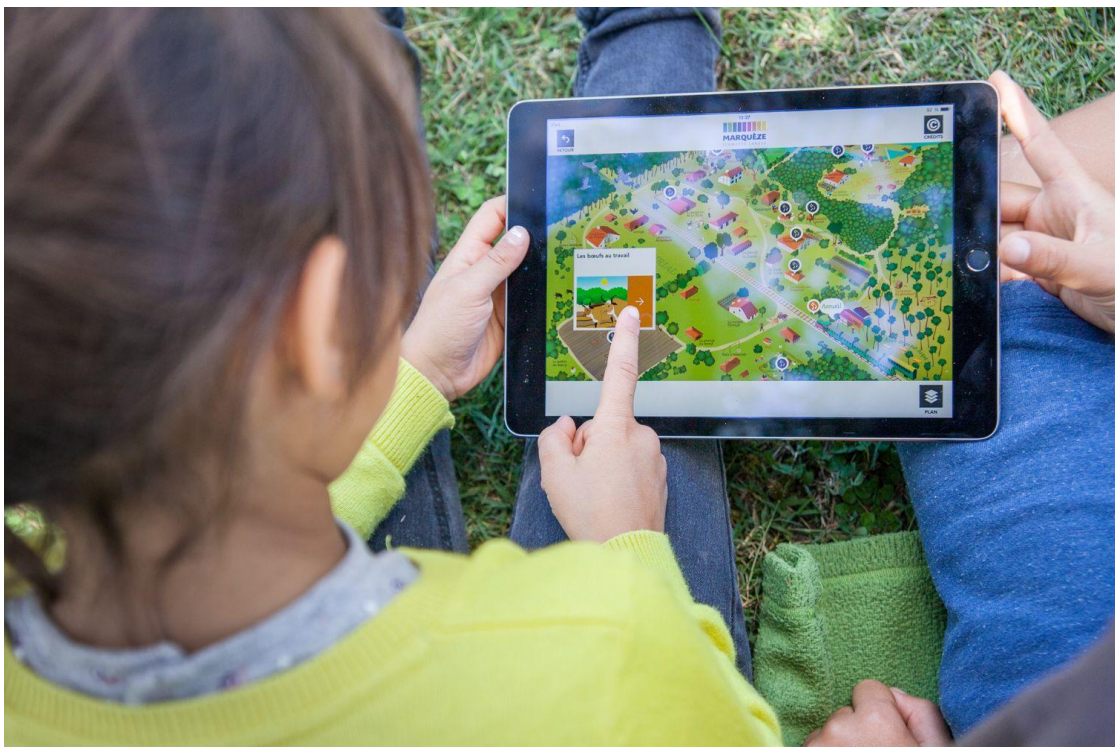
▪ Réalisation 2015 : sur les 8 parcours projetés à terme, 3 parcours ont été développés et mis en service fin juillet 2015. Ces parcours sont uniquement consultables sur des tablettes 10 pouces. Ce choix de format a été retenu afin de privilégier une découverte confortable des contenus (photos anciennes (inédites pour certaines), vidéos, photos panoramiques, etc.) et d'imaginer des jeux aux fonctionnalités plus élaborées que ce que le format smartphone aurait permis.

Ils peuvent être téléchargés gratuitement à partir de l'App Store correspondant à l'OS du visiteur (IOS Apple Store ou Android Play Store). Si le visiteur ne dispose pas de tablettes 10 pouces, il peut en louer une auprès de l'écomusée (au tarif de 2€).

L'application permet au visiteur d'enrichir sa visite de l'écomusée mais la possibilité de télécharger gratuitement les parcours de chez soi vise également à développer la relation pré-visite et post-visite avec le public potentiellement intéressé par l'offre de l'Écomusée de Marquèze.

▪ Thèmes des parcours 2015 :

- 2 parcours destinés aux publics jeune et adulte, durée type de chaque parcours : 2h :
 - « Sur les pas des métayers : suivez Pierre, métayer à Marquèze depuis 1880 »
 - « Sur les pas des femmes : suivez Jeanne, la femme du propriétaire en 1890 »
- Un parcours destiné aux enfants de 3 à 6 ans, durée type 1h30 : « Le parcours des petits bergers ».



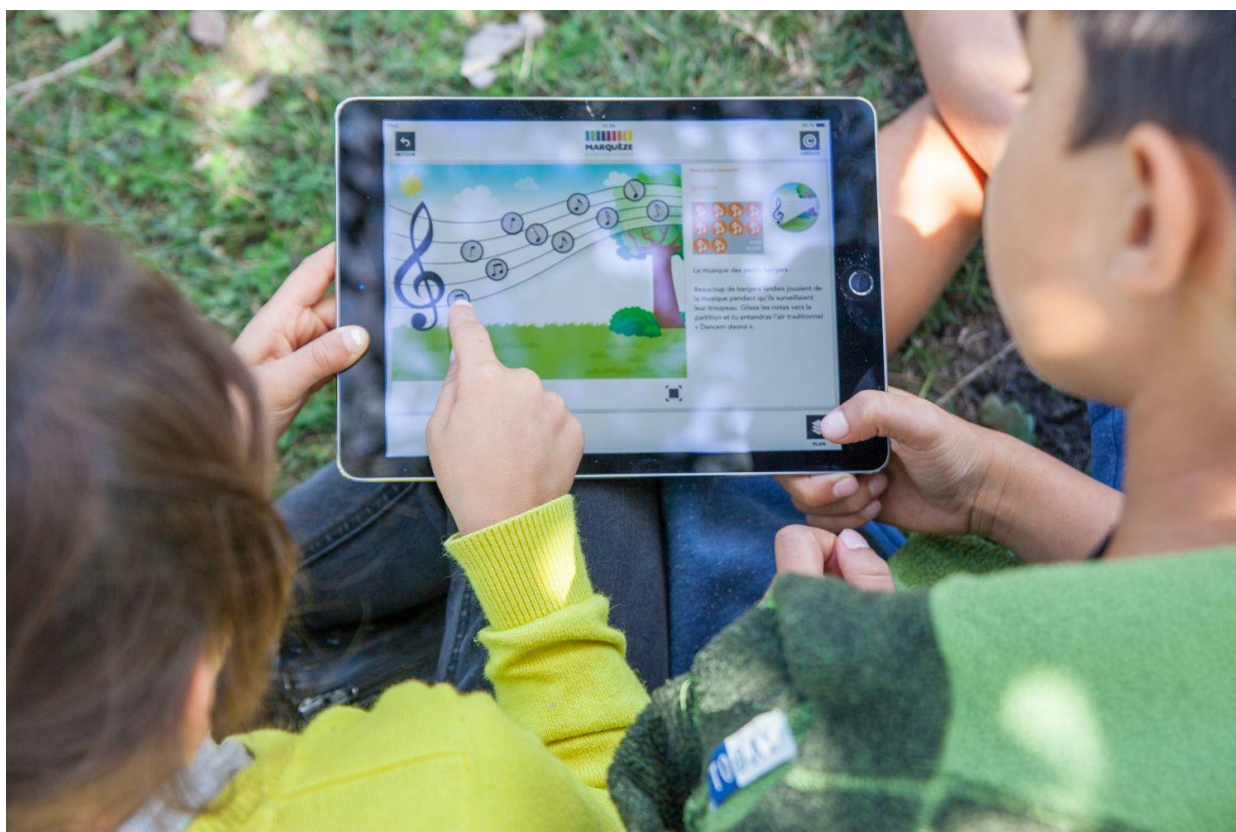


Les personnages de Jeanne et Pierre

▪ Les petits plus de ces parcours :

Fonctionnalité « album de visite » : les 2 parcours « jeunes et adultes » créés à ce jour sont particulièrement riches en contenu. Le visiteur est donc invité à créer un compte lors du lancement de l'application qui lui permettra de collecter des contenus qu'il pourra ensuite retrouver sur sa boîte mail personnelle : des recettes, des vidéos expliquant la fabrication du savon à l'ancienne ou la fabrication du pain, etc. Cette fonctionnalité n'est pas encore finalisée mais permettra à terme au visiteur de se constituer un réel album souvenir de sa visite qui pourra mêler contenus des parcours avec les photos qu'il aura prises et le trophée qu'il aura remporté.

Fonctionnalité ludification : car quasiment tous les POI (point of interest) proposés dans les 2 parcours « jeunes-adultes » permettent de gagner des moutons et de devenir en cas de bonnes réponses berger de bronze, d'argent ou d'or. Le visiteur pourra retrouver son trophée dans son album de visite et le partager s'il le souhaite sur les réseaux sociaux. Le parcours pour les enfants permet lui de collectionner des notes de musique qui une fois placées sur une partition en fin de d'utilisation de l'application, forment une petite musique traditionnelle.



©Benoit Zebra

▪ Bilan des prêts effectués en 2015 :

171 prêts de tablettes ont été effectués à titre gracieux en août et septembre (phase d'expérimentation). Durant la même période, l'application a été téléchargée à 46 reprises sur IOS et 45 sur Android. Les prêts de tablettes étaient accompagnés d'un questionnaire d'évaluation. 120 enquêtes d'évaluation ont été complétées et livrent notamment les enseignements suivants :

- 59 % des utilisateurs ont consulté 2 ou 3 parcours.
- L'activité (sa durée, ses contenus, sa facilité d'utilisation, ses jeux) a été appréciée et jugée en grande majorité instructive et innovante.
- La moitié des utilisateurs a consulté les parcours pendant moins d'1h, l'autre moitié pendant plus d'1h.

Un complément muséographique intéressant : l'application complète de façon discrète les contenus déjà présentés au sein du quartier de Marquèze. Effectivement l'un des objectifs de la scénographie du quartier est d'offrir au visiteur l'impression de pénétrer dans un quartier « dans son jus » et donc authentique, vivant. Ce choix exclut l'installation de cartels sur tous les objets et meubles mis en scène dans les maisons, les granges. Or le public exprimait depuis quelques années le besoin de plus d'informations sur ces objets qui leur sont de plus en plus étrangers. Les « cartels » proposés à partir de photos panoramiques de pièces, de façades de maisons dans l'application répondent donc à cette attente.

Un complément de visite pour le public à mobilité réduite : tous les bâtiments ne sont pas forcément accessibles aisément pour les personnes ne se déplaçant qu'en fauteuil roulant. Les vues panoramiques des différentes pièces de certaines maisons permettent donc au public étant venu à l'écomusée de découvrir plus de lieux une fois à la maison ou à la fin de sa visite.

Les différents enseignements tirés des retours des utilisateurs et des observations de l'équipe de l'écomusée seront mis à profit dans la création des 5 autres parcours. Afin d'élargir les potentiels utilisateurs, un parcours général assez court va notamment être conçu en 2016 pour tablettes et smartphones.

INFORMATIONS PRATIQUES

Parcours téléchargeables gratuitement depuis www.marqueze.fr.
(Disponibles sur Play store et IOS Apple Store)

Location de tablettes à l'accueil du Pavillon (2€ par tablette).

Ouverture de l'écomusée de Marquèze, tous les jours du 23 mars au 29 septembre 2016.
Route de la Gare - 40630 SABRES /// Tél standard : 05 58 08 31 31.

CONTACTS

Florence RAGUÉNÈS Conservateur de l'écomusée de Marquèze.

Tél : 05 58 08 31 33 // f.raguenes@parc-landes-de-gascogne.fr

Benoît FISZPAN ANDRIOT Chargé de mission communication / commercialisation

Tél : 05 58 08 31 24 // b.fiszpan-andriot@parc-landes-de-gascogne.fr