



aperçu du programme détaillé de l'espace enfants

AMO définition et rédaction du programme
muséographique de l'espace enfants

Musée des Arts et Métiers

**Conservatoire national
des Arts et Métiers**
292 Rue Saint Martin
75 141 PARIS CEDEX 03

Julie Becker, muséographe
Rue Berthelot 117
1190 Forest
Belgique

version 1 - 13.02.2026

Sommaire

1. Le concept en bref	5
<u>1.1 Identité de l'espace et nature de l'expérience de visite</u>	<u>5</u>
<u>1.2 Principaux "ingrédients" en images</u>	<u>7</u>
2. Des collections au sein de l'espace interactif : une singularité forte	13
3. Programme fonctionnel, structuration du parcours et répartition dans l'espace	15
<u>3.1 Présentation de l'espace</u>	<u>15</u>
<u>3.2 Programme fonctionnel et éléments architecturaux intégrés à la mission de maîtrise d'oeuvre</u>	<u>18</u>
<u>3.3 Aperçu sommaire des dispositifs muséographiques et répartition spatiale</u>	<u>19</u>
4. Pistes formelles pour la scénographie et le graphisme	21
<u>4.1 Univers scénographique</u>	<u>21</u>
<u>4.2 Univers visuel, graphisme, langues et niveaux de texte</u>	<u>23</u>

Le présent document constitue une **version abrégée** du **programme muséographique détaillé du futur espace enfants destiné aux 5-10 ans du Musée des Arts et Métiers (MuAM)**. La création de cet espace est inscrite dans le Projet Scientifique et Culturel du Musée comme l'un des axes de développement de son parcours permanent¹. Il viendra prendre place dans les 219 m² de l'actuel Café des Techniques.

Cette version synthétique est destinée à la phase «candidature» du marché de maîtrise d'œuvre : elle ne reprend que les chapitres nécessaires à une première compréhension générale du projet. Les candidats invités à remettre une offre se verront remettre une version complète, comprenant des éléments sur la façon dont le projet s'inscrit dans la stratégie de l'institution ; comment il aborde les besoins et spécificités de son public-cible ; ainsi que les fiches-dispositifs et une première liste d'objets.

Ce document constitue l'un des rendus finaux de la **mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMO)** qui m'a été confiée entre novembre 2025 et février 2026 pour accompagner les équipes du Musée, déjà au travail sur le projet, dans l'élaboration du concept, puis des dispositifs de l'espace.

Ce programme est **une œuvre collective**, le fruit d'une étroite collaboration avec le "noyau dur" de trois personnes issues du Département des expositions et des manifestations culturelles et du Département des publics ; le Groupe de Travail (GT) inter-services ; le Comité scientifique dédié au projet et la Direction du Musée. Ensemble, nous avons rassemblé nos sources d'inspiration, filé des métaphores, arpenté des couloirs, ouvert des vitrines, bricolé des maquettes, rencontré des enfants-testeurs... une co-création poussée dont nous espérons qu'elle se poursuivra en phase de Maîtrise d'œuvre du projet.

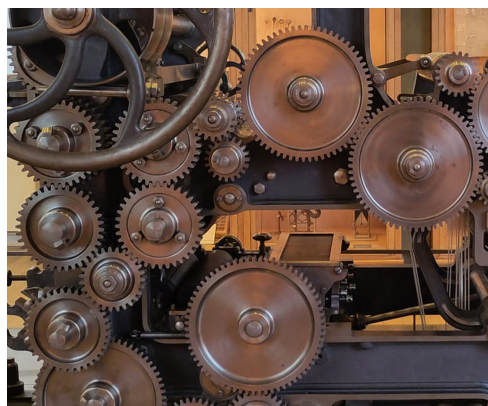
¹ Projet scientifique et culturel, Musée des Arts et Métiers, avril 2025, p. 49 : "3.1.2.7 Créer une programmation, un parcours et un espace enfant".





Chaleureux remerciements aux personnes ayant contribué à nourrir ce travail, pour leur disponibilité, enthousiasme pour le projet et générosité dans le partage et l'entremêlement des idées :

- “Noyau dur” : Anaïs Raynaud, Clara Guerry, Antonia Velay
- Groupe de travail : noyau dur + Livia Adjadj, Karine Alexandrian, Valentina Castro Rodriguez, Guillaume Delcourt, Sabine Stamm
- Comité scientifique : Anne Bationo-Tillon, François Xavier Bernard, Lilian Bezard, Agnès Florin, Simon Kechichian, Klara Kowarski, Astrid Rosso
- Autres contributeurs : Michèle Antoine, Bertrand Cousin.



1. Le concept en bref

1.1 Identité de l'espace et nature de l'expérience de visite

Cela ne fait aucun doute, le futur espace enfants du MuAM est **un atelier** : un **espace d'invention, d'apprentissage et de pratique autour des techniques**, à la croisée entre le studio de la designeuse, l'établi de l'artisan, le poste de travail de l'ouvrière, le garage de la bricoleuse, le FabLab du maker et le grenier de la brocanteuse.

On y entre après avoir **revêtu une tenue de travail** qui fait de nous des **inventeurs et inventrices, des ingénieurs et ingénieuses**, le temps de la visite. Dans la poche du veston sans manches que l'on enfile pour entrer dans l'espace se trouve le "sésame" de l'expérience, la clé d'activation de l'espace.

Petit outil manuel à 2-3 têtes, il va permettre soit :

- d'effectuer directement certaines actions techniques (ex : allumer la lumière en tournant d'un quart de tour, visser un écrou dans le module dextérité...)
- d'accéder aux mécanismes qui servent d'interface aux dispositifs : ouvrir le boîtier qui contient la manivelle, lancer l'installation multimédia, débloquer le tapis roulant...)

Powerdyne skate tool



Zoom Kindermuseum, Autriche

L'atelier est composé de **plusieurs îlots distincts** les uns des autres, entre lesquels on circule à son gré et autour desquels **on s'affaire alternativement seul et à plusieurs**. Chaque îlot propose de relever un défi technique, de s'exercer à un geste, ou encore d'entraîner son imagination. On essaie, on se trompe, on recommence... parfois, on finit par réussir et parfois pas, et ça fait partie de l'expérience.

Note : l'espace se cherche encore un nom.

Le temps s'écoule autrement dans cet atelier, dont la visite constitue **une pause dans la frénésie** quotidienne des rythmes familiaux. On y croise des mines concentrées et réjouies, des corps tout à la minutie d'un geste du poignet et d'autres tout au plaisir de grands mouvements déliés ; on y entend des éclats de rire, des cliquetis d'engrenage et des voix enjouées, qui prennent le temps de converser.

Il ne s'agit bien entendu pas de n'importe quel atelier : il se situe **au cœur du Mu-sée** des Arts et Métiers, qui conserve 1001 machines et appareils inventés ces 300 dernières années. Une intarissable source d'inspiration, une palette d'essais et de solutions, un cadeau des inventeurs du passé. **Certaines de ces inventions ont été sorties des réserves et placées dans l'atelier des enfants**, au centre de chaque îlot, à hauteur et disposition des jeunes inventeurs et inventrices.



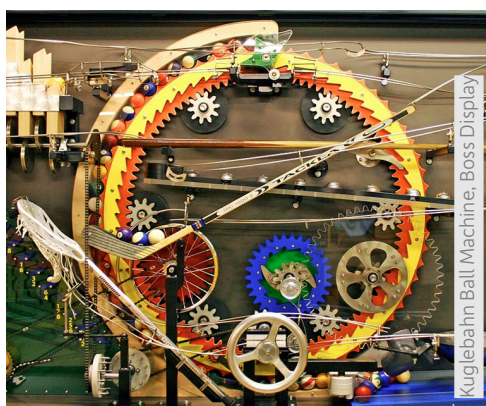
© MuAM / Photo Franck Botté



Young V&A, Londres



Tinkering studio, Exploratorium, SF



Kuglebahn Ball Machine, Boss Display

Tournevis

L'atelier des enfants inventeurs *

Des objets précieux, marque de la confiance faite aux enfants dans cet espace (tout de même protégés contre les incidents, bien sûr).

La “clé d'activation” incarne la **rencontre de la main et de la machine** qui permet la mise en branle, littérale et métaphorique. Le **mouvement est au cœur** de l'expérience dans cet atelier : pièces de collections qui s'animent ; corporalité des apprentissages par le faire ; dispositifs qui mettent au défi de soulever, déplacer, transmettre ; émotion esthétique ; élan collectif ; regard qui change sur ses propres capacités et celles des autres...

Tout dans ce lieu est aussi une **ode à l'ingéniosité**, une invitation à la curiosité et à la manipulation : il regorge de systèmes malins et parfois loufoques ou poétiques, non seulement au sein des îlots d'activités, mais aussi aux coins vestiaire, lecture ou relaxation. C'est un lieu où **tout est pensé pour le confort et l'épanouissement** des enfants et de leurs accompagnateurs, **une bulle à part** au sein du Musée, avec sa propre étiquette et son propre univers scénographique. Une visite de l'espace enfants n'en constitue pas moins une **excellente initiation au MuAM** : on y éveille l'envie de découvrir les autres salles du Musée, outillé des acquis engrangés dans l'atelier qui sont autant de clés pour faire sens du reste du parcours.

L'atelier est destiné aux publics individuels et se découvre **en autonomie**, c'est-à-dire en l'absence de personnel de médiation. Un membre du personnel est présent à l'entrée pour accueillir les familles et effectuer le contrôle des tickets, puis enfants et adultes entrent ensemble dans l'espace. Ce sont **les enfants de 5 à 10 ans qui sont moteurs de l'exploration** : c'est leur atelier. Les **adultes qui les accompagnent** sont néanmoins invités à jouer un rôle : **plusieurs postures** leur sont proposées, sur un spectre de l'implication allant de “garant du cadre et de la sécurité de l'enfant en retrait de l'activité” à “collaborateur enthousiaste au service de l'enfant inventeur”.

* nom pos encore confirmé

1.2 Principaux “ingrédients” en images

vous avez dit “atelier” ?

avis aux scénographes !

“formule” à trouver pour ne pas figer
la scénographie dans un type d’atelier
trop précis ou figuratif - et esquisser
les univers genrés



des collections au coeur des îlots interactifs

les objets se “révèlent” ou “s’activent” de nombreuses manières, avec l’aide de la “clé d’activation” et de divers mécanismes



du mouvement, du géant, du collectif !

de l'émerveillement, de l'amusement, une réaction en chaîne géante, une course d'obstacles et des machines qu'on peut "radiographier" en fonctionnement



des visages, des mains

des enfants-inventeurs, des équipes de techniciens, une diversité de modèles d'identification, un niveau de lecture "petites histoires" qui contextualise

EMILIE DU CHÂTELET



datadelles.be



ingénieurs en herbe, insta @lim_abudhabi



Technicians, Science Museum, Londres



© Raïsa Vandamme / Le Musée des Enfants à Bruxelles

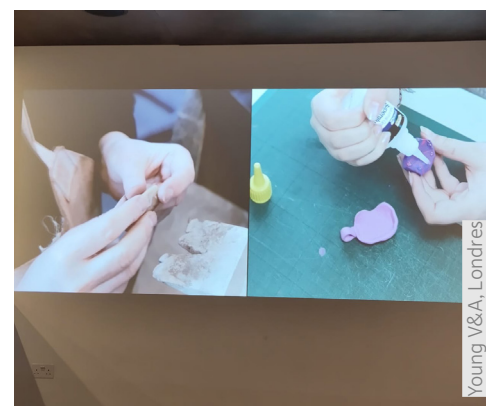


ENSEMBLE, EXPLORONS

Nous voici dans l'exposition « Des
Nous allons y faire plusieurs activi
Pour chaque activité, l'adulte lit la
à haute voix. Nous respectons les a



"Par delà l'horizon", Kascen



Young V&A, Londres



Enfants conférenciers,
<https://cfr.hypotheses.org/343>

dispositifs : 3 registres

1. “comprendre comment ça marche” & recherche de solutions techniques
2. exercice de la dextérité
3. culture de la créativité

--> activités +/- ouvertes (de manip fermée à expression créative)



UITE / Exploratorium, San Francisco



Studio Rodin, Paris



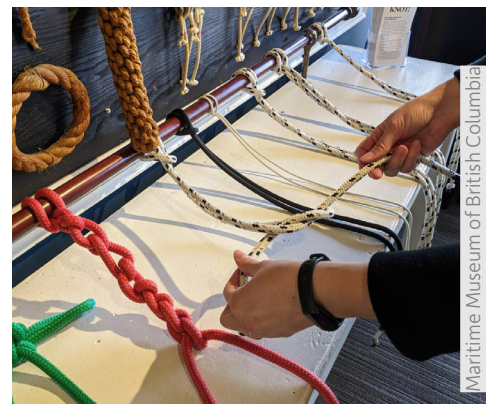
Atelier Rodin, Paris



Cité des enfants, Universcience



Ingeniocratie / Sparkoh, Belgique



Maritime Museum of British Columbia



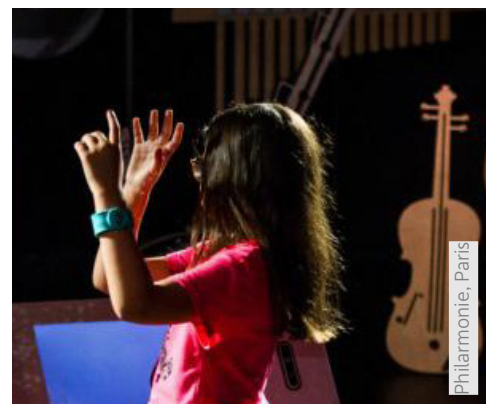
Exposition "Transparence", Grand Palais



Tricky bille



Big Blue Blocks experience



Philharmonie, Paris



TeamLab

du confort... convivial et malin

une parfait ergonomie pour répondre aux besoins des familles - avec à chaque fois une dose d'ingéniosité



2. Des collections au sein de l'espace interactif : une singularité forte

La volonté du MuAM d'intégrer des pièces de collections au sein de l'espace enfants constitue **un marqueur différenciant fort du projet** : la présence d'objets muséaux est assez rare au sein des espaces interactifs destinés au jeune public. Comme évoqué ci-dessus, découvrir les objets de collection disséminés dans l'espace fait partie intégrante de l'expérience interactive (petit côté chasse au trésor / escape game).

Les objets se “révèlent” de nombreuses manières, avec l'aide de la “clé d'activation” et de divers mécanismes (ex : illuminer la vitrine qui était dans le noir ; déclencher un film d'animation montrant l'objet en mouvement, etc.).

Leur présence **témoigne de la confiance faite aux publics** qui fréquenteront l'atelier. Selon Klara Kovarski, maîtresse de conférences à Sorbonne Université (INS-PE-Paris) et membre du Comité scientifique du projet, les **5-10 ans comprennent très bien** les notions d'**original et de copie**, de **valeur**, de **rareté** et de **fragilité**¹. Il y a dans chaque foyer des objets investis d'une grande valeur, dont la manipulation est interdite ou très encadrée. L'intégration des collections peut donc faire appel à ce “code” déjà connu pour susciter le respect.

¹ Entretien individuel, 18/11/2025.

Toujours selon elle, **se retenir de manipuler demande un vrai effort d'auto-contrôle** pour les plus jeunes visiteurs de notre tranche d'âge, pour lesquels la préhension est une modalité essentielle de rapport au monde : afin de ne pas créer de tension, nous avons veillé à ce que les collections soient certes à hauteur des enfants, mais protégées. La **juxtaposition avec des fac-simile, matériaux à toucher et autres éléments tactiles** est quant à elle fortement recommandée : cette médiation aide à apprendre à apprécier un objet que l'on ne peut pas toucher (composante importante dans la familiarisation avec le contexte muséal, utile pour découvrir ensuite le reste du parcours).

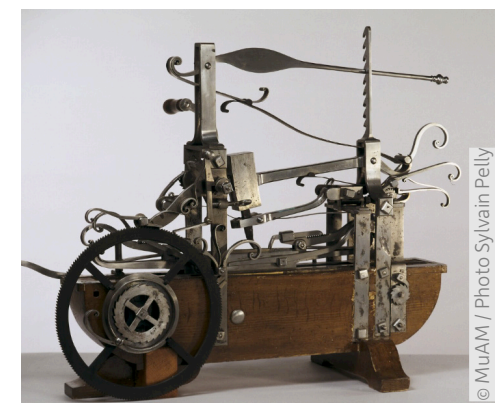


© MuAM / Photo Denis Pruvrel

Entre 30 et 40 pièces environ seront exposées. Ces collections sont amenées à jouer plusieurs rôles, selon les dispositifs et leur registre :

- comme **centre d'un défi** (comprendre le fonctionnement d'un objet : "radiographe", "réparer", re-crée tout ou partie d'une invention exposée) ;
- comme **inspiration ou indice au sein d'un catalogue de possibles solutions** pour relever un défi technique proposé (ex : s'inspirer de modèles d'engins de levage pour franchir un obstacle) ;
- comme **source de plaisir esthétique ou poétique**, de découverte (ex : jouet mécanique montré en mouvement qui suscite le double mouvement de l'émerveillement puis de la curiosité quant à son fonctionnement ; mosaïque des objets ingénieux, qui donne envie de parcourir ce foisonnement) ;
- comme **vecteurs d'histoires humaines** (celles des inventeurs de ces objets historiques et de témoins-utilisateurs de leur temps, mais aussi celles échangées entre visiteurs, autour de certaines collections au fort potentiel intergénérationnel comme les ampoules historiques) ;
- comme **liens avec le quotidien des enfants** (la question se pose ici d'éventuelles acquisitions contemporaines) ;
- comme **trait d'union avec le reste du Musée** ;
- comme **stimulants sensoriels** (ex : juxtaposition de pièces de collection et de facsimile / textures à toucher, sons etc) ;
- comme **invitation à la curiosité et à l'imagination**.

Photos indicatives, sélection en cours.



3. Programme fonctionnel, structuration du parcours et répartition dans l'espace

3.1 Présentation de l'espace

Le Musée est un **ERP de type 5 et de classe Y**. Les règles d'application en matière de prévention incendie et panique [peuvent être consultées ici](#). Elles ont notamment un impact direct sur la jauge de l'espace : avec le ratio de 5 m² par personne, on ne pourra dépasser une quarantaine de visiteurs en simultané.

Les bâtiments antérieurs au XX^e siècle présents sur le site du Conservatoire National des Arts et Métiers, dont le Musée fait partie, sont **classés Monument historique** depuis 1993. Les futurs aménagements de l'espace enfants devront donc se placer dans ce cadre, et notamment respecter le **principe de réversibilité**.

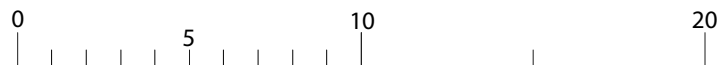
L'espace concerné, d'une superficie de 219 m², abritait jusqu'à récemment le Café des techniques. Il se situe au rez-de-chaussée, accessible depuis l'entrée du Musée en traversant la galerie du Domaine transport. L'entrée de l'espace jouxte l'une des pièces-phares du Musée, le fardier de Cugnot. L'escalier d'honneur, et son emblématique avion Adler, commence à quelques mètres.

L'espace fera dans les prochains mois l'objet d'une **remise en état**, pilotée par le Conservatoire National des Arts et Métiers (voir détails au CCTP).

L'espace enfants constitue certes un univers à part au sein du Musée, mais il n'en reste pas moins situé *dans* le Musée. En ce qui concerne l'intégration des nouveaux éléments architecturaux (notamment la mise en place de la paroi permettant de créer un sas) et des dispositifs scénographiques, nous préconisons **un dialogue entre éléments contemporains et volumes patrimoniaux**, plutôt qu'une logique de "boîte dans la boîte".

L'équipe de maîtrise d'œuvre du présent projet a parmi ses missions celle d'un relevé précis de l'espace. Nous livrons néanmoins ci-après quelques éléments d'appréhension de la zone, qui ont contribué à la première spatialisation du programme muséographique.

GRANDS VOLUMES DE L'ESPACE



plan retourné à 180° pour le confort de lecture (entrée à gauche)

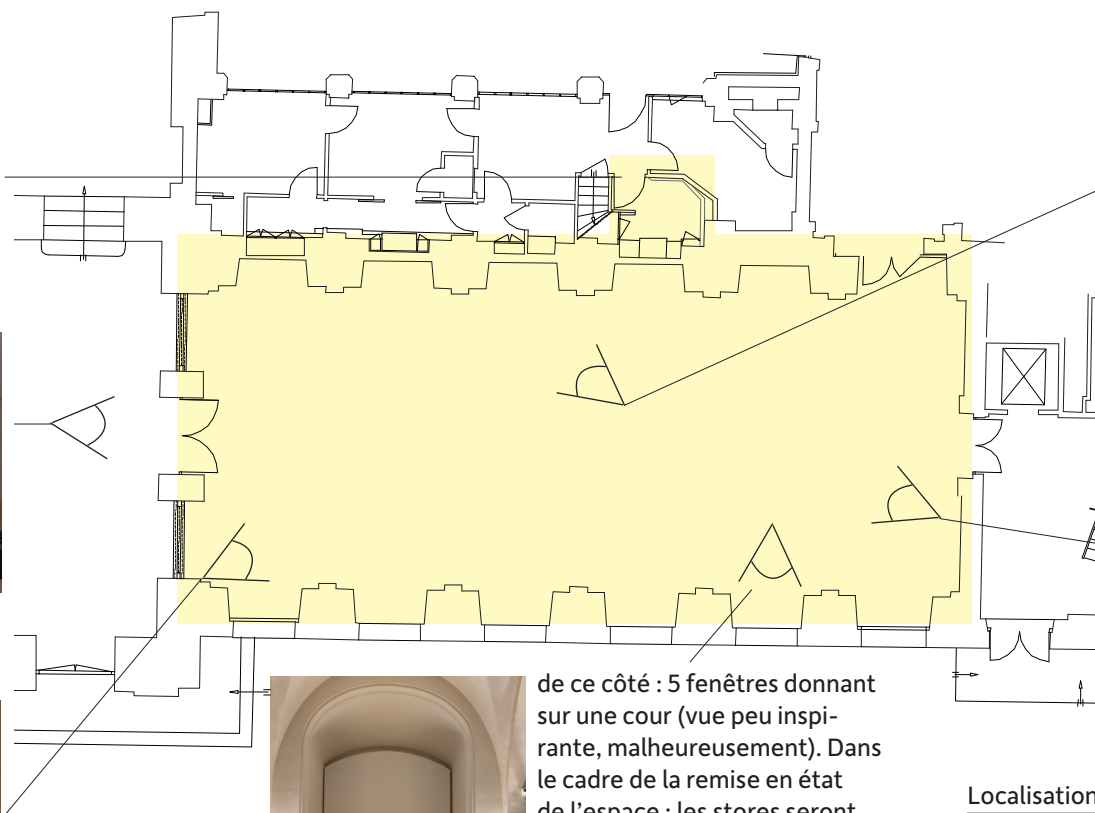
ces sanitaires, actuellement utilisés par un laboratoire, peuvent être "récupérés" et ré-aménagés pour l'espace enfants (percement à prévoir pour l'accès)



une belle entrée, avec un jeu de caché-révé à travailler au niveau des ouvertures



la cuisine, le comptoir, la vitrine seront déposés avant les travaux scénographiques

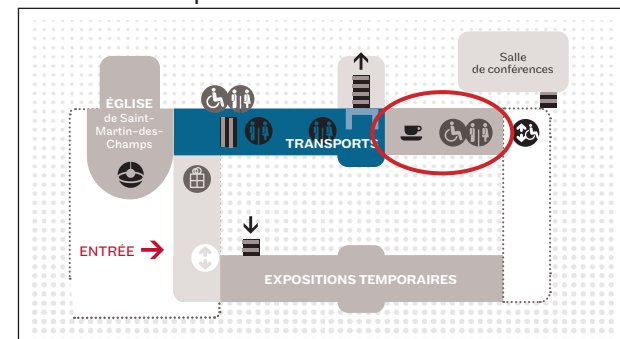


de ce côté : 5 niches recouvertes d'un film effet miroir

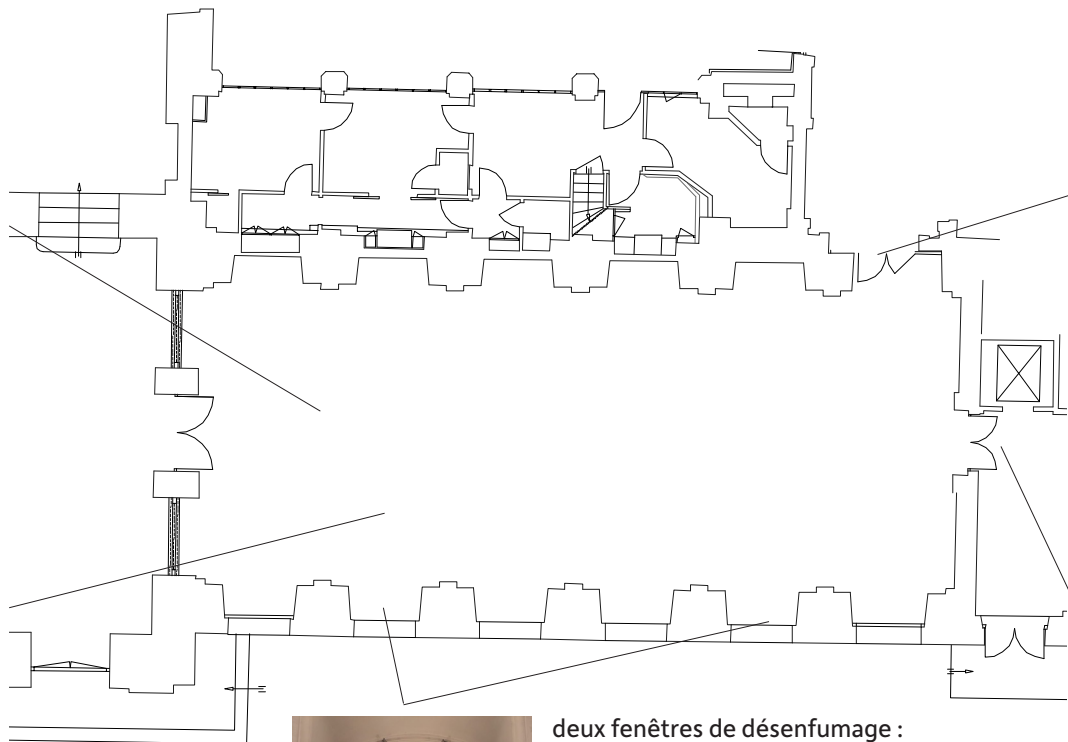
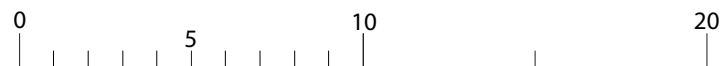


de ce côté : 5 fenêtres donnant sur une cour (vue peu inspirante, malheureusement). Dans le cadre de la remise en état de l'espace : les stores seront conservés (peuvent être ôtés ultérieurement), mais les banquettes seront déposées

Localisation sur plan actuel du Musée



POINTS DE VIGILANCE



ces tirants sont malheureusement structurels : il va falloir jouer avec / autour d'eux pour monter en hauteur (tribologgan)



nombreuses trappes et grilles dont l'accès doit être conservé



deux fenêtres de désenfumage :
ne rien disposer dans ces niches
(suggestion : empêcher l'accès des visiteurs avec un support graphique)



cette porte peut être condamnée (et même cachée)



ceci restera une sortie de secours, mais plus un point de passage (plus de traversée de l'espace par d'autres publics que ceux de l'espace enfants, porte fermée)

3.2 Programme fonctionnel et éléments architecturaux intégrés à la mission de maîtrise d'oeuvre

SCÉNARIO D'EXPLOITATION

L'accès à l'espace enfants demandera l'**acquisition d'un ticket spécifique, pour un créneau horaire** de 45 à 60 minutes (durée à confirmer) : les porteurs de tickets d'un créneau spécifique sont libres d'entrer et sortir de l'espace durant toute la durée concernée. Ce ticket peut se réserver à l'avance ou s'acquérir sur place, à l'accueil du Musée (la piste de garder quelques places uniquement disponibles sur site pour chaque créneau a été évoquée). Une quarantaine de billets sont émis par créneau.

Un **personnel** accueille les publics dans le sas de l'espace enfants, vérifie leur ticket et les oriente pour un bon début de visite. Cette personne est présente dans le sas durant toute la durée du créneau, et se charge d'une "remise à zéro" de l'espace entre deux créneaux.

Voir CCTP pour la liste des compétences requises et description précise de la mission.

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME RELEVANT DE L'ARCHITECTURE / DES TECHNIQUES SPÉCIALES

- sas :
 - nouvelle cloison de séparation permettant de créer ce sas (objectifs : gestion des flux de visiteurs, gestion acoustique, optimisation thermique)
 - parking pour 3-4 poussettes, avec système de sécurisation
 - casiers et/ou porte-manteaux sécurisés en quantité suffisante
 - assises pour 3-4 personnes
 - pour le personnel : petit meuble avec assise (petit comptoir, petit rangement sécurisé notamment pour les sacs sensoriels), 2 prises réseau, 2 prises de courant, système pour boucle à induction magnétique, 1 ouverture dans la cloison permettant un contrôle visuel sur l'intérieur de l'exposition
 - 2 entrées-sorties vers l'espace d'exposition : une "officielle", et une plus petite, réservée aux enfants
- plateforme(s) en hauteur, voire mezzanine(s), pour plusieurs dispositifs dont le "tribologgan"
- accès aux toilettes (percée à effectuer) et aménagement du bloc sanitaire. Dans l'idéal, si faisable spatialement : toilette PMR + toilette à hauteur d'enfant. Lavabo et sèche-main à hauteur d'enfant, table à langer
- système sonore et visuel permettant de signaler la fin de créneau dans l'espace d'exposition
- gestion du confort acoustique d'ensemble
- revêtements de sols, mise en peinture (sur base d'une remise en état de couleur blanche)
- si besoin de suspentes pour l'éclairage et/ou la scénographie : mise en place d'un système d'ancrage autoportant indépendant de l'architecture patrimoniale
- mise en lumière (ensemble + dispositifs et vitrines).

3.3 Aperçu sommaire des dispositifs muséographiques et répartition spatiale

Se référer aux fiches dispositifs (fournies en phase 2) pour une description détaillée.

Distinguer 4 registres différents nous a aidés à concevoir le programme de l'exposition, mais nous ne souhaitons pas que cette structuration soit visible pour les publics (pas de différenciation visuelle, pas de modules basés sur ces registres). Étant donnée la taille modeste de l'espace, nous pensons qu'il peut **se présenter comme un seul grand tout, proposant en son sein une quinzaine d'activités différentes** (qui ont, elles, un nom). La faisabilité spatiale du programme muséographique a bien été testée, mais nous avons préféré laisser à la Maîtrise d'œuvre la liberté de la répartition dans l'espace des différents dispositifs.

Rien ne s'oppose à :

- séparer dans l'espace les dispositifs issus d'un registre spécifique (lorsqu'il y a lieu de placer certains d'entre eux côte à côte, nous l'indiquons sur les fiches dispositifs) ;
- créer des regroupements, des microcosmes, des îlots avec une sous-ambiance propre.

REGISTRE "MODE D'EMPLOI DE L'ESPACE" (EMPL)

EMPL1 / Enseigne & mosaïque des objets ingénieux

Une mosaïque d'objets de collections visible des 2 côtés de la cloison du sas, avec tableau de commandes interactif du côté exposition. Mot d'ordre : émerveillement.

EMPL2 / Coin de mise en condition

Pour revêtir sa tenue, tester sa "clé d'activation", se prendre en photo (et patienter si besoin).

EMPL3 / Vidéo de bienvenue

Un briefing ludique en mode échauffement.

EMPL4 / Maquette tactile de l'espace

Pour l'orientation dans l'espace.

REGISTRE "COMMENT ÇA MARCHE ?" (MAR)

MAR1 / Démonter - remonter - détourner

Une manipe déployée autour de pièces de collection iconiques, les jouets Martin. Démonstration du principe de fonctionnement, montage-démontage-détournement de modèles 3D.

MAR2 / Dépanner

Que faire lorsqu'une ampoule ne s'allume pas ? Une manipe de diagnostic de panne, pas à pas.

REGISTRE “GESTES ET DEXTÉRITÉ” (GEST)

GEST1 / Tourner, pousser, visser...

Une manipe mécanique dans laquelle il faut effectuer des gestes techniques de base pour faire progresser une bille dans un parcours.

GEST2 / Fabriquer son propre souvenir

Un atelier de fabrication d'un objet-souvenir en plusieurs étapes, autour des techniques de l'imprimerie.

REGISTRE “DÉFIS TECHNIQUES” (DEF)

DEF1 / Bienvenue dans l'équipe

Des passe-têtes combinés à une manipe mécanique inspirée des tableaux animés. A placer dans les niches munies de miroirs (souhait : 2 tableaux, dont éventuellement un en hauteur).

DEF2 / Mur d'engrenages

Un jeu d'engrenages géant, qui nécessite une grande paroi verticale.

DEF3 / Les ingénieux s'invitent aux toilettes

Une manipe pour comprendre le mécanisme de la chasse d'eau et de petites histoires.

DEF4 / Course d'obstacles en duo

Une manipe géante nécessitant sans doute de la hauteur, dans laquelle on travaille en équipe pour faire franchir une série d'obstacles à une balle ou grand cube le plus vite possible.

DEF5 / Tribologgan

Un toboggan, qui permet de tester la résistance de différents matériaux (tapis de glisse). Nécessite une plateforme et une aire d'arrivée. A placer plutôt au fond de l'espace, pour tempérer les débordements d'enthousiasme.

DEF6 / Circuit géant à air comprimé

Un immense circuit à air comprimé en forme de boucle qui serpente dans tout l'espace, avec deux stations d'émission-réception à placer (dont une en hauteur ?). Mots d'ordre : plaisir et émerveillement.

REGISTRE “CRÉATIVITÉ ET IMAGINATION”

CREA1 / Qui se cache ici ?

Une cabane-passage réservée aux plus petits, avec des surprises lumineuses et sonores échappées de l'univers de la CREA2 (adjacent).

CREA2 / La boum des créatures poético-mécaniques

Le seul dispositif ouvertement numérique (phygital) de l'exposition, proposant de composer une créature qui rejoint ensuite un monde virtuel animé, projeté sur une grande paroi. Demande de la pénombre et une bonne gestion acoustique.

CREA3 / Cabane temps calme : histoires d'invention

Un espace confort et relaxation, dans lequel on peut écouter des histoires d'inventions. Demande une maîtrise de l'acoustique et de la luminosité.

4. Pistes formelles pour la scénographie et le graphisme

4.1 Univers scénographique

L'ode à l'ingéniosité se traduit formellement dans l'approche scénographique : la mise en ambiance, les circulations, la réponse à l'exigence d'éco-conception, le design des mobiliers (etc) incarnent cette idée d'**un atelier des possibles, d'un espace du "faire"** dans lequel on cherche, on essaie, on se trompe, on recommence... loin des surfaces lisses, des boîtes noires et des coques hermétiques, **le design doit au contraire "montrer comment il marche"**. Pas de mystère ou de magie : tant que faire se peut, on doit voir les ossatures, les assemblages, les tuyaux, les câblages... ce qui n'interdit pas une exigence esthétique d'ensemble.

Tout dans cet univers est "malin" ou ingénieux, des casiers à la tenue que l'on revêt, à la clé d'activation, aux toilettes et assises, et nous aimerions que la scénographie réserve des surprises, des récompenses cachées pour celles et ceux qui observent et explorent.

Un principe à concilier avec les impératifs de sécurité (n'oublions pas que les enfants auront un outil à la main - il ne faudrait pas qu'ils puissent démonter le mobilier).

Nous avons pu tester le mot "atelier" avec les enfants de deux classes de CM1 lors d'une séance de tests organisée par les équipes du MuAM fin janvier 2026. Il en ressort que le mot est bien compris, sans distinction de genre, et qu'il est associé au temps libre, à un endroit où l'on fabrique, où l'on rêve et imagine, où l'on fait des choses avec ses mains. Nous avons aussi présenté aux enfants 5 univers visuels volontairement contrastés autour de l'idée d'atelier, et récolté les préférences en surveillant un éventuel biais de genre. Il en ressort que :

- les univers du laboratoire et de l'atelier de peinture sont les plus plébiscités, et aussi les plus rassembleurs en termes de genre ;
- l'univers "steam punk" plaît plus aux garçons qu'aux filles ;
- l'univers couture est clairement connoté "filles" et celui établi dans le garage "garçons".

Ceci plaide pour **une approche qui ne soit pas trop littérale ou figurative** : l'espace ne doit pas ressembler à un atelier en particulier que l'on pourrait visiter dans la "vraie vie", mais plutôt décliner cette idée du temps libre, du faire et des possibles en un univers propre (et ses potentiels microcosmes internes), créé pour l'espace.



Film "Wonka"



Tomy Wow!



Light play / Wonder spaces



Industriemuseum, Gand, Belgique



Sweet Sin Bakery, Las Vegas



Expo Kapla Versailles



Universcience / N Breton



Thinkery, Austin Children's Museum



"Il était une fois Disney"

4.2 Univers visuel, graphisme, langues et niveaux de texte

UNIVERS VISUEL

Le même fil rouge “ingéniosité” s’applique au traitement graphique de l’exposition. Étant destiné en partie à des non-lecteurs, le graphisme de l’espace enfant **doit combiner de façon intime des éléments textuels et de l’illustration**. Est-il possible de rendre le texte moins intimidant ? Nous imaginons **un graphisme qui incarne cette idée d’expérimentation, d’idées en ébullition, de droit à l’erreur** (avec pour-quoi pas des ratures et gribouillis par endroits, tout en restant accessible pour les primo-lecteurs). Une piste pourrait être de s’inspirer de dessins d’enfants (continuation de la collecte prévue auprès des scolaires impliqués dans les tests). Une unité de style doit se retrouver entre le graphisme imprimé et les animations (très peu de dispositifs).

LANGUES

L’exposition est intégralement proposée **en trois langues** : français, anglais et espagnol.

Le français est la langue principale, la plus visible (choix des tailles de police, des couleurs).

Tout l’enjeu est de limiter la présence visuelle du texte dans l’espace d’exposition (on ne veut pas donner l’impression qu’il y a beaucoup à lire), tout en offrant ce multilinguisme.

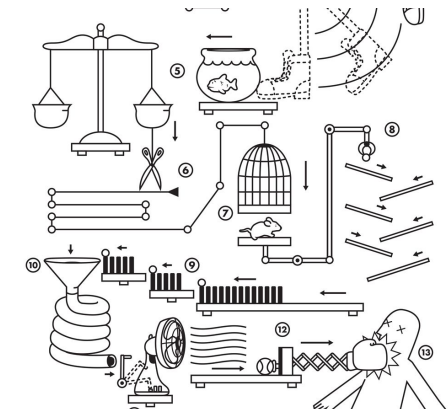
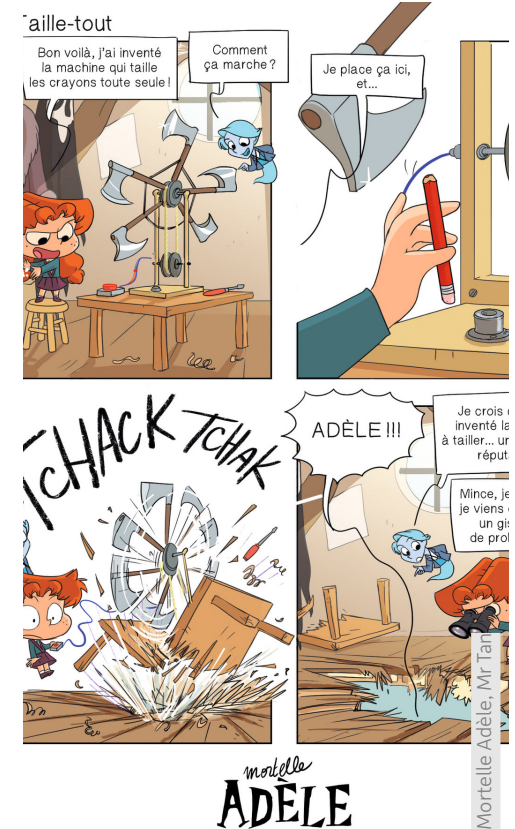
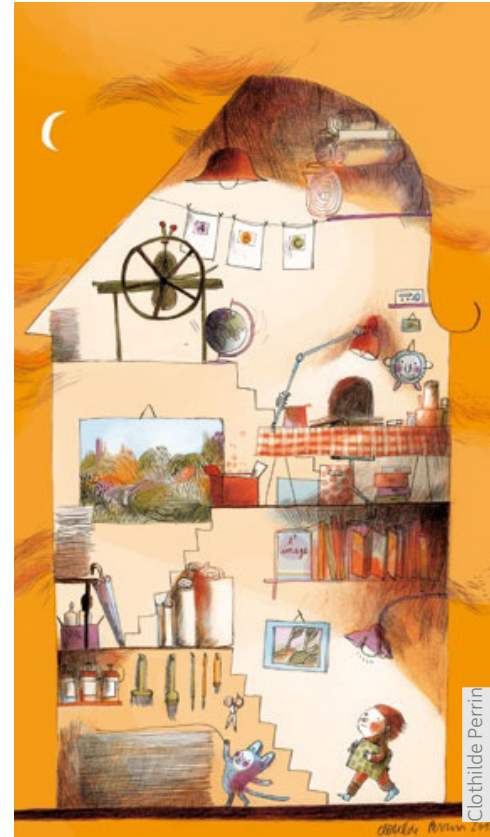
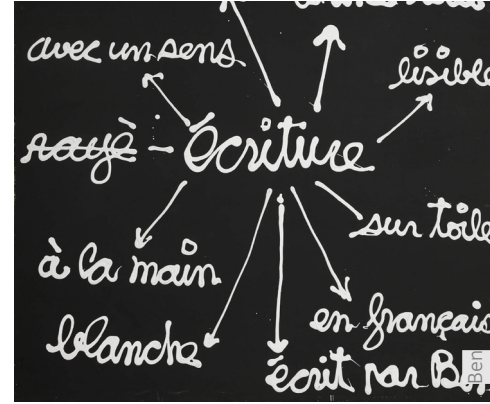
L’équipe graphique pourra proposer un système permettant de réduire la place prise par les traductions (clapets, fiches superposées montées sur arceaux...).

NIVEAUX DE TEXTE

A ce stade, nous avons identifié les niveaux de textes récurrents suivants :

- Titres de dispositifs
- Consignes illustrées
- Cartels d’objets, avec illustrations de “décryptage”
- Fiches “anti-sèche” à destination des adultes : fiches illustrées proposant des éléments de compréhension techniques / scientifiques autour des manipes, et/ou des clés sur les apprentissages en jeu. Elles se rangent sur le côté des dispositifs, de façon discrète.
- Registres de “petites histoires” : il s’agit d’éléments de contextualisation historique, la plupart du temps autour d’un objet exposé. Centrées sur l’humain, les petites histoires parlent du chemin semé d’embûche des inventions, de détails biographiques qui peuvent faire lien avec notre public, de la réception des inventions et de leur impact sur la vie quotidienne... Texte très court, accompagné d’une illustration poético-humoristique qui doit aider les non-lecteurs à saisir la teneur de l’anecdote.

A ceci s’ajoutent les éléments non-récurrents : habillage des fenêtres, titre de l’exposition, panneau-règles du jeu, colophon, signalétique (etc), et tous les éléments graphiques spécifiques à chaque dispositif.



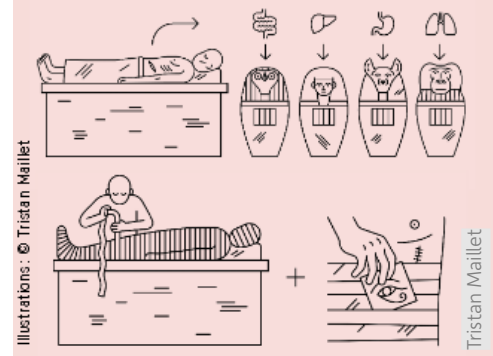


Jaune Sardine



Klankmakerij van Dranouter, Belgique

Égyptiens
L'embaumement est une technique de momification très invasive, au cours de laquelle les cavités anatomiques sont vidées et des substances antiseptiques sont appliquées sur la peau ou injectées à l'intérieur du corps pour en ralentir la décomposition. Les Égyptiens anciens employaient chaux, résine ou natron afin de préserver les corps. Chez ces derniers, le rituel pouvait durer de trois jours jusqu'à soixante-dix jours pour les prêtres ou les pharaons.

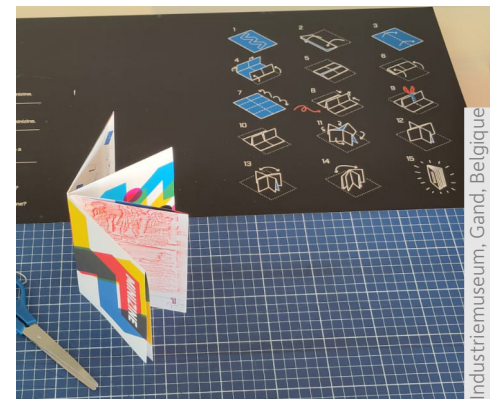


Illustrations : © Tristan Maillet

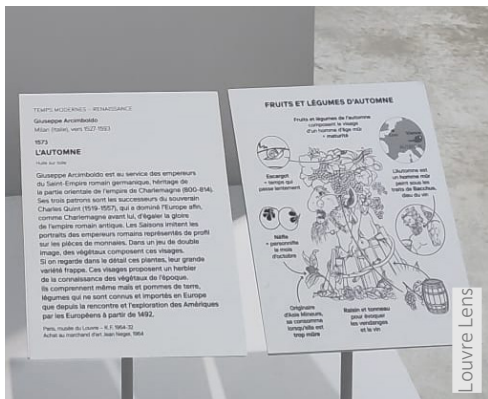
Tristan Maillet



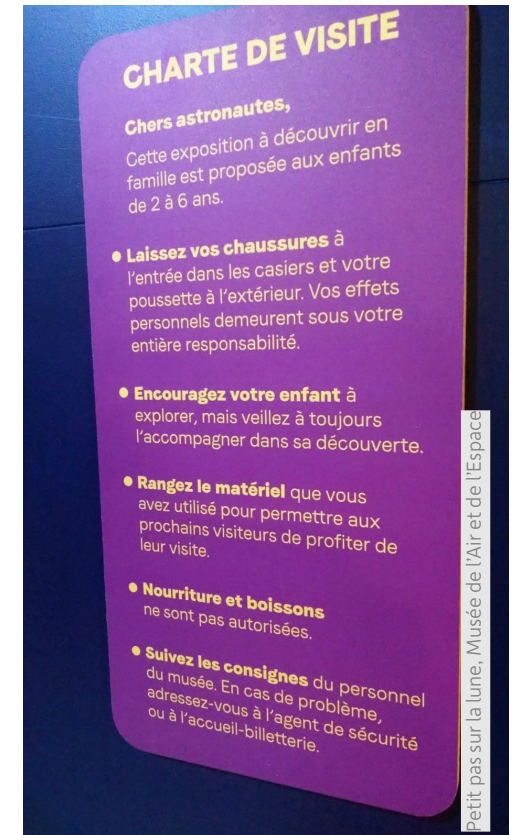
Musée de l'Air et de l'Espace



Industriemuseum, Gand, Belgique



Louvre Lens



Petit pas sur la lune, Musée de l'Air et de l'Espace

petit aperçu des imaginaires

auto-portraits en enfant-inventeur
/ inventrice et idées d'inventions,
dessins issus des tests effectués en
janvier 2026 avec des élèves de CM1

