

**Start-Cities / Occurrence
DBcom
POLE MUSÉAL BEAUVOISINE**

**PHASE 3 /
restitution Atelier 2 /
préparation Atelier 3**

Lundi 20 mai 2019



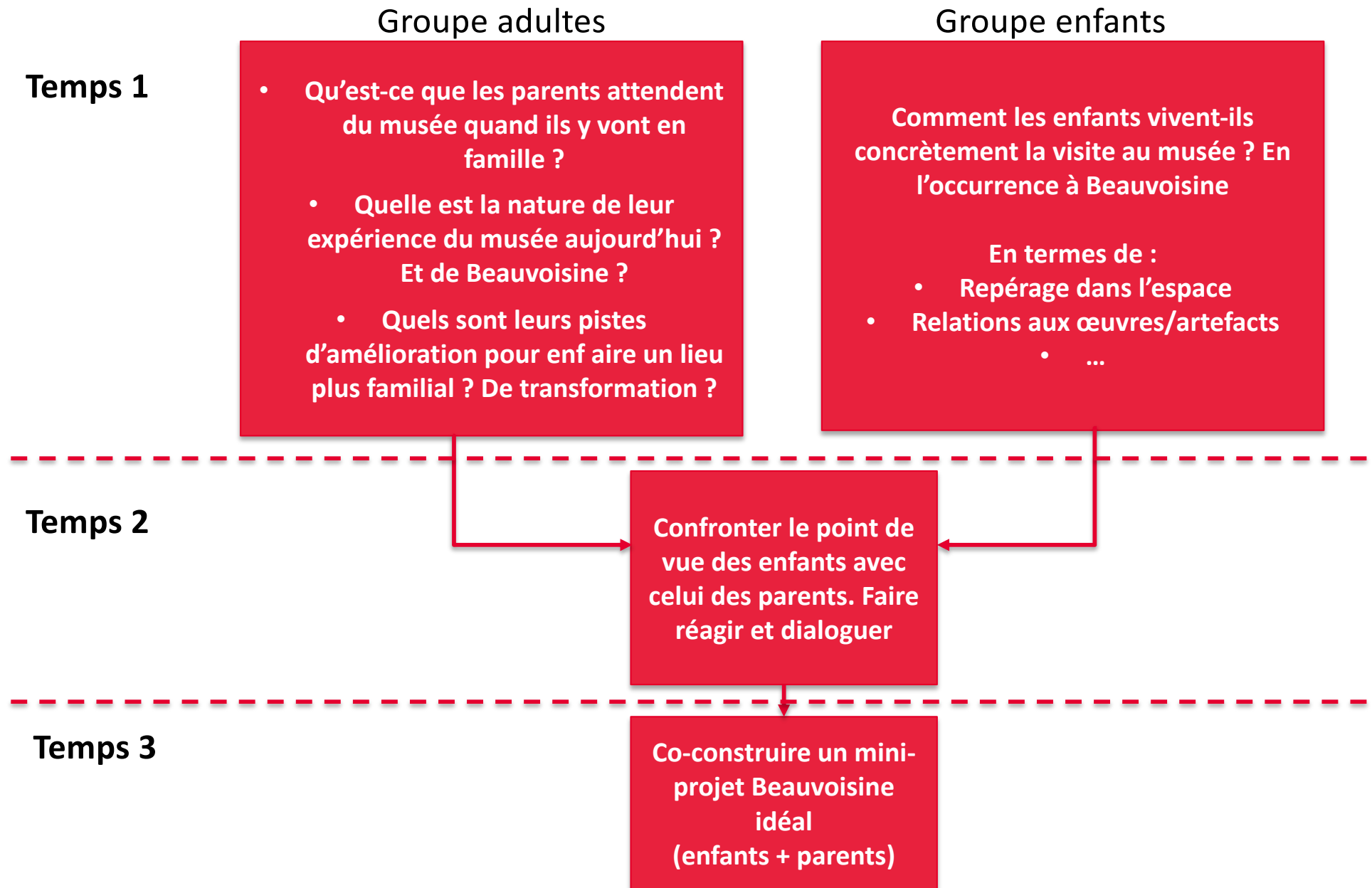
Ordre du jour / Sommaire

1.	REX sur l'Atelier 2.....	03
a.	Temps 1 : focus groups (adulte).....	07
b.	Temps 1' : parcours enfants.....	25
c.	Temps 2 : ateliers Kapla (enfants <i>et</i> adultes).....	31
2.	Organisation de l'Atelier 3.....	41

I- REX SUR L'ATELIER 2



Rappel : déroulé initialement programmé

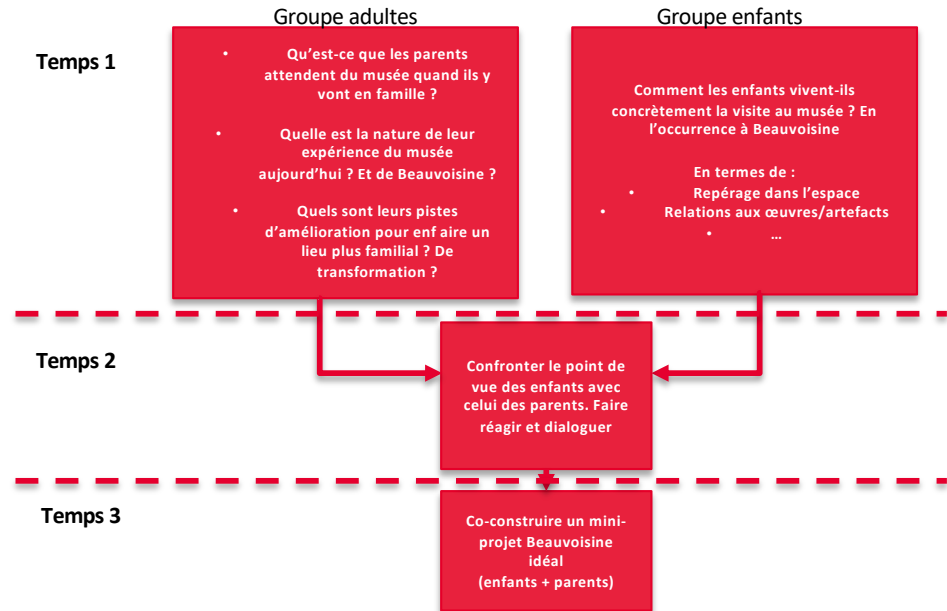




Déroulement global

Un atelier complexe à mettre en œuvre :

- Très nombreux objectifs et mobilisation de publics très différents
 - Adultes et enfants n'ont pas les mêmes facultés d'attention
- Timing limité ou trop long, compte tenu des objectifs, du nombre et du type de participants
- Demandes complémentaires (stimuli visuels) qui n'ont finalement pas pu être intégrées au déroulé faute de temps
- Contraintes spatiales et organisationnelles fortes : lieu vaste et compliqué (musée), salles de FG éloignées et pas dimensionnées
- « Règle du jeu » qui n'a pas été claire pour tous les parents : certains se sont inscrits croyant participer à un des « ateliers enfant » organisés habituellement par le Musée et le Musée des Antiquités



Dérroulement global

- Participation importante, voire limite en nombre d'enfants au regard des contraintes logistiques (disposition des lieux, taille des salles)
 - 13 adultes
 - + 16 enfants
- Échantillon au profil +hétérogène que lors de l'atelier 1
 - Adultes : une majorité d'habitues de la culture, mais aussi 3 à 4 profils plus éloignés qui ont amenés une autre sensibilité aux échanges
 - Enfants : une majorité de petits (5-6 ans) qui ont parfois difficilement cohabités avec les plus grands (5 enfants de 10-12 ans)
- Animation assurée par de nombreux intervenants...
 - Groupement : PB + BH + FC
 - RMM : 2 médiatrices + FH
- ...et qui a mobilisé de nombreux autres personnels « internes » : recrutement, communication...



Déroulement global



Des contributions très riches au global qui fournissent insights, recommandations :

- **Transversales, sur le positionnement et le type d'offre et de service à proposer aux publics**
- **Partis pris d'aménagement (cf. architecte-muséographe)**

Une iconographie (photos, vidéos) riche... à exploiter

Mais :

- **une animation et un traitement des contributions lourds malgré les nombreux intervenants et animateurs...**
- **Une information avant l'atelier sans doute insuffisante (voire après) :** des participants qui n'ont pas été toujours satisfaits du déroulement de l'atelier : certains parents sont partis avant la fin, et l'atelier a dû être arrêté à 16h30 vs 17h

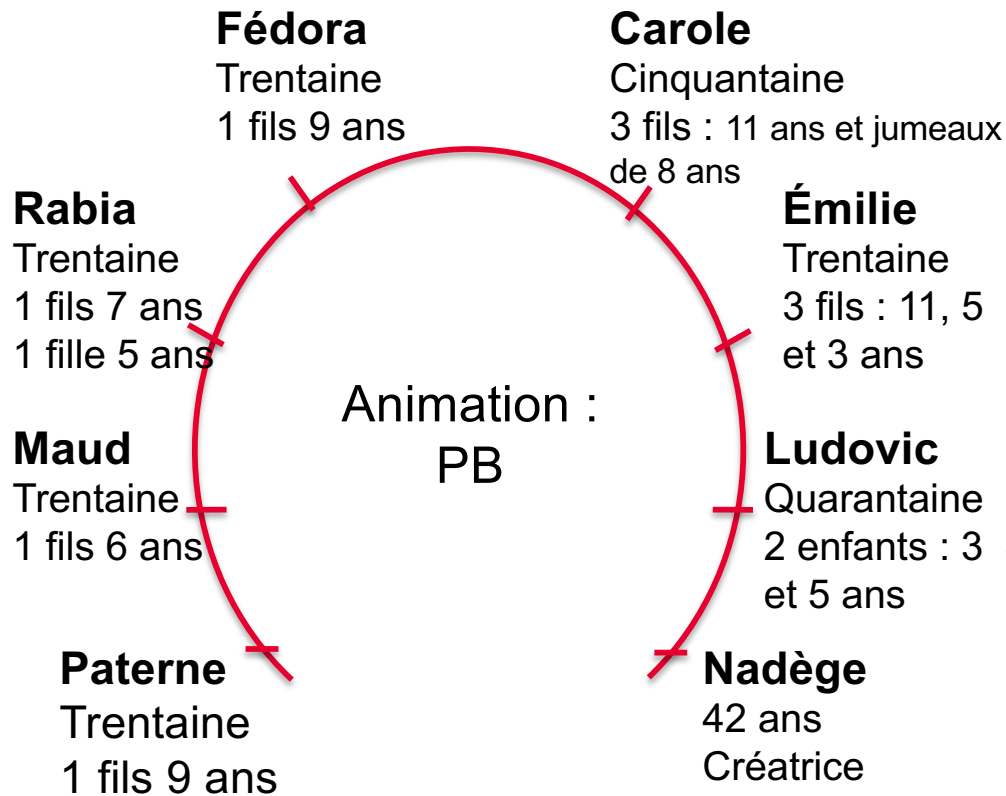
I- REX SUR L'ATELIER 2

a) Temps 1 : Focus Groups adultes

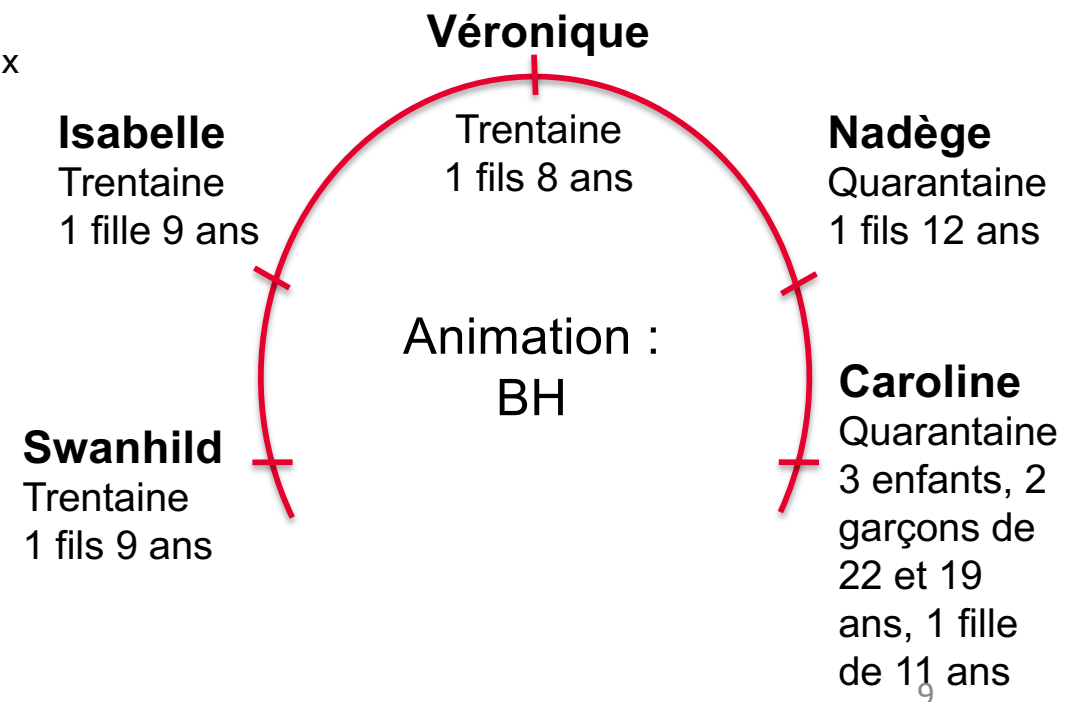
2 groupes distincts

- 2 groupes très typés du fait d'une composition très différenciée

Groupe 1 « LES FORMATEURS »



Groupe 2 « LES EMPATHIQUES »





2 groupes aux visions bien différenciées

Groupe 1 « LES FORMATEURS »

- Les profils sont majoritairement **habitués des lieux et pratiques culturels** (1 seule vraie exception)
- Ils souhaitent transmettre une culture à leurs enfants. Celles-ci peut être institutionnelle (arts, patrimoine...), plus « populaire » (manières de faire) ou encore éthique (autour du développement durable, ou simplement des règles de socialisation)
- Le rôle des parents : transmettre. Ils sont donc moteurs. Ils proposent et organisent les sorties, convainquent leurs enfants si besoin, expliquent durant celles-ci...
- Le signe de réussite de la sortie familiale :
 - Côté enfants : quand ce qu'ils ont proposé est adopté par les enfants, qu'ils ont appris quelque chose et se sont amusés
 - Côté parents : faire plaisir malgré tout aux enfants, partager avec eux un moment, voire apprendre ensemble

Groupe 2 « LES EMPATHIQUES »

- Les profils sont majoritairement **éloignés des lieux et pratiques culturels**, et en particulier du musée
- Leur mot d'ordre : « le plaisir partagé. Il ne faut pas qu'on sorte en se disant il faut que je le cultive »
- Le rôle de parents : d'abord faire plaisir, être à l'écoute des attentes de l'enfant (majorité d'enfants uniques dans le groupe)
- Ce groupe est plus sensible à la forme, aux attentions (espaces d'accueil, services proposés...), à la prise en compte des minorités (handicap, vegan...) qu'aux questions de fond liées à la transmission
- Le signe de réussite de la sortie familiale : « celle qui fait briller les yeux des enfants », et celle qui permet un véritable échange entre parents et enfants *après la visite*



Les sorties en famille qu'ils aiment et pourquoi

LES MUSÉES

- **Plusieurs possibilités de visite dans un même lieu (idée du plan B au besoin) :**
 - Le centre Georges Pompidou (Paris) :
« il y a plein de choses différentes. Un peu comme dans un Multiplexe de cinéma. On ne sait pas trop ce qu'on veut voir et on va cibler parmi un panel d'exposition. Si l'expo ne nous plaît pas ou que les enfants n'accrochent pas ou peut aller en voir une autre. Voire on peut bifurquer sur autre chose »
- **Pour toutes les tranches d'âges** avec des expositions, des endroits très différents, des ateliers :
 - La Cité des Sciences et de l'Industrie
 - Le Musée Grévin avec l'exposition sur Tyrex
- **La qualité du lieu** (architecture, luminosité, espaces de circulation...) pour redécouvrir les « œuvres en vrai »
 - Le Louvre : « on a la sensation de redécouvrir des tableaux »
 - Musée d'Orsay
- Le **côté interactif voire immersif** qui impressionne, rend le propos plus accessible et l'enfant plus actif
 - Mémorial Jeanne d'Arc
 - Biotropica (Val de Rueil)
 - Châteaux qui prêtent les costumes d'époque aux enfants
 - Musée d'Histoire Naturelle de Bergame
 - Musée Grévin
- Un **thème accessible**, des contenus limités n'exigeant pas trop de concentration :
 - Musée du Chocolat à Barcelone



Les sorties en famille qu'ils aiment et pourquoi

AUTRES LIEUX CULTURELS

Parce qu'ils **sont incontournables et sources d'émerveillement**

- La Tour Eiffel

Parce qu'ils misent sur le **« faire »** et permettent d'apprendre l'air de rien **« tout ce qui est écologique, fabrication maison, enjeux écologiques »** :

- La Ferme pédagogique
- Les ateliers de la Cop 21
- Les ateliers de la Métropole

Des **lieux intérieurs et extérieurs** :

- Les villes pour l'expérience urbaine/architecturale/patrimoniale qu'elles proposent
- La Ville de Loches : à la fois la richesse patrimoniale, la « mise en scène », les « jardins remarquables »
« ça allie l'intellectuel et le physique car quand ils sont plusieurs ça s'agite et ils ont besoin de se dépenser »
- Versailles : château et jardin

AUTRES TYPES DE LIEUX

Pour **se détendre en famille** :

- Le parc Saint Paul (parc de loisirs à proximité de Beauvais)
« penser à rien, se laisser emporter par le mouvement de la machine (...) on se laisse porter par l'animation »

Pour l'**aspect « ludique »** qui fait plaisir aux enfants d'abord, mais se pratiquent en famille, voire avec des amis :

- Escape game, laser game, chasse aux trésors...

Pour la **convivialité** qu'il permet

- MacDonald : un lieu convivial où on peut passer du temps (beaucoup) en famille, à un prix accessible
- Le cinéma : chaque séance est suivie d'une discussion attendue par les parents

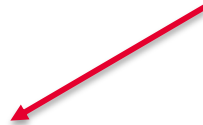
Pour les **découvertes** qu'il permet :

- Nature&Découvertes : dégustation d'insectes, de thés...
- Ateliers de la Cop21



Leur image des musées pour la famille

- Pas de vision monolithique du musée, plutôt celle d'une offre très variée entre « lieux ludiques, figés, calmes, ennuyeux, savoir, découverte, temps qui passe... »
- Mais dès lors, des offres très segmentantes en termes de public, selon :
 - Le thème « Ça dépend du nom. Le musée de la poterie, je me dis que ce n'est pas ce qui va leur plaire en ce moment »
 - La modernité ou pas du lieu et de ses dispositifs de médiation : « si ça a été rénové ou pas. Le musée du Vin à Bordeaux est hyper interactif, comparé au musée des Antiquités. Ca va pas forcément intéresser les enfants »
 - ...



MUSÉES « INTÉRESSANTS »

- Histoire naturelle
- Musée du Vin
- Musée des Beaux Arts de Rouen
- Musée Jeanne d'Arc
- Musée des Arts Décoratifs (Paris)
- Musée du Louvre
- Muséum d'Histoire Naturelle de Paris

MUSÉES « PAS INTÉRESSANT » « Trop spécialisés, trop polarisés »

- Musée de la couture
- Musée de la poterie
- Musée de miniatures
- Les musées maritimes
- Les musées qui ne se renouvellent pas (pas d'exposition temporaire)
- À la médiation privilégiant l'écrit (cartels très denses)



L'expérience des musées : leurs constats

- **Des besoins et des attentes très différents entre adultes et enfants :**
 - Les parents :
 - **Transmettre (G1) ou/et faire plaisir (G1 et 2)**
 - **Pouvoir respirer (G1) pendant que son enfant visite... mais une expérience quasi impossible aujourd'hui**
 - Les enfants :
 - **Des envies différentes selon les âges.** D'où une difficulté à venir « en famille » lorsque les âges des fratries sont trop étalés
« j'ai 4 enfants (...). Pas possible d'y aller avec les 4 d'un coup, par rapport aux âges, aux centres d'intérêt, de la concentration. Ils n'ont pas tous les mêmes envies »
 - **Le besoin de s'exprimer physiquement des enfants durant les temps de visite (se dépenser, faire...)**
 - **Le besoin d'accompagnement pédagogique** des enfants / autonomie très limitées des enfants pour apprendre : les parents doivent être actifs. Les moins enclins à cela, attendent des contenus dès lors très limités
- **Un vécu dès lors pas toujours satisfaisant :**
 - ça ne plaît pas toujours,
 - en revanche ça nécessite à chaque fois un accompagnement de l'adulte (cadrer le comportement des enfants durant la visite, guider sa compréhension...). Lequel peut être vécu comme plus ou moins contraignant selon le nombre, âge et type d'enfant



L'expérience des musées : leurs constats

- Face à ces besoins et attentes, l'institution muséale en général répond de manière plus ou moins adaptée :
 - La médiation n'est pas toujours au rendez-vous : beaucoup de textes parfois, pas assez d'immersif...
 - Une lisibilité de l'espace, de son organisation et de ses collections difficiles. En particulier pour les enfants.
 - **+ facile avec des pré-adolescents et adolescents, plus autonomes : « les plus grands arrivent à se repérer avec les plans. A partir de 9-10 ans, ils peuvent se repérer dans l'espace »**
 - Une accessibilité / inclusivité perfectible : des espaces pas toujours adaptés aux mamans en poussette, et plus largement aux enfants handicapés.



Beauvoisine pour la famille, aujourd'hui c'est...

- De manière transversale : des espaces peu lumineux et un peu exigus

MUSÉUM

- Les animaux
- Les scénographies (dioramas et galeries) : un bon prétexte pour échanger avec les enfants
- « Les origines de la vie »
- L'ambiance parfois inquiétante : présence de squelettes, salles sombres,
 - « ça fait un peu peur c'est bien »
- La diversité et la profusion des collections
- Les nombreuses activités et animations proposées : exposition photo « Wild »

MUSÉE DES ANTIQUITÉS

- En +
 - Sections égyptologie, antiquités
- En –
 - « pas adapté pour les enfants, pas mal de choses qui sont figées », sollicite plus les parents... parfois démunis face à érudition du lieu
 - Hétérogénéité de la scénographie (entre antiquités et Moyen-Âge)
 - Section Gothique « très passéiste »,
 - Ambiance « tristounne »
 - Médiation datée (cartels trop petits) et manque de personnel



Beauvoisine pour la famille, aujourd'hui c'est...

- 2 musées connus par la plupart, liés à leur scolarité ou à celle de leurs enfants... mais des lieux sans visibilité pour les non-rouennais (nouveaux habitants) : déficit de communication
- Des lieux de transmission (découverte, contemplation...), parfois d'animation (certains ont l'habitude de fréquenter les ateliers des musées)
- Le muséum apparaît le plus adapté des deux à une visite familiale : collections et ambiances... Quand le Musée des Antiquités implique un savoir préalable de la part de ses visiteurs adultes, et leur engagement des parents pour accompagner les enfants
- A noter : l'émergence de sensibilités hostiles aux animaux naturalisés
« je n'ai plus les mêmes convictions qu'avant : voir des animaux empaillés maintenant je ne peux pas. (...) J'évite de manger de la viande trop souvent... c'est pour la protection des animaux » (G2)

- Malgré le temps contraint, les 2 FG ont permis de faire émerger des premières orientations transversales très nettes

UN LIEU À VIVRE

où les adultes peuvent « lâcher-prise » en profitant du musée et de ses espaces, tout en laissant leurs enfants faire leur visite à leur rythme ou jouer

Un lieu où l'on vient en voisin, comme en visiteur

UN LIEU ATTIRANT

à la fois surprenant, immersif et ludique

Son attractivité réside dans sa cohérence

UN LIEU PLUS ACCESSIBLE

Dans le fond et la forme, l'institution va vers les publics. La médiation est plus actuelle et adaptée aux jeunes publics et publics handicapés



Beauvoisine demain : lieu à vivre

Pour en faire un lieu à vivre... notamment en famille mais pas seulement, les contributions évoquent :

- Un lieu devenu pluriel :
 - Plusieurs espaces (collections permanentes, expositions temporaires, accueil-librairie...) et services (café, ateliers...) qui permettent de rester plus longtemps sur place et de mieux « en profiter »
 - Un lieu d'échange dans l'esprit de la Friche Lucien
 - Un lieu où l'on peut venir en famille mais aussi avec des amis, ou en voisin du quartier
- Ouvert sur l'extérieur
 - Connecté au monde scientifique : Jardin des Plantes, universités...
 - Ouvert sur le square Maurois, lequel peut proposer des expositions/animations distinctes de celles du musée proprement dit
 - **Voire « faire un jardin des plantes dans le musée »**
 - Et les jardins peuvent devenir un motif de visite en soi (« comme à Versailles »)
- L'esprit :
 - convivial. Bar éphémère durant les beaux jours, où les gens du quartier peuvent venir en laissant leurs enfants jouer dans les jardins
 - + spacieux et lumineux : on y circule facilement (sans se cogner aux autres), contempler, etc.



Beauvoisine demain : lieu à vivre

- Une respiration pour les adultes en permettant aux enfants de devenir plus autonomes
 - « on lâche tout, on lâche prise » :
 - + libre parcours : « que les enfants puissent se déplacer librement ». Faire en sorte que les enfants puissent être plus autonomes, puissent visiter seuls pendant que les adultes prennent un verre... ou font la visite à leur façon
 - ...voire un lieu où les relations entre parents et enfants peuvent s'inverser en donnant la possibilité aux enfants non seulement de découvrir et d'apprendre par eux-mêmes, mais aussi de faire découvrir et d'apprendre à leurs parents. « quand les rôles sont inversés, ils aiment bien »

L'enjeu : permettre aussi aux adultes de mieux profiter eux-mêmes de ce qui est exposé (et pas seulement aux enfants) : « si on a plus de temps, on lit plus, on regarde plus. On n'est pas stressés. On a plus de temps à consacrer à la découverte »



Beauvoisine demain : attirant

Beauvoisine devient attirant du fait de la très grande cohérence et lisibilité de son positionnement

- Centré sur la transmission des savoirs liés (abordé à la marge) :
 - Les enjeux écologiques
 - L'évolution et le relativisme historique qu'il induit
 - Des thèmes clés : les dinosaures (l'effet Jurassic Park)
- Très forte thématization des lieux (ceux du musée et des autres espaces) :
 - Thématization des collections présentées via la recréation d'espaces/écosystèmes, d'ambiances
 - Déclinée en matière d'aménagement et de mobilier : la forme fait écho aux thèmes du musée « fauteuil en forme d'œufs de dinosaures », « jeux d'enfants en forme d'animaux »
- + immersif et donc + impressionnant / spectaculaire :
 - « faire des grandes scénographies » comme au Musée de Bergame permettant « de se mettre dans l'ambiance »
 - « il faut que ce soit impressionnant. Qu'ils soient interpellés par une mise en scène particulière »
- + participatif (notamment pour les enfants) :
 - Des ateliers pratiques : « déterrer le petit fossile qui est dans la terre »



Beauvoisine demain : attirant

- + surprenant :
 - On y voit des choses que l'on ne voit pas ailleurs :
 - **les objets en vrai (vs les écrans), à travers une relation « moins statique » aux œuvres/artefacts qu'aujourd'hui. On peut les voir sous tous les angles (passer au-dessus, en-dessous...), avec des loupes. Les toucher ?**
 - **L'immersion**
 - **Le spectaculaire**
 - On y « expérimente pour la première fois ». Ex. : dégustation d'insecte (cf. Cop21, Natures&Découvertes)
- + ludique :
 - Le jeu est omniprésent, notamment dans la médiation muséographique : Jeu via les smartphones ou des tablettes
 - Organiser de jeux concours « ils aiment bien avoir l'impression de gagner »
 - Dans le jardin :
 - **Des fontaines à eau**
 - **Des tables en pierre avec jeux de dame, échiquier, des damiers géants au sol... des éléments de mobilier pérennes**
 - **Des espaces de jeu en lien direct avec la/les thématiques du musée : jeux d'enfants en forme d'animaux, labyrinthe pour que les enfants puissent se dépenser, soirées à énigmes, déguisements...**

Beauvoisine se renouvelle en permanence pour rester attirant. Notamment via une « saisonnalité » centrée autour des dates/repères des enfants : chasse aux œufs, vacances scolaires...



Beauvoisine demain : accessible

En cohérence avec son positionnement, Beauvoisine est résolument centré sur le visiteur et cherche à lui faciliter les choses. Il est :

- « gratuit » (tous ne le savaient pas) et donc ouvert à tous, et où l'offre dérivée (restauration, objets...) est accessible aussi
- + facile d'accès (savoirs) via des formes de médiation plus actuelles : « il faut que ça parle tout de suite, qu'on n'ait pas à se poser de questions. Que ce soit immédiat »
 - **+ visuel / - texte** : « des cartouches très courts : les enfants ont une attention limitée sur la durée et nous on est limité par les enfants »
 - Une meilleure lisibilité historique pour permettre de mieux situer les éléments présentés les uns par rapport aux autres. Et aussi mettre en perspective par rapport à la vie quotidienne d'aujourd'hui
 - Des mises en scènes réalistes / thématiques
 - Des livrets/jeux adaptés aux enfants (cf. Mémorial Jeanne d'Arc, Musée du Louvre)
 - **+ interactif** :
 - Audioguide par âges (pour les + de 5 ans), et avec des « histoires »
 - Appuyer sur des boutons pour approfondir (« console à boutons avec les animaux »)
 - Hologramme projeté d'animal
 - **+ polysensoriel** :
 - Chant de baleine et d'oiseaux
 - Voire « musiques ou sons d'ambiance qui vont avec le thème et qui permet d'être en immersion », dans l'esprit de la section « révolutions » du Muséum d'Histoire Naturelle de Paris
 - Odeurs
 - Pouvoir toucher des objets (pour les enfants) : « les yeux bandés et devoir reconnaître des choses. Le côté médiéval



Beauvoisine demain : accessible

- Adapté aux publics dans leur diversité (inclusif) : enfants, handicapés...
 - Signalétique spécifique pour les enfants : « assez simple, par couleur, des formes... », « des pièces par couleurs. Egypte en jaune, Asie en rouge... »
 - Écriture en braille
 - Espaces lumineux pour les autistes
 - Barres de maintien debout pour les personnes handicapées
 - Accessible aux femmes en poussettes, et aux personnes en fauteuils roulants
- + spacieux :
 - circuler autour des objets (au-dessus, en-dessous)
- + serviciel :
 - Bar, brasserie, salon de thé...
 - Espace d'accueil circulaire avec caisse au milieu et des alcôves sur les côtés pour se retrouver, boire un café...
 - Espaces pour changer les bébés
 - Espaces de détente variés et disséminés un peu partout : Fauteuils pour se s'asseoir et se poser un peu partout (banquettes modulables, strapontin...)

- Le truc à éviter : la librairie à la fin du parcours obligé
 - « je déteste passer dans un musée où à la fin on est obligé de passer dans la boutique de souvenir »
- La bonne idée : pouvoir se fabriquer son propre livret-souvenir
 - Des expos où les cartels sont des blocs, et où l'on peut compiler son propre carnet de visite. A la fin, on peut acheter un petit classeur. Au musée du Louvre, ils ont un outil carnet : ils donnent des stickers et si on passe devant une œuvre on colle le sticker dans le carnet » (G1)

I- REX SUR L'ATELIER 2

b) Temps 1' : Parcours enfants



L'animation proposée

- Le principe : un parcours ludique à travers les 2 musées avec 2 des médiatrices les confrontant à un certain nombre de nœuds (thème des collections, ambiance, repérage dans l'espace, médiation autour des œuvres...)
- L'objectif :
 - les amener à un regard plus analytique sur le musée pour pouvoir être actif lors de la phase suivante
 - recueillir de premiers éléments de diagnostic
- Le concept proposé par le groupement suite au repérage-terrain effectué par les médiatrices (transmis le 1^{er} avril) : « aide la conservatrice à refaire fonctionner « le » musée Beauvoisine pour les enfants »

La directrice/conservatrice a dû partir en mission d'exploration en Amazonie de toute urgence. Les restes d'un animal inconnu ont été découverts et on réclame son expertise pour déterminer s'il s'agit d'un animal préhistorique ou d'un animal qui vivrait toujours aujourd'hui... Partie précipitamment, elle n'a pas pu terminer le travail qu'elle était en train de mener... or, une équipe d'ouvrier va bientôt arriver pour réaliser les travaux.

Soucieuse de rendre le musée le plus intéressant et agréable pour les enfants, elle avait identifié des éléments à améliorer à travers le MdA et le Muséum. Elle avait même commencé à écrire certaines choses... (on peut imaginer une sorte de carnet avec de premières notes à trous (en particulier lorsque le point à traiter est compliqué pour les mettre sur la piste))

Ta mission : aide la conservatrice à finir son évaluation et définir ses demandes d'amélioration...

A partir de ce moment-là, réalisation du parcours imaginé par les médiatrices...



L'animation retenue

- Une visite de découverte classique de certains aspects des deux musées par les enfants :
 - concept et principe d'animation ont finalement été définis et mis en œuvre par les médiatrices, sur la base d'éléments pré-existants
- Étapes du parcours :
 1. Galerie des Mammifères > arrêt sur le Rêne
 2. Galerie des poissons et reptiles > arrêt sur le Gavial
 3. Galerie de paléontologie > arrêt sur les fossiles
 4. Salle de médiation du Muséum
 5. Grotte / art pariétal
 6. Salle des invertébrés > arrêt sur les insectes naturalisés, maquettes
 7. Galerie des oiseaux
 8. Galerie des continents > parure + vidéo oiseau de Paradis + ours à Collier



Le document support qui a servi de fil conducteur à l'animation enfant

9. Galerie Cochet > arrêt squelette médiéval + vitrail
10. Salle des retables > arrêt sur ambiance de la salle
11. Salle Renaissance > arrêt sur couleurs, scénographie différente...
12. Salle Gallo-romaine > arrêt sur la mosaïque et le Mercure / serrure
13. Salle d'égyptologie > arrêt sur le sarcophage avec les 2 momies
14. Salle d'animation du Musée des Antiquités

Le déroulement...

- Un groupe d'enfants hétérogène : 4 enfants de 10 à 12 ans, une majorité de « petits » (aux alentours de 5 ans... ?). Des capacités diverses de concentration et d'implication dans l'exercice
- Un intérêt confirmé des enfants pour le jeu (découverte, chasse au trésor)
- Une parole explicative (pédagogique et descendante) des médiatrices et des tentatives de poser des questions aux enfants, avec peu de succès : réponses *oui ou non* (pas de développements) à des questions du type "ceci, ça vous plait ?" Et très peu de réactions ou suggestions émanant du groupe d'enfants.



Les éléments ci-dessous et qui suivent retranscrivent sous une forme compilée le compte-rendu qu'en ont effectué ses participants (les médiatrices, Frédérique Horn et François Chevalier)



...ses principaux enseignements...

- Le monde des animaux suscite l'intérêt immédiat et génère facilement des questions plus ou moins existentielles :
 - S'agit-il de vrais animaux ? Empaillés ? Qu'est-ce que ça veut dire *naturalisés* ?
 - C'est bien de pouvoir les toucher (remarque lors du toucher de morceaux de peau de crocodiles)
- Le goût pour la stimulation ou la surprise via la découverte d'éléments plus ou moins spectaculaire ou inattendus (animaux, insectes...)
- Besoin d'une information plus systématique : des étiquettes, des cartons explicatifs partout. Exemple : comment fabrique-t-on des vitraux ?
- ...et plus didactique/accessible, via des formes de médiation pas seulement textuelles :
 - Vidéo des oiseaux d'Océanie
 - Mobilisation du toucher à travers le crocodile
 - Les maquettes pédagogiques (abeilles)
 - Ou des tablettes. Ou des audio-guides
- Souci de la sécurité : la mosaïque romaine perçue comme une fosse dans laquelle on peut tomber (pas de protection)
- Le Besoin de manipuler, d'expérimenter (clé, toucher...)
- L'Envie de couleurs, de contraste, de moins d'austérité dans la scénographie



...et contributions

- Des premières propositions concernant les espaces et leurs aménagements...
 - Une boutique plus grande où l'on trouve plus de choses, par exemple des décalcomanies
 - salle de médiation (musée des Antiquités) : pourquoi pas des velux ou une grande baie vitrée donnant sur le jardin et permettant de voir la nature ? Et du gazon par terre. Plutôt que des images aux murs, il faudrait de vrais poissons dans des aquariums
- ...pour un accès facilité à certaines œuvres/artefacts ou certaines vitrines (pb de hauteur pour les plus petits) via :
 - des escaliers
 - La couverture de la fosse de la mosaïque par une plaque en verre pour pouvoir la regarder différemment
- Des espaces moins confinés et mieux éclairés dans certaines parties du Musée des Antiquités

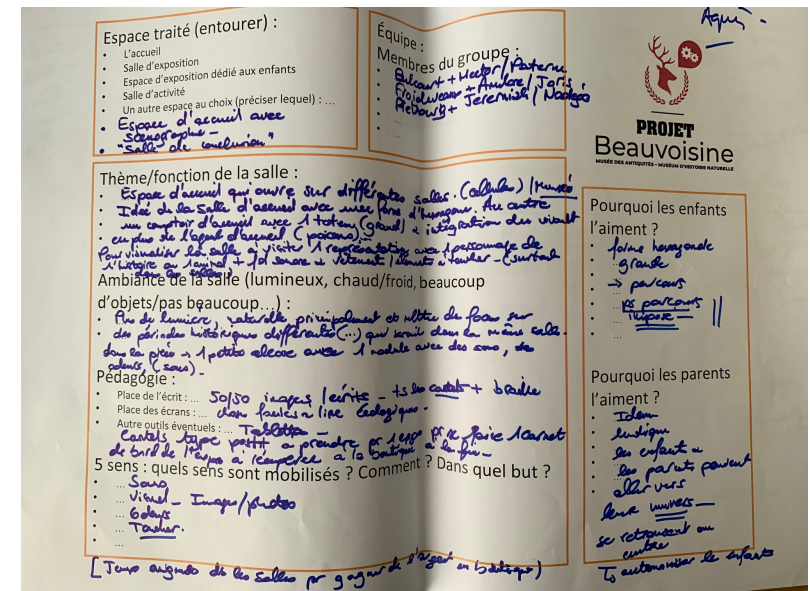
I- REX SUR L'ATELIER 2

c) Temps 2 : Atelier Kapla



Le principe et son déroulement

- Le principe : restitution créative et ludique des idées d'aménagement découlant des constats réalisés lors de la phase précédente, par les adultes et les enfants. Via des jouets : Kapla, animaux en plastique, playmobiles des collections historiques...
- Objectif : co-construire différentes salles-types d'un musée, susceptibles de nourrir le futur Projet Beauvoisine.
- Son déroulement :
 - Les familles ont été réparties en 6 sous-groupes, animés à chaque fois par un membre de l'équipe du groupement (FC, PB, BH), et la RMM (FH, AG, AB). Chacune avait pour tâche d'imaginer 1 ou plusieurs espaces parmi la liste proposée
 - L'animation a eu du mal à redémarrer après le goûter et dû s'achever plus tôt que prévu (16h30), les enfants les plus jeunes s'impatientant fortement. Certaines familles ont d'ailleurs quitté la salle dès 16h





Les projets imaginés

- **11** projets d'espaces dont 1 très global, quasiment le principe d'organisation d'un musée :
 - Accueil : 2 projets
 - Espace d'exposition dédié aux enfants : 2 projets
 - Salle d'exposition : 5 projets
 - Salle d'activités : 1 projet
 - Autre : 1 projet global et transversal : l'espace d'accueil avec scénographie et espace de conclusion (groupe AB)

Certains projets ont été formalisés via les Kapla/jouets, d'autres non (prise de note uniquement). Tous n'ont pu être photographiés (certains groupes ont imaginé plusieurs espaces)

PROJET GROUPE FC

- Un espace mixte
 - Possibilité pour les enfants de s'inscrire à des ateliers ludiques (toute la journée)
 - Petite restauration (goûter)
 - Services : casiers, racks à poussettes, toilettes (à chaque étage)
 - Boutique mais dissociée (on peut sortir ou entrer sans y passer)
- « Le principe de l'accueil » se décline dans tout le musée :
 - Signalétique immédiate : photos/thèmes à chaque étage
 - Toilettes à chaque étage
 - Table à langer idem

PROJET GROUPE PB

- Un espace mixte + chaleureux et animé
 - un comptoir avec des personnels en costume Un mobilier et des aménagements pour se détendre, attendre... : plutôt circulaire
 - Des expositions artistiques temporaires
 - Un espace-boutique : œuvres d'art, reproductions du musée, peluches-animaux, livres pour tous les âges, puzzle, porte-clés...
- Un espace qui attise la curiosité :
 - Un cabinet de curiosité
 - Un côté théâtral : un rideau qui masque l'entrée du musée, le personnel en costume (déguisement)...

PROJET GROUPE PB

- Pour enfants de 4 à 13 ans
- Parents accompagnent ou peuvent laisser leurs enfants tout en prenant un café à côté
- Un concentré du musée : espace très compartimenté reproduisant en miniature les grandes sections du musée
- Des scènes historiques refaites en Playmobile : tout est visible (systèmes de marches)
- Des animaux sous lesquels on peut circuler, et toucher la peau
- L'animal « star » est renouvelé régulièrement (système d'éclairage)
- Interactivité :
 - jeux sur tablette qui racontent des histoires/parcours
 - Tablettes fixes dédiées à chaque vitrine/objet
 - Ils peuvent interagir seuls

PROJET GROUPE FC

- Ambiance : espace très lumineux, avec plein de couleurs
- Poufs, coussins, canapés
- Petites scènes immersives (3d) autour de la vie animale
- Polysensoriel : reproduction du son des animaux
- Audioguides pour la visite
- conteurs parfois
- Ouvert sur le jardin extérieur : eau, animaux
- Petits livrets fixant un but au parcours de l'enfant

Salles d'exposition diverses

PROJET GROUPE BH : les animaux d'hier et d'aujourd'hui

- Un mix entre dinosaures et animaux antédiluviens d'aujourd'hui (rhinocéros et tricératops)
- Très immersif : un parcours cheminant au milieu des animaux et des plantes « comme si on était en forêt »
- Certains animaux sous forme d'éclatés permettant de voir les entrailles, voire de circuler à l'intérieur
- Plancher transparent permettant de passer au-dessus des animaux, et plus généralement circulation possible tout autour
- Cartels très simples
- Jeux à manipuler
- Des bancs pour contempler





Salles d'exposition diverses (suite)

PROJET GROUPE FH : la savane

- **Ambiance : un côté qui fait peur**
 - sombre avec des points de lumière sur certains animaux qui peuvent changer
 - Sons des animaux
 - Odeurs
 - Des animaux naturalisés : certains sur des estrades, d'autres « en action »
- **Très immersif : de vrais animaux comme au zoo, dans un environnement naturel (vraies plantes)**
- **Des éléments de focus : griffes, pelages, nourriture, abris... mais pas de vitrine**



PROJET GROUPE FH : les dinosaures

- **Projet inabouti : comme au Muséum de Londres : Tyrannosaure éch. 1 qui crie**



Salles d'exposition diverses (suite)

PROJET GROUPE AG : les dinosaures

- **Ambiance** : effet de réel, avec cycle jour/nuit. Impressionnant, joue sur les peurs grâce au spectaculaire et au polysensoriel (bruits d'orage...)
- **Un espace central et des espaces annexes** :
 - Un gros dinosaure au centre de l'espace central
 - Scènes annexes avec végétation
 - Une salle qui s'ouvre et se ferme avec une cloison coulissante
- **Interactif** : des hologrammes qu'on peut toucher (mouvement, scènes...)
- **Squelette géant de dinosaure**



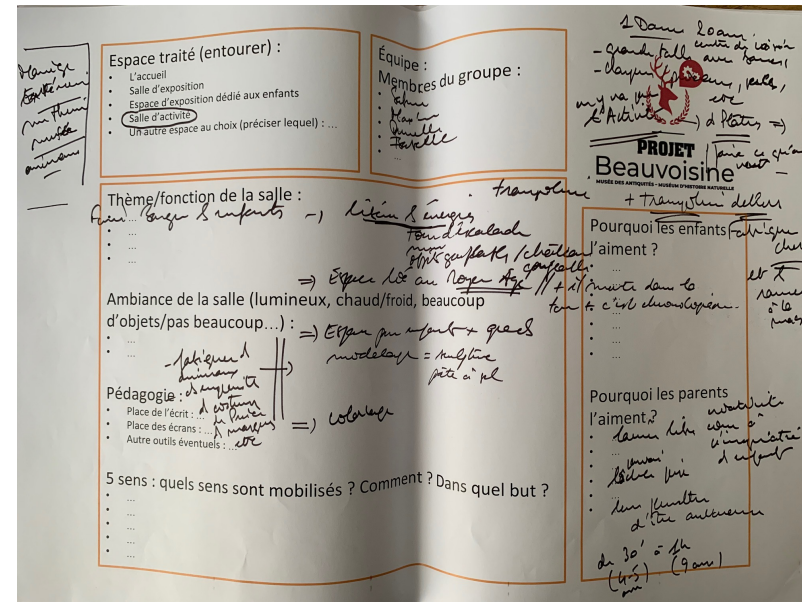
PROJET GROUPE AG : la savane

- **Une grande salle thématique, immersive**
- **Polysensoriel**
- **Vidéos**
- **Maquettes**

Salles d'activité

PROJET GROUPE PB : libérer les énergies et la créativité

- Autour du Moyen-Âge
- Espace pour lâcher prise par la créativité et le défoulement physique
- Accueil par des animateurs type centre de loisir (jeunes)
- Espace ouvert sur l'extérieur :
 - Intérieur : activités plâtre, modelages (sculptures en pâte à sel, empreintes d'animaux...), costumes de Prince, des masques, coloriages... Ce qu'on fabrique, on peut le ramener à la maison
 - Extérieurs : tour d'escalade chronologique, château gonflable, trampoline
- Durée des animations : 30' (4-5 ans) à 1h (5 à 9ans)



PROJET GROUPE AB : le musée en étoile

- Un espace d'accueil central autour duquel s'articule les salles (cellules)
 - Un comptoir circulaire avec totem et aquarium de poissons
 - Une signalétique spécifique : un personnage/ animal par salle (se décline via fond sonore + polysensoriel dans chaque salle)
 - Parcours libre pour adultes comme enfants où tous peuvent se retrouver
- Ambiance : lumière naturelle + ludique
- 50/50 image/écrit + cartels inclusifs (braille)
- Des cartels qui peuvent former un carnet à la fin
- Polysensoriel : sons, odeurs, toucher, visuels
- Jeux/énigmes dans les salles permettant de gagner un crédit pour acheter dans la boutique



II- DÉROULÉ ET ORGANISATION DE L'ATELIER 3

Pour rappel



Focus ATELIERS

Atelier n°3 : « S'engager à Beauvoisine »

- Qui ?

- H/F, 25-70 ans
- Habitants de la Métropole
- Des profils sélectionnés en fonction de leur goût pour « l'engagement »

Publics « engagés » dans le développement durable et autour du patrimoine

Pourquoi s'investissent-ils ? Qu'est-ce qui se joue pour eux ? Et par rapport aux autres ? Quels rôles jouent « l'institution » ? Le lieu ? Ce serait quoi l'idéal ? Et autour du développement durable / de la préservation du patrimoine ? Qu'est-ce que Beauvoisine pourrait apporter de spécifique ? Selon quelles modalités ?

Un lieu pour s'exprimer, partager ses passions, rencontrer, s'engager

...toujours autour de l'histoire culturelle et naturelle du territoire

Publics engagés dans d'autres domaines (culturel, convivial, commercial...)

Quel est leur engagement ? Pourquoi ? Comment leur logique du partage pourrait servir à Beauvoisine ? Cela apporterait quoi ? À quelles conditions ? Autour de quelles modalités ? Pour toucher qui ?...

- Les grandes étapes de l'animation

1. Explorer (ce qu'ils aiment/n'aiment pas faire, où sortir, pourquoi, comment, avec qui...)
2. Projeter dans l'idéal
3. Confronter à des « stimuli » (images de démarches « d'engagement » portées par des lieux alternatifs : qu'est-ce que ça leur inspire ? Qu'est-ce qu'ils en feraient...)
4. Workshop : imaginer des éléments de programmation (via dessin, post it ou autre)



Objectifs et enjeux

- Des précisions ont été formulées (échange tél. FH-PB le 10 mai) :
 - Le contexte : les associations et la vie associative doivent être plus présents dans le fonctionnement de l'institution muséale. L'idée est de leur permettre d'avoir accès à certains espaces, et de contribuer à la programmation
 - Enjeux de l'atelier : déterminer le partage entre défense du patrimoine et protection environnementale
 - **Quels types d'associations seraient légitimes du point de vue des citoyens pour prendre place dans un musée / tiers lieu ? Dans quelle mesure leur engagement doit-il être compatible avec celui des citoyens ?**
 - Profils d'association diverses : Militantes (Cop21, DD, défense du patrimoine...), savoir-faire artisanaux, etc.
 - **De quelle manière les associatifs peuvent s'investir ? Jusqu'où peuvent-ils aller ? En fonction de quelle légitimité (scientifique) ? Quel statut/rôle pour l'institution muséale ? (périmètres respectifs de l'institution par rapport aux associatifs)**
 - Programmation permanente ? ponctuelle ? : quelle place/quel rôle pour les associations ?
 - Utilisation des lieux : des attentes spécifiques ?
 - **Et par rapport au square : quel discours porter ? Environnementaliste? Ou/et patrimonial ?**



Modalités et organisation à repreciser

- Un principe d'animation qui sera calqué sur celui de l'Atelier 1 : phases exploratoires puis projectives
- Le dispositif est identique et peut donc être reconduit
- La qualité du recrutement est essentielle

**MERCI DE VOTRE
ATTENTION !**