

Soutenu
par



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

[SNI 2022] Etude des usages et des publics

Le Cahier de Collections Animées

*AAP Services Numériques Innovants (SNI)
2022/2023*

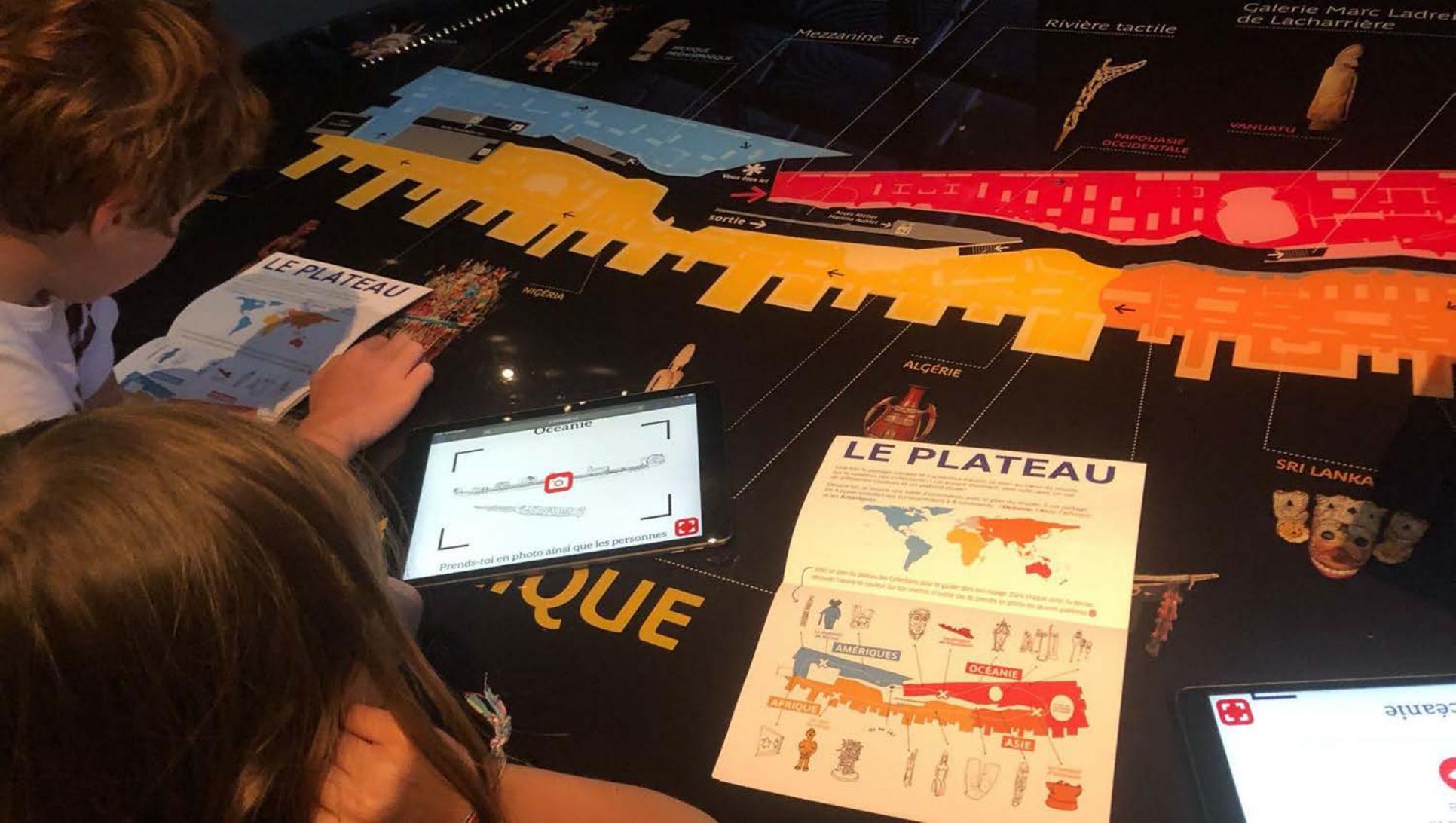
En partenariat avec le



MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC

Les équipes d'Éditions Animées sont rédactrices de l'étude

ÉDITIONS ANIMÉES



Mezzanine Est

Rivière tactile

Galerie Marc Ladreit de Lacharrière

PAPAOUASIE OCCIDENTALE

VANUATU

sortie →

NIGERIA

ALGERIE

SRI LANKA

LE PLATEAU

Océanie

Prends-toi en photo ainsi que les personnes

LE PLATEAU

AMERIQUES

OCEANIE

AFRIQUE

ASIE

AFRIQUE

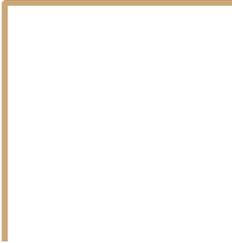


céanie

Ce document présente l'étude des usages et des publics du projet Cahier de Collection Animées créé sur-mesure pour les visiteurs (jeune public et familles) du Musée du Quai Branly - Jacques Chirac, dans le cadre du dispositif Services Numériques Innovants (SNI) 2022.

SOMMAIRE

1. Présentation
 1. Les Editions Animées & BlinkBook
 2. Un partenaire institutionnel : le MQB Jacques Chirac
 3. Description du projet (support papier, support numérique, le musée à la maison)
 4. Développements technologiques et innovations
 5. Étapes de travail
 2. Etude des usages et des publics
 1. Méthodologie
 2. Outils d'analyse employés
 3. Retours satisfaction
 4. Calendrier des tests
 5. Rapport analytics
 3. Conclusion et perspectives
-



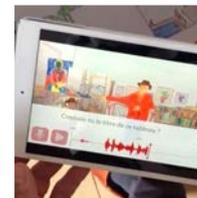
Présentation



Éditions Animées, innover au service de la culture



- 2014/15 : fondation des Éditions Animées / lancement de l'app gratuite **BlinkBook**
- 2016 : création d'un projet sur-mesure pour La **Fondation Louis Vuitton**
- 2018 : 1re coédition avec le **Centre Pompidou**
- 2019 : 1re coédition avec la **Réunion des Musées Nationaux**
- 2021 : AAP EDLAB (Canopé) analyse de la portée éducative des *Cahiers de Dessin Animé* comme outil de médiation dans le cadre du **Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle**
- 2022 : création d'un projet sur mesure pour le **Centre des Monuments Nationaux**
- 2023 : lancement de la Web App BlinkBook avec le **Musée du quai Branly - Jacques Chirac** dans le cadre de l'APP SNI 2022



Un partenaire institutionnel, le Musée du quai Branly - Jacques Chirac

L'attrait des collections du musée du quai Branly - Jacques Chirac ainsi que sa politique active de développement d'offres culturelles attractives en ont fait une cité culturelle vivante, hospitalière et inspirante pour tous les publics. Dans cette logique, le musée s'est positionné comme **un lieu de visite en famille** avec des propositions riches et appréciées des enfants, des parents comme des aînés... Ainsi, tout au long de l'année, le musée propose de nombreuses offres destinées aux **familles avec des enfants entre 0 et 12 ans** pour découvrir, en autonomie ou accompagnées, les collections et expositions.

En cohérence avec le projet d'établissement fédérateur « Branly 2025 », dont un des axes est **d'intensifier la stratégie ciblée famille, l'établissement entend développer des outils de médiation innovants, accessibles à tous, en renforçant l'ouverture du musée à d'autres formes de sensibilité.**

C'est dans cette perspective que s'inscrit le projet en coopération avec les Editions animées : le Cahier de Collections Animées.

Musée du quai Branly - Jacques Chirac

Intensifier la stratégie vers les publics familiaux, développer des outils de médiation innovants, accessibles à tous, en renforçant l'ouverture du musée à d'autres formes de sensibilités.



Description du projet

Le Cahier de Collections Animées



**Un dispositif de médiation et de communication
sur mesure à destination des familles**

*Allier papier et numérique pour créer
un dessin animé souvenir à partir
de ses coloriages, vidéos, photos
et enregistrements faits pendant la visite.*

La web app BlinkBook

*Création d'une plateforme web adaptée à un usage
in situ et collectif ; Intégration de nouvelles
innovations issues de la réalité augmentée
et des techniques d'animation 3D.*

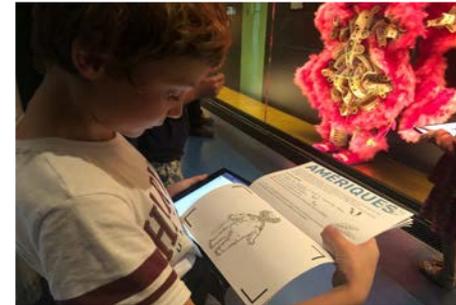
Le support papier



<https://youtube.com/shorts/x04hj-QORGk?>



Un guide de visite qui permet de garder un ancrage dans le réel, à lire et compléter avec des notes, des coloriages, des collages...



Le support numérique



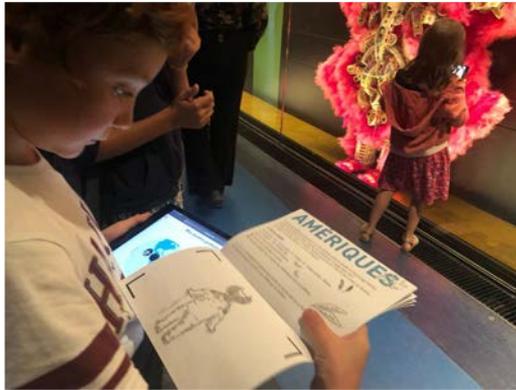
Une interface web gratuite accessible sur son smartphone. Une web app qui permet de compléter son carnet par des enregistrements, photos, vidéos, prises de son... sans remplacer la confrontation aux œuvres.



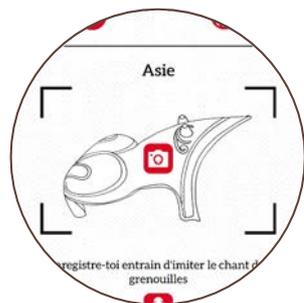
Le Musée, à la maison !

Prolongement de l'expérience de la visite

Une fois les croquis, photos, films et enregistrements sonores terminés, les familles pourront revivre leur visite grâce aux différents supports désormais étoffés des nombreux souvenirs capturés.



Les développements technologiques et innovations liés au projet



> *Animer son coloriage*



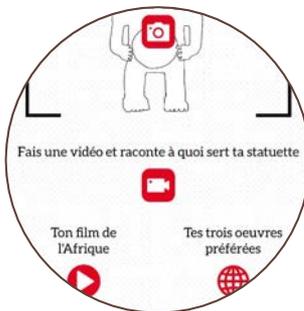
> *Ajouter des photos*



> *Ajouter des vidéos*



> *Capter des sons in situ*



> *Option Selfie vidéo*



> *Option Multi-selfie*



> *intégrer des photos sur une mappemonde 3D*



> *Créer son propre dessin animé mêlant film, photos, selfies dessin et enregistrements*

Les étapes du travail

Éditions Animées & musée du quai Branly - Jacques Chirac

1

Définition du parcours de visite

2

*Sélection des œuvres valorisées,
exposées de manière permanente*

3

*Écriture du texte, illustration
et mise en page du carnet*

4

*Écriture du scénario
et création du storyboard*

5

Réalisation des animations 3D

6

*Composition des musiques
et animations sonores*

7

*Intégration dans la web app
et impression du carnet*

8

*Tests avec l'équipe de médiation,
tests qualitatifs et quantitatifs avant
mise à disposition du public*

9

*Mise à disposition du public en 2024
sur les temps forts*

Vidéo In situ : le carnet de voyage à la découverte du musée

**MON CARNET DE VOYAGE
À LA DÉCOUVERTE DU MUSÉE**

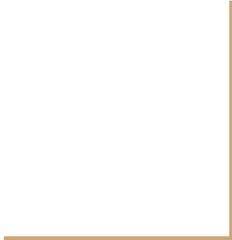
**MUSÉE DU QUAI BRANLY
JACQUES CHIRAC** ✨



<https://www.youtube.com/watch?v=7C7EbjS80ks>



Etude des usages
et des publics



Méthodologie

Cette étude des usages et des publics a pour but d'évaluer l'intérêt et l'impact de ce dispositif de médiation et de communication destiné aux publics familles. Elle s'est construite autour de 4 thématiques principales :



Améliorer l'expérience des visiteurs dans un souci de transmission

→ *les rendre actifs et créatifs lors de la visite*



Valoriser les collections, mieux comprendre les œuvres du lieu culturel

→ *prolonger le souvenir de la visite, sans remplacer la confrontation aux œuvres*



Développer et diversifier les publics

→ *générer des activités inclusives et partagées*



Fidéliser les publics

→ *grâce à un dispositif web gratuit, intuitif, facile d'usage et d'accès*

Outils d'analyse employés

Pour cette étude ont été réalisées :

Des analyses quantitatives réalisées en juillet et août 2023 visant notamment à montrer l'impact du projet sur la part du public des familles dans la fréquentation du musée et dans le prolongement de la visite.

Des enquêtes qualitatives pour mesurer l'appropriation du dispositif dans son ensemble, dont :

- la visite *in situ* par le service de médiation et la direction du Musée du Quai Branly - Jacques Chirac,
- 12 professionnels de l'exposition (des musées et de l'immersion),
- des enquêtes sous forme de questionnaires dirigés directement aux familles après la visite,
- des entretiens dirigés, en groupe, après la visite, sous forme de questions ouvertes, adressés aux 22 étudiants chercheurs du Master Management des Organisations Culturelles de l'Université Paris-Dauphine PSL. Master dirigé par Marie Ballarini, enseignante chercheuse et professeur associée à l'Université Paris Dauphine, spécialiste de la communication et médiation muséal.



Un questionnaire aux familles

Profil

Il s'agit de familles déjà venues au musée (5 sur 8), empruntant parfois les outils d'aide à la visite lors de leurs sorties culturelles (4 sur 8).

Âge des enfants : 2 familles avec enfants de 3 à 5 ans, 3 familles avec enfants de 6 à 8 ans + de 9 à 12 ans, 2 familles avec enfants de 9 à 12 ans, 1 famille avec enfants de 6 à 8 ans.

Utilisation du Carnet de voyage

La majorité a réalisé les activités sur le livret et sur l'application (6 sur 8).

Impact sur l'expérience de visite

Le Carnet de voyage aura plutôt aidé à découvrir les collections du musée (5 répondants sur 8 ; 3 répondants sont par ailleurs « tout à fait d'accord » avec cette idée). Le Carnet de voyage représentera un souvenir de leur voyage au sein du musée pour la majorité des répondants (6 sur 8 ; les 2 répondants restants étant « plutôt d'accord » avec cette idée).
100% des enfants ont aimé !

Dans un souci constant d'amélioration, le musée du quai Branly - Jacques Chirac vous invite à répondre en famille à ces quelques questions concernant Mon Carnet de voyage.
Un grand merci par avance pour votre réponse.

- Etiez-vous déjà venu.e au musée du quai Branly - Jacques Chirac avant aujourd'hui ?**
 Oui, dans les 12 derniers mois Oui, mais il y a plus de 12 mois Non
- Lors de vos visites culturelles, vous empruntez des outils d'aide à la visite (dépliant, audioguide, ...) :**
 Rarement, voire jamais Parfois Souvent, voire systématiquement
- Quel.s âge.s ont le.les enfant.s ayant utilisé le Carnet de voyage ?**
 Entre 3 et 5 ans Entre 6 et 8 ans Entre 9 et 12 ans
- Avez-vous réalisé les activités :**
 Sur le livret uniquement Sur l'application uniquement Sur le livret et sur l'application
- L'articulation de la partie écrite et de la partie en ligne vous a paru :**
 Tout à fait claire Plutôt claire Pas claire
- L'utilisation du Carnet de voyage vous a paru :**
 Très pratique Plutôt pratique Peu pratique
- Pouvez-vous nous indiquer votre degré de satisfaction concernant les éléments suivants ?**

| | très satisfait.e | assez satisfait.e | peu satisfait.e | pas du tout satisfait.e |
|--|------------------|-------------------|-----------------|-------------------------|
| Le repérage du parcours dans les collections | | | | |
| Les activités proposées | | | | |
| Le design | | | | |
| Votre impression générale | | | | |

- 8. Selon vous, quels sont les 3 points forts du Carnet de voyage ?**
1. _____
2. _____
3. _____
- 9. Selon vous, quels seraient les 3 principaux points à améliorer du Carnet de voyage ?**
1. _____
2. _____
3. _____
- 10. Le Carnet de voyage vous a-t-il aidé à découvrir les collections du musée ?**
 Oui, tout à fait Oui, plutôt Non, pas du tout
- 11. Finalement, ce Carnet représentera-t-il un souvenir de votre voyage au sein du musée ?**
 Oui, tout à fait Oui, plutôt Non, pas du tout
- 12. Auriez-vous d'autres remarques ?**

Retour satisfaction des familles

Dans l'ensemble, l'articulation de la partie écrite et de la partie en ligne leur a paru plutôt claire et l'utilisation du Carnet de voyage, plutôt pratique. Les retours liés à la satisfaction sont globalement très positifs.

Parmi les points à améliorer : Prévoir des endroits adaptés/une table pour colorier; Mettre une carte dès le début ; Mettre le jardin en dernier; Adapter pour une plus grande accessibilité (indépendamment de la qualité du téléphone).

Parmi les points forts : Va à l'essentiel, pas trop long ; Pratique ; Il y a du contenu (coloriages, activités, vidéos, explications, illustrations) ; C'est un souvenir de la visite ; Ludique ; Adapté à tous les âges.

"Le carnet donne une sorte de contenance, de point de repère pour appréhender l'ensemble du musée."

"Le carnet a permis de canaliser les enfants et nous donner quelques informations simple à lire ensemble."

"Dès le début de la visite nous avons décidé de ne pas faire les coloriages sur place mais de les faire à la maison pour mieux profiter du musée".

"Après 1h30 de visite du musée, nous avons revécu la visite à la maison, pendant 1h : en complétant le carnet et en re-visionnant le dessin animé ensemble. Cela a permis aux enfants de développer ce qu'ils avaient retenu, avec du recul, avec du temps."



Retour satisfaction des étudiants



Profils

Les étudiants chercheurs du Master 234 Management des Organisations Culturelles de l'Université Paris-Dauphine PSL.

Utilisation du Carnet de voyage

Tous ont réalisé les activités sur le livret et sur l'application (22 sur 22).

Impact sur l'expérience de visite et retours

Parmi les points à améliorer : Le Carnet de voyage aide à découvrir les collections du musée mais on aurait aimé plus de texte. Dommage que ce ne soit pas accessible en dehors des temps forts ou à imprimer à la maison avant ou à acheter au moment de payer le billet comme au même titre qu'un audioguide...

Parmi les points forts : Les objectifs sont clairs ; C'est une bonne façon de rentrer dans le musée ; Cela encourage à s'attarder sur quelques œuvres choisies ; Il faut d'abord comprendre les étapes à faire mais après c'est assez intuitif ; Ça donne une petite direction et ça aide à mieux repérer les objets.

En 2 mots, ce projet est : Ludique & interactif ; Engageant & sympa ; Léger & rapide ; Original & qualitatif

"Dans l'appropriation de l'espace, j'ai adoré avoir à parler
(au lieu de me taire) ou colorier par terre."



Calendrier de tests

1) Premiers test *in situ* : mai 2023

- Test *in situ* avec la direction et la médiation du Musée du Quai Branly – Jacques Chirac.
- Test *in situ* avec Marie Ballarini, enseignante chercheuse et professeur associée à l'Université Paris-Dauphine, accompagnée de 12 professionnels de l'exposition (des musées et de l'immersion).



2) Utilisation publique avec les familles : juillet et août 2023

- Deux mois d'utilisation publique lors des *Jardins d'été* avec les familles en visite au musée.



3) test *in situ* : novembre 2023

- Test *in situ* avec Marie Ballarini, enseignante chercheuse et professeur associée à l'Université Paris-Dauphine, accompagnée de 22 étudiants chercheurs du Master 234 Management des Organisations Culturelles.

4) Lancement du projet : décembre 2023

Et tout au long de l'année 2024 sur les temps forts, à l'occasion des événements :

- *Dimanche en famille*,
- *Tous au Musée / Nuit Européenne des Musées*,
- *Jardins d'été*.

<https://www.youtube.com/watch?v=TlO3dhbTcWQ>



Rapport Analytique de l'utilisation de la Web App

1. Premier test *in situ* : fin juin 2023
2. Utilisation publique avec les familles : juillet et août 2023
3. test *in situ* avec les étudiants : 22 novembre 2023
4. Lancement du projet : 27 décembre 2023
5. Le 1er dimanche en famille : 4 février 2024

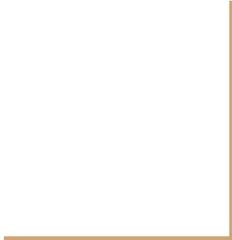
A fin mars 2024 la web application compte **423 utilisateurs uniques** des pics d'utilisations sont visibles sur les périodes où le livret est mis à disposition au Musée du Quai Branly - Jacques Chirac.

Hors de ces pics, nous constatons que le projet est régulièrement utilisé (enregistrements refaits, dessin animé re-visionné). Cela sous entend que le projet est entré et resté dans la famille. Ce projet de médiation est donc utilisé aussi après la visite du musée.





Conclusion et perspectives



Facteurs clés du projet

Par son utilisation simple et ludique, ce projet permet :

- de renforcer l'expérience à l'intérieur du musée et de mettre en valeurs les collections ;
- de créer une passerelle entre le musée et l'extérieur (aussi bien les familles que l'école).

C'est un projet appliqué à des collections existantes, à utiliser d'abord *in situ* pour faire venir les visiteurs au musée. Un projet aussi ré-exploitable à distance pour les écoles et familles.

Une fois la Web App existante, **le projet est répliquable** aux musées qui le souhaitent, pour valoriser leurs collections, améliorer l'expérience des visiteurs, diversifier et fidéliser les publics.

Le projet est utilisé au **Musée du quai Branly - Jacques Chirac à partir du 27 décembre 2023**

et tout au long de l'année 2024 sur les temps forts, à l'occasion des évènements :

Dimanche en famille, certains premiers dimanches du mois (dimanches de gratuité), Jardins d'été...

Le projet est présenté au **salon Muséums Connections en janvier 2024** et au **salon SITEM en avril 2024** afin de proposer et répliquer cette technologie à d'autres lieux culturels.



Conclusion et perspectives

Ce projet permet de répondre à plusieurs ambitions du **Musée du quai Branly – Jacques Chirac** et à la culture en général.

Pour le musée, ce Cahier de Collections Animés met en valeur les collections et renforce le plaisir de la découverte et l'expérience sensorielle.

Pour le public, il répond à une demande d'inclusivité et s'adresse à des jeunes et des familles. Les outils sont ludiques et ergonomiques ; sur du papier et du numérique ; et sollicitent plusieurs sens (l'audition, la vue, le toucher). L'utilisateur est actif et valorisé grâce à sa création : il est acteur d'une réalisation, et non passif.

Au delà du musée, cet outil permet de décroquer :

- l'expérience muséale se déploie hors des murs (en famille ou dans des écoles) ;
- une expérience forte qui se prolonge en souvenir dans le temps.

La culture est ainsi rendue plus accessible grâce à la gratuité, l'ergonomie et l'agilité du duo livret / web app. Ce projet favorise l'appropriation du numérique comme un outil d'apprentissage et d'expression créative.