

Accueillir un Museomix dans son musée : pourquoi ? comment ?

Museomix = un esprit, une communauté, un évènement

Premier dispositif d'innovation ouverte et participative destiné au monde des musées, Museomix investit le lieu et bouscule, le temps de l'évènement, les lignes habituelles de fonctionnement. Il favorise le déploiement d'une intelligence collective, en encourageant le travail en équipes pluridisciplinaires, et amorce ainsi une évolution des pratiques de l'institution muséale toute entière.

Accueillir un Museomix, c'est une opportunité formidable : adhérer pleinement à l'intuition de Museomix est un préalable indispensable.

Museomix est une opportunité pour :

- * ouvrir ses portes à une communauté pluridisciplinaire qui s'investit pour penser et créer un musée laboratoire, ouvert et connecté où le visiteur est acteur et où chacun peut trouver sa place,
- * avoir un regard neuf sur ses collections, expérimenter de nouvelles façons de les présenter, de les faire vivre auprès des publics,
- * croiser ses compétences et le talent de personnes extérieures autour d'un objectif partagé de médiation enrichie du patrimoine,
- * changer pendant quelques jours ses pratiques professionnelles (collaboration transversale, méthodes de co-création et d'innovation ouvertes, orientées utilisateurs, prototypage...), et pourquoi pas, à plus long terme ?

Depuis sa première édition en 2011, des communautés locales se sont constituées (Rhône-Alpes, Paris, Ouest, Sud, Nord, Québec, UK). Elles viennent en appui des musées candidats : en effet, au sein de la communauté locale, une équipe propose, sélectionne et accompagne le musée puis porte l'évènement avec le musée ; il est important de bien noter cependant que c'est le musée qui assume une grande part de l'organisation pratique.

L'évènement consiste en trois jours de marathon créatif par équipe de six personnes (+ un facilitateur) pour passer d'une idée à un prototype. Il réunit des professionnels des musées, des acteurs de l'innovation et du numérique et des amateurs, tous passionnés de culture. Ils sont sélectionnés par deux appels à participation, lancés en juin et septembre. Chaque équipe associe des personnes aux profils complémentaires : contenus, médiation, graphisme, conception technologique, fabrication et communication, design...

Des ressources multiples sont mises à disposition des museomixeurs, grâce à des partenariats variés : collections et fonds documentaires du musée, « tech shop » (matériel multimedia, technologies innovantes), fablab (imprimantes 3D, découpes vinyles, atelier bois...).

A prévoir

Du temps pour l'organisation pratique (un peu puis beaucoup le dernier mois) :

L'essentiel en terme d'investissement pour le musée réside dans le temps investi pour la préparation et pendant l'évènement : rendez-vous d'organisation, recherche de partenariats, pré-visites et apéromix (rencontres informelles, au musée ou à l'extérieur). Pendant les 3 jours de museomixage, le musée devra être ouvert avec une amplitude horaire élargie (9h-22 h au minimum).

La mise à disposition d'un coordinateur-organisateur référent : il doit être capable de faire le lien, de façon réactive, entre les personnes du musée, les partenaires et la communauté Museomix locale. Ce sera la personne la plus investie, dès le début de la réponse à l'appel à projet. Temps estimé : quelques heures par semaines dans les premiers mois, un mi-temps pendant l'été, et un temps plein les quelques semaines qui précèdent l'évènement. Un référent technique et un référent logistique devront être identifiés. L'évaluation post Museomix sera assumée par l'organisation globale, en partenariat avec le musée.

Une équipe partante en relation avec la communauté locale

Vous devez constituer une équipe d'organisation motivée et diversifiée qui sera garante de la réussite de l'évènement. L'implication des agents du musée est essentielle tant dans la préparation que dans la réalisation. L'idée essentielle de Museomix, c'est que tous les acteurs du musée sont engagés de façon transversale : il n'y pas "ceux qui pensent" d'abord et "ceux qui font" après" !

Un agent du musée, quelles que soient ses missions (accueil, technique, scientifique) dans le quotidien du musée, est présent dans chaque équipe. Le personnel scientifique et de médiation du musée est particulièrement sollicité en amont pour le choix des espaces et des problématiques proposés aux museomixeurs et la constitution de la documentation de référence ; puis lors des différentes visites (museomixeurs le premier jour, professionnels et partenaires pendant l'évènement, grand public à partir du 4eme jour).

Des espaces

- Des espaces d'exposition à investir, tout ou partie du musée ; ils seront "en chantier" pendant le temps de Museomix tout en restant ouverts au public.
- Un espace de travail spacieux et un espace de repos, plus calme pour les équipes (minimum 3 équipes + coaches, soit au total 40 personnes).

- Un espace pour réunir les équipes ressources : documentation, webteam, coaches (techniques, experts de contenus, de médiation...).
- Un espace pour le fablab (espace de fabrication) et pour un atelier bois.
- Un espace pour le techshop (magasin du matériel numérique et électronique mis à disposition).
- Un espace de restauration (petits-déjeuners, déjeuners, dîners).
- Un espace où rassembler tous les participants (salle pour les plénières).
- Un espace pour les organisateurs (cf document sur le design d'espaces).

Des moyens techniques

- Du wifi. Une connexion internet de bonne qualité pendant l'évènement à la fois dans les espaces de travail et dans les espaces « muséomixés ». Attention, une seule borne ne suffit généralement pas, une couverture de 3 à 10 bornes peut être nécessaire. S'assurer aussi de l'absence de filtrage sur FTP, etc (cf. document de recommandation technique). Il peut être nécessaire de trouver un partenaire local pour assurer la mise en place de ce réseau et prévoir, le cas échéant, le câblage du musée.
- Du matériel technique : imprimantes, ordinateurs, tablettes, matériel audiovisuel, atelier bois, matériel électrique, matières premières pour le prototypage....

Des moyens financiers et administratifs

Vous devrez , en collaboration avec l'organisation locale :

- assurer et mettre en œuvre le budget local de l'évènement (repas, transport, hébergement, équipement technique, assurance...) ;
- rechercher des partenariats (financiers, technologiques, de compétences), solliciter des subventions et en assurer le suivi humain et administratif (conventions, facturation...) ;
- permettre l'ouverture du musée aux museomixeurs de 8h à minuit, prioritairement les deux premiers jours (a minima, de 9h à 22h) ; permettre l'ouverture gratuite au public pour la présentation des prototypes le 4eme jour (au minimum) ;
- le budget prévisionnel est fonction de l'ampleur de l'évènement (de 15 000 à 50 000 euros ; à affiner).

Des moyens humains

Vous devrez :

- assurer l'accueil des museomixeurs pendant l'évènement (hébergement, nourriture, pour 3 repas/jour, transport, badges, livrets participants...) ; prévoir et organiser un temps festif de clôture pour l'ensemble des participants le soir du 3eme jour. A noter, les museomixeurs sont totalement pris en charge et vivent dans le musée pendant 3 jours (pas 3 nuits, encore que...),

- assurer la communication locale de l'événement, en collaboration et en cohérence avec l'orga globale (dossier de presse, conférence de presse, apéromix...),
- organiser l'accueil du grand public, de la presse et des professionnels pendant l'événement (médiations et visites spécifiques, signalétique, livret d'accueil, affichettes...),
- assurer l'installation et le démontage de l'espace de travail,
- anticiper le maintien des prototypes après l'événement (durée à définir),
- prévoir une contribution post-événementielle (apéromix, journées professionnelles,...).

La connection avec les réseaux locaux

Il vous faudra

- participer à l'animation de la communauté locale (étudiants, amateurs, designers, artistes, scénographes, graphistes, amis du musée, associations de développeurs, milieu scientifique et universitaire, entreprises technologiques, audiovisuelles, multimedia, collectivités...)
- participer au recrutement des museomixeurs, en concertation avec l'organisation générale (participer à la communication lors des sessions de recrutement, sélection des participants).

EN BREF

Museomixer votre musée est un projet d'ampleur et ne s'organisera pas sans vous.

Vous assurerez l'organisation pratique de l'évènement, en collaboration avec l'organisation locale et en vous appuyant sur les éléments fournis par l'organisation globale ; vous bénéficiez aussi de la collaboration d'anciens museomixeurs (points téléphoniques réguliers, interfaces de travail communes...).

Ce que vous n'aurez pas à prendre en charge

L'organisation globale (*core-orga*) assure la coordination de la communauté et de l'ensemble des organisations locales ; elle assure le pilotage de l'évènement au niveau global. Ce n'est pas un niveau au-dessus des orga locales ! Elle conseille et accompagne le musée dans l'organisation locale de l'évènement (retroplanning, budget, prérequis et support techniques,...).

Elle :

- définit le calendrier et le déroulé de l'événement,
- anime une plateforme de gestion de projet collaborative <https://groups.google.com/forum/?hl=fr#!forum/museomix-public>,
- appelle et gère les candidatures (lieux / participants),
- assure le financement du fonctionnement global de l'événement,
- est garante de l'esprit Museomix dans l'ensemble des lieux, avant et pendant l'événement,
- coordonne l'organisation multi-sites et facilite les échanges entre lieux,
- coordonne la communication globale de l'événement (charte graphique globale, édition et animation web et réseaux sociaux),
- assure la post-production de l'événement (colloques, documentation...).

Votre contact Coordinatrice : Juliette Giraud 06 83 09 81 07 juliettegiraudpro@gmail.com

Conclusion

Museomix est un événement collaboratif et protéiforme, toujours en mouvance. Son organisation humaine est en phase de consolidation, ce qui nécessite souplesse, flexibilité, réactivité et adaptabilité constantes. Les outils de gestion et de communication collaboratifs (google groupe, réseaux sociaux) ne peuvent répondre à tous les besoins.

Céline Cadieu-Dumont et Mélanie Lioux, CG69
celine.cadieu@rhone.fr ou celine.cadieudumont@gmail.com
melanie.lioux@rhone.fr

Hélène Piguet et Ghyslaine Girard, CG38
h.piguet@cg38.fr
g.girard@cg38.fr

Annexes :

- Ressources techniques à mettre à disposition pour Museomix
- Quelques exemples de ressources de production
- Missions des personnes ressources
- Les co-fondateurs de Museomix

Ressources techniques à mettre à disposition pour Museomix

En nous appuyant sur les éditions précédentes de Museomix, voici une description des pôles à mettre en place.

Pôle 1 : Réseau et infrastructure

L'infrastructure du réseau local et de la sortie internet proposée aux muséomixeurs au sein du musée :

- un accès à internet : prévoir un accès consistant et proportionnel au nombre d'équipes que vous accueillez (pour mémoire à Fourvière nous avons 30 mbits descendant, 10 mbits remontant) ; cette sortie internet ne doit pas être filtrée.)
- une couverture wifi de la zone de travail (prévoir la connexion de 2 terminaux par participant, et donc autant d'adresses IP)
- la desserte des espaces du musée qui seront museomixés (pas forcément en wifi, cela peut être en filaire ou mixte).
- un serveur de partage de documents
- une imprimante en réseau (voir suggestions suite aux éditions précédentes : <http://gist.io/4952063>)

→ Partenaires vers qui se tourner en local : service informatique du musée ou de la tutelle, opérateur (Orange, ...), intégrateur réseau (Inéo infracom etc) ou petit opérateur wifi.

→ En global : Erasme / Yves-Armel Martin : yamartin@erasme.org ou Michel Blanc : mblanc@erasme.org si c'est vraiment très technique.

Pôle 2 : Techshop (bibliothèque de matériel technique)

Le techshop regroupe l'ensemble du matériel électronique disponible au sein du musée et apporté par les partenaires, mis à disposition des participants pour leur permettre de créer et développer des prototypes muséographiques.

L'idéal est de disposer d'une salle fermée et de prévoir une personne responsable du prêt de matériel aux participants (assistée d'une ou deux personnes).

- Élément photo + câblage
- Élément audio + câblage + adaptateur
- Câblage secteur
- Claviers, souris
- Câblage informatique
- Ecrans
- Tablettes tactiles, ordinateurs
- Eclairages
- Vidéoprojecteurs
- Des éléments réseaux

(Voir l'exemple de la liste s'appuyant sur les besoins de l'édition 2012 du Museomix : https://docs.google.com/document/d/1x7DkfaVTMaV6KAEzKe5so_PsBjvBhgULeA7x1IZHTpY/edit)

- Partenaires vers qui se tourner en local : entreprise audiovisuelle, école d'ingénieur, espace public numérique
- En global : Erasme / Thomas Escure : tescure@erasme.org

Pôle 3 : Bibliothèque de “briques” technologiques

Il s'agit de dispositifs techniques mis à disposition par des porteurs de techno présents ou non durant les 3 jours. Les ressources matérielles (robots, dispositifs en lien avec l'internet des objets, tables tactiles, dispositifs de reconnaissance d'image ou de capture de présence, etc.) ou logicielles, sont proposées aux équipes par leurs concepteurs, qui acceptent de les voir détournées de leur fonction initiale par les équipes.

Ce pôle peut être complété par des compétences techniques pouvant être mobilisées en support des équipes pour des rushes de développement. Ainsi 4 développeurs étudiants à l'Epitac étaient présents à Fourvière.

- En global : Erasme / Patrick Vincent : pvincent@erasme.org

Pôle 4 : Atelier de fabrication rapide

Mise à disposition d'un atelier de fabrication “traditionnel”, menuiserie, ébénisterie, soudure, assemblage, création de pièces ou de supports, découpe, transformation, peinture, etc.

A voir avec le musée ou avec le Fablab.

- En global : arthur@nod-a.com

Pôle 5 : Un Fablab

Il s'agit de la plateforme de prototypage rapide d'objets physiques ouverte à tous les participants. On y trouve toutes sortes de machines à commande numérique jusque-là réservées à l'industrie:

- découpe laser,
- imprimante 3D,
- découpe vinyle,
- toute autre machine commandée par ordinateur

→ Partenaires vers qui se tourner en local : un fablab local, les universités, les écoles spécialisées, les ateliers participatifs, les associations...

→ En global : arthur@nod-a.com

Pôle 6 : Un électrolab

L'électrolab permet aux participants d'avoir accès à des outils et des savoirs spécifiques pour mettre en place leurs dispositifs. (Voir document complet pour plus de détails : <https://gist.github.com/leucos/4952577>)

L'électrolab se compose :

- D'une plateforme de développement accompagnée de kits de base (ARDUINO)
- De différents postes de soudage
- De capteurs (capteurs, détecteurs de mouvement, télémètres à ultrason...)
- De LED
- De lecteurs audio
- D'une panoplie de résistances, condensateurs, régulateurs de tension, diodes, transistors...
- De multimètres numériques

→ Partenaires vers qui se tourner en local :

l'idéal est de trouver les éléments au même endroit que le fablab, comme les universités, les écoles spécialisées, un fablab local, des ateliers, des associations spécialisées...

→ En global : Erasme/Michel Blanc : mblanc@erasme.org

Pôle 7 : Tout autre atelier possible

En fonction des spécificités du musée et des communautés locales.

Quelques exemples de ressources de production

Matériel informatique	Mini-PCs, Ordinateurs all in one, Rasperry-Pi, Tablettes (Ipad, Nexus 10), Bornes tactiles 22', Table tactile 37'
Matériel électronique	Lecteurs RFID, Arduino, boutons, traque-boules, pédaliers, capteurs de passage, nunchuck
Matériel audiovisuel	Vidéoprojecteurs, écrans 24', canon à son, flatphone, transducteurs sonores, lecteurs/enregistreurs portatifs, studio mobile d'enregistrement...
Dispositifs augmentés pour smartphones et tablettes	TYREX : Système de réalité sonore augmentée par géolocalisation ou reconnaissance d'image. QRiosité : Système permettant d'afficher des informations différentes derrière des QRcodes à différents moments de la journée. Jeu de piste NFC : Dispositif de badgeage mobile incitant à la recherche de contenu dans l'exposition.
Internet des Objets	Ensemble de capteurs rfid pour déclencher des médias en manipulant des objets. Les scénarios permettent de déplacer de personnages sur une maquette, de rendre les objets parlants et de créer des jeux de piste itératifs.
Kaléidoscope	Dispositif de recherche alterné entre travail individuel (tablettes) et collaboratif (vidéoprojection). Divers scénarios sont à disposition : carte géographique, ligne de temps, mathématiques .

Kjing	Webapp pour contrôle de médias en temps réel sur des points de diffusion distants. L'administration se fait en tactile depuis une tablette par un Mixeur de contenus. Tout navigateur ouvert en plein écran devient un point de diffusion, smartphones compris.
Museotouch (table, borne ou tablette)	Dispositif tactile d'exploration de collection ou d'un grand corpus de contenus. Fonctionne sous Kivy (Table tactile et Tablettes android).
Robots programmables	Raspeomix : détection de passage et déclenchement de médias. Prise contrôle temps réel par le médiateur via point son smartphone.
Production	Développement agile : Web, Internet des Objets, Computer vision, Électronique, Tablettes, etc Production média : Design graphique, sonore, 3D Installation : machines, réseau, système, fixation
Fabrication	Découpe laser, impression 3D, Découpe vinyl, Découpe papier, Atelier bois

Missions des personnes ressources

Les co-organisateur	Ils conçoivent et s'assurent de la bonne marche des 3 jours de marathon créatif en accompagnant les équipes et en leur garantissant le meilleur environnement pour réaliser leurs projets.
Les facilitateurs	Chaque équipe se voit désigner un facilitateur. Celui-ci connecte les équipes avec les personnes en charge de répondre à leurs questions techniques et logistiques. Il s'assure que le projet de l'équipe se déroule dans un bon timing. Il parle au nom de l'équipe, aide à la prise de décision et a une responsabilité de résultats.

Les ingénieurs	<p>Ce pôle suit et encadre les équipes dans leurs besoins de production en les orientant vers les outils les plus adaptés.</p> <p>Ils aident les équipes dans le maquettage et la réalisation de leurs projets en mettant à profit leurs compétences de production et de fabrication sur place ou en ligne.</p>
Le pôle Ressources / Contenu	<p>Garants de la qualité scientifique des prototypes.</p> <p>Spécialistes et experts des collections museomixées, ils permettent aux participants d'enrichir le fond du propos et les aident trouver les ressources nécessaires.</p>
Le pôle médiation	<p>Les acteurs de cet espace sont chargés d'accueillir les professionnels, le public et la presse pour expliquer Museomix et leur faire percevoir la démarche de création innovante en cours.</p>
La Mixroom	<p>L'équipe chargée de faire vivre l'événement en local, au niveau national et international se compose de plusieurs pôles :</p> <p>La Mixrom globale assure les liaisons internet intersites et le partage des moments forts de l'évènement en simultané.</p> <p>La Mixrom locale relaie l'évènement sur les réseaux locaux sociaux locaux et permet de favoriser la co-création en mettant en lien les besoins des équipes avec des personnes pouvant apporter leur aide numérique.</p> <p>Le plateau TV alimente les Mixrom et réalise les films des projets.</p>
La Tech-shop	<p>La techshop propose du matériel en prêt pour la réalisation des projets. Elle organise les ressources, les flux et conseille les équipes dans leurs choix technologiques.</p>
Le FabLab	<p>Met à disposition des machines et personnes ressources pour fabriquer un élément de scéno, imprimer des objets en 3D, découper, souder, etc.</p>
Le pôle évaluation	<p>L'équipe est chargée d'évaluer l'événement et les enjeux soulevés, mettre en valeur les innovations produites et la démarche collaborative pour avoir un vrai retour d'expérience.</p>

Les co-fondateurs



nod-A est une PME innovante fondée en 2009 par Marie-Noéline Viguié et Stéphanie Bacquère pour faciliter la rencontre et la

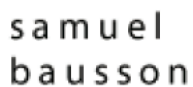
création de valeur entre ceux qui innovent et ceux qui cherchent à découvrir et intégrer des innovations (services, produits, usages, pratiques, etc...). Pour cela, nod-A crée des temps collaboratifs pour co-concevoir, développer et implémenter l'innovation : des SmartMobs, représente les talents les plus pertinents de l'écosystème du numérique (artistes, conférenciers, PME innovantes, makers, etc...).

Contact : Marie-Noéline Viguié - marie.noeline@nod-a.com



Diane Drubay a créé l'agence Buzzeum, délivrant conseils, soutien et bonnes idées aux musées et institutions culturelles qui souhaitent voir évoluer l'expérience muséale et la médiation culturelle. Diane Drubay a beaucoup travaillé pour le Ministère de la Culture autour de la *Nuit européenne des musées*, et s'occupe aussi de faire vivre un « Versailles » intime au Château de Versailles.

Contact : Diane Drubay - diane.drubay@buzzeum.com



Samuel Bausson, nouvellement en fonction aux *Champs Libres* de Rennes, fut webmaster du Muséum de Toulouse pendant six ans. Il est rédacteur du blog mixeum.net où il partage sa passion pour l'innovation dans les technologies de l'information au service de la médiation culturelle.

Contact : Samuel Bausson - samuelbaussion@gmail.com



Julien Dorra développe la créativité numérique par la mise en place d'événements dédiés comme ArtGame weekend, Théâtre+YouTube, ou Switch On Switch Off. Il enseigne la vidéo web à Paris 1 et De Vinci, et est membre de Dorkbot Paris. Il a récemment mis en place le programme de mentoring du Camping, le premier accélérateur de start up en France.

Contact : Julien Dorra - juliendorra@juliendorra.com



Erasmus, living lab du Département du Rhône, explore au Museolab les nouveaux usages du numérique au musée et développe des plateformes ouvertes pour la muséographie interactive.

Contact : Yves-Armel Martin - yamartin@erasme.org / Christophe Monnet – cmonnet@erasme.org