

# MUSEOMIX

## Remixer le musée à l'heure du numérique

MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE, GENÈVE  
7, 8 ET 9 NOVEMBRE 2014

### COMMUNIQUÉ DE PRESSE

#### Trois jours de marathon créatif

Genève, novembre 2014 – **La première édition suisse de Museomix se déroulera au Musée d'art et d'histoire de Genève, simultanément aux six autres Museomix organisés en France, au Canada et en Angleterre. Quelque 150 personnes – muséomixeurs, bénévoles, membres de l'association Museomix Léman ou encore collaborateurs du musée – investiront le MAH pour vivre trois jours et deux nuits intenses d'échanges, de réflexion et de création. À l'issue de ce marathon, les 48 muséomixeurs présenteront leurs inventions au public. Dès le dimanche 9 novembre à 16h, les visiteurs pourront donc découvrir les prototypes et les tester.**

Du 7 au 9 novembre, si le Musée d'art et d'histoire garde ses horaires d'ouverture habituels pour le public, il en ira autrement pour les participants de Museomix. Rassemblés autour du projet commun de réinventer le musée, ils y travailleront jusque tard dans la nuit du vendredi et du samedi. Pendant ces trois jours denses, ils ont carte blanche pour investir les collections et transformer le MAH en un formidable terrain de jeu permettant d'imaginer de nouveaux outils de médiation et de nouveaux usages au sein du musée.

Les six équipes pluridisciplinaires sont constituées de médiateurs, de communicants, de conservateurs, mais aussi de codeurs, de graphistes et de « fabricants ». À leur disposition se tiennent des experts scientifiques du MAH, des experts techniques des FabLabs et Hackerspace, mais également des facilitateurs et des « sages » qui vont tous les guider dans la fabrication de leur prototype.

Les salles Palatines constituent le cœur de ce dispositif avec un vaste espace de travail équipé, le magasin auprès duquel les museomixeurs peuvent s'approvisionner en matériel, des espaces de construction et un lieu de détente où une « Mixroom » est installée, permettant d'échanger l'expérience en direct avec tous les Muséomixeurs des musées impliqués dans l'aventure. L'événement bénéficie d'un important dispositif technique et informatique avec notamment un renforcement du wifi par le biais d'un réseau spécialement réservé aux muséomixeurs.

Les visiteurs sont invités tout au long de ces trois jours à venir découvrir ce laboratoire d'idées et pourront même tester les innovations qui auront émergé dès 16h le dimanche, en présence de Sami Kanaan, Maire de Genève et de Jean-Yves Marin, directeur des Musées d'art et d'histoire.

## Le concept de Museomix

Avec l'essor du numérique, les usages changent rapidement, y compris dans les musées. Museomix est né de l'envie de replacer le visiteur au centre des questions muséographiques pour lui faire vivre différemment le musée, en favorisant davantage sa participation. S'inscrivant dans cet esprit, Museomix a pour vocation d'être un espace d'innovation où l'on passe, grâce à l'intelligence collective, du concept à la création, pour aboutir à la fabrication de prototypes. Issus de différents domaines, des passionnés de culture et de nouvelles technologies se réunissent durant trois jours au cœur d'un musée pour travailler en équipe autour de thématiques. La synergie créée par ces rencontres permet un décloisonnement des disciplines et l'ouverture du musée qui profite d'une énergie créative nouvelle. L'institution se transforme en véritable laboratoire d'idées, visant à inventer et à explorer des pistes de médiation culturelle qui intègrent des dispositifs numériques.

Fondée en France en 2011, cette formule d'événements co-créatifs et participatifs fédère d'ores et déjà une communauté de passionnés à l'échelle internationale. Chaque année, Museomix est organisé simultanément dans différents pays, mobilisant des muséomixeurs de tous bords qui travaillent ensemble physiquement ou virtuellement pendant trois jours au-delà des frontières.

Cette année, sept musées accueillent Museomix en France, en Angleterre, au Canada et, pour la première fois, en Suisse. La communauté Museomix Léman, créée au printemps 2014, a pour objectif de stimuler dès l'an prochain une édition Museomix ouverte à tous les musées helvétiques.

**Suivez Museomix en direct sur [www.museomix.org](http://www.museomix.org) et avec les hashtags #museomix et #museomixleman!**

## Rendez-vous

### Visites commentées

Vendredi **7 novembre** à 15h, 16h et 17h

Samedi **8 novembre** à 11h, 15h, 16h et 17h

### Découverte des prototypes

Dimanche **9 novembre**, dès 16h

En présence des muséomixeurs, de Sami Kanaan, Maire de la Ville de Genève, et de Jean-Yves Marin, Directeur des Musées d'art et d'histoire

## **Journée pour les professionnels**

Mardi **11 novembre**, conférences et test des prototypes

- Accueil de Jean-Yves Marin, directeur des Musées d'art et d'histoire
- Museomix 2014 au MAH : bilan par Leïla Bouanani, co-organisatrice Museomix Léman et David Matthey, co-organisateur et médiateur au MAH
- L'expérience Museomix : témoignages
- Quel avenir pour Museomix ? Intervention d'Yves-Armel Martin, co-fondateur de Museomix
- Visite guidée des prototypes à 11h et 12h

**Museomix est organisé grâce au généreux soutien de la Loterie Romande, Pro Helvetia et les SIG.**

## **Contacts**

Sylvie Treglia-Détraz, responsable communication/presse

Musées d'art et d'histoire

Pendant Museomix : T. +41 79 594 11 30

T. +41 22 418 26 54, [sylvie.treglia-detrax@ville-ge.ch](mailto:sylvie.treglia-detrax@ville-ge.ch)

Leïla Bouanani, coordinatrice

Museomix Léman

T. +41 78 200 35 76, [museomixleman@gmail.com](mailto:museomixleman@gmail.com)

Sylvie Rottmeier, référente communication/presse

Museomix Léman

T. +41 79 687 05 49

# MUSEOMIX

## Remixer le musée à l'heure du numérique

MUSÉE D'ART ET D'HISTOIRE, GENÈVE  
7, 8 ET 9 NOVEMBRE 2014

### DOSSIER DE PRESSE

## Museomix : c'est parti !

Le vendredi 7, le samedi 8 et le dimanche 9 novembre, six équipes de huit muséomixeurs investiront le Musée d'art et d'histoire pour développer des prototypes de médiation culturelle.

Leurs missions :

- Imaginer et fabriquer un prototype autonome dans un espace du musée
- Faire du musée un laboratoire, ouvert et connecté sur le reste du monde, qui place les visiteurs au cœur de l'expérience et où chacun a un rôle à jouer

## Les muséomixeurs

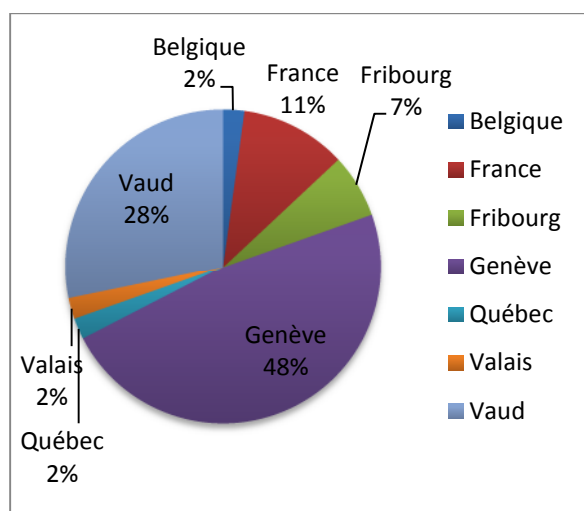
Lancé en juin dernier, l'appel à candidature a permis à plus de 150 personnes de répondre positivement. Parmi elles, 48 ont été retenues. Le principal critère de sélection était lié à l'équilibre des savoir-faire entre les participants pour former des équipes transversales couvrant l'ensemble des compétences requises, afin de permettre de livrer en trois jours un dispositif muséologique complet (prototype) :

- Médiation, interaction et usage : muséographie, scénographie, conception UX, conception jeu, design sonore
- Communication : diffusion, rédaction, journalisme, médias sociaux, vidéos
- Fabrication : CAD (2D et 3D), bricolage, ingénierie, mécanique, design industriel, construction, menuiserie, artisanat
- Codage et développement : mobile, électronique, desktop, web
- Expertise des contenus : histoire de l'art, histoire, conservation, documentation
- Graphisme : dessin/illustration, design, création de sites internet

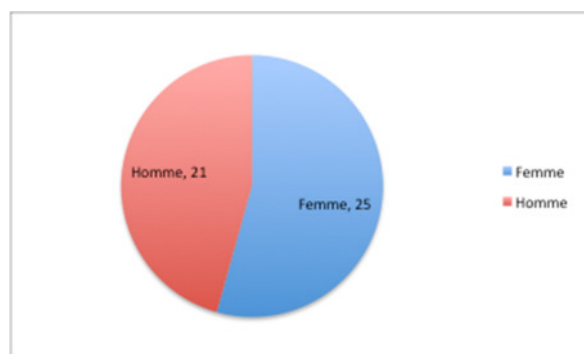
Par ailleurs, la répartition a été établie sur la base suivante :

- parité étudiants/professionnels
- parité hommes/femmes
- 3 places ont été réservées au personnel du MAH
- 5 places ont été réservées à d'autres musées participant à l'édition 2014

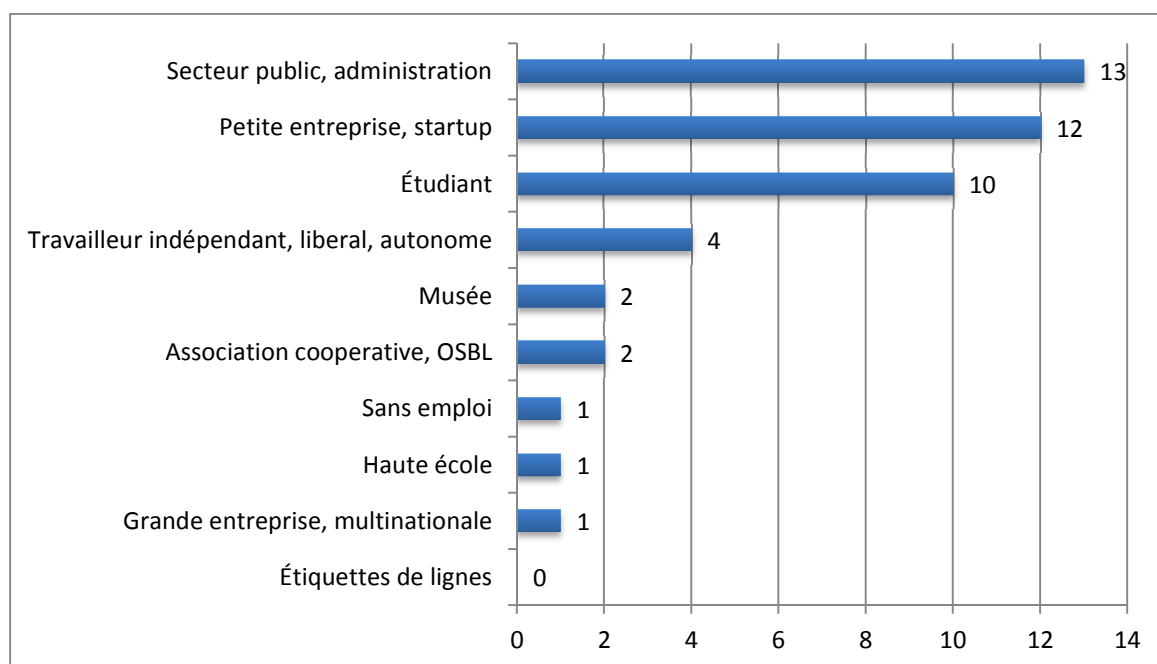
## Répartition par canton ou par pays



## Répartition hommes / femmes



## Répartition par milieu professionnel



## Les experts

Une cinquantaine d'experts accompagnent les participants dans cette aventure et se tiennent à leur disposition pour les aider à réaliser leurs projets. Ils constituent un pool de personnes ressources, désireuses de partager leur savoir et leur savoir-faire. Ils veillent à ce que les équipes explorent toutes les possibilités et que les pistes retenues soient viables et pertinentes.

### Les facilitateurs

Chaque équipe sera accompagnée d'un facilitateur qui s'assure du bon avancement du projet. Il guide les participants dans la manière de travailler en groupe, les oriente vers l'accès aux ressources, les aide dans la planification et veille à ce que l'équipe soit toujours dans une dynamique créative.

### Les ingénieurs

Ces experts proviennent d'entreprises, de centres d'artistes et de laboratoires. Ils accompagnent les muséomixeurs dans la réalisation des projets grâce à leur expertise et à leur équipement technologique. Il s'agit principalement des membres des FabLabs de Renens, La Côte et Neuchâtel, ainsi que du Hackerspace Post Tenebras Lab de Genève.

### Les experts contenu

Scientifiques, médiateurs, experts techniques, muséographes, ces collaborateurs du Musée d'art et d'histoire seront à disposition des muséomixeurs pour les aider à appréhender les différentes facettes du musée.

### Les sages

Martine Anderfuhren, enseignante en Communication Visuelle de la HEAD de Genève et Marie-Agnès Gainon-Court, muséologue, formatrice ICOM et consultante indépendante, apporteront un regard croisé sur les projets en cours. Ils accompagneront les équipes, les questionneront et les défieront d'aller encore plus loin.

### Les bénévoles

Plus de 70 personnes motivées s'investissent aux côtés de l'association Museomix Léman pour assurer le bon fonctionnement de l'événement. Réparties en plusieurs équipes, elles seront principalement dédiées à l'accueil, à la logistique et à la communication de l'événement.

## Trois jours intenses

### 7 novembre

Objectifs : explorer le musée, partager des idées et choisir une direction

Les muséomixeurs constituent leurs équipes. Chaque équipe a pour mission de créer une page web, qui explique son projet (<http://www.museomix.org/les-prototypes/>) et de le présenter en séance plénière le soir.

### 8 novembre

Objectifs : faire des essais, tester, ajuster

Durant cette journée, chaque équipe développe la première version de son prototype et l'installe dans les collections. Elle réalise également une vidéo qui présente son prototype *in situ*.

## 9 novembre

Objectifs : implémenter et tester son prototype avec les visiteurs

Ce dernier jour est consacré à la finalisation du prototype. Les équipes doivent s'assurer qu'il peut être exposé de manière autonome durant plusieurs jours à l'occasion d'un crash test. Elles créent la page web dédiée à leur prototype, réalisent une vidéo finale de présentation et rendent une fiche descriptive de leur projet.

## L'Espace Museomix... ou la Caverne d'Ali Baba

Afin d'offrir un espace de travail aux muséomixeurs et la place nécessaire à l'accueil des FabLabs, les salles Palatines sont entièrement dévolues à l'événement. Sur quelque 550 m<sup>2</sup>, le lieu s'organise en plusieurs espaces. La première salle est structurée autour d'un lieu d'accueil, d'une « Mixroom » dédiée aux échanges avec les muséomixeurs des six autres musées et d'un espace de détente et de restauration, notamment pour le déjeuner. La seconde salle est une zone de fabrication avec des établis accessibles en libre service, un menuisier à disposition pour certains travaux et une station de soudure. Le troisième espace regroupe les six zones de travail des muséomixeurs, les trois guichets des experts, le magasin avec du matériel à emprunter.

Quatre FabLabs sont présents : ceux de Renens, Neuchâtel, Fribourg et La Côte. Ce sont des laboratoires de fabrication, des lieux d'innovation ouverts à tous, mettant à disposition des technologies de prototypages pour la conception et la réalisation d'objets. Ils fonctionnent sur le principe de l'échange d'information et de l'entraide entre les participants. Pour Museomix, ils déménagent leur matériel, notamment des imprimantes 3D et une découpeuse laser. Les participants peuvent également compter sur le Hackerspace de Genève pour des conseils en informatique et en technologie. Le Hackerspace est un laboratoire communautaire qui rassemble des gens aux intérêts communs (en particulier l'informatique, la technologie, les sciences, etc.) qui souhaitent partager ressources et savoirs.

Les muséomixeurs auront à leur disposition du matériel dédié à l'interactivité (tablettes, ibeacons, vcardboard, montres connectées etc.), du matériel audiovisuel (projecteurs, caméras, webcams, etc.), du matériel informatique (PC portables, accès à un serveur de données, etc.), de l'électrolab (leds, arduino, senseurs, capteur climatique, etc.), ainsi que divers matériaux comme le bois, le métal, le vinyle, etc.

Grâce à la Direction des systèmes d'information et de communication de la Ville de Genève (DSIC), un réseau indépendant avec accès au réseau Ville de Genève est exceptionnellement mis à disposition des muséomixeurs. Plusieurs antennes wifi ont été installées (notamment dans les salles beaux-arts et dans les salles Palatines) pour étendre la couverture et augmenter le débit.

## Les thématiques

Les groupes travailleront sur les thématiques suivantes :

**1. Le musée, de l'encyclopédisme à l'individu : la visite à la carte**

Comment proposer au visiteur une visite sur mesure, en fonction de ses intérêts habituels, de ses envies du moment, du temps qu'il a à disposition, de son âge, de sa mobilité... ?

**2. Le musée lieu de vie, de l'extérieur à l'intérieur**

Comment inviter le public à s'approprier le lieu muséal, entre collections et bâtiment, entre programmation et événements ? Comment en faire un lieu d'échange et de rencontre, un musée ouvert et à l'écoute des idées et des pratiques du visiteur ?

**3. Le musée hors les murs ?**

Comment faire vivre le musée, alors même que ses portes sont fermées, et au-delà de ses murs ? Comment faire vivre le musée de jour comme de nuit ? Comment faire vivre le musée dans la cité ?

**4. Créer du lien : de l'individu à l'encyclopédisme**

Comment proposer au visiteur, dans un musée encyclopédique, une série de liens, d'un objet à l'autre, d'une collection à l'autre, d'un espace à l'autre, ou encore d'une période à l'autre, et de mélanger ces critères ? Comment lui permettre de se lancer dans une découverte hypertextuelle ?

**5. Les expériences d'immersion**

Comment permettre au visiteur de vivre de nouvelles expériences dans les salles du musée ? Qu'elles soient émotionnelles ou sensorielles, comment enrichissent-elles la visite du musée ?

**6. De la grande histoire à l'histoire individuelle**

Comment raconter des histoires au musée (histoire d'objets, de collections) et les lier à l'histoire de chacun – expérience vécue, commentaire, récit imaginé – pour créer un écho entre la grande histoire et celle de particuliers ?

Les vidéos présentant chaque thématique sont en ligne sur [www.museomix.ch](http://www.museomix.ch)

## Le public

Parce que le public est au cœur du concept de Museomix, plusieurs propositions sont faites aux visiteurs durant ces trois jours afin qu'ils découvrent ce laboratoire d'idées et qu'ils testent « en live » les prototypes.

Le vendredi et le samedi, des visites sont programmées avec des médiateurs de Museomix Léman et du Musée d'art et d'histoire. Sur la base d'une formule brève, l'idée est de faire découvrir l'Espace Museomix et ses FabLabs dans les salles Palatines. Selon l'envie des visiteurs, les médiateurs leur proposeront également de devenir muséomixeur l'espace d'un court instant au cœur des collections.

Le dimanche, dès 16h, les prototypes seront prêts à être testés. Des médiateurs guideront les visiteurs auprès des six équipes pour découvrir leurs dispositifs, les expérimenter et en discuter.



Enfin, le mardi 11 novembre au matin, une invitation est faite aux professionnels de venir échanger autour de ce nouveau concept d'événement. Un premier bilan de l'événement sera présenté par les étudiants de l'Université de Savoie qui auront recueilli des témoignages durant les trois jours. Le cofondateur de l'événement en 2011, Yves-Armel Martin portera également un regard prospectif sur le développement de Museomix en France et à l'étranger.

## Liens utiles

### Pour rejoindre la communauté Museomix Léman

#### Facebook

[www.facebook.com/museomixleman](http://www.facebook.com/museomixleman)

#### Twitter

[www.twitter.com/museomixleman](http://www.twitter.com/museomixleman)

#### Instagram

[www.enjoygram.com/museomixleman](http://www.enjoygram.com/museomixleman)

#### Sites Internet

[www.museomix.ch](http://www.museomix.ch)

[www.museomix.org](http://www.museomix.org)

### Pour rejoindre la communauté MAH Genève

#### Facebook

[www.facebook.com/mahgeneve](http://www.facebook.com/mahgeneve)

#### Twitter

[www.twitter.com/mahgeneve](http://www.twitter.com/mahgeneve)

#### Instagram

[www.instagram.com/mahgeneve](http://www.instagram.com/mahgeneve)

#### Site Internet

[www.mah-geneve.ch](http://www.mah-geneve.ch)

#### Blog

[www.blog.mahgeneve.ch](http://www.blog.mahgeneve.ch)

#### Chaîne Youtube

[www.youtube.com/mahgeneve](http://www.youtube.com/mahgeneve)