

# MUSEOMIX

Remixer le musée à l'heure du numérique

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

## COMMUNIQUE DE PRESSE

### Appel à participation au premier Museomix suisse

*Genève, le 10 juin 2014* – Pour sa première édition en Suisse, Museomix s'installe au Musée d'art et d'histoire les 7, 8 et 9 novembre 2014. Cet événement innovant invite les participants museomixeurs à envisager le musée comme un laboratoire d'idées. Selon ses compétences et ses envies, chacun est convié à une réflexion sur la présentation des collections et la transmission du savoir. L'appel à candidature est lancé dès le 11 juin et ce jusqu'à la fin du mois sur [www.museomix.com](http://www.museomix.com).

Durant trois jours, le Musée d'art et d'histoire de Genève deviendra le terrain de jeu de l'édition 2014 de Museomix; un espace d'innovation et de créativité où passionnés de culture et de nouvelles technologies se retrouveront pour travailler en équipe et réfléchir à de nouveaux dispositifs de médiation culturelle.

L'appel à candidature est lancé jusqu'au 30 juin à toute personne intéressée : médiateur, développeur, blogueur, artisan, spécialiste en électronique, graphiste, communicant, bricoleur, scientifique, muséographe, etc.

Les thématiques sur lesquelles les participants devront plancher en équipe pour remixer le musée de demain sont au nombre de six.

- Le musée, de l'encyclopédisme à l'individu : la visite à la carte
- Le musée lieu de vie, de l'extérieur à l'intérieur
- Le musée hors les murs ?
- Créer du lien : de l'individu à l'encyclopédisme
- Les expériences d'immersion
- De la grande histoire à l'histoire individuelle.

Ces thématiques, dévoilées progressivement sur les réseaux sociaux par le biais de vidéos (<http://bit.ly/youtubeMXLEMAN>), constitueront une source d'inspiration et de réflexion pour les museomixeurs.

Enfin, une opération sur Twitter accompagnera le recrutement. Les candidats pourront poser toutes leurs questions en accompagnant leur texte du hashtag [hello#museomix](https://twitter.com/hello#museomix) et de [@museomixleman](https://twitter.com/@museomixleman) et/ou [@mahgeneve](https://twitter.com/@mahgeneve).

## **Liens utiles**

Pour devenir muséomixeur, rendez-vous sur le site internet de Museomix : [www.museomix.com](http://www.museomix.com)

Pour retrouver les vidéos des six thématiques de l'édition genevoise de Museomix 2014:  
<http://bit.ly/youtubeMXLEMAN>

Pour rejoindre la communauté Museomix Léman  
Facebook : [www.facebook.com/Museomixleman](http://www.facebook.com/Museomixleman)  
Twitter : @Museomixleman

Pour rejoindre la communauté MAH Geneve  
Facebook : [www.facebook.com/mahgeneve](http://www.facebook.com/mahgeneve)  
Twitter : @mahgeneve  
Site internet : [www.mahgeneve.ch](http://www.mahgeneve.ch)  
Blog : [www.blog.mahgeneve.ch](http://www.blog.mahgeneve.ch)

## **Contacts**

Leïla Bouanani, coordinatrice  
MUSEOMIX LÉMAN  
T. +41 78 200 35 76, [Museomixleman@gmail.com](mailto:Museomixleman@gmail.com)

Sylvie Treglia-Détraz, responsable communication  
Musées d'art et d'histoire  
T. +41 22 418 26 54, [sylvie.treglia-detraz@ville-ge.ch](mailto:sylvie.treglia-detraz@ville-ge.ch)

# 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

## 1. Qu'est-ce que Museomix ?

### Concept

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 et 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, jusqu'à l'invention 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 alors en 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 locale, nationale et 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.

### Organisation

Museomix bénéficie d'une organisation globale qui porte la vision et coordonne les associations locales. Il s'agit d'un réseau qui se constitue par le biais de ses membres, de pair à pair ou de bouche à oreille.

En Suisse, c'est l'association à but non lucratif Museomix Léman qui est en charge de l'organisation. Constituée en mai 2014 avec un comité qui regroupe une dizaine d'acteurs issus de la communication, du design, du web et de la médiation. En tant que coordinateur local, l'association est le référent principal pour l'organisation genevoise.

## 2. MUSEOMIX 2014

En 2014, huit musées dans quatre pays accueilleront Museomix:

- le Musée des beaux-arts de Montréal (CA)
- le Derby Silk Museum (UK)
- le Musée d'art et d'histoire de Genève (CH)
- le Muséum d'histoire naturelle de Nantes (FR)
- le Musée d'histoire naturelle de Lille (FR)
- le Musée d'art et d'industrie de Saint-Étienne (FR)
- le Musée de l'histoire de l'immigration de Paris (FR)

Ces musées ont été sélectionnés sur la base des critères suivant :

- une capacité d'accueil suffisamment importante pour réunir les équipes ;
- l'ouverture d'un maximum d'espaces d'exposition pour muséomixer ;
- la forte implication des collaborateurs du musée ;
- l'élargissement des horaires d'ouverture jusqu'à 23h minimum pendant les trois jours ;
- une connexion internet suffisamment puissante ;
- la présentation des prototypes au public à partir du troisième jour.

### Museomix en Suisse romande : une première

L'arrivée de Museomix en Suisse romande constitue l'opportunité de faire émerger et de fédérer un nouveau réseau d'acteurs dans le domaine du numérique tout comme celui des musées. Musées, FabLabs (atelier mettant à disposition des technologies de prototypage – découpe laser, impression 3D, fraiseuses assistées par ordinateur, etc. – pour la conception et la réalisation d'objets) hautes écoles et centres de formation en design, architecture et communication visuelle vont ainsi collaborer dans une nouvelle dynamique au cœur de l'Arc Lémanique. Museomix représente également une fenêtre sur l'international grâce à sa communauté très engagée sur les réseaux sociaux notamment.

Si la première édition en Suisse romande se déroulera au Musée d'art et d'histoire de Genève, l'objectif est naturellement d'élargir le concept l'an prochain à d'autres musées et à d'autres cantons. L'Espace des inventions à Lausanne et l'Alimentarium à Vevey ont d'ailleurs déjà exprimé leur intérêt.

## 3. Les enjeux pour le Musée d'art et d'histoire de Genève

Depuis quelques années, le MAH a pris le parti d'adopter une stratégie numérique forte, qui s'applique aussi bien *extra-muros*, par le biais du web notamment, qu'*intra-muros* avec de nouveaux outils de médiation culturelle. Une stratégie qui vise également à inscrire l'institution dans la perspective du nouveau musée qui s'apprête à voir le jour après sa rénovation et son agrandissement. À l'heure où il se réinvente, c'est avec enthousiasme et fierté que le Musée d'art et d'histoire sera le premier musée de Suisse à recevoir cet événement innovant.

En accueillant cet automne les muséomixeurs, il s'apprête à devenir un laboratoire d'idées pendant plusieurs jours.

Celui-ci permettra de:

- sortir du cadre habituel et ouvrir des pistes de réflexion pour préparer le musée de demain ;
- tester de nouvelles formes de médiation offertes par les technologies numériques ;
- croiser les compétences et les talents des collaborateurs du musée et de personnes externes, pour redécouvrir ses forces et inventer de nouvelles formes de médiation ;
- ouvrir ses portes à une communauté dynamique qui investit les lieux de culture pour les rendre plus vivants.

Le Musée d'art et d'histoire accueillera six groupes de huit muséomixeurs les 7, 8 et 9 novembre 2014 avec comme terrain d'expérimentation quelque 7000 m<sup>2</sup> de surface d'exposition. Les salles Palatines (dédiées aux expositions temporaires du MAH) leur seront entièrement consacrées devenant ainsi leur espace de travail de 8h30 à 23h ou minuit. L'ensemble des collections leur sera également accessible, des beaux-arts à l'archéologie en passant par les arts appliqués.

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 ?

Ces thématiques sont toutes présentées sous forme de vidéos et sont accessibles à l'adresse : <http://bit.ly/youtubeMXLEMAN>

#### **4. Comment participer au Museomix du MAH ?**

L'appel à candidature est accessible en ligne du 11 au 30 juin.

Les candidats doivent faire part de leur motivation à participer, expliquer ce qu'ils vont apporter et comment ils pensent s'intégrer à l'esprit et au fonctionnement de Museomix. Le principal critère de sélection est lié à l'équilibre des savoir-faire entre les participants pour établir des équipes transversales.

Il est en effet indispensable que les expertises des muséomixeurs couvrent l'ensemble des compétences requises permettant de livrer en trois jours un dispositif muséologique (prototype) :

- médiation, interaction et usage : muséographie, scénographie, conception UX, conception jeu, design sonore ;
- médiation : 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 est établie sur la base suivante :

- parité étudiants/professionnels ;
- parité hommes/femmes ;
- 3 à 5 places réservées au personnel du MAH ;
- 3 à 5 places réservés à des autres musées participant à l'édition 2014.

En parallèle, des experts sont également sélectionnés par cooptation. Ils participent non pas à un projet particulier, mais aident les équipes à réaliser leurs projets. Ils constituent un pool de personnes ressources à disposition, désireuses de partager leurs savoirs et leurs savoir-faire. Ils sont les garants que les équipes explorent toutes les possibilités tout en veillant à ce qu'elles soient viables et pertinentes.

Ici aussi, les compétences peuvent être très diverses :

- facilitateurs pour s'assurer que l'événement se déroule comme prévu et au mieux pour les participants ;
- experts web pour aider sur les liaisons en ligne ;
- experts techniques pour aider à s'appropriier les solutions/outils disponibles sur les projets ;
- experts « contenus » pour certaines expertises spécialisées, notamment scientifiques et artistiques.

Les participants seront choisis par Museomix Léman en collaboration avec le Musée d'art et d'histoire.

## **5. Comment se dérouleront les quatre jours au Musée d'art et d'histoire**

### **7 novembre : explorer le musée, partager des idées, choisir une direction**

Quand les portes du musée ouvrent, les participants et les experts sont accueillis et reçoivent un badge. Ce badge-couleur représente leur rôle à venir, attribué en fonction des compétences mises en avant lors de la candidature.

Après un tour dans les salles d'exposition assuré par les médiateurs du musée, les participants forment des équipes autour d'idées et d'envies partagées.

Se retrouvant ensuite dans l'espace de travail attribué, les participants commencent à échanger des idées et des points de vue, à explorer la situation, à imaginer les solutions possibles avant de définir leur projet et de s'accorder sur une direction commune au sein des groupes. Les membres de l'équipe se documentent, pointent sur des exemples réalisés ailleurs, prennent des notes, commencent à faire des schémas et des storyboards. Ils inventent des variations de scénarios possibles dans les espaces d'exposition.

Des experts sont là pour les aider, donner des indications, pointer sur des opportunités et créer des liens de mutualisation entre les équipes.

Le soir, chaque équipe présente son projet aux autres. Elle explique comment l'expérience du visiteur sera différente une fois le dispositif mis en place. Ce point de rencontre favorise les questions entre équipes et permet l'émergence de nouvelles idées. C'est aussi un moment collectif privilégié pour créer de la cohésion entre tous les participants.

### **8 novembre : faire des essais, tester, ajuster**

Après avoir reçu plusieurs retours de leurs pairs et des co-organisateurs, les équipes sont maintenant lancées dans leurs projets. Tout le monde collabore pour débiter la construction des prototypes.

Les facilitateurs et les experts, dont les techniciens, experts de contenus, s'assurent que les participants avancent et les aident à se sortir de situations bloquantes.

Après une journée de « construction », les équipes montrent une vidéo-prototype de leur projet le soir, en utilisant des legos ou des découpages en papier. Les vidéos racontent l'histoire du visiteur, son parcours, ses actions, ses pensées, ses ressentis lorsqu'il interagit avec le prototype.

### **9 novembre : implémenter et tester avec les visiteurs**

Le troisième jour, les équipes terminent leurs prototypes pendant la matinée et l'installent dans les espaces d'exposition. Elles réalisent les cartels et les textes de présentation ainsi que la fiche du projet sur le site web Museomix.org. En fin de journée, les visiteurs peuvent venir les tester et échanger avec les muséomixeurs.

Un quatrième jour, le **11 novembre**, sera dédié à la rencontre entre les muséomixeurs et les professionnels ainsi que les visiteurs autour des prototypes.

## 6. Exemples de Museomix passés

Depuis la fondation de Museomix en 2011, huit musées ont déjà accueilli l'événement avec près de 700 participants et la création de 68 prototypes.

Parmi eux, deux exemples de dispositifs développés en 2013 :

### « Lever les yeux » au Musée dauphinois de Grenoble

Dans la chapelle baroque du couvent de Sainte-Marie d'en Haut, le visiteur trouve un lit pour s'allonger. Incongru, voire choquant mais tellement agréable pour contempler le plafond peint de la chapelle sans se tordre le cou. Le visiteur est alors enclin à décoder les symboles de la fresque. Pour cela il dispose d'une tablette qui lui permet d'éclairer certaines zones et de déclencher des séquences audio.

### « Murmures » au Louvre-Lens à Lens

« Murmures » habille les maisons de la ville de briques lumineuses et tactiles qui attirent la curiosité des passants. Lorsque ceux-ci touchent ces briques, elles leur délivrent l'histoire de visiteurs du musée. Objectif : démystifier le musée et inciter les habitants de Lens à franchir son seuil.