

07 X 09 NOV  
— 08 — 10 — 2014  
— O

# MUSEOMIX#4

PEOPLE MAKE MUSEUMS

3 JOURS 7 MUSÉES 4 PAYS



MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE  
DE NANTES

DOSSIER DE PRESSE

Un événement organisé par

MUSEOMIX  
OUEST

avec le soutien de

VILLE DE  
Nantes



# PARTENAIRES

## MUSEOMIX OUEST REMERCIE

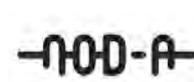
### Pour leur contribution financière



### Pour leur prêt de matériel et leur participation à la communauté



## MUSEOMIX ASSOCIATION REMERCIE





# SOMMAIRE

Museomix en 5 questions .....	4
Museomix investit le Muséum d'histoire naturelle de Nantes .....	5
L'événement Museomix, comment ça marche ?.....	6
Museomix = des communautés de museomixeurs .....	9
La communauté Museomix Ouest.....	10
Parole à nos partenaires .....	12
Quelques réalisations 2013.....	13
Quelques témoignages.....	15
Museomix : en savoir + .....	16
Museomix : informations pratiques.....	21



# MUSEOMIX EN 5 QUESTIONS

## QUOI ?

**3 jours de marathon créatif**, par équipes de 6 personnes, aidées par de multiples ressources expertes et matérielles pour créer de nouvelles expériences muséales.

## QUAND ?

**L'événement se déroule pendant 3 jours et 2 nuits : les 7, 8 et 9 novembre 2014**

Le 10 novembre, les prototypes réalisés pendant le week-end sont présentés au public.

## OÙ ?

**A Nantes, au Muséum d'histoire naturelle et simultanément dans 6 autres musées à travers le monde :**

en France : Muséum d'Histoire Naturelle de Lille, Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Etienne, Musée Arles Antique et Museon Arlaten,  
au Québec : Musée des Beaux-Arts de Montréal,  
au Royaume-Uni : Derby Silk Mill de Derbyshire,  
en Suisse : Musée d'Art et d'Histoire de Genève.

## QUI ?

**Tout curieux et volontaire peut devenir museomixeur !**

L'événement réunit la communauté des professionnels des musées, des acteurs de l'innovation et du numérique, ainsi que des amateurs et passionnés de culture. Les participants sont sélectionnés par deux appels à participation lancés en juin et septembre.

Deux autres manières de museomixer : faire partie de l'équipe d'organiseurs ou museomixer en ligne pendant les 3 jours (en contribuant via les réseaux sociaux et en partageant avis, conseils et suggestions aux équipes sur place).

## POURQUOI ?

**Penser et créer un musée laboratoire, ouvert et connecté où le visiteur est acteur et où chacun peut trouver sa place.** La motivation essentielle, qui lie tous les membres de la communauté est l'envie de vivre et de partager une expérience d'innovation dans les musées, en inventant de nouvelles formes de collaboration, de médiation et d'usages.



# MUSEOMIX INVESTIT LE MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE DE NANTES

Après le succès de l'édition 2013 au Château des ducs de Bretagne, la communauté Museomix s'invite cette année encore dans un musée nantais : le Muséum d'histoire naturelle, premier établissement régional de culture scientifique.

Avec plus de 80 000 visiteurs en 2013, des expositions temporaires remarquables, des conférences, des visites et animations, le Muséum de Nantes est un établissement de culture scientifique qui s'adresse à tous les publics, petits et grands, scientifiques ou non !



En s'intéressant à toutes les sciences, le Muséum de Nantes est bien un musée d'aujourd'hui avec les missions fondamentales de tout musée : conserver, enrichir, étudier et valoriser les collections publiques nantaises. Et c'est un lieu d'actualité où l'on interroge les sciences, ses développements, ses impacts sur la société et sur l'avenir de la planète. Enfin, et peut être surtout, le Muséum est un lieu de rêves et de découvertes !

*"A Nantes, nous sommes convaincus que la culture doit être partagée et accessible à tous avec une attention particulière accordée à l'innovation. C'est pour cette raison que nous croyons beaucoup à Museomix, projet collectif dédié à l'émergence de nouveaux types de médiation in situ permettant aux citoyens de s'appropriier ou de se réappropriier - grâce aux outils numériques - les oeuvres du Muséum d'histoire naturelle."*

Franckie Trichet, adjoint au Maire de Nantes en charge du numérique.

## LE MUSEUM DE NANTES ET MUSEOMIX

Les nouveaux usages des publics et la volonté d'ouverture du musée en direction de tous, habitués ou non, impliquent une recherche de toutes les formes de médiation croisée incluant l'outil numérique. Cette stratégie nécessite la participation des acteurs scientifiques et culturels de proximité, afin d'innover dans l'offre aux publics.

Museomix au Muséum de Nantes se place ainsi à un moment charnière du développement de cet établissement, en préparant le public à une nouvelle lecture des collections par une rencontre entre sciences, numérique et art.

## ESPACES ET COLLECTIONS À MUSEOMIXER

L'ensemble du Musée est disponible au mixage. L'intention, tant du musée que de la communauté, est d'explorer autant que possible de nouvelles formes d'appropriation du musée plutôt que le décryptage pédagogique d'éléments de collection.





# L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

## J1 - RENCONTRE, DÉCOUVERTE, EXPLORATION, ÉCHANGES ...



À leur arrivée le vendredi matin, les museomixeurs découvrent le musée et les espaces de travail : la Techshop, l'Electrolab, le Fablab, l'atelier de bricolage... installés pour l'occasion par l'équipe d'organisation dans les espaces du musée.

Selon les musées, entre 6 à 10 équipes se forment, avec dans chaque équipe 6 compétences complémentaires : un expert en contenus, un codeur, un fabricant, un médiateur, un communicant et un graphiste.

Les participants, en équipes, réfléchissent, échangent idées et envies autour de cette question : « Et vous, que rêvez-vous de faire au musée ? » Certains imaginent déjà des projets, d'autres se demandent bien ce qu'ils vont pouvoir faire pendant trois jours ici !

Un facilitateur (sorte de nounou bienveillante, dédiée à une équipe pendant toute la durée de l'événement) accompagne chaque équipe à la découverte de son espace de travail, de ses outils et autres moyens techniques mis à disposition.

La première soirée, autour des moments de convivialité, est consacrée au partage des projets à l'ensemble des participants. Chacun réagit, donne des conseils, exprime ses questionnements et s'enrichit des expériences et des bonnes idées des autres.

## J2 - LES MUSEOMIXEURS AU TRAVAIL : ESSAYER, TESTER, AJUSTER WORK IN PROGRESS...

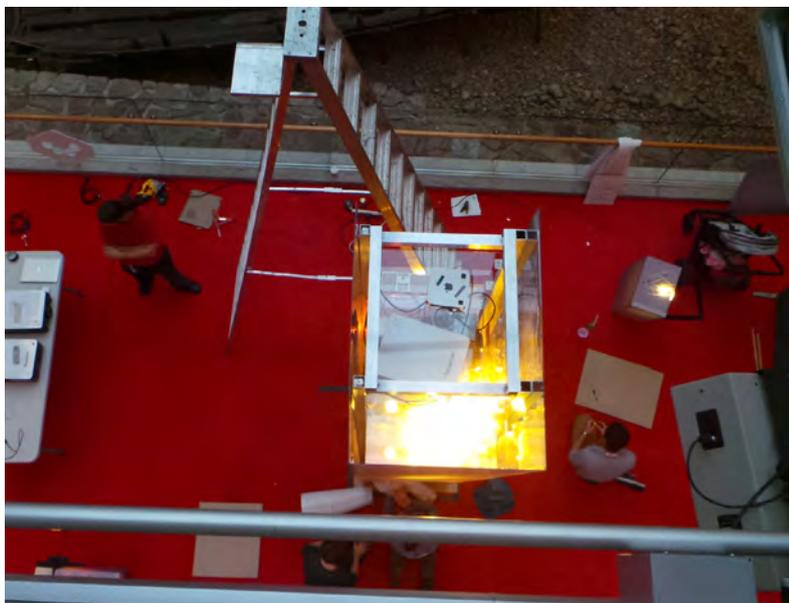
Les équipes réalisent, conçoivent, corrigent, construisent... Elles bénéficient des conseils des personnes ressources invitées et participantes, qu'il s'agisse de spécialistes techniques, de professionnels de la médiation, de scientifiques, d'ergonomes, de designers, de traducteurs, de comédiens, de metteurs en scène, de documentalistes, de rédacteurs, etc.

Les équipes commencent à envisager la réalisation et identifient les ressources matérielles et techniques dont ils auront besoin, aidées par les responsables de la Techshop (tablettes numériques, câbles, vidéoprojecteurs...) et le Fablab (Imprimantes 3D, découpe laser...).

Le deuxième soir, chaque équipe peut ainsi présenter son projet en cours de réalisation à travers une vidéo, une maquette ou une installation concrète. Ces films permettent également de partager en ligne les projets envisagés avec toute la communauté active dans les 7 musées engagés.



# L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?



## J3 - LES PROTOTYPES PRÊTS À ÊTRE TESTÉS PAR LES VISITEURS

Les prototypes sont souvent finalisés dans la nuit et jusqu'au dimanche 14h. Les dispositifs réalisés sont montés et installés dans les espaces d'exposition du musée.

L'édition d'un livret d'accueil des publics présentant les dispositifs, leurs auteurs, l'intention souhaitée et les éléments techniques de réalisation, va permettre d'accueillir et de partager l'expérience Museomix avec les publics tant attendus.

A partir de 16h, curieux, amis, partenaires sont très nombreux à découvrir le musée museomixé, à expérimenter les prototypes et poser mille et une questions aux museomixeurs. D'une manière ou d'une autre, les publics sont invités à partager leurs impressions.

## J4 - PARTAGER MUSEOMIX !

Le lundi, les dispositifs sont rendus disponibles en situation dans les espaces du musée.

**Le Muséum d'histoire naturelle ouvre ses portes gratuitement de 10h à 18h.**





# L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

## DÉROULÉ DÉTAILLÉ DE MUSEOMIX AU MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE

### **Vendredi 7 novembre :**

8h30 : Accueil des museomixeurs

9h30 : Plénière d'ouverture de l'événement,

10h-17h30 : constitution des équipes, visite du musée, élaboration d'un projet commun

17h30-18h30 : Plénière de présentation des projets par équipes (idée générale, intention, ébauche de scénario utilisateur)

18h30-22h : travail autour du scénario utilisateur

### **Samedi 8 novembre :**

8h30 : Accueil des museomixeurs

9h-18h : développement du projet, fabrication du prototype et réalisation d'une vidéo de présentation

18h-19h : Plénière de visionnage des vidéos

19h-2h : Travail sur les prototypes par équipes

### **Dimanche 9 novembre :**

8h30 : Accueil des museomixeurs

9h-9h30 : Plénière sur l'avancée des projets

9h30 -12h : Finalisation des prototypes et installation dans les salles d'expo

12h-14h30 : Crash-tests (vérification du fonctionnement des prototypes)

14h30-16h : Dernières modifications, réalisation d'une vidéo de présentation, documentation des prototypes, préparation des livrets d'accueil visiteurs

16h-18h : Présentation des prototypes au public

17h : Visite des élus, partenaires, presse

18h : Plénière de restitution de l'événement avec prise de parole de Francky Trichet

19h : Cocktail de fin

### **Lundi 10 novembre :**

10h-18h : présentation des prototypes au public - Entrée libre

13h-14h : Emission de radio en direct du Muséum, animée par Le Labo des Savoirs / Radio Prun



# MUSEOMIX = DES COMMUNAUTÉS DE MUSEOMIXEURS

En lien avec la volonté exprimée des uns et des autres – museomixeurs, fondateurs, organisateurs et partenaires – de prolonger le travail et l'action entamés depuis 2011, des communautés locales se sont développées et se développent encore, accompagnées par les fondateurs ainsi qu'un pôle de coordination dite "globale".

Toutes ces communautés locales sont et font le développement de Museomix.

Elles s'organisent de manière naturelle et spontanée au gré des réseaux professionnels, des volontaires et des personnalités engagés.

Les communautés locales accompagnent les musées dans leur inscription dans l'expérience Museomix, construisent des actions, imaginent des projets, développent des réseaux, recherchent des financements et communiquent auprès des professionnels de tout leur territoire.

Museomix encourage une organisation ouverte et participative. Un tableau de bord partagé rend compte de l'activité de la communauté Museomix à travers l'ensemble des actions en cours et des personnes qui y contribuent. Cet outil collaboratif permet de :

- Echanger des informations sur l'activité de Museomix
- Valoriser les actions des membres de la communauté
- Suivre l'avancée des projets
- Proposer des développements
- Faciliter la cohésion entre les différentes initiatives ouvertes
- Faciliter l'intégration de nouveaux membres (=contributeurs) dans la communauté
- Identifier les porteurs de projets thématiques, les contacter, proposer sa contribution





# LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX OUEST

Dès le mois de janvier 2014, Claire, Ronan, Adrien, Ségolène et Marina, 5 passionnés aux profils différents, réunissent leurs forces et leurs compétences pour reprendre le flambeau de Museomix dans la région avec l'aide de Christophe Courtin, co-organisateur de Museomix 2013. Ils créent l'association Museomix Ouest en mars 2014.

L'association coordonne et organise, avec l'équipe du Muséum d'histoire naturelle, l'événement Museomix 2014 à Nantes. Réunissant anciens et nouveaux museomixeurs, jeunes débutants et professionnels aguerris, elle :

- réunit des partenaires financiers et techniques,
- anime la communauté sur les réseaux sociaux
- organise un premier apéromix au Muséum en juin,
- présente l'événement au Festival D et à La Cantine numérique
- organise un deuxième apéromix au château pendant la Digital Week de septembre.

## LES MUSEOMIXEURS

Une équipe de museomixeurs, c'est 6 compétences : médiation, contenus, graphisme, fabrication, codage, communication.



**Expertise des contenus**



**Programmation et développement**



**Médiation, interaction et usage**



**Fabrication**



**Graphisme et mise en forme**



**Communication et diffusion**

Pour participer toute personne peut répondre à l'appel à participants qui se déroule en juin et en septembre. Vient ensuite le délicat mais nécessaire travail de sélection. Pour l'édition 2014 au Muséum, Museomix Ouest a en effet reçu plus de 100 candidatures pour 42 places. Le principe est de veiller à ce que le mixage des équipes soit intégral, c'est à dire qu'il rassemble de façon équilibrée des personnes expérimentées et des juniors, des locaux et des non locaux, des anciens et des nouveaux museomixeurs.

Facilitateurs et ingénieurs, dont la fonction est de fluidifier et de booster le travail des équipes, sont recrutés sur candidature spontanées et au travers des partenariats techniques.

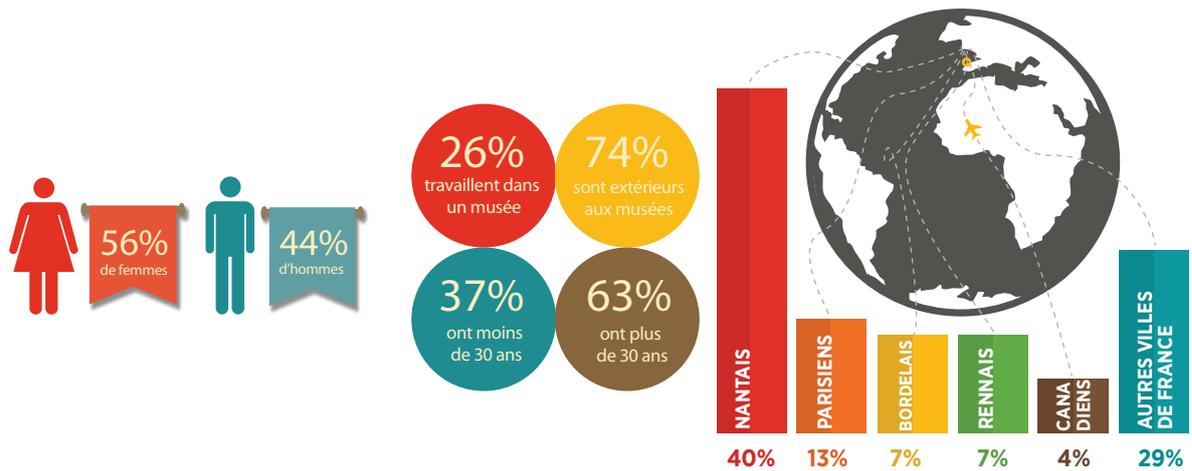




# LA COMMUNAUTÉ MUSEOMIX OUEST

## LES PARTICIPANTS AU MUSEOMIX NANTES 2014

Parmi les participants de Museomix au Muséum d'histoire naturelle de Nantes,



## L'ÉQUIPE D'ORGANISATION



Claire JOUANNEAULT - Référente design projet et partenariats - Présidente de l'association



Ronan GERMAN - Référent technique - Secrétaire de l'association



Adrien LE BELLER - Référent mix-room - Trésorier de l'association



Marina MENDOZA VIENNE - Chargée de projet - salariée de l'association



Ségolène SAURET - Référente scénographie



Aurélie ROSSIGNOL - Référente communication



Marine CHARBONNEAU - Référente graphisme



Valérie VACHON-BELLAVANCE - Référente évaluation



Philippe GUILLET - Directeur du Muséum



Sylvie LE BERRE - Responsable du service des publics - Référente Muséum



# PAROLE À NOS PARTENAIRES

## DRAC PAYS DE LA LOIRE

Le Ministère de la Culture et de la Communication est un partenaire régulier de l'événement depuis l'origine, très attentif aux explorations stimulantes de ce laboratoire d'expériences à l'échelle du territoire national et au-delà. Museomix participe de la valorisation de projets et pratiques inédites et suscite notamment la réflexion concernant la médiation et l'éducation artistique et culturelle grâce au numérique et aux nouvelles technologies, élément aujourd'hui incontournable de l'accès de tous les publics à la culture et au patrimoine.

Le Ministère de la Culture soutient ainsi l'émergence des nouvelles pratiques de médiation qui ont vocation à renouveler de manière dynamique la relation des musées à leurs visiteurs.

## NAONED

Naoned apporte aux musées des solutions numériques innovantes pour la conservation et la mise en ligne de leurs collections. Nous sommes partenaire de Museomix car nous partageons l'idée que mixer collaboratif et numérique constitue un formidable atout pour les musées.

## FONDATION D'ENTREPRISE BANQUE POPULAIRE ATLANTIQUE

La Fondation d'Entreprise Banque Populaire Atlantique a été créée en 2010 pour soutenir les associations, acteurs du lien social de son territoire (Loire Atlantique, Maine & Loire, Vendée, Morbihan et Finistère sud) par le versement d'un don. Cette somme versée doit permettre aux associations de concrétiser un de leurs projets situé sur ce territoire.



# QUELQUES RÉALISATIONS 2013

## MUSÉE D'HISTOIRE DE NANTES

Le Château des ducs de Bretagne a accueilli la première édition nantaise de Museomix en 2013. Plus de 2.000 visiteurs en une seule journée sont venus vivre de nouvelles expériences muséales et découvrir le travail collaboratif de près de 100 participants. 7 prototypes ont été présentés et expérimentés par le public, parmi lesquels :

### LE GRATTOPHONE



L'équipe a conçu un prototype mettant en relation le toucher, le visuel et l'écoute pour immerger le visiteur dans la vie d'un prisonnier de la tour, qu'il soit prêtre réfractaire, soldat ou conspirateur de l'Etat. En touchant la reproduction 3D des graffitis gravés sur le mur, le visiteur active les lumières pour les sortir un par un de la pénombre et écouter leur histoire. Plus il gratte, dessine et fouille la reproduction, plus la lumière et le son sont intenses, le visiteur entend les voix et ressent la détresse des prisonniers enfermés. Le grattophone met ainsi au jour le sens caché des graffitis.

### RIDEAU !

Dans le cadre de l'exposition temporaire « En Guerres », le musée d'histoire de Nantes présentait un rideau de scène du théâtre mobile du 81e régiment d'infanterie, agrémenté des marques des entreprises nantaises qui soutenaient l'effort de guerre.

Le visiteur du musée arrive devant un rideau... il est mis dans l'ambiance d'une salle de théâtre sur le front de la guerre 14-18 (sons de bombardement, brouhaha et discussions des spectateurs...).

Il entend les coups de bâtons qui signalent au spectateur le début d'une pièce de théâtre, l'éclairage du rideau s'éteint, à part un point lumineux, comme les spots d'éclairage de scène.

Le visiteur bouge le spot par le mouvement de sa main pour éclairer certains éléments du rideau... L'élément éclairé va s'éveiller : sons d'ambiance de front, dialogue de la pièce de théâtre, chants...



### CRAC BOUM CHÂTEAU



Jeu interactif pour les enfants autour de la maquette du château.

A l'aide d'une baguette, le visiteur active certains « points magiques » positionnés sur la maquette. Ces points correspondent à des espaces architecturaux majeurs du château.

Surprise ! Le château prend vie et le jeune visiteur revit des épisodes marquants de l'histoire du château.

Son et vidéo investissent l'espace d'exposition et immergent le jeune visiteur dans l'histoire : naissance d'Anne de Bretagne, arrivée de la

reine au château, explosion de la tour en 1801...

Le propos est vivant et ludique et s'accompagne d'un graphisme coloré inspiré de l'univers des comics.



# QUELQUES RÉALISATIONS 2013

## LE MUSÉE DE LA CIVILISATION DE QUÉBEC : LE THERMOMIX RESCOPÉ



Nouvelle manière d'explorer la science par le sensible, le Thermomix rescopé propose d'entrer dans l'univers de la science en découvrant l'instrument du comte de Rumford.

Lorsque le visiteur s'approche de la vitrine fabriquée par l'équipe, le thermoscope installé à l'intérieur s'éclaire et l'invite à le toucher. La chaleur produite par le contact déclenche l'appareil, fait avancer le liquide et laisse l'appareil parler de lui-même en montrant son fonctionnement. Une ambiance

sonore et visuelle accompagne cette expérience sensorielle, poétique et intuitive. Le dispositif fonctionne grâce à la technologie du laser robotisé et au détecteur de mouvement, et est accessible à tout public.

## LE MUSÉE DAUPHINOIS DE GRENOBLE : LA MACHINE À CONTES

Cette machine fait redécouvrir aux visiteurs la tradition orale des Alpes en abordant l'imaginaire de ses communautés et en leur proposant soit de s'immerger dans l'univers du conte soit de devenir eux-mêmes conteurs.

Les visiteurs s'installent autour d'une table tactile sur laquelle un nuage de mots est projeté. En choisissant d'abord un personnage, ensuite un lieu et des objets, ils "fabriquent" alors, au cours d'une expérience collaborative, un conte que la machine augmente d'une ambiance multi-sensorielle (sons, images, odeurs, vibrations) inspirée de l'histoire. Grâce à une approche interactive, le visiteur est à la fois acteur et récepteur de cette histoire orale.



Ce dispositif a été retenu par le Ministère de la Culture et de la Communication dans le cadre de son appel à projet 2014 sur les "services numériques culturels et innovants" et va être pérennisé dans le musée.

### ET PLUS ENCORE :

<http://www.museomix.org/les-prototypes/>



# QUELQUES TÉMOIGNAGES



## TANYA LAUZIÈRE - MUSEOMIXEUSE 2013 ET 2014

Victoriaville, Québec, Canada

“J’ai adoré l’expérience Museomix à Québec en 2013 ! Le partage d’idées, le mélange des compétences, l’accès aux différents ateliers du Musée, les journées mouvementées et, avouons-le, l’esprit de fête... Ce sont tous des souvenirs ineffaçables. J’ai retiré de ce week-end de nouvelles amitiés, une pensée élargie et une approche professionnelle beaucoup plus dynamique. J’espère apporter à Museomix Ouest 2014, mon expérience canadienne, y découvrir des talents et tisser de nouveaux liens.”



## PHILIPPE GUILLET - DIRECTEUR DU MUSÉUM DE NANTES

“Pourquoi Museomix au Muséum de Nantes ?

Le musée doit évoluer et s’adapter aux changements de la société, Museomix se place ainsi à un moment charnière de notre développement :

- en préparant le public à renouveler la lecture des collections et des concepts qu’elles sous-tendent ;
- en confrontant l’équipe du muséum aux changements en muséographie pour en permettre son appropriation ;
- en inscrivant le muséum de Nantes dans la stratégie Numérique de la Ville et de la Métropole et dans un réseau de partenaires locaux.”



## RONAN GERMAN - MUSEOMIXEUR 2013 / ORGANISATEUR 2014

“J’ai participé à l’édition 2013 de Museomix à Nantes en tant que museomixeur (profil “médiation et usages”) et ce fut une très belle expérience. J’étais reconnaissant vis-à-vis des organisateurs de l’édition 2013 d’avoir rendu cela possible et c’est pour ça que j’ai voulu m’investir dans l’organisation de l’édition 2014. On a été un petit groupe à reprendre le flambeau dès novembre-décembre 2013 avant de se voir rejoindre régulièrement par d’autres personnes prêtes à donner de leur temps et de leur énergie. J’apprends beaucoup auprès des personnes investies comme moi dans ce projet, c’est très enrichissant.

Pour ce qui est de ma contribution à cet effort collectif, je m’occupe entre autre des ressources techniques. Ça consiste à regrouper des partenaires qui pourront mettre à disposition des museomixeurs un ensemble de technologies et de savoir-faire pour réaliser leur prototype. Je pourrais dire, de façon imagée, que je suis le petit lutin (et peut être aussi un peu Rodolphe) qui fait en sorte que chacun ait son cadeau sous le sapin le matin de Noël...”



## CLAIRE JOUANNEAULT - MUSEOMIXEUSE 2013 / ORGANISATRICE 2014

“Museomix génère en 4 jours une dynamique créative et un bonheur incroyables !

Au fil des heures, j’ai vu les moins familiers de ce type de processus se mettre à changer de posture, à écouter l’autre, à contribuer sans dominer. A la fin, personne ne veut partir. L’expérience est trop riche, trop belle, trop réjouissante.

Il y a dans Museomix tout ce qui compte à mes yeux : la créativité, le collaboratif, le participatif, le culturel, une forme de liberté. Je ne pouvais m’en tenir à cette première participation. Contribuer à créer et animer la communauté sur le territoire, en relation avec les autres communautés dans le monde et réunir tous les ingrédients pour que cet événement un peu fou puisse exister, c’est juste passionnant. ”



## PETIT LEXIQUE MUSEOMIX



**Les Organisateurs** : conçoivent et s'assurent de la bonne marche des 3 jours de l'évènement en créant avec les musées les conditions nécessaires et en garantissant le meilleur environnement pour sa réalisation.



**Les Facilitateurs** accompagnent les équipes dans leur collaboration et la réalisation de leur projet pour faire le lien avec les expériences existantes, questionner la démarche de création et aider les équipes à formaliser leurs idées.



**Les Ingénieurs** sont des experts vers qui les équipes peuvent se tourner en cas de besoin. Leur rôle est de faire grandir les idées et soutenir la réalisation des prototypes, sans pour autant s'impliquer dans une équipe en particulier.



**La Techshop et l'Electrolab** sont deux espaces de matériels et d'outils techniques et des équipes associées qui accompagnent et conseillent les museomixeurs.



**Le Fablab** : met à disposition des machines et personnes ressources pour fabriquer un élément de scénographie, imprimer des objets en 3D, découper, souder, etc.



**La Mixroom** : en réalisant et diffusant les images, elle fait vibrer les 7 Museomix ensemble et permet de garder une trace en documentant l'évènement et les prototypes.

**La Webteam** : fait le lien entre le site Museomix et l'espace numérique. Ses membres font vivre l'évènement sur Internet, mais aussi favorisent la co-crédation en mettant en lien les besoins des équipes avec des personnes pouvant apporter leur aide digitale.



Le pôle **Accueil des publics** : accompagne le public et conçoit des outils de médiation pour que professionnels, publics, familles découvrent et contribuent à Museomix. Son rôle est ainsi de faire comprendre le principe et l'esprit de la démarche de création innovante en cours.



Le pôle **Évaluation** : l'Université d'Artois à Arras contribue à Museomix en proposant un dispositif d'évaluation applicable à toutes les communautés engagées dans l'objectif de mieux connaître et de mieux comprendre Museomix : sa perception par le musée, par les publics et par les museomixeurs.



## MUSEOMIX EN CHIFFRES

	2011	2012	2013	2014	2015 ... COMMUNAUTÉS NAISSANTES
MUSÉES MUSEOMIXÉS	1	1	6	7	
COMMUNAUTÉS MUSEOMIX DANS LE MONDE	1	1	Museomix Rhône-Alpes Museomix Ouest Museomix Québec Museomix Nord Museomix Ile-de-France Museomix UK	Museomix Rhône-Alpes Museomix Montréal Museomix Ouest Museomix Nord Museomix UK SudMix Museomix Léman	Bordeaux Basse-Normandie Limousin Bruxelles Valence Alsace Portugal Danemark Brésil Espagne...
MUSEOMIXEURS (DONT LES MEMBRES DE L'ORGANISATION)	200	300	800	1000	
DISPOSITIFS CONÇUS ET PARTAGÉS	11	10	47	55	

## LIEUX MUSEOMIX 2014

7 musées seront joyeusement, énergiquement et passionnément remixés en 2014



**Le Musée des Beaux-Arts de Montréal** : agrandi, rénové, réinventé, le MBAM est plus attractif que jamais ! Il s'agit d'un des musées les plus fréquentés du Canada, croisant peinture, musique, cinéma, mode, design... soit 4000 œuvres de sa collection universaliste réétudiées et redéployées dans ses quatre pavillons. Il s'agira du premier Museomix bilingue de l'histoire.

**Le Musée Départemental d'Arles Antique** est un des plus importants musées d'archéologie en Europe, par ses collections d'objets et d'œuvres du Néolithique à l'Antiquité tardive toutes découvertes dans la région. Il présente une candidature commune avec le **Museon Arlaten**, soit 35 000 objets ethnographiques : costumes, mobiliers, musiques, outils, peintures, photographies, maquettes... pour raconter les modes de vie des habitants de la Provence.





# MUSEOMIX : EN SAVOIR +



**Le Derby Silk Museum** est un musée en plein renouvellement en ce début de XXI<sup>e</sup> siècle. Fondé dans d'anciens ateliers de soierie, ce musée raconte l'histoire des imposantes machines à produire de la soie de l'Angleterre industrielle. Il travaille à réinventer son rapport au public en participant aux projets "Remake the Museum" et "The Happy Museum Project", et vous ouvrira ses portes pour participer à ce grand remix au milieu des machines à tisser !

**Le Museum d'Histoire Naturelle de Nantes** : la richesse et la diversité de son patrimoine scientifique le place parmi les premiers de France. Ses collections couvrent tous les domaines de l'histoire naturelle : zoologie, sciences de la terre, botanique, ethnologie...

Phobiques des petites bêtes, c'est le moment ou jamais de vaincre vos peurs pour remixer la mezzanine des oiseaux, la xylothèque ou le vivarium..



**Le Musée d'Histoire Naturelle et de Géologie de Lille** existe depuis plus de 150 ans. Squelettes de cachalots, de baleines et autres mammifères marins flottent au-dessus du visiteur, tandis qu'au sol des dioramas illustrent la vie des animaux de nos forêts, marais, côtes et campagnes... Ses collections témoignent de la diversité du monde vivant et sensibilisent à la fragilité des équilibres écologiques. Plus loin, c'est la vie des premiers hommes qui est contée soit 400 millions d'années évoquées, illustrées, sonorisées... Le Museum de Lille ouvre aussi ses réserves à Muséomix.

**Le Musée d'Art et d'Histoire de Genève** a eu 100 ans ! S'il est l'un des trois plus grands musées de Suisse, il sera remis en état et agrandi en 2016. En attendant, toutes les expériences sont possibles et Museomix y contribuera. 650 000 œuvres et objets du domaine de l'archéologie, des arts appliqués, de l'horlogerie, des livres rares et des beaux-arts, seront mis à disposition des museomixeurs.



La mission du **Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Etienne** est de valoriser le patrimoine industriel stéphanois tout en s'ouvrant à la créativité : une alliance réussie entre l'art et l'industrie, le beau et l'utile, la forme et la fonction, l'innovation et les usages. Il rassemble des collections d'armes, de rubans et de cycles, le tout augmenté de collections d'art décoratif. Véritable centre de ressources « aux racines du design », le musée offre aux museomixeurs un terrain de jeux parfait pour la recherche de nouvelles synergies entre les champs de la culture et de l'innovation.

Environ 1000 nouveaux museomixeurs pourront ainsi participer et contribuer à Museomix en 2014, et autant s'investiront dans l'organisation, en lien avec les musées.



## LES BENEFICES DE MUSEOMIX

### **Museomix décloisonne les réseaux**

Museomix se trouve au croisement de différents réseaux professionnels : ceux des industries créatives, ceux de la culture, ceux des porteurs de solutions numériques, ceux de l'enseignement, ceux des associations, ceux des entreprises.

C'est un dispositif unique pour décloisonner et créer des synergies entre différentes organisations et "écosystèmes".

Par ailleurs, l'expérience que propose Museomix aujourd'hui aux musées, tant dans sa forme que dans le fond, est tout à fait adaptable à d'autres institutions culturelles telles que les lieux patrimoniaux, les bibliothèques, les centres d'art... Les communautés locales expérimentent spontanément les ponts entre acteurs et institutions culturelles de leur territoire.

### **Museomix accompagne les musées vers l'innovation**

Museomix est le trait d'union des musées engagés dans une démarche de recherche et d'actions en direction du numérique et des publics.

Museomix souhaite encore mieux accompagner les professionnels des musées en amont et en aval de l'événement afin de contribuer à :

- faire connaître les potentialités du numérique aux professionnels des musées,
- accompagner les professionnels des musées dans l'acquisition de nouvelles compétences,
- fédérer les professionnels des musées autour de ces questions,
- susciter des rencontres et des échanges entre musées, concernant les expériences et les usages.

### **Museomix à la rencontre des publics**

En moyenne, la fréquentation des musées est multipliée par 3 à 5 fois à l'occasion de Museomix. La rencontre des museomixeurs avec les publics autour des dispositifs produits est un moment fort, de rencontre et de partage d'expériences.

Museomix permet également aux musées d'aller à la rencontre de nouveaux publics, souvent primo-visiteurs, attirés par l'expérience d'innovation et/ou par le numérique. Les canaux de communication et les réseaux sociaux permettent une circulation de l'information plus étendue et plus ouverte qui atteint de nouveaux publics, souvent plus jeunes, moins habitués aux musées mais plus à l'aise avec les outils numériques.



# MUSEOMIX : EN SAVOIR +

## LES FONDATEURS DE MUSEOMIX

**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.

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

**Erasme** : Living lab du Département du Rhône, Erasme explore au Museolab les nouveaux usages du numérique au musée et développe des plateformes ouvertes pour la muséographie interactive.

**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 I 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.



# MUSEOMIX : INFORMATIONS PRATIQUES

## Contact presse

### Association Museomix Ouest

Marina Mendoza Vienne  
marina\_mevi@hotmail.com  
06 30 40 53 54

### Ville de Nantes - Muséum

Service presse  
02 40 99 67 06  
presse@mairie-nantes.fr

## Lieu de l'événement

Muséum d'histoire naturelle  
Square Louis-Bureau, Place de la Monnaie  
44000 Nantes

## Date de l'événement

LE 7, 8, 9 ET 10 NOVEMBRE 2014

Le Muséum reste ouvert au public pendant tout le week-end aux heures habituelles (10h-18h).

Les visiteurs pourront expérimenter les prototypes créés, le dimanche 9 novembre de 16h à 18h et le lundi 10 novembre de 10h à 18h (en entrée libre ce jour).

## Réseaux sociaux

twitter : @MuseomixOuest #MxOuest #Museomix  
facebook.com/MuseomixOuest  
www.museomix.org

## CRÉDITS DES PHOTOGRAPHIES ET ILLUSTRATIONS :

Tous droits réservés aux partenaires représentés – Avec leur aimable autorisation.

