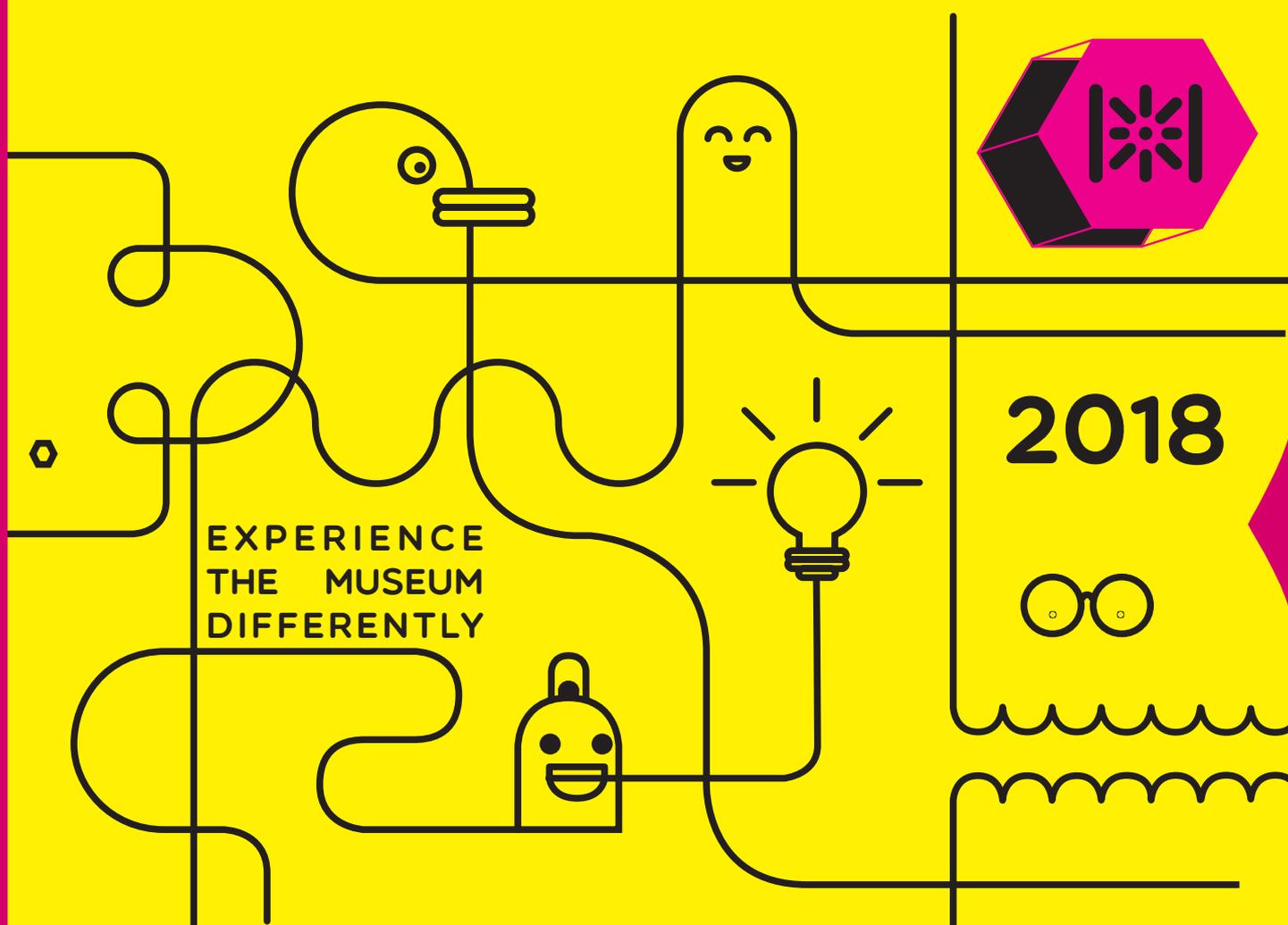


# MUSEOMIX BE



EXPERIENCE  
THE MUSEUM  
DIFFERENTLY

2018

**RAPPORT ANNUEL  
2018**

# MUSEOMIX, C'EST QUOI ?

Museomix, c'est un marathon culturel et technologique intense ! Pendant 3 jours, des volontaires de tous horizons, amateurs & professionnels, se réunissent pour imaginer le musée de demain en créant des prototypes fonctionnels de médiation culturelle.



## MUSEOMIX C'EST AVANT TOUT:

- **Une vision dynamique, innovante et créative des musées.** Pouvoir repenser un musée, créer de nouveaux outils (disponibles en open-source) pour le public, chambouler les idées préconçues.
- **Des volontaires enthousiastes et diversifiés.** Tous les participants, à l'événement (ou Museomixers) sont bénévoles. Graphistes, informaticiens, professeurs, artistes, ingénieurs, tous se réunissent par amour de la culture, du challenge ou par curiosité.
- **Une communauté mondiale connectée en permanence.** Museomix, c'est une quinzaine de communautés réparties en une dizaine de pays à travers le monde. Chacune d'entre elles investit un musée, le même week-end, pour faire bouger les choses au niveau mondial ! Via les réseaux sociaux, un intense échange se met en place pour partager les idées et dynamiser les communautés.
- **Une communauté mondiale connectée en permanence.** Museomix, c'est une quinzaine de communautés réparties en une dizaine de pays à travers le monde. Chacune d'entre elles investit un musée, le même week-end, pour faire bouger les choses au niveau mondial ! Via les réseaux sociaux, un intense échange se met en place pour partager les idées et dynamiser les communautés.



## MUSEOMIX<sup>BE</sup>, C'EST QUI ?



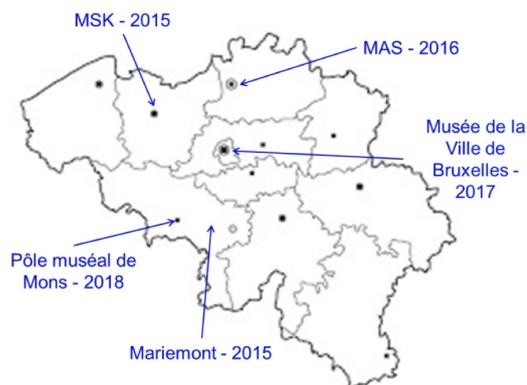
MuseomixBE, c'est l'âme belge de ce projet international ! C'est une équipe bénévole, multiculturelle de passionnés qui s'expriment en anglais, néerlandais, français, italien ou chinois ! La communauté s'est créée en 2014, avec un effectif plus ou moins stable d'une vingtaine de membres. A l'image des Museomixers, le staff rassemble une grande diversité de profils et de parcours personnels.

### MUSEOMIX<sup>BE</sup>, EN CHIFFRES:

- **Plus de 100 personnes impliquées.** Entre les Museomixers, le personnel du musée, les partenaires technologiques et financiers, les membres du staff et les enthousiastes qui viennent nous aider, c'est une vraie fourmilière qui se démène pour faire de l'événement un succès. Ce qui représente 250 personnes différentes qui se sont croisées, année après année.
- **6 prototypes.** Grâce à l'énergie de nos participants, six prototypes ont vu le jour, cette année. Ce qui monte à vingt-six le nombre de prototypes issus des différentes éditions.

Tous ces prototypes sont disponibles en open-source, ce qui veut dire que n'importe quel musée dans le monde peut s'en inspirer et l'adapter à ses propres besoins. Précisons également que chaque année, au moins un prototype a suscité l'intérêt du musée-hôte, et fait actuellement l'objet d'un développement.

- **3 musées.** En 2018, MuseomixBE organisait sa quatrième édition avec trois musées à Mons. Ce qui donne un total de 7 musées belges depuis sa création.



Avec quatre années consécutives, le projet a grandi, mûri et s'est professionnalisé. Nous pouvons nous réjouir d'avoir pleinement atteint nos objectifs, avec des partenaires toujours enthousiastes et ravis du résultat final.

# MUSEOMIX<sup>BE</sup> 2018, C'ÉTAIT OÙ ?



Cette année, MuseomixBE a remixé non pas 1 mais 3 musées du Pôle Muséal de Mons: l'Artothèque, le BAM et le Musée du Doudou.

Grâce à la participation enthousiaste et le soutien sans faille des équipes des musées, les Museomixers ont pu travailler dans un cadre prestigieux et stimulant, sur 6 terrains de jeux.

Face à ces défis, voici le fruit de leurs créativité.

## 1. FEEDBACK TIME

**TERRAIN DE JEU** Conservons le contact avec le musée et avec son Art, même après la visite



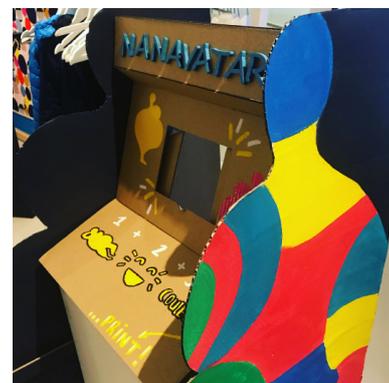
### ÉQUIPE

Emma GALLITRE, Médiation  
Marine VAN STEEN, Graphisme  
Ariane EUGENE, Communication  
Catherine STILMANT, Contenu  
Maxime CAILLAREC, Codage  
Thomas VANCRAEYNEST, Fabrication  
Claire LIGN, Facilitation

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

À l'issue de son parcours, le visiteur va découvrir son Nanavatar. Est-il plutôt Nanartiste ou Nananas ? Pour cela, il est invité à nourrir la boîte à feedback. Elle se présente comme un jeu d'arcade et les couleurs utilisées l'attirent au premier coup d'œil.

- **RESSENTI:** Comment se sent-il après l'exposition ? Trois propositions de réponse sous forme d'icône (Heureux, fatigué, ennuyé) serviront à construire le Nanavatar.
- **ÉQUIPE:** Comment a-t-il été accueilli ? Trois icônes lui sont proposées (grand sourire, sourire, perplexe) et seront traduites en ambiance.
- **ENVIRONNEMENT:** Comment s'est déroulé la visite ? Trois couleurs lui sont soumises et coloreront son avatar (rose, jaune, bleu).



Le visiteur obtient son Nanavatar personnel avec une attitude, humeur et couleur dépendant de ses réponses.

La machine génère deux autocollants : un qu'il emportera avec lui et un autre qu'il posera sur le mur des Nanavatars.

## 2. MONS' CONNECT

**TERRAIN DE JEU** Reconnectons les collections avec l'extérieur du musée (la ville, la rue, l'espace urbain).



### ÉQUIPE

Nathalie CIMINO, Médiation  
Ling WANG, Graphisme  
Maëlle STASSER, Communication  
Vinciane GODFRIND, Contenu  
Samy RAHIB, Codage  
Eslam NOFAL, Fabrication  
Claire ALLARD, Facilitation

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

Avez-vous déjà rêvé de faire partie d'une œuvre d'art ? L'équipe a choisi de créer un prototype interactif qui met en avant les collections du musée, dans l'espace public (panneaux aux arrêts de bus) et ce de façon amusante.

Le public sera invité à mimer la posture d'un personnage d'une œuvre d'art appartenant aux collections du musée. Ensuite il pourra découvrir cette œuvre, sa localisation réelle et les richesses du musée.

## 3. DOU DO IT

**TERRAIN DE JEU** Le Temporaire peut-il trouver sa place dans le permanent ?



### ÉQUIPE

Eve WOLFS, Médiattion  
Fernanda GIRON, Graphisme  
Alice BALERNA, Communication  
Sylvie JACOBS, Contenu  
Sheean SPOEL, Codage  
Anne COZIC-FREUND, Fabrication  
Daphnie DARAS, Facilitattion

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

En créant une application autour de la légende du Dou-dou, le visiteur devient acteur des différentes étapes de cette fête annuelle. Cette célébration temporaire prend un caractère permanent.

Dans le musée du Doudou, le visiteur pourra télécharger l'application « Dou do it ». Une carte interactive le guidera aux différents sites clé de ce festival. Après avoir effectué une série d'actions avec succès, le jeu le mènera à l'étape suivante pour aboutir à la bataille finale contre le dragon, comme Saint Georges. Une vidéo de la vraie procession apparaît à la fin.



## 4. SLIPPERS IN THE MUSEUM

**TERRAIN DE JEU** Peut-on être aussi bien dans un musée que chez soi ?



### ÉQUIPE

Lissa VAN RENTERGHEM, Mediation  
Nunu TRUONG, Graphisme  
Eléonore DUCHENE, Communication  
Julie SCHAFIR, Contenu  
Bela LAWSON, Codage  
Morgane HALLE, Fabrication  
Mathilde PAVAUT, Facilitation

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

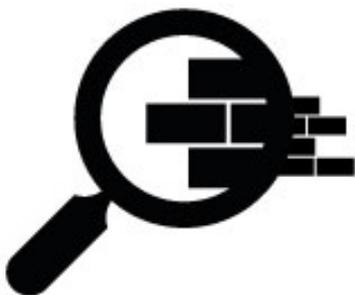
Stressé après votre journée de travail ? Pas le temps de faire un break ? Les Museomixers créent des espaces intermédiaires, proposant une tasse de thé et de profonds coussins, pour aider le visiteur à prendre le temps de contempler les œuvres et à se relaxer pendant sa visite.

Ces espaces permettent une immersion totale dans l'exposition de manière détendue et relaxée, chaussons doux et confortables aux pieds.



## 5. THE ART BEYOND THE WALL

**TERRAIN DE JEU** Dévoilons l'histoire cachée de l'Art !



### ÉQUIPE

Camille FRANCOISE, Médiation  
Alice DE RAMMELAERE, Graphisme  
Sarah DIHF, Communication  
Mathilde VERSTRAETE, Contenu  
Giel VANDEN HERREWEGEN, Codage  
Damien JORRAND, Fabrication  
Imma MOLINO, Facilitation

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

Le but de ce prototype est de détruire quelques murs. Ne vous inquiétez pas, les Museomixers ne vont pas démolir un patrimoine vieux de plusieurs siècles. Ils veulent que le visiteur puisse voir les pièces du musée qui ne sont pas exposées, ces endroits où il ne peut pratiquement jamais accéder.

Grâce à un prototype utilisant une bonne dose de magie numérique, le visiteur pourra voir les œuvres derrière les murs, même depuis l'extérieur du musée. Le rêve de tous les curieux.



## 6. PEEK-A-MONS

**TERRAIN DE JEU** Révérons le lien entre les musées de Mons



### ÉQUIPE

Nathalie CIMINO, Mediation  
Ling WANG, Graphisme  
Maëlle STASSER, Communication  
Vinciane GODFRIND, Contenu  
Samy RAHIB, Codage  
Eslam NOFAL, Fabrication  
Claire ALLARD, Facilitation

### DESCRIPTION DU PROTOTYPE

Peek-a-Mons établit une relation entre les visiteurs de différents musées de la ville de Mons. L'expérience était proposée au B.A.M. et au Musée du Doudou.

Grâce à un écran sur lequel est déployé un livestream, Peek-a-Mons permet de jeter un coup d'œil dans une salle d'un musée voisin. Mais ce n'est pas tout !

Lorsqu'un visiteur apparaît de l'autre côté de l'écran, un challenge est proposé à tous les deux. Sauront-ils retrouver, parmi les silhouettes présentées et sans parler, l'œuvre d'art qui se trouve dans la pièce de leur coéquipier ?



## MUSEOMIX<sup>BE</sup> 2018 EN QUELQUES CHIFFRES

Une centaine de personnes impliquées pendant les trois jours

- 42 Museomixers
- 9 partenaires financiers ou techniques
- 15 experts en technologies, médiation et processus créatifs
- 25 organisateurs et les équipes du musée (du personnel de nettoyage aux conservateurs) qui se sont dépensées sans compter

Visibilité de toutes les communautés sur les réseaux sociaux : 1 million d'utilisateurs uniques sur Twitter et Instagram, soit 10 millions de vues des publications comportant le #museomix.

6 vidéos réalisées en Belgique et 30 dans le monde

1 challenge vidéo - défi annuel - proposé aux différentes communautés Museomix.

57 kilos de pommes et de bananes, 10 kg de pralines belges, du couscous, des lasagnes et des montagnes de bonbons pour garder la motivation et l'énergie tout le week-end.

# MUSEOMIX<sup>BE</sup> 2018, C'ÉTAIT BIEN ?

Prévu dans sa méthodologie, différentes enquêtes de satisfaction sont effectuées pendant et après l'événement.

## REGARD DES VISITEURS

Le week-end de l'événement, la ville de Mons avait une actualité culturelle très chargée avec les commémorations du centenaire de l'armistice 1918.

Nombreux ont donc été les visiteurs qui ne connaissaient pas Museomix. Mais après une présentation du concept et des différents prototypes, les réactions furent très positives et enthousiastes.

Les visiteurs étaient particulièrement séduits par l'approche novatrice et ludique. Ils étaient très curieux et disposés à jouer le jeu. Les idées, les graphismes et l'envie de tester certains prototypes dans la ville déclenchaient des réactions immédiates.

Le jeune public était souvent le premier à tester un dispositif et l'approche intuitive rendait ceux-ci faciles d'accès. Le prototype Nanavatar s'est particulièrement distingué sur ce point.



Deux réactions particulières méritent d'être relevées.

Pour le prototype « Mons'connect », certaines personnes semblaient effrayées. Elle n'osaient pas prendre la pose. Un visiteur a déclaré « Je ne suis pas assez souple ». Le regard des autres et le fait que le prototype soit dans la rue était sans doute un frein.

Il est aussi intéressant de noter que le prototype utilisant le moins les technologies numériques a rencontré un énorme succès : « Slippers in the museum ».

Puisque les visiteurs se sentaient comme à la maison avec leurs chaussons, cet état d'esprit a permis des discussions et des échanges étonnants.

Cette atmosphère a donné l'occasion de parler de l'exposition et du prototype autour d'une tasse de thé ou plongés dans les coussins. Il a été possible d'évoquer leur ressenti sur l'expérience muséale et sur l'art. Ce fut un point fort de ce prototype : la connexion entre public et art, entre public et musée.

Ceci conforte également la vision de Museomix de ne pas viser le numérique pour le numérique, mais d'utiliser ses possibilités à bon escient.

## REGARD DES MEMBRES DU MUSÉE

Tous les membres interrogés sont satisfaits de l'événement et recommandent Museomix à d'autres musées.

*«Des idées intéressantes à développer, offrant un regard nouveau sur différentes problématiques »*  
Arnaud Godart - Chargé de médiation

*« Un rassemblement dynamique de passionnés et de spécialistes provenant des quatre coins de l'Europe, au service du musée »*  
Conservateur du musée du Doudou

*« Une vitrine expérimentale réunissant savoir-faire et savoir-être au besoin d'un intérêt général. Une expérience qui ne demande qu'à être renouvelée »*  
Xavier Vandenborre - Gardien



L'expérience Museomix a été ressentie par tous les membres du musée. L'implication générale, l'ambiance de co-création et la liberté de penser hors des sentiers battus ont entraîné un réel changement de mentalité dans les équipes du musée. La meilleure preuve est qu'ils en redemandent.

## REGARD DES MUSEOMIXERS

Venant de tout horizon, les futurs Museomixers sélectionnent d'abord un des musées participants à l'événement. Sur place, ils suivent la méthodologie de Museomix : obligation de tenir un des 7 rôles de l'équipe (Médiateur, Graphiste, Communicant, Expert en contenu, Codeur, Fabricant ou Facilitateur) et respect de toutes les échéances.

Pour augmenter la compréhension et l'efficacité générale, nous avons ajouté des réunions regroupant les mêmes profils issus de chaque équipe. Cette démarche a été fort appréciée.

La fluidité et la qualité de la communication à l'intérieur de chaque équipe ont été un des points forts de l'expérience. Et si chaque rôle est crucial pour atteindre le résultat, le Codeur reste toujours une valeur très prisée.

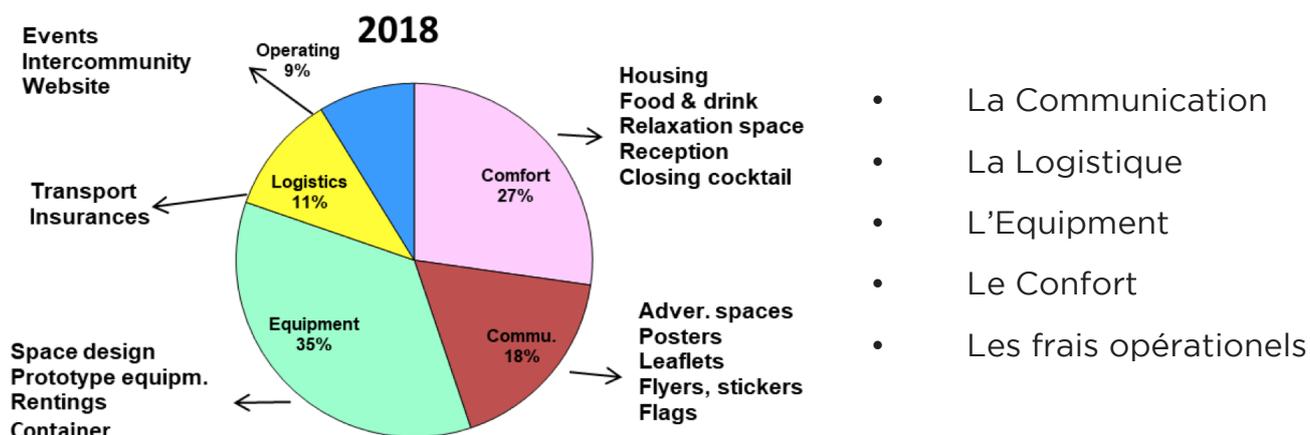
Même si deux tiers des Museomixers avaient déjà participé à une édition précédente, ils ont été impressionnés par la puissance et par l'efficacité de la co-création.

Sur base de cette édition, MuseomixBE développe des vidéos présentant chaque rôle individuellement afin d'offrir une meilleure perception aux nouveaux Museomixers.



# MUSEOMIX<sup>BE</sup> 2018, C'ÉTAIT COMBIEN ?

30.000 € ont été investis dans le projet. Le budget se compose de cinq catégories.



Ce budget et cette réussite ont été rendus possibles grâce à nos partenaires financiers qui nous ont soutenus pendant toute l'aventure.

- Loterie Nationale
- Fédération Wallonie-Bruxelles
- Musée et Société en Wallonie
- Pôle muséal de Mons



Une valeur essentielle de Museomix est de créer des passerelles entre les différentes compétences. Le budget intègre également de nombreux équipements et expertises fournis par nos partenaires techniques.

## PRODUCTION LAPIN

Captation et réalisation de vidéos

## CREATIVE VALLEY

Hub créatif du Cœur du Hainaut

## LUDILAB

Collectif belge centré sur la démarche ludique

## FABLAB UMONS

Lieu de fabrication d'objets et de partage de connaissances

## ARTS<sup>2</sup>

École supérieure des Arts de la Fédération Wallonie-Bruxelles

## TECHNOCITÉ

Centre de compétence de la Région Wallonne, expert en TIC et en médias numériques

## MUSEUM LAB

Association qui œuvre pour le développement et la recherche dans la médiation créative et culturelle

## MICROSOFT INNOVATION CENTER

Soutien de projets innovants dans le secteur des TIC

# MUSEOMIX<sup>BE</sup>, C'EST FINI ?

MuseomixBE déborde d'idées et de projets.

## RÉSEAU INTERNATIONAL



Parti d'une simple communauté en 2011, Museomix est devenu un projet international qui rassemble de nombreux pays. En 2018, 66 musées ont déjà été remixés, dans 12 pays différents sur 3 continents.

Pour harmoniser nos actions tout en restant fidèle à notre philosophie, des rencontres inter-communautés sont organisées plusieurs fois par an. Celles de 2018 se tenaient à Lille, Bologne et Caen.

Ce brassage d'idées nous permet de nous améliorer à chaque édition. Par cette dynamique, de nouvelles communautés naissent tous les ans, comme celle du Sénégal.

## ÉVOLUTION PLUS QUE RÉVOLUTION

En plus de leurs missions initiales, les musées doivent répondre à des attentes de plus en plus ressenties par les visiteurs : expériences individuelles, facilité d'usage, participation, etc.

Conscient de ces enjeux, MuseomixBE franchit un nouveau cap : il intègre, en octobre 2018, un incubateur dédié à l'entrepreneuriat social et coopératif (Seeds par CoopCity).

Son objectif est de faciliter l'adaptation des musées face à l'évolution de la société et face aux attentes de ses (non-)publics.

Ayant prouvé son approche professionnelle, MuseomixBE décide de commercialiser son activité et de proposer ses services toute l'année. Au-delà de l'événement de novembre, sa prochaine étape sera de proposer différents formats centrés sur le cœur de ses expertises : la participation créative et l'usage réfléchi des outils numériques.

## PRÉPARATION DE LA 5<sup>ÈME</sup> ÉDITION

Les portes des musées de Mons sont à peine refermées que MuseomixBE prépare déjà sa prochaine édition.

L'aventure continue ! Restez connectés.





MUSEOMIXBE



@MUSEOMIXBE



MUSEOMIXBE

[WWW.MUSEOMIX.BE](http://WWW.MUSEOMIX.BE)