

X 07 08 09 NOV 2014 O

MUSEOMIX

PEOPLE MAKE MUSEUMS



DOSSIER DE PRESSE

MUSEOMIX #4

3 JOURS 7 MUSÉES 4 PAYS



ARLES DERBY GENÈVE LILLE MONTREAL NANTES SAINT-ETIENNE



SOMMAIRE

- 3 MUSEOMIX EN 5 QUESTIONS
- 4 LIEUX MUSEOMIX 2014
- 6 PREMIER MAKEATHON CULTUREL INTERNATIONAL
- 6 MUSEOMIX... TOUTE UNE HISTOIRE
- 7 LES FONDATEURS DE MUSEOMIX
- 8 MUSEOMIX EN CHIFFRES
- 9 DES COMMUNAUTÉS DE MUSEOMIXEURS
- 10 LA MISSION DES MUSEOMIXEURS
- 11 UN CALENDRIER D' ACTIONS PARTAGÉ
- 12 ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE
- 16 PETIT LEXIQUE MUSEOMIX
- 17 MUSEOMIX DÉCLOISONNE LES RÉSEAUX
- 17 MUSEOMIX ACCOMPAGNE LES MUSÉES
- 18 MUSEOMIX À LA RENCONTRE DES PUBLICS
- 18 PARTENAIRES
- 19 EN SAVOIR +
- 20 CONTACT



MUSEOMIX EN 5 QUESTIONS

QUOI ?

3 jours de marathon créatif, par équipe de 6 à 8 personnes pour créer un dispositif de médiation innovant emprunt de numérique. Il s'agit du premier makeathon culturel international.

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 ?

Ré-inventer le musée à l'heure des nouvelles technologies.

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.

QUAND ?

Le marathon créatif se déroule pendant 3 jours et 2 nuits : les 7, 8 et 9 novembre 2014

Vendredi matin : découverte des musées et pitch des projets

Samedi : conception et réalisation des prototypes

Dimanche, à partir de 16h : accueil des publics au musée et expérimentations des prototypes créés.

OÙ ?

Simultanément dans 7 musées, dans 4 pays, à travers le monde :

En France : Museum d'Histoire Naturelle de Nantes , Museum 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



LIEUX MUSEOMIX 2014

7 musées seront joyusement, 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.



Derby Silk Mill est un musée en plein renouvellement en ce début de XXIème 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 !



LIEUX MUSEOMIX 2014

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, le vivarium, la xylothèque ou l'exposition "Parce Queue"...



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, la facilitation de Museomix, en lien avec les musées.



MUSEOMIX = PREMIER MAKEATHON CULTUREL INTERNATIONAL

Museomix est une **communauté** de professionnels de musées, d'acteurs de l'innovation et du monde numérique, d'amateurs d'art et de sciences, et autres passionnés de médiation et de culture. Cette communauté partage ses points de vue, ses savoir-faire et ses envies autour d'une idée d'un musée :

- > **ouvert**, où chacun peut trouver "sa" place,
- > **en réseau et connecté** avec diverses communautés de visiteurs en ligne et sur place,
- > **laboratoire vivant** qui évolue avec ses publics et usagers,
- > **collaboratif** qui favorise le déploiement de l'intelligence collective au travers des pratiques de travail participatives. Il inclut le visiteur dans ses usages et l'utilisation de ses contenus.

Museomix est aussi un **événement** qui a pour vocation de créer une nouvelle manière de faire sien le musée: d'ouvrir de nouvelles pistes, de percevoir autrement l'espace muséal et ses collections et de permettre des croisements originaux de compétences et de cultures. Pendant trois jours de l'événement, les participants co-crésent et testent de nouvelles façons d'approcher les expositions.



MUSEOMIX TOUTE UNE HISTOIRE

Après une première édition pilote en 2011 au Musée des arts décoratifs à Paris, puis la confirmation du modèle avec l'édition 2012 au Musée gallo-romain de Lyon - Fourvière réunissant 10 équipes de toute l'Europe, 2013 a été pour Museomix l'année du passage à l'échelle supérieure. Cette édition a prouvé la capacité de rayonnement du dispositif dans 6 musées en simultanée et à l'international.

L'année 2014 est une année clef pour pérenniser ce modèle et développer durablement des communautés locales.

Il s'agit de mobiliser les énergies et les initiatives des communautés locales autour de leurs musées, tout en affirmant les fondamentaux de Museomix.



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 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.

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. Elle a beaucoup travaillé pour le Ministère de la Culture autour de la Nuit européenne des musées, et était aussi en charge de faire vivre "un Versailles" Intime au Château de Versailles.



MUSEOMIX EN CHIFFRES

	2011	2012	2013	2014
MUSÉES MUSEOMIXÉS	1	1	6	7
COMMUNAUTÉS MUSEOMIX DANS LE MONDE	200	300	800	1000
PARTICIPANTS (MUSEOMIXEURS + ORGANISATEURS)	1	1	Rhône-Alpes Ouest Québec Île-de-France Nord Royaume-Uni	Rhône-Alpes Montréal Ouest Nord Royaume-Uni Sud Léman
DISPOSITIFS CONÇUS ET PARTAGÉS	11	10	47	55

2015 COMMUNAUTÉS NAISSANTES...

Bordeaux
Basse-
Normandie
Limousin
Bruxelles
Valence
Alsace
Portugal
Danemark
Berlin
Brésil...



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



MUSEOMIXEUR, VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTÉZ...

- > **Concevoir et réaliser** en équipe un prototype au sein d'un espace de collections du musée
- > **Imaginer et fabriquer** un environnement pour la présentation de ce prototype
- > **Installer, faire fonctionner et présenter** ce prototype au public accueilli le dimanche à partir de 16h
- > **Constituer et documenter** une page web dédié au projet
- > **Renseigner** une fiche de médiation et de montage du dispositif

Mais un museomixeur peut aussi :

- > **Organiser** un Museomix
- > **Développer et animer** une communauté Museomix locale
- > **Accompagner et partager** son expérience de Museomix avec les nouveaux museomixeurs





MUSEOMIX : UN CALENDRIER D'ACTION PARTAGÉ

1 ÉVÉNEMENT + 7 MUSÉES DANS LE MONDE

Février 2014 - Lancement de l'appel à projet auprès des musées

Mars 2014 - Gestion de projet et constitution de l'équipe organisationnelle. Recherche de partenaires et de prestataires de l'événement

Avril 2014 - Sélection des musées

Mai 2014 - Diffusion de la liste des musées + Réunion des communautés (Paris)

Juin 2014 - Diffusion de l'appel à museomixeurs

Septembre 2014 - Second appel aux museomixeurs

Octobre 2014 - Réunion des communautés autour des questions d'organisation (Paris)

7-8-9 novembre 2014 - ÉVÉNEMENT Museomix

10 novembre 2014 - Rencontre entre les museomixeurs et les publics des musées

Janvier 2015 - Restitutions publiques



L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

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



À leur arrivée, les museomixeurs découvrent, au pas de course, (il ne faut pas trop en dire pour laisser plus de place à l'imagination !) le musée, son histoire, ses collections, guidés par les équipes du musée. Parfois les médiateurs, conservateurs, agents d'accueil du musée ont pu imaginer eux-mêmes quelques sujets de réflexion, quelques espaces du musée à remixer. Ils peuvent à cette étape partager leur expérience des lieux, des oeuvres et des réactions des publics.

Lors de cette visite, les museomixeurs découvrent également les espaces de travail, la Techshop, le guichet des projets, le Fablab, l'atelier de bricolage... installés pour l'occasion par l'équipe d'organisation de Museomix dans les espaces du musée.

Les participants réunis dans l'espace dit de "plénière", 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 !

L'excitation est à son comble. Les porteurs d'idées et de projets se jettent à l'eau et «pitchent» leur idée devant tous les participants à la recherche des 6 museomixeurs qui vont permettre de constituer une équipe multi-compétences. En effet, pour être effective, une équipe doit réunir impérativement 6 compétences : 1 contenu + 1 code + 1 fabrication + 1 médiation et usages + 1 communication et graphisme + 1 professionnel du musée.

Quand les équipes se sont formées autour d'une idée, on peut crier BINGO !





L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

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.

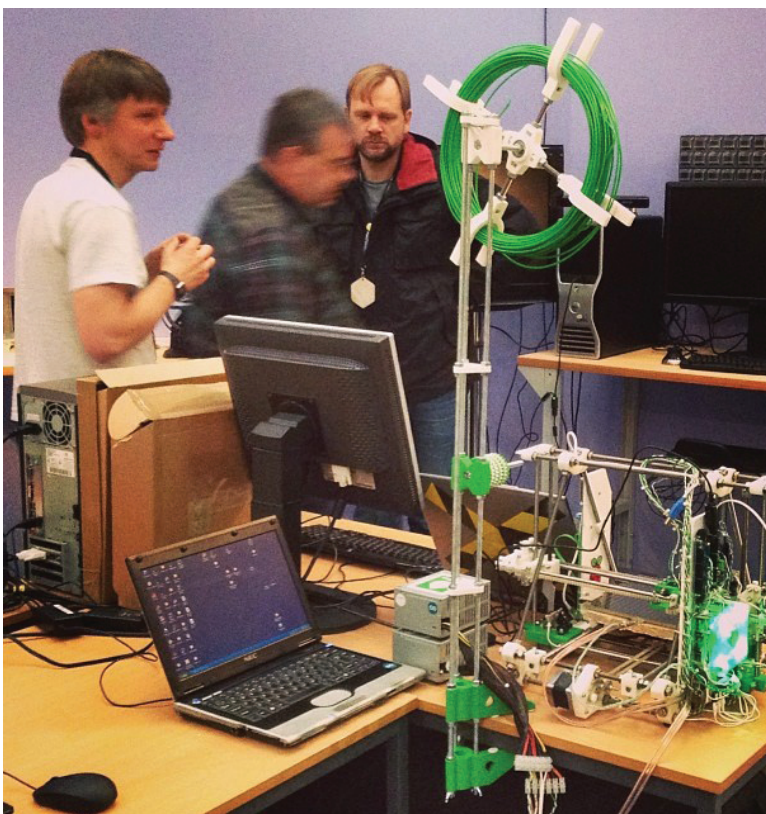
Selon les musées, entre 6 à 10 équipes se forment. L'équipe investit son espace de travail et commence à élaborer, à explorer les directions, les usages possibles et les contraintes de réalisation, chacun exprimant tant son imagination que ses compétences.

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 aidés par les responsables de la Techshop (tablettes numériques, câbles,





L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

vidéoprojecteurs...) et le Fablab (Imprimantes 3D, circuits imprimés...).

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.

À cette étape, les échanges entre museomixeurs vont bon train d'un réseau social à l'autre.

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.

Des cartels d'explication et une visite dite crash-test sont réalisés pour garantir le fonctionnement en situation avec les publics.



Une 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.



L'ÉVÉNEMENT MUSEOMIX, COMMENT ÇA MARCHE ?

À 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.

J3 + J4 + ... PARTAGER MUSEOMIX !

À partir du dimanche et les jours suivants, les dispositifs sont rendus disponibles en situation dans les espaces du musée. A chacun des musées d'imaginer les modalités de ce partage : visites professionnelles, des classes, ou autonomes...





PETIT LEXIQUE MUSEOMIX



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



Les Facilitateurs : ils 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 : 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 : à la fois un espace de matériels et d'outils techniques et une équipe associée qui accompagne et conseille les museomixeurs. Elle encadre également l'ensemble des outils de fabrication numérique mis à disposition des équipes pour prototyper.



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



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 Evaluation : 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



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

Le pôle Web : fait le lien entre le site Museomix et l'espace numérique. Ses membres font vivre l'événement sur Internet, mais aussi favorisent la co-création en mettant en lien les besoins des équipes avec des personnes pouvant apporter leur aide digitale.



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".

La communauté a à cœur de mélanger les talents (développeurs, communication, bricoleurs, historiens...) mais aussi les statuts (étudiants, professionnels, amateurs...) pour créer une émulation fructifère pendant le rassemblement créatif.

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. En lien avec les relais et les réseaux de professionnels des musées, Museomix développe une réflexion sur les usages et les pratiques et trouve des solutions en lien avec les problématiques de chacun des musées.

En 2014, Museomix souhaite 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,
- > faciliter l'intégration du numérique dans les musées en considérant leurs spécificités,
- > proposer et faciliter la rencontre et les échanges entre musées et autres institutions culturelles autour des questions d'innovation et de numérique.



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.

La très grande majorité des publics sont satisfaits de participer à cette expérience. Ils ont le sentiment d'avoir contribué à une action d'innovation. Ils sont positivement surpris que le musée expérimente de cette manière et l'image qu'ils ont de l'institution muséale s'en trouve améliorée.

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 RÉUNIT DES PARTENAIRES INSTITUTIONNELS ET PRIVÉS

Museomix s'appuie sur des rencontres et sur un réseau de partenaires généreux et engagés. Musées, collectivités publiques, réseaux professionnels, entreprises s'engagent d'année en année avec Museomix :

Globalement :

Ministère de la Culture et de la Communication, Erasme, Nod-A, Mailchimp, Lyonix, Novius, Epitech, Awabot, Université d'Artois, etc...

Localement :

Chaque communauté locale développe son propre écosystème pour réaliser l'événement et subvenir à son développement. On observe que les collectivités territoriales ainsi que les industries créatives locales sont systématiquement parties prenantes des événements Museomix développés sur leur territoire.



Exemple de prototypes réalisés en 2013 :



Château des ducs de Bretagne – Musée d'Histoire de Nantes : 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.

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.



Et plus encore :

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

En vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=WfOc1CuYsqg>

Sélection de visuels libres de droit :

<http://www.pinterest.com/mmuseomix/museomix-2013/>



MUSEOMIX : CONTACTEZ- NOUS

CONTACTS PRESSE

MUSEOMIX ASSOCIATION :

Juliette Giraud, direction et coordination développement Museomix
06 83 09 81 07

Alina Sorokina, chargée de projet opérationnel 2014
06 98 91 92 31

museomix@gmail.com

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

L'ensemble des éléments graphiques du présent dossier de presse sont distribués, sauf mention contraire, sous licence Creative Commons permettant une réutilisation en l'état, à des fins non-commerciales et avec citation de la source.

CRÉDITS DES PHOTOGRAPHIES ET ILLUSTRATIONS :

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





NOS PARTENAIRES 2014



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MailChimp

rezopole



UNIVERSITÉ D'ARTOIS



LYONIX
THINK GLOBALLY, PEER LOCALLY

—AOD—A

AWAbot
—Beyond Robotics—



NOVIUS
The e-novative company