



## SYNTHESE

### La méthode de pensée créative et critique mise en œuvre dans Museomix et dans les événements ou projets comparables (« Remix »)

Museomix a été créé en 2011 pour mettre en œuvre

- dans des musées volontaires
- un événement de 3 jours
- dont le scénario est inspiré par les méthodes du « design thinking »
- en vue de bouleverser l'approche de la médiation des objets et concepts culturels accueillis ou mis en scène dans le musée
- et, ainsi/aussi, de bouleverser l'organisation même de cette institution culturelle.

Museomix appartient à la famille des événements appelés « Remix », qui cherchent tous à renouveler le rapport au public et, au-delà, l'organisation ou la conception d'un lieu, d'une institution (bibliothèque, école) ou d'un objet intellectuel (« problématique »).

Cette synthèse vise à présenter les principes (intellectuels et opérationnels) d'une méthode de « Remix » et, en particulier, de la méthode mise en œuvre dans Museomix, afin de les appliquer à la création des prototypes d'Open Educational Resources (OER) dont la création et la diffusion sont les objectifs de PITCHER.

On listera d'abord les **valeurs** fondamentales de la démarche, puis des caractéristiques du **discours** véhiculé implicitement par les prototypes créés avec cette méthode ; on présentera ensuite un ensemble de **bonnes pratiques** à mettre en œuvre pour la création des prototypes ; on s'intéressera enfin à la façon de sauvegarder et de diffuser la **trace** tangible des prototypes créés et du processus intellectuel et matériel de leur création, en vue de leur appropriation par le public et/ou par d'autres acteurs.

Sources en pièce jointes :

- Creative Museum (projet Erasmus+, 2017) :  
"Connecting Communities", "Spaces for Yes", "Strategies for success"
- Museomix CH (2018) : "Collaborative adventures in the museum of tomorrow"
- Métropole de Lyon (rapport, 2015) : "Fabriquer la ville – 'Gare Remix' Lyon-Saint Paul"
- Vertigo (revue électronique, 2021) : "Living Lab\* de recherche et médiation scientifique"

Sources complémentaires :

- Museomix (2011-2021) : archives internes (en ligne) de la communauté France

\*Living Labs = mode d'organisation hybride (recherche-industrie-non professionnels), avec une participation active des usagers, pour la co-construction de produits ou services concrets



## Valeurs fondamentales

Contexte du Remix/Living Lab : les participants sont libérés du contrôle des autorités (hiérarchie et, pour la culture, détenteurs du savoir officiel) et au plus proche de la vie réelle

Objectif de la méthode : développer les « capacités » (*“empowerment”*) pour permettre une réflexion/action personnelle ou collective

« Un projet expérimental ne concerne pas forcément quelque chose qui n’a jamais été fait auparavant nulle part, l’important est que ce soit nouveau pour son institution/son public »  
= Bienveillance et coopération plus que recherche d’une idée originale à tout prix

Fournir des graines à disséminer plutôt que des recettes à suivre

Se situer sur un fil, entre pragmatisme (« saura-t-on faire ? ») et créativité  
Ce que l’on croit impossible... est finalement possible

---

S’inscrire dans (ou initier un) processus de création de communauté publique (créative, non professionnelle)

- Impliquer tout le « public » ; pour Pitcher : au-delà des élèves (parents, amis, etc.)
- Trouver une voie pour impliquer le personnel politique (à différents niveaux)
- Faire du projet l’occasion de nouveaux partenariats

Trouver des alliés dans les communautés locales (patrimoniales ou numériques ou créatives)

- Pour inventer de nouvelles idées
- Pour produire les idées de ses élèves (Pitcher)

Nourrir le lien avec un lieu/place/territoire particulier

---

Faire par soi-même (*“Do It Yourself”*) est un point clé (*“Be a think and do tank”, “Don’t talk, just act!”*), surtout grâce aux émotions que l’on provoque en associant l’humain, l’art/le design et la technologie

Un prototype est un objet physique, tangible, fonctionnel (une sorte de « chef d’œuvre » !?)  
On doit le concevoir, l’ajuster et le fabriquer dans un temps très limité : (moins de) 3 jours

Importance du lien avec l’univers local des “makers” et autres FabLabs (savoir-faire)

---



Attention à bien prendre en compte l'intérêt des participants, en considérant les trois dimensions de la participation : « Prendre part, contribuer, bénéficier » (Zask 2011)

- Prendre part, c'est s'insérer dans une communauté agissante
- Contribuer, c'est offrir ses propres compétences à cette communauté
- Bénéficier, c'est partager en retour le savoir nouveau ou la notoriété gagnée ou simplement le plaisir d'avoir participé à la création d'un « objet » qui enrichit la communauté dans son ensemble

Le prototype, c'est une médiation « portée par l'utilisateur » (“user-driven”)

Enjeu/défi : produire une connaissance nouvelle à partir du savoir des experts... mais sans leur implication directe

Représentation/conférence, rencontre avec des experts → état des lieux de la connaissance, problématisation, « cartographie des controverses »

Mais la participation est dévoyée en vulgarisation (= instrumentalisée au service d'une communication institutionnelle) si elle ne permet pas d'influer sur les « règles du jeu », c.-à-d., dans le cas de la médiation, sur le discours porté les détenteurs du savoir

---

Le « secret » ultime de Museomix, c'est l'efficacité et la fluidité de la méthodologie

= scène/scénario/déroulé (lieu, tempo, dramaturgie)

+ empathie dans le processus humain/les interactions

+ alliance des contraires (culture/fabrication/numérique/amateurs)



## Le discours : argumenter et/ou jouer sur les émotions

Un prototype peut chercher à *convaincre* (arguments) ou à *persuader* (parler aux émotions)

---

« On va dans un musée de science pour *apprendre* quelque chose, illustré par des objets ou dispositifs ; on va dans un musée d'art pour *cultiver une relation émotionnelle* à une "production" ; le rôle/mode opératoire de la médiation, quelle qu'elle soit, est donc complètement différent. » (Museomix CH)

Penser « *data* » autant que « message »

Mais « La recherche académique, les données, les faits ("*metadata*") doivent être dissociés de l'approche émotionnelle, lui succéder. »

Dans la médiation numérique, le défi est de réussir à recréer une approche émotionnelle dans un contexte dématérialisé, non tangible.

---

Tout "remix" culturel (re)pose la question : « Quelle est la place de la reproduction numérique *versus* l'œuvre originale, matérielle, tangible ? »

---

Faire du projet l'occasion d'un événement pour communiquer sur soi et autour de soi

C'est une opportunité de repositionner l'expertise des détenteurs du savoir dans l'esprit du public

Représentation/conférence, rencontre → mettre en scène les controverses qui sont au cœur de la connaissance (une affirmation doit être théoriquement réfutable pour être scientifique)

Wikipedia-Wikidata : publier permet de toucher une audience très large et de nouer des liens affectifs entre le public et le patrimoine

"Give a more modern visibility to a heritage sometimes overlooked by the younger public"  
(Museomix CH)



## Méthodes et « bonnes pratiques »

Un bon dispositif devrait être efficient dans toutes les langues et toutes les cultures

---

Coopérer pour dépasser ses propres compétences

Le rôle des « experts », « personnes ressources » ou « coachs » est crucial :

- il font partie de la communauté mobilisée
- les OER développées s'appuient sur leurs savoirs et sur leurs compétences techniques

Les compétences techniques, en particulier, sont centrales

Faire du projet l'occasion d'un apprentissage

Expérimenter (et tant mieux/tant pis si on ne sait pas bien faire...)

On ne peut pas se reposer sur son savoir, il faut prendre le risque d'idées imparfaites puis

« mettre les mains dans le cambouis » pour produire, par essais-erreurs, un objet fonctionnel

Pour trouver l'inspiration :

- Parler avec son public
  - S'immerger, se mettre (physiquement) "à sa place"
- 

Donner le pouvoir à ses élèves !

Pour les plus jeunes (8-12 ans), organiser un programme d'une semaine (vacances)

Créer et innover en équipe

Identifier, fédérer et valoriser des personnes déjà familiarisées ou pratiquantes des « méthodes créatives » au sein d'une communauté plus large de sympathisants-pratiquants

Prendre en compte « l'expérience utilisateur », avant et pendant l'action de création

Associer au processus les utilisateurs finaux : *"Reverse form of creation from the audience's point of view : the customer's feedback comes from critical friends"* (Museomix CH)

Associer les makers/FabLab au processus de création dès le début (pour intégrer, dès la conception, leur vision de ce qui est techniquement possible)

---

La force motrice de ces dispositifs de "Remix", c'est la dynamique du travail en équipe (collaboratif, mais réparti entre les différentes compétences réunies)

À éviter : un leadership exercé par seulement un ou deux membres de l'équipe

(=> une équipe devrait être composée de 6 personnes au moins + 1 « facilitateur » – cf *infra*)

Le collectif, c'est l'ensemble des équipes mobilisées : il faut donc prévoir des temps de partage critique entre équipes (présentations, questions-réponses, évaluations)

Les « facilitateurs » sont les garants du rythme et du fait que les idées développées soient en phase avec le projet initial, mais ils ne prennent pas part au travail de l'équipe (ils peuvent néanmoins être sollicités pour donner un avis)

---

Organiser une journée « out of the box »

- Un environnement sans stress ni dérangement
- Un environnement où les hiérarchies sociales sont fortement atténuées

Organiser des *breakfasts*, des *lunches* ou des mini-journées (« PEW ») de créativité partagée, dans son institution ou en extérieur (« terrain neutre »)

Se fixer des objectifs clairs, qui peuvent être modestes

Utiliser un espace de création ouvert (“a space for Yes”) à l'intérieur même de l'institution

- Espace polyvalent
  - Incubateur de projet
- 

Atelier → “idéation” et conception (← scénarios), puis prototypage (→ test d'usage)

Le “*brainstorming*” :

- accumuler le maximum d'idées
- ne pas faire le tri entre ces idées au moment de les exprimer
- accepter les idées excentriques ou irréalisables (elles sont une source d'inspiration)
- ne pas hésiter à s'exprimer visuellement (dessin, schéma, etc.)
- adopter « l'esprit de l'escalier » (une idée en appelle une autre...)

Le prototypage :

- une maquette en volume (le carton, c'est l'idéal)
- une maquette d'interface (visuel sur papier, collé sur un écran)
- un jeu de rôle
- un prototype vivant dans un espace réaménagé (décor reflet de la vraie vie)

Risque : instrumentalisation par un/des experts (au stade des scénarios/conception) pour pousser à l'acceptabilité d'une solution pré-existante (=> rôle crucial des « facilitateurs »)

La confrontation au public pour amélioration (« itération »), sous forme de tests-utilisateurs est une étape essentielle, qui devrait être renouvelée plusieurs fois (après chaque phase de création-amélioration)

Exposition des prototypes → tests d'usage en nombre et boucle de rétroaction → Atelier

---

Un tel dispositif doit être renouvelé régulièrement : d'où un prototypage rapide et une fabrication légère, appuyés par des AR de tests utilisateurs (qualitatifs et quantitatifs).



## Sauvegarder et diffuser la mise au point des prototypes

Dans “*open source*” ou “*open educational resources*”, il y a l’engagement de diffuser librement (licence *Creative Commons*, par ex.) et le plus largement possible ses résultats

---

La communication des résultats (prototypes des OER) est l’objectif ultime  
=> une grande attention doit être portée aux moyens de cette communication vers la cible (qui est d’abord locale dans le cas de Pitcher)  
Un lycéen = une famille, qui est notre cible autant que lui

Différencier les messages pour différentes audiences

Utiliser les plateformes numériques existantes  
Toute expérience de « remix » est étroitement associée à l’usage de réseaux sociaux

---

En documentant le dispositif, on « l’ouvre » et on le rend reproductible  
Documenter = diffuser tout le processus de ses essais-erreurs

Un dispositif devrait inspirer d’autres acteurs pour aboutir à créer encore d’autres dispositifs

Les étapes successives de création des OER sont, en elles-mêmes, des événements vecteurs de communication, aussi bien du message global (ce qu’on veut faire faire ou comprendre) que du prototype en cours de création

---

### Expérience Museomix – exemples inspirants (Museomix CH)

MAH Machine – GE.RA.L.D. (GEneric RANdom Logical Device)  
Génération automatique d’associations d’idées (à partir de visuels et de mots-clés)  
<https://vimeo.com/112491394>

### MEMOBOX

Compilation d’histoires/souvenirs/affects personnels à propos d’un objet/sa représentation  
<https://www.youtube.com/watch?v=X1IUwmgA-c4>

Exemples des étapes de documentation d’un dispositif (CCSTI Le Dôme, 2021)  
**Voir** le déroulé de projet et les exemples de supports par étapes (images en PJ)