



10^{èmes} Rencontres Nationales Culture & Innovation(s)

Table-ronde n°2 : 14h30

Thème : « Hors les murs, open access, éducation, escape game ... musées, centres de sciences et monuments à l'heure de l'ouverture »

Manon Six : Conservatrice du patrimoine, en charge du pôle collections, Musée de Bretagne, Rennes

Anaïs Guédon : Chargée de projet, Musée du Louvre

Emilie Robbe : Conservateur en chef du patrimoine au musée de l'Armée, responsable du département de Louis XIV à Napoléon III

Vanessa Mignan : Responsable Education et Engagement des publics de l'Association TRACES.

Manon Six : Conservatrice du patrimoine, en charge du pôle collections, Musée de Bretagne, Rennes

« Quand la notion de « commun » entre au musée »

Le modèle de ce projet est le MET de New York.

Contexte : Le Musée de Bretagne est un musée de société, qui s'est construit avec une identité forte sur le territoire breton. **La collection est riche de 700 000 items, et est peu diffusée.** Les publics sont à élargir, et l'offre culturelle restait à renouveler (le paysage numérique ayant beaucoup évolué). La situation initiale n'était pas satisfaisante : les collections sont en ligne, mais pas assez représentées.

En 2015, un projet scientifique et culturel a été lancé, en même temps qu'un chantier des collections graphiques. La numérisation et la diffusion des collections font partie de ce chantier des collections. Nous avons renouvelé l'outil de gestion documentaire (qui devient plus intuitif), et créé un portail des collections avec un partage des métadonnées.

Le musée de Bretagne fait partie des « Champs Libres », qui regroupent une bibliothèque, un musée et un espace des sciences. La direction des champs libre fait également de la programmation en création contemporaine.

Éléments principaux pour la diffusion des données réutilisables :

- **Délibération du conseil communautaire 2017 qui acte la philosophie du partage des communs** : gratuité, liberté de téléchargement et principes de réutilisation.
- Travail juridique rigoureux : tout ce qui est mis en ligne est contrôlé et vérifié pour ne pas atteindre aux droits d'auteur.

Résultat :

- **La base de données passe sous licence ODBL.**
- **Les images sont en licence Creative Common, ou en Domaine Public.**
Certains sont en Tous droits réservés (œuvres contemporaines).

Aujourd'hui, 76% des images sont en domaine public ou CCO (très libre), 17% sous licence CC BY SA : elles peuvent être exploitées commercialement, 6% licence restrictive, 1% tous droits réservés (dont ADAGP).

Il y a beaucoup de collections photographiques, et certaines œuvres n'ont aucune information. Pour les œuvres en 2D numérisées : critère d'originalité n'est pas attesté et sont donc placées en Domaine Public. Les œuvres en 3D sont placées sous licence CC O ou SS BY SA, selon la volonté du photographe puisque la prise de vue implique un choix de la part du photographe, qui est donc auteur de la photo et du point de vue.

Les œuvres orphelines post 1948 sont sous licence NC ND, en attendant l'éventuelle revendication des ayants droits (qui peut avoir lieu grâce à la mise en ligne). Le musée assume une certaine prise de risque : si les ayants droits contactent le musée et souhaitent retirer l'image d'internet, cela est fait.

Les reportages photographiques du musée au jour le jour sont sous licence CC BY SA.

En septembre 2017 a eu lieu le lancement du portail, qui incarne la philosophie du partage des communs. Une V2 est prévu, avec des améliorations graphiques.

205 000 items sont disponibles en ligne avec une grande qualité d'image (utilisable pour l'édition) : 3Mo.

Le portail autorise une conversation plus généralisée avec les internautes puisqu'il leur est possible de commenter une notice. Le temps de connexion sur la page est de 8 à 10 min, avec un taux de rebond important.

Rennes Métropole et le musée de Bretagne sont lauréats en 2018 du prix de la gazette des communes pour l'innovation des collectivités locales.

Les perspectives prochaines sont la géolocalisation et la cartographie des collections.

Le site permet d'améliorer la connaissance des collections. Les internautes peuvent contribuer à identifier des photos (et ces personnes ne sont pas forcément des visiteurs du musée sur site). Cette démarche d'identification a une dimension ludique et est beaucoup partagée sur les réseaux sociaux.

Les communautés du libre (comme Wikipédia) s'emparent des collections grâce aux images venant du portail des collections.

La réutilisation des images est variée :

- Certaines sont tournées « grand public » et attire les publics jeunes, ce qui est nouveau.
- Le musée travaille avec des artistes, qui puisent dans les collections sans demande d'autorisation préalable et valorise le portail dans les espaces du musée et sur internet.

Le bilan de la mise en ligne et des réutilisations est positif : une visibilité accrue, une meilleure documentation des collections grâce aux contributeurs extérieurs, le pôle conservation des collections s'occupe du projet et se transforme ainsi en médiateur numérique.

Pour résumé, ce projet est une réussite dans le domaine du partage des collections publiques.

Echange :

Q : Recherchez-vous des moyens pour valoriser la collection et l'utiliser in situ, afin d'établir le lien entre monde virtuel et réel ?

R : Le postulat de départ était de savoir s'il était possible de faire un musée virtuel juxtaposé au réel sans que cela soit contradictoire. Le basculement des outils multimédias dans le permanent est prévu. Le portail est mis en valeur lors des événements comme les JEP et la nuit des musées.

Une meilleure visibilité du portail sur site sera mise en place dans la refonte du parcours permanent. L'important pour ramener les gens au musée est d'inviter les communautés du libre à venir travailler dans le musée.

Q : Combien de personnes et de temps ce projet a-t-il nécessité ?

R : **La période opérationnelle s'est étendue de 2016 à janvier 2017.** Le portail a été ouvert en septembre 2017.

L'équipe réunie autour du projet est composée de neuf personnes du pôle conservation. 1,5 – 2 ETP ont travaillé uniquement sur l'outil, et 18 mois de renforts ont été nécessaires pour la question juridique (qui consistait en l'épluchage de contrats, et la création de nouveaux contrats à faire signer par les auteurs).

Q : Comment tracez-vous les images ?

R : Les images ne sont pas tracées, il n'est pas possible de savoir si l'image est réutilisée. Ce choix s'inscrit dans la philosophie du projet, qui s'éloigne de l'évaluation et du contrôle systématique. Le portail est destiné à livrer les images et non pas à les contrôler. Les notices seront traquées lorsqu'elles seront sur le portail Rennes métropole.

Q : Comment contrôler le 7% des images qui ne sont pas libres de droit ?

R : Cette responsabilité est celle de l'utilisateur.

Remarques :

- En réponse au problème des droits à l'image sur les photos de personnes reconnaissables, il a été décidé que, comme pour les images provenant d'auteurs inconnus, elles seraient mises en ligne. Si quelqu'un se manifeste, l'image sera retirée. Sur les 40 à 50 dernières années, cela n'est arrivé qu'une seule fois.

Emilie Robbe : Conservateur en chef du patrimoine au musée de l'Armée, responsable du département de Louis XIV à Napoléon III

« Expérience Assassin's Creed aux Invalides »

Ce projet est une expérience à la frontière de la culture et du divertissement. Le monument en lui-même est représenté. Le musée dépend du ministère des armées, qui est le gestionnaire du patrimoine des Invalides.

L'ambition du projet est de mettre en valeur le monument à travers une expérience unique et ludique. Le projet permettait aux visiteurs (devenus des joueurs) de parcourir les Invalides dans des espaces jamais ouverts au public. Ils portaient de petites marques pour montrer leur appartenance à un ordre (issu de l'univers de la licence Assassin Creed Ubisoft).

Des médiateurs (pris en charge par Cultural) étaient chargés de l'immersion. Il s'agit en réalité d'un jeu de chasse au trésor en réalité augmentée, avec des Smartphones (nécessitant la connexion internet des utilisateurs) pour accéder au contenu et répondre aux énigmes. L'enquête avait un temps limité, et pouvait être jouée en solo ou en groupe, dans le but de découvrir l'histoire et le site des Invalides.

Deux conservateurs ont été associés à l'écriture du scénario, pour qu'il corresponde à l'univers d'Assassin's Creed, à l'histoire des Invalides, aux besoins des visiteurs, aux capacités du site... Les joueurs avaient un accès privilégié à la crypte du dôme.

Cette opération sur mesure est issue de l'intérêt du public pour l'histoire et le jeu. Tout ce qui est dit dans le jeu, ainsi que les découvertes historiques est vrai (sauf une chose).

Il y a eu deux sessions en 2018 : les vacances de la Toussaint et les vacances de Noël.

Cultural (opérateur de visites guidées) a tout mis en œuvre : les moyens humains, financiers, juridiques, l'organisation avec Ubisoft, et les équipes du musée.

Moyens mis en œuvre sur site : une douzaine d'intervenants costumés (dont le stockage était sur site). Un support logistique a été mis en place pour l'accueil et la vente des billets.

Les publics : 11 630 joueurs accueillis en 2 sessions, sur 36 jours d'exploitation

Le profil type :

- Adolescents et jeunes adultes 15 -35 ans
- Franciliens : 88%
- Petits groupes d'amis et familles

Le projet a attiré beaucoup de nouveaux publics, qui découvraient le site pour la première fois et avaient envie de revenir visiter.

En 2014, l'opus Unity de Assassin's Creed avait lieu autour des Invalides, et le monument était déjà entièrement numérisé.

Cette expérience est une vraie motivation à la visite. Le public était essentiellement masculin, ce qui correspond au public du jeu vidéo.

L'évènement a été relayé par une presse papier nouvelle dont le *Journal du geek*.

L'offre tend à évoluer vers un public B2B, et des comités d'entreprise.

D'autres scénarios sont envisageables, le monument étant déjà numérisé.

Echange :

Q : La communauté Ubisoft a-t-elle été utilisée pour communiquer ? Est-ce que des synergies entre la communauté AC et ce projet ont eu lieu ?

R : Il n'y a pas eu de communication par la communauté, mais elle s'est déplacée pour visiter. Les premières sessions étaient concomitantes du lancement du dernier opus 2018 : AC Odyssey.

Q : Est-il possible d'imaginer cette expérience de manière permanente ? Peut-être en utilisant une version plus light de l'application, grâce à des QR codes disponibles sur site par exemple ?

R : Pour l'instant, le format est celui de la « visite privilège ». Les billets sont plus chers (19 – 29 €). Certains espaces ne sont pas toujours ouverts. Une version light serait longue à adapter.

Q : Quelle part occupe la théâtralisation physique par rapport à la VR et AR ?

R : La présence physique est l'un des postes de dépense les plus importants (avec le développement de l'application et les droits payés à Ubisoft).

Q : Combien de temps et quel est le prix de la réalisation de l'escape game ? Quel est le nombre de personnes par soirées ?

R : Le coût est difficile à évaluer (au moins 4 zéros). L'apport en industrie et le coût des agents de surveillance dépend du budget de Cultural. L'offre est adaptée en fonction des réservations, le nombre de créneaux ouverts varie (plus il y a de réservations, plus le nombre de créneaux disponibles augmente), ceci dans le but de réduire les coûts variables.

Pour la première session, Augmenteo et Ubisoft avaient des intéressements aux recettes d'entrée, comme le Musée armée.

La mise en œuvre a eu lieu de juillet à octobre, ce qui est très rapide.

15 – 20 perso par créneaux (en journée et en nocturne, de 10h à 21h).

Anaïs Guédon : chargée de projet, Musée du Louvre

« Le Louvre chez vous : Jumelage culturel avec les quartiers Beaudottes à Sevran et Gros Saule à Aulnay-Sous-Bois. »

Comment aller à la rencontre des publics là où ils se trouvent ? C'est dans ce sens que le service de démocratisation culturelle et action territoriale du Louvre mène des projets hors les murs.

Jumelage avec le Ministère de la Culture, dans le contexte du projet qui bénéficie de l'action région Ile-de-France en 2016 : jumelage établissement public et zones de sécurité prioritaires.

Le Louvre était déjà présent à Sevran, à l'hôpital.

Les objectifs de ce projet sont de valoriser la parole des habitants, créer du lien social et participer à la vie de la cité, faire connaître le musée et ses collections, surprendre et toucher les habitants, modifier la représentation symbolique des lieux culturels patrimoniaux. Le travail se concentre sur la mobilité : si les habitants se déplacent au Louvre, ils seront ensuite plus enclins à aller à la bibliothèque, au cinéma...

Le projet ne visait pas un public spécifique, mais tous les habitants des quartiers, afin de les rencontrer, et d'incarner le Louvre hors les murs.

Nous avons choisi d'installer le dispositif dans les centres commerciaux pour l'intégrer à la temporalité de la vie quotidienne (les gens sont principalement de passage dans le centre commercial). Ex : O'Parinor. Exposition « Le corps en mouvement ». Cela permet de déclencher l'envie d'aller voir les tableaux.

Le Louvre chez Vous était présent pendant deux semaines dans chaque centre commercial. L'exposition était en lien avec la Petite Galerie du Louvre (l'espace pédagogique du musée) et proposait des ateliers ludiques comme : réincarner une œuvre avec des accessoires et des costumes.

Le Louvre Chez Vous était présent lors des fêtes de quartier. Le discours a été adapté pour proposer des médiations ludiques et créatives.

Afin de mener à bien le projet, le Louvre s'est appuyé sur les structures locales. Pendant un an, le musée a rencontré et travaillé avec les structures (une vingtaine en tout). Le partenariat commence par des formations au Louvre, afin de fournir des clés pour co-construire un projet adapté aux publics des quartiers visés. Les habitants s'occupant de jardins partagés voulaient par exemple travailler sur Arcimboldo. Aujourd'hui, ce sont les habitants qui peuvent parler du projet.

Autre exemple de projet à Aulnay-Sous-Bois : la création d'une chorégraphie musicale autour du *Radeau de la Méduse* avec le conservatoire de danse et de musique.

Afin d'incarner le musée sur place, plusieurs actions ont été entreprises :

- L'artothèque : 200 reproductions à emprunter chez soi, dans 2 centres sociaux et 2 bibliothèques. Les reproductions sont choisies par les acteurs locaux et les habitants (au cours de soirées organisées au musée). Cela donne une nouvelle vision sur les collections (différente de l'histoire de l'art et plutôt guidée par le goût). L'artothèque offre une vision décomplexée du musée, les habitants sont plus à l'aise face à l'œuvre puisqu'ils la connaissent.
- Les Cafés-Louvre sont l'occasion d'en connaître plus sur l'œuvre empruntée. Ce ne sont pas des conférences ni des cours d'histoire de l'art, mais des conversations et des moments conviviaux. Par groupe de 10 à 15 personnes, des thématiques particulières sont abordées. L'utilisation de mallettes sensorielles permet de partir de la parole des habitants, en passant par les sens (odorat et toucher). Cela permet de partir des émotions des habitants pour arriver au contenu de l'œuvre.
- Les visites et ateliers au musée, une par mois, pour Aulnay et Sevran qui venaient ensemble.

Le Louvre n'avait jamais fait d'action territoriale, pour toucher un public jeune.

Le dispositif Objectif Louvre vient en aide aux jeunes en insertion. Pendant un jour et demi, le Louvre se déplace. Aller au musée fait ensuite moins peur car lien social est déjà créé. Les médiateurs partent du clip de Beyonce et Jay-Z, les visites suivent les œuvres montrées.

Lors de visites, les formateurs donnent des clés de prise de parole aux jeunes, qu'ils pourront utiliser dans leur recherche d'emploi.

Les jeunes intéressés pour travailler au musée sont encouragés à postuler dans les services d'accueil.

Dans le dispositif « Les habitants prennent la parole au musée du Louvre », une trentaine de personnes prennent la parole pour parler d'une œuvre qui leur est chère.

Aujourd'hui, des acteurs locaux continuent à animer des activités comme les « bavardages » (le nouveau nom pour les cafés-Louvre).

Un nouveau projet est imaginé à Melun pour 3 ans.

Vanessa Mignan : Responsable Education et Engagement des publics de l'Association TRACES.

« Une expérience de culture scientifique hors les murs »

L'Association TRACES est parisienne, et gère un petit centre de sciences. Elle a une longue culture historique d'action hors les murs, lors des fêtes de quartier par exemple, pour favoriser l'inclusion sociale.

Le but est que chaque quartier ait un centre de sciences. L'association tente d'identifier qui sont les exclus des actions.

L'une des actions menées par TRACES a été l'ouverture d'un centre de sciences éphémère, à Ménilmontant cet été, dans une boutique vide de 36 m². L'association y proposait différents types de médiations, comme la créativité technique (une approche des sciences à travers la fabrication d'objets) par exemple.

Le dispositif « Raconte-moi tes technologies » permettait de découvrir l'histoire des sciences et des techniques à travers les objets du quotidien. Celui intitulé « Un chercheur et moi » permettait de faire se rencontrer des scientifiques et des chercheurs. Les ateliers « Science Frugale » explorent la science avec des technologies frugales, en utilisant des matériaux issus du recyclage par exemple.

Le lieu est facile d'accès, facilite l'exploration autour des sciences, que l'on peut complexifier pour certains visiteurs. Le lieu était co-construit par les participants, qui pouvaient intervenir sur le « mur de curiosité » : entre eux, les habitants et les participants peuvent répondre à des questions et laisser des traces de leurs fabrications.

Pour analyser la fréquentation du lieu, une fiche était remplie tous les jours par les médiateurs. Elle identifiait les différents types d'interactions, le profil des visiteurs, et était enrichie d'entretiens avec certains visiteurs.

Le centre était ouvert pendant deux mois et a réalisé une trentaine de sessions.

Le public concerné :

- **263 participants**
- **1h45 – 2h de visite.**
- **Souvent des garçons entre 12 et 18 ans.**

Les participants pouvaient en tirer les bénéfices suivants : du savoir-faire, l'expérimentation, du savoir être (entre-aide, confiance en soi), et du savoir.

L'équipe n'était pas constituée d'un médiateur scientifique classique mais d'un animateur socio-culturel, qui avait de l'expérience dans le quartier et dans la gestion de groupe. Le projet s'est construit sur un échange de compétences.

Les centres de science éphémères sont un moment d'exploration intéressant pour tester différents types de partenariat, de médiation, de configuration des équipes sur un temps court, ce qui limite la prise de risque.

Echange :

Q : L'expérience va-t-elle être reconduite ?

R : Oui, un nouveau rayon science ouvre en octobre 2019 pendant 4 mois, pour explorer les partenariats sur un temps plus long.

Q : À quels interlocuteurs faut-il s'adresser pour demander l'occupation d'un local ?

R : Nous avons plusieurs intermédiaires, mais en particulier des bailleurs sociaux. Ici il s'agissait d'un local commercial HLM. La Mairie finance le projet : il s'agit d'un groupement qui a un intérêt collectif.