

**Start-Cities / Occurrence
DBcom
POLE MUSÉAL BEAUVOISINE**

BILAN Atelier 1

1^{er} avril 2019

Déroulement

- Participation plus limitée qu'espérée : 12 personnes vs +20 espérés
- Échantillon au profil *homogène* : des publics « habitués à la culture »
 - Recrutement trop tardif et trop limité pour permettre une panélisation en 2 sous-groupes. A fortiori selon les objectifs prévus (publics habitués de la culture / éloignés)
- Double animation malgré tout, dans les 2 salles prévues à cet effet :
 - Pierre Berthelot salle à l'étage + vidéo + enregistrement audio
 - Benjamin Hecht en salle au rez-de-chaussée + enregistrement audio



Au final, le recueil d'un matériau riche... avec nombre de premiers enseignements



Composition et groupes constitués

- 2 groupes distincts au sein des « publics habitués de la culture »
- Une majorité écrasante de femmes (10 sur 11)

Groupe 1 « LES ANCIENS »

Franck
52 ans
Hôtelier

Martina
30 ans
Architecte italienne

Muriel
75 ans
Ex-Attachée de
presse

Léa
25 ans
Formation
muséo

Nelly
69 ans
Ex-Architecte

Nadège
42 ans
Créatrice

Groupe 2 « LES MODERNES »

Barbara

63 ans
Éducatrice
spécialisée

Isabelle
69 ans
Ex-chargée de
mission de
festival

Aline
30 ans
Collabo-
ratrice de
député

Françoise
? ans
Animatrice
en maison
de retraite

Carine
46 ans
Documen-
taliste



2 groupes aux visions a priori différentes...

Groupe 1 « LES ANCIENS »

- Des profils professionnels axés « patrimoine »
 - 3 participants sur 6 sont venus pour s'informer sur le projet et faire entendre leurs idées concernant l'évolution souhaitable de Beauvoisine
 - 2 sont plus ouvertes, dans la relation esthète, la sensation et la contemplation (Nadège), ou la modernisation de la relation au patrimoine (Martina). 1 est une quasi-professionnelle soucieuse d'injecter les dernières « tendances » en matière de muséographie
- **Une évolution qu'ils souhaitent douce, sur le mode de « l'addition » plutôt que de la transformation radicale.** Une nouvelle strate qui doit ajouter ce qui n'existe pas encore (espaces d'accueil et de restauration...) à des espaces et des collections préservés dans leur état quasi-originel. **Dans la continuité** des évolutions précédentes

Groupe 2 « LES MODERNES »

- Des profils professionnels axés animations de lieux culturels ou de vie
 - Un groupe majoritairement plus ouvert à la transformation de Beauvoisine : ils viennent sans idée préconçue. Ils veulent participer
 - Un groupe plus axé « sociétal » que « patrimonial »
- Ils sont **pour une mise au goût du jour du musée.** Très vite, ils s'orientent vers une transformation **typée « Tiers Lieu »**, quitte à faire évoluer radicalement Beauvoisine **au profit d'une vision plus « sociale » que culturelle**



...mais qui ont finalement convergé



A l'issue des ateliers, les deux groupes tendent vers une même transformation du musée en Tiers Lieu, ouvert sur le quartier et la Ville, intergénérationnel, etc.

La différence persiste en revanche sur la forme que cette fusion entre les 2 musées actuels doit prendre :

- superposition/addition de nouveaux espaces complémentaires à l'existant (G1)

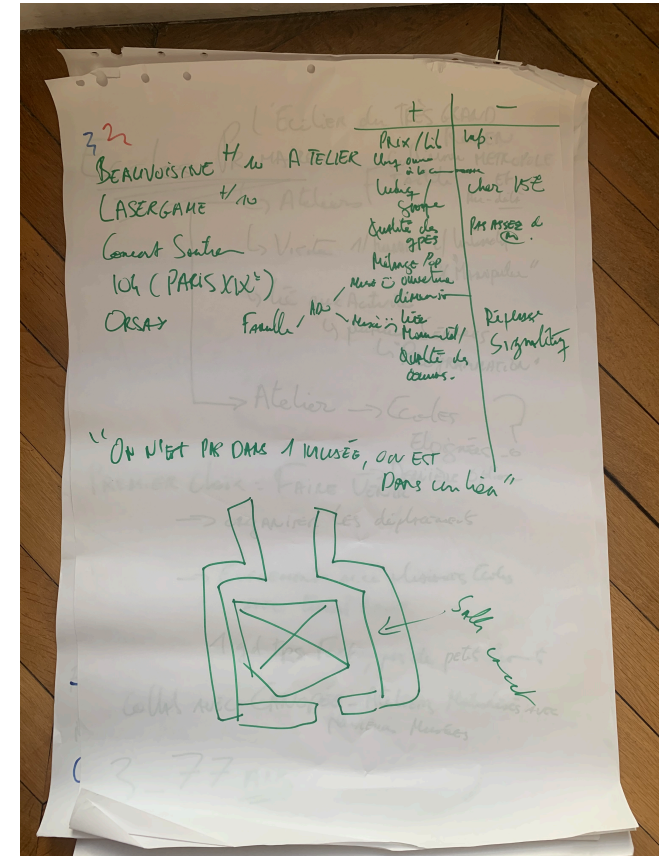
Ou

- transformation du tout en tiers lieu (G2)



Des lieux qui les ont inspiré...

- Le 104 : « les jeunes se trouvent reconnus dans leurs activités »
- Les centres commerciaux : des « lieux de socialisation » particulièrement adaptés aux « jeunes », « à l'abri », « pas obligés de consommer, il y a de la musique, c'est convivial », « ils vont là-bas, ils sont sûrs de trouver quelqu'un qu'ils connaissent » le wifi gratuit
- Le musée Malraux au Havre : « c'est vrai qu'en haut il y a une cafétéria et on a vu sur la mer. Et je le trouve assez agréable ce musée »
- Le Musée Granet à Aix en Provence pour les animations proposées, et la proximité
- La Friche Lucien / Le collectif Lucien : un lieu alternatif qui « bouge » à Rouen et qui permet de toucher des publics très différents
- Le Lieu Unique à Nantes pour le côté « place pour tous »





Aujourd'hui, Beauvoisine et les musées, c'est...

Groupe 1

Moins un discours sur les musées en général, que sur ceux de Beauvoisine aujourd'hui :

- **Ce qui est emblématique** : la galerie des mammifères (Muséum) / le cloître (Mda)
- **Ce qui les caractérise principalement** :
 - la médiation et le lieu patrimonial, les 2 étant imbriquées : « le côté authentique et unique. Des musées qui n'ont pas évolué depuis le 19^{ème} s », « un cadre inviolé depuis 200 ans », « resté dans son jus ». Des musées dans un lieu patrimonial préservé : un musée qui s'est intégré dans un lieu historique, « dans lequel il a trouvé ses marques », « les 2 musées mais surtout celui des Antiquités se sont installés progressivement dans un cadre historique. Et il reste toutes ces couches. C'est ça qu'on ne peut pas reproduire de façon artificielle »
 - ...mais aussi leur dimension scientifique : « un musée dans le musée » (Martina +Franck), « j'y vois un peu l'origine des musées »... d'où l'envie chez certains de mettre l'accent sur la dimension sociologique pour « comprendre le monde qui nous entoure »
- En mineur, ont également été évoqués :
 - La galerie des Continents : pour certains, ce vers quoi il faudrait tendre
 - Les ateliers aussi : quelque chose qui a été apprécié lorsque cela a été testé

Groupe 2

Un discours sur les musées en général, pas tellement sur ceux de Beauvoisine (faute de les connaître vraiment ?) :

- « Les musées pour les jeunes c'est triste. Silencieux. Ça sent le vieux. Ça manque de lumière »
- « ils ont l'impression de rentrer dans une église »
- « c'est pas bien expliqué »
- « les jeunes se sentent pas forcément autorisés à venir au musée (...) il faut pas faire de bruit, il faut faire attention »
- « impression un peu d'abandon. Ça donne pas envie de venir là. On a l'impression que ça va s'effondrer »...
- ...même le square n'est pas aussi fréquenté qu'il le pourrait (peu d'espaces verts à Rouen)



Aujourd'hui, Beauvoisine et les musées, c'est...

**Le constat unanimement partagé
d'une nécessaire évolution de Beauvoisine...**

« Des lieux comme ça (bibliothèques, musées...), il faut que ça évolue » (G2)

**...pour s'adapter à tous les publics, en particulier les
« jeunes »**

**En revanche, les deux groupes divergent quant à
l'ampleur des évolutions à apporter,
et leur nature**



Les besoins et attentes d'évolution transversales

- **Désacraliser la relation au musée** : « quand on dit musée, on dit 'tu vas te la péter' » (G1)
 - **Le rendre appropriable par tous en en faisant « un lieu de vie**. On peut y venir manger, y passer du temps », « s'y balader en chaussettes ». « Un lieu d'échange et de savoir », « un lieu convivial », « un lieu familial... pour les solos et les non solos » « ludique, attractif, imaginatif ». Un lieu « évolutif »
 - Des plages horaires plus larges, permettant d'en faire « un lieu de vie nocturne » (soirées, nuits...), ouvert « quand les gens sont disponibles »
 - Pouvoir toucher les œuvres
- **Le besoin de lieux où tous puissent se rencontrer en toute sérénité / sécurité** comme permettent de le faire les centres commerciaux pour les jeunes aujourd'hui. Et aussi de :
 - « lieux calmes », parenthèse par rapport à la vie de la ville
 - De lieux polyvalents, ouverts en termes de fonctionnement. « L'important c'est l'espace et la liberté » : pouvoir y pique niquer, y aller tard dans la soirée...
- **+ de proximité avec le quartier/la ville** : « c'est ce qui peut faire vivre un musée demain », en essayant de toucher aussi les « gens de la région, de leur donner envie de revenir plusieurs fois s'approprier les lieux »...
- **+ d'ouverture sur les enjeux sociétaux et sociaux (G2)** :
 - L'éducation à l'environnement (jardins partagés, ruche...)
 - Les migrants
 - Les handicapés
- **+ de communication** pour faire connaître le musée et ses animations, événements...



Les besoins et attentes d'évolution transversales

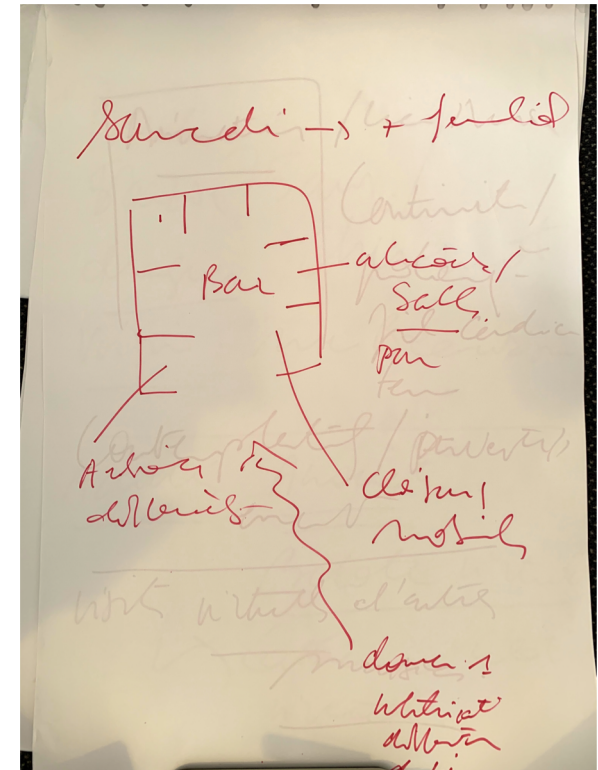
**Au terme des deux groupes,
un consensus général se dessine :**

**« le musée du futur ce ne sera pas qu'un musée. Ce sera un
endroit où l'on peut faire d'autres choses » (G2)**



Les évolutions imaginées / espaces

- De nouveaux espaces pour accueillir de nouvelles fonctions, qui renouvellent les prestations proposées et attirent de nouveaux publics. Notamment « jeunes ». Des lieux que tous puissent s'approprier selon leur profil, leur souhait, le moment de la journée...
 - Un café/restaurant – à la fois « cœur chaud » du futur Beauvoisine et « sas » entre voisinage et musée qui fonctionne de manière indépendante par rapport au musée. On peut y accéder alors que le musée est fermé :
 - **Ouvert notamment le soir (jusqu'à 3hs du matin). Où l'on peut se rendre juste pour boire un verre, faire la fête, ou avant/après la visite du musée**
 - **Accueillant des soirées à thème très populaires : « karaoké cris d'animaux »**
 - **...mais aussi très familial à d'autres moments (samedi, mercredi...)**
 - **Organisé autour d'un espace central et des espaces connexes tout autour, dédiés aux associations, et qui peuvent être redimensionnés à la carte**
 - **Des animations thématiques, en lien avec le musée**





Les évolutions imaginées / espaces

- Un lieu calme, « comme à la maison », très accueillant et permettant de se reposer
 - **Fat boys, gros coussins énormes, espaces épurés**
 - **Des lieux pour s'installer disposés aux bons endroits**
- A d'autres moments, il peut accueillir d'autres activités (polyvalent), qui peuvent être portées par des associations extérieures au musée
- Une boutique-souvenir
 - **organisée autour d'une imprimante 3D qui réalise à la demande des souvenirs de Beauvoisine (insectes),**
 - **et propose des réalisations d'artistes connus (Jan Fabre...) + locaux (créatrice locale...)**
- Un centre de documentation (pour les étudiants)
- Un auditorium pour accueillir des manifestations diverses
- Des jardins accessibles le soir
- ... un musée itinérant ? Des ateliers du musée qui vont dans les écoles éloignées ? (G2)



Les évolutions imaginées / espaces

- Voir des aspirations claires en matière d'aménagement :
 - Couverture de l'allée dans le square Maurois entre le musée et l'ancienne faculté pour créer « un grand hall avec des restaurants »
 - Un lieu devenu « plus clair, plus lumineux, plus ouvert en bas »
 - Un geste architectural contemporain parce que « ça fera moins peur aux jeunes peut-être » (G2)
 - Des espaces plus grands



Les évolutions imaginées / animations

- Des soirées festives et ludiques : soirées à thèmes, des jeux (énigmes, murders party...)... parfois sur un mode très quotidien, détaché du musée (dans l'espace polyvalent / Bar...) :
 - Belote virtuelle de « Pierre, 75 ans » : on joue avec d'autres à distances
 - Offre de restauration thématique (plats médiévaux...) « les familles pourraient venir un dimanche manger médiéval ». Ou mettre l'accent sur l'alimentation locale « ça permettrait aux fermiers et agriculteurs d'entrer dans la ville différemment »
 - Des événements, des spectacles comme « la nuit au musée » ou « la chambre des visiteurs »...
- + d'activités typées « ateliers » et + intergénérationnelles
 - autour du « faire » : animées par le musée ainsi que par des associations extérieures (cours...) et en lien avec les collections du musée (cuisine, mosaïque et antiquités, céramique et Moyen-Âge...)
 - Mais aussi des visites à dimension + sociales : l'habitante d'un quartier qui organise des parcours ou des ateliers pour ses voisins « isolés » (cinéma, taxidermie...)
 - Voire plus pointus : « des ateliers de génétique » via un partenariat avec le CHU de Rouen



Les évolutions imaginées / animations

- Conférences, séminaires, interventions de chercheurs, scientifiques, explorateurs...
- Partenariats avec les acteurs locaux aussi :
 - Lycée Corneille et autres établissements
 - CHU de Rouen, faculté
 - Jardin des Plantes
 - Mise en réseau avec les autres lieux de mémoire de l'identité rouennaise/normande (cimetières, ports de Normandie...)
 - ...
- Jardin avec ateliers pédagogiques, jardins partagés, ruches avec vente de miel produit sur place...
- L'art :
 - Art contemporain : un incontournable mais par touches et qui nécessite un discours d'accompagnement fort. Un lien entre Beauvoisine et les autres musées, mais pas plus (G1)
 - L'art numérique : intérêt très marqué (G1) pour son esthétique, sa modernité et parce qu'il préserve l'existant (vs transformation)



Les évolutions imaginées / médiations

- Des parcours qui s'adaptent aux profils de visiteurs ou à l'humeur du moment. On peut y venir pour :
 - Contempler / avoir une relation directe avec les œuvres
 - Apprendre grâce à un accompagnement plus classique (parcours, cartels...)
 - Voire plus immersif : « une dynamique Jurassic Park » entre
 - **La Villette et Forum romain (à Rome)**
 - **Des visites avec lunettes 3D**
 - **et création d'ambiances grâce aux possibilités du numérique (tendance Futuroscope, Art numérique)**
- Un mix abouti ? « le musée de 1850 avec la technologie de 2050 » « une manière de relire une collection à partir de la technologie »



Les évolutions imaginées / thématiques

- Des éléments de thématiques-fil rouge ont également émergé :
 - L'histoire de la mondialisation (G2)
 - La mémoire du passé normand :
 - **L'histoire de Rouen,**
 - **ou de Rouen en tant que port normand (G1 et G2)**



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



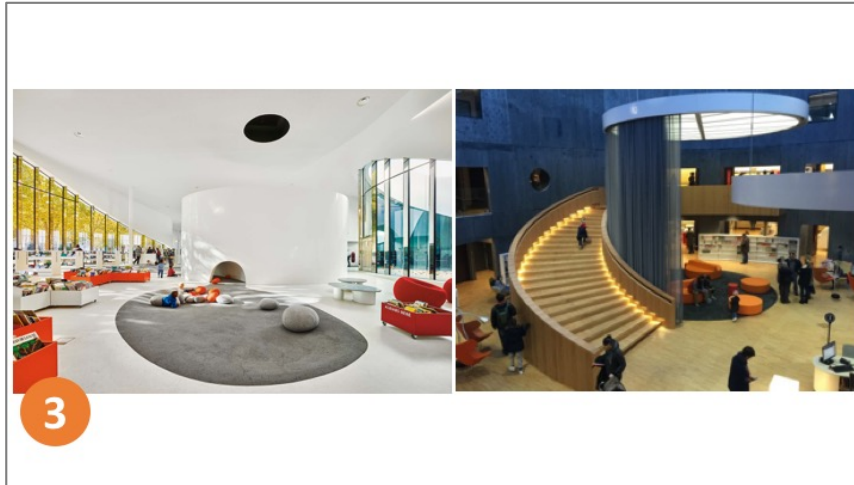
En +	En -
<ul style="list-style-type: none">• Musique, danse, acrobatie... et jardins• Intergénérationnel• Informel et convivial• Décalage entre passé et présent• Plein de monde• Proximité de quartier	-



Les images du haut pour <ul style="list-style-type: none">• Le côté guinguette• Vie de village	Les images du bas : <ul style="list-style-type: none">• « un peu poussé »• « ça fait un peu salle se sport quand même... là on mélange tout. On s'éloigne avec le ping pong »
---	--



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none">• Chic, très beau• On a envie de se l'approprier, d'y passer du temps• Possibilité de mener plein d'activités autour, de consulter des livres, visualiser des projections, avoir accès à des ordinateurs...• Coloré, gai, doux, pas agressif• Les côté circulaire	<ul style="list-style-type: none">• Élitiste



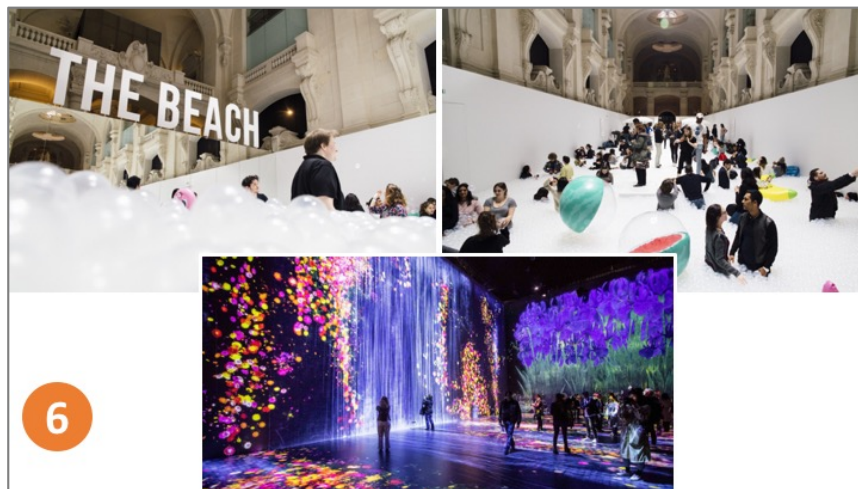
<ul style="list-style-type: none">• « ça correspond », « pour toucher large, faire des activités »• Pouvoir se remettre dans la peau des artisans• Beaucoup de place pour les ateliers, des espaces modulables Informel (assis par terre)• Mixer œuvres (collections) et productions (visiteurs), les accrocher	-
---	---



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none">• Confrontation intéressante entre art contemporain et musée/patrimoine• Un point de rencontre entre la société et le musée	<ul style="list-style-type: none">• Ne peut pas être un fil conducteur



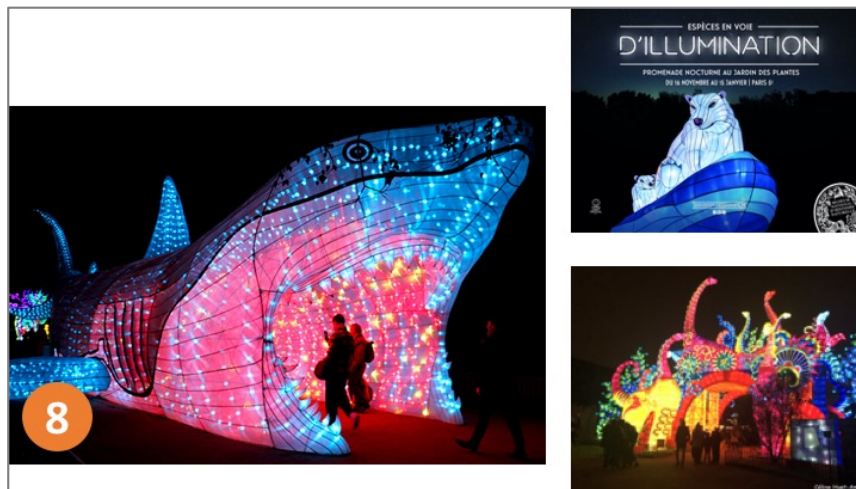
<ul style="list-style-type: none">• En haut : « ça peut être un coup »• Art numérique : plutôt en ponctuel, « dans un petit espace confiné » pour les uns, plutôt « le côté monumental, on voit des œuvres d'artiste projetées sur des œuvres » pour les autres	<ul style="list-style-type: none">• Location d'espaces (images du haut) : attention à ne pas dévoyer le musée (location à des organismes éloignés de la culture) via la mise en place d'un comité d'éthique. Il faut que cela reste artistique et créatif, en lien avec le musée et la culture
--	--



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none">• « ça c'est génial » : la nuit au musée : « avoir le musée à soi, se l'approprier et pouvoir rester des heures devant des œuvres »• On s'approprie les choses différemment• A. Passard : intéressant de donner la parole à un « quidam ». « ça peut donner envie à des personnes beaucoup moins cultivées »	<ul style="list-style-type: none">• A. Passard : « j'ai pas accroché. J'ai pas trouvé le lien avec les collections (...) Pas assez de dialogue »



<ul style="list-style-type: none">• « Très bien fait, ça apporte de l'événementiel. De Londres on peut venir voir ça! Avec le côté exceptionnel, jamais vu »	-
--	---



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



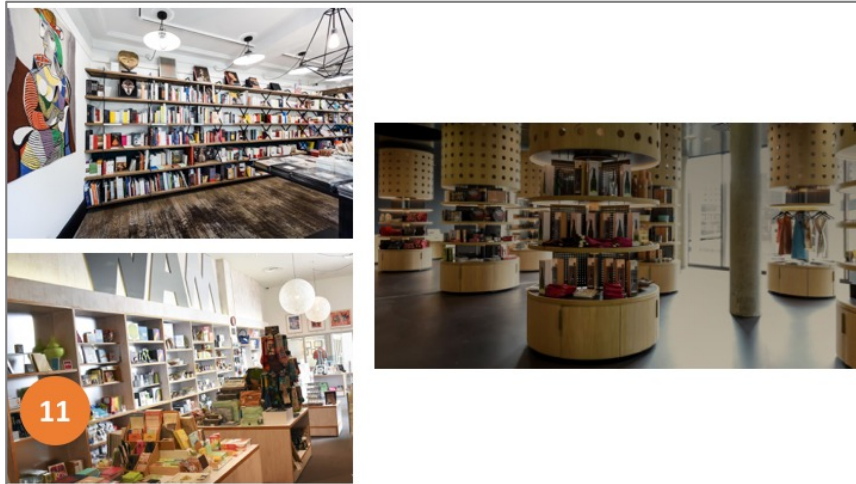
En +	En -
<ul style="list-style-type: none"> • « C'est pour tous » • « il y a de la proximité, de l'art, du social » • « À la fois vie de quartier et... » 	<ul style="list-style-type: none"> • « Moi ça me parle pas du tout » (la plus âgée des 2 groupes)



<ul style="list-style-type: none"> • Important la terrasse • Le plus adapté à Beauvoisine : le food truck avec des menus thématiques en fonction des expositions (« Amérique du Sud »...) • En plus d'un restaurant ? 	<ul style="list-style-type: none"> • « Le food truck sera-t-il encore à la mode dans 10 ans ? »
--	--



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none">• Un incontournable• Pas être trop cher	<ul style="list-style-type: none">• Images très classiques, mais un traitement imaginé « comme les autres » pour Beauvoisine (avec cette planche)• Il ne faut pas que la boutique prenne trop de place



<ul style="list-style-type: none">• En partie haute : « ça fait moderne », « c'est plus aéré »• Imaginer une mascotte (un Dodo ?)• Éléments de programmation : imprimante 3D au centre qui fabrique des objets souvenirs à la demande, un espace librairie	<ul style="list-style-type: none">• En partie basse : « ça fait autoroute »
--	---



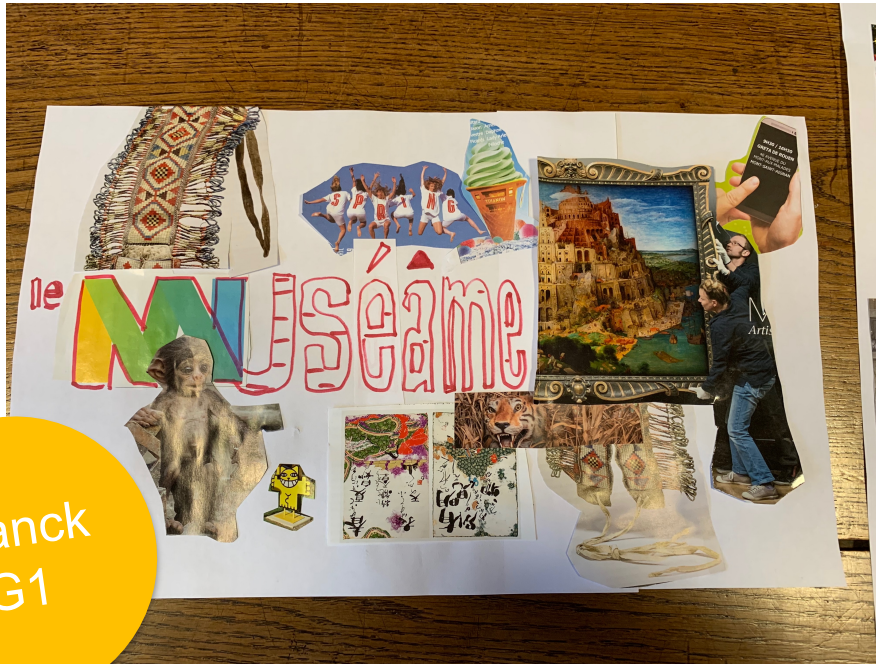
Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
-	<ul style="list-style-type: none">• Pas du tout compatible avec Beauvoisine : « c'est trop loin de l'authentique » « trop commercial » « dans le gadget »



Les évolutions imaginées / les boards réalisés



Franck
G1



Martina
G1



Léa
G1



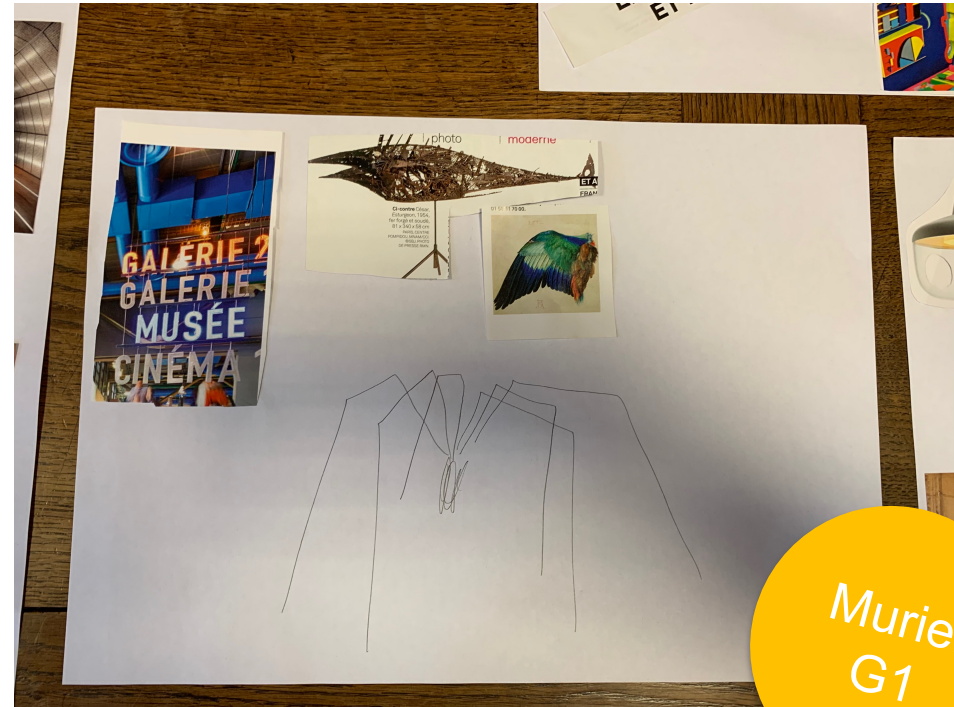
Nadège
G1



Les évolutions imaginées / les boards réalisés



Nelly
G1



Muriel
G1



Les évolutions imaginées / les limites identifiées

- Un enjeu de **dosage entre trop fun** (et donc plus vraiment un musée...) **et pas assez** (plus classique)
- Attention à ne pas tomber dans :
 - Les animations ludique/gadget (ping pong, jeux de boules...)
 - Ou les événements/performances artistiques mais déconnectés de toute dimension culturelle (événements commerciaux) : une réflexion éthique sur les animations à mener...

L'univers thématique du musée doit structurer et servir de fil rouge à tout ce qui sera développé autour de « sortir à Beauvoisine »



Les matériaux à exploiter

- Des verbatims et un rapport à partager avec l'AMO muséographie
- Quelques concepts :
 - Le musée-Ame : « il y a toujours un musée au cœur du système et une histoire d'âme » « son rapport entre l'histoire du territoire, l'histoire de ce lieu et son inscription dans la vie de tous les jours. La vision d'hélicoptère, on prend de la hauteur sur les choses. On essaye
 - Le Bon Voisin : pour la notion de voisinage/proximité que cela apporte
 - L'Escale
- Des boards-concepts
- L'imagerie autour des ateliers



Enseignements pour les prochains ateliers

- Recrutement : un sujet prioritaire, condition de la qualité des idées générées par les groupes
 - nécessité « d’aller chercher » les participants des prochains ateliers...
- Lors des prochains ateliers, **continuer à creuser**
 - Ouverture à la fusion de Beauvoisine :
 - **selon quel principe : addition ou transformation ?**
 - **autour de quel dénominateur commun / fil rouge ?**
 - **traduit en fonction de quels Concepts / dénominations ?**