

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

BILAN Atelier 3

05 juillet 2019

Déroutement

- « Beauvoisine, un musée pour agir » : un thème difficile à appréhender pour le grand public
 - Une participation plus limitée qu'espérée (9 personnes au final), et très homogène (« habitués de la culture »)
 - Une moitié des participants venue pour *s'informer* sur le projet. Et non pour contribuer activement, a fortiori de manière innovante
- L'animation : un unique groupe installé dans la salle de médiation du Muséum



Une dynamique de groupe qui a fonctionné grâce au dispositif d'animation multiforme et très rythmé :

- 1^{er} temps : en cercle (type Focus Group) avec captation vidéo
- 2nd temps : autour d'une table, réaction aux stimuli projetés et débat mouvant avec sets à compléter

Un groupe à la composition très homogène

+ Jérôme, 41 ans, travaillant à « la Métropole » arrivé en retard et très vite reparti à la pause

Sandrine
46 ans
Co-dirigeant SPM intérieur

Patrick
54 ans
Co-dirigeant SPM intérieur
(numérisation du patrimoine)

Marie-Véronique
50 ans
Institutrice et membre de l'association
CCFD « Terre Solidaire »

Michelle
53 ans
« citoyenne »

Des profils très « concernés » :

- 3 professionnels du patrimoine culturel (Guy, Patrick, Sandrine)
- 2 scientifiques / professionnels du patrimoine naturel (Michel, Jean-François)
- 1 professionnelle de l'animation (Mathilde)
- 3 membres actifs d'association
- 2 enseignantes / animatrices (Marie-Véronique, Marie-Laure)

Jean-François
60 ans
Informaticien de l'INSA,
ex-informaticien du
MNHN

Mathilde
36 ans
Directrice de
l'association Citémômes
/ ingénierie culturelle

Michel
74 ans
Ex-assistant du
Conservateur du
Muséum / membre de
l'Académie des Belles
Lettres et Arts de
Rouen

Marie-Laure
50 ans
Directrice « agence de
pédagogie » (La Petite Boîte)

Guy
70 ans
Ancien éditeur, élu en charge du
Patrimoine de la Ville de Rouen



Un groupe « productif »



Si la majorité est souvent venue pour s'informer sur le projet ou/et faire passer quelques préoccupations professionnelles ou personnelles (Guy, Mathilde, Patrick et Sandrine...), tous ont rapidement adopté le principe de l'atelier

Au final, des contributions riches qui :

- **permettent de nourrir le concept du « musée pour agir »**
- tout en confirmant et précisant nombre d'orientations et d'enseignements des deux précédents ateliers

I. Temps 1 / Focus Group



« Un lieu pour agir » : éléments de définition

- En spontané, des champs lexicaux qui disent déjà beaucoup...

Sortir de chez soi,
rencontrer,
échanger, donner
de son temps,
communiquer, faire
entendre notre
voix...

S'impliquer,
protéger, éco-
construire, co-
élaborer

Changer,
moderniser,
bouger, dynamiser,
mouvoir

Rêver, imaginer,
construire, créer

« Un lieu pour agir » : éléments de définition

- 3 grands « motifs » pour agir

Sortir de chez soi,
rencontrer,
échanger, donner
de son temps,
communiquer, faire
entendre notre
voix...

S'impliquer,
protéger, éco-
construire, co-
élaborer

Changer,
moderniser,
bouger, dynamiser,
mouvoir

Rêver, imaginer,
construire, créer

La convivialité /
musée et quartier

L'engagement citoyen

La créativité

« Un lieu pour agir » : éléments de définition

- ...avec des objectifs précis, plutôt complémentaires et des conditions de réussite claires

LA CONVIVIALITÉ MUSÉE - QUARTIER

Pour...

Transformer Beauvoisine en un « lieu de vie », qui joue un rôle moteur dans la dynamique de convivialité du quartier



On s'y rencontre, on y échange, le quartier devient animé, attractif
On s'y respecte
« On en est fier »

L'ENGAGEMENT CITOYEN

Pour...

Protéger la biodiversité, préserver le patrimoine naturel et culturel/historique en générant des dynamiques citoyennes : éco-construction, co-élaboration...
Transmettre une mémoire vivante (par la parole)



« ça a fonctionné quand on n'a plus besoin de le faire (...) qu'on n'a plus besoin d'agir, que la nature a repris ses droits » « que les églises ne disparaissent plus »

LA CRÉATIVITÉ

Pour...

« Partir de rien et arriver à quelque chose »



Accomplir des choses grâce au rêve
Quand l'autre devient capable de rêver lui aussi



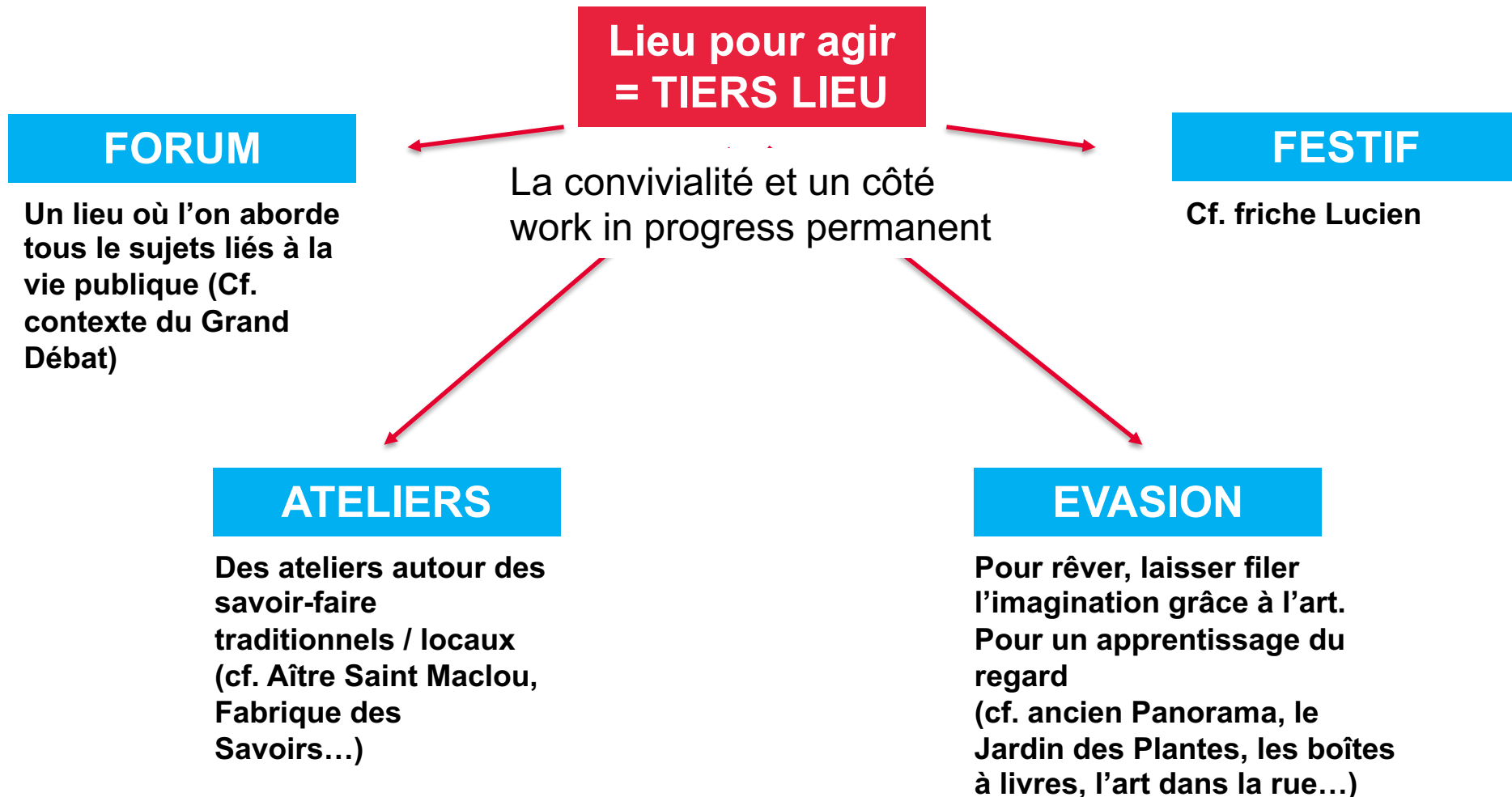
« Un lieu pour agir » : sur le fond

- Plus qu'un lieu de transmission, le musée devient :
 - Un **lieu de transformation** des individus en citoyens. Très axé sur les questions liées à la vie publique (du quotidien au sociétal) et pas seulement scientifiques :
 - « la connaissance apporte une modification de la personne. On modifie sa façon de penser, d'apprendre, de réagir »
 - « Mieux connaître pour mieux protéger et moins juger »
 - Un **lieu « ouvert » à tous**, « qui n'est pas discriminant », au fonctionnement moins vertical qu'horizontal :
 - « il faut apprendre sa vérité ». Un lieu non dogmatique, libre, tolérant sur toutes les religions, tous les aspects, où on essaye de s'enrichir mutuellement sans s'imposer aux autres »
 - Un **lieu de vie** où l'on se rencontre et partage dans la **bienveillance**, étroitement articulé au quartier qu'il dynamise
 - Un **lieu pour devenir plus imaginatif**



« Un lieu pour agir » : dans la forme

- Des premiers éléments de programmation





« Un lieu pour agir » : dans la forme

- Des lieux qui les ont inspirés :
 - Le musée des civilisations à Québec
 - Le musée des Confluences
 - Les ateliers de la Cop 21 de Rouen et plus largement la Cop 21
 - La friche Lucien : « il y a encore plein de choses à faire dans ce lieu. Un lieu festif mais pas que. Il y a aussi plein de choses dans la journée, des rencontres, des ateliers... »



Avec des limites bien identifiées (pour les lieux rouennais) :

« le problème c'est que ce sont de petits lieux, il n'y a pas un lieu qui rayonne. Plein de petits lieux qu'on connaît même pas les uns les autres »

Les musées pour eux, ce sont...

- A priori, une définition très classique en tant que lieux de :
 - Transmission du savoir
 - Conservation
 - Pédagogie
- ... mais dans les faits, des référents très divers pour une vision plus riche :

LIEUX CLASSIQUES

- **Le Louvre**
- **Le Grand Palais**
- **L'institut du Monde Arabe**
- **Le MNHN et le Muséum de Rouen**
- **Les musées de Rouen (RMM)**
- **Le musée de l'éducation à Rouen**
- **Les musées d'artisanat de la Ferronnerie et de la Céramique**

LIEUX + CONTEMPORAINS ET + VIVANTS

- **Historial Jeanne d'Arc pour le côté interactif**
- **Victoria Albert Muséum (Muséum de Londres) : un lieu de vie avec des boutiques, des restaurants et gratuit**
- **MUCEM pour la manière dynamique, plus contemporaine d'aborder les civilisations**
- **Guédelon (Bourgogne) reconstitution de château du Moyen Âge, « un musée vivant »**
- **Samara (Somme) parc naturel et archéologique « on vit de manière préhistorique »**



Les musées pour eux, ce sont...

Des lieux qui doivent devenir vivants, notamment via le recours à l'immersif. Que ce soit sous forme numérique (animations interactives) ou expérientielle

« dans les éco-musées, les gens travaillent... Pour les enfants, il y a Guédelon. C'est fascinant pour les enfants. On est en train de construire du Moyen-Age avec les mêmes techniques et les mêmes outils que les gens avaient au Moyen-Âge. Je considère que c'est un musée aussi. Ça vit. Un peu le même principe que les écomusées où on peut voir comment on labourait les terres, etc. C'est intéressant car on n'appelle pas ça un musée, mais il y a tous les objectifs de transmission d'un musée. Et par-dessus, il y a de la vie.

/ Ça me fait penser à Samara dans le Nord où on vit de manière préhistorique »



Les 2 musées Beauvoisine : aujourd'hui

- Un attachement souvent fort, pour des raisons liées à l'enfance et/ou professionnelles (Michel, Jean-François)... mais exclusivement liées au Muséum et aux jardins. Dans ce groupe, il ne sera jamais fait référence au musée des Antiquités

Les + du Muséum actuel

- L'ambiance qui donne « un côté magique », onirique mais aussi « impressionnant » pour les enfants
- La sérénité qui s'en dégage
- Une richesse sensorielle (odeurs, parquet qui craque, animaux...)

Les - du Muséum actuel

- Un côté daté « un peu jaunissant »
- Une muséographie inadaptée pour les enfants « plein de vitrines qu'ils ne voient pas »
- Des pièces majeures qui ont disparu lors de la précédente rénovation (ex. : « la Ferme »)

Un côté « musée du musée » qui en fait un lieu daté, mais auquel certains sont très attachés

Un manque de vie qui ne donne pas envie d'y passer du temps vs les centres commerciaux qui séduisent toutes les générations. En particulier, les plus jeunes



Les 2 musées Beauvoisine : aujourd'hui

- **Déjà un lieu pour agir** actuellement :
 - Les enseignants y amènent leurs élèves
 - Des ateliers sont proposés, notamment dans les salles de médiation des 2 musées et dans les galeries
 - Des expositions portant sur les enjeux sociétaux : Georges Nuku sur le plastique (Bottled ocean 2015), la consommation des familles... et plus largement les expositions où s'articulaient art et environnement initiées par le précédent conservateur
 - ...
- Mais aussi un lieu à dimension artistique et événementielle : la quasi-totalité du groupe relève
 - « Le temps des collections » et son articulation des collections des musées rouennais
 - Les animations « festives » : « nocturnes pour les ados »



Les 2 musées Beauvoisine : demain

- Un muséum qui va prendre une nouvelle importance dans la société à venir
 - des collections de grande valeur du fait des enjeux de biodiversité, les collections constituent « des témoins qu'il faut impérativement conserver »
- Le site (Beauvoisine) : ils imaginent un **lieu plus vivant** qui va :
 - S'agrandir (quitte à prendre un peu de hauteur) pour accueillir de nouveaux espaces/services
 - Plus confortable
 - Où l'on peut se poser
 - Travailler
 - Rêver
 - Être en relation avec le vivant (animaux) et pas seulement des objets
 - Une muséographie typique du 20^{ème} siècle dont on conservera des témoignages mais qui ne restera pas figée : « il faut conserver la donnée historique mais aller vers une muséographie plus contemporaine »



Éléments pour la future programmation

- Un parti pris fort : **« éclater les fonctions pour sortir de l'entre soi, amener de nouveaux publics »**
- Une ambition : **en faire un lieu trans-générationnel**, que tous adoptent. En particulier les jeunes, comme à Vienne (quartier des musées)
- Une condition de réussite : **pouvoir passer du temps sur place**
 - « les gens restent là une demi-journée, voire une journée complète parce qu'on leur offre un autre service que le musée. On y vivrait »

Un maître mot :
« sortir de l'usage traditionnel d'un musée »

Éléments de programmation

VITRINE POUR LES ASSOCIATIONS

« des associations autour des sujets évoqués dans les musées : peinture, sculpture, poterie »
Et qui pourraient jouer un rôle de médiation

AUDITORIUM SALLES DE RÉUNION

Des espaces pour les accueillir et recevoir du public

LIEU PLUS VIVANT



BAR - RESTAURANT

ESPACES DE CO-WORKING

On peut y travailler tout en visitant le musée pendant une pause

Un espace original, inspirant

RÉSIDENCE D'ARTISTES

En relation avec le Théâtre des 2 rives

BOUTIQUES

L'engagement peut se décliner sous forme commerciale avec une « boutique de produits locaux »

TRIBUNE POUR DES ARTISTES ENGAGÉS

Ex. artiste rouennaise dénonçant la disparition des coraux avec des sculptures

**c) Temps 2 / 1^{ère}
partie
Stimuli**



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



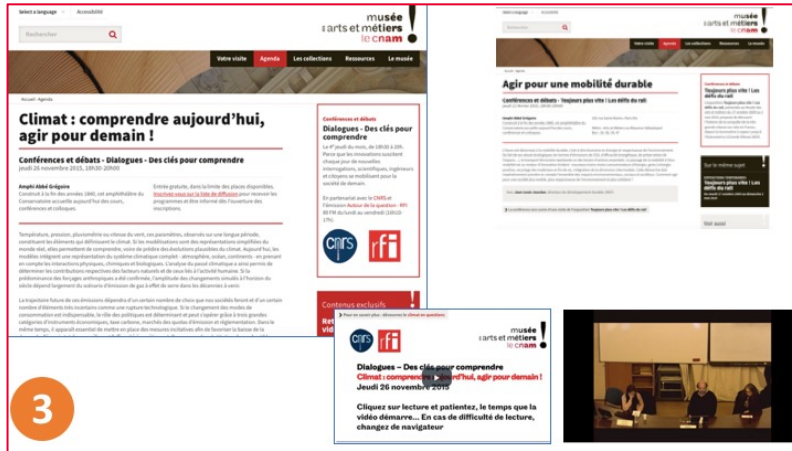
En +	En -
« Petit atelier » ça fait participatif	Vu, revu Le monde de la com' Pas moderne Ce qui se fait partout



De l'humain, c'est vivant, dans l'échange
La co-construction
À droite, ça fait plus forum, les gens sont dans la rue et plus proches les uns des autres (l'image de droite qui les inspire le plus)



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<p>« C'est bien les conférences, mais c'est pas le cœur du projet »</p> <p>Les formes participatives les intéressent plus</p>	<ul style="list-style-type: none"> Des thèmes vus et revus

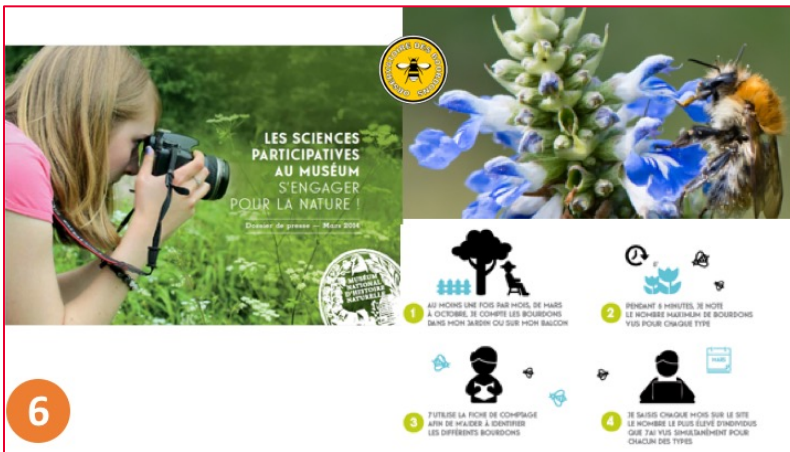


<p>Les enfants agissent</p> <p>L'investissement pressenti des personnels</p> <p>La transmission des savoir-faire artisanaux</p> <p>Ça pourrait aussi être des excursions, des activités en extérieur</p>	<ul style="list-style-type: none"> En 2025, on sera plus dans la réalité virtuelle
--	---

Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none"> • Le fait d'aller sur le terrain, de pouvoir découvrir • Ça pourrait être la participation au nettoyage d'une rivière, apprendre à cuisiner, découvrir la saisonnalité des fruits/légumes • « C'est la base » et c'est du participatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Plein d'acteurs le font déjà, (mais le musée apporte la dimension scientifique)



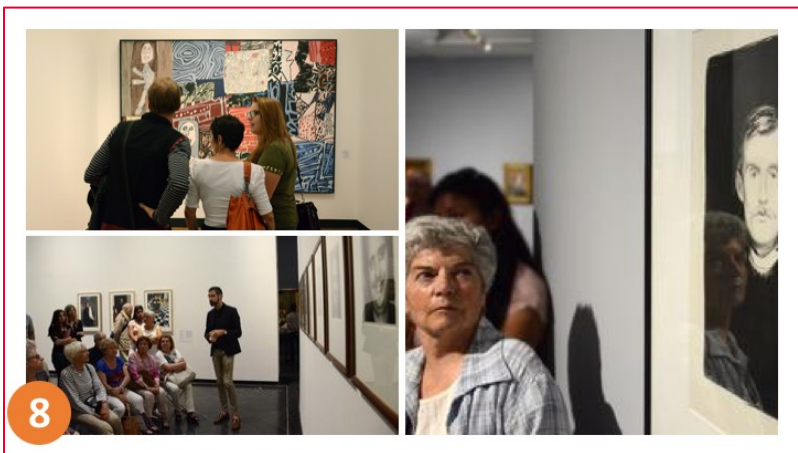
<ul style="list-style-type: none"> • « on est en plein dans le sujet » : faire participer les gamins et leur ramener les pieds sur terre • Dimensions photo-vidéo • Valable aussi pour le patrimoine culturel et le petit patrimoine rural (« Vigipatrimoine ») • Pourrait être relayé sur le site web
--



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



- | En + | En - |
|---|------|
| <ul style="list-style-type: none">• Les musées doivent être plus accessibles aux handicapés, mais pas forcément tout• Ça concerne tout le monde en fait à un moment (enfants, femme enceinte, jambe dans le plâtre...)• Prendre en compte tous les sens | |



- On est tous différents, le musée doit le prendre en compte via une médiation adaptée
- Le musée peut aussi se déplacer à l'hôpital, prêter des objets
- Donner plus de place aux bénévoles : « faire du greeters de musée », en faire des ambassadeurs

Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



9

- | En + | En - |
|--|------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Une relation un peu trop statique, encadrée, pas très participative • Les enfants n'ont pas l'air heureux • Ils « écoutent »... mais peut-être ont-ils des choses à dire | |



10

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Ça parle des questions de société : il faudrait en parler sans complexe, via différentes disciplines (pièces de théâtre, des débats...) • D'autres thèmes d'actualité « hyper forts » : le SIDA... | <ul style="list-style-type: none"> • C'est froid, c'est sans vie • Attention au « discours orienté » : « ça peut être dangereux » • Parler de ces sujets ne passe pas par les objets : c'est de l'humain |
|---|---|



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<ul style="list-style-type: none"> Des thèmes d'actualité qui interpellent et dont il est important de parler 	-



<ul style="list-style-type: none"> C'est tendance C'est important d'éveiller, de poser des questions à condition de problématiser Les expositions temporaires en lien avec l'actualité ça fait parler 	<ul style="list-style-type: none"> Comment on articule ce genre de thème avec les collections des 2 musées ?
--	---



Les évolutions imaginées / à travers les stimuli



En +	En -
<p>on est en plein dans le tiers lieu, lieu vivant (surtout image de gauche)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il ne faut pas que le musée soit dilué dans les animations. 9a doit rester cohérent avec le concept et les thématiques du musée • Image de droite : ça fait presque peur à certains



- Une vie de quartier : le musée ne fait plus peur aux gens du quartier
- L'ouverture aux associations
- La possibilité d'animations nocturne

**c) Temps 2 / 2ème
partie
Atelier « Projets » /
débat mouvant**

Principe et déroulement

- Le principe : chaque participant était invité à
 - imaginer un projet d'action à l'aide d'un set structuré autour d'items clés
 - le présenter et le « défendre » devant l'ensemble des participants
 - lesquels devaient « débattre » : une moitié jouant le rôle des « pour », l'autre des « contre »
- Objectifs :
 - Faire émerger rapidement un maximum de projets différents et définir leur programmation
 - Les optimiser et notamment les rendre appropriables par un maximum d'intervenants grâce aux arguments développés dans le cadre des mini-débats
- Son déroulement :
 1. Définition des caractéristiques du projet (individuel)
 2. Présentation / mise au débat (collectif)
 3. Précision des éléments de programmation (arch, muséo...) pour sa mise en place (individuel)





Les projets imaginés

- **10-11 projets :**
 - Engagement sociétal // préservation de l'environnement :
 - **Ruches dans le square Maurois**
 - **Animations 3^{ème} âge**
 - Sciences-action // sciences participatives
 - **Découverte des « métiers de l'histoire du vivant »**
 - **Reconstitution participative d'une grotte préhistorique**
 - **Collecte et inventaire participatifs de la faune et de la flore (partenariat associations + muséum)**
 - Artistique-événementiel :
 - **Second « circuit » au sein du quartier des musées**
 - **Installation artistique autour du tricot dans le square Maurois**
 - Lieu de rencontre et de restauration :
 - **Bar et épicerie de produits locaux (locavore)**
 - **Lieu de convivialité/restauration (3 projets dont 2 assez similaires)**

Engagement sociétal

- Une dimension traitée sur un mode très consensuel (peu engagé idéologiquement), et déjà vu

La ruche :

- Sensibiliser à la biodiversité via une ruche
- Facilité de mise en œuvre : +++
- Concerne : Muséum ou Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : limitées
- Implications RMM : mobiliser un apiculteur, partenariats avec associations, scolaires...

« Le musée vivant pour tous » :

- Ouvrir Beauvoisine au grand âge
- Facilité de mise en œuvre : ++
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : ensemble du rez-de-chaussée du futur musée pour :
 - Lieu de rencontre et d'échange
 - Espace de restauration + espace cuisine partagé en zone centrale
 - Espaces « ateliers » tout autour
- Implications RMM :
 - Cuisinier
 - Animations spécifiques grand âge chaque mercredi

Artistique-événementiel

- Une dimension portée par acteurs engagés dans une perspective de promotion de leur propre activité

Second circuit au sein du quartier des musées :

- Générer du flux piétons jusqu'au nouveau musée via l'Aître Saint Maclou et la rue du Maulévrier réaménagée
- Facilité de mise en œuvre : +
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : pas concernés
- Implications RMM : pas concernés
- Implications Métropole :
 - Signalétique
 - Réaménagement de la rue Maulévrier
 - Panneaux d'information
 - Interventions artistiques

Installation artistique autour du tricot dans le square Maurois :

- Créer du lien entre habitants de tous âges et musée via l'association CitéMômes et un événement dédié
- Facilité de mise en œuvre : ++
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : nouvelle salle de médiation (10 à 30 pers)
- Implications RMM :
 - Un animateur ou un bénévole (laine/tricot)
 - Installation d'une boîte de collecte de carrés de laine toute l'année
 - Coordination entre l'accueil du musée + médiatrices + association CitéMômes

Sciences participatives

- Le rapport à la science qui fait consensus

Reconstitution participative d'une grotte préhistorique

- Faire découvrir les métiers du vivant (fermiers, vétérinaires, naturalistes, associations de sauvegarde...) et une partie de l'histoire du territoire
- Facilité de mise en œuvre : ++
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : pas concernés
- Implications RMM :
 - Ouvrir le musée à des professionnels de la Métropole/Région
 - Appui opérationnel (format récurrent ou cycles, matériel mis à disposition...)

Collecte et inventaire participatifs de la faune et de la flore

- Apprendre en participant activement à l'inventaire + s'initier à l'écologie
- Facilité de mise en œuvre : +++
- Concerne : Muséum
- Implications AMO : une salle de médiation repensée
- Implications RMM :
 - Mise à disposition d'une salle de médiation + matériel optique + connexion Internet
 - Récurrence

Sciences participatives

- Le rapport à la science qui fait consensus

Reconstitution participative d'une grotte préhistorique

- Redécouvrir les origines naturelles et culturelles des hommes de manière vivante
- Facilité de mise en œuvre : +
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : salle d'exposition dédiée ou installation dans le square sous un velum
- Implications RMM :
 - 100m²
 - Préhistorien + spécialiste formes préhistoriques + peintures préhistoriques





Lieu de rencontre et de restauration

- L'évolution incontournable tant elle fait consensus : évoquée dans 7 projets sur 10, et traitée en détails dans 3

Lieu de convivialité

- Rassembler un large public de tous horizons et âges autour d'ateliers et d'événements musicaux, théâtres...
- Facilité de mise en œuvre : ++
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : pas concernés
- Implications RMM :
 - Transformation du square en esplanade / espace de rencontre
 - Installation d'un food truck (restauration)
 - Thématisation de l'offre culinaire en fonction des expositions

Lieu de convivialité (bis)

- Redynamiser musée et quartier grâce à un lieu ouvert 7/7j avec nocturne le vendredi soir, proposant petite restauration, murés végétaux, jardin sous serre...
- Facilité de mise en œuvre : +
- Concerne : Projet Beauvoisine
- Implications AMO : créer une place/piazza pavée (à la place du square ?) permettant d'accueillir une centaine de personnes
- Implications RMM :
 - Thèmes culinaires en lien avec le musée



Lieu de rencontre et de restauration

- L'évolution incontournable tant elle fait consensus : évoquée dans 7 projets sur 10, et traitée en détails dans 3

Bar et épicerie de produits locaux

- Sensibiliser au local + donner des solutions en lien avec le message du musée + devenir un lieu de vie...
- Facilité de mise en œuvre :
- Concerne : Projet Beauvoisine dans son ensemble
- Implications AMO : -
- Implications RMM : -

Projet inachevé