



ASSOCIATION GÉNÉRALE DES CONSERVATEURS DES COLLECTIONS PUBLIQUES DE FRANCE

Association reconnue d'utilité publique le 16 avril 1932

SECTION FÉDÉRÉE PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR

Membre du Réseau européen des Living Labs

Journées d'études **FAB LAB**

Jeudi 14 et vendredi 15 février

- Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse -

Intérêt à court et long terme : A partir d'exemples et d'expériences concrètes, obtenir les connaissances et les compétences pour mettre en avant les collections du musée au moyen de nouvelles technologies. A partir d'expérimentations, partager les savoir-faire et apprendre à fabriquer ensemble des outils répondant à de nouveaux usages pour valoriser un patrimoine.

Ces journées ont été co-organisées avec Design The Future Now en partenariat avec l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Introduction

Les FabLabs ou Laboratoires de Fabrication, sont des lieux regroupant toutes sortes d'outils où il est possible de passer de l'idée à l'objet.

Ces ateliers sont ouverts à tous, petits et grands, néophytes et experts, pour expérimenter, apprendre, fabriquer ensemble et partager les savoir-faires. Le concept de FabLab est né à la fin des années 90 au MIT, Massachusetts Institute of Technology, sous la forme d'un cours intitulé « How to make (almost) everything », sous l'impulsion du professeur Neil Gershenfeld.

Programme des journées :

Journée d'étude du 14 février 2013

84 participants

Cette première journée est construite sur le format conférence. Elle a eu pour objectifs d'informer les participants sur les questions inhérentes au FabLab, Hacklab, Médialab et autres espaces de réflexions et d'expérimentations.

Les interventions de la première partie de journée ont permis d'explicitier ces concepts, d'aborder la question du Do It Yourself (« faites-le vous-même ») et l'inscription de cette dynamique et d'un dialogue possible de ces espaces avec la culture. La seconde partie de cette journée a permis de présenter des expériences concrètes d'espaces et de projets déjà à l'œuvre afin de comprendre les nuances, spécificités et stratégies prises pour chacun de ces lieux.

9h15 – Présentation des projets numériques de l'Agccpf Paca

Jakline Eid, Agccpf Paca, responsable du groupe de travail « Publics »

L' Agccpf Paca accueille, fédère et représente l'ensemble des professionnels des 117 établissements labélisés « musées de France » existants en région PACA. Elle propose des formations, des réunions scientifiques et techniques et des ateliers pratiques qui accompagnent l'évolution des missions. Le but de l'Agccpf Paca vise, par le biais de rencontres entre professionnels à développer les standards et à améliorer la qualité de la réflexion et des services que le monde muséal rend à la société.

Une *Muséothèque* constituée par l'association est un espace ressources situé à Aix-en-Provence, dans un monument historique remarquable abritant le musée du Vieil Aix. C'est un relais d'informations, orienté sur les métiers de la culture et du patrimoine. Ouvert depuis 2012, le fonds est principalement composé de monographies qui concernent des thématiques muséologiques et muséographiques variées (conservation, traitement des collections, restauration ...) auxquels s'ajoutent des catalogues d'expositions des principaux musées de la région PACA. Ces catalogues concernent tous les domaines (Archéologie, Histoire, Epigraphie, Peinture, Photographie, Sculpture, ...).

Des bibliographies spécifiques et une rubrique Ressources en ligne ont été créées en collaboration avec l'Institut National du Patrimoine. Les sites respectifs ont été mis en lien et permettent un accès direct à la médiathèque numérique.

Elle met en place des journées d'études qui favorisent l'adaptation des acteurs engagés sur le terrain de la culture et du patrimoine. L'AGCCPF-PACA expérimente de nouvelles pratiques liées à l'innovation numérique au sein des musées pour faciliter l'accès des collections au public.

En ce sens, elle met en place la journée de nouveaux modes de médiation culturelle : les Fab Lab.

9h30 – Ouverture des journées et présentation de l'ensemble du projet FabLab, Hacklab, Médialab et Introduction générale aux FabLab ; Médialab ; HackLab.

Yannick Vernet, Responsable des projets numériques à l'Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles ; conseiller aux questions numériques pour l'Agccpf Paca.

Julien Bellanger | Chargé de développement : création numérique et innovation (*par téléphone*.)

Les **fab labs** sont un réseau mondial de laboratoires locaux qui rendent possible l'invention, en ouvrant aux individus l'accès à des outils de fabrication numérique. L'emploi de fab lab permet de fabriquer à peu près n'importe quoi (dès lors que cela ne nuit à personne) en autodidacte et impose une démarche de partage de l'usage du lab et à la capitalisation des connaissances, compétences et du savoir-faire avec les autres utilisateurs.

Un **hackerspace**, **hacklab** ou **media hacklab** est un lieu où des gens avec un intérêt commun, souvent autour de l'informatique, de la technologie, des sciences et des arts, etc... peuvent se rencontrer et collaborer. Les Hackerspaces peuvent être vus comme des laboratoires communautaires ouverts où *les hackers* peuvent partager ressources et savoirs en utilisant et en participant à des projets autour de logiciels libres, du hardware libre ou des médias alternatifs.

Le Media Lab est un laboratoire dédié aux projets de recherche mêlant design, multimédia et technologie. Le Media Lab est devenu populaire depuis les années 1990 grâce à des publications

comme Wired ou Red Herring et pour une série d'inventions dans les domaines des réseaux sans fil, des réseaux de capteurs sans fil, des Navigateurs Web et du World Wide Web. Le plus connu est le MIT.

10h30 – Design The Future Now

Axelle Benaïch | Fondatrice et directrice de Design The Future Now.

Design The Future Now est une association qui regroupe les compétences aussi bien sociale, technique, technologique qu'informatique. Elle coordonne les facultés et compétences de chacun dans le but de développer des prototypes, des concepts et des actions en réponse à une demande sociale. Une présentation de projet, telle que la mise en place d'espaces verts dans une rue de Marseille favorisant communication entre ses habitants et arborisant l'espace urbain. Des prototypes voient le jour grâce à la réunion par l'association de professionnels divers et créatifs, aux compétences variées. Un concept : enfermer durant toute une nuit des individus issus de corps de métiers différents pour réaliser un prototype sur lequel ils sont tombés d'accord : le dé-cisionnel. Pour cela ils mettent à disposition des moyens techniques, technologiques et informatiques innovants.

11h15 – Museomix, une expérience de remix des musées...

Diane Drubay et Samuel Bausson | Co-fondateurs de museomix.

Muséomix est l'association de Diane Drubay et Samuel Bausson qui ouvre les portes des musées de manière innovante. Repousser les règles figées et les idées préconçues des moyens de visiter un musée. Ce sont les méthodes d'approche du public qui sont revues. Leur concept : réunir des participants divers aux compétences multiples, à l'intérieur d'un musée et après répartition par groupe et alliance d'idée et de concept, réaliser un prototype. Certains de ces prototypes sont aujourd'hui intégrés aux dispositifs de médiation des musées et en accord de fabrication avec leurs concepteurs et inventeurs. Imaginer une nouvelle approche des musées et employer des moyens technologiques plus attractifs pour les publics ciblés. Inscrire les musées dans les mœurs et l'infrastructure sociale de notre temps est un concept intéressant à creuser.

14h - Ludovic Maggioni et Jean-Michel Molenaar, FabLab du Centre de Culture Scientifique, Technique et Industriel de Grenoble et projet d'exposition participative de l'expo fabLab V#2

Ludovic Maggioni | Responsable des expositions au CCSTI de Grenoble

Jean-Michel Molenaar | Lab manager du FabLab CCSTI de Grenoble

J.-M. Molenaar présente la Casemate, le Fab Lab du CCSTI de Grenoble créé depuis le 23 Mars 2012. Il a fait une présentation historique des Fab Lab et de leurs emplois en se référant fréquemment au MIT Fab Lab américain. Il présenta un certain nombre de matériels techniques et technologiques au sein du Fab Lab.

- Centre de recherche, il permet de travailler sur la composition technologique avec correcteur d'erreurs fondé à la fois sur l'imitation des données ADN et le système d'assemblage « lego ».

- Centre ouvert à tous dont la mise en commun du matériel permet de motiver les projets personnels et à la fois la recherche générale. Le centre anime dans ce sens des tables rondes et conférences.

C'est un espace de vulgarisation des sciences et du laisser-faire. Espace d'autodidacte mais également de partage et d'entraide comme le stipule la définition du Fab Lab.

15h00 – Alexandre Korber, L'Usinette de Ivry-sur-Seine

Alexandre Korber | Co-fondateurs de Usinette et membre du TMP Lab, un lieu d'innovation tenu par des hackers à Vitry-sur-Seine

Co-fondateur de l'Usinette, un hackerlab qu'il définit lui-même comme un espace de liberté pour les membres de cette association. Composant, décomposant des éléments informatiques en grande partie, les membres restructurent selon leurs envies et leurs motivations des projets collectifs ou personnels. Un hackerspace est selon sa propre définition : un espace de création de technologie à partir de technologie.

Il a présenté un certain nombre de projets de l'année 2007. Projets variés et divers allant de tests sur le Biodiesel aux recherches en télécommunication ou en télé-immobilisation (ex : Un téléphone qui bloque des chariots).

Ils développent également des conférences sur la sécurité informatique sous le nom d'*Hackito ergo sum* en 2011 et 2012.

16h00 – Emmanuelle Roux, FacLab de Cergy

Emmanuelle Roux | Dirige la société Les clefs du net, a créé le FacLabUcp à l'Université de Cergy et La Forge des Possibles en Vendée (*par visioconférence*)

Le FacLab de Cergy-Pontoise est né du hasard d'une rencontre entre Emmanuelle Roux et J.-L. Bourdon.

Le FacLab est un FabLab instauré avec l'accord et la demande de son président. Le FacLab participe à un nouveau développement pédagogique par son concept d'apprentissage par soi-même et par ses pairs.

Bien qu'inscrit dans une Université, le FacLab conserve sa disponibilité et son ouverture à un large public et respecte les règles qui la définissent : « partager – participer – documenter ».

Fondé sur l'apprentissage par soi-même et l'échange social, l'emploi par ses pairs universitaires n'est encore qu'à l'état d'ébauche mais des projets se développent.

«Le FacLab est considérée comme "un OPNI : Objet Pédagogique Non-Identifié " pour l'instant. »

En un an de vie, le bilan est pour l'instant similaire aux autres FabLab en développement : un emploi personnel et de population extérieure à l'Université mais semble en bonne progression pour une application plus soutenue au sein-même de l'Université.

Journée Ateliers du 15 février

70 participants

La seconde journée est construite sur le format ateliers. Elle a comme objectif de permettre aux participants d'élaborer des scénarios d'usages dans une démarche d'innovation collective. Le but est de permettre à tous de partager ses savoirs et d'ouvrir ses problématiques dans un processus itératif permettant le développement collaboratif et la co-conception de scénarios. Quatre ateliers seront proposés durant cette journée :

Atelier 1 : Projet d'édition numérique

Atelier réalisé en collaboration avec l'Agence régionale du livre

Thème : A partir de l'univers d'un auteur ou d'un personnage de fiction, les participants ont imaginé une forme d'édition numérique qui ne soit pas qu'un simple feuilleté en ligne – un pdf sur tablette – mais un outil qui utilise pleinement toute la puissance du numérique.

Atelier 2 : Projet de dispositif d'exposition

Atelier réalisé en collaboration avec l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse et le Museon Arlaten

Thème : Dans le cadre d'un projet d'étude, les étudiants du master médiation de la culture et du patrimoine sont amenés à proposer un dispositif de valorisation de la cour ou de la chapelle du Museon Arlaten qui ré-ouvrira ses portes en 2015.

Dans ce cadre, les participants ont travaillé avec les étudiants sur un dispositif permettant de mettre en valeur toute la richesse de cet espace qui donne à voir plus de 300 ans d'histoire.

Atelier 3 : Projet de jeu vidéo utilisant des données ouvertes

Atelier réalisé en collaboration avec l'institut International de la marionnette, le département jeu vidéo de l'Université Paul Valéry à Montpellier.

Thème : Dans le cadre d'un projet pilote autour de la réutilisation de données culturelles issues des fonds marionnettes de plusieurs institutions picardes (musée d'Amiens, bibliothèque, archives, compagnie "Le tas de Sable") les étudiants du master Jeu vidéo de l'Université Paul Valéry de Montpellier sont en train d'imaginer un dispositif vidéo-ludique de valorisation de ces fonds hétérogènes.

Dans le cadre de cet atelier et bien qu'il s'agisse déjà d'un travail de grande qualité, il a été décidé de remettre en partage leur proposition pour explorer de nouvelles pistes quant aux questions d'interactivité, d'interfaçage, etc

Atelier 4 : Projet de dispositif d'exposition

Atelier réalisé en collaboration avec le département mode du musée Borely de Marseille autour de l'idée du vestiaire vintage

Thème : En juin 2013 le musée Borely ouvrira ses portes aux publics qui pourront y contempler de superbes collections d'arts décoratifs et de mode (mobilier, textiles, céramiques et verres, arts graphiques, objets d'art,...) du XVIIe siècle à l'époque contemporaine.

Dans ce cadre, il a été demandé aux participants de travailler autour de l'idée d'un « *vestiaire vintage* » qui devra d'une part, permettre la valorisation des collections textiles du musée et d'autre part, en permettre l'appropriation sous des formes variées, par les publics.

Perception des ateliers :

Ces ateliers sont structurés autour de la collaboration afin de permettre l'abondance des idées et des concepts qui pourraient être étranger à chacun de nous, perdus dans nos réflexions solitaires, sont ici mis en liens selon une méthode de travail qui a été imposée mais rigoureusement pratique dans un laps de temps si court.

Après une prise de connaissance générale du sujet, la réflexion par groupe de trois ouvre la porte à un imaginaire débridé et qui (hors considération économique) serait tout à fait réalisable. Après élaboration de sujets, chaque groupe présente son projet à l'ensemble de l'atelier afin que tous les membres définissent par un vote le(s) projet(s) retenu(s).

Ce dernier est retravaillé par l'ensemble du groupe avant d'être présenté à l'ensemble des participants de l'autre atelier.

L'intérêt de ces journées se trouve dans le travail de collaboration: l'échange d'idées et de concepts, de moyens techniques, intellectuels et mécaniques et le partage de compétences et de motivations.

L'échange aussi bien social, intellectuel ou de compétences brise les murs érigés autour des professions et permet de découvrir les possibilités impensées autour d'un même projet : expérience vivante et enrichissante sur tous les plans.

Rédaction J.B Pournot