

# MUSEOMIX IDF

PEOPLE  
MAKE  
MUSEUMS



10 /11/12  
NOV. 2017



MUSEOMIX [.ORG](http://museomix.org) +  + 

**Contact presse Universcience**  
**Christelle Linck**

Mail: [Christelle.linck@universcience.fr](mailto:Christelle.linck@universcience.fr)  
Tel: 01 40 05 79 71 ou 06 87 27 17 66

**Contact Palais de la découverte**  
**Nathalie Puzenat**

Mail: [nathalie.puzenat@universcience.fr](mailto:nathalie.puzenat@universcience.fr)  
Tel: 01 40 74 80 11

**Contact Museomix**  
**Marion Lecoq**

Mail: [museomixidf@gmail.com](mailto:museomixidf@gmail.com)  
Tel: 06.41.31.28.58

# SOMMAIRE

2

ÉDITORIAL - LE MOT DE BRUNO MAQUART, PRÉSIDENT D'UNIVERSCIENCE .....	3
COMMUNIQUÉ DE PRESSE.....	4
MUSEOMIX EN BREF.....	5
GALERIE DE PORTRAITS : ILS FONT MUSEOMIX 2017!.....	6
MUSEOMIX 2017 AU PALAIS DE LA DÉCOUVERTE.....	8
LE PALAIS DE LA DÉCOUVERTE, UN LIEU DE SCIENCES, DE CULTURE ET D'ÉMOTIONS.....	9
MUSEOMIX, QU'EST-CE QUE C'EST?.....	11
MUSEOMIX, EN SAVOIR PLUS.....	13
LE PROGRAMME DÉTAILLÉ.....	15
MUSEOLEXIQUE.....	17
LES PARTENAIRES.....	18
CONTACTS.....	31

# LE MOT DE BRUNO MAQUART PRÉSIDENT D'UNIVERSCIENCE

3

Le Palais de la découverte est né d'une idée disruptive : initier le public à la démarche scientifique par la présentation d'expériences en direct.

Accueillir en nos murs l'événement Museomix pour « remixer » ce qui constitue l'ADN même du Palais - l'intervention humaine auprès des visiteurs (ce qu'on appelle la médiation) - ne pouvait donc que nous séduire. Ce marathon créatif intervient en outre au moment où nous réfléchissons activement à notre programmation pendant la période, qui s'annonce, de rénovation de notre bâtiment.

Parce qu'il est fondé sur la rencontre d'univers différents, le croisement des compétences et la fertilisation des idées, Museomix nous offre l'opportunité unique de mobiliser l'intelligence collective et participative au service de nos projets. L'enjeu est de faire émerger en trois jours des dispositifs innovants et de co-crée le musée de demain, ouvert et connecté, que nous appelons de nos vœux.

Nous sommes donc particulièrement fiers d'être le premier centre de sciences - un musée sans collections - à accueillir Museomix et heureux que nos équipes de médiateur.trice.s contribuent à cet événement.

**Bruno Maquart**

**Président d'Universcience**

# COMMUNIQUÉ DE PRESSE

4

Museomix est un marathon créatif et festif de 3 jours en immersion au Palais de la découverte. 8 équipes de 6 personnes (médiateur.trice, graphiste, développeur.se, fabricant.e, expert.e en contenu, communicant.e), autour d'elles autant d'experts, issus du Palais et d'ailleurs, créent des prototypes de médiation innovant qui seront testés auprès du public à la fin du week-end.

L'événement a lieu tous les ans depuis 2011 dans différentes institutions à travers le monde. Cette année, Museomix se déroulera simultanément dans 4 musées en France mais également en Belgique, en Suisse, en Italie, en Espagne, en Autriche et au Brésil...

A Paris, le rendez-vous est pris au Palais de la découverte les 10, 11 et 12 novembre 2017. Dans le cadre de son projet de rénovation, l'institution invite cette année Museomix à «remixer la médiation» et préparer la phase «hors les murs» prévue entre 2020 et 2024.

Pour la première fois, un événement Museomix se déroule dans un musée des sciences sans collection. Accompagné.e.s par les médiateurs du Palais, autour de de l'astronomie, de la chimie, de l'informatique et des sciences du numérique, mais aussi des mathématiques, de la physique et des sciences de la vie et de la terre... professionnel.le.s des musées, passionné.e.s de sciences, chercheur.e.s, étudiant.e.s, designers, curieux.ses, performers de l'innovation et du numérique relèveront le défi de «remixer» la médiation, mode de présentation au public des connaissances scientifiques.

# MUSEOMIX EN BREF :

5

Le Palais de la découverte accueille Museomix pour “remixer” la médiation et préparer la phase “hors les murs” pendant les travaux de rénovation de 2020 à 2024.



## Un marathon créatif de 3 jours

les 10, 11, 12 novembre 2017

- **vendredi** : accueil, **visite du musée**, formulation des **idées** et formation de **8 équipes**
- **vendredi 15h -> dimanche 12h** : **conception et réalisation** des prototypes
- **dimanche midi** : **installation** des prototypes
- **à partir de 16h** : **test** auprès du public

## Avec



des professionnel.le.s des musées, de l'innovation, du numérique, des chercheur.e.s, des makers et des amateur.trice.s et passionné.e.s de culture scientifique, réunis par **Museomix Ile de France**

+



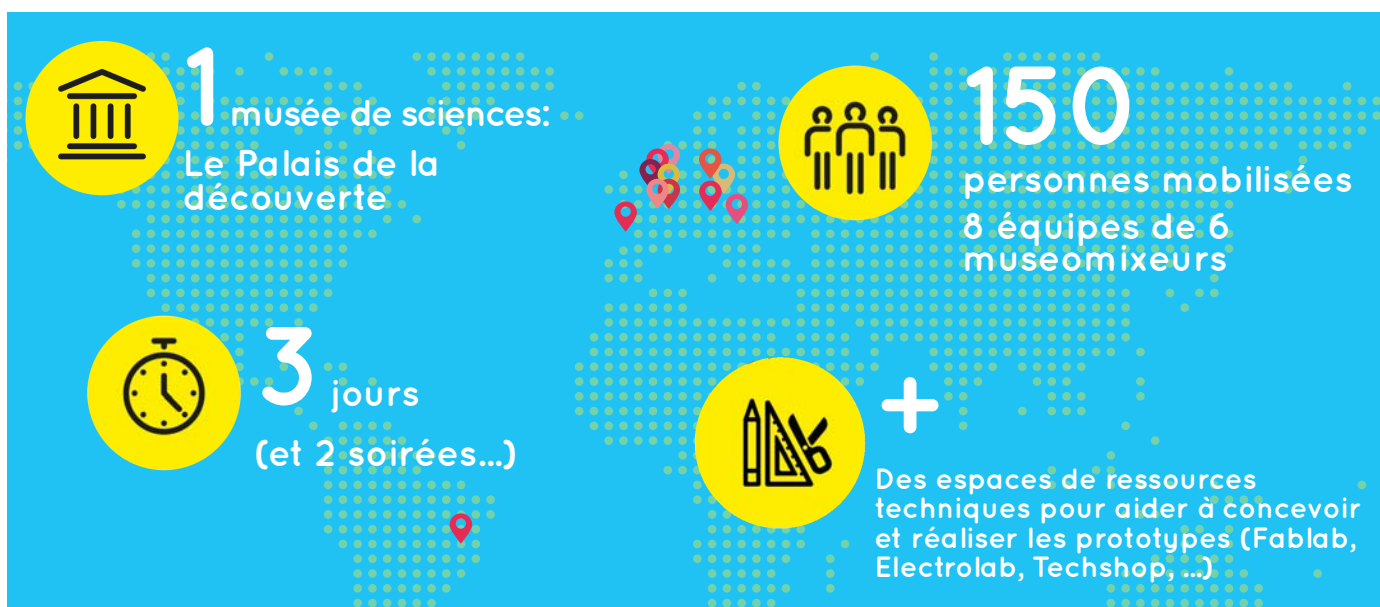
des professionnel.le.s du **Palais de la découverte** (accueil, médiation, exposition, audiovisuel, éducation, marketing, communication)

## Pour

réinventer le musée, créer un musée ouvert où le visiteur est acteur et où chacun peut trouver sa place.

Vivre et partager une expérience d'innovation en inventant de nouvelles formes de collaborations, de médiation et d'usages.

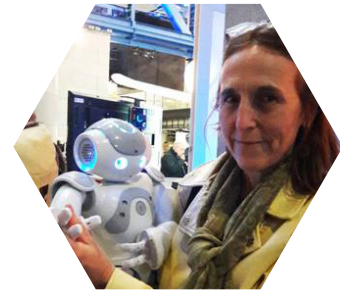
MUSEOMIX EN 2017, C'EST 20 MUSÉES EN FRANCE, EN EUROPE ET AU BRÉSIL. A PARIS, C'EST:



# GALERIE DE PORTRAITS : ILS FONT MUSEOMIX 2017!

6

*En 2013, je cherchais une formation en muséologie. Je surfais sur internet et je suis tombée sur Museomix. Ça m'a tout de suite branché. J'ai contacté l'organisation de Museomix Rhône-Alpes, je suis allée à un Apéromix à Lyon, puis je me suis inscrite pour museomixer à Grenoble. En 2014, j'ai participé à l'organisation du SudMix à Arles. En 2015, j'ai participé à Guéret, en 2016 j'ai museomixé à Douai dans le Nord... Et en 2017, je suis bénévole à MuseomixIDF ! Ce que je trouve réellement intéressant, c'est de travailler tous ensemble, avec des personnes de tous les horizons et domaines. A Museomix, on réfléchit à plusieurs et on prend les décisions ensemble, sans qu'il y ait de hiérarchie. Cette horizontalité dans la prise de décisions est très importante à mes yeux. Cela permet de sortir du cadre de travail traditionnel !*



**Catherine Barra,**

archéologue,  
organisatrice  
coordination  
webteam/mixroom

*Museomix : ça devrait être obligatoire pour les musées non ? Ne dit-on pas «museomixer votre musée tous les 5 ans est bon pour sa santé?» Blague à part, j'ai entendu parler de museomix l'an dernier et ça m'a tout de suite fortement intéressée. J'ai hâte de participer à cette aventure qui a l'air extraordinaire. Étudiante en Master de Muséographie, j'étudie les musées, leur langage, leur fonctionnement, leur rapport au public [...]. Je voudrais transformer le musée en terrain de jeu, en faire un lieu où l'on pourrait courir (sans blesser les objets), rire très fort (sans se faire gronder par les surveillants), faire des blagues, des chasses aux trésors etc. En faire un lieu ouvert à tous, par tous et pour tous dans lequel on raconterait les belles histoires des objets exposés.*



**Margot Coïc,**

étudiante en Master de muséologie,  
museomixeuse dans la catégorie  
“Médiation, interaction et usages”



**Chloé Riffault,**

graphiste, museomixeuse  
dans la catégorie "Graphisme  
et mise en forme"

*Le thème de Museomix sur la médiation humaine m'intéresse beaucoup : il offre une multitude de possibilités, tout comme l'idée de projets Hors les Murs. Pour Museomix, je serais tentée de jouer sur différentes facettes du domaine scientifique tel que l'aspect fascinant et intrigant, le montrer comme un monde à découvrir, un monde qui peut rapidement devenir onirique. Je souhaite utiliser des médias et des supports qu'on ne trouve pas habituellement dans les musées, de mixer les disciplines pour apporter une autre vision de l'exposition, une autre vision de la médiation.*

*Museomix rassemble des personnalités d'âges et de compétences très diverses comme des médiateurs de musée, artistes, designers, codeurs... La plupart des participants ne se connaissent pas et n'ont pas l'habitude de travailler dans un temps si court en équipe. La méthode Museomix et le staff technique et organisationnel permet de rythmer et de rendre possible ce qui paraît totalement impossible au premier abord. L'équipe de facilitateurs est là pour faciliter le chemin des équipes de la création à la mise en place des prototypes.*



**Christelle Fritz,**

facilitatrice graphique,  
catalyseur d'innovation,  
facilitatrice mutirécidiviste  
pour Museomix

*Titulaire d'un DEA de sciences cognitives, je suis entré au Palais de la découverte en 2001 en tant que médiateur et je le suis toujours ! La médiation scientifique ne consiste pas seulement à vulgariser, mais aussi à diffuser l'information sans pour autant la simplifier ou la déformer. Le savoir-faire du médiateur scientifique repose sur une double compétence : une connaissance approfondie d'une discipline scientifique ainsi qu'une formation ou une expérience en communication des sciences. Son rôle est d'adapter son discours aux publics et de créer un espace de convivialité et de discussion avec son auditoire.*

*Muséomix est un lieu de rencontre et d'échange. C'est un moyen pour les musées de s'ouvrir et de réfléchir à leurs pratiques. Mais c'est surtout durant 3 jours l'émergence de nouvelles idées et la possibilité de les tester!*



**Tanguy Schindler,**

médiateur scientifique au Palais de la  
découverte,  
pôle ressource médiation pendant  
Museomix

# MUSEOMIX 2017 AU PALAIS DE LA DÉCOUVERTE : UNE EXPERIENCE INÉDITE DE CO-CREATION 10,11 ET 12 NOVEMBRE 2017

8

Pour la première fois de son histoire, le Palais de la découverte accueille l'évènement participatif et international Museomix.

En ouvrant ses portes à la communauté des « museomixeur.euse.s », le Palais accepte de se laisser investir voire bousculer dans ses méthodes et ses approches de médiation qui font sa valeur ajoutée et sa renommée. Cette co-création inédite s'inscrit idéalement dans la phase de réflexion menée actuellement par le Palais de la découverte pour redéfinir le cadre de sa médiation pendant la période de travaux de rénovation et de fermeture qui induira une implantation « hors les murs ».

Les questions de l'offre de médiation, des outils comme de l'environnement des médiateur.trice.s seront au cœur de cette démarche originale de brainstorming muséal.

## **Favoriser une approche participative et transdisciplinaire**

Ce Museomix 2017 entend poursuivre la démarche initiée lors du week-end anniversaire des 80 ans du Palais qui avait permis de fédérer, autour du musée, différentes univers : youtubers, web radios, BD, artistes mais aussi d'y associer des membres du secteur éducatif formel et informel avec l'objectif essentiel de replacer les attentes et besoins du public au centre de la démarche.



# LE PALAIS DE LA DÉCOUVERTE : UN LIEU DE SCIENCES, DE CULTURE ET D'ÉMOTIONS

9



©V CASTRO - EPPDCSI

Créé en 1937 sous l'impulsion de Jean Perrin, prix Nobel de Physique, dans le cadre de l'Exposition Internationale « Arts et Techniques dans la vie moderne », le Palais de la découverte est un lieu Universcience qui occupe l'aile ouest du Grand Palais.

Au cœur de Paris, dans cette architecture chargée d'histoire, le Palais de la découverte a pour objectif de rendre la science accessible à tous grâce à la présentation de multiples expériences interactives réalisées en direct devant le public, par des médiateur.trice.s.

A la fois musée scientifique, lieu de création et d'accueil d'expositions temporaires et permanentes, point de rencontres avec des scientifiques de renom, le Palais de la découverte s'attache à présenter et à démontrer la science telle qu'elle se vit et telle qu'elle se fait.

Fruit d'une coopération constante et fructueuse avec le monde scientifique, de la recherche, de l'éducation et des entreprises, les 50 présentations expérimentales quotidiennes du Palais de la découverte constituent un savoir-faire unique et une véritable mise en scène des fondamentaux de la science. Ici l'objectif n'est pas de dispenser un savoir, mais bien de susciter la curiosité, l'esprit d'un éveil vis-à-vis des lois de la matière, de l'univers et de la vie, voire un esprit critique ... Pilotées par des médiateur.trice.s passionné.e.s qui sont la « marque de fabrique » du Palais de la découverte,

les animations orales abordent sept domaines des sciences fondamentales : l'astronomie, la chimie, la physique, les sciences de la vie, les sciences de la terre, les mathématiques et depuis la rentrée 2016 : l'informatique et les sciences du numérique. Cette unité propose des médiations et des conférences consacrées aux notions fondamentales de l'informatique (ordinateur, algorithmes, codage informatique, base de données, réseaux, big data, internet) et sera dotée d'un espace muséographique interactif à partir de 2018.

C'est donc tout logiquement que le Palais de la découverte ouvre ses portes aux museomixeurs pour penser et créer le musée laboratoire de demain, ouvert et connecté où le public sera pleinement acteur et où chacune et chacun aura sa place.



Copyright F Jellaoui - EPPDCSI



© A Robin-EPPDCSI

## Palais de la découverte en chiffres

**559 700 entrées** en 2016 :

- **82%** de visiteurs individuels
- **50%** des visiteurs du Palais de la découverte ont **moins de 25 ans**
- **18 %** de groupes dont **67%** de scolaires
- **57%** de visiteurs viennent de **Paris et IDF**
- **3%** de visiteurs étrangers

### La médiation

- **50** exposés en moyenne par jour
- **13 900** exposés au total en 2016
- **15** exposés créés en moyenne /an pour suivre l'actualité
- **368 000** visiteur.e.s ont suivi une médiation en 2016

# MUSEOMIX, QU'EST-CE QUE C'EST?

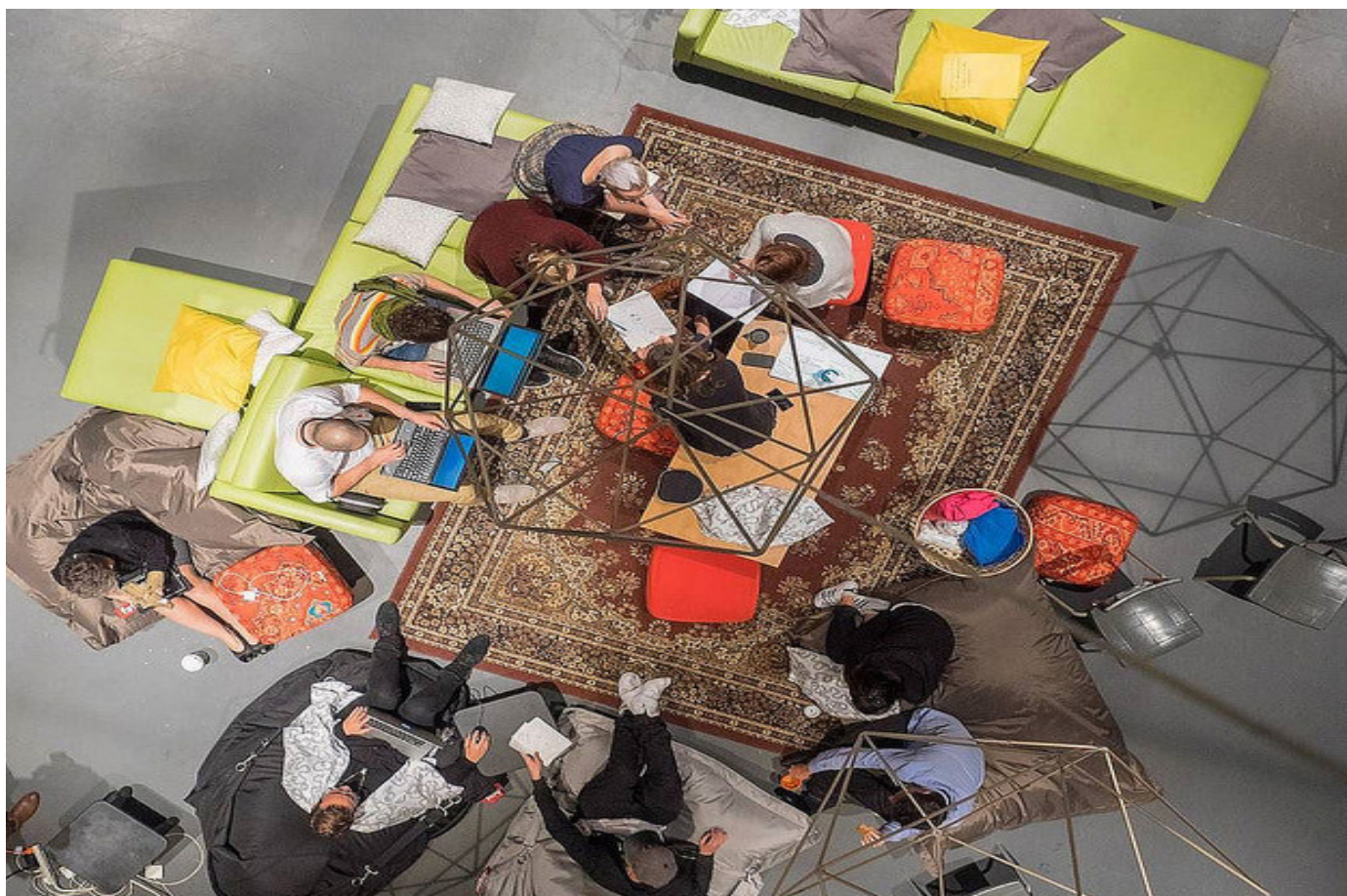
11

Depuis son lancement à Paris en 2011 aux Arts Décoratifs, Museomix a déployé son rayonnement en France et à l'international, en Grande-Bretagne et au Québec dès 2013, puis en Suisse, en Belgique, au Mexique et plus récemment en Italie, en Autriche, en Espagne et au Brésil. A chaque fois, ce déploiement s'appuie sur des communautés locales et bénévoles qui s'associent aux musées accueillant simultanément cette manifestation annuelle.

La communauté Museomix Ile-de-France constituée en association depuis 2014, après avoir contribué à un premier événement en 2015 avec Universcience à la Cité des sciences (le Mixday), s'est à nouveau réunie pour apporter son concours à la conception et l'organisation de l'événement Museomix au Palais de la découverte.

En rassemblant museomixeur.se.s, équipes d'animation, passionné.e.s de la médiation, partenaires technologiques qui tous concourent à son déroulement et à son succès, l'association Museomix Ile-de-France est heureuse de pouvoir porter avec le Palais de la découverte plus loin le souffle de l'imagination, de la co-création et de la participation qui l'anime depuis son origine.

**Association Museomix Ile-de-France**  
**[museomixidf@gmail.com](mailto:museomixidf@gmail.com)**



## 1. Museomix décroïsonne les réseaux

Museomix se trouve au croisement de différents réseaux professionnels : ceux de l'industrie créative, de la culture, des porteurs de solutions numériques, de l'enseignement, des associations, des entreprises. Dispositif unique, il décroïsonne et crée des synergies entre différentes organisations et "écosystèmes".

La communauté mixe les talents (développeurs, communicants, bricoleurs, historiens...) mais aussi les statuts (étudiants, professionnels, amateurs...) pour favoriser le questionnement et développer l'expérimentation.

Par ailleurs, Museomix s'adresse aux musées mais le dispositif est tout à fait adaptable à d'autres institutions culturelles telles que les lieux patrimoniaux, les bibliothèques, les centres d'art, ...

## 2. Museomix accompagne les musées vers l'innovation

En lien avec les relais et les réseaux de professionnels des musées, Museomix développe une réflexion sur les usages et les pratiques muséales et trouve des solutions en lien avec les problématiques de chacun des musées.

Chaque année, Museomix accompagne les professionnels des musées en amont et en aval de l'événement afin de contribuer à :

- questionner la médiation et interroger la relation du musée à ses usagers
- accompagner les professionnels des musées dans l'acquisition de nouvelles compétences,
- susciter des rencontres et des échanges inter-musées,

En d'autres mots, Museomix, l'agitateur du musée, remet en question, chamboule et tourneboule pour imaginer de nouvelles expériences au musée!

## 3. Museomix attire de nouveaux publics!

En moyenne, la fréquentation des musées quadruple lors de l'événement. Museomix permet aux musées de cibler de nouveaux publics, souvent primo-visiteurs, attirés par l'expérience d'innovation et/ou par le numérique.

Avec les réseaux sociaux, Museomix touche des publics plus jeunes, moins habitués aux musées mais plus à l'aise avec les outils numériques.

# MUSEOMIX : EN SAVOIR PLUS

13

## Museomix : toute une histoire !

Museomix est né d'échanges de professionnels d'horizons divers passionnés par les questions d'innovations muséales technologiques et de médiation : Diane Drubay, fondatrice de l'agence Buzzeum, consultante autour de la médiation culturelle muséale

Samuel Bausson, ancien webmaster au Museum de Toulouse,

Erasmus, Living lab du Département du Rhône

Nod-A, PME fondée autour de l'innovation collaborative

Julien Dorra, spécialiste de la créativité numérique (Argame weekend, Théâtre+YouTube, ...)

Le challenge Museomix est né en 2011 : 3 jours pour penser, ré-inventer et vivre «son» expérience du musée via un makeathon créatif et collaboratif. Chaque année, Museomix s'étend et de plus en plus de musées sont remixés, en France et à l'international.

## Les communautés

En lien avec la volonté de prolonger le travail et l'action entamés depuis 2011, des communautés locales se développent, accompagnées par les fondateurs.

Toutes ces communautés locales font le développement de Museomix. Elles s'organisent au gré des réseaux professionnels, des volontaires et des personnalités engagés. Elles accompagnent les musées dans leur expérience Museomix, construisent des actions, imaginent des projets, développent des réseaux, recherchent des financements et communiquent auprès des professionnels de tout leur territoire.

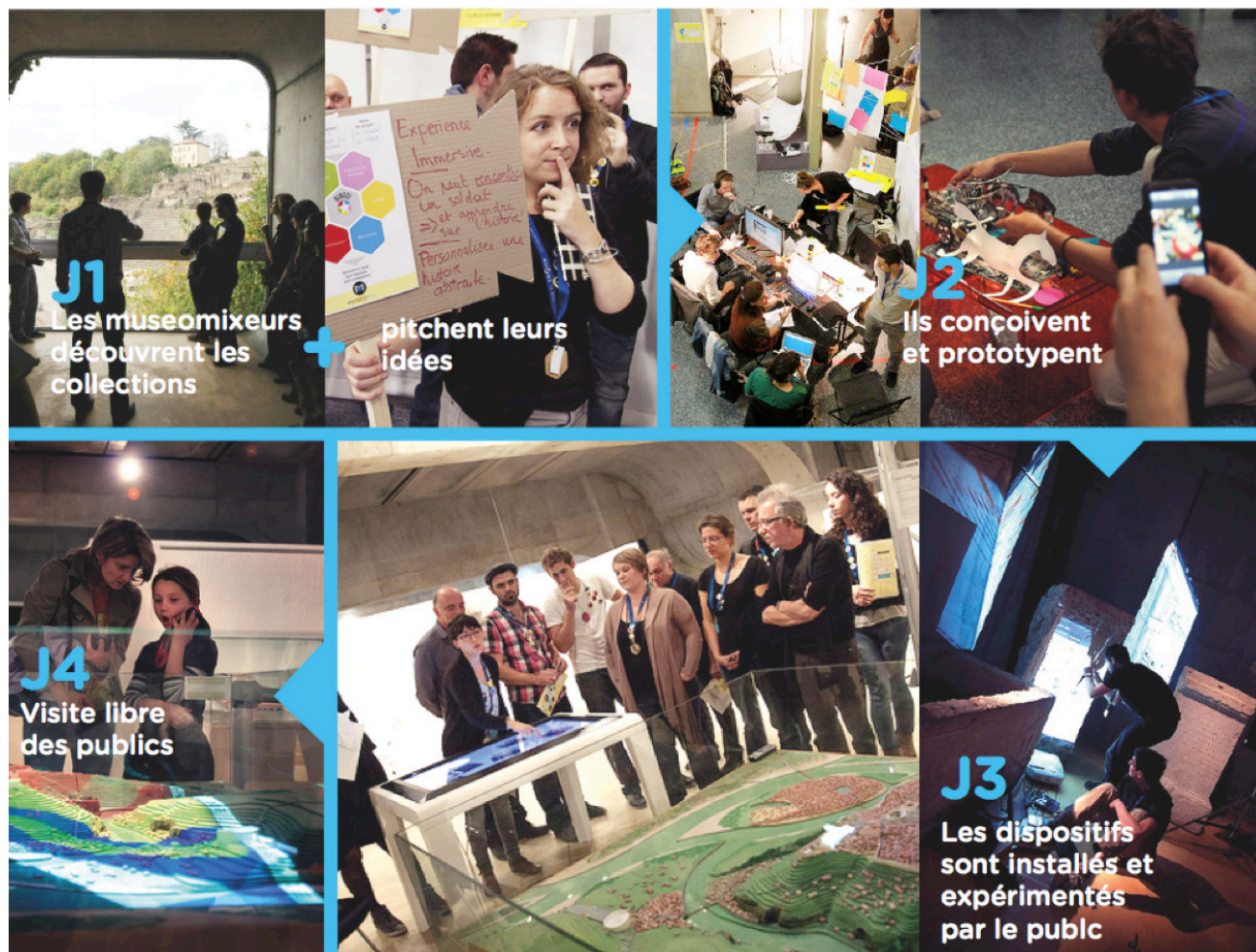
Museomix encourage une organisation ouverte et participative : c'est pourquoi ces communautés échangent entre elles tout au long de l'année et organisent régulièrement des journées inter-communautés.

# Museomix en chiffres

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Musées museomixés	1	1	6	7	11	17	14
Musées museomixés	FRANCE	FRANCE	CANADA FRANCE ROYAUME-UNI	CANADA FRANCE ROYAUME-UNI SUISSE	ALLEMAGNE BELGIQUE CANADA FRANCE MEXIQUE	BELGIQUE CANADA FRANCE ITALIE SUISSE	AUTRICHE BELGIQUE BRÉSIL ESPAGNE FRANCE ITALIE MEXIQUE SUISSE
Villes ou Régions participantes	ILE-DE-FRANCE	RHÔNE-ALPES	RHÔNE-ALPES OUEST QUÉBEC ILE-DE-FRANCE NORD SHROPSHIRE	RHÔNE-ALPES MONTRÉAL OUEST NORD DERBY SUD LÉMAN	ILE-DE-FRANCE NORD OUEST ALPES-MARITIMES GUÉRET FLANDRE WALLONIE MONTRÉAL QUÉBEC MEXICO BERNE	ANVERS BASEL BOLOGNE DOUAI FAENZA FERRARE GRASSE LEZOUX NYON QUÉBEC REIMS RIVIÈRE-DU-LOUP TERNI TOULOUSE VIEUX-LA-ROMAINE	BELO HORIZONTE BIOT BRUXELLES FERRARE FLORENCE FOURMIES INNSBRUCK IRÛN LAUSANNE MEXICO NÎMES PARIS TERN
Dispositifs conçus et partagés	11	10	47	55	59	65	...

# PROGRAMME DÉTAILLÉ DE L'ÉVÉNEMENT

15



## J1 - EXPLORATION, ECHANGES... DES MUSEOMIXEURS AUX PROJETS PLEIN LA TÊTE !

Au matin du premier jour, les participant.e.s partent à la découverte des différentes offres de médiation guidés par les équipes du musée et des pistes de réflexion proposées par le musée et la communauté Museomix. Ils découvrent les ressources techniques (Fablab, Techshop) mises à leur disposition et les divers personnes ressources qui pourront les accompagner sur les trois jours.

À midi, les participants réfléchissent, échangent idées et envies pour que certain.e.s puissent ensuite faire un « pitch », une courte présentation de leur projet. Suit la phase « Bingo » au cours de laquelle les participants s'agrègent peu à peu. Dès que 6 participants de profils complémentaires se réunissent autour d'un projet, l'équipe est constituée et commence à travailler l'après-midi et en soirée.

## **J2 - MUSEOMIXEURS AU TRAVAIL : ESSAYER, TESTER, AJUSTER — WORK IN PROGRESS...**

Les équipes poursuivent le travail de préparation des prototypes. Chaque soir, les équipes sont invitées à présenter leur travail en cours à travers une vidéo, une maquette ou un bricolage, pour montrer à la communauté comment le visiteur va interagir avec le prototype durant sa visite : parcours, idées, actions, pensées...

## **J3 - LES PROTOTYPES PRETS A ETRE TESTES PAR LES VISITEURS**

Le matin est dédié à la finalisation des prototypes et qui sont installés dans les espaces du musée. Des documents de présentation au public sont préparés. À midi, premier test par l'équipe d'organisation.

## **J3 - EMERVELLEMENT DE LA DECOUVERTE D'UN MUSEE REMIXE !**

A 16h, test grandeur nature par les visiteurs du musée qui découvrent les prototypes conçus durant les 3 jours de travail et peuvent dialoguer avec les équipes.



# MUSEOLEXIQUE

17

## Co-organisateurs :

les équipes Museomix et musées collaborent ensemble pour concevoir et assurer la bonne réalisation des 3 jours de makeathon.

## Facilitateurs :

chaque équipe de museomixeurs est accompagnée par un facilitateur qui a pour mission de faciliter les échanges avec les différents pôles, permettre l'accès rapide aux différents outils et supports, enfin aider les équipes à formaliser leurs idées.

## Ingénieurs.ses :

expert.e.s techniques et partenaires technologiques de l'événement, en soutien aux équipes de muséomixeur.se.s.

## Techroom :

à la fois un espace de matériels et d'outils techniques et une équipe associée qui accompagne et conseille les museomixeurs.

## Makeroom:

met à disposition des machines et personnes ressources pour fabriquer un élément de scénographie, imprimer des objets en 3D, découper, souder, etc.

## Mixroom :

en réalisant et diffusant des images et des vidéos, elle fait vibrer les 14 Museomix ensemble et permet de garder une trace en documentant l'événement et les prototypes.

## Webroom :

fait le lien entre le site Museomix et l'espace numérique. Ses membres font vivre l'événement sur Internet, mais favorisent aussi la co-création en mettant en lien les besoins des équipes avec des personnes pouvant apporter leur aide digitale.

## Minimix :

un dispositif pour présenter au public les méthodes de Museomix et lui permettre de contribuer.

# PARTENAIRES UNIVERSCIENCE

18



## TECH SHOP-ATELIERS LEROY MERLIN

TechShop est un réseau international d'ateliers collaboratifs de fabrication. Situé à Ivry-Sur-Seine, Lille et bientôt à Paris, au cœur de Station F, TechShop est un lieu ouvert à tous, accessible 7 jours sur 7 sur abonnement.

Une communauté de makers, artistes, designers, entrepreneurs et inventeurs utilisent le parc de plus de 150 machines industrielles et semi-industrielles dans un esprit d'entre-aide et de partage.

Du métal à l'électronique en passant par le bois ou l'impression 3D, plus de 40 formations et ateliers ont lieu toutes les semaines pour apprendre à utiliser les machines en toute autonomie.

**Contact : Mathilde Berchon**

[mathilde.berchon@techshoplm.fr](mailto:mathilde.berchon@techshoplm.fr)

07 82 04 85 51

[www.techshoplm.fr](http://www.techshoplm.fr)

[f techshopleroymerlin](https://www.facebook.com/techshopleroymerlin)

[@techshop\\_ivry](https://twitter.com/techshop_ivry)

[@techshop\\_ivry](https://www.instagram.com/techshop_ivry)



## ARMOR 3D

Start up au sein du groupe industriel ARMOR. Le groupe français ARMOR en misant sur l'économie circulaire, souhaite revaloriser les consommables d'impression usagés pour réduire toujours plus le volume des déchets d'impression. Fort de cette maîtrise industrielle des consommables d'impression, de leur recyclage avec un service de collecte unique des déchets plastiques et de la valorisation des matières premières secondaires, ARMOR 3D a mis au point des filaments écologiques recyclés et recyclables en PLA bio-sourcés, pour imprimantes 3D vendus sous la marque écoresponsable OWA. OWA recycle ainsi à 100% les cartouches laser des imprimantes papier.

**Contact : Pierre Antoine Pluinage**

[pierre-antoine.pluinage@armor-group.com](mailto:pierre-antoine.pluinage@armor-group.com)

0619 999 479

[www.owa3d.com/fr](http://www.owa3d.com/fr)

[f Owa3dprinting](https://www.facebook.com/Owa3dprinting)

[@Owa3Dprinting](https://twitter.com/Owa3Dprinting)

[@Owa3dprinting](https://www.instagram.com/Owa3dprinting)

# PARTENAIRES MUSEOMIX

19



## Mosquito

Mosquito est un atelier de création de design interactif qui mène des recherches autour de la conception de nouveaux outils numériques dans le but de créer de nouvelles écritures pour la médiation culturelle. Depuis 1996, Mosquito produit des dispositifs innovants, des scénographies numériques, des systèmes immersifs, des tables tactiles et des sites Internet pour les lieux de culture.

### Contact : Emmanuel Rouillier

[emmanuel@mosquito.fr](mailto:emmanuel@mosquito.fr)

01 47 70 00 11



[www.mosquito.fr](http://www.mosquito.fr)



[mosquitolab](https://www.facebook.com/mosquitolab)



[@manumosquito](https://twitter.com/manumosquito)



## LED's CHAT

LED's CHAT a inventé la première dalle de décoration digitale intelligente et connectée : MOZAÏK by LED's CHAT. Elles se cliquent entre elles pour habiller n'importe quelle surface comme un mur, un plafond ou n'importe quel mobilier.

Notre produit permet de créer simplement et rapidement une décoration digitale qui révolutionne l'expérience utilisateur dans tous les lieux d'accueil et d'exposition. En connectant toute une gamme de capteurs, les installations LED's CHAT deviennent interactives pour emmener les visiteurs dans des expériences numériques ludiques et immersives.

Nous utilisons une technologie brevetée issue du laboratoire d'informatique de l'université d'Aix-Marseille dont les inventeurs sont les co-fondateurs associés. Pour la conception et la production, nous travaillons avec des spécialistes des objets connectés basés en France.

Mettez du digital dans vos murs et rendez vos expositions interactives. A bientôt sur [leds-chat.com](http://leds-chat.com) !

### Contact : Guillaume Bonello

[guillaume.bonello@leds-chat.com](mailto:guillaume.bonello@leds-chat.com)

06 16 05 16 64



[www.leds-chat.com](http://www.leds-chat.com)



[ledschat](https://www.facebook.com/ledschat)



[@LEDsCHAT](https://twitter.com/LEDsCHAT)



Créez votre application  
d'aide à la visite en  
**quelques clics !**

## smArtapps

Depuis 2009, smArtapps accompagne les sites touristiques et culturels dans la conception et le développement de leurs guides de visite digitaux. À l'écoute des nouvelles tendances et pratiques de ces secteurs, nous avons acquis une expertise, tant concernant les besoins de ces lieux que les attentes de leurs publics. Grâce à cette spécialisation, nous sommes en mesure de les conseiller et les guider au mieux dans la réalisation de leurs applications « guides de visite ».

Notre ambition : améliorer l'expérience des visiteurs, en offrant à chacun l'accès le plus évident possible à l'information qui l'intéresse. Pour cela, nous appliquons les méthodes UX design.

Notre spécificité : une plateforme web de gestion de contenus qui ne requiert aucune compétence technique pour créer son application.

Aujourd'hui, nous collaborons avec plus de 60 structures – en France comme à l'étranger –, avec lesquelles nous avons réalisé près de 350 applications mobiles.

### Contact : Fanny Duverger

[fcd@smartapps.fr](mailto:fcd@smartapps.fr)

0 1 84 16 48 46



[smartapps.fr](http://smartapps.fr)



[smartapps.fr](https://www.facebook.com/smartapps.fr)



[@\\_smartapps\\_](https://twitter.com/_smartapps_)



# COLIN BOUVRY

## Colin Bouvry

Code créatif, électronique, mappage vidéo, muséographie, lumière, design interactif, ingénierie, scénographie numérique, jeu vidéo, multimédia et hack composent ses travaux.

Formé dans un cursus technique dans l'électronique puis l'ingénierie image et son, Colin a cultivé sa passion pour le mélange entre l'art et les sciences. Il développe un intérêt pour les technologies C, C++, libCinder, touchDesigner... pour des réalisations créatives, interactives et culturelles.

Il commence sa carrière professionnelle dans la galerie d'art numérique Numeriscausa à Paris, et travaille aujourd'hui avec : l'EnsadLab, Mosquito, Devocité, Museomix, Blackboxe...

Il aime créer des expériences interactives inédites en s'interrogeant sur le rapport qui peut s'établir avec le public.

## Contact : Colin Bouvry

[cb@colinbouvry.com](mailto:cb@colinbouvry.com)

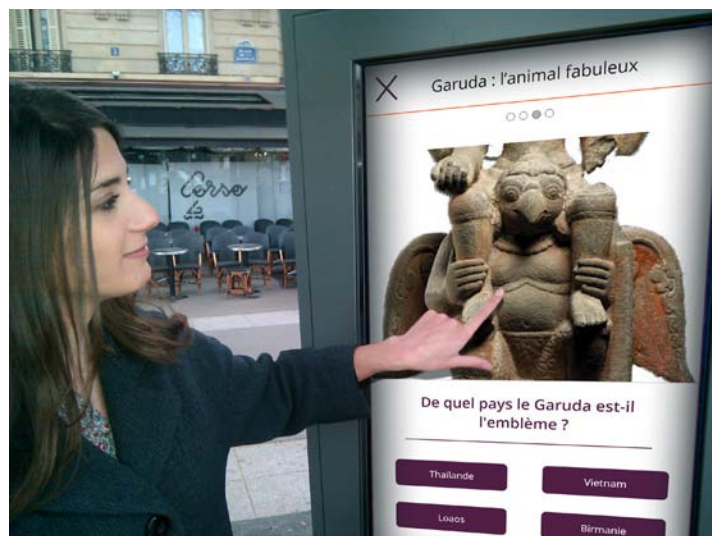
06 78 12 96 60



[www.colinbouvry.com](http://www.colinbouvry.com)



Colin Yrvuob



## CulturMoov

CulturMoov est un créateur de contenus culturels, scientifiques et techniques. Nous accompagnons les villes/territoires et établissements culturels et touristiques dans la conception de leurs stratégies de médiation culturelle et de communication digitale.

Notre équipe développe notamment des solutions qui digitalisent les espaces publics, les smart cities, les espaces de rencontre (aéroport, gare, centre commercial, médiathèques, etc.) ou encore les entreprises avec des expériences interactives et ludiques de découverte culturelle du territoire pour attirer les publics vers différentes offres touristiques.

Ces expériences accessibles et facilement transposables sur tous les supports web et mobile racontent des anecdotes culturelles sous forme de micro visite virtuelle.

### Contact : Romain Prévalet

[romain@culturmoov.com](mailto:romain@culturmoov.com)

06 09 46 16 49



[www.culturmoov.com](http://www.culturmoov.com)



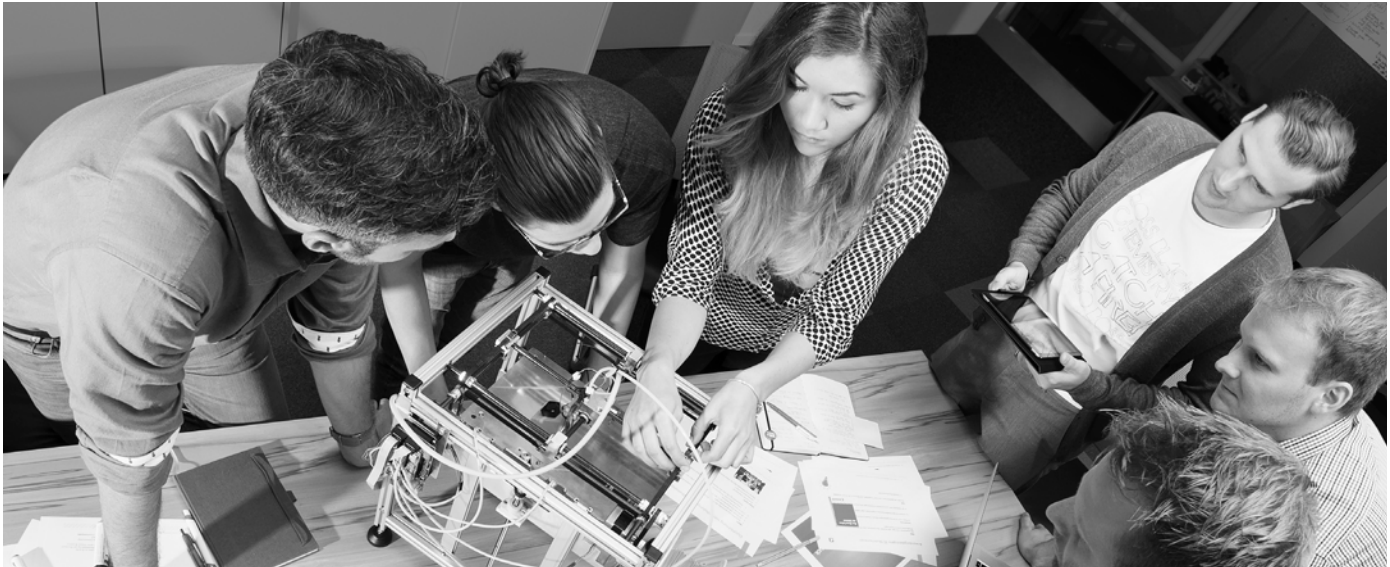
[culturmoov](https://www.facebook.com/culturmoov)



[@romainprevalet](https://twitter.com/romainprevalet)



[@culturmoov](https://www.instagram.com/culturmoov)



## CONRAD

Conrad est le partenaire de tous les passionnés de technique depuis plus de 90 ans. Électronique, domotique, modélisme ...

Toute l'inspiration et l'offre technique pour innover, réaliser, réparer !

Au service de leurs projets, Conrad anticipe les besoins en identifiant les tendances et en dénichant les dernières innovations, pour que les produits nécessaires à la réalisation de toutes les idées soient disponibles immédiatement.

### Contact : Alison Filipiak-Tardif

[alison.tardif@conrad.fr](mailto:alison.tardif@conrad.fr)

03 20 61 37 75



[www.conrad.fr](http://www.conrad.fr)



[conrad.fr](https://www.facebook.com/conrad.fr)



[@ConradFrance](https://twitter.com/ConradFrance)



[@conradfrance officie](https://www.instagram.com/conradfrance_officie)

**PARTENAIRE  
NATIONAL DE  
MUSEOMIX**



# Panasonic

## BUSINESS



### PANASONIC

Chaque détail compte dans les solutions pour systèmes visuels Panasonic. Qu'il s'agisse de mettre au point des objectifs pour projecteurs HD ou pour améliorer nos technologies d'affichage, l'innovation de nos systèmes visuels est un processus continu.

La division des Systèmes Visuels Panasonic s'engage à innover et à offrir les fonctionnalités et les performances dont vous avez besoin.

Panasonic offre une gamme complète de solutions de pointe. Des écrans professionnels pour présentations d'entreprise aux écrans interactifs multi-zones pour les milieux pédagogiques ou les réunions multi-sites en passant par la signalisation numérique, la diffusion, la location et l'organisation d'événements ou les divertissements et les musées.

### Contact partenariat : Nathalie Chevalier

[Nathalie.Chevalier@eu.panasonic.com](mailto:Nathalie.Chevalier@eu.panasonic.com)

06 12 31 09 80

### Contact médias sociaux : Mathias EVEN WISMER

[mathias.evenwismer@eu.panasonic.com](mailto:mathias.evenwismer@eu.panasonic.com)

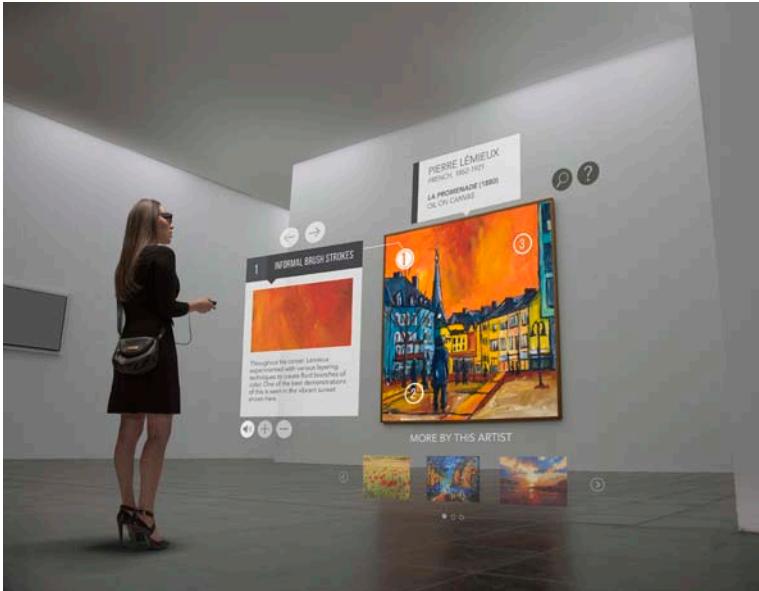
06 20 85 34 68



[business.panasonic.fr/systemes-visuels](https://business.panasonic.fr/systemes-visuels)



PanasonicVisualFR



**EPSON**<sup>®</sup>  
EXCEED YOUR VISION

## EPSON

Leader mondial en matière d'innovation, Epson conçoit une large gamme de produits allant des imprimantes à jet d'encre et systèmes d'impression, aux projecteurs 3LCD, en passant par les robots industriels, les capteurs et autres composants électroniques. La société met aujourd'hui à la disposition des acteurs de l'industrie, des entreprises mais aussi des particuliers, des technologies compactes, peu consommatrices en énergie et de haute précision, toujours dans le but de dépasser leurs attentes et besoins.

### Contact partenariat : Marc-Antoine Godfroid

[marc-antoine.godfroid@epson.eu](mailto:marc-antoine.godfroid@epson.eu)

068096 8344

### Contact médias sociaux : Rosalyn White

[rosalyn.white@epson.eu](mailto:rosalyn.white@epson.eu)

 [www.epson.eu/moverio](http://www.epson.eu/moverio)

 EpsonFrance

 @Epson\_Fr

 EpsonEurope



[sound-to-sight.com](http://sound-to-sight.com)  
f soundtosight  
@soundtosight  
@sound\_to\_sight

**Sound To sight** est une agence de design sonore industriel spécialisée dans les stratégies sonores de marque et de l'expérience utilisateur. Son expertise va bien au-delà de la création de sons personnalisés. Par un cheminement transversal et collaboratif, l'agence délivre des sons pertinents, esthétiques et différenciant pour laisser une empreinte durable et de qualité dans l'esprit des utilisateurs. Sa gestion de projet allie l'exigence d'un cahier des charges à la souplesse de la créativité. Elle intervient notamment pour créer de la confiance et de la préférence face à d'autres solutions. Esthétiques, fonctionnelles et porteuses d'identité de marque, ses créations sonores agissent sur la mémoire des sens.

### Contact partenariat : Antoine Charon

[antoine@sound-to-sight.com](mailto:antoine@sound-to-sight.com)

06 86 06 51 35

### Contact médias sociaux : Florestan Gutierrez

[florestan@sound-to-sight.com](mailto:florestan@sound-to-sight.com)



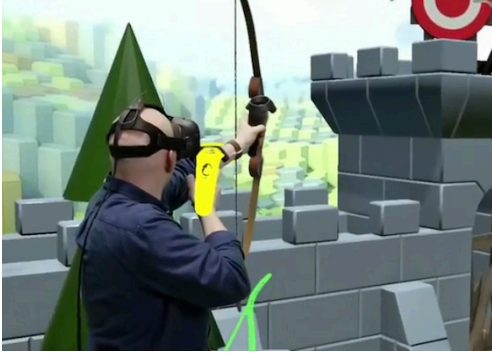
[www.hackinvent.com](http://www.hackinvent.com)  
f hackinvent  
@hackinvent

**Hack&Invent** est composé un groupe d'ingénieurs basés à Paris, nous réalisons des cartes électroniques compatibles Arduino et Raspberry Pi pour faciliter la réalisation des projets électroniques. Les modules Tinker que nous avons conçu permettent de s'affranchir de la complexité de l'électronique de votre montage, ainsi l'utilisateur se focalise essentiellement sur le code et le fonctionnel.

### Contact : Badr El Hassak

[badr@hackinvent.com](mailto:badr@hackinvent.com)

06 29 79 01 11



 [vrtigo.io](http://vrtigo.io)

 [@vrtigoio](https://twitter.com/vrtigoio)

**VRTIGO** est à la fois agence et opérateur global nouvelle génération proposant aux musées, espaces culturels et sites d'accueil à visée ludo-pédagogique une expertise transverse pour renforcer leurs offres avec de nouvelles expériences immersives, scientifiquement rigoureuses et ultra ludiques.

Nous opérons 4 métiers, de l'idée à l'exploitation clé en main :

- le conseil : ideation, étude de faisabilité, AMO
- la production : conception, production déléguée, réalisation vidéos 360°, production Unity/realtime, postproduction VFX (avec nos studios partenaires)
- la gestion : exploitation (choix des technologies, scénographie, recrutement et management des équipes), montage de partenariats, contrats globaux et complexes, exploitation déléguée
- le développement : en nous appuyant sur notre réseau d'agences digitales, nous mettons en oeuvre les leviers de communication et marketing pour attirer et fidéliser le public, développer les RP et les partenariats.

Vrtigo propose également son savoir-faire pour les marques et l'événementiel.

## Contact : Xavier Tessier

[xavier.tessier@vrtigo.fr](mailto:xavier.tessier@vrtigo.fr)

07 68 28 73 20



## **TANGIBLE DISPLAY**

Lancée en 2011, la start-up Tangible Display a développé une expertise autour du « phygital », contraction de « physique » et « digital ». Ses solutions, des présentoirs aux vitrines connectés et digitalisés, permettent d'approfondir l'expérience des visiteurs et d'augmenter leur implication dans la découverte de leurs contenus. Tangible display a accompagné les éditions Museomix en Ile-de-France depuis l'origine et s'est orienté depuis lors essentiellement vers le monde des retailers.

## Contact : Jimmy Ricaut

[jimmy@tangibledisplay.com](mailto:jimmy@tangibledisplay.com)

0685678549

 [www.tangibledisplay.com](http://www.tangibledisplay.com)



## Nicolas Roigt, alias Twopy

Né à Paris en 1977.

Graffiti artist depuis 1996, il réalise des décorations, toiles et fresques parfois monumentales pour différents événements publics ou privés. Il signe également les illustrations de livres jeunesse et apparaît dans des ouvrages artistiques et graffiti. À l'aise sur toile comme sur papier, Twopy expose en groupe et en solo (Espace Reuilly, Paris 2006, « Hot Pression », Cergy 2007, « Street Heart » Palais de Tokyo 2011, ...). Il participe avec le collectif « Une nuit » à la réalisation et au collage pirate d'affiches de 3 m x 4 m dans les rues de Paris en 2002 et 2003. Il est qualifié pour la finale des championnats du monde 2005 « Write For Gold » en Allemagne et remporte en 2009 la « Sketch Book Battle » à la Fondation Cartier dans le cadre de l'exposition « Né dans la rue ».

Influencé par la BD, le cinéma, les mouvements alternatifs et les courants artistiques privilégiant le trait et la matière, Twopy affectionne l'œuvre de R. Crumb, S. Bisley, S. Dali, F. Bacon ou encore J. Dubuffet. Depuis 2015, Twopy développe une série sur le thème des rats et des souris. Les personnages, portraits, caricatures restent sa spécialité. C'est à travers eux qu'il traite avec ironie du statut de l'homme et de l'artiste dans une société pleine de carcans.

À l'occasion de l'édition Museomix 2017, une horde de rats dessinés par Twopy va envahir le Palais de la découverte!

PARTICIPEZ A MUSEOMIX EN  
PARTAGEANT L'ÉVÉNEMENT AUTOUR  
DE VOUS !

#MUSEOMIX

@MUSEOMIXIDF @PALAISDECOUVERTE @MUSEOMIX



# MUSEOMIX

une expérience unique  
à vivre  
et à partager!

## Contact presse Universcience

**Christelle Linck**

Mail: [Christelle.linck@universcience.fr](mailto:Christelle.linck@universcience.fr)

Tel: 01 40 05 79 71 ou 06 87 27 17 66

## Contact Palais de la découverte

**Nathalie Puzenat**

Mail: [nathalie.puzenat@universcience.fr](mailto:nathalie.puzenat@universcience.fr)

Tel: 01 40 74 80 11

## Contact Museomix

**Marion Lecoq**

Mail: [museomixidf@gmail.com](mailto:museomixidf@gmail.com)

Tel: 06.41.31.28.58

## Informations pratiques :

### Palais de la découverte

Avenue Franklin Delano Roosevelt 75008 Paris

Tél : 01 56 43 20 20

### Transports en commun

Autobus : lignes 28, 42, 52, 63, 72, 73, 80, 83, 93

Métro : Champs Élysées-Clémenceau (Lignes 1 et 13) ou Franklin-D.-Roosevelt (lignes 1 et 9)

R.E.R. C : Invalides

### Parking

L'entrée du parking se situe en face du numéro 3, avenue Matignon.

**MUSEOMIX** .ORG

**f** [facebook.com/museomixidf](https://facebook.com/museomixidf)

**t** [twitter.com/museomixidf](https://twitter.com/museomixidf)

