

# Les laboratoires vivants : une opportunité pour les bibliothèques, les espaces culturels et les espaces citoyens?

Version 3 – juin 2013

---

## Question :

*What do you predict will be future of innovation  
and what trends can we expect?*

## Bror Salmelin :

*Conseiller politique, Systèmes d'innovation,  
Commission européenne, DG CONNECT,  
Instigateur de l'ENOLL (European Network of  
Open Living Labs) :*

**User-centricity, co-creation and citizen  
involvement will be increasingly important.** ICT  
enables new forms of collaboration of value  
communities, where the role of the public sector  
is really to ensure the mash-up of the different  
skills and drivers for innovation, in real world  
environments. On the other hand the role of the  
public sector is also to invest in the new seed of  
ideas, nurturing them to be harvested.

« Few words about innovation with Mr Bror Salmelin »,  
*InnovationPost* on July 8, 2011, <http://www.innovation-post.com/few-words-about-innovation-with-mr-bror-salmelin/>

---

Recherche et rédaction :

Marie D. Martel, Division des quartiers culturels, Direction de la culture et du patrimoine, Ville de Montréal

Monique Chartrand, Communautique, Mandalab

Yves Otis, percolab

## Table des matières

Introduction.....	4
I. Innovation ouverte, laboratoire vivant et participation citoyenne.....	5
1.1 S'ouvrir aux autres pour innover.....	6
1.2 Le laboratoire vivant : un dispositif d'innovation ouverte.....	7
1.3 Méthodologie(s) du laboratoire vivant .....	9
1.4 De la participation des usagers à la participation citoyenne.....	11
II. État des lieux : laboratoires vivants et initiatives d'innovation ouverte dans les bibliothèques et les espaces culturels.....	13
2.1 La résidence de codesign : la médiathèque de Lezoux (Auvergne, France) .....	13
Apprendre en créant une « autre » bibliothèque.....	18
2.2 Métropole en résidences.....	20
2.2.1 Les résidences à l'actif de Métropole en résidences.....	25
2.2.2 Validation du modèle de revenu.....	28
2.2.3 Écosystème des parties-prenantes .....	28
2.3 Cercle de codesign pour un laboratoire vivant en émergence : Espace pour la vie, Insectarium de Montréal (Montréal, Canada).....	29
2.4 L'événement laboratoire : Museolab et Muséomix.....	32
2.5 Autres exemples : les laboratoires vivants en bibliothèque comme processus, espace-processus.....	35
III. À quoi pourrait ressembler un projet de laboratoire vivant en bibliothèque à Montréal ? Exploration de diverses pistes et modalités d'émergence.....	36

## Introduction

Il a été constaté que, dans la plupart des cas, les projets de nouvelles bibliothèques ne se sont pas appuyés sur des démarches visant à consulter ou à impliquer les citoyens et des communautés dans la réflexion et le design des projets. Il est pourtant primordial dans le cadre de la planification d'un nouvel équipement de l'envergure d'une bibliothèque d'élaborer une analyse des besoins qui comprend la rétroaction des citoyens ainsi qu'une démarche en collaboration avec la communauté facilitant l'implication et l'appropriation du projet par les futurs utilisateurs.

La consultation et l'intégration des citoyens sont des conditions déterminantes dans le cadre d'une orientation de services centrée sur l'utilisateur de même qu'une orientation de participation citoyenne en phase avec le développement durable. Rares sont les projets de nouvelle bibliothèque dans le monde qui se bâtissent aujourd'hui en faisant l'économie de ce type de démarche qui vise à répondre aux besoins de la population et à innover.

Néanmoins, il faut souligner que l'importance de la participation citoyenne a été mise en valeur dans certains projets comme le site web Bibliojeunes qui a été codésigné avec des enfants, le processus de concours intégré (PCI) de la bibliothèque Saul-Bellow ainsi que par le biais de diverses consultations publiques qui ont été menées.

Aujourd'hui, la Direction associée des bibliothèques publiques et la Division des quartiers culturels, à travers le programme RAC, souhaitent accompagner les projets des nouvelles bibliothèques en réunissant les conditions pour favoriser la collaboration avec les citoyens et les communautés ainsi que l'innovation ouverte. Et l'approche du laboratoire vivant constitue une des pistes qui est explorée pour rencontrer ces visées.

Les laboratoires vivants ont vu le jour aux États-Unis dans le courant des années 1980 en réponse au constat d'un déficit important dans la manière dont les projets de recherche et d'innovation étaient menés : soit le rôle limité des usagers dans la conception des nouveaux biens et des services. La formule des

laboratoires vivants a connu un renouveau important au milieu des années 2000 lorsque la Commission européenne a appuyé le développement de ces dispositifs dans le cadre de sa politique de soutien à l'innovation. Depuis on compte plus de 600 laboratoires vivants dans le monde, ce qui démontre l'atteinte d'un certain niveau de maturité du modèle.

Le présent document veut présenter l'univers des laboratoires vivants en puisant dans l'abondante littérature sur le sujet, en particulier en exploitant les retours d'expérience qui ont été produits sur l'utilisation de ces dispositifs pour le développement des équipements, des programmes et des services dans le domaine culturel.

Dans un premier temps, nous prenons le temps d'inscrire le dispositif de laboratoire vivant dans un cadre plus large, en introduisant quelques-uns des concepts qui en ont guidé la mise en place. Dans un deuxième temps, nous présentons différents cas de figure où des démarches de laboratoires vivants (ou assimilés) ont été mises en place dans des bibliothèques et des lieux culturels afin d'explorer l'intérêt de ces démarches dans le contexte qui est le nôtre. Enfin nous exposons quelques pistes possibles pour l'utilisation du dispositif de laboratoire vivant dans le contexte des bibliothèques et des équipements culturels montréalais.

## **I. Innovation ouverte, laboratoire vivant et participation citoyenne**

Le laboratoire vivant se situe d'emblée dans la liste grandissante des dispositifs de soutien à l'innovation. En effet, au cours des 30 dernières années, une série d'initiatives nationales et internationales ont cherché à identifier les conditions qui permettraient aux institutions publiques et privées de répondre aux défis de plus en plus complexes auxquels elles sont confrontées. On voulait en quelque sorte répondre à une « crise » - appréhendée ou réelle - de l'innovation organisationnelle et sociale.

## 1.1 S'ouvrir aux autres pour innover

Le concept d'**innovation ouverte** s'est présenté comme une réponse à cette problématique. Ce nouveau paradigme mise sur la collaboration et le partage entre les organisations pour l'obtention de résultats qu'aucune ne pourrait réaliser de manière isolée.

« *Open innovation is a paradigm that assumes that firms can and should use external ideas as well as internal ideas, and internal and external paths to market, as the firms look to advance their technology*”[1]. *Alternatively, it is "innovating with partners by sharing risk and sharing reward."*[2] *The boundaries between a firm and its environment have become more permeable; innovations can easily transfer inward and outward.* »

Chesbrough, Henry William (1 March 2003). *Open Innovation: The new imperative for creating and profiting from technology*. Boston: Harvard Business School Press. ISBN 978-1578518371  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_innovation](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_innovation)

D'une part, il devient de plus en plus difficile pour une organisation d'obtenir une vue complète et actualisée des différentes dynamiques de son écosystème. Cette vision partielle pèse sur sa capacité de pouvoir identifier avec clarté les actions à prendre et d'anticiper les résultats. De plus, les compétences sont parfois insuffisantes au sein des organisations pour trouver les réponses adaptées aux défis qui se présentent, tant à l'interne que de l'externe. L'appel à des consultants externes peut répondre pour un temps à ce manque, mais cette solution ne construit pas la capacité de l'organisation à trouver les réponses et à innover.

D'autre part, des contraintes sans cesse plus lourdes freinent les possibilités de mise en action de mesures innovantes, que l'on parle de ressources plus limitées (rareté, compétition) ou de freins imposés par des conditions institutionnelles (dimensions légales et économiques, notamment les enjeux de la propriété intellectuelle). En même temps, l'organisation possède souvent des ressources qui ne sont pas exploitées (brevets, savoir-faire, connaissances tacites, etc.), dont elle ne tire pas profit et qui pourrait servir à d'autres organisations qui en ont besoin.

L'innovation ouverte fournit un cadre conceptuel propre à l'essor d'une économie dite collaborative, où le partage des ressources (matérielles et intellectuelles) contribue à outrepasser les contraintes et les limitations des structures existantes. On assiste à des partenariats inédits entre concurrents au sein d'un même écosystème.

Un exemple récent de mise en pratique d'une logique d'innovation ouverte nous vient du mouvement des données ouvertes. Les institutions publiques sont de grandes productrices de données pour les besoins de leurs missions. Le plus souvent, elles ne disposent pas des ressources à l'interne pour mettre en valeur ces vastes corpus informationnels, que ce soit pour mieux fonctionner ou encore pour offrir de nouveaux services aux citoyens. L'ouverture des données à la communauté accompagnée de balises appropriées crée un nouvel espace d'échange et de dialogue entre les institutions publiques, la société civile et les entreprises privées. Elle permet aux parties prenantes de pouvoir expérimenter, de créer, de faire émerger de nouveaux usages et de nouvelles applications.

## 1.2 Le laboratoire vivant : un dispositif d'innovation ouverte

Une grande variété de structures et d'expériences sont proposées et expérimentées à travers le monde pour soutenir l'innovation ouverte. Leurs caractéristiques varient selon qu'il s'agit de dispositifs permanents ou temporaires (durée de vie limitée, ad hoc) ou qu'ils déploient de manière physique ou virtuelle (ou les deux, dans des proportions variables). Le tableau 1 recense quelques dispositifs d'innovation ouverte classés suivant ces deux dimensions.

Le **laboratoire vivant** se distingue des autres dispositifs d'innovation ouverte par le fait qu'il est centré sur la participation active et continue de l'utilisateur dans les activités. Au cœur de son intervention, il mise sur l'expérimentation et la cocréation avec des usagers réels dans des environnements réels, où les usagers, les chercheurs, les entreprises et les institutions publiques peuvent se rencontrer et chercher ensemble des solutions, de nouveaux produits, de nouveaux services, voire de nouveaux modèles commerciaux.

Tableau 1. Exemple de dispositifs pouvant soutenir l'innovation ouverte

	Échanges se déroulent surtout dans des lieux physiques	Échanges se déroulent surtout en ligne
Temporaire, ponctuel	Forum ouvert Charrette Cercle d'apprentissage ou de codesign Studio de design/Atelier de créativité Résidence de codesign Innovation ouverte locale	<i>Crowdsourcing</i> <i>Ideagora</i> (agora à idées) Design de solutions en ligne
Permanent, en continu	Fab Lab Hackerspace Réseau des Hubs (cotravail) Couveuse de projets Laboratoire vivant	Communauté de pratique en ligne Forge de logiciels

Cinq principes fondamentaux guident le fonctionnement d'un laboratoire vivant :

- **la création de valeurs**, pas juste économiques, mais aussi sociales, environnementales et culturelles;
- **l'influence**, sur les développements et les actions des parties prenantes et de son écosystème;
- **le développement durable**;
- **l'ouverture**, dans ses partenariats, dans ses processus et dans ses extrants;
- **l'authenticité**, travaillant avec des contenus et des situations réelles.

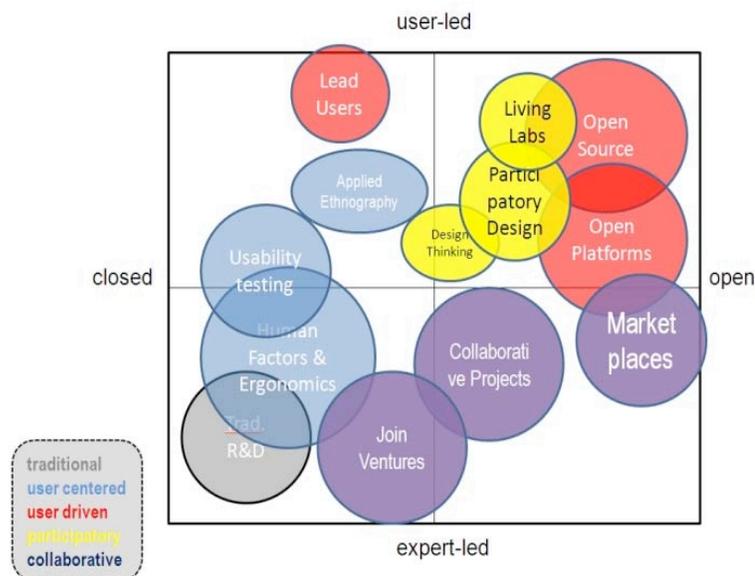
De manière générale, tout laboratoire vivant devrait avoir la capacité de :

- favoriser la création d'organisations et de partenariats en lien avec l'approche d'innovation ouverte ;
- mobiliser et renforcer l'implication d'utilisateurs à grande échelle ;
- favoriser l'apparition d'innovations émergentes et auto-organisées ;

- mettre à la disposition des participants une série d'outils et d'infrastructures permettant de supporter cette vision ;
- adapter ses processus de manière continue à chaque projet ;
- faire rayonner les résultats découlant de ses activités.

### 1.3 Méthodologie(s) du laboratoire vivant

Le laboratoire vivant repose sur une **méthodologie qui vise l'innovation ouverte centrée sur l'utilisateur**. À cet égard, le laboratoire vivant se distingue d'autres approches qui accordent une place prépondérante aux experts (figure 1). Dans un laboratoire vivant, ce rapport entre usagers et experts est beaucoup plus horizontal, les premiers disposant d'une grande place pour identifier et pour explorer les possibles. En fournissant un cadre et une méthodologie au processus de laboratoire vivant, le rôle des experts glisse davantage vers l'accompagnement plutôt que vers la réalisation des activités.



Source : Jonathan Douglas Wareham et Esteve Almirall Mezquita, « Innovation: A Question of Fit - The Living Labs Approach », dans **Service Innovation Yearbook 2010-2011**, European Commission. Information Society and Media Directorate-General & Open Innovation Strategy and Policy Group Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2010 , pp. 24 - 37 .

La méthodologie des laboratoires vivants couvre les quatre champs d'activités suivants :

- **la cocréation** : le codesign par les usagers et les producteurs ;
- **l'exploration** : découvrir des usages émergents, des comportements et des nouveaux marchés ;
- **l'expérimentation** : implanter des scénarios d'usage dans des communautés d'utilisateurs ;
- **l'évaluation** : validation des concepts, des produits, et des services en regard de critères socio-ergonomiques, sociocognitif et socio-économiques.

Pour la mise en marche, les laboratoires vivants puisent et agencent les méthodes provenant des approches :

- de mobilisation de l'intelligence collective ;
- de la pensée design (*design thinking*) ;
- des méthodologies dites « agiles » (processus itératif, bêta perpétuel) ;
- d'évaluation en continu.

Par exemple, la démarche développée dans le laboratoire vivant Botnia (Luleå University of Technology and CDT – Centre for Distance-spanning Technology, Suède) repose sur trois grands corpus méthodologiques :

- *Soft Systems Thinking (SSM)* ;
- *Appreciative Inquiry* (démarche appréciative) ;
- *Need Finding* (élicitation des besoins).

**Quelques références sur les approches utilisées dans les laboratoires vivants :**

The Living Lab Methodology Handbook

[http://www.ltu.se/cms\\_fs/1.101555!/file/LivingLabsMethodologyBook\\_web.pdf](http://www.ltu.se/cms_fs/1.101555!/file/LivingLabsMethodologyBook_web.pdf)

This is Service Design Thinking (livre collaboratif)

<http://thisisservicedesignthinking.com>

Game Storming (wiki)

<http://www.gogamestorm.com>

Collective Action Toolkit

<http://www.frogdesign.com/collective-action-toolkit>

DSchool (Stanford)

<http://dschool.stanford.edu/use-our-methods/>

<http://hci.stanford.edu/courses/cs447/docs/NeedFindingCribSheet.pdf>

Human Centered Design (HCD)

<http://www.hcdconnect.org/methods>

#### **1.4 De la participation des usagers à la participation citoyenne**

L'engagement des usagers au cœur des laboratoires vivants est une des caractéristiques fondamentales de ce dispositif. Qu'en est-il de la dimension de la participation citoyenne ? Sur l'échelle classique de Sherry R. Amstein, les marches supérieures supposent de laisser une place importante à la prise de décision par les citoyens, ces derniers étant au minimum des partenaires des projets.

**Tableau 2. Échelle de participation civique Sherry R. Amstein**

<i>Contrôle citoyen</i> : une communauté locale gère de manière autonome un équipement ou un quartier.	<b>Pouvoir effectif des citoyens</b>
<i>Délégation de pouvoir</i> : le pouvoir central délègue à la communauté locale le pouvoir de décider un programme et de le réaliser.	
<i>Partenariat</i> : la prise de décision se fait au travers d'une négociation entre les pouvoirs publics et les citoyens.	
<i>Conciliation</i> : quelques habitants sont admis dans les organes de décision et peuvent avoir une influence sur la réalisation des projets.	<b>Coopération symbolique</b>
<i>Consultation</i> : des enquêtes ou des réunions publiques permettent aux habitants d'exprimer leur opinion sur les changements prévus.	
<i>Information</i> : les citoyens reçoivent une vraie information sur les projets en cours, mais ne peuvent donner leur avis.	
<i>Thérapie</i> : traitement annexe des problèmes rencontrés par les habitants, sans aborder les vrais enjeux.	<b>Non-participation</b>
<i>Manipulation</i> : information biaisée utilisée pour « éduquer » les citoyens en leur donnant l'illusion qu'ils sont impliqués dans le processus.	

Voir le schéma original <http://pages.uoregon.edu/rgp/PPPM613/class10theory.htm>

La préoccupation de l'engagement des citoyens se manifeste surtout dans les laboratoires vivants territoriaux, ceux qui ont été formés pour répondre aux défis d'une collectivité. Par contre, il arrive souvent que la dynamique de ces dispositifs procède du haut vers le bas (*top down*) et réponde davantage aux besoins des institutions partenaires qu'à ceux des citoyens usagers, qui sont le plus souvent consultés.

Pour aller plus loin dans l'inclusion des citoyens à la dynamique d'un laboratoire vivant, dans l'élaboration et la conduite des projets, il faut qu'il y ait une véritable structure qui puisse solliciter et accueillir les projets citoyens. À notre connaissance, seulement quelques laboratoires vivants offrent une telle capacité d'accueil, comme c'est le cas du Citilab de Barcelone (<http://citilab.eu>) ou du Mandalab (<http://www.mandalab.cc>). À cet égard, les bibliothèques publiques

disposent d'atouts indéniables pour devenir des espaces d'accueil pour laboratoires vivants.

L'innovation ouverte centrée sur les citoyens-nes reste encore une frontière à ouvrir et à investir. Elle recèle des opportunités stimulantes d'expérimentation pour la création de produits et de services inédits dans nos villes et nos institutions publiques.

## **II. État des lieux : laboratoires vivants et initiatives d'innovation ouverte dans les bibliothèques et les espaces culturels**

Il existe certains cas de figure où des expériences de laboratoires vivants se sont déroulées dans le contexte des bibliothèques et d'autres lieux culturels. Les exemples suivants visent à documenter certains de ces processus qui adoptent une vision de l'innovation ouverte et de la participation citoyenne.

### **2.1 La résidence de codesign : la médiathèque de Lezoux (Auvergne, France)**

Le protocole, les contenus et les solutions qui constituent le processus définissant la résidence de la médiathèque de Lezoux sont présentés dans un livret qui est la source ayant servi ici à résumer et à décrire cette expérience.

Les partenaires, la Région Auvergne, le Conseil général du Puy de Dôme, la Communauté de communes Entre Dore et Allier et le laboratoire d'innovation ouverte de la 27<sup>ième</sup> Région se sont associés pour poser la question « Qu'est-ce qu'une médiathèque aujourd'hui et demain ? » en vue de concevoir une nouvelle médiathèque attendue en 2013. Typiquement, cette résidence a reposé sur une équipe pluridisciplinaire qui s'est réunie pour cocréer des solutions « avec et au plus près des gens » au cours de trois semaines d'immersion. Au nombre des objectifs, cette résidence visait à alimenter la réflexion sur les

services numériques pour la future médiathèque.

### *La méthode*

Le protocole de la résidence comportait des techniques inspirées du design de services mis à profit pour réaliser un exercice de coconception avec les habitants en les associant au développement de la méthode, au déroulement de l'expérience et à la création des contenus. L'ensemble de la démarche a été documenté sur [un blogue](#) et dans un livret.

### *Le déroulement*

La première semaine d'immersion s'est déroulée sous le thème « collecter, documenter, restituer ». Cette semaine était consacrée à la découverte du terrain et de l'écosystème local avec ses spécificités, et même au-delà, à l'aide d'une veille stratégique sur les expériences porteuses reliées au projet. Le quartier général de la résidence s'est ancré en installant symboliquement une bibliothèque au cœur de la ville sur la place publique.

La collecte d'informations a été alimentée par des activités, notamment une foire aux expériences permettant de mettre en commun des initiatives innovantes ainsi qu'une bibliothèque de projets. La « restitution publique » a généré un travail sur les représentations à la fois de la bibliothèque et de la ville, qu'elles soient positives ou négatives, ainsi que sur les désirs et les possibles. Une réflexion collective sur les valeurs et les principes structurant la future bibliothèque a été développée. La bibliothèque rêvée s'articulait ultimement autour d'un certain nombre de référents stratégiques : les pratiques numériques créatives, la convivialité et la citoyenneté, un fonds participatif, un lieu de production de contenus culturels, les échanges de savoir-faire et les partenariats.

Une seconde semaine a été consacrée au partage des observations, à la formulation d'hypothèses et à l'expérimentation des futurs usages possibles. Différents dispositifs ont été prototypés et testés en situation réelle : les malles médiathèques, des cabines de téléchargement, un tournoi de jeux vidéo, des

soirées publiques en visioconférences, des étagères pour le partage des savoirs-faire et une collection valorisée sur le patrimoine culturel immatériel. Plusieurs de ces propositions visaient à faire de la bibliothèque « un outil culturel participatif ».

La dernière semaine orientée sur la « synthèse participative », visait à faire émerger du sens en concevant et designant des propositions et en les traduisant à l'aide de scénarios, de récits, de représentations visuelles, de projections susceptibles d'être partagées entre les habitants et les partenaires. Des conditions pour définir une approche nouvelle de collaboration avec le milieu, avant l'ouverture de la future bibliothèque, à travers des actions expérimentales, ont été mises en place. Des profils d'usagers, identités fictives et vies imaginées, ont été dépeints pour tracer les contraintes de la bibliothèque et les aspirations qu'elle suggère pour chacun d'entre eux : Yann le chômeur, Fatima la passionnée de lecture, George et Madeleine, 80-81 ans, Boris l'étudiant, etc.

#### *Et après ? Des pistes d'action*

Des pistes ont été avancées pour prolonger l'expérience et favoriser l'appropriation de la bibliothèque. Il s'agit d'ouvrir plus grande encore une bibliothèque déjà habitée. La bibliothèque existe déjà comme un projet vivant, née de la démarche, des rêves et des activités réunissant les citoyens et les partenaires. On suggère d'entreprendre une série d'activités qui se déclineront de la façon suivante :

- installer un lieu provisoire d'accueil pour donner à voir et à désirer le nouvel espace ;
- proposer un menu de programmation pour son approvisionnement ;
- inventer des nouvelles modalités de microparticipation ;
- Créer une identité pour la bibliothèque (logo, nom, marque) pour communiquer et promouvoir de façon virale.

D'autres pistes seront chargées d' « amplifier les expériences » en réitérant et en professionnalisant certaines expérimentations, puis en évaluant plus finement la

pertinence des propositions pour l'offre de services de la bibliothèque.

Enfin, les autres pistes touchent à la communication et à la manière de partager les informations selon le contexte. Dans un cadre plus officiel, il s'agit d'organiser des séances d'information sur l'avancement du projet. Et plus informellement, une lettre d'information serait envoyée, par courriel ou en papier, et des kiosques seraient aménagés dans des lieux publics.

#### *Et un plan d'usages*

Le plan d'usages n'est pas un plan d'architecte, mais une topologie des pratiques projetées. On exprime plutôt que l'on décrit et l'échelle est humaine. Certaines zones sont représentées en les surdimensionnant de façon à montrer leur caractère nouveau et les « parti-pris forts ».

Le plan d'usages sert à « rendre visible les idées nouvelles pour une médiathèque. Révéler les changements de paradigmes, de nouvelles manières d'aborder l'équipement culturel, les contenus, les publics, etc. »

Le plan des usages est destiné aux acteurs du projet en vue d'ouvrir le dialogue avec les architectes.

Le plan d'usages de la bibliothèque de Lezoux présente diverses propositions qui sont expliquées dans le livret et qui comporte des éléments de rupture/renouvellement dans l'approche des services.

### **1. Les fonds :**

- Le **fonds documentaire** se distingue par « une offre diversifiée et vivante » intégrant les fonds documentaires des habitants. La croissance des pratiques numériques et de l'accès à une offre incommensurable de contenus culturels sur le web suggère aussi que les bibliothèques « renforcent leur attractivité en misant davantage sur leur convivialité, leurs animations et en devenant des lieux de programmation culturelle. »

- Le **fonds traditionnel**, qui opère via le système de prêt et de retour, est « allégé » ; il mise sur les « beaux objets culturels » - beaux livres, vinyles de collection, coffrets, jeux vidéo, consoles – bref, ces équipements et ces contenus culturels que les abonnés ne peuvent guère se payer.
- Les **fonds participatifs** sont constitués par les citoyens, la communauté, les organismes locaux qui deviennent des « acteurs » de la bibliothèque. Leur constitution est facilitée par l'intermédiaire de dispositifs tels que *L'étagère des habitants* qui réunit les ouvrages prêtés par les habitants à la communauté, intéressante pour les nouveautés. *L'étagère en libre-service 24/24* qui est inspiré du modèle de *Bookcrossing* proposant des livres à l'extérieur ne nécessitant pas d'enregistrement et créant « des porosités entre le bâtiment et son environnement ». *Les malles itinérantes* qui circulent chez les gens avec les trésors de chacun créant des liens au sein de la communauté et avec la bibliothèque.
- Le **fonds des savoir-faire** est valorisé par le biais d'une étagère thématique mobile des savoir-faire qui supporte notamment les animations extérieures. En lien avec des pratiques amatrices ou professionnelles.
- Le **fonds numérique** se décline suivant des modalités diverses. Un *fonds numérique téléchargeable* (fichiers livres, jeux, films) est accessible via des bornes, le site Internet ou des liseuses qui peuvent être empruntées. Des *cabines de téléchargement* proposent aussi des contenus à l'aide de mobilier urbain situé à l'extérieur. Ces équipements permettent de faire découvrir les contenus libres, ceux des artistes actuels, le domaine public, etc. Sorte de Fab Labs pour les livres, *l'atelier à beaux livres* est animé par des graphistes et des relieurs qui vont accompagner les habitants, les écoles, etc. dans la rematérialisation des œuvres dématérialisées dans le but de « fabriquer de beaux objets ».

**2. Ateliers de production de contenus culturels :**

- Des ateliers de production de vidéos et de sons seront offerts aux habitants par un médiateur numérique disposant de ces compétences. Les créations issues de ces activités pourront être intégrées dans les collections.

**3. Convivialité et citoyenneté :**

- La bibliothèque est conçue avant tout comme « un lieu vivant où l'on vient se rencontrer, se divertir, discuter, débattre, se délasser ». Les espaces qui favorisent cette « citoyenneté conviviale » sont : l'accueil-bar, inspiré des cafés librairies; le coin presse; l'espace de *coworking* « bruyant » pour le travail et la navigation; l'auditorium multifonctions.

**4. Service associé :**

- La bibliothèque crée des partenariats avec des organismes communautaires ; elle offre notamment un bureau dans son espace pour la mission qui aide les chercheurs d'emploi.

**5. Point lecture/micro-bibliothèque :**

- L'hypothèse est posée de réfléchir à la présence de point de lecture servant de relais pour les publics difficiles d'accès. Ces microbibliothèques comprennent : un micro atelier de reliure pour rematérialiser les livres numériques, une cabine de téléchargement ainsi qu'un point de chute pour les malles itinérantes.

*Apprendre en créant une « autre » bibliothèque*

L'expérience de la résidence a permis de révéler l'importance de produire collectivement, de « penser les usages avec les usagers », de réaliser les simulations. Mais surtout, elle a permis d'aller plus loin dans le projet de la

bibliothèque entendue comme un autre modèle à travers des idées émergentes très fortes :

**1. La bibliothèque comme laboratoire vivant permanent :**

- La démarche de la résidence et les expérimentations menées en lien avec les enjeux complexes touchant les acteurs du monde du livre, liés au numérique, aux jeux vidéo, à l'économie du partage ont permis de générer « une vraie conversation, de « provoquer des changements de regards, et de faire des choix collectifs en conscience. » On a donc appris la force de ce dispositif expérimental et l'intérêt de le prolonger en faisant de la bibliothèque, un laboratoire vivant citoyen permanent qui poursuit les tests et le prototypage de services innovants.

**2. La bibliothèque comme lieu de convivialité et lieu de création de communautés :**

- La bibliothèque agit comme catalyseur culturel des pratiques d'échange et de partage des contenus entre les pairs, habitants et organismes.

**3. La bibliothèque est le territoire :**

- Comme les habitants possèdent ensemble 5 fois plus de livres que la bibliothèque à l'échelle d'un territoire : « Pourquoi ne pas infléchir le modèle économique centralisé et à forte empreinte carbone de la lecture publique pour tendre vers un modèle pair-à-pair, dans lequel le lecteur et le médiathécaire ne sont plus les maillons finaux, mais le premier kilomètre de pratiques de partages organisées en réseau. »

**4. Le bibliothécaire devient, à la place d'un gestionnaire de stocks, un « animateur de pratiques de lecture et de partage.**

**5. La mobilité (téléphones intelligents, portables, etc.) définit de nouveaux usages.**

Ces transformations supportent un modèle de l'accès en réseau, le partage des contenus, une approche DIY dans un contexte libéré des contraintes spatio-temporelles.

Des citations fortes :

*« Il y a de vrais éléments de réponse dans le schéma proposé des usages de la future médiathèque. Ces usages ont une vraie résonance avec et sur le territoire. C'est dérangeant et c'est bien. »*

*« Vous avez sorti des tables et des chaises sur le trottoir, vous avez rencontré des gens : vous avez mis le projet [de] la médiathèque sur la place publique. » (Jean-Christophe Lacas, chef de projet)*

### **Quelques références**

Blogue :

<http://territoiresenresidences.wordpress.com/category/residences/les-nouveaux-usages-de-la-mediathèque/>

Le livret :

<http://fr.slideshare.net/27eregion/residence-lesnouveauxusagesdelamediathèquelight>

La 27<sup>e</sup> région :

<http://blog.la27eregion.fr/-A-propos->

## **2.2 Métropole en résidences**

Dans un contexte de société de plus en plus complexe, le Mandalab propose d'expérimenter des méthodes innovantes et se donne comme mandat de stimuler l'émergence, le développement et le réseautage de projets porteurs d'innovation sociale, technologique et économique. Pour ce faire, le laboratoire ouvert citoyen de Communautique a développé une expertise en culture ouverte et création de biens communs s'incarnant dans des espaces d'animation et d'intermédiation de multiple parties-prenantes et dans des méthodologies appelant l'utilisation de nouvelles structures, de nouveaux outils et de nouveaux

modes de fonctionnement.

Prenant en considération la mission de l'organisation en matière de développement des capacités technologiques et d'inclusion sociale, Métropole en résidence propose des alternatives aux approches techno-centrées et considère concrètement l'expertise citoyenne à partir des pratiques des usagers. Il propose aussi d'expérimenter et d'opérer le changement de culture nécessaire à la maximisation du potentiel de la technologie ouverte et des usages du numérique. Le projet cherche également à fournir des réponses méthodologiques aux questions de coconception et d'orientation «usager-parties prenantes». Finalement, il suggère de nouvelles formes d'apprentissage basées sur la coopération et la mutualisation des expériences et des connaissances.

Spécifiquement, le projet prend forme dans le développement de résidences à portées territoriales différentes (locale, régionale et métropolitaine) pour lesquelles des équipes multidisciplinaires s'immergent au sein d'un projet concret ou autour d'un équipement public afin de répondre à un besoin, un désir ou une problématique.

### *Concept et méthodologie*

Le Mandalab a codéveloppé avec ses partenaires percolab et Grisvert, un concept novateur de codesign citoyen permettant aux organisations d'imaginer, de repenser et de concevoir leurs politiques, leurs programmes et leurs services par une approche d'immersion terrain où les usagers sont parties prenantes du processus d'innovation et des projets qui en découlent. Le modèle de codesign développé s'applique à plusieurs enjeux de société où les besoins et la participation des citoyens sont les clés de l'innovation.

### *Réalisations*

Une méthodologie s'inspirant de l'expérience en immersion développée dans le cadre de l'initiative Territoire en résidences de la 27<sup>e</sup> région (France) a été développée, à laquelle s'est jumelée l'expertise du Mandalab en tant que Living

lab. Chaque résidence est conçue sur mesure en fonction de la problématique à l'étude ainsi que des besoins et ressources de ou des organisations hôtes. Les résidences s'échelonnent sur une période de 3 à 5 mois en fonction de leur complexité respective. La méthodologie est composée des quatre étapes que sont la planification, la mobilisation, l'immersion et la diffusion.

### *Planification*

À l'étape de la planification, le Mandalab réfléchit avec les hôtes sur la vision de la résidence, débute sa conception, identifie les expertises nécessaires et forme une équipe de résidents correspondant aux besoins identifiés. Ceux-ci se réunissent afin de concevoir une question de recherche qui guidera l'ensemble du processus, élaborent un plan de travail et développent un sondage adressant les besoins, désirs, et idées pour répondre à la question qui guidera l'ensemble des activités de la résidence.

Parallèlement au travail des résidents, le Mandalab consolide son partenariat avec la ou les organisations hôtes. Le ou les hôtes s'engagent à contribuer financièrement et/ou en nature, à fournir des experts en mesure de s'intégrer ponctuellement à l'équipe de résidence, à identifier une personne ressource qui agira à titre de coordinateur/facilitateur au sein de leur organisation et à appuyer le projet au niveau des communications et de la mobilisation des communautés.

### *Mobilisation*

À l'étape de la mobilisation, l'équipe de résidents prépare le terrain de l'immersion en effectuant une cartographie de l'écosystème où elle s'immergera durant la période de résidence. L'équipe effectue des visites préparatoires et commence la collecte de données en allant à la rencontre des acteurs.

Les résidents commencent pas sonder les co-promoteurs (Communautaire et hôte(s)) associés à la résidence. Cette façon de faire leur permet de profiter de vastes réseaux de contacts développés par les co-promoteurs et d'utiliser ces réseaux afin d'identifier des organisations ou individus (acteurs incontournables

de l'écosystème) à interviewer pour approfondir la lecture de l'écosystème sur la problématique et inscrire les activités de la résidence en harmonie avec celles du milieu. Cette étape peut également résulter en mobilisation de partenaires voir même de nouveaux promoteurs, de même que cela peut se passer tout au long de la résidence.

### *Immersion*

L'étape d'immersion se déroule en 3 périodes de résidence d'une semaine chacune. La première semaine est consacrée à la rencontre des acteurs et des usagers, à l'observation des pratiques en place et à la compréhension de la réalité du territoire (réunions créatives de petits à moyens groupes, entrevues, etc.) et surtout à rêver les possibles. La deuxième semaine fait place à une série d'ateliers de cocréation et d'expérimentation avec les parties prenantes donnant lieu à des propositions et essais de projets par prototypage. La troisième semaine permet d'intégrer les propositions et d'approfondir des conditions d'émergence d'initiatives.

L'immersion mise sur des techniques issues de la sociologie de terrain, de l'ethnologie, du design, de la coconception et de l'intervention urbaine, en lien avec tous les acteurs de l'écosystème dans une perspective d'innovation ouverte. Les ateliers sont fondés sur le partage des idées et des compétences des différents acteurs, usagers et spécialistes (citoyens, acteurs institutionnels, opérateurs de services, innovateurs, chercheurs, créateurs) pour élaborer et faire émerger ensemble des projets communs.

Les semaines de résidence sont entrecoupées d'une période de trois semaines consacrées à l'analyse et la préparation de la programmation de la semaine à venir prenant en considération les données recueillies. La troisième semaine de résidence est suivie d'une dernière période de trois semaines consacrées à l'analyse des idées issues de la démarche d'immersion et la rédaction d'un rapport de synthèse de la récolte. Celle-ci est présentée au grand public et aux acteurs du milieu lors d'une activité de clôture du projet.

### *Diffusion*

Chaque résidence débute par un lancement, puis des périodes de diffusion quotidienne durant les trois semaines d'immersion et se termine par une présentation publique. Ces trois étapes permettent de faire rayonner à la fois la démarche de la résidence et sa récolte. Dans une logique de création de biens communs, il est important que les enseignements servent à tous (communautés, décideurs, autres collectivités, consultants, etc.) et qu'ils puissent être utilisés, réutilisés, comparés et approfondis. L'étape de diffusion donne lieu à des publications, des présentations publiques, des événements et des débats.

### *Activités continues*

Tout au long de la résidence, l'utilisation des technologies occupe une place centrale. Une vidéaste ainsi qu'une photographe s'affairent à documenter les différents moments clés de chacune des quatre étapes liées à la résidence.

Différentes applications sont utilisées tels un blogue Wordpress, l'utilitaire de partage de fichiers Dropbox, une documentation sémantique via un Wiki. Les réseaux sociaux sont quant à eux utilisés spécifiquement aux fins du projet et assurent une coordination ouverte des activités. Toute l'information s'y retrouvant est accessible autant aux résidents, aux co-promoteurs qu'au grand public.

Les entretiens menés auprès des différents acteurs se poursuivent aussi tout au long de la résidence, bien que ceux-ci soient plus nombreux en début de processus. D'ailleurs, différents acteurs de l'écosystème peuvent se joindre à la programmation en concertation avec l'équipe en résidence. Ceux-ci peuvent s'y greffer à plusieurs titres : copromoteur, partenaire, complice, participant ou organisateur d'activités complémentaires.

Parallèlement à la résidence, le projet peut avoir recours à l'élaboration d'études techniques lorsqu'elles sont jugées pertinentes à l'avancement du projet. Ces études permettent de soutenir les échanges voir même une prise de décision éclairée.

L'immersion est le moment le plus propice pour entrer en relation avec les citoyens. Durant cette période, les trois semaines de résidence sont pourvues d'une programmation d'activités ciblées et grand public. Celles-ci peuvent prendre la forme d'ateliers, de cercles de discussion, de présentations, de créations artistiques ou encore de conférences avec spécialistes invités. Dans un souci d'inclusion, valeur centrale de Communautique, toutes les activités de la programmation se déroulent, dans la mesure du possible, dans des lieux accessibles aux personnes handicapées et avec interprètes pour personnes malentendantes ou sourdes.

### ***2.2.1 Les résidences à l'actif de Métropole en résidences***

Le programme Métropole en résidences, dans sa première phase, est composé de trois résidences à portées territoriales différentes (locale, régionale et métropolitaine). La première résidence à portée locale (Imaginons Saint-Marc) s'est déroulée de juin 2012 à janvier 2013 comprenant la phase de mise en œuvre du programme. La résidence du projet à portée régionale (Comité Femmes et villes dans l'agglomération de Longueuil) en est au stade de la planification, alors que celle à portée interrégionale (Imaginons nos Fab Labs) entre dans sa phase de mobilisation.

#### **1) Imaginons Saint-Marc**

Le site de l'église Saint-Marc, construite en 1913, est un lieu symbolique et de rassemblement dans le quartier Rosemont-Petite-Patrie. Se trouvant à la croisée des chemins quant à son avenir, Communautique et ses co-promoteurs (Coop d'escalade Altissime, Compagnons de Montréal et le Regroupement arts et culture Rosemont-Petite-Patrie), ont développé une résidence qui s'est déroulée à l'automne 2012 avec l'intention de maintenir ce site comme espace citoyen. Afin d'imaginer à quoi cet espace citoyen pourrait ressembler et comment le réaliser, les citoyens et autres acteurs de l'écosystème ont été conviés à un processus de codéveloppement citoyen avec un désir d'arriver à une ou des propositions claires et inspirantes pour l'avenir du site; une proposition fondée sur des valeurs ancrées

dans l'inclusion et la durabilité, pour le rayonnement du quartier et la métropole.

Le projet Imaginons Saint-Marc a répondu à la question suivante: *À quoi pourrait ressembler le site Saint-Marc transformé en espace ouvert aux citoyens, un lieu inspirant, inclusif et durable pour le quartier et la métropole?*

### **Imaginons Saint-Marc : la planification**

La vision de cette résidence répondait à une problématique d'appropriation d'un espace citoyen, en occurrence, l'Église Saint-Marc. S'en est suivi la conception avec l'identification des résidents, sur la base des expertises nécessaires à la résidence. L'équipe de résidents a été appuyée dans ses efforts par une équipe de soutien composée des personnes suivantes:

Une fois l'équipe de résidents composée, elle s'est réunie afin de développer la question de recherche et de planifier les étapes à venir. Communautaire a poursuivi les démarches de développement de partenariats avec les copromoteurs et autres partenaires au projet.

### **Imaginons Saint-Marc : la mobilisation**

Une cartographie des acteurs a été menée à terme par l'équipe en résidence permettant de préparer adéquatement celles-ci à son immersion. Les premiers entretiens (22) avec les acteurs de «l'écosystème Saint-Marc» se sont déroulés et une série de visites préparatoires du site ont été effectuées.

### **Imaginons Saint-Marc : l'immersion**

La résidence Saint-Marc a débuté avec le lancement du projet et s'est terminé lors du partage public des propositions pour le futur site Saint-Marc.

Cette première excursion dans l'univers du codesign citoyen s'est traduite par un franc succès au niveau de la participation, mais particulièrement au niveau de l'engagement social. Une mobilisation citoyenne et une volonté

d'accompagnement des co-promoteurs a largement dépassé les attentes initiales.

### **Imaginons Saint-Marc : Des études concurrentielles spécifiques**

Tout au long de la démarche, des études complémentaires ont permis d'aborder les aspects patrimonial, architectural et financier qui ont permis de proposer un projet à la population et qui est actuellement porté par des promoteurs et un comité de citoyens.

### **2) Comité Femmes et villes**

Le projet Comité Femmes et villes vise à faire la promotion de la participation des femmes à la vie politique municipale et à leur implication dans les lieux de pouvoir ayant un impact sur leur vie personnelle et professionnelle. Le projet a été initié par le Comité Femmes, Égalité et Mouvement (CFEM) de l'agglomération de Longueuil. Le projet en est à sa phase de préparation.

### **3) Imaginons nos Fab Labs**

Le projet Imaginons nos Fab Labs, à portée interrégionale, a pour objectif l'atteinte des quatre résultats suivant:

- Contribuer à l'essor des ateliers numériques en faisant de l'Internet des objets un enjeu citoyen, moteur de débats sur des enjeux sociétaux, à travers la réappropriation des relations entre personnes, objets et réseaux, et la compréhension des mécanismes associés ;
- Développer une attitude ouverte et critique sur notre rapport à la fabrication et l'utilisation de nos produits de consommation ;
- Développer de nouvelles méthodes d'innovation permettant de trouver des solutions dans les collectivités, de résoudre à bas coût de nombreux problèmes concrets (handicap, énergie, transport, seniors...) en assurant l'amélioration permanente des solutions par le partage des plans et des codes sources ;
- Contribuer au rayonnement du Québec par le partage des expériences

dans le cadre d'un réseau international.

La résidence est en cours et réunit trois co-promoteurs, Communautique, Fab Labs Québec et l'Île du savoir de la CRÉ-Montréal.

### **2.2.2 Validation du modèle de revenu**

Le Mandalab a su développer un processus de codesign novateur invitant les organisations à sortir de leur zone de confort et de leur planification stratégique habituelle en s'appuyant sur la participation citoyenne comme principal vecteur de développement. Afin d'en assurer la pérennité, un modèle de revenu misant sur la participation des partenaires a été créé. Le modèle, au stade pilote, invite les parties prenantes à s'impliquer sur le plan financier et organisationnel tout au long de la résidence. Les contributions peuvent être d'ordre financière ou encore en nature. À long terme, l'objectif recherché se veut l'appropriation par les organisations du processus.

Le Mandalab a développé quatre catégories de niveau de participation.

### **2.2.3 Écosystème des parties-prenantes**

#### 1) Copromoteurs hôtes

Lorsqu'une organisation identifie un besoin ou une problématique qu'elle cherche à résoudre par l'entremise de notre offre de service, elle devient partenaire du projet à titre d'hôte. En sa qualité d'hôte, elle devient d'office copromoteur, ce qui fait d'elle un développeur du projet au même titre que le Mandalab.

Les copromoteurs sont donc considérés comme des organisations garantes du projet (avec Communautique), de sa démarche et de son financement. Ils participent à la prise de décision en lien avec le processus, donnent un appui officiel, participent au rayonnement du projet et contribuent à celui-ci en mettant

à sa disposition des ressources humaines, financières et physiques. Finalement, ils contribuent et participent aux activités liées au processus.

Les copromoteurs peuvent également, sans être instigateurs du projet, se joindre à celui-ci et y collaborer au même titre que les hôtes et Communautaire. Ils sont alors parties prenantes au projet à titre de développeurs. Les attentes envers leur participation financière et leur niveau d'implication sont les mêmes que pour les copromoteurs instigateurs de la résidence.

#### 2) Partenaires

Les partenaires donnent leur appui officiel au projet, participent au rayonnement de celui-ci et y contribuent en ressources humaines, financières ou physiques. Ils contribuent et participent aux activités du processus et facilitent les relations avec le milieu.

#### 3) Complices

Les complices regroupent les organisations et les individus contribuant, facilitant et participant aux activités du processus. Bien que leur participation financière ne soit pas requise, il leur est tout de même possible de contribuer au projet sous forme monétaire ou en nature s'ils le désirent.

#### 4) Participants

Les participants sont les organisations et les individus qui participent aux activités sans être responsable de la réalisation de la résidence.

### **2.3 Cercle de codesign pour un laboratoire vivant en émergence : Espace pour la vie, Insectarium de Montréal (Montréal, Canada)**

Construit il y a plus de 20 ans à même le Jardin botanique à la suite de l'initiative du notaire Georges Brossard, l'Insectarium connaît depuis son ouverture un succès qui ne se dément pas, attirant plus de 350 000 visiteurs annuellement.

Dans le cadre des grands chantiers de l'Espace pour la vie, l'Insectarium se voit présenter l'occasion de s'agrandir et de proposer une expérience renouvelée à ses visiteurs.

La métamorphose de l'Insectarium propose donc une réconciliation avec le monde des insectes tout en nous amenant à reconsidérer nos certitudes et à ébranler les connaissances actuelles. Elle invite à adopter la perspective d'un insecte afin de mieux connaître les mécaniques sociales qui composent les interactions entre notre monde et celui des insectes, de façon à mieux connaître la valeur et l'importance des rôles joués par chacun.

De concert avec ses institutions voisines de l'Espace pour la vie, la métamorphose de l'Insectarium entend également engager et soutenir un dialogue avec les citoyens-nes pour les convier à participer activement, à mieux comprendre la notion d'interdépendance qui permet à la biodiversité d'exister, à prendre conscience des services que rend la nature, à modifier leurs habitudes de vie et à faire d'eux-mêmes des porteurs du message, à cocréer l'espace pour la vie à travers des gestes citoyens.

La métamorphose de l'Insectarium a cherché d'emblée à s'inscrire dans une démarche ouverte et cocreative, qui fera s'entrechoquer des spécialistes de diverses disciplines scientifiques et culturelles ainsi que les citoyens.

#### *L'approche du laboratoire vivant*

Le lancement des travaux s'est effectué en mai 2012 par une rencontre afin de d'atteindre ces objectifs :

- reconnaissance des lignes de force existantes, des tendances et des approches prometteuses;
- faire le plein de précédents qui serviront à nourrir les étapes ultérieures du processus.

Pour approfondir les pistes identifiées lors de l'atelier du mois de mai et pour déboucher sur une vision plus claire du concept de métamorphose, un cercle de

codesign a été mis en place. Composé pour une part de membres du personnel de l'Insectarium (scientifiques, technicien de laboratoire, responsable de l'animation, animatrice) et pour l'autre, de personnes provenant de diverses disciplines touchant de près ou de loin le design d'expérience : chorégraphe, documentariste, spécialiste du biomimétisme, designer de participation, architecte, artiste. Ce cercle s'est réuni à huit occasions pendant l'automne 2012 pour avancer idées et propositions. Quelques experts qui avaient participé à l'événement de mai se sont joints à l'occasion au cercle pour enrichir les échanges.

Le processus de codesign a été structuré autour de cinq thématiques porteuses afin de dégager des éléments concrets et réalisables, intégrables en tout ou en partie dans le projet du nouvel Insectarium :

- le biomimétisme ;
- les sens et le corps ;
- l'échelle et l'espace ;
- le temps et les cycles ;
- le visiteur/acteur.

Chaque thème a été analysé en utilisant les dimensions suivantes :

- contribution à l'expérience globale de la visite ;
- authenticité (rencontre authentique avec de vrais insectes) ;
- apport des technologies virtuelles ;
- expérience évolutive ou polyvalente.

Chaque proposition formulée était ensuite examinée afin d'en évaluer le potentiel, en se servant des questions suivantes :

- Est-ce que cette expérience contribue vraiment à susciter un effet **Wow/Care** ?
- Est-ce que cette expérience comporte des éléments « **biophiliques** » intrinsèques ?

- En quoi ce concept est-il **inédit** ? Est-il **réalisable** ?

Outre la riche banque d'idées qui ont été récoltées pendant tout le processus, le cercle de codesign a permis d'identifier une proposition forte pour le processus de métamorphose : celle d'inscrire la démarche de codesign dans la manière même de construire et de réaliser l'agrandissement de l'Insectarium – de faire en quelque sorte un musée évolutif, se construisant par phase, chacune permettant de faire travailler ensemble une variété d'acteurs pour nourrir et faire évoluer l'expérience du visiteur.

En parallèle, l'inclusion d'un laboratoire vivant au sein même de l'Insectarium a été évoqué pour imaginer, pour prototyper et pour expérimenter avec les visiteurs les nouvelles formes et expériences pour le rapprochement entre les hommes et les insectes.

#### **Quelques références**

Site du laboratoire vivant :

<http://livinglabinsectarium.com>

Forum :

<http://living-lab.ning.com/forum>

Article sur le processus :

Anne Charpentier, « Mieux vivre la nature à travers une visite au musée », *La Lettre de l'OCIM*, 144 | 2012. Disponible en ligne à partir du 1er novembre 2014, :URL :

<http://ocim.revues.org/1139>.

## **2.4 L'événement laboratoire : Museolab et Muséomix**

Créé en 1998, le Centre Erasme héberge le laboratoire vivant territorial du Département de Rhône (France). Sa mission est d'expérimenter, avec des approches d'innovation ouverte, et de promouvoir de nouveaux usages du numérique pour l'éducation, la culture et les services à la personne.

Le Centre est un service interne de la collectivité dédié à la prospective, à la

veille technologique et au design d'usages. Depuis 2010, le Centre est membre du réseau de l'ENoLL (European Network of Living Labs).

Depuis sa création, trois champs d'intervention plus spécifiques ont surtout retenu l'attention de l'équipe du Centre :

- Musées ;
- Éducation ;
- Seniors.

Les actions du Centre Érasme dans le contexte muséal fournissent de beaux exemples du déploiement des activités d'un laboratoire vivant dans le secteur culturel.

C'est à travers des recherches-expérimentations nommées Muséolab que le Centre est intervenu dans ce secteur depuis 2006, en profitant des travaux autour du nouveau Musée des Confluences. Le Muséolab se veut un laboratoire d'expérimentation muséographique autour du numérique dont l'objectif est de tester de nouveaux outils et des technologies. Le principe de base du Muséolab est de créer des dispositifs innovants à partir de technologies existantes et de définir des usages par l'étude des publics.

Quatre programmes de travail se sont succédé :

- Muséolab 1 (2007) : La personnalisation de la visite étudiait la notion de musée ambient, les espaces immersifs et une première approche de l'internet des objets ;
- Muséolab 2 (2008-2009) : Nouvelles interfaces et particulièrement le *multitouch*, à la personnalisation et l'extension de visite grâce au RFID et différentes technologies de diffusion sonore ;
- Muséolab 3 (2010-2011) : Apports des technologies émergentes pour la transmission des savoirs ;
- Muséolab 4 (2012) : Consacré au test grandeur nature de dispositifs de médiation pour les salles d'accueil des groupes au futur musée. Les

équipes du service des publics ont accueilli 28 groupes de visiteurs-testeurs sur une période de 6 mois.

Le Muséolab est à préparer son ouverture au public et son intégration comme espace laboratoire ouvert au public, lieu de recherche et de prototypage avec les professionnels, de programmation, de démonstration et de coworking dans le Musée des Confluences. En somme, le Muséolab devient un laboratoire vivant totalement intégré à ce nouveau musée de Lyon.

Par ailleurs, le Centre Érasme est associé de près à l'initiative Muséomix, une formule de laboratoire vivant (intensif) se déroulant sur une période de trois jours dans un musée. Des équipes multidisciplinaires (muséologues, designers, programmeurs, etc.) prennent littéralement possession des lieux pour le remixer, pour cocréer et pour explorer de nouvelles manières de pratiquer la médiation, mais surtout pour réenchanter l'expérience des musées. Un groupe de soutien – formés de professionnels des musées, d'innovateurs, d'experts numériques, d'apporteurs de technologie en tout genre (Fab Lab), de bricoleurs sociaux, d'amateurs d'art ou de science – appuient la réalisation des projets des équipes par le biais d'ateliers. Enfin, les usagers-visiteurs sont appelés à participer à certains moments pendant les trois jours, afin de fournir rétroaction et appui aux équipes.

Les dispositifs qui sont créés lors de ces journées d'expérimentation sont de tous ordres : on y conçoit, par exemple, des dispositifs pour capter et faire résonner les bruits des quartiers; de la projection et du *mapping* sur le texte gravé des artefacts (stèles romaines ou autres) pour leur faire raconter leurs histoires; des tables *multitouch* qui s'interfacent avec les collections; le partage des données culturelles ouvertes des collections entre les musées à l'aide d'un pôle data, etc. Certaines installations sont même intégrées aux espaces d'exposition au terme de l'événement.

Muséomix vise à développer un lieu d'expérience qui est :

- plus ouvert, où chacun peut y trouver quelque chose pour soi-même;

- un acteur de réseautage entre plusieurs collectivités ;
- un laboratoire vivant qui évolue avec les utilisateurs et les visiteurs.

Le Musée des arts décoratifs de Paris en 2011 et le Musée Gallo-Romain de Lyon en 2012 ont accueilli les mixeurs. D'autres événements sont prévus encore en France (Nantes, Strasbourg), en Angleterre et au Québec en 2013 par le biais du Musée de la civilisation de Québec.

### **Quelques références**

Centre Erasme

<http://www.erasme.org/>

Muséolab

<http://www.erasme.org/-museolab->

Muséomix

<http://www.museomix.com/nos-principes/>

<http://www.erasme.org/-Museomix->

<http://www.museomix.com/quebec2013/>

## **2.5 Autres exemples : les laboratoires vivants en bibliothèque comme processus, espace-processus.**

La bibliothèque d'Aarhus au Danemark, qui sera inaugurée en 2015, a fondé sa démarche en intégrant la présence des citoyens dans l'ensemble du processus.

Par ailleurs, l'espace de cet *urban mediaspace* prévoit la présence de sept laboratoires tels qu'un laboratoire de démocratie, un laboratoire de création numérique, etc. On y trouvera également, dès l'accueil, un laboratoire de transformation où les citoyens pourront expérimenter et échanger au sujet des innovations technologiques. Cependant, la démarche n'a pas fait l'objet d'un exercice détaillé de documentation à la manière de la médiathèque de Lezoux.

### **III. À quoi pourrait ressembler un projet de laboratoire vivant en bibliothèque à Montréal ? Exploration de diverses pistes et modalités d'émergence.**

À la lumière des échanges ayant mené à ce rapport et à un processus d'appropriation par quelques représentants et représentantes du réseau, nous pouvons formuler quelques pistes possibles pour le développement de laboratoires vivants et de codesign citoyen en bibliothèque.

#### **3.1 Association avec un laboratoire vivant**

Le réseau des bibliothèques, ou un arrondissement, pourrait s'associer à un laboratoire vivant existant pour réaliser une démarche de codesign d'une nouvelle bibliothèque. Ou encore une bibliothèque pourrait s'associer à un laboratoire vivant pour le design de ses services.

#### **3.2 Bâtir la capacité du RAC à mener des interventions en mode LV**

Une cellule pourrait être créée au niveau du RAC ou à l'intérieur d'une bibliothèque et faire l'objet d'un développement de compétences pour aider les bibliothèques dans l'appropriation de l'innovation ouverte et du design participatif.

#### **3.4 Soutenir des projets d'expérimentation citoyenne**

Il existe également un ensemble de possibilités de projets d'espace de participation citoyenne innovante, tels que les Fab Labs et autres Labs qui pourraient également s'implanter aux côtés de plusieurs initiatives innovantes déjà existantes dans le réseau.

#### **3.5 Dans l'esprit Muséolab : pourquoi pas un LaboBiblio?**

Codesigner avec les citoyens des produits, des services et de nouveaux usages

autour du phénomène du livre, de la lecture et de l'accès au savoir assisté par la technologie.

Pour soutenir des projets comme :

- La lecture active : mutualisation des commentaires et des notes de lecture ;
- Dictionnaire collectif de citations ;
- Le livre dans tous ses états : solide, liquide, gaz, lumière, quantique ;
- Néoreliure et assemblage (recueil personnalisé) ;
- Maison d'édition spontanée ;
- Fab Lab imprimerie (sur demande) ;
- La trame musicale d'un livre (musique de livre comme musique de film) ;
- LaboBiblio mobile, migratoire ou en morceaux : interventions dans des bibliothèques différentes en partenariat avec un laboratoire vivant existant, l'industrie de l'édition, auteurs et artistes, geeks.