

**DUREE COMPLETE DE L'EPREUVE : 4H****Note administrative**

ASBM, vous exercez vos fonctions dans une bibliothèque du réseau parisien.

Le responsable de la bibliothèque envisage de faire le point sur les services rendus au public car ceux-ci ont peu varié depuis plusieurs années. Pour ce faire, il souhaite mettre en place un Lab, processus qui lui semble moins long et coûteux qu'une enquête qualitative.

Dans une note adressée à votre responsable, vous lui préciserez les modalités de la mise en œuvre d'un Lab :

- Avant l'ouverture du Lab
- Pendant l'ouverture du Lab
- Après l'ouverture du Lab

Votre note comprendra un tableau listant : les principales étapes de l'opération, leur durée envisagée ainsi que les moyens matériels et humains à prévoir.

L'ensemble de la note ne dépassera pas 4-5 pages.

## **DOSSIER DOCUMENTAIRE :**

**Document 1** – « Définition du Lab » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 21, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

**Document 2** – « Biblio Remix : remixer la bibliothèque » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 59-64, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

**Document 3** – « Le poids de la gravité : les freins et limites » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 74-77, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

**Document 4** – « Lab et bibliothèque : pistes de travail » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 82, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

**Document 5** – « Première expérience en juin 2013 » (extrait du blog « Biblio Remix. Comment penser, remixer la bibliothèque avec les habitants, des bidouilleurs, des Designers... ? »)

**Document 1** – « Définition du Lab. » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 21, intitulé :

« Un Lab. en bibliothèque, à quoi ça sert ? ») Le terme « lab » recouvre (...) des lieux, des équipes, des événements, des organisations très diverses.

Au-delà du terme de « lab. », ce sont surtout les éléments relevant d'une nouvelle façon d'envisager l'innovation, qui m'ont interpellée et permis de proposer une définition personnelle du lab., qui serait la suivante : Un lab. est un espace de Co-construction physique, virtuel ou relationnel, temporaire ou permanent, ponctuel ou récurrent –permettant l'émulation par l'expérimentation d'une communauté hétéroclite autour de projets innovants, et participant d'un écosystème décloisonné et évolutif.

Cette définition exclut délibérément la notion de lieu et l'aspect technologique. En effet ces deux dimensions, si elles sont primordiales, cristallisent la représentation des labs alors que d'autres formes existent et sont à inventer.

**Document 2** – « Biblio Remix : remixer la bibliothèque » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 59-64, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? ») Biblio Remix est un dispositif d'expérimentation, d'invention et de création participatives, autour des services en bibliothèque.

A l'instar du fonctionnement de Museomix, des « participants aux compétences diverses » (ici « Bibliothécaires, lecteurs, bidouilleurs, designers, architectes, usagers ou non des bibliothèques... ») réfléchissent ensemble aux (r)évolutions possibles en bibliothèques. Les participants se sont préalablement inscrits (dans la « recette » donnée sur le blog il est précisé que faire une inscription n'est pas obligatoire, mais permet de faciliter la logistique). La session commence par un brainstorming dont le but est de sortir un maximum d'idées d'innovations en bibliothèque (de manière générale, et non spécifiquement lié à la bibliothèque de l'EESAB), qui sont notées sur des post-it. A la fin de cette première phase, les participants votent pour les idées qui leur semblent les plus intéressantes. Ces idées sont ensuite creusées en équipe de 3 à 5 personnes, mélangées selon leurs « profils » ou leurs compétences (l'idée est de mélanger les expériences, de pouvoir faire se rencontrer bibliothécaires, designers, « bidouilleurs », curieux...). Lors d'un débriefing final, les équipes présentent le fruit de leurs réflexions à l'aide de prototypes, dessins, schémas, vidéos, ou tout élément pouvant permettre de communiquer et de représenter leur idée. Ils présentent également un scénario d'usage. Une équipe d'animateurs est présente pour fluidifier le déroulement de la journée.

Pour Léa Lacroix, une des originalités du Biblio Remix est le fait que l'innovation ne soit pas envisagée que par le biais technologique, contrairement à Museomix où, même si l'on part des collections, les innovations sont permises par le numérique. Pour Biblio Remix il y a aussi une réflexion sur l'image, qui n'est pas purement technologique. D'ailleurs une des pistes creusées en équipe est de « remixer le bibliothécaire » pour le rendre plus accueillant. L'expérience Biblio Remix participe pleinement de l'esprit des labs, et à l'expérimentation et le collaboratif. Léa Lacroix ajoute un troisième point primordial à ces yeux, « l'idée du libre ». En effet le concept Biblio Remix utilise les labels Move Commons, toute la démarche du projet est expliquée en ligne et « tous les textes, photos, ressources présents sur ce site sont librement partageables, modifiables et rediffusables, sous la licence Créative Commons - BYSA(...)

Qu'en retenir ? Un événement remix ou lab peut être soit organisé par la bibliothèque (Biblio Remix), soit par un acteur extérieur (exemple de la 27<sup>e</sup> région). Dans les deux cas, le caractère éphémère de l'expérience n'altère en rien sa qualité de lab. De plus cette éphéméride est toute relative puisque ces événements permettent d'animer une communauté, de créer des liens qui peuvent perdurer. Les rencontres sont le terreau d'idées, de concepts, de prototypes, qui pourront être repris, développés, ou non. Le caractère éphémère d'un lab rend l'expérience d'autant plus concentrée et intense. Ce côté happening peut être attractif pour les participants, mais il faut néanmoins être conscient que ces moments courts nécessitent des temps de réflexions bien plus longs en amont, et que leur intérêt est aussi de fédérer une communauté sur le long terme. Si les échanges n'ont plus forcément lieu dans un espace physique après ce qui peut être vu comme une performance, ils se continuent notamment sur les réseaux sociaux. L'expérience est d'autant plus riche que les profils de participants sont divers, et cette hybridation peut être réalisée même dans le cadre restreint d'une réflexion bibliothéconomique, comme le montre l'utilisation « en interne » du Biblio Remix. Les expériences de remixage en sont à leurs prémisses, réussies, et ouvrent la voie à des dispositifs encore plus ouverts, en termes de champs d'expérimentation et de publics.

### **Document 3** – « Le poids de la gravité : les freins et limites » (extrait du mémoire d'étude de

Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 74-77, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

Des moyens matériels, concevoir un lab implique de prendre en compte un certain nombre de considérations matérielles, variables selon le projet à mettre en place. Dans l'hypothèse d'un lab physique, il peut être difficile de faire se plier un lieu préexistant à des fonctionnalités nouvelles. A minima les espaces d'un lab doivent être modulables (cloisons modulables, mobilier adapté), permettre de se connecter à Internet (wi-fi ou filaire), fournir des prises, être insonorisés. Dans le cas d'un lab axé sur les médias (de type YOUmedia par exemple, ou DHLab), à l'équipement technologique (ordinateurs, tableaux interactifs, tablettes, prototypes...) s'ajoutent un arsenal de logiciels. Dans le cas d'un laboratoire de fabrication numérique, ou Fab Lab, s'ajoutent des machines (imprimante 3D certes, mais aussi découpe-laser, découpevinyle, fraiseuse...), du matériel électronique. Dans le cas d'un événement (de type Biblio Remix) l'équipement matériel peut-être à géométrie variable mais il reste la nécessité d'un lieu. Le coût des moyens matériels à mobiliser pour l'investissement peuvent être minimisés par la reconversion partielle d'un parc technique existant, par le développement d'outils en interne... Mais cela demande des compétences et des moyens humains, tout comme pour la maintenance de ces équipements. Des moyens humains La réussite d'un lab dépend de l'implication de sa communauté. Un tel projet nécessite donc de créer ou de redistribuer du temps de travail sur ces problématiques d'innovation. De plus il est nécessaire de former l'ensemble des agents, même ceux non directement impliqués, aux outils mis en place dans le lab, qu'ils soient technologiques ou méthodologiques. Associer les équipes dès la conception du projet doit permettre de désamorcer les résistances, ou d'en tirer des conclusions pour faire évoluer un projet.

La formation des personnels au numérique est reconnue comme un enjeu dans le Schéma Numérique des Bibliothèques :

Recommandation 11 : Inciter les organismes de formation à développer une offre de formation initiale et continue répondant aux besoins des bibliothèques de toute taille et mieux faire connaître cette offre. Au-delà de la formation « au numérique » dont le périmètre est difficile à délimiter, il est nécessaire dans le cadre précis d'un lab de former aux technologies qui sont utilisées, afin de permettre une meilleure appropriation du lieu - pouvant déboucher sur de nouveaux usages - et peut-être une lente désacralisation. En effet si l'appropriation de technologies inconnues n'est pas intuitive, et nécessite un investissement personnel, il ne faut pas pour autant en surestimer la difficulté d'appropriation (un médiateur au Carrefour Numérique raconte qu'il n'avait jamais vu une imprimante 3D avant de commencer à travailler au Fab Lab). Si la formation peut être assurée par un organisme extérieur, elle peut également, si un agent a les compétences en question, être faite en interne. Cette passation « de pair-à-pair », et sur un projet concret, peut faciliter la prise en main des outils. S'il est nécessaire de former à l'utilisation des items technologiques, il est aussi important de développer un intérêt pour les questions d'innovations de manière générale, d'où l'importance d'une veille professionnelle et de rencontres autour de ces sujets. Des journées d'étude, des colloques pour les bibliothécaires portent sur le thème de l'innovation en bibliothèque et sont organisées par des bibliothécaires.

Peut-être serait-il bon de mettre à l'oeuvre le décroisement évoqué à plusieurs reprises précédemment, et d'inventer des façons de partager les expériences plus adaptées à ces thématiques (à l'instar du BibCamp, peut-être encore un peu trop biblio-centré).

Des moyens financiers corollaire des moyens matériels et humains, un lab demande également des moyens financiers. Les financements d'investissement sont un premier pas mais les financements de fonctionnement sont plus difficiles à obtenir.

Obtenir des moyens financiers implique aussi de défendre et ce type de projet, d'autant plus dans un contexte de dépenses publiques contenues, de justifier la nécessité de moyens dédiés à l'action expérimentale. Des solutions de financement sont peut-être à explorer comme les partenariats ou le mécénat. Mais on imagine aisément que toutes les bibliothèques n'ont pas les mêmes chances de mettre en place ce type de financement public/privé. À la bibliothèque Lafayette un appel aux dons est lancé pour le Fab Lab ainsi qu'un appel au bénévolat pour assurer une amplitude horaire plus large.

Désinstitutionnaliser l'institution la nature institutionnelle de la bibliothèque est un frein, à plusieurs niveaux, pour envisager de travailler en mode lab. En effet, c'est une institution, une administration, et à ce titre son fonctionnement est vertical, hiérarchique, alors que les labs reposent justement sur une organisation horizontale. Il y a peut-être un aspect un peu utopique dans l'horizontalité revendiquée des labs. D'ailleurs même si cette horizontalité est à l'oeuvre, une entité doit prendre la responsabilité des décisions. Par exemple, à Lezoux, l'horizontalité du processus d'idéation a été encouragée, mais en dernier lieu les décisions reviennent à un comité de pilotage.

En tant que service public, elle doit justifier de l'utilisation de ses financements publics, en suivre les procédures (marchés publics, délais), en adopter les objectifs d'efficience (voir la révision générale des politiques publiques, RGPP). Un contexte dont le manque de souplesse peut entrer en contradiction avec les caractéristiques de l'activité expérimentale : réactivité, itération, absence de visée téléologique... Dans la théorie schumpetérienne, la bureaucratisation empêche l'innovation.

La bibliothèque en tant qu'institution véhicule également une image rigide, à l'heure où l'on ne communique plus d'institution à institution, ou d'institution à personne, mais de personne en personne. Toutes les personnes rencontrées dans les labs soulignent le fait que les collaborations se font d'abord sur des affinités personnelles et professionnelles, sur des liens qui se créent en dehors de l'espace de travail, de cercles à cercles, lors d'événements (autour de l'innovation, des logiciels libres, des cultures numériques, des arts numériques...) ou sur les réseaux sociaux, entre personnes qui cultivent une identité numérique. Et pourtant en même temps c'est l'institution et ses représentants qui portent officiellement les projets devant les tutelles, devant l'espace public.

Enfin les labs invitent à décroquer les étapes de production de l'idée à la conception, dans une démarche de design intégré. Faut-il penser une bibliothèque intégrée dans son environnement ? Quelles conséquences cela a-t-il alors sur les organigrammes ? Par exemple peut-on imaginer que le lab soit un moyen d'amener la BU à avoir un rôle actif dans la définition des méthodes et contenus pédagogiques ? Peut-on imaginer qu'un lab soit un moyen de faire coopérer les services d'une collectivité territoriale sur des projets transversaux ? À la recherche de la légitimité

Enfin l'un des freins à l'esperluette entre lab et bibliothèque est un questionnement sur la légitimité de cette dernière à avoir, ou faire partie, de tels dispositifs. En effet, est-ce le rôle de la bibliothèque que de favoriser l'innovation ? Le manifeste de l'UNESCO sur les bibliothèques publiques (1994) semble aller en ce sens : La bibliothèque publique, porte locale d'accès à la connaissance, remplit les conditions fondamentales nécessaires à l'apprentissage à tous les âges de la vie, à la prise de décision en toute indépendance et au développement culturel des individus et des groupes sociaux (...) Parmi ses missions : « fournir à chaque personne les moyens d'évoluer de manière créative » ; « stimuler l'imagination et la créativité des enfants et des jeunes » ; « développer le sens du patrimoine

culturel, le goût des arts, des réalisations et des innovations scientifiques » ; « assurer l'accès aux différentes formes d'expression culturelle des arts du spectacle » ; « faciliter le développement des compétences de base pour utiliser l'information et l'informatique »... Cette légitimité à assumer des projets innovants doit aussi s'imposer auprès des tutelles. Faire prendre conscience de la légitimité de la bibliothèque à conduire des projets innovants peut être un processus très long, qui peut passer par une reconnaissance extérieure (par exemple des prix, des labels). Une légitimité est à affirmer également auprès des acteurs privés, qu'ils soient des sphères entrepreneuriales, artistiques, sociales... en démontrant, par l'expérience les synergies qui peuvent être mises en place autour d'un lab. Enfin, une légitimité est à trouver auprès des publics, qui n'associent pas nécessairement la bibliothèque à un espace d'expérimentation.

**Document 4** – « Lab et bibliothèque : pistes de travail » (extrait du mémoire d'étude de Coline Blanpain pour l'obtention du diplôme de conservateur de bibliothèques, ENSSIB, janvier 2014, p. 82, intitulé : « Un Lab en bibliothèque, à quoi ça sert ? »)

Les préalables

Développer une veille.

Ecrire un projet (effort de définition).

S'assurer le soutien de la direction et des tutelles.

Travailler en mode projet (budget, ressources humaines, calendrier)

Prévoir les contingences matérielles.

Associer les équipes (au sens large, ensemble des acteurs concernés).

Anticiper un volet formation.

Communiquer sur un mode adapté au projet.

Points de vigilance sur les spécificités d'un lab en bibliothèque

Penser communauté et projet, avant lieu.

**Connaitre ses ressources**

S'appuyer sur les collections.

S'appuyer sur les usages (innovation incrémentale, sérendipité).

S'appuyer sur les usagers (« L'utilisateur fait partie des collections »).

**Accroître ses ressources**

Développer ses réseaux, même en dehors des sentiers battus.

Apprendre des expériences faites ailleurs.

Penser complémentarité au sein de la bibliothèque (action culturelle, patrimoine, fonctions supports) et en dehors (mutualisation avec d'autres initiatives).

Décloisonner. Ne pas chercher les compétences uniquement chez le bibliothécaire (ingénieurs, artistes, chercheurs, étudiants, publics, proams...).

**Favoriser une approche réflexive**

Prendre son temps, expérimenter graduellement.

Adapter les modalités d'évaluation (en démarche living lab par exemple).

Conserver, archiver, et partager les données du projet.

**Document 5** – « Première expérience en juin 2013 » (extrait du blog « Biblio Remix. Comment penser, remixer la bibliothèque avec les habitants, des bidouilleurs, des designers... ? »)

La première expérimentation de Biblio Remix a eu lieu durant l'évènement TIC ([Tu imagines ? Construis !](#)) qui s'est tenu à **l'École européenne supérieure d'Art de Bretagne à Rennes, du 28 au 30 juin 2013**. La bibliothèque de l'école a été notre premier cobaye. Pendant une journée, par équipes de 3 à 5 personnes, les participants ont été invités à choisir un projet de remix, à le concevoir et le décrire, puis à pousser sa réalisation le plus loin possible

jusqu'à un rendu visuel (maquette, schéma), et enfin à mettre en scène un scénario d'usage. Accompagnés tout au long de la séance par les animateurs de Biblio Remix, les équipes ont montré leur prototype à la fin de la journée et raconté leur démarche, afin que ces expériences puissent être compilées et documentées.

### **.1 Les projets**

3 jours, 8 équipes, 8 projets. Cliquez sur chacun d'entre eux pour découvrir le compte-rendu et les photos.

**La borne enrichissante** est un dispositif qui, à partir d'un document, fournirait, agrégerait et synthétiserait un grand nombre de ressources utiles autour de ce document

**Redesigner le bibliothécaire** : ils ont l'air distants ou occupés ? Changeons leur image pour les rendre plus accessibles aux lecteurs !

**Les canapés couteau-suisse** sont un projet d'espace de détente modulable et adapté à tous les besoins des lecteurs.

**Extraits inattendus** : la bibliothèque idéale redessinée, des extraits de contenus, livres, poèmes, musique... qui surgiraient au gré du déplacement de l'utilisateur.

**Bibliothor** est une plateforme qui permettrait d'aider la personne qui cherche une idée de lecture, et de lui proposer des documents en fonction de certains critères.

**L'agora, espace d'échanges**, serait située à l'entrée de la bibliothèque, et chaque habitant pourrait venir profiter de cet espace de transmission du savoir.

**La BiblioBox** est un outil numérique, à la fois réseau social, outil de suggestions et de partage de compétences, le tout à l'échelle locale.

**BiblioLab**, cousin du FabLab, est un espace au sein de la bibliothèque qui permettrait à chacun de fabriquer, créer des livres ou d'autres documents : musique, vidéo, image.