

Rendu 3D concours  
Cité des vins et des climats de Bourgogne  
© La Fabrique Créative

# SÉMIOTIQUE, DESIGN ET ESTHÉSIE

UNE SCÉNOGRAPHIE SENSIBLE POUR  
UNE MÉDIATION MUSÉALE ENRICHIE

PLATEAU Chloé  
2021 | 2022



## **PLATEAU Chloé**

Master 2 Design d'Espace, Couleur, Lumière  
2021 | 2022

**Élodie Bécheras**

Maître de conférence en Arts Appliqués

**Xavière Ollier**

Designer Coloriste

**Jack Marausse**

Architecte DPLG

Institut Supérieur Couleur Image Design  
Université Toulouse II Jean Jaurès

Soutenu le 23|06|2022

**ISCID**  
Institut Supérieur  
Couleur Image Design

 UNIVERSITÉ TOULOUSE  
Jean Jaurès

Université Fédérale



Toulouse Midi-Pyrénées

# REMERCIEMENTS

Je tiens, dans un premier temps, à remercier toute l'équipe pédagogique de l'Institut Supérieur Couleurs, Images, Design de l'Université Toulouse II Jean Jaurès m'ayant apporté les éléments théoriques et pratiques me permettant de m'engager dans ce travail. Je remercie tout particulièrement Élodie Bécheras, maître de Conférences en Arts Appliqués et directrice de l'Institut, pour son suivi et ses conseils tout au long de la conception de ce mémoire.

Je tiens également à affirmer ma gratitude et mes remerciements à l'équipe de la Fabrique Créative pour l'expérience enrichissante qui m'a été offerte pendant ce stage durant lequel mes premiers questionnements ont commencé à germer. À Henri Joaquim, mon maître de stage, designer scénographe et aux autres membres de l'équipe pour le temps qu'ils m'ont

consacré et les connaissances qu'ils m'ont apportées.

Remerciement chaleureux également pour les membres de l'Atelier MF pour leur accueil au sein de l'atelier et leur accompagnement tout au long de mon expérience professionnelle parisienne. À Maciej Fiszer, artiste scénographe, mon maître de stage, pour sa confiance sur la gestion des projets et pour les responsabilités qu'il m'a confié notamment sur les réponses aux concours et le suivi du projet de refonte du parcours permanent du musée national de l'Histoire de l'Immigration (MNHI). À Gerardo Izquierdo Ferreira et Marion Forissier, tous deux chefs de projet au sein de l'atelier pour le temps qu'ils m'ont accordé et les nombreux conseils qu'ils ont pu me donner. Et à Louisa Decq et Capucine de la Morandière pour leur bienveillance

durant nos collaborations.

Et je tiens aussi à remercier tous ceux qui ont, de près ou de loin, contribué à la réalisation et à l'aboutissement de ce mémoire. À ma famille et à mes ami(e)s, pour nos longues discussions et pour leurs retours, qui m'ont soutenu et encouragé. À Lou pour m'avoir accompagnée visiter mille et une expositions et pour m'avoir apporté son aide dans leur décortication. Enfin, remerciement tout particulier pour Presley, pour son amour, son soutien et le réconfort qu'il a su m'apporter quand j'en avais besoin.



**Exposer**, c'est troubler l'harmonie.

**Exposer**, c'est déranger le visiteur dans son confort intellectuel.

**Exposer**, c'est susciter des émotions, des colères, des envies d'en savoir plus.

**Exposer**, c'est construire un discours spécifique au musée fait d'objets, de textes et d'iconographies.

**Exposer**, c'est mettre les objets au service d'un propos théorique, d'un discours ou d'une histoire et non l'inverse.

**Exposer**, c'est suggérer l'essentiel à travers la distance critique, marquée d'humour, d'ironie et de dérision.

**Exposer**, c'est lutter contre les idées reçues, les stéréotypes et la bêtise.

**Exposer**, c'est vivre intensément une expérience collective.

Jacques Hainard  
Conservateur du musée  
d'Ethnographie de Neuchâtel  
La Différence 1995

# SOMMAIRE



<b>INTRODUCTION</b>	<b>13</b>
Entrée en matière : définition des termes spécifiques	18
<b>PARTIE I : MESSAGE ET EXPÉRIENCE : LES ENJEUX D'UNE TRANSITION SÉMANTIQUE</b>	<b>23</b>
<b>A. Limites d'une sémantique littéraire et langagière</b>	<b>24</b>
1. Une sémantique et une esthétique en pleine évolution : remise en question de la place des collections	26
· Contexte muséal et culturel au XIXe : point historique.	26
· George Henri Rivière, le concept du <i>musée-laboratoire</i> , un renouveau dans la manière de penser la mise en scène d'exposition ?	28
· Jean-Pierre Laurent : le précurseur de la scénographie sensible.	31
· L'exposition de société : naissance d'une nouvelle muséologie entraînant la nécessité d'une mise en espace scénographiée.	34
2. La scénographie dans les expositions de société contemporaines : une médiation par l'espace	36
· De la construction d'un message : la scénographie comme langage.	36
· Multiplier les supports de transmission : rendre le message accessible.	43
· Exposition et éducation : du "grand public" à la prise en compte des enfants.	45
<b>B. La place de l'affectif dans les attentes et dans la réception de     l'exposition</b>	<b>49</b>
1. La recherche permanente de l'expérience	49
· De la visite de musée à l'expérience de visite : apparition d'un terme.	50
· Le public et l'expérience affective : les sens de la réception.	52
· L'exposition comme une parenthèse : une recherche hédonique.	55
2. La place de l'émotion dans la cognition	56
· L'être humain, un être holistique.	56
· L'affectivité comme composante de l'apprentissage.	58
<b>PARTIE II : L'APPORT DE COMPOSANTS SENSIBLES MATÉRIELS : DES OUTILS DE MÉDIATION NOVATEURS</b>	<b>63</b>
<b>A. Le recours au design sensoriel : la fin du visiteur en tant que     spectateur</b>	<b>64</b>
· La vue : un sens de médiation historiquement assumée.	64
1. La fin du "ne pas toucher" : le retour à une médiation tactile active	68
· Des besoins spécifiques, à l'amélioration de la compréhension pour tous : de l'inclusion à l'enrichissement sensoriel.	70
· Permettre aux visiteurs de s'engager avec le discours de l'exposition par le toucher.	71

· Scénographier l'apprentissage par le faire : comprendre par ses mains.	74
· Une médiation tactile ancrée dans la “culture matérielle” : le revêtement sensible actuel.	80
<b>2. La médiation sonore : un outil en développement</b>	<b>83</b>
· Le contexte sonore de l'exposition : d'une neutralité sonore aux comportements humains.	84
· La matière sonore comme outil : l'ouïe au service de la réception.	85
· L'ouïe comme source d'interactivité.	92
<b>3. Le nez vecteur de l'expérience d'exposition : l'odorat en scénographie</b>	<b>94</b>
· L'odorat : bref historique.	95
· Le pouvoir de l'odorat sur l'oeuvre de mémoire : le cerveau émotionnel.	95
· Scénographie et émotions olfactives : les modes d'actions du scénographe.	97
<b>4. La médiation gustative : territoire de découverte et d'expérimentation</b>	<b>102</b>
· Une médiation de l'intime : pour un message au plus près du visiteur.	103
· Les composants sensibles du goût : une ouverture au “partage des savoirs”.	105

## **B | Surprise et émerveillement : le concept de l'immersion** **109**

<b>1. L'immersion : un outil aux avantages pédagogiques</b>	<b>109</b>
· Les dessous de la mémoire : l'impact de l'environnement extérieur.	110
· La combinaison des sens : une porte d'entrée à la transmission.	111
<b>2. L'immersion : stratégie émergente de la mise en exposition</b>	<b>113</b>
· De la multiplicité des stimulations sensorielles à la scénographie immersive.	114

## **PARTIE III : LE RENOUVEAU DES COMPOSANTS SENSIBLES À L'ÈRE DIGITALE : L'APPORT DE L'IMMATÉRIEL** **123**

### **A. L'approche numérique facteur de démocratisation** **124**

<b>1. S'ancrer dans son temps : séduire les publics</b>	<b>124</b>
· La culture numérique.	124
· Les dispositifs numériques : une scénographie hybride.	126
<b>2. L'espace de la scénographie dématérialisée : quand l'exposition s'invite chez vous</b>	<b>130</b>
· Une continuité après la visite entre l'exposition et le visiteur.	130
· L'exposition virtuelle et sa “scénographie-numérique” : vers un renouveau de la transmission du message.	134

<b>B   La scénographie numérique : vers une spectacularisation de l'exposition</b>	<b>141</b>
1. La scénographie multimédia : promesse d'une visite augmentée, sensorielle et ludique	141
· La scénographie numérique comme <i>gamification</i> de l'exposition : le message expographique et les <i>Serious Games</i> .	142
2. L'immersion conjuguée au numérique : "l'exposition-spectacle"	147
· Le cas de l'Odysée sensorielle.	148
· Transmission de message ou expérience culturelle ? Naissance d'un point de vue critique.	155
<b>CONCLUSION</b>	<b>159</b>
· Point de vue critique : les limites d'une scénographie sensible.	161
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>165</b>



# INTRODUCTION

La compréhension de l'expérience visiteur dans une exposition, un musée, n'est pas une thématique récente. En 1999, Jean Davallon faisait écho à cette notion d'expérience de visite en théorisant une "muséologie de point de vue", centrée non pas sur les expôts, mais sur le visiteur, alors traité comme une partie intégrante de la scénographie<sup>1</sup>.

Si ce projet de recherche s'inscrit en quelque sorte dans la suite de l'approche de Davallon, il ne s'agit pas ici de se focaliser sur la seule question des visiteurs et de leurs expériences muséales et/ou d'expositions, mais avant tout de mieux comprendre comment l'expérience des sens entre en compte dans la réception du "message" expographique. Ainsi, nous nous proposons d'interroger ici l'apport des sens dans l'espace de la scénographie d'exposition et plus précisément dans le cadre de l'exposition dite "de société".

Définissons rapidement les termes de notre terrain d'étude. La scénographie d'exposition de "société" représente aujourd'hui une réelle forme de médiation spatiale et constitue un terrain essentiel de la transmission de contenu, de divulgation d'un propos, d'émotions, de sentiments. Pour Kinga Grzech, la scénographie d'exposition est à l'interface entre l'émetteur-objet et le récepteur-public : "Son vecteur n'est pas le verbe, mais l'espace tridimensionnel dans lequel elle prend forme de langages multiples"<sup>2</sup>. Ainsi, qu'elle s'inscrive dans le cadre d'une exposition itinérante ou qu'elle soit pensée pour un musée, un centre d'interprétation ou bien un lieu particulier, sa

1 DAVALLON, Jean. *L'exposition à l'œuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*. L'Harmattan, 1999

2 GRZECH, Kinga, *La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace*. 2010.  
Disponible sur : [https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96\(1\)-pp.04-12.pdf](https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96(1)-pp.04-12.pdf)

3 Ministère de la culture. *Projet d'exposition, guide des bonnes pratiques*. 2013  
Disponible sur : [http://www.miqcp.gouv.fr/images/ouvrages/PDF/exposition\\_guide\\_bonnes\\_pratiques.pdf](http://www.miqcp.gouv.fr/images/ouvrages/PDF/exposition_guide_bonnes_pratiques.pdf)

mise en scène est majoritairement conçue dans une optique de médiation. Dans un but d'explicitier cet objectif, le ministère de la Culture a édité un guide des bonnes pratiques dans lequel il pose les principes méthodologiques de l'exposition et définit sa mise en scène : "Le projet scénographique a pour objet la transcription formelle du scénario. La scénographie d'exposition crée, interprète, poétise, rythme, cadence, pour mettre en valeur des œuvres ou des messages. Elle interprète le contenu et théâtralise l'espace"<sup>3</sup>. Les expositions de sociétés sont ainsi conceptualisées non pas tant comme des expositions de collection, mais plutôt comme des technologies pour la communication d'informations, qu'elles soient historiques ou culturelles, et la provocation de questions et de discussions.

Le choix de ce sujet de recherche découle d'abord de mon intérêt personnel pour le sensoriel, le rapport à l'espace et à la matière ; des thématiques qui me sont chères et avec lesquelles chacun de mes projets dialogue de près ou de loin. Mais au-delà de mon propre attrait pour le sujet, j'ai pu confirmer l'intérêt de ces questions dans le champ professionnel à l'occasion d'une expérience de "terrain" dans une agence parisienne spécialisée dans la scénographie d'exposition. Dans ce cadre, j'ai pu travailler sur diverses scénographies d'expositions, pour des musées, espaces d'expositions, centres d'interprétations ou encore des expositions itinérantes, en France et dans le monde, qui m'ont permises de me rendre compte de l'importance de l'expérience sensible pour les publics et pour la transmission du savoir, du message de l'exposition. Dès lors, nous faisons l'hypothèse que l'apport du sensoriel permettrait d'être plus efficace scénographiquement. Par définition, ce qui est

sensoriel concerne les sens et relève de la sensation, des fonctions psychophysiologiques : “Les sons, les couleurs, l’obscurité, la lumière, les éléments, les aliments, le bruit, le silence, le mouvement, le repos, tout agit sur notre machine et sur notre âme par conséquent”<sup>4</sup>. L’être humain est un être que l’on peut qualifier de “sensible”, autrement dit, doté d’un certain nombre de sens lui permettant de percevoir et d’interagir avec son environnement. Alexandra Borsari et Émeline Brulé mettent en évidence que :

“cette approche croisée vise à saisir l’apport du sensoriel, c’est-à-dire de productions prenant en compte les sens qu’elles mobilisent et les sensations et émotions induites, dans un effort de compréhension du sensible au service de la communication, considérée ici au niveau de la rencontre entre un contenu et le public pour lequel il a été conçu”<sup>5</sup>.

L’objectif de cette recherche sera alors de comprendre quelle est la place du sensoriel dans la scénographie d’exposition et surtout quel en est le rôle. Par le biais de la scénographie, ce travail s’attachera à comprendre comment les visiteurs peuvent vivre pleinement l’expérience de l’exposition en utilisant l’ensemble des capacités sensorielles (5 sens) et quelles sont les techniques scénographiques utilisées. Les émotions peuvent-elles être mobilisées dans les dispositifs de médiation, au-delà du simple divertissement ? Ainsi, nous chercherons à montrer comment l’utilisation de stimuli sensoriels permet aux publics d’accéder à d’autres contenus.

Pour apporter une réponse à ces questions, nous étudierons dans un premier temps quelles sont les limites d’une scénographie à la sémantique

4 ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Les confessions*. Volumes 2, 1845, p. 71  
Disponible à : <https://books.google.fr/books?id=j7QEAAAAYAAJ&printsec=fr>

5 BORSARI, Alexandra et BRULÉ, Émeline. *Le sensible comme projet : regards croisés*. in Hermès, La Revue, 2016, n°74, p.176-182

littéraire et langagière, faisant d'elle un modèle de transmission désadapté. À l'origine simple monstration de collections d'objets accumulés, les expositions contemporaines et leurs scénographies se tournent aujourd'hui vers une logique discursive plus intuitive en faisant le choix de cibler les pièces exposées. On parlera notamment non plus d'objets, d'oeuvres, mais d'*expôts*, un terme désignant toute chose présentée et/ou mise en scène dans l'espace de l'exposition nous permettant alors de considérer le musée, l'exposition, d'une manière plus globale, dans le sens où l'espace de la scénographie s'envisage selon des types de collections et de messages divers. Ainsi, c'est dans l'approche scénographique en tant que telle ; comprenant le dispositif scénographique et les *expôts* eux-mêmes ; que s'incarne cette logique discursive, répondant à une logique de théâtralité désirée.

Nous nous intéresserons ensuite aux enjeux du passage de ce modèle à une sémantique sensible en abordant, d'une part son esthétique et, d'autre part, l'attente des publics en matière d'affect et de réception de l'exposition. Nous envisageons alors l'hypothèse que l'apport de composants sensibles dans la mise en scène d'une exposition agit directement sur les émotions et le comportement des individus et donc de fait sur leur réception des *expôts*. Rarement pris en compte en raison d'un contexte ou le cartésianisme et l'idéalisme prédomine, le sensible et la sensorialité connaissent actuellement un regain d'intérêt, et le milieu expographique n'échappe pas à ce revirement.

Dans cette perspective, nous nous focaliserons dans un premier temps sur l'apport des composants sensibles dans la mise en scène en tant qu'outils



de médiation. Nous traiterons de la relation entre transmission de savoir et émotions, et questionnerons la considération des divers publics. Pour ce faire, nous aborderons chacun des sens tour à tour puis nous nous attarderons sur le concept de l'immersion.

Enfin, nous consacrerons une dernière partie à un phénomène contemporain dépassant le strict champ scénographique : celui des technologies de l'immatériel. Comment reconsidérer les composants sensibles à l'ère du numérique ? En quoi l'immatériel peut-il être un apport dans la saisie sensible des expositions ? Après un rapide détour sur ce que représente la culture numérique aujourd'hui, nous aborderons l'approche numérique comme facteur de démocratisation, de l'intégration des dispositifs multimédia au sein de la scénographie à la dématérialisation de l'exposition en format virtuel. Puis dans un second temps, nous verrons comment la scénographie numérique tend à spectaculariser l'exposition, de sa gamification à "l'exposition-spectacle".

Pour répondre à ces questions, la recherche s'appuiera non seulement sur des études scientifiques cognitives et sémiotiques, mais aussi sur des méthodes d'analyse et d'observation anthropologiques appliquées à diverses études de cas de terrain couplant des scénographies vécues, conçues ou bien choisies pour leur pertinence au regard du propos. Nous nous pencherons tout d'abord sur le concept de *musée-laboratoire* pensé par George Henri Rivière comme la nouvelle mise en scène d'exposition puis sur la conception de "muséologie sensible" développée par Jean-Pierre Laurent. Puis nous nous appuierons sur les réflexions de Hegel

sur les enjeux philosophiques du nouveau concept d'expérience.

La suite de notre réflexion nous amènera à développer autour du mouvement des sciences humaines et sociales appelé "tournant affectif" et conceptualisé par Clough et Halley puis Lemmings et Brooks. Dans un même sens nous nous raccrocherons aux études cognitives de Christine Chevalier-Gaté sur la place des émotions dans l'apprentissage.

Enfin, notre travail se basera sur les recherches anthropologiques de Marcoux et Howes et notamment sur leur écrit intitulé *Introduction à la culture sensible*<sup>6</sup>.

### **Entrée en matière : définition des termes spécifiques**

Expographie, scénographie, muséographie, mais aussi muséologie, scénologie : sont les termes les plus couramment utilisés (dans la langue française) pour rendre compte du processus de création d'une exposition et plus largement de tout ce qui gravite autour d'elle. Mais que faut-il entendre par là ?

Philippe Mathez<sup>7</sup> définit la muséographie comme une pratique intellectuelle consistant à mettre en exposition des idées, des réflexions, des questions. De ce fait, il opère une nette distinction entre le muséographe qui se révèle être la personne chargée de définir le contenu de l'exposition et le scénographe à proprement parler qui gère sa mise en espace et en scène. Ainsi, c'est dans ce sens que nous utiliserons le terme de muséographe<sup>8</sup> et aborderons la conception de la muséographie dans la lignée de Jacques Hainard pour qui les objets doivent être au service des idées à transmettre et non par l'inverse.

6 Disponible à : <https://www.erudit.org/fr/revues/as/2006-v30-n3-as1695/014922ar/>

7 Conservateur et responsable des expositions au musée d'ethnographie de Genève (MEG)

8 Aussi nommé sur le terrain comme médiateur de contenu

Comment définir le rôle du scénographe ? Quelle est son implication et quelles sont ses actions sur l'exposition ? Pour répondre à ces questions, je citerais la réponse de Philippe Mathez<sup>9</sup> à la question : quelles sont alors les attentes des commissaires d'exposition à l'égard du scénographe ?

9 Directeur du MEG

“ J’attends a priori du scénographe qu’il soit un profane au départ, mais cela va plus loin. Cela ne convient pas s’il reste extérieur au projet. Il doit lui-même s’appropriier la compréhension de la matière. Et mon travail est de lui livrer ces éléments de compréhension pour qu’il s’approprie vraiment la problématique et comprenne le message précis que nous voulons transmettre à nos visiteurs. En fait, ce message que le scénographe va contribuer à transmettre, il va le faire avec son savoir-faire spécifique lié à la mise en scène [...]. C’est justement la réussite de ce passage de “dire” la matière autrement qu’avec des mots ou des textes, ou autrement qu’avec des objets uniquement, mais de le dire avec une idée qui est celle de la mise en scène qui fait la réussite du projet. Une exposition réussie est aussi une expérience physique, sensitive pour le visiteur. C’est cela que j’attends des scénographes”<sup>10</sup>.

10 Propos recueillis dans Design et Muséographie : une recherche pluridisciplinaire de l’École cantonale d’art de Lausanne (ECAL) et de la Haute école d’art et de design de Genève (HEAD Genève)  
Disponible à : <https://www.ecal.ch/downloadwysiwyg/7decd4af0dbe2569>

La muséologie questionne l’institution muséale, le musée, et travaille intellectuellement l’ensemble des activités liées au champ muséal : les sciences et techniques du musée que sont la gestion, la recherche, la conservation, le classement, la mise en valeur des objets, oeuvres ou patrimoine, la médiation, l’animation, etc. Elle étudie notamment l’histoire, les fonctions philosophiques, sociales, et culturelles des musées, tout comme les attentes, les besoins et les pratiques des publics. Elle interroge également l’avenir du muséal dans l’espace public,

et s'interroge sur les orientations et sur les formes nouvelles que le musée pourrait éventuellement prendre. La muséologie a recours à de nombreuses disciplines, dont les sciences de l'information et de la communication, la sociologie, l'histoire, l'économie, les sciences de gestion, les sciences politiques, la philosophie, l'histoire de l'art

Au théâtre, la scénologie consiste en l'étude et la connaissance de la mise en scène. Ici, nous utilisons le terme appliqué à l'exposition, c'est-à-dire la mise en scène des expôts dans l'espace de l'exposition.

Enfin, le terme d'expographie tient en la planification et l'écriture des modes de monstration d'objets. Étymologiquement le terme expographie se compose de la racine *exponere*, qui signifie "mettre en vue" ainsi que du suffixe *graphie* qui renvoie à l'écriture. Ce néologisme a été proposé par André Desvallées en 1993 pour "désigner la mise en exposition et ce qui ne concerne que la mise en espace et ce qui tourne autour dans les expositions"<sup>11</sup>. De ce fait, nous l'employons ici dans son sens global, concernant l'exposition en elle-même et ce qui s'y rapporte.

---

11 DESVALLÉS, André et MAIRESSE, François. *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Paris, Armand Colin, 2011





## **PARTIE I**

# **MESSAGE ET EXPÉRIENCE : LES ENJEUX D'UNE TRANSITION SÉMANTIQUE**

Les expositions de société telles qu'on les connaît aujourd'hui sont le fruit d'une transformation en ce qui concerne l'approche du public dans les intentions muséales. Au début simple monstration d'objets hétéroclites récoltés et collectés dans un souci de préservation du savoir, l'enjeu du processus de création de ces expositions s'est transformé au cours des dernières décennies. Il s'est alors enrichi au-delà du besoin de préservation et de conservation propre et indissociable de l'activité muséale par une volonté de transmission d'un savoir. L'exposition est alors devenue pour les conservateurs un moyen de transmettre un message aux visiteurs.

Puisque les expositions de sociétés sont nées de l'évolution du paysage muséal du milieu du XXe siècle, il n'est donc pas inutile de rappeler la création et l'évolution de cette nouvelle appellation. Regroupant alors les expositions d'histoire, de science, des techniques, d'industrie et thématiques, elle nous permettra de comprendre au regard de cette évolution, quelles mutations elles ont opérées, tant d'un point de vue de l'intention de médiation que dans la remise en question du rôle et de la place des expôts conduisant à l'invention de la scénographie d'exposition.

## **A | LIMITES D'UNE SÉMANTIQUE LITTÉRAIRE ET LANGAGIÈRE**

On parle d'expositions et de musées de société depuis maintenant une quarantaine d'années. Ces dernières décennies ont été marquées par de nombreux changements d'ordres muséologique influant sur la scénographie et conduisant aux pratiques scénographiques et à la sémantique didactique contemporaine que l'on connaît aujourd'hui.

Il s'agira dans cette partie de se confronter à l'évolution scénographique des expositions. Conçues à leurs débuts comme la présentation de collections, d'œuvres, les expositions de société reposent aujourd'hui non plus sur une scénographie de type galerie, mais donnent la priorité à la présentation d'une idée, d'une thématique plutôt que sur la présentation d'objets qu'ils soient d'art, ou non. Mais pour comprendre la filiation de la scénographie d'exposition (qu'elle soit temporaire ou pérenne), à son ancêtre, la muséographie, il nous faudra avant toute chose remonter le fil de l'Histoire muséale à la naissance des expositions de société et à leur besoin de mise en espace conduisant à la création du métier de scénographe d'exposition.



## 1. | Une sémantique et une esthétique en pleine évolution : remise en question de la place des collections

La mise en espaces des collections trouve son origine dans la prise de conscience de la notion de patrimoine culturel et de la nécessité, bien avant l'intérêt porté au fait de transmettre un contenu, de sa préservation puis de sa conservation à travers le temps.

### Contexte muséal et culturel au XIXe : point historique

À l'orée du XIXe siècle, le paysage muséal se découpe en quatre grandes catégories.

Les musées d'arts exposent œuvres et collections des Beaux-Arts. La structure des expositions est habituellement chronologique, géographique et technique séparant peintures, sculptures et arts décoratifs. On y trouve alors une présentation très dense où les œuvres, que ce soient tableaux ou sculptures, se superposent sur plusieurs rangées. La surcharge se fait également sentir dans la décoration où un soin tout particulier est apporté aux détails : marbres, moulures, lambris, ors et autres éléments décoratifs s'enchevêtrent au sein d'espaces déjà saturés par les œuvres. Le musée d'art est alors un musée qui s'affirme "bourgeois", les expositions qui y sont présentées sont réservées à un public élitiste. L'organisation dense et ces éléments décoratifs luxueux contribuent à la sacralisation de l'art et à la sélection des visiteurs, seuls les plus érudits et les quelques amateurs éclairés sont les bienvenus en son sein.

Les musées de sciences naturelles, structurés selon un schéma scientifique précis, tentent de toucher un

La Grande Galerie du muséum  
d'Histoire Naturelle de Paris - 1803  
© DR



public plus étendu et notamment familial. Au moyen de spécimens naturalisés et de cabinets de curiosités, ils cherchent à mettre en place une mise en scène plus didactique. Le langage se veut plus sobre du point de vue du décor, que dans les musées d'arts, mais la présentation reste elle aussi surchargée.

12 L'utilisation de ce terme reste résolument contemporaine puisqu'à cette époque il n'est pas utilisé en tant que tel, on parlera plutôt de muséographie comprenant le choix des objets à montrer et leur mise en espace.

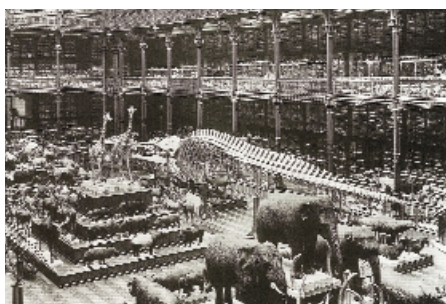
Synonyme d'ignorance et de bêtisme, le vide est plus que banni du langage scénographique<sup>12</sup> et lui est préféré une scénologie de l'accumulation imageant le foisonnement de pensées et de connaissances qu'on attribuait aux scientifiques et autres spécialistes. Ainsi, bien qu'ayant une volonté d'étendre son public, le musée de sciences ne reste pas moins qu'un temple de la connaissance où la transmission du savoir est à destination majoritairement des connaisseurs, scientifiques et spécialistes.

Dans un même temps, font apparition des musées instigués le plus souvent par des industriels : des musées techniques, d'art et métiers, d'industrie et de commerce. Ces musées qui vont se multiplier à partir de la seconde moitié du XIXe siècle, affirment des intentions plus clairement pédagogiques mais également utilitaristes dans le sens où il s'agit pour ces institutions de proposer des modèles et des collections de référence en vue d'encourager les marchés et l'innovation, aussi bien scientifique que technique. Leur mise en scène n'est pas tant conçue dans une optique de diffusion de connaissances et d'expansion de la culture mais relève plutôt d'une vitrine mettant en avant les objets issus de la production artisanale et industrielle de l'époque.



La galerie zoologie du Muséum d'histoire naturelle de Paris, vers 1890  
© DR

Enfin, se développent à la fin du XIXe siècle des musées d'ethnographie générale. Témoins de leur époque, ils balisent l'étendue de cette science en train de se former : une science tentant de percer et de formuler au grand jour la structure et l'évolution des sociétés au travers de deux démarches distinctes et successives, l'une pratique (ethnographie) et l'autre de type plus formelle et réflexive (ethnologique)<sup>13</sup>. Sa présentation et sa mise en scène restent inévitablement à l'image du reste du paysage muséal de l'époque, l'horreur du vide et l'accumulation d'objets sont encore le signe d'une sémantique ancrée dans la muséographie du XIXe.



La galerie zoologie du Muséum d'histoire naturelle de Paris, vers 1890  
© DR

Mais ces musées tendent à adapter leur expographie<sup>14</sup> à un large public, contrairement aux autres types de musées devenus bourgeois et élitistes. Là où les décors luxueux et la panoplie de collections d'objets présentés ne parlent qu'aux seuls connaisseurs et

<sup>13</sup> L'approche ethnographique constitue le premier stade de la recherche, couplant observation et description à l'échelle d'une expérience personnelle et englobe les méthodes et techniques se rapportant au travail sur le terrain, au classement, à la description et à l'analyse de phénomènes culturels particuliers. L'approche ethnologique quant à elle se rapproche de la synthèse et se fonde sur trois directions : géographique, historique et systématique. Elle constitue un prolongement de l'approche ethnographique qui représente en quelque sorte sa démarche préliminaire.

<sup>14</sup> Ce terme désigne ce qui concerne les expositions et leur mise en espace. Il remplace depuis le milieu des années 90 celui de muséographie qui était jusqu'alors utilisé pour désigner l'ensemble des pratiques d'aménagement des musées (conservation, restauration, sécurité et exposition). Ce dernier reste aujourd'hui employé pour les trois autres domaines de l'activité muséale, permettant de préciser celui de l'exposition.

15 À la suite de l'Exposition Universelle de Paris (1878), s'ouvre la salle de France au musée du Trocadéro (Paris) où "les collections se trouvaient au milieu d'un décor approprié qui les mettait très habilement en relief" (Hamy E.T, *Les origines du Musée d'Ethnographie*. Histoire et documents, 1890, p. 56-57)

16 "Arnaud Landrin, conservateur à la salle de France du Trocadéro incite à la collecte de costumes régionaux" (Vaillant, 1993, p.23)

intimident les visiteurs "ordinaires", les musées d'ethnographie ont une réelle volonté de "plaire" au grand public et de désacraliser l'image des expositions et dans un même temps celle des musées. On peut noter l'influence des expositions universelles<sup>15</sup> notamment dans le choix des collections, les expôts restent nombreux et regroupent majoritairement des objets, mais un tri est effectué avec pour objectif de s'adapter à ce qui séduit les visiteurs tels que les costumes par exemple<sup>16</sup>. Cette influence s'exprime au-delà des choix d'expôts dans l'intégration à la mise en espace de dispositifs scénographiques attractifs et captivants. À cette époque, on parlera de reconstitution, mettant en scène la vie quotidienne et l'arrivée des dioramas inspirés du modèle américain. D'abord mis en place dans certaines expositions universelles dans lesquelles ils ont eu un grand succès populaire, ces contextes reconstitués ont ensuite pris place dans les musées d'ethnographie.

### **George Henri Rivière, le concept du musée-laboratoire, un renouveau dans la manière de penser la mise en scène d'exposition ?**

Le début du XXe siècle apparaît comme un moment charnière dans l'histoire des musées et dans le monde de l'exposition. De nouveaux noms font leur entrée dans le paysage muséal et notamment celui de George Henri Rivière. Engagé par Paul Rivet à la tête du projet d'exposition permanente au musée d'ethnographie du Trocadéro à Paris, Rivière considère la recherche comme la plus importante des fonctions du musée. Selon sa vision des choses, la recherche est la fonction qui guide toutes les autres et dicte l'exposition inspirant l'action éducative et culturelle. Cette nomination aux commandes de l'exposition permanente au Palais de Chaillot représente pour lui

un vrai terrain d'expérimentation muséographique et scénographique puisque jusqu'alors scénographie et muséographie relèvent des fonctions d'une seule et même personne. Au sein de cette exposition dédiée aux arts et aux traditions populaires, Rivière expose, au-delà du contenu, son style muséologique et le résultat de ses recherches esthétiques : "il expose sa façon d'exposer"<sup>17</sup>.

17 DROUGET, Noémie. *Le musée de société. De l'exposition de folklore aux enjeux contemporains*. Armand Colin Eds, U Coll 2015, 256p, p70.  
 Disponible sur : <https://www.cairn.info/le-musee-de-societe--9782200283032.htm>



Georges Henri Rivière devant la vitrine musique qu'il avait conçue, Musée national des arts et traditions populaires après son déplacement du palais de Chaillot au bâtiment de Dubuisson au Bois de Boulogne - 1982 © André Pelle

Son style scénographique se caractérise en trois mots : esthétique, didactique et fil de nylon. Tout dans la mise en espace est au service de l'objet, mais aussi dans la recherche de l'harmonie des formes, des proportions et des couleurs. Rivière imaginait et voulait le musée comme un espace qui soit résolument moderne, il met alors au point une expographie et une scénographie lui permettant de se démarquer des présentations traditionnelles des expositions analogues (des expositions dont la sémantique littéraire pousse à adopter une scénologie de l'accumulation). Désireux de dépoussiérer l'image des expositions caractérisées par des décors factices, l'amoncellement d'objets disparates dont la monstration classifiée hasardement rend confus le discours, et de reconstitution hétéroclite, Georges Henri Rivière utilise un langage scénologique dégagé

de toute sentimentalité et présentant les expôts de façon scientifique. Ainsi, l'exposition arbore fonds neutres, vitrines dégagées et cartels adroitement placés en premier plan. Des socles et du fil de nylon sont utilisés pour suspendre les éléments, les textes sont présents en quantité mais Rivière les a voulus sobres et discrets, de même, les vitrines sont composées selon une "symétrie dynamique" au service des objets présentés. Dans le but de souligner cette démarche scientifique, Rivière composait les expositions avec des présentations sobres et des fonds neutres afin de focaliser toute l'attention des visiteurs sur les objets. Il leur donnait alors l'occasion de s'informer plus en détail grâce à des explications distribuées sur plusieurs niveaux de cartels textes, se distinguant par leur taille et leurs emplacements méthodiques.

Pour Rivière, les intentions de départ étaient, de par cette muséo-scénographie d'aider le visiteur à s'instruire. Or, cette sémantique scénographique, par l'utilisation de ressources conceptuelles, esthétiques, désincarnées et somme toute très froides, s'adressait malheureusement davantage à un public intellectuel qu'à un public élargi comme il le souhaitait. De par cette mise en scène "artistique" et malgré le souci pédagogique revendiqué par George Henri Rivière, le dessein de l'exposition devant désacraliser et démocratiser la connaissance fut remis en question : "le familier y était exposé dans une présentation moderne dont le déchiffrement requérait des approches inhabituelles"<sup>18</sup>.

Cette approche de la scénographie et le concept de *musée-laboratoire* développé par Rivière a fait de lui le père de la muséologie française et a étroitement été associé au développement de cette discipline. Il a

18 GORGUS, Nina. *Le magicien des vitrines*. Paris, MSH, 2003, p. 185

joué un rôle de conseil auprès de diverses institutions muséales Françaises et a transmis son savoir et son approche de la muséo-scénographie au travers de ses cours qu'il donnait à l'École du Louvre et aux universités de Paris I et Paris IV respectivement entre 1930-1940 et entre 1970 et 1982. De même, il enseigna à André Desvallées qui fût longtemps son assistant. Ce dernier énonce alors les cinq règles fondamentales de la mise en scène, dans la lignée du courant de pensée de Rivière : la distanciation, la primauté des objets, le fond noir, pas de symétrie, la priorité du concept. L'enjeu subordonné étant la recherche d'un langage simple pour traduire un message clair à l'attention du plus large public<sup>19</sup>.

19 Pensée développée par Nina GORGUS dans *Le magicien des vitrines*. Paris, MSH, 2003, p. 185

Malgré la volonté d'une exposition plus pédagogique et moins proche d'une simple monstration d'objets accumulés au profit d'un discours construit, ce type de présentation relativement austère et les indications plaisant tant aux spécialistes, n'obtiennent pas gain de cause auprès du grand public, décontençant les moins aguerris. Mais il est un autre personnage qui, à cette même époque, tente des expériences scénographiques à "contre-courant", si l'on considère que la vision muséo-scénographique de Rivière et son concept de musée-laboratoire forment le courant principal : je veux parler de Jean-Pierre Laurent.

### **Jean-Pierre Laurent : le précurseur de la scénographie sensible**

Lorsque Jean-Pierre Laurent prend la tête du Musée Dauphinois de Grenoble en 1971, son objectif premier vise à reconquérir un public pour le musée jusqu'alors délaissé par les visiteurs après leurs premières visites. Pour résoudre ce problème et

fidéliser le public, Laurent abandonne les expositions permanentes au profit d'un renouvellement constant des présentations. Selon lui, imposer une rotation aux collections exposées permet avant tout de pouvoir modifier à chaque fois le regard qui est porté sur elles. Il instaure alors une politique nouvelle et avant-gardiste pour l'époque, une politique d'expositions temporaires de longue durée qui est d'ailleurs aujourd'hui toujours d'actualité dans le milieu expographique contemporain. Fondement d'une nouvelle manière d'envisager le musée et les expositions, Laurent expose cette politique dans le volume II de *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*, un ouvrage édité par André Desvallées regroupant les textes de base qui ont fondé la réflexion et l'évolution, dans la pratique et la théorie, de la muséographie. "La présentation permanente doit être bannie. Quelques années suffisent parfois à la périmer [...]. Si les objets sont immuables, il serait faux de croire que le regard que l'on porte sur eux n'obéisse pas aux fluctuations du temps, des techniques et des modes"<sup>20</sup>.

20 LAURENT, Jean-Pierre. *Des choses ou des gens*. 1982, in DESVALLÉE André. *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*. vol II, MNES, p.232-243, p.242

21 FARO CRAVEIRO SARAIVA, Maria do Rosario. *L'environnement sensible dans les musées à caractère ethnologique. Approche interdisciplinaire des ambiances muséales*. Thèse de doctorat, École d'architecture de Grenoble, 2001

22 DUCLOS, Jean-Claude. *De l'écomusée au musée de société*. 1995

Cet "élève contestataire de Rivière"<sup>21</sup> investit la totalité de l'espace consacré à l'exposition, car il part du constat que "même neutre, l'environnement est signifiant. Pourquoi ne pas mettre cette signification au service de la muséographie ?"<sup>22</sup>. L'apport essentiel de Laurent au modèle expographique d'aujourd'hui relève d'une part de l'affirmation du rôle de projet culturel et social, primant sur le rôle conservatoire scientifique et d'autre part de l'enrichissement du panel de ce que l'on appelle maintenant expôts, autrement dit ce qui est exposé. On notera notamment qu'il étend le terme d'expôt à l'image et aux sons, statut jusqu'alors réservé aux seuls objets et porte une attention particulière aux



“nouveaux” patrimoines et aux faits de société qui vont alors enrichir considérablement les thèmes des expositions et surtout mettre en place des relations nouvelles avec le grand public.



Jean-Pierre Laurent entouré de Jean Lurçat (à sa droite) et de Georges Grandchamp (à sa gauche).  
© Musée d'Annecy

Dans les années 1970, Laurent fait des choix scénographiques faisant de lui un précurseur d'une scénographie tournée vers les sens et amène une avancée dans les principes et les techniques scénographiques et muséographiques. Ainsi, il introduit au musée et dans les expositions une scénographie qu'il veut plus sensible et en fait un élément à part entière de la politique muséographique. Jean-Pierre Laurent est désireux d'établir une relation plus “humaine” avec le public voire plus affective. Selon lui, visiter une exposition ne doit pas être une action rimant avec “apprendre” mais doit plutôt faire partie d'un schéma de découverte complet, n'impliquant pas seulement l'intellect, mais également tous les sens. Il met alors au point une “muséographie sensible” ou “sensorielle”, autrement dit une “stratégie muséale qui mette en mouvement l'ensemble de nos sens”<sup>23</sup>.

23 LAURENT, Jean-Pierre. *Le musée, espace du temps*. 1985, in DESVALLÉE André. *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*. vol II, MNES, p.233-240, p.237

## L'exposition de société : naissance d'une nouvelle muséologie entraînant la nécessité d'une mise en espace scénographiée

C'est dans ce contexte, au milieu du XXe siècle, qu'est créée une nouvelle appellation : l'exposition de société. Le credo de ces expositions muséales est de se mettre au service de l'Homme et de la société. Pour Desvallées, la nouvelle muséologie n'est nouvelle que dans la mesure où elle souligne l'aspect démodé de la muséologie officielle. Elle entend mettre le musée et plus particulièrement les expositions au service de tous et non plus seulement au service des seuls amateurs éclairés<sup>24</sup>.

24 DESVALLÉES, André. *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie*. 1992

La nouvelle muséologie, dont les idées ont commencé à se répandre à la suite de la Seconde Guerre mondiale, est tournée avant tout vers le public, les visiteurs des expositions, le débat et la discussion. Elle assigne aux visiteurs une fonction importante à laquelle elle reconnaît un rôle actif, en comparaison avec le passé, et dans sa manière d'aborder l'exposition, les expôts qui la composent et l'espace qui lui est destiné. D'après Jean-Claude Duclos, cette nouvelle muséologie repose sur trois piliers fondamentaux : "l'interdisciplinarité comme moyen, le développement comme objectif et la population comme élément moteur"<sup>25</sup>.

25 DUCLOS, Jean-Claude. *Les écomusées et la nouvelle muséologie*. in *Écomusées en France*. 1987, p. 61-69, p.68

Ainsi, poussée par la pensée de Laurent et celle de Rivière, bien qu'éloignées l'une de l'autre, la volonté de démocratisation du savoir et des connaissances s'affirme, prenant en compte les publics qui souhaitent faire des expositions des espaces ouverts à tous et avec des propos ancrés dans la société et dans le présent avec des thématiques contemporaines. On note alors à cette période une montée de l'approche thématique de l'exposition, les grandes fresques

de l'ethnographie générale sont détournées pour aborder des questionnements et des problématiques de société plus ciblés, par plus petits morceaux. Ainsi, chaque exposition se base sur un programme scientifique et muséographique bien articulé et ne dépend pas de la disponibilité d'objets de collection comme c'était le cas dans le passé. Le message transmis prime sur la collection et sont produites et utilisées des copies et des reproductions d'expôts dès que cela est nécessaire. La muséographie repose alors sur la qualité des expôts et non plus uniquement sur leur quantité. Plus qu'une révolution, on assiste à une vraie remise en question de la place des collections, devenant des expôts, de la place accordée aux publics et surtout du dessein de l'exposition passant d'un lieu de conservation du savoir à un lieu de transmission.

Ce mouvement prônant une ouverture des expositions, de la culture pour tous, s'accompagne d'expérimentations sociales (MNES<sup>26</sup>) et va impulser la contextualisation des expôts permettant une meilleure compréhension du discours à transmettre. Les expositions doivent alors être scénographiées, mises en récit, et s'accompagnent d'un travail sur les médiations afin de les rendre accessibles au plus grand nombre. En effet, puisque sur le fond ou le contenu, les expositions se font de plus en plus variées, la forme doit elle aussi suivre la même évolution vers plus d'originalité, d'inventivité. Les présentations de Rivière étaient déjà relativement marquées par ce qu'on pourrait qualifier de scénographie esthétique et originale, mais la muséographie était élaborée sur un discours scientifique lui-même basé sur les objets, les faisant alors passer en priorité devant le message à transmettre. À ce titre, la scénographie est désormais confiée à un scénographe attestant une différenciation avec la muséographie. Ainsi,

26 L'association Muséologie Nouvelle et Expérimentation Sociale est créée en 1982 à l'initiative d'Évelyne Lehalle et naît de la volonté des professionnels de la culture et de la muséologie de renouveler l'image et les pratiques de l'institution muséale à l'échelle de la France.

la casquette de fond et de forme ne se trouve plus sur la même tête comme c'était le cas par exemple au Palais de Chaillot où Rivière composait tous les aspects de l'exposition, gérant la muséographie et la scénographie à l'unisson. À l'inverse de Laurent, directeur du Musée Dauphinois, pionnier de la "scénographie sensible", et cherchant pour chaque thématique des solutions formelles nouvelles et des ambiances singulières là où Rivière renouvelait très peu son style scénographique.

Avec cette prise de conscience que la forme de l'exposition est aussi importante que son contenu aux yeux des visiteurs, l'utilisation de la scénographie apparaît en rupture avec les habitudes du passé. Elle devient un composant à part entière de l'exposition et est pensée dès le choix du sujet, en parallèle du programme muséographique. De ce fait, l'intérêt de l'exposition est plus dans la diffusion et la réflexion que l'on veut susciter chez les visiteurs que dans la constitution de collection de références comme par le passé. Ainsi, la section suivante nous permettra d'aborder la scénographie en tant que médiation et de traiter de son implication au-delà du titre d'agrément facultatif de la présentation.

## **2. | La scénographie dans les expositions de société contemporaines : une médiation par l'espace**

De leurs premières formes institutionnelles, nées de la volonté d'un cercle restreint d'érudits de posséder, montrer et contempler les objets du passé tout en promouvant ceux du présent, les expositions ont progressivement élargi leurs fonctions de la conservation à la transmission et à l'éducation.

## De la construction d'un message : la scénographie comme langage

La conception d'une scénographie d'exposition, nous l'avons vu repose sur l'engagement de divers acteurs se combinant, à savoir, un muséographe, un scénographe et la plupart du temps un commissaire et/ou conservateur. De ce fait, l'exposition est toujours produite par des auteurs, autrement dit par des personnes dont le rôle intervient sur son aménagement. La question du sujet de l'exposition (aussi vaste peut-il être), c'est-à-dire "de quoi" elle parle et comment elle fait sens reste un point à définir. Admettons qu'il s'agit, dans le cadre des expositions de société, avant tout de diffuser un "message" se rapportant alors "soit à un savoir à faire passer, soit à un principe de présentation, soit l'un et l'autre"<sup>27</sup>. Ainsi, les moyens employés à son élaboration ne sont pas sans évoquer une construction d'ordre "textuel". Jérôme Glicenstein définit par ailleurs l'exposition comme "un ensemble de "texte"<sup>28</sup>.

Avant d'entrer plus en avant sur la question "littérale" de la scénographie, interrogeons nous dans un premier temps sur ce qu'est un langage. Qu'entendons-nous à travers ce terme ? Comment intervient-il dans le domaine de la scénographie ?

Jusqu'au début du XXe siècle, au moment où Ferdinand de Saussure<sup>29</sup> fonde cette nouvelle discipline qu'est la linguistique, le langage n'était pas défini et l'être humain cherchait à en comprendre les différentes fonctions. Aujourd'hui, on caractérise le langage, comme la faculté que les hommes possèdent, leur permettant d'exprimer leur pensée, de communiquer entre eux, au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ou graphiques ainsi

27 DAVALLON, Jean. *Le musée est-il vraiment un média ?* Publics & Musées, n°2, 1992, p 113  
Disponible à : [https://www.persee.fr/doc/pumus\\_1164-5385\\_1992\\_num\\_2\\_1\\_1017](https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017)

28 GLICENSTEIN, Jérôme. *L'exposition comme langage et comme dispositif*. in *L'art une histoire d'exposition*. 2009, p. 85 - 149  
Disponible à : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr>

29 Ferdinand de Saussure (1857-1913), grammairien suisse, entreprend d'étudier la langue "en elle-même et pour elle-même".

constitutifs d'une langue<sup>30</sup>. Mais de manière générale, le langage révèle une intention communicative. L'information transmise est alors liée d'une part à la faculté de réception du destinataire, à sa capacité à déchiffrer le code (plus ou moins symbolique) utilisé pour la communiquer, mais aussi à la nature même du langage, à son caractère formel.

De ce fait, la scénographie serait alors un langage en direction du visiteur. Une fois fait le choix des expôts établi par la muséologie, se pose la question des outils de l'exposition. Elle regroupe plusieurs aspects, réunissant d'une part les aspects proprement formels et matériels de l'espace d'exposition (cimaises, vitrines, couleurs, éclairage..) et englobant de l'autre les autres registres de l'exposition (objets, textes, signalétiques, dispositifs de médiation...). Ces différents outils ont pour fonction commune de mettre en espace, en scène, les objets exposés, de scénariser les expôts. Comme l'exprime dûment Davallon :

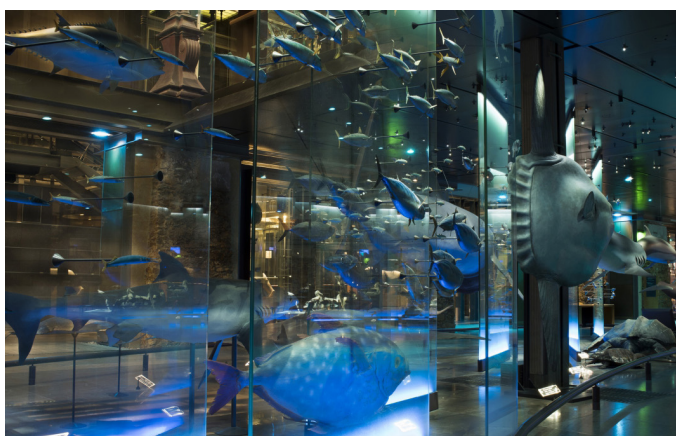
“Ils indiquent que le concepteur-réalisateur a additionné, hiérarchisé, ordonné, choisi, catégorisé ; comment il a réparti et découpé tout ce qu'il a accumulé en une matière de discours ; comment il a répondu aux objectifs qu'il s'était fixés ; comment il a rassemblé objets, textes, images pour faire ce tout qu'est l'exposition. Ces objets-outils m'indiquent, de ce fait, comment je dois interpréter ce rassemblement. Ils constituent un système de réception qui m'aide à construire ma visite et à me repérer, qui m'aident aussi à comprendre, à élaborer des significations et à m'orienter vers le message de l'exposition”<sup>31</sup>.

31 DAVALLON, Jean. *Claquemurer pour ainsi dire tout l'univers. La mise en exposition*. Paris, 1986, p. 245-246 cité dans GLICENSTEIN, Jérôme. *L'exposition comme langage et comme dispositif*. in *L'art une histoire d'exposition*. 2009, p. 85 - 149 Disponible à : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr>

Au muséum d'Histoire Naturel, le langage

scénographique explicite le contenu de l'exposition. Rénové en 1994 par les architectes et scénographes Borja Huidobro, Paul Chemetov et René Allio, l'espace de l'exposition porte désormais un message traitant du pluralisme et du relativisme culturel. On peut noter au sein de la *Grande Galerie de l'évolution* notamment comment la présentation fait sens. "Les objets, par eux-mêmes ne sont pas signifiants, ils ne disent rien, ou plutôt ils sont polysémiques : c'est l'exposition et son concepteur qui leur donne sens"<sup>32</sup>. De ce fait, les visiteurs sont conduits à suivre les dispositifs scénographiques, à savoir les lumières, les couleurs, les corpus d'expôts. Pour prendre un exemple formel, devant les vitrines illustrant le monde marin, le public doit déduire du langage scénographique des informations relatives aux différentes espèces de poissons, familles ou bien milieu de vie. C'est bien par la lecture de la scénographie que l'information est transmise et surtout qui participe à la compréhension directe du discours. À partir de là, le message de la *Grande Galerie* se définit par sa scénographie et la mise en scène de ses expôts, ici majoritairement des spécimens naturalisés.

32 GOB, André et DROUGET, Noémie. *La muséologie, histoire, développement, enjeux actuels*. 2010, Paris, p. 34



Vitrine du milieu pélagique  
Grande Galerie de l'Évolution, Muséum  
d'Histoire Naturel  
© MNHN - Agnès Iatzioura

Ainsi, dans la démarche muséographique de l'exposition, la scénographie participe pleinement à

33 SCRIVE, Martine. *Qui fait une exposition ? Du commissaire à l'équipe projet*. 1994 in *Publics & Musées*, n°6, p. 99-104, p. 103

34 voir CHAUMIER, Serge. *Traité d'expologie. Les écritures de l'exposition*. 2012, Paris, La Documentation française, p.68

l'élaboration du sens et intervient comme une mise en relation entre ce qui est exposé (traduisant le discours narratif) et le visiteur. L'exposition est un véritable espace de médiation "offert à l'exploration pédestre et sensitive de chaque visiteur et dont le discours se construit dans l'espace. Les scénographes apportent cette dimension conceptuelle de l'espace en proposant des rythmes et des ambiances générés par l'organisation de l'espace, l'éclairage et le son"<sup>33</sup>. En ce sens, la scénographie devient en elle-même une forme de médiation<sup>34</sup>. Le visiteur doit être en mesure de décrypter l'exposition, le discours auquel elle prend part et le message qu'elle véhicule, il doit pouvoir "lire" la scénographie ; tant dans son sens premier du terme, par la lecture d'un certain nombre d'éléments verbaux, mais également dans sa construction même : ambiance colorée, accrochage, disposition, parcours. Le langage scénographique répond donc à ce que Davallon nomme "l'idéologie de la saisie immédiate". Selon lui :

"la difficulté majeure que rencontre qui veut aborder l'exposition comme un média - c'est-à-dire comme dispositif producteur de signification à destination d'un public - est l'idéologie, que nous appellerons idéologie de la saisie immédiate du sens des objets [...], selon laquelle les objets appartiennent au monde de la réalité et sont compréhensibles comme tels, sans la médiation ni du langage ni d'une activité cognitive [...]. La conséquence pratique, dans le domaine de l'exposition, de l'idéologie de la saisie immédiate du sens des objets est de croire qu'il suffit de rendre les objets accessibles physiquement pour que leur compréhension intervienne. Elle revient donc à nier toute dimension sémiotique ou médiatique possible à l'exposition, tout effet de production de sens de la mise en exposition"<sup>35</sup>.

35 DAVALLON, Jean et FLON, Émilie. *Le média exposition*. 2013, in *Culture et Musée Hors-série La muséologie : 20 ans de recherches*. Paris, Actes Sud, p. 25



De ce fait, si l'on envisage la scénographie d'exposition comme une "proposition dont le but est de véhiculer du sens par la mise en relation d'un certain nombre d'éléments visuels ou verbaux"<sup>36</sup>, nous devons nécessairement nous intéresser aux différents "outils scénographiques" mis en œuvre dans sa conception. Ainsi, cela rejoint notre hypothèse sur le profit de l'apport de stimuli sensoriels dans la scénographie d'exposition en tant qu'espace sensible de transmission d'un message. Il apparaît de ce fait rationnel de se pencher sur l'apport de ces composants sensibles et sensoriels dans la mesure où ils permettraient d'une part de porter du sens (dans l'idée d'une interprétation singulière du discours narratif) et d'autre part pour leur mode de signifiante propre à chacun (en raison de son vécu et de sa construction). Puisqu'en effet, au-delà des muséographes et scénographes, il semblerait qu'une majorité des visiteurs considèrent que l'exposition doit donner du sens. C'est ce que met en avant, une enquête réalisée auprès des visiteurs d'une exposition à Marseille indiquant que 56 % des personnes interrogées placent au premier rang de leurs attentes " la clarté du thème, l'idée d'une exposition, ce qui rend une exposition clairement identifiable"<sup>37</sup>.

Considérer la scénographie comme un langage, impose d'emblée de situer l'exposition comme un dispositif de communication et non plus comme c'était le cas quelques décennies plus tôt comme un regroupement et une présentation d'objets rendus lisible uniquement par leur présence et par l'introduction de textes explicatifs. C'est avec une classe de CM1 que Valérie Bouvier a travaillé avec des enfants autour de la production de sens par la création d'un langage scénographique, par des dispositifs, des mises en scène<sup>38</sup>. Si au début de l'expérience

36 GLICENSTEIN, Jérôme. *L'exposition comme langage et comme dispositif*. in *L'art une histoire d'exposition*. 2009, p. 85 - 149

Disponible à : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr>

37 TEBOUL, René et CHAMPARNAUD, Luc. *Le public des musées*. 1999 Paris, p. 84-85

38 L'objectif étant de placer les élèves en concepteurs d'exposition afin d'approcher la dimension signifiante de la scénographie au travers d'un cas concret : celui de produire une exposition sur la thématique de "la jungle".

39 BOUVIER, Valérie. *La scénographie d'exposition comme objet d'apprentissage scolaire*. 2014-2015  
Disponible à : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01174889/document>

l'exposition se résumait pour eux à un accrochage au mur d'ensemble d'illustrations recueillies et exposées avec de l'écrit, au fur et à mesure "leur conception a évolué vers la prise en compte de l'exposition comme un média à interpréter par le visiteur et donc comme une oeuvre à construire, ce qui leur a permis de penser au parcours, à la sélection des objets et à leur ordonnancement, à leur mise en résonance"<sup>39</sup> pour citer les mots de Valérie Bouvier.

Ce qu'il faut retenir de tout cela, c'est que l'exposition de société est aujourd'hui considérée comme étant un dispositif didactique et éducatif destiné à transmettre un savoir à des visiteurs, au grand public, traduite spatialement par une scénographie qui se veut de plus en plus sensible. La scénographie possède son "langage propre", un langage porté ni implicitement par les objets exposés, ni mis en lumière par des textes qui peuvent les accompagner. La vision dominante est aujourd'hui celle selon laquelle le musée et plus précisément l'exposition concerne l'information et que l'objet n'est qu'une partie (et non plus la partie essentielle) de cette culture informationnelle. Avec cette approche, ce ne sont plus les objets en eux-mêmes qui ont de l'importance, mais bien les significations culturelles qu'ils représentent et l'imaginaire qu'ils peuvent induire. L'objet matériel devient de cette manière une partie d'un ensemble objet/information, il ne représente pas un élément physique, mais forme un tout. Si l'on envisage la scénographie en tant que langage, l'exposition se transforme alors en un élément de médiation qui, par définition, intervient en tant qu'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses, en l'occurrence les publics et le discours narratif. Ce langage est alors défini par l'association de divers éléments, certains verbaux tels que des textes, des commentaires écrits

ou sonores, et d'autres non verbaux. Ce sont alors à ces derniers que nous allons nous intéresser.

### **Multiplier les supports de transmission : rendre le message accessible**

Si l'exposition est entendue comme "texte" au sens de Jérôme Glicenstein dont sa traduction physique se fait par le langage scénographique, sa réussite réside dans le degré de compréhension qu'en ont les publics au travers de leur visite. Si le sens même de l'exposition ne découle pas tant des objets présentés comme nous avons pu l'aborder plus haut, celui-ci se manifeste dans les jeux de relations qu'ils provoquent et suscitent. Pour décrire cela, nous utilisons la notion de "médiation", nous permettant de caractériser cette mise en relation entre des objets (expôts) et des individus (visiteurs) dans un contexte donné, ici celui de l'exposition. Elle réside dans le fait de produire un lien, une relation, une interface, entre ces deux ensembles, à les mettre en quelque sorte en contact. Par la création d'un discours construit, la médiation habilite les scénographes à rendre le message accessible, elle permet "d'orienter la perception dans une direction donnée, tout en donnant des outils permettant à une certaine compréhension d'avoir lieu"<sup>40</sup>.

Pour les scénographes, tout l'enjeu repose alors sur trouver la forme scénographique la plus adaptée et ajuster la présentation de contenu relevant du savoir : "chaque média a ses propres affordances, ses propres systèmes de représentation, ses propres stratégies pour produire et organiser la connaissance"<sup>41</sup>. L'articulation de différents modes de transmission, langages et dispositifs scénographiques donne la possibilité de présenter différents points de vue

40 GLICENSTEIN, Jérôme. *L'exposition comme langage et comme dispositif*. in *L'art une histoire d'exposition*. 2009, p. 85 - 149  
Disponible à : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr>

41 JENKINS, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture : Media Education for the 21st Century*. Cambridge, 2009, p. 47

42 CHAUMIER, Serge. *De l'interprétation au centre d'interprétation*, in CHAUMIER, Serge et JACOBI, Daniel. *Exposer des idées, du musée au centre d'interprétation*. 2009, p. 57

43 ROSE, Frank. *The art of immersion : how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. New York, London, W.W. Norton and Company, 2011, p. 129

sur un même objet, une même thématique ou un contenu. On assiste alors à la création d'une dynamique d'exploration<sup>42</sup>, en d'autres termes, au développement de l'envie de découvrir la continuité narrative de l'exposition. Chacun des visiteurs est amené à s'interroger sur la suite du parcours et à se poser la question de que va-t'il se passer ensuite ?<sup>43</sup>

Au-delà de l'aspect esthétique et fonctionnel, le travail du scénographe doit avant tout agir sur la disposition pour le public à recevoir le message transmis. L'apport d'une multitude de supports et de documents de nature différente, produit un effet dans le contenu transmis, mais aussi sur l'intérêt des visiteurs. Cette multiplication des dispositifs scénographiques et leur articulation au sein de l'espace d'exposition d'une part permettent de développer la curiosité du visiteur en cassant la monotonie d'une narration qui pourrait être à première vue perçue comme homogène ; et d'autre part, met le visiteur dans de bonnes dispositions à la transmission en l'incitant à poursuivre l'exposition jusqu'au bout et surtout en maintenant une attention soutenue tout du long.

Aussi, l'engagement scénographique mis en place par le scénographe par un déploiement d'informations sur plusieurs supports de diffusion envisage le visiteur dans sa singularité. En effet, chaque visiteur est considéré individuellement dans sa sensibilité et peut alors choisir vers quels supports se tourner, choisissant alors ceux correspondant le plus à ses pratiques ou à ses intérêts. Quand la quantité d'informations joue en faveur d'une pertinence de la narration à laquelle s'ajoute des questions d'ergonomie et de lucidité pour le visiteur, on peut considérer que c'est bien en cela que le rôle du

scénographe s'affirme et entend créer par la mise en espace une médiation pertinente au regard de l'enjeu de transmission de l'exposition de société telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Nous faisons ainsi l'hypothèse que l'apport des sens au cœur de la scénographie d'exposition répond à ce besoin de maximisation de la transmission du contenu informationnel que le visiteur est supposé comprendre et acquérir au travers de sa visite. Par cette mise en espace, le visiteur construit son propre parcours en utilisant les informations mises à sa disposition sur les différents supports de la narration (nous verrons par la suite, sous quelle forme matérielle, ils s'expriment). En effet, et nous reviendrons sur ce point plus en détail au cours de notre développement de pensée, le visiteur n'est pas là pour visiter une exposition linéaire, mais plutôt une exposition à la scénographie évolutive et flexible à ses émotions. En d'autres termes, ce qu'un visiteur n'appréciera pas forcément sera peut-être une expérience de formation optimale pour un autre. Pour délivrer des scénographies à la médiation optimale, les scénographes tentent alors de s'adapter au processus d'acquisition des connaissances qui relève d'un processus individuel et internalisé d'après la théorie constructiviste<sup>44</sup>. Ainsi, la prise en compte lors de la conception scénographique des particularités émotionnelles de chacun des individus en démultipliant les expériences de visite permettrait d'être plus efficace dans la transmission du message en s'adaptant aux différences.

44 Théorie développée par Noam CHOMSKY dans les *Théories du langage, théories de l'apprentissage*. Seuil Eds, 1979, 544p

### **Exposition et éducation : du “grand public” à la prise en compte des enfants**

Nous l'avons dit précédemment, la médiation

45 Les scénographes en tant que concepteurs du dispositif expographique et les commissaires et muséographes en tant que concepteurs du contenu de l'exposition.

s'offre à mettre en forme les relations entre expôts et publics dans le cadre de l'exposition. Par les choix de médiation fait par les concepteurs<sup>45</sup>, se dessine le langage scénographique de l'exposition lui conférant son identité propre. Les différents éléments de médiation (notices, cartels, mise en espace) accompagnent et encadrent les expôts tout en apportant des précisions complémentaires. Chaque élément joue un rôle particulier, d'une part dans sa relation avec les expôts (mise en valeur, clés de compréhension, complément d'information) mais aussi avec le public, en s'adaptant à leurs singularités et en répondant à divers enjeux : informer, orienter, guider, instruire et/ou divertir.

Il est intéressant de noter que les objectifs de la médiation ont souvent évolué au cours du temps et notamment dès les premières expositions lorsque s'est posé le problème de la pluralité des publics et de la diversité des visiteurs amenant une difficulté majeure, celle de s'adresser à tous simultanément. Le rôle des musées comme lieu d'éducation non-formel à donc constater le besoin de vulgarisation des propos pour construire un discours adapté aux visiteurs tant d'un point de vue du contenu (rôle des muséographes et commissaires) que du point de vue du langage scénographique (rôle du scénographe) pour sortir d'une présentation élitiste et ouvrir le panel des visiteurs au grand public.

Si au début du XXe siècle, la culture et plus particulièrement les expositions étaient régies par les classes sociales, le niveau d'éducation et le genre, l'évolution sémantique de l'exposition en tant que média s'adresse à une nouvelle catégorie de public : le "grand public". Ce dernier émerge de l'idée de s'adresser à tous. Dans un souci de démocratisation

de l'exposition et du savoir ou dans un but purement économique, le point reste obscur, mais nous n'en débattons pas ici.

Ce qui nous intéresse, c'est l'idée que l'exposition devienne un projet de sortie, de visite en famille. Elle se conçoit d'abord comme un moment de partage, de détente et de découverte autour d'un sujet, d'une thématique. Longtemps considérée comme un acte solitaire, la visite d'exposition se transforme peu à peu en un contexte de sociabilité intergénérationnelle : l'enfant devient ainsi moteur d'une intention de visite, dimension mise en avant par Anne Jonchéry<sup>46</sup>. Le scénographe est alors dans l'obligation d'intégrer cet enjeu dans la conception du parcours de l'exposition, mais aussi dans sa matérialité dans le sens où l'enfant doit pouvoir accéder aux contenus (au sens physique du terme, l'accès à la compréhension du propos relève lui du travail des muséographes et commissaire pour adapter le discours à un jeune public). Au cours de mes diverses expériences professionnelles en tant que scénographe, j'ai pu être, à plusieurs reprises, confrontée à cette problématique.

46 JONCHÉRY, Anne. *Se rendre au musée en famille*. in La lettre de L'OCIM n°115, 2008, 12 p.  
Disponible à : <https://doc.ocim.fr/LO/L0115/PP.4-14.pdf>



Fil rouge : parcours enfant  
Celtique ?  
© VINCENT MICHEL

Je pourrais citer comme exemple pour expliciter mes propos, le cas de la conception d'une exposition pour les Champs-Libre de Rennes autour de la culture

47 Exposition temporaire *Celtique* ?, à voir du 18 mars au 4 décembre 2022 au Musée de Bretagne, Les Champs-Libre, Rennes. Les propos de l'exposition révèlent les liens complexes entre la culture celte et l'histoire de la Bretagne, entre connaissances archéologiques, historiques et idées reçues déconstruites.

48 Entendre scénographes et muséographes.

celtique de la Bretagne<sup>47</sup>. Au sein de ces espaces, la scénographie se déploie selon deux langages spécifiques : un premier destiné aux visiteurs adultes et un second adapté à une catégorie de public plus jeune : les enfants. Dans l'optique d'adapter l'espace de l'exposition à cette catégorie de visiteur, nous avons conçu un parcours nommé "fil rouge" signifié dans l'espace au moyen de pastilles rouges conduisant à des dispositifs installés à hauteur réduite. L'enfant est alors libre de suivre le parcours qui lui est destiné tout en suivant l'avancé des adultes l'accompagnant.

La prise en compte de l'expérience des visiteurs par les concepteurs<sup>48</sup> marque le passage d'une présentation formelle centrée avant tout sur l'objet à une mise en espace riche en stimuli et donc éminemment sensible. De ce fait, la mise en place d'expositions scénographiées telles qu'on les connaît aujourd'hui, semble traduire une intuition des concepteurs quant à l'efficacité de transmission de ces expositions sensibles. Autrement dit, les scénographes cherchent à atteindre le visiteur au-delà de l'intellect par l'apport des sens. Cette prise de conscience de l'importance d'une expérience sensible et affective, au-delà d'une expérience simplement esthétique et cognitive, ne découle-t-elle pas de l'évolution des attentes du grand public face aux expositions ? Et c'est justement sur ce dernier point que nous allons maintenant nous pencher, en interrogeant la place de l'affectif dans l'expérience de l'exposition de société et son impact dans le processus d'apprentissage.



## B | LA PLACE DE L’AFFECTIF DANS LES ATTENTES ET DANS LA RÉCEPTION DE L’EXPOSITION

Au cours de cette partie, nous aborderons la place de l’affectif dans l’exposition de société, dans un premier temps du point de vue du visiteur, du public et notamment dans ses attentes vis-à-vis de « l’exposition ». Nous ferons l’hypothèse que la recherche d’expériences et de sensations, véritable enjeu contemporain, n’est pas pour rien dans l’évolution des pratiques scénographiques. Puis ces questionnements sur la recherche permanente de l’expérience, nous amènerons à investiguer le domaine de la psychologie en nous interrogeant sur la place des émotions dans l’apprentissage.

### 1. | La recherche permanente de l’expérience

Suite aux Rencontres Nationales Culture et Innovations, le Club Innovation Culture (CLIC), organisateur de l’événement affirmait que “l’analyse des 250 articles publiés sur le site du CLIC France en 2014 faisait ressortir “expérience” comme mot-clé, symbole d’une visite qui évolue et qui transforme le visiteur en visit-acteur”<sup>49</sup>. On pourrait initialement imaginer que le visiteur poussant la porte d’une exposition de société, qu’elle soit rattachée à un

49 Informations tirées de l’article, *Une expérience ou rien ? Qu’est ce qui motive les publics culturels ?* rédigé par Cyril LECLERC en 2015  
Disponible à : <https://culture-communication.fr/fr/une-experience-ou-rien>

musée ou indépendante de toute institution muséale, constitue un acte intellectuel. Or, les diverses études sur la place des publics nous permettent de constater combien la visite d'une exposition ne relève pas d'une occasion d'apprentissage manifeste, mais constitue plus une expérience de découverte. L'hypothèse que nous formulons étant alors que le visiteur ne vient non pas dans l'optique première d'une prise de conscience sur un sujet ou dans l'intention de se cultiver, mais est attiré par l'idée d'une expérience sensorielle, personnelle ou collective sur une thématique. De ce fait, l'extension de ce principe à la pratique scénographique de l'exposition nous conduit à penser que c'est à cet enjeu précis que répond l'apport du sensoriel dans la scénographie d'exposition de société.

Le public semble ainsi chercher dans l'exposition, une expérience à vivre pleinement. Au-delà de ce premier constat, de quelle manière peut-on caractériser ce terme d'expérience de visite ? Comment le définir et comment l'appréhender ? Quel impact a-t-elle dans les attentes et la satisfaction du public ? Comment s'est engendré ce glissement sémantique entre la "visite d'exposition" et ce qu'est "l'expérience de visite" ?

### **De la visite de musée à l'expérience de visite : apparition d'un terme**

Les réflexions de Hegel, faisant suite à celles de Kant, portent sur les enjeux philosophiques du nouveau concept d'expérience. Ce qu'il dit au chapitre trois de l'Encyclopédie nous apprend :

“que le percevoir parte de l'observation du matériau sensible, il n'en reste pourtant pas à celle-ci - il

ne se borne pas à sentir des odeurs, à savourer, à voir, à entendre et à toucher -, mais il progresse nécessairement jusqu'à mettre le sensible en relations avec un universel non immédiatement observable, à connaître chaque réalité isolée comme quelque chose qui inclut en soi-même une connexion - par exemple en rassemblant dans la force toutes ses extériorisations -, et à rechercher les relations et médiations qui existent entre les choses singulières. Tandis donc que la conscience simplement sensible ne fait qu'indiquer les choses - c'est-à-dire les montre simplement en leur immédiateté -, par contre, le percevoir saisit la connexion des choses, fait voir que, si ces circonstances-ci sont données, il s'ensuit ceci, et commence ainsi à démontrer les choses comme vraies. C'est à ce niveau que se situe l'expérience. Il faut que tout soit expérimenté"<sup>50</sup>.

50 HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Encyclopédie, III - Philosophie de l'esprit*, § 420  
Disponible à : <https://www.cambridge.org/hegel/philosophiedelesprit>

On note l'apparition du terme d'expérience pour parler du temps de la découverte, de la visite d'une exposition depuis les années 2000 en France<sup>51</sup>. Lors d'une conférence sur cette notion, François Julien met en avant la dualité qui existe dans ce terme dans les mots utilisés à l'étranger pour désigner l'expérience. En allemand d'une part, il relève et dissocie *Erlebnis* signifiant vécu, qui se construit au cours de la vie et *Erfahrung* désignant l'apprentissage, le cheminement vers la connaissance. De la même façon en anglais, *experiment* est défini par Karl Popper comme désignant l'expérience réalisée pour vérifier, démontrer une théorie alors que *experience* représente ce que nous accumulons en nous au cours de notre vie, que ce soit de manière consciente ou non. Ainsi, ces deux sens s'articulent au sein du même vocable dans la langue française. De ce fait, l'utilisation du terme d'expérience pour désigner le temps de la visite engage une opposition et marque une rupture

51 Aux États-Unis le terme est utilisé dans sa traduction dès les années 1980.

52 Dans une étude réalisée par Anne Jonchéry en 2010, portant sur des enfants français âgés de 8 à 11 ans, la plupart considère que "l'inanimé" est une caractéristique inhérente au musée et trouve qu'ils peuvent parfois se révéler "ennuyeux" et "fatigants".

53 SCHAEFFER, Jean Marie. *L'expérience esthétique*. Paris, Gallimard coll, 2015, 366 p.

Il définit l'expérience comme "Une expérience humaine de base, précisément une expérience attentionnelle explorant nos ressources cognitives et émotives, mais les infléchissant d'une manière caractéristique. Celle-ci se réalise sous la forme d'un vécu cognitif et affectif."

54 CLOUGH Patricia, HALLEY Jean. *The affective turn : theorizing the social*. Durham, Duke university Press, 2007

55 LEMMINGS David, BROOKS Ann. *The emotional turn in the humanities and social science*. in *Emotions and Social Change : Historical and Sociological Perspectives*, Londres, 2014, p3-18

56 Définition 3 tirée de la *Troisième partie de l'origine et de la nature des affects*. écrit par Baruch SPINOZA en 1977.

Disponible à : [http://spinozaetnous.org/wiki/%C3%89thique\\_III#D.C3.A9finitions](http://spinozaetnous.org/wiki/%C3%89thique_III#D.C3.A9finitions)

entre la vision du musée comme un espace passif<sup>52</sup> et la vivacité physique et psychologique du moment que se prépare à vivre le visiteur. Par son usage, l'accent est mis sur la dimension du vécu actif : le visiteur n'est plus là pour "recevoir" passivement un savoir et jouir d'une transmission de connaissances. Sa venue en tant qu'individu au sein de l'espace d'exposition relève davantage d'une construction personnelle de sa connaissance : le public vient pour vivre une expérience au sens où le définit Jean-Marie Schaeffer<sup>53</sup>, pour se construire un bagage culturel, être acteur.

### Le public et l'expérience affective : les sens de la réception

Ce mouvement d'évolution dans l'attente des publics s'ancre en fait, dans un mouvement plus vaste des sciences humaines et sociales appelé "tournant affectif". Ce mouvement, développé par Clough et Halley<sup>54</sup> d'une part et Lemmings et Brooks<sup>55</sup> d'autre part, à partir de la théorie des affections, se caractérise par un regain d'attention pour les émotions, les sensations physique et psychologiques, l'imagination, mais également leur rôle dans la construction des expériences individuelles et collectives. Sa construction fait écho à la mise en relief de la question émotionnelle dans les préoccupations. Par ailleurs, il prend le nom de "tournant affectif" et non "émotionnel", car il aborde la question des ressentis au travers de ce que Spinoza entend comme "les affections du corps par lesquelles la puissance d'agir de ce corps même est augmentée ou diminuée"<sup>56</sup>.

Ainsi, une sortie culturelle telle que la visite d'une exposition de société serait un prétexte à

une expérience plus globale. Cette expérience de découverte permettrait alors de construire son vécu et sa compréhension globale du monde au travers d'une expérience de visite personnelle. Dans cette expérience de l'exposition, le public a le sentiment d'être acteur. Plus que déterminé à "apprendre", il est à la recherche de sens. Le parcours de l'exposition s'accompagne ainsi de réactions émotionnelles (avant : attentes, pendant : ressenti, après : souvenir) propres à chaque visiteur. De ce fait, elles permettent d'expliquer les différences de comportement et d'appréciation au niveau du public. Une étude<sup>57</sup> sur la construction d'un répertoire des indicateurs de la satisfaction des visiteurs met à jour les différentes attentes des visiteurs face à leur vision de l'exposition de société mettant en avant le plan de l'apport "culturel" de la visite face aux problématiques fonctionnelles.

57 Cette étude est à l'initiative d'une coopération entre la DMF et le Cerlis (CNRS-Paris Descartes), et ses premiers résultats ont été présentés en 2007 lors d'un colloque au Louvres Partages : Le musée, ça fait du bien.

Tableau : **Les champs d'évaluation de la satisfaction des visiteurs au musée**

<b>Fonctionnel</b>	<b>Culturel</b>
Accueil	Intérêt d'un site
Services	Intérêt des expôts
Confort	Intérêt d'un point de vue
Tarifs	Médiations
Orientation	Scénographie
Maintenance	<b>Apports de l'expérience</b>
<b>Visiteur - usager</b>	<b>Visiteur - acteur</b>

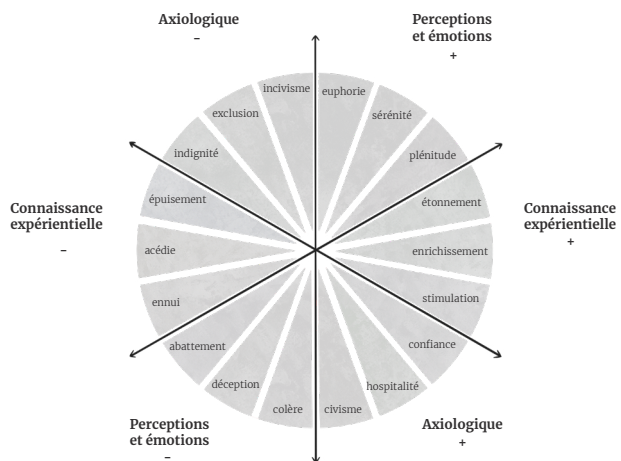
Ainsi, l'affect nous permet de questionner ce qui met en mouvement les publics, autrement dit ce qui dans une situation peut orienter leurs actions et attirer leur attention. D'un point de vue anthropologique, l'appréciation de l'expérience expographique nous impose de nous placer à une échelle individuelle de la culture dans le sens où la réception du message

58 EIDELMAN, Jacqueline, ROUSTAN, Mélanie et GOLDSTEIN, Bernadette. *La place des publics. De l'usage des études et recherches par les musées*. Musée-Mondes, La documentation française. Disponible à : <https://www.vie-publique.fr/LaPlaceDesPublics.pdf>

dépend du bagage sensible de chaque visiteur. Dans *La place des publics*<sup>58</sup>, sont mis en lumière trois univers de références de l'appréciation de l'expérience de visite. Premièrement celui de *l'univers des perceptions et émotions*, c'est-à-dire les sensations considérées d'un point de vue affectif. Deuxièmement, *l'univers de la connaissance expérimentielle*. Cette catégorie se rapporte au cognitif et au fonctionnel, elle relève ce qui advient des savoirs et de la prise d'information et traduit donc l'impact des dispositifs de médiation et outils scénographiques. Et enfin, *l'univers axiologique*, ce dernier exprime l'engagement et la réflexivité, de la relation de l'individu à lui-même et aux autres. Ainsi, par les études sur la réception des expositions, on peut observer une part positive et une négative. Ces derniers ne s'expliquent que par rapport à l'horizon d'attente du visiteur : "non seulement ce qu'il peut anticiper de ce qui l'attend, mais également son espoir d'être surpris et comblé au-delà de ce qu'il espère"<sup>59</sup>.

59 Ibid

### Graphique : Satisfaction et déception de l'expérience d'exposition



En-dehors du contexte scientifique de la psychologie, expérimentale ou descriptive, le scénographe fait

constamment appel au “vécu” des personnes, des publics, souvent contre la stérilité de la raison et notamment quand il s’agit de transmettre un message expographique. Il n’y a alors rien d’étonnant que cette notion d’expérience “vécue” ait pu jouer un rôle capital dans l’émergence d’une scénographie multi-sensorielle.

“Au monde de l’observation externe, s’oppose le monde des vécus mentaux internes du sujet. L’expérience s’est maintenant métamorphosée en vécu”. (Erlebnis)<sup>60</sup>

60 citation in GREISCH, Jean. *Les multiples sens de l’expérience et l’idée de vérité*. in Recherches de science religieuse. 2003/4, tome 91, p. 591 à 610  
Disponible à : <https://www.cairn.info/revue-recherches-de-science.page-591.htm>

### **L’exposition comme une parenthèse : une recherche hédonique**

Florence Belaën souligne que *“la volonté de faire des expositions des événements culturels et médiatiques a conduit certains musées à renouveler leurs techniques muséographiques en s’inspirant des attentes expérientielles repérées dans les autres formes médiatiques comme la recherche d’émotions, de sensations fortes, de dépaysement, d’agitation affective, de vibrations, etc.”*<sup>61</sup>

61 BELAËN, Florence. *L’analyse de l’apparition d’un nouveau genre culturel dans les musées des sciences : les expositions d’immersion*. Colloque bilatérale franco-roumain, Université de Bucarest, 2003

En effet, l’expérience culturelle selon la définition de J.M Schaeffer est décrite comme une expérience de “rupture”. Cette dernière aurait la capacité à opérer une rupture dans notre vie d’ordre cognitive mais aussi émotionnelle. Le visiteur par sa venue au sein de l’espace d’exposition est donc à la recherche d’un temps de pause. Un temps de pause qui lui fait oublier son quotidien, qui le sort de sa routine. En ce sens, plus qu’une recherche d’expérience, le public cherche à vivre une expérience hédonique. Autrement dit un moment propice au plaisir et dont le but, au-delà de construire sa connaissance, est d’en tirer le maximum de satisfaction. Par l’expérience de

l'exposition, l'individu visitant veut être impacté par des aspects multisensoriels, émotionnels, et permettant de développer leur imaginaire. Si chaque individu aborde l'expérience de visite en fonction de critères qui lui sont propres, on relève deux logiques, l'une éducative (recherche d'acquisition de connaissances) et l'autre plus expérientielle (recherche de sensations, d'émotions, d'interactions sociales).

## 2. | La place de l'émotion dans la cognition

L'objectif de ce point est de comprendre quels sont les repères fondamentaux sur la place de l'affectivité dans l'apprentissage. Nous organisons notre pensée à partir de l'entrée de la psychologie, à laquelle nous articulons celle de la pédagogie. Cette articulation conjointe constitue alors notre ancrage épistémologique pour la suite de notre réflexion. Nous nous posons la question suivante : en quoi les émotions peuvent-elles constituer un levier dans l'apprentissage et devenir un moyen d'action pour favoriser la transmission du message expographique ?

### L'être humain, un être holistique

De nombreux films, à l'image de *Her*<sup>62</sup> de Spike Jonze, ont montré que ce sont lorsque les machines commencent à avoir des émotions que l'on commençait à se questionner sur leur humanité. Les émotions seraient donc l'essence de l'être humain permettant d'une part de nous impliquer dans nos actions et d'autre part de nous motiver. Jacques Lecomte définit l'émotion comme "une réaction de l'organisme à un événement extérieur, et qui comporte des aspects physiologiques, cognitifs et comportementaux"<sup>63</sup>.

62 Sorti en 2013, le film raconte la naissance d'une histoire d'amour entre un célibataire en état de dépression suite à une rupture et d'une intelligence artificielle conçue pour s'adapter et évoluer.

63 LECOMTE, Jacques. *Les 30 notions de la psychologie*. Paris : Dunod, 2013, p.31



Les différents travaux de la psychologie cognitive éclairent le rôle indispensable des émotions dans la cognition. On peut citer comme exemple les études d'Antonio Damasio sur le sujet, bien qu'éloignées du monde de l'exposition, elles permettent de mettre en évidence la dimension émotionnelle de l'être humain. Ainsi, Damasio a étudié le cas d'un patient ayant subi une ablation d'une partie du lobe frontal et cette recherche lui a permis de comprendre en quoi les émotions jouent un rôle dans la pensée et la réflexion. Je m'explique : lors des tests, le patient présentait des facultés intellectuelles normales, or l'ablation d'une partie de ce lobe lui a fait perdre ses facultés émotionnelles. Ainsi, dans son quotidien, le patient se retrouvait à avoir beaucoup de difficultés à élaborer des choix et à prendre des décisions appropriées aux situations rencontrées. Par cette expérience, Damasio met en évidence la double dimension de l'émotion, d'une part biologique et d'autre part cognitive et c'est ce dernier point qui nous intéresse ici.

À l'exemple de ceux de Damasio, de nombreux travaux et études ont démontré l'existence de liens entre émotions et cognition. Ils donnent une étude de l'être humain dans sa globalité, dans le sens où ils s'inscrivent dans une approche holistique de la personne mettant en évidence à la fois la cognition, mais aussi et indissociablement les émotions et leur dimension biologique. Cette vision de l'Homme en tant qu'être sensible fait écho à celle du pédagogue Johann Heinrich Pestalozzi, résumé par sa triade : "tête-cœur-main"<sup>64</sup>. De même, pour Hubert Montagner, "la libération interactive des émotions et des compétences-socles facilite ou entraîne la libération des capacités à communiquer "tous azimut", la libération des processus cognitifs latents et plus généralement la libération des

64 SOËTARD, Michel. *La méthode comme anthropologie pédagogique*. In PESTALOZZI, J.H, *Écrits sur la méthode* : Volume I- Tête, cœur, main. 2008, p171-186

65 MONTAGNER, Hubert. *L'arbre enfant : une nouvelle approche du développement de l'enfant*. Paris, 2006, p. 246

66 CYRULNIK, Boris et MORIN, Edgar. *Éthique, science de l'homme et éducation*. In CHEVALLIER-GATÉ, Christelle. *La place des émotions dans l'apprentissage : vers un plaisir d'apprendre*. 2014

67 GATÉ, Jean-Pierre. *Apprentissage*. In CHEVALLIER-GATÉ, Christelle. *La place des émotions dans l'apprentissage : vers un plaisir d'apprendre*. 2014

68 Définition issue du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

69 DORTIER, Jean-François. *Le dictionnaire des sciences humaines*. Auxerre : Sciences Humaines Editions, 2004, p.479

capacités à comprendre et apprendre”<sup>65</sup>. L’auteur Boris Cyrulnik rejoint cette vision et souligne : “les structures cognitives sont alimentées et mises à feu par la relation affective et c’est elle qui donne l’envie d’explorer pour partager”<sup>66</sup>.

### L’affectivité comme composante de l’apprentissage

Si les termes de l’apprentissage ont longtemps divisé les théoriciens dans le champ de la psychopédagogie, aujourd’hui, on note que “l’apprentissage résulte bien d’une interaction qui est plus qu’une simple circulation d’informations et qui met en jeu aux prises avec le monde, le monde des objets autant que le monde des autres, un apprenant qui sait déjà toujours quelque chose et un savoir qui n’existe que parce qu’il est reconstruit”<sup>67</sup>. Au cours des trente dernières années, de nombreux professionnels s’accordent à dire que les émotions jouent un rôle clé dans le processus d’apprentissage. C’est le cas du psychologue Reinhard Pekrun, pour qui connaître les éléments cognitifs essentiels aux apprenants ne suffit pas pour pouvoir améliorer les modèles d’apprentissage. Selon lui, les émotions y jouent un rôle prépondérant et il met l’affect au centre des préoccupations. La notion d’affectivité est définie comme la faculté d’éprouver, en réponse à une action quelconque sur notre sensibilité, des sentiments ou des émotions<sup>68</sup>. Pour Dortier, l’affect qu’explore la psychologie renvoie à “un ensemble flou, composé des émotions, des passions, des sentiments et des traits de caractère”<sup>69</sup>. La psychologie distingue ainsi différents sous-domaines à cet ensemble hétéroclite : “celui des motivation (besoins, pulsions, désirs, volonté) celui de la personnalité ou des façons de se conduire (optimisme, introversion), et celui des

émotions (joie, peur, haine, etc.)”<sup>70</sup>. Mais certains vont encore plus loin sur le terrain de la recherche concernant la place des réactions émotionnelles quant à leur implication dans le processus de rétention des informations, de l’apprentissage de connaissance et de la prise de conscience. Mary Helen Immordino-Yang<sup>71</sup>, à d’ailleurs prouvé leur incidence en amont de la compréhension.

70 Ibid

71 Experte au sein du Brain and Creativity Institute à l’université de Californie du Sud.

De ce fait, l’implication des sens au sein de la scénographie d’exposition pourrait permettre, au-delà de convoquer des émotions dues à l’excitation de la découverte et de l’expérience, d’agir sur la compréhension consciente. Ainsi, ils jouent un rôle clé dans la rétention et l’application des informations transmises. L’être humain dans sa qualité d’être sensible, holistique, ressent, comprend et apprend de son environnement par les sens et par les émotions. Nous avons vu au travers de cette partie que les émotions jouent un rôle essentiel dans le processus d’apprentissage. Pour dispenser un message de façon optimale aux visiteurs, il est aujourd’hui primordial pour les scénographes de se servir de l’intelligence émotionnelle de chacun pour faciliter l’acquisition des connaissances et transmettre le message qu’il souhaite faire passer au travers de la mise en espace de l’exposition. Cette dimension est au cœur des principes scénographiques contemporains sur lesquels nous nous appuyons, en tant que scénographe, pour maximiser l’impact du message.

Rappelons-le, les expositions relèvent d’un espace de médiation traduisant spatialement le message des commissaires. La scénographie, par son évolution parallèle à celle des musées, est devenue elle-même une forme de médiation puisqu’elle travaille l’espace pour qu’il œuvre à la mise en relation des publics

et des contenus en facilitant la compréhension de ces derniers. Que peuvent alors mettre en place de façon concrète les scénographes pour améliorer la réception de leur message par les destinataires, les publics ? La dimension sensible ne serait pas tant celle de l'expérience de l'exposition en tant que mise en contact avec ce qu'elle représente, mais ce qui permet cette expérience. C'est ce que nous développerons dans la partie qui va suivre.

---





## **PARTIE II**

# **L'APPORT DE COMPOSANTS SENSIBLES MATÉRIELS : DES OUTILS DE MÉDIATION NOVATEURS**

Cette seconde partie est consacrée à notre hypothèse de travail sur les composants sensibles dit matériels. Nous nous attacherons à comprendre comment les sens permettent aux visiteurs de vivre pleinement leur expérience expographique et quelles techniques scénographiques sont utilisées pour convoquer une partie ou l'ensemble des capacités sensorielles de l'être humain. Pour ce faire, nous nous appuyerons sur diverses études de cas d'expositions de société, allant du centre d'interprétation, en passant par la Cité des sciences et de l'industrie ou encore à l'exposition itinérante, nous focalisant d'une part sur la réception et "l'objet scénographique" en tant qu'outil sensible, mais aussi sur la conception de ces expositions, le scénographe, sa posture et sa méthodologie.

Nous verrons que si les expositions et plus particulièrement leur scénographie captivent les visiteurs au moyen de perceptions sensorielles, illusions et autres environnements immersifs et oniriques, la conception scénographique a longtemps favorisé la vue comme méthode de transmission, et ce, au détriment des autres sens. Ainsi, nous nous attacherons à démontrer le développement de nouveaux langages interactifs par les scénographes faisant passer les visiteurs du rang de bénéficiaire passif à celui d'acteur de savoir.

## **A | LE RECOURS AU DESIGN SENSORIEL : LA FIN DU VISITEUR EN TANT QUE SPECTATEUR**

Comme nous avons pu le voir précédemment, l'utilisation des sens au sein de la scénographie d'exposition est en évolution constante depuis l'introduction du métier de scénographe au sein des professionnels de l'exposition. Dans l'objectif de répondre aux attentes (toujours plus élevées) du public et dans le but de mieux transmettre (ou du moins de toucher plus de personnes avec) le message de l'exposition, scénographes et muséographes s'accordent sur la conception et le développement de nouveaux dispositifs de médiation. Ces derniers que nous nommerons composants sensibles matériels ou encore "outils scénographiques" dépassent le cadre de la découverte des expôts par l'usage unique de la vue (lecture, contemplation d'objets) par la stimulation d'associations, de combinaisons d'organes sensoriels.

### **La vue : un sens de médiation historiquement assumée**

Historiquement, les expositions se sont construites autour de l'œil, favorisant une approche, une découverte et une appropriation de la culture par



le regard. Léonard de Vinci disait d'ailleurs que c'est par l'œil que la beauté de l'univers est révélée. Les espaces d'exposition et plus particulièrement les musées, en tant que garants de la pérennité des collections, ont cherché à produire un état de contemplation chez les visiteurs donnant comme transcription physique des scénographies<sup>72</sup> à la sémantique littéraire et langagière et conduisant à un visiteur passif. Nous avons pu voir précédemment les limites à cette sémantique scénographique amenant à la sacralisation des expôts, et maintenant ainsi une distance entre ces derniers, vecteur du message, et le public. Pousser la porte d'un musée, d'un lieu d'exposition revenait à signer symboliquement un contrat de bonne conduite rendant le corps passif et devant laisser place à un bouillonnement intellectuel intériorisé. Cette organisation spatiale constituait alors ce qu'on pourrait qualifier de barrière, à la fois tant physique par la mise sous vitrine des objets, interdisant tout contact direct, que symbolique dans sa limitation pour le public de toute possibilité de changer de point de vue. Si l'on admet que le cheminement effectif du visiteur est le résultat d'une interaction avec le parcours de visite et les outils scénographiques qui la composent, de ce fait, cette barrière entraîne pour le visiteur une perte d'autonomie dans son expérience de visite de l'exposition, anéantissant alors le potentiel du musée et de l'exposition en tant que transmetteur de message et de divulgation de la culture. Dans la mesure où la pédagogie de la découverte perd son sens lorsque la liberté d'exploration de l'apprenant vient à être limitée ou du moins (trop) contrainte voire forcée.

À l'heure où nous tenons ces propos, on peut considérer que la vue monopolise encore la perception

72 Désigne la mise en espace des collections d'objets, le terme de scénographie ne sera utilisé dans le cadre de l'exposition qu'à la fin du XXe siècle.

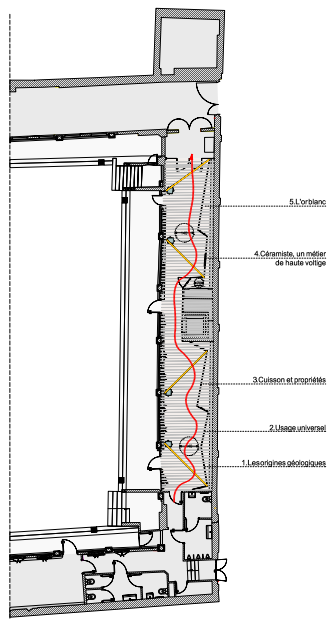
des visiteurs au sein des expositions. Le cheminement de pensée du scénographe lors de la conception de la scénographie de l'exposition en est peut-être d'ailleurs la preuve. En effet, lors de conception du plan, du parcours physique de l'exposition, le scénographe s'interroge avant tout sur ce que va voir le visiteur. Que va-t-il voir, apercevoir en premier lieu ? Que doit-il voir lors de son passage d'une salle à l'autre, et que doit-il découvrir à mesure de son avancée ? Cette liste de questions est loin d'être exhaustive, mais elle reflète la démarche de réflexion du scénographe lorsqu'il conçoit l'espace de l'exposition. Créer un effet de surprise visuel, susciter par le regard une volonté de continuer l'exposition et surtout de maintenir son attention éveillée là sont tous les enjeux et la maîtrise du scénographe. Ce point est d'ailleurs assumé, il n'est pas rare que le scénographe en fasse état dans sa note scénographique : une note décrivant et explicitant ses intentions scénographiques pour l'exposition.

73 Cette exposition, commandée par la Galerie des Arts du Feu, s'étend sur une surface de 100m<sup>2</sup> au sein de l'Aître Saint-Maclou à Rouen. Elle aborde les propriétés de la céramique, ses diverses transformations et usages, de ses origines géologiques et historiques à ses usages d'aujourd'hui en passant par son niveau microscopique.

Prenons comme exemple l'exposition *Céramique, terre précieuse*<sup>73</sup>, un exemple qui ne m'est pas inconnu puisque j'ai moi-même participé à sa conception scénographique lors de mon passage à la Fabrique Créative en janvier 2020. Le parcours de l'exposition a été pensé avec son contexte architectural, un espace s'étirant en longueur. Nous avons alors conçu une scénographie asymétrique jouant avec une trame oblique lumineuse, changeant les points de fuite et guidant le visiteur au travers des grandes étapes de l'exposition : "*Les contenus physiques, graphiques, audiovisuels et multimédias, habillent la partie droite de l'espace, se dépliant à la manière d'une feuille minérale, formant des alcôves naturelles et permettant de ne pas dévoiler l'ensemble des contenus dès l'entrée*"<sup>74</sup>. Par cette mise en espace, la scénographie de l'exposition

74 Extrait de la note scénographique écrite par l'agence en vue de la présentation du projet scénographique au groupement muséographique (me en Science).

ayant pour objectif d'informer et de sensibiliser le grand public sur ce qu'est le travail de la terre et des émaux, aborde directement la problématique du parcours et de la notion de dévoilement par le regard.



Plan d'implantation de la scénographie  
Céramique, terre précieuse  
© La Fabrique créative

Rendu 3D de l'exposition  
Céramique, terre précieuse  
© La Fabrique créative

Vue de l'exposition réalisée  
Céramique, terre précieuse  
© La Fabrique créative

Mais “peut-il être question d’autre chose que de regard”<sup>75</sup> au sein de l’espace d’exposition ? Les propos que nous tenons là ne tendent pas à faire de la vue un sens superflu à la visite d’une exposition, ou à vouloir la supprimer du panel des sens mis en exergue, mais bien à s’interroger sur la diversité des formes de la participation sensorielle des publics dans le cadre de l’exposition de société. Nous l’avons vu au cours de notre développement, une expérience, met en jeu des dimensions multi-sensorielles. Aujourd’hui, plus que son rôle de “machine à conserver et à exposer les œuvres”<sup>76</sup> comme l’écrivait Le Corbusier, les espaces d’exposition que sont les musées déplacent peu à peu leur attention des objets de collection, des expôts vers les visiteurs.

75 CASTEL, Mathilde. *L'odeur au musée : des dispositifs à la fréquence respiratoire*. Article in *La lettre de l'Occim*, n°180, 2018, p.24

76 Cité par POULOT, Dominique. *Une histoire des musées de France XVIIIe-XXe siècle*. La découverte, Paris, 2008, p.13

L'observateur fait partie de l'observation exprimait Marcel Mauss. Dans ce contexte de profondes transformations sémantiques, le statut des visiteurs à lui aussi évolué : passant de simple visiteur passif à celui de public, acteur de sa propre expérience expographique. Apparaît alors pour les scénographes et muséographes, la volonté de faire surgir dans l'espace de l'exposition un mode de transmission, de communication qui n'aurait pas tant recours au texte écrit et à la contemplation, mais celle de provoquer une réaction d'ordre émotif et sensoriel chez le visiteur. Nous développerons ici sur l'implication des publics par les émotions au sein de l'expérience scénographique d'exposition. Inscrite dans une perspective historique de continuité, l'expérience émotionnelle renaît dans une démarche contemporaine de réadaptation aux publics et à leurs attentes. Mais quelles en sont les applications concrètes ? Quels dispositifs sont mis en place pour intégrer les sens dans l'expérience de visite ? Comment sont-ils convoqués ?

### 1. | La fin du "ne pas toucher"<sup>77</sup> : le retour à une médiation tactile active.

Ce point est consacré à l'expérience tactile au sein de l'exposition. Alors que l'on nous a tous trop souvent répété des phrases de l'ordre du « on ne touche pas ! », « on touche seulement avec les yeux » ou bien encore « on garde ses mains dans ses poches » au cours de visite d'expositions, les expériences tactiles font leur réapparition au sein des espaces d'expositions et ce au-delà de l'enjeu d'accueil des publics déficients visuels (malvoyant ou aveugle) : « les voyants eux aussi ont besoin de leurs mains pour voir, pour compléter par le tact et par la prise de perception des apparences »<sup>78</sup>. Mais qu'est-ce qu'une approche

<sup>77</sup> Expression reprise à Patricia Bérubé, dans son article sur l'exposition immersive *Imagine Van Gogh* intitulé *La fin du "ne pas toucher" ? L'ère est à l'immersif dans les musées*. 2020  
Disponible à : <https://theconversation.com/la-fin-du-ne-pas-toucher-lere-est-a-limmersif-dans-les-musees-125097>

<sup>78</sup> FOCILLON, Henri. *Éloge de la main*. 1934

différente, matérielle, voire émotionnelle, des expôts en général et plus particulièrement des objets de l'exposition pourrait apporter à l'enjeu transmissif qui lui est incombée ?

Si je reviens sur la primauté de la vue au sein de l'exposition, il doit être dit que cette dernière a été remise en question au cours des années 1960 par le sociologue, philosophe et écrivain Marshall McLuhan. Étudiant les changements apportés par l'imprimerie dans le monde occidental culturel, Marshall McLuhan voit le musée comme étant un système de communication<sup>79</sup>. Cette conception a pour effet de faire basculer une dominante jusque-là visuelle de l'expérience vers un apport plus sensible, incluant un aspect de proximité décuplé, beaucoup plus tactile. Ainsi, cette démarche va progressivement investir le monde muséal se traduisant par une propagation de plus en plus vaste de la polysensorialité, d'abord concentrée sur le toucher, puis qui s'étendra progressivement sur les autres modalités de perception sensorielle.

La théorie d'une médiation tactile au sein de l'exposition comme support de la transmission interroge. Deux ouvrages<sup>80</sup> lui ont d'ailleurs été consacrés au début du XXI<sup>e</sup> siècle, invitant à reconsidérer le rôle du toucher dans les contextes muséaux et plus généralement dans celui des expositions et s'enquérant de la recherche, la compréhension et l'interaction humaine avec les objets. Comme le notent les auteurs, l'interdiction du toucher au sein des expositions n'est pas un état de fait naturel, et les visiteurs des premiers musées étaient parfois autorisés à manipuler certains objets et à expérimenter leurs qualités tactiles pouvant alors confirmer ou contredire le témoignage des yeux. Comme en témoignent Constance Classen et David

79 MCLUHAN, Marshall. *Le Musée non linéaire. Exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée*. Lyon, Aléas, 2008

80 Les deux ouvrages dont il est question sont :  
 PYE, Elisabeth. *The power of Touch : handling objects in museum and heritage context*. 2007, 262 p.  
 CHATTERJEE, Helen J. *Touch in museums : policy and practice in object handling*. 2008, 300 p.

81 CLASSEN, Constance et HOWES, David. *Le musée comme paysage sensoriel : sensibilité occidentales et artefacts indigènes*. 2006 in EDWARDS, Elizabeth, GOSDEN, Chris et PHILLIPS, Ruth B. *Sensible Objects : Colonialism, Museums and Material Culture*. Oxford : Berg, p. 199-222  
 Disponible à : [https://www.researchgate.net/Sensible\\_Objects\\_](https://www.researchgate.net/Sensible_Objects_)

Howes en racontant l'expérience, en 1702, d'une femme qui en visitant l'Ashmolean Museum d'Oxford, nota dans son journal sa surprise qu'une canne qui paraissait lourde soit en fait si légère lorsqu'elle la prit en main, comme c'était permis à l'époque<sup>81</sup>. Cette expérience intime des objets de musée a été réduite au cours du XIXe siècle et les artefacts ont été progressivement séparés des visiteurs, qui sont alors, comme nous avons pu l'évoquer plus haut, devenus un public spectateur plutôt qu'un public touchant. En soutenant que le toucher a contribué à la connaissance, à l'expérience imaginative et à la subjectivité des visiteurs du musée, Classen et Howes contestent implicitement l'opinion de Foucault et Preziosi selon laquelle le toucher n'avait aucun rôle intellectuel dans les musées au XVIIIe siècle.

### **Des besoins spécifiques, à l'amélioration de la compréhension pour tous : de l'inclusion à l'enrichissement sensoriel.**

Les dispositifs tactiles au sein de l'exposition se sont à l'origine développés dans un souci d'inclusion et d'ouverture pour tous, y compris les individus en situation de handicap et notamment dépourvu en partie ou entièrement de leurs facultés visuelles. Mais cet engagement du corps à pouvoir toucher les expôts s'est avéré être enrichissant pour les visiteurs dans leur ensemble, au regard de leur attention et de leur compréhension du discours. C'est notamment la ligne de pensée de l'association Signes de Sens<sup>82</sup>, qui voit dans le handicap un levier d'innovation et que les besoins spécifiques des personnes en situation de handicap peuvent être un point de départ à la création d'expériences utiles et bénéfiques à tous. Mais à quoi ressemblerait pour les visiteurs de pouvoir non seulement lire un panneau de texte qui explique une

82 Association active depuis 2003 (ex Conte sur tes doigts) militant en faveur d'une société plus inclusive donnant sa place à chacun. Ils travaillent notamment avec Le Louvre ou le Quai Branly sur l'adaptation de leur parcours de visite.

histoire associée à un objet, mais aussi dans un même temps pouvoir faire l'expérience d'un engagement incarné avec cet objet et ainsi se former une idée propre et/ou un lien tangible et physique avec son histoire et sa signification ?

Si je peux en tant que visiteur regarder quelque chose et me faire une idée de sa taille, de sa couleur, de sa forme, de sa luminosité et cetera, le sens de la vision sur lequel je m'appuie peut-être à la fois limité et erroné. À moins de pouvoir tenir l'objet en question entre mes mains, je ne peux pas être sûr, et encore moins apprécier ses autres caractéristiques (poids, densité, musicalité, froideur, texture de surface et cetera) me permettant de comprendre sa fonction, son utilisation ou encore son ressenti. Les espaces d'exposition se retrouvent alors face à un dilemme éthique : "Comment [...] concilier leur devoir de conservation [des expôts et plus particulièrement] des objets souvent fragiles dans des conditions optimales pour la postérité avec les besoins d'une population pour qui le toucher est si important ?"<sup>83</sup>.

### Permettre aux visiteurs de s'engager avec le discours de l'exposition par le toucher

"Plus je les regardais, plus je les étudiais, plus j'appréciais leur beauté au-delà des informations sur leur contexte. Ils étaient beaux ! Plus je les décrivais et les manipulais, plus je m'y attachais émotionnellement."

Ekpo Okpo EYO<sup>84</sup>, 1991, p. 195

Il existe deux points majeurs, mis en exergue par Sandra Dudley. Le premier qu'elle considère comme ontologique consiste à penser que l'expérience sensorielle confère aux objets un certain potentiel de

83 CASSIM, Julia. *L'expérience tactile dans les musées*. in PYE, Elisabeth. *The power of touch : handling objects in museum and heritage contexts*. 2007, p. 165

84 Ekpo Okpo Eyo (1931-2011) est décrit comme un "pilier géant des musées nigériens", il a travaillé à l'interface de l'archéologie, l'anthropologie et de l'histoire de l'art et était activement impliqué dans la gestion des musées au Nigeria.

valeur et de signification à lui-même, que le visiteur est à même de percevoir, qu'il soit conscient ou non du vécu de celui-ci et de son sens. Le deuxième point, plus concret, met en avant la réflexion créative et matérialiste engendrée par l'engagement incarné et émotionnel avec l'objet (traduit par l'action physique de le manipuler, de le toucher) et l'enrichissement qu'elle apporte à l'interprétation textuelle permettant au visiteur, au toucheur, de comprendre et de ressentir de l'empathie avec les histoires que les expôts peuvent représenter. Le toucher devient alors un moyen permettant un engagement physique direct avec le discours mis en place.

85 Scénographie de l'espace d'exposition principal, La Galerie de l'Homme, conçue et réalisée par l'agence d'architecture - scénographie Zen+dCo.

Pour s'affranchir de la barrière physique entre les visiteurs et les expôts matériels de l'exposition, les scénographes misent alors sur l'utilisation d'artefact ou de copies. À l'image du *Musée de l'Homme*<sup>85</sup> de Paris, qui par la reproduction d'objets accompagnés de dispositifs sonores rend possible la découverte de la galerie de l'Homme par le toucher et par l'écoute. Si les dispositifs ont été créés en ayant à l'esprit les besoins des publics en situation de handicap visuel, ils ponctuent le parcours de visite classique et proposent à tous les visiteurs de comprendre au-delà de leurs yeux, avec leurs mains. Ce genre de dispositifs tactiles représente la forme la plus simple que l'on puisse trouver au sein d'expositions. Reproduisant des œuvres et ou objets en trois dimensions, il s'agit la plupart du temps de moulages en résine, en plâtre voire en bronze pour de petites reproductions<sup>86</sup>. Ces artefacts, a toucher permettent de maximiser les modalités sensorielles que les visiteurs utilisent au cours de leur visite et mieux, permettent au public d'interagir avec les représentations historiques dans l'espace de la galerie.

86 C'est notamment le cas des moulages présentés dans la galerie tactile du Louvre.





Visiteur devant les reproductions à  
toucher d'ossements  
Musée de l'Homme (MNHN)  
© MUXXE

Le rapport au toucher permettrait ainsi de créer une intimité, autrement dit de créer une proximité physique directe avec le discours incarné par l'expôt et le visiteur le manipulant. Les technologies haptiques et les objets physiques de l'exposition s'articulent de manière à s'améliorer mutuellement et produisent comme une solution globale de réalité augmentée pour le visiteur sans intervention du numérique. L'interaction entre une chose physique inanimée et une personne consciente constitue les moments durant lesquels une chose matérielle est perçue et ressentie sensoriellement. Ainsi, c'est par cette interaction qui se crée que la chose en question devient proprement manifeste pour le visiteur, c'est par l'engagement objet-sujet que l'artefact matériel devient tangible et donc réel. Christopher Tilley soutient d'ailleurs cette idée, au-delà du contexte expographique, défendant que la matérialité de l'objet n'existe ni n'est perçue isolément, mais réside

87 TILLEY, Christopher. *The materiality of stone. Explorations in landscape phenomenology*. 2004, Bergs, 260 p.

88 Cet argument avait été mis en avant par Edwards Elizabeth, Gosden Chris et Phillips Ruth B, dans *Sensible Objects. Colonialism, Museums and Material Culture*. Oxford, 2006

89 Tirée de l'article *Conceptions qui ont précédé la notion de matière*. par Marcel Mauss, cité par WARNIER, Jean-Pierre. *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec ses doigts*. 1999

90 Expression reprise à André Giordan utilisée dans son article *L'agir et le faire*. Disponible à : <https://www.andregiordan.com/articles/apprendre/agirfaire.html>

dans la somme d'une relation entre les qualités de l'objet et la manière intrinsèque dont nous les vivons<sup>87</sup>. Il corrobore ainsi l'argument selon lequel il existe une profonde réciprocité entre notre appareil sensoriel et les choses matérielles<sup>88</sup>.

### Scénographier l'apprentissage par le faire : comprendre par ses mains

Selon Halbwachs, cité par Marcel Mauss, l'homme est un animal qui pense avec ses doigts, ses mains, ses pieds<sup>89</sup>. Il est vrai que Montaigne, puis Rousseau à sa suite, s'étaient déjà fait les porte-parole de l'action des "mains" pour apprendre. Dans ces Essais, l'écrivain et philosophe français défendait des pratiques permettant notamment l'éveil des enfants, d'une part par le goût de l'observation et d'autre part par l'utilisation de jeux manipulables. Emmanuel Kant théorisa par ailleurs cette idée au cours du XVIIIe siècle en faisant de l'action une des "bases de l'entendement humain"<sup>90</sup>. En effet, le toucher est un sens que l'on nomme "blocable". Autrement dit, le cerveau choisit lui-même de donner l'ordre de toucher, alors qu'il est plus difficile de ne pas regarder ou de ne pas sentir ou entendre quelqu'un ou quelque chose avant d'y être exposé. De ce fait, l'action de toucher relève d'un choix qui pénètre davantage l'esprit et est ainsi propice à la mémorisation.

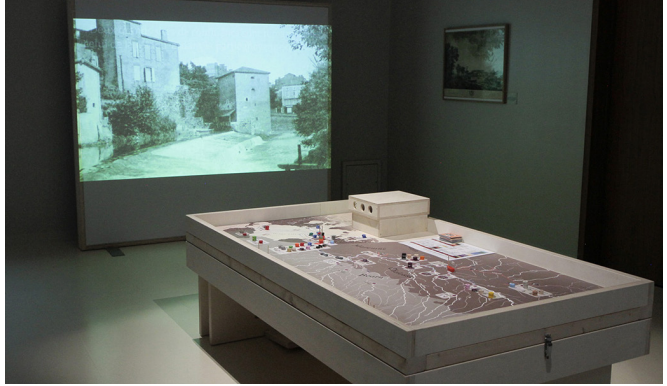
Appliqué à l'espace de l'exposition, l'apprentissage par le faire donne au scénographe la possibilité de jouer avec les éléments de la scénographie en proposant des dispositifs manipulables incitant le visiteur à agir sur son parcours de visite et le contraignant de manière implicite à prendre un temps de pause pour appréhender le discours. Prenons l'exemple de *La Cinémathèque française* de

Paris, qui au sein de sa programmation régulière *Musée Méliès, la magie du cinéma*<sup>91</sup>, intègre au parcours diverses interactions manuelles donnant au visiteur l'occasion d'agir directement sur la scénographie. L'exposition qui se développe sur deux niveaux est servie par une scénographie décomposée en deux thèmes, d'une part pour les débuts avec les ors, les velours, une couleur rouge dominante, les tapis au sol, où le visiteur est amené à manipuler divers dispositifs tels que des manivelles actionnant thaumatropes et zootropes. Ces derniers donnent alors à voir un enchaînement d'images s'animant par l'actionnement manuel du dispositif et créant un court plan séquence. Et une seconde partie dédiée au film de Méliès, dans une ambiance de tournage, de fabrication, d'atelier, de studio. Dans cet espace au sol en bois, le visiteur est invité à se mettre à la place du projecteur en manipulant un projecteur manuel : par son action, il fait défiler le film. Ainsi, le scénographe a fait le choix, non pas de passer par la rédaction pour expliquer le fonctionnement du projecteur, mais plutôt de le faire comprendre aux publics par son maniement direct.

Mais au-delà de la compréhension plus large acquise grâce à la manipulation d'objets, découle pour les publics une satisfaction indépendante de l'objet en lui-même ou de sa fonctionnalité, mais qui réside dans la liberté de sa prise en main et cela est d'autant plus certain avec le jeune public. Il est incontestable de dire que les enfants ont tout le temps envie de toucher. Car contrairement aux adultes, chez les enfants, le toucher est un sens prioritaire, qui prime sur la vue. Une expérience réalisée dans un musée à d'ailleurs montré qu'une visite où les enfants sont invités à toucher et à participer activement à la visite de l'exposition est bien mieux suivie et mémorisée

91 Cette exposition se veut comme une forme de rétrospective et d'hommage à Georges Méliès, précurseur dans l'histoire du cinéma.

Vue de l'exposition  
Adour, d'eau et d'hommes  
© La Fabrique créative



Vue d'un des modules ludique  
Adour, d'eau et d'hommes  
© La Fabrique créative



Zoom sur le contenu d'un module  
Adour, d'eau et d'hommes  
© La Fabrique créative



qu'une visite où ils doivent rester physiquement passif. La prise en compte du corps au-delà de l'esprit les aide à mieux comprendre, à mieux se souvenir et favorise aussi et surtout le plaisir de la découverte.

Ce travail pour les scénographes de rendre le parcours de l'exposition ludique et vivant pour les enfants s'inscrit également dans le changement de représentation de l'enfant dans notre société contemporaine. On assiste de fait au déplacement de l'enfant passif à l'enfant-personne, c'est-à-dire en tant qu'acteur de sa vie, capable de faire des choix singuliers et d'apprendre de ses actes<sup>92</sup>.

92 À la hauteur des capacités de l'enfant selon son âge.

Apprendre par soi-même, c'est ce que nous avons voulu mettre en avant au sein de l'exposition itinérante *Adour, d'eau et d'hommes*. Cette exposition, commandée par les archives départementales des Landes, sillonne le territoire landais dans le but de mettre en avant ce cours d'eau emblématique du département et faire connaître aux plus jeunes la ressource précieuse qu'il représente. Pour ce faire, nous avons imaginé avec l'équipe de la Fabrique, un mobilier interactif, adapté au jeune public et qui permet aux visiteurs de développer leur esprit critique par le jeu. La scénographie générale de l'exposition qui se déploie au sein d'une seule pièce s'articule autour de deux modules ludiques qui aident à découvrir l'aménagement du fleuve et de son commerce. Ainsi, si pour les muséographes leur rôle a été de concevoir le contenu pédagogique du jeu, il a pour nous en tant que scénographes été question de trouver comment le mettre en forme au sein de l'espace, mais également comment l'adapter à un jeune public. Le choix retenu fut alors celui d'une table de jeu, de faible hauteur contenant cartes et pions à l'image d'un jeu de société.

93 Exposition permanente à la Cité des Sciences et de l'Industrie, Parc de la Villette, Paris, à partir du 18 septembre 2020

94 Le caractère immersif de l'exposition sera développé au cours de la partie suivante *Surprise et émerveillement : le concept de l'immersion*.

Ma visite de l'exposition *Bio-inspiré, une autre approche*<sup>93</sup> a été l'occasion d'observer le comportement des enfants et leurs interactions avec la scénographie même et les dispositifs mis en place. Le sujet de l'environnement et de notre rapport aux écosystèmes est un sujet rêvé pour imaginer une scénographie proposant des expériences sur la composition du corps humain, l'alimentation ou encore la notion d'ADN, des expériences ludiques qui permettaient de mettre les enfants en situation de pédagogie active. En effet, les enfants (et les adultes assurément) étaient invités à entrer dans cet espace rappelant celui d'un laboratoire scientifique<sup>94</sup>. À l'intérieur, la scénographie se déploie en plusieurs modules, alternant expériences scientifiques à observer et tables de manipulations. Ces dernières étaient expliquées aux visiteurs au moyen de courtes vidéos avançant au rythme des actions de l'enfant ou bien à l'aide de brefs cartels explicatifs. L'utilisation des dispositifs ainsi que leur mise en scène libre dans l'espace s'adressaient directement à l'enfant. Ainsi, les jeunes visiteurs semblaient libres d'expérimenter tel ou tel dispositif et de réaliser les manipulations, que ce soit en compagnie de leurs parents ou bien en autonomie complète.

Visiteurs manipulant un dispositif  
Bio-inspiré, une autre approche  
© Chloé Plateau



En-dehors de cette liberté d'expérimentation, la scénographie interactive et tactile présentait selon moi l'avantage d'inciter au dialogue. À plusieurs reprises, j'ai pu apercevoir un enfant aller chercher son parent par la main pour lui faire voir le résultat de son expérimentation ou bien lui poser mille et une question sur le sujet. Ainsi, elle offrait aux familles un cadre pour dialoguer autour de l'exposition, car comme l'évoque Paulette McManus, au cours d'une visite, "les gens veulent se parler, créer des rapports avec leurs compagnons et aussi avec l'auteur du texte"<sup>95</sup>.

95 MC MANUS, Paulette. *Attention ! Les visiteurs lisent vos textes dans les musées*. La lettre de l'OCIM, n°25, 1993, p. 11-17



Visiteurs manipulant les dispositifs Bio-inspirée, une autre approche  
© Chloé Plateau

Visiteurs manipulant les dispositifs Bio-inspirée, une autre approche  
© Chloé Plateau

De cette manière, ces exemples démontrent non seulement la valeur inspirante et réflexive de la manipulation dans un contexte qui est couramment celui de la retenue et de la privation de contact avec les objets exposés, mais met aussi en valeur l'expérience habilitante des visiteurs à faire avec leurs mains et à manipuler les expôts à leur "guise" et encore plus particulièrement en ce qui concerne le jeune public. Ils corroborent les aspects positifs d'interaction haptique avec les expôts et dispositifs de médiation.

## Une médiation tactile ancrée dans la “culture matérielle” : le revirement sensible actuel

Intéressons-nous maintenant à l'exposition *Très toucher*, plaçant le tactile au cœur du sujet et faisant passer la médiation tactile à un tout autre niveau, comme point de départ de la scénographie. Cette exposition itinérante conçue par l'association Apex se présente comme un parcours sensoriel entièrement interactif et ludique. Destinée au grand public, elle traite de la physiologie du toucher au travers d'une série d'expériences simples convoquant le corps du visiteur. La scénographie se déploie en neuf grands espaces qui tour à tour questionne le rapport au corps dans son ensemble et présente les différents stimuli auxquels la peau est sensible, la répartition des récepteurs en relation avec le niveau de sensibilité des différentes parties du corps, les voies sensorielles et les aires de projection et d'association impliquées dans notre perception tactile.

Dispositif de médiation tactile  
Très Toucher  
©APEX Association  
© Muséum BORDEAUX



L'exposition vise une mise en pratique sensorielle qui soit axée d'une part sur l'expérimentation personnelle, le plaisir, l'aspect émotionnel, mais aussi sur le questionnement du visiteur. Les scénographes ont conçu le parcours comme un



moment de simplicité, comme un contre-pied du monde virtuel par l'éveil constant des sens et un mode de découverte et de transmission différencié. En effet, la grande particularité de l'exposition est qu'elle se visite pieds nus. Chacun des visiteurs est amené à retirer ses chaussures afin de profiter au mieux de son expérience de visite. La scénographie n'a pas été conçue pour être vue, mais bien pour être vécue. Le message se retrouve alors au plus proche du visiteur au travers d'un contact physique direct au plus près du sujet. En explorant une interface sensible, l'exposition *Très toucher* offre une nouvelle méthode d'interprétation du contenu qui la compose. Plus qu'une représentation abstraite évoquant l'être humain et son rapport au sens, ces derniers sont utilisés comme moyens scénographiques et se retrouvent au cœur du discours (en tant que message) mais aussi dans le langage scénographique par le biais de dispositifs et d'outils.

Cette approche de la médiation tactile s'inscrit dans les recherches menées sur la culture matérielle et sur les sens l'accompagnant. En effet, la culture sensible est née du croisement de l'anthropologie des sens et des études de la culture matérielle. Le virage sensoriel au sein du milieu expographique est un des nombreux signaux de ce qu'on appelle la "révolution sensorielle" dans le domaine des sciences humaines depuis ces dernières années. Designers et chercheurs se penchent sur la question de la sensibilité toute matérielle, à l'image de Küchler<sup>96</sup> poussant la réflexion de l'incorporation d'un sensorium au sein des objets. Elle tente alors de développer des "supers tissus" dotés d'une matérialité synesthétique dans le sens où ils intègrent ni plus ni moins des fonctions sensorielles. Ainsi, les tournants sensibles et matériels révèlent une volonté pour l'être humain

96 KÜCHLER, Susanne. *Des matières qui travaillent. Une leçon pour l'anthropologie* (note de recherche), p. 125-138 cité dans MARCOUX, Jean-Sébastien et HOWES David. *Introduction à la culture sensible*. in *Anthropologie et Sociétés* vol 30 La culture sensible. n°3, 2006, p. 7-17

Disponible à : <https://id.erudit.org/iderudit/014922ar>

97 HOWES, David et MARCOUX, Jean-Sébastien. *Introduction à la culture sensible*. Anthropologie et Sociétés, vol 30, n°3, 2006, p. 7-17, p. 7  
 Disponible à : <https://www.erudit.org/fr/revues/as/2006-v30-n3-as1695/014922ar/>

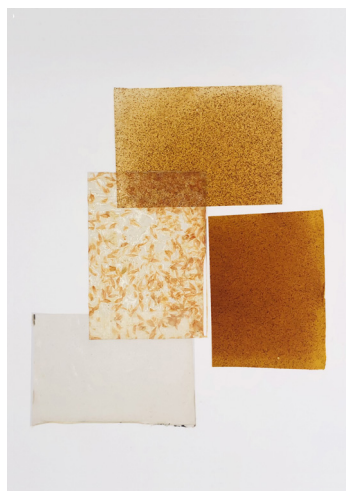
de se rapprocher de la matière : le corps, le monde physique, la matérialité. Selon les auteurs Howes et Marcoux, “le dit concept permet de souligner l’importance d’accéder au cadre matériel de la perception sensorielle du monde qui nous entoure ? Il démontre aussi la nécessité d’accéder aux sens”<sup>97</sup>.

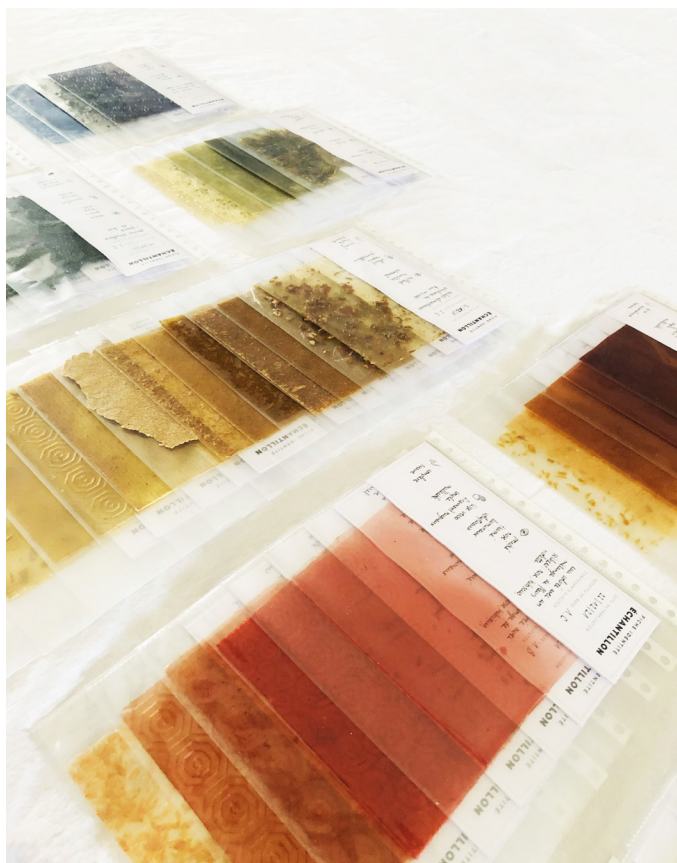
Cette démarche est à l’image de celle que j’ai pu mener au sein d’un travail de recherche autour de la matérialité du vivant. Ce questionnement sur le rapport que nous entretenons avec la matière m’a amené à développer de nouvelles matières à toucher, avec de nouvelles sensorialités et de nouvelles matérialités à explorer. Au-delà de la création et le développement d’un nouveau matériau, propre pour l’environnement et conçu uniquement à partir de matières issues du vivant, la recherche développe sur la notion d’expérience (non prise en compte avec les matériaux courants car connus). Ce travail bien qu’expérimental interroge sur les sens mobilisés et les sensations et émotions induites par la confrontation à une matière curieuse (au sens d’inédite). La recherche sur ces nouvelles plasticités et matérialités accompagne la redécouverte de l’expérience matérielle et sensorielle dans sa globalité.

Zoom sur un échantillon  
 Sensibilité plastique et matérielle du vivant  
 © Chloé Plateau



Harmonie d'échantillons  
 Sensibilité plastique et matérielle du vivant  
 © Chloé Plateau





Gamme colorée Bio-matériaux  
Sensibilité plastique et matérielle du  
vivant  
© Chloé Plateau

## 2. | La médiation sonore : un outil en développement

Sylvain Gire déclarait sur Arte radio que la question du son au sein des espaces d'exposition relevait d'un enjeu fort à prendre en compte dans la conception scénographique. Depuis maintenant quelques décennies, une véritable réflexion sonore se développe au sein du milieu expographique et la place faite à la matière sonore s'accroît. Selon nous, cet accroissement d'intérêt pour l'ouïe au sein de l'exposition découle notamment du développement des pratiques culturelles médiatiques (telles que la radio ou la télévision) intensifiant une culture de l'écoute. Quels sont les enjeux particuliers de la prise

en compte de l'ouïe dans l'expérience de visite ?  
Quels impacts la matière sonore peut-elle avoir sur la transmission du message ?

### **Le contexte sonore de l'exposition : d'une neutralité sonore aux comportements humains**

Penchons-nous dans un premier temps sur le contexte sonore des lieux d'exposition. Ici, nous nous intéressons principalement à ceux situés en intérieur (institutions muséales, centre d'interprétation et autre lieu propices à l'accueil d'une exposition), plus propice à accueillir un travail de création sonore (que ceux en extérieur).

L'espace d'exposition se retrouve généralement comme un espace "neutre" en sons, dans le sens où un travail d'isolation s'effectue avec l'extérieur : tout le paysage sonore de l'extérieur est filtré (circulation, ville, nature tels que les chants d'oiseaux). Ainsi, en pénétrant dans l'exposition, le visiteur entre dans un nouveau monde, un nouvel univers différent du quotidien duquel il provient. Cette coupure sonore quasi-nette lui permet instinctivement d'adopter une posture de réception différente : la transition est permise par l'isolation phonique (et parfois visuelle aussi) de l'espace de l'exposition. Cette neutralité sonore influe alors sur la manière dont le visiteur va réceptionner les informations qui l'entourent, mais influe également sur son comportement. On note en effet que les principales sources sonores (en-dehors des contenus diffusés, intégrés dans le langage scénographique) proviennent des visiteurs eux-mêmes, de leur présence physique et corporelle dans l'espace. "le spectateur [...] est [...] un déclencheur de son et de lumière"<sup>98</sup>.

98 O'DOHERTY, Brian. *White cube : L'espace de la galerie et son idéologie*. 2017, 197p. p. 67

Ainsi, l'espace de l'exposition est chargé de matières sonores provenant des corps qui l'habitent et pouvant entrer en conflit avec la médiation sonore conçue par le scénographe. De ce fait, on remarque l'importance de la prise en compte du public lors du processus créatif : la matière sonore ajoutée ne doit pas être trop envahissante (au risque d'être entêtante) mais ne doit pas non plus se retrouver noyée sous les sons des visiteurs.

Dans *Écoute*<sup>99</sup>, Roland Barthes distingue trois niveaux d'écoute impliquant des comportements spécifiques. Au sein de l'espace d'exposition, le visiteur se trouve majoritairement dans le second niveau d'écoute : "spécifique à l'être humain, c'est une écoute de déchiffrement, codifiée et basée sur des signes"<sup>100</sup>. Ce niveau d'écoute rejoint la perception de Salomé Voegelin pour qui l'écoute "devient un acte de création, générateur de son et de signification, et qui s'intéresse plus au décodage du sens impliqué par la matière sonore qu'à l'objet duquel elle provient"<sup>101</sup>.

### **La matière sonore comme outil : l'ouïe au service de la réception**

Les créations sonores jouent le rôle d'accompagnateur pour le visiteur, tout le long du parcours, mais aussi de lui donner un environnement sonore propice à l'observation et à la réception d'informations.

La médiation sonore peut prendre des formes variées dans la scénographie : du simple paysage sonore diffusé comme ambiance dans tout l'espace de l'exposition à la mise en place de créations plus singulières et signifiantes, émises ponctuellement à certains endroits précis du parcours.

Intéressons-nous tout d'abord à la question de

99 Chapitre de *l'Obvie et l'obtus*. Essais critiques III. Edition du Seuil, 1992, 288p. p. 218-230

100 BURCHI, Bastien. *Son et muséographie. La matière sonore au sein des lieux d'exposition*. 2018, 114 p. Disponible à : [https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSL\\_2018\\_Son\\_Burchi\\_BD.pdf](https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSL_2018_Son_Burchi_BD.pdf)

101 Ibid

l'ambiance. Cette introduction de la matière sonore au sein de scénographie provient souvent d'une volonté des scénographes de produire un espace immersif, autrement dit d'une volonté de placer le visiteur dans un espace cohérent tant visuellement qu'acoustiquement : il devient alors un "agent d'ambiance" comme outil de l'immersion (point sur lequel nous développerons dans la partie suivante).

102 Exposition Forces Spéciales présentée à l'Établissement public du musée de l'Armée.

Prenons l'exemple de l'exposition *Forces Spéciales*<sup>102</sup> dont la scénographie a été conçue par l'Atelier Maciej Fiszer. Nous nous intéressons ici au sas d'introduction de l'exposition, autrement dit, le premier espace dans lequel pénètre le visiteur. Il a été pensé comme une introduction sensible à l'exposition, dans le sens où il n'y a pas d'expôts dans l'espace, mais une préparation à la visite par l'immersion. Jeux de couleurs, de lumière, de son, l'ambiance est suggérée par ce qu'il y a voir et à entendre. Reprenant les codes des postes opérationnels, l'espace marque une coupure net avec l'extérieur de l'exposition et met le visiteur dans les conditions de visite au cœur des forces spéciales de l'armée. Le sas introductif est plongé dans la pénombre et éclairé ponctuellement par des halos de lumières vertes en référence au film *Zéro Dark Thirty*. Ici, le contenu audio est un outil complémentaire des autres outils scénographiques (lumière, graphisme). Il vient ponctuer l'espace des codes de cet univers opérationnel. "Cette dimension immersive permet au visiteur de retrouver l'esprit jeune et dynamique qu'incarnent les combattants des Forces Spéciales"<sup>103</sup>.

103 Extrait de la note d'intention écrit par l'Atelier MF pour le concours de l'exposition Forces Spéciales.

104 Dans *Penser le sensible*, François Laplantine définit l'ambiance comme "un ensemble de savoir-faire qui doivent tenir compte de l'ensemble des modalités du sensible : le visuel, l'acoustique, la thermique, le proprioceptif, les déplacements du corps, bref, la sensibilité à tout ce qui nous environne".

Ainsi, l'audio permet de créer avec les visiteurs, un temps et un espace particulier : celui de la visite. Plongé dans une ambiance (au sens dont la définit François Laplantine<sup>104</sup>), il leur est plus engageant

et accommodant d'observer et de comprendre les expôts qu'il regarde et ce qu'ils ont à lui transmettre. Les expôts scénographiés sont alors unifiés par la matière sonore, leur permettant d'appartenir à un temps et à un espace commun ajoutant une dimension supplémentaire à la perception du visiteur.

Le son permet de faire le lien entre ce qui est exposé et le public, mais également entre les expôts entre eux : si les bruits extérieurs sont vus comme perturbateurs de la *bulle-expographique*, l'ambiance sonore aussi discrète soit-elle permet en arrivant à l'oreille du visiteur de s'installer mentalement dans un espace et un temps commun aux expôts.



Plan lumière du sas introductif  
Forces Spéciales  
© HI LIGHTING

Abordons maintenant la question des dispositifs particuliers. D'un point de vue technique, il existe de nombreuses solutions pour créer de la diffusion sonore : casques individuels se portant autour du cou, douches sonores, objets parlant, cabines, alcôves d'isolement, bornes sonores ou e-dispositif d'écoute embarqué. Le son se révèle alors avoir plusieurs utilités au sein de la scénographie : au-delà de l'installer dans une ambiance propice et caractéristique de l'espace dans lequel il se trouve, il permet également d'accompagner le visiteur le temps de sa visite, mais aussi lui faire entendre des

informations concernant ce qui se trouve devant lui. Les créations sonores qui délivrent du contenu didactique sont la plupart du temps narrées (soit par une voix “ordinaire” soit au travers de la création d’un personnage, une méthode que l’on retrouve très souvent pour la création des parcours enfants) et parfois entrecoupées d’ambiance ou de musique (bien que comme le rappelle Bastien Burchi, la musique est un objet sonore particulier qu’il est difficile d’intégrer aux espaces d’exposition). Cette utilisation diverse du son que manie le scénographe permet de mélanger la didactique avec la création et la narration. Cela relève ainsi d’une méthode d’action fine pour marquer l’esprit du visiteur-auditeur et de lui faire retenir plus facilement les connaissances car transmises de manière détournée.

Prenons comme exemple, le cas de l’exposition permanente du *Musée de l’Homme de Paris*, pour laquelle nous nous étions arrêtés sur les dispositifs tactiles, mis en place au sein du parcours, lors de notre point sur l’impact du toucher sur la compréhension. Au sein du premier étage de l’exposition *La Grande Galerie de l’Évolution*, l’agence Zen+dCo<sup>105</sup> a conçu un certain nombre de bornes disséminées le long du parcours. Ces dispositifs se composent d’une table à mi-hauteur (accessible pour des enfants ou des personnes en fauteuil) sur lesquelles se trouvent des boutons permettant de lancer de courtes créations sonores (quelques minutes sur chaque bornes, disponible en trois langues : français, anglais et allemand) ainsi qu’un buste en plâtre blanc. Lorsque le visiteur actionne le bouton et enclenche la programmation sonore, le personnage se met à nous parler et narre son histoire en s’adressant directement au visiteur. Au fil de la narration, il invite également le public à toucher son buste pour





Jeunes visiteurs devant les bornes  
Grande Galerie de l'Évolution MNHN  
© MNHN-J-C Domenech



Borne audio interactive  
Grande Galerie de l'Évolution MNHN  
© Véronique Mati photographe

découvrir sa matérialité et ses spécificités. Au travers de son histoire, le personnage nous transmet des informations didactiques, en lien avec la séquence du parcours dans laquelle il se trouve. Certains des dispositifs ont été pensés avec deux conteurs, lorsque le visiteur presse le bouton, les deux bustes diffusent les informations et interagissent entre eux. Conçus de manière à faire rire le visiteur-auditeur dans le but qu'un lien puisse s'établir avec eux, le transfert des connaissances scientifiques, présentes dans le discours, en est facilité. C'est en jouant sur l'affect que la matière sonore parvient à jouer son rôle de transmission du message, sans rentrer dans un rapport scientifique direct qui pourrait s'avérer préjudiciable pour certains.

Vue projetée du salon Mosaïque  
Musée nationale de l'Histoire de  
l'Immigration  
© Atelier MF



En tant que concepteur du langage spatial de l'exposition, il est de notre fonction de penser ces dispositifs et de leur inclusion au sein du parcours. Si le contenu même du propos qu'il diffuse revient au travail de la muséographie, sa matérialité physique ainsi que sa mise en scène dans l'espace relève des compétences du scénographe. J'ai pu avoir l'occasion de plancher sur ce point, durant les mois que j'ai passés à l'Atelier Maciej Fiszer en tant que scénographe d'exposition junior, où j'ai pu travailler avec l'équipe sur la refonte du parcours permanent du *musée de l'Histoire de l'Immigration*<sup>106</sup>. L'exposition retrace l'ancienneté et la diversité des migrations en France et prend part aux différents débats qui agitent la société française à propos des immigrés et migrants d'hier et d'aujourd'hui. De ce fait, certains propos de l'exposition et notamment la séquence 1983 sur les crimes racistes, la violence policière peuvent marquer voire choquer les plus

<sup>106</sup> Le musée national de l'Histoire de l'Immigration à ouvert en 2007, il est installé au Palais de la Porte Dorée. L'exposition est aujourd'hui en pleine refonte pour investir plus en profondeur notre histoire et pour aller plus loin dans le décryptage de l'actualité et s'ouvrir à la dimension internationale des migrations. Il devrait rouvrir ses portes au printemps 2023 avec une approche et une scénographie totalement renouvelées.



jeunes. Pour éviter ça, le parti-pris scénographique pour cet espace a été de créer un univers confortable et rassurant à l'image d'un salon de la fin du 20<sup>e</sup> siècle. Au sein de ce salon Mosaïque<sup>107</sup>, les visiteurs peuvent prendre le temps de s'asseoir et écouter des extraits de l'émission Mosaïque. Le choix de l'audio s'est révélé être le médium permettant de diffuser les informations en douceur, sans contraindre le visiteur à les lire. La technique utilisée ici est un type de diffusion à mi-chemin entre la diffusion individuelle (qui correspondrait à l'utilisation d'un casque audio) et la diffusion collective (qui se rapporterait à une diffusion à l'aide d'enceintes disposées à des endroits stratégiques de l'espace). Celle que nous qualifierons de diffusion semi-collective est de plus en plus utilisée dans le milieu expographique grâce à un type de haut-parleur ultra-directif qui s'est développé depuis une vingtaine d'années. Ces derniers permettent de "diffuser un son en faisceau

107 Le nom de cet espace fait référence à l'émission *Mosaïque* diffusée sur FR3 de 1977 à 1987, une émission sur les cultures immigrées réalisant des reportages de société sur des thématiques comme la Marche pour l'égalité et contre le racisme, les violences policière ou encore la place de l'immigration dans la construction de l'Europe.

108 BURCHI, Bastien. *Son et muséographie. La matière sonore au sein des lieux d'exposition*. 2018, 114 p. Disponible à : [https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSL\\_2018\\_Son\\_Burchi\\_BD.pdf](https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2019-02/ENSL_2018_Son_Burchi_BD.pdf)

dans l'axe du haut-parleur, sur des distances qui peuvent être grandes, sans perte et avec très peu de diffusion résiduelle dans d'autres directions. [...] Ils permettent ainsi, [...] de régler les problèmes de cohabitation sonore entre les différentes sources d'une même salle en concentrant le rayon sonore sur un point de l'espace précis, ne pouvant accueillir qu'un ou deux visiteurs"<sup>108</sup>.

### L'ouïe comme source d'interactivité

À la différence de la vision par exemple, la matière sonore induit par nature une interactivité avec le visiteur-auditeur à travers l'action même d'écoute le plaçant dans une perception active impliquant de ce fait une interprétation. On trouve une simultanéité entre l'émission physique de la matière sonore, ce que diffuse le dispositif, et la perception par l'auditeur à l'origine même de l'écoute : "le son ne préexiste pas à l'audition du sujet récepteur"<sup>109</sup>. De ce fait, l'écoute relève d'un acte de création en soi, dans le sens où chaque auditeur crée sa propre matière sonore, de par sa subjectivité et sa singularité. Ces dernières vont alors dépendre de différents paramètres physiques et psychologiques tels que l'acuité auditive ou bien le placement dans l'espace et les bruits parasites. Dans de nombreuses expositions (notamment de type scientifique ou culturel) le son est utilisé par les scénographes pour cette caractéristique. Il devient alors un outil interactif permettant d'impliquer directement le visiteur dans l'acquisition des connaissances que lui offre l'exposition. Alors qu'il est constamment stimulé visuellement, nous l'avons vu, le son est perçu comme une "nouveau salutaire"<sup>110</sup> permettant au public de découvrir et d'apprendre d'une manière détournée, à travers des installations parfois originales.

109 Ibid

110 Ibid

C'est le cas notamment à la *Cité des sciences* et de l'industrie où au sein de l'exposition *Bio-inspirée, une autre approche*<sup>111</sup> sont placés des dispositifs d'écoute interactifs. À travers différents appareils, le visiteur (appartenant généralement à la catégorie jeune public) manipule et écoute les différentes pistes sonores traitant chacune d'un point spécifique de l'exposition.



111 Nous développerons plus en détail sur cette exposition dans la partie suivante consacrée au concept de l'immersion.

Visiteur utilisant un des dispositifs audio  
*Bio-inspirée, une autre approche*  
 © Chloé Plateau

L'aspect ludique des dispositifs ainsi que l'implication des jeunes visiteurs dans l'expérience d'écoute leur permettent de retenir de manière plus efficace les informations transmises. En effet, ces derniers ont été conçus comme des objets curieux presque sculpturaux. De couleur rouge, ils tranchent avec la gamme colorée assez neutre de la scénographie (blanc et gamme de gris) et de la végétation présente dans l'exposition. Le message est diffusé à travers le haut-parleur à l'esthétique d'un gramophone moderne. Le visiteur se retrouve alors doublement impliqué dans le fonctionnement du dispositif sonore, à la fois auditivement, mais aussi corporellement par la

position d'écoute qu'implique le dispositif.

Toutefois, réduire l'utilisation du son au sein de cet immense espace qu'est la Cité des sciences et de l'industrie à cette seule exposition serait dommage : le son et son interactivité sont exploités de manière très récurrente dans l'ensemble des parties de leurs collections permanentes, et renforce ainsi l'aspect ludique de la scénographie, parti pris majeur de cette institution.

Ainsi, le médium sonore peut être de nature diverse et répond à des enjeux différents selon sa fonction. La multitude de possibilités qu'il induit impose aux scénographes de repousser les limites de la création. Par son médium dématérialisé, le son semble être un composant prometteur dans la transmission du message de l'exposition, car vu par les visiteurs comme moins inabordable que la lecture de textes.

### 3. | Le nez vecteur de l'expérience d'exposition : l'odorat en scénographie

Le sens olfactif semble à bien des égards troubler le commun des mortels. Suscitant dans un même temps méfiance et fascination, il passe couramment pour un sens d'importance secondaire. En effet, si l'on juge par le très petit nombre des odeurs que l'être humain est en mesure de reconnaître et de nommer<sup>112</sup>, on note alors l'usage désuet qu'il semble faire de son nez. Quelle valeur peut bien avoir une représentation olfactive pour une civilisation de l'image ? Que se passe-t-il lorsque notre nez devient le vecteur principal de l'exposition ? Et que peut véritablement l'apport du sens olfactif dans l'accomplissement des missions expographiques ?

112 La littérature scientifique estime que le nez humain ne peut détecter que quelque 10 000 effluves mais ces chiffres tendent à être débattue par une récente étude américaine qui stipule : "notre analyse montre que la capacité humaine à faire la distinction entre les variations d'odeurs est beaucoup plus étendue que ce qui est généralement soupçonné". in AFP, *Combien d'odeurs différentes peut distinguer l'Homme ?*, La Libre, 2014, [www.lalibre.be/sciences-espace](http://www.lalibre.be/sciences-espace)

## L'odorat : bref historique

Longtemps présenté par la plupart des philosophes, des psychanalystes et moralistes comme un “sens archaïque, animal, trop lié au plaisir, inutile à la connaissance et contraire à la vie en société”<sup>113</sup>, le rôle de l'odorat a été au fil des années mis de côté et oublié. Les années 80 voient se dessiner les contours d'une scénographie dite “sensible” amorcée par Jean-Pierre Laurent, incluant d'une part le tactile, mais également l'olfactif. On s'aperçoit que les odeurs ont leur utilité, elles accompagnent chaque moment de vie et impactent notre développement, tant dans nos liens affectifs, notre sociabilité, notre sexualité, que dans nos souvenirs et nos connaissances. Depuis maintenant une vingtaine d'années, dans une époque prônant plaisir, émotion et intuition, l'odorat occupe une nouvelle place et réinvestit des domaines desquels il fut jadis exclu. On reconnaît aujourd'hui à l'odorat un pouvoir de contribution à la connaissance et au bien-être, mais au-delà de sa fonction première l'odorat prend en charge le rôle d'un “sixième sens” : celui de la connaissance intuitive. L'odeur devient alors support de reviviscence mémorielle dans le sens où elle ramène le visiteur-acteur (et non le regardeur contemplatif) à une expérience singulière.

113 LE GUÉRER, Annick. *Évolution de notre perception de l'odorat*. article in *Pollution atmosphérique* n° 234, 2017, p. 2.

## Le pouvoir de l'odorat sur l'oeuvre de mémoire : le cerveau émotionnel

À la différence des autres sens tels que la vue ou le toucher, l'action de sentir s'impose obligatoirement à chacun de nous. Là où le visiteur peut faire le choix de lire tel ou tel texte, de regarder telle animation ou encore de toucher à un dispositif, sentir relève d'une action vitale à la fois consciente et inconsciente dans le sens où elle intervient dans le schéma de la

respiration. Par définition, l'odeur est invisible et résulte d'une émanation amenant des impressions diverses (agréable, désagréable, indifférente). Elle est ainsi rendue intelligible par chacun des visiteurs, pour lui-même, en fonction de ses souvenirs odorants personnels disponibles dans sa mémoire affective au moment de sa visite de l'exposition.

Les auteurs de la psychologie sociale ont développé des méthodes permettant d'accéder au contenu et à l'organisation de la représentation, par différentes analyses langagières qui visent à faire émerger l'information sous-jacente à un discours. Appliquées aux stimuli olfactifs, elles permettent d'envisager les représentations issues du "monde des odeurs" sous un autre point de vue, comme en témoignent les travaux de recherche présentés par Céline Manetta et Isabel Urdapilleta<sup>114</sup>. En effet, la perception des odeurs, c'est-à-dire l'interprétation de la signification des stimuli olfactifs rencontrés au sein de l'environnement (dans notre cas celui de l'exposition) s'appuie sur un certain nombre de mécanismes physiologiques ainsi que sur une organisation anatomique singulière<sup>115</sup> en comparaison aux autres modalités sensorielles (tactile, visuelle, gustative, ou de l'audition). Mais alors comment cela fonctionne-t-il ? Comment les odeurs arrivent-elles à notre cerveau et quelles en sont les conséquences sur notre perception de l'information ?

Lorsque l'on fait l'action de sentir, le circuit de l'information olfactive a pour particularité de ne pas passer par le thalamus (zone en charge de réceptionner et de trier l'ensemble de nos autres perceptions sensorielles), mais de se rendre directement dans le système limbique que l'on caractérise aussi comme le "cerveau émotionnel".

114 MANETTA, Céline et URDAPILLIETA, Isabel. *Le monde des odeurs : de la perception à la représentation*. Paris, 2011

115 Pour une description détaillée des mécanismes physiologiques et cérébraux de l'odorat, voir le site du Laboratoire Neurosciences sensorielles, comportement, cognition  
Disponible à : <http://acces.ens-lyon.fr/thematiques/neurosciences/1-3-1-5-olfaction-gustation>



On peut alors considérer l'odorat comme un sens privilégié puisqu'il est le seul sens à parvenir au cerveau par un chemin quasi-direct : la perception olfactive parvient presque instantanément au cortex alors que les sensations de la vue, du toucher, du son, arrivent moins directement au système limbique. Rappelons que ce système regroupe plusieurs structures cérébrales telles que l'hippocampe, l'hypothalamus et l'amygdale qui jouent un rôle dans les émotions, l'apprentissage et la mémoire<sup>116</sup>. C'est pourquoi la perception des odeurs s'accompagne le plus souvent de réactions émotionnelles conduisant à des souvenirs. Plusieurs études ont été réalisées sur le sujet et tendent à confirmer cette hypothèse, notamment les travaux de Herz, Eliassen, Beland et Souza (2004) qui ont montré une activation significativement plus importante de l'amygdale et des régions hippocampiques pendant le rappel des souvenirs évoqués par les odeurs identifiées.

116 Bear, Mark et al. *Neurociências*. 2002

Ainsi, de nombreux travaux sur la mémoire olfactive ont mis au jour le lien privilégié entre le monde de l'odorat et celui des émotions, montrant que les odeurs suscitent des souvenirs plus émotionnels et évocateurs que ceux pouvant être générés à partir de stimuli présentés visuellement ou auditivement. Mais comment les émotions associées aux odeurs sont-elles mises en espace ? Comment les odeurs sont-elles convoquées au sein de l'espace d'exposition ?

### **Scénographie et émotions olfactives : les modes d'actions du scénographe**

On confère aujourd'hui aux odeurs un pouvoir d'action sur les individus, et ce, à leur insu, pouvant modifier leur humeur, influencer leurs décisions et leurs comportements et venant stimuler leurs

117 Termes utilisés par Mathilde CASTEL dans son projet de thèse : *Du kôdô au smell bar, analyse des dispositifs expographiques olfactifs*. Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3

capacités mentales. Ainsi, l'odorat est doté de modes d'action psychologiques singuliers pouvant être convoqués dans le contexte expographique. La question de la mise en acte olfactive est devenue une corde que les scénographes ont ajoutée à leur arc obéissant à un objectif de médiation "autonome ou humaine"<sup>117</sup> auprès des publics. Citons à titre d'exemple les brumes parfumées mises en place par Francis Kurkdjian pour l'exposition universelle de Milan en 2015.

De ce fait, l'odeur devient le support d'une projection affective du visiteur au sein de l'espace d'exposition, relevant parfois même d'un véritable choc émotionnel. Dès lors, la visite de l'exposition n'est plus indifféremment mise en mémoire lointaine, mais est retenue comme un moment où le visiteur, au contact d'un dispositif olfactif a pu éprouver l'émotion d'une reviviscence mémorielle affective. Les visiteurs s'approprient la thématique, le discours, c'est là qu'est véritablement le temps de la médiation, dans le sens où la médiation est à vivre en quelque sorte comme une maïeutique de l'esprit.

Dispositif olfactif  
La Fabrique à souvenirs  
© Chloé Plateau



Prenons l'exemple des dispositifs mis en place au Centre d'interprétation La fabrique à souvenir<sup>118</sup>, au sein de ces espaces, l'office du tourisme du Gers à

118 Montréal du Gers

souhaiter mettre en place une expérience de la région à travers les sens afin de préparer les touristes à leur découverte du territoire et à partager leur savoir avec les visiteurs.



Zoom sur les cartes  
La Fabrique à souvenirs  
© Chloé Plateau

Zoom sur les fioles odorantes  
La Fabrique à souvenirs  
© Chloé Plateau

Plusieurs dimensions sensorielles sont ici mises en espace, mais celle qui nous intéresse est celle faisant appel à l'odorat. Conçu sous la forme de mallettes thématiques, ce dispositif contient des éléments à sentir ainsi que des cartes sous forme de quizz, permettant de trouver quels sont les arômes correspondant aux vins du Gers. Pour la partie odorante, les scénographes ont fait le choix de fioles en verre avec des bouchons à vis, le visiteur est amené à dévisser le bouchon pour pouvoir sentir le contenu de la fiole. Chacune est associée à un numéro et possède une carte correspondante. De ce fait, le public est conduit à sentir les différentes fragrances et à lire la carte qui lui est attribuée afin d'obtenir un indice sur ce qu'il a senti. Lorsqu'il retourne la carte, le nom de l'élément odorant est révélé et lui est attribué une application comme par exemple : "arôme typique des vins des Côtes de Gascogne". Ainsi, l'odeur offre au visiteur la possibilité de se projeter personnellement dans le contenu de l'exposition et à l'inverse, elle permet également la projection du contenu au cœur du quotidien à venir du visiteur. De ce fait, elle forme une relation mutuelle entre l'exposition et son public de manière pérenne.

119 DAVALLON, Jean. *Le musée est-il vraiment un média ?* Publics & Musées, n°2, 1992, p 113  
 Disponible à : [https://www.persee.fr/doc/pumus\\_1164-5385\\_1992\\_num\\_2\\_1\\_1017](https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017)

120 DESJARDINS, Marie-Laure. *L'odeur encensée*. Art & Olfaction, Arts Hebdo Média, 2016  
 Disponible à : <https://www.artshebdomedias.com/article/050216-art-olfaction-odeur-encensee/>

121 Agence Projectiles : <https://www.projectiles.net/fr/le-grand-musee-du-parfum/>

122 Ibid

L'odeur devient un paramètre d'une réalité augmentée, où chaque visiteur la rend intelligible pour lui-même en fonction des souvenirs odorants disponibles dans sa mémoire affective au moment de la visite. Puisque qu'aucun individu n'est génétiquement conçu de la même manière, chacun sent à sa manière. De même qu'une personne n'appréhende jamais une odeur de façon identique et dans les mêmes dispositions la première et la seconde fois ainsi l'expérience olfactive se révèle fatalement toujours nouvelle. De ce fait, l'odeur s'inscrit comme un prolongement extrême de la muséologie de point de vue développée par Davallon<sup>119</sup> et devient le support d'une projection affective pour le visiteur. À ce propos, Julie C. Fortier dit que "pour sentir, les gens ferment souvent les yeux, comme pour voir à l'intérieur d'eux-mêmes"<sup>120</sup>, ce qui ne manque pas de nous rappeler que le cadre des expositions est historiquement construit autour de l'œil.

*Le Grand musée du parfum*, ouvert à Paris en 2016, s'appuie sur une stratégie reposant uniquement sur la proposition de dispositifs olfactifs. En effet, comme le soulignent les scénographes de l'agence Projectiles : "la dimension poly-sensorielle du parfum convoque une médiation inédite dans le monde de l'expographie"<sup>121</sup>. Nous nous intéressons ici à l'installation *Jardin des senteurs* réalisée pour l'exposition permanente du musée. Cette installation se présente sous la forme de fleurs géantes dépassant largement la taille humaine, dans des formes voluptueuses et organiques rappelant celles des fleurs d'un jardin : "l'esprit du parfum convoque de manière intuitive des formes fluides"<sup>122</sup>. Pièce majeure du parcours, elle présente un caractère insolite convoquant la mémoire olfactive des visiteurs. Équipées de détecteurs de mouvements,



Le Jardin des senteurs  
Grand musée du parfum  
© Elodie D



Le Jardin des senteurs  
Grand musée du parfum  
© Scentsy



Zoom sur le Jardin des senteurs  
Grand musée du parfum  
© Projectiles

les fleurs composent une constellation de sources de senteurs disséminées. Le visiteur en faisant l'action de passer la main devant, active la diffusion d'une odeur relative à l'image qui se révèle au cœur de la fleur. Ainsi, l'espace se révèle ludique et interactif invitant les visiteurs à créer leur propre parcours.

S'il existe bien d'autre façon d'amener l'olfactif dans l'espace d'exposition, au moyen notamment de la diffusion sèche ou bien humide, leur application n'est aujourd'hui pas encore développée dans le secteur de l'exposition de société et leur usage est pour le moment réservé aux seules exposition d'arts à l'image de la visite *Des effluves et des oeuvres* proposée au Musée d'Orsay où les visiteurs sont amenés à sentir des molécules de synthèse en relation avec les oeuvres telle qu'une molécule appelée damascone<sup>123</sup> devant le tableau *Pommes et oranges* (1899) de Paul Cézanne.

123 La molécule peut être assimilée à une odeur de fruits caramélisés

Enfin, penser les odeurs dans l'exposition soulève successivement la question de leur contrôle au sein de l'espace et par prolongement des moyens d'effectivité. Ainsi, la singularité du médium olfactif ouvre la voie à des perspectives d'action scénographiques inédites, reste à développer plus en détail la technologie des dispositifs qui lui sont afférents, car ils ne permettent aujourd'hui encore qu'une étroite gamme d'applications.

#### 4. | La médiation gustative : territoire de découverte et d'expérimentation

Partant du concept formulé par Antoine Hennion autour d'une "pragmatique du goût", selon laquelle "c'est l'idée de médiation : les moyens mêmes qu'on se donne pour saisir l'objet [...] font partie des effets qu'il peut produire"<sup>124</sup>. Ce point nous invite à nous

124 HENNION, Antoine. *Une sociologie des attachements. D'une sociologie de la culture à une pragmatique de l'amateur.* in *Société* n°85, 2004, p. 9-23, p.12

interroger sur la façon dont les saveurs servent la scénographie dans le cadre de la transmission du message expographique. Autrement dit, en quoi le goût et les saveurs servent-ils la médiation culturelle ? Quel est l'impact du gustatif sur la transmission du message expographique ? Dans quelle mesure la scénographie peut-elle convoquer l'expérience gustative au sein de l'espace d'exposition ?

Aujourd'hui, le goût se révèle être la dimension gustative la moins sollicitée dans le milieu culturel et plus particulièrement dans celui des expositions. Or, selon nous, la médiation gustative, si expérimentale soit elle, relève d'une approche savoureuse du savoir et trouve son intérêt selon deux axes que nous développerons ici. Le premier traitant de la relation à l'intime qu'entraîne l'acte de goûter et le second de la dimension sociale qu'elle incombe. En effet, le gustatif relève d'une forme de médiation tant individuelle que collective dans le sens où elle repose sur une expérience sensorielle personnelle du *goûteur*, mais amène à un partage des ressentis avec autrui.

### **Une médiation de l'intime : pour un message au plus près du visiteur**

Bien que comme nous l'ayons vu tout du long de ce chapitre, les médiations synesthésiques sont de plus en plus courantes au sein de la scénographie, le goût demeure le sens le plus boudé. On peut comprendre cette démarche dans le sens où l'apport du goût au sein de la scénographie défit de fait l'interdiction muséale de manger au sein des espaces d'exposition. Néanmoins, il n'est pas rare de trouver un restaurant au sein même de l'institution offrant parfois même des propositions culinaires liée à la programmation

125 DUPUY, Anne. *Regard(s) "sur" et "par" l'alimentation pour renverser et comprendre comment sont renversés les rapports de générations : l'exemple de la socialisation alimentaire inversée*. in EFG n°20, 2014, p. 79-108  
 Disponible à : <https://id.erudit.org/iderudit/1025331ar>

expographique. Citons notamment le restaurant-salon de thé Méert du musée d'art et d'industrie de Roubaix, La Piscine.

Car la médiation gustative impose aux visiteurs de s'engager physiquement dans le propos par l'ingestion d'aliments de même que par le ressenti. De ce fait, le gustatif relève de l'intime : "expérimentation et transmission sont deux invariants du comportement alimentaire au coeur de la construction du système culinaire [...] et au coeur de ce qui se joue chez chaque mangeur"<sup>125</sup>. L'association Apex a d'ailleurs conçu une exposition dédiée à l'expérimentation gustative personnelle : l'exposition *À tous les goûts*. La scénographie repose sur un parcours tracé sur une chronologie de dégustation via une quarantaine d'expériences gustatives et d'échantillons à mettre en bouche.

Module gustatif  
 À tous les goûts  
 © APEX Association



Ici, le gustatif est une des manières utilisé pour manifester un lien direct entre l'exposition et les visiteurs, impliquant des émotions. Le parti-pris de l'exposition et de sa mise en espace repose sur l'objectif de faire comprendre la richesse des différences interindividuelles au travers de l'acte gustatif.



À l'Alimentarium de Vevey, la dimension gustative est valorisée pour le sens qu'elle permet d'apporter à l'exposition et non pour parler des collections du musée. Si elle n'est pas présente directement au sein de la scénographie de l'exposition, elle s'inscrit au sein même de la démarche des concepteurs (scénographes et muséographes).

Si l'alimentation est un thème universel dans le sens où elle touche à la vie quotidienne publique et privée de chacun d'entre nous, c'est aussi un thème comportant beaucoup de phénomènes abstraits et difficiles à visualiser. Par cette complexité, il est nécessaire de recourir à des moyens divers et à une large variété des modes de médiation pour permettre une bonne vulgarisation des propos. Quoi de mieux que de faire goûter un aliment pour mieux en parler ? Ainsi, le dispositif de médiation gustative tend à construire une relation sensible, sensorielle, accompagnant les autres sens de la médiation. Le message de l'exposition se transmet par la participation active du visiteur qui culmine avec l'acte de goûter.

### **Les composants sensibles du goût : une ouverture au “partage des savoirs”**

En partant du constat que les composants sensibles gustatifs ne sont pas tant là pour donner à manger que de développer l'imaginaire et de pousser à exprimer des émotions, nous faisons l'hypothèse que l'apport d'une dimension gustative dans la scénographie d'exposition permet une invitation au dialogue menant à une construction de sens. Car au-delà de l'acte de goûter, si le gustatif engage physiquement le visiteur, n'incite-t-il pas de la sorte à réagir, et notamment à interagir par la parole ?

En effet, la dimension commensale, autrement dit l'acte de partager la nourriture avec quelqu'un induit intuitivement l'idée de partage, et aussi d'échange verbal. À la différence d'autres médiations sensorielles que nous avons pu évoquer précédemment, le gustatif touche au social. Sa mise en scène au sein de l'espace d'exposition crée un temps de convivialité et d'échanges autour du discours. En effet, le partage d'aliment n'est autre qu'un constituant de la base de la socialisation dans notre société. L'alimentation est l'un des rares modes de socialisation et de transmission commun et finalement où toutes les générations se rencontrent. Le gustatif serait-il alors le sens permettant de toucher le plus large public générationnel ? Des phénomènes de socialisation ont notamment été observés chez les publics scolaires en visite au *Château Royal de Blois*. Grâce à des dépliants disponibles à l'entrée du musée, les enfants découvrent les expôts selon un point de vue original : celui du goût. Accompagnés par un intervenant durant la visite, le groupe découvre au fil du parcours diverses surprises gustatives à mettre en bouche. Ainsi, tout le dispositif lié au goût et diversement intégré à la scénographie est basé sur une co-construction de sens et de connaissance se basant d'une part sur l'expérience sensorielle des enfants et d'autre part sur la parole. Puisque en effet, l'expérience s'est révélée précieuse dans la création d'échanges verbaux, d'abord chez les enfants entre eux, puis avec l'intervenant dans un deuxième temps. Ainsi, l'apport du gustatif au sein de la scénographie est constitutive d'une forme de "partage des savoirs".

Une lecture attentive des diverses applications à l'espace expographique, de la médiation gustative nous montre qu'à ce jour, sa mise en place réside principalement dans une production parallèle à celle

de l'exposition. On peut citer en outre, les ateliers de confection alimentaire autour de la banane dans l'exposition *Extra ordinaire Banane*<sup>126</sup> conçue par le musée Portuaire de Dunkerque ou encore les ateliers parallèles proposés au musée archéologique de Jublain dans le cadre de la découverte des saveurs de l'antiquité.

126 L'exposition fût présentée à Dunkerque d'avril 2016 à février 2017 puis est partie en itinérance notamment à Nantes puis en Guadeloupe et en Martinique.



Atelier dégustation autour de la banane  
Extra ordinaire Banane  
© LaBananeInfo



Atelier dégustation autour de la banane  
Extra ordinaire Banane  
© LaBananeInfo

Mettant à part le degré purement sémiotique, la spécificité de la médiation gustative demeure dans les actions et réactions émanant des publics. Car comme le définit Emmanuelle Lambert en la catégorisant de “muséologie de l’acte”, la médiation gustative s’inscrit dans le domaine des médiation fondé

127 LAMBERT, Emmanuelle. *Musées, multimédias et dispositifs d'interaction à l'œuvre. La médiation en actes*. 2006, Th. doct : sciences de l'information et de la communication : Université Toulouse-Le-Mirail.

128 AUDET, Liliane et RENOUX, Christelle. *Les visites sensorielles, une autre façon d'appréhender l'art*. Article Nectart, n°4, 2017, p.101

129 MACDONALD, Sharon. *Un nouveau "corps des visiteurs" : musées et changements culturels*. in Publics & Musées, n°3, 1993, p. 18

sur l'action et la participation du public de par sa dimension sensorielle, praxique et expérientielle<sup>127</sup>. Ainsi, la médiation gustative ouvre de nouvelles voies pour l'appropriation du savoir et de la connaissance.

Grâce à l'ensemble de ces dispositifs, le visiteur est encouragé à s'attarder et à circuler entre les expôts pour s'approprier l'espace et ainsi à entrer plus aisément en relation sensible avec ce qui est exposé. On assiste alors à une prise de conscience de l'exposition en tant que lieu en soi ayant un système d'expression inscrit dans l'espace. "L'intérêt du visiteur ne se porte plus sur l'objet lui-même, mais sur la relation qu'il entretient avec lui"<sup>128</sup>. Présent physiquement au sein de l'espace d'exposition scénographié, les individus composant le public sont naturellement conduits à une lecture sensorielle. "Le visiteur ne peut apprécier correctement un grand nombre d'expôts que s'il est actif, que s'il prend l'initiative de profiter des possibilités "interactives" offertes dans l'exposition"<sup>129</sup>.

Passer par les sens permettait donc une meilleure proximité avec les expôts et donc avec le discours narratif de l'exposition. Si cette conclusion est vraie, il ne suffit pas de mettre de l'odeur, du son, du toucher pour que la scénographie "marche", pour que le discours expographique passe. Ce dialogue nous à permis de convenir que les sens, ou l'expérience sensible de l'exposition, était un réel bon outil impactant la réception du message de l'exposition par les visiteurs, mais ne constituait pas une fin en soi. En effet, il ne faut pas que ces outils de médiation soient utilisés pour masquer un manque de fonds à l'exposition ou deviennent des outils marketing faisant alors du musée non plus un lieu de culture, mais bien de consommation.

## **B | SURPRISE ET ÉMERVEILLEMENT : LE CONCEPT DE L'IMMERSION**

Si l'espace d'exposition a évolué au cours des années 1980 et 1990, notamment par l'intégration de l'interactivité dans la pratique muséale conduisant à la modification des modes de transmission de l'information, la pratique s'intéresse aujourd'hui au concept d'immersion. Cette dernière est une pratique dont l'usage est de plus en plus courant en muséologie et dans l'élaboration du concept scénographique. Son apport permet au visiteur de percevoir l'information de sa propre vision, autrement dit elle lui permet de centrer la perception de l'information véhiculée sur son individualité au travers de la stimulation de l'ensemble de ses sens.

### **1. | L'immersion : un outil aux avantages pédagogique**

De manière générale, l'immersion mobilise les sensations et les émotions du visiteur, en le plaçant dans une position centrale face au dispositif. Comme nous avons pu le voir plus haut, en définissant l'immersion, celle-ci doit donner le sentiment au visiteur d'être dans un environnement différent de son environnement initial. Par sa capacité à impliquer les publics, elle crée réactions et ressenti personnel.

130 Ces trois fonctions fondamentales ont été mises en avant par Valentin Labelle dans *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*. Sciences de l'information et de la communication, 2017, Disponible sur : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513/document>

131 Les cinq sens connus doivent leur définition à Aristote qui les a catégorisés dans son traité *De Anima* (De l'âme) : la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût. Mais les scientifiques admettent aujourd'hui quatre nouveaux sens encore méconnus, à savoir : la proprioception, l'équibriocception, la thermoception et la nociception.

132 Dans son article *Mémoire et apprentissage. Le cerveau à tous les niveaux*. Bruno Dubuc définit l'apprentissage comme "désignant un processus qui va modifier un comportement ultérieur" et la mémoire comme "notre capacité de se rappeler des expériences passées". La mémoire n'est donc "rien d'autre que la trace qui reste d'un apprentissage". Disponible à : [https://lecerveau.mcgill.ca/flash/d/d\\_07/d\\_07\\_p/d\\_07\\_p\\_tra/d\\_07\\_p\\_tra.html](https://lecerveau.mcgill.ca/flash/d/d_07/d_07_p/d_07_p_tra/d_07_p_tra.html)

Ainsi, la réussite de l'outil immersif reposerait sur trois fonctions fondamentales<sup>130</sup> :

D'une part de la prise en compte de l'ensemble des sens<sup>131</sup> du visiteur, dans l'optique de le plonger dans un environnement le plus "crédible" possible. Le public doit pouvoir croire à ce qu'il ressent pour pouvoir en tirer quelque chose.

D'autre part des émotions procurées, dans le sens où elles font le lien avec l'environnement extérieur à l'exposition et sont un moyen de communication entre l'espace scénographié et l'individu. Aussi, leur convocation permet une perte de distance critique favorisant le contact avec l'objet.

Enfin, l'immersion repose en grande partie sur l'engagement du visiteur, en le positionnant en tant qu'acteur de ses découvertes et apprentissages. En effet, la participation corporelle est un facteur facilitant le sentiment d'immersion et induit les deux points précédents.

Mais quels sont les avantages de l'immersion sur le plan pédagogique ? Comment les émotions, les sens favorisent-ils la mémorisation et l'apprentissage<sup>132</sup> ?

### Les dessous de la mémoire : l'impact de l'environnement extérieur

Notons quelques spécificités concernant le fonctionnement de notre mémoire. Tout d'abord, le processus de mémorisation de l'être humain comporte trois phases distinctes. La première que l'on nomme l'encodage est la phase correspondant à l'acquisition et au stockage des informations provenant de nos sens. La seconde, le stockage est défini comme le processus de stockage et de consolidation d'une partie des informations traitées dans la phase une. Enfin, la troisième et

dernière phase constitue le moment durant lequel l'information va être récupérée et mise en usage. On nomme cette troisième phase le maintien ou rappel. Les travaux de Richard Atkinson et Richard Shiffrin (1969) montrent que le stockage de l'information se ferait à travers trois systèmes différents à savoir : la mémoire sensorielle, la mémoire à court terme et la mémoire à long terme<sup>133</sup>.

133 Décrit par Jean-Baptiste Légal dans *La mémoire en bref*. 2008  
Disponible à : <http://j.b.legal.free.fr/Blog/share/L1%20Illustrations/La%20m%C3%A9moire.pdf>

Ainsi, nous pourrions envisager le stockage comme un processus purement psychique, or, la phase d'encodage (la première phase du processus de mémorisation) témoigne d'un lien étroit entre le psychisme et l'environnement extérieur dans lequel il se trouve. Pour le chercheur Joseph Stordeur, cela va plus loin. Selon lui, l'information est transférée au cerveau sous la forme d'influx électrique lorsqu'il y a une stimulation sensorielle. "Le transfert d'un neurone à l'autre se fait grâce à l'ouverture de canaux à sodium, or à travers cette méthode, l'information sera éphémère. La répétition (volontaire ou non) de cette information aura pour conséquence l'ouverture de canaux à calcium, permettant ainsi une mémorisation plus durable"<sup>134</sup>.

134 Théorie de Joseph Stordeur, cité dans : LABELLE, Valentin. *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*. 2016-2017. 52p. p.31  
Disponible à : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513/document>

Ces théories ne sont pas le cœur de notre sujet, mais ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'elles permettent de montrer que l'information, le savoir, peut être stocké à plus longue échéance selon l'environnement extérieur et la rémanence de l'information (à travers l'émotion ressentie ou par sa récurrence).

### **La combinaison des sens : une porte d'entrée à la transmission**

John Dewey disait : "c'est par le corps que le monde est perçu, qu'il agit, ressent. [L'expérience est

135 Cité par MARTIN, Thérèse. *Enjeux de la médiation comme révélateur de l'interprétation des enfants, en contexte muséologique*. Communication et organisation n°48, 2015, p.167-184

136 MAZÔ-DARNÉ, Nicole. *Mémoriser grâce à nos sens*. Cahier de l'APLIUT vol XXV n°2, 2006, p.28-28  
 Disponible à : <https://journals.openedition.org/apliut/2456>

137 HATWELL, Yvette. *Transferts intermodaux et intégration intermodale*. in RICHELLE, Mead et al. *Traité de Psychologie 36 Expérimentale*. Paris, 1994, pp. 543-584

138 Données chiffrées extraits LABELLE, Valentin. *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels*. Sciences de l'information et de la communication. 2017  
 Disponible à : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513/document>

une affaire] d'interactivité de l'organisme et de l'environnement"<sup>135</sup>. Ainsi, les sens favorisent la mémorisation, ou plus exactement, ils participent de la mémoire. Nicole Mazô-Darné va d'ailleurs plus loin dans la démarche en révélant que "nos sens sont les véritables portes d'entrée de l'information indispensable à notre activité mentale. Ils sont les supports de la vie. Tout ce que nous savons de notre milieu, tous nos apprentissages sont liés à cette activité sensorielle majeure, essentiels à la gestion cognitive. Nous apprenons grâce à eux. Sans stimulation sensorielle, il n'y aurait pas de vie cérébrale"<sup>136</sup>.

Cependant, une étude en psychologie<sup>137</sup> nous indique que l'être humain percevrait essentiellement les informations au travers de la vue et de l'ouïe. Les chiffres qui en sorte annoncent que la perception des informations se ferait à : 1% par le goût, 1,5% par le toucher, 3,5% par l'odorat, 11% par l'ouïe et 83% par la vue. Ces chiffres, remettraient-ils en cause l'impact de l'intégration des composants sensibles au sein de la scénographie d'exposition ? Et bien la réponse est non, car cette étude va dans le sens des propos de Nicole Mazô-Darné en montrant que les sens jouent bien un rôle dans la mémorisation des informations et notamment lorsque ceux-ci sont combinés. En effet, l'étude révèle également que nous sommes en capacité de retenir 10% de ce que nous lisons, 20% de ce que nous entendons, 30% de ce que nous voyons, 50% de ce que nous voyons et entendons, 70% de ce que nous disons et 90% de ce que nous disons en faisant<sup>138</sup>. De ce fait, il semblerait que la combinaison de nos différents sens permette une meilleure mémorisation et donc de faire d'être plus efficace dans la transmission du message, appliqué à la scénographie et au milieu expographique. Ces chiffres prouvent par ailleurs



que l'apprentissage actif est véritablement bénéfique dans la compréhension et dans la mémorisation de l'information.

## 2. | L'immersion : stratégie émergente de la mise en exposition

Au cours des quinze dernières années, l'expérience muséale a évolué de manière distincte vers une recherche de l'immersion visiteurs. Cette évolution des pratiques scénographiques se distingue notamment au sein des musées de sciences. L'immersion au sein de cet espace muséal semble faire ses preuves quant au vu de l'affluence des visiteurs. L'immersion permet de plonger le visiteur dans un environnement donné. Montpetit expliquait cela comme une manière "de plonger les visiteurs physiquement au centre de la scène reproduite, afin qu'ils éprouvent concrètement l'environnement de la thématique"<sup>139</sup>. Son but est avant tout de favoriser la compréhension de phénomènes ou de mécanismes scientifiques. On sait que par définition l'état d'immersion peut se vivre dans bien des situations du moment que la forme de narration permet la projection cognitive et mentale. Dans ces cas-là, il s'agit en fait de projections mentales influencées d'une part par notre mémoire et ce qu'elle contient et d'autre part par notre personnalité, autrement dit par des éléments non-tangibles, mais qui sont imaginés par notre cerveau. Mais dans le contexte de la scénographie, l'immersion prend un caractère spatial qui ajoute à cette projection mentale une dimension physique. Ainsi, dans la scénographie, l'immersion correspondrait davantage à un état psychologique consistant à plonger un individu, en l'occurrence un visiteur dans un environnement qui bouleverse sa notion d'espace et de temps. Si l'on

139 MONTPETIT, Raymond. *Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique*. Publics et Musées, n°9, 1996, p 55-103, p 92

140 Le sensorium est un terme émanant de la théorie des médias, développé au XXème siècle par Marshall McLuhan. Il désigne la somme des perceptions d'un organisme et le siège de la sensation, à partir duquel le sujet expérimente et interprète les environnements dans lesquels il vit. En psychologie, il désigne le caractère unique et changeant de l'ensemble de l'environnement sensoriel perçu par un individu, incluant la sensation, la perception et l'interprétation de l'information présente autour de nous, au moyen des facultés de l'esprit, tels que les sens, la perception phénoménale et psychologique, la cognition et l'intelligence. (source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sensorium>)

141 CNRS, Centre National de la Recherche Scientifique est une institution de recherche tentant de relever les grands défis présents et à venir, ses scientifiques explorent le vivant, la matière, l'Univers et le fonctionnement des sociétés humaines. Il représente une référence dans l'univers de la recherche et du développement mais également pour le grand public.

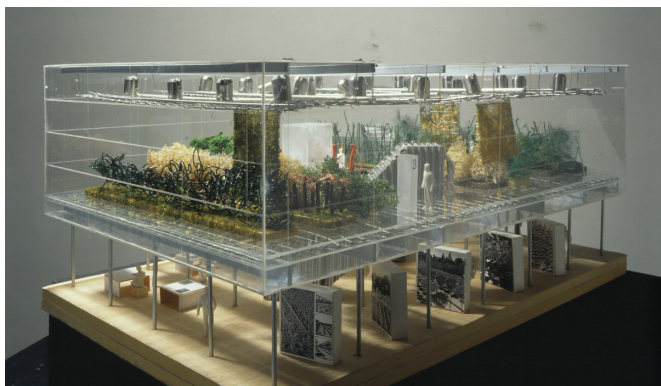
142 INRAE, Institut national de recherche pour l'agriculture, l'alimentation et l'environnement est le premier organisme de recherche regroupant ces trois domaines scientifiques. Il est né récemment, le 1er janvier 2020, de la fusion entre l'Institut national de la recherche agronomique (INRA) et l'Institut national de recherche en sciences et technologie pour l'environnement et l'agriculture (IRSTEA).

143 AWP, agence de reconfiguration territoriale créée à Paris en 2003 et aujourd'hui dirigée par Marc et Matthias Armengaud, elle opère comme plateforme interdisciplinaire dédiée aux enjeux des territoires contemporains.

s'appuie sur le postulat fondamental de McLuhan reposant sur la notion de l'équilibre des sens, le concept de l'immersion serait une réponse certaine à cette recherche d'équilibre puisque ne donnant pas la primauté à l'un des sens en particulier, mais jouant et interagissant avec la somme des divers sens que l'on nomme *sensorium*<sup>140</sup>.

### De la multiplicité des stimulations sensorielles à la scénographie immersive

Afin de comprendre comment le concept d'immersion s'inscrit dans le cadre d'une exposition à vocation scientifique, nous tirerons parti de l'exposition *Bio-inspirée, une autre approche* présentée comme exposition permanente depuis septembre 2020, à la *Cité des Sciences et de l'Industrie* de Paris, en partenariat avec le CNRS<sup>141</sup> et l'INRAE<sup>142</sup>. La manœuvre sensorielle dans cette exposition s'applique à plonger le visiteur au cœur de l'environnement du sujet d'étude. L'exposition vise à faire découvrir à tout public, la branche du biomimétisme, en plein essor aujourd'hui, vu comme une solution pour concilier activité humaine et respect de l'environnement. Le parti pris scénographique s'est alors appuyé sur l'idée que bien souvent, et notamment en ville, les hommes que nous sommes, avons oublié ce que c'est que d'apprécier les richesses de l'environnement qui nous entoure. Ainsi, l'agence chargée de la conception scénographique, AWP<sup>143</sup>, à fait le choix d'un parcours scénographique immersif plongeant les visiteurs dans l'atmosphère d'un sous-bois. En installant le sujet dans un environnement où les stimuli sensoriels sont multiples, l'exercice de compréhension évolue du stade d'apprentissage à celui de vécu. Voulu comme une invitation à repenser le rapport entre l'humain et le vivant, l'exposition s'applique à focaliser



Maquette de La Grande Serre  
Cité des Sciences et de l'Industrie  
© DPA Architecture



Le sol forestier et son jardin en  
permaculture  
Bio-inspirée, une autre approche  
© Universcience  
© Ph.Levy



Vue de l'espace d'exposition  
Bio-inspirée, une autre approche  
© Universcience  
© Ph.Levy

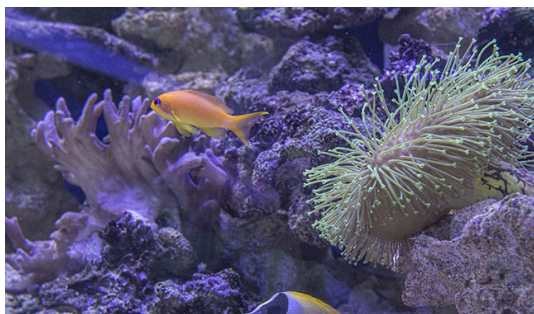
144 DPA, Agence Dominique Perrault Architecture créée à Paris en 1981. Le travail de Perrault se caractérise par une inversion de l'ordre établi, tant topologique que stylistique faisant de lui un contributeur fondamental de l'architecture contemporaine.

l'attention du visiteur sur ses propres comportements perceptifs et sur les sensations, émotions qui en découlent en vue d'augmenter l'efficacité du discours qu'elle tient par l'addition de l'affectif, du vécu. Dès l'entrée, le visiteur est invité à se reconnecter avec le vivant par le biais d'un sas de nature intrigante. Tendre l'oreille aux bruits des animaux, se pencher sur la fraîcheur apportée par le vivant, sentir la décomposition de la matière et l'humidité de son lit sont autant de comportements induits par la mise en scène de l'espace. L'exposition prend place au sein de la serre suspendue, dessinée et réalisée en 1997 par DPA<sup>144</sup> réhabilitée pour l'occasion. La scénographie dialogue ainsi entre contenant et contenu en reproduisant artificiellement un écosystème tant naturel que scientifique venant travailler tant l'appareil visuel des visiteurs que le reste de leur sens. Dans ce cas, l'expérience vécue du vivant et

Entrée de la Serre  
Bio-inspirée, une autre approche  
© Chloé Plateau



sa compréhension outrepassa la visite régulière d'une exposition à facture linéaire. L'expérience "magique"<sup>145</sup> fait appel aux sensations produites par des dispositifs particuliers intégrés dans l'exposition mais avant tout par l'immersion en tant que visiteur dans un espace singulier aux allures de laboratoire expérimental scientifique.



145 Terme utilisé par Dominique Perrault pour évoquer la serre, la décrivant comme un espace protégé, "à côté du monde", et dans lequel règne un certain mystère.

Le récif corallien  
Bio-inspirée, une autre approche  
© Universcience  
© N.Breton

Son développement au sein des musées de science à ainsi ouvert la voie à l'évolution de ces techniques de "mise en situation" pour les adapter par la suite à d'autres environnements muséaux. Les expositions immersives appartiennent alors à une nouvelle catégorie de scénographie, de muséologie centré non plus uniquement sur la transmission d'un message par les expôts mais avant tout sur le visiteur. Le sociologue Jean Davallon l'identifie comme une muséologie de point de vue<sup>146</sup>. Cette dernière propose alors aux visiteurs "non plus de parcourir une exposition dans laquelle on verrait ou rencontrerais des objets, des vitrines, des vidéos, des panneaux ou des interactifs, mais d'abord de "naviguer" à l'intérieur de la matérialisation d'un espace imaginaire qui sert d'enveloppe à ce qu'il rencontre"<sup>147</sup>. Ainsi, les objets présentés ne représentent pas la finalité même de la scénographie de l'exposition mais sont utilisés comme la base d'une construction au sein de laquelle le visiteur va évoluer tout au long de sa visite.

146 DAVALLON, Jean. *Le musée est-il vraiment un média ?* Publics & Musées, n°2, 1992, p 99-123

147 Ibid, p. 114



148 Exposition temporaire présentée au musée de l'Homme (MNHN) du 13 mars au 1er juin 2019. Plus d'information sur l'exposition à retrouver sur le site du musée : <https://www.museedelhomme.fr/expositions-dansmapeau>

Prenons l'exemple de l'exposition temporaire *Dans ma peau - Matière vivante aux 1000 pouvoirs*<sup>148</sup> présentée au Musée de l'Homme de Paris. Cette exposition de l'Oréal, en partenariat avec le MNHN a été pensée comme une plongée au cœur du plus grand organe du corps humain : la peau. Elle tend à faire découvrir aux publics l'organisation de la structure complexe de la peau au travers d'une mise en espace à taille réelle : littéralement par un voyage à travers elle (couche cornée, épiderme, récepteurs sensoriel : de la surface à la cellule). Il me semble par ailleurs intéressant de nous pencher sur la sémantique du titre de l'exposition : *Dans ma peau - Matière vivante aux 1000 pouvoirs*. En effet, l'utilisation de la préposition "dans" porte la promesse d'une visite augmentée et immersive indiquant la situation du visiteur à l'intérieur même du sujet.



Vue depuis le tunnel immersif  
Dans ma peau  
© La Fabrique Créative

Outre le titre, la scénographie, conçue par La Fabrique Créative, se veut elle aussi immersive. Dès l'entrée de l'exposition, le visiteur pénètre à travers un tunnel permettant de découvrir la constitution des différentes couches de la peau. Au-dessus de nos têtes, se joue une projection vidéo nous faisant vivre en direct les différentes agressions extérieures naturelles auxquelles la peau peut être confrontée : de la piqûre d'un moustique au soleil brûlant en passant par l'eau ruisselante de la pluie. Le visiteur se retrouve comme sous la peau, comme si l'espace de l'exposition était réduit à taille microscopique pour se placer à l'intérieur des couches de cet organe.

Cette évolution des pratiques scénographique témoigne d'un tournant dans le paradigme muséographique et scénographique. Du point de

Entrée de l'exposition  
Dans ma peau  
© La Fabrique Créative



Dans les profondeurs de la peau  
Dans ma peau  
© La Fabrique Créative



Entrée du tunnel immersif  
Dans ma peau  
© La Fabrique Créative





vue du scénographe, l'exposition immersive offre alors de nouvelles possibilités, de nouveaux choix qu'il n'avait pas auparavant dans la construction de l'espace. Le visiteur n'est pas traité comme une entité abstraite, mais devient l'acteur principal du dispositif et fait partie intégrante du projet scénographique.

Le développement de la polysensorialité à réhabiliter un nouveau corps des visiteurs plus variable et plus souple, moins contraint dans sa gestuelle et dans son attitude. "Une relation fondée sur la revalorisation des sensations, et à travers laquelle les gestes partagés [...] transforment le corps du public en corps médiant"<sup>149</sup>.

---

149 LAMBERT, Emmanuelle. *Les médiations gustatives ou l'art de la mise en bouche*. in *Culture & Musées*, n°13, 2009, p.63



## **PARTIE III**

# **LE RENOUVEAU DES COMPOSANTS SENSIBLES À L'ÈRE DIGITALE : L'APPORT DE L'IMMATÉRIEL**

Cette troisième partie est elle aussi consacrée à notre hypothèse de travail sur l'apport des composants sensibles comme moteur de la transmission narrative au sein de la scénographie d'exposition de société, mais nous aborderons le sujet sous un autre angle : celui de l'immatériel. Nous apprécierons le renouveau de ce que l'on nomme les composants sensibles au regard du développement des nouvelles technologies et des possibilités qu'elles offrent.

## A | L'APPROCHE NUMÉRIQUE FACTEUR DE DÉMOCRATISATION

150 Nous utiliserons pour définir les nouvelles technologies l'acronyme : NT

Aujourd'hui, les nouvelles technologies<sup>150</sup> ont envahi notre quotidien et ce dans bien des domaines, de la médecine au divertissement en passant par l'éducation entraînant de nouvelles pratiques et de nouvelles intentions de consommation. Ce constat d'un usage désormais généralisé et quotidien du multimédia et des outils numériques par une forte majorité des visiteurs a amené les institutions culturelles et donc inévitablement les scénographes à s'ouvrir aux enjeux actuels de la culture numérique avec pour objectif en quelque sorte de prouver qu'ils sont pleinement conscients des mutations sociétales de leur temps et surtout qu'ils y participent activement. Il paraît ainsi évident que cette vague de NT a un impact sur les pratiques tant de visite des expositions que dans leur conception scénographique même.

### 1. | S'ancrer dans son temps : séduire les publics

#### La culture numérique

L'expression "culture numérique" est de nos jours utilisée pour définir d'une part les évolutions technologiques et d'autre part l'éclosion d'usages inédits liés au développement du numérique. Mais qu'est-ce que le numérique, comment pouvons-nous le définir ?

Si aujourd'hui tout le monde parle du numérique, que ce soit les médias, les réseaux sociaux ou encore le gouvernement, il est difficile de s'entendre sur une définition précise du terme. Selon la définition donnée par l'association Talents du numérique, ce dernier recouvre à la fois les sciences et technologie de l'information et de la communication<sup>151</sup>. De ce fait, il couvre un périmètre plus large que celui de l'informatique auquel on pourrait premièrement penser et modifie les activités humaines et sociales.

151 Site de l'association Talents du numérique définissant la notion de numérique : <https://talentsdunumerique.com>

La scénographie interactive numérique a commencé à se développer au sein des expositions depuis la fin des années 1980 et connaît un véritable essor depuis une dizaine d'années. L'enjeu principal derrière cette évolution est d'atteindre un public le plus large possible et de cibler plus particulièrement les jeunes générations pour qui il n'est aujourd'hui pas imaginable de jouir d'une offre culturelle comme une exposition qui n'intégrerait pas un média numérique, plus ou moins interactif. En effet, l'enjeu est important, car les générations Y (nées entre 1980 et 1995) et Z (née après 1995) sont ce que l'on appelle des *digital natives*<sup>152</sup>. Ces générations ont grandi avec Internet, le numérique est au cœur de leurs pratiques. D'après le site du ministère de la Culture, 83% des jeunes font usage quotidiennement d'un bien culturel dématérialisé<sup>153</sup>, autrement dit, consomme de la culture par le biais du numérique. Or, cette génération représente pour les institutions culturelles ce public "jeune" plus difficile à atteindre par le dessein expographique.

152 "Digital natives" : se dit des générations ayant grandi avec les outils du numérique (internet, téléphones mobiles, télévision..) par opposition aux générations précédentes qui ont migré vers le numérique et que l'on appelle "immigrants numériques".

153 Chiffres mis en avant par le Ministère de la Culture : <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Innovation-numerique>

Les pratiques d'usage du numérique ont progressivement engendré de profonds bouleversements dans le rapport entretenu entre le public et la culture (ici représentée à travers

l'exposition). Si son maniement dépend encore fortement de l'âge et des catégories socio-professionnelles, elle a tout de même fait évoluer de manière significative les modes d'appropriation des connaissances. Pour répondre à ces exigences en matière d'inclusion dans l'ère du numérique, scénographes et muséographes produisent des expositions selon le modèle attendu par le grand public : ils doivent être à l'écoute des visiteurs pour qui une grande part de la communication se fait par l'intermédiaire technologique.

### **Les dispositifs numériques : une scénographie hybride**

La transformation du métier de scénographe, induite par l'apport de l'immatériel, se caractérise comme une hybridation du métier qui accueille dorénavant des professionnels de l'image et du divertissement. Les modalités d'écriture sur lesquelles repose la scénographie s'en trouvent forcément modifiées dans le sens où elles sont soumises d'inclure des scénarios d'usages tenant compte des pratiques numériques des publics.

Aujourd'hui, on remarque que les scénographes se veulent innovants mais également rassurants dans leur démarche de conception. Nous supposons que face à un numérique qui se veut "révolutionnaire" plutôt gage d'une communication commerciale que d'une expérience sensorielle de visite à proprement parler, certains scénographes lui oppose un numérique "discret", qui soit purement au service de la visite d'exposition. Sur le site internet de l'*Abbaye Royale de Fontevraud*, on note une présentation des dispositifs numériques offrant un exemple intéressant de cette volonté de conciliation : " *Le*

numérique est une dimension centrale du projet actuel de l'abbaye Royale de Fontevraud. Utilisées comme source d'information dans de nombreux endroits du parcours et comme accompagnateur de visite pour les enfants, les tablettes tactiles se multiplient sur le site... Discrètement, mais sûrement. N'étant aucunement une "fin en soi", elles permettent aux visiteurs de toujours mieux s'approprier la riche histoire des lieux"<sup>154</sup>.

154 Source : site de l'Abbaye Royale de Fontevraud : <http://www.fontevraud.fr/A-propos-de-Fontevraud/Numerique>

Dans un même sens d'hybridation des pratiques, prenons l'exemple du parcours permanent de la *Cité du Vin* de Bordeaux, définie par son directeur comme "un centre d'interprétation du vin et de ces cultures qui expose ces différents sujets selon une approche pluridisciplinaire et universelle"<sup>155</sup>. La scénographie du parcours permanent a été conçue comme une combinaison entre composants sensibles matériels et composants sensibles immatériels. La scénographie se veut immersive, sensorielle et attractive comme l'explique Roger Mann : "nous avons voulu créer une expérience richement structurée permettant aux visiteurs de se laisser inspirer par le vin dans toute sa merveilleuse complexité, et notre but était de jouer sur la conception et la technologie des modules pour que les expériences soient plus variées et intéressantes, tout en restant au coeur du sujet. Cette exposition est entièrement audiovisuelle et multimédias, avec des éléments sensoriels qui vont surprendre, enchanter, intriguer et éduquer les visiteurs sur les aspects dramatiques, artistiques et artisanaux de l'histoire du vin"<sup>156</sup>.

155 Propos de Philippe Massol, directeur général de la Cité du vin de Bordeaux, cité dans DE BIDERAN, Jessica. *Quand le numérique fait musée La Cité du Vin et la mise en exposition numérique des patrimoines oenologiques*. Revue française des sciences de l'information et de la communication. 2019, 18p. p. 3. Disponible à : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02470095/document>

La scénographie est composée de 22 modules de grands format proposant diverses expériences interactives numériques ou non pour le public, stimulant tous les sens : la vue, l'ouïe, le toucher et l'odorat ou encore le goût. Le dispositif du *Buffet des 5 sens* permet au visiteur au travers de l'olfactif notamment d'apprendre des arômes que l'on trouve

156 XTU, *La Cité du Vin, Bordeaux*. Dossier de presse. 2016, 21p. p. 9  
Disponible à : [https://issuu.com/xtu\\_architects/docs/xtu\\_dp\\_cite\\_du\\_vin\\_juin\\_2016](https://issuu.com/xtu_architects/docs/xtu_dp_cite_du_vin_juin_2016)

dans les vins, de découvrir leurs couleurs et leurs textures. Pour d'autres thématiques en revanche, les scénographes de l'agence Casson Mann ont misé sur l'apport du numérique pour transmettre le message de l'exposition. On peut citer comme exemple le dispositif immersif de survol des vignobles, ou bien encore la table tactile interactive des terroirs de vigneron.

Ainsi, l'exposition de société devient un espace culturel et sensoriel hybride. Cette hybridation ainsi que l'élargissement des pratiques et outils scénographiques sont autant de mutations provoquées par la transformation digitale au service de la démocratisation culturelle. Depuis la fin des années 1980, l'introduction des NT au sein de l'espace d'exposition prend 2 formes distinctes. On note tout d'abord, le développement des dispositifs numériques mobiles tels que les applications smartphones à télécharger pour la visite, ou encore les tablettes comme guide multimédia. Puis également par le développement des dispositifs numériques que l'on nommera fixes. Ils se matérialisent par des tablettes tactiles, des bornes interactives et autres dispositifs.

En 1998, les articles du treizième numéro de la revue *Publics et musées* présentaient diverses études de publics ayant pour objectif d'évaluer l'impact des supports multimédias sur les visiteurs. Les enquêteurs se sont focalisés sur l'examen de trois effets que ces dispositifs multimédias devraient être en mesure de susciter sur le visiteur à savoir : l'efficacité cognitive, la dimension expérientielle et le pouvoir d'interactivité. L'efficacité cognitive est définie comme "sa capacité (au dispositif) à transmettre davantage de savoirs et à permettre leur appropriation par le visiteur"<sup>157</sup>. La dimension

157 SANDRI, Éva. *L'imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie*. Architecture, aménagement de l'espace. Université d'Avignon, 2016.

Disponible à : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01513541/document>

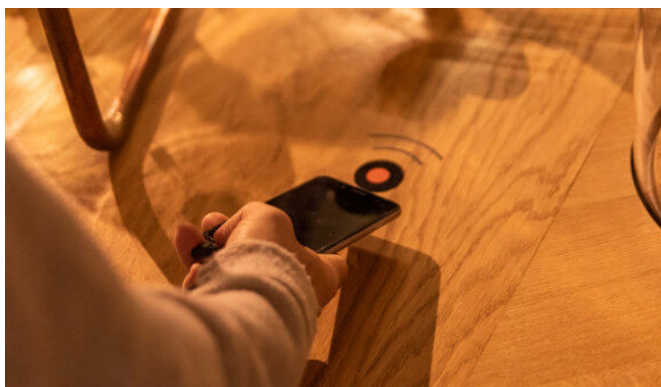




Le buffet des 5 sens  
Parcours permanent Cité du Vin  
© Casson Mann



Le survol des vignoble  
Parcours permanent Cité du Vin  
© Casson Mann



Dispositif numérique  
Parcours permanent Cité du Vin  
© LA CITÉ DU VIN, BORDEAUX 2020

expérientielle représente “la capacité du dispositif à modifier l’expérience de visite”, c’est-à-dire à immerger le visiteur dans une ambiance précise, à lui faire prendre du recul, lui faire réaliser quelque chose ou bien à lui faire ressentir des émotions. Pour, finir le pouvoir d’interactivité envisage “la façon dont une succession de réactions se met en place quand le visiteur manipule un dispositif numérique”.

Ainsi, nous observons de la part des scénographes, une volonté de s’inscrire dans la dynamique d’une culture numérique contemporaine, une culture dominée par des attentes expérientielles des publics, mêlant des dimensions interactives, ludiques, et cognitives.

## **2. | L’espace de la scénographie dématérialisée : quand l’exposition s’invite chez vous**

L’évolution des pratiques et usages du numérique a eu un impact, nous l’avons vu sur le métier même du scénographe et sur sa manière de concevoir l’exposition. Mais l’apport de l’immatériel joue également un rôle dans la création d’un lien pérenne entre l’exposition, son message et le public. Par le prolongement de l’espace d’exposition jusque dans la sphère privée, le numérique tente de s’imposer comme un gage de démocratisation et de désacralisation du contenu expographique.

### **Une continuité après la visite entre l’exposition et le visiteur**

L’inclusion des dispositifs numériques au sein de la scénographie permet de mettre en place des passerelles entre la sphère de l’exposition et la sphère personnelle du visiteur. C’est notamment le cas

des activités de médiation permettant de retrouver depuis chez soi, en ligne, des contenus consultés précédemment au sein de l'exposition. On peut citer comme exemple le dispositif Visite + mis en place à la Cité des sciences et de l'industrie. Cet outil créé pour les visiteurs un lien nouveau avec l'exposition, au-delà de la simple visite. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Comment le dispositif s'inscrit-il dans la scénographie ?

Pour le visiteur, Visite +, c'est d'abord un code-barres sur son ticket d'entrée et une carte prise à l'entrée de l'exposition. Au sein même de l'exposition, Visite+ se fait discret et se fond dans la scénographie et l'ensemble du contenu. Tout au long de sa visite, le visiteur est amené à présenter sa carte devant les capteurs ad hoc placés au sein des cimaises et des dispositifs multimédia. Puis de retour chez lui, il peut accéder au portail Internet de Visite+ par le biais de son code d'accès (présent sur son ticket d'entrée). Le visiteur est alors à même de retrouver sur une page qui lui est personnelle, des éléments de sa visite et peut continuer à approfondir sur le sujet, lire, jouer et consulter divers documents. "Visite+ concrétise un lien à l'institution au-delà du moment de la visite et ouvre la possibilité d'une mémoire personnelle et cumulative de ses visites d'expositions et des pratiques culturelles qui leur sont liées"<sup>158</sup>.

158 TOPALIAN, Roland et LE MAREC, Joëlle. *Visite+ : innover dans l'interactivité*. La Lettre de l'OCIM, 2008 Disponible à : <https://journals.openedition.org/ocim/342#tocto2n1>

Dans l'exposition, le visiteur peut à l'aide de sa carte, signaler son passage, déclencher différents éléments multimédias, répondre à des quiz et des sondage, enregistrer des textes et des photographies, l'apport de l'immatériel lui permet d'une part d'agir directement sur son expérience de visite physique et d'autre part de conserver en mémoire ces souvenirs de l'exposition pour l'après-visite. Au-delà de

proposer des contenus en cohérence avec le profil visiteur (langue, centre d'intérêt, âge), le dispositif permet aussi de récapituler ce que le visiteur n'a pas encore vu et ainsi de l'orienter et de le situer dans l'exposition en le guidant vers des parties de la scénographie qu'il n'a pas encore vu.

Mais l'apport des composants sensibles immatériels au sein de la scénographie, permettent semble-t-il non seulement de prolonger le temps de l'exposition au-delà de la visite, mais aussi d'ancrer le souvenir de la visite au travers d'un élément souvenir à rapporter chez soi comme symbole du message absorbé.

L'exposition *Bio-inspirée, une autre approche* que nous avons déjà abordée pour d'autres aspects précédemment, propose en effet au visiteur et plus particulièrement aux enfants d'entrer dans la peau d'un naturaliste au sein du Bio-Lab. Le biomimétisme, c'est avant tout regarder et observer, les visiteurs sont alors invité à colorier un modèle animal présent sur place puis à ensuite scanner leur réalisation sur une borne prévue à cet effet permettant d'alimenter une grande fresque collaborative évoluant tout au long de l'exposition.

Coloriage au Bio-Lab  
Bio-inspirée, une autre approche  
© Arnaud Robin  
© N. Breton  
© Ph. Levy





Fresque collaborative interactive  
 Bio-inspirée, une autre approche  
 © Arnaud Robin  
 ©N. Breton  
 ©Ph. Levy

Le jeune naturaliste peut alors repartir avec son dessin physique, mais peut également recevoir son scan sur sa messagerie électronique via la borne scanner pour pouvoir la conserver et la partager. Ainsi, l'enjeu de ce dispositif est de faire réaliser ou en sémiotique de “faire-faire”, de faire produire un dessin à un visiteur. Même si l'activité de coloriage est plutôt réservée à un jeune public, j'ai pu noter que les adultes se prenaient eux aussi au jeu. Le dispositif s'adresse alors à l'ensemble des publics qui se voient alors acteur d'une “œuvre” qui sera ensuite reproduite sur un grand écran, exposée au regard des visiteurs. Les coloriages scannés sont retransmis de manière aléatoire dans la fresque et font partie d'une œuvre collective vivante, en perpétuel changement. Cette idée, de produire une réalisation collective relève au-delà d'un temps créatif pour les enfants, d'une opération de valorisation du visiteur. De la création d'un dessin, à sa génération sur la fresque en passant par sa monstration, le visiteur-acteur se trouve au rang de protagoniste et participe de la vie de l'exposition.

Lors de mon passage à l'Atelier Maciej Fiszer, j'ai eu l'occasion de travailler sur la conception d'une scénographie pour le concours de l'exposition Bollywood devant être présentée au Louvre Abu Dhabi.

Selon le scénario mis en place par la muséographie, l'exposition devait se dérouler en deux temps, un premier plutôt historique et culturel, présentant des objets patrimoniaux et un second se présentant comme une rétrospective du cinéma indien populaire, des années 70 à 2010. Avec l'équipe, nous avons alors réfléchi à la manière de transitionner d'une section à l'autre tout en amenant le visiteur à entrer dans l'univers même du cinéma de bollywood. Pour ce faire, nous avons conçu un dispositif scénographique à l'image d'un photocall intervenant en tant qu'intermède au sein du parcours et créant un lien tangible entre le sujet, la scénographie et le public. Ce dispositif propose au visiteur de se prendre en photo dans un studio constitué d'un fond vert. L'image est ensuite implémentée d'un décor de film de la culture bollywoodienne par une incrustation sur fond vert. Au moyen du borne interactive, le visiteur peut entrer ses informations et reçoit sa photographie par courrier électronique.

Grâce à ces outils numériques mis en place au sein de la scénographie, les relations entre l'exposition et ses publics semblent se redessiner dans une temporalité étendue à l'après-visite.

### **L'exposition virtuelle et sa "scénographie-numérique" : vers un renouveau de la transmission du message**

Au cours de cette dernière décennie, l'exposition<sup>159</sup> a vu son espace physique et technologique se métamorphoser, et cela, à commencer par sa scénographie. Si nous l'avons vu, la mise en espace et en scène de l'exposition inclut désormais des composants sensibles immatériels, propres à l'ère digitale dans laquelle nous vivons, il existe

<sup>159</sup> Au sens général du terme, regroupant toutes les expositions de sociétés, scientifiques, etc, autrement dit toutes les expositions à message.

un autre degré de digitalisation. Cette dimension change d'échelle et investit l'espace à proprement numérique proposant une nouvelle forme de transmission du message expographique, au travers d'une scénographie virtuelle.

Depuis les années 1990, de nouvelles désignations accompagnent les mutations qui impactent le monde expographique. Ces expositions en ligne revêtent alors plusieurs nominations, tour à tour qualifiées d' "exposition virtuelle", "cybermusées" ou encore "cyberexposition". Toutes ces désignations soulignent l'imaginaire d'une translation de l'exposition vers des espaces en lignes, dématérialisés. Ces expositions informatisées viennent remplacer<sup>160</sup> ou compléter une exposition déjà existante. Comme c'est le cas par exemple avec l'exposition *Pompéi chez vous*, reportée au *Grand Palais* à cause de la pandémie ou encore *Espions* présentée à la *Cité des Sciences et de l'Industrie* que nous développerons par la suite. Ces expositions sont mises en ligne sur Internet par la création d'un site sur lequel le public peut la visiter, soit au moyen d'un casque virtuel si celui-ci en est équipé, soit en 2 dimensions sur l'écran de son ordinateur.

Mais dans quelles mesures interviennent les sens dans l'expérience d'une visite virtuelle de l'exposition ? Quels parallèles se créent entre le monde bien physique de la scénographie d'exposition et sa mise en scène virtuelle ? Peut-on parler d'une scénographie numérique au même titre que l'on désigne l'exposition virtuelle ?

En nous appuyant sur les propos d'artistes et réalisateurs spécialisés dans l'immersion virtuelle, nous faisons l'hypothèse que l'existence virtuelle de l'exposition est possible et relève d'un renouveau

<sup>160</sup> Avec la crise sanitaire qui a frappé le monde ces deux années passées, le nombre d'expositions virtuelles s'est fortement accru. Déjà proposées par certaines institutions culturelles avant la pandémie, elles ont été développées davantage en réponse à la fermeture des lieux de visite et ainsi permettre de donner un accès à la connaissance depuis chez soi.

161 DELOCHE, Bernard. *Le musée virtuel*. PUF, 2001, p.10

de la transmission du message expographique. En effet, d'après la théorie de Bernard Deloche, la forme de l'exposition virtuelle possède un avantage certain, celui d'obtenir une meilleure attention du spectateur. Plus précisément, il développe l'idée que la transcription physique de l'exposition, combinant le montage audiovisuel, l'interactivité et la spatialité virtuelle permettent de capter l'attention du participant en "le guidant subrepticement vers un nouveau regard ; le didactique rompt alors l'ennui, éclaire et ravive l'expérience contemplative"<sup>161</sup>. Prenons pour exemple l'exposition *Pompéi chez vous* développée par le *Grand Palais* suite au report de l'exposition physique dû à la crise sanitaire. Cette dernière donne la possibilité aux visiteurs virtuels de découvrir la cité antique de Pompéi et son histoire au travers d'images de reconstitution. Le visiteur se retrouve plongé dans une contemplation de l'histoire et se retrouve captivé dans une expérience non-réalisable physiquement dans le réel.

Dans un même sens, Chris Milk considère qu'un "reportage sur écrans" inscrit comme une information pour le cerveau alors qu'une expérience vécue dans le virtuel s'inscrit comme un souvenir pour le cerveau. Par conséquent, l'impact de la réalité virtuelle sur nos consciences est 6 fois plus fort [qu'avec la contemplation] d'une simple vidéo [au sein de la scénographie physique d'une exposition]"<sup>162</sup>.

162 MCD, Magazine des Cultures Digitales 82. *Réalités virtuelles*. 2016

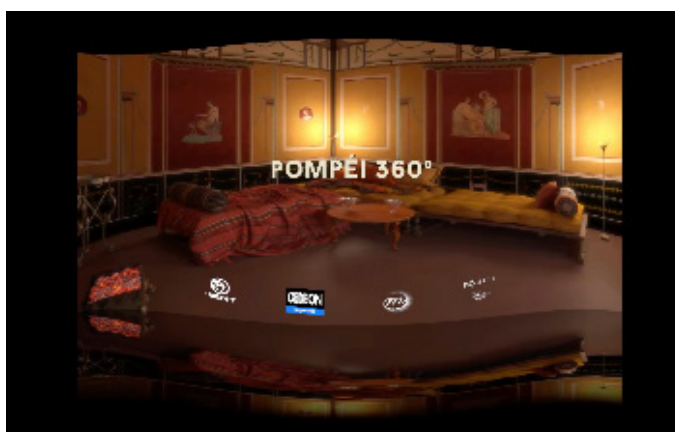
L'expérience en milieu virtuel telle que la visite d'une exposition pourrait-elle alors se révéler sensible ?

163 MATHEY, Aude. *Le musée virtuel. Quel avenir pour la culture numérique ?* Le Manuscrit, 2007

Dans ces espaces numériques que sont les expositions virtuelles, le participant retrouve "les sensations de l'expérience connue" selon Aude Mathey<sup>163</sup>, plutôt que de créer de nouvelles expériences. En effet, ce que l'on pourrait nommer la scénographie numérique



(la mise en espace, la recréation des volumes et des textures) ainsi que les déplacements du visiteur ne sont autre que des paramètres réalistes, connus dans leur transcription physique et que le public ré-expérimente au travers du monde virtuelle. Ainsi, à l'aide de la 3 dimension, est restitué le caractère sensible et palpable de l'exposition et de son message.



Vue extraite de l'exposition virtuelle  
Pompéi chez vous  
© Grand Palais  
© GEDEON Programmes

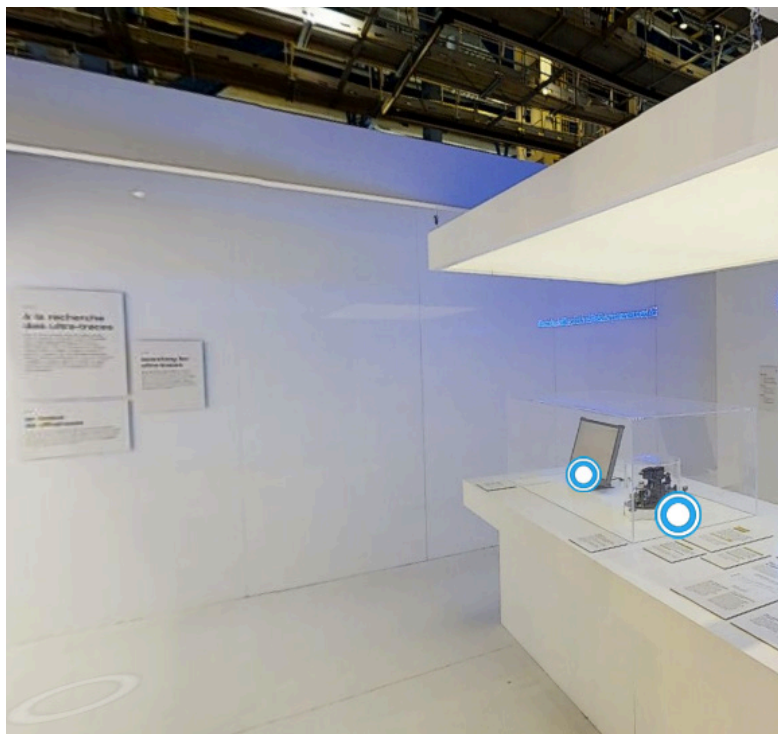
La *Cité des sciences et de l'Industrie* combine visites réelles au sein de l'institution et cybermusée. Si elle accueille plus de 2 500 000 visiteurs chaque année, elle est également un espace numérique très actif sur Internet. On peut par exemple évoquer l'exposition *Espions*, présentée en physique entre octobre 2019 et août 2020 puis prolongée jusqu'en septembre 2021 en raison de la pandémie, l'exposition se décline également dans sa version virtuelle<sup>164</sup>. Conçue en partenariat avec les principaux acteurs du renseignement français, elle présente l'organisation, les techniques et les métiers du monde singulier des renseignements. On peut lire sur le site de la *Cité des sciences* "Que vous soyez déjà venu endosser le rôle d'un agent de renseignement à la Cité des sciences et de l'industrie ou que vous vous y prépariez, (re) découvrez virtuellement l'exposition *Espions* pour aiguïser vos connaissances"<sup>165</sup>.

164 Une production TOD-The Oligarchs Digital pour La Cité des sciences et de l'industrie et TOE-The Oligarchs Edition.

165 <https://www.cite-sciences.fr/fr/ressources/expositions-passees/espions/decouverte-virtuelle-delexposition>

L'espace d'exposition virtuel a été conçu non pas tant comme un nouvel espace dans le prolongement de celui de l'exposition physique, mais bien comme sa retranscription fidèle : il retrace le parcours exact présenté au sein de la *Cité des Sciences*. L'univers visuel reprend les codes stricts des renseignements et fait un clin d'œil au *Bureau des Légendes* par la reconstitution de certains décors. Les différents espaces ont été retravaillés au niveau de l'ambiance lumineuse et de certains décors, conférant l'ensemble une atmosphère sérieuse et légèrement mystérieuse. Lors de la conception de la plateforme virtuelle, plusieurs outils ont été prévus afin d'offrir aux visiteurs différents modes de navigation leur permettant d'avancer selon le rythme de visite voulue.

- un mode *déambulatoire*, ludique et relativement intuitif où les publics peuvent choisir de déambuler dans l'espace virtuel en découvrant



au fur et à mesure le parcours de l'exposition et son discours, s'arrêter sur un sujet ou en passer un autre. Ils peuvent se déplacer librement dans l'espace, à l'aide de la souris modélisée par un cercle lumineux, et s'arrêter sur des "temps forts" signalés par l'empreinte du cercle à l'endroit où le positionner.

- un mode *vidéo*, plus rapide, il fait un tour d'horizon de l'exposition, déambulant d'une salle à l'autre sans réels arrêts, le visiteur est à même de faire pause à tout moment pour repasser en mode déambulation puis revenir à la vidéo. Ce mode favorise la déambulation dans l'espace virtuel au détriment de la consultation du contenu.

Le parcours est ponctué de puces bleu et rouge, symbolisant un contenu textuel, photographique ou vidéo. L'accès à un expôt s'effectue par l'intermédiaire d'une fiche présentant l'objet ou le dispositif en quelques mots et des images extraites de la scénographie ou prises de l'expôt en lui-



Vue extraite de l'exposition virtuelle  
Espion  
© Cité des Sciences et de l'Industrie  
© TOD | TOE

même. À l'ouverture de cette fiche, le visiteur peut faire le choix de retourner à la salle où il se trouvait pour poursuivre sa visite ou bien d'accéder à un complément d'informations.

*Espions* représente alors un excellent exemple de fusion entre l'exposition numérique et l'exposition réelle. L'une et l'autre s'enrichissent et permettent au visiteur de compléter sa visite que ce soit en amont ou pour la redécouvrir par la suite. Désormais sollicité dans sa globalité, le public s'étend du spectateur néophyte au spectateur expert. L'exposition virtuelle permet également de sensibiliser les plus jeunes et notamment les adolescent (génération Alpha<sup>166</sup>) parfois réfractaire à l'idée de se rendre dans une exposition. Plus interactive et "immersive" sur Internet, l'exposition virtuelle permet de réaliser des visites collectives et numériques, notamment directement depuis les établissements scolaires, ou bien tout simplement depuis chez soi. Ainsi, la visite de l'exposition devient plurielle et transforme les formes de la transmission.

Ainsi, les composants sensibles se renouvellent à l'image de la culture numérique dans laquelle la société est ancrée aujourd'hui. Que ce soit pour répondre aux attentes des visiteurs en matière d'interactions numériques ou pour hybrider les approches au sein de l'exposition, l'intégration des dispositifs numériques se multiplie dans la scénographie faisant évoluer le métier de scénographe lui-même. Mais l'usage de ces technologies au cœur de la scénographie ne risque-t-elle pas de faire passer la forme avant le fond ? Assistons-nous à une "disneylandisation" des expositions comme le métaphorisait Serge Chaumier en décrivant un système d'exposition imitant les parcs d'attractions qu'il nomme "expoland"<sup>167</sup>.

166 La génération Alpha est formée par les enfants nés après 2010.

167 CHAUMIER, Serge. *La nouvelle muséologie mène t-elle au parc ? Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*. Complicités, 2011, 192p. Disponible à : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00630368/document>

## **B | LA SCÉNOGRAPHIE NUMÉRIQUE : VERS UN SPECTACULARISATION DE L'EXPOSITION**

Au cours de cette partie, nous nous attachons à montrer en quoi la scénographie numérique, autrement dit couplée aux nouvelles technologies, s'apparente à un système de spectacularisation de l'exposition et de son propos, déterminant une expérience de visite particulière. Nous nous penchons également sur la question de l'expérience corporelle et émettons l'hypothèse que les systèmes de réalité augmentée enrichissent notre perception du monde réel. Nous envisageons que ces pratiques scénographiques numériques amènent à considérer le corps humain comme un « objet » fonctionnant de manière interactive, relationnelle offrant alors de nouvelles perspectives d'action. Enfin nous cette partie dresse un focus sur l'exposition *L'Odyssée Sensorielle* nous amenant à nous interroger sur la limite vaporeuse entre transmission de message et pure expérience culturelle.

### **1. | La scénographie multimédia : promesse d'une visite augmentée, sensorielle et ludique**

Nous l'avons abordé précédemment, l'inclusion du numérique dans la scénographie d'exposition répond à des enjeux d'action culturelle et de démocratisation

de la culture. L'usage des dispositifs numériques provoque des changements dans la nature des relations entre l'exposition, son discours et le public. L'apport des composants sensibles immatériel à l'image de l'apport des composants sensibles matériels permettent aux visiteurs d'être de plus en plus acteur de leur visite, mais également de répondre aux initiatives citoyennes insufflées par le numérique.

### **La scénographie numérique comme gamification de l'exposition : le message expographique et les *Serious Games***

Les expositions numériques entretiennent une vision spécifique sur la culture, le savoir et la manière dont il est transmis et appréhendé. En effet, elles mettent en perspective la promotion d'un savoir "ludique". En rendant la transmission du message expographique ludique, au travers du jeu, la scénographie participe à un processus de *gamification*<sup>168</sup> de l'exposition. Ce processus désigne la mise en œuvre de principes et de mécanique des jeux dans un contexte sérieux (en l'occurrence au sein de l'espace d'exposition) et ce afin d'accroître le niveau de plaisir, de fluidité et d'engagement de l'utilisateur. Les théoriciens qui se sont penchés sur ce concept mettent en avant l'expansion de ce qui fait "jeu" dans notre société telle qu'on la connaît aujourd'hui :

“le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eut paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer”<sup>169</sup>.

168 Cet anglicisme trouve comme correspondance en français le terme de ludification.

169 GENVO, Sébastien. *Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot*. 2013. Disponible à : <https://journals.openedition.org/sdj/251#tocto1n1>

Il est indéniable que le jeu est le premier outil d'apprentissage, d'abord pour les enfants, puis pour les adultes comme nous avons pu l'aborder lors du point traitant de la médiation tactile et de l'apprentissage par le "faire". On note que la notion de plaisir et de délectation est plus assumée, ou du moins plus perçue par les visiteurs à travers des dispositifs numériques. Cette observation s'explique dans le sens où le numérique est au cœur de la culture ludique et se caractérise aujourd'hui au travers de la figure du *gamer*. "Le numérique impose à la médiation d'évoluer, voire de changer ces modes. Selon une enquête du CSA réalisée pour l'Académie des sciences en septembre 2014 la science bénéficie d'une image positive chez les 15-25 ans, elle éveille en eux un "intérêt poli" [...]. Les innovations technologiques et les objets numériques suscitent en revanche un vrai engouement"<sup>170</sup>. Ainsi, la scénographie s'enrichit de ce que l'on caractérise aujourd'hui comme une forme de médiation par le jeu, de nouveaux dispositifs qualifiés de ludopédagogique innovant appelés aussi serious games. Ces derniers intègrent la notion de divertissement à la logique pédagogique de transmission de savoir. Nous nous interrogeons alors sur comment l'inclusion de serious games à la scénographie d'exposition contribue-t-elle à produire du sens et à porter le message expographique ?

Citons par exemple les dispositifs interactifs de la scénographie de l'exposition *Confidences d'outre-tombe, squelettes en question*<sup>171</sup>. Au sein de l'exposition, scénographes et acteurs de la culture scientifique se sont interrogés sur une actualisation de la manière de dialoguer avec les visiteurs à l'ère du numérique. L'exposition qui traite singulièrement du thème de la mort aborde une réflexion à travers différents aspects

170 Livret Acte#3 des Ateliers Immédiats cité dans MAGGIONI, Ludovic. *Le modèle du numérique, une voie nouvelle pour mettre en scène les savoirs ?* in La lettre de l'OCIM, n°165, 2016

Disponible à : <https://journals.openedition.org/ocim/1654>

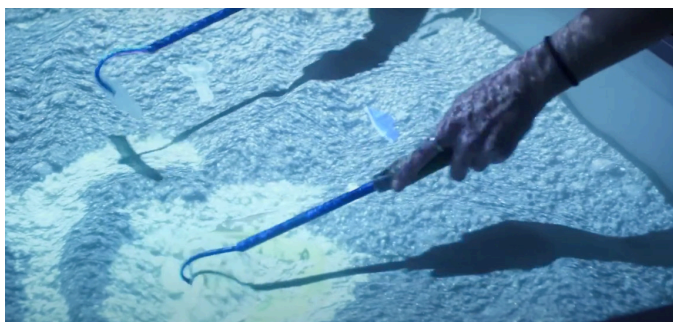
171 L'exposition a été présentée au musée Dauphinois de Grenoble, du 20 décembre 2014 au 4 janvier 2016.

: archéologique, scientifique, historique, symbolique et artistique et tente au travers de ces installations numériques interactives d'appriivoiser la peur de la mort et de détabouïser le sujet. Ainsi, cinq types de dispositifs numériques ont été conçus, intégrant au discours expographique la dimension ludique du jeu et de la participation active. Nous nous intéressons ici à deux d'entre eux ayant une approche singulière de l'action de jouer pour comprendre.

Le dispositif de fouille numérique Stat'os  
Confidences d'outre-tombe, squelettes  
en question  
© Musée Dauphinois



Le dispositif de fouille numérique Stat'os  
Confidences d'outre-tombe, squelettes  
en question  
© Musée Dauphinois



Le premier dispositif nommé *Strat'os*<sup>172</sup> reprend l'idée de la fouille archéologique et propose au visiteur de "jouer" à l'archéologue au travers d'une fouille numérique. Cette fouille se présente sous la forme d'une interface tangible avec les outils de l'archéologue. D'un point de vue technique, le dispositif se compose d'un bac contenant du sable, à la surface duquel est projetée à l'aide d'une kinect, une image changeante en fonction de la quantité de sable présente aux différents endroits du bac. À l'aide

172 <https://www.youtube.com/watch?v=HoiXk93-RAc>



de pinceaux, petits râpeaux et autres outils utilisés par les archéologues, les visiteurs sont amenés à creuser, à dégager des couches, à enlever du sable pour trouver des objets correspondant à différentes époques. Basée sur la kinect, l'installation capte les différentes couches de sable et fait ainsi évoluer la projection au fur et à mesure de l'action du visiteur sur le sable. Ainsi, au travers de l'outil numérique, les scénographes ont mis en scène les fouilles et permettent de faire comprendre les enjeux qu'il y a derrière les procédés de l'archéologie.



Le puzzle squelettique du Profil'oscope  
Confidences d'outre-tombe, squelettes  
en question  
© Musée Dauphinois

Le second dispositif sur lequel nous allons nous arrêter propose lui aussi une interface ludique et un jeu de manipulation, mais contrairement à *Strat'os*, celui-ci se base uniquement sur une plateforme numérique. Devant l'impossibilité de faire manipuler de vrais ossements aux visiteurs et au vu des tarifs engendrés par l'impression en 3D d'artefact, les concepteurs<sup>173</sup> de l'exposition ont planché sur une réponse numérique en créant une table tactile d'anthropométrie sur laquelle les visiteurs peuvent

173 Entendre scénographes et muséographe ainsi que les 22 personnes ayant répondu à un appel à participation puisque cette exposition expérimentale a été co-construite avec ses visiteurs. Preuve que l'intégration du numérique et de la question du jeu relève bien d'une préoccupation et d'une attentes des publics.

Le puzzle squelettique du Profil'oscope  
Confidences d'outre-tombe, squelettes  
en question  
© Musée Dauphinois



reconstituer un squelette sous la forme d'un puzzle et l'étudier (déterminer son âge, sa taille, son sexe). Au-delà de la reconstitution du squelette, cette grande table tactile, évoquant une table d'autopsie, guide le visiteur dans son analyse au moyen d'une interface de téléphone virtuelle créant un dialogue avec Estelle Herrsher, une vraie anthropologue. Ainsi, au-delà de l'aspect ludique et divertissant, l'orientation scénaristique du *Profil'oscope*<sup>174</sup> accentue l'aspect pédagogique du jeu en se concentrant sur le désir de communiquer avec de vrais chercheurs<sup>175</sup>.

Si les dispositifs et installations numériques manipulables posent question quant à leur fonction précise dans l'exposition, ils ne représentent pas moins que des outils scénographiques de transmission des savoirs que le visiteur est en droit de manipuler. L'intégration de ces outils de médiation numérique s'inscrit au cœur du parcours scénographique. Selon une étude d'évaluation, un public inhabituel au musée des Confluences a fréquenté l'exposition : des jeunes entre 15 et 25 ans, mais aussi des familles avec de très jeunes enfants. De plus, ils ont montré que le public manipulait les dispositifs numériques avec plaisir, et ce, sans négliger le reste des expôts et du parcours scénographique<sup>176</sup>.

174 [www.youtube.com/watch?v=Kw-umrNHMdA](http://www.youtube.com/watch?v=Kw-umrNHMdA)

175 Souhait relevé lors d'une étude menée par l'agence Phoebus sur les jeunes et la culture scientifique.

176 Étude d'évaluation menée par la société Multicom à Meylan (Isère) citée dans MAGGIONI, Ludovic. *Le modèle du numérique, une voie nouvelle pour mettre en scène les savoirs ?* in La lettre de l'OCIM, n°165, 2016  
Disponible à : <https://journals.openedition.org/ocim/1654>

On peut voir au travers de ces exemples comment les nouvelles technologies et ce que l'on a nommé composants sensibles immatériels, apportent le jeu et son levier de motivation, participant de ce fait à la visibilité des propos tenus par l'exposition. Le ressort ludique augmenterait ainsi significativement l'engagement du public dans une activité le faisant passer du stade de simple visiteur à celui de visiteur-joueur. Nous envisageons l'idée que les dispositifs scénographiques de serious game, par leur capacité à centrer les visiteurs sur une activité (à exécuter individuellement ou de manière collective) relèvent d'un bon compromis pédagogique dans le sens où ils ne prennent pas le pas sur le discours et participent de la transmission du message.

## 2. | L'immersion conjuguée au numérique : "l'exposition-spectacle"

Les "expositions-spectacles", conceptualisées au cours des années 90 par Flore Segalen<sup>177</sup>, représentent des expositions ayant pour objectif de susciter le rêve, l'émerveillement. Là où Serge Chaumier métaphorise ce qu'il caractérise comme la "nouvelle muséologie", comme étant un système d'exposition proche des parcs d'attractions qu'il nomme "expoland". Il s'inquiète alors d'un phénomène particulier qu'il définit comme la "disneylandisation des musées" mettant le flou sur la frontière entre ce qui relève de la vocation culturelle et éducative de l'exposition et ce qui attire à du divertissement pur.

En effet, dans ces expositions que l'on peut qualifier de spectaculaire, au sens vertigineux du terme, la scénographie change de langage. Si elle traduit habituellement le discours expographique de manière spatiale, elle relève ici d'une volonté de transporter le

177 SEGALEN, Flore. *L'Émergence des expositions-spectacles et l'évolution muséale : continuité ou innovation ?* 1991 in *Vagues, Une anthologie de la nouvelle muséologie*, Tome 2, MNES, 1994, p.540

178 GRAU, Olivier. *Virtual art : From illusion to immersion*. Cambridge, 2003 cité dans BELAËN, Florence. *L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ?* in *Culture & Musées*, n°5, 2005, *Du musée au parc d'attraction : ambivalence des formes de l'exposition*. (sous la direction de Serge Chaumier), p. 91-110  
 Disponible à : [https://www.persee.fr/doc/AsPDF/pumus\\_1766-2923\\_2005\\_num\\_5\\_1\\_1215.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1215.pdf)

179 Après études de la réception par les visiteurs de l'exposition, elle obtient un résultat de 4,1/5 pour son contenu et sa mise en scène.

180 terme utilisé dans la présentation de l'exposition sur le site du Muséum : [www.mnhn.fr/exposition/odyssee](http://www.mnhn.fr/exposition/odyssee)

visiteur dans un autre monde, par le biais du spectacle. Dans l'imaginaire commun, le concept d'immersion numérique se rattache à une certaine forme d'expérience que l'on imagine comme envoûtante, de forte intensité et qui, comme le dépeint Olivier Grau, se caractérise par une augmentation de l'émotion et une diminution de la distance critique<sup>178</sup>. Lié à un système d'exposition, l'immersion numérique promet ainsi une visite augmentée et sensorielle.

Pour enrichir mon propos, je voudrais relater une expérience vécue en novembre 2021, qui va dans le sens de ce qui a été énoncé précédemment et dont la pertinence a été évaluée au regard d'un certain nombre de retours de visiteurs<sup>179</sup>.

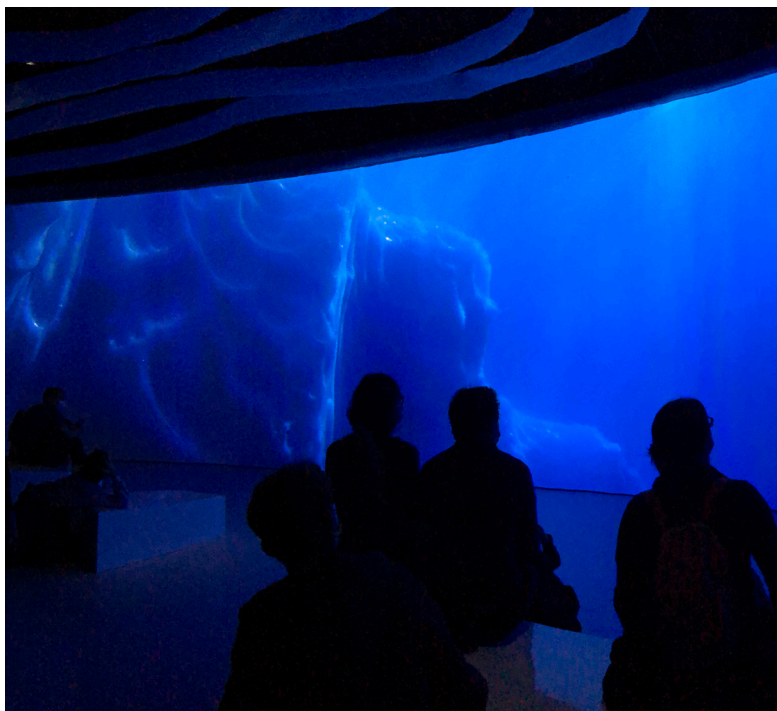
### Le cas de *L'Odysée Sensorielle*

“Une balade immersive au cœur des écosystèmes”, écrit *France info culture* à propos de l'exposition *L'Odysée sensorielle* au Muséum d'Histoire Naturelle (Paris) organisée par le collectif *Sensory Odyssey*. L'analyse de cette exposition-événement<sup>180</sup> pousse le curseur de l'exposition à un tout autre niveau, celui de l'immersion numérique et interroge sur les rapports entre réalisation scénographique numérique et transmission de message. Qu'apporte-t-elle de nouveau par rapport aux nombreux exemples d'expositions complémentées d'outils scénographiques numériques ?

Posons tout d'abord le cadre de notre propos. Dans cette exposition, nous ne sommes pas face à une intégration à la scénographie de dispositifs numériques de médiation (tablettes, bornes interactives, espace d'immersion, etc) mais face à une plongée du visiteur dans un espace d'exposition qui



Accueil de l'exposition  
L'Odyssée Sensorielle  
© Chloé Plateau



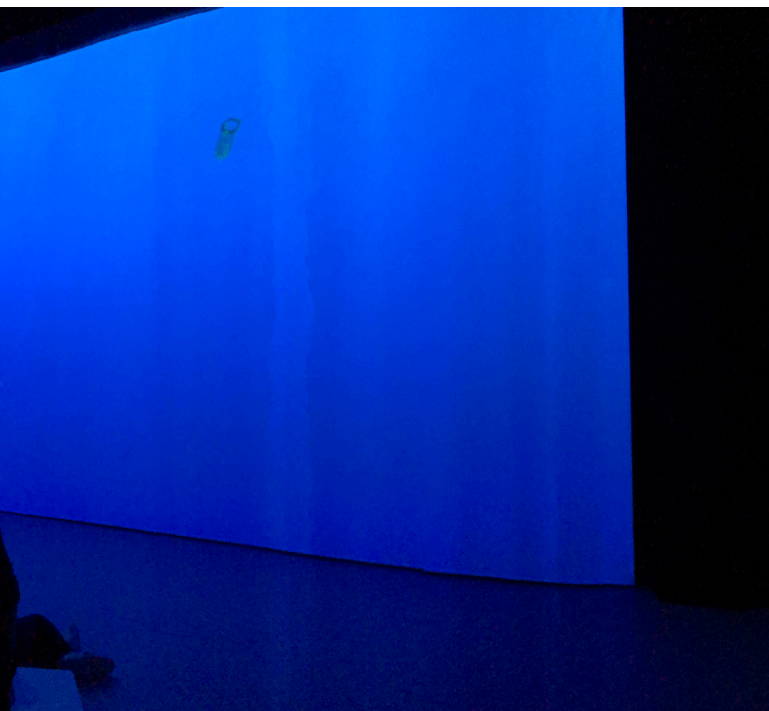
181 Ibid

182 MONTPETIT, Raymond. *De l'exposition d'objets à l'exposition expériences : la muséographie multimédia*. in *Les muséographies multimédias : métamorphoses du musée*. Université du Québec : musée de la civilisation. p. 7-14

183 AUSTIN, John L. *How to do things with words*. Cambridge, Harvard University press, 1962, 168 p.  
Disponible à : <https://oxford.universitypressscholarship.com/view/>

184 citation tirée de BELAËN, Florence. *L'immersion dans les musées de sciences : médiation ou séduction ?* Culture et Musées, 2005, n°5 *Du musée au parc d'attraction : ambivalence des formes de l'exposition*. Acte Sud, p. 91-110  
Disponible à : [https://www.persee.fr/doc/pumus\\_1766-2923\\_2005\\_num\\_5\\_1\\_1215](https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1215)

relève plus de l'expérience virtuelle<sup>181</sup> performative que de la visite d'exposition. Montpetit<sup>182</sup> définit l'exposition immersive comme la volonté de "faire vivre et faire éprouver le propos de l'exposition", ici s'ajoute l'aspect performatif évoqué par Austin<sup>183</sup> déjà, en 1962. Nous interrogeons le dispositif scénographique de cette exposition au travers de la perspective de Florence Belaën exprimant que "le dispositif de médiation de type immersif a la particularité de ne plus placer le visiteur à distance de la représentation, mais de le plonger au coeur même de celle-ci afin qu'elle en éprouve directement le propos, jusqu'à parfois constituer l'expérience elle-même comme propos"<sup>184</sup>. Au-delà de l'impact de l'immersion numérique dans la transmission du discours expographique, cet exemple nous amènera à notre point suivant à savoir les limites d'une scénographie sensible au regard du dessein de l'exposition.



L'espace consacré au Grand Nord  
L'Odyssée Sensorielle  
© Chloé Plateau

Il s'agit dans cette exposition de faire l'expérience d'une immersion dans un univers d'images à 360° qui possède une temporalité propre et des échelles variables autour d'une thématique : la planète, la nature et le vivant. La mise en scène de l'exposition veut amener les publics à se plier à une expérience d'interaction avec les projections numériques et donc avec le vivant. Les visiteurs déambulent à travers huit salles avec chacune son univers. De la savane au grand nord, le public se retrouve plongé au cœur de la nature au moyen de projections sur grands écrans, d'ambiances sonores mais également olfactives. Par l'action de déambulation dans cet espace dont les limites sont vaporeuses, laissant la place au libre déroulement des projections, se révèle la dimension performative de l'exposition. Interaction ou interactivité ? Le terme à adopter reste incertain, notamment à cause du paradoxe de la scénographie. Lorsque l'on observe les visiteurs,

Le public devant le ballet des insectes à grande échelle  
L'Odyssée Sensorielle  
© Chloé Plateau



La forêt tropicale Guyanaise  
L'Odyssée Sensorielle  
© Chloé Plateau



il semble au premier abord qu'une certaine atonie frappe les comportements. En effet, ces espaces sont dénués de toute action d'ordre physique, rien à lire, rien à toucher, à l'entrée du parcours, il est d'ailleurs indiqué : "sans texte ni commentaire sonore, cette expérience se vit avec vos perceptions comme seule boussole, alors... ouvrez l'oeil, tendez l'oreille et fiez vous à vos sens". L'idée même de l'expérience convoque le faire exécuter une action ou une activité au public, mais elle peut également traduire le faire éprouver et c'est bien sur ce dernier point que s'engage la scénographie.

Un autre point reste à aborder : les visiteurs. *L'Odyssée*



*sensorielle* s'inscrit dans une expérience collective, réunissant les visiteurs entre eux. La liberté de mouvement, le changement d'échelle ressenti par le visiteur et les stimuli olfactifs sont des facteurs qui permettent de mêler le public et de le canaliser sur les sensations et émotions qu'il éprouve. "Émerveiller pour instruire" telle est la démarche mise en avant par Bruno David, président du *Muséum d'histoire naturelle* et coproducteur de l'exposition. Cette dernière présente ainsi une scénographie tournée vers "l'expérience-visiteur", son but : renforcer l'immersion du public dans l'environnement de la biodiversité, du vivant et ainsi le séduire.

Le sous-sol du Muséum a été transformé pour accueillir cette exposition itinérante, dans un espace imaginé comme une succession d'écosystèmes. La structure globale de la scénographie a été elle-même conçue par le studio Projectiles comme un organisme vivant pouvant et devant réinventer sa forme en fonction de chaque lieu d'accueil. La scénographie est duplicable, et à géométrie variable en nombre de salles, réinventant le format originel du cinéma et offrant la possibilité d'une adaptation totale.

Dès l'entrée, le visiteur est accueilli dans une salle bordée par deux écrans géants couvrant les murs où se joue le spectacle des flamands rose, saisis au bord du lac kényan. Puis les écrans s'ouvrent et nous invitent à déambuler dans la salle suivante, totalement plongée dans le noir. L'entrée dans un espace sombre permet le franchissement d'un espace-temps distinct, bien identifié comme celui de l'exposition. On peut voir par le passage "à travers" les écrans une représentation symbolique de la plongée au cœur du voyage, favorisant la déconnexion totale au monde extérieur et facilitant l'immersion dans cet univers *multi-screen*. Le

contraste est saisissant avec la luminosité du premier espace, le visiteur se retrouve dans une pièce noire, seuls quelques clapotis lumineux viennent parcourir le sol. Si le sens de circulation est figé, le parcours de visite n'est pas fléché et le visiteur avance dans le noir en éprouvant chacun des espaces s'animant tantôt d'un ballet d'insectes à grande échelle tantôt d'un zoom sur la forêt tropicale guyanaise, allant de la canopée jusqu'aux racines. La mise en scène de huit milieux naturels immerge le visiteur dans la globalité du monde vivant qui pose au centre la nature et son cycle de vie, interrogeant notre place d'être humain et les "futurs souhaitables" qui s'offrent à nous.

Première salle de l'exposition  
L'Odysée Sensorielle  
© Chloé Plateau



Le son joue lui aussi un rôle important : il accompagne les images et plonge le public au cœur de ces écosystèmes. Un élément central de la réception de l'exposition relève pour le visiteur de son appréhension à travers son propre corps. Par la multiplicité des variations sonores et olfactives, la scénographie favorise l'expression des émotions chez le visiteur. L'objectif est, au-delà de l'aspect purement technique de la réalisation de l'exposition, de provoquer quelque chose chez l'individu-

spectateur, de lui faire ressentir quelque chose de particulier et de marquant. L'image projetée est rendue à la portée du public grâce à la technologie numérique immersive pour ensuite éprouver des sensations d'ordre visuelles, émotives, auditives et olfactives. De ce fait, le travail d'écriture de cette exposition témoigne d'une réelle volonté d'éveiller les sens : l'exposition s'articule autour d'une scénographie alliant travail sur l'ambiance sonore, sur la lumière, l'ambiance olfactive, mais aussi sur le numérique et l'occupation de l'espace.

### **Transmission de message ou expérience culturelle ? Naissance d'un point de vue critique**

Mais de mon point de vue, l'expérience de visite transmise par cette scénographie numérique se réduit à une appréhension individuelle, singulière dont le contenu n'est pas central. Quelle est la signification de cette odyssée à travers des images sur la thématique du vivant et de la nature ? Que reste-t-il après cette exploration du message expographique ? Toutes ces questions restent plus ou moins en suspend, et il faudrait mener une étude poussée sur ce qu'il reste chez les visiteurs de la compréhension du message de l'exposition une fois la visite terminée pour obtenir des réponses significatives. À ce stade, je peux seulement apporter un début de réflexion qui reste seul gage de mon point de vue et serait peut-être à contredire au vu des résultats obtenus après étude.

Quel parallélisme entre scénographie immersive numérique et contenu véhiculé ? La forme exposition-événement ou exposition-spectacle favorise-t-elle vraiment l'accessibilité au contenu ? En réalité, les dispositifs de projection (et écrans géants) ainsi que

les odeurs et sons qui y sont associés permettent d'accéder à une intimité avec les milieux naturels et à un sentiment de résonance avec le monde vivant. En revanche, l'utilisateur se contente de ses perceptions et du visionnement d'images sans savoir ce qu'elles signifient. Si la sensorialité tant numérique, auditive qu'olfactive est amplement sollicitée au sein de l'exposition, il est difficile de la relier de façon honnête à un discours construit et à une transmission de message direct aux visiteurs. Néanmoins, elle alimente un parcours de visite ludique, distrayant et divertissant, sortant indéniablement le public de son quotidien. De ce fait, à défaut de transmettre des savoirs, cette partie de l'exposition est conçue comme une expérience purement hédonique où le visiteur appréhende l'espace virtuel et esthétique de l'exposition à travers son corps. Au travers de sa scénographie, l'exposition provoque les émotions, émerveille et propose aux publics, plus qu'une visite culturelle d'exposition, un spectacle onirique.

La dernière salle de l'exposition, intitulée *Retour d'exploration* tente de "reconnecter progressivement [le visiteur] à la matérialité du monde"<sup>185</sup>. À travers des dispositifs manipulables, l'espace propose en quelque sorte de décrypter l'expérience vécue au travers des huit univers traversés précédemment. C'est peut-être ainsi au sein de ce dernier espace que se joue le théâtre de la transmission du message expographique. Dans cet espace mettant totalement de côté les nouvelles technologies et oubliant le numérique, les visiteurs sont invités à manipuler différents "jeux scénographique" abordant le sujet plus en profondeur. Au moyen de dispositifs, le public peut expérimenter les sens d'autres espèces vues durant "l'odyssée", chercher les liens de parenté qui nous lient nous en tant qu'être humain à l'ensemble

185 explications données sur le site du Muséum d'Histoire Naturelle : [www.mnhn.fr/fr/exposition/odysee-sensorielle](http://www.mnhn.fr/fr/exposition/odysee-sensorielle)



Vue de l'espace *Retour d'exploration*  
*L'Odyssée Sensorielle*  
 © Chloé Plateau

des êtres vivants ou encore s'interroger sur la manière dont ces espèces et leurs milieux naturels peuvent nous inspirer un futur souhaitable autour de trois objets innovants et futuristes.

L'expérience immersive vécue au travers des huit premières salles serait-elle alors un moyen de mettre le public dans de bonnes conditions pour ensuite traiter du message ? Ainsi, l'exposition *L'Odyssée sensorielle* se positionne comme spectacularisation de la culture. La scénographie regroupe un travail tant sur les composants sensibles matériels qu'immatériels faisant le lien entre le monde des sens physiques (sensorium) et le digital. On peut ainsi concevoir que l'exposition et sa scénographie se base davantage sur l'apport personnel expérientiel qu'elle amène à faire ressentir au visiteur, que sur la culture générale et le savoir qu'elle cherche à transmettre.



## CONCLUSION

L'apport du sensible comme composant de la scénographie d'exposition vise à offrir aux visiteurs une nouvelle façon d'aborder la culture, le savoir et les questionnements contemporains. Ces outils scénographiques innovants proposent des scénarios ludiques de transmission, des dispositifs intuitifs, interactifs, mais aussi des expériences immersives et poly-sensorielles permettant de redéfinir l'exposition comme un lieu de vie et non plus comme un espace savant dénué de toute énergie. Dans l'espace de l'exposition, les innovations scénographiques se multiplient grâce à l'expérience et aux compétences des scénographes et muséographes qui expérimentent de nouveaux outils de médiation, tant d'un point de vue spatial que matériel. Leur rôle est de favoriser le moment de la visite, le temps de la transmission par la construction d'une atmosphère bénéfique dans laquelle les expôts et les visiteurs peuvent s'exprimer humainement. Car ce que questionne la scénographie et au travers d'elle, la muséographie, c'est bien avant tout cette confiance dans la puissance émotionnelle et sensorielle propre à tout être humain.

L'utilisation d'outils scénographiques sensibles est peut-être une ressource supplémentaire permettant au visiteur d'exprimer son identité et sa singularité. D'une manière plus globale, ils constituent un levier d'enrichissement de l'ensemble de l'expérience expographique vécue. Et arrivent comme une réponse à un public chaque jour en perpétuel renouvellement de ces pratiques, tant du point de vue culturel que sous l'angle du numérique. Ces transformations sémantiques du langage scénographique au travers des décennies se sont traduites par une forte adhésion des publics aux expositions de société contemporaines.

Ainsi, les relations entre l'espace d'exposition et ses publics évoluent, d'une part grâce à des modalités de dialogue et de transmission renouvelées, à travers la médiation numérique, mais également de par une scénographie qui prend de plus en plus en compte les sens pour maintenir et réinventer la transmission. Tous ces éléments ont contribué à une métamorphose matérielle des espaces d'exposition, mais également du métier de scénographe pour qui les attentes du public sont de nouveaux défis à relever chaque jour. Les différentes actions scénographiques et de médiations sont manifestes et contribuent au dynamisme et à la réussite des expositions du point de vue de la transmission du message.

Mais au-delà de la recherche de sens par nos sens et des performances techniques considérables faites pour créer des scénographies correspondant au mieux aux attentes des visiteurs en lien avec les changements sociétaux (culture matériel, tournant affectif, culture numérique), l'intégration des sens ne relève pas toujours d'une action favorable.



## Point de vue critique : les limites d'une scénographie sensibles

Tout au long de ce travail, nous avons traité de l'impact des sens dans la transmission du message expographique, tant d'un point de vue de l'apport des composants matériels que de celui du numérique et des composants immatériels. Ainsi, nous avons pu noter que certaines limites existent dans l'utilisation des sens dans le milieu expographique et plus particulièrement dans celui des expositions de sociétés, des expositions à message. Aussi, si la prise en compte des sens physiques tels que l'ouïe, le toucher, l'odorat ou encore le goût semble être globalement une chose acceptée par tous les visiteurs, en revanche le rapport aux facultés sensorielles au travers du numérique peut poser quelques difficultés. En effet, "certains visiteurs peuvent ne pas maîtriser les codes de ces dispositifs [scénographiques]. D'autres peuvent ne pas comprendre le fonctionnement. La difficulté de compréhension peut ainsi être doublée : à la compréhension du propos [du message de l'exposition] peuvent s'adjoindre celles de l'environnement"<sup>186</sup>.

Ainsi, une question nous interroge : l'expérience sensorielle de visite d'exposition, offre-t-elle un véritable apprentissage où les sensations et effets spectaculaires sont-ils les seules réminiscences restant après la visite ?

Nous faisons alors l'hypothèse que la réponse à cette question dépend en fait, au-delà de tout message, scénographie ou muséographie de l'intention même du visiteur et de sa disposition, au moment de la visite. Si nous avons pu montrer au travers des différents exemples, études de cas, et recherches théorisées que l'apport des sens a un impact positif

186 LECLERC, Cyril. *Une expérience ou rien ? Qu'est ce qui motive les publics culturels ?* 2015

Disponible à : <https://culture-communication.fr/fr/une-experience-ou-rien>

187 VERON, Élisio et LEVASSEUR, Martine. *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps et le sens*. Paris. Centre Georges Pompidou, 1989

Les deux auteurs en sont arrivés à classer le comportement des visiteurs selon quatre catégories : la fourmi, le papillon, la sauterelle et le poisson.

188 GÉLINAS, Dominique. *Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale*. Conserveries mémorielles, 2014

Disponible à : <https://journals.openedition.org/cm/2000#ftn3>

sur la capacité de la scénographie d'exposition de communiquer et de transmettre le message qu'elle souhaite faire passer, ils ne sont pas indépendants de l'engagement du visiteur. Si ce dernier vient dans l'objectif unique de se divertir et de tester le dispositif scénographique, alors il se peut que l'exposition et sa mise en espace réponde à ses attentes de divertissement mais dès lors le contenu en sera forcément impacté voire "délaissé" au profit d'un simple spectacle expérientiel. L'étude de Veron et Levasseur<sup>187</sup> a bel et bien démontré que le visiteur ne suit pas forcément le parcours de l'exposition qui a été imaginé et que propose le scénographe. En effet, les observations directes des auteurs témoignent du fait que le parcours fait par le visiteur est influencé d'une part par sa motivation de départ et d'autre part par son intérêt pour le sujet même de l'exposition. Comme l'explique Dominique Gélinas, "l'exposition ne montre pas du sens, mais elle permet la production de sens, donc c'est une manifestation qui est propre à chacun. Par conséquent, un visiteur voit, comprend et retient ce qu'il veut bien"<sup>188</sup>. La scénographie et les différents outils scénographiques qui la composent ne sont là que pour tenter de connecter le visiteur au discours initial de l'exposition et de maintenir son intérêt pour ainsi préserver sa curiosité de visite, d'exploration.

Aussi, la composante expérientielle et ludique de la scénographie d'exposition apparaît tout aussi fondamentale que sa portée didactique et instructive. Nous avons pu marquer l'évolution des pratiques scénographiques, de la nécessité de mettre en espace les expôts et la création du scénographe, à l'inclusion des sens au sein de l'exposition puis à leurs transformations à l'ère numérique et digitale. Il nous apparaît que si au début de la création des

expositions, le message se devait d'être passé uniquement au travers des objets présentés, sa transmission s'est aujourd'hui démultipliée au travers de divers supports sensibles tant numérique que tangible<sup>189</sup>. Au vu des différents exemples, études de cas, et recherches théorisées, il nous apparaît indéniable que passer par les sens permet d'une part une meilleure proximité avec les expôts et donc de fait avec le message de l'exposition. Ainsi, l'expérience sensible du sens par les sens serait le signe d'une transmission de message accomplie.

<sup>189</sup> Au sens de réel matériellement

En revanche, si la conclusion que l'apport des sens dans la scénographie, comme permettant d'être plus impactant dans la réception du message expographique est avérée, l'expérience ne doit pas représenter une fin en soi. Le travail du scénographe tend à trouver un équilibre entre le fond et la forme. Selon nous, la forme doit être là pour servir le fond et ne doit pas au contraire le desservir en s'imposant comme la motivation première du public pour la visite. Le sensible n'aurait alors plus un impact bénéfique sur la transmission du message, mais basculerait en tant qu'outil marketing rendant le potentiel culturel et instructif désuet.

---



# BIBLIOGRAPHIE

## Théorie de la scénographie

**BECERRA**, Manuel. *Scénographie architecturale. Psychogéographie culturelle des milieux sensibles*. Projet de thèse : Paris : École doctorale de géographie de Paris Sorbonne université, 2018  
Disponible à : [https://umrausser.cnrs.fr/sites/default/files/projet\\_de\\_these\\_m.\\_becerra.pdf](https://umrausser.cnrs.fr/sites/default/files/projet_de_these_m._becerra.pdf)

**BIANCHI**, Pamela. *Espaces de l'œuvre, espaces de l'exposition. De nouvelles formes d'expériences dans l'art contemporain*. Saint-Denis, Éditions Connaissances et savoirs, 2016

**CHAUMIER**, Serge. *Traité d'expologie : Les écritures de l'exposition*. Musées-Monde, La Documentation Française, 2012, 112 p.

**DAVALLON**, Jean. *L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie*. in Culture et Musées La (r)évolution des musées d'art. (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit), 2010, p. 229-238  
Disponible à : [https://www.persee.fr/doc/pumus\\_1766-2923\\_2010\\_num\\_16\\_1\\_1574](https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2010_num_16_1_1574)

**DESVALLÉES**, André. *Cent quarante termes muséologiques ou petit glossaire de l'exposition*. in Mary Odile de BARY, Jean-Michel TOBELEM, *Manuel de muséographie*, Paris, Séguier, 1998, p.223-224

**GONSETH**, Marc-Olivier. *L'illusion muséale*. in La grande illusion. Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, 2000, p.157

**GRZECH**, Kinga. *La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace*. 2010.  
Disponible à : [https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96\(1\)-pp.04-12.pdf](https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96(1)-pp.04-12.pdf)

**SOMPAIRAC**, Arnaud. *Six perspectives critiques. Scénographie d'exposition*. Lavis, Métis Presses, 2016

**Ministère de la culture**. *Projet d'exposition, guide des bonnes pratiques*. 2013, 164p, p.30  
Disponible à : [http://www.miqcp.gouv.fr/exposition\\_guide\\_bonnes\\_pratiques.pdf](http://www.miqcp.gouv.fr/exposition_guide_bonnes_pratiques.pdf)

## Digitalisation

**BROWAEYS**, Christine. *La matérialité à l'ère digitale. L'humain connecté à la matière*. Presses universitaires de Grenoble « Rien d'impossible », 2019  
Disponible à : <https://www.cairn.info/la-materialite-a-l-ere-digitale--9782706142499.htm>

**GENTAZ**, Édouard. *La main, le cerveau et le toucher. Approche multi-sensorielles et nouvelles technologies*. Dunod, « Psycho Sup », 2018  
Disponible à : <https://www.cairn.info/la-main-le-cerveau-et-le%20toucher--9782100781409.htm>

**MAURY**, Hugo. *Le design sensoriel à travers la relation Homme / I.A.* École des Gobelins, Paris, 2018, 52p, p.10  
Disponible à : [http://maury.io/archives/sensory/Sensory\\_Design\\_IA.pdf](http://maury.io/archives/sensory/Sensory_Design_IA.pdf)

**MURAT**, Mathilde. *Scénographie interactive, interfaces et interférences*. Thèse : Université de Toulouse Le Mirail, 2014  
Disponible à : [https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01124359/file/Murat\\_Mathildevol1.pdf](https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01124359/file/Murat_Mathildevol1.pdf)

## Aisthesis et sensorialité

**BÖHME**, Gernot. *Aesthétique, pour une esthétique de l'expérience sensible*. Presse du réel, 2020 (2001)

**BORSARI**, Alexandra et BRULÉ, Émeline. *Le sensible comme projet : regards croisés*. in Revue Hermès, n°74, 2016, p.176-182

**CADIÈRE**, Joël. *Introduction : qu'est ce que l'expérience*. in Revue Forum n°151, 2017, p.11  
Disponible à : <https://www.cairn.info/revue-forum-2017-2-page-8.htm>

**HOWES**, David et **MARCOUX**, Jean-Sébastien. *Introduction à la culture sensible*. Revue Anthropologie et Sociétés, vol 30, n°3, 2006, p.7-17  
Disponible à : <https://id.erudit.org/iderudit/014922ar>

**HUYGHE**, René. *Dialogue avec le visible*. Paris, Flammarion Eds, 1955, 447p

**JULES**, Caroline. *Journal de bord d'un parcours multi-sensoriel*. La lettre de l'OCIM, 2020  
Disponible à : <https://journals.openedition.org/ocim/2349>

**LE BRETON**, David. *La conjugaison des sens*. Essais. Revue Anthropologie et Sociétés, vol 30, n°3, 2006, p.19-28  
Disponible à : <https://id.erudit.org/iderudit/014923ar>

**LE BRETON**, David. *La saveur du monde : une anthropologie des sens*. Édition Métailié, 2006

**MIGUET**, Daniel. *Autour de la sensorialité dans les musées*. in Publics et musées, n°13, 1998, p1777-182,

Disponible à : <https://www.persee.fr/doc>

## Matérialité et théâtralité

**BROWAEYS**, Christine. *La matérialité à l'ère digitale. L'humain connecté à la matière*. Presses universitaire de Grenoble, Collection rien d'impossible, 2019, 136p

Disponible à : <https://www.cairn.info/la-materiale-a-l-ere-digitale-9782706142499.htm>

**PICON**, Antoine. *La matérialité de l'architecture*. Parenthèse Eds, 2018, Architecture Coll, 144p

**DUDLEY**, Sandra. *Museum materialities : Objects, engagements, interpretations*.

Routledge, 2009, 292p

Disponible à : [https://www.researchgate.net/Museum\\_materialities\\_Objects\\_engagements\\_interpretations](https://www.researchgate.net/Museum_materialities_Objects_engagements_interpretations)

## Médiation

**CAILLET**, Elisabeth. *À l'approche du musée, la médiation culturelle*. Lyon, Presses universitaire de Lyon, 1998,

Disponible à : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k332890of/f8.item.texteImage.zoom>

**DAVALLON**, Jean. *L'exposition à l'œuvre. Stratégie de communication et médiation symbolique*. L'Harmattan Eds, Communication Coll, 2000, 379 p

**DAVALLON**, Jean. *Le musée est-il vraiment un média ?* Publics et Musées, n°2, 1992, pp.99-123

Disponible à : <https://doi.org/10.3406/pumus.1992.1017>

**MONTPETIT**, Raymond. *Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique*. Publics et Musées, n°9, 1996, pp.55-103

Disponible à : <https://doi.org/10.3406/pumus.1996.1071>

## Sémiotique

**POLI**, Marie-Sylvie. *Le texte au musée : une approche sémiotique*. 2022 Paris, L'Harmattan

**HÉNAULT**, Anne. *Histoire de la sémiotique*. 1992, Que sais-je ? Presses Universitaires de France.







Au terme de deux années de questionnements autour de la place des sens dans l'expérience des visiteurs d'expositions, et après plusieurs expériences professionnelles au sein du milieu scénographique, naît ce mémoire. Ainsi, par le biais de la scénographie, ce travail de recherche théorisé invite à s'interroger sur la manière dont les visiteurs vivent leur expérience de visite d'exposition au travers de leur sens mais aussi quelles techniques et outils scénographiques sont mis en place pour convoquer les sens au musée. Autrement dit, comment les sens entrent en jeu dans la transmission du message de l'exposition. Par l'approche croisée de scénographies d'exposition et de dispositifs particuliers développés dans le cadre d'institutions muséales, nous analysons des modalités expérientielles sensorielles voire synesthésiques jouant un rôle dans la transmission du savoir. Entre glissement sémantique scénographique, modification des attentes visiteurs et regain d'intérêt pour le sensoriel, nous verrons comment s'est développée la scénographie dite sensible. Plusieurs modalités sensorielles sont abordées : proposer une diversité d'accès et susciter l'envie, déclencher l'imaginaire et la compréhension, accroître la concentration par la participation. Elle rend compte également du renouveau des composants sensibles à l'ère du digitale, permettant d'interroger des notions comme celles d'interactivité, de gammification et de rapport aux corps. Ainsi, les expériences sensorielles constituent de réels tremplins dans la transmission du message expographique apportant du sens au sens par les sens.

Two years questioning the place of human senses in their exhibition's experiences, and several professional experiences among scenographic field, resulted in this thesis. Via scenography, this academic research invites us to wonder in which way the visitors experience an exhibition using their senses, but also which scenographic techniques and tools take part in the museum, a call to our senses. In other words, how our senses contribute to the transmission of the exhibition's message. Through the cross approach of exhibition's scenography and specific devices developed within the framework of museum institutions, we analyse the sensorial and even synesthetic experiential modalities acting in the transmission of knowledge. Between scenographic semantic shift, modification of visitors' expectations and renewed interest in the sensory universe, we will see how the so-called sensitive scenography has been developed. Several sensory modalities are approached here: offering a diversity of access and arousing a urge to visit, setting off imagination and understanding, increasing concentration through participation. It also takes into account the renewal of sensitive components in the digital era, bringing us to question notions such as interactivity, gamification and the relationship with bodies.

Thus, sensory experiences are real springboards in the transmission of the expographic message, adding meaning to meaning through the senses.