



**JOURNEES PROFESSIONNELLES SUR LES METIERS DE L'EXPOSITION,
PARIS, 15/11/2019 ET 20/01/2020**

Deuxième journée : Virtuelle, connectée, durable : quel avenir pour l'exposition ?



Mise en ligne : novembre 2020

Table ronde 1 : De nouveaux modèles d'exposition ?

Introduction de Audrey Tenaillon, scénographe de l'agence d'architecture et de scénographie Maskarade : Retours d'expérience en matière de scénographie de parcours immersifs (réalité augmentée, réalité virtuelle)

Merci aussi pour cette invitation. Audrey Tenaillon, je suis scénographe de l'agence Maskarade. Ça fait 25 ans que je travaille dans la scénographie, j'ai commencé sur les expositions à être l'assistante de François Confino, sur les expositions qui s'appelaient Cités-Cinés. Au niveau technologie, on mettait des projecteurs de cinéma enfermés dans des cabines parce que ça pouvait brûler, pour projeter des films dans des décors. Suite à ça, effectivement, les technologies ont évolué. A travers le parcours de scénographie et mon expérience de plus de 25 ans, à l'agence qu'on a créée, qui s'appelle Maskarade, en 2007, on s'interroge essentiellement toujours sur la notion d'expérience de visiteurs qui est ressentie par un individu qui arrive avec des motivations très personnelles, qui peut avoir choisi d'être là et qui a pu accompagner des gens qui n'avaient pas choisi d'être là, avec des connaissances différentes, de la variété des contenus qu'il va venir découvrir, et qui va être l'occasion pour lui, soit de vivre effectivement un parcours de visite et de découverte de contenus, qui va rester dans sa mémoire, et vient en quête donc d'apprendre quelque chose. Et on va dire que le choix d'aller au musée ou à une exposition par rapport à l'offre touristique qui lui est proposée en week-end, en France, à Paris ou dans un autre pays – il aurait pu faire d'autres choix – et là ce choix, c'est d'arriver dans un lieu qui va être un lieu où il s'attend à avoir une partie de plaisir et une partie d'apprentissage. Cette quête de transmettre quelque chose à un contenu, à découvrir, est l'enjeu un peu de notre travail en se posant la question sur comment faire qu'il retienne, ou qu'il ait le sentiment d'avoir appris quelque chose. Et pour ce faire, des études montrent que faire appel à l'émotion... L'émotion est un marqueur de la mémoire à court terme ou à long terme, et qu'à travers ça, à travers le facteur d'émotion, on peut marquer l'individu et il pourra être en éveil pour apprendre quelque chose. Faire appel à l'émotion facilite quelque part l'apprentissage. Notre travail consiste à utiliser le panel en tant que scénographes de la multitude des outils de médiation qui existent et à composer un peu des installations hybrides qui vont permettre en fait, de mettre en situation un visiteur face à un dispositif qui va l'interpeller à travers ses sens, à travers une thématique, et l'aider à découvrir et expérimenter un contenu. Le vecteur de l'émotion est pour nous constamment une quête dans l'emploi des outils de médiation qu'on va choisir, et on se pose toujours la question d'utiliser à bon escient l'outil de médiation en en comprenant toutes ses limites et tous ses possibles et en l'ajustant pour se dire à quel moment on veut faire ressentir quoi et être bien conscients de la manière dont l'utilisateur va

percevoir les éléments mis à sa disposition. Donc, utiliser une tablette, ce n'est pas le même usage ou la même manière de révéler un contenu, qu'utiliser des lunettes à réalité virtuelle ou des lunettes à réalité augmentée. Par rapport à ça, notre statut de scénographe c'est tout le temps de penser dans cette notion globale du parcours et du rythme du parcours qui va amener le visiteur à passer d'émotions successives, pour rentrer justement dans des histoires, dans des contenus, et de structurer, et d'organiser justement le choix de cette variété d'outils de médiation. La visite est pour nous toujours une perception globale, et c'est quand on la travaille dans sa globalité, qu'on revient dans nos études de conception. On voit si on arrive à changer une partie, on repense toujours le tout et on revérifie la totalité du parcours pour être sûrs qu'on est bien toujours dans cette sorte d'équilibre et de temps de suspension, donc un peu les maîtres du temps et de l'espace on va dire, pour mettre en place l'exposition.

Par rapport à ça, je vais présenter deux cas qui sont un peu les dernières technologies immersives, et expliquer comment on s'est positionnés pour les exploiter. Il s'agit du cabinet de réalité virtuelle qui a été installé récemment au muséum d'histoire naturelle à Paris, et un projet sur lequel nous travaillons sur la citadelle de Verdun qui utilise des lunettes à réalité augmentée. Dans ce monde justement de loisirs et d'apprentissage, le muséum d'histoire naturelle a souhaité installer une salle de visualisation de dispositifs virtuels, et il s'agissait pour nous en tant que scénographes, de comprendre quelle était l'essence de ce lieu et est venue l'idée de leur proposer ce concept de cabinet de réalité virtuelle, c'est-à-dire que justement on n'est pas en opposition ou en complément des œuvres ou des collections : on est bien dans une sorte de continuité, une continuité des savoirs où là, la réalité virtuelle va permettre à travers les programmes et la collection de programmes qu'ils vont constituer, de diffuser et d'approfondir des contenus que le virtuel permet et que rien d'autre ne permet de communiquer de cette façon. Là, en l'occurrence, le premier projet : il s'agit de permettre d'appréhender l'évolution et donc le buisson de l'évolution qui est quelque chose d'assez complexe et dans lequel le visiteur va pouvoir s'immerger à l'intérieur du cœur de ce buisson, être à l'origine de la première cellule, se déployer et naviguer, le voir de l'extérieur, le contourner, rentrer dedans, découvrir des espèces, ouvrir dans le choix de l'espèce qu'il a fait. Il va la percevoir à l'échelle 1 : donc un dinosaure entre dans la pièce à son échelle et éventuellement s'il veut le manipuler ou s'il se sent écrasé, il peut le réduire, tourner autour, le réanalyser, recomprendre son squelette. Il a différents niveaux d'interprétation. Il crée tout un cheminement personnel, qui va permettre un dispositif que seule la réalité virtuelle autorise à développer. Et nous au niveau de l'espace, on ne s'est pas accrochés à ce programme même, puisque ça va être une collection, mais l'idée c'était de dire à travers la notion de cabinet de réalité virtuelle en fait, il s'agit bien de créer une continuité entre un musée du XIXe siècle et un musée du XXIe siècle. Comme un cabinet de collections, le cabinet de réalité virtuelle collectionne comme dans un petit salon un peu freudien, on va dire, on a créé une sorte d'accompagnement du visiteur qui le fait basculer du monde réel au monde virtuel, dans quelque chose de très feutré - des sortes de cabines - et dans lequel il va pouvoir effectivement rentrer en douceur, avec des jeux de lumières, avec une installation de son casque, etc. et petit à petit basculer dans ce monde qui est totalement autre, dans lequel il n'a plus de repères puisque dans le monde virtuel on n'a pas réellement conscience de son corps. Après, le monde virtuel n'est pas un monde où on est isolé puisqu'aujourd'hui il y a des gens en réseau, il y a beaucoup de possibilités de se voir, de se partager. Il faut sortir aussi de la notion du monde virtuel où on est seul dans sa bulle. On a vraiment la possibilité - là actuellement il y a eu une expérience qui a été faite à la cité de l'architecture : on visite avec un guide la pyramide de Kheops, on marche avec lui, on est équipé sac à dos, on pose des questions en temps réel, on se voit, on est ce groupe, et on est basculés dans la pyramide de Kheops - donc, ça a évolué très vite aussi, donc on est vraiment aussi potentiellement dans une expérience collective. Voilà des images de l'espace pour faire ce choix où on a essayé d'avoir une image contemporaine mais des matériaux où il ne s'agissait pas de basculer dans une sorte de lieu technoïde complètement déconnecté de

l'univers du XIXème siècle. On reste contemporain, on a fait des choix de matériaux : de bois, de textiles, on a réutilisé un jeu graphique au plafond qui correspondait au plafond existant et on a des cabines où on peut tester ces lunettes. Ensuite, on a entendu une interview qui est très, très belle de James Stewart qui dit : « Finalement, le cinéma qu'est-ce que c'est ? C'est de créer des moments ». Parce que si vous vous rappelez de l'intégralité d'un film, en fait, c'est exceptionnel. En général vous vous rappelez d'un moment, et c'est ce moment qui vous a marqué pour toute votre vie. Et on considère que l'exposition c'est un peu ça : c'est de se dire à un moment qu'est-ce qu'on va retenir de plus fort dans un parcours. Il va y avoir un moment qui sera le moment déterminant, qui aura rassemblé, peut-être qu'il sera même flou à la fin, on se rappellera simplement que c'était super, on ne sait même plus de quoi ça a parlé, mais c'était génial. Et donc c'est un peu dans ce travail-là toujours, dans cette poésie, dans cette fantaisie, dans cette émotion de vivre une expérience unique, qui fait qu'on s'est déplacé, parce que c'est vrai que le visiteur évolue avec des technologies qu'il a à la maison. Comment se questionner pour qu'il vienne faire une expérience qu'il aura le bonheur de transmettre ou de partager dans ces lieux d'expositions ou ces sites puisque nous on est plutôt sur beaucoup de centres d'interprétation ou de lieux historiques, où justement il y a peu de collections et il faut amener tout ce qui n'est pas là grâce aux nouvelles technologies pour raconter l'histoire.

Là en l'occurrence, dans la citadelle souterraine de Verdun, on est donc dans un parcours de 600 m de galeries qui sont toutes... On a deux types de galeries : on a des galeries qui font 4,50 m x 4,50 m de hauteur sous plafond sur 100 m de long et des galeries qui font – une petite nuance – 2,80 m x 2,50 m de large sur 150 m de long. Voir le monument tout seul et marcher dedans, on s'ennuie un peu, et on ne sait pas trop ce qu'il s'est passé, parce que tout se ressemble. L'idée était donc dans ce parcours, de mettre les visiteurs en nacelle équipés de lunettes à réalité augmentée avec tout un show qui donne à voir la manière dont ce monument a été investi par les soldats pendant la guerre 14-18, et en même temps, l'intérêt de la réalité augmentée, c'est qu'on donne à voir à la fois le monument vide aujourd'hui, tel qu'il est, avec ses vestiges puisqu'on peut voir à travers ses lunettes, et on va avoir des temps de scènes restituées, scientifiquement, avec tous les historiens, avec tout le travail aussi de retrouver les endroits... Dans la citadelle, il y a eu plein de lieux qui ont changé et bougé, mais on a quand même des endroits clefs où l'on sait que ça s'est passé là, donc ça a été la constitution du scénario qu'on a pu établir et avec beaucoup de photos historiques, on a restitué des scènes. Le visiteur rentre dans les pas d'un soldat. On accompagne un petit groupe qui a été appelé au front pour rentrer à la citadelle et participer à une cérémonie exceptionnelle de la remise des médailles à la ville de Verdun, dans cette citadelle. Là, j'ai un film pour vous expliquer un peu comment le rôle du scénographe, puisque là en fait nous on a rarement dans ces lieux-là, des commissaires : on arrive et on doit constituer toute notre équipe muséographes inclus, historiens inclus, parce qu'on est face à des communautés de communes ou des politiques qui nous disent : « Moi, je veux un dispositif, un musée, voilà mon budget. Mais on n'a pas plus que ça ». C'est toute une équipe qu'on emmène avec nous pour constituer tout ce parcours, et garantir que le monument va être valorisé aussi bien que son histoire. Merci.