



VIE DES
MUSÉES

—
TEMPS
DES PUBLICS

AUTRES TEMPS ? AUTRES LIEUX ?
GARDER LE CORPS À L'ESPRIT ?
ENGAGER LE DÉBAT ?
LE MUSÉE INDISCIPLINÉ ?

**RÉINTERROGER LES PRATIQUES
DE MÉDIATION DANS LES MUSÉES**

COLLOQUE 21.22.23. JUIN 2017

PARIS ET ÎLE-DE-FRANCE 50 MUSÉES PARTENAIRES

Thématique 2 : Garder le corps à l'esprit

ATELIER 2.3 - « Les outils innovants : vers le ré-engagement du corps et de l'attention du visiteur »

Le musée du XXI^e siècle serait-il un musée innovant ? C'est ce que nous laisserait penser l'intégration du numérique entre les cimaises du musée. Cet atelier s'interrogeait sur l'impact des dispositifs numériques sur la relation d'un établissement avec son public. Dans ce cadre, le choix de la Cité des Sciences et de l'Industrie et du Musée d'Orsay est loin d'être anodin. Le premier, lieu d'expériences, d'expérimentations, et d'apprentissage, toujours à la pointe de la technologie, offre des expositions qui ne sont pas fondées sur la préexistence de collections. Le second, représentant emblématique du musée de Beaux-arts par excellence, se fonde sur la présence des œuvres pour développer un discours, mais utilise le numérique depuis 1986 pour valoriser les œuvres d'art de son fonds, notamment, à l'époque dans le cadre d'ateliers numériques destinés aux enfants.

Ces deux établissements culturels, au fonctionnement et aux enjeux divergents, permettent d'établir un panorama des usages possibles des nouvelles technologies et du numérique, en réinterrogeant toujours l'attention face aux œuvres et aux dispositifs et la posture que peut adopter le visiteur (posture physique individuelle, posture physique collective, relation face à l'objet, aux dispositifs mais aussi aux autres visiteurs). C'est également le moyen d'en établir les points d'ancrage et les points de frictions, et de comprendre les changements à l'œuvre dans l'espace muséal. La présence d'experts issus de différents horizons offre une vision enrichie des usages de ces technologies et de leurs effets.

La confrontation à la matérialité dans l'espace d'exposition

A travers l'exposition « Quoi de neuf au Moyen-Age » présentée par la Cité des Sciences et de l'Industrie, l'atelier a pu découvrir la diversité des médiums utilisés pour créer une exposition sans collections préalables, avec la présence notable de vidéos explicatives, de tablettes, de jeux, de manipulations issues du hands-on, jusqu'aux dispositifs scénographiques, faisant appel à la manipulation et à la création numérique. Ces formes nouvelles de relation au savoir à l'expérience sont toujours adaptée aux sujets présentés.

L'approche scénographique des expositions, présentée par Pascal Payeur, faisant appel à l'art contemporain, à ses œuvres et à ses installations, rappelle l'importance de la matérialité dans l'espace d'exposition. Le corps se déplace, souvent mis en tension et l'expérience de visite parmi des dispositifs scénographiques le confronte à une certaine matérialité.

Les expériences numériques dans l'espace d'exposition

Les approches conjointes de médiateurs du Centre Pompidou, de Thierry Prieur, imaginier, et d'Arnaud Waels, concepteur d'outils numériques, sur les dispositifs de médiation démontrent la maîtrise des développements numériques, qui varient de la tablette ou de l'application à la création d'un espace immersif, voire interactif (où l'action du visiteur a un impact sur le dispositif lui-même et sur l'espace créé). Les demandes peuvent être variées et de différentes natures, selon le public que l'on définit, l'espace que l'on occupe, les besoins en conservation, ou évidemment les contraintes techniques et budgétaires. Les outils permettent par exemple d'offrir une visibilité d'objets que l'on ne peut présenter, ou que l'on ne peut présenter de manière dynamique, jusqu'à la création de dispositifs numériques scénographiques (Le vase qui parle, Musée Saint-Raymond de Toulouse).

Si la tablette implique bien souvent une relation personnelle face à un interface, son utilisation varie selon son ergonomie, et requiert l'attention du visiteur, en relation avec cette interface. Selon qu'il s'agisse d'un objet mobile ou fixe, le corps peut aussi être engagé.

Les espaces immersifs, eux, prennent en compte l'intégrité du corps du visiteur, de sa capacité d'agir et de se mouvoir, qu'il s'agisse d'une interaction ou non. Il peut également s'agir d'une nouvelle manière de créer un récit : le développement d'application, dans le cadre du Centre Pompidou (« Journal d'un marcheur »), permet de révéler de nouveau le musée comme un espace ouvert et accessible, une conscience qu'il avait pu perdre, enfermé entre ses murs infranchissables. Par la fiction et une narration détachée d'un contenu classique, le visiteur a la possibilité de se recréer son rapport à l'espace du musée, de se familiariser autrement avec le Centre Pompidou. Mais à l'autre bout du spectre des expériences, on retrouve les simulateurs de crise, à la manière d'un jeu à taille humaine, où les outils du web s'intègrent dans le musée.

Cette approche technique ouvre des perspectives multiples sur les évolutions potentielles que l'on peut exploiter avec le numérique, qui induisent un engagement corporel et psychologique tout aussi variés.

L'appropriation d'une œuvre et des savoirs

Les innovations induites par les nouvelles technologies et le numérique posent également des questions sur la manière dont le fonctionnement du visiteur est sollicité au sein du musée. En prenant le parti de travailler sur les œuvres d'art dans un contexte de médiation, les approches sociologiques et psychologiques ébauchent des pistes de réflexion qui pourront alors être exploitées de manière plus générale.

A partir d'une analyse comportementale réalisée à l'aide de tablettes numériques, Mathias Blanc a interrogé la manière dont l'apport de connaissances avant la confrontation à l'œuvre peut modifier la vision du visiteur. Sans médiation préalable, les visiteurs ont plutôt tendance à partager et à enrichir leur vision de l'œuvre, mais avec médiation préalable, ils rentrent dans un mode évaluatif. Le lien social autour de l'œuvre est donc modifié.

Serge Tisseron, psychiatre, a rappelé que les images sont l'un des trois moyens privilégiés d'appropriation du monde, faisant le lien entre la sensori motricité (appropriation du monde par le corps) et le langage (appropriation du monde par les mots). L'image devient un processus multisensoriel, et notre rapport se construit par des allers et retours entre une situation d'immersion (dans les images) et le retour au monde environnant (hors des images). Les outils numériques permettent de jouer sur ce processus d'immersion avec la possibilité de proposer aux curieux des espaces d'immersion dans lequel on puisse se promener, soit physiquement, soit à l'aide d'un avatar, tout en rendant cela séduisant par l'intégration de challenges ou de personnages à rencontrer. Le numérique permet de créer de nouvelles portes d'entrées dans les images, sans pour autant renoncer aux anciennes.

Pistes de réflexion

Quelques pistes de réflexions mériteraient d'être développées pour permettre une approche efficace et adaptée (en termes de coûts et de temps de travail, mais également au regard de l'expérience de visite) des dispositifs numériques dans l'espace du musée.

Il est intéressant de noter que la terminologie utilisée concernant le numérique peut varier d'« outil » à « dispositif », parfois même à « dispositif scénographique ». Cette question n'est pas anodine : elle témoigne du statut et de la place accordée au numérique. Est-ce un outil de médiation servant à pallier des manques et à faciliter la transmission de savoirs ? Est-ce un dispositif intégré au sein de l'exposition, prenant la place même des expôts ? Sert-elle à provoquer une charge émotionnelle, imaginaire ou cognitive au sein de l'espace muséal ? Un travail de description, de définition et de terminologie serait donc à mener afin de cerner au mieux les enjeux variés soulevés par le numérique dans l'espace scénographique et dans le champ muséal.

Cela soulève également des interrogations sur les usages et la réception de ces expériences par le visiteur. Peut-on mesurer l'attention ? Est-elle nécessaire, souhaitable ou réalisable tout au long du

parcours d'exposition ? Les mécanismes d'appropriation développés par le visiteur peuvent être variés, de l'attention à l'apprentissage, de la manipulation à l'interaction, de la mise en contexte à l'immersion. Comment le numérique s'intègre-t-il dans ces différents mécanismes de fonctionnement qui engagent le corps et la psychologie du visiteur ?

Conclusion

De l'application mobile au dispositif scénographique immersif, ces outils innovants, qui ne sont pas seulement des outils, et ne sont pas systématiquement innovants, ont néanmoins un impact assez particulier au regard de l'exposition : ils modifient le rapport à l'apprentissage, à l'espace et plus particulièrement, engagent le visiteur à recréer son rapport aux autres. Le numérique, n'est plus un outil, mais une expérience qui modifie de fait la relation à l'œuvre et aux savoirs. Des comportements particuliers se créent, prolongent la visite traditionnelle du musée, et permettent de relire notre relation aux objets, aux œuvres, au musée, et surtout aux autres.