



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 ?

Intervention de Laurence Bagot, présidente de la société de production Narrative, vice-présidente de la fédération XPO, secrétaire de collège Expo à l'association des Producteurs Expériences Numériques PXN : Produire une œuvre numérique : comment innover pour raconter autrement et créer des nouvelles expériences ?

Moi aussi je suis ravie d'être là. Je m'appelle Laurence Bagot, je suis productrice au sein de la société Narrative que j'ai créée en 2008 pour créer des nouvelles histoires et des nouveaux formats sur ce qu'on appelait à l'époque les nouveaux médias, qu'ils soient audiovisuels ou in situ. Vous m'avez décrite comme militante, je me vois plutôt comme engagée dans une réflexion et comme toute réflexion, elle doit être collective. Donc, je le fais au sein de l'association des producteurs numériques d'expérience numérique qui s'appelle PXN, qui existe depuis quatre ans, et pour laquelle on a créé un collège qu'on a appelé EXPO pour les œuvres *in situ*, sachant qu'on vient plutôt à l'origine des œuvres créées par des diffuseurs audiovisuels. Et puis je suis engagée de manière on va dire encore plus large, au sein de la fédération EXPO qui a été créée en 2019 avec les muséographes, les scénographes, les éclairagistes, et on espère d'autres qui nous rejoindront pour penser l'exposition, c'est la fédération des concepteurs d'expositions. Je vais aller très vite sur ce que Roei a déjà dévoilé, on a tous des façons différentes de le dire, comme tu disais le fond de l'ère est numérique. Si on réfléchit, on l'a fait au sein des structures que j'ai nommées. A quoi sert une œuvre numérique dans un musée ? Déjà, elle n'est pas indispensable, même si elle est de plus en plus utilisée. On a sérié trois grandes fonctions à PXN : ça peut être une fonction didactique, éducative, approfondissement, informer. On le dit comme on le veut : apprendre autrement. C'est une fonction d'expérience. Alors toutes ces fonctions peuvent évidemment se combiner entre elles. Une fonction d'expérience et on le voit Roei l'a aussi suggéré : on va de plus en plus vers le sensoriel, le numérique sensoriel mais pas que en fait, une expérience on le verra plus tard : elle est ce qu'on veut qu'elle soit. Et ça peut être une fonction comme pour Pompéi : montrer ou remplacer des choses qu'on n'a pas à Paris, ou qu'on n'a pas dans une exposition. Il y a sans doute d'autres sous-fonctions ou d'autres... voilà, mais il nous semble à P.X.N. que ce sont les trois grandes fonctions.

Depuis 12 ans où je suis productrice d'expériences et d'objets numériques, on réfléchit tous au Graal technologique dans tous les domaines, dans le champ audiovisuel ou dans le champ muséal. Et chaque année, on a l'impression d'avoir trouvé le Sésame. On est tous hyper excités. Aujourd'hui, on parle beaucoup d'immersif, de la V.R. Il y a quelques années c'était l'interactif. Je ne vous ferai pas tous les mots qu'on a utilisés, mais vous

connaissez le web documentaire, il y a des années où toutes les conférences étaient - on se posait la question du cross média ou du Trans média. En fait, on est toujours dans cette recherche permanente. On a listé un certain nombre de formats existants que les producteurs de P.X.N. ont produit aujourd'hui, je ne vous les cite pas tous, ils sont écrits-là, on les a listés dans cinq grandes têtes de chapitres. Là aussi ce n'est pas forcément exhaustif, il y a des choses qui sont hybrides, il y a des choses qui sont multiples, mais en voyant cette liste, je me suis amusée à un petit exercice en me disant finalement : « J'ai une société qui a 12 ans - ce n'est pas il y a très longtemps 12 ans... - Qu'est-ce qui existait à l'époque ? En 2008, on avait des BlackBerry et des Nokia. On n'avait pas de tablette. L'écran plat ? Je n'ai pas réussi à trouver une date de naissance, mais je ne pense pas qu'on en avait encore communément dans nos salons. Je ne suis pas sûre qu'il y en avait communément dans les expositions - peut-être - mais il y avait beaucoup de bornes multimédia. Voilà tout ce qui est barré n'existait pas - je peux me tromper - ou alors existait au stage embryonnaire, il y a 12 ans. Or, ça nous paraît aujourd'hui comme des évidences, tous ces formats. Alors, c'est génial, on se dit : « Mais c'est dingue, tout ce qu'on a inventé en 12 ans, c'est formidable ! » mais aussi un peu flippant parce qu'on se dit : « Qu'est-ce que ce sera dans 10 ans ? Quelle sera la liste ? » Sans doute tout ce qui est barré, qui pour certains paraît le Graal sera complètement ringardisé, ou en tout cas un peu passé, déjà vu, etc. On est dans une recherche permanente d'innovation, avec vous, avec tous les partenaires avec qui on travaille et évidemment la grande question, c'est comment innover de manière durable un investissement en dehors des expositions temporaires, c'est une dizaine d'années, ça ne paraît pas si long que ça. Comment faire pour que les choses soient durables ? En y réfléchissant, je me suis permise de faire un petit pas de côté en allant vers le cinéma et en regardant « Voyage dans la lune » de Georges Méliès : c'est un film de 15 minutes qui est en accès libre sur YouTube et c'est génial en fait, c'est formidable. La musique est super. Evidemment, c'est daté c'est sûr, mais ça a 102 ans, pas 12 ans, et voilà, je ne suis pas très fana de Star Wars mais le 9 est sorti il me semble que celui qui est sorti en 1977 – je sais que c'est le 4 pour certains, mais c'est le 1^{er} chronologiquement. Enfin c'est très compliqué, je n'ai pas essayé de comprendre mais bon... C'est le 1 chronologiquement, mais le 4 dans la série, et encore un film culte il me semble, même pour les moins de 20 ans. J'imagine que les effets spéciaux sont aussi vintage que l'affiche, et pourtant on le regarde encore. Donc, qu'est-ce qui fait qu'on peut encore regarder ces films ? A mon sens, c'est quand même l'histoire, l'émotion qui en découle et l'expérience qu'on a en tant que spectateurs. Et c'est pour ça qu'il me semble que c'est hyper important de réfléchir à la technologie qui est un moyen, de réfléchir à l'histoire, à quelle émotion on veut suggérer, quelle sensation, tous ces mots un peu... qui s'appliquent en fait à tous les champs de la création, il ne faut pas les exclure du numérique en se pensant exclusivement geek, etc. Et nous les producteurs, on n'est pas tous des grands geeks d'ailleurs. On se voit avant tout comme des conteurs d'histoires en mettant au service des technologies qui sont autre chose que du *final cut* ou du première je ne sais pas quoi du ripper pour la musique, ou du montage sonore, etc. On réfléchit avant tout en termes d'expériences et d'histoires, on travaille avec des réalisateurs, des auteurs, des scénaristes, des illustrateurs, des graphistes, etc. ainsi que des techniciens, des informaticiens et pour créer des histoires aussi numériques et expérientielles elles soient, et technologiques.

Quand on fait un film – je n'ai jamais fait de films de cinéma, mais quand on fait un film audiovisuel ou un projet, il y a toujours une phase conception et une phase production. Et la phase conception c'est vraiment dans un projet, souvent celle qui dure d'ailleurs le plus longtemps, celle sur lequel il y a le plus de discussions. J'ai l'impression que dans l'industrie - on va dire culturelle en général – on est nous les producteurs, finalement, pas toujours associés à cette phase de conception, ou en tout cas ces phases de conception sont assez dissociées. Les marchés de conception-réalisation on peut faire appel à un producteur, mais en AMO, alors qu'intrinsèquement ce sont des choses qui sont très liées et pour un producteur, se retrouver avec un cahier des charges n'est pas forcément évident à comprendre. S'il y a un message que j'aimerais faire passer au nom des producteurs,

notamment de ceux de P.X.N. EXPO, c'est associez-nous, ne nous sous-utilisez pas. Associez-nous en amont comme j'imagine Rœi tu l'as fait pour les expositions. Pour réfléchir à la fois techno mais aussi expérience, histoire, quel document-source on a, quel est le public, quel est le type d'expérience ? Alors, on parlait de sensoriel, ça peut être émotionnel, ça peut être collective, individuelle, silencieuse, sonore. Tous les mots sont autorisés pour un cahier des charges qui ensuite va permettre de définir une technologie qui est potentiellement existante, pas existante, une combinaison de technologies. Si tout de suite on est enfermés dans un format, c'est un peu dommage par rapport à ce qu'on sait faire et ce qu'on aime faire, et je pense qu'une des raisons de cette créativité de notre secteur, c'est justement la possibilité de concevoir en amont avec vous et d'autres : les scénographes, les commanditaires, les professionnels des musées, des expositions, des nouvelles œuvres.

Je vais prendre un cas d'école que j'ai produit l'année dernière, conçu il y a 2 ans et produit l'année dernière. Ce sont les parcours sonores immersifs au château de Vaux-le-Vicomte. J'ai produit et je produis encore principalement de l'image, mais j'ai découvert le son en tant qu'objet unique potentiellement de médiation il y a quelques années, et je trouve ça absolument génial. Voilà, on est entré en discussion avec le château de Vaux-le-Vicomte qui nous a dit : « Nous, on a un sublime château, mais on veut réenchanter la visite, on veut réinventer, c'est ici que l'histoire de France s'est passée, ça fait partie de notre mission de la raconter. On a Disney qui est à 40 minutes, sinon c'est un peu des champs de patates ou de betteraves. Pourquoi les gens ne viennent pas à Vaux-le-Vicomte ? Donc on vise Disney, pas forcément le public docte et sachant, déjà cultivé sur le XVIIème. On vise Disney et on ne veut pas d'écran, parce que notre château est magnifique. On veut que les gens regardent notre château, et pas l'écran qu'il ont devant eux. » Comme on avait déjà une première expérience dans une abbaye de créer du son justement en considérant que l'endroit était le décor, et que le son allait apporter une histoire, on utilise du son binaural qui est vraiment un son à 360 et le son est un vecteur d'images mentales. A partir du moment où vous faites rentrer quelqu'un dans une pièce avec un casque, que la porte se ferme derrière lui, elle ne s'est pas vraiment fermée, mais il l'a entendue se fermer, donc elle s'est fermée – le feu crépite dans la cheminée et Nicolas Fouquet est assis à sa table de travail et il écrit à Colbert. Ben, vous voyez l'image, vous êtes dans l'image et vous êtes dans l'histoire, pas forcément telle qu'elle s'est passée parce qu'on l'a beaucoup scénarisée avec deux écrivains, mais en tout cas telle que les historiens la racontent. On a donc créé deux parcours en son binaural entièrement tourné dans le château, dans chaque pièce où s'est écouté pour saisir l'acoustique de chaque pièce avec des équipes de comédiens, on a créé deux histoires écrites par des écrivains, ce qui à mon avis a une grande valeur d'apporter des gens que ce soient des scénaristes, des écrivains dans les musées, par ce que c'est vraiment des gens qui ont un talent fou pour raconter des histoires. Des histoires qui racontent un peu la même chose mais de manière totalement différente. L'un des parcours, celui « adultes » est vraiment politique et historique, et l'autre est poétique et féérique. Le principe est que vous déambulez dans le château et au fur et à mesure où vous franchissez une salle, un couloir, etc. le château prend vie autour de vous au rythme de votre visite. L'histoire vous attend dans chaque pièce. Je vais vous montrer le petit trailer... Merci.