



Héloïse BOUILLARD

Master 2 professionnel Communication Scientifique et Technique

UFR LLASIC, Université Stendhal Grenoble 3

Année universitaire 2012-2013

MEMOIRE

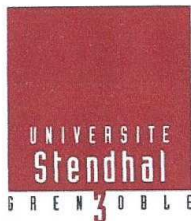
**Expérience de réflexion collective pour la scénarisation d'une exposition
d'anthropologie biologique. Quels enseignements pour la méthode et
les enjeux de conception de scénographie d'immersion ?**

Sous la direction de Caroline Ange

Institut de la Communication et des Médias

11, avenue du 8 mai 1945, BP 337 – 38434 Echirolles

Tél. 04 56 52 87 46 – Fax 04 56 52 87 10



Déclaration anti-plagiat
Document à scanner après signature
et à intégrer au mémoire électronique

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : BOUILLARD PRENOM : Hélène

DATE : 20.10.13 SIGNATURE :

Mise à jour avril 2012

Remerciements

Avant toute chose, il me tient à cœur de remercier tous ceux qui, de près ou de loin, m'ont apporté leur soutien pour ce mémoire. Toute ma gratitude va à ma famille pour sa présence et ses encouragements.

A l'équipe du CCSTI, un grand merci pour ce stage : je transforme l'essai et reviens vous embêter dès la rentrée. Merci en particulier à Ludovic pour sa patience, sa confiance et sa disponibilité.

Je remercie également la bande des CST, sans lesquels ce master n'aurait pas eu la même saveur. Merci à Caroline Ange pour m'avoir rassurée et conseillée dans mon travail.

Une pensée particulière pour Hippo et sa présence discrète tout au long de cette aventure.

A Romain, enfin, que je ne saurai assez remercier pour son soutien, ses encouragements et sa confiance infaillibles.

Table des matières

Partie I – L’expérience visiteur : immersion, émotion	5
1) L’apparition de l’immersion dans l’univers muséal.....	5
2) L’immersion : définition et typologie	6
3) La réception de l’immersion par les visiteurs.....	8
4) L’immersion à tout prix ?.....	9
Partie II : Muséologie participative, intégration du visiteur.....	12
1) L’exposition et la question de l’écriture.....	12
2) La place centrale du visiteur.....	14
3) Impliquer le public dans la conception de l’exposition : l’exemple de Museomix	16
4) Co-construction, collaboration : quelle relation entre la structure et les visiteurs ?	19
Partie III : L’homme, le squelette et la mort	22
1) Anthropologie bioculturelle	22
2) Anthropologie de la mort.....	23
3) Etude de cas : l’exposition <i>La Mort n’en saura rien</i>	27
Partie IV : Une esquisse des enseignements à tirer du workshop Muséographie Créative.....	30
1) Quelques éléments de méthodologie	30
2) Autour de la démarche collaborative.....	32
3) Autour de l’exposition <i>Squelette qui es-tu ?</i>	41
CONCLUSION	45
BIBLIOGRAPHIE.....	47

Introduction

La conception de l'exposition *Squelette qui es-tu ?* proposée par le CCSTI de Grenoble en partenariat avec le Musée Archéologique de Grenoble – Saint Laurent a bénéficié d'une expérience originale : celle du workshop Muséographie Créative, une expérience de réflexion collective sur deux journées autour de l'exposition. Nous avons envisagé jusqu'alors le squelette humain comme un objet à examiner sous l'angle de la science. Ce workshop nous a cependant permis de prendre la mesure d'une toute autre dimension : si *Squelette qui es-tu ?* se veut une exposition de sciences, elle ne peut ignorer la dimension profondément humaine du squelette. Cette prise de conscience s'est effectuée de manière quelque peu brutale, avec le départ précipité d'un jeune homme pendant la visite du musée Archéologique : mal à l'aise devant les squelettes qui y sont présentés, et gêné notamment par le choix muséographique de leur présentation – dans des tombes « à nu » mais également sous les grilles permettant la circulation des visiteurs dans le site – ce jeune homme quitté le musée et ne s'est jamais montré le lendemain pour la seconde journée du workshop. Cette réaction a immédiatement suscité de nombreux échanges autour de la question de la sensibilité du sujet. Nous n'avions simplement pas réalisé à quel point le squelette, s'il constitue un objet scientifique riche d'informations pour l'archéologie et l'anthropologie, était également porteur d'une symbolique puissante : la Mort.

Nous avons convenu dès le début de la conception de cette exposition que nous souhaitions, dans la logique des tendances actuelles en matière de muséographie, faire vivre une expérience originale à nos visiteurs par l'immersion. Inscrite dans le cadre du programme Inmediats, cette exposition avait notamment pour objectif d'innover en matière de dispositifs de médiation, avec l'envie particulière d'attirer des publics que l'on retrouve peu dans des expositions – tels que les 15-25 ans.

La réaction autour du sujet du squelette, et donc de la mort, observée lors du workshop soulevait ainsi une question essentielle en matière de muséographie : comment gérer le traitement d'un sujet sensible, anxiogène, dans une exposition qui vise à immerger ses visiteurs et à faire naître en eux des émotions fortes ? Cette double dimension émotionnelle n'allait-elle pas être excessive ?

Afin de tenter d'apporter des éléments de réponse à cette question, j'ai choisi de me pencher sur les ressentis et les réflexions des participants au workshop, tant par ce qu'ils ont pu me dire au travers d'entretiens que par ce que j'ai pu dégager des différents scénarii produits lors de ces journées.

Je développerai d'abord dans une première partie la montée en puissance d'attentes expérientielles de la part du public, l'apparition et la place de l'immersion dans la muséographie, ainsi que la place de l'émotion dans une exposition afin de mieux cerner quels peuvent en être les atouts et les limites. Dans un deuxième temps, je me concentrerai davantage sur les nouvelles dynamiques de muséologie participative, la place centrale accordée au visiteur, ainsi que les enjeux de son implication dans l'univers muséal. J'évoquerai ensuite avec une troisième partie la relation de l'homme à la mort, en essayant de comprendre la sensibilité de cette question afin d'y apporter un éclairage anthropologique. Je traiterai enfin dans une quatrième et dernière partie les données issues du workshop Muséographie Créative, en essayant d'en tirer quelques enseignements pour la question qui nous intéresse : la scénarisation d'une exposition immersive portant sur l'anthropologie bioculturelle.

Partie I – L'expérience visiteur : immersion, émotion

1) L'apparition de l'immersion dans l'univers muséal

D'une approche pédagogique à une approche émotionnelle. De l'«expliquer» au «faire vivre»

Depuis longtemps déjà, les musées sont prédominés par une approche colorée par les sciences de l'éducation et de la didactique (12). L'objectif est souvent pour un musée de transmettre un savoir, une connaissance qui devrait être retenue par le visiteur. Aujourd'hui cependant, les attentes expérientielles des visiteurs du musée changent, et une seule visée pédagogique perd quelque peu de sa pertinence face à ces attentes. D'autres formes culturelles comme les jeux vidéos ou les parcs d'attraction par exemple, ont en effet prouvé un attrait certain des publics pour des « sensations fortes », des « expériences mémorables » (14) et pour des expériences « globales, envoûtantes » (13). Raymond Montpetit le souligne dans un article du Cahier du Musée des Confluences (24)

« La notion d'expérience est très largement présente dans nos sociétés. Vivre des expériences nouvelles et inédites est devenu un slogan publicitaire rassembleur dans plusieurs sphères d'activités, dont évidemment, l'industrie du tourisme. »

Pour attirer des publics et renouveler leur offre, en répondant finalement à une logique de loisir culturel, les musées cherchent donc désormais à intégrer ces expériences à l'univers muséal, et adopter ainsi une approche non plus pédagogique mais plutôt émotionnelle. Dès lors, il ne s'agit pas tant de chercher à expliquer qu'à « faire éprouver, (...) faire vivre le propos de l'exposition » (8), à déployer l'expérience de visite. Ce tournant de la muséologie, qui est avant tout un « tournant vers le visiteur » (24), fait ainsi émerger une muséologie dite « de point de vue » accordant au visiteur une place centrale, essentielle. Dans cette approche, R. Montpetit distingue deux dimensions :

« Ce qui a lieu dans l'exposition, ce qui s'y produit pour les visiteurs et ce avec quoi ils repartent (expériences), mais aussi ce à quoi les concepteurs doivent porter attention, les moyens auxquels ils ont recours (expérimentation) afin de s'assurer que leurs expositions induisent efficacement une expérience de visite riche pour les visiteurs. »

Une place importante est donc accordée à la recherche d'identification des effets de cette nouvelle approche sur les « visiteurs-récepteurs ». Un premier élément de réponse serait de considérer que « faire une expérience signifie ne pas en rester à une accumulation linéaire, passive du vécu et accepter de faire des essais, des tentatives nouvelles. » (17). Un effet sur le visiteur de ce type d'approche serait une incitation à adopter une attitude de réception assez ouverte, une attention particulière à ce qu'il va vivre et ressentir, être dans une sorte d'expectative. En bref, une attitude de « disponibilité telle qu'elle laisse place à des rencontres, des situations inédites » (17). A cela s'ajoute le fait qu'une approche émotionnelle peut renvoyer le visiteur vers lui-même et favoriser ainsi un temps de réflexivité, leur faisant gagner peut-être « quelque chose qui transformera aussi leurs expériences à venir » (24)

Dans la continuité de la muséologie analogique

Si la logique d'intégration du visiteur dans la représentation qui lui est proposée trouve ses origines avec les dioramas, et plus généralement avec la muséologie analogique que nous détaillerons juste après, la dimension immersive souvent recherchée aujourd'hui dans les musées de sciences est quant à elle relativement nouvelle et encore assez peu formalisée.

La muséographie analogique est définie par Raymond Montpetit comme « un procédé de mise en exposition qui offre, à la vue des visiteurs, des objets originaux et reproduits en les disposant dans un espace précis de manière à ce que leur articulation en un tout forme une image, c'est-à-dire fasse référence, par ressemblance, à un certain lieu et état hors musée, situation que le visiteur est susceptible de reconnaître et qu'il perçoit comme étant à l'origine de ce qu'il voit » (8). Ce type de muséologie provoque ainsi un effet de réel, de vraisemblable, que le visiteur reconnaît et identifie facilement. Les différents dispositifs utilisés visent à captiver, à intéresser par leur familiarité et leur réalisme saisissant, fascinant par leur « caractère illusionniste » (15) : des panoramas qui « imitent exactement l'aspect d'un site vu dans toutes les directions et aussi loin que l'œil peut distinguer » (8), des dioramas qui sont « une présentation muséographique qui conjugue[nt] dans l'unité d'un espace vitré, des figures d'avant-plan en trois dimensions – certaines pouvant être grandeur nature- avec un fond iconographique, souvent incurvé, illustrant un paysage approprié (...) » (8), des *habitat group* qui constituent « des scénarios d'histoire naturelle qui contiennent généralement des spécimens zoologiques naturalisés, disposés dans un espace d'avant-scène qui imite leur environnement dans la nature (...) » (9), des intérieurs d'époque, des paysages urbains, des écosystèmes qui « reproduisent un environnement hautement contrôlé, donc dans un immense in vitro des pans entiers de paysages naturels, dans lesquels interagissent plantes naturelles et animaux vivants (...) » (8). Voilà l'essentiel des dispositifs, concrets, proposés par la muséographie analogique pour jouer sur la perception du réel, brouiller les repères et faire confondre ne serait-ce qu'un instant au visiteur le réalisme avec la réalité. (9)

2) L'immersion : définition et typologie

Dans le prolongement de la logique instaurée avec la muséologie analogique, les musées cherchent aujourd'hui à faire « plonger » le visiteur dans une expérience émotionnelle forte. Dans ses différents travaux, Florence Belaën reprend les quelques écrits sur le sujet de l'immersion pour essayer d'en formaliser les traits essentiels. C'est ainsi qu'elle donne une définition de l'immersion inspirée de deux travaux :

« Expérience forte qui se caractérise par une augmentation de l'émotion et une diminution de la distance critique (20) Elle se traduit par une absorption mentale de sujet qui le conduit d'un état mental à un autre, le sentiment d'être pris dans « un temps et un lieu particulier » (15) »

De même qu'avec les dispositifs de la muséologie analogique, il s'agit de reconstituer un univers de référence en lien avec la thématique de l'exposition. Cependant, le visiteur ne contemple plus cette reconstitution, il n'est plus placé à distance, mais il est plongé au cœur-même de celle-ci afin d'en éprouver directement le propos (11) comme s'il se trouvait vraiment dans l'univers de référence réel.

Pour relever de l'immersion, une exposition doit obéir à trois critères principaux (10) :

- les espaces, fortement scénographiés, doivent répondre à une unité de temps et de lieu : le sujet de l'exposition doit être territorialisé, l'espace-temps au cœur du sujet exposé matérialisé, et l'ensemble des éléments de l'exposition contribuent à la signification et au message global de l'exposition ;
- le visiteur est intégré comme élément constitutif de la représentation : l'exposition lui fait une place en son sein, en cohérence avec l'ensemble de ses éléments ;
- l'espace immersif doit former un tout clos, cohérent : l'ensemble des objets exposés servent la représentation dans sa globalité.

Contrairement à un dispositif relevant de la muséographie analogique, l'univers de référence n'a pas nécessairement de réalité propre. Selon la réalité de l'univers de référence, Florence Belaën distingue, en s'inspirant de Raymond Montpetit, trois types de rapport au savoir pour le visiteur :

- Si le monde de référence auquel fait appel l'exposition existe, ou a existé à une époque et en un lieu donné, alors cette exposition répond à une logique dite « exogène », dans laquelle la reproduction la plus fidèle possible de cet univers est recherchée. Il s'agit alors de reconstituer au plus près de la réalité. Cela pourrait être le cas par exemple pour une exposition sur Marie Curie, où l'on voudrait reconstituer de manière fidèle son laboratoire.
- Si en revanche l'univers de référence auquel l'exposition fait appel n'a aucune réalité, qu'il est un univers fictionnel, inventé, alors cette exposition répond à une logique dite « endogène » dans laquelle tout est imaginable, en gardant toujours à l'esprit qu'il doit conserver une cohérence dans sa fiction. On pourrait imaginer par exemple une exposition futuriste à propos d'une éventuelle transhumance sur Mars.
- Si enfin le monde de référence utilisé existe ou a existé à une époque et en un lieu donné et, j'oserais ajouter, à une échelle donnée mais que l'on ne cherche pas à le reproduire de manière authentique ou à l'échelle, il s'agit alors d'une combinaison des logiques exogène et endogène évoquées précédemment. Par exemple, une exposition sur le corps humain où le visiteur serait une cellule voyageant dans le corps cherche à reproduire une réalité « simplifiée » et agrandie à l'échelle humaine.

Ces trois logiques traduisent finalement trois manières de concevoir l'exposition : soit, dans le prolongement de la muséographie analogique, l'idée est de reconstituer un univers ; soit il s'agit de créer un monde artificiel, inventé de toute pièce ou inspiré de la réalité mais qui en tous les cas n'a pas de véritable réalité ; soit, en suivant une logique métaphorique, l'idée est de présenter une interprétation, une adaptation d'une réalité difficile à reproduire, à concevoir ou à représenter. (12)

Lorsque l'on parle d'immersion, une notion importante à prendre en considération est celle du degré d'immersion. Les expériences immersives peuvent en effet être plus ou moins globales, plus ou moins totales selon le niveau, le degré d'intégration du visiteur dans le dispositif. Celui-ci peut être impliqué à la fois par le corps et les sensations éprouvées au cours de sa visite, mais également « par le rôle qui lui est implicitement assigné dans la mise en scène qui lui est proposée. » (12)

Plusieurs modes d'intégration du visiteur dans la représentation du monde de référence sont envisageables (11)

- l'immersion peut avoir lieu non pas dans une reconstitution mais dans le monde de référence lui-même, le vrai, l'authentique, « sur place ». On pourrait imaginer par exemple une exposition mise en place dans un véritable avion Concorde ;
- l'espace immersif peut-être une reconstitution, fidèle ou simplement évocatrice. Dans notre exemple du Concorde, l'espace expographique serait aménagé de manière à donner au visiteur l'impression de se trouver dans l'avion ;
- le visiteur peut être identifié à un personnage. En suivant toujours notre exemple, le visiteur pourrait se voir distribuer un billet d'avion en pénétrant dans l'espace d'exposition comme s'il était un passager montant à bord de l'appareil ;
- le visiteur peut également se trouver immergé dans une création multimédia, avec des images, des sons, des dispositifs d'interaction, etc. Pour filer l'exemple du Concorde, le visiteur pourrait être amené à effectuer une simulation de vol en pilotant l'avion, avec des sensations, des bruits et des images qui défileraient devant ses yeux.

Si ces différents modes d'intégration du visiteur, qui peuvent d'ailleurs se trouver mêlés dans une même exposition, peuvent s'avérer très efficaces pour procurer un sentiment d'immersion, la réception de cette immersion par les visiteurs n'est pas toujours prévisible, car elle est basée sur une perception et une approche émotionnelle par définition très subjective.

3) La réception de l'immersion par les visiteurs

Dans un travail de recherche, Florence Belaën établit cinq grands types de réaction des visiteurs face à l'immersion : la résonance, la submersion, la distanciation critique, la banalisation, et le rejet. (11)

- la résonance : le visiteur se sent « en résonance avec l'exposition », il adhère à ce genre de présentation sensible ainsi qu'aux contenus. Il accepte de jouer le jeu, accepte le rôle implicite qui lui est assigné, et se laisse porter par ce qui lui est proposé puisqu'il est venu pour vivre une expérience. Il apprécie également la mise en scène, et sa visite est caractérisée par une activité onirique importante ;
- la submersion : « configuration de l'extrême », dans laquelle le visiteur « fusionne » avec ce qui lui est proposé sans aucune distance avec ce qui leur est donné de lire, de voir, etc. L'émotion grandissant au fil de la visite, celle-ci peut s'arrêter si le visiteur se trouve « submergé par le propos et noyé dans les émotions » ;
- la distanciation critique : amateur d'exposition, le visiteur « se prête au jeu mais pour mieux en mesurer les effets ». Sa participation reste contrôlée et une distance accompagne l'effet d'immersion en permanence, puisqu'il cherche à déchiffrer l'exposition « derrière l'immersion », à en comprendre les clefs de lecture et les pièges ;
- la banalisation : les attentes du visiteur au préalable sont fortes, il veut des réponses à ses questions. Bien qu'il comprenne l'intention du dispositif, il en reste à l'écart, irrité par une mise en scène jugée trop prégnante vis à vis des contenus ;
- le rejet : le visiteur est déstabilisé voire rebuté par la proposition expographique : il n'en saisit ou n'en apprécie ni l'intention ni le fonctionnement, et reste ainsi étranger au propos comme au dispositif.

De la résonnance au rejet, la palette des réactions est donc étendue et va pour ainsi dire d'un extrême à l'autre. Un constat : l'immersion ne laisse pas indifférent et les réactions sont rarement « neutres ».

Florence Belaën note que les expositions répondant à une logique exogène sont souvent mieux perçues, car elles évoquent des univers connus, faciles à lire et décrypter, et dans lesquels les visiteurs plongent facilement. En revanche, il est souvent plus difficile de « rentrer » dans une exposition répondant à une logique endogène, puisque la construction artificielle sur laquelle elle se base est par définition moins familière voire totalement inconnue du visiteur. La reconnaissance de cet univers sera donc moins évidente et immédiate pour celui qui n'en possède pas au moins quelques clés de lecture.

Une des difficultés soulevées ici rejoint donc la question des codes soulevée par Bourdieu à propos de l'art (16): une exposition d'immersion répond elle aussi à des codes qu'il s'agit de connaître pour pouvoir se l'approprier. (14)

4) L'immersion à tout prix ?

Un des atouts majeurs de l'immersion est donc son pouvoir attractif et potentiellement envoûtant.

Un paradoxe semble intéressant à questionner : pendant des siècles, l'homme a voulu construire « la raison contre la passion », la pensée rationnelle, l'esprit et la méthode scientifique, notamment dans les domaines de l'éducation et de la pédagogie. Nous l'avons vu, une muséographie immersive implique d'approcher « la raison », les savoirs, par l'émotion. Si l'on assiste aujourd'hui à un certain « retour » de l'approche émotionnelle, est-ce pour autant un constat d'échec des approches didactiques, pédagogiques, éducationnelles ?

David Sander et Carole Varone (25) apportent un premier élément de réponse à propos de l'opposition connaissance-émotion :

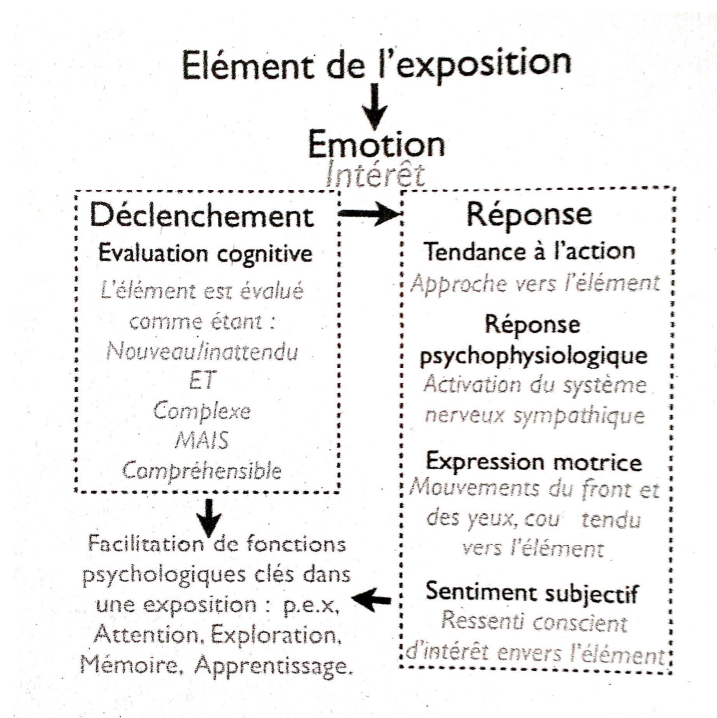
« [...] les recherches en sciences affectives indiquent que cette opposition, qui trouve son origine épistémologique dans une opposition « raison versus passion » puis dans une opposition « cognitif versus affectif », n'est pas empiriquement justifiée (...). En particulier, les théories actuelles de l'émotion insistent sur la dimension cognitive de l'émotion. »

L'exposition à caractère immersif est, par définition, particulièrement source d'émotions. Des études empiriques récentes tendent à mettre en valeur l'importance du réseau émotionnel dans les processus cognitifs en montrant que « l'émotion peut faciliter de nombreux mécanismes cognitifs tels que la perception, l'attention, la mémoire, la prise de décision ou encore le jugement moral », qui sont « parmi ceux qui sont essentiellement mobilisés par le visiteur d'une exposition ». (25)

En particulier, les auteurs de cet article s'attardent sur la notion d'attention émotionnelle (29) en indiquant que « les stimuli émotionnels, qu'ils soient agréables ou désagréables, capturent l'attention et la retiennent. » (25). Ainsi, un objet qui présente une dimension émotionnelle plus marquée fera l'objet d'une attention plus particulière de la part du visiteur « touché », facilitant ainsi son accès à des informations et à des connaissances liées à cet objet. En allant plus loin dans cette idée, deux autres auteurs évoquent même une « mémoire émotionnelle » qui privilégierait les souvenirs émotionnels aux souvenirs « neutres » (21), durant leur « entrée », lors de leur consolidation voire même jusque dans l'étape de rappel du souvenir (25) - on pense notamment au

célèbre exemple de la Madeleine de Proust et aux différents travaux menés sur la mémoire liée à l'odorat, sens étroitement lié au système limbique de notre cerveau, donc au centre de nos émotions.

Mais avant même d'entrer dans un processus de mémorisation, une émotion peut déclencher une réponse émotionnelle quasi-immédiate. Le schéma ci-dessous (25 ; 27) résume la réponse émotionnelle avec, comme exemple l'émotion épistémique « Intérêt » :



Si l'émotion peut donc faire accorder à un élément un statut privilégié et en renforcer l'intérêt, il s'agit pour les concepteurs de faire en sorte que ce statut soit accordé aux éléments directement liés au propos de l'exposition, au risque de perdre l'attention du visiteur sur des éléments de « second-plan », au dépend d'éléments plus pertinents.

Voilà un premier écueil à éviter dans une exposition à scénographie immersive. Nous l'avons vu au début de cette partie, la conservation d'un système clos et cohérent est également essentielle au sentiment d'immersion : si un élément semble « déplacé », ou par exemple qu'un dispositif manque de « transparence » ou de réactivité, la « magie » n'opère plus exactement comme elle le devrait et l'effet perd de son intensité. Le visiteur, s'il perçoit le manque de fluidité ou de cohérence à un endroit, peut se sentir au moins momentanément « revenir à la réalité ».

Un autre écueil que nous avons évoqué précédemment est celui de l'incompréhension ou du rejet du visiteur face à la proposition qui lui est faite. Il s'agit donc pour les concepteurs d'essayer de lui donner un maximum de clés de lectures pour faciliter le plus possible son appréhension du dispositif.

Enfin, à l'heure où les nombreuses technologies de l'information et de la communication permettent des expériences multi-sensorielles extrêmement riches et souvent impressionnantes, il s'agit tout de même de se prémunir d'une approche trop *techno-push*. Si, en effet, une expérience d'immersion globale, totale, ou tout au moins qui s'en approche, se révèle souvent très attrayante, en particulier pour les jeunes publics que les musées et centres de sciences souhaitent voir venir chez eux, elle

peut s'avérer contre-productive. Elle constitue en quelques sortes le degré ultime de l'interactivité où le visiteur est le dispositif, et toute distanciation critique à celui-ci disparaît alors. C'est à ce stade ultime que la tension acteur (qui vit une expérience avec le moins d'effort à fournir, la plus fluide possible) – spectateur, et que la tension distanciation – immersion disparaît, toute dimension réflexive étant annihilée par la fusion des deux pendents l'un avec l'autre.

La recherche d'un effet d'immersion dans une exposition doit donc toujours avoir à l'esprit que le visiteur doit pouvoir garder cette distanciation si essentielle à l'interaction, à la construction du sens par la relation au dispositif. S'il est le dispositif, il ne peut avoir de relation à ce dispositif, la relation est totalement aplanie, lissée, effacée. Il faut donc penser la place du visiteur en conséquence, et peut-être ne pas chercher une immersion totale à tout prix.

Par ailleurs, sans doute est-il illusoire de vouloir guider, réguler entièrement l'expérience de visite comme si elle pouvait être réellement contrôlée. John-H. Falk rappelle en effet qu'«une partie seulement de l'expérience de visite se passe entre les quatre murs du musée» (19) et en évoque quelques paramètres susceptibles de la modifier, comme les conversations pendant et après la visite, sans oublier les processus cognitifs d'élaboration mentale qui n'interviennent pas seulement pendant la visite mais également à la suite de celle-ci. Sans négliger l'importance du contenu au sens large d'une exposition, qui guide fortement l'expérience de visite, il convient de voir que ce contenu seul ne saurait « rendre compte de la nature de l'expérience de visite » et qu'« en aucun cas il ne la régule totalement ». Falk rappelle ainsi le caractère « profondément personnel » de la visite, liée à l'identité de chacun, et ses dimensions « éphémère et dynamique : c'est une relation qui se construit de façon unique, chaque fois qu'une personne entre dans un musée. » (19)

Les dispositifs muséographiques d'immersion répondent donc de manière pertinente aux attentes des publics d'une société tournée vers l'immédiateté, la prévalence des sens et le désir de se sentir acteur des événements comme peuvent en témoigner le rapport à l'information et le développement des médias participatifs.

L'immersion ne cède pas uniquement à une nécessité sociétale, elle présente aussi et surtout un apport pertinent pour la réception et l'assimilation d'un message ou d'une information. Sortant du paradigme « émotion contre raison », on constate que la perception sensible et émotionnelle peut générer une adhésion cohérente et raisonnée à condition de prendre garde au type d'immersion, à sa « profondeur » afin d'essayer de prévoir pour un large spectre de public, le type de réaction face aux dispositifs.

Une manière pertinente de parvenir à cet objectif peut être de placer le visiteur au centre de la réflexion lors de la conception muséographique. Les dynamiques de muséographie participative, où la parole du visiteur, voire le visiteur lui-même, peut être intégré à différentes échelles dans la démarche d'écriture de l'exposition, semblent trouver faire écho à cette logique.

Partie II : Muséologie participative, intégration du visiteur

1) L'exposition et la question de l'écriture

Ce qui constitue la spécificité d'une exposition, selon Jean Davallon, est le fait d'être, « fondamentalement, à la fois un agencement de choses – et non de signes comme peut l'être par exemple un texte en langue maternelle ou même une image –, et en même temps toujours aussi, plus ou moins, un texte, c'est à dire un ensemble signifiant organisé destiné à être interprété par le visiteur. A ce détail près que nous sommes en présence d'un texte fait d'objets et non de signes. » (3) La réception de l'histoire racontée par l'exposition, c'est à dire de son discours, dépend non seulement de l'instance de production mais également de l'instance de réception, le visiteur. Si l'exposition répond en effet à « une intention, à une volonté de produire un effet » (4), le travail de lecture à effectuer par le visiteur n'est pas linéaire, il doit reconstituer le discours à travers les différents éléments qui lui sont présentés. La dimension médiatique de l'exposition peut alors être envisagée « comme la mise en place d'une médiation entre deux mondes : celui du visiteur et celui de la science ». (4) Le visiteur et les éléments de l'exposition existent l'un pour l'autre par le média-exposition, par cette relation sociale qu'il met en place. (2)

Il y a donc d'abord un véritable travail d'écriture de l'exposition, pour déterminer ce que l'on veut raconter, et comment l'exprimer. Davallon, s'appuyant sur le travail de Roy Harris, résume ainsi :

« L'opération de base de l'écriture est l'intégration d'un élément signifiant dans un contexte en vue de produire, au moment de la lecture, un nouvel ensemble signifiant. La mise en contexte est par conséquent le fondement même de l'acte d'écrire : il n'y a pas d'écrit sans un support choisi afin de servir de contexte pour l'élément signifiant inscrit »(4)

Cette contextualisation se découpe en plusieurs points :

- Les contextes liés au support : le contexte créé par le support lui-même, support sur lequel va être inscrit l'ensemble signifiant ; et le contexte externe de cet ensemble signifiant, son emplacement
- Les contextes liés aux circonstances et aux acteurs du travail d'écriture : les circonstances de la construction de l'ensemble signifiant ; et le contexte de l'usage, le contexte d'interprétation de la lecture par le visiteur, instance de réception

Finalement, l'écriture de l'exposition peut être considérée comme une mise en contexte d'éléments signifiants visant à développer sa « capacité à communiquer », pour faire coopérer le visiteur à une production de sens attendue par le concepteur, bien qu'il ne soit jamais entièrement maître de cette réception fondamentalement personnelle du visiteur.

Plusieurs facteurs permettent de faciliter la capacité à communiquer d'une exposition :

- des objets possédant une importante richesse sémiotique feront plus facilement sens auprès du visiteur
- l'intégration forte entre éléments et contexte permet la constitution d'univers cohérents, forts, et qui, emboîtés ou articulés entre eux, contribuent à la saisie du sens par le visiteur à l'intérieur des unités et le long du parcours
- l'existence d'une « intentionnalité communicationnelle » de la part de l'auteur de l'exposition, qui soit perceptible et claire pour le visiteur, pour que celui-ci comprenne ce que l'auteur a voulu faire.

Pour tenter de répondre à la question « qui écrit l'exposition ? », Jean Davallon s'inspire de la méthodologie de conception du document numérique de Sylvie Leleu-Merviel (6) pour essayer d'expliquer comment écrire une exposition. Il adapte ainsi au champ de l'exposition cinq étapes dégagées par Sylvie Leleu-Merviel :

1. L'élaboration du contenu à partir de ressources documentaires et matérielles, afin de rassembler les éléments et d'en dégager les idées, le propos.
2. La construction d'une trame narrative qui va servir à organiser et articuler le contenu élaboré précédemment.
3. La conception du schéma scénationnel, c'est à dire les « éléments, moments et modalités de la participation du visiteur au fonctionnement de l'exposition ». Dans son parcours, le visiteur peut modifier voire même détruire l'organisation du contenu prévu par son concepteur : il s'agit donc d'anticiper cette déstructuration du propos en élaborant différents « scénarios » et en proposant d'éventuelles solutions. Les étapes 2 et 3 correspondent finalement à l'élaboration d'un scénario d'exposition.
4. Le choix de la scénique, de la mise en scène de l'exposition qui la traduit en données physiques, matérielles, réalisables.
5. La détermination de la mise en situation qui vise à définir et réaliser concrètement les modalités de l'interaction entre le visiteur et l'exposition. Les étapes 4 et 5 constituent en fait la production de la scénographie.

Quant à la question de savoir qui écrit l'exposition, Jean Davallon remarque une « confusion des termes liée à une absence de définition précise des actions comme des compétences impliquées dans l'écriture de l'exposition ». En théorie, un expographe est celui qui écrit l'exposition, puisque l'expographie, néologisme proposé par André Desvallées en 1993 en complément du terme « muséographie », désigne « la mise en exposition et ce qui ne concerne que la mise en espace et ce qui tourne autour, dans les expositions (à l'exclusion des autres activités muséographiques, comme la conservation, la sécurité, etc.) » (5). Mais la clarté de ce terme se dilue encore souvent dans la réalité des pratiques professionnelles, « coincée » entre les spécialistes du contenu et les spécialistes de la scénique, face au peu de spécialistes du scénario en France aujourd'hui.

2) La place centrale du visiteur

Tournant vers le visiteur

1968 et la crise culturelle profonde révélée à cette époque font rejaillir des désirs « d'être » et de replacer l'humain au centre des préoccupations. L'univers muséal n'échappe pas à cette tendance, et le tournant de la muséologie s'effectue alors vers les visiteurs dans ce qui sera rapidement appelé la Nouvelle Muséologie, ou l'Ecomuséologie.

La rénovation de l'univers muséal ne porte alors pas tant sur les contenus, les lieux ou le matériel que sur la relation des musées avec leur publics. Cette nouvelle impulsion va permettre « une formidable attention portée sur le public, avec le développement de multiples propositions de médiations, d'ateliers, de visites guidées... proposant ainsi d'accompagner le visiteur vers les œuvres ou vers la science. » (44). Le visiteur, son expérience de visite, vont devenir le point central de l'exposition. On passe alors d'une vision jusqu'alors assez contemplative à une logique de destination où le visiteur va être réellement impliqué dans son rôle.

Cette Nouvelle muséologie participative s'attache en particulier à intégrer la voix des visiteurs, suivant la montée en puissance des idées de démocratie participative. Une prise en compte accrue du public, avec sa diversité de sensibilités et de pratiques, s'effectue notamment à travers des évaluations avant et après la visite, pour faire remonter la parole des visiteurs, comme une forme d'anticipation qui serait à intégrer dans la démarche même de conception de l'exposition.

Il s'agit également de comprendre réellement qui est ce visiteur, ou plutôt, qui ils sont. Dans une étude du comportement des publics, loin des considérations de catégories sociales, d'âge, de sexe, etc., Levasseur et Véron observent la diversité et l'hétérogénéité de ces visiteurs fourmis, papillons, poissons ou sauterelles (28), libres de l'attention portée à ce qui leur est mis à disposition.

Une des missions principales du musée est donc désormais la « considération des préoccupations des publics, en prenant en compte leurs satisfactions, leurs perceptions, leurs attentes, leurs besoins, l'amélioration de la relation publics – musée » pour que le musée devienne « un lieu fréquenté et non visité ». (1). Les visiteurs sont d'une certaine manière considérés comme « experts » des changements qui les concernent et sont susceptibles d'éclairer les concepteurs d'exposition. (26).

Jacqueline Eidelman relève cependant que les études de public relèvent souvent de l'étude de marché et que les données sont plus souvent trouvées du côté des études de marketing culturel et touristique que du côté de la médiation ou de la conception des expositions (18). De son côté, Joëlle Le Marec déplore la « parole introuvable » du public et le fait que, finalement, l'attention soit souvent davantage portée sur le fait de mettre en place un dispositif participatif que sur une réelle prise en compte de la parole recueillie (22) : si un grand pas a été franchi en laissant s'exprimer le public par différents moyens (livres d'or, réseaux sociaux, enquêtes, évaluations, etc.), « entendre cette parole reste encore problématique » (44). Et si finalement les dispositifs et expériences sont jugés participatifs, cela n'est-il pas lié en partie à « l'affirmation militante par les institutions de la prise en considération du public » ? (44)

Intégrer la parole du visiteur

Pour une réelle prise en compte des publics, Yves-Armel Martin espère un rôle de plus en plus central de la médiation qui « devra être associée le plus en amont possible dans la conception des expositions et sera ensuite légitime pour faire vivre l'exposition dans sa confrontation au public ». Et d'ajouter que « le public lui-même pourra être associé dans des dynamiques de co-construction. Les services d'évaluation auront un rôle qui ne sera pas positionné systématiquement sur l'aval des projets mais tout au long de ceux-ci ». (23)

Samuel Bausson va encore plus loin et propose ainsi sa vision de ce qu'il appelle le musée-Légo, basé sur un modèle contributif :

« Le Musée-Légo est un musée ouvert et accessible, de façon la plus disponible possible, adapté aux modes de vie de visiteurs. (...) un musée que l'on peut faire sien, comme on peut facilement construire une "œuvre" personnelle, complexe à partir de simples morceaux de Légo, conçus pour être faciles à assembler et libérer le potentiel créatif » (45)

Dans ce modèle dont le ressort central est l'ouverture, l'échelle, le niveau et le degré de participation sont larges, et la relation autour d'intérêts partagés privilégiée. Le musée-Légo met en relation la communauté professionnelle du musée et les communautés de visiteurs-utilisateurs afin d'orienter son action vers ces derniers. Il est finalement un musée qui sait évoluer et s'adapter dès que possible aux demandes et aux modes de vie des visiteurs, et ce en résonnance avec les communautés de visiteurs devenus acteurs du musée.

La conception et la réalisation de projets oublient le cloisonnement par métier pour regrouper les compétences et les intégrer dans une logique orientée utilisateur.

Les projets en version bêta sont mis à l'épreuve des publics de manière contrôlée, dans une logique itérative où les différentes versions successives procèdent d'un ajustement et d'une remise en question permanents.

Cette démarche globale d'inclusion des "visiteurs-acteurs" dans la production des offres doit selon lui permettre de s'assurer leur adaptation et leur adoption *in fine*, dans un musée qui « reste à imaginer » :

« A quoi pourrait ressembler le musée-Légo ? Peut être à un musée constitué de plusieurs espaces modulaires. Des espaces dédiés à des expositions abouties pour les visiteurs en mode "réception", des espaces conviviaux de détente (...) dédiés aux visiteurs qui peuvent y venir et revenir à loisir, pour quelques minutes comme pour une journée... Ailleurs, des espaces dédiés aux échanges, au co-design de futures expositions et d'animations "beta" avec des visiteurs en mode "acteurs" (...) »

Le musée-Légo se fera avec les amateurs d'art, de science et d'histoire qui voudront vivre autrement le musée et y apporter leur morceau de créativité. »

3) Impliquer le public dans la conception de l'exposition : l'exemple de Museomix

L'expression d' « implication du public dans la conception d'une exposition » soulève une première interrogation : le statut même de public est, comme l'indique Joëlle Le Marec, (Public, inscription, écriture) « volatile, provisoire » : si en effet ce public devient acteur de la conception de l'exposition à quelque degré que ce soit, est-il encore réellement public ?

« (...) On ne se « sent » public que sous certaines conditions et on abandonne ce statut en un instant, du simple fait de se soustraire à ces conditions qui sont celles d'une relation de communication dans laquelle on assume un rôle de destinataire ou de témoin » (7)

Dès lors que ce public abandonne son « effacement consenti » (7) de public et décide de prendre une part active dans la conception de l'exposition, il en devient un des acteurs. C'est pourquoi Samuel Bausson, dans sa description du musée-Légo, utilise plutôt le terme « visiteur-acteur », qui illustre bien l'ambivalence du statut de ces visiteurs désirant s'impliquer réellement avec le musée.

Parmi ces visiteurs, certains appartiennent à la communauté informelle des museogeeks : des amateurs du numérique et des technologies de l'information et de la communication, qui s'intéressent tout particulièrement à la place et l'utilisation de ces technologies dans la culture, au sein de l'univers muséal mais également dans le spectacle vivant et la culture scientifique et technique. (46). Communauté large et diverse, elle rassemble amateurs et professionnels de domaines extrêmement variés comme la culture, l'histoire de l'art, le design, l'informatique, la médiation... Les membres de cette communauté, qui se retrouvent en ligne et *In Real Life* pour échanger, font preuve d'une mobilisation et d'un dynamisme à l'origine de nombreux projets, parmi lesquels le groupe SMV (un Soir, un Musée, un Verre), la plateforme Muzeonum ou encore l'événement Museomix que nous allons détailler ici.

Museomix, côté organisation

Museomix est un événement organisé depuis trois ans sur trois journées, au sein d'un musée qui accueille l'événement. Fondé par des « museogeeks professionnels »¹, dont fait partie Samuel Bausson, Museomix s'approche de l'idée du musée-Légo et s'inspire du principe des Hackatons organisés par les communautés du logiciel libre (46) : trois journées pour « réinventer les collections en concevant de nouvelles manières de vivre le musée, qui font ensuite l'objet d'une présentation temporaire au public » (40).

Les participants, qui ne se connaissent pas à priori, sont constitués en équipes devant rassembler un certain nombre de « compétences obligatoires » pour être validées, afin de mélanger au mieux les profils : design, développement / « bidouille », blog, et compétence culturelle / de médiation. L'idée est ici de sortir de cloisonnements par métiers ou par secteurs pour croiser les compétences, les points de vue et les manières de travailler, et ainsi enrichir les échanges et la créativité de ces journées. (47) Les équipes sont soutenues par des professionnels de musée, des muséopropulseurs,

¹ <http://www.museomix.org/qui-sommes-nous/fondateurs/>

qui viennent régulièrement visiter les équipes afin de veiller à « la cohérence et à l'adéquation des projets avec les réalités institutionnelles. » (46) Elles doivent présenter au final des scénarii de parcours qui s'approchent le plus possible de la réalité, comme de véritables mises en situation de visites. Pour les organisateurs de Museomix, il ne s'agit pas non plus d'adopter une approche trop techno-centrée, mais bien que les équipes parviennent à proposer des dispositifs articulant au mieux les contenus avec la technique.

Dans le bilan que dresse Sébastien Magro (46) de la première édition de Museomix, il note que l'un des points forts essentiels a été la diversité des participants, et l'énergie ressortie de l'évènement :

« Tous se sont retrouvés dans un même lieu, pendant trois jours, pour travailler bénévolement, sans aucune garantie quelconque que leur travail servirait à quoique ce soit, autour d'une seule et même envie : remixer le musée, bousculer ses habitudes, lui injecter des outils et des codes propres au numérique. » (46)

Regrettant un espace de travail un peu trop « sage » pour ce travail de créativité bouillonnante, il insiste sur l'importance de la souplesse d'un tel espace, permettant d'optimiser la créativité des participants dont les manières de travailler peuvent être extrêmement variées. Samuel Bausson ajoute quant à lui une nuance sur le découpage de l'évènement : s'il reconnaît la restriction du temps comme véritable « catalyseur d'énergie » (45), il soulève la question d'une séparation en deux temps de la démarche : un temps pour la conception et les idées, sans avoir à se soucier des aspects matériels du prototypage, et un second temps de réalisation concrète. Un tel découpage permettrait ainsi d'alléger la gestion matérielle « lourde » dans un travail créatif... mais peut-être provoquerait-il alors un décalage entre l'idée de départ et sa confrontation avec la réalité.

Quoiqu'il en soit, Museomix est une démarche expérimentale en soi, évolutive, qui se remet en question et évolue d'année en année.

Pour Sébastien Magro, un autre point d'amélioration serait la participation de tout le personnel du musée accueillant l'évènement, estimant qu'ils peuvent à la fois y apporter et y gagner beaucoup. Samuel Bausson propose plusieurs pistes d'amélioration pour intégrer réellement la démarche au sein du musée qui l'accueille. Selon lui, le musée pourrait s'engager à pérenniser, après une série d'adaptations et de retours, un ou plusieurs dispositifs proposés, voire en assurer un suivi de co-production avec l'(es) équipe(s) concernée(s). Cette démarche pourrait également s'inscrire à la base même d'une « mise en place d'une exposition, ou d'une offre de médiation réelle », lors de la naissance de ces dispositifs : ces derniers constitueraient alors des « laboratoires » ouverts sur les utilisateurs. (45)

Sébastien Magro conclue finalement son bilan sur ces mots :

« Je crois que les institutions culturelles pourront s'ouvrir aux dimensions participatives et collaboratives qui découlent du numérique, si elles s'appuient sur leur deux grandes forces : la richesse de leurs contenus et l'énergie dont sont capables leurs communautés – les personnels autant que les visiteurs. » (46)

Museomix, côté musée (42)

Accueillir une démarche de ce type était très motivant pour l'équipe du musée, et le simple fait de se trouver au centre de l'attention d'une telle opération a suscité un sentiment de fierté et d'enthousiasme. Quels que soient les résultats obtenus *in fine*, Museomix constituait déjà en soi l'occasion d'insuffler, au moins temporairement, une dynamique nouvelle, et d'élargir peut-être les publics du musée.

Le musée ne s'était pas fixé d'obligation de résultat, aussi les attentes en ces termes n'étaient-elles ni très nombreuses ni précises. Cependant, le personnel du musée n'a montré que peu d'inquiétude, considérant que, quoi qu'il ressorte de cette opération en termes de dispositifs, l'expérience serait de toute façon bénéfique. La seule crainte exprimée sur l'opération à venir, a été le « le sentiment que Museomix allait « *leur apprendre leur travail* », déniait la valeur des actions réalisées jusqu'ici » (42).

L'énergie et l'effervescence dégagées pendant l'opération ont cependant vite balayé ces craintes et semblent finalement avoir apporté un véritable élan à l'équipe du musée, dont la chargée d'expositions souligne un enrichissement de sa vision de son propre métier. Museomix paraît avoir modifié le rapport de l'équipe à la technologie, démontrant que ce type de dispositifs n'est pas nécessairement très compliqué et coûteux à mettre en place, et qu'ils permettent d'envisager de nouvelles manières de concevoir la présentation des objets. La méthode de travail, qui peut être adoptée en d'autres occasions, semble quant à elle avoir permis par le croisement des différentes compétences et des regards du personnel, de débloquent certains points et d'envisager à l'avenir un travail en équipe facilité. (42).

Une telle opération semble ainsi pouvoir aider un musée à évoluer dans son organisation et à s'autoriser des regards différents, en ouvrant ses prises de décisions et ses démarches de conception à de nombreux acteurs, y compris à ses publics. (41)

Museomix, côté participants (43)

Pour une majorité de participants, les motivations premières d'un investissement dans une opération comme Museomix étaient de participer à une démarche collaborative, et la volonté de proposer des idées nouvelles pour le musée. Selon l'enquête de réception menée auprès des participants, l'innovation résidait pour eux davantage dans le processus de création et dans les manières de travailler au sein d'un musée, que dans un renouvellement des médiations ou un apport technologique.

Des bénéfices plus « personnels » comme celui de découvrir de nouvelles technologies, d'étendre son réseau ou de développer certaines compétences professionnelles ont également été évoqués. Outre le plaisir, l'énergie et le dynamisme salués par tous, les participants ont effectivement pu vivre une expérience de travail partagée, s'enrichissant ainsi pour beaucoup de nouveaux contacts.

Si l'organisation et les moyens mis en œuvre pour l'opération ont été salués, le point fort majeur retenu par les participants a été avant tout la qualité, l'originalité et la pertinence des idées ressorties dans chaque équipe. Cependant, la forte pression et le temps parfois jugé trop court n'ont pas permis un niveau d'aboutissement aussi poussé que ce que certains l'auraient souhaité, générant une certaine frustration sur cet aspect ressenti comme étant un des points négatifs majeurs.

Un second aspect à repenser ressorti au travers de ces questionnaires tourne autour de l'encadrement des équipes, et pose la question notamment du rôle des coaches, de leur nombre, leur modalité d'intervention auprès des équipes, de leur attitude parfois jugée trop directive, etc.

Ainsi, si l'opération Museomix reçoit un très grand nombre de retours positifs aussi bien du côté des musées que des participants, elle reste un processus en développement, un modèle qui se cherche et s'évalue pour s'améliorer, une expérience toujours en cours.

4) Co-construction, collaboration : quelle relation entre la structure et les visiteurs ?

A l'heure de la montée en puissance des démarches participatives, d'implication citoyenne, il est fréquent d'entendre invoquer le thème de la co-construction dans les discours. Cependant, Joëlle Le Marec souligne la rareté des « démarches réellement participatives dans lesquelles les savoirs et les formes de leur mise en exposition sont réellement co-construits, c'est à dire co-inscrits, par des instances savantes ou professionnelles, et des instances "profanes", "amateurs" » (7). Dans tous les cas, une démarche de « co-... » quelle qu'elle soit implique l'instauration d'une relation particulière entre l'institution et les participants à la démarche extérieurs à cette structure.

Co-crédation, co-construction

Nina Simon² propose une distinction, suivant le type de relation instaurée, entre plusieurs démarches. Selon elle, bien que les projets de co-crédation et les projets de collaboration se ressemblent et soient même souvent pris l'un pour l'autre, les projets de co-crédation trouvent leur origine à la fois au sein d'une communauté et dans des objectifs institutionnels. Les membres du personnel et les partenaires communautaires travaillent conjointement dans une relation resserrée pour atteindre leurs objectifs communs. Le processus de développement de leur projet est souvent co-déterminé par les préférences et les manières de travailler des participants, leur conférant ainsi un « pouvoir » décisionnel important. Le résultat est ainsi un projet dont les membres institutionnels et communautaires sont véritablement les codétenteurs. C'est ce terme de co-crédation que je traduirais par la co-construction mentionnée précédemment : une idée, née d'un côté comme de l'autre et rassemblant les deux types d'acteurs, « profanes » et « institutionnels », est formalisée, développée et véritablement construite par les deux dans une relation égalitaire inscrite sur toute la durée de la démarche.

C'est le genre de démarche à laquelle, selon moi, Museomix peut être assimilée : née à l'initiative de la communauté informelle des museogeeks, elle répond à des besoins institutionnels de musées qui souhaitent accueillir l'opération. A ce détail près que les dispositifs proposés par les museomixeurs n'ont pas de garantie de pérennisation réelle, les quelques exemples de dispositifs pérennisés au Musée gallo-romain de Fourvière à Lyon montrent l'investissement avec le musée des participants à l'origine des idées retenues, et ce tout au long du développement concret de leurs dispositifs.

² La traduction des textes issus de son blog a été assurée par mes soins : j'assume donc l'entière responsabilité de cette traduction, en particulier du vocabulaire utilisé, et l'interprétation que j'en donne

Collaboration

Parallèlement à ce type de démarche de co-construction, Nina Simon distingue les projets de collaboration pour lesquels, là encore, il existe un engagement entre la structure et les participants, mais d'une autre nature : il s'agit d'une relation conduite par l'institution, dans laquelle les membres de l'équipe travaillent avec des partenaires communautaires pour développer des projets. Les participants peuvent être choisis pour des compétences spécifiques, pour leur association à des groupes culturels d'intérêt, ou la représentation d'un certain type d'audience correspondant aux besoins du projet de l'institution.

Nina Simon cite quatre raisons pour une institution de s'engager dans des projets collaboratifs :

1. Consulter des experts ou des communautés représentatives pour s'assurer de la pertinence et de l'authenticité des nouvelles expositions, programmes ou publications
2. Tester et développer de nouveaux programmes en partenariat avec des utilisateurs pour améliorer les chances de leur succès
3. Fournir des opportunités « pédagogiques » pour les participants d'imaginer, créer et produire leurs propres contenus ou recherches
4. Aider les visiteurs à se sentir partenaires et co-détenteurs des contenus et des programmes de l'institution

L'institution fournit donc la structure de travail – l'espace, les sessions, l'instruction - mais le contenu, « l'imaginé » et les améliorations de l'exposition sont laissés aux participants.

Deux types de collaboration sont à distinguer :

- Les projets consultatifs, dans lesquels les institutions engagent des experts ou des communautés représentatives pour produire des conseils et des outils pour guider les membres de l'équipe alors qu'ils développent de nouveaux programmes, expositions, publications...
- Les projets de co-développement, dans lesquels les membres de l'équipe travaillent de concert avec les participants pour produire de nouvelles expositions et programmes

Ainsi, les participants consultatifs ont un rôle de conseiller, ils aident à guider le développement des projets, alors que les co-développeurs aident à les créer en travaillant de concert avec l'équipe pour inventer ou faire évoluer ces projets.

Finalement, déterminer si un projet collaboratif engage véritablement les participants, c'est regarder ce qui se passe une fois le projet achevé : une collaboration forte encourage les participants à se lier plus profondément avec l'institution et assigne au projet une valeur qui va au-delà de la compensation offerte. Elle peut créer de nouvelles relations et opportunités qui peuvent s'étendre et perdurer des années.

Il me semble ainsi que, dans la démarche d'écriture d'une exposition, une intégration pertinente du visiteur peut avantageusement prendre place dans l'étape de scénarisation : soit par une prise en compte réelle de sa parole, soit par son implication directe dans la conception de l'exposition. Si en effet un comité scientifique peut constituer l'instance d'expertise sur le plan des contenus, et un scénographe l'instance d'expertise sur le plan de la mise en scène, les visiteurs ne pourraient-ils pas être les experts de la scénarisation de l'exposition ? Ils sont en effet les destinataires de l'exposition, ce sont eux qui vont y faire et y vivre des choses et suivre l'histoire qui leur est proposée : ne sont-ils pas d'une certaine manière les mieux placés pour déterminer ce qu'ils attendent ? De plus, l'utilisation de la dimension émotionnelle dans une exposition suscite une telle variété de réactions qu'un expert seul ne saurait se prononcer sur toutes. Une vision plus collective permet d'obtenir des retours d'un panel large et diversifié de publics ; il s'agit de considérer l'ensemble de ces visions, plutôt qu'une vision d'ensemble qui serait nécessairement restrictive.

Outre le fait d'intégrer les attentes du public en termes d'expérience et de médiation et d'offrir une relation à l'institution plus « complice », il me semble donc qu'un des intérêts pressentis de ce genre de démarche est de sonder le terrain, de faire émerger les attentes et les craintes autour de sujets difficiles, sensibles voire anxiogènes, tels que la relation de l'homme à la mort.

Partie III : L'homme, le squelette et la mort

1) Anthropologie bioculturelle

L'anthropologie est le domaine des sciences ayant pour objet d'étude l'« être humain sous tous ses aspects, à la fois physiques (...) et culturels (...). » Cette branche des sciences fait donc appel à la fois aux sciences humaines et aux sciences naturelles pour étudier les faits spécifiques à l'être humain, comme les langages, les rites, les arts, les religions, les techniques, etc.³

Dans le domaine de l'anthropologie, l'anthropologie physique, ou l'anthropologie biologique, ou encore l'anthropobiologie s'attache plus particulièrement à l'étude de l'être humain d'un point de vue physique et biologique. Mais, comme l'indique le site web de l'Unité Mixte de Recherche 6578 du CNRS, « Les approches les plus récentes concernant le vaste domaine de l'anthropologie ont montré que les processus touchant à la biologie humaine étaient fortement gouvernés par les facteurs culturels et sociaux.⁴ » C'est pourquoi cette unité mixte de recherche a été baptisée « Anthropologie bioculturelle », constituant ainsi une « discipline large, riche et pluridisciplinaire » s'intéressant à « l'évolution de l'Homme et à sa diversité », à des échelles de temps longues et courtes. Le thème de la mort, dans ses dimensions biologiques mais aussi culturelles, fait partie des nombreux sujets étudiés par l'anthropologie bioculturelle.

Les limites du champ de recherche concerné par l'anthropologie bioculturelle sont souvent floues car elles recoupent d'autres disciplines voisines très proches, comme l'ethnologie, l'archéologie, la sociologie, la linguistique, etc.

Dans l'exposition *Squelette, qui es-tu ?* proposée par le CCSTI et le Musée Archéologique Grenoble Saint-Laurent, les différents champs abordés appartiennent ainsi à cette vaste discipline qu'est l'anthropologie bioculturelle. On y aborde dans un premier espace des notions d'archéologie comme la stratigraphie ou des techniques de datation, et d'anthropologie funéraire en expliquant certains rites funéraires. Dans un deuxième espace, l'anthropologie biologique y est abordée avec la détermination du profil biologique du squelette, c'est-à-dire de son sexe, de son âge et de sa taille. La paléo-pathologie y est présentée dans un troisième temps avec la présentation d'ossements présentant différentes pathologies, puis la paléo-alimentation avec l'analyse d'échantillons de collagène. Enfin, l'anthropologie sociale et culturelle, ou l'ethnologie, est abordée dans un dernier espace présentant différentes représentations du squelette dans les cultures passées, présentes et futures.

³ Source Wikipedia, article « Anthropologie »

⁴ www.anthropologie-biologique.cnrs.fr

2) Anthropologie de la mort

Conscience, peur de la mort et rêve d'immortalité

« L'humanité n'a jamais cessé de réfléchir sur la mort, son origine (...), ses causes immédiates, sa signification, ses modalités et ses conséquences ». (38) Cette phrase de Louis-Vincent Thomas résume une particularité toute humaine, objet de nombreuses études, dans le domaine de l'anthropologie notamment : la relation de l'homme à la mort, et les pratiques funéraires qui sont des « phénomènes humains premiers au même titre que l'outil » qui caractérise *Homo faber*, l'homme qui fabrique des outils.(37)

Depuis l'aube de l'humanité, l'homme possède une conscience non pas de l'essence de la mort (inconnue) mais de la réalité de la mort, reconnue comme loi inéluctable. L'individu se heurte à cette mort révoltante à laquelle il ne peut échapper, il s'oppose à « l'arrêt de la nature qu'il lit clairement dans la décomposition (...) » (37). La crainte du corps en décomposition, avec l'idée de cette mort et de son impureté qui serait contagieuse, est d'ailleurs une constante que l'on retrouve dans de nombreuses sociétés et que « la biologie moderne va permettre d'objectiver » (31). A propos des représentations de la mort, Louis-Vincent Thomas dira d'ailleurs que « se représenter la mort (...) c'est aussi la matérialiser en phrases, en formes, en couleurs, en sons... » (38). Les représentations de la mort sont, d'une manière ou d'une autre, toujours en lien avec une « conscience plus ou moins profonde d'une Mort inévitable (...) » (38). Une catégorie de ces représentations bien connue, Le Macabre, apparaît comme une « personnification de la Mort », présentant tour à tour « le meurtre ou action macabre, la dissolution ou décomposition cadavérique, la danse des morts, la situation macabre ou antagonisme de la Vie et de la Mort. » Le Macabre ne se veut donc pas « la reconnaissance d'un cycle continu » mais l'expression, au contraire, d'un écart effrayant entre la « perfection vivante » et le cadavre ou le squelette. (38)

L'homme, bien que reconnaissant la réalité de la mort, cet arrêt de la nature, refuse d'y voir l'anéantissement de l'individu : l'ethnologie regorge d'exemples pour nous montrer que « partout les morts ont été ou sont l'objet de pratiques qui correspondent toutes à des croyances concernant leur survie (...) ou leur renaissance » (37), et l'on est alors « frappé par la force (...), par l'universalité de la croyance en l'immortalité » (37). L'homme « fait l'ange, mais son corps fait la bête, qui pourrit et se désagrège comme celui d'une bête... ». Face à cette réalité perturbatrice de la mort, « nous obéissons à un double mouvement : d'un côté, en êtres raisonnables et conscients, nous reconnaissons l'existence et la nécessité de la mort, mais de l'autre, inconsciemment, nous n'arrivons pas à croire à notre propre disparition. (35)

Edgard Morin note ainsi le « souci lancinant [chez l'homme] de sauver son individualité par delà la mort », basé non sur une certaine « cécité à la mort » mais bien au contraire sur sa « lucidité ». Pour lui, la conscience humaine de la mort constitue un triple donné dialectique, et se compose en réalité d'une conscience de la réalité de la mort, dans le même temps qu'un traumatisme lié à la perte de l'individualité lors de la mort, et enfin d'un appel à l'immortalité. L'homme abrite donc une « symbiose contradictoire entre la conscience de la mort et la croyance en l'immortalité » (37)

L'enfant et la mort

« De tout temps, les enfants se sont tournés vers les adultes lorsqu'ils se trouvaient confrontés à des situations et à des questions qui dépassaient leur expérience » (35) Ainsi en est-il lorsqu'un enfant est confronté à des questions et des événements liés à la mort. La relation de l'enfant à la mort est donc partiellement conditionnée par la relation que les adultes autour d'eux ont avec elle, par ce qu'ils « entendent dire – et taire, car le silence à leurs questions est pour eux éloquent, il signifie la gêne des adultes » (35) Pour eux, au moins pendant un certain temps de leur vie, la mort n'est qu'une « réalité virtuelle » qu'ils ne voient que médiatisée, souvent sous la forme à la fois la plus atroce et la plus exceptionnelle, distante, lointaine.

Si l'on retrouve souvent chez les enfants l'idée que la mort est contagieuse, qu'elle n'est pas naturelle ou encore qu'un parent peut être à la fois mort et vivant, c'est que les enfants s'intéressent et posent des questions sur la mort dès leur plus jeune âge, et suivent différentes étapes de construction dans leur conception de la mort. Dans le cas d'un enfant qui n'est pas confronté à un deuil important, vers l'âge de trois ans, il peut concevoir que la mort corresponde à un arrêt des activités et des propriétés physiologique : le cœur ne bat plus, la personne ne respire plus, mais il n'en saisit le caractère irréversible que vers l'âge de quatre ans. Aux environs de ses six ans, il commence à comprendre que la mort est universelle, mais pense souvent qu'elle arrive d'abord aux personnes âgées. Ce n'est qu'à 9 ou 10 ans que l'enfant comprend que la mort est une composante inséparable de la vie.

Il s'agit avant tout de lui parler « en tenant compte bien sûr de ses capacités de compréhension », de son niveau de maturité. Il a besoin de la vérité, il a besoin « de voir, d'entendre ». (35)

Mise en marge de la mort et déritualisation

Aujourd'hui, la croyance dans le pouvoir de la science et de la technique fait peu à peu apparaître le vieillissement et la mort « comme une maladie que la médecine finira par vaincre » (38). L'élimination de nombreuses causes de mortalité participe à une disparition de la mort et des morts de nos vies quotidiennes, où « la mort accidentelle deviendrait notre mort naturelle » (37). Paradoxalement, Edgar Morin note que « ces perspectives optimistes se situent dans un contexte historique où la menace de mort sur l'humanité s'accroît sans cesse » (nucléaire, armes chimiques, dévastation écologique).

Luce des Aulniers aborde de son côté la question du temps dans nos sociétés, dénonçant le fait que « la ritualisation autour de la mort s'étiole sous le rouleau compresseur des exigences de la vie urbaine » (34). Et de citer un exemple très parlant proposé par Milan Kundera :

« Il y a un lien secret entre la lenteur et la mémoire, entre la vitesse et l'oubli. Evoquons une situation on ne peut plus banale : un homme marche dans la rue. Soudain, il veut se rappeler quelque chose, mais le souvenir lui échappe. A ce moment, machinalement, il ralentit son pas. Par contre, quelqu'un qui essaie d'oublier un incident pénible qu'il vient de vivre accélère à son insu l'allure de sa démarche, comme s'il voulait s'éloigner de ce qui se trouve, dans le temps, trop proche de lui. » (34,36)

Ainsi, l'homme qui veut échapper à la mort accélère, refusant le temps, désirant l'asservir dans une compétition de toute façon inégale, « car l'homme perd immanquablement ». En « rendant précieuse chaque seconde, l'homme croit pouvoir oublier la triste issue de son existence terrestre. » (30).

Par ailleurs, Frédérique Bacqué observe que désormais, « la mort se produit surtout à l'hôpital » (30), alors qu'il n'y a encore pas si longtemps, plusieurs générations vivaient sous le même toit ; ainsi, l'on voyait mourir ses parents ou grands-parents à la maison, et la mort faisait en quelque sorte partie de la vie de ces familles, elle était une « réalité à la fois « empirique et coutumière » (35). Désormais, nous ne voyons plus les morts, nous ne voyons plus mourir autour de nous. La mort, et le deuil encore plus car il est source de souffrance, ont été mis en marge de la vie sociale (35). Cette marginalisation de la mort se retrouve jusque dans les pratiques funéraires : les corps passent de l'hôpital à une chambre funéraire puis à un cimetière ou à un crématorium, sans plus passer par le domaine familial. L'on confie la mort à des professionnels, pour l'accompagnement des mourants comme pour la prise en charge des dépouilles et des arrangements funéraires.

Face à ces tendances, Louis-Vincent Thomas parle non pas d'un tabou mais d'un refoulement, d'un véritable « déni social de la mort ». (38)

Un constat autour de la mort dans nos sociétés est également celui de la réduction des rites funéraires et de deuil à « un minimum décent » relevé notamment par Annick Barrau :

« (...) plus de cortèges dans les rues, plus d'habits de deuil, etc. l'enterrement n'est plus une cérémonie publique exprimant la solidarité d'une communauté, c'est devenu un acte privé réservé aux proches. Le groupe social ne marque plus de pause ; les spécialistes des pompes funèbres se chargent de « tout » et assurent une disparition rapide du corps du défunt. Aux débordements spectaculaires du passé succède une discrétion qui rend le deuil solitaire et honteux. » (31)

La mort doit être propre, belle, « esthétisée », comme le prouve l'essor de la thanatopraxie, sans doute autant pour sauvegarder la « paix des vivants (39) que pour assurer un respect de la dignité du défunt.

En parallèle d'une désaffection pour les rites funéraires catholiques, toujours majoritaires mais en nette baisse, on voit apparaître des alternatives comme la crémation, une personnalisation grandissante et une participation à de nouvelles cérémonies plus « laïques », afin de ne pas laisser « partir » sans faire quelque chose qui puisse « reconforter les vivants tout en célébrant le défunt » (31).

Le « grand retour » de la mort

Face à cette marginalisation de la mort, Edgard Morin constate tout de même un « retour » de la Mort dans notre société, ébauché après 1968. Pour lui, « le propre de la crise culturelle profonde qui se creuse dans les années soixante a été de faire ressurgir les uns après les autres les grands Refoulés. L'avant dernier fut le sexe. Le dernier fut la mort. » (37). La crise sociétale de 1968 a révélé un désir « d'être », « d'être mieux », « d'être ensemble », traduit notamment par « une attention portée tout particulièrement aux exclus, aux oubliés, aux différents : enfants, malades, personnes âgées, mourants et donc en toute logique, morts » (31). De grandes questions difficiles sont soulevées, comme l'acharnement thérapeutique, l'euthanasie ou le suicide, une recherche d'une meilleure fin de vie est engagée par les professionnels de la santé avec la lutte contre la douleur et

les soins palliatifs, mais aussi l'accompagnement du deuil... Ce regain d'intérêt pour les questions touchant à la mort se trouvent également « motivé par la possibilité désormais technique de détruire massivement » mais également le pouvoir de recréer la vie, qui apportent ainsi une nouvelle sensibilité à la mort (31).

Il s'agit désormais de travailler à « faire revenir la mort et le deuil dans la vie sociale ordinaire » (35) car, comme l'indique Jean-Claude Besanceney, « cette réintégration de la mort constitue un aspect essentiel du défi auquel nous confrontent nos propres progrès » (32s)

Quelques essais d'anthropologie prospective

Parmi les ouvrages peu nombreux d'anthropologie prospective, Annick Barrau nous livre différentes visions hypothétiques de l'anthropologie du futur. Elle évoque d'abord le développement des cimetières qui constitueraient également des parcs paysagers, comme celui que l'on peut trouver dans la ville de Nantes par exemple⁵.

Notant que « le corps humain est en train de devenir un vaste laboratoire d'expérimentations où convergent la totalité des procédures scientifiques et techniques de la bio-engineering », elle évoque la possibilité que l'homme devienne finalement un homme bionique et tente ainsi de s'affranchir de son corps, de la fragilité de sa condition et donc de la vieillesse, son but ultime étant de vaincre la mort elle-même dans son éternelle quête d'immortalité.

Elle imagine également, plutôt que de refouler la mort, que celle-ci pourrait être « annulée », « positivée », une mort recyclable « au service de la vie » où l'on récupérerait ce qui peut l'être pour le réinjecter ailleurs dans le cercle économique et écologique, et où l'on jetterait les restes « inutiles » le plus discrètement possible. Plus de traces de violence, cette mort « soft », utile est esthétique serait finalement « dématérialisée ».

Enfin, suivant la tendance à la miniaturisation et à l'accumulation frénétique de données numériques sur chaque individu, elle évoque le concept de « mnémothèques » qui garderaient la trace des défunts plutôt que leurs restes physiques : « la nécropole de demain ne sera plus faite de corps mais d'images, d'images parlantes : nouveau double intelligent du monde des vivants, vaste cerveau affranchi de son corps et devenu, réellement, immortel... » (31)

⁵ Source <https://www.nantes.fr/home/a-votre-service/equipements/parcs--jardins/page-service-8.html>

3) Etude de cas : l'exposition *La Mort n'en saura rien*⁶ (33)

Nous l'avons vu dans les deux premières parties de ce travail, la tendance en muséologie est au remplacement du visiteur au centre du dispositif et des préoccupations muséales. La place croissante accordée aux musées de société, aux musées à caractère anthropologique et social, porte sur le terrain de plus en plus d'expositions abordant des thèmes de société qui suscitent les débats ou touchent à des valeurs ou à certains tabous. Autour de ces expositions atteignant parfois une dimension morale ou existentielle, des réactions très contrastées peuvent être observées de la part des visiteurs : se pose ainsi pour le muséographe la question de la « recevabilité d'une exposition », et celle indissociable des « limites liées à la présentation de sujets ou de formes d'expression dont les effets involontaires ou délibérés peuvent choquer le public comme sources de malaise, de dégoût ou de frayeur, pour des motifs ayant trait aux valeurs, croyances et représentations collectives, au sens esthétique ou à la sensibilité des personnes. »

Associées au thème anthropologique de la mort, les sujets souvent controversés ou humainement difficiles impliquant une atteinte à l'intégrité du corps humain, au respect de la personne et au respect de la vie en général, sont « réputés pour susciter des réactions particulièrement vives du public ». Pour l'instance productrice de l'exposition, la question est donc de tenter de déterminer ce que les visiteurs sont capables « de voir, d'entendre, de ressentir et comprendre, sans réagir par un rejet ou une fermeture ».

JP Cordier note ainsi une double tension à l'œuvre dans ce type d'exposition : d'une part, le désir de susciter chez le visiteur une curiosité et une réflexion l'incitant à une certaine réflexivité, à interroger ses propres pratiques, ses représentations, donc à une progression personnelle « dans une démarche intellectuelle et sensible » ; d'autre part le souci d'éviter des réactions d'incompréhension, de blocage ou de rejet de la part du visiteur, qui seraient contre-productrices pour lui, et pourraient également faire du tort à l'institution garante de la qualité de ses expositions et désireuse d'entretenir une bonne relation avec ses publics.

L'exposition *La Mort n'en saura rien* donnée à voir au musée des Arts africains et océaniques entre octobre 1999 et février 2000, portait sur les pratiques funéraires permettant d'honorer la mémoire de défunts par la conservation, la décoration et une mise en scène de certains éléments de leur squelette, le crâne en particulier. Le sujet de l'exposition, nous l'avons évoqué précédemment dans cette partie III, fait l'objet d'un certain évitement, d'un tabou implicite dans notre société marquée par une forte laïcisation des pratiques funéraires. Le choix de cette muséographie fut d'aller à l'encontre de ce tabou, et au contraire mettre en présence le visiteur « avec les effets concrets de la mort sur le corps humain : de vrais crânes et de vrais squelettes qui, pour des raisons religieuses ou relevant du sacré, ont fait l'objet de traitements dont l'étrangeté, parfois impressionnante, peut être source de malaise. » Dans cette exposition, le visiteur est donc susceptible de ressentir la puissance évocatrice des artefacts, des ossements humains, à laquelle il peut difficilement ne pas réagir.

⁶ Cette étude de cas s'appuie entièrement sur le travail de JP Cordier autour de l'exposition *La Mort n'en saura rien*

Ces artefacts interpellent et questionnent le visiteur sur la façon dont il se situe par rapport à un sujet et des objets réputés « tabous » et susceptibles de provoquer chez lui de l'angoisse, une remise en question de ses préconceptions, et d'éprouver les limites de sa sensibilité. Plusieurs personnes ont ainsi réagi en adoptant le point de vue soit du défunt auquel avait appartenu le squelette, soit des proches de la famille de ce défunt. Les premiers s'interrogeaient sur la pratique qu'ils découvriraient comme si elle leur était appliquée (« je ne sais pas si j'aimerais que l'on me fasse cela »), les seconds semblaient davantage préoccupés par l'irrespect, voire le sacrilège de la soustraction des ossements à leur cadre d'origine, même dans un but scientifique. Ainsi la présentation d'ossements humains « ne manque pas de soulever des questions d'éthique sur ce qu'il est légitime, possible et souhaitable de montrer dans une exposition » de ce type.

Malgré la sensibilité du sujet exposé, l'exposition a rencontré un beau succès. Un tiers des visiteurs ayant donné un avis favorable reconnaissent avoir été troublés par ce qu'ils ont vu mais se félicitent d'être venus.

JP Cordier se penche sur les conditions qui ont favorisé la réceptivité du public, ce qu'il qualifie de « garde-fous » institutionnel de la situation dans laquelle est placé le visiteur :

« La mort, ce qu'elle laisse du corps humain, fascine et effraie. Dans l'imaginaire de la quasi-totalité des visiteurs, la fascination n'a pu l'emporter sur l'effroi qu'en raison de l'existence d'un ensemble de médiations et de régulations qui, sur des plans différents et complémentaires, les ont aidés à soutenir l'épreuve à laquelle leur sensibilité était exposée. »

Le premier de ces garde-fous est le lieu même de l'exposition : associé à la rigueur scientifique, l'institut dispose d'un crédit suffisant pour apporter une légitimité culturelle et morale au projet d'exposition. Réputé « respectueux de la distance symbolique qu'il convient de conserver » entre de tels objets et le public, il rassure et satisfait à priori l'attente d'un sujet traité de façon sérieuse et responsable. De fait de cette caution morale plus ou moins explicite, une exposition sur le thème de la mort n'y semble donc pas déplacée.

Par ailleurs, les modalités de présentation dans l'exposition facilitent et confortent la confiance des visiteurs, et donc leur réceptivité. Leur degré d'implication mettait également en jeu des « mécanismes de défense comme la projection, l'identification, le retournement en son contraire et l'annulation », pouvant favoriser leur appréhension de l'exposition. Ces mécanismes de défense se situent tant au niveau de la personnalité individuelle qu'au niveau psychosocial des échanges entre individus d'un même groupe.

Quant à la question de la présentation d'ossements aux plus jeunes, les résultats de JP Cordier présentent une bipolarité qui peut sembler paradoxale.

Alors que les adultes n'étant pas ou plus en situation parentale avec de jeunes enfants estiment majoritairement qu'il n'est pas souhaitable de les amener voir une telle exposition, les adultes se trouvant en situation parentale avec de jeunes enfants disent le contraire, estimant l'occasion excellente pour aborder ce sujet délicat avec eux. Ainsi « les premiers se veulent avant tout protecteurs, quand les seconds se considèrent éducateurs. »

Du côté des jeunes interrogés, si les plus jeunes se disent impressionnés voir effrayés par certains objets, ils semblent l'être bien moins que certains adultes ne l'appréhendent. Les adolescents sont

quant à eux « partagés entre des conduites de fascination ou de dérision à l'égard d'artefacts qui correspondent, chez certains, à l'attrait du style « gore ».

JP Cordier conclue ainsi son analyse :

« En ce sens, on dira que le principal intérêt de la question des limites est de définir l'espace de possibilité d'une progression personnelle, dont la visite est le lieu et l'occasion pour aider différents individus à comprendre une idée nouvelle ou apprécier une forme artistique a priori déconcertante. »

Si nos sociétés ont, de tout temps, connus la peur et le refus de cette mort horrible et révoltante, sa disparition de nos vie quotidiennes et sa mise en marge nous l'a rendu d'autant plus inconnue et effrayante. Il semble que le contact du public « moderne » avec des ossements humains suscite deux grands types de réactions, non exclusives l'une de l'autre, et qui souvent même, coexistent : une vision émotionnelle forte, qui peut être source d'angoisse ou de malaise, et une vision plus « froide » et distante appuyée sur un regard institutionnel et scientifique « détaché ».

En la présence d'artefacts fortement émotionnels comme des ossements, l'immersion est déjà pratiquement palpable, le visiteur étant immédiatement plongé dans un univers émotionnel fort. Dès lors, jusqu'où aller dans une exposition immersive sur l'anthropologie, c'est-à-dire une exposition constituant une source d'émotions à double titre ? A la lumière de cette problématique, j'ai donc mené un travail de terrain basé sur le workshop Muséographie Créative, dans le but d'identifier certains leviers qui permettraient, tant dans l'immersion que dans le traitement des contenus, d'éviter ou de limiter les effets néfastes de l'émotion, comme l'angoisse ou le dégoût, tout en répondant à l'attente expérientielle forte des visiteurs.

Partie IV : Une esquisse des enseignements à tirer du workshop Muséographie Créative

1) Quelques éléments de méthodologie

L'objectif du workshop Muséographie Créative⁷ n'était pas de constituer des groupes de personnes travaillant chacun sur un élément unique de l'exposition, mais de faire inventer aux participants des scénarii entiers d'exposition sur la thématique du squelette, pour une exposition à venir intitulée *Squelette, qui es-tu ?*

Loin de vouloir faire inventer entièrement l'exposition à nos participants, nous voulions ainsi constituer une grande banque d'idées issues d'une recherche créative intense et collective, en amont de la constitution de notre scénario d'exposition. Notre souhait était ensuite de pouvoir nous réapproprier au moins une partie des idées ressorties du workshop, afin de créer un scénario qui prenne effectivement en compte certaines attentes en termes de contenus, d'expérience, de scénographie, etc. des participants qui, si beaucoup étaient des professionnels, n'appartenaient pas tous à un domaine proche de celui de la muséographie et pouvaient donc pour une partie être considérés comme public, et pour une autre partie comme public « averti ».

Pour cette étape de créativité ouverte et collective, nous avons souhaité faire venir des personnes susceptibles d'être intéressées par la démarche et possédant des compétences qui pouvaient être mises à disposition pour l'évènement : muséographie, médiation, graphisme, design d'interaction, art, archéologie, culture, illustration, mais également des jeunes appartenant à la tranche d'âge des publics « cibles » que le CCSTI souhaiterait voir venir plus souvent, les 15-25 ans.

Cette démarche étant une première pour le CCSTI, et étant même assez différente de l'expérience Muséomix, nous ne savions à quoi nous attendre en termes de résultats ; c'est pourquoi le « degré » d'utilisation des idées des participants n'était pas véritablement défini avant l'évènement. Il s'agissait ainsi également d'une première expérience « pour voir », qui nous apporterait, nous l'espérons, quelques éléments de réponse quant à la pertinence de la démarche, depuis sa définition et sa mise en forme jusqu'à sa réalisation concrète.

Sans rentrer à nouveau dans les détails du déroulement du workshop en lui-même, je préciserai simplement ici la méthodologie suivie pour étudier d'une part les retours des participants sur le workshop, et d'autre part les « écrits-papiers » produits lors du workshop, c'est-à-dire les scénarii produits par chaque équipe mais aussi les « brouillons », ainsi qu'un écrit issu du brainstorming commun sur la question « Qu'est-ce qu'une exposition pour vous ?⁸ ».

⁷ Pour plus de détails sur le workshop en lui-même, voir le rapport de stage

⁸ Visible sur le blog Digital Bones www.echosciences-grenoble.fr/sites/digital-bones

Sur un total de 23 participants⁹ au workshop, 9 personnes ont accepté de me répondre par entretiens individuels semi-directifs¹⁰. Certains entretiens se sont déroulés par téléphone, d'autres en direct et un par appel vidéo. J'ai choisi de les traiter de la même manière et suivant la même grille d'analyse, car il m'a semblé que les participants me répondaient avec la même aisance, sans gêne et de manière très franche, quelle que soit la façon de les interroger. Il me semblait donc que l'éventuel biais de la réponse « politiquement correcte » n'était pas véritablement présent, ou en tout cas ne nécessitait pas de distinction dans la manière de traiter les entretiens. De plus, de par la taille assez réduite de mon échantillon ainsi que les objectifs de mon étude, ces entretiens visent d'avantage à faire émerger des réponses individuelles que des grandes tendances valables pour des acteurs sociaux ou de réelles données chiffrées : il s'agit avant tout d'une démarche qualitative centrée sur les ressentis et les attentes d'individus, particuliers et uniques.

Je me suis également procuré un rendu écrit, très court, que le directeur de l'Ecole de la Deuxième Chance (E2C) avait demandé aux deux jeunes qui sont restés jusqu'au bout de l'événement. Bien que les questions auxquelles ils ont répondu soient un peu différentes des miennes, que la manière dont ils y ont répondu (l'écrit) soit différente d'une réponse orale directe, j'ai pensé qu'il pouvait être intéressant de les intégrer à mon analyse, tout en distinguant leurs réponses des autres pour ne pas mélanger des données qui ne sont pas tout à fait comparables.

Pour tous ces entretiens et réponses à un questionnaire, j'ai établi une grille d'analyse basée sur les différents thèmes abordés dans l'ensemble de ces entretiens, en précisant pour chacun de ces thèmes par combien de répondants il avait été abordé. Sans rechercher une réponse « chiffrée », cela m'a permis de mettre en avant les idées qui sont ressorties de ces entretiens, et en particulier les idées que l'on retrouve chez plusieurs participants.

Enfin, l'analyse des « écrits-papiers » issus du workshop m'a permis d'analyser d'un côté les attentes générales autour d'une exposition (avec le biais qu'il s'agisse du fruit d'une réflexion réponse commune, donc pas nécessairement une représentation de la parole de « tout le monde », mais de ceux qui osent s'exprimer dans de telles circonstances) ; d'un autre côté, j'ai considéré les scénarii et les brouillons comme représentatifs d'attentes dans l'exposition, aussi bien en termes de contenus qu'en termes de dispositifs, d'expérience de visite, etc. bien que les idées ne soient cette fois plus attribuables à un individu mais à une équipe entière.

Nous présenterons et discuterons dans chacune des deux prochaines parties, regroupés par thématiques, les résultats de nos analyses¹¹ sur les différents supports d'étude.

⁹ Ou 22 si l'on considère qu'un jeune homme est parti le mercredi soir en raison d'un malaise au MAG et n'est pas revenu le lendemain

¹⁰ Pour les retranscriptions d'entretiens, voir Annexe II

¹¹ Voir annexes

2) Autour de la démarche collaborative

Éléments de motivation

Au premier rang des motivations de participation à ce workshop figure le désir de rencontrer des personnes venant de différents horizons, ayant différents profils, suivi juste après du désir de se confronter à la nouveauté, à quelque chose qui sorte de l'ordinaire et de ses habitudes.

« Ce qui était important c'est le fait d'avoir des ateliers participatifs où vraiment on demande l'opinion de personnes qui viennent de divers horizons, et on va pouvoir partager » (P.4)

« Ce qui était également intéressant dans le montage de ce workshop c'était de pouvoir avoir une vision pluri-générationnelle, parce qu'on avait quand même des gens de tous âges : des prestataires on va dire (...) et à la fois des gens plutôt institutionnels, voire même on avait des étudiants. Ça c'est pas mal parce que du coup ça permettait un peu de confronter un regard un peu plus neuf (...) » (P.5)

« Moi, j'adore me lancer dans un milieu que je ne connais pas » (P.2)

« (...) c'était un premier temps fort qui permettait de sortir des sentiers battus, ou on va dire de ses habitudes de conception et de création » (P.5)

Une caractéristique des participants que l'on peut déduire au travers de ces réponses est naturellement une certaine ouverture d'esprit, à l'autre, à l'inhabituel : ce résultat semble dénoter des motivations premières humaines. Viennent ensuite des motivations plus « pratiques », comme un intérêt professionnel de réseautage, le désir de participer à l'élaboration de quelque chose de véritablement concret ou celui de participer à une « modernisation » de la muséographie. Une troisième catégorie de motivations invoquées est celle d'une curiosité, pour la démarche et / ou pour les domaines de l'archéologie et de l'anthropologie.

L'objectif premier des participants ne semble donc pas être de « révolutionner » le monde de la muséographie, mais bien de rencontrer des personnes de différents horizons et de se confronter à une expérience inhabituelle, exceptionnelle, souvent motivé par une curiosité pour l'expérience, la démarche en elle-même et / ou les domaines de l'archéologie et de l'anthropologie.

Principe, objectifs et organisation du workshop

Pour plusieurs participants, il semble que la démarche n'ait pas semblé très claire, tant sur son principe que sur sa finalité. Plusieurs points flous ont été évoqués : ce qui allait se passer pendant le workshop, où se passerait l'exposition, et le devenir des idées suite au workshop, leur utilisation ou non dans l'exposition.

De manière générale, les participants retiennent de la démarche un grand brainstorming pour fournir des idées en nombre pour la future exposition *Squelette qui-es-tu ?*, qui correspondent finalement à ce qu'ils auraient envie de voir et de faire dans une telle exposition, pour faire quelque chose d'intéressant et d'attractif.

L'organisation de l'événement, son découpage en plusieurs « phases » distinctes a été apprécié, les « briques » technologique et thématique apportées par la visite servant ensuite à nourrir leur créativité.

La méthode d'accompagnement à la créativité a été appréciée par deux personnes, une personne l'a jugée trop directive, une autre s'est dite un peu « bridée » et questionne la nécessité de cadrer la créativité, tandis qu'un autre encore en critique également la lourdeur mais la reconnaît nécessaire.

« C'est pas seulement une question d'être bridé, mais c'est le fait d'avoir cette démarche de médiation un peu lourde, la restitution était un peu carrée. [...] Moi j'ai souvent envie de tracer [...] J'ai conscience que pour d'autres personnes, elles n'ont même pas ressenti cette lourdeur, et je suis même conscient que dans la plupart des cas c'est nécessaire de passer par ça, de bien décortiquer les choses » P. 9

Ce dernier relève également la contradiction de cette méthode « lourde » avec un discours du « tout est possible » tenu par les organisateurs du workshop.

Le lieu et le confort de travail ont également fait l'objet d'appréciations positives pour deux participants, tandis qu'un troisième en critiquait certains points dont il juge qu'ils ont quelque peu gêné la dynamique de travail installée dans le groupe, ainsi que les échanges entre participants.

Deux personnes ont particulièrement apprécié le découpage tel que la partie créative et libre associe beaucoup de monde, puis que l'« écrémage » soit effectué par l'équipe du CCSTI, évoquant la notion de confiance nécessaire. Deux autres participants ont en revanche pointé du doigt un écueil de ce découpage, qui pourrait se rapprocher d'une sorte de sous-traitance gratuite.

« C'est un peu une exploitation des gens, c'est à dire on les fait penser, on récupère les idées et on fait après un choix à port fermé entre un groupe d'« experts » comme un jury de sélection, les gens sont remerciés de leurs idées, mais justement il peut y avoir une grande frustration si ce travail n'est pas reconnu » P.9

Ainsi, si le bénévolat est de mise, il faut ainsi qu'il soit clairement annoncé au début, et il s'agit également de penser un moyen de « récompenser » les participants, financièrement ou dans la valorisation de la démarche. Et s'il s'agit d'une activité « fictionnelle », il faut là aussi l'annoncer... mais sans doute qu'alors les participants ne seraient pas les mêmes, les personnes ne jugeant pas forcément intéressant pour eux de se mobiliser sur une activité purement fictionnelle sans enjeux concrets derrière.

Au contraire, un participant a fait remarqué le sérieux de la démarche, avec l'affichage d'enjeux clairs et concrets : considérées comme des journées originales et conviviales, l'objectif d'un rendu pour une exposition concrète donnait à la fois du corps à la démarche et un enjeu sérieux derrière l'aspect « récréatif » et sympathique.

Un participant a finalement estimé qu'il y avait eu trop de monde, trop d'idées, pour un sujet trop large.

« Pour une deuxième expérience, ça serait intéressant de restreindre le nombre de participants encore plus, et de faire des workshops successifs jusqu'à l'ouverture de l'exposition. Constituer un pool de personnes. Je pense que Museomix va plutôt dans ce sens » P.9

Il me semble que, connaissant la démarche Muséomix, cette personne s'est peut-être attendu à autre chose et a été surpris de notre démarche, qui, bien que semblable à Museomix sur certains points, ne s'apparente pas véritablement à de la co-construction.

Visites : Showroom du CEA et MAG

La visite du showroom du CEA a fait l'unanimité : appréciée, elle a été jugée intéressante par les participants, voire « bluffante »

« Ensuite lors de la visite du showroom j'ai été un petit peu épaté on va dire, parce qu'on n'est pas toujours dans le laboratoire avec ces chercheurs qui eux moulinent à fond les ballons sur des possibilités technologiques » P.5

« Et puis un moment d'émotion aussi ça a été de voir qu'on n'est pas que sur de la technologie très connectique ou très domotique, mais de voir que ces chercheurs pouvaient avoir des moments de poésie avec le travail qu'a été effectué avec Ez3kiel (...) Il y a une vraie ouverture sur ce qu'on peut en faire dans le cadre de scénographie ou de muséographie pour le grand public » P.5

Ce qui semble avoir marqué les participants est le fait d'être dans les « coulisses » de la recherche, et d'avoir sous les yeux les technologies de demain, comme une « avant-première » à laquelle ils auraient un accès privilégié. Cette visite paraît donc les avoir marqué sur ce point, mais elle a également suscité des rêveries, des projections sur les possibles utilisations en muséographie, les manières de détourner ces technologies, de se les approprier dans l'univers de l'exposition pour créer des dispositifs véritablement originaux.

La visite du MAG a quant à elle suscité plusieurs réactions, et a en tout cas constitué un élément marquant de ces deux journées. Trois participants l'ont particulièrement apprécié et l'ont souligné dans leur entretien :

« Ah la visite franchement c'était un des meilleurs souvenirs de l'année ; j'ai fait des voyages mais là... ! (...) Le fait qu'il y ait une petite animation light painting, et le faire dans cet endroit là, c'était assez mémorable. Je pense qu'on gardera tous un bon souvenir de ça » P.6

Nous verrons un peu plus loin d'autres réactions que cette visite a pu susciter chez certains participants. Dans tous les cas, les visites n'ont pas laissé les participants indifférents : qu'il s'agisse d'un enthousiasme ou une fascination générée des technologies impressionnantes, ou des émotions provoquées par la visite du MAG, elles ont sans doute permis d'une manière ou d'une autre de nourrir la créativité et la réflexion des participants pour la journée du lendemain, aussi bien sur le plan des contenus que des formes et des expériences dans l'exposition *Squelette qui es-tu ?*

C'était en réalité le but souhaité de ces visites : susciter des réactions, faire que les participants se questionnent, s'interrogent eux-mêmes et discutent entre eux, afin de stimuler une première phase de réflexion collective, exciter leur curiosité et leur enthousiasme, et éveiller leur créativité.

Ambiance, relation entre participants, ressentis pendant le workshop

D'une manière globale, les ressentis se sont révélés très positifs sur ce workshop. L'énergie et l'enthousiasme remarquables dégagés dans ce format d'événement ont été salués.

« Travailler en groupe, en synergie, je trouve ça fantastique et je pense que c'est très positif, très riche, et je pense que le résultat s'en ressent » P. 3

Si un jeune de l'Ecole de la Deuxième Chance fait remarquer sa difficulté à se faire entendre, et une autre participante parle de son temps de « mise dans le bain » un peu long, beaucoup évoquent des échanges, des discussions enrichissantes avec les autres participants, une ambiance sympathique et conviviale qui a semble-t-il apporté à chacun un plaisir de prendre part à l'évènement. A cet enthousiasme s'ajoute celui de la créativité, du nombre, de la richesse et de l'originalité des idées sorties au cours de ces journées, des idées « folles » parfois, qui ont en tout cas marqué les esprits. Si deux participants mentionnent une légère frustration quant au rendu de son équipe, ils se disent tout de même heureux d'avoir participé, rejoignant ainsi le sentiment de satisfaction qui semble globalement dominer. Certains participants évoquent même un sentiment d'accomplissement, de fierté d'avoir participé, tant sur le plan de la démarche en elle-même que sur les scénarii créés au cours de ces journées.

Deux personnes enfin mentionnent leur apport sur le plan des connaissances au groupe :

« Travailler avec des gens pour lesquels des fois il faut vulgariser un peu les propos, se mettre un petit peu à leur niveau parce que c'est pas forcément évident de rentrer dans des termes trop techniques, je pense que c'est très valorisant déjà pour soi-même et puis aussi pour les autres » P. 6

Ils semblent ainsi satisfaits d'avoir pu apporter quelque chose de « tangible » à leur groupe, d'avoir, en faisant l'effort de leur transmettre une part de leurs connaissances, contribué à l'enrichissement des idées, des contenus, et favorisé les échanges et l'implication de chacun.

Un point important à retenir est l'attention à porter sur la place de chacun dans un groupe, veiller non seulement à équilibrer les compétences, les profils, mais également à ce que chacun puisse s'exprimer sans gêne. Parfois, certaines personnes se placent plus dans un rôle observateur, au moins le temps de « sentir » le terrain ou de s'acclimater, tandis que d'autres essaieront de s'exprimer et ne sentiront pas écoutées. Si l'ambiance très conviviale et l'émulation semblent donc de mise dans ce format d'évènement, il s'agit donc de ne pas oublier que l'impression globale d'échanges et de discussions peut masquer quelques personnes en retrait auxquelles il faut prêter attention.

Suivi du projet

Si le retour sur l'expérience a été globalement très positif, seules deux personnes ont évoqué l'envie de s'impliquer plus loin dans le projet. Les autres souhaiteraient plutôt être simplement tenus au courant de l'avancée du projet maintenant que cette parenthèse a été fermée pour eux.

« (...) un mail de temps en temps pour qu'on suive la progression du projet, sans y être vraiment acteur parce que je pense que tout le monde n'a pas forcément le temps de repasser une journée ou deux là dessus » (P.8)

Certains évoquent directement la difficulté à associer beaucoup de monde sur la durée d'un projet, et plusieurs d'entre eux parlent de laisser faire le CCSTI. Cependant, il semble que les participants soient ouverts à l'idée d'être consultés très ponctuellement, comme par exemple lors d'un bêta-test. Une personne dit même s'attendre à retrouver les participants au vernissage de l'exposition.

La curiosité prédomine dans ces entretiens : quelles idées ont été « retenues » et qu'en a-t-on fait, comment ont-elles évolué ? Si un participant qui évoque un certain attachement au projet espère qu'au moins une partie des idées sera retenue, un autre pense quant à lui qu'il en importe finalement assez peu :

« Je préfère ne pas me projeter, pour pouvoir me laisser la place d'être complètement surpris par ce qui aura été fait de nos idées ou autre chose. Je m'attends à une bonne surprise en tout cas, à un bon moment » P.7

Les interrogés semblent en tout cas avoir conscience d'une certaine réalité du terrain, de contraintes techniques, de coûts mais aussi de pertinence qui doivent être prises en compte. Une seule personne évoque le risque d'être déçu, et elle l'évoque comme un risque finalement assez minime. Finalement, les participants semblent avoir confiance en l'équipe du CCSTI pour monter une exposition réussie.

Trois participants dont un jeune de l'Ecole de la Deuxième Chance se disent prêts à recommencer ce type d'expérience.

Valorisation de la démarche et reconnaissance

Alors que le sujet n'était pas explicitement abordé dans le fil de mes entretiens, plusieurs participants ont mentionné spontanément la question de la mise en valeur de la démarche.

« J'aimerais que le travail qui a été fourni soit présent d'une façon ou d'une autre dans l'exposition, c'est à dire que le travail qu'on a fourni soit reconnu et peut-être (...) y voir mon petit grain de sel » P.9

Les participants, s'ils comprennent que l'équipe du CCSTI ne puisse pas reprendre toutes les idées telles qu'elles dans l'exposition, semblent attendre une reconnaissance du travail accompli au travers une valorisation de la démarche, dans l'exposition ou ailleurs. Sans demander de compensation financière, ils souhaiteraient pouvoir se retrouver un peu dans cette exposition qui est un peu la leur, et dont ils aimeraient se sentir et se voir reconnaître co-auteurs, même à une petite échelle, que leur contribution soit repérable et repérée.

« Avoir la satisfaction d'avoir participé, à une petite échelle, à un moment. Il y a vraiment une fierté qui sort de ça... Humblement en fait, parce que quelque part on ne change pas la face du monde, on a juste participé un peu » P.7

Certains évoquent, non pas un traitement de faveur en « grandes pompes », mais un statut quelque peu privilégié qui leur fasse sentir qu'ils ne sont pas tous à fait des visiteurs « lambdas », par exemple en étant tenu au courant avant tout le monde par e-mail, ou en étant invité à venir tester des prototypes avant l'ouverture de l'exposition.

Quels éléments d'enseignement de cette expérience...

- Dans le processus d'écriture de l'exposition, selon le découpage repris par Jean Davallon¹² la démarche initiée avec le workshop Muséographie Créative se situe dans la phase de scénarisation. Le travail de « brassage » des ressources ayant été effectué en amont, nous savions à peu près ce que nous souhaitions y voir apparaître en termes de contenus, d'objets, et ce que nous voulions dire, mais nous n'avions pas encore résolu la question de la manière dont nous allions le raconter¹³. C'est donc au début de la phase de scénarisation qu'est intervenu le workshop, dans la phase la plus créative et la plus « libre ». Cette étape correspond peut-être en partie à la « brique manquante » dont parle Jean Davallon, entre les experts du contenu (les scientifiques) et les experts de la mise en scène (les scénographes). Les experts du scénario ne pourraient-ils pas être, pour une partie au moins, les visiteurs eux-mêmes ? L'étape créative du début de scénarisation est celle où l'on peut se raconter des histoires, où tout est possible et imaginable, et l'on ne s'embarrasse pas encore des contraintes qui vont être celles de l'équipe chargée de mener à bien cette exposition. Les visiteurs ne sont-ils pas bien placés pour savoir ce qu'ils ont envie qu'on leur raconte, ce qu'ils ont envie de faire, de voir, et de vivre ?

Il me semble que l'important dans cette étape, ce ne sont pas nécessairement les idées telles qu'elles, créées par les équipes, mais d'abord les idées qui reviennent d'une manière ou d'une autre dans les paroles ou dans les dessins des participants. Il s'agit alors de saisir ce qu'elles impliquent, ce qu'elles sous-tendent, ce qu'elles révèlent et traduisent des attentes, des craintes, des besoins, des rêves de chacun... En un mot, leur essence même : c'est le cœur de ces idées qui, à mon sens, doit être compris et finalement pris en compte et intégré dans l'exposition. Si le dispositif original n'est pas repris tel qu'il avait été imaginé, mais que ses créateurs se retrouvent dans le dispositif final, n'est-ce pas là l'essentiel ? Il me semble qu'il s'agit ainsi d'un moyen d'intégrer réellement la parole des visiteurs dans l'exposition, et que ces visiteurs s'en sentent les co-auteurs.

La reconnaissance de leur implication dans la démarche et du travail fourni me paraît au moins aussi importante que l'intégration de leurs idées dans l'exposition. Reconnaître et mettre en valeur leur contribution, c'est reconnaître qu'ils ont donné de leur temps et de leurs idées, qu'ils ont apporté leur pierre à l'édifice et se sont exprimés au travers des idées qu'ils nous ont livrées. Ils nous ont fait confiance pour en saisir l'essence et injecter au maximum cette « parole » dans l'exposition. En d'autres termes, j'oserais dire que nous ne nous sommes pas contentés de recueillir leur parole, et de dire que nous l'avons recueillie¹⁴ : nous avons, si ce n'est réussi, du moins essayé de transformer cette parole en actes concrets. Si, en visitant l'exposition, ils retrouvent quelque part leur « grain de sel », la satisfaction d'avoir participé trouve alors un écho dans la mise en valeur de la démarche à laquelle ils ont pris part.

- Si un des participants a pu comparer la démarche à celle de Muséomix, il me semble l'origine de notre démarche, son déroulement et la relation aux participants l'apparentent plus à une

¹² Partie I

¹³ Annexe VI

¹⁴ Partie II

démarche collaborative au sens entendu par Nina Simon¹⁵. Si Muséomix trouve en effet son origine dans un désir émanant d'une communauté (essentiellement les muséogeeks) et dans les besoins d'un musée souhaitant insuffler un dynamisme nouveau à ses collections existantes et à son équipe, notre démarche émanait quant à elle d'un désir du CCSTI d'impliquer des publics dans la conception d'une nouvelle exposition, à construire de toutes pièces. Au delà d'une exigence de « finition » des propositions différente (Muséomix allant jusqu'au prototypage), la relation construite avec les participants dans la démarche de Muséomix s'apparente selon moi plutôt à une dynamique de co-construction pour les équipes dont le projet est voué à être pérennisé. Co-construction, rappelons-le, autour d'un seul dispositif dans le musée, et non d'une collection ou d'une exposition complète, ce qui serait bien plus lourd à mettre en œuvre. Le modèle de démarche sur lequel repose Muséomix me paraît donc fondamentalement différent de celui sur lequel repose notre démarche, que je rapprocherais plus d'un modèle collaboratif de co-développement.

- Ce type d'implication, courte et ponctuelle, a été salué pour sa légèreté. Comme l'indiquait un des participants, il est plus facile de s'engager pour deux journées, sachant que ce ne sont « que » deux jours qui n'engagent à rien de plus, comme une parenthèse agréable qui sera simplement refermée à la fin du workshop. L'étape créative est agréable et motivante, et son attrait tient en partie à sa courte durée. Il s'agit de passer deux jours en immersion, pour échanger, et créer quelque chose d'à la fois sérieux mais qui n'engage à rien si le résultat n'est pas à la hauteur. Ce format est donc très peu contraint, accessible, rendant facile l'implication de personnes voulant participer ne serait-ce qu'un peu à la conception d'une exposition. Il est cependant essentiel d'expliquer clairement la démarche, afin que les participants sachent exactement à quoi ils s'engagent et comprennent ce qui va être fait après le workshop : s'ils nous font confiance en nous livrant leurs idées gratuitement, il est impératif de jouer la transparence quant à l'utilisation de ces idées.
- Un sentiment d'attachement naît avec la participation à ce projet, l'implication crée une relation particulière à cette future exposition : ceux qui ont aidé à la créer désirent en suivre l'évolution, par intérêt et par curiosité. Sans véritablement vouloir s'impliquer une nouvelle fois tel qu'ils ont pu le faire, tous expriment l'envie de savoir « la suite », et le fait de les tenir au courant de manière privilégiée peut permettre au CCSTI d'entretenir une relation toute particulière avec ces « visiteurs-acteurs¹⁶ »
- La diversité des profils d'âge et de provenance des participants est, à mon sens, un des facteurs-clés de la réussite et de la richesse d'une telle démarche : sources d'émulation, la confrontation des points de vue et les échanges entre les personnes permettent d'aboutir à des propositions riches, construites, et originales.
- Comme rapporté pour l'opération Museomix, ce genre de démarche bouscule nos habitudes de travail et permet une ouverture enrichissante aux publics des processus de conceptions d'exposition. Sans doute revient-il aux structures d'adopter le modèle qui lui convient mieux en fonction de la situation, et également d'adapter son organisation en conséquence.

¹⁵ Partie II

¹⁶ Voir le Musée-Légo en partie II

3) Autour de l'exposition *Squelette qui es-tu ?*

A la question « Qu'est-ce qu'une exposition pour vous, et qu'en attendez-vous ? », les participants répondent en mentionnant de multiples aspects relevant dans l'immense majorité d'attentes en termes d'expérience et de vécu, contre seulement quelques attentes en termes de contenus. Ils ne parlent pas de vulgarisation, d'apprentissage, de pédagogie ou d'« autre chose que l'enseignement traditionnel », mais bien d'eux-mêmes, d'émotions, des interactions, des échanges. En analysant les idées qui ressortent des « brouillons », le même constat apparaît : collaborer, voyager, faire une visite inoubliable, et toujours la question du « soi » dans l'exposition. De même, la grille d'analyse bâtie en s'appuyant sur les rendus papiers de chaque équipe compte 6 items concernant les contenus, contre 15 items concernant l'expérience de visite. Ces attentes semblent être en accord avec notre temps : ce sont des attentes expérientielles avant tout, et correspondent bien aux tendances auxquelles tente de répondre la muséographie actuelle en accordant au visiteur et à son expérience une place centrale.

Attentes dans l'exposition en elle-même

Un seul des participants a affirmé qu'il ne s'attendait pas nécessairement à une très forte corrélation entre les produits issus du workshop et l'exposition en elle-même. Dans tous les cas, les participants semblent souhaiter être acteurs de leur visite, interagir avec des éléments, numériques mais aussi de vrais artefacts et notamment de véritables squelettes.

« Les choses que j'aimerais y voir, c'est des squelettes, des vrais, et pouvoir naviguer sur des images en 3D de squelettes également (...) » P.4

« Ce que j'aimerais, c'est que la technologie soit utilisée à bon escient pour nous faire apprendre des choses, parce que quand on va au musée c'est pas que pour la technologie, il y a une histoire de fond derrière, et il ne faut pas que la technologie prenne le pas sur ce qu'il y a vraiment derrière ; Si en plus d'apprendre des choses on s'amuse, c'est le jackpot ! » P.6

On constate donc à la fois un désir de technologie mais également d'authentique, mêlés et utilisés de manière équilibrée, sans faire oublier les contenus de l'exposition. Vivre une expérience originale, ludique, interactive, être surpris, tout en gardant un fond « sérieux », puisqu'une des garanties du CCSTI consiste en un traitement sérieux et pertinent des sujets de ses expositions.

Plusieurs idées comme celle de voir son propre squelette, ré-humaniser le squelette ou laisser sa trace rappellent là encore l'importance du « soi » dans l'exposition, et plus généralement la place de l'homme dans cette exposition anthropologique.

Rapport au squelette

Le Musée Archéologique de Grenoble a été qualifié de lieu émotionnel fort par quatre personnes dont un jeune de l'Ecole de la Deuxième Chance. Celui-ci, ainsi qu'un autre participant, s'est dit un peu mal à l'aise par la présentation des squelettes qu'il a associée à un cimetière.

« C'est un musée qui m'évoque beaucoup de choses, (...) à chaque fois que j'y vais je suis toujours remplie d'émotions parce que c'est pas anodin, c'est un lieu d'histoire » P. 8

« (...) c'est vrai que la présentation telle qu'elle est maintenant dans le musée, je trouve qu'elle est un peu... oui j'ai pas énormément apprécié, voir les squelettes qui sont par terre comme sous les grilles (...) » P.1

Le malaise du jeune homme qui est parti pendant la visite a en tout les cas suscité des questionnements et des discussions entre les participants et avec les organisateurs, sur la sensibilité du sujet. Un interrogé s'est demandé si cette visite avait été organisée en partie dans le but de « tâter le terrain » sur un tel sujet. Deux personnes ont évoqué l'image du squelette, leur « passé » en tant qu'individus, ainsi que notre propre destin. Une des personnes interrogées a souligné que si, pour une raison ou une autre, une personne est dérangée par les squelettes, elle ne viendrait pas du tout voir l'exposition, le titre étant suffisamment explicite.

Face à ce type de réaction émotionnelle forte, l'argument de l'intérêt et de la curiosité scientifique a été mentionné par 5 participants, l'un d'entre eux évoquant l'instauration, par le regard scientifique, d'une certaine distance par rapport au squelette.

Analyse des scénarii d'équipes

Sur le plan des contenus, les idées fortes que l'on retrouve dans 3 des 4 scénarii d'équipes sont la compréhension de la fouille archéologique, la compréhension du contexte historique des tombes et des squelettes, et la détermination de l'identité du squelette. Viennent ensuite la compréhension de la dimension culturelle de la mort, des rites funéraires, celle de la taphonomie¹⁷, et enfin l'idée du squelette du futur. Ces attentes semblent traduire un désir de comprendre les techniques scientifiques qui permettent de mettre au jour, de décrypter un site archéologique et de « faire parler » un squelette. On peut également deviner le désir de comprendre ce que nous apprennent ces techniques de la vie passée des hommes, de leur identité, leur mode de vie, leur culture et, de là, poser la question des traces que nous même laisseront aux archéologues et anthropologues dans le futur.

Quant aux attentes en termes d'expérience de visite, une seule se retrouve dans les 4 scénarii des équipes : celle de voir son propre squelette, de le voir bouger, et voir éventuellement celui des autres. On retrouve par ailleurs le souhait de ré-humaniser le squelette, comme nous l'avons évoqué précédemment, ainsi que celui de laisser la trace de sa visite quelque part. C'est cette dernière idée

¹⁷ Discipline de la paléontologie qui étudie tous les processus qui interviennent après la mort d'un organisme jusqu'à sa fossilisation ainsi que la formation des gisements fossiles. Source : Wikipedia

que l'on retrouve également dans les différentes mentions aux réseaux sociaux et aux communautés qui y sont liées.

Faisant écho aux attentes en termes de contenus, les participants semblent également vouloir expérimenter la fouille ainsi qu'une reconstitution du contexte historique de ces tombes. Se glisser dans la peau d'un scientifique apparaît aussi comme un désir récurrent, comme dans un jeu de rôles, la dimension ludique de l'exposition figurant également parmi les attentes les plus fortes.

L'idée d'une rupture avec le quotidien ou avec l'extérieur et l'importance d'ambiances marquées se retrouve dans plusieurs scénarii, traduisant le désir de vivre une expérience originale et forte.

Enfin, la dimension « enquête » et « mystère » dans laquelle le visiteur serait amené à révéler et / ou à récolter des éléments tout au long de sa visite semble également attendue.

Quelques éléments enseignement pour l'exposition *Squelette qui es-tu ?*

Sur la question du rapport des visiteurs au squelette, aucune remarque directe ne semble avoir été faite quand à l'idée de faire vivre une expérience immersive sur ce thème.

- Si le sujet du squelette, et donc de la mort, peut provoquer un malaise chez certains, ou du moins un questionnement, il semble que l'apport d'un regard scientifique plus « froid » aide à contrebalancer l'émotion suscitée par le sujet en instaurant une distanciation « clinique ». La curiosité scientifique peut alors prendre le pas sur la peur ou le malaise, et inciter tout de même le visiteur à s'approcher.
- Le désir de voir son propre squelette et donc, il me semble, de remettre le « soi » au centre de l'exposition, correspond parfaitement aux attentes de la nouvelle muséographie et aux principes d'une exposition d'immersion, puisque le fait de voir son squelette est typiquement susceptible de susciter une émotion forte. Dans le même temps, voir son squelette, n'est-ce pas une manière de vaincre la peur qu'il peut susciter, de constater que finalement, tout le monde en a un et qu'il n'est pas forcément synonyme de mort ? Le voir bouger avec nous nous le rendrait ainsi familier, moins effrayant, plus naturel et humain, et provoquerait à la fois une forme de réflexivité, un questionnement sur soi-même : cet autre différent en face, c'est aussi moi, c'est une forme de moi-même. On peut ainsi avoir la dimension « positive » de l'émotion qui excite l'intérêt en attirant l'attention émotionnelle, tout en suscitant un questionnement de soi-même et donc une certaine distanciation.

C'est en gardant à l'esprit cette double dimension que nous avons pensé à un dispositif¹⁸, le « Miroir Squelettique », qui renverrait au visiteur passant devant le « miroir » une image de son squelette radiographié. Nous utiliserions ainsi la distanciation instaurée spontanément grâce à l'imagerie connotée « scientifique » de la radiographie, tout en leur faisant expérimenter la vision de leur squelette sans qu'elle ne soit trop morbide ou troublante.

¹⁸ Annexe VII

- L'attrait pour des ambiances très marquées me semble quant à lui instaurer un autre type de distance par la fiction. Si les ambiances sont ainsi caractéristiques et facilement identifiables, le visiteur comprend aisément qu'il se trouve dans un espace clairement mis en scène, et qu'il est plongé au cœur d'un récit, d'un univers qui, s'il ressemble à la réalité, n'est pas réel. Il peut ainsi se laisser prendre au jeu, et plonger dans l'univers qui lui est proposé tout en gardant à l'esprit, grâce à la mise en scène et au lieu même de l'exposition, qu'il s'agit d'une fiction.
- Si l'on retrouve sans véritable surprise des attentes expérientielles fortes, de l'émotion, des sensations, et le désir d'être acteur de sa visite, il convient également de ne pas tomber dans une approche trop techno-push. N'oublions pas le désir exprimé des participants de voir dans cette exposition de la technologie, du numérique, du virtuel certes, mais également d'authentiques artefacts, dont la présence est d'autant plus importante dans cette exposition d'anthropologie que les os constituent des objets fortement émotionnels,

Dans notre dernière version du scénario, nous essayons ainsi de faire passer des contenus « par l'expérience ». Si le numérique est présent, comme dans l'approche intuitive de la stratigraphie, le miroir squelettique ou l'analyse du squelette sur la table tactile par exemple, nous avons également accordé une place importante à de réels ossements issus des collections de Saint Laurent pour la grande majorité. Un véritable squelette d'étude peut ainsi être manipulé par ceux qui le souhaitent, mais les apports sur le plan des connaissances ne sont pas indispensables, c'est à dire que la manipulation n'est pas nécessaire pour saisir l'essentiel de l'exposition. Nous avons également souhaité placer de vrais squelettes et ossements isolés sous verre, pour que ceux que la vision d'un squelette trouble puisse en observer de véritables grâce à la « barrière » de la vitrine qui établit une certaine distance « rassurante ». Nous comptons encore utiliser des images scientifiques pour les superposer à des ossements réels déformés par des accidents ou des pathologies, assez impressionnants, à la fois pour conserver une distance et apporter de précieuses informations sur ces éléments. Enfin, nous avons pensé une scénographie jouant sur différentes ambiances, afin de créer un univers fictif repérable dans lesquels les visiteurs puissent se plonger et se sentir immerger, tout en pouvant se rappeler à chaque instant qu'il s'agit d'une mise en scène.

Il me semble ainsi, pour reprendre l'idée de Sander et Verone (25), que l'un des enseignements majeurs de ce workshop sur la conception d'une exposition immersive sur l'anthropologie est l'« utilisation » de l'émotion à bon escient : la nature émotionnelle du squelette et des ossements humains leur confère un statut privilégié sur le plan de l'attention émotionnelle des visiteurs, à condition qu'elle ne les mette pas trop mal à l'aise. Si l'on veut en effet que les effets positifs de l'émotion profitent aux propos de l'exposition, il faut que cette émotion émane des éléments directement pertinents aux propos, ici des ossements. Et de garder toujours à l'esprit qu'une émotion trop forte peut également s'avérer contre-productive et provoquer le contraire de l'effet désiré.

CONCLUSION

Avant de conclure ce mémoire, il me faut en exprimer certaines limites éventuelles sur le plan de la méthodologie utilisée :

- Si les participants semblent exprimer davantage d'attentes en termes d'expérience de visite, un facteur d'explication possible pourrait être le fait que qu'ils n'avaient que peu de connaissances sur le fond du sujet, et qu'ils se seraient donc plus spontanément exprimé sur des aspects qui leur étaient connus, comme l'expérience de visite. Comme le relevait une participante, comment en effet attendre des choses dont on ignore même l'existence ? Ce manque de connaissances sur le sujet de l'exposition peut donc, à mon sens, constituer un des biais de mon analyse.
- De nombreuses idées se retrouvent dans plusieurs scénarii ou dans les entretiens que j'ai pu mener : le workshop ayant compris de nombreux temps d'échanges en commun, ces idées ont pu être évoquées en commun, et retenues par différentes personnes qui les auraient réinjectées dans leur scénario. Si l'origine de l'idée ne leur appartient pas forcément, il me semble que le fait que l'idée ait été retenue, ressortie et adoptée dans les différents groupes montre tout de même sa pertinence. Bien qu'à la base, cette idée ne soit pas nécessairement la leur, les participants l'ont réinvestie car elle leur parlait et correspondait à leurs attentes.
- Tout au long de ce travail, j'ai tenté d'analyser les entretiens et les scénarii avec un maximum d'objectivité et d'exhaustivité. Il me semble cependant qu'un biais important peut résider dans une rétention « sélective » : peut-être n'ai-je en effet retenu que les idées qui me parlaient, que je comprenais ou qui m'intéressaient ? C'est là, à mon sens, un des biais du choix de ce que je désigne comme « idée forte ». De plus, j'ai peut-être interprété ces idées de manière orientée, en leur faisant dire ce que j'avais envie qu'elles disent, ce à quoi je m'attends ou la projection de mes propres désirs. Naturellement, étant entièrement impliquée dans la démarche de conception de l'exposition, je suis au moins un peu partielle et ne peux malheureusement assurer une objectivité irréprochable.

Le processus de collaboration que nous avons mis en place au travers du workshop Muséographie Créative nous a permis, sur un sujet sensible touchant au squelette et à la mort, de mieux cerner les attentes des visiteurs. Nous avons ainsi pu confirmer l'intérêt de l'immersion vis à vis des attentes expérientielles et émotionnelles du public, mais également d'en définir les limites au regard de la sensibilité et de la criticité d'un sujet ayant trait à la mort.

Un des apports de cette collaboration a été de faire la part des choses : l'immersion répond, certes, de manière pertinente aux attentes contemporaines des visiteurs, puisqu'elle source d'émotions et accorde au visiteur une place centrale dans l'exposition, mais elle comporte le danger de trop le plonger dans l'affect et donc potentiellement de provoquer un malaise. L'implication de publics dans l'écriture même de l'exposition constitue donc un bon moyen de « viser juste », et de mieux

comprendre le bon « dosage » permettant de répondre à une attente d'expérience sans toutefois plonger dans un état émotionnel qui rendrait l'immersion trop invasive et contre-productive. Accueillir cette démarche créative était notamment un moyen d'obtenir de nombreux avis de public et, et espérons le, une vision assez représentative des différentes réactions possibles face à ce sujet.

Sur le plan de la démarche, le modèle assez « léger » pour les participants semble avoir été bien perçu. Reste au CCSTI à savoir la valoriser, et que les participants puissent se retrouver d'une manière ou d'une autre dans ce que sera devenue l'exposition : c'est, je le pense, la meilleure façon de leur montrer que leur avis et leurs idées ont été pris en comptes, mais également une excellente façon de gagner en pertinence vis-à-vis des visiteurs. Ainsi, pour les participants, créer quelque chose pour une audience large donne à leur travail plus d'importance et de sens, et les lie plus étroitement à l'institution ; pour les publics, cette exposition issue d'une démarche collaborative peut présenter des voix, des expériences et des choix différents de la « norme » institutionnelle.

Cette démarche collaborative a constitué, à mon sens, un bon moyen d'intégrer la parole des visiteurs dans l'exposition, de la prendre en compte de manière pragmatique après les avoir impliqué dans la conception. Le pari de cette première expérience est-il réussi ? Les participants nous le diront, je l'espère, bientôt. Il serait d'ailleurs intéressant, une fois l'exposition ouverte, d'obtenir leurs retours et leurs ressentis sur la « fidélité » vis-à-vis des idées ressorties lors du workshop.

BIBLIOGRAPHIE

Conception d'exposition, muséologie

- [1] CANDITO N. (2010) « Les méthodes d'évaluation » in *Pratiques d'évaluation. Une approche réflexive et opérationnelle de la connaissance des publics*, Musée des Confluences, p. 62-77
- [2] DAVALLON J. (1992). Le musée est-il vraiment un média ?, *Publics & Musées* N°2, p.99-123.
- [3] DAVALLON J. (1999), L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie, *Culture & Musées* N°16
- [4] DAVALLON, J. (2000). *L'exposition à l'oeuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris : L'Harmattan.
- [5] DESVALLEES A. (Dir.) & MAIRESSE F. (Dir.) (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Armand Colin
- [6] LELEU-MERVIEL (Dir.) (2005) *Création numérique : écritures, expériences interactives*, Paris : Éd. Hermes Science, coll. Traité des sciences et techniques de l'information
- [7] LE MAREC J. (2006) Public, inscription, écriture, *Sciences de la société* n° 67
- [8] MONTPETIT R. (1996), Une Logique d'exposition populaire, *Publics & Musées* N°9, p.9, 55-100
- [9] SCHIELE B. (1996) Introduction, *Publics & Musées* N°9, 9, 10-13.

Expérience de visite, immersion, émotion

- [10] BELAEN F. (2002), *L'expérience de la visite dans les expositions scientifiques et techniques à scénographie d'immersion*, Th. Doc. : Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Bourgogne
- [11] BELAEN F. (2003) Les expositions d'immersion, *Lettre de l'OCIM* N°86, p-27-31
- [12] BELAEN F. (2003) *L'immersion au service des musées de sciences*, Université de Bourgogne, CRCMD (Centre de Recherche sur la Culture, les Musées et la Diffusion du savoir)
- [13] BELAEN F. (2003) L'analyse de l'apparition d'un nouveau genre culturel dans les musées des sciences : les expositions d'immersion. *Colloque bilatéral franco-roumain, CIFSIC Université de Bucarest*
- **[14]** BELAEN F. (2005) L'immersion dans les musées : médiation ou séduction ? *Culture et Musées* N°5

- [15] BITGOOD S. (1996) les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas : compte rendu critique. *Publics & Musées* N°9
- [16] BOURDIEU P. (1979) *La distinction, critique sociale du jugement*, Les Editions de Minuit, Collection « Le sens commun »
- [17] CHABERT V. Introduction, *Cahier du Musée des Confluences*, V2 « Experimentations »
- [18] EIDELMAN J. (2005) Introduction, *Culture & Musées* N°6,
- [19] FALK (2012), Expérience de visite, identités et self-aspects, *Lettre de l'OCIM* N° 141, p.5
- [20] GRAU O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press. Leonardo Books.
- [21] LABAR K. S. & CABEZA, R. (2006). Cognitive neuroscience of emotional memory, *Nature Reviews Neuroscience* (7), p.54-64
- [22] LE MAREC J. (2007) Muséologie participative, évaluation, prise en compte des publics : la parole introuvable, *La Place des Publics*
- [23] MARTIN Y-A., Innovations numériques. Révolution au musée, *Cahier du musée des confluences*, V7 « L'innovation »
- [24] MONTPETIT R., L'expérimentation au service des expériences de visite, *Cahier du Musée des Confluences*, V2 « Experimentations »
- [25] SANDER & VARONE (2011) L'émotion a sa place dans toutes les expositions, *Lettre de l'OCIM* N° 134, p.22
- [26] SERON E. La muséologie participative - vers une approche de la démocratisation culturelle en actes ? , Th. doc. (Résumé de thèse) Sous la direction de Jacqueline Eidelman
- [27] SILVIA P. (2006). *Exploring the Psychology of Interest*, New-York and Oxford : Oxford University Press.
- [28] VERON & LEVASSEUR (1983). *L'espace, le corps, le sens : ethnographie d'une exposition : "Vacances en France"*. Paris : éd. Service des Etudes et de la Recherche de la BPI / Centre G. Pompidou.
- [29] VUILLEUMIER P. (2005) How brains beware: neural mechanisms of emotional attention, *Trends Cognital Sciences* (12), p.585-94.

Anthropologie de la mort

- [30] BACQUE M-F. (1997) Retrouver l'émotion. Dans BACQUE M-F. (Dir.) (1997) *Mourir aujourd'hui : les nouveaux rites funéraires*. Odile Jacob
- [31] BARRAU A. *Quelle mort pour demain ? Essai d'anthropologie prospective*. L'harmattan

- [32] BESANCENEY J6C. (1997) Evolution des rites catholiques du deuil et nouvelles pratiques rituelles. Dans BACQUE M-F. (Dir.) (1997) *Mourir aujourd'hui : les nouveaux rites funéraires*. Odile Jacob.
- [33] CORDIER J-P. (2005). La reconnaissance de soi et ses limites dans l'exposition La Mort n'en saura rien, *Culture & Musées* N°6, p.43-63
- [34] DES AULNIERS L. (1997) Bruit du temps jusqu'à silence de mort. Dans BACQUE M-F. (Dir.) (1997) *Mourir aujourd'hui : les nouveaux rites funéraires*. Odile Jacob.
- [35] HANUS M. (1997) L'enfant et la mort aujourd'hui. Dans BACQUE M-F. (Dir.) (1997) *Mourir aujourd'hui : les nouveaux rites funéraires*. Odile Jacob
- [36] KUNDERA M. (1997) *La Lenteur*. Gallimard, folio.
- [37] MORIN E. (1976) *L'homme et la mort*. Paris : Editions du Seuil
- [38] THOMAS L-V. (1975) *Anthropologie de la mort*. Paris : Editions Payot.
- [39] THOMAS L-V. (1985) *Rites de mort, Pour la paix des vivants*. Fayard.

Muséologie participative, Museomix

- [40] CANDITO N. (2013) *Museomix 2012 - Etude de réception auprès des visiteurs du musée Lyon-Fourvière*, Rapport d'analyse
- [41] CANDITO N. & MARTIN Y-A. (2013) *Opportunité de la culture numérique pour la diffusion de la culture scientifique et technique : retours de Museomix*
- [42] CASALS J. (2013) *MUSEOMIX 2012 vu par les personnels du musée Gallo-Romain Lyon-Fourvière*, Rapport d'analyse
- [43] COUILLARD N. (2013), *MUSEOMIX, Analyse qualitative de la réception des participants de l'évènement, SYNTHÈSE*.

WEBOGRAPHIE

- [44] Blog de Noémie Couillard « Quelque part en thèse » <www.quelquepartenthese.eu/>
- [45] Blog de Samuel Bausson « Mixeum » <<http://www.mixeum.net/>>
- [46] Blog de Sébastien Magro « DASM » <<http://dasm.wordpress.com/>>
- [47] Site web de Muséomix : <<http://www.museomix.org/>>
- [48] Site web de Nina Simon <<http://www.participatorymuseum.org/>>

ANNEXE I - GUIDE D'ENTRETIEN

- 2 questions descriptives (retour sur l'expérience vécue lors du workshop) :

VECU : Formuler ce qu'a été pour vous ce workshop

- ➔ Qu'est-ce que vous diriez que vous avez fait pendant ces 2 jours ?
- ➔ Ce qui vous a semblé important ? Sur le principe, sur les objectifs

EMOTION : Votre vécu, votre expérience

- ➔ Qu'est-ce que vous avez fait, dit, vécu ?
- ➔ Ce qui a été marquant ?
- ➔ Le bien et le moins bien ?

- 2 questions sur votre ressenti, votre expérience personnelle lors de ce workshop

REFLEXIVITE : Si vous deviez qualifier en quelques mots des émotions, les ressentis de cette expérience ?

- ➔ plutôt positif, plutôt négatif ? Choqué, surpris, curieux, enthousiaste ?
- ➔ à propos des contenus ? à propos du travail en équipe, des visites ? (tous les aspects du workshop qui vous viennent en tête)

INTEGRATION : attentes sur l'exposition en tant que telle après ce workshop

- ➔ en termes des contenus, qu'est-ce que vous aimeriez y voir, y apprendre, y entendre, etc. ?
- ➔ en termes de dispositifs numériques ?
- ➔ en termes d'expérience de visite (collective, individuelle, immersion ?) Du ludique ? Du sérieux ?
- ➔ Continuer à participer jusqu'au bout d'une manière ou d'une autre ? Ou d'accord avec une contribution « ponctuelle » comme ça ?

ANNEXE II – Retranscriptions d’entretiens

P1

Je m’ai sentie un peu extraterrestre lors du workshop parce que en fait je savais pas à quoi cela va ressembler. Parce que je me rappelle qu’il y avait un petit dépliant qui décrivait ce qui va se passer mais en fait c’est resté très très flou pour moi. Donc je suis venue surtout par curiosité en fait, je me suis demandé « Qu’est-ce que c’est ça ? »

Q1

Bah j’ai compris que c’était essentiellement... pour moi c’était essentiellement un brainstorming. Donc en fait sortir des idées, avoir des idées, par rapport à un sujet. Le sujet qui était présenté c’était une exposition sur les squelettes, par rapport au musée d’archéologie à Grenoble. Donc en fait j’ai compris que c’était rassembler des personnes qui viennent de domaines différents, et ils ‘agissait d’avoir des idées, d’avoir une banque d’idées. Pour moi c’était ça.

Pour moi c’était une expérience... comment dire... Ben ça n’a rien à voir avec ce que je vis d’habitude, donc c’était un peu pour moi des vacances. Et un peu pour rencontrer des personnes intéressantes, un peu, c’est vrai que moi je n’avais pas d’idée de comment ça se passe en général une exposition, comme organiser une exposition je n’avais pas du tout d’idée. Donc c’était très intéressant pour moi d’apprendre qu’il y a pas mal de personnes qui font en fait une espèce de mise en scène, qui imaginent tout le parcours, comment le spectateur va vivre. C’est vachement intéressant au niveau d’apprentissage. J’ai beaucoup appris de choses que j’aurais pas apprises autrement.

Après je pense que j’ai pas réussi à vivre cette expérience entièrement parce que j’étais pas assez préparée, j’avais l’impression qu’il valait mieux venir d’un domaine proche de ce type de choses. J’ai manqué de préparation sur comment on fait une exposition. Mais après j’étais plutôt prête de vivre une expérience qui n’avais rien à voir avec mon vie habituelle. Mais pour moi vraiment j’ai l’impression que j’ai pas vécu vraiment tout le potentiel de ce type d’événement parce que j’étais vraiment un peu trop éloignée ;

Voilà j’ai surtout retenu : j’ai appris comment ça peut se passer ; en fait c’était vraiment très intéressant cette approche un peu collaboratif, y avait beaucoup de personnes que venaient de domaines différents, et en fait qu’on se rassemblait pour sortir des idées. Et les points forts c’était la visite du musée et la visite du showroom, ça c’est sur, pour moi ;

Après je trouve que... ben j’ai fait un peu de réseautage en fait, c’était aussi quelque chose de très sympathique pour moi personnellement.

Q2

Pour moi ça a été une expérience très très positive, j’ai trouvé ça génial, mais en fait je connais ce genre de rencontre pour sortir des idées, je trouve que c’est toujours très vivant et très enthousiaste. Pour moi, moi j’aime bien. Mais après c’est vrai que je suis une personne qui préfère plutôt d’observer que de participer directement peut-être, moi je préfère de rester un peu dans l’observation, et après c’est vrai que je sors pas mal de choses mais c’est plus tard. C’est vrai que au

cours de 2 journées, en plus c'était peut-être un peu court, pour moi ; Après il y avait des personnes j'avais l'impression que c'est vraiment comme des poissons dans l'eau, c'était très bien pour eux. Il y a des personnes qui peuvent sortir tout de suite des idées, il y a temps pour e mettre dans le bain mais pour moi c'est un peu plus long je pense. Pour moi c'était un peu trop court, mais ceci dit j'ai du aussi partir un peu plus tôt donc voilà c'est vrai que dans mon cas. En tout cas c'était une expérience très très positive, il n'y avait rien qui m'a choqué, je peux pas dire.

Dans mon cas ce qui me plaisait énormément... J'aime bien venir dans l'environnement technologique, en fait, c'est mon quotidien ça, donc ce problème là n'existait pas pour moi

Q3

Et en fait c'était lors de la visite du musée y avait ce garçon qui avait un peu de mal avec les squelettes et c'est vrai que la présentation telle qu'elle est maintenant dans le musée je trouve qu'elle est un peu... oui j'ai pas énormément apprécié, voir les squelettes qui sont par terre comme sous les grilles, oui c'était quelque chose mais à priori ça n'a rien à voir avec le workshop. Pour moi c'était aussi woaouh j'étais assez flippée qu'il était bouleversé à ce point là. Mais après oui c'est vrai ça dépend de la sensibilité de chacun. C'est vrai que moi j'ai une formation scientifique aussi. Oui non en soi ça me choque pas, c'est juste sue quand il y avait des squelettes je les ai pas remarqués tout de suite et un moment plus tard « ouh » ; C'est parce que simplement ce sot des squelettes donc ce sont des humains, un peu un rapport compliqué

Mais sinon au niveau du workshop et des échanges, il n'y avait rien, j'étais assez impressionnée combien des idées ont été sorties sur un sujet, bah pour moi c'est un sujet qui est assez spécialiste quand même ; mais y avait beaucoup des idées que je trouvais très impressionnantes, très créatives donc ça c'était un point fort

Je pense que si j'avais été mieux préparée, dans le sens que je comprenais un peu mieux que ça veut dire ce type de démarche, probablement 2 jours ça sera OK, mais comme je suis venue vraiment avec à priori nulle de connaissances, c'est vrai que j'ai mis un certain temps, donc 2 jours c'était un peu court pour moi, 3 jours je pense ça aurait été mieux. En fait je dirais que les ateliers qu'on a fait le jour dernier ça aurait été mieux sur la troisième journée, pour moi personnellement ;

Ce qui était moins clair pour moi c'était la démarche en elle-même, je savais vraiment rien. je me rappelle qu'il y avait un espèce de petit flyer que vous avez envoyé, c'était en fait écrit « il y a des ateliers créatifs ». A vrai dire moi ça me disait as grand chose parce que pour moi un atelier créatif c'est on sort des ciseaux, on sort des crayons, du papier, c'est plutôt ça, donc je me suis dit « bon je sais pas je pense pas que ce soit ça mais on verra ». C'est vrai que ça me disait pas grand chose dans ce contexte là

Q4

Ce qui me manque personnellement c'est avoir un certain suivi par rapport à ce qui s'est passé dans ces 2 jours là, parce que c'est vrai on a sorti beaucoup d'idées. Après je me suis rendu compte que probablement il va falloir bien murir ces idées, y avait beaucoup des idées qui semblaient hyper impressionnantes et après je suis pas sure si c'est faisable ; mais après c'est pas à moi de décider Mais j'aurais aimé qu'il y aura un suivi dans le sens que de temps en temps vous donnez juste des nouvelles « voilà on y travaille y quelqu'un qui a décidé de choisir telle ou telle idée, on peaufine, on

travaille avec une entreprise, une start-up, en développant une approche etc. Et c'est vrai que moi je le sens complètement découpée de cette histoire, je sais pas ce qui se passe avec ces idées que vous avez rassemblées. J'aurais souhaité avoir une newsletter de temps en temps parce que je suis assez curieuse

Dans l'expo, j'aimerais voir simplement juste par curiosité si certaines de ces idées ont été réellement utilisées, et comment ça a été fait. Parce que une idée c'est une chose, et après l'utiliser, enfin faire quelque chose qui vraiment est faisable, qu'on peut vraiment intégrer dans une exposition, je pense qu'il y a vraiment une longue démarche entre les deux. Et c'est vrai que ça sera aussi intéressant pour moi de savoir comment ça a été fait. Don voilà l'idée c'était ça, après on a travaillé, on a vu que ça sera pas faisable comme ça, on a un peu modifié l'idée, on a trouvé une solution, etc technologique ou voilà on a travaillé avec des ingénieurs, donc ça pour moi ça serait intéressant simplement en partant d'une idée, qu'est-ce qui sort à la fin, qu'est-ce que ça devient

Après c'est vrai que moi une exposition j'y vais assez souvent au musée dans les expositions donc moi ça me fait pas peur une exposition qui dure longtemps par exemple avec beaucoup de contenus, quand y a beaucoup de choses qui sont écrites, il faut lire longuement, pour moi c'est pas un problème. Après je sais qu'il y a beaucoup de personnes quand elles voient beaucoup de texte, tout de suite décrochent. Pour moi une longue exposition, par exemple une partie qui explique la démarche que vous avez eu et les idées que vous avez choisies, comment on les réinscrit dans quelque chose de réel, ça serait intéressant pour moi

je ne demande pas forcément à être associée à toute la démarche mais voilà, comme j'étais participante, je voudrais juste savoir ce qui se passe après, j'aimerais une espèce de newsletter, pas forcément très interactif mais juste par curiosité savoir ce qui se passe pendant ce temps être tenue au courant. Mais après être impliquée ponctuellement, oui, ça pourrait être aussi ça

Je pense une très très belle idée de continuer comme ça tout de suite, parce que comme ça on est bien impliqués, parce que ça génère une ambiance hyper active, tout le monde est très impliqué, en fait on a envie de continuer un peu dans cette ambiance qui est hyper enrichissante. Mais après voilà c'est une telle coupure que bon on passe à d'autres choses.

P2

Q1

Alors le workshop. Alors moi ça a été un peu une première euh, je sais pas comment dire mais une première sortie professionnelle que j'ai pu faire depuis que travaille, donc quelque chose qui se déroule à l'extérieur des bâtiments du CCSTI. et euh donc ça en plus pour faire quelque chose qui a rapport avec mon domaine, c'est à dire de l'innovation sur de l'exposition, et en plus avec un lien avec les nouvelles technologies même si c'est pas forcément primordial sur ce coup là.

Q2

Alors moi ce qui m'a semblé important et ça a l'air d'être une des tendances émergentes du moment c'est la remise en question de la muséographie en général, qu'un musée qui a pas forcément un public on va dire jeune et très renouvelé de prendre les choses en main, et d'aller à l'attaque pour trouver un nouveau public, en plus un musée d'archéo qui est pas forcément le premier, la première chose à laquelle j'aurais pensé. Je trouve que ouais c'est une espèce de tendance émergente en ce moment, ouais c'est ça.

Alors ce workshop moi je l'ai trouvé bien découpé dans le sens où on a commencé par une présentation à la fois du musée, de ce que pouvais être les activités liées à l'archéologie, et après on a eu une partie présentation de nouvelles technologies et de choses innovantes, et après travaillé sur des espèces d'ateliers pour développer la créativité, et enfin arriver à une production de concept, pour l'avoir fait [avec les cours] c'est vrai que l'ordre était bien travaillé sur ce coup-là. Voilà d'avoir un peu tout ça sous la main.

Ouais ouais c'est ça la progression était vraiment bien , en plus c'était assez subtile de pas trop s'attarder sur des choses comme les parties de... l'espèce de recherche créative qui peut être... quand c'est un peu trop poussé au bout d'un moment je trouve ça relativement inutile. Donc là tout ça réparti sur seulement 2 jours c'était vraiment un bon choix

Q3

Euh en émotions... C'est vrai que c'est une question difficile. Euh je dirais surprenant, je sais pas si la surprise c'est vraiment une émotion, mais très surprenant sur pas mal de choses. Moi j'adore me lancer dans un milieu que je connaissais pas. Donc là la partie technologie c'est pas trop ça qui m'a surpris c'est la partie archéologie, étude de squelettes. ça, et, je sais pas si... enfin avec un sentiment mais décrire l'ambiance qui était assez sympathique, cette espèce de melting pot de professionnels qui était pourtant pas tout à fait différents donc y avait toujours des petites relations. J'ai du mal à donner un sentiment là dessus mais .. voilà c'est à peu près ce que j'ai ressenti. Et euh la... quand même la sensation d'accomplissement à la fin du workshop, d'avoir réussi à pondre une idée en relativement peu de temps, et des idées que j'ai trouvé même globalement pour tous les groupes assez sympa.

Moi ça a été vraiment très positif. Euh moi le seul truc à titre personnel c'était la partie nouvelles technos, mais parce que bah je suis vraiment plongé à fond dedans, même si j'ai quand même réussi à découvrir des choses très intéressantes mais c'est la partie sur laquelle moi j'ai le moins appris... voilà mais c'était quand même bien amené, très positif sur l'ensemble du workshop.

Même de rencontrer des professionnels ce qui est quand même finalement pas évident : selon le poste qu'on a dans une entreprise on rencontre pas souvent des professionnels qui font des choses proches de notre métier. Je pense que aussi humainement c'est intéressant

Q4

Alors moi j'aimerais juste que les choses qui ont été travaillées là elles apparaissent, ptetre pas toutes, mais au moins une partie. et ptetre éventuellement les plus farfelues, parce que ben souvent euh.... Fin voilà elles sont farfelues donc y a ptetre des choses qui vont pas mais c'est ptetre aussi une bonne idée de se lancer sur des choses qui vont pas et de voir ce que les gens qui vont visiter y vont en penser. J'ai trouvé qu'il y avait des idées auxquelles personne s'attendrait à voir dans un CCSTI et qui pourraient être super sympas

Alors au début j'étais bien content que ça soit précisé que c'était que pour une première partie le workshop c'est à dire que ça engageait à rien pour la suite. Parce que ne serait-ce que professionnellement j'aurais ptetre eu plus de mal à le vendre à mon patron si j'avais dit que j'aurais du m'absenter à d'autres moments. Mais par contre une fois qu'on a fait un projet auquel ben mine de rien en assez peu de temps on arrive à un peu s'y attacher, ben ça serait cool ptetre pas d'être impliqué à 100% mais d'avoir de temps en temps une sorte de consultation des gens qui vont monter l'exposition vers les gens qui ont eu ces idées-là. ça ça pourrait être sympa, moi je serais très content que quelqu'un me recontacte en me demandant « eh pour cette idée, tu en penses quoi... », ça serait assez sympa

P3

Q1 :

C'était du brainstorming autour de la mise en place d'une exposition

L'idée de faire appel à des gens de tous univers pour accoucher d'idées pour faire une expo m'a semblé très intéressante. On a été mis par groupes qui ont travaillé sur des projets différents. C'est une expérience très intéressante et très créative

J'ai raté la première réunion du matin donc j'ai sans doute raté des explications qui m'ont fait défaut par la suite, mais j'ai trouvé au départ que les objectifs n'étaient pas très clairs. Le lien entre le site de saint Laurent et l'expo était pas défini dès le départ, et qu'on a découvert par des questions le deuxième jour qu'en fait y avait deux sujets distincts entre St Laurent et l'expo. Au départ j'avais compris que l'expo aurait lieu à St Laurent et qu'elle porterait sur une muséographie à St Laurent. D'ailleurs le soir quand on devait aller visiter le site Ludovic Maggioni avait proposé qu'on fasse des photos de site pour qu'éventuellement on puisse réfléchir à partir de ces photos ; Mais au final l'expo avait pas de lien direct avec le lieu et on n'est plus du tout parti là dessus le 2ème jour

Au début on avait compris, enfin j'avais compris, je dis on parce que je pense que c'était partagé, que c'était à St Laurent qu'il y aurait l'expo et que ça aurait trait à comment faire une expo dans St Laurent.

Ensuite moi j'ai trouvé que le 2^{ème} jour le côté directif, la direction des groupes par des personnes extérieures au groupe ben j'ai trouvé que ça gênait la cohésion des groupes, enfin en tout cas du mien et que c'était un petit peu superficiel. Bon les techniques, les méthodes, les post-its tout ça c'est pas mal, c'est rassurant, c'est un point de repère parce qu'on manipule bien la méthode, mais je pense que c'est à double tranchant : je pense que ça peut faire naître d'un part de la créativité, de l'imagination, mais d'un autre côté ça peut aussi freiner d'approfondir certains points. Et puis oui pareil n'a eu des moments de dispersion d'énergie et de perte de temps parce que notre directeur de groupe nous a demandé d'enlever les tables, de remettre les tables, enfin c'était casse-pied, parce qu'on était dans notre truc et en fait ben c'est un peu de la dispersion d'énergie et de la perte de temps de faire ça : quel intérêt on avait à bouger une table, enfin le rangement c'était chiant quoi.

Sinon la visite au showroom c'était très instructif, j'ai trouvé sans doute destiné à stimuler à replacer des innovations qu'on avait vu dans les projets qu'on allait présenter, mais je trouvais aussi que ce qu'il a manqué c'était une introduction aux contenus scientifiques. Parce que je pense qu'on ne peut pas proposer des manières de montrer quelque chose dont on ignore jusqu'à l'existence ou l'intérêt, par ex. tout ce qui relève de la taphonomie ; ben si on n'a pas eu un petit debriefing avant, on y pense évidemment pas parce qu'on le sait pas, on réalise pas que ça peut avoir un intérêt. Ce qu'il y a eu dans chaque groupe c'était aussi par rapport à ce que les gens savaient déjà de la mort, ou des recherches... On ne peut pas imaginer des trucs dont on a pas déjà une petite idée. Donc ça manquait un peu d'une intro autour des aspects autour de la mort et du squelette.

Et sinon dans les petites critiques le lieu de repas était un peu précaire, difficile de trouver une place pour manger, et j'ai trouvé que ça ne facilitait pas les échanges. Et ce que j'ai regretté c'est qu'il n'y ait pas de liste des gens dans les groupes dès le départ, y a des gens dont j'ai oublié le nom aussitôt repartie, à mon grand désespoir parce que j'aurais voulu les recontacter.

Les points positifs sinon j'ai adoré, je me suis fait vraiment plaisir.

Marquant ?

Ce que j'ai trouvé très intéressant c'est de voir comment par ex. les meilleures idées sont arrivées en fin de sessions parce que justement dans les groupes y avait une sorte de connivence, de familiarité, et qu'on pouvait effectivement avancer sur des idées comme ça comme le titre qu'on a trouvé dans mon groupe, qui est arrivé vraiment à la fin en discutant à la fin comme ça en échangeant très vite, comme l'idée de la main squelette sur l'épaule que j'ai trouvée qui était excellente, c'est arrivé comme

ça à la fin parce qu'on avait cette connivence et cette familiarité, et ça j'ai trouvé que c'était une belle réussite d'avoir réussi ça dans les groupes très mixtes et très diversifiés au niveau des âges et des provenances

Personnellement j'ai trouvé ça très enrichissant, sur cette expo qui je l'espère profitera de ces journées. Moi à titre personnel ça m'a beaucoup apporté, dans la manière dont on peut faire émerger des idées, on peut voir les idées des uns très différentes

Q3

Enthousiaste ! C'était plaisant, souvent drôle, courant de sympathie passé

Moi le côté scientifique archéologique et sur la mort oui y avait déjà des notions. Après sur d'autres thèmes pas du tout, l'anatomie des choses comme ça ; Oui moi j'ai trouvé que ça avait manqué globalement en présentation générale à tout le monde. Je sais que moi je l'ai présenté dans mon groupe, et j'ai eu le sentiment que ça avait eu une incidence puisque quand on a choisi les différentes salles d'expo qu'on a présentées, on a choisi de présenter la taphonomie, des rituels autour de la mort, enfin des choses que moi j'avais pas apporté comme informations à mes collègues. Même quelque chose de référence, j'ai pas fait un exposé d'une heure, mais néanmoins ça a permis que tout le monde ait un peu une idée des différents aspects qu'on pouvait traiter

Q4

Je suis très curieuse de voir le résultat ! J'espère que des idées que j'ai trouvées géniales seront retenues par les gens qui vont mettre en place l'expo.

J'ai trouvé que la plupart des projets qui ont été présentés, celui de mon équipe mais aussi ceux des autres équipes, étaient très riches, très denses, très intéressants, , et que vraiment y avait de quoi prendre dans tous les groupes. Après il risque de manquer de la place et des sous peut-être pour faire un truc aussi génial que ça peut être imaginé comme ça sur le papier. Je pense que ça peut déboucher sur quelque chose de vraiment enrichi par rapport à une expo qui aurait été préparée par une ou deux personnes, voilà j'ai quand même l'impression que ça a apporté un foisonnement d'idées. C'est vrai que le but du jeu c'était aussi de changer de ton par rapport à une muséographie traditionnelle, classique, un peu sérieuse, un peu chiant. Donc là franchement les gens se sont lâchés pour qu'on visite une expo comme on a envie d'en visiter une, en s'amusant, en se faisant plaisir, avec enthousiasme quand on visite

Je suis prête à partir travailler à Grenoble sur l'expo en prenant un congé sans solde ! ça m'a beaucoup intéressée ! Moi je fais de la médiation et ce qui me manque justement c'est de travailler avec d'autres personnes parce que je suis obligée de travailler toute seule, de monter des projets toute seule, et c'est par moment chiant, parce qu'il manque cette énergie qui est créée par le groupe, le fait que ça apporte non seulement des idées mais aussi de l'enthousiasme, ça rassure, on avance. Là j'ai monté récemment pour la fête de la science un parcours qui en plus tombe à l'eau parce que mes partenaires me lâchent, mais j'ai dû réfléchir toute seule, monter ça toute seule, avoir des idées toute seule, je trouve que c'est nul ; vraiment travailler en groupe, en synergie, je trouve ça fantastique, et je pense que c'est très positif, très riche, et je pense que le résultat s'en ressent. Il ne suffit pas d'avoir des idées géniales, c'est bien de les confronter je pense. Parce que les autres apportent des idées encore plus géniales ça peut rebondir dessus, ou alors ils peuvent avoir des contradictions très judicieuses pour dire ça c'est pas possible, ça va pas ; Oui c'est une manière de corriger de tir, de pas se casser la gueule, et d'aller plus loin, d'oser encore plus, vraiment c'est super. Et personnellement la muséographie ça m'intéresse, et les nouvelles formes de médiation numériques ou pas d'ailleurs, la réalité augmentée tout ça je trouve ça très intéressant, si on pouvait avoir ça dans plein de musées ça serait super : ça réanimerait les musées qui sont un peu... maintenant considérés comme des conservateurs de la poussière

P4

Q1 : une bonne expérience humaine, c'était sympathique, 2 jour sympas, je l'ai bien vécu, et il me semble que l'idée c'était de sortir des scénarii de fond et de forme pour l'expo archéo qui va avoir lieu en 2014, qu'on conçoit et qu'on réalisera pour 2014

On a fait plein de choses, le programme a été assez détaillé : y a eu des parties de présentation des différentes personnes ; on a visité le showroom pour se donner une idée des moyens techniques qu'on pourrait éventuellement utiliser. Et y a eu des sessions de travail, on a travaillé en groupe, avec 4 équipes. Y a eu un travail créatif de fait sur qu'est ce qu'on voudrait voir dans cette expo, comment on le mettrait en scène, qu'est ce qu'on voudrait faire dans cette expo. parce que finalement y a eu vraiment deux types de travail : les choses qui vont un peu autour, qui nous aident justement dans la conception, c'est par exemple la visite du musée d'archéologie.

Y a vraiment deux temps : des temps très sympathiques conviviaux, où on est dans le cadre, autant technique avec le showroom que sur le fond avec la crypte, et des moments vraiment de réflexion, de séances de créativité comme on dit ou voilà où on a essayé de sortir des idées pour concevoir des scénarii d'animation.

J'ai retenu que ce qui était important c'est le fait d'avoir des ateliers participatifs où vraiment on demande l'opinion de personnes qui viennent de divers horizons, et on va pouvoir partager. C'était important qu'il y ait des personnes qui cardent, qui animent ces séances de créativité ; c'est un travail qui est pas facile et y avait des gens quand même assez expérimentés dans le domaine.

J'avais jamais visité le showroom de Minatec alors que ça faisait 4 ans que j'en entendais parler. En fait ouais tous les petites trucs autour j'ai apprécié. J'aime bien me dire que c'est dans le cadre de mon travail que je fais du lightpainting dans la crypte et qu'on visite le showroom ; Donc ces moments là ça m'a bien marqué, j'ai apprécié

Pis après les moments de travail y a des moments qui marquent aussi, quand y a des idées qui sortent, qu'on en discute, qu'on voit qu'on arrive à être un peu d'accord

Q2

Des bons moments de partage autour du thème, autant technique que dans le cadre (avec la crypte). On s'est immergés un peu dans des idées, dans un monde et ça c'était un bon ressenti. Après voilà dans le déroulement des séances de créativité, j'ai fait mon possible, en ayant revu en plus les différents scénarii y a des groupes qui ont fait des trucs super bien. Je suis pas extrêmement satisfait de mon travail, de ce que nous on a fait ans mon groupe, mais par contre je suis satisfait de ce qui a été présenté, je trouve qu'il y a des trucs super qui sont ressortis. Voilà et il me semble que vous allez les reprendre un peu, que vous avez décidé de reprendre

Q3

Agréable, conviviale, sympathique, et on a partagé des bonnes choses te on a réussi un peu à concevoir de manière collective, à mettre sur papier des idées collectives

J'aime bien les sciences de manière très générale et l'archéologie ça rentre dedans et je me fais pas 'état d'âme à l'idée de voir des squelettes ça me choque pas et ça colle bien pour comprendre un peu comment vivaient les gens, comprendre comment fonctionne notre société, je trouve que c'est un bon thème. Comprendre quand on a commencé à enterrer les gens, quand on a commencé à faire d'autres choses, si il y a des squelettes c'est qu'ils sont conservés, d, si il y a des squelettes c'est qu'ils sont conservés, d'où ça vient, pourquoi, non je trouve que c'est intéressant comme thématique

Q4

Des manipulations interactives et collectives, là y a des concepts qui sont ressortis un peu dans plusieurs groupes, je pense que ça peut être intéressant. Voir des choses bien abouties quoi, et qui marchent bien, pas des trucs qui marchent où les gens qui font vivre l'expo au bout de 3 semaines s'ils doivent se mettre à bricoler pour réparer des trucs. Ça serait bien que dans les cahiers des charges qu'ils réalisent pour cette expo y ait une partie test importante, une partie test où on peut faire les retours même hors cahier des charges, prendre en compte que on teste ce qu'on fait et pas que le test ce soit la première année de diffusion de l'expo. Après dans les trucs concrets, ce qui est ressorti qui faut qui soit dans l'expo c'est les ambiances. C'est une expo qui est scientifique mais pour toucher la sensibilité des gens, les émotions sans aller jusqu' bout finalement de l'art, même si ça peut être un peu dark, de l'art quand même. Donc ça je pense qui est ressortie du workshop, en tout cas c'est comme ça que je le ressens

Très clairement, moi je sais pas dans quelle piste vous vous êtes lancés mais les choses qui me feraient plaisir de voir dedans c'est des squelettes, des vrais, et pouvoir naviguer sur des images en 3D de squelette également, pouvoir voir son squelette à soi ou qu'un squelette bouge exactement en fonction de nos mouvements à nous pour qu'on puisse se dire « on est des êtres faits de chair mais y a des os qui structurent tout ça, et ça serait intrigant de voir comment ça bouge
Mais sinon y a plusieurs pistes qui pouvaient être intéressantes, je suis curieux de voir celles que vous avez choisies et comment vous l'avez mis en place

Je m'attendais plutôt à suivre et être tenu au courant de ce qui se passe. Après ça me semble compliqué, ça serait bien que certaines personnes soient investies un peu dans la conception mais il me semble que c'est compliqué, on était 25 participants à la conception. Et puis y a des gens qui auront pas le temps mais que quelques personnes soient impliquées, c'est à dire travailler avec Ludo en tant que un peu j'imagine y a un comité de pilotage et donc que des personnes qui ont participé au workshop soient intégrées dans le comité de pilotage en disant « Voilà votre vision elle représente quelque chose qui nous intéresse et du coup on veut votre opinion sur les décisions qu'on prend ». mais pas tout le monde ça c'est sûr que non.

Et après pour tout le monde, oui un suivi un peu plus particulier ; Et ça peut servir aussi à ce que les gens s'approprient un peu le projet et ça puisse aider au développement de la communication autour du projet quand le moment sera venu quoi. Le blog c'est pas mal. Y aurait peut-être pu y avoir quelque chose entre l'atelier et le blog mais bon maintenant que c'est fait, mais si à chaque fois qu'il y a un truc un peu plus pertinent dans le blog on reçoit un petit mail ça pour moi sera super.

De suivre la conception, moi ça m'intéresserait beaucoup, et mon regard de médiateur ça peut contribuer à ce que l'expo après elle soit pas plus facile à faire visiter mais un peu plus de cohérence dans la manière qu'on a de travailler ; je trouve que c'est pertinent ouais.

Après d'un point de vue plus global c'est absolument dans l'air du temps de faire un workshop, c'est ce qui se fait maintenant. Je pense qu'avant on faisait des choses qui devaient un petit peu ressembler et qu'on appelait pas comme ça, j'en suis sûr mais c'est très moderne, très dans l'air du temps. Faire un workshop ça va dans le participatif, dans le que les gens s'impliquent dans le monde dans lequel ils vivent, qu'ils le comprennent un peu mieux, et c'est vraiment quelque chose qu'on retrouve vraiment beaucoup. Ça rentre dans ce grand mouvement où on participe activement à nos vies et je pense qu'il faut faire un peu attention à pas trop déborder, à rester dans un cadre un peu cohérent, et pas trop pousser et arriver à un peu à des paradoxes, on arrêterait de demander l'opinion des participants et que ça serait finalement une espèce de sous traitance gratuite de certains postes, de certaines choses. Donc je pense qu'il faut faire attention avec ces choses là. Après par ex des rencontres ou des meetings sur deux jours qui avaient lieu il y a 4 ou 5 ans et ben finalement maintenant je pense qu'ils font la même chose et ils appellent ça un workshop. Par ex. des rencontres x ou y où les gens participent un peu : avant y avait des tables rondes, des tables ouvertes, où le public participait où on faisait des groupes pour travailler, ben c'est l'ancêtre un peu des workshop. C'est un peu post-modern et dans l'air du temps.

P5

Q1

Ce qui était intéressant c'était à la fois de pouvoir retrouver des collègues ou en tout cas des pro d'un milieu plus ou moins proches, et en même temps des acteurs on va dire d'avantage institutionnels, doc ça permettait de créer un pont entre des prestataires habituellement et pis peut être des gens qui sont plus dans la recherche ou qui sont plus dans une logique de site en tout cas à équiper, à aménager, ou à investir pour une scénographie

ça c'est un 1^{er} élément

Ensuite ce qui était vraiment appréciable c'est qu'on avait l'opportunité à l'occasion de ce workshop d'avoir quand même une photographie de ce qui est actuellement en cors de réflexion notamment par le biais de la visite du showroom du CEA, d'avoir accès même de l'anticipation aux outils actuels mais également aux outils de demain qu'on va pouvoir en tant qu'aménageurs ou en tant que scénographes utiliser aussi afin de faire évoluer un peu les mises en scène, les mises en situation des publics, pour quelque muséographie que ce soit.

Donc ça c'était bien parce que c'était soit un petit piqueur de rappel pour ceux qui font pas mal de veille mais également ben c'est peut être aussi l'opportunité de prendre vraiment le temps de faire un peu de mise à jour des outils disponibles aujourd'hui ou demain pour ceux qui ont pas forcément le temps de le faire régulièrement

L'élément important c'est qu'on était pas entrain de se pencher sur une expo fictive, puisqu'on l'a bien compris l'idée c'était de pouvoir phosphorer, un peu réfléchir, mais que le fruit de cette réflexion pour les 4 groupes qui ont été constitués allait pouvoir être utilisé ou en tout cas l'équipe du fablab allait pouvoir piocher dedans de manière libre pour pouvoir alimenter le montage de la prochaine exposition qui sera Squelette qui es-tu en partenariat avec le musée st laurent

Donc l'idée de se projeter sur une exposition qui a de réelles chances de voir le jour, se voir impliquer dans quelque chose de réel, de concret, ça c'était vraiment sympa

et puis ce qui était également intéressant dans le montage de ce workshop c'était de pouvoir avoir une vision un peu pluri générationnelle, parce qu'on avait quand même des gens de tous âges, prestataires on va dire scénographes professionnels et à la fois des gens plutôt institutionnels voir même on avait quand même des étudiants, c'est pas mal parce que du coup ça permettait un peu de confronter un regard un peu plus neuf notamment par rapport aux cibles qui étaient clairement énoncées, c'est à dire de vraiment essayer de trouver des moyens de faire revenir ou de faire venir des publics 15-25 ans vers des découvertes qui leur paraissent souvent un peu austères, un peu passives, avec plutôt l'appréhension de se retrouver dans un musée un peu à l'ancienne un peu statique où on faut que passer d'un artefact à un autre sans vraiment être sollicité.

Ce qui m'a motivé c'est de penser ce workshop comme une sorte de veille, des l'intégrer comme une petite démarche de recherche et de développement en interne, et puis de se confronter à des choses différentes à des gens différents, à des gens nouveaux, que ce soit l'institutionnel qui était représenté (ou partiellement institutionnel) et qui sont pas forcément dans la production, dans la prestation scénographie, et puis les prestataires, les professionnels du milieu de la scénographie, de la muséographie, de l'ouverture de sites au public ; Non y a une opportunité qui était celle d'aller à la rencontre de gens qu'on connaissait ou qu'on ne connaissait pas, et puis de voir un petit peu si on est encore « bons », de pouvoir tester un peu sa créativité, ses idées, et puis de l'associer à d'autres, c'était vraiment un petit peu je dirais à la fois une récréation, mais en même temps prise très au sérieux parce que c'est un enrichissement et éventuellement ça permet de renouveler un petit peu sur certains aspects de médias des pistes à pousser un peu plus loin dans le cadre du bureau d'études ici à l'avenir. Et puis éventuellement des partenaires qu'on a rencontré, par exemple Thierry on s'est recroisés ensuite et puis on a repris contact ensemble parce que finalement moi je me suis aperçu

que leur capacité de développement d'interfaces notamment en réalité augmentée moi m'intéressait beaucoup dans le cadre de produits de découverte en milieu naturel ou en milieu culturel. Des rencontres agréables, sympathiques, mais aussi peut-être fructueuses, donc ça allie aussi vraiment beaucoup d'aspects positifs.

Même en termes de logistique, l'accueil des participants a été très agréable. Y avait un confort de travail, bon les espace de travail, la salle immersive tout à l'heure, celle à l'étage était pas du même aspect, mais ça n'empêche que sur l'ensemble des 2 jours c'était très confortable, la mise en lace de ce workshop et tout ce qui allait autour c'était vraiment très bien. On a pu vraiment se focaliser sur la réflexion sans avoir d'aspects négatifs, donc très bien. Et puis pour terminer c'est une occasion d'échanges et de partage nt au moment des repas discuter de manière un petit peu plus libre et plus relâchée et ça permet de faire un point avec des pro du milieu et de pouvoir partager nos pts de vue sur l'évolution du métier. On a pu discuter un peu à bâtons rompus de manière très cordiale et vraiment se sonder l'un l'autre, évoquer des missions en cours ou passée, et de pouvoir s'interroger mutuellement sur comment on voyait les tendances à l'avenir, avec justement ces bouleversement technologiques. Aujourd'hui on tâtonne un peu, on sait pas trop comment amener ces technos, comment le faire, avec quel outils, etc.

Sans se regarder comme adversaires potentiels sur un même domaine, non là c'était vraiment juste se dire toi voilà qu'est-ce que tu penses de ces nouvelles technologies qu'on peut inscrire sur de la découverte. Un bon prétexte d'échanges !

Q2

Chronologiquement c'était assez bien ficelé : y avait un petit temps de présentation, donc c'était intéressant de retrouver des gens qu'on connaissait déjà un peu du milieu, de faire la connaissance de gens qu'on ne connaissait pas, que ça soit des gens institutionnels, que ça soit des étudiants, des gens plus jeunes, et de voir un petit peu les motivations de chacun à participer à ce workshop

Etp puis de temps forts sympas, le fait d'avoir cette opportunité d'avoir pu visiter le showroom du CEA avec en plus les commentaires des personnes présentes, de prendre un petit peu le pouls de la recherche appliquée, avec une vraie vocation pour de l'industrialisation derrière

Donc ça c'était un premier temps fort qui permettait de sortir un peu des sentiers battus ou on va dire de ses habitudes de conception et de création

Et puis enfin de pouvoir avoir des moments un peu exceptionnels comme la visite en nocturne du musée de st laurent, avec en plus le bénéfice d'avoir le conservateur M. Jospin qui était notre guide d'un soir. Que rêver de mieux comme guide. ça c'était vraiment, y avait un équilibre entre des moments où on avait accès à de l'information, que ce soit au musée ou au showroom du CEA, et puis en plus vraiment des temps de travail, de réflexion, avec des gens, des équipes assez bien mixées, assez bien variées sur les 4 groupes qui ont été constitués. Donc on a pu pousser la réflexion un peu plus loin sur comment monter cette scénographie autour du sujet du squelette avec le musée st laurent, et comment essayer d'utiliser ou en tout cas d'employer à bon escient les éléments qu'on avait pu voir dans le cadre de la visite du showroom ou d'autres choses qu'on avait par ailleurs en tête parce qu'on les avait déjà observées ou parce que nous on était en tant que professionnels à même de pouvoir aller puiser dans notre veille propre pour imaginer des médias à destination de la découverte de cette exposition

Q3

Y a des éléments sur lesquels il était intéressant de prendre place, comme ne serait ce que la scène immersive, la mise en scène qui a été mise en place par l'équipe pour accueillir les participants à Ideas Lab, ça c'était sympa de s'être appuyé sur la compétence de SIP conseil et nt pour pouvoir créer cette salle immersive. C'était déjà assez sympa parce que la workshop aurait pu se dérouler dans une salle un petit peu banale (banalité qu'on retrouve un peu dans la salle à l'étage), mais le rdv de

départ dans cette salle immersive ça c'était assez sympa. Es-ce qu'elle a été exploitée au maximum de son potentiel, peut-être pas, en tout cas peut être qu'on aurait eu l'occasion de faire un peu plus de diffusion et montrer ce qu'était une salle immersive. Mai après je dirais qu'en temps fort je dirais la visite nocturne du musée st laurent. Bon pour ceux qui apprécient comme moi ce type d'élément archéologique, bon je connaissais déjà le musée par ailleurs, je l'avais déjà visité, mais pas en nocturne, donc là c'était vraiment sympa parce qu'il y avait vraiment une ambiance, là on peut parler d'émotion. En plus avec le light-painting qui a été mis en place pour clôturer cette soirée là ça c'était vraiment pour le coup une vrai première donc ça c'était sympa.

Ensuite lors de la visite du showroom j'ai été un petit peu épaté on va dire, parce qu'on est pas toujours dans le laboratoire avec ces chercheurs qui eux moulinent à fond les ballons sur des possibilités technologiques, mais là ça permet de faire un petit bon en avant et de se projeter sur l'évolution des techniques et des technologies qui pourront être disponibles très rapidement demain. Ce que nous a montré me CEA avec les interfaces qui seront plus tactiles, ben on l'a retrouvé assez rapidement parce que très peu de temps après on a commencé à voir les publicités télévisées sur la nouvelle version du galaxy SIV qui fait apparemment directement appel au partenariat qui a été créer avec le CEA sur une interface qui n'est plus tactile mais détecte à quelques centimètres, détection aussi par les mouvements du regard etc. donc c'était assez sympa

Pis moment d'émotion aussi c'était de voir qu'on est pas que sur de la technologie très connectique ou très domotique, mais de voir que ces chercheurs pouvaient avoir des moments de poésie avec le travail qui a été effectué avec Ezekiel, notamment avec ces artistes là, où finalement le RFID ou d'autres dispositifs peuvent avoir un autre usage que juste la commande à distance d'u éclairage ou d'une ambiance sonore de son domicile, à y a vraiment une vraie ouverture sur ce qu'on peut en faire dans le cadre de scénographie ou de muséographie pour e grand public. Voilà donc des moments assez forts

Et puis ensuite évidemment des moments importants ben la constitution des groupes, ça a été vraiment des moments de rencontres, parce que c'était des personnes avec qui on avait pas forcément, qu'on rencontrait pour la première fois, de tous âges, donc là y a eu vraiment un partage, y a eu une mutualisation des perceptions des façons de penser, d'imaginer la découverte ou le parcours lors d'une exposition autour du sujet du squelette. Là y avait vraiment un intérêt, une vraie curiosité et un vrai temps d'échange et de partage en tout cas

Q4

C'est sur qu'une fois qu'on a mis le pied dedans , au moins à distance sans avoir une vraie action, au moins de pouvoir suivre un petit peu de loin ça dans ce que va en faire l'équipe qui est missionnée dessus, peut être en spectateur peut être avoir de temps en temps des informations sur l'élaboration, autant sur la forme que sur le fond. Et puis oui la curiosité elle est autour de cette émulation qu'il y a eu lors du workshop que ça soit l'équipe à laquelle j'appartenais que les autres groupes, on a vu tellement de choses un petit peu farfelues, mais assez motivantes, assez captivantes, qui ont été évoquées ou qui sont sorties des croquis, des piles de post-its qu'on a pu échanger : oui là y a une attente ; Y a une curiosité et un côté un peu intrigué de voir jusqu'où, pour une exposition qui a apparemment un budget assez correct ce qui a avait été évoqué, moi y a une curiosité de ce qui va pouvoir être réellement mis en place, les membres de CEA qui vont être associés avec l'équipe du fablab en charge de cette exposition, comment ils vont pouvoir adapter, ou s'adapter entre guillemets aux idées extravagantes de 4 groupe qui ont travaillé dessus, y a toute cette matière là qui aura pu être digérée par l'équipe qui travaille sur l'expo. Y a plutôt un attente en gros sur comment le défi est relevé par l'équipe du fablab et jusqu'où ces gens vont pouvoir aller. Ou est-ce qu'on va être je dirais pas déçu mais est-ce qu'on se fait pas une image un peu fantasmée à l'issu de ce workshop et qu'on risque, par des contraintes de faisabilité ou de cout, d'être un petit peu déçu parce que les limites aujourd'hui sur une exposition comme celle ci par rapport à la surface disponible et par rapport au sujet , est-ce qu'on risque finalement de revenir à des choses finalement assez classiques de mise en scène

Je pense que le moment le plus intéressant il est celui auquel on a participé, enfin tout est intéressant mais la vraie part de créativité elle intervient au moment où nous on a été sollicités dans ce workshop, vraiment en amont de la démarche de constitution, , de composition, d'élaboration de cette exposition ; Après évidemment ça serait formidable d'être associé tout au long, de pouvoir être impliqué, ce qui se passe pour connaître un peu le contexte de conception de scénographie, c'est pas évident. Si une équipe a ses habitudes de travail et est déjà missionnée sur cette élaboration ça va être un peu compliqué de voir débouler des gens de tous horizons ; Donc le schéma proposé est pas forcément mauvais, moi je trouve que faire vraiment bouillonner des gens comme ça au départ de manière assez libre, sans contrainte ni limite, et que après cette matière restituée au terme des deux jours, l'équipe missionnée au sein du fablab puisse, elle, avec les contraintes qu'elle connaît qu'elle aura sur la véritable réalisation de l'exposition, elle sera la plus à même de savoir ce qui est conservable, ce qui est faisable, ce qui est vraiment trop farfelue ou est-ce que c'est vraiment injectable dans l'état dans le descriptif du parcours type que les gens vont suivre. Je pense que le schéma était pas mal et je pense qu'à refaire, c'est une bonne organisation, c'est un bon montage avec vraiment le côté très créatif au départ où y a une plus grande liberté et après comme dans tout projet on va vers le fond de l'entonnoir et on écrème, on filtre jusqu'à arriver à ce qui va être donné à voir aux visiteurs et qui est souvent, qui passe par des étapes un peu plus ingrates qui sont plus des étapes qui vont se confronter à des contraintes spatiales, des contraintes de coût, des contraintes de faisabilité , tout ce qui est aspects techniques de montage, de mobilier, de dispositif, de vidéo etc. où là je pense au plus on est, pas forcément au mieux c'est. Du coup plutôt suivre ça à distance en tout cas, juste par intérêt, mais sans nécessairement être impliquées à tout prix.

P6

Q1

Le workshop pour moi ça a été un moment d'échanges et de collaboration entre différents acteurs de différents horizons : on a pu voir qu'il y avait des artistes, qu'il y avait des directeurs d'entreprises qui sont pas du tout liées à la technologie, qu'il y avait des ingénieurs, peut-être un chercheur ou deux, donc ça a été un moment d'échanges intenses sur deux jours. Et le but ça a été de fusionner toutes les idées pour faire en fin de compte une manifestation scientifique autour du squelette, et pour voir comment à partir de différentes technologies faire quelque chose d'intéressant pour intéresser notamment les plus jeunes pour le musée archéologique

Q2

J'ai vraiment bien aimé comment en partant de rien du tout on est arrivés en fin de compte à un use case final, un cas d'utilisation où on avait vraiment le scénario, on se disait ben tient faut faire ça à l'entrée du ccsti, puis en plein milieu il faudrait avoir telle interaction avec les systèmes, c'était vraiment concret, on avait la chaîne de A à Z. Et du coup faire des scénarii de A à Z comme ça je trouve que c'était vraiment concret ; Au début je pensais que ça allait être juste des idées balancées sur papier, juste des vagues idées balancées à droite à gauche, mais au final il a fallu faire un scénario vraiment précis, avec une ambiance etc. donc c'était concret. On n'est pas allés jusqu'à la fin du développement, je sais que dans certains workshop créatifs comme celui du musée de la houille blanche ils sont allés jusqu'au prototype, mais je trouve que justement le fait de pas implémenter, on repousse les limites encore, on peut affiner les idées. Ludovic nous le disait encore on peut tout imaginer quoi tout est possible, et c'est quasiment vrai, et c'est ce qui fait que les créations ont été vraiment originales. Donc y a ça pis on nous a donné de la matière. Fin moi je viens d'un milieu technique quand même donc j'ai un peu les idées claires sur la technologie, mais on visité le showroom du CEA moi j'avais jamais eu l'occasion de le visiter du coup c'était une grande première, et je pense que c'était très instructif à tous les points de vue pour tout le monde. On a pu prendre des idées à droite à gauche du showroom et je pense que c'était ce qu'il fallait faire. Pas laisser les gens partir dans la nature avec leurs idées préconçues mais de leur dire aussi ce qui est en cours de développement, typiquement c'est ce que le CEA propose. Faire un peu rêver quoi

Ah la visite franchement ça a été un des meilleurs souvenirs de l'année on va dire, j'ai fait des voyages mais là... Déjà c'est complètement éloigné de ce que je fais, de ce que j'aime en général. C'est vrai qu'on a eu une réaction un petit peu spéciale avec le jeune qui est parti parce que bon il avait des opinions un petit peu différentes de nôtres peut-être mais bon avec du recul j'ai vraiment apprécié. Et le fait qu'il y ait une petite animation light-painting c'était pas anodin, et le faire dans cet endroit là c'était assez mémorable en fait. Et je pense qu'on gardera tous un bon souvenir de ça.

Q3

Je suis passé un peu par tous les stades. Si on revient un peu sur le musée archéologique, c'est vraiment un lieu chargé d'histoire en fin de compte, et c'est vrai qu'être en contact avec notre destin au final, ça nous renvoie des choses un petit peu plus profondes que la technologie, et ça nous fait un petit peu réfléchir ; je dirai pas de la tristesse mais je dirais que c'était une expérience vraiment prenante sentimentalement, et après par contre quand on arrivait sur les technologies j'étais un petit peu plus comme un enfant en éveil en me disant « ah j'aimerais toucher cette technologie, pas que ça reste au concept de prototype ou d'incubation. Du coup voilà c'est un peu les sentiments qui m'ont traversé pendant ces deux jours.

Et évidemment beaucoup aussi de sympathie parce qu'on a du travailler avec des gens de différents horizons, de différents âges, de différentes cultures et du coup voilà il faut être ouvert d'esprit quand on fait ce genre de workshop ; ça ne m'a pas gêné au contraire. Travailler avec des gens pour lesquels

des fois il faut vulgariser un peu les propos, se mettre un petit peu à leur niveau parce que c'est pas forcément évident de rentrer dans des termes trop techniques, je pense que c'est très valorisant déjà pour soi-même et puis aussi pour les autres. Non franchement il faut ce panaché pour avoir de belles choses je pense !

Moi j'étais assez surpris du dernier scénario, franchement celui il l'avait présenté de manière tellement... ils avaient tellement envie de le faire pour de vrai qu'au final on s'imaginait dans leur scénario. Et même si y avait qu'un tiers de ce qu'ils ont proposé qui était vraiment réalisé, je serai le premier à venir, y a pas de souci ! Les idées elles sont tellement folles mais elles sont tellement bien. Je pense qu'y a aucun équivalent en France ou dans le monde entier de ce qu'ils proposaient, y a des trucs un peu fous mais je pense que c'était le clou du spectacle, en plus on a fini par eux et ça m'a vraiment bluffé. Je suis vraiment resté sur une note positive ; Après le budget...

En tout cas limite si y a un autre workshop je regarde de temps en temps si y en a, et d'ailleurs y a Muséomix en novembre, et ben j'ai vraiment envie de participer. Parce que là du coup y a vraiment une implémentation derrière, un prototypage ; je dis pas que c'est plus intéressant, mais c'est autre chose, donc pourquoi pas essayer. J'ai vu des vidéos sur le net des prototypes de l'année dernière, et y a des trucs qu'ils ont fait en quoi deux jours et peut-être une nuit, enfin c'est ces produits presque finis, presque aboutis, donc ça me donne vraiment envie d'y aller

Q4

Moi je m'attends en fin de compte quand il va être encore plus avancé, c'est d'être tenu au courant des avancées, enfin quand y a des grosses avancées, des évolutions, voilà quand il commence à y avoir des prototypes, si on peut les essayer, c'est toujours bien de pouvoir donner notre avis, puis à la limite si on peut contribuer dans une moindre mesure, sur notre temps libre, y a pas de problème, enfin moi vous pouvez compter sur moi !

Après je crois qu'on parlait d'un site communautaire ou quoi : je trouve que cette idée elle est vraiment sympa parce que ça et l'exposition en avant mais en avance, et je pense que ça peut vraiment attirer encore plus les gens, que de faire juste une affiche et de dire ben tel jour y a ça, si y a un petit site internet voilà, un petit *teasing*

Sur la technologie je sais pas trop encore, je sais pas ce qui sera mature d'ici là, je sais pas trop à quoi m'attendre technologiquement parlant donc c'est un peu abstrait dans ma tête ; Ce que j'aimerais c'est que la technologie soit utilisée à bon escient pour nous faire apprendre des choses, parce que quand on va au musée c'est pas que pour la technologie, y a vraiment une histoire de fond derrière, et faut pas que la technologie prenne le pas sur ce qu'il y a vraiment derrière. Si en plus d'apprendre des choses on s'amuse, c'est le jackpot !

Après on a pas mal parlé de système de fouille, même au musée même avec le directeur du site il nous a parlé pendant une bonne heure, mais bon y a plein d'informations c'est très riche, très dur de digérer, du coup voilà peut-être avoir des synthèses, sur chaque lieu du site, quand on rentre sur la verrière par exemple à cet endroit là je suis sûr qu'y a plein de choses à dire.

Après même quand on arrive sur le dessus, c'est la première chose qu'on voit, c'est impressionnant.

Pour les squelettes y a eu plusieurs étapes : je suis arrivé j'avais aucun à priori, j'allais au musée archéologique comme j'allais au musée dauphinois ou comme j'allais au Louvre. Mais bon archéologique, je m'attendais dans ma tête à voir ce genre de choses, mais j'avais aucun à priori. Après quand la personne a fait un malaise je me suis vraiment posé des questions, je me suis demandé est ce que je suis vraiment à ma place ici, et pourquoi je suis là en fin de compte, est-ce que je ferais pas mieux de partir comme lui, mais au final j'ai pris du recul, je me suis dit je suis là, autant apprendre des choses et donc après je suis passé outre ça. Après c'était plus la curiosité, c'était la curiosité qui m'habitait.

Pour moi les jeunes, quand je dis les jeunes c'est peut-être 10 à 18 ans je pense que ça posera pas trop de problème ; Après quand on voit le jeune de l'école de la seconde chance qui avait 25 ans, qui

était peut-être déjà écorché vif par certaines choses de la vie, et je pense ces gens là y aura peut-être plus de problèmes par rapport à eux. Arès les autres ça sera bien reçu je pense ; Après les gens qui ont vraiment un problème avec ça ils viendront pas du tout, tout simplement, ils viendront pas si ça leur pose problème. Mais je pense « Squelette qui es-tu ? » c'est un bon titre, c'est compréhensible par tout le monde, c'est accessible, et je pense qu'en plus je sais pas comment le teasing sera fait mais si on met en avant les technologies et tout, titre + vidéo etc c'est que ça peut que marcher.

En tout cas OK pour des tests en décembre, ouais, c'est un peu en avant première pour nous !

P7

Remarque : quelques passages sont inaudibles sur l'enregistrement du fait du bruit extérieur, les passages ne sont donc pas intégralement retranscrits et signalés par le signe [?]

Q1

En amont ça a d'abord été de la curiosité sur la démarche, et sur le sujet, le thème de l'expo. Pendant les 2 jours je garderai en mémoire un moment de liberté, de rencontres, d'émulsion un peu créative ; Pour moi c'était l'organisation, la façon dont ça a été amené et les personnes qui y participaient (participants et du côté de l'organisation) ça fonctionnait bien pour le but recherché, c'est à dire exprimer de idées sur un thème : pour moi ça fonctionnait bien, le lieu aussi était bien adapté.

Ce qui m'a semblé important c'est pour qu'on nous en dise suffisamment pour nous orienter mais pas trop pour ne pas trop nous guider. L'organisation qui avait l'air quand même sérieuse et même assez lourde du côté de l'encadrement donnait quand même une importance, ça traduisait bien l'enjeu qu'il y avait autour de cette démarche. Donc ça rendait, sans mettre de pression, ça rendait importante notre participation. Voilà c'était pas organisé « prendre un café sur un coin de table enfin c'est pas le sentiment que j'ai eu, et du coup ça donne un sentiment de responsabilité, éventuellement un retentissement d l'expo derrière qui peu avoir son importance. ça montre l'intérêt que vous avez mis en place cette expo, les enjeux, et l'innovation sur la façon de la concevoir.

Q2

Ce dont je me souviens : quelque chose d'assez expérimental, en même temps libre, sérieux, c'est aussi l'impression que j'ai eue, aussi une impression de remue-méninges j'ai trouvé ça vachement intéressant, et les méthodes employées avec [?] les personnes du CEA qui nous ont débriefé après la visite

Moi j'ai un sentiment d'être [?] mais pas en concurrence, mais du coup mettre nos neurones à disposition

Moi ce que j'ai vraiment retenu c'est les méthodes, peut être as au point de les reproduire mais les méthodes de recherche créative. Nous on est au sein d'un service com' et on a cette dimension de restitution parfois, on se pose dans une salle de réunion, 20 minutes de brainstorming pour chercher une idée mais c'est toujours entre deux autres dossiers, un peu vite fait. Là ça laissait vraiment le temps de monter d'abord en information au showroom notamment, au musée le soir, et puis après on a pu vraiment laisser le temps à la maturation avec un cadrage qui nous y met doucement, pas violemment, qui laisse faire le temps, vers la création d'un scénario ; je trouvais ça vient fait, ça laissait vraiment le temps de mettre les idées en place, d'échanger avec les autres, de rebondir, de trancher ou pas. Dans ce sens je pense que les petits groupes ont bien marché, y avait pas de problème d'égo

Q3

Surprise, curiosité, enthousiasme, valorisation parce que tout travail qui est aussi fait effectivement derrière là je pense au blog dont j'ai pris connaissance ce matin ben je trouve ça hyper valorisant pour les participants, c'est bien fait : le suivi des idées, on est valorisés dans la démarche de créativité et dans le suivi par le blog, je trouve ça assez complet, c'est une vraie satisfaction d'avoir pu participer à ça. Une satisfaction, effectivement ça sera un des mots clés qui resterait. Voilà, liberté, créativité

Pour le travail en équipe c'est des mots comme échange, collaboration, ça c'est dans la démarche du petit groupe, euh l'accompagnement

Sur les résultats y a forcément un peu le mot trac lors de la présentation face aux autres, défendre ses idées, l'exprimer clairement déjà, l'exprimer, les défendre, convaincre les responsables sans qu'il

y ait de couperet derrière c'est ça qui est intéressant et qui préserve la créativité je pense. Une notion de confiance aussi, parce qu'on donne des idées sans savoir ce qui va en être fait, mais qu'elles soient prises ou pas peu importe finalement.

Effectivement ça a été quand même assez malin d'amener les participants sur [??] pour débayer sur un sujet qui effectivement pourrait être émotionnel au premier abord. C'est effectivement ce qui s'est passé un petit peu avec le jeune qui est parti. mais je me demandais ce matin si du coup le fait de mettre en place ce workshop ça pourrait pas être une réponse faite par les réalisateurs de l'expo face à des blocages qu'il pourrait y avoir autour du thème [??] Si c'est ça c'est bien parce que c'est bien amené, c'est bien fait ; si c'est pas ça tant mieux aussi. Après le fait d'amener ça sur le principe (?) de la collaboration et de la science, ça met de la distance avec le sujet de la mort et le rapport qu'on a avec le squelette, en permanence, non c'est aménagé [??]

Q4

Je pense que j'ai pas vraiment d'attente, moi aujourd'hui j'attends de découvrir uniquement, j'attends pas forcément une corrélation entre ce qu'on a fait et ce qui va être produit, en tout cas pas une corrélation étroite. Alors je m'attends à ce qu'il y ait effectivement du high tech, beaucoup d'innovation ; qu'on soit confrontés effectivement à des vraies squelettes, issu des collections du musée. J'espère effectivement ça. [?] Je m'attendrais peut être aussi à retrouver les équipes lors du vernissage de l'expo. Après sur l'expo en elle-même, je sais pas, j'ai encore envie d'être surpris, et pas de projeter quelque chose.

Je serais ravi de visiter l'expo quand elle sera en place, je suis prêt à être sollicité en cours de route si vous avez des bêta-tests ou ce genre de chose. Après de là à m'inscrire pro-active ou très étroite avec le montage de l'expo, je suis pas sûr que j'ai et l'envie et le temps, parce que quelque part ça reste pour moi une petite bulle, une petite parenthèse, sans la briser mais pour moi ça s'est ouvert au moment où on a reçu le mail d'invitation et ça s'est refermé quelques jours après, ça se re-ouvre de temps en temps au travers du blog, mais pour moi qui est parallèle et dans lequel moi-même je m'investirai pas plus, et je laisserai aux personnes en charge de les laisser faire tranquillement leur métier. Mais être sollicité comme ça, ça sera avec plaisir.

Alors ça peut être aussi, faut voir comment ça vous aide ou pas mais ça peut être aussi l'occasion pour des personnes qui retrouvent leurs idées qui ont évolué entre temps, et pas forcément retrouver les racines de leur idée, l'idée originelle. C'est pour ça moi je préfère pas projeter, pour pouvoir me laisser la place d'être complètement surpris par ce qui aurait été fait de nos idées ou autre chose. Je 'attends à une bonne surprise en tout cas, à un bon moment. Et avec la satisfaction d'avoir participé, à une petite échelle à un moment. Y a vraiment une fierté qui sort de ça.

Humblement en fait, parce que quelque part on change pas la face du monde, on a juste participé un petit peu, voilà y aura même as 0,1% des idées qui seront retenues, mais le fait d'avoir suivi [?] je trouve ça vraiment intéressant, cette démarche d'ouverture, de participation avec l'extérieur de l'écosystème de l'expo habituel, c'est bien , c'est très bien.

P8

Q1

Moi j'ai trouvé ça pas mal comme nouvelle démarche dans le sens où personnellement on m'a jamais demandé mon avis sur ces thématiques là c'était ce que je trouvais intéressant c'est de pouvoir construire une idée avec plein gens de différents horizons. C'est ce que j'ai le plus apprécié dans cette conception là.

Moi ce que j'ai compris c'est qu'on a essayé avec les 4 groupes de créer une sorte de cahier des charges pour l'exposition, ce que nous on aimerait retrouver. On demande en fait finalement à des professionnels mais d'une certaine manière aussi à des publics vu les profils qu'il y avait leur avis, qu'est ce qu'ils veulent retrouver dans une expo, qu'est ce qui les intéresse.

Ce qui 'a semblé très pertinent c'est le fait de réunir. Ce qui au départ m'a un peu dérangé mais finalement j'ai trouvé ça pas mal c'est le fait de nous imposer nos coéquipiers dans l'équipe, mais je sais que personnellement dans mon équipe on a cherché à écouter les autres, les différents points de vie, les différents odes de vie, les différentes façons de voir, les différentes attentes, on a essayé de concilier et de faire un projet, un scénario qui regroupait les personnalités d'un peu tout le monde. Ce qu'on a je pense assez bien réussi à faire dans le sens où on s'est pas trop pris le bec, on a été assez cordial, à l'écoute, alors qu'il me semble que dans d'autres groupes ça c'est peut être pas passé comme ça. Après ce que j'ai trouvé peut-être un peu plus frustrant c'est que je me suis sentie vraiment bridée. Dans le sens où je pensais vraiment que dans la méthodologie on allait nous présenter le musée, nous présenter un peu les intentions de l'expo, et puis de nous dire « bon ben allez y, go, faites, réfléchissez » et puis qu'il y quelqu'un qui passe en nous disant oui oui d'accord mais pas que...

Oui en plus y a eu la visite du showroom de Minatec, donc ça c'était pas mal parce que ça nous donnait des exemples d'idées de ce qu'on pouvait intégrer, mais voilà la partie où on s'est retrouvés à 2 groupes dans la même salle où nous on était avec Magali qui nous a beaucoup suivi, guidé tout ça, j'ai trouvé très intéressant les questions qu'elle nous a posé, les angles qu'elle a abordé tout ça, mais je me suis sentie un peu bridée, au final, c'est la partie sur laquelle je suis un peu restée sur ma faim. Parce que j'aurais préféré peut-être faire autre chose que du dessin finalement pour la restitution, parce que nous on est un peu arrivés en mode freestyle, on n'avait pas répété, et c'est vrai que le temps qu'on a eu avec Magali aurait peut-être plus judicieusement employé pour scénariser notre projet. Ouais là où j'ai été un petit peu déçue c'est que j'ai eu l'impression qu'en fait on avait plein d'idées en tête et qu'au moment de restituer comme on avait pas mis ça en forme avant de restituer à la fi j'étais un peu déçue que, ou j'avais un peu peur que tout le monde ne perçoive pas ce qu'on voulait exactement ce qu'on voulait, donc c'était un peu compliqué par rapport à ça ; Après est ce que la création doit être cadrée ou pas, c'est une bonne question

Q2

ce que j'ai apprécié vraiment, c'était ma première expérience (j'ai fait Alcotra mais c'était un petit peu particulier parce que c'était que des professionnels, c'était un travail genre commandité de leur part, une prestation, donc voilà) ; mais moi ce que j'ai beaucoup apprécié c'est l'ouverture d'esprit, le leadership a un peu changé dans l'équipe, ça s'est fait naturellement, et je pense que ça nous a aidés en fait à ce que chacun donne son point de vue que les autres rebondissent, et que finalement y a eu aucune critique « oui mais toi tu penses ça mais c'est complètement nul tu devrais penser ça et ça » y a pas eu ce genre de propos ; ça a plutôt été « ah ouais 'est sympa ce que tu dis mais est-ce que tu penses pas plutôt que avec ça y a ça... » enfin voilà ça a été vraiment très constructif, on a été je pense.... on s'est un peu poussés mutuellement à dépasser nos idées vers le haut et c'est vraiment ce qui m'a marquée et ce que j'ai apprécié, parce que c'est vrai que depuis j'ai fait pas mal de réunions de projets et tout ça et c'est pas toujours comme ça. des gens qui ont une très forte personnalité et qui ont décidé qu'ils avaient raison parce que par leur personnalité, leur statut, leur

expérience professionnelle, et pis moi je ça fait qu'un an et demie que je travaille, donc je fais plutôt profil bas, j'ai un peu de mal à affirmer ce que je pense, et en fait pendant ces deux journées là ma parole avait autant de poids que celle de Jacques qui lui est responsable d'un master et qui dit peut être que... enfin il plus d'expérience, il est plus âgé, il a fait beaucoup plus de choses, mais non au contraire il a été à l'écoute, il a rebondi. Bon je me souviens pas de tous les noms mais j'ai trouvé ça vraiment pas mal. pis dans le « qu'est ce que toi tu peux apporter dans le projet » « ben moi je fais beaucoup de dessin, moi je machin », enfin chacun a apporté sur la table ses compétences et on en a fait un mix sans mettre personne de côté et c'est ça que j'ai trouvé vraiment bien. Arès c'est peut être propre à mon groupe, je sais pas

Q3

Stimulant d'une part, déjà. Après le MAG c'est vrai que je connaissais le musée, donc voilà moi c'est un musée qui m'évoque beaucoup de choses, qui m'émeu, enfin c'est un peu compliqué parce qu'à chaque fois que j'y vais je suis toujours remplie d'émotions parce que c'est pas anodin, c'est un lieu d'histoire, de notre histoire enfin celle de Grenoble surtout, voilà et c'est vrai que quand y a eu le jeune homme qui est partie parce qu'il a été dérangé par rapport au squelette et tout ça, c'est vrai que c'est quelque chose qui m'interrogeais au départ dans cette expo parce que voilà j'ai un coté assez curieuse qui me dit « j'ai envie e voir, j'ai envie de savoir, j'ai envie de connaître les différents profils des experts, de connaître u peu mieux le métier d'archéologue » mais d'un autre coté le truc qui me dérange c'est que ben voilà, c'est pas que des squelettes, c'était des gens avant, avec leurs histoires à eux ; mais bon je trouve ça dommage de pas pouvoir les nommer ces 1500 squelettes mais bon après c'est comme ça on peut pas tout avoir ; c'est ce côté, dans ce qu'on a fait ressortir dans notre projet, c'est de redonner un mode de vie, de redonner un nom, un statut, une histoire à ces squelettes.

Q4

Moi j'ai envie qu'elle possède les 2 côtés : le côté « je suis curieuse et je veux savoir comment se déroule une fouille, comment on découvre, comment on expertise et mon côté sensible de l'émotion, on remet un mode de vie, on remet un nom on remet un métier, on remet l'individu au cœur de l'expo. mais surtout ce que j'attendrais c'est quelque chose de collaboratif j'ai pas envie d'aller dans une expo comme on connaît déjà comme une expo photo où je regarde et j'interagis pas. j'ai envie de pouvoir toucher, j'ai envie de pouvoir être acteur, j'ai envie de pouvoir finalement changer la décision finale, comme un jeu de rôle quoique je suis pas sure que ça soit très adapté pour celle ci mais en tout cas voilà : j'attends de cette expo de ne pas être simple spectatrice, de collaborer. Acteur je trouve ça beaucoup pace que justement je suis pas experte, mais en tout cas de contribuer à. Alors je sais pas, peut être les idées qu'on avait données avec la photo qu'on ressort par derrière et puis finalement un grand mur avec toutes les photos en mosaïque, en fait c'est juste de donner la pierre à l'édifice, mais après de quelle manière je sais pas trop, ça reste à définir, mais en tout cas c'est la volonté que j'ai. Moi j'y vais mais la personne après moi verra mon passage, et moi je verrai le passage des gens avant, voilà je trouverais ça assez intéressant ; après en termes de technos... ouais du collaboratif, on fait ensemble, c'est pas grave si je lance quelque chose et que je vois pas le résultat tout de suite, mais faudrait que je revienne ou attendre pour que je pusse voir le truc ensemble.

Je pense que je m'attends à pas être considéré comme un public lambda on va dire, à être plutôt considéré comme co-acteur de la conception, mais pas de là à être re-sollicitée à refaire des journées comme ça, mais plus style bon ben voilà le lieu a été défini on a décidé de le faire machin, ce genre d'informations. On a réussi à avoir telle tecno, on va l'intégrer à l'expo... Un genre de peut-être pas de lettre d'info mais un mail de temps en temps pour qu'on suive la progression du projet, sans y être vraiment acteur parce que je pense que tout le monde n'a pas forcément le temps de repasser une journée ou deux là-dessus ; Et pis après pour vous c'est peut-être un peu compliqué de gérer la quantité d'informations, parce qu'avec « seulement » 4 équipes y a déjà eu beaucoup d'info, faut la

traiter, faut la digérer, il faut la hiérarchiser, il faut prendre des décisions et c'est as forcément évident donc je pense plus à titre d'info. Ouais je m'attends à « le lieu ça va être ici, on va faire ça, non finalement on va faire ça, on a décidé qu'elle allait partir à tel autre endroit. »

Finalement si ça nous intéresse pas on coupe, mais moi j'aimerais bien savoir comment ça va évoluer, les choix que vous allez faire.

P9

Q1

Pour moi le workshop a été déjà une opportunité de connaître des institutions, c'est à dire Ideas lab qui est une pointe toute petite du CEA et de Minatoc, et le musée archéologique que je ne connaissais pas. Donc de connaître des technologiques, après de rencontrer des personnes, parce que ces expériences nous permettent d'échanger avec des gens de différents domaines, et d'avoir une expérience justement de qu'est ce que ça pourrait être la co-construction d'une expo. Donc ça c'est en gros, mais après disons dans le détail, ça a été de participer à ce que moi j'appellerai des dynamiques de groupes, pour la restitution d'informations et pour la création, donc le brainstorming. Après un peu a constitution de ces scénarios, malheureusement j'ai pas pu aller jusqu'au bout donc je suis content d'avoir pu voir le blog parce que ça m'a permis justement de voir ce qui avait été fait jusqu'à la fin à laquelle je n'ai pas pu assister

Q2

Première chose : il ne faut pas voir peur de se répéter, c'est à dire lorsqu'on fait une visite, il faut faire l'effort de retravailler ce qu'on a vu, même si ça peut être pénible, ensuite ressasser cette information par rapport à une problématique qui avait été donnée, c'est à dire un scénario pour une exposition ; ensuite retravailler ça encore une fois et encore une fois. Donc ça j'ai trouvé que effectivement c'est ce qu'on aurait fait, là c'était peut être intensif donc peut être plus pénible, mais si on avait une équipe de travail pour développer une exposition c'est ce qu'on aurait fait : là c'était du concentrée de ça. Donc se concentrer, effectivement, c'était un échantillon on va dire un peu restreint du champ des possibilités, on aurait pu aller voir d'autres labos, on aurait pu aller voir d'autres institutions, donc quand on a plus de temps on peut prendre plus de temps, et dissoudre l'énergie dépensée etc et avoir plus de temps à la réflexion ; mais c'était de façon intensive quelque chose de créatif : j'ai trouvé que effectivement on a vu énormément de possibilités apparaître de cette rencontre.

Comme je suis moi-même scientifique de formation, Ideas Lab m'a marqué pas que du point de technologique, c'est à dire qu'est ce que 'est qu'un showroom dans une institution pareille, qu'est-ce que c'est que le transfert technologique qu'ils réalisent, quelles sont les startups de la région etc ; donc ça ça m'a marqué.

Ensuite la méthodologie de restitution qui a été utilisée par les gens de Ideas lab, et on va dire une ambiance entre les participants qui était plus ou moins agréable, donc ça j'ai trouvé bien. C'est à dire on était un groupe de gens sympas

Q3

On va dire qu'il y a eu des émotions assez opposés, des extrêmes assez différents. Par moment y avait pour moi une excitation liée à la partie créative ; et par moments y avait une lassitude complète par rapport à des redondances, par rapport même parfois, bon parce qu'on a chacun des profils d'apprentissage différents et des profils d'intention différents, les médiateurs et les organisateurs, parfois je décrochais ; ça a alterné par rapport à ça.

Des émotions positives liées à la créativité, et après parfois des émotions négatives liées à une lourdeur dans la démarche ; c'était peut-être les restrictions à la créativité, enfin c'est normal parce qu'il faut cadrer, et donc on va finir par brider un peu des gens qui sont là dans leur tête à vouloir faire

Moi j'étais à chaque fois je pense très content de connaître, pour moi c'était une occasion d'apprendre et de connaître des choses différentes et de vivre des expériences nouvelles, donc pour moi ça a été une expérience en gros plus ou moins nouvelles ; c'était bien.

Q4

Mon attente c'est que j'aimerais que le travail qui a été fourni soit présent d'une façon ou d'une autre dans l'exposition, c'est à dire reconnaître que le travail qu'on a fourni soit reconnu et peut être,

après pas pour une question d'égo ou quoi, mais d'y voir mon petit grain de sel dedans. mais j'ai tout à fait conscience, et ça c'est peut-être une critique que je pourrai faire, que c'était trop court, trop intense et trop de monde pour que tout le monde soit s'y retrouve dedans, et là je pense que c'est peut-être la différence avec un Muséomix, c'est que vous avez pris quelque chose de très très large avec beaucoup de gens, et du coup vous avez eu un retour énorme, de scénarios, d'idées, et bien sur là lors ça c'est aussi une autre critique que je peux faire, c'est un peu une exploitation des gens, c'est à dire on les fait penser, on récupère les idées, et après on choisit ce qui est plus faisable ce qui nous intéresse le plus, et on fait après un choix à porte fermée entre un groupe d'« experts » comme un jury de sélection, les gens sont remerciés de leurs idées, mais justement il peut y avoir une grande frustration si ce travail n'est pas reconnu. Et ça serait du grand gâchi, parce que il y a eu tellement de choses. Après c'est une question d'expérience je pense, on a fait une première expérience de co-construction, on a sur dimensionné la chose peut-être, on a peut être voulu faire en quantité plutôt que en durée. Pour une deuxième expérience ça serait intéressant de restreindre le nombre de participants encore plus, et de faire des workshops successifs jusqu'à l'ouverture de l'expo. Constituer un pool de personnes. Je pense que Muséomix va plutôt dans ce sens.

Quand on voit les communautés de hackers, de bricoleurs, de hobbistes, de gens qui ont des hobbies et qui les exerce, ils font ça parce que ça les intéresse, ça les motive, c'est leur temps libre. Après a d'autres façons de récompenser cet engagement. Déjà une reconnaissance publique, ça ça fait du bien à tout le monde. Ensuite des invitations formelles à participer à quelque chose. Si l'exposition est amenée à tourner encore une fois on invite, on peut organiser des ateliers autour par rapport auxquels il peut y avoir une rémunération quelconque et faire appel à ces gens, et qu'ils ne soient pas forcément appelés en tant qu'experts mais en tant que témoins, en tant que créateurs. Donc c'est mettre en valeur le travail fourni, et une mise en valeur, une valorisation qui n'est pas forcément monétaire, et qui peut aussi être une valorisation monétaire sous d'autres formes. Après je pense que même du point de vue du bénévolat, c'est possible, même si c'est moins, d'un point de vue éthique peut-être. Mais du moment que les gens savent quelles sont les invitations à participer à cette démarche de façon bénévole et qu'elles jouent le jeu, pourquoi pas.

Pour moi c'était pas clair ce qui allait se passer, peut être parce que j'ai pas lu avec assez d'attention les consignes etc. et aussi parce que je me suis fait propre idée avant de venir et de voir ce qui allait se passer. Je ne regrette aucunement d'avoir participé, loin de là. Après dans le futur, parce que c'était la première expérience aussi, je vais lire avec un peu plus d'attention quelles sont les consignes, quelles sont les conditions de participation, simplement pour savoir effectivement ça vaut le coup ou j'ai le temps de m'engager, ou pas. Ensuite du point de vue de la démarche, je trouve que c'est super, donc j'ai envie de faire ça de nouveau ; d'ailleurs dans le cadre de notre structure c'est un peu une démarche qu'on avait commencé à faire, qu'on avait commencé à mettre en place dans certains de nos projets, et à partir de cette expérience, on a appris pas mal de chose et donc quand on fera appel à des gens plus ou moins dans cet esprit, on saura qu'est-ce qui nous correspond un petit peu plus, comment diriger les équipes, comment encadrer, donc je trouve que c'était une bonne expérience d'apprentissage que je souhaite répéter. Après c'est juste les conditions qui peuvent changer un tout petit peu.

Du point de vue de l'intensité je pense que effectivement c'était très intense et moi j'aime quand il y a un résultat qu'on peut voir, quelque chose de concret qui va sortir de là. ne serai-ce qu'une petite publication, un petit dépliant, qui accompagne la vraie exposition où on met genre des œuvres de fiction, du genre « qu'est-ce que cette expo aurait pu être » pourquoi pas quelque chose pour valoriser cette démarche, que ça soit pas que du vent qui ait été brassé et qu'après ça disparaisse

Après, m'investir dans la démarche ? Tout dépend du degré d'investissement et du retour personnel, c'est à dire si je sens que mon travail va aboutir à quelque chose, une fois que je m'y investis j'y vais à fond, travailler comme créateur c'est toujours agréable. Donc oui j'aimerais bien participer, donner mon grain de sel, c'est pas que une consultation genre « oui je veux mesurer la température de la salle pour savoir quelle serait la réception » ; ça c'est quelque chose qui est tout à fait honorable et que dans une démarche de médiation il est important de connaître son public et d'avoir des informations sur qu'est-ce que les gens attendent, qu'est-ce qu'ils veulent pas. Dans ce sens je pense pas que moi je m'investirai juste pour répondre à un questionnaire, oui, je l'ai déjà fait, un

questionnaire de satisfaction ou d'information, ais participer concrètement, ça serait d'autant mieux si il y a quelque chose de vraiment concret à la fin et où vraiment on se sent partenaires, co-constructeur, co-auteur même de quelque chose, co-auteurs.

Le thème du squelette au début, disons que j'ai un peu relevé au début parce que je me suis dit l'important c'est la démarche, et petit à petit, en s'y investissant et en connaissant un petit peu plus, j'ai trouvé qu'il y avait pas mal de choses intéressantes à développer, donc tout est possible. ça ne m'inspirait pas grand chose, je trouvais que c'était difficile comme thématique, pour faire quelque chose d'intéressant, de large, je comprenais pas trop. Mais après j'ai trouvé que c'était bien, qu'il y a avait pas mal de possibilités ; il a fallu faire tourner un peu la machine

Magali, elle a beaucoup, beaucoup dirigé. mais c'est pas que à ce moment là, c'est pas seulement une question d'être bridé, mais c'est le fait d'avoir cette démarche de médiation un peu lourde, a restitution elle était un peu carré, etc. mais je pense que justement c'est par rapport à un profil : moi j'ai souvent envie de tracer, j'ai retenu les informations, je suis tout à fait capable de me souvenir de ce que j'ai vu et de passer directement à l'action. mais bien sûr il faut s'arrêter, dire ce qu'on a vu, voilà ça c'est une technologie, ça c'est une application possible. mais je suis tout à fait conscient que c'est quelque chose de personnel, pour d'autres groupes, pour d'autres personnes il n'ont même pas senti cette lourdeur, et je suis même conscient que dans la plupart des cas c'est nécessaire de passer par ça, de bien décortiquer les choses, pour pas que les gens se confondent les idées ; mais c'est vrai que au moment où on a commencé à constituer les scénarios, elle a vachement défini ce qu'il fallait faire, pas faire, ce qui était possible, pas possible, malgré un discours de « tout est possible » de Ludo ou d'elle-même. C'était pas clair parce que aussi moi j'ai été un petit pris au dépourvu lorsque l'après midi du 2ème jour vous nous avez dit voilà on a fait ça, on va le reprendre et on va faire quelque chose avec, et vous vous aurez peut-être contribué ou pas... Ya eu un moment où c'était pas clair, j'ai fait travaillé mes méninges comme ça pour à la fin ne pas être dans la décision. J'ai donné des idées qui peuvent ou pas être utilisées, si elles sont utilisées, j'aurai aucun droit dessus, aucun droit d'auteur... c'était pas clair pour moi. Ça m'a un peu bloqué lorsqu'il a dit qu'on avait été des témoins, Ludo a utilisé ce terme, et moi ça m'a choqué : j'ai été témoin, j'ai été acteur ! Après c'est juste le mot qui était mal placé, et après y a Marion qui a dit « non mais on va mettre vos noms dans les crédits etc » je me suis dit « ouf bon au moins »

Je trouve qu'il y a avait peut être trop de monde : parce que c'était une quantité absurde d'idées, et évidemment c'est impossible de prendre en compte tout ce qui a été dit. A la fin même la division en quatre groupes avec 4 scénarios différents : déjà dans chaque scénario y avait 5 idées on va dire, donc y avait 20 idées de projets différents qui pourraient constituer l'exposition : c'est énorme ! Le mieux ça aurait été d'avoir un seul groupe, mais bien sûr avec pas autant de monde.

Je trouve que ça aurait du être annoncé un petit plus : un atelier de fiction, de fabulation, on va s'amuser à imaginer plein de choses. Après c'est sûr qu'on aurait eu peut-être des participants complètement différents et que certaines personnes ne se seraient pas forcément déplacées pour ça : « moi je bosse je peux pas passer 2 jours à fabuler ». C'est pour ça que le retour est important pour valoriser le temps de ces personnes, et que si ces gens là se sont déplacés, si ils ont participé, ... après est-ce que on arrive à attirer des gens pour fabuler, ou est-ce qu'il vaut mieux les appeler pour un atelier de création

Je pense que ça a rapport avec la participation, et même avec la démocratisation de ces espaces, c'est à dire on invite les gens à les impliquer pas seulement en tant que public, on leur fait construire. Dans ce sens, si c'est la démocratisation, il faut leur donner les vrais pouvoirs, il faut pas qu'on leur demande juste un avis, c'est pas un sondage ; ça c'est juste pour moi par rapport à qu'est-ce que ça veut la co-construction ; pour moi ça veut dire qu'il faut que je me sente co-constructeur, et que je me retrouve dans l'objet construit.

ANNEXE III : Entretiens complémentaires avec l'Ecole de la Seconde Chance

Pouvez-vous me dire quelques mots sur votre participation au projet de réalisation d'une exposition sur le squelette ?

Qu'en pensez-vous ?

Qu'est-ce qui vous a marqué ?

J.N. : « J'ai bien aimé l'exposition scientifique et pourquoi on était là (l'objectif du projet).

Ce qui m'a marqué c'est surtout les nouvelles technologies. »

« Mercredi soir, la visite du musée était spéciale. Les explications étaient dans un jargon compliqué difficile à comprendre »

« Le jeudi c'était sympa de travailler avec des scientifiques. J'ai apprécié d'échanger avec des personnes qui avaient d'autres idées. J'étais dans un groupe très productif et des idées ont été reprises notamment le passage aléatoire d'un faux fantôme. »

« Bref j'ai aimé, c'est à refaire ! »

S.B. : « J'ai trouvé la journée du mercredi vraiment intéressante. J'ai appris plein de choses sur les technologies de demain comme des tablettes tactiles. Il y avait aussi une pièce autonome où la lumière était gérée avec des sortes de CD posés sur la table. Ca permettait d'allumer ou de tamiser la lumière. »

« Le soir on est allé au musée d'archéologie. C'est un endroit fort avec des squelettes humains. On avait un peu l'impression désagréable d'être dans un cimetière. C'était un peu déplacé, on aurait voulu laisser les squelettes tranquilles. »

« La journée du jeudi m'a semblé moins utile. C'était difficile de se faire entendre, car les gens étaient dans leur truc. On a travaillé sur deux idées : soit un guide virtuel en forme de squelette soit un vrai guide qui utiliserait les nouvelles technologies dans les pièces. Certaines idées étaient incroyables. »

« J'ai surtout aimé le mercredi. »

ANEXE IV : Grille d'analyse pour les entretiens

Éléments de motivation

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Rencontrer des personnes de tous les horizons et de tous les âges	7	
Se confronter au nouveau, vivre une expérience inhabituelle, découvrir	6	
Comprendre comment on conçoit une exposition	1	
Réseautage, intérêt contacts professionnels : 3 l'ont mentionné	3	
Attrait /curiosité pour la démarche, l'approche collaborative	2	+ 1 de l'E2C
Changer un peu la muséo, moderniser, renouveler	2	+ 1 évoque l'image « poussiéreuse » des musées
Engagement seulement sur deux jours : facile de s'engager, ce n'est pas sur une longue durée	1	
Attrait / curiosité pour le sujet (archéo/anthropo)	2	
Projet concret	3	
Tester sa créativité, voir si on est encore « bons »	1	

Principe, objectifs et organisation du workshop

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Démarche, objectifs et devenir des réalisations pas clair	3	+ 1 avait compris que l'expo se ferait au MAG
Brainstorming, sortir des idées	4	
Manque de connaissances scientifiques sur le sujet	2	
Outils en main : briques technos + brique MAG, puis créativité --> bien découpé, bien dosé	3	

Temps trop court	1	
Temps : 2 jours très bien	1	
Méthode de créativité lourde, contraignante, bride, redondances	3	
Cadrage créativité, méthode	5	2 l'ont approuvé, 1 l'a questionné, 1 l'a trouvé gênante, 1 l'a critiqué mais l'a reconnu indispensable
Cadrage VS « tout est possible » = contradiction	1	
Equipes bien mixées	1	
Lieu bien adapté, confort de travail	2	
Lieu : pb de matériel = perte de temps et d'énergie	1	
lieu du repas : pas de place pour s'asseoir, ne favorise pas les échanges	1	
Workshop « tendance », dans l'air du temps	1	
Partie créa avec beaucoup de monde, libre, puis écrémage par le CCSTI (faire confiance) = bon schéma	2	
Attention à la sous-traitance gratuite, à l'exploitation	2	
Faire quelque chose d'intéressant et d'attractif, notamment pour les jeunes	2	
Sentiment d'importance de la démarche, enjeux sérieux, sentiment de responsabilité	1	
Dire ce qu'on voudrait voir et faire dans une expo	1	
Equipes imposées : crainte mais bien finalement	1	
trop large	1	
Trop de monde	1	
trop d'idées	1	
Créer un petit pool qui suive dans la durée	1	

Si bénévolat, ça doit être clairement annoncé et accepté	1	
Réemployer la démarche pour soi (+ qqs ajustements)	1	
Annonce « fiction, imaginer » --> mais pas les mêmes participants alors	1	

Relation au squelette

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
MAG impressionnant, lieu fort en émotions	3	+ 1 de l'E2C
Malaise lié à la présentation des squelettes au MAG	1	+ 1 de l'E2C
Squelettes : c'était des gens avant, c'est aussi notre destin	2	
Curiosité scientifique	4	1 (au départ, ne voyait pas ce qui pouvait être intéressant sur le sujet qui ne le dérangeait pas plus que ça)
regard scientifique : instaure une distance par rapport au squelette	1	
Malaise du jeune homme : fait réagir, questionnements	2	
Problème avec squelette : pb de vécu personnel ?	1	
Si pb avec squelette, les gens ne viendront pas du tout !	1	
Bon titre d'expo, accessible compréhensible	1	
Visite au MAG : tâter le terrain pour sujet sensibles ?	1	

Ambiance, relation entre participants, ressentis pendant le workshop

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
J'appartiens à un domaine éloigné	1	

Je suis plutôt observatrice, il faut un temps de mise dans le bain	1	
Expérience vraiment très positive	4	+ 1 de l'E2C
Energie, enthousiasme, dynamisme, bonne ambiance	6	
Liberté, créativité et sérieux à la fois	1	
Beaucoup d'idées sorties, super, créatives, originales	3	+ 2 de l'E2C
Echanges entre participants, partage, ouverture d'esprit, discussion constructive, relations égalitaires	4	+ 1 de l'EDC
Difficile de se faire entendre	/	1 de l'E2C
Vulgariser ses connaissances pour son groupe : ça apporte une plus-value	2	
Sortir des idées en groupe, se mettre d'accord	1	
Connivence, familiarité dans l'équipe	1	
Un peu frustré / déçu du rendu de son groupe	2	
Manque liste des participants par équipe pour les retrouver ensuite	1	
Passer deux journées en immersion	1	
Partie créative : le meilleur moment, excitation	2	
Satisfaction, sentiment d'accomplissement, fierté des rendus / d'avoir participé	3	

Visites : Showroom du CEA et MAG

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Attrait pour les technologies, domaine professionnel	2	
Showroom très intéressant : technologies en cours de développement / de demain	6	+ 2 de l'E2C
Dimension poétique des technologies, faire	2	

rêver		
Visite nocturne du MAG : exceptionnel, vraiment bien aimé	3	

L'après-workshop

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Etre tenu au courant, simplement de temps à autre	5	
Suivi un peu tard, coupure entre les 2, parenthèse fermée maintenant	3	
Ne pas être associé à toute la conception	3	
Conscience difficulté si trop de monde dans la conception	2	
Laisser faire l'équipe CCSTI	3	
Motivé pour être vraiment impliqué par la suite	2	
OK pour consultation ponctuelle et / ou Beta-test	4	
Curiosité : quelles idées a-t-on choisi au final ?	5	
Curiosité : comment les idées ont évolué, qu'est-ce qu'on en a fait ?	4	
Que les idées soient utilisées ou pas au final, peu importe	1	
Conscience des difficultés pour murir les idées, décortiquer, choisir, faisable ? Contraintes techniques, financières, spatiales ...	4	
Espère qu'au moins une partie des idées du workshop (les plus originales) sera utilisée	1	
S'attacher au projet après avoir participé	2	

Risque d'être déçu par l'exposition finale par rapport aux idées sorties pendant le workshop	1	
Retrouver participants au vernissage	1	
Envie de revivre ce genre d'expérience	2	+ 1 de l'E2C

Attentes dans l'exposition en elle-même

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Pas forcément de corrélation étroite avec les idées du workshop	1	
De l'interactif, être acteur dans l'exposition	2	
Du collectif	2	
Contribuer, laisser sa trace	1	
Des dispositifs aboutis, qui fonctionnent bien	1	
Du high-tech	1	
Des technologies utilisées à bon escient, sans couvrir le contenu	1	
Importance des ambiances	1	
De vrais squelettes	2	
Naviguer dans des images 3D de squelettes		
Voir son squelette et le voir bouger en même temps que soi	11	
Réhumaniser le squelette, remettre l'individu au cœur de l'exposition	1	
Apprendre en s'amusant	1	
Envie d'être surpris	1	

Valorisation de la démarche & reconnaissance

Thème abordé	Nombre de mentions	Commentaire éventuel
Valorisation de la démarche, reconnaissance, garder la trace de la démarche	3	
Se senti co-auteur, être reconnu comme tel, statut particulier	4	
Voir son grain de sel, se retrouver dans l'exposition, dans l'objet construit	1	
Récompenser l'engagement (d'une façon ou d'une autre)	1	
Participation humble, petite pierre à l'édifice	1	

ANNEXE V - Analyse des papiers et scénarii du workshop

COMMUN

A la question « Qu'est-ce qu'une exposition pour vous, qu'en attendez-vous ? », voilà les réponses proposées par les participants lors d'un premier temps de réflexion commune à toutes les équipes :

- souvenir marquant
- émotions
- découverte
- sensations
- frissons
- ludique
- échanges
- interaction
- partages /rencontres
- moi/ me comprendre
- savoir / connaissances
- plaisir
- curiosité
- objets
- accueil
- histoire, récit
- vivre, expérimenter, ressentir

J'ai choisi de colorer en vert les réponses relevant d'attentes en termes de contenus, et en bleu les réponses relevant d'attentes en termes d'expérience et de vécu

Idées qui ressortent dans les « brouillons » :

- collaborer
- voyage dans le temps
- inoubliable visite
- étrange découverte
- anonyme – moi : qui suis-je ?
- accompagnant dans l'expo (personnage d'époque, fantôme, squelette, avatar, expert, etc.)

RESUME rendus équipes

Aspects abordés	Sous-thème	Nombre de scénarios abordant cet aspect (sur 4 équipes)
CONTENUS	- comprendre la fouille archéologique	3
	- comprendre le ctxt historique	3
	- trouver l'identité du squelette : informations scientifiques	3
	- comprendre la dimension culturelle autour de la mort	2

	et du squelette	
	- comprendre la taphonomie	1
	- squelette du futur	1
EXPERIENCE DE VISITE	- expérimenter la fouille	3
	- être immergé à une époque, dans le contexte historique (plusieurs degrés d'immersion : voir de l'extérieur ou se voir à l'époque)	3
	- se mettre dans la peau du scientifique	3
	- voir son squelette, bouger avec le prendre en photo, voir celui des autres	4
	- ambiances et univers très marqués	2
	- jouer, dimension ludique	3
	- anticiper sa visite	1
	- dimension de communauté avant / pendant / après l'expo (3 étapes parfois mélangées)	2
	- rompre avec le quotidien, l'extérieur	2
	- être accompagné dans sa visite	2
	- révéler des éléments cachés (dimension mystère)	1
	- fabriquer qqch dans l'expo, revenir avec qqch de l'expo à emporter chez soi	2
	- laisser sa trace (dans l'expo ou sur un espace web dédié)	1
	- collecter qqch pendant la visite (seul ou collectif) pour un assemblage final à la fin de l'expo	1
	- rendre le squelette plus « humain »	2



Scénario

Squelette, qui es-tu ?

Exposition à la Casemate du 30 janvier au 31 décembre 2014
En partenariat avec le Musée Archéologique de Grenoble



Contexte

Le Musée Archéologique de Grenoble-Saint-Laurent a ré-ouvert ses portes en 2011. Site patrimonial majeur en Europe, il présente une continuité d'occupation allant des premiers mausolées de la nécropole du IV^{ème} siècle à une église du XIX^{ème}. La scénographie développée dans le musée privilégie la mise en valeur des vestiges et l'interprétation du site, mais ne développe pas de regards spécifiques sur les techniques scientifiques utilisées par les archéologues et anthropologues.

Le CCSTI de Grenoble est un lieu de médiation des sciences privilégiant dans ses activités le développement d'outils interactifs permettant aux visiteurs de vivre des expériences.

Fort de ces compétences, les deux lieux ont décidé de conjuguer leurs forces pour développer une manifestation croisant la présentation d'éléments patrimoniaux issus des collections du MAG et la mise en scène d'outils interactifs permettant de mieux comprendre les technologies d'investigation scientifique employées en Archéologie et Anthropologie.

Objectifs

- Informer et mobiliser les publics autour de sujets scientifiques
- Faire découvrir les techniques scientifiques en archéologie en anthropologie
- Eveiller la curiosité des jeunes pour les sciences
- Développer des outils de médiations innovants pour les publics
- Mettre en valeurs les acteurs locaux, régionaux et nationaux dans ce domaine
- Créer une exposition de 300 m² itinérante

Une exposition sous forme d'enquête interactive sur 300 m²

A partir de 3 sépultures issues des collections du MAG, le visiteur aura pour mission de mener une enquête au sein de l'exposition. Pour ce faire des outils et objets seront à sa disposition. Ils alimenteront une réflexion personnelle ou collective. Cette enquête mettra en jeu la découverte des méthodes d'investigations scientifiques en Archéologie et Anthropologie.

- Développement de dispositifs muséographiques innovants simulant la reconstitution des méthodes scientifiques employées par les archéologues et anthropologues. Datation au C14, Archéothanatologie, Anthropologie médico-légale, Paléopathologie, Paléo-alimentation, Analyse morphologique, Analyse génétique...
- Présentation d'objets issus des collections du MAG permettant de rendre réelle l'enquête
- Mise en scène de films courts, textes et image mettant en perspective le sujet.

Remarque : L'enquête sera générale et pas uniquement liée au site de Saint-Laurent pour pouvoir envisager des présentations en dehors de Grenoble. Des parties pourront être plus spécifiques et seront réadaptés aux exigences locales des futurs présentateurs de l'exposition.

Partenaires

Musée archéologique Grenoble / Saint Laurent (MAG)

- Jean-Pascal Jospin / Directeur
jp.jospin@cg38.fr
- Claire Aranega / Chargée des publics, de la communication et des collections
c.aranega@cg38.fr
- Renée Colardelle / Conservatrice en chef honoraire du Patrimoine - Archéologue
renee.colardelle@wanadoo.fr

ESRF Grenoble

- Dominique Cornuejols / Chargée de communication
dominique.cornuejols@esrf.fr

CNRS Grenoble

Jean-Louis Hodeau
jean-louis.hodeau@grenoble.cnrs.fr

CNRS Marseille / Laboratoire Méditerranéen de Préhistoire Europe Afrique Lampea

- Estelle Herrscher / Paléoanthropologue
herrscher@mmsch.univ-aix.fr

PACEA Bordeaux / De la préhistoire à l'actuel, cultures, environnement, anthropologie

- Stéphan Naji / stephan_naji@hotmail.com
- Olivier Dutour /

Scénario | Introduction - Observations et enregistrements de données de terrain

A St Laurent, 1503 sépultures ont été fouillées. L'objectif de cette reconstitution est de donner à voir aux visiteurs un aperçu de la fouille archéologique d'une nécropole, et de focaliser sur 3 sépultures spécifiques permettant de mener une enquête sur des squelettes.



Scénographie : Reconstitution d'une zone de fouilles

Dans une ambiance de chantier de fouille, la scénographie est construite sur un plan du site de Saint-Laurent, différents squelettes sont déposés sur ce plan à des hauteurs différentes montrant les différentes couches stratigraphiques. Des squelettes virtuels sont présentés avec les réels pour montrer la diversité des sépultures.

Sur le terrain, l'archéologue remonte le temps, il suit les niveaux tels qu'ils se présentent. Il ne fouille pas forcément à l'horizontal. Tout « évènement » doit être identifié, repéré précisément par rapport à ce qui l'entoure et dans l'espace dans les trois dimensions, en plan XY et en profondeur Z, cote NGF. Cette dernière mesure est effectuée avec un théodolite.

L'objectif est de repérer sur l'ensemble du site les « évènements » contemporains (qui constituent une phase : ex. phase d'inhumation ou de construction d'un édifice), ceux qui sont postérieurs ou antérieurs afin d'établir la chronologie précise des éléments observés les uns par rapport aux autres. Cela concerne : les sols de



circulation, les fosses creusées pour inhumer, les niveaux de destruction, les tranchées de fondation de mur etc. mais aussi les maçonneries.



Pour intellectualiser la compréhension du site, la justifier et la transmettre, il est nécessaire d'enregistrer toutes les données observées sur le terrain. On photographie ainsi systématiquement chaque objet découvert, puis on l'enregistre en lui attribuant un numéro d'inventaire et une fiche descriptive détaillant un maximum d'informations : sa position stratigraphique 3D, ses dimensions, le matériau, la relation avec un « évènement » (par exemple dépôt volontaire dans une tombe), d'éventuels dessins, plans, ...

Des relevés sont donc effectués de façon systématique, en plan et en coupe au 1/20e voire au 1/10e. Ils sont repérés en altitude (côte NGF). Des photographies sont également réalisées systématiquement (tombes, squelettes, objets). Chaque sépulture mise au jour est enregistrée et une fiche normalisée est renseignée. Chaque objet reçoit également un numéro d'inventaire et le contexte de la découverte est enregistré (position stratigraphique 3D, dimensions, matériau, relation avec un « évènement: dépôt volontaire ou non dans une tombe).

On renseigne également sur la fiche de chaque sépulture le mode de dépôt des défunts. On détermine la présence d'un cercueil, d'un linceul, ou s'il s'agit d'une inhumation en pleine terre. On étudie également la position du squelette : il se trouve souvent en position anatomique, mais parfois, les os ont été rassemblés pour déposer un second corps au même endroit.



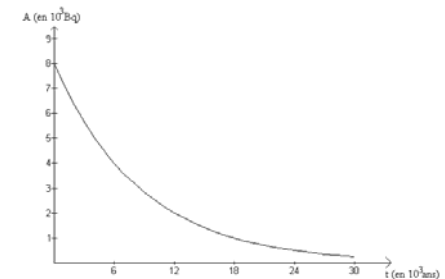
Scénario | Laboratoire archéologique - Datation de la sépulture



A cette étape, il s'agit de dater les différentes phases, de les caler dans le temps : on veut établir la chronologie absolue, c'est-à-dire dater la chronologie relative observée sur le terrain. Il s'agit donc de recenser des différentes sources possibles d'information, la manière de s'en servir, et repérer les pièges à éviter.

Pour situer un élément dans le temps, on peut étudier l'architecture et le mobilier qui entourent et constituent la sépulture : matériau, technique utilisée, style, motifs décoratifs, monnaie... L'archéologue s'entoure ainsi de spécialistes à qui sont confiées les études qui nécessitent des compétences bien spécifiques.

Il est possible de mettre en place des datations isotopiques, comme l'étude de la présence de carbone 14 (C^{14}) dans le collagène des os. Elles reposent sur un phénomène naturel : la radioactivité. Il est possible de « doser » les éléments radioactifs, pour mesurer leur temps de désintégration et en déduire l'âge des objets étudiés.



Les archives peuvent également constituer une source d'information complémentaire sur telle ou telle période : registre des décès, archives historiques...



Scénario | Laboratoire anthropologique - Détermination du profil biologique



Le sexe est déterminable uniquement chez les sujets adultes. Les méthodes de détermination du sexe sont basées le plus souvent sur l'os coxal/le bassin, le crâne, la mandibule et le fémur.

Il est également possible de déterminer le sexe d'un individu grâce à des séquences spécifiques du chromosome Y (gène SRY caractéristique du sexe masculin) ou des gènes dont la taille varie en fonction du sexe (comme le gène de l'amélogénine).

Les méthodes d'estimation de l'âge sont variées et dépendent du type d'individu. Pour les enfants, l'analyse se portera de préférence sur les dents (l'état de minéralisation et calcification des restes dentaires), le stade de maturation osseuse (méthode Coqueugniot et collaborateurs 2010) ou encore la mesure des os longs pour les sujets périnataux.

Pour les adultes, l'anthropologue étudie les surfaces articulaires (symphyse pubienne et évolutions morphologiques des surfaces articulaires entre le sacrum et le coxal, notamment) ou se base sur la méthode « TCA » (Teeth Cementum Annulation) utilisant les couches du ciment dentaire qui se déposent tels les cernes d'un arbre au niveau des racines des dents.



Pour déterminer la taille du défunt, l'anthropologue utilise la forte corrélation entre la longueur des os des membres et la taille. Il prend des mesures de ces os et les inclut dans des formules mathématiques (équations de régression) qui tiennent compte du sexe. Ces formules fournissent un intervalle de tailles dans lequel se trouve l'individu.

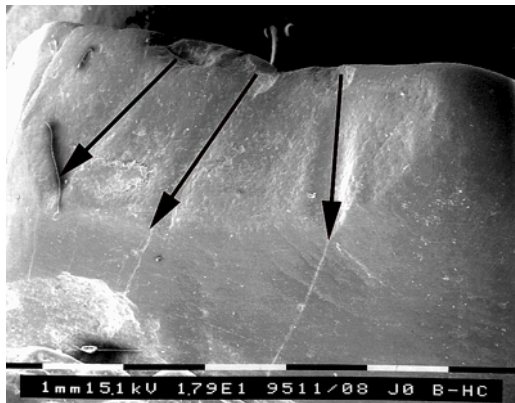
A l'aide d'outils numériques, logiciel de statistique, il est possible d'obtenir une probabilité de résultat plus ou moins précise en fonction du matériel recueilli.

Scénario | Laboratoire anthropologique 3 - Paléoalimentation

Il est possible de reconstituer les tendances alimentaires d'un individu à partir de l'étude des dents du squelette.

L'étude de marqueurs macroscopiques comme l'usure dentaire peut permettre de mettre en relation une forte usure et par exemple la consommation importante de pain, confectionné à partir d'une farine peu tamisée dans laquelle des fragments de la pierre meulière sont nombreux.

Cette usure des dents peut également être mise en parallèle avec un faible taux de caries, bien que les méthodes modernes d'hygiène fussent encore inconnues. De plus, la nourriture grossière nécessite une mastication plus vigoureuse, et stimule la production d'un plus grand flux de salive dont le pouvoir tampon diminue la fréquence des caries.



L'analyse des éléments traces (Strontium, Zinc...) permet de donner une indication sur le type d'alimentation de l'individu.

Enfin, des études portant sur l'analyse du contenu chimique des dents ont pour finalité de retracer l'adéquation entre les ressources alimentaires locales et leur consommation, la nature des régimes alimentaires (herbivores/carnivores/piscivores) et leur variabilité. Ces techniques sont notamment basées sur l'analyse de l'abondance des isotopes stables du carbone et de l'azote (respectivement ^{13}C et ^{15}N) contenus dans le collagène (protéine) des os et de la dentine, et qui reflètent l'alimentation d'un individu.

Il est également possible de s'intéresser ainsi à l'allaitement des jeunes, et en particulier de déterminer la durée de l'allaitement et l'âge de sevrage d'un enfant.

Scénario | Laboratoire anthropologique 3 - Anthropologie médico-légale

L'anthropologie médico - légale / la paléopathologie permettent de poser un diagnostic rétrospectif et d'émettre ainsi des hypothèses sur la mort des sujets inhumés sur le site archéologique.

Des problèmes génétiques ou nutritionnels, ainsi que toutes sortes de maladies, d'infections et de fractures guéries peuvent marquer l'os d'une manière unique.



L'étude des pathologies au niveau des squelettes peut permettre de mettre en évidence des malformations, rhumatismes, arthrose ou des maladies infectieuses comme la syphilis ou la tuberculose.

Les problèmes nutritionnels peuvent également laisser des traces plus ou moins visibles sur les os, de même que les maladies néoplasiques comme les cancers peuvent affecter le squelette de différentes manières.



L'étude des impacts sur le squelette permet de déterminer éventuellement s'il y a eu mort violente.

Les dents constituent enfin un endroit idéal pour extraire l'ADN, notamment dans la cavité pulpaire (la partie creuse à l'intérieur de la dent). Les facteurs génétiques peuvent jouer un rôle important dans la présence de caractéristiques particulières aux individus, et permettent de détecter la présence de maladies génétiques.

L'ESRF permet d'aller plus loin

A partir d'objets issus des collections, possibilité d'utiliser les outils de l'ESRF pour révéler l'origine. Une boîte métallique emplie en apparence de sorte de disques pourrait être étudiée pour déterminer plus exactement son contenu. Un artefact biologique pourrait également être étudié.

Scénario | Restitution de l'enquête

Après avoir réalisé son enquête, le visiteur sera invité à donner un avis sur la nature du squelette dont il a fait l'étude. Le visiteur pourra alors confronter ses hypothèses avec celles des autres visiteurs, ainsi qu'à celles que les scientifiques ont développées sur le site de Saint Laurent.

Contact

Centre de culture scientifique technique et industriel de Grenoble (CCSTI)

2 place Saint-Laurent 38000 Grenoble

www.ccsti-grenoble.org

Ludovic Maggioni / Responsable des expositions

04 76 44 88 71 / 06 83 18 54 54 ludovic.maggioni@ccsti-grenoble.org

Catherine Demarcq / Responsable service animation

04 76 44 88 70 catherine.demarcq@ccsti-grenoble.org

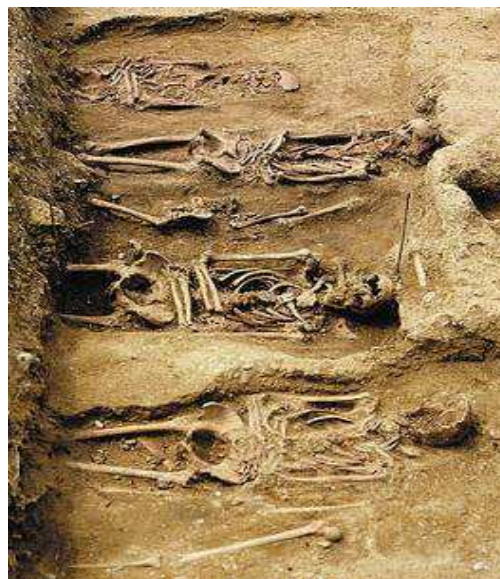
Laurent Chicoineau / Directeur

04 76 44 88 78 laurent.chicoineau@ccsti-grenoble.org

Scénario

Squelette, qui es-tu ?

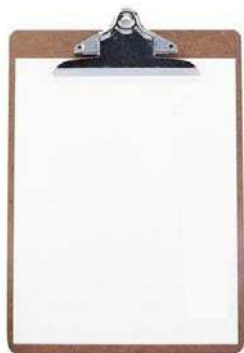
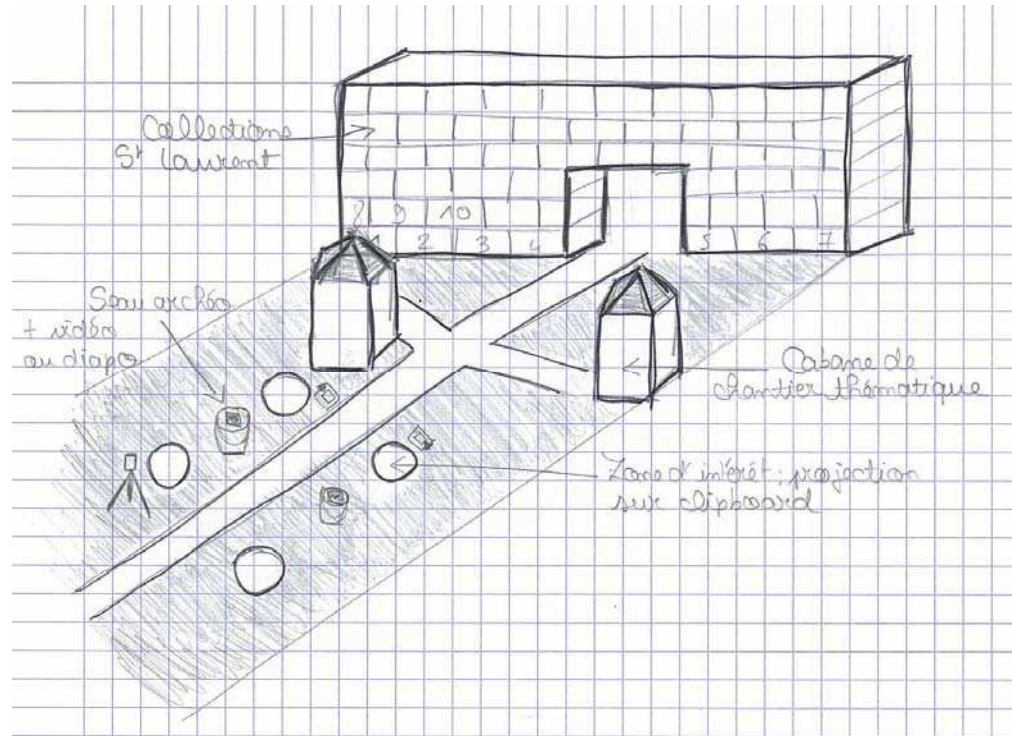
Exposition à la Casemate du 20 mars au 13 octobre 2014
En partenariat avec le Musée Archéologique Grenoble Saint-Laurent



Scénario | Introduction – Espace de fouille archéologique

Le visiteur entame sa visite en arrivant sur un décor de chantier de fouilles, où l'on ne voit presque rien, seulement quelques objets qui affleurent; ça et là, des tâches de lumières plus claires au sol, avec des tablettes de relevés de chantier. Le visiteur est invité à saisir ces tablettes, sur lesquelles l'image projetée se modifie en fonction de la hauteur à laquelle elle est tenue. Cette première approche permet au visiteur de comprendre que sous ses pieds se cachent des objets, des tombes avec des squelettes, à différents niveaux sous la terre. Il peut passer d'un point d'intérêt à un autre, et explorer les dessous de la terre grâce aux différentes tablettes.

Ce dispositif est une hybridation entre le réel (disposition de terre avec quelques affleurements de tombes ou autre artefacts) et le virtuel (reconstitution d'un modèle virtuel des unités stratigraphiques) avec un dispositif de navigation dans le modèle virtuel.





Les éléments de la fouille sont présentés dans 2 cabanes (reconstruction de la tente de chantier) thématiques : archives et stratigraphie, et sépultures (types de tombes et objets funéraires).



En se plongeant dans les archives, le visiteur comprend qu'un travail en amont de la fouille est effectué pour essayer de savoir où l'on se trouve, sur quel type de site on peut être, et sur quoi on pourrait tomber en fouiller.

Au cours de la phase de fouille, le principe de la stratigraphie est quand à lui essentiel pour comprendre les enchainements de phases, d'époques, et déterminer quels éléments sont plus anciens que d'autres. Le visiteur est amené à comprendre que les apparences peuvent parfois être trompeuses.

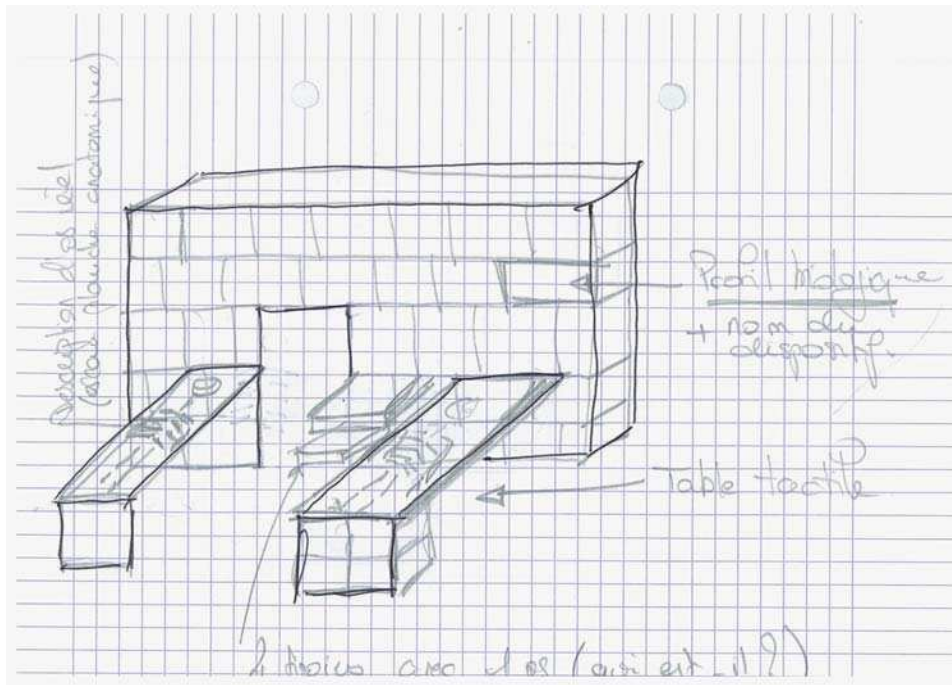


Pour mieux comprendre ce que peuvent nous apprendre les sépultures, le visiteur est amené à étudier les différents types de tombes (terre pleine, en bois, en pierre, avec des tuiles...), ainsi que les objets retrouvés dans les sépultures (une boîte en métal contenant des médailles ainsi que des graffitis analysés à l'ESRF, un morceau de verre diatrète, des éléments de repas funéraires...)



Après la découverte de ces éléments, le visiteur se trouve face à un « mur » de 1504 boîtes symbolisant la collection de st Laurent.

Scénario | Profil biologique



Le visiteur, en passant par cette « porte » de boîtes, est plongé dans les réserves anthropologiques. De grandes étagères remplies de boîtes l'entourent, des ossements et outils apparaissant par transparence dans les tiroirs semi-opaques rétro-éclairés. Le visiteur peut ainsi ouvrir à sa guise les tiroirs, fouiller, et découvrir tour à tour des ossements et des outils de mesures anthropologiques.

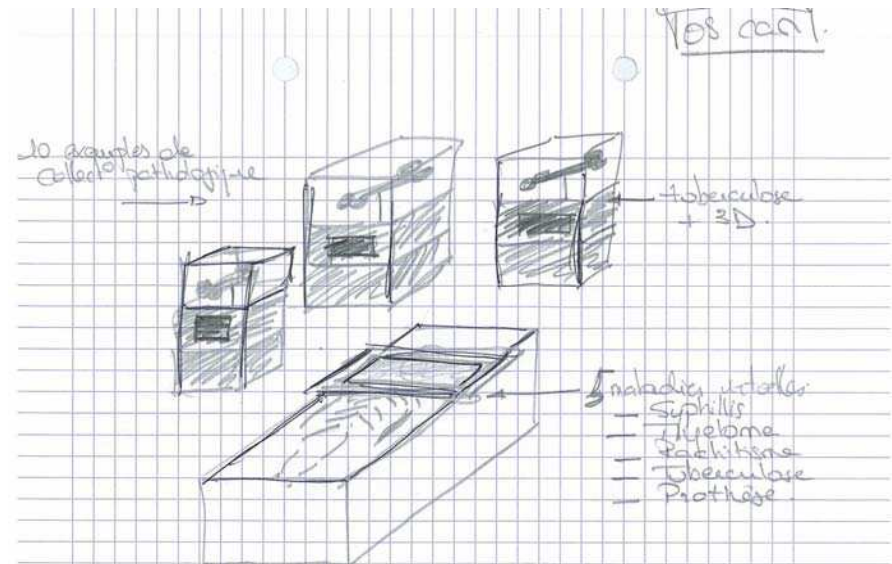


Sortant d'un tiroir de la réserve, une table où apparaît un véritable squelette d'étude. Le visiteur peut se familiariser avec les os qu'il a trouvés dans les tiroirs, et s'amuser à repérer où ils se placent sur le squelette.

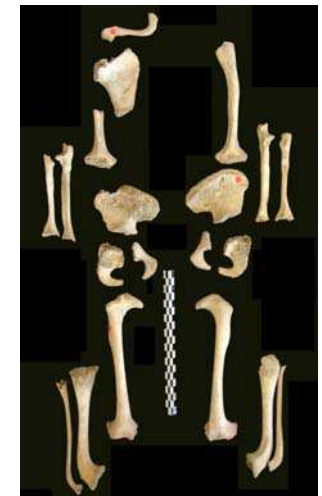
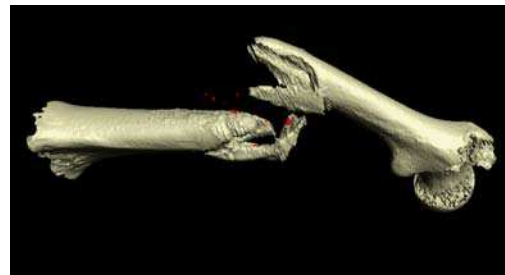
En symétrie de l'autre côté de la porte, une grande table tactile évoque une paillasse de travail d'anthropologue : le visiteur va pouvoir y déterminer les caractéristiques essentielles, le profil biologique d'un squelette. Sur l'écran d'accueil, il peut choisir un « puzzle squelettique » parmi plusieurs au choix. Lorsque, guidé, il a reconstitué celui-ci sur la table (aide avec ombres, ou sur le principe w« tu chaufes »), il va pouvoir l'analyser et compléter peu à peu son profil biologique.

Scénario | Paléo-pathologie

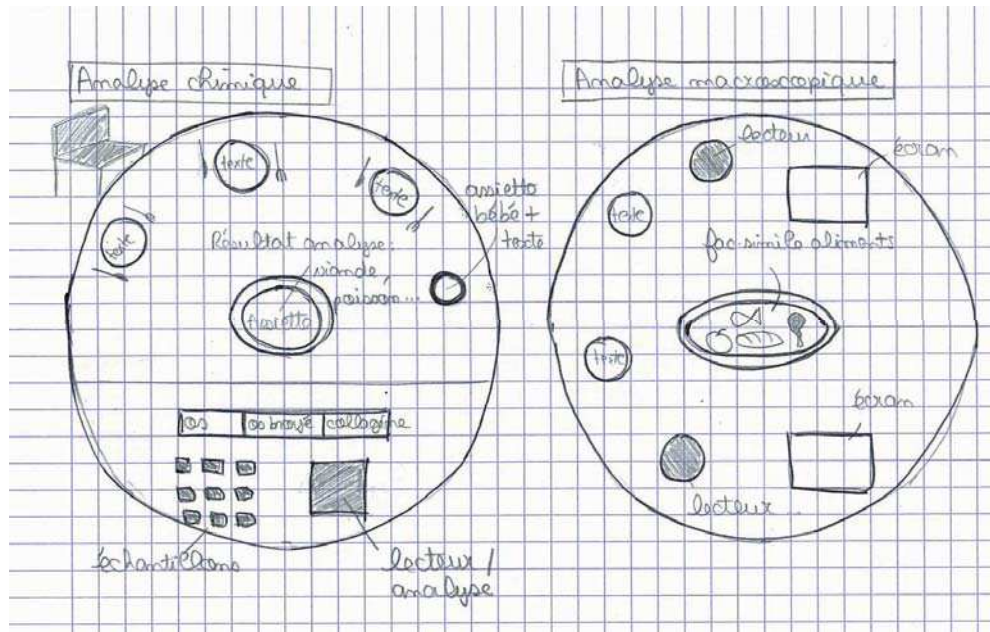
Le visiteur est ensuite amené à étudier de plus près des squelettes ou des parties de squelettes. Au centre de cet espace, un squelette sain entier est couché dans une boîte transparente. Au dessus de cette boîte, un écran tactile couissant sur des rails permet d'explorer le squelette et de lui « appliquer » virtuellement des pathologies comme le rachitisme, la syphilis, la tuberculose ou un myélome. Après avoir choisi une pathologie, le visiteur peut ainsi « scanner » le squelette et visualiser les effets de cette pathologie sur l'os, et obtenir des images et des explications complémentaires



Autour de ce squelette « modèle », des ossements montrant de réelles séquelles d'accidents et de pathologies sont exposés sur des piliers de boîtes en cartons. Ces ossements, issus pour certains des collections du MAG, racontent au visiteur ce qu'ils peuvent nous dire de l'histoire de l'individu, de la population et des conditions de vie passées.



Scénario | Paléo-alimentation



Le visiteur entre dans un espace évoquant un restaurant. Dans cet espace, deux tables.

Sur une table sont présentés dans des assiettes les principes de l'analyse isotopique et des niveaux trophiques. Une assiette d'enfant évoque le sujet de l'allaitement et du servage des enfants. Le visiteur peut tester différents échantillons de collagène obtenus à partir d'os, en les plaçant dans un lecteur. Le résultat de l'analyse s'affiche dans l'assiette centrale, sous forme de nourriture, pour indiquer le type de régime alimentaire correspondant à l'échantillon analysé.

Sur l'autre table, un plat central présente différents fac-simile d'aliments. Le visiteur est invité à tester ces aliments en les plaçant sur un lecteur. Dans le plat central apparaît pour chaque aliment l'état d'usure de la dent correspondant.



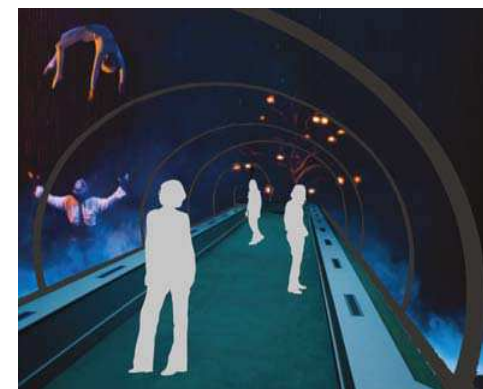
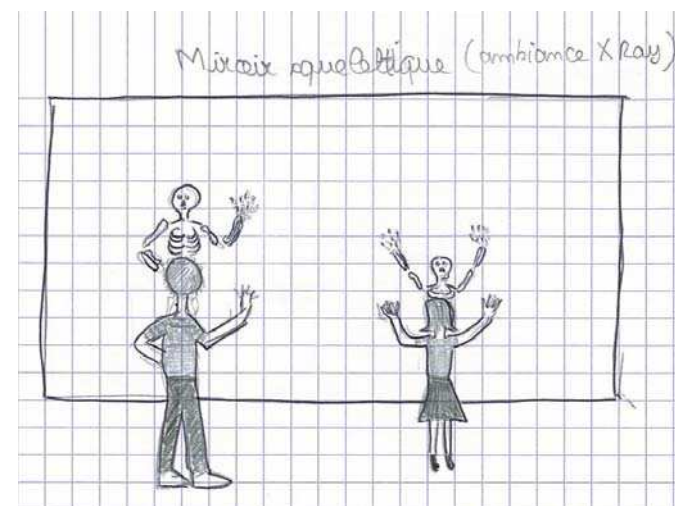
Scénario | Immersion du visiteur par le corps

Nous avons tous un squelette, que l'on ne voit jamais. Entrer dans cet espace, c'est être invité à cette prise de conscience avec son corps. Derrière ces squelettes que nous avons vu précédemment, ce sont des personnes de chair comme nous qui ont vécu.

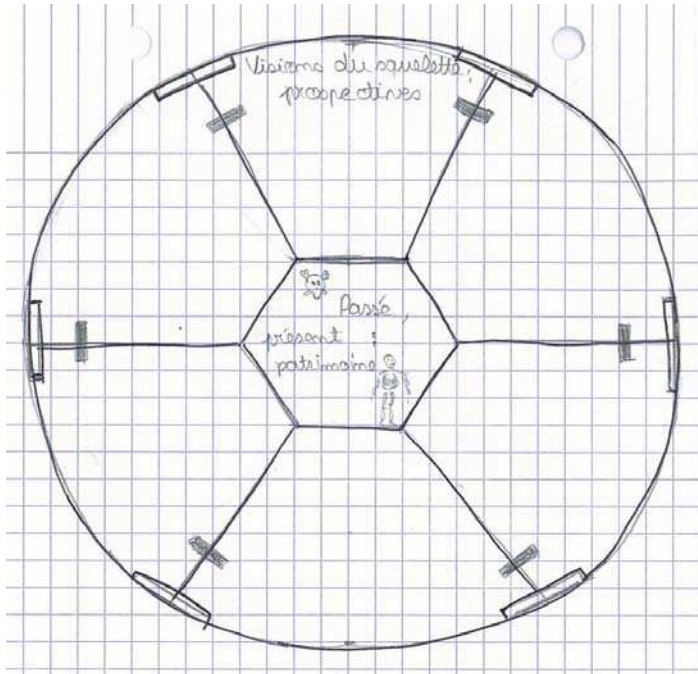
Scénographie : Miroir squelettique

Dans une ambiance assez sombre, le visiteur pénètre ainsi dans un espace où des os radiographiés sont dispersés et semblent flotter sur les murs. A partir du moment où il entre dans cet espace, sa silhouette est détectée, et des os viennent se rassembler pour prendre la forme d'un squelette entièrement radiographié, à la taille du visiteur. Celui-ci peut ainsi visualiser en quelques sortes son propre squelette, se mouvoir en-même temps que lui et l'observer sous toutes les coutures en même temps qu'il bouge.

Le dispositif « humanise » le squelette et constitue une véritable transition vers l'espace suivant.



Scénario | Squelette & culture



La mort et sa figure emblématique, le squelette, ont toujours occupé une place importante dans nos sociétés: qu'il s'agisse de motifs, de danses macabres, de déformations volontaires du crâne dans un but esthétique, de vanités... le squelette est toujours intimement lié au vivant.

Dans l'esprit d'une enquête sociologique sur les imaginaires collectifs, une installation évoque ici la diversité et la puissance de l'image sociale du squelette, au sein d'un espace évoquant un praxinoscope. Au centre, un cœur hexagonal de miroirs sans tain qui s'éclairent progressivement à l'approche du visiteur et révèlent une collection d'objets ethnographiques et culturels. Sur le cercle extérieur, six créations montrent des visions prospectives de cette figure du squelette. Les miroirs du centre, qui dévoilent le passé et le présent, font ainsi également écho au futur.

Ces prospectives sur le squelette permettent d'interroger le visiteur sur la relation contemporaine au squelette, d'un point de vue anatomique, mais aussi de mettre en perspective les rites funéraires.

