

ÉCOLE DU LOUVRE

Olivia GUIRAGOSSIAN

**Exposer les sujets de société**  
L'immatériel comme extension du champ de l'exposition

ANNEXES

Mémoire de recherche  
(2<sup>nde</sup> année de 2<sup>ème</sup> cycle)  
en muséologie  
présenté sous la direction  
de M<sup>me</sup> Marie-Clarté O'Neill

Septembre 2014

# Table des matières

<b>ANNEXE I</b> .....	<b>3</b>
ANALYSES D'EXPOSITIONS.....	3
METHODOLOGIE .....	3
TABLEAU TYPE.....	5
FICHES D'EXPOSITIONS .....	6
MUSEE DES CIVILISATIONS .....	6
HAJJ, LE PELERINAGE A LA MECQUE.....	9
MUSEE DE L'HOMME .....	16
REPERES.....	27
REPERES (RENOVE) .....	32
SECRETS D'IVOIRE – L'ART DES LEGA D'AFRIQUE CENTRALE .....	39
KANAK, L'ART EST UNE PAROLE.....	42
BRUITS .....	49
GREAT BLACK MUSIC.....	53
EXPLORA « LES SONS ».....	61
LA VOIX : L'EXPO QUI VOUS PARLE.....	67
ECONOMIE, KRACH, BOOM, MUE.....	75
<b>ANNEXE II : RENCONTRES</b> .....	<b>85</b>
ENTRETIEN AVEC MAUD GOUY, CHARGÉE DE PROJET A LA DIRECTION DES EXPOSITIONS DE LA CITE DES SCIENCES, COMMISSAIRE D'EXPOSITION DE VOIX : L'EXPO QUI VOUS PARLE.....	85
ENTRETIEN AVEC ELODIE BOUFFARD, CHARGÉE DES COLLECTIONS ET DES EXPOSITIONS A L'INSTITUT DU MONDE ARABE, CHEF DE PROJET DE L'EXPOSITION <i>HAJJ, LE PELERINAGE A LA MECQUE</i> .....	89
ENTRETIEN AVEC AGNES PARENT, RESPONSABLE PROJET DE L'EXPOSITION PERMANENTE DU MUSEE DE L'HOMME ...	95
ENTRETIEN AVEC SOPHIE BOUGE, CHEF DE PROJET D'EXPOSITION A LA CITE DES SCIENCES, COMMISSAIRE DE L'EXPOSITION <i>ECONOMIE, KRACH, BOOM MUE</i> .....	99

# ANNEXE I

## *Analyses d'expositions*

### *Méthodologie*

Une exposition consiste à mettre en espace un sujet, une thématique, une réflexion. Elle est intrinsèquement physique et /ou sensible car elle s'appuie sur la perception des visiteurs. Par le biais d'analyses d'expositions, nous cherchons ici à trouver un langage normalisé - voire formalisé - pour les décrire, afin d'élaborer des comparaisons pertinentes, qui dépassent l'identité institutionnelle forte des lieux qui les abritent. Ici donc seront présentées les expositions étudiées et qui ont permis de construire et développer notre propos.

Afin de les rendre compréhensibles et simple d'accès, nous avons décidé d'y intégrer les points suivants :

- une présentation succincte du lieu d'exposition et du propos général
- les problématiques liées à l'immatériel, et soulevées par la nature même des sujets traités
- le synopsis choisis et le parcours expographique
- un relevé des dispositifs de présentation liés à la présentation de l'immatériel

Nous essaierons également de regrouper ces dispositifs, et de mettre en avant certains paramètres : la typologie, l'usage qui en est fait et le but recherché. Cet instrument est issu des réflexions exposées dans la partie II de notre étude (approche méthodologique).

Ce n'est qu'après avoir fait cet effort de recensement des données que nous pourrons nous lancer dans une interprétation des résultats, incluant l'intégration du public dans le processus. Nous tenterons également de mettre ces éléments en rapport avec les mécanismes d'appropriation des expositions.

Plusieurs critères pourraient également être évalués :

- l'adéquation au thème et au cours

- la description du dispositif : regroupement selon typologie, ce qui permettra de mettre en évidence les mécanismes de fonctionnement
- la fonction sémiotique des éléments muséographiques

Nous aimerions pouvoir étudier finement la relation (ou du moins l'interaction) entre l'expôt et les éléments muséographiques à proprement parler. Evidemment, ce type de relation diffère selon la politique de l'institution qui définit son programme muséographique (habitude et pratique des expositions) mais aussi de la nature de l'expôt. Ce débat sur l'importance de l'expôt prend tout son sens avec les discussions sur l'immatériel, puisqu'il s'agit d'une des premières barrières au niveau de la perception du visiteur.

### **Hypothèses :**

- L'objet de l'immatériel peut s'incarner dans des catégories de dispositifs de présentation.
- Cette problématique pousse les concepteurs d'expositions à créer de nouveaux codes muséographiques.
- La muséographie et la scénographie jouent une part majeure dans l'exploitation et la mise en valeur des aspects immatériels.
- Chaque catégorie de dispositif de présentation fait appel à un type d'action donné, de la part du visiteur.

*TABLEAU TYPE*

Moyens utilisés pour exploiter l'« immatériel » : dispositifs		
But recherché :		
- sens donné et inscription dans le propos de l'exposition		
- interprétation : mécanismes mobilisés par les publics		

# FICHES D'EXPOSITIONS

## EXPOSITIONS

### *Musée des Civilisations*

Institut du Monde Arabe  
Exposition permanente

#### **Présentation du lieu**

L'Institut du Monde Arabe est une institution culturelle parisienne, conçue comme un instrument diplomatique, sous la présidence de Valéry Giscard d'Estaing dans une volonté de valorisation de l'image des pays arabes après le choc pétrolier de 1973. Elle fut incluse dans la politique de Grands Travaux de François Mitterrand

Le 21 février 2012, l'Institut du Monde Arabe ouvrait ses portes pour présenter une nouvelle scénographie, entièrement repensée. Le projet, pris en charge par Marie Foissy, avait pour objectif de présenter le monde arabe, non plus sous l'angle des arts de l'Islam puisqu'à son ouverture dans les années 1980, les collections du musée émanaient d'un dépôt du musée du Louvre. Le résultat était une vision morcelée, chronologique et géographique, qui n'était plus adaptée à la représentation de la richesse culturelle des pays arabes. Au contraire, cette nouvelle approche s'attache à la présentation de la civilisation arabe, dans toute sa diversité culturelle, avec un parcours composé de 550 pièces. La volonté est de donner une « *vision globale, sensible, intégrée du monde arabe* »<sup>1</sup>. Pour ce faire, les chronologies sont abolies, permettant des confrontations d'objets, avec des effets de résonances et des superpositions dans l'espace « *illustrant l'intemporalité de la quête spirituelle et la répétition sans fin des mêmes gestes, messages, interrogations, figures à travers les âges* »<sup>2</sup>. A travers ce nouveau parcours s'exprime une volonté de raconter une histoire, à la manière d'un fil conducteur, qui tisserait le lien entre les différents objets.

#### **Problématiques liées à l'immatériel**

---

1 FOISSY, Marie. « Un nouveau musée pour l'Institut du Monde Arabe ». (Site officiel de l'IMA)  
Sur : <http://www.imarabe.org/page-sous-section/un-nouveau-musee-pour-1039institut-du-monde-arabe>  
[Dernière consultation le 2 juillet 2014]

2 EVIN, Florence. « Pour ses 25 ans, l'Institut du monde arabe fait sa révolution ». Le Monde, 22 février 2012 [en ligne]  
Disponible sur : [http://www.lemonde.fr/culture/article/2012/02/22/pour-ses-25-ans-l-institut-du-monde-arabe-fait-sa-revolution\\_1646816\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2012/02/22/pour-ses-25-ans-l-institut-du-monde-arabe-fait-sa-revolution_1646816_3246.html) [Dernière consultation le 24 août 2014]

- Abandonnant une approche centrée sur les Beaux-arts, le Musée des civilisations de l'IMA s'attache à mener une réflexion sur le monde arabe. Les thèmes abordés sont certainement plus délicat à mettre en scène, s'agissant des dimensions linguistiques, sociales, religieuses et anthropologique. Comment l'institution va-t-elle présenter ces sujets, qui n'ont pas un aspect purement objectal mais qui racontent l'histoire d'une civilisation complexe ?

- L'IMA témoigne d'une volonté affirmée de présenter le parcours comme une histoire, dans une approche contée, et poétique : comment le parcours expographique va-t-il refléter muséographiquement et scénographiquement cette préoccupation ?

### **Description du parcours**

Le parcours, qui s'étend sur quatre étages, s'organise autour de cinq thèmes : les Arabies, berceau d'un patrimoine commun ; le sacré et les figures du divin ; les villes ; l'expression de la beauté ; « un temps pour vivre »

L'entrée du visiteur dans l'exposition est progressive. Arpentant d'abord une allée de miroirs, puis les couloirs immergés d'une lumière blanche où sont projetées des scènes grouillantes de ruelles, le visiteur est plongé dans une civilisation nomade et sédentaire. Des stèles et des statuettes d'hommes et de chameaux, témoignages historiques, renforcent cette vision.

La section « Les Arabies, berceau d'un patrimoine commun » présente le vaste royaume de Nabatène dont l'ampleur est mis en avant par les inscriptions des stèles (diversité des langues et des alphabets). Des objets historiques permettant de mettre en lumière du vaste réseau commercial qui existait alors.

Une coupole sonore, d'où émanent des vers poétiques, symbolise la transition avec la partie suivante.

Se voulant être une représentation des trois religions pratiquées dans la région, la section « Le sacré et les figures du divin » permet la confrontation des objets par l'utilisation de grandes vitrines transparentes. Offrant une mise en perspective au visiteur, ces grandes vitrines provoquent de fait un dialogue entre les objets, qu'il s'agisse des icônes, des croix en fer, des chandeliers à huit branche, ou même des grands livres saints. A la fin de la section, le visiteur peut regarder trois vidéos expliquant l'évolution de la langue arabe, son alphabet et sa prononciation.

La visite se poursuit sur le thème de « L'expression de la beauté », constituée ici aussi d'une grande variété d'objets : des vêtements de cérémonies, des parures de bijoux et d'habits pour femmes, des coiffes jusqu'aux tapis et à la vaisselle de qualité. La section suivante traite de la thématique de la ville et des sciences.

La dernière section est consacrée aux objets du quotidien. Installées dans des vitrines -colonnes qui leurs sont attribués, chaque instrument est associé avec des vidéos d'où émergent un fond sonore afin de mettre en perspective ces objets anciens, toujours en usage.

### Dispositifs de présentation de l'immatériel :

- La **muséographie** utilise de grandes vitrines, notamment dans la section sur « Le sacré et les figures du divin », permettent un dialogue entre les objets et joue sur les confrontations

- La **scénographie** compose des reflets de lumière blanche, les miroirs et les projections pour créer des atmosphères spirituelles ou animées. La lumière blanche rappelle la lumière des pays arabes et est très utilisée par l'IMA pour créer des ambiances spirituelles. La coupole sonore plonge le visiteur dans une atmosphère onirique. Les voix récitant des vers poétiques émanent du plafond, et créent une ambiance qui imprègne la pièce. Ce dispositif scénographique renforce le parcours.

- Les **supports audio-visuels**, notamment sur l'évolution de la langue arabe, présents au long du parcours ont une portée éducative.

- **L'accrochage sous vitrines, associant des objets ethnographique et des vidéos**, condense - dans une certaine mesure - la démarche ethnographique, mettant en perspective l'objet historique et son utilisation contemporaine.

	<b>Scénographie/ Muséographie</b> <i>Eclairage, conception et disposition des vitrines</i>	<b>Vidéos</b> <i>Présentation de la langue arabe, de son alphabet, et de son évolution</i>	<b>Vitrines d'objets associées aux vidéos</b> <i>Vitrine des instruments de musique</i>
Dans le propos de l'exposition	Création d'un dialogue entre les objets ; renforcement de l'aspect onirique du parcours	Donnent des informations pédagogiques qui s'accordent avec la connaissance de la civilisation arabe	Permettent de présenter des objets et de les mettre en perspective avec leur usage
Mécanisme mobilisé chez le visiteur	Immersion	Apprentissage	Association



## EXPOSITION

### *Hajj, le Pèlerinage à la Mecque*

Institut du Monde Arabe  
22 avril – 10 août 2014

#### **Description du propos**

Le Hajj est l'un des cinq piliers de la relation musulmane. Ce pèlerinage, ne constitue qu'une obligation pour le croyant possédant les capacités physiques ou morales de l'accomplir, au moins une fois dans son existence. Cette exposition, réalisée par l'Institut du Monde Arabe, en collaboration avec la Bibliothèque Nationale du Roi Abdulaziz à Riyad (Arabie Saoudite) est la première présentée sur le Hajj en France. Elle s'attache à présenter cette pratique culturelle et humaine, exercée par des millions de Musulmans chaque année. Inscrite dans le cadre d'une institution qui a vocation à être un pont entre les cultures, cette exposition cherche à présenter différents regards : un regard historique et contemporain, tout en intégrant un point de vue occidental. Le parcours cherche ainsi de suivre les pas des pèlerins au cours de leur voyage mais aussi dans leur pratique des rites. L'IMA étant une institution se définissant comme un pont entre les cultures, *Hajj, le pèlerinage à la Mecque* cherche à toucher aussi bien un public de non-initiés pour lui faire entrevoir toutes les dimensions du Hajj, mais aussi un public averti, composés de fidèles, qui ont certainement vécu cette pratique.

#### **Problématiques en lien avec l'immatériel :**

- Le Hajj est une pratique à la fois historique et contemporaine, une expérience collective et intime. Comment exposer une pratique humaine et culturelle, avec toutes les dimensions qui lui sont associées, en lien avec un voyage initiatique ?
- Comment intégrer la dimension du « lieu », la Kaaba, lieu de prière et de recueillement, qui se trouve à la Mecque, et qui est le point central de ces rites religieux ? Comment présenter ce qui est absent ?

#### **Description du parcours**

Le parcours se déploie comme une traversée dans ce voyage initiatique, où les visiteurs suivent les pas des pèlerins. L'exposition se déploie sur deux étages. D'entrée, le visiteur est plongé dans une atmosphère pieuse : le sas d'entrée se compose de trois écrans disposés en quinconce où sont projetées des

photographies de ce pèlerinage, et l'ensemble est accompagné de voix, sûrement des prières. Cet espace sensoriel témoigne du désir de partir, et transmet ce sentiment au visiteur.

Le parcours suit la logique du pèlerinage. Dans une perspective historique d'abord, la première salle présente les routes médiévales, modernes et contemporaines, parcourues par les visiteurs. Le moment du départ est matérialisé par le panneau de signalisation, à la manière des aéroports. Une fois arrivé à La Mecque, le visiteur se familiarise avec les rituels pratiqués par les pèlerins. Retrouvant les couloirs immergés d'une lumière blanche, caractéristique de l'IMA, il se plonge dans l'atmosphère spirituelle du voyage initiatique. Les premiers rituels réalisés, le visiteur arrive au point névralgique de l'exposition : la déambulation autour de la Kaaba. Celle-ci est représentée au travers de plusieurs œuvres contemporaines, accompagnés de reportages photographiques. L'ambiance de la salle est sombre, signalant bien cette atmosphère de recueillement. La salle suivante est un retour à la lumière, avant de se plonger dans l'espace sensoriel et immersif créé par l'œuvre *The Black Arch* (Raja et Shadia Alem, 2011). Terminant son parcours, le visiteur finit sa visite avec le témoignage de pèlerins revenus de La Mecque, et présentant un objet ramené du Hajj.

### **Dispositifs de présentation de l'immatériel**

- La **muséographie et la scénographie** sont des éléments importants du parcours. On retrouve la lumière blanche, soulignant la dimension religieuse et sacrée des rituels. Le panneau d'aéroport, signalant le trajet séparant les Musulmans et les non Musulmans, matérialise le parcours du visiteur, à la manière du pèlerin qui s'embarque pour La Mecque. Un dessin au sol d'un cercle formé de petits carrés évoque le parcours que doivent faire les pèlerins autour de la Kaaba (d'autant que cette mise en scène est associée à l'œuvre *Seven Times*, d'Idris Khan, 2010).

Dispositif scénographique, la projection d'images en noir et blanc sur trois écrans, associée à un univers sonore, dans l'espace introductif, créent un espace sensoriel, soulignant la dimension humaine et religieuse du pèlerinage. Les sons sont ceux de la prière, et l'entrée dans l'exposition, symbolise une entrée en transe. Ces créations d'ambiance restent scénographiques, elles n'apportent que peu d'informations documentaires, mais elles permettent de vivre une expérience.

- **L'art contemporain** est surtout utilisé pour représenter la Kaaba. On retrouve par exemple :

\* *Seven Times*, Idris Khan, 2010 (provenant de Londres, Victoria Miro Gallery) :

\* *From God to Malevich*, Babat Golkar, 2009 : cette œuvre est une juxtaposition des références à la Kaaba de La Mecque et du carré noir de Malevich. D'une certaine manière, elle tente une réconciliation entre deux points de vue, l'un qui est coupé de tout sens extérieur, l'autre qui est le sens ultime

\* *Black Cube II*, Kader Attia, 2005

\* *The Black Arch*, Raja et Shadia Alem, 2011, qui est une installation fonctionnant à la manière d'un dispositif immersif. Elle crée une réelle atmosphère.

- Les **vidéos** sont des documents illustrant le propos, et ont une valeur généralement documentaire. Un petit écran projette « La Mecque en direct », montrant les pèlerins autour de la Kaaba. Le visiteur est ainsi mis en parallèle avec le pratiquant, son parcours dans l'exposition étant semblable au parcours initiatique du Hajj.

-On trouve également les **témoignages de sept pèlerins**, accompagnés de leurs photos, qui présentent un objet personnel lié à leur pèlerinage, installés dans une vitrine à part. L'association entre les témoignages audio de ces pèlerins et leur objet, se fait par le biais des photographies qui les représentent avec lesdits objets. Ce dispositif condense la démarche ethnologique.

-Dans la « **Cabine auto-photomaton** », les visiteurs peuvent déposer directement leurs témoignages ou être pris en photos dans l'exposition. Leurs photographies seront ensuite consultables sur le site Web de l'IMA

« *Quand on revient de la Mecque, on revient dépouillé du matériel, on ne ramène que des souvenirs, chargés de sacralité* » (Témoignage de Baba Sada Sow, Sénégal)

	<b>Scénographie</b>	<b>Vidéos</b>	<b>Art contemporain</b>	<b>Témoignages audio, photos de pèlerins, vitrine d'objets</b>	<b>Cabine auto-photomaton</b>
Dans le propos de l'exposition	La scénographie matérialise le parcours du pèlerin : la décision de faire le pèlerinage, l'aéroport, la Kaaba	Vidéos illustrant le propos	Matérialisation de la Kaaba	Les pèlerins sont porteurs de la mémoire individuelle, qui s'intègre dans l'histoire collective.	Le visiteur est impliqué dans la démarche ethnographique de l'IMA, il devient acteur
Mécanismes mobilisés chez le visiteur	Restitution de l'ambiance  Immersion (entrée)	Apprentissage	Contemplation /Restitution  Immersion (The Black Arch, Raja et Shadia Alem, 2011)	Association  Affects	Témoignage

PHOTOGRAPHIES



Fig.1



Fig.2



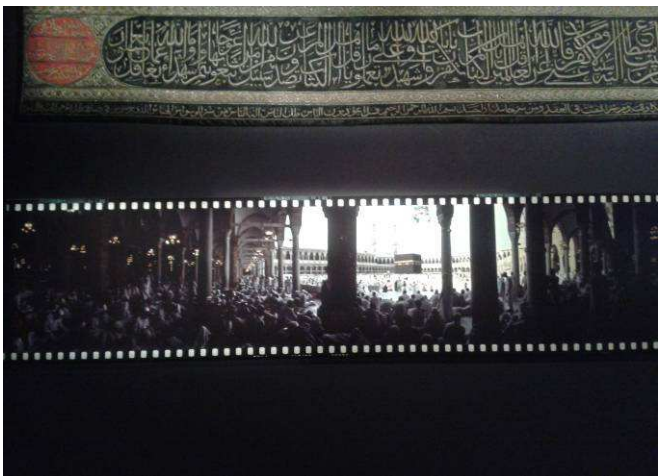
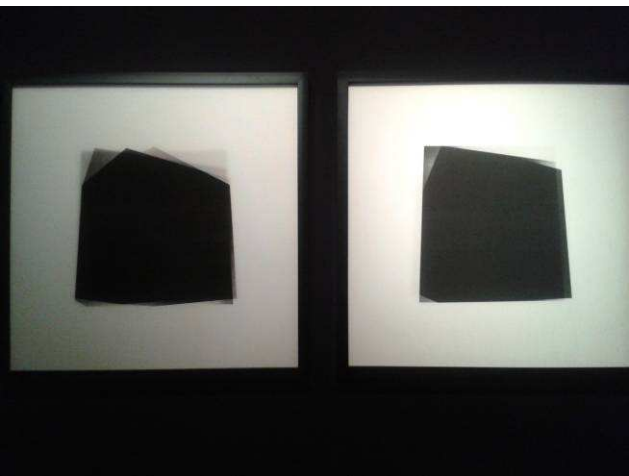
Fig.3

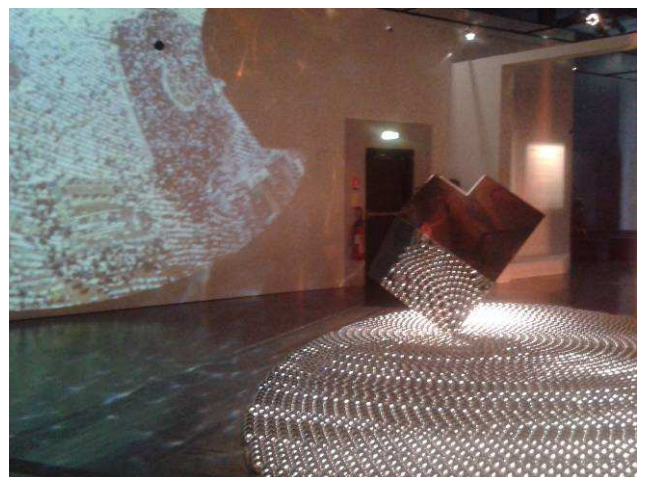
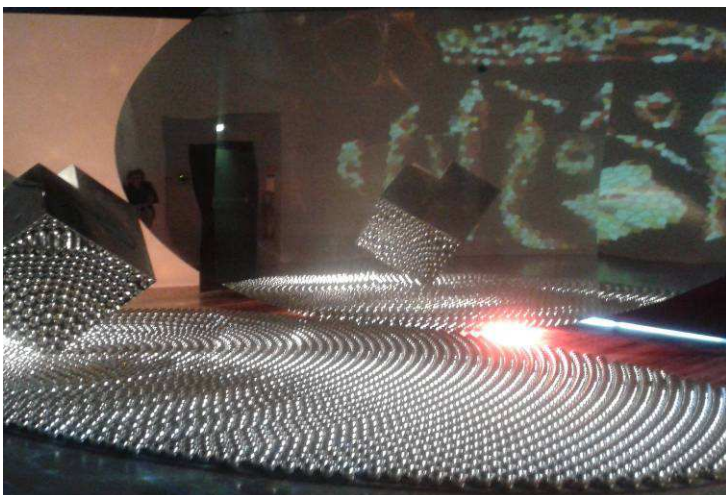
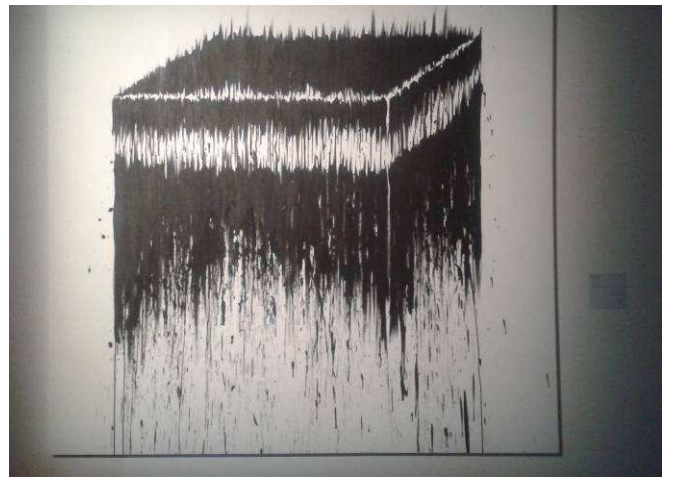
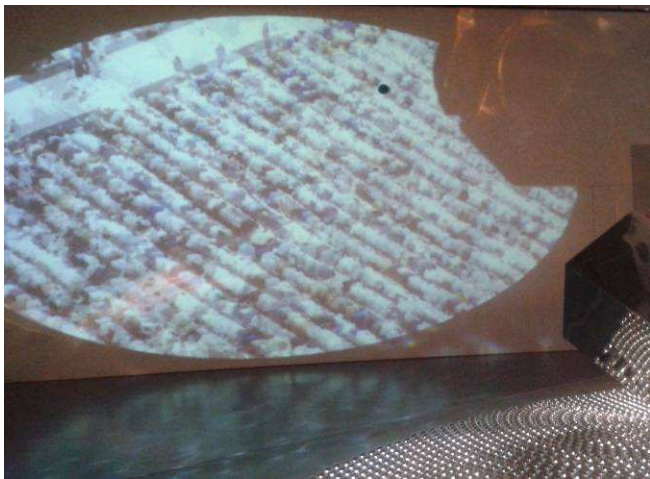
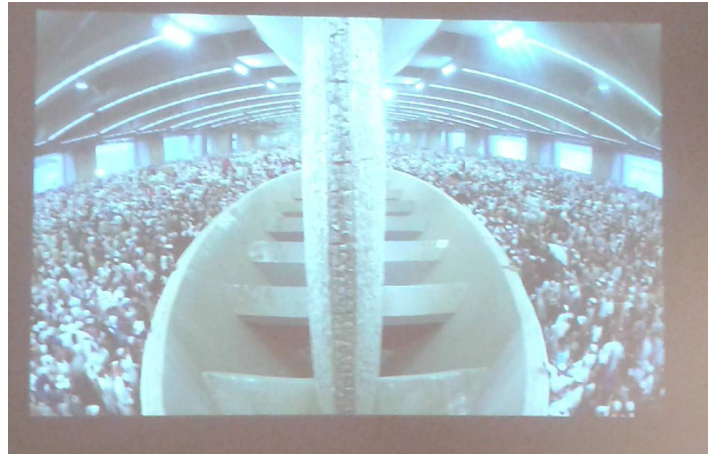


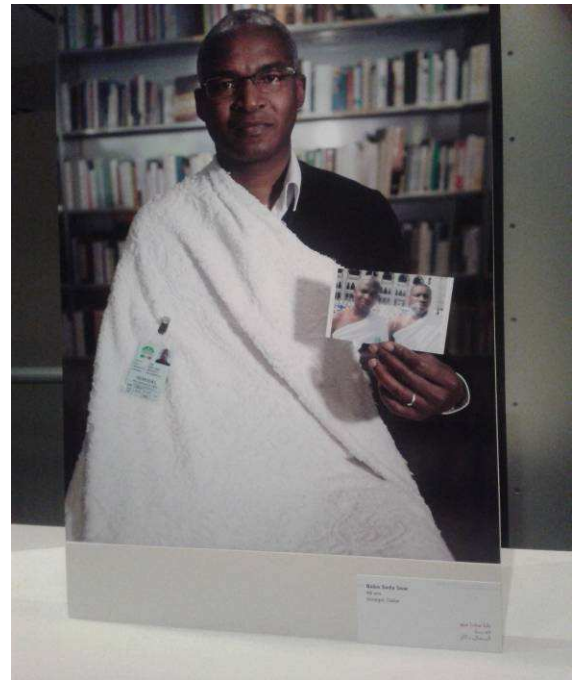
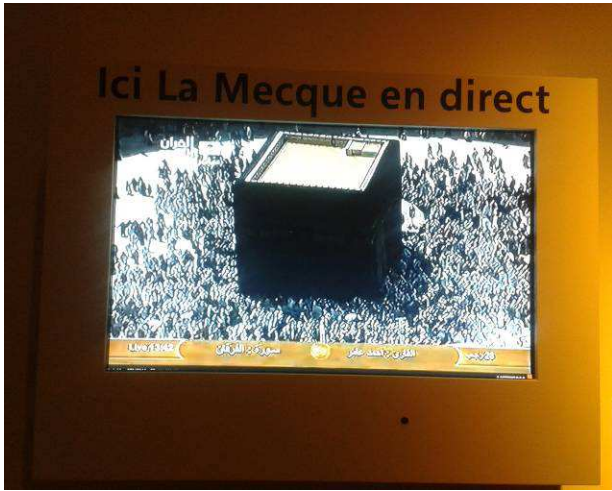
Fig. 4



Fig.5







Déposez votre témoignage  
et participez à la bibliothèque  
des souvenirs du hajj :

تخلطوا عن تذكركم وانتموا مكتبة  
تذكريات الحج

<http://www.hajj.imarabe.org>

## EXPOSITION

### *Musée de l'Homme*

Parcours permanent

Successeur du Musée d'Ethnographie du Trocadéro, le Musée de l'Homme, installé dans le Palais Chaillot, est né en 1937 sous l'impulsion de Paul Rivet, à l'occasion de l'Exposition Universelle de 1937. L'idée était de présenter l'Humanité dans sa diversité, au travers de ses dimensions anthropologiques, historiques et culturelles. Elle répond à l'idée d'une création d'une synthèse « synthèse des sciences de l'Homme » : « *L'humanité est un tout indivisible, non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps* »<sup>3</sup>.

Fermés au public depuis 2009, le parcours et les collections du musée sont sujet à de profondes restructurations, engagées en juillet 2008 par l'ancienne ministre Valérie Pécresse. Le musée de l'Homme se veut depuis musée-agera (instaurant les idées et le débat public au sein de l'institution), un musée laboratoire, et surtout un musée accessible. Le projet du Musée est ambitieux : son but est de créer un espace associant la recherche, les collections et la diffusion de la science. Cela se traduit dans l'organisation du musée même : à côté de l'espace d'exposition permanente – sujet de notre analyse, le bâtiment abritera un Balcon des Sciences destiné à faire le lien entre l'exposition permanente et les activités de recherche et de conservation du musée, en donnant ainsi une résonance actuelle aux travaux de recherches. On y trouvera aussi un centre de recherche, disposant d'une documentation audiovisuelle et sonore conséquente, ouverte au public.

#### **Problématiques liées à l'immatériel**

Au regard de l'ambition du Musée de l'Homme, comment exposer des concepts à partir de collections historiques ?

#### **Parcours**

Le parcours permanent, qui prendra place sur 2500 m<sup>2</sup>, est conçu pour une visite libre et autonome. Il répond à de grandes questions, d'ordre général, que l'on se pose sur l'Homme, et sur son interaction avec son environnement. Sujet vaste, difficile à exposer, les grands thèmes abordés dans les trois parties du parcours veulent répondre à de grandes questions générales sur l'Homme : « Qui sommes nous ? », « La nature humaine » et enfin « La relation entre l'homme et la nature ».

---

3 Site Web du Musée de l'Homme  
Disponible sur : <http://www.museedelhomme.fr/musee/histoire.php>



Le public reste au centre des préoccupations des chargés de projet : les niveaux de lecture doivent être adaptés selon que l'on est simple néophyte ou amateur averti. De plus, le sujet se prête à une réflexion sur soi, mettant l'homme, et donc le visiteur, au centre : il s'agit d'investir chacun par des dispositifs appropriés qui permettent de s'interroger sur soi, son corps, sa pensée, son rapport aux autres, sa relation à la nature. Le parcours devrait en quelque sorte permettre au public d'avoir une pensée réflexive sur sa nature. Composé de 2000 objets, souvent de petite taille, l'exposition permanente semble bien être fondée sur l'existence de collections historiques se rapportant à l'évolution humaine, et à sa diversité. Pourtant, une problématique se pose face à ce vaste sujet qu'est l'humanité : il ne s'agit tant pas d'exposer des objets, que de faire comprendre des concepts et des notions, qui transcendent le simple statut de l'objet.

### **Les dispositifs de l'immatériel**

- **La muséographie-scénographie**, dirigée par Zette Calavas, donnera « à voir du sens », mais de manière évocatrice. De fait, la scénographie ne devrait pas figurer les choses et les concepts, mais mettre dans une « ambiance », en étant en adéquation avec les contenus.
- Des **dispositifs audiovisuels ou multimédias** (53 supports) fourniront des compléments de compréhension. Certains d'entre eux permettront d'interpréter un objet ou un ensemble d'objets, tandis que d'autres présenteront des sujets qui ne peuvent pas être portés par les objets. Leur ambition est également « *d'investir le visiteur dans le propos et l'amener à interagir, participer, contribuer au discours* ». C'est le cas pour la section sur la fabrique culturelle du corps, où un outil multimédia montrera les modifications du corps selon les civilisations.
- **Des dispositifs mécaniques ou électromécaniques** (5 supports) seront utilisés pour montrer des mécanismes ou bien permettre au visiteur d'interagir avec son propre corps.
- **Un accrochage devrait permettre de présenter cinq portraits de personnes** pour parler de leur mode de vie et de l'impact sur l'environnement. Dans une démarche ethnographique, une vingtaine d'objets de leur vie quotidienne seront présentés, et les commentaires de ces personnes seront également disponibles. L'ensemble sera accompagné de films courts représentant les 24h de la vie de ces personnes ?
- **Un bus sénégalais**, arrangé par les soins de Musée de l'Homme sera un espace immersif. Le visiteur, invité à y rentrer, pourra visionner un film. Ce dispositif abordera ainsi la manière dont les sociétés se réinventent dans un monde globalisé

- **Des dispositifs « à toucher »**, accompagnés d'un objet ou d'un commentaire sonore, résumeront les grandes idées du parcours, afin de les rendre accessibles à tous

- Trois espaces devraient être consacrés à **l'art contemporain**, afin de mettre en perspective le discours porté par le parcours avec la création contemporaine.

	<b>Muséographie</b> <i>(Zette Cavalas)</i>	<b>Dispositifs audiovisuels ou multimédias</b> <i>Dispositifs audiovisuel, multimédia, sonores</i> <i>Ajouts d'éléments iconographiques, venant appuyer les objets mis en vitrine, avec éventuellement des animations qui seront pratiquées par le visiteur</i>	<b>Dispositifs mécaniques ou électromécaniques</b>
Dans le propos	Présentation en adéquation avec le contenu. Elle sera plus évocatrice qu'hyperréaliste.	Compléments de compréhension  Interprétation d'un objet ou d'un ensemble d'objet  Présenter des sujets qui ne peuvent pas être portés par les objets	Montrer des mécanismes et /ou permettre au visiteur d'interagir avec son corps.
Mécanismes mobilisés par le visiteur	Evocation (appel à l'imaginaire)	Apprentissage Contextualisation	Interaction (réflexif)

<b>Art contemporain</b> <i>un espace par partie, avec rotation d'œuvres tous les six mois</i>	<b>Cinq portraits de personnes</b> : <i>films courts, présentations d'objets de la vie quotidienne, témoignages</i>	<b>Bus sénégalais</b> <i>Bus sénégalais arrangé par les soins du Musée de l'Homme, avec une projection vidéo</i>	<b>Dispositifs à toucher</b> Objets accompagnés d'un commentaire sonore
Mise en perspective des grands messages du parcours avec la création contemporaine	Parler de réalité de vies, en utilisant des objets du quotidien, et en les contextualisant.  Démarche ethnologique	Création d'une visite interactive, lien avec le voyage	Education, accessibilité pour le grand public
<i>(Cela dépendra des œuvres présentées)</i>	Association  Restitution	Immersion (Expérience immersive, en lien avec l'imaginaire et les émotions)	Association Manipulation Complémentarité des éléments (tactile, lecture), appel aux sens

--	--	--	--

Nous remarquons bien que le support premier de l'exposition, le sujet central, est porté par les objets. Les supports annexes (dispositifs multimédia, audiovisuels), se doivent de porter le discours qui n'émane pas des objets de manière évidente. En effet, l'idée n'est pas de se contenter des objets, mais de comprendre à quels concepts ceux-ci font référence.

Ainsi le Musée de l'Homme ne sera pas uniquement un espace de diffusion d'un état de la connaissance. Il doit également se concevoir comme un espace participatif accueillant une diversité de points de vue sur des sujets qui nous touchent tous.

# Exposition permanente du Musée de l'Homme –programme (EXTRAIT)



## Document rédigé par l'équipe de conception de l'exposition permanente du Musée de l'Homme

Agnès PARENT - Marie MERLIN – Valérie KOZLOWSKI – Fabrice GROGNET – Charlotte QUIBLIER

Patrick ALVES – Audrey BONNEMORT – Alain CARDENAS – Jean-Christophe DOMENECH – Roxane GAUTHERIN

Alexis AMEN – Aurélia FLEURY

Sous la direction de Cécile AUFAURE

Avec la participation de Virginia CASSOLA – Laetitia DEMAY

Muséum national d'Histoire naturelle - mars 2014

## SOMMAIRE

EXPOSITION PERMANENTE DU MUSEE DE L'HOMME –PROGRAMME .....	
RAPPEL DES ELEMENTS MENTIONNES DANS LE PREPROGRAMME .....	

**PROGRAMME DU PARCOURS**.....  
SOUS-PARTIE 4 : UN ETRE DE PAROLE.....  
.....

# RAPPEL DES ELEMENTS MENTIONNES DANS LE PREPROGRAMME

## **LE CONTEXTE**

Le Musée de l'Homme : un musée-laboratoire comprenant des espaces dédiés à la recherche, aux collections et à la diffusion.

Le parcours permanent, 2500 m<sup>2</sup> en lien avec les autres espaces publics du Musée :

## **LES EXPOSITIONS TEMPORAIRES**

Les expositions temporaires du Musée de l'Homme se déploieront sur des espaces de 600 m<sup>2</sup>, répartis en trois salles de superficie similaire, pouvant être mobilisées en totalité ou séparément.

Les expositions temporaires permettront d'approfondir des sujets déjà traités dans le parcours permanent ou d'aborder des sujets connexes.

## **LE BALCON DES SCIENCES :**

Cet espace d'une superficie de 330 m<sup>2</sup> aura pour vocation de révéler le lien entre les expositions publiques du musée et la recherche en sciences de l'Homme et de la Nature. Il permettra au visiteur, à travers une présentation semi-permanente, de visualiser et de connaître les activités de recherche et de conservation qui se déroulent au Musée de l'Homme dans les espaces non publics de l'établissement.

Il constituera également, à travers des présentations temporaires, un espace d'actualité donnant la possibilité au visiteur de prendre connaissance des données les plus récentes de la recherche dans le domaine des sciences de l'Homme.

## **LE CENTRE DE RESSOURCES**

D'une surface de 100 m<sup>2</sup>, le centre de ressources sera majoritairement un lieu de consultation d'une documentation audiovisuelle et sonore, en lien avec les thématiques du Musée de l'Homme. Une petite sélection d'ouvrages et périodiques très grand public en lien direct avec la programmation du musée sera également proposée aux visiteurs.

## VALIDATION SCIENTIFIQUE

### COMMISSAIRES SCIENTIFIQUES ET CONSEILLERS SCIENTIFIQUES PRINCIPAUX MNHN DU PARCOURS PERMANENT

**Commissaire principale :** Evelyne Heyer

#### Commissaires et conseillers principaux MNHN :

Serge Bahuchet	Dominique Grimaud-	Marylene Patou-Mahtis
Denis Couvet	Hervé	François Sémah
Richard Dumez	Pierre-Henri.Gouyon	Brigitte Senut
Alain Epelboin	Sabrina Krief	Carole Vercoutère
Alain Froment	Franz Manni	Denis Vialou
Claire Gaillard	Roland Nespoulet	Jean-Denis Vigne
	Patrick Paillet	

#### COMITE D'ORIENTATION DU MUSEE DE L'HOMME

AGACINSKI Sylviane	EHESS
BARBAULT Robert (†)	Directeur de l'Institut Fédératif d'Ecologie Fondamentale et Appliquée
CHANGEUX Jean-Pierre	Professeur honoraire au Collège de France et à l'Institut Pasteur
COPPENS Yves	Professeur honoraire au Collège de France et au Muséum National d'Histoire Naturelle
CÔTÉ Michel	Directeur du Musée de la civilisation, Québec
DESCOLA Philippe	Professeur au Collège de France
GUILAINE Jean	Professeur honoraire au Collège de France
LE BRAS Hervé	EHESS, Directeur du laboratoire de démographie historique
MARIN Jean-Yves	Directeur des Musées d'Art et d'Histoire de Genève
MORIN Edgar	Directeur de recherche émérite au CNRS
PETIT Christine	Professeur au Collège de France et à l'Institut Pasteur
PICHOT André	UMR 7117 - CNRS/Université de Lorraine
PISON Gilles	Directeur de recherche à l'Institut National d'Etudes Démographiques
SIBIBE Samuel	Directeur du Musée national du Mali
SIROUX Danièle	CNRS
TAQUET Philippe	Vice-Président de l'Académie des Sciences
THURAM Lilian	Président de la Fondation Education contre le racisme
TOUSSAINT Jean-François	Directeur de l'Institut de Recherche bioMédicale et d'Epidémiologie du Sport (IRMES)
DAVID Bruno	CNRS Université de Bourgogne, Président du Conseil scientifique du MNHN
PATOU-MATHIS	MNHN, Vice-Présidente du Conseil scientifique du MNHN

Marylène

COUVET Denis  
HEYER Evelyne

MNHN, Membre du Conseil scientifique du MNHN  
MNHN, Membre du Conseil scientifique du MNHN

BOEUF Gilles  
GRENON Thomas  
AUFAURE Cécile

Président du MNHN  
Directeur Général du MNHN  
Directrice du projet de rénovation du musée de l'Homme

## LES PUBLICS

Le public est au centre du projet du Musée de l'Homme.

L'esprit du nouveau musée est de s'adresser **au plus grand nombre**, d'être un espace ouvert sur notre diversité.

Ainsi, le musée s'adresse en priorité à un **public de néophytes : public d'adultes** (visitant seul ou à plusieurs) ou **visites en famille**.

Des éléments ou un deuxième niveau d'information pourront satisfaire un public d'**amateurs avertis** (Éléments « histoire des sciences et des idées » par exemple)

Le parcours est également adapté à un **public scolaire** (du primaire et du secondaire).

Un espace permettant de réunir un groupe est intégré à chacune des parties : en partie 1, cet espace se situe devant l'installation des bustes anthropologiques – en partie 2, sur la mezzanine - en Partie 3, dans l'espace de transition / introduction. Ces espaces ouverts pourront également servir de lieu de présentation de courte durée par un médiateur (aménagement de « placards » permettant de loger des objets pour une présentation avec médiateurs). Des assises permettront aux visiteurs de s'asseoir.

### **TRADUCTION** (SOUS RESERVE DE LA CONFORMITE AVEC LA LEGISLATION)

Les textes Niveau 1 (Partie) et Niveau 2 (Sous-partie) seront en Français et traduits en 2 autres langues.

Les autres niveaux de texte seront traduits en 2 autres langues au minimum, et mis à disposition des visiteurs étrangers sous la forme de support papier et/ou application smart phone ou audioguide.

### **UN MUSEE POUR TOUS**

Chacun, dans sa singularité doit pouvoir aisément **trouver sa place** au Musée de l'Homme.

Il s'agit ainsi **d'investir chacun** (dans cette histoire qui est la nôtre) par des dispositifs appropriés qui permettent de s'interroger sur soi, son corps, sa pensée, son rapport aux autres, sa relation à la nature, et sur son avenir.

Cette réflexion doit pouvoir s'effectuer de manière individuelle mais la muséographie facilitera et sollicitera également **les échanges** entre visiteurs.

Ainsi le Musée de l'Homme ne sera pas uniquement un espace de diffusion d'un état de la connaissance. Il doit également se concevoir comme un **espace participatif** accueillant une diversité de points de vue sur des sujets qui nous touchent tous.

**L'accessibilité pour tous**, loin d'être une contrainte est une plus-value sur ce projet.

Les grandes orientations en matière d'accessibilité sont les suivantes :

- *Confort de visite* (repérage facilité, localisation claire dans l'espace, zone de repos,



- assise, confort d'écoute)
- Accès aux contenus, aux objets et aux matières (objets, textes d'exposition, vidéo, manipulations...)

## VIE DU LIEU

Le Musée de l'Homme sera un lieu que l'on visite et que l'on a envie de revisiter.

Même si l'espace d'exposition est conçu pour **fonctionner en visite libre et autonome**, une attention particulière sera portée à la qualité de l'accueil et de la médiation humaine, en amont du parcours, pendant la visite et en aval.

La mise en place d'une équipe polyvalente de **médiateurs** assurera la convivialité du lieu.

Des animations, renouvelées régulièrement, permettront d'approfondir des questions complexes, de donner à ce lieu une image dynamique et de favoriser ainsi les revisites.

Dans ce cadre, une place pour des interventions de chercheurs, d'associations, d'artistes peut aussi être envisagée, à l'intérieur même de l'exposition permanente afin de toucher un public plus large.

## MUSEOGRAPHIE

### UNE EXPOSITION ECO-CONÇUE

Il a été demandé à la muséographie de mettre en place une démarche d'intégration des aspects environnementaux dans la conception du projet afin de réduire quantitativement et/ou qualitativement les impacts environnementaux négatifs des produits ou services tout au long de leur cycle de vie, tout en préservant la qualité d'usage et les performances du produit ou en les améliorant.

Les points suivants ont été particulièrement demandés :

- investir dans la qualité et la résistance pour une vraie durabilité afin de permettre ensuite de réaliser des économies sur la maintenance et privilégier le démontable en veillant notamment aux systèmes d'assemblage mécaniques
- choisir des matériels intégrant la notion de performance énergétique (labels, déclenchements, faible consommation, énergie autonome, modes veille, limitation du rayonnement d'ondes, favoriser le mécanique)
- utiliser les matériaux les plus performants écologiquement en optimisant la quantité de matière et le recours aux surfaces brutes, en préférant les matières recyclées ou provenant d'une gestion éco-responsable (écolabel) et privilégiant le local
- intégrer les notions de légèreté, de simplicité, de sobriété

### OBJETS DE COLLECTIONS ET SUPPORTS DE MEDIATION

#### *Les objets de collections*

Environ 2000 objets. Ils sont très variés, souvent de petite taille.

#### *Le graphisme*

Le graphisme est particulièrement important sur ce projet : il permet de se situer aisément dans l'exposition (permettre au visiteur de vite identifier la thématique de chaque espace). Accompagné de pictos, schémas, cartes, photographies, etc., il est porteur de discours. Associé

étroitement aux objets, il offre une véritable interprétation (allant bien au delà du simple cartel « titre- auteur - date - matière »).

### ***Audiovisuels et multimédias***

Environ 53 supports.

- dispositifs audiovisuels : 35
- dispositifs multimédias : 13
- dispositifs sonores : 5

Ils sont de formes très variées. Ils permettent :

- d'interpréter un objet ou un ensemble d'objets (par exemple le « Caballito » de la partie 3 ou l'ensemble d'objets « 1001 façons d'être au monde » de la partie 1)
- de présenter des sujets qui ne peuvent être portés par les objets (« tous parents, tous différents » en partie 1 ou la démographie en partie 3).

Ils sont utilisés également pour investir le visiteur dans le propos et l'amener à interagir, participer, contribuer au discours.

### ***Dispositifs mécaniques ou électromécaniques***

Environ 5 supports.

Ils seront utilisés pour montrer des mécanismes et /ou permettre au visiteur d'interagir avec son corps.

### ***Dispositifs « à toucher »***

Environ 22 supports.

Plus particulièrement adaptés à un public de mal voyants et d'aveugles, ces supports serviront à tous et plus particulièrement au public familial, en offrant un autre rapport aux contenus.

## **LE PLANNING**

### ***Muséographie***

Mi février 2014 : validation de l'APS (avant projet sommaire)

Mi février – mi avril 2014 : APD (avant projet détaillé)

Mai– juin. 2014 : PRO

Juin- mi novembre 2014 : Appels d'offres

Mi novembre – juin. 2015 : Fabrication

Juillet- mi octobre 2015 : Installation

### ***Objets de collections et élaboration des contenus textes et audiovisuels***

Mi mars 2014 – juin 2015 : Restauration des objets de collections – dépoussiérage - formalisation des dépôts

juin 2014 - juin 2015 :

- Réalisation des moulages, maquettes (avec phase prototype)
- Réalisation des audiovisuels, multimédias (avec phase scénario)
- **Écriture des textes, réalisation des illustrations...**

## EXPOSITIONS

### Repères

Cité nationale de l'histoire de l'Immigration  
Exposition permanente

La Cité nationale de l'histoire de l'Immigration, aujourd'hui Musée de l'Histoire de l'Immigration, a pour ambition de reconnaître et de mettre en valeur la place des populations immigrées dans l'histoire française, témoignant ainsi de la diversité des identités dans la société contemporaine. La genèse de la création de l'établissement remonte à la seconde moitié des années 1980, alors que des recherches émergent sur la question. En 1990, un projet de musée de l'immigration est élaboré par un comité d'historiens, mais est finalement déclaré prématuré. L'idée réapparaît en 1998 sous le mandat présidentiel de Jacques Chirac, mais la mise en œuvre d'un tel établissement n'est annoncée qu'en 2004. Elle reste la preuve d'une impulsion étatique, rare pour un musée à caractère social et politique, d'autant que son objectif d'un changement de regard sur l'immigration est ambitieux. Pour la création de ce musée, ouvert en 2007, au Palais de la Porte Dorée, ancien Palais des Colonies, il a fallu constituer des collections, qui se sont organisées selon deux axes : les collections artistiques (intégrant les collections historiques, les collections ethnographiques et des collections d'art contemporain), et les objets témoignant des parcours de vie. Ainsi devaient naître les deux espaces d'exposition permanentes, la galerie Repère et la Galerie des dons, conciliant ainsi la grande histoire collective et la petite histoire, faite du parcours des immigrés. Le discours porté par le musée témoigne donc d'un mélange des œuvres et de la parole, en laissant une part des collections à la volonté de la société civile par le biais des dons d'objets.

L'exposition permanente Repères souhaite offrir des clés de compréhension de l'histoire de l'immigration en France, au travers d'un parcours de 1100 m<sup>2</sup>, traité de façon thématique. Les collections pluridisciplinaires de l'établissement cherchent à orienter le visiteur, à faire émerger des questions, sans le placer dans une posture de juge, sans imposer de vérités. Les dimensions de l'histoire collective de l'immigration, et de l'histoire plus personnelle des migrants, s'incarnent comme « moteur dynamique d'expériences mémorielles à vivre pour tous les publics ».

Repères a connu des rénovations en 2014, pour offrir au public un parcours revisité. Si le propos et les problématiques abordés restent les mêmes, nous verrons dans un second temps les modifications qui ont été apportées.

#### **Problématiques liées à l'immatérialité**

- Cette exposition permanente aborde un phénomène socio-historique complexe, intrinsèquement liée à l'histoire personnelle de populations issues de l'immigration en France : comment mettre en valeur cette multiplicité des points de vue ? Comment créer une exposition qui « parle » à la population et remette son histoire en

perspective ? De plus, comment rendre ce phénomène migratoire intelligible alors que l'on parle de flux de populations ?

- Cette histoire, faite par les professionnels des musées mais aussi par la population concernée possède une forte dimension mémorielle : comment l'incarner et la mettre en valeur ?

### **Description du parcours**

D'après Pascal Payeur, scénographe de l'exposition, le parcours « *est un dispositif ouvert construit sur une succession d'expériences immersives, émotionnelles et pédagogiques. Des fragments de vie, de trajectoires, de circulations se revivent à partir de récits, de témoignages d'individus et restituent la grande histoire collective des immigrations. Ce parcours imaginaire est celui des acteurs de l'histoire* »<sup>4</sup>.

Le parcours aborde 9 séquences thématiques qui désirent refléter une synthèse de l'histoire de l'immigration : « Emigrer », « Face à l'Etat », « Terre d'accueil/Terre Hostile », « Ici et là-bas », « Lieux de vie », « Au travail », « Enracinements », « Sports », « Diversité », autant de thèmes qui s'attachent à présenter de manière transversale l'arrivée en France ainsi que les facteurs et des difficultés d'intégration.

Tout au long du parcours, le visiteur avait en sa possession un audioguide « intelligent », donnant accès aux récits des témoins sur l'ensemble de sa visite, et qui s'enclenchait selon son avancée.

Après avoir parcouru la Galerie des dons, le visiteur est accueilli au sein de l'exposition Repères par le « travelling », une installation de projections synchronisées, se déployant sur une suite de lames de verre. Cet ensemble d'images, parfois fixes, parfois animés, était parfois traversé par des fragments de textes, donnant dates, points de départ ou d'arrivées. Les projections glissaient, créant ainsi un panorama souhaitant introduire l'expérience migratoire. Les sons aussi participaient de cette ambiance, grâce à la mise en vibration des lames. Le regard était alors déporté au bout de la lame, mené ainsi à l'œuvre de Kimsooja, *Bottari Truck-Migrateurs (2007-2009)*, photographie lumineuse. A partir de là, le visiteur peut commencer son parcours de manière linéaire. Il y rencontre alors des vitrines colonnes, où sont présentés des ensembles donnés par des personnes issues de la migration. Il s'agit d'objets « transitionnels », qui sont ceux du voyage, « *portant la charge d'une destinée individuelle* ». Ces vitrines colonnes, colorées, sont accompagnées des témoignages-vidéos (dont la bande-son s'enclenche dans l'audio-guide quand on passe devant). Installées en face du travelling, ces vitrines offrent le contrepoint de la grande histoire de l'immigration en offrant des récits de vie personnels.

Nous pouvons également noter tout au long du parcours, la présence de tables de repères, qui ponctuent les différentes sections, afin de mettre en perspective le point de vue historique, offrant une chronologie documentée de reproduction et de fac-similés et rendre le discours scientifique accessible à tous. Ces lutrins sont semblables à des vitrines interactives, que le visiteur peut actionner en effleurant les zones tactiles, mettant ainsi les informations en lumières. Des vidéos étaient également intégrées à ce dispositif.

---

<sup>4</sup> PAYEUR, Pascal ; ELHADAD, Lydia. « Repères, une exposition permanente, deux cent ans de l'histoire de l'immigration ». *Museum*, vol.59, n°1/2, 2007. pp. 75-76

Des œuvres d'art contemporains ponctuent le parcours, comme *Images d'Alger*, de Karim Kal, où le visiteur pouvait prendre des grandes images d'Alger pour les emporter avec lui. Poursuivant son chemin, le public rencontrait également des vitrines. Le mobilier est particulier : proposant des formes géométriques irrégulières, comme des murs opaques, les objets présents se sont visibles que grâce à des petites ouvertures vitrées, permettant de voir à l'intérieur par « coup d'œil ». Le visiteur joue avec ce mobilier, et voit les objets exposés selon son déplacement, à la manière des immigrés qui constituent une population plus ou moins visible selon le point de vue que l'on adopte. C'est le cas pour des vitrines comme celle des marionnettes, ou la maison russe, mais surtout pour l'œuvre de Barthélémy Togo, *Climbing Down*, encerclés par les murs irréguliers qui ne permettent de voir l'œuvre que partiellement.

Le visiteur rentre ensuite dans un espace composé de grandes vitrines, où sont projetées des images à valeur documentaire sur des grandes lames, associées à des ensembles d'objets historiques. Contrairement au Travelling, ces projections ne sont pas linéaires, mais éparées dans l'espace. On y retrouve traités des thèmes comme le travail, le sport, les écoles, les défilés, ou encore les champs de bataille.

Enfin, le dernière espace est composé d'un « salon récréatif », portrait d'une France plurielle, présentant des dispositifs de lecture et d'interprétation interactive et collective. Le Grand Bazar est un espace semi-fermé, comme un kiosque en bois, à l'intérieur de l'espace expo graphique, où des objets étrangers intégrés à la culture française étaient accrochés au plafond. L'audioguide se faisait objet de décryptage : le visiteur pouvait déclencher, en utilisant la télécommande, les bandes-sons correspondantes aux pochettes de musique. Trois tables numériques au centre présentent ces objets selon trois thématiques, de manière informative. Les visiteurs devaient pouvoir se retrouver dans cet espace, afin d'échanger, de jouer, autour de cette accumulation d'objets et autour d'expression de la langue française. Des vidéos présentaient des interviews de personnalités du monde de l'écriture, du cinéma et de la danse, issues également du phénomène migratoire.

Cette description est fondée sur le projet scénographique de Pascal Payeur. Il est à noter qu'il est difficile de faire un état des lieux précis des collections qui ont été rajoutées au fur et à mesure des acquisitions, et qui ont été rajoutées au propos. C'est notamment le cas des œuvres d'art contemporain, et c'est pour cette raisons que nous en ferons une analyse plus approfondie pour le nouvel accrochage de Repères, ouvert le 22 juillet 2014.

### **Dispositifs en lien avec l'immatériel**

- **Les audioguides intelligents** : utilisant les sons et les témoignages, la création sonore cherche à porter le vécu, la parole et les témoignages d'individus, offrant une écoute de ces « voix singulières ». En outre, elle appuie l'expérience du visiteur, ne le laissant pas seul maître de ce qu'il écoute, mais en le guidant et en s'adaptant à son parcours.

*NB : Dans notre étude, nous traitons peu de la médiation, dont les audio-guides sont équipements, puisqu'ils ne sont généralement pas obligatoires pour le visiteur. Ici, le cas diffère car ces équipements faisaient parti intégrante*

*du projet scénographique. On ne peut pas les considérer comme des supports de médiation, dépendant de la volonté – ou non – du visiteur de les utiliser, mais bien comme des dispositifs à part entière.*

- **Le travelling** : par l'association des images animées et des sons vibratoires, ce dispositif crée une ambiance assez impressionnante, donnant corps au ressenti du phénomène migratoire.

- **L'art contemporain** : Beaucoup d'œuvres sont présentées dans ce parcours, incarnant un regard contemporain sur l'immigration. De différentes natures (installations, photographies, vidéos), elles sont des points éclairants, mis en perspective avec les collections historiques tout au long du parcours. Les vidéos d'art contemporains : valeur artistique, mais fonctionnent comme des témoignages d'artistes, et sont perçues comme telle par le public, qui apprécie au delà de la performance, le regard porté sur l'immigration.

- **Les tables repères** offrent un discours scientifique et chronologique, documenté. Sous la forme d'un dispositif interactif, elles font appel à la curiosité du visiteur, qui se questionne et cherche à explorer les différents aspects de l'immigration qui lui sont présentés.

- **Les projections vidéo** à valeur documentaire, permettent également la création d'une ambiance. Elles constituent à la manière de grands tableaux pour les projections sur les grands écrans. Mais on trouve également des vidéos documentaires, témoignages d'immigrés, qui racontent leur propre histoire. Malgré une même recherche documentaire, elles ne font pas appel à l'attention du visiteur de la même manière et peuvent être différenciées :

→ Les vidéos présentées sur des petits écrans, qui sont des témoignages et qui appellent à la concentration des visiteurs, afin qu'il s'approprie les informations qui lui sont données.

→ Les projections sur grandes lames, à la manière de grands tableaux historiques, qui même si elles ont une valeur documentaire, se rapportent plus à une création d'atmosphère, par leur

- **Les vitrines colonnes** présentent des ensembles cohérents d'objets collectés et des témoignages des personnes qui les ont donnés, et sont donc considérés comme des dispositifs à part entière. Présentées sous vitrine à la manière des objets historiques, elles sont autant de fragments de vie, qui sont mis en perspective face à l'histoire collective de l'immigration.

- **Les objets ethnographiques et historiques** : leur statut dépend de leur mise en scène. Du fait de leur mise sous vitrine, même dans des cimaises « urbaines », le public est mis à distance. De fait, elles font rentrer la « petite » histoire dans la grande, et offrent une légitimité à l'histoire de l'immigration

- **Le Salon récréatif** est un espace interactif, de jeux, d'écoutes. C'est à la fois un dispositif scénique, qui regroupait différents supports interactifs

	<b>Audioguides intelligents</b> <i>Création sonore, adaptée au parcours</i>	<b>Projection vidéo</b> <i>Travelling (images animées, et des vibrations des lames de verre) ; projection d'images documentaire</i>	<b>Collections ethnographiques et historiques</b>	<b>Art contemporain</b> <i>Installation et œuvres monumentales</i>	<b>Muséographie</b> <i>Cimaises urbaines</i>
Dans le propos	Orienter le parcours du visiteur  Permettre des interactions avec objets présentés	Création d'une ambiance, afin de rendre le phénomène migratoire sensible	Valeur documentaire et illustrative d'un propos  Elles prennent sens selon leur disposition sur les cimaises et dans les vitrines	Donne un regard contemporain au phénomène migratoire  Reprend des références communes	Donne à voir les objets par « coups d'œil » : leur visibilité dépend du point de vue
Mécanisme mobilisé chez le visiteur	Mise en ambiance Interaction	Immersion, mise en ambiance	Contemplation	Restitution, mise en contexte	Association

	<b>Tables des repères</b> <i>Éléments chronologiques, reproduction de documents originaux, dispositif lumineux interactif</i>	<b>Vidéos</b> <i>Témoignages, art contemporain</i>	<b>Vitrines-colonnes</b> <i>Association des objets « transitionnels » et des témoignages d'immigrés</i>	<b>Salon récréatif Grand Bazar</b> <i>Kiosque en bois et objets mis en scène dispositifs tactiles et interactifs, Vidéos</i>
Dans le propos	Valeur documentaire  Appel à la curiosité du public pour enclencher la lumière	Témoignage d'individus (immigrés, artistes immigrés) sur l'immigration  Illustration du propos de l'exposition	Porteurs de la parole individuelle, inscrite dans l'histoire collective  Mise en perspective avec le « Travelling »	Lieu de rencontre entre les visiteurs  Mise en scène de la France plurielle  Espace de jeu, d'apprentissage et d'écoute
Mécanisme mobilisé chez le visiteur	Apprentissage Interaction	Apprentissage Contemplation	Association	Interaction Association  Restitution, mise en contexte

## EXPOSITION

### Repères (rénové)

Cité nationale de l'Histoire de l'Immigration

Exposition permanente

La rénovation du parcours de l'exposition permanente Repères en 2014, présenté au public le 22 juillet, a été mise en œuvre afin de pallier les déficiences de la première version. D'autant que depuis son ouverture en 2007, les collections de la Cité nationale de l'Immigration se sont étoffées. L'idée était donc de présenter un parcours de manière plus lisible, en redéfinissant certains dispositifs, et de laisser une place plus grande aux objets et au discours scientifique.

Le premier changement notable est l'**abandon des audioguides intelligents**. De plus la muséographie a été revue : les grands autocollants colorés qui obstruaient la lisibilité des vitrines ont disparu, alors qu'un code couleur a été mis en place de manière plus discrète pour correspondre aux différentes séquences du parcours.

Les neuf séquences du parcours ont été conservées, et l'entrée plongeant dans l'ambiance créée par le « Travelling » également. Néanmoins, les cimaises se sont remplies d'œuvres, qu'il s'agisse de photographies, de fac-similés de documents historiques, ou d'œuvres contemporaines.

**Les tables-repères** constituent toujours des points d'informations historiques, installés tout au long du parcours. Néanmoins, leur aspect interactif a disparu : les vidéos ne sont plus disponibles et le dispositif lumineux est allumé en continu, n'attendant plus la curiosité du public. De plus, nous pouvons noter que quelques vidéos documentaires et un témoignage ont été enlevés.

**Les collections d'art contemporain** sont cependant plus conséquentes. Déjà les reportages photographiques (Jacqueline Salmon, *Le Hangar*, Sangatte, 2001) sont plus présents, offrent toujours un regard éclairé sur les questions de migrations. Parmi ces œuvres, deux ont retenu notre attention

- Bouchra Khalili, *Mapping Journey #2*, 2008, deux vidéos (un écran), qui appartient à la série des vidéos composant The Mapping Journey Project. Ce dispositif vidéo « *repose sur un plan fixe, d'une grande frontalité où se révèle une « contre-géographie » fondée sur la parole et le geste. En faisant le récit de leur voyage et en le dessinant, des migrants confrontent leur parcours singulier à la normativité des cartes* »<sup>5</sup>.

Nous sommes face à une vidéo artistique, mais présentée comme une vidéo « témoignage ». Et en effet, elle est un témoignage d'artiste. Sa présentation fait appel aux mêmes mécanismes chez le visiteur qui tente de s'approprier les informations qui lui sont données. Elle présente un point de vue qui ne s'exprime pas par la parole mais par l'image.

---

<sup>5</sup> *J'ai deux amours. La collection d'art contemporain*. Catalogue d'exposition. Cité nationale de l'Immigration . 16 novembre 2011 – 24 juin 2012. Paris : Ed. Montag, 2011. p. 73



- Kader Attia, *Correspondance*, 2003, vidéo, 30 épreuves couleurs en noir et blanc. Cette œuvre est composée de deux séquences vidéo et trente photographies accrochées à une corde par des pinces à linge. Par cette installation, construisant une sorte de « toile géo-photographique », l'artiste illustre le phénomène de la diaspora algérienne à travers la vie des membres de sa famille. Cette œuvre, installée dans un espace semi-fermé, constitue pour le visiteur un espace de mise en contexte, de mise en scène. Tout comme les œuvres d'art contemporain monumentales, mis en scène comme les lits superposés du *Climbing Down* de Barthélemy Togo (2004) entre les « cimaises urbaines » du musée, les installations jouent sur la mise en espace, la reprise de références communes, qui au delà de la valeur esthétique de l'œuvre, participe d'une mise en contexte contemporaine.

Au travers de ces deux exemples, nous pouvons donc voir que l'art contemporain ne s'appréhende pas de la même manière, et hors d'un contexte artistique, dans une exposition de société, peut soit se fondre dans les dispositifs déjà présents, soit créer de nouveaux codes de lecture.

Si les collections se sont étoffées, elles font aussi une grande place à la littérature, notamment aux planches de bandes-dessinées. Si les planches originales sont, comme les œuvres d'art, présentées encadrées et sous vitrine, elles sont associées aux objets finis, les livres, consultables par le public. Au delà de la confrontation entre l'objet fragmentaire/l'objet global, ces dispositifs devraient être plus attractif pour le visiteur, qui a la possibilité de manipuler, faisant ainsi appel à sa curiosité.

Les grandes projections sur écrans à l'arrière des grandes vitrines remplies d'objets ont été maintenues. Comme précédemment, malgré la valeur documentaire de ces dispositifs, c'est toujours la création d'une ambiance qui prédomine.

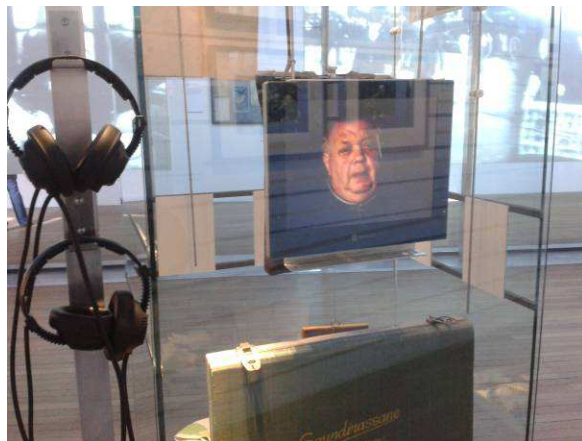
Nous pouvons noter un changement notable de la scénographie pour le Salon récréatif, dont plusieurs éléments ont été dissociés. Le grand Bazar est toujours présent, mais le dispositif musical déclenché par l'ancien audioguide a été supprimé, et à la place, sur une des cimaises, un juke-box a été mis en place, permettant au visiteur de choisir une musique au choix. Les interviews des personnalités artistiques issues de l'immigration ont été gardées, installées également sur la cimaise opposée. L'espace a donc été aménagé pour créer de la place, et permettre d'installer des œuvres acquises notamment lors des expositions permanentes. On y retrouve la robe de la danseuse Schéhérazade, acquise pour l'exposition *Vies d'exil*, ou le tapis *Bukhara (Red and White)* de Mona Hatoum, entré dans les collections à l'occasion de l'exposition *J'ai deux amours (2011-2012)*. Une cimaise et trois vitrines sont consacrées à Goscinny, suite à l'exposition *Albums : Bandes dessinées et immigration*, le tout étant accompagné d'une projection sur écran d'un petit documentaire. En fin de parcours, derrière la cimaise consacrée à Goscinny, on retrouve des œuvres contemporaines, comme *La Machine à Rêve* de Kader Attia (déjà présent dans la première version), mais aussi *Un-interrupted voice* de Chen Zhen (1998).

Pour conclure, le parcours a été revu en faveur des objets, au détriment de l'interactivité avec le public.

	<b>Projection vidéo</b> <i>Travelling (images animées, et des vibrations des lames de verre) ; projection d'images documentaire</i>	<b>Collections</b> <i>ethnographiques historiques, art contemporain ; présence de fac-similés</i>	<b>Art contemporain</b> <i>Installation et œuvres monumentales</i>	<b>Muséographie</b> <i>Cimaises urbaines</i>
	Création d'une ambiance, afin de rendre le phénomène migratoire sensible	Valeur documentaire et illustrative d'un propos  Regard artistique  Elles prennent sens selon leur disposition sur les cimaises et dans les vitrines	Donne un regard contemporain au phénomène migratoire  Reprend des références communes	Donne à voir les objets par « coups d'œil » : leur visibilité dépend du point de vue
	Immersion, mise en ambiance	Contemplation	Restitution, mise en contexte	Association

<b>Tables des repères</b> <i>Eléments chronologiques, reproduction de documents originaux,</i>	<b>Vidéos</b> <i>Témoignages, art contemporain</i>	<b>Vitrines-colonnes</b> <i>Association des objets « transitionnels » et des témoignages d'immigrés</i>	<b>Salon récréatif</b> <b>Grand Bazar</b> <i>Kiosque en bois et objets mis en scène dispositifs tactiles et interactifs</i> <i>Juke Box à proximité</i>
Valeur documentaire :	Témoignage d'individus (immigrés, artistes immigrés) sur l'immigration  Illustration du propos de l'exposition	Porteurs de la parole individuelle, inscrite dans l'histoire collective  Mise en perspective avec le « Travelling »	Lieu de rencontre entre les visiteurs  Mise en scène de la France plurielle  Espace de jeux, d'apprentissage
Apprentissage	Apprentissage Contemplation	Association	Interaction Association  Restitution, mise en contexte

# PHOTOGRAPHIES









## **EXPOSITION**

### *Secrets d'ivoire – L'art des Léga d'Afrique Centrale*

Musée du Quai Branly

13 Novembre 2013 – 26 Janvier 2014

L'exposition *Secrets D'Ivoire – l'art des Léga d'Afrique Centrale* présente pour la première fois en Europe, la collection de sculptures de bois et d'ivoire du fonds Jay T. Last du Fowler Museum à Los Angeles. Cette collection est l'une des plus rares et précieuses d'art léga, constituée sous l'impulsion du collectionneur, passionné d'art africain, Jay T. Last. Il s'agit d'une petite exposition, qui s'est tenue sur la Mezzanine Est accessible depuis les plateaux du parcours permanent du Musée du Quai Branly. S'agissant d'une culture assez peu connue, ces œuvres sont des objets de la société initiatique Bwami, de République Démocratique du Congo. Utilisées pour enseigner leçons de morales et d'éthique, associées au langage et à l'expression corporelle, ces œuvres sont de véritables phrases visuelles. En effet, les idées qu'elles expriment sont celles des valeurs de la société léga.

#### **Problématique liée à l'immatériel**

S'agissant d'une exposition, dont l'ambition est de présenter une collection d'objets d'art ethnologiques, comment mettre en relief la signification profonde de ces œuvres, inscrites dans un rituel ?

#### **Description du parcours**

Le parcours de l'exposition emprunte le même principe. Ses différentes sections présentent des masques, des sculptures ou des représentations abstraites selon un parcours qui suit celui des enseignements du Bwami.

Afin de souligner cette diversité artistique, l'exposition présente une grande variété d'objets, présentés comme des œuvres d'arts, dans une large gamme de styles : coiffes en peau de pangolin ou ornées de coquilles, colliers en dents de léopard, cuillères d'ivoire, ceintures de cauris, masques et personnages sculptés dans le bois ou l'ivoire.

Après une section introduisant au processus de l'initiation dans la société Bwami, le parcours s'attache à présenter toutes les étapes de cette démarche rituelle. La première section s'attache à présenter le visage public du Bwami, en exposant les signes identitaires et distinctifs, associés aux différents grades et échelons correspondant à sa situation.

Le parcours se poursuit avec « L'entrée dans l'âge adulte : le cœur du Bwami » : son premier apprentissage consiste dans l'observation et l'interprétation d'objets. Ces objets, ainsi que ceux qui sont utilisés pour les transporter comme panier et besace, sont également présentés au public sous vitrine. C'est la présence d'écrits muséographiques qui explique le déroulement de l'initiation.

Dans la séquence « Avancer dans l'initiation : les peuples de la queue de l'éléphant », l'attention se porte sur les statuettes d'animaux, puisque dans la société bwami, les animaux sont associés de manière métaphorique au comportement humain. Là encore, la signification de ces statuettes, présentées sous vitrine, sont soutenues par le proverbe associé et les écrits muséographiques.

Une étape franchie, l'on arrive aux « Grades suprêmes de l'initiation du Bwami : Donner Forme à la sagesse ». Les statuettes humaines présentées sont les possessions des membres Bwami de haut grade, et elles ne fonctionnent que dans un contexte initiatique, et associées à un proverbe.

Enfin, dans « Masques, symboles de continuité », il est question des masques perpétuant la mémoire des morts, bien que leur signification varie en fonction des cérémonies rituelles. Bien évidemment, elles sont présentes dans cette séquence.

La dernière section est consacrée à « L'initiation ultime : la connaissance par la contemplation ». Contrairement au reste du parcours, les œuvres ne sont pas regroupées sous vitrine, mais ici, une certaine mise en scène souligne la dernière étape de l'initiation. Cinq statuettes bwami sont installées dans des petites vitrines individuelles, formant une sorte de demi-cercle, la lumière les faisant émerger de la pénombre. Le visiteur est mis dans la situation de l'initié en fin de parcours, regardant et appréciant au delà de l'apparence formelle. Sans paroles, sans danses, sans chants, ce face-à-face silencieux avec l'œuvre est le résultat d'une vie d'initiation.

### **Dispositif en lien avec l'immatériel**

- **Les écrits muséographiques**, composés non seulement des proverbes mais des panneaux introductifs, des panneaux-cartels, des cartels allongés et des cartels simples, sont nombreux : la volonté est de contextualiser par l'information écrite, support de l'objet. Il est à noter que les objets se ressemblent, mais que le texte s'évertue – parfois en vain – à formuler les clés de compréhension.

- **La muséographie** : si elle est peu significative tout au long du parcours, la muséographie est intéressante pour la dernière section, où les œuvres émergent de la pénombre et permettent une confrontation directe avec l'œuvre. Elle facilite ainsi le regard et la compréhension du visiteur.



	<b>Muséographie</b>	<b>Ecrits muséographiques</b>
Dans le propos	Elle permet de mettre le visiteur dans une position de contemplation en faisant émerger les objets de la pénombre	L'information écrite cherche à contextualiser les objets, et à leur donner un sens
Pour le visiteur	Contemplation, lié à un imaginaire	Valeur documentaire, mécanisme cognitif de restitution

## EXPOSITIONS

### *Kanak, l'art est une parole*

Musée du Quai Branly

15 Octobre 2013 – 26 Janvier 2014

*Kanak, l'art est une parole*, qui s'est tenue Musée du Quai Branly, dans les 2115 m<sup>2</sup> de la Galerie Jardin, est l'exposition la plus importante réalisée sur l'art kanak, composée de plus de 300 œuvres et de documents exceptionnels issus des collections publiques d'Europe (Autriche, Suisse, France et Italie), et de Nouvelle-Calédonie. Elle présente des aspects inédits, issus des nouvelles recherches muséographiques (après un inventaire complet des collections publiques mondiales) et vernaculaires, provenant des collectes du patrimoine immatériel kanak commencées en 2003. Evidemment, les expositions d'objets ethnologiques ont certaines particularités que la muséologie doit pallier afin d'être mieux compris par le public. Ces objets, appartenant à une civilisation peu connue du grand public, s'inscrivent dans un système de connaissances extra-européennes, difficilement appréhendable. Il s'agit d'une exposition complexe et dense, qui tente de balayer – mais de manière cohérente – plusieurs aspects de la civilisation kanak.

En abordant cette exposition par le biais de la parole, l'ambition du Musée du Quai Branly est de suivre la construction de la culture kanak en suivant les classements de la langue elle-même, sans imposer un point de vue occidental avec une classification scientifique des objets et des concepts. « *Car c'est par la langue que s'exprime et se transmet une vision du monde. Elle ordonne les sensations et les concepts, qui se combinent et se régénèrent par le jeu dynamique des sons et des sens pour offrir au locuteur une compréhension jamais figée du monde. Le jeu intellectuel de composition et de décomposition des mots de la langue est dans le contexte kanak particulièrement riche* »<sup>6</sup>. De plus, afin de permettre la confrontation des points de vue, l'exposition est fondée sur la dualité entre le visage (némèè) et le reflet (komèè), entre némèè ma koomèè, "le visage" et "le reflet", entre la manière kanak de se penser, et le regard occidental.

#### **Problématiques liées à l'immatériel :**

- Cherchant à présenter une culture assez mal connue du grand public, dont le patrimoine n'est pas fondé sur l'objet matériel, *Kanak, l'art est une parole* est une exposition qui pose bien les problématiques issues de la définition du patrimoine culturel immatériel : comment rendre intelligible ce patrimoine, fondé sur des études ethnographiques ?

---

6 Dossier de presse. *Kanak, l'art est une parole*. Musée du Quai Branly. p. 4 [en ligne]  
Disponible sur : [http://detoursdesmondes.typepad.com/files/mqb\\_dp\\_kanak.pdf](http://detoursdesmondes.typepad.com/files/mqb_dp_kanak.pdf) [Dernière consultation le 21 juin 2014]

- Cette exposition cherche à mettre en valeur la parole kanak, faisant ressortir une dualité de point de vue sur cette culture : comment mettre en valeur de manière cohérente cette dualité ? Comment intégrer la parole ?

### **Description du parcours**

Elle suit un parcours circulaire, puisque l'introduction se veut aussi être la conclusion. Le parcours principal se compose de plusieurs sections : une section introductive qui commence dès l'entrée dans la librairie, et se poursuit sur deux salles. Cinq autres sections, appelées les « cinq visages », abordent les thèmes principaux de la culture kanak, et sont mis en parallèle avec une vision plus européenne, que sont les « reflets » (*koomèè*). De fait, cette exposition rencontre déjà une difficulté dans sa muséographie, qui va être de pouvoir faire évoluer deux discours (un principal, l'autre secondaire), de manière logique et compréhensible.

L'entrée dans l'exposition se fait à la fin de l'espace commercial de la Galerie Jardin. Un ensemble de perches gravées, autour desquelles sont noués des foulards de formes et de couleurs différentes est installé sur un socle rectangulaire blanc. On trouve également sur cet espace mis en scène, un gros rocher, sur lequel est gravé un pétroglyphe, et au dessus duquel a été placé un coquillage. Au vu de ce dispositif qui semble « actuel », contemporain, et donc plus scénographique, on a donc l'intuition d'être introduit dans un monde où le « symbole » est omniprésent. Un texte introductif, accompagné d'une vidéo de présentation de la société kanak, offre les principales notions auquel le visiteur va être confronté. Le visiteur s'engouffre ensuite dans une deuxième salle pré-introductive « Jövo – Méditation sur les ancêtres » où sont rassemblées plusieurs appliques de porte. Cette salle sert également de sortie pour le public qui a terminé son parcours. Après avoir passé ces espaces, le visiteur entre dans la partie introductive, où se trouvent cartes et perche cérémonielles. Cette séquence présente le propos de *Kanak, l'art est une parole*, où il comprend qu'il va être confronté dans chaque section, à la dualité des discours. Le parcours se divise donc en cinq grands thèmes « Le Verbe et la Parole - *Nô* » ; « La maison et le pays - *Mwâ ma mwâciri* » ; « Le taro et l'igname, l'importance du lien au végétal - *Mwa ma mëu* » ; « Les ancêtres et les « esprits », l'importance du lien aux ancêtres - *Bèmu ma rhee* » ; « La personne et ses liens - *Kamö ma vibéé* ». Chaque début de section est matérialisé par la présence d'un bambou gravé, installé sur un socle et mis sous vitrine.

Le premier thème, « Le Verbe et la parole - *Nô* » présente l'importance de la parole dans la culture kanak, à travers la personne du chef, « la grand aîné », qui s'exprime. A côté d'objets cérémoniels (coiffes, monnaies, conques) mises sous vitrines, le visiteur est mis dans l'ambiance, grâce à un dispositif sonore (sorte de litanie rythmée) qui vise à faire un lien entre les objets et leur utilisation. Cet ensemble est soutenu par les écrits muséographiques, qui donnent les clés de compréhension de ces objets et les

replacent en contexte, afin de provoquer l'imagination du visiteur. Face à ces ensembles se trouve dans la même salle une sous-section visant à présenter le point de vue occidental « L'invention : le regard des Lumières ». Les représentations artistiques et les objets présentés sont des témoignages du regard qu'ont portés les premiers explorateurs comme James Cook sur le monde Kanak.

La visite se poursuit sur le thème de « La maison et le pays - *Mwâ ma mwâciri* », car dans la culture kanak, le mwârö, la Grande maison, est le centre de la société. La scénographie est donc particulière, car elle cherche à donner à voir cette conception de la maison : des cimaises sont montées à la manière des murs d'une hutte, à l'intérieur de laquelle les objets ethnographiques sont installés aux hauteurs adéquates, correspondantes à leur fonction. On y trouve également une vidéo où est présentée le cérémoniel en lien avec la construction de la maison. A la sortie de la hutte d'étend une estrade où sont déposés de multiples tissus : il s'agit du *mwâciri*, le pays du « séjour paisible », où règne l'harmonie entre monde visible et monde invisible. Le reflet occidental associé à cette séquence, « L'inventaire : la description scientifique » se trouve dans une salle annexe, témoignant à la fois du regard des naturalistes, des anthropologues et des congrégations religieuses.

Dans la troisième séquence, « Le taro et l'igname, l'importance du lien au végétal - *Mwa ma më* », c'est le cycle immuable de la culture de l'igname, nourriture fondamentale, qui est mis en avant. Les objets en lien avec cette culture sont exposés sur une estrade, « à l'air libre », à la fin de laquelle s'exprime le reflet occidental : « La colonisation et l'invention d'une imagerie de propagande ».

Ce chemin mène aux « Ancêtres et les « esprits », l'importance du lien aux ancêtres - *Bèmu ma rhee* ». De suite, le visiteur rentre dans une salle plongée dans la pénombre, d'où émergent des masques de deuils. Le regroupement de ces masques, impressionnants, crée une ambiance très spirituelle, où le religieux et le sacré s'incarnent la figure de l'ancêtre. Le reflet occidental n'a ici que peu de rapport avec la religion, mais plutôt avec la création de l'identité « De Canaque à Kanak » ? C'est ainsi que les Européens nommèrent les populations autochtones locales, et tout indigène océanien travaillant dans les élevages, les mines, à bord des bateaux...

Le dernier visage, sans reflet cette fois, s'oriente autour de « La personne et ses liens ; *Kamö ma vibéé* », où la place de l'individu au sein de la société est centrale. Elle incarne dans le flux vital que manifeste les dons et les contre-dons, illustrés par les échanges de monnaies, des tapas, des ornements personnels précieux, les colliers de jades ou encore les bracelets de coquillages.

La fin du parcours est marquée par un retour dans la salle des Jövo-Méditation sur les ancêtres, comme un dernier passage immersif dans l'atmosphère kanak.

## Les dispositifs liés à l'immatériel

- **La muséographie** : les dispositifs muséographiques (présence ou non de vitrines, éclairage), est importante, car elle permet de restituer la signification des objets. Elle est significative dans la section 4 sur « Les ancêtres et les « esprits », l'importance du lien aux ancêtres - *Bèmu ma rhee* », où le rassemblement d'objets, associés au faible éclairage, et aux vitrines, rend bien compte d'une atmosphère spirituelle et sacrée.

- **La scénographie** : il n'y a pas de scénographie spectaculaire dans cette exposition, hormis dans la section 2, « La maison et le pays - *Mwâ ma mwâciri* » où l'on donne à voir la maison du chef et son territoire. Les objets présentés, associés à la vidéo de cérémonie, offrent ainsi un ensemble cohérent, contextualisé.

- **Les écrits muséographiques** sont l'un des supports de médiation les plus importants dans cette expositions. On ne dénombre pas moins de 6 types de supports : les panneaux de salles, les panneaux de salles « secondaires », les panneaux-cartels, les cartels, les bannières, les légendes des reproductions des bannières de bambous.

Les textes oscillent entre le « nous » des locuteurs kanak et le « on » impersonnel d'un discours plus scientifique, plus occidental – celui des commissaires de l'exposition – ce qui de fait, multiplie les points de vue et demande une certaine souplesse d'esprit de la part du visiteur. Il est à noter que le « nous » apparaît dès le panneau d'entrée de la salle des Jövo, alors qu'il n'est nulle part question d'une intervention des Kanak dans la préparation de cette exposition. Ces textes portent le propos scientifique de l'exposition, et parfois, cherchent à supporter les capacités d'imagination du visiteur.

- **Les dispositifs sonores** sont présents ponctuellement dans l'exposition. Elles introduisent au patrimoine immatériel, en donnant à entendre des instruments typiques de la culture kanak, mais elles ne sont pas présentées pour elles-mêmes. Au contraire, elles servent de support à la mise en ambiance du visiteur, comme un support supplémentaire à son imagination, afin de rendre les objets représenté intelligibles.

- **Les dispositifs audio-visuels** appuient ponctuellement le propos, de la même manière que les dispositifs sonores.

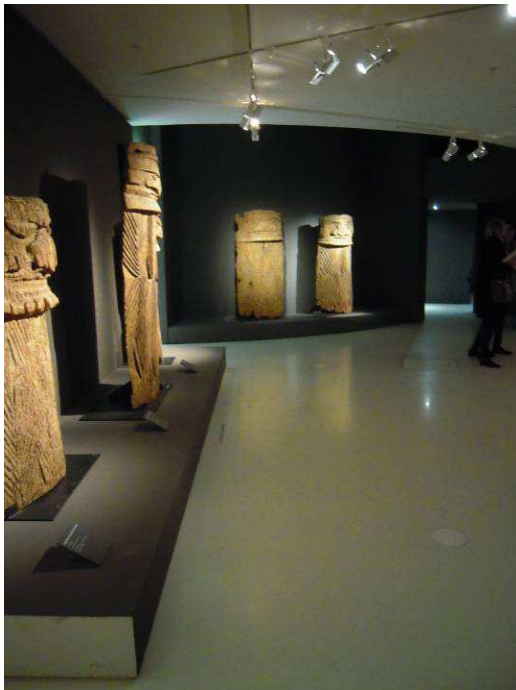
	<b>Muséographie</b> <i>Eclairage, vitrines, disposition des objets</i>	<b>Scénographie</b> <i>Mise en scène des objets dans certaines unités séquentielles</i>	<b>Ecrits muséographiques</b> <i>Différents types de supports</i>
Dans le propos	Restitution de la signification et de la fonction des objets	Restitution du contexte et de l'usage des objets-	Apport d'informations, qui parfois aident à la contextualisation de l'objet
Mécanisme mobilisé	Contextualisation	Contextualisation	Apprentissage  Contextualisation

	<b>Dispositifs sonores</b>	<b>Dispositifs audio-visuels</b>
Dans le propos	La musique et les sons contribuent à la mise en ambiance des objets De plus, elle donne à entendre le patrimoine culturel immatériel	De valeur documentaire, les vidéos appuient le propos de l'exposition, et aident à remettre l'objet dans son contexte d'origine
Mécanisme mobilisé	Contextualisation, voire mise en ambiance	Apprentissage Contextualisation

**PHOTOGRAPHIES**

Kanak, l'art est une parole

Musée du Quai Branly







## EXPOSITIONS

### *Bruits*

Musée d'Ethnographie de Neuchâtel  
2 octobre 2010 – 15 septembre 2011

Le Musée d'Ethnographie de Neuchâtel est né des collections d'un cabinet d'histoire naturelle donné à la ville en 1795, et d'une villa offerte par un Neuchâtelois en 1904 pour les abriter, ainsi que les collections ethnographiques déposées au fil des décennies. Les expositions temporaires apparaissent en 1954, quand Jean Gabus crée la « Black box » de 600m<sup>2</sup>, qui leur est dédiée. Depuis, l'institution neuchâteloise réalise des expositions particulières, parfois considérées comme subjectives irrévérencieuses, connues pour constituer le cœur de la muséologie de la rupture prônée par Jacques Hainard.

Quand l'institution neuchâteloise s'empare du patrimoine culturel immatériel, pour le questionner, c'est une trilogie autour de cette problématique qui est conçue. Le premier volet, *Bruits*, est consacré au patrimoine culturel immatériel sonore, *Hors-champs* (2013-2013) au PCI visuel tandis que la dernière exposition, *Secrets*, interrogera la « quintessence de l'immatérialité ».

A l'heure où les « moyens de captation n'ont jamais été aussi efficaces, compacts, et répandus », il paraît essentiel de s'interroger sur cette construction du son, et son utilisation dans le cadre muséal.

#### **Problématique liées à l'immatériel**

- Comment donner à voir le son ?
- Comment interroger le patrimoine culturel immatériel et la fonction du musée de communiquer à travers le matériel et l'immatériel ?

#### **Description du parcours**

Le cadre scénographique est inspiré du Nautilus, « *arche intemporelle dédiée à la collection de l'univers sonore, échouée entre plage et désert, entre déluge et apocalypse* », offrant ainsi un sens de visite au public et suggérant que le son est toujours susceptible de s'échapper.

En guise d'introduction, le visiteur est invité à entrer dans le sous-marin, en traversant une plage métaphorique, constituée de coquillages disposés sur le sol, destinés à être écrasés bruyamment sous les pas du public. Sur des étagères, on retrouve le thème des coquillages, mais il s'agit là des collections du musée, provenant des collections ethnographiques. De fait, cette pièce est conçue à la manière d'une

installation, où les collections du musée sont mises en perspective grâce à la traversée du public. Tout en visualisant ces objets issus de l'histoire naturelle, il peut leur associer un son, celui des coquillages qui se craquèlent sous ses pas.

L'entrée dans le Nautilus se fait par la cale. Le plancher est composé de caisses fonctionnant à la manière du pédalier du Capitaine Némó : à chaque caisse est associé un échantillon musical, issu des prémises de l'ethnomusicologie ou de la réutilisation des bruits et de la musique populaire par des musiciens. La suite du parcours se poursuit dans la salle des machines où des bouches d'aération diffusent le « murmure de la théorie », appuyés par les extraits écoutés précédemment. Les auteurs ici choisis sont ceux qui ont « *pris au sérieux des phénomènes tenus pour négligeables* ».

Ces trois premiers espaces s'interrogent sur la frontière qui sépare les bruits, et les sons organisés. Le bruit devient un son à partir du moment où émerge l'intentionnalité d'en faire de la musique, leur offrant ainsi un statut social, en tant que son.

Après ce premier axe de réflexion, un espace d'interlude est matérialisé par la salle de contrôle où deux artistes signalent les sons menacés de disparition, associés visuellement à des images de fin du monde.

L'espace suivant se veut à la fois salon et laboratoire, questionnant les limites entre le matériel et l'immatériel. Des instruments issus des collections du MEN sont accrochés au mur, mais témoignent en même temps des limites qu'il y a à ne s'intéresser qu'à l'objet matériel, sans prendre en considération l'usage et de contexte de ces objets. Parallèlement, des extraits de films documentaires, mêlés à des œuvres de fiction (posant la question du vrai et du faux), sont présentés. Il y a donc une mise en perspective entre ces deux types d'objets.

On trouve également des enregistreurs utilisés par les chercheurs du MEN (du phonographe à rouleau à cire au Sony de poche), interrogeant de fait la pratique ethnomusicale, et la place de la collecte des données sonores dans l'histoire de l'ethnologie et de l'institution. De plus, se pose la question de la conservation de ces données, qui dépend des moyens de captation, voués à l'obsolescence, puisque dépendant du progrès technique. Au centre de la salle, une machine métaphorique « congèle les traditions », permettant au visiteur de s'interroger sur le gel ou la capture des traditions. Une autre métaphore est incarnée par un distillateur de collections, producteur de cuvées. On y trouve des cas intéressants comme l'intervention possible d'Albert Nicod, instituteur vaudois, sur la diffusion du jazz, voire même sur la création du reggae et par extension, sur le hip hop.

Le troisième axe de réflexion porte sur l'impact de la mondialisation face à la patrimonialisation immatérielle, en créant des rapprochements d'objets, des compilations de clips musicaux, des publicités où

la franchise dépasse la personnalité de l'artiste. Le parcours se clôture sur un extrait d'un film de Jean Epstein, une image marine, évoquant à la fois l'oubli et la nécessité de la préservation.

### **Dispositifs liés à l'immatériel**

Dans les expositions créées par le MEN, tous les dispositifs sont à mettre en perspective les uns par rapport aux autres.

- **La scénographie** : l'image du Nautilus est une ouverture à de multiples possibilités de scénographie et d'interprétation. Créant un cadre métaphorique à la réflexion, elle devient un support essentiel au parcours. Les distillateurs d'ironie font parti de cette mise en scène, où l'image du contenu est aussi importante, si ce n'est plus, que le contenu.

- **L'association entre les collections musicales et les sons** qui sont le fruit d'une action du public, supposent de créer un lien entre ce que l'on voit, ce que l'on fait, et ce que l'on entend. Par exemple, le dispositif scénique de la plage métaphorique, à l'entrée de l'exposition, est créé par l'adéquation entre le son des coquillages, écrasés sous les pas des visiteurs et la présence des coquillages issus des collections d'histoire naturelle. De cette mise en perspective de ces deux aspects émerge une réflexion sur le son. De même, le plancher de caisses à la manière du clavier du Capitaine Némó dans la cale, fait émerger des musiques sous l'action du visiteur.

- Une deuxième catégorie d'associations peut s'établir entre les **collections d'objets et les projections audio-visuelles** : du fait de leur historicité et de leur authenticité, elles supposent une réflexion sur les pratiques ethnomusicales. Mais contrairement avec les dispositifs précédents, le visiteur n'est pas impliqué dans la production de sens de manière directe, il s'agit pas sur ce dispositif.

- **L'association des sons et des images**, que l'on trouve par exemple dans l'espace d'interlude, diffère en ce qu'elle ne nécessite pas l'interaction directe du visiteur, mais que, de plus, la notion d'authenticité est absente. Il n'y pas de perspective historique, mais surtout scénique. Les associations sont formelles, elles créent du sens, mais elles ne possèdent pas de valeur documentaire.

	<b>Scénographie</b> <i>Le Nautilus, les distillateurs d'ironie</i>	<b>Collections et sons créés</b> <i>La plage métaphorique, la cale</i>	<b>Collections et projections audio-visuelles</b> <i>Collections ethnologiques du Musée d'Ethnographie de Neuchâtel</i>	<b>Association des sons et des visuels</b> <i>Espace d'interlude, la fin du monde</i>
Dans le propos	Création d'un cadre métaphorique, qui va porter toute la réflexion pendant le parcours  Possibilités scénographiques	Création d'une réflexion à partir de l'action du visiteur.  Adéquation entre ce que l'on voit, ce que l'on entend, ce que l'on fait.	Mise en perspective des objets et de leur pratique :  Authenticité	Réflexion à partir des compositions scéniques
Mécanisme mobilisé	Immersion	Interaction	Association	Association

## EXPOSITION

### Great Black Music

Cité de la Musique  
11 Mars -24 Août 2014

Great Black Music, coproduction de la Cité de la Musique et de Mondomix<sup>7</sup>, est dédiée à la musique noire, « des récits épiques des griots mandingues à la plainte mélodique des bluesmen du delta du Mississippi, des bouges de La Nouvelle-Orléans aux clubs de Manhattan, des rythmes yoruba à la naissance de l'afrobeat, des mélopées du maloya à la samba, des faubourgs de Kingston, où apparurent le ska et le reggae, jusqu'aux terrains vagues du Bronx où surgit le hip-hop »<sup>8</sup>. Cette exposition est une version enrichie de l'exposition *Les Musiques noires dans le monde*, conçue par Marc Benaïche à la demande du Festival Mondial des arts nègres, dont la 3<sup>e</sup> édition a eu lieu à Dakar en 2010. Cette interrogation sur la richesse et l'appropriation de la musique noire est née des questionnements soulevés par le travail réalisé par Mondomix en 2007 pour l'inauguration du Musée international de l'esclavage à Liverpool. Suite à quoi, toute une réflexion a été menée pour la création du Centro de Música Negra à Salvador de Bahia, soutenu par le gouverneur de l'Etat de Bahia, Jacques Wagner, et la star Carlinhos Brown. *Great Black Music* est donc une exposition développée dans une approche historique et contemporaine, cherchant à mettre en valeur un courant musical varié, et très identitaire. Il est intéressant de noter qu'il n'existe pas de définition de la « musique noire », conçue comme un assemblage de fragments. La musique est une aventure à la fois collective et intime. Dans cette perspective, « à partir de sa propre histoire, le visiteur est amené à se questionner. Il va saisir certains fragments pour élaborer sa construction personnelle ou densifier la conception qu'il avait de cette musique au préalable »<sup>9</sup>. De plus, l'apport de la Cité de la Musique, par rapport aux expositions précédentes, consiste dans le regard anthropologique, apporté par Emmanuel Parent, et surtout dans la collection d'objets de musiques rares (collection de Victor Schœlcher, conservée au Musée de la Musique), qui sont les témoins matériels des déplacements des peuples et des mutations musicales. Une dualité entre musique dématérialisée et matérialisée est donc ici à l'œuvre.

---

7 Créé en 1998 par Marc Benaïche, Mondomix est un média dédié aux musiques et aux cultures dans le monde. En parallèle du magazine, Mondomix produit et réalise des spectacles multimédias, des expositions et des films musicaux pour la télévision.

8 BENAÏCHE, Marc. « Synopsis de Great Black Music »

In : Dossier de Presse, *Great Black Music* [en ligne] Disponible sur : [http://content.citedelamusique.fr/pdf/presse/dp/dp\\_gbm.pdf](http://content.citedelamusique.fr/pdf/presse/dp/dp_gbm.pdf) [Dernière consultation le 24 août 2014]

9 BENAÏCHE, Marc : PARENT, Emmanuel. « Restituer à la musique noire sa densité historique. Entretien croisé »  
In : *Ibid.*

## Problématiques liées à l'immatériel

- *Great Black Music* souhaite retracer une épopée musicale, inscrite dans la mémoire collective et vécue de manière individuelle. Comment présenter une histoire dense, et pourtant relativement fragmentée ? Comment faire le lien entre cette approche à la fois globale et intime ?
- La musique est dématérialisée, elle nécessite donc des supports différents, inhabituels. Comment présenter le sens ?
- La musique noire n'est pas définie : elle découle d'une appréhension collective et individuelle, et concerne de fait des millions de morceaux musicaux. De plus, vu le nombre de morceaux musicaux présentés (à la manière d'une grande base de données, qui a pourtant fait un certain tri), comment créer un parcours cohérent, qui soit aussi pratique au niveau du temps ?
- Comment concilier une approche interactive et immersive, avec le témoignage porté par les instruments de musique ?

D'après Marc Benaïche, il a été décidé de suivre un parcours thématique sensoriel et immersif, prenant en compte la géographie et l'histoire au travers de centaines de documents sonores et audiovisuels, de films, de photographies afin d'apporter un « *éclairage nouveau et joyeux sur la connaissance de l'incroyable histoire de la Great Black Music* ».

### Description du parcours :

*Le plan est présent dès l'entrée de l'exposition, sur le mur arrière dans la salle de distribution des smartguides. Elle se déploie sur deux étages (ce qui nécessite de l'attention de la part du visiteur)*

L'exposition est basée sur un dispositif de visite interactive, personnalisé : un smartguide est distribué à chaque visiteur à l'entrée de l'exposition. Il s'agit d'une sorte d'audioguide amélioré, adapté à chaque section de l'exposition, et qui permet au visiteur de composer sa propre playlist musicale.

Il s'agit d'une exposition immersive composée de six sections, sans section introductive, qui souhaitent « balayer » les grands aspects des « musiques noires » (sans pour autant qu'on ait une définition de ce qu'est une musique noire)

Le visiteur, qui s'est vu donné un smartguide à l'entrée de l'exposition, entre directement dans la première section présentant « Les légendes des musiques noires », consacrée au Panthéon des grands artistes qui constituent dans la culture populaire les grands noms de la musique noire. Déjà, l'ambiance est à un

éclairage relativement sombre qui permet de mettre en valeur les dispositifs utilisés. La pièce se compose de 21 bases de colonnes transparentes, où un dispositif vidéo projette au sommet (comme sur un écran circulaire), des vidéos musicales et explicatives des différents artistes. Sur le mur du fond, les noms lumineux de ces artistes émergent du fond noir.

Après avoir passé un couloir, le visiteur entre dans la deuxième section, « Mama Africa » qui présente les origines et les influences de ces musiques noires : la salle de forme hexagonale, veut se faire l'écho de la géographie de l'Afrique (dont la carte est dessinée au sol). Le texte d'introduction de section est placé sur le mur de gauche, et sur les trois pans de murs droits se déploient de grands films vidéo (documentaires) sur les musiques que l'on retrouve en Afrique de l'Est, en Afrique centrale et en Afrique.

Dans l'espace de transition, servant de point de jonction entre les sections 2, 3 et 4, se trouvent deux modules manipulables. En sortant de cet espace, le visiteur est invité à continuer son parcours dans la troisième section « Rythmes et rites sacrés », formée de deux espaces ovoïdes où sont projetés à 360° des images de rituels sur des murs noirs. Le visiteur, doit donc enlever son casque pour profiter de cette expérience immersive. À la jonction entre ces deux espaces se trouve un dispositif manipulable, une sorte de jeu contribuant à cette expérience des rites sacrés : sur une tablette numérique et circulaire (la forme faisant écho aux cercles des danses rituelles et à la forme de la pièce) sont matérialisées des bougies allumées, la flamme tremblotante. L'instruction donnée est la suivante : « *Soufflez sur les cercles pour que les esprits surgissent* ». La quatrième section, « Un fil historique » prend place dans un long couloir offrant une lecture linéaire d'une chronologie comparant événements historiques/musiques « noires », afin de permettre de comprendre l'émergence d'une « conscience culturelle panafricaine ». Sur le mur de droite, vers la fin de la salle, une grande vitrine comporte des instruments traditionnels africains. La visite se poursuit à l'étage inférieur : un espace de transition comportant photographies et juke box offre au visiteur un lieu d'écoute. Au niveau de la scénographie, les tables sont en réalité des valises (cerclage de fer) aménagées, où sont installés des écrans d'ordinateurs. Les visiteurs peuvent écouter différentes playlists musicales.

Un autre espace immersif attend les visiteurs avec les « Amériques noires » : espace sombre qui ne fait que ressortir la peinture à la lumière violette, des vidéos parlant des différentes suites données à cette musique noire dans d'autres genres musicaux (salsa, rock, pop) parsèment une installation urbaine, représentant des tuyaux de canalisation oranges. Sur les murs : à droite, on trouve là encore une vitrine d'instruments mais aussi une manipulation, sorte de reproduction d'un instrument fait avec deux planchettes de bois, du fil de fer et une canette. A gauche, module familial.

Dans la dernière section, « Global Mix », on retrouve les débouchés chorégraphiques de ces musiques avec trois salles de danses et les atmosphères correspondant (reprenant les codes visuels de la musique) et au centre, se trouvent des installations avec des vidéos pour permettre au visiteur de danser.

## Dispositifs de présentation liés à l'immatériel

Notons que cette exposition témoigne d'une recherche d'une certaine adéquation entre ce que l'on voit et ce que l'on entend grâce au smartguide. L'immersion n'est pas seulement auditive, mais se veut également visuelle.

- **Le smartguide avec le casque** : Distribué à l'entrée, ce dispositif « intelligent » permet au visiteur de gérer sa visite, et d'écouter les morceaux musicaux au gré de ses envies, permettant ainsi des parcours individuels différents. De plus, chaque individu est « enfermé » dans une sphère auditive, dans son monde musical

- **Les grandes installations, visuelles**, sur lesquelles se trouvent des projections vidéos (soit des petits films documentaires où la musique est prégnante comme dans les deux premières salles ; soit des extraits musicaux simples, qui s'accordent au propos présenté visuellement au visiteur → Au fil de l'histoire) renforcent l'immersion du visiteur dans une ambiance.

- Quelques *dispositifs de médiation*, adaptés aux personnes malvoyantes, sont présents ponctuellement tout au long du parcours. Il s'agit de jeux interactifs avec une explication plus ou moins succincte des principes de bases, et avec une reproduction d'un instrument authentique et ethnique (sortie des représentations de l'art musical occidental) que le visiteur peut manipuler.

- Parmi les jeux interactifs, on a la dernière unité « Global mix » qui utilise ce principe. Elle fonctionne avec présentation de différentes unités, comme des cabines musicales, avec une petite piste de danse et un écran où est projeté la vidéo d'un danseur qui apprend au visiteur les pas de base de sa danse de prédilection (*hip-hop ; disco ; salsa*) – et dont la musique est héritée des musiques noires. De manière festive et joyeuse, les visiteurs sont poussés à expérimenter la musique et à intégrer la gestuelle qui leur est associée.

- La **collection d'instruments de musiques** (disposée sous vitrine et donc mis à distance du public pour signifier leur valeur) vient illustrer le propos/le compléter/le soutenir. Ce cas est intéressant, car si cette collection est considérée comme un des apports de la Cité de la Musique par rapport à la première version de l'exposition qui s'est tenue à Dakar en 2010, sa place est largement minorée dans le parcours.



On a également quelques textes d'introduction de section, qui ont le mérite d'être assez court (avantage vu le temps que l'on passe seulement à regarder la musique.

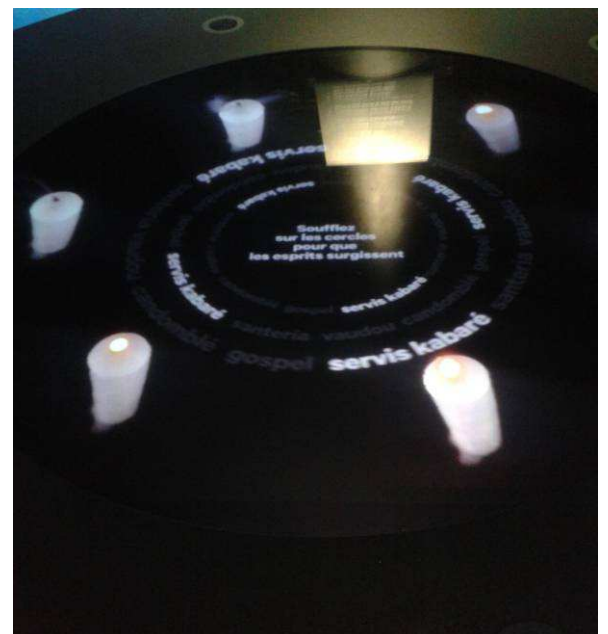
	<b>Smartguide</b> Dispositif de visite interactive	<b>Scénographie</b> Grandes installation visuelles	<b>Dispositifs de médiation</b> Unités composées d'un jeu, d'un instrument que l'on peut toucher et d'une explication
Dans le propos	- Permet la variété des parcours personnels  - Crée une sphère individuelle - Fonctionne avec la scénographie : adéquation entre ce que l'on voit et ce que l'on entend	Création d'ambiance en adéquation avec ce que l'on écoute	Adapté aux enfants et aux personnes malvoyantes  - Dispositif pédagogique et ludique
Mécanismes mobilisés	Immersion Association	Immersion Association	Manipulation Association des éléments

	<b>Vidéos</b> Intégrées à la scénographie	<b>Jeux interactifs</b> <i>Rythmes et rites sacrés ; Global Mix</i> Intégrés dans une scénographie spectaculaire, présence de vidéos et de jeux avec le corps du visiteur	<b>Vitrines d'instruments</b> <i>Présence de la collection de Victor Schœlcher, mise sous vitrine</i>
Dans le propos	Ces vidéos ont une valeur documentaire. Intégrées à la scénographie, elles sont, contrairement à elle, des témoins authentiques – et des références collectives – de la musique noire	Replonger le visiteur dans les traditions et les ambiances de la musique noire	Montre les instruments à l'origine de ces musiques noires  L'idée est de pallier le fait que la musique est dématérialisée : l'instrument sert de support de médiation
Mécanismes mobilisés	Contemplation Association	Interaction Immersion	Contemplation Restitution

PHOTOGRAPHIES



.© Novaplanet







## Exposition

### Explora « Les sons »

Cité des Sciences et de l'Industrie  
Exposition permanente

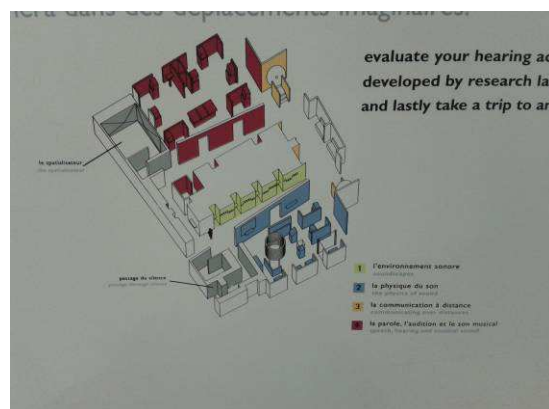
Créée à l'initiative de Valéry Giscard d'Estaing, la Cité des Sciences et de l'Industrie, ouverte à La Villette en 1987, a pour ambition de présenter la science « en train de se faire » et de diffuser au grand public, les connaissances scientifiques et techniques sur le monde. Les expositions permanentes Explora abordent différents thèmes : « Des transports et des hommes », « Jeux de lumières », « Objectif terre : la révolution des satellites », « Le grand récit de l'univers », « Observatoire des innovations », « Les sons », « Sténopé », et « Mathématiques ». Nous nous intéresserons ici plus particulièrement à la thématique des sons, qui nous parle, au regard de l'exposition temporaire *Voix, l'expo qui vous parle*.

Il s'agit donc de présenter le phénomène du son de manière scientifique, tout en gardant en vue ses implications dans la société. Cette expérience doit être compréhensible non seulement par les enfants mais aussi par les adultes : le parcours exploratoire et expérimental doit donc être compréhensible.

### Problématiques liées à l'immatériel

- Comment présenter la science du son, qui par essence, est immatérielle ?
- Comment rendre compréhensible ses applications ?

### Description du parcours



Du fait de la politique de la Cité des Sciences, la question est évidemment d'appréhender le son et sa mécanique. Pour cela, le parcours est divisé en quatre sections : « l'environnement sonore », la « physique du son », la « communication à distance » et enfin, « la parole, l'audition et le son musical ».

Evidemment, le parcours du visiteur se veut libre et le visiteur est autonome, afin de piocher dans les différents dispositifs qui lui sont présentés. Le fait est que l'on cherche également à faire participer le visiteur, à lui offrir une expérience du son réellement scientifique.

Le parcours est formé d'une association de dispositifs à l'aspect très « scientifique ». Chaque partie est caractérisée par sa propre couleur, permettant de former des îlots de compréhension.

L'entrée commence par le « passage du silence », un espace blanc où le son est banni. On veut faire vivre au visiteur cette expérience du silence, en leur faisant éprouver physiquement.

Le visiteur est ensuite invité à traverser un couloir : le pan gauche de ce couloir est constitué de redents, formant des petits espaces individuels : des suites de sons (du quotidien) différents sont diffusées et le visiteur doit reconnaître ces sons (appui sur un bouton).

Après cette première approche de l'environnement sonore, le visiteur peut ensuite intégrer l'espace de droite (en bleu sur le plan), traitant de la physique des sons. Cela permet d'aborder des notions comme la fréquence, la propagation des ondes sonores, ou la résonance. Des dispositifs illustrent ces phénomènes, et permettent au visiteur, à la manière de l'acousticien, de tester ces phénomènes physiques.

Le troisième îlot s'intéresse aux communications à distance. La parabole des sons, qui occupe tout l'espace, permet aux visiteurs de dialoguer en chuchotant à 17 m de distance, tandis que dans les renforcements, il peut découvrir les modes de communication chez l'homme et l'animal, ainsi que les techniques d'enregistrement, de transport, de diffusion et de conservation du son.

Le dernier espace, « La parole, l'audition, et le son musical » permet de se replacer dans une perspective plus « mondiale » voire même sociale ; Le visiteur peut comprendre les différences d'appréhension des sons selon son langage, et les techniques vocales mobilisées lorsque l'on parle ou que l'on chante.

Enfin, terminant son parcours, le public peut encore une fois s'immerger dans un espace sensoriel et auditif, le spatialisateur. Dans une salle sombre, de forme carrée, avec une triangulation des faces qui ressortent en relief, il est conditionné afin de se concentrer sur le son, et les sensations que cela provoque chez lui. A partir de l'écoute de différentes bandes sonores, différentes atmosphères sont créées et spatialisées.

Enfin, en sortant, le visiteur peut apprécier la présence de quelques objets-témoins, lecteurs audio ou enregistreurs, objets du quotidien, qui témoignent de l'usage des technologies du son dans notre quotidien.

### **Types de dispositifs**

Les dispositifs peuvent être différenciés selon l'action demandée au visiteur, selon les éléments associés donc. Si l'on regarde bien, chaque partie comporte de manière générale les mêmes types de dispositifs, mais le contenu diffère.

**Les espaces immersifs**, comme le passage du silence (son absorbé par le revêtement poreux des parois et du plafond) ou le spatialisateur, sont des lieux qui permettent de ressentir le son/l'absence de son. Elles mettent en exergue une expérience physique et auditive.

**Les espaces d'écoute et les vidéos documentaires** ne nécessitent pas une réflexion du visiteur autre que son attention, sa concentration. Néanmoins, il faut lui offrir un support visuel pour l'attacher

**Les manipulations sur ordinateur** (« *prévision acoustique* », « *se protéger du bruit* ») permettent des jeux pédagogiques sur les caractéristiques et l'application du son

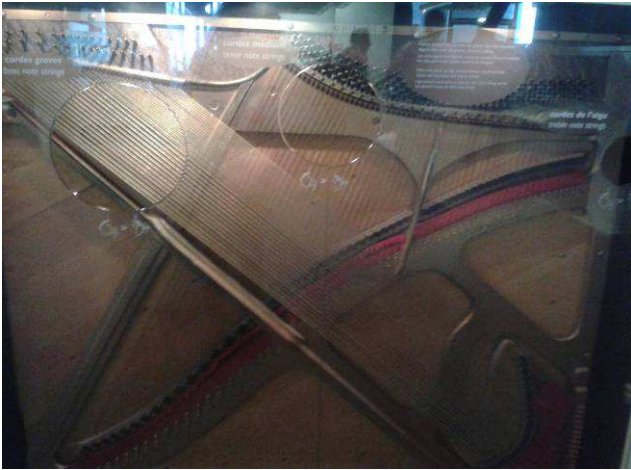
**Les expériences physiques**, manipulables également mettent le visiteur dans la posture du physicien, et lui permettent d'apprendre, par l'expérience, qui est souvent physique.

**La présence d'objets-témoins** : vitrine à la fin présentant les instruments d'écoute du son.

	<b>Espaces immersifs</b> <i>Le passage du son, le spatialisateur</i>	<b>Dispositifs sonores et audiovisuels</b> <i>Espaces d'écoute, vidéos</i>	<b>Dispositifs interactifs</b> <i>Jeux multimédias</i>	<b>Expériences physiques</b> <i>Propagation du son, Oscilloscope, La parabole des sons...</i>	<b>Objets-témoins</b> <i>Vitrine de radios, d'enregistreurs, etc.</i>
Dans le propos	Expérience physique et auditive du son	Ecoute, présentation de phénomènes	Jeux pédagogiques  Compréhension des principes du son et applications pratiques	Expérimenter le son.  Donne à voir les dispositifs de mesure du son	Mise en perspective de la physique du son et de son usage dans la vie quotidienne.
Mécanismes mobilisés	Immersion	Apprentissage	Interaction Apprentissage	Manipulation Interaction Apprentissage	Contemplation



PHOTOGRAPHIES  
Explora – Les Sons  
Cité des Sciences et de l'Industrie  
Exposition permanente





## EXPOSITION

### *La Voix : l'expo qui vous parle*

Cité des Sciences et de l'Industrie

10 décembre 2013- 28 septembre 2014

Notant un regain d'intérêt pour la voix et les techniques vocales, avec le succès des émissions de télé crochet ou par l'importance de l'élocution dans le monde actuel, à l'image du film *Le discours d'un Roi* (Tom Hooper, 2011), la Cité des Sciences et de l'Industrie s'est emparé du sujet. Cherchant à aborder « *la voix dans tous ses états* », cette exposition « grand public » cherche à montrer « comment se croisent l'invention du chercheur, l'imagination de l'artiste et l'innovation technologique ». Dans le cadre d'un centre de sciences, qui ne possède pas de collections propres, le défi est de taille, puisqu'il s'agit de "partir de rien", pour créer un discours sur la voix.

#### **Problématiques liées à l'immatériel**

Comment « donner à voir » la voix ? Comment permettre au visiteur, à la fois objet et sujet de cette exposition, de comprendre les mécanismes de la voix ?

#### **Description du parcours**

Reprenant le vocabulaire de la partition, le parcours se veut être illustration musicale. « *Le vide entre les allées serait une rue, une allée, un espace de rumeur, d'évocation, de souffle, de vibration, de résonance et parfois, de silence. De part et d'autre de l'allée, les alcôves d'expérience seraient comme des notes sur les portées : des espaces fermés ou semi- ouverts, à claire-voie, intimes ou collectifs, silencieux ou sonores, expressifs ou vides, clairs ou obscurs... qui se dilatent et se rétractent* »<sup>10</sup>. Il s'agit également de pouvoir mettre en scène un paysage, offrant au visiteur une promenade spatio-temporelle, matérialisant la force de la voix. Enfin, face un objet « immatériel », la création scénographique se doit d'être sensuelle.

Le visiteur est accueilli à l'entrée par une séquence audio, où des voix s'expriment et sont matérialisées par une projection de la variation de la fréquence de la voix (« Sonagramme »). Le parcours est divisé en 3 séquences, ou plutôt 3 « parties », de couleurs différentes pour les différencier : vert, jaune, rose.

---

10 Préprogramme, *La Voix : l'expo qui vous parle*, 2013

Sur une première « portée », « Voix et corps », allée centrale, le visiteur est invité à découvrir la voix sous l'angle des sciences biologiques, en abordant la voix d'un point de vue anatomique et acoustique. La visite commence par le chœur des quatre larynx, où le son s'enclenche dans le panneau est soulevé : dès qu'apparaît le larynx, la voix se fait entendre. A partir de là, le visiteur cherche à se familiariser avec sa voix. Un dispositif audiovisuel présentant un film explicatif sur l'appareil phonatoire (exploration du larynx) est mis en scène, expliquant de la même manière le principe de la "télé-vidéo laryngoscopie", qui permet de « voir » la voix. Le visiteur peut également réaliser le « puzzle de l'appareil vocal », puzzle en 3 dimensions, interactif (une lumière verte est enclenchée pour les bonnes réponses, servant ainsi de guide pédagogique). De plus, une cabine semi-transparente abrite un phonotogramme où le visiteur apprend à observer sa voix et à la manipuler. D'autres dispositifs interactifs sont présents, que ce soit des manipulations ou des écrans tactiles.

Dans la deuxième « partie-tion », « Expression et voix » (allée jaune), la voix devient l'objet des sciences humaines, car elle dévoile notre identité, elle est un reflet de notre personnalité. Son évolution dépend de l'environnement dans lequel nous évoluons. Caché derrière un rideau de fils noirs semblables à des fréquences, le dispositif collectif « Eclats de voix », où des groupes de visiteurs peuvent s'asseoir et écouter des extraits audio. Un deuxième documentaire audio-visuel est également présent à la sortie, composé de trois écrans avec les casques associés, où les sons écoutés sont soutenus par le visuel, et où le visiteur peut écouter les différentes voix du monde. La suite du parcours se compose de jeux interactifs, conçus pour une ou deux personnes. On y trouve par exemple « D'où vient cet accent ? », « Peut-on manipuler les voix ? » ou encore « De l'émotion dans la voix » où le visiteur est confronté aux techniques de synthèse vocale, et par l'expérience, arrive au résultat voulu. La fin de la séquence est marquée par un dispositif collectif « En direct à la radio ».

La dernière partie-tion, « Voix et interprétation », s'attache à présenter la voix sous l'angle des sciences de la culture et du monde de l'art, comme objet artistique. Au départ de cette portée, une salle, dont l'entrée est signalée par un grand rideau de velours rouge, à la manière des théâtres, abrite une séance de projection, sur deux écrans. Le visiteur est plongé dans l'ambiance des anciens théâtres, pour écouter ce documentaire, « Voix en scène ». A la manière d'un « son et lumière » il présente une composition d'archives et de sélections de grandes voix, sur l'écran principal, avec les commentaires sur l'écran secondaire.

De longues ondes roses longent l'allée, et sont ponctuées par la présence de casques et de sièges. A chaque installation correspond un mouvement musical que le visiteur peut écouter de manière individuelle, comme une sorte de promenade sonore. En contrepoint se trouvent des documentaires audiovisuels, eux aussi,

A la sortie, les visiteurs peuvent se mesurer entre eux avec le « Quiz des voix connues », entre jeu télévisé et fête foraine, un quiz collectif d'une vingtaine de questions en deux rounds.

### **Dispositifs de présentation liés à l'immatériel**

La **scénographie** tient une place majeure dans le parcours. Elle est le support de visite qui va permettre à tous les dispositifs de fonctionner ensemble. Déjà, chaque « partie-timon » possède sa propre identité, mais la scénographie unifie le tout pour offrir un parcours homogène et agréable. Cette cohérence est présente des grandes installations (« Voix en scène », « Le piano vocal ») jusqu'aux plus petits détails : les rideaux filets, tout comme les vitres aux stries verticales, évoquent le vocabulaire de la fréquence sonore. On trouve cette attention minutieuse par exemple dans « D'où viens cet accent ? », où le visiteur doit deviner les accents qui lui sont proposés : le fond du panneau de présentation de ce jeu est lui-même parsemé d'accents. De fait, la scénographie tend même à prendre la place des objets : elle opère une fusion entre le contenant et le contenu. Elle porte tout le discours et toute la mise en ambiance dans l'espace d'exposition.

Les **dispositifs interactifs et ludique**, sans multimédia, (« Puzzle de l'appareil vocal », « Chœur des quatre larynx », « le piano vocal », « D'où venons-nous », « Virelangues », etc.) impliquent la manipulation, et donc l'appropriation par l'expérience et le toucher. Ils se retrouvent sous la forme de jeux individuels ou collectifs, et implique une interaction, soit avec un autre visiteur, soit avec la manipulation elle-même.

Les **dispositifs multimédias** (« Transformer les voix d'acteurs », « Prenez l'antenne », « Voix et identité », etc.) sont également des expériences pédagogiques pour comprendre la mesure de la voix. Néanmoins, l'approche sensorielle diffère des manipulations plus « tactiles ».

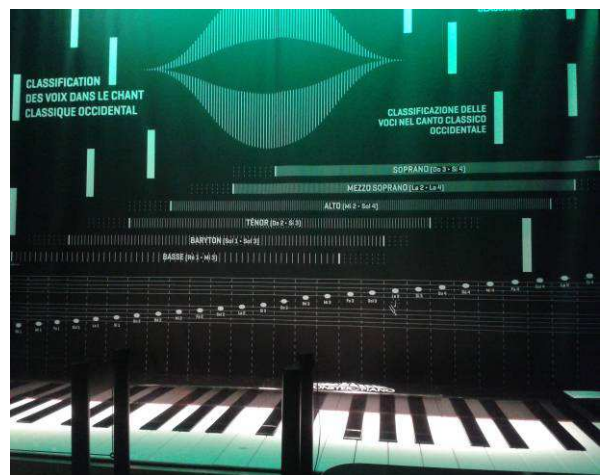
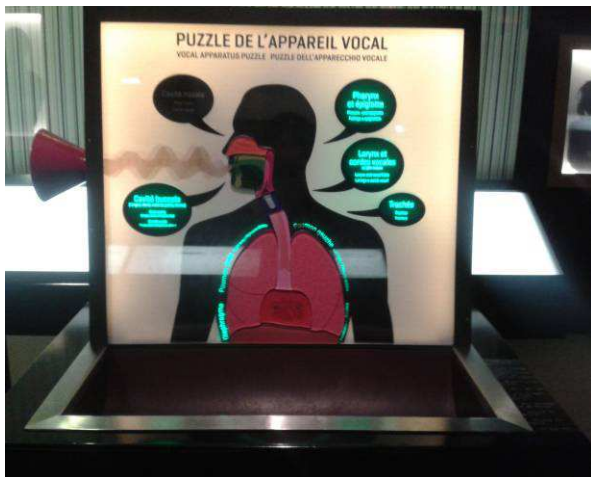
Les **documentaires audio-visuels et sonores** sont regroupés ensemble en ce qu'ils expriment une ambition didactique. Néanmoins le degré de mise en scène varie de manière plus ou moins intensive. Elle est très visible dans le dispositif « Voix en scène », où la salle de projection s'apparente à une salle de théâtre, avec tous les codes qui lui sont associés (le rideau rouge, les écrans avec ampoules). Cette mise en scène n'est pas que fictionnelle, elle permet aussi de comprendre certains principes. Par exemple, dans « l'Exploration du conduit vocal », le visiteur est en mesure de comprendre le principe de « télé-vidéolaryngoscopie » grâce à sa mise en scène dans une boîte noire. D'autres documents assument leur

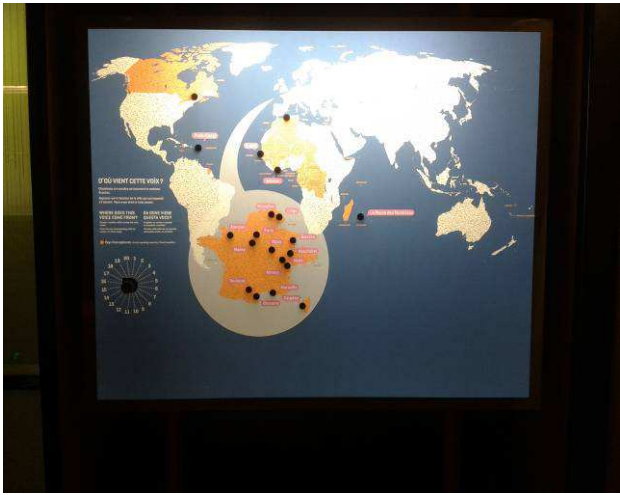
Dans une certaine mesure, la limite entre ce qui relève du domaine de la scénographie et ce qui n'en est pas, est floue et incertaine. L'imbrication est telle que la scénographie devient le principe de création et le principe unificateur de ces dispositifs.

	<b>Scénographie</b> <i>« De part et d'autre de l'allée, les alcôves d'expérience seraient comme des notes sur les portées »</i> <i>Réutilisation du vocabulaire du son, de la voix :</i>	<b>Dispositifs de manipulation tactile</b> <i>Jeux individuels ou collectifs</i>	<b>Dispositifs interactifs sur écrans</b> <i>Jeux individuels ou collectifs ; Phonétogramme, Transformer les voix d'acteurs, le Quizz</i>	<b>Documents audio-visuels et audio</b> <i>Eclats de voix, Etude du conduit vocal, Transformer sa voix, documentaires, Voix en scène</i>
Dans le propos	Traduction visuelle du discours, offrant un cadre de réflexion  Utilisation d'un langage et de références communes	Expérience de la voix	Expérience de la voix	Valeur documentaire, donnent des clés de compréhension des phénomènes.
Mécanismes mobilisés	Association Semi-immersif (introduction de l'élément fictionnel)	Manipulation Interaction Apprentissage	Interaction Apprentissage	Mise en ambiance (Voix en scène)

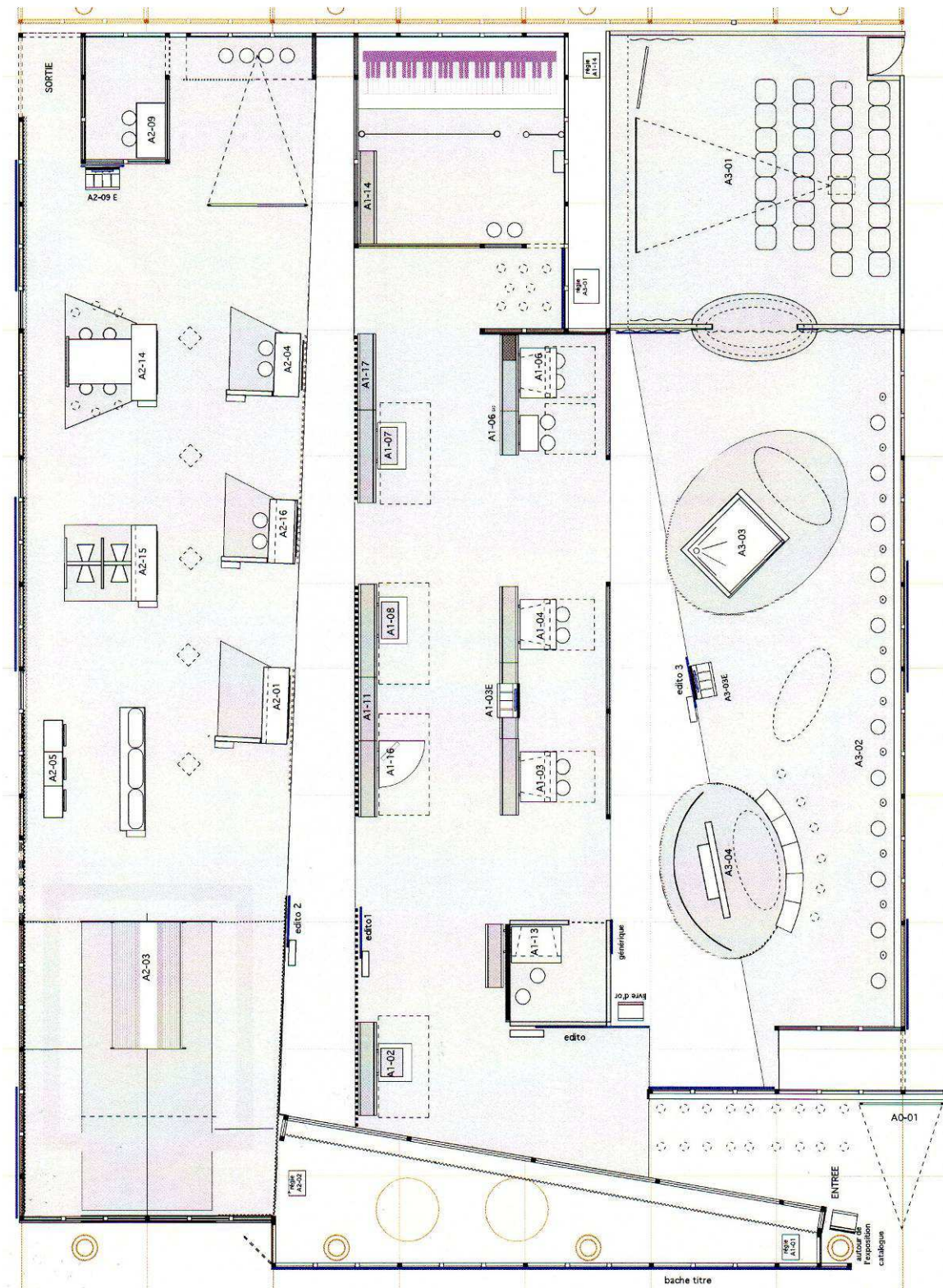
# PHOTOGRAPHIES

La Voix : l'expo qui vous parle  
Cité des Sciences et de l'Industrie









EXPOSITION LA VOIX	DCE	PLAN D'ENSEMBLE	REV 5	ECH: 1/100	3
				1	2

Plan de l'exposition La Voix : l'expo qui vous parle

NOMEN.	NOM DE L'ELEMENT	TYPE
<b>Corps et voix</b>		
A1 - 01	Sonagramme et boucle sonore de l'entrée	Dispositif sonore + Vidéoprojection
A1 - 02	Chœur des 4 larynx	Manip + Film
A1 - 03	Transformer des voix connues	Manip + Multimédia intégré
A1 - 03 - E	La transformation de la voix	Film
A1 - 04	Transformer sa voix	Manip + Multimedia intégré Multimedia + écran de rappel sur bandeau-ressource
A1 - 06	Le sonagramme	
A1 - 06 bis	Et vous quelle est votre voix ?	Manip
A1 - 07	Reconnaître les altérations de la voix	Manip
A1 - 08	Puzzle de l'appareil vocal	Manip
A1 - 13	Phonetogramme	Multimedia
A1 - 14	Le piano vocal	Manip en attente
A1-16	Exploration du conduit vocal	Film
A1-17	Livret	Graphisme
<b>Expression et voix</b>		
A2 - 01	Accents et régions	Manip
A2 - 03	Eclats de voix	Dispositif sonore
A2 - 05	3 postes: quatre instruments en un / Voix ornées, voix travesties / Chanter ensemble : polyphonies	3 Films
A2 - 04	Prenez l'antenne	Multimedia
A2 - 09	Casting vocal	Multimedia
A2 - 09 - E	Voix et identité	Film
A2 - 14	Virelangues	Manip
A2 - 15	Reconnaître les émotions de la voix	Manip
A2 - 16	Faire dire ce qu'on n'a pas dit	Multimedia
<b>Art et voix</b>		
A3 - 01	Voix en scène	Film dans salle de spectacle
A3 - 02	Voix des siècles	Dispositif sonore en 12 postes
A3 - 03	Choeur virtuel	Multimedia
A3 - 03 - E	Synthèse et transformation de la voix chantée	Film
A3 - 04	Le Quiz	Multimedia

TOTAL ELEMENTS

27

Liste des dispositifs pour *La Voix : l'expo qui vous parle*

## EXPOSITION

### *Economie, Krach, Boom, Mue*

Cité des Sciences et de l'Industrie

26 mars 2013 au 5 Janvier 2014

Dans le cadre de l'ouverture de la Cité de l'Economie et de la Monnaie à l'Hôtel Gaillard en 2017, une grande exposition de préfiguration a eu lieu en 2013 à la Cité des Sciences et de l'Industrie. L'idée de faire une exposition sur l'économie était déjà au cœur de discussions entre les deux institutions, mais elle n'a été entérinée qu'en 2010, suite à l'accord de coopération signé entre Christian Noyer, gouverneur de la Banque de France, et Claudia Haigneré, présidente d'Universciences. Mais le sujet de l'économie n'est pas apparu avec la Banque de France. La Cité des Sciences et de l'Industrie avait déjà réalisé une opération avec Sciences Actualité, qui comme son nom l'indique, traite d'actualité au sein de la Cité, définissant un nouveau sujet tous les six mois. A cette occasion, 22 personnalités – économistes, sociologues, etc. -avaient été interrogées au sujet de la crise. La démarche à l'œuvre avait par ailleurs eu du succès auprès du public, car l'économie représente une véritable interrogation, accentuée par la crise. Souffrant d'une méconnaissance du public qui a du mal à appréhender ces concepts, l'économie est pourtant un enjeu majeur du monde contemporain. L'autre difficulté majeure face à un tel sujet est sa nature, immatérielle : l'économie est très peu incarnée et fonctionne en majorité sous forme de flux immatériels.

De fait, l'économie était au cœur des préoccupations. *Economie : Krach, Boom, Mue ?* est la plus grande exposition réalisée en France sur le thème de l'économie, occupant les 1000 m<sup>2</sup> de l'espace d'exposition temporaire de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Elle se définit comme une « grande exposition pédagogique », visant à intéresser le grand public – plus précisément la tranche 15-30 ans- et à lui présenter les fondamentaux des sciences économiques.

#### **Problématique liée à l'immatériel**

Comment « donner à voir » l'économie et rendre ces concepts complexes, intelligibles et accessibles au public ?

#### **Description du parcours**

#### Scénographie

L'idée était au départ de permettre au grand public d'y voir plus clair dans ce gros « magma », peu incarné, mais important dans la vie des gens, dans les sociétés en général. De fait, dans la muséographie générale, on retrouve la volonté d'utiliser des matières premières, des formes simples et massives et des surtout des couleurs voyantes, saturées afin « d'incarner l'économie ». Le design du mobilier s'inspire du langage de l'économie, des chiffres et des statistiques, pour concrétiser des concepts souvent perçus comme abstraits par la plupart d'entre nous. Le rapport que le visiteur entretient avec la scénographie est donc non-neutre : cette scénographie a un sens, elle offre au visiteur un univers qui lui est familier.

### Parcours et dispositif

L'entrée dans l'exposition était signalée par la présence d'un élément monumental en forme d'histogramme, auprès duquel un texte d'introduction présentait le propos de l'exposition et la logique du parcours choisi. Dès l'introduction, le visiteur est impliqué comme acteur de l'économie, grâce à l'utilisation du « vous », inclusif, mettant ainsi l'exposition en rapport avec les actions quotidiennes des individus qui viennent la visiter.

Les trois sections choisies répondent à trois grandes problématiques posées par le sujet. Les questions sont simples, afin de traiter l'économie de manière large, et d'être en même temps, le plus synthétique et pédagogique possible : « Qui fait l'économie ? », « Comment ça marche ? », « L'Etat du Monde ». Ces trois séquences sont différenciées par un code couleur (rouge, jaune, vert). L'entrée dans chaque partie se fait par un couloir, matérialisant le changement d'ambiance et de questionnements. Dans chaque section, les dispositifs sont regroupés dans une logique de sous-sections, la présence de ces îlots étant matérialisée par une cimaise en forme d'histogramme.

L'entrée dans l'exposition débute sur la question « Qui fait l'économie ? » : elle implique le visiteur dans ce réseau relationnel, entre des individus – hommes et femmes – ou des institutions. De leurs échanges naît l'économie.

#### *Îlot 1 — « Des individus et des organisations »*

Le visiteur commençait sa visite de manière classique avec les collections de monnaies et de documents dans les vitrines. « Le circuit économique », court métrage d'animation, donnait les clés de compréhension sur la production, de répartition de revenus et de dépenses. Projetée dans une petite salle, elle permettait à des groupes de visiteur de s'installer confortablement.

Le « Panneau Acteurs » était une grande fresque graphique, placée sur le mur. Elle donnait la typologie des différents acteurs de l'économie. A côté se trouvait, la "Table Acteurs ", table tactile sur laquelle le visiteur pouvait relier les acteurs économiques de manière ludique.

Le dispositif muséographique « Scanner », à l'image d'un scanner d'aéroport, était installé contre le mur. Le visiteur choisissait l'un des cinq objets présentés dans une cagette et le faisait passer par un tapis roulant dans le scanner. Cette manipulation permettait d'enclencher un petit film.

On retrouvait également trois séries de photographies sur le thème « Vivre sans produit importé ? ».

### *Îlot 2 – La pensée économique*

Afin d'acquérir des notions d'histoire de l'économie, le visiteur pouvait apprécier le « Panneau de la Pensée », sorte d'arbre généalogique de la pensée économique. Face à celui-ci, le dispositif sonore « Radio » se présentait sous la forme de grandes banquettes, massives, reprenant le vocabulaire de l'économie. Se prêtant au jeu de l'émission radio, le visiteur pouvait écouter des interviews de (faux)-économistes traitant du thème choisi, tout en lisant l'interview sur l'écran tactile.

### *Ilot 3 – Méthodologie des économistes*

Cette séquence permettait au visiteur de se familiariser avec l'utilisation des données statistiques au travers de trois dispositifs : les deux écrans tactiles « INSEE », qui permettait de faire un quizz sur le thème des statistiques et le jeu « Fraise », où le visiteur devait supposer le nombre de fraises présent dans un bocal, afin de comprendre le mécanisme de la courbe de Gauss.

En fin de séquence, deux tables de jeux, « Table de l'Addition » étaient présentés pour permettre au joueur de se mettre condition et pratiquer l'aversion au risque et sur le paradoxe du restaurant,

La deuxième section « Comment ça marche ? » intègre la notion d'échange au cœur de son propos. Elle cherche à faire comprendre les mécanismes qui régissent les interactions entre individus.

### *Îlot 1 – Les mécanismes du marché*

Deux dispositifs ludiques cherchaient à familiariser le visiteur avec les notions d'offre et demande, ainsi que d'élasticité de la demande, par la manipulation de différentes molettes. L'aspect ludique était compensé par la présence de fresques et photographies montrant des schémas et des chiffres.

Un deuxième espace était aménagé pour projeter une vidéo sur les marchés concurrentiels. Là, encore, il s'agit un espace prévu pour plusieurs visiteurs pouvant s'installer afin de profiter du court-métrage.

## *Îlot 2 – La ville imaginaire*

La scénographie matérialise une petite ville de l'économie, inspirée du film *Dog ville* de Lars Von Trier. Le visiteur peut alors découvrir les différents quartiers de cette ville : la bourse, la mairie, les halles mais aussi la maison ou encore Pôle emploi. Dans chacun de ces lieux, il peut expérimenter la diversité des marchés, celui des biens et des services, celui des capitaux et celui du travail, qui fournissent autant d'occasions d'illustrer des marchés concrets, mais également la diversité des échanges non-marchand.

Un grand jeu collectif « la Bourse » accueillait le visiteur dans cet espace. Composé de deux grands écrans, et de cinq bornes d'écrans tactiles, les visiteurs pouvaient s'affronter sur la vente et l'achat d'actions.

Le visiteur pouvait également découvrir les différents espaces semi-isolés de la ville imaginaire. L'« économie domestique » était abordée dans l'espace de la maison, présentant graphiques muraux et calculatrice géante, manipulable. Dans le « Bureau », des chiffres concernaient l'économie numérique.

Quant à l'économie souterraine, le visiteur devait regarder dans les trous d'une palissade pour découvrir ces données cachées. L'économie publique revenait au domaine de la Mairie. Cet espace était occupé par un dispositif de manipulation, semblable à une machine à sous, où le visiteur devait remplir deux colonnes « dépenses » et « recettes » avec les bonnes pièces légendées, et les erreurs étaient signalées à la fin du jeu. Enfin, on retrouvait également un espace consacré à la projection d'une vidéo sur le « Pôle Emploi ».

A la fin de la séquence, le visiteur pouvait s'adonner à un dernier jeu collectif sur les « enchères ».

La troisième section de l'exposition se voulait être un bilan sur « l'Etat du monde », afin d'élargir le débat et acquérir des clés de compréhension de la macroéconomie. L'explication du produit intérieur brut (PIB), de la croissance, des crises, du rôle des États, conduit le visiteur à adopter un point de vue plus global.

## *Îlot 1 - « Comprendre la croissance »*

Une fois le couloir introductif passé, le visiteur retrouvait un espace consacré à une vidéo d'animation sur « la Croissance ». Continuant son parcours, une sculpture monumentale, « le PIB sur 2000 ans », à la manière d'une œuvre d'art, matérialisait l'évolution du PIB mondial, selon les travaux de l'historien Angus Maddison. Sur les murs étaient installées de grandes fresques graphiques sont certaines étaient illustrées avec quelques objets installés dans des vitrines.

Enfin, le visiteur pouvait comprendre les mouvements de la courbe de croissance française depuis 1860 avec le dispositif « 150 ans de croissance en France », composée d'un écran coulissant et d'une courbe géante était installé afin de présenter l'historique de la croissance en France.

### *Îlot 2 — « Traverser la crise »*

Pour aborder le thème de la crise, un rappel des événements par le biais d'une chronologie replaçait le visiteur dans le contexte. Pour expliquer et matérialiser l'effet domino qui lui était expliqué, un jeu de domino était manipulable sur une table, incarnant ainsi le phénomène de crise. L'explication était complétée par une dernière salle de projection, où les visiteurs pouvaient encore bénéficier d'explications animées sur la crise.

### *Îlot 3 — « Concilier croissance et développement durable » :*

Pour cette dernière section de l'exposition, l'idée était de transmettre au visiteur des informations et d'évoquer des questionnements actuels. De fait, sur une table interactive, le visiteur pouvait choisir entre les différents indicateurs de richesse et classer les pays du monde. En manipulant le dispositif « Choisissez votre indicateur », il pouvait donner libre court à ses interrogations.

Enfin, un dispositif audiovisuel individuel était installé à la sortie : présentant les interviews de sept experts en économie, afin de donner au visiteur l'opportunité de confronter les points de vue.

Pour finir, un « photomaton-billetterie » permettait au visiteur de se prendre en photo et d'imprimer celle-ci sur un billet fictif.

## **Dispositifs, par catégories**

La **scénographie** porte tout le discours de l'immatériel. Par la création d'un mobilier aux couleurs vives, réalisé avec des matières premières et reprenant le vocabulaire de l'économie (comme avec les cimaises en forme d'histogrammes), la scénographie « incarne » réellement le sujet autour de références communes sur l'économie. Elle est particulièrement significative dans la « Ville de l'Economie », inspiré du film *Dog Ville* de Lars Von Trier. La part de la scénographie est tellement forte qu'elle s'imbrique de manière très étroite avec les outils multimédias (« Scanner », « Radio », etc.), qui acquièrent un statut hybride de dispositif scénographique.

Les **dispositifs audio-visuels**, avec les cinq espaces de projection de court-métrages d'animation, avec le dispositif « Radio », ou encore avec les interviews des économistes projetés sur un écran à la sortie du parcours, cherchent à transmettre des connaissances, faire comprendre des principes essentiels en

économie. Ils supposent l'attention du visiteur, et lui offrent des clés d'apprentissage et de réflexion sur le monde.

Plusieurs **dispositifs interactifs**, et manipulables, parsèment le parcours. On trouve par exemple les tables de jeux, qui permettent. Parmi elles, on trouve des dispositifs très simples, comme des dominos pour illustrer la crise des subprimes (les explications étant fournies par un texte)

Les **dispositifs multimédia** jouent sur le registre de l'expérience pédagogique, association interaction et commentaires scientifiques. Qu'il s'agisse d'animation sur écran tactiles, tables interactives ou de jeux collectifs, il s'agit d'expérimenter les mécanismes qui régissent l'économie, de faire l'expérience des échanges. Très souvent, ces dispositifs sont très liés à la scénographie, comme avec « Scanner », « Enchères » ou « Bourse ».

Des **objets** sont présents dans l'exposition, cherchant à matérialiser l'économie. Il peut s'agir de monnaie fiduciaire (« vitrine de l'économie») mais aussi de bonbons servant à illustrer le principe d'aversion au risque. Un objet est particulier : la courbe du PIB sur 2000 ans, réalisée sur les modèles de l'historien Angus Maddison par un serrurier, devait originellement être créée par un artiste contemporain. De fait, elle s'intègre dans la scénographie, mais se présente comme une œuvre d'art.

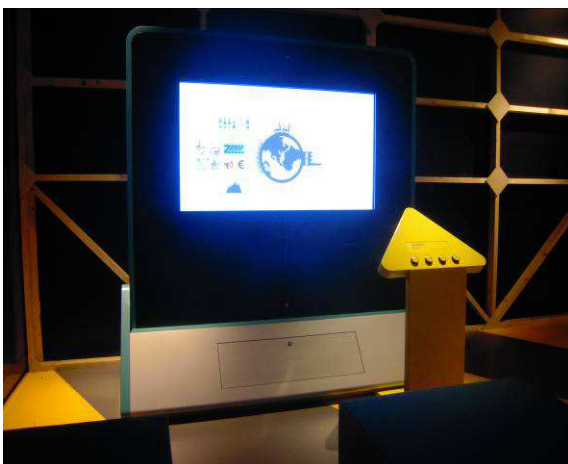
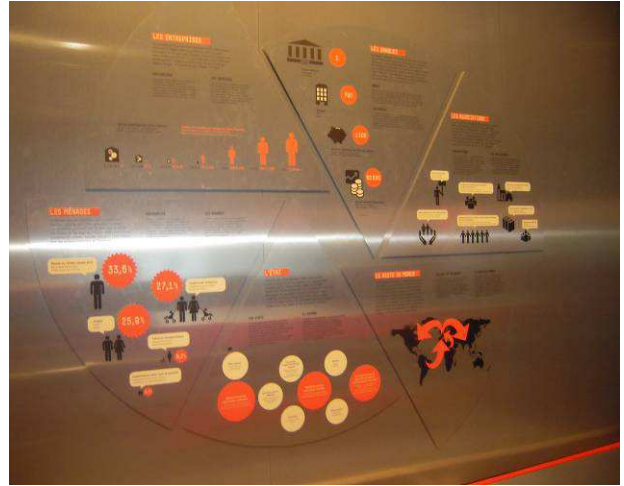
Les **fresques murales** associent à la fois iconographie, scénographie et apports documentaires. Ils offrent un support d'information qui s'intègre dans le parcours, participant même de la scénographie.

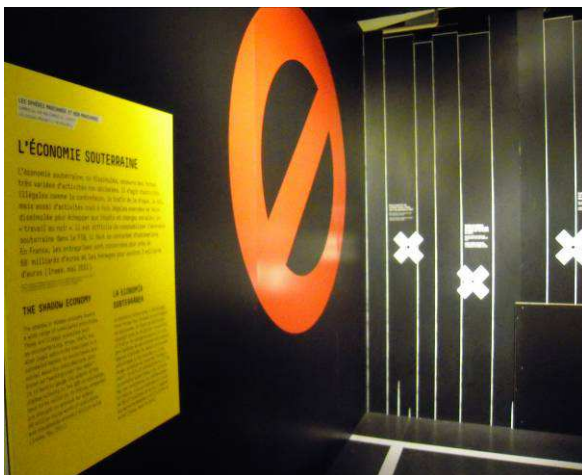
	<b>Scénographie</b> <i>mobilier imposant aux couleurs vives, à aspect ludique, la Ville de l'Economie, dispositifs scénographiques</i>	<b>Dispositifs audio-visuels</b> <i>Radio-économie, courts-métrages d'animation, interviews des économistes</i>	<b>Manipulations</b> <i>Tables de jeux, Effet domino, Effet prix, Calcullette domestique...</i>
Dans le propos	Incarnation matérielle de l'économie  Utilisation de références visuelles communes		Expérience pédagogique, approche tactile de l'économie
Mécanisme mobilisé	Semi-immersif	Attention/Apprentissage	Manipulation Interaction



	<b>Dispositifs multimédia</b> <i>INSEE, Fraise, Indicateur de l'économie, Bourse, Enchères...</i>	<b>Objets témoins</b> <i>Vitrine de l'économie, Bonbons, Disques....</i>	<b>Fresques murales</b>
Dans le propos	Jeu interactif, commentaire pédagogique et scientifique  Permet de comprendre les mécanismes économiques, de les pratiquer et de les illustrer	Utilisation d'objet de la vie quotidienne pour matérialiser la pratique de l'économie au quotidien	Valeur documentaire
Mécanisme mobilisé	Manipulation Interaction	Restitution	Apprentissage

PHOTOGRAPHIES  
 Economie : Krach, Boom, Mue  
 Cité des Sciences et de l'Industrie







# ANNEXE II : RENCONTRES

## RENCONTRES

Entretien avec Maud Gouy, chargée de projet à la direction des Expositions de la Cité des Sciences, commissaire d'exposition de *Voix : l'expo qui vous parle*

(23 mai 2014)

C'est une exposition sur la voix dont nous allons parler aujourd'hui. On a été deux commissaires d'exposition, Evelyne Hiard et moi-même, avec Laurence Caunézil comme co-commissaire, à penser la conception de cette expositions sachant qu'Evelyne s'était déjà penchée sur la question de comment présenter le son dans les expositions, vu qu'elle avait déjà été commissaire d'une exposition sur les sons. Elle avait déjà en tête la question « Comment mettre en scène l'immatériel ? ». Comment mettre en forme quelque chose qui, par essence, est immatériel : la voix, les sons ? Donc une de nos sensibilités muséographiques a été de s'attacher à donner à voir quelque chose qui n'est pas visible, pas matériel, pas palpable. Le propre de la Cité des Sciences est de ne pas avoir de collections, on ne s'appuie pas sur une collections d'objets : on est sur la création, l'invention d'artefacts. Ces artefacts sont en fait des principes de médiation : on part d'une idée, et celle-ci est transformée en un élément d'exposition. Par exemple, si l'on se demande « comment présenter la cartographie d'une voix ? », on va se poser la question du contenu que l'on veut poser et que l'on veut atteindre. Notre démarche va donc être de transformer une idée en objet. Je dirais que pour la voix, c'était plus immatériel, mais mettre en scène la sexualité ou les Gaulois, c'est toujours se poser la question de comment exposer quelque chose soit qui n'existe pas ou qui n'existe plus, soit qui est un concept.

**Quant à la voix, plus qu'un concept, est-ce qu'il ne s'agit pas d'exposer une sensation auditive ?**

Non, je ne pense pas qu'on parle de sensation auditive, je n'ai pas l'impression que l'on met en scène une sensation. L'idée c'est : « Qu'est ce que la voix ? Comment la mettre en scène ? ». On est à la Cité des Sciences et de l'Industrie donc on est parti sur le « Comment ça marche ? », et on a essayé d'expliquer de façon très scientifique la voix, la hauteur, l'intensité, la manière dont ça se présente. Ce que l'on

« s'amuse » à faire – même si c'est très sérieux – c'est le puzzle de l'appareil vocal qui va permettre de comprendre et de voir quels sont les organes impliqués dans la voix, et à côté de mettre un film pour les plus vieux, qui demande plus de concentration que de faire le puzzle. Mais en fin de compte, on a deux réponses pour un même sujet. C'est ça notre travail de muséographie : ce qui nous intéresse c'est la relation entre l'immatériel, l'objet et la personne à qui l'on parle. On ne peut pas dissocier une exposition et son public. La Direction Générale nous avait donné un cahier des charges et on devait faire une exposition « grand public » : comment convaincre des enfants de 9 ans ? Comment convaincre des Bac + 3 ou 4 qui connaissent le chant, la musique ? Le travail de muséographie, de création, de visualisation de la voix, c'est déjà de savoir à qui on parle. C'est ce qui va nous déterminer et va nous faire penser les éléments d'exposition et les mettre en forme.

### **Quelles sont les grandes difficultés que vous avez pu rencontrer sur l'exposition de la voix ?**

Nous n'avons pas eu de grandes difficultés, si ce n'est ce qui est autour des droits, la négociation des droits. C'est compliqué d'avoir de tout petits fragments de film, ça coûte cher, il a donc fallu négocier. On était en partenariat avec l'INA qui nous a aidés à développer un certain nombre d'éléments comme le film, comme Arte Radio. De plus, on a utilisé un grand éventail de voix qu'il a aussi fallu négocier.

### **Vous avez donc une grande liberté dans la création de dispositifs : quelles sont les limites d'une telle création? Quelles sont les limites à ne pas franchir pour éviter de « perdre » le public ?**

Faire une exposition sur la voix, c'est comme faire une exposition sur l'humanité. On a donc resserré le sujet modestement, car on avait que 700m<sup>2</sup>, donc on est resté très « occidental », on a juste un élément pour les voix du monde. La voix est singulière, chacun a une voix, même si l'on ne peut pas parler d'empreinte vocale, on peut parler de signature vocale. L'idée est donc de resserrer le sujet, et d'aller au fondamental. Mais, je dirais que l'on a ce problème dans toutes les expositions. C'est chercher le bon contenu, ce que l'on veut dire, et c'est intéressant : on a tous nos éléments d'expositions, on a un budget donné. A un moment, il faut se demander ce qui est indispensable, soit parce que ce n'est pas intéressant au niveau du contenu, soit parce qu'au niveau muséographique, on n'a pas trouvé la forme. A ce niveau là, même si l'on a quelque chose d'extraordinaire, si on n'a pas la forme, on ne peut pas le mettre. C'est le cadre muséographique qui nous stoppe.

### **Comment avez-vous fait le choix de cette forme muséographique ?**

On a essayé de rester dans le vocabulaire de la voix : qui dit « voix », dit « son », qui dit « son », dit « studio », dit également « casques » et « micros ». On a essayé de pousser ça parce que c'était essentiel, puis nous en avons besoin physiquement. Les micros avaient besoin d'être bien accrochés : imaginez 100 000 visiteurs qui s'amuse avec ! Il fallait avoir de la robustesse, c'est un premier critère. Quand on pense la muséographie et la scénographie, on pense à la robustesse. Deuxième chose, plus importante, c'est que l'on souhaitait que les visiteurs, même s'il y avait du monde autour, puissent faire la manipulation, qu'il n'y ai pas trop de pollution sonore. D'où l'idée de ces cabines : soit on a des cabines totalement fermées, mais qui doivent être visibles de l'extérieur car il faut quand même que les gens puissent avoir envie de rentrer – comme une vitrine de magasins ; soit qu'ils puissent avoir une posture confortable pour pouvoir faire la manipulation, pour ne pas être dérangé et aussi, avoir le courage de le faire. On se disait que peut-être les gens n'oseraient pas, mais en fait, ils osent totalement. Les deux points importants pour l'ergonomie et la scénographie de ce lieu, c'est d'utiliser le vocabulaire de la voix, parce que l'on en avait besoin. C'est aussi d'avoir une qualité d'écoute, un confort de visite extrêmement important. Par exemple, si vous avez eu beaucoup de monde lors de votre visite, je ne sais pas si vous avez eu l'occasion de tout faire.

**Si vous deviez faire de grandes familles de dispositifs pour cette exposition, lesquelles feriez-vous ?**

Dans un premier temps, on a des dispositifs soit individuels (une ou deux personnes), soit collectifs. Il faut savoir alterner individuels et collectifs. On peut avoir beaucoup de monde à un instant *t*, et la contrainte de musées, c'est d'avoir des éléments qui peuvent accueillir plusieurs personnes à la fois, ce qui a été difficile sur le sujet car la voix. De fait, c'est souvent des dispositifs à une ou deux personnes. On a donc deux grandes salles pour accueillir du monde : la forêt de voix connues (« Eclats de voix »), qui dure 20 minutes et où l'on rentre dans une histoire sonore, autour du vacarme de l'histoire, des accents, de l'intime, et de l'art. Ce n'est que du son, et c'est très difficile d'attraper les visiteurs uniquement avec du son : les gens ne restent pas en général, parce qu'il n'y a rien à faire, seulement écouter. Et l'activité seulement d'écouter est très difficile. On a également un grand quizz collectif à la sortie : on aurait pu faire un quizz individuel, mais on a préféré le collectif avec un quizz de 5 personnes. Mais en réalité, il y a dix personnes, puisque les autres soufflent les réponses, on s'y met à plusieurs. Puis on a des éléments plus individuels comme « Histoire du chant », où on a un poste après un autre, et des éléments qui sont plus « cabinés ». On essaie de façon générale d'être plusieurs : par exemple, la carte sur les accents (« D'où vient cet accent ? »), il y a une seule personne qui appuie sur le bouton. Mais il y a toujours des gens qui essaient aussi de deviner. On a donc cette alternance l'individuel et le collectif.

Après dans les visiteurs, vous avez ceux qui sont des acteurs et ceux qui sont des spectateurs, comme la théorie de Beaubourg en 1979, avec les papillons et les fourmis<sup>11</sup>. De plus, ici, un de nos « dada » c'est la coparentalité, c'est de permettre à des adultes d'expliquer à des enfants : de comprendre le contenu et de l'expliquer aux enfants (ce que l'on appelle la ressource). Ça, c'est extrêmement important : pour moi, c'est du confort de visite que de repartir avec l'ego bien placé, c'est à dire « Oui, j'ai été capable d'expliquer à mes enfants ce qu'est la fréquence » ou « Oui, j'ai été capable d'expliquer qu'on pouvait transformer les voix, les falsifier, comment et pourquoi ». Ce sont des choses qui me paraissent importantes en tant que muséographe, mais aussi en tant que service public. Notre rôle, c'est que des gens puissent trouver leur place dans des institutions, dans des expositions et repartir avec du contenu. Mais ce qui est important, c'est toutes les interactions autour de ce contenu, qui vont se passer entre les visiteurs – généralement au sein d'un même groupe – et qui vont être déterminant sur la qualité de leur visite.

**En ce qui concerne l'importance du visuel en muséographie, il y a une cohérence dans chaque partie de l'exposition, comme si le visiteur entrait dans une atmosphère particulière. Pourquoi ?**

L'attention est plus forte quand on a un visuel. Il faut donner à voir, à attraper. Le visiteur aime bien être devant un micro, avec un casque. C'est plus agréable dans le jeu de rôle. Ça crée une véritable assise.

**Dans le cas de votre exposition, il y a comme une interpénétration entre l'expôt et le strict cadre muséographique, jusqu'à ce que les deux se confondent.**

Tout à fait. Mais c'est ça une exposition. Tout le monde travaille pour un chef d'orchestre, le chef de projet, qui articule la qualité du scénographe, la qualité du graphiste, etc. Tout concourt à faire une exposition.

**Il est donc plus difficile de faire la différenciation avec les objets muséographiques...**

En effet, fond et forme sont ici beaucoup plus liés. On en a besoin aussi. Mais c'est vrai. C'est essentiel même : le fond et la forme se confondent pour répondre à un même propos.

---

<sup>11</sup> Typologie des visiteurs, selon E. Véron et M. Levasseur ( VERON ; LEVASSEUR. *Ethnographie de l'exposition : l'Espace, le corps, le Sens*, Paris, 1983)



## RENCONTRES

Entretien avec Elodie Bouffard, chargée des collections et des expositions à l'Institut du Monde Arabe, chef de projet de l'exposition *Hajj, le pèlerinage à la Mecque*

(27 mai 2014)

### **Quelle a été la démarche pour la conception de *Hajj, le pèlerinage à la Mecque* ?**

Toutes les expositions rentrent dans cette démarche thématique. D'abord, parce que ça permet de développer des thèses, car c'est ce qui intéresse, de raconter des histoires, donc là on est dans des parcours et des approches beaucoup plus racontées, beaucoup plus contées. C'est vrai qu'avec les deux dernières expositions, sur les 1001 nuits, et là, sur le Hajj, dans des dimensions complètement différentes, on a pu commencer à travailler sur l'oralité, l'immatériel. Pour le conte, c'était pour travailler sur la transmission, mais aussi l'évolution du langage et donc les évolutions des contes.

On a réussi à travailler sur ça, en sortant de l'immatériel, mais là, la nature même de l'objet nous permettait très facilement d'aller vers ça. Pour le Hajj, c'était une démarche différente, car on parle d'une pratique, une pratique humaine et donc on a eu un sujet qui permettait de gratter sur tout ce qui était immatériel, notamment pour expliquer la nature vivante de ces pratiques, et confronter un patrimoine – avec des objets qui par une valeur, historique, artistique – développent un discours. Cela permettait également d'avoir une approche humaine, qui est aussi actuelle, autour du pèlerinage, et donc enrichir le propos – notamment pour nous – sur tout le côté personnel de la pratique même, que les images collectives répercutent sur une masse humaine assez importante de 3 millions de personnes. On revient donc, grâce justement à ce travail sur l'immatériel et donc sur le témoignage du pèlerin, autour d'une histoire personnelle qui raconte le mouvement collectif. C'était aussi le seul moyen de parler de ce qui était intrinsèquement le pèlerinage, ce va-et-vient entre l'individuel et le collectif que l'on a travaillé tout au long de l'exposition. C'est à dire que le travail sur l'immatériel l'a été aussi au niveau de la sensation : dans l'exposition, par de l'immatériel, on essaie de créer aussi des émotions qui vont aussi bien par des témoignages que par des associations. C'est ce que vous racontiez (au sujet des objets symboles ndlr) : on a pris des objets qui étaient plus ou moins liés au pèlerinage, qui n'ont pas forcément lieu de fonctionner ensemble, mais par un lien entre le son, l'image et le physique, créent des environnements avec la scénographie où l'on rentre dans des espaces sensoriels mais aussi immatériels. Au niveau du témoignage et de la construction immatérielle en matière d'exposition, selon les sujets, on s'est orienté – sans innovations extraordinaires – à servir des propos, tout simplement parce qu'en rentrant dans des thématiques et en sortant de la chronologie et de l'aspect physique, on est obligé de gratter sur ces

nouvelles perspectives qui – je pense - qui répondent à une demande du public qui a de plus en plus besoin de rentrer dans une histoire.

On n'est plus dans l'approche extrêmement scientifique (même si les gens le sont de plus en plus : avec les smartphones, le fait que l'on puisse demander et avoir une information à la minute près, les gens sont devenus plus avides d'avoir une réponse à leurs questions), les gens ont besoin qu'on leur raconte une histoire. Ils sont moins friands de l'approche archéologique et scientifique : ils veulent du contenu, mais il faut raconter une histoire. L'immatériel, surtout quand il s'agit d'histoires humaines, fonctionne bien et répond à un besoin.

**L'exposition est donc avant tout une expérience, au delà de l'attente d'un choc esthétique – surtout quand on n'a pas les objets qui s'y prêtent – et le public attend peut-être plus une expérience immersive. Au niveau des dispositifs de présentation de l'immatériel, qu'est-ce que vous utilisez ? Comment les réfléchissez-vous ?**

Ici, on est sur quelque chose d'assez simple. J'avais travaillé sur tout ce qui était immatériel quand j'étais à l'UNESCO, et surtout on avait commencé une sorte de « récolte » d'histoires liées à l'esclavage et qui étaient rentrées dans des histoires familiales, remontant des générations en arrière, mais qui se transmettaient toujours. On avait déjà travaillé sur ça. Donc tout naturellement, on a donc d'abord cherché à créer une bibliothèque du pèlerinage. C'est-à-dire qu'on a profité de l'exposition pour que les gens puissent participer à l'exposition et la nourrir en déposant leurs témoignages en s'enregistrant. Un photomaton a été installé à la fin du parcours, avec une borne internet (donc on peut le faire de chez soi). On a beaucoup travaillé sur le lien intergénérationnel, en se disant que les petits-enfants pourraient dire « attends, je t'enregistre, il faut juste appuyer sur un bouton ». On a donc travaillé sur cette facilité d'accès, et on s'est rendu compte que pour beaucoup de personnes, l'ordinateur pouvait être un problème : il fallait donc sortir de l'ordinateur, rentrer dans des applications plus simples en essayant de jouer sur le lien intergénérationnel. C'est aussi plus simple pour les gens qui ne peuvent pas se déplacer dans l'exposition. Dans l'exposition, on a donc ce photomaton où les gens peuvent déposer leurs témoignages et donc participer à l'exposition. Ca, c'est aussi venu d'un musée que je trouve très intéressant, *El museo de la pessoa*, au Brésil, qui a cette démarche d'histoires. On est resté dans ces thématiques là, on est resté dans ce qui avait déjà été fait. Après, l'idée, c'est aussi de faire vivre cette plate-forme après la fin de l'exposition et de rentrer peut-être en partenariat avec des chercheurs, des sociologues, pour voir ce que l'on peut faire de ce matériel au niveau de la conservation, au niveau de l'étude, voire éventuellement un projet à plus grande ampleur. En tout cas, on a envie que ça continue, si ça fonctionne, et que ça devienne une vraie plus-value, aussi bien pour les chercheurs que pour ceux qui ont témoigné.

On a également intégré la parole des pèlerins dans l'exposition. On a fait un appel à témoins sur les réseaux sociaux et dans nos environnements proches et avec différentes associations avec lesquelles nous travaillons. On a ensuite fait une sélection de sept personnes. Des entretiens longs, entre 30 et 40 minutes, ont été menés autour de ces témoignages. On les a pris en photo parce qu'on ne voulait pas de vidéo pour que ça reste des voix, et surtout parce qu'avec la vidéo, il y a parfois des tics qui se mettent en place, des positions, une sensation de malaise, alors que l'enregistrement, comme dans une conversation, c'est plus facile. Trois des entretiens ont été menés à l'IMA, les autres ont été menés directement chez les personnes. Et à chacune de ces personnes, on a demandé de nous confier un souvenir de leur pèlerinage et ce souvenir a été intégré à la fin de l'exposition. L'idée était de travailler sur la notion d'objet d'art dans une exposition, et de raconter que selon les histoires et selon les sujets, l'historicité est une valeur artistique, ou tout simplement humaine, par rapport à une histoire qu'il peut raconter. Dans ce cas précis d'exposition, par ce témoignage humain, l'objet peut se nourrir de ce témoignage et rentrer dans l'exposition pour nous raconter une histoire. C'était aussi une idée de statut en fait, et c'était intéressant parce que – pas pour toutes les expositions car tout ne fait pas sens, tout ne fait pas art, tout ne fait pas discours – justement, des objets remplis de ces trois fonctions dans le cadre d'une exposition thématique voire quasiment culturelle et culturelle dans le cadre du Hajj, rentrent parfaitement dans une exposition.

### **Vous avez donc des objets-souvenirs, mais aussi des représentations plus ou moins artistiques ?**

Cette exposition comporte 270 œuvres présentées, avec environ 90 % d'œuvres d'art. Après, on a ces témoignages de pèlerins qui sont intégrés à l'exposition. Malheureusement, on a fait un appel aux familles et aux aéroports de toutes la France pour les reportages photos qu'ils font le jour du pèlerinage, donc on a un grand écran avec justement les photos de ces débarquements, pris par des amateurs, mais il ne fonctionne pas encore, à cause d'un problème de lecteur. On a également des souvenirs, 20, qui sont à la fin. Au début, l'ambition était plus importante, et on est tombé sur un problème de scénographie. L'idée était que les pèlerins puissent déposer leurs souvenirs, avec un espace qui se crée donc petit à petit. Il fallait donc une salle vide, mais on n'avait ni le budget, ni la place pour faire une salle vide qui se construise au fur et à mesure. Et puis on avait déjà travaillé sur les infrastructures, pour les dépôts, et quand le scénographe a commencé à développer un système d'accroche qui pouvait tout accrocher, puisque évidemment on ne savait pas ce qu'ils allaient nous donner, c'est devenu trop important pour nos épaules. C'est quelque chose qu'on n'avait pas réfléchi avant, qui est venu en cours de réflexion sur notre projet et on ne l'a pas pensé assez en amont. En tout cas, l'idée était d'avoir une salle complète avec un cube de sortie, comme un espace de conclusion : au milieu on aurait eu les objets déposés par les pèlerins interrogés et autour, des murs, comme une salle qui se construit, assez massive, pouvant accueillir les

dépôts de tous les pèlerins. C'était une participation physique à un propos humain. Le pèlerinage est une activité extrêmement humaine donc cette activité des pèlerins qui construisent l'exposition par eux-mêmes, je trouve ça intéressant. Malheureusement...

Après, c'est évidemment une approche relativement simple de l'immatériel, car ça reste assez compliqué.

**Dans ma réflexion, j'essaie justement d'intégrer le rapport objet/immatériel/muséographie. Avec des objets, on va jouer sur une muséographie plus « traditionnelle ». A l'IMA, dans les collections permanentes, on a l'idée de créer une ambiance : comment réfléchissez-vous ces problématiques là ?**

On est évidemment de plus en plus dans des expositions sensorielles. Dans Hajj, il y a deux espaces sensoriels : l'entrée, et l'espace avant La Mecque. Ce sont des espaces qui ont été construits et scénographiés spécialement pour l'exposition, pour justement avoir des espaces immersifs. Il y a notamment une œuvre immersive, et elle a été choisie pour ça.

Au niveau du musée, c'est toujours la démarche de l'histoire. On est dans un musée qui est complètement différent du précédent. Il était beaucoup plus historique, avec une approche par dynasties, etc. On était par ailleurs dans une approche plus « art islamique » que « monde arabe ». Là, on est rentré dans un musée de civilisations donc la chef de projets qui était Marie Foissy - qui a travaillé sur plusieurs projets notamment le musée d'art asiatique de Nice, et qui a travaillé sur l'expérience, avec un rapport à l'œuvre en fin de compte assez frontal, dans des scénographies très épurées, donc dans des discours et des partis pris assez forts dans la démarche à chaque fois qui émerge des chefs de projets (un peu comme Hajj en fin de compte). Généralement les commissaires et les scénographes travaillent de plus en plus la main dans la main, et c'est très dur de trouver de bons scénographes, des gens avec qui le dialogue est en fait assez souples et sain. En tout cas, la démarche, en changeant de priorités au niveau de la stratégie et du discours du musée, c'est-à-dire en rentrant dans cette subjectivisation « arabe », se doit de raconter une histoire. On est dans une zone géographique, avec du culturel qui rentre et sort de partout. On est également dans une histoire autour des trois religions, avec ces populations qui vivent et cohabitent ensemble. L'histoire n'est plus portée que par l'art islamique, et du coup il faut créer des dispositifs pour raconter cette histoire là. D'où la venue du média beaucoup plus fort, parce qu'il y a tout une partie sur la langue arabe ; qui fait structure du monde arabe, ainsi que le religieux. On passe de l'œuvre d'art au culturel/cultuel/humain, d'où de nouveaux dispositifs, multimédia mais aussi sensoriels : c'est le cas notamment de l'espace d'accueil avec toutes ces voix, car il s'agit de l'humain, d'une histoire humaine et plus seulement politique. Quant à cette espèce de « sensation blanche », elle a été travaillée à l'origine pour représenter le désert du commencement, le désert de la péninsule arabique, Yémen et Oman, au

début du parcours, avant d'avancer. A l'origine cette lumière blanche était censée représenter le soleil, mais elle s'est révélée même plus riche au niveau de la sensation et de la luminosité, intégrant la religion, la science, etc. En fait, le dispositif a fonctionné un peu partout et s'est retrouvé à faire le lien entre les différentes unités. On a donc ce blanc quasiment omniprésent, avec du rétro-éclairage. Le scénographe, Ostinelli, a beaucoup travaillé sur l'idée de relation, avec ces grandes vitrines : c'est intéressant car les objets dissertent entre eux, plutôt qu'être dans des blocs. De plus, il y avait une certaine idée de verticalité qui témoignait de l'enrichissement, de la connaissance et ce travail sur la verticalité fonctionnait bien avec le parcours du musée. Derrière une scénographie, il y a donc tout un projet et un discours immatériel.

Beaucoup de choses se sont donc mises en place au niveau du musée. Et je ne sais pas si vous remarquerez, mais il y a aussi eu un choix – malheureux ou pas selon le point de vue – ce dispositif a été possible en cachant l'IMA : on a caché les moucharabiehs et patio qui étaient avant totalement ancrés dans la scénographie du musée. Pour servir un propos il faut faire parfois des concessions. C'est un effet marquant de cette scénographie : le bâtiment, qui a son identité propre, a été effacé au profit d'un parcours. On aurait peut être pu trouver une autre solution. E tout cas c'est très difficile de jouer sur l'immersion avec par exemple une lumière que l'on ne maîtrise pas (avec ces entrées lumineuses très importantes et la façade du patio). Quand on a des dispositifs forts, immersifs, extrêmement décrits, très écrits aussi, l'aléatoire peut être un problème. Tout dépend des personnes en place à la tête des projets.

**Est-ce que l'IMA travaille de manière spécifique sur le patrimoine culturel immatériel, tel que défini par l'UNESCO en 2003 ?**

Au niveau des expositions pas du tout. Mais pas mal de choses sont faites par le département musique et danse, régulièrement en relation avec la maison des cultures du monde. Maintenant, il y a une démarche de captation et d'archivage qui est mise en place, ce qui n'existait pas avant, sur le même principe que la bibliothèque de Chaillot qui fonctionne depuis des années. Cette démarche a été entreprise il y a seulement un an. Mais au niveau des expositions, il n'y a pas véritablement de réflexions autour : ça arrive avec le projet surtout. Là, nous allons avoir l'exposition *Maroc contemporain* en octobre, et comme on parle de contemporanéité, il y a par exemple toute une démarche au niveau de la cuisine. C'est beaucoup plus concret. Ça rentre dans le patrimoine immatériel, mais aussi dans la création, en général. Selon les projets et leurs ampleurs, on a des démarches différentes sur lesquelles l'immatérialité entre plus ou moins en jeu. Dans le cadre de propositions intrinsèquement liées au dis de scénographie, avec des espaces de plus en plus courts, comme après au niveau de la scénographie et de l'immersif. Ce sont des propositions assez récurrentes aujourd'hui puisque ça fait parti des nouveaux dispositifs de présentation, avec des espaces de plus en plus immersifs, avec une gestion du son qui s'est beaucoup améliorée, puisque la

technicité y fait pour beaucoup. La prochaine question sur laquelle je travaille c'est sur le hip-hop, donc ces problématiques sont toujours au goût du jour. Ca va nécessiter de se replonger dans l'immatérialité !

## Entretien avec Agnès Parent, responsable projet de l'exposition permanente du Musée de l'Homme

3 juin 2014

### **Pouvez-vous nous présenter le projet du nouveau Musée de l'Homme ?**

Le musée de l'Homme est un musée d'objets et d'idées. Le parcours est assez simple, il se sépare en trois parties qui reprennent les grandes questions que l'on se pose, sur la nature de l'homme, ses origines, et la relation qu'il entretient avec la nature.

Par exemple, cette partie va parler *grosso modo* de notre empreinte écologique - même si nous n'utilisons pas ce terme là – en s'interrogeant sur la manière dont l'homme a apprivoisé son espace et comment cela pose des questions pour l'avenir. Pour cela, nous allons mettre en place une grande projection qui va montrer les données globales, avec les indices pour l'utilisation des énergies, des espaces naturels, etc. Comme nous sommes au Musée de l'Homme, et non pas dans la Grande Galerie de l'Evolution, nous avons voulu ancrer ça dans des réalités du quotidien, de vie. On va donc faire cinq portraits, de cinq personnes, comme si on les avait choisies au hasard. Et pour parler de ces personnes, de leur mode de vie et de l'impact qu'a ce mode de vie sur l'environnement, nous avons sélectionné une vingtaine d'objets de leur vie quotidienne que l'on va se procurer, et les personnes interviewées vont commenter ces objets. Ce dispositif sera accompagné d'un film très court représentant 24h de la vie d'une personne. Des chercheurs en ethnologie sont donc partis sur le terrain (puisque c'est leur domaine de recherche, ces personnes n'ont pas été choisies au hasard) et ils ont filmé une famille « référence » avec des séquences particulières, qui leur ont été demandées. On va aussi avoir ces objets du quotidien, qui ont pu être acquis dans le pays, ou sont des objets fac-similés : on va demander à ces personnes de commenter ces objets là. On est donc dans cette problématique assez contemporaine, où l'on demande aux personnes de commenter leurs objets et par ce biais, ouvrir sur des récits de vie aussi. Cela nous permet de concrétiser cette notion d'empreinte écologique.

Dans la partie I, on a par exemple avoir une vitrine qui montre la fabrique culturelle du corps, que le corps n'est jamais nu (ce qui nous ramène à la pensée de Godelier), on va modifier son corps comme les petits pieds en Chine, remodeler le crâne dans certains groupes sociaux (alors que l'on sait que c'est assez varié), sur la manière de se parer, etc. On va aussi avoir un outil multimédia qui va permettre d'agrémenter cet objet de photographies, même de reconstituer en 3D ce qui se passe pour le cerveau quand on décide de s'aplatir la tête. On va vraiment renforcer la présentation des objets par des éléments, plus d'ordre iconographiques. De même, pour parler des sociétés, on a une grande fiche « Moi, nous et les autres »,

outil de travail, où l'idée est de montrer comment on « fait société » : les échanges dans la société, faire groupe, la religion etc. Forcément, on a les objets pour représenter ça, mais ce sont des concepts et il va falloir associer les hommes et leurs modes de vie. Nous utiliserons pour cela un dispositif multimédia associé à la vitrine afin de faire « parler » les objets.

**Comment va se présenter la scénographie générale intégrant ces dispositifs ? Sera-t-elle immersive ou assez traditionnelle ?**

Déjà, la scénographe, Zette Cazalas, ne fait pas de musées traditionnels, elle fait des expositions uniques, et elle a une grande créativité pour ça. On va rester dans le mode traditionnel, parce qu'on est dans le permanent, il faut que ça dure dans le temps, donc on va avoir de grandes vitrines (etc.), mais on a aussi des éléments de scénographie qui vont rompre avec du traditionnel. Ça va être mixte. Ce musée de l'Homme va être un peu unique. Par exemple, pour la parole, elle avait l'idée au départ de faire un mobilier en forme de langue. La muséographie traduira en volume les concepts, mais il ne s'agit pas d'être hyperréaliste. Il s'agit d'être plutôt évocateur.

**Comment s'est développé le projet par rapport au projet de Jean-Pierre Mohen de 2003 ( MOHEN, Jean-Pierre. Le Nouveau Musée de l'Homme, 2003) ? On avait vu par exemple avec François Zimmermann les concepts qu'il voulait mettre en place pour la parole.**

Nous sommes repartis de tous ces éléments là. On a recombiné, réorganisé, et là on travaille avec un commissariat scientifique d'une quinzaine de personnes, du Museum, et un comité d'orientation composé aussi d'une quinzaine ou vingtaine de personnes, qui sont surtout des gens reconnus dans leurs discipline, comme Yves Coppens, Hervé Lebras, Philippe Descola. On a remanié tout ce qui avait été fait, pensé, pour essayer de créer un parcours qui soit plus adapté à nos collections et qui soit plus lisible pour le visiteur. Il y a une sorte de passage d'intention partant du livre du Mohen en allant vers l'exposition, qui est quand même un outil particulier en terme de médiation, avec ses les contraintes qui lui sont inhérentes.

**Comment avez-vous intégré le public dans la conception de l'exposition ?**

Il y a des études qui ont été faites avant que je n'arrive sur le projet, sur « qui est le public ? ». D'autres études ont été faites sur les expositions temporaires, qui ont eu lieu avant la fermeture. Moi, je souhaitais mener une étude sur les représentations des visiteurs, parce que nous travaillons sur un contenu assez dense. Nous avons donc mené cette étude en mettant en place des *focus group*, constitués autant de familles éloignées de la culture que de familles ayant une consommation culturelle, des amateurs avertis,



un groupes d'enfants, un groupe d'enseignant. Cette étude a été confiée à un cabinet et elle portait vraiment sur les représentations : comment les visiteurs définissent l'être humain ? Que savent-ils de nos origines ? De notre histoire ? Que pensent-ils de l'avenir ? C'est un document très intéressant, qu'il faudrait que je relise.

### **A-t-il été publié ?**

Non, c'est un document interne, un vrai document de travail pour nous, qui a permis de dégager un certain nombre de points et de réorienter la façon de concevoir le parcours. Ce qui est très intéressant, c'est que tout le monde a des représentations sur les origines, sur l'évolution de l'homme, mais avec des connaissances très variables et des représentations très linéaires de l'Evolution. Par exemple, sur la partie I, il y avait beaucoup d'interrogations sur la distance que l'on a – ou pas – avec les animaux. Et c'est bien, parce que c'est une partie forte du projet. Sur la partie III, il y a une vision de l'avenir pas forcément positive, mais il ressort l'idée que le musée n'est pas là pour nous dire que tout va mal. Pleins de petits éléments dans cette étude nous ont vraiment confirmé des choix, et réorienté certains. Avant de faire de la conception d'exposition, j'ai réalisé beaucoup d'évaluations, d'études des représentations des visiteurs, d'enquêtes qualitatives. Je trouve que savoir qui sont les visiteurs et de connaître leurs représentations préalables apporte beaucoup et surtout, ça rend humble.

### **Comment définiriez-vous l'immatériel dans ce contexte ?**

Ce n'est pas simple. Vous avez l'immatériel, mais aussi le patrimoine immatériel qui dit autre chose. Il y a aussi dans ce projet la volonté de donner plus la parole aux acteurs qui sont, pour nous, des acteurs du monde. C'est vrai qu'on le fait un peu et à la fin on aimerait bien avoir une ouverture, en interrogeant non seulement les visiteurs mais aussi des personnes du monde entier sur ce qu'est, pour eux, le progrès. Qu'est ce qui serait un progrès pour l'humanité ? On est dans la parole, la voix, le discours de ces 7 milliards d'acteurs, et on va essayer de mettre ça en scène. C'est important la parole, la parole des Hommes.

Cependant, nous ne pouvons pas nous défaire d'une vision occidentale. Mais on va essayer de présenter à chaque fois les différents regards. Dans la partie I, l'idée est vraiment de montrer la diversité, comment nos spécificités (langage, façon de penser le monde), vont se traduire dans des sociétés très variées, très diverses. Nous ne voyons pas tout le monde de la même manière. Nous allons tenter de montrer ça, en nous intégrant dans cette diversité, sans parler uniquement des « autres ». Dans la partie « Penser », nous allons parler de la conscience du temps. Nous allons donc montrer une collection d'objets divinatoires (concernant par exemple la prévision du futur). On choisit trois régions du monde, dont toujours l'Europe,

et nous allons par exemple exposer des cartes de tarots, un horoscope – que beaucoup de gens lisent quotidiennement. Cela montre qu'au même titre que la robe du shaman, cela a une importance.

**Qu'est ce vous entendez par « musée sans barrières cognitives, sensorielles » ? Comment cela se traduit-il de manière effective ?**

Dans un premier temps, on a recruté quelqu'un qui ne s'occupe que des dispositifs d'accessibilité. Il était important de travailler sur le thème d'un musée accessible à tous. Au niveau du bâtiment, mais également au niveau des contenus. Dans le parcours permanent – sans parler des problématiques de déplacement – On a imaginé 25 points dans l'exposition, qui seront des dispositifs à toucher, à l'aide d'un objet ou d'un commentaire sonore, et permettra de résumer les grands messages du parcours. On cherche donc à toucher vraiment un public de non-lecteurs, familial, ou avec des déficiences mentales. On va aussi écrire suffisamment gros pour que tout le monde puisse lire. En amont, ma collègue qui s'occupe de ces problématiques, a mis en place des focus groups via des associations, pour orienter ces choix, tester ces dispositifs. Après l'ouverture, il va y avoir tout un travail d'animation proposé à un public très varié. On s'est vraiment donné des moyens.

A part la LSF, que l'on peut intégrer dans des vidéos pour tous, ces dispositifs vont vraiment servir à une variété de public, sans les estampiller « pour handicapés ». On veut que tout le monde s'y sente bien. Pour cela, on va jouer sur la lumière, les couleurs. Le pari est de faire un musée sans barrières.

Cela implique aussi des contraintes et des choix. Dans le parcours, on devrait avoir un minibus que l'on fait venir du Sénégal, afin de porter le discours sur la manière dont les sociétés se réinventent dans un monde globalisé. On va faire rentrer les visiteurs à l'intérieur, pour leur faire faire un petit voyage, via des projections vidéo. Evidemment, dans ce cas, on ne va pas pouvoir rendre accessible le bus à tous, mais on a déporté le contenu dans un support à l'extérieur, par exemple pour les personnes en fauteuil roulant. On ne peut pas non plus passer à côté de telles expériences qui seraient bénéfiques pour le plus grand nombre.

**Quelle place accordez-vous à l'art contemporain au sein de ce parcours ?**

Nous aimerions avoir des œuvres dans le parcours, mais pour le moment, tout cela n'est pas encore concrétisé. A l'origine, l'idée était d'avoir trois espaces consacrée à l'art contemporain, un par partie, qui soit un lieu de présentation d'œuvres d'art en lien avec les sujets abordés dans la partie. Il s'agirait d'œuvres présentées avec des rotations, tous les 6 mois. L'affaire reste à suivre !

## RENCONTRES

### Entretien avec Sophie Bougé, Chef de projet d'exposition à la Cité des Sciences, Commissaire de l'exposition *Economie, Krach, Boom Mue*

4 juillet 2014

*Cette rencontre s'est déroulée après une première visite de l'exposition avec Charlotte Drahé, responsables des publics à la Cité de l'Economie et de la Monnaie, qui nous avait déjà fourni des clés d'interprétation de la scénographie.*

#### **De quelle manière avez vous conçu cette exposition ?**

C'est une exposition particulière, car le sujet a été amené par la Banque de France. Cela faisait longtemps que nous étions en relation avec la Banque de France, qui s'interrogeait sur l'idée d'une exposition, dans le cadre de la Cité de l'Economie et de la Monnaie. Leur idée était de faire une exposition de préfiguration, car la Cité des Sciences en avait déjà réalisé. Il y avait donc l'idée d'un événement, afin, dans un deuxième temps, de communiquer au public l'ouverture d'une exposition pérenne. L'idée de faire une exposition sur l'économie était déjà au cœur de discussions entre les deux institutions. Par ailleurs, nous avons fait une opération avec Sciences actualité, salle au sein de la Cité, qui traite d'actualité et dont le sujet change tous les six mois. Vingt-deux personnalités avaient alors été interrogées : économistes, sociologues, au sujet de la crise. Un DVD était par ailleurs sorti avec un autre partenaire. On avait remarqué que cette démarche avait beaucoup plu, car elle répondait à une véritable interrogation, voire même un souci des gens, due à la crise économique. Le sujet d'exposition est donc directement venu de préoccupations, en dehors mêmes des expositions. Il faut savoir que l'exposition n'est pas un bon média pour répondre aux sujets d'actualité, ne serait-ce que du fait des délais, puisqu'il faut deux ans pour monter une exposition. Quand j'ai commencé à travailler avec la Banque de France, il me paraissait indispensable de parler de la crise. Leur réaction avait été « *Mais le temps qu'on ouvre, la crise sera finie* », elle ne devait plus être d'actualité. Ils ne pensaient pas du tout que l'on serait en crise deux ans plus tard, et que donc, l'exposition serait complètement dépassée. L'exposition n'est donc pas un média d'actualité. Ça a d'ailleurs été une des choses que l'on s'est dite : nous n'allions pas parler d'actualité, même si nous aurions pu en parler d'autres manières

(conférences, etc.) qui ne se sont pas concrétisées pour d'autres raisons. Ce qui est sûr, c'est que cette exposition a été conçue comme exprimant des fondamentaux. Nous n'allions donc pas parler d'actualité, ni de courants ou de questionnements pouvant être émis dans la presse, et c'est l'un des reproches que le public nous a fait. Venant à la Cité des Sciences, ils s'attendaient à une exposition portant plus sur l'actualité, répondant plus à des questionnements, et non plus une exposition de fondamentaux. Si l'on venait voir cette exposition en se posant des questionnements sur des fondamentaux, l'on était comblé, mais si l'on s'attendait des questions d'actualité, l'on était déçu. C'est le problème avec certains sujets, qui sont « dans l'air ».

Ensuite, nous avons un partenaire qui s'estimait expert en économie, à savoir la Banque de France. Elle considérait que c'était elle qui avait le contenu. Cette situation était un peu particulière : ce n'est pas parce que l'on est partenaire et coproducteur que l'on va systématiquement imposer son point de vue. Face à eux, je me suis tout de suite dit qu'il fallait que cette exposition s'adresse à ceux qui n'aiment pas l'économie, qui disent qu'ils n'y comprennent rien, et avec une certaine naïveté. C'est à dire qu'il fallait donner quelques principes économiques, sans rentrer dans des discussions économiques, telles qu'on pouvait les avoir à la Banque de France, qui a une vision de l'économie très financière. Alors que l'Economie ne se résume pas qu'à ça. Pour moi, il s'agissait là du fil conducteur. Je voulais aussi qu'il y ait des objets, que la formule de l'exposition représente quelque chose, car l'économie est quelque chose d'immatériel. Je savais que pour intéresser mon public, pour le retenir, il fallait le rassurer par des objets, des ambiances ou des contenus qui soient très parlant pour lui, presque terre à terre. Il fallait que l'on ait les pieds sur terre. C'est en autre comme ça que l'on a travaillé avec le designer. Quand je lui ai présenté le projet, il m'a dit que ce qui l'intéressait était de prendre le vocabulaire de l'économie et d'en faire du mobilier, des éléments de l'exposition, qui lui donnent son identité. Nous sommes donc partis de là, avec des flèches, des histogrammes, etc. Je n'avais toujours pas tout retenu, le contenu s'élaborait petit à petit mais j'avais retenu des formes. Il était important pour moi de voir que l'exposition donnait à voir des choses. Par exemple, lorsque l'on parle de frontières, comment donne-t-on à la voir ? On peut avoir des cartes d'Etats-majors, des visuels qui permettent de dire « la frontière c'est là », mais donner sa matérialisation n'est pas évidente. C'est la même chose pour l'économie : on avait les idées, on allait parler de choses, mais comment les présenter ?

La seconde chose, c'est que nous voulions faire faire des expériences. Au départ, l'idée était de faire un « petit casino de l'économie », avec toute sorte d'expériences, que l'on aurait retrouvé sous la forme des tables de jeu. Puis, l'on s'est rendu compte que ça se rapportait plus à

de l'économie comportementaliste, et la Banque de France ne voulait pas s'aventurer sur ce terrain là. C'est ainsi que nous en sommes venus à l'idée de « petite ville », avec l'idée de faire des expériences d'échanges. En effet, j'ai pris les échanges comme thème central. Ces expériences correspondaient. On aurait pu faire un appartement, mais le thème de la ville permettait une certaine liberté, tout en définissant un certain périmètre. Par exemple, on pouvait dire « La deuxième partie représentait une petite ville », ce qui de suite, offrait des images mentales. Cela nous donnait, d'un point de vue scénographique et muséographique, des points de repères et des indications, la trace des rues, le nom des maisons. C'est un petit artifice de théâtre dont profite l'exposition.

Je ne vous parle là que des procédés, et peu du contenu. Nous sommes partis donc des fondamentaux, et nous voulions aborder de manière transversale les questions d'économie. Moi, je voulais absolument parler de la crise, mais la Banque de France avait aussi des points qu'elle voulait absolument aborder. Ça a été un peu une négociation pour faire un préprogramme.

Le premier comité scientifique avait été désastreux, car ce que l'on proposait ne tenait pas route. Le comité scientifique a de suite réagit, en nous disant de quoi il fallait parler. On a donc repris exactement ce qu'il nous avait proposé pour faire le programme de l'exposition. Ça s'est donc fait un peu dans la douleur. Ce n'était pas très maîtrisé. D'habitude, l'équipe projet crée un programme validé par le comité scientifique, c'est rare que ce comité refuse ce qui a été présenté. Nous avons d'ailleurs eu du mal à faire ce comité scientifique, car la Banque de France ne voulait pas de certains noms, et nous voulions dans le comité moins d'économistes que de personnalités sociales. Ça n'a pas très bien marché, et au final, après quelques égarements, nous avons réussi. Il y avait des économistes – des économistes de banque, mais pas que. Ce comité a été très effectif lors de cette première séance. Ils ont gardé néanmoins le thème de l'échange que j'avais proposé. Je voulais une introduction plutôt rassurante, en parlant de choses que tout le monde connaît. Parmi tout ce qui était possible, le thème de l'échange était pour moi le plus représentatif de l'économie. Cela permettait aussi de proposer des expériences : l'échange avec l'économie en bourse, ou bien encore l'économie domestique, l'échange au niveau d'une banque aux enchères. On a décliné l'échange qui se passe dans le cadre de l'embauche aussi, entre un salarié et son patron. Dans la troisième partie, on est revenu sur une vision macro, et là, nous avons été plus à l'aise, et nous avons pu traiter volontairement de certaines questions. Aussi, le public est beaucoup composé de classes scolaire, donc le programme s'attachait à retrouver des questions que les enseignants doivent traiter, et qu'ils choisissent plutôt de traiter par une sortie

scolaire, pour ensuite revenir les préparer à l'école. Tous les musées ont besoin de cette fréquentation des écoles, et travaillent maintenant de manière très proche avec les programmes scolaires.

**Revenons à la scénographie : comment incarner l'économie ? Le choix des couleurs vives, des matériaux, a une importance...**

Le designer a choisi les couleurs, et suite à notre demande d'incarner l'économie, de donner des images, de procurer des images fortes en cours d'exposition, il a choisi ce mobilier. Il fallait laisser une trace sensorielle, des choses que l'on voit, que l'on peut nommer. On allait parler de la « grosse flèche rose », du gros élément rouge, car c'est un moyen de se repérer dans un contenu que l'on ne maîtrise pas forcément. On va donner des outils pour fixer sa mémoire, et son regard sur ce que l'on a vu. Comme elle avait souhaité cette palette de couleurs très vives, on a demandé au scénographe de s'adapter à ces demandes, en lui demandant d'intégrer ce type de couleurs, avec ce type de mobilier. Souvent, c'est le scénographe qui décide du parcours et le designer s'adapte. Ici, on a pris les choses différemment.

**La petite ville de l'économie est une référence cinématographique à Dogville de « Lars Von Trier ». Pourquoi ce choix ?**

C'était une référence culturelle commune. Dernièrement, j'ai vu une exposition sur l'économie, sur la manière de dépenser l'argent, au Japon, et pour illustrer tout cela, ils ont fait des petites maisons. Le territoire de la ville, de la maison, des rues, est classique, pour montrer un tout hétérogène, lié par un sens sous-terrain. Nous, nous avons parlé de ville, et le scénographe nous a de suite proposé cette référence à Dogville. C'est la maturation qui se passe en équipe. Chacun amène sa culture, rebondit sur les idées. Il y a une part de culture commune. De toute manière, le scénographe et le designer qui répondent aux appels d'offre, font souvent des fiches tendance, avec des formes, des couleurs. Ils font une sorte de petit cahier de tendance, pour que l'on ait bien en tête leurs références, la manière dont ils imaginent le sujet, sur lequel ils sont interrogés. Cette étape est très importante, car elle permet de voir si l'on est sur la même longueur d'onde.

**Qui a réfléchi les dispositifs ?**

Nous avons travaillé sur le scénario de l'exposition, est-ce que l'on fait un multimédia, etc. ? Ça été le fruit d'une longue réflexion, et de nombreux choix. C'est comme lorsque l'on prépare un dîner : on ne peut pas mettre trois plats. Là, je savais que certaines questions devaient être traitées en audiovisuel, car c'était des « questions de cours », permettant une description des mécanismes économiques. Je savais que je voulais que ça soit du dessin animé, projeté dans des petits salons pour que les gens puissent s'asseoir et partager une expérience. Tout ça a conduit à définir rapidement les questions traitées par l'audiovisuel, du coup, la scénographe savait qu'elle aurait 5 salons audio-visuels. D'autres sujets, comme l'aéroport (la production est globalisée), sont arrivés très vite : on savait que l'on voulait prendre un objet, le passer au scanner pour voir sa provenance. On savait que là, on voulait une sorte de multimédia avec de l'électromécanique. Du coup, des équilibres se font. A côté de ça, il fallait des supports plus légers, graphiques, des fiches. On a donc déjà des indications de forme des dispositifs au moment où l'on définit le contenu. Après, pour finir le programme de l'exposition, il va s'agir d'arbitrages budgétaires, mais aussi d'équilibre d'expérience de visite. La plus belle exposition du monde ne sera certainement pas celle qui a le plus de dispositifs coûteux. Au contraire, pour une bonne exposition, ces notions d'équilibre et de pluridisciplinarité (plusieurs portes d'entrées), se trouvent quand on pense au public. Il faut que chaque visiteur trouve l'expérience ou l'émotion qui va lui permettre de s'intéresser au sujet : audiovisuel, photographie, graphisme éclairant, objet étonnant, etc. On a donc toujours intérêt à multiplier les supports.

### **La courbe présentée dans la troisième partie est-elle une œuvre d'art contemporain ?**

On aurait aimé que ça le soit, mais au final, elle a été réalisée par un serrurier. On essaie généralement, à la Cité des Sciences, d'en mettre un peu dans les parcours. Il n'y en a pas dans « Voix : l'expo qui vous parle » alors que l'Art robotique est de l'art contemporain.

Souvent, on aime bien intégrer une œuvre d'artiste. Une de nos collègues est spécialiste dans les relations avec les artistes contemporains, et c'est typiquement le genre de recherches que l'on peut demander à une stagiaire ou une personne de l'équipe. La présence d'une œuvre d'artiste exprime toujours quelque chose qui va au delà de ce que l'on réfléchit quand on pense au contenu. Si l'on trouve un artiste qui a réfléchi au contenu, même sur l'économie – il n'y en a pas tant que ça – finalement son travail sébaste sur un ensemble de données qui dépasse le sujet dont on parle. On donne toujours plus au visiteur quand on lui permet de se confronter à une

œuvre d'artiste. Là, je n'avais pas d'artistes, mais j'avais cette courbe qui m'avait beaucoup impressionné lors d'une conférence. Je l'avais trouvé esthétique. Nous nous sommes dit que nous allions faire comme si c'était un élément artistique. On va la traiter non pas en un graphisme explicatif, mais on va en faire un objet étonnant. On l'a conçu en interne, par un designer de la maison, de manière très sérieuse, en modélisant le fichier de l'historien qui avait fait cette courbe. Suite à ce modèle, on a donné les côtes au serrurier pour le réaliser. Donc elle parfaitement rigoureuse.

Mais, là, actuellement, on a une exposition qui est faite uniquement par des artistes contemporains avec l'art robotique,

**C'est plutôt dans ce cas là la science qui rentre dans l'art contemporain, et non pas l'art contemporain qui rentre dans la science.**

Il ne faudrait pas que l'on ait que ça. Mais dans la programmation, ça amène aussi dans l'idée de science, une idée d'art. En tout cas, c'était l'effet recherché. En tout cas, nous sommes très sensible à la dimension de l'expression artistique, quelque soit le sujet des expositions. Généralement, on aime bien introduire une œuvre d'art. Là, c'est un clin d'œil : la muséographie a traité comme une œuvre d'art, comme un artiste aurait pu le faire, un élément de contenu.

**Pourtant, il manquait la signature, c'était révélateur.**

En effet, il manquait les codes associés.

**Et pourtant, cette œuvre s'intégrait parfaitement à la scénographie, de manière fluide...**

**Y avait-il eu des études préalables sur la représentation qu'ont les publics de l'économie ?**

Pas beaucoup. On avait un comité de public que l'on a réuni trois fois. La première fois, on a essayé de parler avec lui en demandant « Si on fait une exposition sur l'économie, qu'est ce que vous aimeriez y voir ? ». Il ne voulait pas voir des courbes, des chiffres. L'économie était perçue comme un sujet repoussant si on ne faisait que parler de chiffres et de courbes. Au départ, on voulait de quelque chose d' « incarné ». La commande de ma direction était de faire une exposition sur l'économie « pour tous », à partir de 15 ans, sans écrans ni courbes. Au final, il y a des écrans. Mais ce qu'il voulait dire, c'est qu'il fallait revenir à une vision de l'économie avec une



certaine proximité et une réalité de la vie. Ce n'était pas nécessairement la commande de notre partenaire, pour qui c'était un continent totalement inexploré, inconnu, avec un certain nombre de pré requis, provenant des d'expositions d'art, d'une consultation culturelle des expositions qui n'est pas celle que l'on pratique ici. La plupart n'avaient jamais les pieds ni à la Cité des Sciences, ni dans des expositions autres que des expositions d'art.

### **Y a-t-il eu des partenariats avec le musée d'Economie de Mexico ?**

Ce n'est pas le seul musée d'Economie. Il y en a un en Hollande, qui a fermé, et des musées autres que les musées de monnaie, il n'y en a pas tellement. C'est tout le travail qui doit se faire à la Banque de France. Le fait de s'adresser à un musée des Sciences, c'était justement un moyen de s'approprier une muséographie qui présente autre chose que de la numismatique et de la muséographie d'art. Il y a tout le côté pédagogique en plus. C'est compliqué à aborder, à traiter.

