



**HAL**  
open science

# L'immersion au sein du système d'exposition : les dispositifs numériques immersifs au cœur des stratégies de valorisation du patrimoine culturel : le cas de l'exposition Van Gogh, The Immersive Experience

Céline Brosset

## ► To cite this version:

Céline Brosset. L'immersion au sein du système d'exposition : les dispositifs numériques immersifs au cœur des stratégies de valorisation du patrimoine culturel : le cas de l'exposition Van Gogh, The Immersive Experience. Sciences de l'information et de la communication. 2019. dumas-02520576

**HAL Id: dumas-02520576**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02520576>**

Submitted on 26 Mar 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

## Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Médias Communication

Option : Communication et technologie numérique

### L'immersion au sein du système d'exposition

Les dispositifs numériques immersifs au cœur des stratégies de valorisation du patrimoine culturel : le cas de l'exposition  
*Van Gogh, The Immersive Experience*

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Camille Rondot

Nom, prénom : BROSSET Céline

Promotion : 2018-2019

Soutenu le : 05/09/2019

Mention du mémoire : Bien

# REMERCIEMENTS

---

Nous adressons nos remerciements à Madame Rondot Camille, notre tuteure universitaire, pour sa disponibilité, son encadrement, ses nombreux conseils, et la pertinence de ses recommandations bibliographiques, ainsi qu'à notre rapporteur professionnel, Monsieur Vernet Yannick, Responsable des projets numériques à l'ENSP d'Arles et Président de la Fabulerie de Marseille, pour avoir enrichi cet exercice de recherche de son regard professionnel.

Nous tenons également à remercier tous les participants ayant bien voulu partager leur point de vue durant l'enquête menée dans le cadre de la rédaction de ce mémoire.

# RESUME

---

En France, la valorisation du patrimoine culturel voit son importance et sa légitimité croître depuis les années 1980, notamment avec la création des « Journées de Patrimoine ». Soulevant une pluralité d'enjeux, qu'ils soient économiques, organisationnels, mémoriels, culturels, symboliques, voire même politiques, cette mise en valeur du patrimoine s'accompagne d'une kyrielle d'acteurs de plus en plus disparates, qui tentent de réinvestir les missions du musée.

Le système d'exposition tend à s'habiller de valeurs de ludicisation et de démocratisation de la culture, tout en faisant face aux discours sur le « tout numérique » et le mythe de l'innovation, discours qui conduisent à réinterroger notre conception du numérique et le rôle qu'on peut lui associer.

Les expositions numériques dites « immersives » se multiplient hors du musée et promettent à leur public une expérience de visite augmentée et sensorielle, se positionnant ainsi comme spectacularisation de la culture et amorçant des propos de médiation spécifiques. C'est le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, qui s'est tenue à la Bourse de Bruxelles d'Octobre 2018 à Mars 2019 et qui utilise - entre autres -, des casques de Réalité Virtuelle, un dispositif numérique principalement associé à l'univers du jeu vidéo, comme outils de contextualisation spatio-temporel.

Par ailleurs, l'approche communicationnelle du patrimoine culturel par l'exposition numérique immersive se déroulant hors d'un musée questionne de nombreux enjeux, comme la désinstitutionnalisation de la parole scientifique ou encore l'industrialisation de la culture, ainsi que la sauvegarde du patrimoine.

Aussi, entre mimétisme et affirmations de leurs spécifications, les expositions numériques immersives déterminent des pratiques de visite spécifiques et s'apparentent à des instances de discours vis-à-vis du patrimoine culturel et de sa valorisation.

*Mots clés* : exposition, patrimoine culturel, ludicisation, patrimonialisation, médiation du patrimoine, dispositifs numériques immersifs

# ABSTRACT

---

In France, cultural heritage' valuation has grown up in importance and legitimacy since the 1980s, especially with the creation of the "Heritage Days". Raising up a plurality of issues, being either economic, organizational, memorial, cultural, symbolic or even political, this heritage cultural' enhancement is accompanied by a myriad of increasingly disparate actors, who try to reinvest the museum's missions.

The exhibition system tends to dress up in gamification values and democratization of culture ideals, while facing discourses about digitalization and innovation, speeches that lead to re-examine our conception of digital and the role that it can be associated with.

"Immersive" digital exhibitions outside museum areas are increasing and promise their audience an « augmented » and sensory visit experience, positioning themselves as a spectacularization of culture, thus initiating specific mediation aims.

This is the case with the Van Gogh - The Immersive Experience' exhibition, held at the Brussels Stock Exchange from October 2018 to March 2019, which uses - among other things -, Virtual Reality headsets - a device borrowed from the gaming universe -, as a tool for spatio-temporal contextualization.

Furthermore, the communicative approach to cultural heritage through immersive digital exhibition taking place outside a museum, raises up many stakes, such as the deinstitutionalization of the scientific speech, the industrialization of culture as well as the heritage safeguarding.

To conclude with, between mimicry and specifications's claims, immersive digital exhibitions determine specific visiting practices, and seem to be similar to discourse authorities regarding cultural heritage and its valuation.

*Key words* : exhibition, cultural heritage, gamification, heritagezation, heritage mediation, immersive digital devices

# TABLE DES MATIERES

---

REMERCIEMENTS .....	1
RESUME.....	2
ABSTRACT .....	3
TABLE DES MATIERES .....	4
INTRODUCTION.....	6
Partie 1 : L'exposition numérique comme spectacularisation de la culture.....	15
1) Vers une culture de l'expérience dite « immersive » .....	16
a) L'immersion comme promesse d'une visite augmentée et sensorielle .....	16
b) Une scénographie tournée vers « l'expérience-visiteur ».....	20
c) De l'œuvre présentée à l'œuvre exposée : mise en perspectives d'une double valeur de l'exposition <i>in situ</i> .....	23
2) Sur la médiation des dispositifs numériques immersifs : entre logique didactique et individuation de l'expérience .....	26
a) Une médiation particulière : un parcours didactique contemplatif.....	26
b) Les dispositifs numériques immersifs comme outils de contextualisation spatio-temporel : le cas du casque de Réalité Virtuelle .....	29
c) Le dispositif comme médiateur d'expérience individualisée : vers une appréhension du patrimoine culturel spécifique.....	33
3) Le site internet de l'exposition comme instance promotionnelle et lieu de discours....	34
a) Un discours moderniste sur le numérique et l'immersion .....	34
b) Vers un propos de communication « expérience-centrique ».....	36
c) Le numérique pour sensibiliser un public jeune et néophyte : enjeux de positionnement.....	38
Partie 2 : Enjeux et perspectives d'un patrimoine culturel hors du musée.....	41
1) Les expositions numériques immersives : entre mimétisme et affirmation de spécifications .....	41
a) Déconstruction d'un mythe de l'innovation : expositions numériques et réappropriation des pratiques de médiation muséales.....	42

b) Numérisation et reproductibilité de l'œuvre d'art : les expositions numériques immersives, un phénomène d'industrialisation de la culture ? .....	45
c) Découvrir le patrimoine autrement par les dispositifs numériques immersifs : une démarche de ludicisation de la culture .....	47
2) Vers une désinstitutionnalisation de la parole « scientifique » sur la culture .....	50
a) Les expositions numériques immersives comme marqueur d'un renouveau au sein des acteurs « diffuseurs » de la culture ? .....	51
b) Entre discours de démocratisation de la culture et opportunités mercatiques .....	55
c) Vers une légitimation du discours non institutionnel ? .....	59
3) Sauvegarder le patrimoine culturel : questionnement sur la mission et le rôle associés au numérique .....	62
a) Une prétention : les dispositifs numériques immersifs comme moyens de restitution et de pérennisation du patrimoine culturel .....	63
b) Sauvegarder pour valoriser : la valorisation du patrimoine culturel par sa numérisation .....	65
CONCLUSION .....	69
RECOMMANDATIONS PROFESSIONNELLES .....	75
1) Sur l'utilisation du numérique pour séduire un jeune public et l'initier à la découverte du patrimoine culturel .....	75
2) Sur la gestion des publics et la maximisation de « l'expérience-visiteur » .....	76
3) Sur l'apport didactique : les dispositifs numériques comme prolongement de l'exposition <i>ex situ</i> .....	77
BIBLIOGRAPHIE .....	80
CORPUS .....	85
TABLE DES FIGURES .....	86
ANNEXES .....	87

# INTRODUCTION

---

On considère communément comme renvoyant au patrimoine culturel « ce qui est transmis à une personne, une collectivité, par les ancêtres, les générations précédentes, et qui est considéré comme un héritage commun »<sup>1</sup>. En France, la notion de patrimoine connaît un boum dans les années 1980, 1980 étant considérée comme « l'Année du patrimoine de France », au cours de laquelle de nombreuses célébrations ont eu lieu dans le pays. Cette initiative a été impulsée en 1979 par le Président Valéry Giscard d'Estaing. Depuis, on considère que l'attribution du statut de ce qui fait patrimoine s'est intensifiée (objets, monuments, arts plastiques, beaux-arts...). Les « Journées du Patrimoine », en vigueur depuis 1984 et ayant lieu tous les ans le troisième week end du mois Septembre, s'apparentent à un héritage de cette initiative.

L'étude qui suit utilise le terme de « patrimoine culturel », et non juste de « patrimoine » car nous ne souhaitons ni regrouper, ni mettre en opposition, ce qui relèverait d'un patrimoine dit « culturel », d'un patrimoine dit « naturel ». Aussi, ce mémoire établit un focus sur le culturel comme production humaine dont l'importance artistique et/ou historique a été établie.

La valorisation du patrimoine culturel soulève une pluralité d'enjeux aussi bien économiques, qu'organisationnels, mémoriels, culturels, symboliques, voire même politiques. L'optique même de vouloir « valoriser son patrimoine » peut, en outre, apparaître comme une nécessité au sein d'une société, par les valeurs de transmission des savoirs qui y sont liées. La mise en valeur du patrimoine implique, entre autres, un nombre de plus en plus important et disparate d'acteurs, qui tentent de réinvestir les missions du musée<sup>2</sup>. L'incendie de Notre-Dame (Avril 2019) tend à faire figure d'exemple pour illustrer en quoi, la multiplication des acteurs intervenant – ou souhaitant intervenir –, dans la promotion du patrimoine culturel, peut être jugée comme plus ou moins légitime.

---

<sup>1</sup> CNRTL, Définition « patrimoine », <https://www.cnrtl.fr/definition/patrimoine>, consultée le 23/04/2019

<sup>2</sup> ICOM, définition du musée, <https://icom.museum/fr/activites/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consultée le 23/04/2019



La valorisation du patrimoine culturel par les institutions s'accompagne de problématiques de conservation des œuvres et des monuments, tout en interrogeant la manière dont ces derniers doivent être mis en avant, et sur ce qui doit être sauvegardé et restauré ou non, induisant ainsi, un phénomène de priorisation. Se posent également des interrogations quant aux modalités d'accès à ce même patrimoine, ainsi que sur sa mise en circulation et potentielle dématérialisation par le biais des outils numériques.

Enfin, la notion de valorisation du patrimoine culturel questionne une forme d'institutionnalisation de ce qui fait partie, ou non, du patrimoine, en instaurant une certaine parole scientifique, qui y serait rattachée (concept de patrimonialisation<sup>3</sup>). Notre travail de recherche amorce cette notion de possible confusion entre acteurs. Le discours institutionnel et scientifique par les professionnels type conservateurs de musées face à l'apport d'un discours davantage tourné vers la ludicisation, le marketing et l'accessibilité, amène à se demander quel lien associe divertissement et la culture ? Quel statut donner à une exposition dont l'essence même n'émane pas d'une institution culturelle ?

De nos jours, la valorisation du patrimoine fait également face aux discours du « tout numérique ». L'immersion connote, quant à elle, des imaginaires d'expérience unique et ludique. Les moyens de médiation patrimoniale employés « traditionnellement » par les institutions culturelles (utilisation des audioguides, médiation humaine par la visitée guidée, notices/cartels...) se voient de plus en plus complétés par les médias informatisés<sup>4</sup>. Dans ce cadre, le nombre d'expositions purement numériques, ou utilisant le numérique, tend à sensiblement augmenter. Toutefois, le recours au numérique ne se justifie pas toujours : faire du « tout numérique », une pratique généralisée en termes de stratégie de valorisation du patrimoine culturel, conduit à réinterroger notre conception du numérique et le rôle qu'on peut lui associer.

Il nous semble également important de noter que les pratiques de visite et de consommation de la culture évoluent. De plus, l'introduction d'un marketing dit « culturel », qui suggère l'utilisation des codes marketing dans le but de promouvoir un objet culturel, témoigne du fait que des enjeux économiques investissent le secteur culturel. Si les musées ont

---

<sup>3</sup> Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions ». Conférence d'ouverture du Colloque Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva. Lisbonne, Université nouvelle de Lisbonne, 27-29 novembre 2014.

<sup>4</sup> Jeanneret, Yves, « Critique de la Trivialité », 2014

toujours pour vocation d'instruire<sup>5</sup> ainsi que de faire rayonner le patrimoine de l'humanité, les leviers de communication employés pour promouvoir la culture ne sont plus les mêmes.

En outre, l'appréhension de notre patrimoine culturel par les dispositifs numériques semble renforcer l'individuation et la sensorisation de l'expérience-visiteur déjà présente initialement, tout en amorçant des valeurs spécifiques de rapport au temps/ temporalité des œuvres.

Ainsi, la valorisation du patrimoine culturel par les expositions numériques immersives soulève des enjeux de patrimonialisation, de médiation, de sauvegarde, et de ludicisation. Notre travail de recherche s'articule donc autour des cinq concepts clés :

Le premier concept est celui de la patrimonialisation.

Introduite par Jean Davallon, la notion de patrimonialisation s'apparente au « processus par lequel un collectif reconnaît le statut de patrimoine à des objets matériels ou immatériels, de sorte que ce collectif se trouve devenir l'héritier de ceux qui les ont produits et qu'à ce titre il a l'obligation de les garder afin de les transmettre. »<sup>6</sup> Dans ce même article, il invoque « l'intérêt porté à l'objet par un collectif ou un groupe social plus ou moins large, plus ou moins organisé. Il se traduit par la reconnaissance (le sentiment) d'une « valeur » de l'objet, antérieurement à toute détermination précise de ses « valeurs », et amorce l'écueil selon lequel, le patrimoine peut être matériel et/ou immatériel. Le patrimoine, ainsi que le processus de patrimonialisation, font l'objet d'une écriture spécifique<sup>7</sup>.

Ce mémoire ayant pour terrain d'étude l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, on peut considérer la volonté de valoriser le patrimoine culturel par le contenu de l'exposition en elle-même (ici, l'œuvre de Vincent Van Gogh, l'un des plus célèbres peintres du 19<sup>ème</sup> siècle), mais aussi par son contenant (le bâtiment de la Bourse de Bruxelles). En se basant sur la définition de Jean Davallon, le « collectif » reconnaît à la fois comme patrimoine l'artiste Van Gogh, mais associe également une valeur au lieu où se déroule l'exposition. Le processus de patrimonialisation implique, en outre, la « production de savoir, la déclaration du

---

<sup>5</sup> ICOM, définition du musée, <https://icom.museum/fr/activites/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consultée le 23/04/2019

<sup>6</sup> Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions ». Conférence d'ouverture du Colloque Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva. Lisbonne, Université nouvelle de Lisbonne, 27-29 novembre 2014.

<sup>7</sup> Tardy Cécile, « L'écriture du patrimoine », *Culture & Musées*, 2009

statut de patrimoine, l'accès du collectif à l'objet patrimoniale, sa transmission aux générations futures »<sup>5</sup>.

Ensuite, nous utilisons dans ce mémoire, la notion d'exposition.

Le CNRTL propose une définition simple de l'exposition et qui, selon nous, correspond à l'imaginaire commun : « action de disposer de manière à mettre en vue »<sup>8</sup>.

Jean Davallon parle de mise en exposition « comme rituel de représentation, afin que, précisément, on distingue cet idéaltype des pratiques qui, elles, varient selon les types de patrimoine, selon les moments ou les situations »<sup>9</sup>. Il introduit également la notion de processus d'écriture de l'exposition, et marque la distinction entre deux manières d'aborder et conceptualiser l'exposition :

La première estime qu'« exposer, c'est disposer des choses dans l'espace de manière à les donner à voir ». « L'exposition répond alors à ce que l'on pourrait appeler une technologie de la présence puisqu'elle vise essentiellement à rendre les objets exposés présents au visiteur, à magnifier leur apparaître. L'exposition est alors prioritairement un agencement technique, formel, esthétique dont la visée est de permettre une rencontre du visiteur avec les objets »<sup>10</sup>.

Selon la seconde conception, « exposer, c'est donner à voir pour faire comprendre – autrement dit, pour dire – quelque chose ». L'important est en ce cas le sens qui sera construit par une mise en exposition qui choisit, rassemble, articule des composants, parmi lesquels les objets, mais aussi des textes, des vidéos, des photos, des dessins, des dispositifs interactifs, etc. L'exposition a alors une finalité communicationnelle qui suppose qu'elle soit un ensemble organisé destiné à produire de la signification pour le visiteur, autrement dit qu'elle soit un texte. Elle répond dès lors à une technologie de l'écriture »<sup>11</sup>. En analysant ces deux conceptions, Jean Davallon met en avant la dimension de médiation et de sens, que doit produire une exposition pour le visiteur. On retiendra ici le concept d'écriture de l'exposition, qui sous-tend la réflexibilité ainsi que le travail de scénographie et de médiation nécessaires à une mise en exposition. Rendre la chose « ludique » intègre, en autres, une partie de cette réflexion.

En nous intéressant au lien entre l'univers du divertissement et la culture, il nous paraît donc nécessaire de faire un point sur le phénomène de ludicisation.

---

<sup>8</sup> CNRTL, Définition « exposition », <https://www.cnrtl.fr/definition/exposition>, consultée le 7/01/2019

<sup>9</sup> Davallon, Jean « Gestes de mise en exposition », 1986

<sup>10</sup> Davallon, Jean « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie », 2010

<sup>11</sup> Davallon, Jean, 2010

La « ludicisation » est la traduction française de ce qui a été conceptualisé comme étant la « gamification » en des termes anglophones. Cette appellation s'associe au « ludique ». Les théoriciens de ce concept mettent en exergue l'expansion de ce qui fait « jeu » dans nos sociétés depuis maintenant plusieurs années : « Le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eut paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer »<sup>12</sup>. L'utilisation *in situ* ou *ex situ* de Serious Games par les institutions culturelles semble être une claire illustration du concept de ludicisation<sup>13</sup>.

Les pratiques de ludicisation dans le secteur culturel interrogent quant à la rivalité entre un discours tourné vers le « jeu » et une approche « scientifique » de la valorisation patrimoniale : dans ce cadre, enjeux de séduction et discours modernistes se mettent en place : « La visite est moins vécue comme une expérience d'apprentissage que du point de vue du jeu et de la recherche d'illusion »<sup>14</sup>. On note également que ces dernières années marquent l'expansion de la recherche d'interactivité et de l'immersion du visiteur au sein d'un musée/d'une exposition : « Les musées des sciences tentent de renouveler leur offre muséologique en proposant des expositions spectaculaires basées sur le principe d'émotions fortes et d'expériences mémorables. Ainsi ont-ils de plus en plus recours aux techniques d'immersion parce qu'elles activent fortement le potentiel émotionnel du visiteur. Le fonctionnement d'une médiation de type immersif est de faire éprouver directement le propos »<sup>15</sup>. Florence Belaën met ici en avant en quoi la muséologie faisant appel à l'immersion, s'accompagne d'une volonté de séduction du visiteur et d'implication émotionnelle forte.

Dans cette continuité sur la notion d'immersion, ce mémoire fait appel à un quatrième concept dans l'étude des expositions numériques, celui de dispositifs numériques immersifs.

D'après le CNRTL, un dispositif (du latin, *dispositum*, *disponere* (disposer) peut être défini comme suit : « ensemble d'éléments agencés en vue d'une certaine fin »<sup>16</sup>.

---

<sup>12</sup> Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », 2013

<sup>13</sup> Monin, Jeanne (2015) « L'utilisation des Serious Games comme outils de valorisation du patrimoine culturel » Paris: CELSA.

<sup>14</sup> Belaën Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction? In: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110

<sup>15</sup> Belaën, L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ?, 2005

<sup>16</sup> CNRTL, Définition « dispositif », <https://www.cnrtl.fr/definition/dispositif>, consultée le 7/01/2019

Communément et ce depuis plusieurs années, « numérique » est un terme largement ancré dans notre vocabulaire : s'il renvoie étymologiquement à ce qui relève des nombres, du calcul et de l'analogie, le numérique s'accompagne de pratiques largement diversifiées : une définition exacte n'a pas réellement immergé et/ou fait consensus. De plus, il s'accompagne d'une forme de discours.

L'immersion, quant à elle, fait appel au concept de présence, qui se rattache à la « sensation de non médiation d'une expérience médiatisée » : « Une illusion de non médiation se produit quand une personne échoue à percevoir ou à reconnaître l'existence d'un médium [...] et répond comme si le médium n'était pas là [...] »<sup>17</sup>. Dans l'imaginaire commun, l'immersion est liée au phénomène de plongée : elle peut donc être associée à la mise en situation par excellence. L'immersion se veut comme un prolongement de l'expérience, ce qui la rend profondément subjective et individuée. Elle implique ainsi sentiments et émotions chez le sujet. On la retrouve dans les Escape Game, les jeux vidéo conçus à la façon d'un Red Dead Redemption 2, ou encore par le biais des dispositifs de Réalité Augmentée, de Réalité Mixte et de Réalité Virtuelle. Dans le cadre de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, « l'immersion » -, supposée par le titre même de l'exposition -, s'axe autour des casques de Réalité Virtuelle, mais aussi de l'aménagement « numérique » de la Bourse de Bruxelles par le biais de médias informatisés.

Pour finir, la valorisation du patrimoine culturel induit des enjeux de médiation du patrimoine et de médiation des savoirs.

D'après Nathalie Falgon-Defay, Responsable du service culturel du musée des Beaux-arts de la ville de Lyon, la médiation au musée consiste à « accompagner, dans un lieu à s'approprier, la rencontre entre le visiteur et l'œuvre pour vivre une expérience personnelle, l'aider à former son regard, lui transmettre des savoirs et rendre sa visite autonome ».<sup>18</sup> Cette définition nous semble être proche de ce que se représentent les individus lorsqu'ils invoquent ce concept. La médiation du patrimoine vise donc à permettre aux visiteurs d'appréhender le patrimoine présenté, en induisant des parcours de visite par exemple. Yves Jeanneret propose une vision plus complète de la médiation, qu'il désigne comme une « activité productive et créative qui consiste à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une

---

<sup>17</sup> Lombard, Matthew et Theresa Ditton. 1997. At the Heart of It All: The Concept of Presence

<sup>18</sup> Bois-Delatte, Marie-Françoise. « La Médiation du patrimoine : publics, enjeux, actions et compétences ». *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF), 2010, n° 5, p. 83-84. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-05-0083-002>>. ISSN 1292-8399, consulté le 23/04/2019)

dimension nouvelle. L'invention du catalogue dans les bibliothèques de l'antiquité a modifié puissamment la relation aux textes en permettant d'avoir une vision synthétique des œuvres disponibles et donc de les collecter, comparer, réécrire »<sup>19</sup>. L'auteur intègre ainsi une composante innovante de la médiation, dans ce qu'elle peut modifier en termes d'usages et pratiques. Dans le système de visite proposé par l'exposition Van Gogh, on considèrera donc les dispositifs numériques immersifs, comme médias et outils de médiation du patrimoine.

Les cinq concepts développés ci-avant accompagnent les enjeux de valorisation du patrimoine culturel. Tous ces éléments ont orienté et nourri la réflexion globale de notre mémoire, qui s'articule autour de la problématique suivante :

*Dans quelle(s) mesure(s) les expositions numériques immersives amorcent-elles des pratiques de visite spécifiques, tout en se positionnant comme instances de discours vis-à-vis du patrimoine culturel et de sa valorisation ?*

Dans le cadre de l'interrogation ci-dessus, nous engageons trois hypothèses :

La première hypothèse concerne la pratique de visite :

- Hypothèse 1 : les dispositifs numériques immersifs déterminent une expérience de visite particulière et permettent d'appréhender le patrimoine culturel de manière spécifique en induisant une médiation qui s'inscrit dans des objectifs de visite augmentée et sensorielle.

La seconde hypothèse de ce mémoire s'axe autour de la ludicisation de la culture et des mécaniques d'imitation empruntées au secteur du divertissement :

- Hypothèse 2 : la valorisation du patrimoine culturel par les dispositifs numériques immersifs s'accompagne d'une vision de ludicisation de la culture et de ses modalités d'appréhension, elle-même marquée par un discours moderniste distinct, sur l'immersion et le numérique.

Pour finir, nous considérons une certaine conception liée au rôle du numérique :

- Hypothèse 3 : les expositions numériques questionnent le rôle associé au numérique dans la sauvegarde du patrimoine culturel.

---

<sup>19</sup> Yves Jeanneret, Critique de la trivialité. *Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris, 2014, lexique

Nous estimons que ces trois hypothèses soulèvent des tensions, questionnent des enjeux transverses et permettent, notamment, d'initier et encadrer une approche définie du sujet traité par un mémoire de fin d'études en Sciences de l'Information et de la Communication.

Afin d'amorcer une réponse à la problématique ainsi qu'aux hypothèses citées ci-avant, ce mémoire proposera une analyse de l'exposition *Van Gogh, The Immersive Experience*, une exposition numérique ayant eu lieu à la Bourse de Bruxelles, du 10 Octobre 2018 à 10 Mars 2019.

Ce cas constitue le terrain principal de notre étude. Il sera étudié dans sa globalité : nous nous intéresserons aussi bien à l'exposition en elle-même, qu'à la promotion qui en a été faite, notamment par le biais du site internet qui lui est dédié : <http://www.expovangogh.be/>. Ce site internet représente un élément important du corpus d'analyse, auquel s'ajoutent les supports/outils de médiation présents lors de l'exposition : on trouve notamment un dispositif évènementiel (atelier dessin), des cartels, ainsi que des casques de Réalité Virtuelle, une série d'éléments aux modalités d'accès diverses.

Ainsi, la méthodologie principale peut se résumer et se justifier comme suit :

- Analyse sémiologique de l'exposition *Van Gogh, The Immersive Experience* : visite *in situ* afin d'analyser les modes de médiation mis en œuvre : cela permet, entre autres, d'interroger le statut du lieu où se déroule l'exposition (ici, la Bourse de Bruxelles).
- Etude sémiologique/analyse discursive du site internet : le site internet de l'exposition se positionne comme un lieu de discours vis-à-vis du numérique et de l'immersion (utilisation d'un champ lexical précis...).

Notre choix s'est porté sur cette exposition en particulier pour deux raisons : tout d'abord, elle fait appel à la technologie d'imagerie virtuelle : aucune peinture/toile physique de Van Gogh n'est présente sur les lieux. Il s'agit d'un parcours se voulant didactique et d'une expérience promise comme étant une expérience « 360° », utilisant les techniques du « mapping » et de la 3D animée. L'objectif est d'obtenir une imagerie vivante et sonore, prenant ici la forme spectacle son et lumière d'une durée de 25 minutes.

L'exposition propose également une expérience de onze minutes, intitulée « Une journée dans la vie de Vincent Van Gogh ». Cette expérience a pour but la célébration de huit œuvres du peintre par le biais de casques VR\* (\*Virtual Reality).

En outre, le lieu au sein duquel l'exposition se déroule ne nous semble pas anodin : la Bourse de Bruxelles tend à représenter un monument du patrimoine historique et culturel. Il ne s'agit pas d'un musée ou autre institution culturelle : les acteurs et enjeux entrant en jeu sont donc différents.

Afin d'étoffer nos propos et de tester la validité/invalidité des hypothèses formulées, l'ajout d'un corpus secondaire nous paraît pertinent. Ce corpus comprend :

- L'exposition *in situ* Van Gogh, La Nuit Etoilée (Atelier des Lumières – Paris)
- Une observation ethnographique d'1h30 concernant les comportements/attitudes des visiteurs de l'exposition, réalisée dans la salle avec les casques de Réalité Virtuelle
- Analyse sémiologique d'une sélection de commentaires de la page Facebook dédiée à l'évènement
- Une enquête par questionnaire, administrée à une dizaine de participants de l'expérience VR « *Une journée dans la vie de Vincent Van Gogh* » : le questionnaire s'articule autour de l'expérience vécue par le visiteur.

Le travail de recherche mené se répartit sous la forme d'un plan en deux parties. Dans un premier temps, nous analyserons l'exposition numérique comme un dispositif de spectacularisation de la culture puis, nous nous interrogerons quant à ses spécificités ainsi qu'aux enjeux économiques qu'elle sous-tend et les discours sur la valorisation du patrimoine culturel qu'elle soulève.



## Partie 1 : L'exposition numérique comme spectacularisation de la culture

---

Cette première partie dresse un focus sur l'exposition Van Gogh - The Immersive Experience et s'attache à montrer en quoi les expositions numériques s'apparentent à des dispositifs de spectacularisation de la culture, qui déterminent une expérience de visite particulière.

Conceptualisées par Flore Segalen dans le courant des années 90, les « expositions spectacles » ont pour but de susciter le rêve, l'émerveillement. L'auteure met notamment l'accent sur la dimension onirique de l'exposition muséale et analyse la manière dont celle-ci prend le pas sur les composantes didactiques et explicatives initialement attendues<sup>20</sup>.

Serge Chaumier métaphorise, quant à lui, les caractéristiques de cette « nouvelle muséologie », une muséologie et un système d'exposition qui imiteraient les parcs d'attractions, à ce qu'il nomme « expoland »<sup>21</sup> et le phénomène de « disneylandisation des musées ».

Dans son ouvrage, S. Chaumier met en avant le flou qui entoure la frontière entre ce qui relève du divertissement pur, propre aux parcs d'attractions, et ce qui a attiré à l'exposition, dont la vocation est « culturelle ». Il constate : « Pendant longtemps en effet la culture se définissait comme s'opposant au divertissement et cette conception humaniste s'incarnait entre autres dans un musée qui divergeait radicalement des produits proposés par les industries culturelles »<sup>22</sup>. L'auteur souligne la manière dont la culture et le divertissement ne sont plus nettement séparés et tendent même à faire corps. Il parle d'ailleurs de « continuum » pour suggérer cette continuité entre deux genres, qu'il ne positionne pas en opposition.

En proposant un spectacle son et lumière de 25 minutes axé sur l'œuvre du peintre Vincent Van Gogh à la Bourse de Bruxelles, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience semble faire directement écho à l'analyse de F. Segalen et S. Chaumier. En effet, nous allons voir dans les parties qui vont suivre, que le but de l'exposition est de transporter le visiteur dans le monde de l'artiste, par le biais d'un spectacle autour de ce dernier, et de

---

<sup>20</sup> Belaën Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction?. In: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110

<sup>21</sup> Serge Chaumier. La nouvelle muséologie mène t-elle au parc?. Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l'exposition., *Complicités*, 2011, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

<sup>22</sup> Serge Chaumier. *Complicités*, 2011, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

dispositifs immersifs (casque de réalité virtuelle) prenant la forme d'attractions, à la manière des parcs de loisirs.

## 1) Vers une culture de l'expérience dite « immersive »

Le principe d'immersion suggère l'éveil des sens, l'impression de s'échapper, d'être transporté dans un autre univers, de se sentir profondément impliqué dans réalité alternative. L'idée en elle-même s'entoure donc d'une promesse. Ce constat fait, il apparaît pertinent de s'intéresser à la pratique de visite qui peut être associée aux expositions numériques dites « immersives », ainsi qu'aux motivations des publics qui y participent, dans le cadre de cette même promesse. Dans cette partie, nous tenterons donc de montrer en quoi l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience axe sa promotion autour du concept d'expérience, d'immersion.

### a) L'immersion comme promesse d'une visite augmentée et sensorielle

Dans l'imaginaire commun, l'immersion se rattache à une certaine forme d'expérience : celle qui, par excellence, transporte, immerge au plus profond, promettant ainsi, lorsqu'on la lie à un système d'exposition, une visite augmentée et sensorielle. A ce sujet, Serge Chaumier introduit la « nouvelle muséologie » : « Ces démarches généreuses s'appuient sur la volonté de ne pas restreindre à la seule intellectualité la compréhension du monde. Les émotions, les sensations, les implications sont valorisées comme des modes d'appréhension toutes aussi légitimes et essentielles »<sup>23</sup>. Ici, l'auteur reprend Jean-Pierre Laurent<sup>24</sup> et renforce l'idée selon laquelle, la « nouvelle muséologie » attache une importante valeur à la dimension « sensorielle » d'une exposition. La composante expérientielle et ludique d'une exposition apparaît tout aussi fondamentale, que sa portée didactique et instructive. Nous considérons que l'exposition étudiée utilise le concept d'immersion comme promesse d'une visite augmentée et sensorielle.

Dans un premier temps, il nous semble intéressant d'interroger la sémantique du titre de l'exposition : Van Gogh – The Immersive Experience. En effet, un point retient l'attention : on constate que l'expression est séparée en deux blocs, marquée par le tiret « - » : d'abord on

---

<sup>23</sup> Serge Chaumier. La nouvelle muséologie mène t-elle au parc?. Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l'exposition., Complicités,, 2011, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

<sup>24</sup> Jean Pierre Laurent, « Le Musée spectacle », *Tables rondes du premier salon de la muséologie*, MNES, 1988, p. 7

trouve « Van Gogh », puis « The Immersive Experience ». Ce choix dans l'ordre des mots ainsi que dans le marquage d'une séparation entre les deux entités (séparation invoquée par le tiret) connotent un rapprochement entre un artiste renommé, et une « expérience ». Le visiteur est alors amené à associer l'idée que l'univers de Van Gogh va conduire à une expérience dans le cadre de l'exposition. Le fait de placer « the » avant « immersive experience » valorise d'autant plus l'idée selon laquelle l'expérience est réelle et unique. De la même manière, « the » renforce la singularité de l'expérience. De plus, le titre ayant au total 5 mots, cela donne une importance certaine à l'aspect expérience à vivre, « Van Gogh » ne prenant que 2 mots, et « The Immersive Experience », 3. La répartition, ainsi que le placement des mots dans la longueur du titre induisent une hiérarchisation dans la valeur de l'exposition : la promotion porte davantage sur la promesse d'une visite augmentée et immersive, que sur le nom de l'artiste.

Outre le titre, l'exposition bénéficie d'une promotion via un site internet qui lui est dédié. La page d'accueil de ce dernier utilise, elle aussi, un vocabulaire promettant au futur visiteur une expérience immersive et originale. On note notamment la phrase d'accroche « *Van Gogh comme vous ne l'avez jamais vu* »<sup>25</sup>. L'utilisation de l'adverbe « *jamais* » suggère que le visiteur s'apprête à vivre quelque chose d'unique, auquel il ne s'attend pas et qu'aucune autre exposition n'a su lui proposer auparavant.

Ensuite, la page d'accueil s'organise autour d'un système d'images déroulantes en arrière-plan. Le premier arrière-plan que l'on voit représente la toile La Chambre de Van Gogh à Arles, ainsi que l'ombre d'un personnage en premier plan. Cette disposition suggère que l'ombre est le futur visiteur, et que ce dernier se fond dans un décor de Van Gogh. Il est également intéressant de constater que la taille du lit, ainsi que celle des autres éléments de la peinture, apparaissent comme disproportionnées par rapport à la taille du personnage. L'idée d'immersion est ainsi renforcée, comme si la peinture envahissait complètement l'environnement du personnage. Le visiteur se retrouve alors dans une situation où la chambre de Van Gogh, lieu emblématique représentant la vie du peintre, devient son cadre principal.

Ainsi, le premier aperçu que l'internaute reçoit a pour objectif de camper la promesse, ainsi que l'ambiance de l'exposition auxquelles le visiteur peut s'attendre.

---

<sup>25</sup> Page d'accueil <http://www.expovangogh.be/>, consultée le 23/05/2019



1- Page d'accueil site de l'expo – Outil de promesse sur l'immersion



2- Page d'accueil site de l'expo – Deuxième image de la slide d'arrière-plan

Sur cette même page d'accueil<sup>26</sup> du site internet de l'exposition, sur la deuxième image du fond défilant, on retrouve le champ lexical lié à l'évasion avec le mot « *rêvé* », au plaisir, suggéré par la phrase « *vous imbiber d'une oeuvre de telle manière* », ou encore à l'imaginaire et l'onirisme avec le verbe « *se morphe* ». La présence d'un point d'exclamation à la fin renforce cet aspect. Le fond noir s'apparente à une atmosphère confinée, un monde à part, ce qui pourrait renvoyer à l'expérience par casque de Réalité Virtuelle ayant lieu durant l'exposition. La police d'écriture et la couleur blanche du texte sur fond noir connotent également un univers lié au rêve.

Ainsi, titre de l'exposition et système d'images déroulantes en fond de la page d'accueil du site nous semblent correspondre aux deux principaux éléments dessinant la promesse d'une visite augmentée et sensorielle pour le visiteur.

<sup>26</sup> Page d'accueil, <http://www.expovangogh.be/>, consultée le 23/05/019

Par ailleurs, dans le cadre de l'enquête menée le Vendredi 28 Décembre 2018, nous nous sommes intéressées aux motivations du public présent à l'exposition l'après-midi. Notre étude nous permet de mettre en avant le fait que les individus, majoritairement néophytes -, ont décidé de participer à l'exposition davantage en raison de sa forme (immersion), que de son fond (Van Gogh). En effet, il nous paraît pertinent de relever ici une série de réponses obtenues, car l'échantillon que nous avons pu interviewer ce jour justifie de sa présence suite à la valeur expérientielle propre à la promotion de l'exposition. Nous rappelons qu'une dizaine de participants ont été interrogés.

A la question « *Pourquoi avez-vous participer à cette exposition numérique ?* », une majorité de participants évoquent justement le concept « d'expérience ». Il est donc intéressant de noter ici, que les visiteurs interrogés ont davantage participer à l'exposition pour son côté « expérientiel », que par véritable passion pour l'artiste Van Gogh. En effet, on recense 3 réponses « *pour l'expérience* », 2 réponses « *première expérience de réalité virtuelle* » et « *car je n'avais jamais expérimenté le casque VR* ». Ces premiers résultats mettent en avant deux motivations du public : l'expérience et la découverte du dispositif VR. 2 interviewés relèvent le caractère divertissant : « *ludique* » et « *pour le caractère ludique de l'expo pour nos enfants* », réponses qui témoignent de l'association amusement/culture et exposition numérique immersive. 3 justifient de leur présence par intérêt pour le peintre : « *Intéressée par Van Gogh* », « *j'aime Vogh Gogh* », « *Because I was interested in the works of Van Gogh. I like his style* ». Enfin, une personne évoque les deux aspects : « *I like Van Gogh. Thought it might be something different (and it was!)* », ce qui met en avant une double expectation :

- S'immerger dans l'univers d'un artiste que l'on apprécie
- Vivre quelque chose de différent

Bien que notre échantillon soit réduit, nous estimons -, et cela fait écho à notre précédente partie sur la promesse -, qu'il témoigne de la force de séduction de l'exposition numérique par l'immersion.

Ainsi, les éléments promotionnels de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience les plus évidents (titre et page d'accueil du site) promettent une visite augmentée et sensorielle à son public, public dont les attentes se modifient en fonction selon la typologie :

- Vivre une expérience inédite
- Apprendre en s'amusant, initier les enfants à l'art
- Découvrir le dispositif immersif de la Réalité Virtuelle

Dans la continuité, la sous-partie qui suit analyse les dispositifs scénographiques numériques et immersifs de l'exposition.

b) Une scénographie tournée vers « l'expérience-visiteur »

L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience présente une scénographie tournée vers « l'expérience-visiteur », le but étant de renforcer l'immersion du public et ainsi le séduire<sup>27</sup>. En effet, le travail d'écriture de cette exposition<sup>28</sup> témoigne d'un réel objectif à éveiller les sens : l'exposition s'articule autour d'une scénographie alliant un travail sur l'ambiance sonore, la lumière, ainsi que l'occupation de l'espace.

La visite débute avec un spectacle son & lumière, qui se déroule dans la salle principale de l'exposition, soit le Hall de la Bourse de Bruxelles. Après avoir passé l'entrée comprenant trois cartels explicatifs sur la vie du peintre, ainsi qu'une reconstitution de la chambre de Van Gogh, le visiteur est amené à se diriger dans la pièce centrale, au niveau de laquelle est diffusé le spectacle sur les quatre murs principaux (face, arrière, droite, gauche).

Tout d'abord, la scénographie de l'exposition est marquée par une réflexion autour de l'ambiance sonore, visant à provoquer des émotions chez le visiteur, et l'accompagner dans un parcours émotionnel défini. On peut entendre en grande majorité des morceaux de musiques classiques, avec une forte tendance à l'utilisation d'instruments à cordes, type violons. La musique est purement instrumentale, aucune partie n'est chantée. Elle alterne les sonorités tantôt tristes et sombres, tantôt joyeuses, en fonction de ce qui est projeté et de ce qu'elle est supposée illustrer. Par exemple, on peut entendre des solos de violons aux tonalités graves, accompagnés de bruitages d'orage et de pluie lorsqu'il s'agit d'illustrer un moment critique de la vie de Van Gogh. Au niveau de l'interprétation, cette variation musicale correspond à la période de vie que Van Gogh a passé à l'hôpital, supposée faire éprouver au public tristesse et compassion.

A l'inverse, des sonorités cristallines, de la harpe ou encore des notes de piano aigues sont employées pour marquer la légèreté (exemple lors de la projection de la toile *Amandier en Fleurs*). Au fil des images projetées, le visiteur entend des chants d'oiseaux, ou encore le bruit d'une locomotive à vapeurs. Par la multitude des variantes sonores, la scénographie favorise

---

<sup>27</sup> Belaën Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction?. In: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110

<sup>28</sup> Davallon Jean, « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie », 2010



l'expression des émotions chez le visiteur. L'objectif est, à l'instar de la réalisation et de la bande originale d'une œuvre cinématographique par exemples, de provoquer quelque chose chez l'individu-spectateur, lui faire ressentir quelque chose.

Ensuite, le spectacle sonore est appuyé par un jeu sur les lumières, lumières qui servent à accompagner la musique, toujours dans le but d'enrichir la scénographie immersive. Le principal effet concerne les projecteurs lumineux, qui clignotent de façon sporadique pour souligner la gravité, ou encore l'urgence d'une situation. Les couleurs majoritaires sont le bleu, l'orange, le vert et le blanc. En utilisant un rythme d'alternation des couleurs par le biais des projecteurs particulièrement irrégulier, le travail sur la lumière laisse suggérer l'esprit tourmenté de l'artiste.

Concernant l'imagerie virtuelle en tant que telle, le spectacle se répartit en 3 grandes phases, se présentant ainsi comme une histoire, chapitrée à la façon d'un roman. Environ 8 minutes sont consacrées à chaque phase. La première partie (la plus courte) présente les années précaires du peintre sous une forme scénarisée ne montrant aucun tableau, jusqu'à son départ pour Arles. L'arrivée de Van Gogh à Arles marque le début de la seconde partie. Des toiles emblématiques de l'artiste commencent alors à être projetées de part et d'autre des murs afin d'habiller le hall, accompagnées de citations extraites de l'ouvrage *Les Lettres de Vincent Gogh*. Ce choix amorce l'interprétation suivante : l'œuvre majeure du peintre a commencé à Arles. L'idée est de projeter progressivement les peintures, comme si elles courraient sur les murs, à la manière du pinceau du peintre en train de créer, ou encore d'un pot de peinture qui se renverserait, ce qui renverrait au quotidien du peintre (suggéré) dans le processus de création. Pour finir, la troisième partie regroupe la projection de tableaux encadrés sur les murs, et dont le sujet est animé. Une sous-partie est dédiée aux portraits, l'autre rassemble des paysages.



*3- Expo Van Gogh Hall principal - Portraits*

La particularité de la troisième phase du spectacle consiste en l'animation de tableaux numérisés, qui se déforment et prennent vie peu à peu, ce qu'on associe à la phase de libre interprétation des auteurs. En effet, le visiteur peut apercevoir les ailes du moulin de la toile *Le Moulin de la Valette* tourner, les crabes de *Deux Crabes* se déplacer dans l'espace du tableau, ou encore le crâne de *Crâne de squelette* fumant une cigarette faisant des gestes de la main pour fumer sa cigarette. Les tableaux sont projetés en boucle, et les transitions entre les toiles se font soit par écrasement et déformation (un visage en remplaçant un autre), en fondu, ou alors à la manière d'une feuille de papier qui s'envole.

L'objectif de cette scénographie est de donner vie à une sélection d'œuvres du peintre, de rendre les tableaux plus vivants et de les ancrer dans une réalité : celle de Vincent Van Gogh face à un paysage aux variations naturelles ou humaines, ou encore un individu dont il réalise le portrait, qui soit en mouvement. Outre l'aspect ludique de voir les toiles s'enchaîner et prendre vie, l'imagerie virtuelle apporte une valeur d'interprétation de l'œuvre de l'artiste supplémentaire.

Le dernier point relatif à la scénographie concerne l'occupation de l'espace. En effet, comme évoqué ci-avant, la scénographie s'adapte au lieu, soit le hall de la Bourse de Bruxelles, de manière à en épouser au maximum les formes. Le visiteur voit l'intérieur du bâtiment s'habiller au grès des toiles projetées (colonnes, rambardes, plafond, fenêtres, formes de voûtes ...). Aussi, nous souhaiterions évoquer ici Serge Chaumier : « À l'instar du monument historique dont l'immobilisme énerve, il faut transformer le lieu, au point que le contenu premier devienne parfois un véritable décor au profit d'autres choses. Il s'agit d'en faire un espace de vie, de détente et d'exploration pour que chacun puisse y trouver un motif de satisfaction, si ce n'est d'épanouissement »<sup>29</sup>. Cette citation semble pertinente pour illustrer en quoi l'exposition intègre de plus en plus une dimension divertissante à son *écriture*<sup>30</sup>.

De plus, on trouve, en plein milieu de la salle, un tournesol géant (dont l'apparence renvoie directement à la peinture *Les Tournesols* de Van Gogh). Des transats sont également disposés au centre de la salle, afin que les visiteurs puissent expérimenter et appréhender l'espace autrement. Nous reviendrons sur ce point plus avant dans ce mémoire.

---

<sup>29</sup> Serge Chaumier. *La nouvelle muséologie mène t-elle au parc?.* Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l'exposition., *Complicités*, 2011, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

<sup>30</sup> Tardy Cécile. Introduction. In: *Culture & Musées*, n°14, 2009. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 13-18;





4- Hall de l'exposition – Tournesol

5- Les Tournesols - Août 1888



Ainsi, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, par son ambiance sonore, les jeux de lumière mis en place, ainsi que son dispositif d'animation des projections, est tournée vers « l'expérience-visiteur », la mise en valeur de la sensorialité (vision et audition). L'objectif est de provoquer les émotions, d'émerveiller, et de proposer au visiteur un spectacle onirique. En outre, la Bourse de Bruxelles, si elle n'a pas été à proprement parlé transformée, sert de faire-valoir à une scénographie pensée et réfléchie en fonction de ce même espace, en vue de valoriser les deux entités, ce qui nous amène à considérer un troisième point.

c) De l'œuvre présentée à l'œuvre exposée : mise en perspectives d'une double valeur de l'exposition *in situ*

L'exposition Van Gogh – The Immersive Expérience présente un double patrimoine culturel, à la fois architectural/historique (Bourse) et artistique (Van Gogh). On y apprécie processus et mécanismes de patrimonialisation.

En effet, l'une des particularités de l'exposition est le lieu dans lequel elle se déroule. En effet, la Bourse de Bruxelles, ou Palais de la Bourse, a été construite entre 1868 et 1873 dans le but de dynamiser les activités économiques du centre-ville, et d'en devenir un haut-lieu. Elle a été bâtie sur les vestiges d'un couvent franciscain datant du 13<sup>ème</sup> siècle. Sa construction s'inscrivait également dans le cadre d'un plan d'embellissement de la ville. L'architecte Leon-Pierre Suys a pensé l'édifice dans un style néo-palladien, classique et Second Empire. On retrouve notamment des piliers corinthiens, une coupole, des sculptures sculptées par Auguste Rodin, et divers ornements, ainsi qu'une apparence proche de celle d'un temple. Bien que le bâtiment ne soit

6- Bourse de Bruxelles



pas classé au patrimoine de l'UNESCO, il présente le témoignage architectural d'une époque, tout en étant représentatif d'une institution humaine phare - une Bourse -, comme représentation mentale, *signifié*<sup>31</sup> d'un système économique, soit une authentification induite, que l'on considère relever d'un processus de légitimation. De plus, l'association entre une exposition à vocation culturelle et le lieu au sein duquel elle se déroule, tend à conférer à ce même lieu, une légitimation symbolique supplémentaire, en référence aux musées et institutions culturelles, considérés comme hauts lieux de savoirs et de transmission.

En se basant sur la définition du processus de patrimonialisation énoncée par Jean Davallon, et marquée par les cinq « gestes de patrimonialisation » (sentiment de valeur de l'objet/ intérêt porté par le collectif, authentification et déclaration du statut de patrimoine, production de savoir, transmission aux générations futures et enfin, accès du collectif à l'objet patrimonial<sup>32</sup>), le Palais de la Bourse fait l'objet d'un processus de patrimonialisation pour faire patrimoine. Le visiteur de l'exposition, en se rendant sur le lieu, appréhende un patrimoine culturel et architectural. Il y reconnaît notamment une valeur, bien que son identification puisse ne pas être certaine ou immédiate. Toutefois, les drapeaux promotionnels de l'exposition qui habillent l'extérieur de la Bourse évoquent le nom du bâtiment, se positionnent comme dispositif informationnel sur la nature du bâtiment, donnant lieu à sa réelle mise en visibilité. Aussi, la promotion de l'exposition contribue à la valorisation du bâtiment et en renforce la visibilité.

Comme explicité auparavant, le cœur de l'exposition numérique se déroule en intérieur, dans le hall de la Bourse. L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience tend à faire également patrimoine, bien que sa dimension numérique relève d'une



7- Bourse de Bruxelles durant la période de l'exposition

certaine forme d'immatérialité car aucune peinture n'est physiquement présente. En effet, elle se présente comme un spectacle scénarisé autour de l'œuvre d'un des peintres les plus influents du 19<sup>ème</sup> siècle. Vincent Van Gogh est un artiste reconnu, dont l'œuvre est présentée au sein d'une kyrielle d'institutions culturelles, un musée lui étant entièrement dédié (Musée Vincent

<sup>31</sup> Ferdinand de Saussure, « *Cours de linguistique générale* », Paris, Payot, 1972, (ISBN 2228881651), p. 97

<sup>32</sup> Davallon Jean. 2014. « À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions ». Conférence d'ouverture du Colloque Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva. Lisbonne, Université nouvelle de Lisbonne, 27-29 novembre 2014.

Van Gogh – Amsterdam). Une exposition consacrée à Van Gogh se voit donc accorder une certaine légitimité en raison de son statut. Le public reconnaît également un sentiment de valeur à l’objet (ici, l’œuvre générale du peintre), et le collectif, notamment les passionnés d’art, lui porte, entre autres, un intérêt. La dimension de transmission aux générations futures s’intègre également à l’analyse du travail de l’artiste. De plus, la numérisation en elle-même des œuvres constitue un cap de la patrimonialisation<sup>33</sup>.

Nous l’avons évoqué précédemment, la scénographie de l’exposition a été pensée en fonction du lieu. Aussi, l’exposition voit sa valeur supposément renforcée : elle sert le lieu (en l’occurrence, la Bourse de Bruxelles) en ce sens où elle met en avant ses caractéristiques, quand le lieu fait « support » aux objectifs de valorisation de l’œuvre de Van Gogh (on parle bien ici des promesses/objectifs de l’exposition, les œuvres en elles-mêmes n’étant pas nécessairement valorisés de par la déformation impliquée par les dispositifs). La photo ci-dessous illustre la manière dont le spectacle numérique son & lumière valorise le bâtiment (colonnes, tableau recouvrant et encadrant les rambardes...).



8- Spectacle Son & Lumière - Valorisation de l’espace et son architecture

En conclusion, la valeur de l’exposition *in situ* se veut double : le lieu en lui-même est perçu comme un objet patrimonial par ce qu’il caractérise. L’exposition, quant à elle, a pour ambition de valoriser l’œuvre de Van Gogh, artiste de renommée mondiale, auprès du public. Nous allons à présent analyser les mécanismes de médiation présents durant l’exposition.

---

<sup>33</sup> Ministère de la Culture, « La numérisation », <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Photographie/Generer-un-fonds-photographique/Valorisation/La-numerisation> , consulté le 07/06/2019

## 2) Sur la médiation des dispositifs numériques immersifs : entre logique didactique et individuation de l'expérience

Cette partie s'intéresse à la médiation au sens défini en introduction, au sein de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience. En effet, la médiation comme « activité productive et créative qui consiste à intervenir sur le cours de la communication en lui apportant une dimension nouvelle »<sup>34</sup> détermine une approche communicationnelle définie, qui induit une certaine manière d'appréhender le patrimoine culturel et donc, par la même, de le valoriser.

### a) Une médiation particulière : un parcours didactique contemplatif

L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience se veut comme un parcours didactique contemplatif. Aucune peinture physique n'est présentée. Avant d'aller plus avant sur ce point, il nous semble ici intéressant d'explicitier la configuration du lieu dans son intégralité. Une fois l'espace billetterie passé, le visiteur passe derrière un rideau noir et se retrouve dans une petite pièce où l'on peut apercevoir un grand panneau en carton avec un cartel résumant la vie de Vincent Van Gogh. Le texte d'explication est disponible en trois langues : anglais, français et néerlandais. A noter que le public ne peut pas louer d'audioguide. Dans cette même pièce, le visiteur a la possibilité de prendre des photos « souvenirs » reprenant l'univers du peintre. Ce dispositif via borne « photobooth » est payant (10€), ce qui n'est pas sans évoquer une certaine marchandisation de la culture.

Enfin, une reconstitution de la chambre de Van Gogh à Arles a été intégrée à la pièce (utilisation d'un vrai lit en bois, d'un chapeau, d'une veste, d'une chaise et d'une table, complétée par un décor peint : fenêtre etc...). Cette dernière est accompagnée d'un cartel (lui aussi, traduit en trois langues). La reconstitution de la chambre renforce l'aspect immersif : placée au début du parcours d'exposition, elle positionne symboliquement le visiteur dans l'intimité du peintre Van Gogh, dans son monde. Peu exhaustifs, les panneaux explicatifs dressent un résumé de la vie du peintre en trois paragraphes. Cette configuration tend à s'adresser à un public néophyte.

---

<sup>34</sup> Yves Jeanneret, Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir. Paris, 2014, lexique





9- Cartels explicatifs sur la vie de Van Gogh – 1ère pièce de l'exposition, entrée

Le visiteur a le choix entre lire les deux cartels ou passer directement à la salle principale. En effet, à côté de la reconstitution de la chambre de l'artiste, se trouve un panneau indiquant le sens de la visite, avec une flèche en direction du hall de la Bourse.



10- Reconstitution de la chambre de Van Gogh

Les premières étapes du parcours de visite sont donc marquées par une invitation à l'amusement (borne « photobooth »), une reconstitution de la Chambre à Arles, ainsi qu'une introduction à l'univers de l'artiste (valeur didactique), série d'éléments qui campent le ton général de l'exposition : on cherche à placer le visiteur dans une optique de détente, de plaisir : on apprend en s'amusant, d'une manière légère, tout en étant immergé dans le monde du peintre.

Une fois arrivé dans la grande salle du hall, le visiteur se trouve au cœur de l'exposition en ce sens où le spectacle - principal élément de promotion de l'exposition -, s'y déroule. Une série de transats invite le public à profiter du spectacle son et lumière de manière détendue, à l'instar du comportement que l'on pourrait avoir en vacances sur la plage, un livre à la main, confortablement installé dans notre transat. En effet, on considère ici l'utilisation des transats comme marqueuse de la volonté des organisateurs, de faire de l'exposition, une contemplation, mais aussi de l'associer à un lieu de plaisir, à l'espace de détente par excellence. Ce constat nous fait penser à l'analyse de Serge Chaumier au sujet de ce qu'il nomme « la nouvelle muséologie » : « La nouvelle muséologie en plaçant le souci des publics en première ligne va conduire à privilégier aussi les médiations dans les espaces d'exposition »<sup>35</sup> : le recours à des transats dans une cadre de l'exposition devient un véritable outil de médiation.

<sup>35</sup> Serge Chaumier. La nouvelle muséologie mène t-elle au parc?. Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l'exposition., Complicités,, 2011, p.76, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

Comme le montre la photo ci-dessous, le public n'ayant pas de place sur les transats s'assoie directement au sol. Certains s'allongent et d'autres déambulent. Ainsi, la pratique de visite, une fois le hall atteint, devient sensiblement la même pour une majorité de visiteurs, qui se positionne de manière à pouvoir apprécier le spectacle dans son intégralité.



*11- Vue du public assis pendant le spectacle*

Ensuite, la didactique poursuit sa logique d'apprentissage contemplatif du fait que l'on ne relève aucune médiation humaine à proprement parlé : il n'y a ni visite guidée ou audioguide, ni enregistrement vocaux encadrant le parcours. Aussi, le choix de « l'accrochage »<sup>36</sup> comme mode de médiation principal prédomine. De plus, le spectacle étant entièrement instrumental, le visiteur ne bénéficie pas d'explication concernant les tableaux projetés ou l'histoire racontée, comme ce pourrait être le cas dans un documentaire par exemple : l'interprétation est autonome. Le néophyte peut donc se retrouver déstabilisé par ce manque d'explication et de contextualisation. On note, entre autres, qu'aucun texte (en dehors des citations) n'accompagne la scénographie durant les deux premières parties. En revanche, durant la dernière partie du spectacle - celle présentant les tableaux de manière animée -, on trouve le nom du tableau, ainsi que sa date de création, indiqués en bas de la toile sous format numérique, ce qui implique ici, une logique référentielle des œuvres, logique qui se positionne comme mimétisme des expositions traditionnelles. L'animation des tableaux relève de l'interprétation propre aux concepteurs ce qui, à l'inverse du cas précédent, contraint le visiteur dans leur vision et interprétation durant la dernière partie du spectacle.

---

<sup>36</sup> Serge Chaumier. « Les écritures de l'exposition », C.N.R.S. Editions | *Hermès, La Revue*, 2011/3 n° 61 | p45-51

Le visiteur peut ensuite se rendre dans une petite salle annexe, au sein de laquelle sont présentées trois copies physiques de toiles du peintre. Dans cette même pièce, un rapide documentaire d'environ 3 minutes est diffusé, en anglais sous-titré, regroupant des témoignages concernant l'œuvre du peintre. Il reste ensuite un espace de création dédié au jeune public, ainsi qu'une pièce où se trouve des casques de Réalité Virtuelle (option payante). Ainsi, on constate que l'accent est réellement mis sur la dimension contemplative de l'exposition numérique : les organisateurs induisent davantage un parcours basé sur l'appréhension d'un univers par l'immersion et la contemplation, plutôt que par des dispositifs d'apprentissage et de transmission « traditionnels ». Nous allons à présent nous pencher sur la médiation par les dispositifs numériques immersifs.

b) Les dispositifs numériques immersifs comme outils de contextualisation spatio-temporel :  
le cas du casque de Réalité Virtuelle

L'enseignant-chercheur Hervé Zénouda note : « La principale innovation des dispositifs numériques immersifs est donc plutôt à chercher du côté du degré de présence que le dispositif propose »<sup>37</sup>. Le principe de la réalité virtuelle est défini par P.Fuchs comme suit : « La finalité de la réalité virtuelle est de permettre à une (ou plusieurs) personnes une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel »<sup>38</sup> : l'utilisation de casques VR lors d'une exposition révèle la volonté des organisateurs de proposer une expérience la plus immersive qu'il soit, au public. Comme évoqué plus haut, la dernière salle que le visiteur est amené à parcourir avant d'atteindre la boutique et la sortie, est la pièce dédiée à l'expérience en Réalité Virtuelle. En tout, huit casques sont disponibles. L'utilisation de ces derniers n'est pas incluse dans le billet d'entrée initial : l'option est payante (il s'agit d'un supplément de 2€). Nous reviendrons sur l'analyse de cette modalité d'accès en seconde partie de ce mémoire. Cette sous-partie suivante étudie en quoi le dispositif du casque VR s'apparente à un outil de contextualisation spatio-temporel.

Intitulée « Une journée dans la Vie de Vincent Van Gogh », l'expérience par casque dure au total 11 minutes. Du personnel est à disposition pour aider le public à positionner les casques sur leur tête, et se charge de les asseoir sur les sièges.

---

<sup>37</sup> Hervé Zénouda "Son, interaction, immersion et effets de présence", *Journées Neptune : Environnements immersifs* (Toulon, 17 avril 2012)

<sup>38</sup> P. Fuchs, Les interfaces de la réalité virtuelles, 1996, *Les Presses de l'Ecole des Mines de Paris*

L'expérience VR se veut comme prolongement de la sensorialité. Le visiteur commence l'expérience dans la chambre numérisée de Vincent Van Gogh. Le concept est ensuite le suivant : un effet de zoom en continu marque l'avancée du parcours, et oriente le regard du visiteur. L'effet de déplacement virtuel se fait donc de cette manière, ce qui induit le propos de médiation suivant : il s'agit d'une promenade onirique, le visiteur se positionne dans un instant de rêverie. Là encore, l'accent est mis sur la dimension contemplative, l'idée étant d'appréhender huit chefs d'œuvre emblématiques de l'artiste. Dans les premières minutes, la porte de la chambre de Van Gogh s'ouvre et le voyage débute.

Le dispositif de Réalité Virtuelle consiste en une modélisation de paysages impressionnistes. Le visiteur est présenté comme faisant une ballade à charrette. La charrette se déplace et dévoile, au fur et à mesure du trajet, de nouveaux paysages. Elle marque des arrêts lorsque le paysage représenté est l'un de ceux peints par Vincent Van Gogh. Le regard du visiteur est alors figé sur ce même paysage, modélisé en profondeur grâce à la VR. Un cadre se dessine autour, indiquant le nom du tableau ainsi que son année de création (on retrouve la logique référentielle du spectacle). Puis, la charrette, avec l'effet de zoom, entre dans le cadre ainsi dessiné, et poursuit sa route. Cela donne une impression de pénétrer dans le tableau.

Le parcours immersif proposé a pour vocation de montrer l'environnement créatif du peintre, de faire comme si l'on était à sa place, que l'on se baladait à tel ou tel endroit, et que c'est bel et bien tel ou tel paysage qui nous inspire. On constate également que la pièce est volontairement très sombre, décorée avec des spots bleu foncé et entourée d'une décoration représentant La Nuit Etoilée. On notera que cette décoration tend à un rendu relativement hypnotique (lumières tamisées bleues, spirales), ce qui favorise l'immersion collective :



*12- Aperçu de la salle avec les casques VR*



Bien que l'expérience soit individuelle, la salle se présente de manière collective et nous permet d'analyser en quoi les pratiques liées à l'utilisation du dispositif sont homogènes et relèvent d'une approche immersion/distanciation. En effet, une observation ethnographique d'une durée d'1h30 du comportement des visiteurs pendant leur expérience par Réalité Virtuelle a permis de relever les points suivants : le public appréhende son expérience VR en déplaçant son regard, en tournant sur les chaises pour avoir une vision à 360° et témoigne globalement d'une curiosité envers le dispositif. Certaines personnes ont montré des signes suggérant une immersion totale (expression du visage bouche baïe, sourires, gestes pour cueillir quelque chose qui leur ai montré etc...) et d'autres n'ont pas pu aller jusqu'au bout des 11 minutes, se plaignant de nausées. Lorsque les 11 minutes sont terminées, on constate que la plupart des individus marquent un temps de « retour à la réalité », et ne quittent pas immédiatement leurs sièges.

Cette observation nous rappelle le modèle de tension immersion/distanciation ainsi que la typologie introduite par Florence Belaën dans le cadre de son analyse de l'exposition immersive Les Trésors du Titanic, au sujet des cinq états d'immersion du visiteur dans sa réception immersion/distanciation : la résonance, la submersion, la distanciation critique, la banalisation, et le rejet<sup>39</sup>.

Après avoir analysé le comportement des participants, nous avons cherché à connaître leur opinion sur le dispositif ainsi que sur la VR. On extrait des résultats la dimension inédite, ainsi que la valeur contextuelle de l'expérience vécue. En effet, à la question « *Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif du casque VR ?* », l'intégralité des participants ont répondu par la positive. Lorsqu'on leur demande d'en évoquer les raisons, on retrouve principalement la valeur de « *mise en contexte* » et les sensations ressenties : « *bonheur* », « *liberté* », « *I felt light, happiness* », « *c'est génial de vivre de l'intérieur* », « *impression de le vivre* », « *apaisement* », « *vivre la réalité du peintre* ».

Les autres raisons qui ressortent sont les suivantes : « *dynamique* », « *inédit* », « *attractif* », « *It's more than just looking at a painting. It felt like being in the real world of the artist* », « *It was great being inside his paintings* » « *impression de suivre Mary Poppins, Alice aux pays des Merveilles, retour en enfance et aux sensations premières* », et « *It gives you a complete idea of how his world was based on. It really connects you with the artist and his masterpieces* » ou encore, venant d'un enfant : « *j'avais l'impression d'être Van Gogh et ça*

---

<sup>39</sup> Belaën Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ?. In: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110;

*m'a rendue fier* ». On constate que la composante immersive d'avoir l'impression d'être « à l'intérieur » des tableaux, est particulièrement soulignée et appréciée par l'échantillon interrogé.

De plus, tous considèrent également le dispositif comme moyen d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh. On retient : « *Yes. If you feel connected to what you are being presented, then you appreciate it 100%* », ou encore « *yes as you are inside the picture, not just admiring it* », « *you see where he lived and painted* », ce qui ajoute une réelle valeur à l'utilisation du casque en termes d'appréhension et contextualisation de l'œuvre présentée.

Également, bénéficiant d'une notation de 4,4 étoiles sur 5 sur 142 avis, la page Facebook de l'exposition recense majoritairement des commentaires positifs et de recommandations sur l'exposition, mettant en avant cet aspect « spectaculaire » et immersif de l'exposition :



13- Captures d'écran de commentaires Fb

Ainsi, l'exposition utilise le dispositif numérique immersif du casque de Réalité Virtuelle comme outil de contextualisation de l'œuvre de l'artiste : les tableaux ont été modélisés dans un environnement proche de celui au sein duquel le peintre a évolué (Arles etc...), tout en dressant une réalité qui correspondrait à la façon dont Van Gogh voyait le monde. Aussi, le visiteur s'approprie une vision de l'œuvre de l'artiste bien particulière. Le casque demeure un outil d'immersion particulièrement efficace, en ce sens où l'individu est coupé du reste qui l'entoure. Sa vision est recouverte à 360° par le casque, qui prend également en charge la dimension auditive en recouvrant les oreilles. Pour finir, nous allons voir en quoi le dispositif individualise l'expérience et détermine une appréhension du patrimoine spécifique.

c) Le dispositif comme médiateur d'expérience individualisée : vers une appréhension du patrimoine culturel spécifique

Ici, nous souhaitons nous concentrer sur le dispositif événementiel mis en place par l'exposition, outre le spectacle son & lumière ainsi que de l'expérience VR. Il s'agit d'un atelier de dessin à destination du jeune public. Plusieurs tables et chaises sont disposées dans la salle de l'atelier en question. Parents et enfants sont invités à utiliser les craies ainsi que les feuilles et dessiner. De nombreuses lampes de chevet, toutes de couleur jaune, éclairent les productions, et rappellent ainsi les tournesols. Les réalisations sont ensuite diffusées sur un écran, à droite de la salle. Sur l'écran du milieu, tourne une vidéo de type « tutoriel », illustrant les techniques de base d'art plastique. La pièce est décorée avec une série de photos des toiles du peintre projetées durant le spectacle.



*14- Atelier dessin pour enfants – Dispositif événementiel*

On remarque que cet atelier dessin, bien qu'en apparence collectif, fait appel à l'imagination et l'esprit créatif du public visé. Aussi, la démarche créative étant principalement individuelle, les enfants expriment, d'une certaine manière, la compréhension qu'ils ont de l'univers du peintre, compréhension qui leur est propre. De plus, ils peuvent repartir avec leurs dessins, et ainsi alimenter un souvenir de l'expérience du dispositif durant l'exposition. Le visiteur est ici dans une posture active : il n'est plus dans une position de contemplation, mais bel et bien d'action, dans un processus créatif et récréatif qui suscite l'implication. La diffusion des dessins dans un format de cadre, avec le nom du dessin écrit en dessous (comme un tableau), renforce l'association avec le métier de peintre : les enfants créent eux aussi des « toiles », que l'on projette, à l'instar des projections du spectacle son & lumière de la pièce d'à-côté. Ce procédé nous semble intéressant par la volonté de mise en valeur du jeune visiteur qu'il implique.

Ainsi, les trois dispositifs numériques mis en place (spectacle d'imagerie virtuelle, atelier dessin avec projection du résultat sur écran et enfin expérience VR) apparaissent comme complémentaires. Par l'individuation qui les caractérise, ils déterminent une appréhension spécifique par le visiteur, du patrimoine qui lui est présenté. Nous allons maintenant analyser le site internet de l'exposition dans les différentes formes de discours qu'il véhicule.

### **3) Le site internet de l'exposition comme instance promotionnelle et lieu de discours**

L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience a bénéficié d'une promotion via un site internet dédié, ainsi que sur les réseaux sociaux, principalement sur le réseau Facebook. La sous partie 1 s'intéressait à l'aspect « promesse » comme « engagement moral »<sup>40</sup> en termes d'immersion et de visite augmentée. Ici, nous axerons l'étude sur la dimension discursive d'un outil promotionnel de l'exposition précis à savoir, son site internet.

#### a) Un discours moderniste sur le numérique et l'immersion

Le site internet se présente comme une instance véhiculant un discours sur le numérique et l'immersion, notamment par le biais du bandeau défilant de sa page d'accueil, ainsi que de sa page « à propos ».

Sur la page d'accueil, on trouve l'expression « *A 360° Digital Art Experience in the univers of the genius* ». Cette dernière possède une tournure marketing à forte tendance publicitaire, « 360° digital art experience » ne renvoyant pas à quelque chose de spécialement concret. Effectivement, cette syntaxe connote des imaginaires considérant l'expérience numérique comme quelque chose d'incroyable et spécial. La valeur attribuée à l'association numérique-immersion devient ici perceptible. Le mélange des polices d'écriture peut suggérer la complémentarité entre modernité et culture artistique. L'internaute souhaitant en savoir plus sur cette « expérience » peut se rendre sur la rubrique « à propos ».

---

<sup>40</sup> CNRTL, Définition de « promesse », <https://www.cnrtl.fr/definition/promesse>, consultée le 11/06/2019



16- Bandeau page d'accueil du site internet



17- Site internet - page « A propos »

La sémantique du texte de cette page<sup>41</sup> laisse entendre que le numérique vient en support à l'exposition, en qualité d'outil nécessaire. Dans ce cadre, on note que la section « *à propos* » débute par la phrase : « *à l'aide d'une technologie d'imagerie virtuelle dernier cri, vous serez plongés dans l'univers spectaculaire et inégalable de Vincent Van Gogh* ». Tout d'abord, la dynamique d'aide amorce un discours sur le rôle associé au numérique au sein du secteur culturel. On trouve ensuite un enchaînement de superlatifs « *spectaculaire* », « *dernier cri* », « *inégalable* » mettant en avant les dispositifs numériques immersifs proposés dans le cadre de l'exposition.

En avançant un peu plus dans le texte, on peut lire « *plus encore, vous assisterez à un spectacle gigantesque fait de son et de lumière qui vous entrainera [...] qui ne manquera pas d'émouvoir le public* », puis « *un plongeon à 360° [...]* » : ces phrasés mettent largement l'accent sur l'immersion, avec des verbes comme « *entrainera* », « *émouvoir* », ou encore avec

<sup>41</sup> Page « A propos », <http://www.expovangogh.be/about-2/>, consultée le 23/05/2019

le mot « *plongeon* », qui renvoie directement à la définition du phénomène d’immersion. L’emploi du futur et non du conditionnel, marque une certitude qui dépasse le stade de la promesse : le message que l’on cherche à faire passer est le suivant : l’exposition Van Gogh – The Immersive Experience est exceptionnelle. Le point d’exclamation à la fin de la phase « *un moment à ne pas manquer !* » souligne l’entrain qui est mis dans le ton général de la promotion de l’exposition. Nous trouvons intéressant de mettre en relation ces observations avec la vision de Serge Chaumier, qui explique : « D’un souci didactique de compréhension, on est passé insidieusement à l’instrumentalisation de la culture comme prétexte à produire du divertissement »<sup>42</sup>. En effet, le site internet de l’exposition s’axe autour d’un discours très marketing, dont le ton peu professionnel diffère de celui qui pourrait être employé par une institution culturelle. Aussi, l’approche des auteurs de l’exposition concernant l’immersion et le numérique, se caractérise par un discours particulièrement moderniste, ainsi que par une certaine vision du rôle du numérique dans la valorisation du patrimoine culturel. Nous allons à présent poursuivre cette analyse par la mise en lumière d’une communication expérience-centrique.

#### b) Vers un propos de communication « expérience-centrique »

Sur la page « A propos »<sup>43</sup> du site internet, on remarque que la communication ne concerne plus l’objet culturel en lui-même, ni la didactique sensée l’accompagner, mais bel et bien les dispositifs numériques employés et l’expérience qui leur est associée.

En effet, on relève : « *le cheminement impressionnant grâce aux aspects immersifs qui le caractérisent* ». On peut remarquer qu’aucun détail n’est réellement donné quant à la mécanique didactique de l’exposition : le « *cheminement* » est « *impressionnant* » et « *immersif* ». On note également : « *tout en restant didactique, elle passe en revue une large variété d’informations concernant la vie et les œuvres de l’artiste* » et « *Une magnifique exposition qui combine le plaisir de découvrir sa vie en profondeur, et de s’immerger dans le cœur de son*



18- Page « a propos » : une communication expérience-centrique

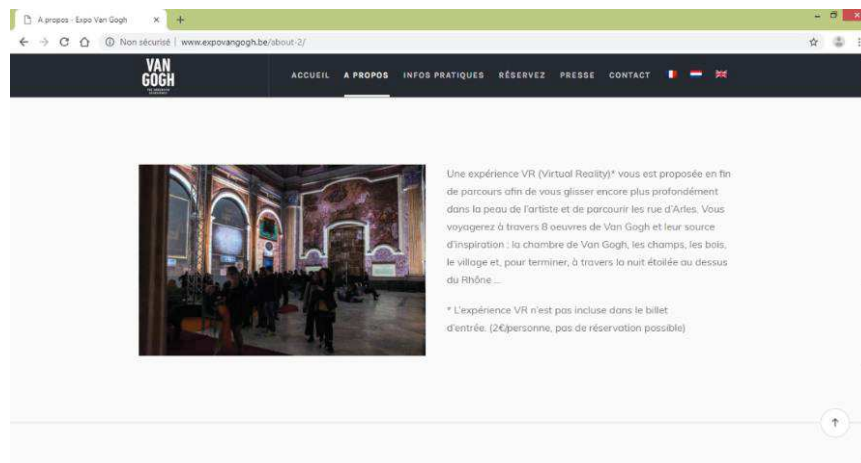
<sup>42</sup> Serge Chaumier. La nouvelle muséologie mène t-elle au parc?. Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l’exposition., Complicités,, 2011, Muséo-Expographie. <halshs00630368>

<sup>43</sup> Page « A propos », <http://www.expvangogh.be/about-2/>, consultée le 23/05/2019



art. *Un voyage dans le monde de Vincent Van Gogh* », deux phrases qui valorisent davantage l'expérience ressentie par le visiteur, que la construction d'un réel savoir autour de l'œuvre du peintre. Le manque de détails laisse transparaître la volonté des organisateurs, d'orienter leur communication vers la supposée valeur inédite de leur exposition, non pas en raison du fait qu'elle concerne l'artiste Van Gogh, mais par l'expérience certaine que va ressentir le visiteur par le biais de la découverte de l'artiste.

Par ailleurs, la discursive tend à déplacer l'intérêt de l'exposition du culturel au sensationnel. Les phrases « *une expérience VR vous est proposée en fin de parcours afin de vous glisser encore plus profondément dans la peau de l'artiste* » et « [...] *vous voyagerez à travers [...]* » finalisent de cristalliser les intentions communicationnelles des organisateurs : on constate que Van Gogh n'est pas l'objet de la communication, en ce sens où le texte ne changerait pas si l'on parlait finalement de Munch. L'œuvre du peintre n'est pas le principal leitmotiv du discours, l'argumentaire promotionnel se basant majoritairement sur le thème de l'expérience immersive. De plus, nous l'avons vu précédemment, l'exposition bénéficie d'une double valeur *in situ* réelle, par le fait qu'elle se déroule à la Bourse de Bruxelles : or, aucune mention n'est faite sur le site internet concernant le patrimoine culturel représenté par le bâtiment, ce qui appuie la démarche de promouvoir l'exposition autrement que via la culture.



19- Page « A propos » : une communication expérience-centrique suite

Ce processus relève d'une ludicisation telle que le théoriste Gérard Selbach, qui considère : « Les musées vont in fine ne plus chercher à vendre leurs collections aux publics, mais à vendre des loisirs et du divertissement culturel : le secteur de l'éduainment est né »<sup>44</sup>. Il illustre cette tendance à promouvoir l'exposition, non plus pour son contenu culturel, mais

<sup>44</sup> Gérard Selbach, « Les Musées d'art américains : une industrie culturelle », L'Harmattan, 2000, p. 241.

pour sa dimension attractive. L'auteur met ici en surface le concept de ludicisation, que nous ré-utiliserons par la suite.

Ainsi, à l'instar de l'exposition en elle-même, la communication du site internet demeure « expérience-centrique ». La dernière sous-partie s'intéresse à l'utilisation d'un discours moderniste pour sensibiliser un public relativement jeune et néophyte.

### c) Le numérique pour sensibiliser un public jeune et néophyte : enjeux de positionnement

En premier lieu, on remarque que le site internet s'adresse principalement aux familles. Dès la page « A propos » (première page induite au niveau du parcours utilisateur), on relève la phrase d'accroche introductive du second paragraphe : « *l'exposition [...] est dédiée à un public large et familial* »<sup>45</sup>. L'utilisation du terme « dédiée », définit comme la mise « au service de quelqu'un ou de quelque chose pour lui faire honneur, pour lui venir en aide... »<sup>46</sup> apporte une valeur d'exclusivité au public visé : en effet, cela connote du souhait des organisateurs d'intéresser les familles. Le message est le suivant : Van Gogh – The Immersive Experience *est faite pour* un public large est familial. Cela suggère - et promet -, en outre, qu'un ou plusieurs moyen(s) ont été déployé(s) *in situ* selon une volonté de séduire un public plus large que celui des individus passionnés d'art. Comme évoqué plus avant, on retrouve bel et bien, à ce sujet, des dispositifs à portée événementielle et récréative au sein de l'exposition (présence d'une borne « photobooth », atelier dessin...), qui viennent renforcer l'écueil selon lequel l'exposition cherche à toucher une cible familiale. Dans ce cadre, on note également la possibilité d'acheter un « pass family ».

De plus, on remarque qu'une rubrique est entièrement consacrée aux « groupes et écoles »<sup>47</sup> dans l'onglet « informations pratiques ». Elle indique, entre autres, que les groupes de plus de 10 personnes bénéficient d'un tarif avantageux, ce qui témoigne du désir des organisateurs, de lier leur exposition aux missions du musée, notamment dans ses fonctions d'éducation des publics et de mise en accessibilité du patrimoine culturel<sup>48</sup>. Par ailleurs - nous l'avons vu précédemment -, le site internet de l'exposition se positionne comme une instance de discours moderniste sur le numérique et l'immersion. Nous considérons donc sur ce point, que les organisateurs cherchent à attirer le « public large et familial » évoqué, par ce biais.

---

<sup>45</sup> Page « A propos » <http://www.expovangogh.be/about-2/>, consultée le 12/06/2019

<sup>46</sup> CNRTL, Définition « dédier », <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9dier>, consultée le 12/06/2019

<sup>47</sup> Page « Groupes & Ecoles », <http://www.expovangogh.be/groups-and-schools-2-2/>, consultée le 13/06/2019

<sup>48</sup> ICOM, Définition du musée, <https://icom.museum/fr/activites/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consulté le 13/06/2019



Aussi, le ton général utilisé par l’outil promotionnel du site internet tend à suggérer que l’exposition est un moyen original et agréable de s’initier à l’œuvre du peintre, de la découvrir de façon inédite. L’exposition Van Gogh – The Immersive Experience justifie, entre autres, son discours sur le numérique par une volonté de large diffusion de la culture. Si l’on peut y percevoir un idéal (largement répandu depuis André Malraux) de démocratisation de la culture comme « action de mettre un bien à la portée de toutes les classes de la société »<sup>49</sup>, nous considérons que les modalités d’accès à l’exposition (prix du billet...) tendent à largement relativiser ce point. Nous reviendrons là-dessus en seconde partie.

Ainsi, l’exposition numérique Van Gogh – The Immersive Experience se positionne comme spectacularisation de la culture. La scénographie regroupe un travail sur l’ambiance sonore, la lumière, ainsi que la mise en animation, et donc l’interprétation par les concepteurs de l’exposition, d’une sélection de peintures de l’artiste. Le spectacle emprunte, entre autres, des codes à l’industrie du divertissement et axe sa didactique autour d’un apprentissage léger, ludique, familial et récréatif, destiné à un large public. En outre, les phénomènes évoqués relèvent d’une certaine industrialisation de la culture, dont les enjeux seront étudiés plus en profondeur ensuite.

Les dispositifs numériques présents sur les lieux déterminent une expérience de visite spécifique, notamment le casque de Réalité Virtuelle, et permettent d’appréhender le patrimoine culturel d’une certaine façon grâce à une médiation s’inscrivant dans des objectifs de visite augmentée et sensorielle. De plus, le fait d’immerger le spectateur directement dans une toile, et de contraindre son interprétation à la vision des organisateurs (manière dont les toiles sont animées) conduit à une appropriation différente de l’œuvre (projection et intellectualisation du tableau par le visiteur), à la différence de la contemplation de la toile figée dans un musée (nous reviendrons sur ce point).

L’exposition contribue également à alimenter un discours sur le numérique et l’immersion, notamment par le biais de son site internet. Aussi, la promotion se fait davantage

---

<sup>49</sup> CNRTL, Définition « démocratisation », <https://cnrtl.fr/definition/d%C3%A9mocratisation>, consultée le 13/06/2019

sur l'apport personnel expérientiel que le futur visiteur sera amené à ressentir, que sur la culture générale et le savoir que l'exposition lui transmet.

Dans la continuité de notre étude, la partie qui va suivre étudie les spécificités des expositions numériques immersives ainsi que les enjeux qui les caractérisent.

## Partie 2 : Enjeux et perspectives d'un patrimoine culturel hors du musée

---

La partie précédente a mis en lumière la tendance à habiller la culture du spectacle, notamment à travers les concepts « d'expoland » et de « disneylandisation des musées ». Nous l'avons vu avec l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience de la Bourse de Bruxelles, cette spectacularisation de la culture se présente de plus en plus en dehors du musée et esquisse des pratiques de visite spécifiques qui engagent des propos de médiation promettant une visite augmentée et sensorielle. Nous avons également étudié en quoi cette exposition se positionne dans une logique discursive au sujet du numérique et de l'immersion, notamment par le biais de son site internet. Ici, nous analyserons en quoi les expositions numériques immersives dépassent le cadre de la médiation pour asseoir des enjeux économiques, tout en amorçant un certain discours sur la valorisation du patrimoine culturel.

### 1) Les expositions numériques immersives : entre mimétisme et affirmation de spécifications

L'exposition, dans son essence, consiste à disposer, présenter, un certain nombre d'éléments de manière à les « mettre en vue »<sup>50</sup>. En ce sens, elle se rapporte à une action cherchant à produire une signification par la manière dont ces mêmes éléments sont disposés. Elle est un média qui fonctionne comme « un fait communicationnel, autrement dit, un « fait social et signifiant »<sup>51</sup>, se présentant ainsi comme un dispositif médiatique à part entière produisant un discours social et une « textualisation »<sup>52</sup> par l'ensemble des signes qu'elle engage.

A ce sujet, le phénomène précédemment étudié de spectacularisation de la culture place les expositions numériques immersives dans une ambiguïté que nous tenterons d'éclairer : ces expositions sont-elles réellement innovantes dans leur fonctionnement et configuration, ou

---

<sup>50</sup> CNRTL, définition « exposition », <https://cnrtl.fr/definition/Exposition>, consultée le 16/06/2019

<sup>51</sup> Jean Davallon, « L'exposition : un fonctionnement médiatique, pourquoi considérer l'exposition comme un média ? », INA, 2003

<sup>52</sup> Després-Lonnet Marie. L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition : Les parcours de la base Joconde. In: Culture & Musées, n°14, 2009. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 19-38 :

empruntent-elles des codes préexistants, notamment en termes pratiques de médiation muséales ? Quelles spécificités leur associer ?

a) Déconstruction d'un mythe de l'innovation : expositions numériques et réappropriation des pratiques de médiation muséales

Tout d'abord, les expositions numériques immersives dévoilent un système de mise en exposition similaire à ce qui est fait par l'exposition muséale : elles développent une stratégie. En effet, bien que le terme « exposition » ne soit pas forcément explicité dans le titre (on aurait pu avoir « Van Gogh – The Immersive Exhibition » par exemple), l'exposition numérique immersive nécessite, au même titre que l'exposition matérielle muséale, d'être écrite. A ce sujet, l'auteure Cécile Tardy définit l'écriture de l'exposition comme suit : « L'écriture est la mise en œuvre de cette contextualisation matérielle, spatiale et sociale du patrimoine »<sup>53</sup>. Aussi, l'exposition numérique se définit-elle par la scénographie qui lui est associée, soit le processus d'écriture et de réflexivité qui sous-tend l'exposition, lui-même influencé par les intentions communicationnelles des organisateurs. Elle réutilise, entre autres, des codes de médiation propres aux pratiques muséales, notamment dans une logique référentielle consistant à nommer et dater une œuvre. Par conséquent, le visiteur reçoit l'information d'une certaine façon : « En faisant le choix de présenter de telle ou telle manière, il s'agit de proposer une « lecture » ; et donc une compréhension au public »<sup>54</sup>.

L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience s'accompagne d'une réflexion dans sa mise en exposition. On le constate de manière explicite par le parcours de visite qui la caractérise, et de façon plus induite, par le processus d'écriture résidant dans l'animation des toiles ainsi que la scénarisation du voyage en Réalité Virtuelle à travers 8 œuvres de Van Gogh. L'utilisation d'un dispositif VR marque un choix, de la même manière que l'utilisation de l'imagerie 3D, la mise en place d'un atelier de dessin, ou encore la mise à disposition de transats. L'exposition raconte une histoire.

En étudiant la scénographie, Jean Davallon met en lumière la valeur communicationnelle de l'exposition écrite : « la possibilité qu'offre l'écriture de permettre de contrôler à la fois le comportement de l'auteur et la production de la signification chez le visiteur, et par là même d'augmenter la capacité de l'exposition à communiquer. Ce qui voudrait

---

<sup>53</sup> Tardy Cécile. L'écriture du patrimoine, In: Culture & Musées (Sous la direction de Cécile Tardy), n°14, 2009 pp. 13-18

<sup>54</sup> Serge Chaumier. « Les écritures de l'exposition », C.N.R.S. Editions | Hermès, La Revue, 2011/3 n° 61 | p45-51

dire que lorsque nous affirmons qu'une exposition est écrite, nous voulons dire par là qu'elle possède la capacité de communiquer »<sup>55</sup>, ce qui renforce la similarité des expositions numériques avec les expositions traditionnelles.

Le visiteur est plus ou moins guidé en fonction de la répartition des espaces, des indications sur les cartels, ou encore des signaux fléchés indiquant le sens de la visite : « L'écriture devient un moyen de contrôle du visiteur en réglant sa distance au dispositif communicationnel, soit en l'inscrivant corporellement dans l'écriture de l'exposition, soit en le plaçant de côté pour lui donner à lire, regarder et interpréter différents matériaux d'écriture »<sup>56</sup>. Quels tableaux exposer ? Pour quelles raisons ? A quel moment du spectacle ? Avec quelle musique ? Quel message ai-je envie d'envoyer vis-à-vis de l'œuvre de Van Gogh ? Les réponses à ces questions construisent l'exposition. Par conséquent, comme le souligne Cécile Tardy, la mise en exposition n'est envisageable que si les organisateurs pensent l'ensemble de la « mise en vue » des éléments comme un dispositif dont les signaux envoyés au visiteur, les informations explicites et implicites, les propos de médiation etc... font partie intégrante de la réflexion et du message de l'exposition.

Le travail d'exposition évoqué ci-avant donne au visiteur cette confirmation qu'il évolue au sein d'une exposition : « L'imaginaire de la visite d'exposition est sollicité lorsque le lecteur/visiteur suit l'un des parcours, qu'il répond à l'invitation de découvrir un peintre ou une époque, ou qu'on lui propose de mettre en lien un ensemble d'œuvres sur la base d'une thématique ou d'une technique que l'on aura préalablement pris soin de commenter »<sup>57</sup>.

Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, on peut utiliser la typologie d'écriture de l'exposition extraite par Jean Davallon<sup>58</sup> de la manière qui suit :

- La détermination du propos à partir de l'inventaire des ressources (opération 1) : ici, les œuvres numérisées de Van Gogh (choix du nombre de toiles à présenter).
- La production du scénario (opérations 2 et 3) : ce que l'on va dire sur Vincent Van Gogh, comment, et à qui ?

---

<sup>55</sup> Davallon Jean. L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie. In: Culture & Musées, n°16, 2010. La (r)évolution des musées d'art (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit) pp. 229-238;

<sup>56</sup> Tardy Cécile. L'écriture du patrimoine, In: Culture & Musées, n°14, 2009

<sup>57</sup> Després-Lonnet Marie. L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition : Les parcours de la base Joconde. In: Culture & Musées, n°14, 2009. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 19-38

<sup>58</sup> Davallon Jean. In: Culture & Musées, n°16, 2010

- La production de la scénographie en relation avec la réalisation (opérations 4 et 5) : appréhension de l'espace, scénarisation de l'expérience VR, déroulement du spectacle son & lumière, dispositif évènementiel atelier de dessin etc...

Aussi, on souligne ici l'aspect fondamentalement stratégique, qui caractérise l'ensemble des expositions, qu'elles soient numériques ou non.

Autre constat, l'exposition numérique immersive s'apparente, elle aussi, à un média, un « archéo média »<sup>59</sup> reprenant les codes de l'exposition traditionnelle. En effet, elle regroupe un ensemble de techniques (imagerie virtuelle, projection 3D etc...) couplé à la mise en circulation de savoirs et d'informations dans un contexte social. Elle se positionne entre autres, comme vectrice d'un discours. Bien que les expositions numériques immersives puissent se caractériser par leur réelle technicité en termes d'outils numériques déployés, elles sont « archéo-média » en ce sens où elles conservent leur nature « essentiellement spatiale, objectale et sociale »<sup>60</sup>. En effet, elles évoluent au sein d'un espace (Bourse de Bruxelles par exemple), présentent un objet culturel (œuvre numérisée de Van Gogh) et se déroulent dans un espace social (interactions, expérience collective, rassemblant un public autour d'un même dispositif).

De plus, elles sont composées de plusieurs supports, des médias informatisés<sup>61</sup>, comme des vidéos, des panneaux etc..., qui représentent un ensemble médiatique. L'innovation ne semble donc finalement qu'apparente et incrémentale (par rapport à une innovation de rupture), dans la mesure où les dispositifs employés ne constituent pas un bouleversement, une mutation. Aussi, l'exposition numérique réutilise des dispositifs existants, tout en ayant la possibilité d'en modifier l'usage et d'adapter telle ou telle technique à son propos de médiation.

Par ailleurs, l'exposition numérique immersive s'inscrit dans un processus de patrimonialisation ce qui engage, là aussi, un certain mimétisme vis-à-vis des pratiques propres aux institutions culturelles et musées. Effectivement, elle tend à valoriser un patrimoine culturel défini (artistique, architectural, historique...). Par conséquent, elle amorce une situation de mise en patrimoine, soit un processus de patrimonialisation : « processus par lequel un collectif reconnaît le statut de patrimoine à des objets matériels ou immatériels, de sorte que ce collectif se trouve devenir l'héritier de ceux qui les ont produits et qu'à ce titre il a l'obligation de les

---

<sup>59</sup> Jean Davallon, L'exposition : un fonctionnement médiatique, pourquoi considérer l'exposition comme un média ? INA, 2003

<sup>60</sup> Jean Davallon, INA, 2003

<sup>61</sup> Jeanneret, Yves (2014). Critique de la trivialité. Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir, Paris

garder afin de les transmettre »<sup>62</sup> : l'exposition numérique détermine une mise en visibilité, ainsi qu'une lisibilité (par son écriture, l'histoire qu'elle raconte) du patrimoine culturel auprès d'un public. En s'inscrivant dans une logique communicationnelle, elle met en scène un objet, de manière à lui donner un sens patrimonial<sup>63</sup>. Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, le choix du lieu (la Bourse de Bruxelles) ainsi que le thème de l'exposition (le peintre Vincent Van Gogh) connotent un désir de faire patrimoine en rassemblant deux objets culturels.

Ainsi, l'exposition numérique immersive s'attache d'un mythe de l'innovation en ce sens où, si elle apparaît aux premiers abords comme inédite, nouvelle, et synonyme d'exposition très « high-tech », différente et singulière, on constate qu'elle suit une série de codes et se réapproprie les pratiques de muséographie, de médiation, ainsi que de patrimonialisation, communément associées aux institutions culturelles et musées. Par conséquent, elle représente un ensemble médiatique qui s'ancre dans un mimétisme de l'existant. Toutefois, sa configuration questionne de nombreux enjeux, notamment des enjeux d'industrialisation de la culture, qui tendent à amorcer une spécificité des expositions numériques immersives.

b) Numérisation et reproductibilité de l'œuvre d'art : les expositions numériques immersives, un phénomène d'industrialisation de la culture ?

Par leur configuration, les expositions numériques immersives soulèvent des enjeux liés à l'industrialisation de la culture. En effet, à l'instar du constat de Walter Benjamin sur l'avènement de la culture de masse et des industries culturelles, la technique (imprimerie, photographie, cinéma...) implique une idée de reproductibilité de l'œuvre d'art, qui perd alors son *aura*<sup>64</sup> (authenticité, valeur unique) et bouleverse les modes de consommation de la culture : « les nouveaux objets culturels sont d'emblée produits en masse et destinés à être expérimentés à plusieurs endroits et à plusieurs moments différents »<sup>65</sup>. Aussi, une toile de Van Gogh projetée à la Bourse de Bruxelles, peut, dans le même temps, être projetée à l'Atelier des Lumières, être appréciée via un moteur de recherche ou une application mobile, ou encore par le biais d'un film documentaire. L'approche précédemment analysée de spectacularisation de la culture

---

<sup>62</sup> Jean Davallon. À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions. Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva, Nov 2014, Lisboa, Portugal. <halshs01123906>

<sup>63</sup> Tardy Cécile. Introduction. In: Culture & Musées, n°14, 2009. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 13-18

<sup>64</sup> Walter Benjamin, L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique (1939), traduit par Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, 2013

<sup>65</sup> Voirol, Olivier. « Retour sur l'industrie culturelle », Réseaux, vol. 166, no. 2, 2011, pp. 125-157, consulté sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-125.htm?contenu=bibliographie> le 12/06/2019

détermine, en autres, une mécanique de « disneylandisation »<sup>66</sup> de l'exposition qui conditionne d'autant plus, un rapprochement entre industrie du divertissement et industrie culturelle, faisant ainsi de l'exposition numérique, un acteur dans la diffusion de la culture de masse. De cette manière, les expositions numériques immersives permettent de questionner le discours relatif à cette même culture de masse.

Théorisée par deux auteurs de l'Ecole de Francfort - Adorno et Horkheimer -, l'industrialisation de la culture considère la diffusion massive de la culture comme un système d'industrie régi par la domination des logiques économiques, composé par le cinéma, la télévision et la presse, qui représente un danger pour l'art et qui contribue à l'uniformisation des us et coutumes<sup>67</sup>. On considère donc la dimension d'industrialisation de la culture de cette « kulturindustrie » comme un « système de production industriel », qui « envahit le domaine des œuvres de l'esprit et dont les techniques de rationalisation visent une rentabilité et un rendement maximaux »<sup>68</sup>. A ce titre, Olivier Voirol explique : « à l'industrie » sont associés l'économie, la rationalisation, la planification, le calcul, l'intérêt stratégique, la visée instrumentale, etc., alors que le terme « culture » évoque les idées de création, d'originalité, de désintéressement, de formation, de perfectionnement, d'autonomie et de liberté »<sup>69</sup>. Or, l'exposition numérique immersive évolue dans un écosystème économique (les logiques de marchandisation seront évoquées plus avant), tout en contribuant à l'assise d'une forme d'art particulière par la scénographie interprétative qui la caractérise.

Par ailleurs, les expositions numériques immersives entretiennent une vision de diffusion massive de la culture par la reproductibilité de l'œuvre qu'elles impliquent. En effet, elles induisent une logique de facilité à reproduire et à s'appropriier une œuvre pour la transformer en autre chose : un spectacle son & lumière, une aventure VR, un atelier de dessin, un Serious Game etc... Le visiteur est ainsi amené à considérer l'œuvre dans une pluralité de dispositifs. La toile n'est plus un unique tableau, protégé par une vitre, qu'on observe dans un musée : elle devient un objet dont les possibilités d'appropriation se décuplent. Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, on constate un phénomène de

---

<sup>66</sup> Jean-Michel Tobelem, *Le nouvel âge des musées. Les institutions culturelles au défi de la gestion*, chap. 29, « Un risque de 'disneylandisation' des musées », Paris, Armand Colin, 2005, p. 263-265.

<sup>67</sup> Adorno, T. W. et Horkheimer, M. (1974, 1947), « La dialectique de la raison », trad. E. Kaufholz, Paris, Gallimard.

<sup>68</sup> Morin, Edgar. « CULTURE - Culture de masse », Encyclopædia Universalis [en ligne], <http://www.universalis.fr/encyclopedie/culture-culture-de-masse/>, consulté le 12 juin 2019

<sup>69</sup> Voirol, Olivier. « Retour sur l'industrie culturelle », *Réseaux*, vol. 166, no. 2, 2011, pp. 125-157, consulté sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-125.htm?contenu=bibliographie> le 12/06/2019



multiplication de l'œuvre au sein de la même exposition, lui-même déterminé par une multiplication dans l'utilisation des techniques : une œuvre projetée et animée via imagerie 3D, qu'on retrouve ensuite numérisée dans le cadre d'une expérience en Réalité Virtuelle ou qu'on retrouve, par ailleurs, en décor de fond d'une borne « photobooth » payante à l'entrée de l'exposition. Cette vision de « l'œuvre partout » et d'immersion en son sein à travers plusieurs supports et via différents dispositifs, met en perspective le caractère de diffusion massive de l'œuvre, intrinsèque à l'exposition numérique immersive.

A noter également que l'œuvre numérisée (par exemple une toile), a déjà subi un processus de reproductibilité avant d'être exposée : l'exposition numérique immersive se base donc sur une présentation de l'œuvre déjà dénaturalisée en tant que telle : on se positionne, dès le départ, dans une vision qui accepte de voir l'art se faire reproduire, et on l'exacerbe en en rendant nombreuses les modalités d'appropriation (atelier, documentaire, spectacle son & lumière, VR...).

De plus, - nous l'avons évoqué précédemment -, la double valeur de l'exposition *in situ* par le lieu qui la reçoit rajoute une impression selon laquelle le patrimoine culturel se voit multiplié.

Ainsi, les expositions numériques immersives mettent en avant une logique qui entre dans le cadre d'une valorisation de l'industrialisation de la culture. Par essence, elles promeuvent la reproductibilité de l'œuvre qui devient numérisée, notamment comme moyen d'appréhension du patrimoine culturel. En spectacularisant la culture, les expositions numériques immersives se rapprochent de l'industrie du divertissement et s'attachent donc d'une valeur particulière qui ajoute une spécificité à ce que nous venons d'évoquer, que nous considérons dans notre troisième point.

c) Découvrir le patrimoine autrement par les dispositifs numériques immersifs : une démarche de ludicisation de la culture

Les expositions numériques immersives entretiennent une vision spécifique sur la culture et la manière dont elle doit être diffusée, appréhendée. En effet, entre immersion et « expérience-visiteur », elles mettent en perspective la promotion d'une culture « ludique ». En spectacularisant la culture, ces expositions entrent dans le cadre d'une ludicisation, définie comme « un processus de contagion et de transformation du jeu à différentes sphères

d'activités»<sup>70</sup>, puisqu'elles se positionnent dans une approche qui consiste à « apprendre en s'amusant », en prenant du plaisir. Elles intègrent la notion de divertissement à la logique pédagogique de transmissions de savoirs : « les nouvelles expositions scientifiques rencontrent de plus en plus une logique de loisir culturel, sur des sujets qui pourtant représentent de véritables enjeux de société »<sup>71</sup>, ce qui questionne la pertinence d'une telle approche selon le thème abordé.

Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, on retrouve bel et bien, *in situ*, des dispositifs à portée ludique : atelier de dessin, casque VR (directement lié à la sphère vidéoludique), des transats, ou encore le spectacle son et lumière, qui deviennent *signifiants/signifiés* (en termes de représentation du signe linguistique) pour le public qui les associe, aussi bien mentalement avant de se rendre à l'exposition, que physiquement lorsqu'il est sur place, à la sphère du loisir. En effet, se rendre à un spectacle connote, par excellence, l'imaginaire du divertissement, de l'amusement et du partage. Une expérience en Réalité Virtuelle renvoie, quant à elle, à des dimensions de découverte, de sensations et d'immersion, communément admises dans l'univers du jeu vidéo. Selon Florence Belaën, ces « expositions-spectacles » cherchent à « réveiller les perceptions primaires procurées lors de la découverte d'un univers. Pour y parvenir, elles exacerbent la dimension de spatialisation de l'expérience de visite en réactivant notre rapport sensible à ce monde »<sup>72</sup>, et se présentent donc comme un dispositif ludicisé visant à séduire le visiteur.

De plus, la multiplication des expositions numériques « immersives » contribue à développer des partenariats associant de plus en plus la culture, au divertissement, qui viennent réduire la frontière qui avait pour habitude de séparer les deux sphères culture/loisir. On peut, par exemple, citer ici la participation d'Ubisoft à l'exposition de l'Institut du Monde Arabe intitulée Les Cités Millénaires : voyage virtuel de Palmyre à Mossoul en tant qu'entreprise ayant reconstituée l'environnement des cités antiques sur les casques de Réalité Virtuelle, ou encore « L'expérience Assassin's Creed aux Invalides », élaborée en partenariat avec le Musée de l'Armée d'Hôtel des Invalides. Aussi, le discours d'une culture « ludicisé » amorce des

---

<sup>70</sup> Sébastien Genvo, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », Sciences du jeu [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, <http://journals.openedition.org/sdj/251>, consulté le 16/06/2019

<sup>71</sup> Belaën, Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? In: Culture & Musées, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110;

<sup>72</sup> Belaën, Florence, In: Culture & Musées, n°5, 2005.

associations entre des poids lourds de l'industrie du divertissement et des institutions culturelles.

Par ailleurs, les expositions numériques immersives conduisent à une appropriation spécifique du patrimoine culturel, ce toujours en lien avec une ludicisation, parfois outrancière, des dispositifs. De ce fait, elles peuvent être considérées comme un moyen d'initier un public néophyte à un thème en particulier. En effet, le travail d'interprétation et d'intellectualisation n'est pas le même entre regarder un tableau, faire l'effort de s'y projeter, de s'imaginer le paysage en mouvement et vivant, d'apprécier le travail de précisions sur les perspectives etc... d'un artiste, que d'être d'emblée projeté dans une œuvre par immersion et voir cette dernière prendre vie grâce à une technologie d'imagerie virtuelle. On remarque également sur ce point que les expositions numériques s'apparentent à un paroxysme en termes de conditionnement de l'appréhension d'une œuvre par le visiteur, en ce sens où elles marquent une réelle contrainte d'interprétation. Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, le visiteur qui voit les peintures s'animer durant le spectacle n'a plus ce besoin de faire un « effort » d'appropriation de l'œuvre. La représentation numérique tend, en outre, à dénaturer l'œuvre en tant que telle (par exemple, pour un tableau : les dimensions, les couleurs...). Sur ce point, on relève l'analyse de Florence Belaën qui met en lumière l'ambivalence entre culture et visite d'un parc d'attractions, pouvant caractériser les expositions numériques immersives : « s'éloignant d'une logique de mimésis, des expositions-spectacles proposent des reproductions qui rappellent le savoir-faire des parcs à thème »<sup>73</sup>. A ce titre, on peut prendre l'exemple de l'exposition de l'Atelier des Lumières intitulée Van Gogh, la Nuit Etoilée qui, dans sa configuration (notamment avec la surface d'exposition recouvrant l'ancienne fonderie) peut s'apparenter à un grand parc sur Van Gogh où l'on peut déambuler, prendre des *selfies* et nourrir son compte Instagram, dans un cadre où, à première vue, la logique contemplative prend le dessus sur la logique didactique et son aspect instructif, éducatif, censés accompagner une exposition.

Aussi, les expositions numériques immersives, en s'inscrivant dans une démarche de ludicisation de la culture qui consiste à favoriser la découverte du patrimoine culturel « autrement », dessinent une spécificité supplémentaire. Elles présentent un discours ainsi qu'une vision qui leur sont propres vis-à-vis de la manière dont doit être diffusée la culture et

---

<sup>73</sup> Belaën, Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction? In: Culture & Musées, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 91-110;

auprès de quelle(s) cible(s). Enfin, elles promettent une appréhension du patrimoine culturel particulière.

Empruntant aux codes de la muséologie dans leur mise en exposition, mais aussi à ceux du divertissement en confondant de plus en plus le jeu et l'apprentissage, les expositions numériques immersives semblent présenter des mécanismes de mimétisme, tout en étant en mesure d'affirmer ce qui fait leurs spécificités. Elles interrogent, entre autres, les dynamiques d'industrialisation de la culture qui leur sont sous-jacentes.

Parmi les spécificités que nous avons étudiées, on peut se demander si les discours véhiculés par les expositions numériques immersives et analysés jusqu'à présent ne se couplent pas d'une certaine désinstitutionalisation vis-à-vis d'une parole « scientifique » -, émanant d'une institution -, sur la culture. En effet, on s'interroge sur l'identité de ces acteurs « non institutionnels », qui évoluent au sein de cette mise en exposition et de cette valorisation du patrimoine culturel ? A l'instar de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience se déroulant à la Bourse de Bruxelles, ou encore Van Gogh, La Nuit Etoilée à l'Atelier des Lumières, on constate une certaine opacité vis-à-vis des mécanismes d'énonciation. Aussi, dans la suite de notre analyse sur les enjeux et perspectives d'un patrimoine culturel hors du musée, nous allons à présent faire glisser notre réflexion vers des enjeux de désinstitutionalisation de la parole « scientifique » sur la culture.

## **2) Vers une désinstitutionalisation de la parole « scientifique » sur la culture**

Si les expositions numériques immersives questionnent des enjeux de médiation de patrimoine culturel ou encore de ludicisation comme nous avons pu le voir, elles soulèvent également une série de questionnements vis-à-vis d'une certaine désinstitutionalisation de la parole « scientifique » sur la culture. Elles se positionnent, là aussi, en tant qu'instances de discours quant à la valorisation du patrimoine culturel : qui peut le valoriser, comment... En effet, nous avons étudié que ces expositions prennent de plus en plus vie dans des espaces insolites (Bourse de Bruxelles, fonderie de l'Atelier des Lumières...), - non institutionnels -, en ce sens où ils n'émanent pas d'un discours « scientifique » (conservateurs de musées...) et ne sont pas rattachées à une institution culturelle. A ce constat, se posent des interrogations : qui fait l'exposition, dans quel cadre, pourquoi... ?

L'institutionnalisation est le fait d'une construction sociale<sup>74</sup>. Elle correspond à un « processus par lequel une réalité sociale, quelle qu'elle soit, est en train de se faire jour au sein d'une société ou de l'un de ses groupes »<sup>75</sup>. A ce titre, considérer une « désinstitutionnalisation de la parole scientifique » lorsque l'on évoque les expositions numériques immersives, revient à mettre en perspective l'ambivalence de l'approche communicationnelle de ces expositions quant à l'ensemble de l'écosystème régissant la diffusion de la culture (acteurs diffuseurs de la culture, processus de légitimation, promesse et idéal de démocratisation...).

a) Les expositions numériques immersives comme marqueur d'un renouveau au sein des acteurs « diffuseurs » de la culture ?

Tout d'abord, les expositions numériques immersives sont marquées par la pluralité des acteurs participant à leur mise en lumière. En effet, si la culture a toujours mis en relation une multitude d'acteurs et de métiers (conservateurs de musées, historiens, photographes, bibliothécaires, chercheurs, scénographes, ingénieurs...), le déploiement des dispositifs numériques immersifs s'accompagnant d'une volonté de spectacularisation de la culture, amène à renforcer ce glissement entre acteurs de l'industrie culturelle -, que l'on pourrait considérer comme plus « institutionnels » -, avec des acteurs issus du secteur du divertissement.

Dans le cas de l'exposition Van Gogh – Immersive Experience, aucune indication *in situ* concernant les concepteurs de l'exposition n'est donnée, ce qui met en lumière un fait intéressant : l'exposition ne communique pas sur ce point et n'évoque pas ses « auteurs » à proprement parlé. Elle ne juge donc pas nécessaire de se faire légitimer pour attirer son public, ce qui fait considérer que les expositions numériques immersives communiquent peu quant à leur dimension d'auctorialité et tous les marqueurs propres à ce même auteur (qu'ils soient textuels, énonciatifs...). A ce titre, on se peut se demander si l'on peut réellement parler « d'auteurs » et si cette disparition de l'énonciateur ne s'inscrit pas dans un processus de *dépublicitarisation* en ce sens où elle représenterait une volonté de « se démarquer des formes les plus reconnaissables de la publicité pour lui substituer des formes de communication censées être plus discrètes »<sup>76</sup>.

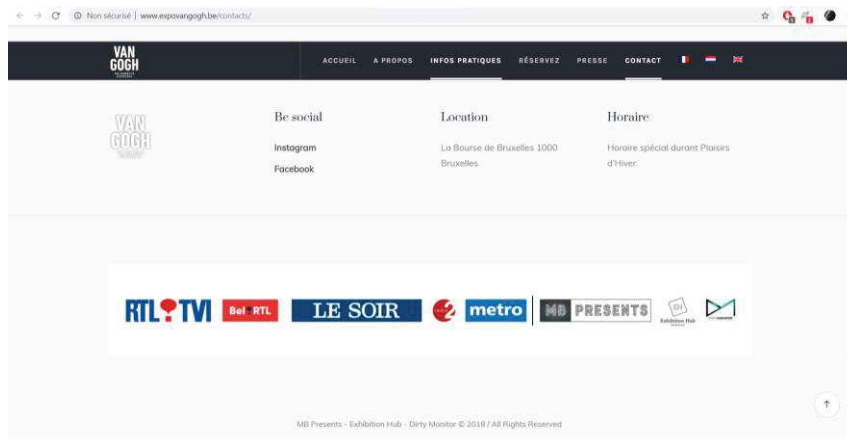
---

<sup>74</sup> Peter L. Berger and Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality*, New York, Doubleday, 1966.

<sup>75</sup> Julien FRETTEL, « INSTITUTIONNALISATION », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 22 juin 2019. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/institutionnalisation/>

<sup>76</sup> Karine Berthelot-Guiet, Caroline Marti de Montety et Valérie Patrin-Leclère, « Entre dépublicitarisation et hyperpublicitarisation, une théorie des métamorphoses du publicitaire », *Semen* [En ligne], 36 | 2013, mis en ligne le 22 avril 2015, consulté le 19 juillet 2019. URL : <http://journals.openedition.org/semen/9645>

Les informations sur les partenaires et les acteurs ayant contribué ne sont disponibles que dans rubrique « contact »<sup>77</sup> du site internet dédié à l'exposition, en bas de page. On trouve une série de logos. Là encore, on note que si le visiteur souhaite s'informer de qui a fait quoi, le renseignement n'est pas fourni immédiatement : il doit soit connaître le métier de l'entreprise ayant son logo sur la banderole, soit se rendre de lui-même sur le site internet de l'acteur concerné (logos non cliquables).



20- Aperçu de la page « contact », logos des partenaires et acteurs

Outre les partenaires issus de l'univers de la presse, on note que l'exposition Van Gogh-The Immersive Experience est soutenue / a vu le jour grâce à trois acteurs issus de l'industrie du divertissement : MBPresents, Exhibition Hub Edutainment ainsi que Dirty Monitor.

Le premier, MBPresents correspond à une entreprise organisatrice de spectacles, de concerts et de promotion d'évènements qui se présente comme suit : « Fondée en 2006, MB Presents est une société basée en Belgique, au service de l'industrie du divertissement. Nous disposons d'une vaste expérience en marketing et promotion de marques internationales à succès »<sup>78</sup>.

Par ailleurs, on trouve Exhibition Hub Edutainment qui se définit comme : « a full service company. We create, produce and distribute world class exhibitions ».<sup>79</sup> « Hub » signifiant « réseau », on comprend que le métier de l'entreprise prend ses marques dans l'organisation d'expositions. Le fait d'employer la terminologie « Edutainment », néologisme

<sup>77</sup> Page « Contact », <http://www.expovangogh.be/contacts/>, consultée le 22/06/2019

<sup>78</sup> Page « A propos » MBPresents, <http://mbpresents.be/fr/about/>, consultée le 22/06/2019

<sup>79</sup> Page d'accueil, Exhibition Hub Edutainment <https://www.exhibitionhub.com/>, consultée le 22/06/2019

anglosaxon popularisé par Bob Heyman<sup>80</sup> faisant le mix entre les mots « education » et « divertissement » dans son nom d'entreprise, détermine de manière claire la philosophie de la société, qui promeut ainsi « l'apprentissage en s'amusant ». Par extension, cela confirme la valeur de ludicisation de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience et la conforte dans cette position d'exposition dont l'approche communicationnelle du patrimoine culturel se base sur la séduction et l'amusement.



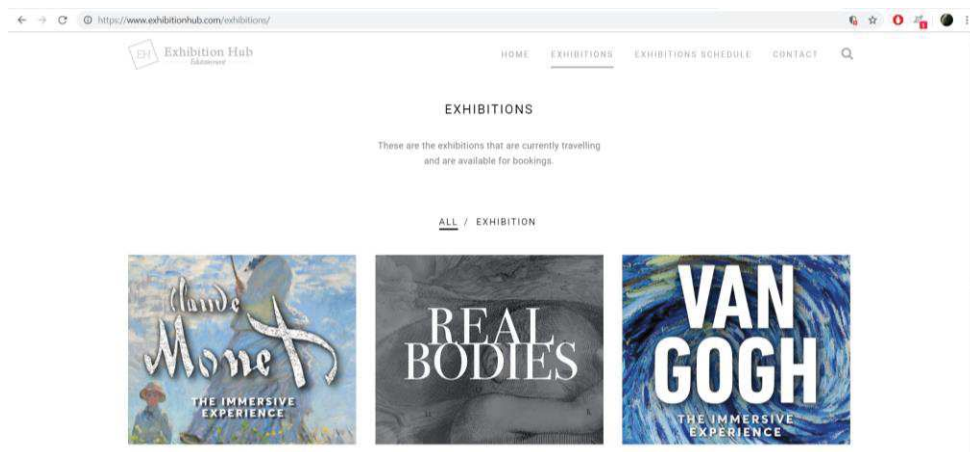
21- Page d'accueil - Exhibition Hub Edutainment

De plus, lorsqu'on arrive sur la page d'accueil, on peut apercevoir la photographie d'une Batmobile (exposition « The Art of the Bricks »). Batman étant un symbole fort issu de la pop culture américaine, nous trouvons intéressant la connexion implicite qui, là encore, est faite entre culture de masse et expositions numériques immersives. En effet, lorsqu'on clique sur la page « Exhibitions »<sup>81</sup>, (première rubrique après la page d'accueil dans le parcours utilisateur), on note la sobriété du design qui tend à administrer un ton plus sérieux et professionnel au site et rappelant davantage la présentation d'expositions muséales. On y trouve les miniatures photos des expositions à vocation très culturelle : Claude Monet, Real Bodies (une exposition sur l'anatomie du corps humain), puis Van Gogh : la transition par rapport à la page d'accueil marque la disparition de la frontière culture / pop culture et divertissement, tel deux univers qui se confondent entièrement.

<sup>80</sup> Aksakal, Nalan. (2015). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. Procedia - Social and Behavioral Sciences, May 2015

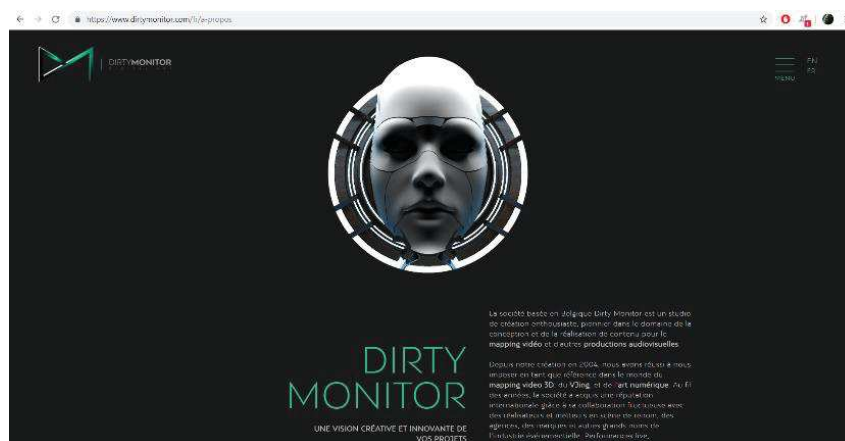
<sup>81</sup> Page « Exhibitions », Exhibition Hub Edutainment <https://www.exhibitionhub.com/exhibitions/>, consultée le 22/06/2019





22- Page « Exhibitions » - Exhibition Hub Edutainment

Pour finir, le dernier acteur est l'entreprise « Dirty Monitor », spécialisée dans la production de contenus audiovisuels, dans la technologie du « mapping » et ce qu'ils appellent « art numérique », qui se donne pour mission de « sublimer sans dénaturer ». <sup>82</sup> L'organisme d'office de tourisme Visit Brussels a fait appel à cette société pour gérer la création technique de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience (spectacle son & lumière...), notamment sous la direction d'Orphée Cataldo, Directeur artistique de l'exposition. L'entreprise, 100% axée autour d'un discours moderniste sur le numérique (illustration du robot humanoïde en première page etc...) appuie notre précédente observation concernant les expositions numériques immersives et le discours qu'elle véhiculent.



23- Page « A propos » Dirty Monitor

Aussi, la majorité des acteurs évoluant sur l'exposition Van Gogh – The Immersive Excessive sont de nature privée, posant ainsi la question d'une potentielle privatisation

<sup>82</sup> Page « A propos », Dirty Monitor, <http://www.dirtymonitor.com/fr/a-propos>, consultée le 22/06/2019



(excessive ?) de la culture, d'une colonisation du domaine culturel, voire d'une captation des valeurs culturelles par des privés non issus du secteur culturel.

Les expositions numériques immersives ne déterminent pas un renouveau au sein des acteurs « diffuseurs » de la culture : elles se positionnent dans une continuité, tout en renforçant la place des acteurs issus de l'industrie du divertissement. Les associations qu'elles instaurent contribuent à asseoir leur vision et leur discours sur la valorisation du patrimoine culturel. Par ailleurs, alimentant la promesse d'une culture destinée et accessible à tout un chacun, notamment en s'inscrivant dans une optique de ludicisation, elles amorcent un idéal de démocratisation de la culture. Cette forme d'engagement peut toutefois se relativiser par le type de modèle économique mis en place dans le cadre de l'exposition, c'est pourquoi nous allons à présent nous intéresser à l'ambivalence démocratisation de la culture / opportunités mercatiques.

#### b) Entre discours de démocratisation de la culture et opportunités mercatiques

« Apprendre en s'amusant », « un public large et familial » ; les expositions numériques immersives portent un discours de ludicisation et de volonté de s'adresser à un plus grand nombre, qui tend à considérer une volonté de démocratisation de la culture. Par ailleurs, ces dernières semblent exacerber les imaginaires de démocratisation de la culture, d'une « culture accessible à tous » et « démocratique », par leur utilisation de dispositifs numériques, dont les valeurs de démocratisation sont ancrées dans les mentalités, notamment depuis l'émergence d'internet<sup>83</sup>.

Toutefois, des logiques économiques, inhérentes au statut de l'exposition et la « mise en exploitation »<sup>84</sup> qu'il implique, se glissent au sein de cette sphère, ce à différents degrés, pouvant parfois dériver vers des objectifs de marchandisation de la culture et de rentabilité. A ce sujet, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience se positionne dans une réelle ambiguïté au niveau de sa démarche, que l'on peut appréhender et percevoir comme étant nourrie par un désir de rentabilité.

---

<sup>83</sup> Flichy Patrice, L'imaginaire d'Internet. La Découverte, « Sciences et société », 2001, 276 pages. ISBN : 9782707135377. URL : <https://www.cairn.info/l-imaginaire-d-internet--9782707135377.htm> , consultée le 22/06/2019

<sup>84</sup> Jean Davallon, Le Don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation . In: Culture & Musées, n°9, 2007. pp. 169-171

Tout d'abord, discours et promesse de démocratisation de la culture se relativisent par les modalités d'accès à l'exposition ainsi qu'à ses dispositifs. En effet, le prix d'entrée s'élève à 14,5€ pour un adulte en semaine, et à 16,50€ les week end et jours fériés. Le tarif enfant est de 9,50 € en semaine / 11,50 € le samedi et le dimanche. Les étudiants et les seniors paient 11.50€ en semaine et 13.50€ le week end. Pour finir, le « Family Pass » (2 adultes + 2 enfants) coûte 39,00 € du lundi au vendredi et 46€ en fin de semaine. Enfin, on note la possibilité d'acheter un billet à « date ouverte » à un tarif unique : 17,5€. Aussi, on admet une tarification relativement élevée, considérant notamment la nature de ce à quoi elle donne accès : l'entrée avec les 3 cartels explicatifs sur la vie du peintre et la reconstitution de la chambre de Van Gogh, le hall de la Bourse où est projeté le spectacle, 1 pièce avec un documentaire de cinq minutes sur l'œuvre de l'artiste, ainsi que la pièce réservée à l'atelier dessin (dont l'intérêt évolue largement en fonction du public, une personne étudiante venant seule ne passant pas spécialement de temps dans cet espace, principalement réservé aux enfants et parents).

De plus, comme explicité en partie 1, la communication et la promotion de l'exposition se veulent « expérience-centrique ». Or, le dispositif d'immersion du casque de Réalité Virtuelle présent sur place s'ajoute en supplément au prix du billet d'entrée : l'expérience VR coûte 2€, représentant ainsi un coût supplémentaire par rapport au montant initial. Si la valeur de 2€ peut sembler dérisoire, c'est l'ambivalence de la démarche que nous souhaiterions mettre ici en avant. En effet, - nous l'avons vu précédemment -, le visiteur, à qui l'on promet immersion et expérience inédite, se rend à l'exposition avec pour motivations la découverte de la VR, le fait se sentir au cœur de l'univers de l'artiste, complètement immergé etc..., et est donc incité à rajouter ces 2€ pour avoir l'impression d'avoir apprécié l'ensemble de l'exposition et ne pas « rater » quelque chose.

Par ailleurs, et cela fait écho à ce que nous venons d'évoquer, la manière dont s'organisent et se hiérarchisent les différents espaces entre eux tend à amorcer un équilibre entre ce qui relève de la « culture » et ce qui relève de sa marchandisation au sein même de l'exposition, ce qui donne l'impression de confondre le dessein des organisateurs, entre présenter et valoriser l'œuvre d'un artiste, et s'assurer de générer un certain profit. En effet, si l'on observe le parcours-visiteur, on remarque que ce dernier est ponctué d'invitations à la dépense : le visiteur arrive à l'accueil et paie, il entre dans une première salle (celle avec les cartels) où est disposée une borne « photobooth ». La photo coûte 10€. Passée cette salle, le visiteur se rend dans le hall principal et assiste au spectacle. Il peut ensuite se rendre dans la petite salle diffusant le documentaire. Puis, se trouve l'atelier enfant, qui colle l'espace VR.

Arrivé dans ce dernier espace, il doit payer 2€ s'il souhaite compléter son expérience de visite de l'exposition par une expérience en VR. Le visiteur débouche ensuite sur la boutique.

Aussi, nous oserons une comparaison avec la configuration d'un parc d'attractions, par exemple Disneyland qui, s'il met bien en valeur un univers donné (ex : Star Wars), s'engage largement dans des objectifs de rentabilité.

A ce sujet, l'apparence du panneau promotionnel de l'expérience VR renforce, selon nous, la dimension parc à thèmes de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience. En effet, ce dernier, dans sa disposition, se présente comme un outil publicitaire et promotionnel au sein même de l'exposition : on y trouve le prix affiché en plus gros, le nom de l'attraction « Virtual Reality Experience », ainsi que la phrase à la tournure très publicitaire et marketing « vivez l'expérience d'une journée dans la vie de Vincent Van Gogh ». L'illustration, un portrait de Van Gogh superposé sur le décor de la Nuit Etoilée, cristallise cette sensation d'être face à une attraction, notamment par le fait d'ajouter un casque sur le visage du peintre : on a l'impression de dépasser le cadre de l'exposition traditionnelle. La présence des logos des partenaires en bas de l'affiche renforce encore d'autant plus le caractère publicitaire de l'encadré.



24- Panneau promotionnel du dispositif VR – Un visuel rappelant une attraction dans un parc

De plus, on remarque une importante file d'attente (nous avons patienté 2h avant de pouvoir utiliser l'un des 8 casques) ainsi que des barrières en tissu noir pour réguler la file, ce qui rappelle, là aussi, le fonctionnement d'un parc (en termes de connotations, de *signifiés*). Le personnel positionnant les visiteurs sur les sièges et ajustant les casques à la morphologie de chacun contribue également à renforcer ce sentiment d'être à côté d'une attraction, avec des salariés qui installent les visiteurs.

En complètement sur ce point, nous noterons que parmi une large majorité de commentaires positifs sur la page Facebook de l'évènement, l'aspect marchandisation de la culture constitue la principale raison de mécontentement des visiteurs (expérience VR payante, comparaison avec un « rayon de supermarché » etc...). Cette dimension représente ainsi la critique majeure qu'a reçu l'exposition, ce qui nous semble représenter un apport au sujet de la réception qui a pu être faite de la logique du système économique global de cette dernière. Ces avis (cf captures d'écran ci-dessous) fournissent des indications vis-à-vis du ressenti du public n'ayant pas adhéré au concept de l'exposition, ce que nous considérons comme intéressant à pointer du doigt en fin de cette sous-partie.



**Pietro Izzi** ne recommande pas Expo Van Gogh. 4 janvier · 🌐

Très déçu... J'ai reçu un ticket ouvert à 17,50 € et en fait à l'intérieur, il n'y a pratiquement rien. Le mapping est ok sans pour autant être sensationnel. l'expérience de réalité virtuelle? Bam... 2 € de plus et en plus il y a la file. Une photo ? Bam... 10 € !

Pour tout dire le shop souvenirs est plus grand que l'expo, j'exagère à peine et les produits sont à des prix exorbitants au passage...

Bref, il ne faut pas confondre événement culturel et rayon de supermarché !

👍❤️ 7 2 commentaires

J'aime Commenter Partager



**Alice Rg** Tout à fait d accord avec vous ! De la vraie arnaque .. J'aime · Répondre · 19 sem 2

**Sayoni Karthik** Totally agree , been to other expositions in Bourse, which were far better and worth the money. We went with a 15€ ticket , saw a sound and light show for 15 mins, a video for another 5 mins. There were nothing else. Even the souvenirs were not great. Had loved the Steve McCurry expo so much that cudnt resist Van Gogh, another fav, but was sadly dissapointed. Not worth the 15€ in weekdays and even more in weekends !!! J'aime · Répondre · 18 sem 2

Capture d'écran commentaires Fb « Ne recommande pas »



**Lee Grauls** ne recommande pas Expo Van Gogh. 7 mars · 🌐

Great concept (moving/living fresques of Vincent) but there was way too little content. You could legit do the tour in 2 minutes. VR experience comes with an additional fee and a lengthy queue.

J'aime Commenter Partager

25- Capture d'écran commentaire Fb « Ne recommande pas »

Ainsi, l'exposition Van Gogh – The Immersive Expérience repose sur une ambiguïté au niveau de ses motivations intrinsèques : elle oscille entre volonté de valorisation le patrimoine culturel (l'œuvre de Van Gogh ainsi que la Bourse de Bruxelles) et opportunités mercatiques, ce qui nous amène à modérer la relation exposition numérique destinée à un public « large et familial » et démocratisation de la culture.

Nous l'avons vu, les expositions numériques immersives dessinent également la montée de l'intervention d'acteurs issus du secteur privé -, provenant notamment de l'industrie du divertissement -, au sein du secteur culturel. Elles maintiennent une ambivalence en termes d'énonciateurs et donc de marqueurs de leur auctorialité, tout en demeurant équivoques dans leur finalité. Aussi, par sa configuration globale, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience amorce un contexte qui pose l'interrogation d'une certaine légitimation d'un discours qui serait non institutionnel. En effet, la valorisation de ce patrimoine culturel hors du musée marque un glissement vers des enjeux de légitimation de discours, discours ici orienté vers la valorisation de l'œuvre d'un artiste, ainsi que d'un édifice architectural. Nous allons donc poursuivre notre analyse avec ce questionnement relatif à la légitimation du discours non institutionnel et les mécanismes d'autorité qu'il questionne, soulevé par les expositions numériques immersives.

### c) Vers une légitimation du discours non institutionnel ?

Les expositions numériques immersives tendent à légitimer une forme de discours non institutionnel, c'est-à-dire qui n'émane pas de ce qui fait institution. Nous reprendrons ici la définition du terme « légitime » annoncée par Pierre Bourdieu : « Est légitime une institution, ou une action ou un usage qui est dominant et méconnu comme tel, c'est-à-dire tacitement reconnu »<sup>85</sup>, que nous couplons avec la vision de Max Weber, pour qui la légitimité est avant tout une question de pouvoir et de domination qui s'organise autour de trois éléments : le caractère « rationnel », le caractère « traditionnel », ainsi que la dynamique « charismatique »<sup>86</sup>. Aussi, la légitimation relève d'un processus de reconnaissance et d'acceptation de la part des individus, qui assimilent une pratique ou encore un organisme ainsi que son discours, à une figure faisant autorité.

Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, nous avons relevé qu'aucune mention n'est réellement faite quant aux concepteurs et organisateurs de

---

<sup>85</sup> BOURDIEU, Pierre, « Questions de sociologie », 1980, Paris, les Editions de Minuit, 268 p.

<sup>86</sup> Max Weber, Le savant et le politique, Paris, Éditions 10/18, 2002.

l'exposition. A moins de chercher l'information, le visiteur peut difficilement appréhender qui est derrière cette production. Or, s'agissant d'une exposition dont l'objet est, *a fortiori*, culturel (présentation de l'œuvre de Van Gogh), nous pensons que la démarche de ne pas promouvoir l'exposition par le biais de « qui l'a faite » s'inscrit comme désolidarisation entre la culture et l'autorité vis-à-vis de « qui peut la diffuser » : cela conduit à une séparation, et donc une certaine forme de légitimation, induite, de l'exposition Van Gogh, en ce sens où elle relativise le pouvoir des institutions à être les seuls diffuseurs de la culture. Cette logique amorce alors une rupture.

La légitimation peut, entre autres, se faire par projection et association entre entités : la ville, représentée par son office de tourisme Visit Brussels, réceptionne l'exposition dans un lieu symbolique : La Bourse de Bruxelles. Cela contribue, en outre, à favoriser l'alliance entre acteurs privés et publiques. De plus, l'exposition Van Gogh – The Immersive Expérience ayant bénéficié d'une large médiatisation, on peut se demander si le processus de légitimation tend également à passer par les médias ayant fait office de relais dans la promotion de l'exposition (RTL, RTBF...).

Par ailleurs, le leitmotiv de l'exposition conduit, dans l'imaginaire commun, à une certaine légitimation de l'exposition. En effet, « la légitimité est toujours légitimité "au nom de »<sup>87</sup>. Or, l'exposition se positionne ici *au nom de* la valorisation du patrimoine culturel, et même d'un double patrimoine (culture artistique avec l'œuvre du peintre, culture architecturale et historique avec le Palais de la Bourse). La justification (Weber) se trouverait donc dans les motivations de valorisation de l'objet patrimonial.

L'individu peut alors attribuer une valeur de légitimité à l'exposition, au même titre que la sphère médiatique qui, par extension, favorise le processus de légitimation. Aussi, le concept même d'exposition sur une œuvre peut, en tant que *signifié* connotant une valeur didactique, d'intérêt général ou encore de transmission des savoirs, conduire à asseoir, de manière tacite, le pouvoir de l'exposition en question.

---

<sup>87</sup> Leimdorfer François, Tessonneau Alex-Louise. Légitimité sociologique et analyse de discours : Le parcours de la légitimité dans les textes de l'Unesco sur l'éducation de base. In: Langage et société, n°37, 1986. Sociologie et discours. pp. 61-11, récupéré sur [https://www.persee.fr/doc/lsoc\\_0181-4095\\_1986\\_num\\_37\\_1\\_2067](https://www.persee.fr/doc/lsoc_0181-4095_1986_num_37_1_2067) et consulté le 22/06/2019

Dans le cadre de ce processus de légitimation, on considère ensuite la naissance des centres d'art numérique comme témoignage d'une volonté de légitimer, voire d'instituer, d'autres acteurs dans la valorisation du patrimoine culturel.

Prenons l'exemple de l'Atelier des Lumières, une ancienne fonderie qui fait office, depuis 2018, de « premier » centre d'art numérique à Paris, au sein duquel se déroule actuellement l'exposition immersive Van Gogh, La Nuit Etoilée. L'Atelier des Lumières appartient à l'organisme Culturespaces, qui se présente comme étant le « premier acteur culturel privé pour la gestion globale de monuments et musées, la création de centres d'art et l'organisation d'expositions temporaires et numériques immersives. »<sup>88</sup> et qui se donne pour objectif de « gérer de façon dynamique les monuments, musées et centres d'art, sans subvention publique ». Aussi, cette volonté d'être un acteur qui « gère » des monuments (Théâtre Antique d'Orange...), musées et organise des expositions, détermine un désir d'être reconnu et légitimé. En outre, leur slogan « partager la culture » les rapproche, en termes d'imaginaires, des missions des musées.

Les centres d'art numérique conduisent à légitimer la privatisation de la culture et donc, à briser la frontière entre acteurs privés et publiques/institutionnels dans leur légitimité à diffuser la culture et à intervenir, sous plusieurs manières, dans ce secteur (restauration...). Si l'on rend compte d'une des spécificités des expositions numériques immersives, qui est leur capacité à drainer une série d'organismes issus du divertissement, on remarque que des sociétés comme Culturespaces contribuent finalement à assoir une logique, une justification, au discours de popularisation de la culture et de rupture des frontières induit par ces expositions.

Ainsi, les expositions numériques immersives engagent un processus de désinstitutionnalisation de la parole « scientifique ». Bien qu'elles ne déterminent pas un renouveau au sein des acteurs diffuseurs de la culture, elles renforcent et encouragent la présence d'organismes issus de l'industrie du divertissement. Entre démocratisation et opportunités mercatiques, ces expositions dépassent le cadre de la médiation et engagent des logiques économiques de rentabilité et de marchandisation de la culture. Elles marquent, entre autres, un glissement vers la légitimation d'un discours non institutionnel.

---

<sup>88</sup> Page « Qui sommes-nous ? », Culturespaces, <https://www.culturespaces.com/fr/node/1175> , consultée le 22/06/2019



Outre les discours précédemment analysés, ce système d'exposition étant par essence construit sur l'utilisation de dispositifs numériques, se dessinent des enjeux associés à la sauvegarde du patrimoine culturel. En effet, au-delà de valoriser l'œuvre du peintre, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience s'inscrit dans un processus de numérisation du patrimoine, processus qui s'accompagne d'une certaine vision quant à la mission -, voire même la responsabilité -, du numérique au sein du secteur culturel. La numérisation d'une œuvre amène à s'interroger vis-à-vis de son éventuelle prétention en termes de restitution du patrimoine culturel et promesses de pérennisation de ce dernier, tout en asseyant une relation fructueuse entre valorisation du patrimoine et numérisation. En ce sens, nous allons à présent nous concentrer sur le lien entre expositions numériques immersives et enjeux de sauvegarde du patrimoine culturel, en questionnant notamment les discours qu'elles contribuent à façonner vis-à-vis du rôle du numérique.

### **3) Sauvegarder le patrimoine culturel : questionnement sur la mission et le rôle associés au numérique**

La sauvegarde du patrimoine culturel apparaît comme fondamentale, notamment dans les stratégies de valorisation de ce même patrimoine. Elle engage des enjeux aussi bien mémoriels et économiques, que politiques, lorsqu'il s'agit de numériser tel ou tel objet.

L'usure du temps, les guerres et les conflits, ou encore les risques de catastrophe naturels ont conduit, au fur et à mesure, à attribuer un rôle au numérique dans cette sauvegarde. Le numérique est alors considéré comme un outil permettant cette assurance de ne pas « perdre » le patrimoine culturel. Le terme « sauvegarde » correspond à la « conservation, maintien d'une chose contre toute atteinte »<sup>89</sup>. En informatique, il désigne une « opération qui consiste à recopier un ensemble de données pour éviter leur perte systématique ou accidentelle »<sup>90</sup>.

En France, la sauvegarde du patrimoine fait partie des préoccupations du gouvernement. Dans ce cadre, divers plans de sauvegarde et de numérisation initiés par le Ministère de la culture et de Communication ont vu le jour. On peut, par exemple, citer le plan de numérisation et de sauvegarde des archives en œuvre depuis 1999 de l'INA<sup>91</sup>, dont le but est de pallier la

---

<sup>89</sup> CNRTL, définition « sauvegarde », <https://www.cnrtl.fr/definition/sauvegarde>, consultée le 23/06/2019

<sup>90</sup> Charles J. Sippl, Johanne de Luca, Dictionnaire de la micro-informatique, 292p, Belin Edition, 1984

<sup>91</sup> INA, Plan de sauvegarde et de numérisation, <https://institut.ina.fr/institut/statut-missions/plan-de-sauvegarde-et-de-numerisation>, consulté le 23/06/2019

menace de disparition de documents télévisés. La Bibliothèque Nationale de France et de nombreux musées archivent et numérisent leurs collections en vue d'en assurer la conservation.

Aussi, nous élargirons notre étude en nous intéressant à la manière dont les expositions numériques immersives impliquent des enjeux de sauvegarde du patrimoine et questionnent la mission que l'on associe au numérique, et donc la conception que l'on s'en fait.

- a) Une prétention : les dispositifs numériques immersifs comme moyens de restitution et de pérennisation du patrimoine culturel

Tout d'abord, on relève une prétention des dispositifs numériques immersifs dans leur assurance à se positionner comme outils de restitution et donc de pérennisation, du patrimoine culturel. En effet, des techniques comme la modalisation 3D permettent de reproduire numériquement un objet, comme une sculpture ou encore un lieu. Le Ministère de la Culture considère d'ailleurs la nécessité de ne pas dénaturer les objets : « la numérisation n'a pas vocation à interpréter mais à citer l'objet. La numérisation doit offrir une image la plus proche possible de l'objet en prenant en compte l'intégralité du support, la polarité de l'image (positive ou négative), sa gamme chromatique, ses valeurs, ses tonalités et ses contrastes »<sup>92</sup>. Ainsi, la numérisation au sens de sauvegarde du patrimoine engage une objectivité dans la restitution « numérisée » de l'objet. Cette démarche s'inscrit dans une volonté de conservation de l'authenticité et des caractéristiques de l'éléments (dimensions...), qui contribue à donner un pouvoir au numérique.

Dans ce cadre, il nous paraît intéressant de constater que l'un des acteurs clés dans la numérisation du patrimoine à savoir, la société privée ICONEM, se positionne dans une promesse vis-à-vis de son métier, et donc du numérique : « la mission d'Iconem est de contribuer à la conservation de ces endroits menacés en les numérisant pour l'exploration et l'étude, aujourd'hui et demain »<sup>93</sup>. Il en est de même pour l'entreprise NUMEN<sup>94</sup>, qui se donne les objectifs : « sauvegarder le patrimoine culturel à long terme, au bénéfice des générations futures, s'inscrire dans une stratégie de démocratisation du savoir, valoriser les collections au travers d'événements spécifiques (commémorations, anniversaires, ...), accroître la visibilité

---

<sup>92</sup> Ministère de la Culture, « La numérisation. La numérisation de fonds ou de collections est une étape importante dans leur valorisation », <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Photographie/Gerer-un-fonds-photographique/Valorisation/La-numerisation>, consulté le 23/06/2019

<sup>93</sup> Page d'accueil ICONEM, <http://iconem.com/fr/>, consultée le 23/06/2019

<sup>94</sup> Page d'accueil NUMEN, <http://www.numen.fr/fr/numerisation-patrimoniale-patrimoine-culturel>, consultée le 23/06/2019

vers le plus grand nombre », ou encore l'UMA (Universal Museum of Art), un musée en Réalité Virtuelle, qui se considère comme « le musée pouvant accueillir un nombre illimité d'expositions et qui réunit pour la première fois, des œuvres venant des quatre coins du monde »<sup>95</sup>.

Aussi, ces sociétés, qui s'associent à des musées et institutions comme l'UNESCO ou encore la BNF, définissent un champ d'action pour le numérique, une mission qui est de restituer le patrimoine culturel avec justesse par la précision des techniques utilisées, d'en assurer la sauvegarde à l'instant T et dans le temps (notion de pérennité), tout en maximisant l'accès (on revient aux imaginaires d'Internet et à ses connotations de démocratisation précédemment évoqué). En outre, l'autorité ainsi que la légitimité qui caractérisent les institutions faisant appel à ces sociétés pour restituer le patrimoine, leur confèrent statut et importance en les plaçant en qualité d'acteurs clés dans la valorisation dudit patrimoine culturel.

L'entreprise Dirty Monitor (concepteurs de l'exposition de la Bourse de Bruxelles) peut, à ce titre, être considérée comme l'instance qui promet la restitution de l'œuvre de Vincent Van Gogh. En proposant de « s'immerger dans le cœur de son art », avec des formulations telles : « voyager à travers 8 œuvres », « plongés dans l'univers inégalable de Vincent Van Gogh », « un plongeon 360 dans l'univers d'un des plus grands génies du siècle dernier », ou encore, « découvrir l'artiste »<sup>96</sup>, l'exposition alimente un discours relatif à cette dimension de restitution patrimoniale, soit une promesse sur le sujet et donc, une certaine prétention à présenter une œuvre artistique.

Par ailleurs, la médiatisation qui est faite autour des dispositifs numériques immersifs vis-à-vis de leur capacité technique à reproduire méticuleusement un environnement, un objet, un édifice<sup>97</sup> ou encore une toile, les positionne en tant qu'outils nécessaires, - voire obligatoires -, si l'on veut préserver le patrimoine en danger, ce qui renforce le lien entre numérisation et sauvegarde du patrimoine culturel.

Toutefois, dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, et plus largement des expositions numériques sur un artiste qui se veulent « immersives », nous considérons un point : une peinture de Van Gogh, numérisée, projetée dans une scénographie à

---

<sup>95</sup> Page « A propos », Universal Museum of Art <https://the-uma.org/about>, consultée le 23/06/2019

<sup>96</sup> Propos extraits de la page « A propos » du site de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience : <http://www.expovangogh.be/about-2/>, consultée le 20/07/2019

<sup>97</sup> Reportage France 3 Grand Est, « La réalité virtuelle au service du patrimoine, de la culture et de l'industrie » <https://www.youtube.com/watch?v=Ao9AD6mAlWs> 31 Mars 2017, visionnée le 23/06/2019

vocation contemplative et immersive, se voit largement dénaturée en fonction de l'utilisation faite de la numérisation de l'œuvre. En effet, le tableau étant mis en valeur sur des murs et des grandes surfaces pour favoriser l'immersion du public, la numérisation conduit ici à sa déformation : les dimensions initiales de l'œuvre ne sont plus respectées car étirées en fonction de la surface d'exposition, les couleurs en sont modifiées, tout comme les jeux sur les perspectives etc... se retrouvent sensiblement impactés par cette écriture de l'exposition numérique, son scénario et ses propos de médiation. De plus, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience possède une forte dimension interprétative par l'animation des toiles, ainsi que la modélisation en Réalité Virtuelle, qui consiste à présenter un voyage autour des paysages et de l'environnement ayant inspiré le peintre. On peut d'ailleurs souligner ici un processus de trivialité<sup>98</sup>.

On peut donc se demander si les expositions spectacles évoluent dans le cadre d'une sauvegarde du patrimoine ou si, en transformant le patrimoine numérisé, ses modalités d'accès et de consommation, elles n'amorcent pas une forme de patrimoine à part entière.

Ainsi, les dispositifs numériques immersifs campent une prétention autour de leur compétence à restituer et pérenniser le patrimoine culturel. L'exposition Van Gogh – The Immersive Experience amorce un discours quant à la capacité de ses dispositifs à retranscrire l'univers du peintre. Au-delà de cette prétention, la démarche de numériser positionne une volonté de sauvegarder et donc, de valoriser. Nous allons donc à présent évoquer la dynamique « sauvegarder pour valoriser » et étudier en quoi cette numérisation contribue à la valorisation du patrimoine culturel.

#### b) Sauvegarder pour valoriser : la valorisation du patrimoine culturel par sa numérisation

Cette dernière sous partie tente de démontrer en quoi l'action de numérisation du patrimoine culturel, et donc de sauvegarde de ce dernier, contribue largement à sa valorisation.

Afin d'illustrer notre propos, nous souhaiterions prendre l'exemple de l'exposition Cités millénaires, voyage virtuel de Palmyre à Mossoul, de l'Institut du Monde Arabe qui, si elle campe des enjeux globaux bien différents de ceux notre terrain initial, elle utilise, elle aussi, le dispositif immersif du casque VR dans sa scénarisation d'exposition, et a pour objectif de sublimer un patrimoine archéologique défini. En effet, cette exposition consiste en une

---

<sup>98</sup> Jean-François Tétu, « Yves JEANNERET, Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels », Questions de communication [En ligne], 16 | 2009, mis en ligne le 17 janvier 2012. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/176>, consulté le 20/07/2019

reconstitution virtuelle 3D des cités antiques de Palmyre, Mossoul, Alep et Leptis Magna. La restitution de ces sites archéologiques et villes joyaux du passé se base essentiellement sur des photographies prises par drones<sup>99</sup>.

En proposant un parcours virtuel autour de ces quatre grands symboles du patrimoine de l'humanité, l'Institut du Monde Arabe a pour objectif de sensibiliser le public aux enjeux de la préservation des richesses.

En effet, les sites/villes présentés à l'occasion de cette exposition ont été en grande partie détruits et/ou ont subi l'usure du temps ou sont menacés. Ici, nous ne nous intéressons pas aux enjeux politiques que recèlent ce genre d'exposition, mais seulement à l'aspect de valorisation du patrimoine induit par sa restitution.

La mise en lumière numérique de la valeur patrimoniale de ces cités, que le public ne n'est plus en mesure d'appréhender physiquement suite à leur destruction ou à l'éloignement spatio-temporel trop important qu'elles représentent, participe à sauvegarder ce qui s'apparente à un héritage détruit. Aussi, le travail de numérisation de ces lieux, de leurs édifices et autres artefacts culturels s'effectue dans un but de sauvegarde. D'un point de vue symbolique, ce désir de sauvegarde, abordé sous le sceau de la nécessité, attribue une valeur au patrimoine, et donc, le valorise d'autant plus. A noter que l'utilisation qui est faite du casque de Réalité Virtuelle ajoute un exemple à sa portée de dispositif support à la culture et au patrimoine<sup>100</sup>.



26- Visuel de l'exposition *Cités Millénaires : Voyage Virtuel de Palmyre à Mossoul*, Institut du Monde Arabe

Par ailleurs, on considère que l'action de numériser le patrimoine entre dans un processus de patrimonialisation dans sa dimension de reconnaissance et de légitimation (cf

---

<sup>99</sup> Institut du Monde Arabe IMA, « Exposition Cités Millénaires », <https://www.imarabe.org/fr/expositions/cites-millennaires>, consulté le 23/06/2019

<sup>100</sup> Centre National du Cinéma et de l'image animée CNC, « La réalité virtuelle au service de la culture et du patrimoine » [https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/la-realite-virtuelle-au-service-de-la-culture-et-du-patrimoine\\_826196](https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/la-realite-virtuelle-au-service-de-la-culture-et-du-patrimoine_826196), mis en ligne le 30/07/2018, consulté le 23/06/2019

modalités plans de numérisation et de sauvegarde). Si je numérise, j'admets une valeur à ce qui est numérisé. En conséquent, on reconnaît le souhait de sauvegarde dans sa valeur symbolique, ce qui est également le cas pour l'exposition sur Vincent Van Gogh.

La numérisation permet, entre autres, l'étude d'objets dont la manipulation physique outrancière pourrait conduire à leur détérioration. L'étude et la recherche connotant l'intérêt vis-à-vis de l'objet patrimonial et sa compréhension scientifique et culturelle, nous estimons que la numérisation favorise la valorisation future d'un patrimoine donné.

Ainsi, la numérisation du patrimoine culturel en permet la valorisation. De plus, elle conduit à s'interroger sur notre conception du numérique et du rôle qu'on lui associe dans la sauvegarde du patrimoine. Les dispositifs numériques immersifs, comme par exemple, la Réalité Virtuelle, amorcent une prétention au niveau de leur capacité à reproduire et modéliser de manière précise les éléments. Les acteurs évoluant dans le secteur de la numérisation du patrimoine axent la définition de leur métier autour d'une promesse de restitution parfaite de la réalité de l'objet patrimonial. Les expositions spectacles immersives semblent, dans ce cadre, amorcer une force de patrimoine culturel à part entière, en ce sens où les enjeux de scénographie d'immersion contribuent à dénaturer le patrimoine présenté pour en faire quelque chose d'autre. Les organismes privés bénéficient, entre autres, du soutien d'institutions comme l'UNESCO, qui leur confèrent ainsi un statut en tant qu'acteurs dans la sauvegarde du patrimoine.

La sauvegarde du patrimoine s'accompagne d'enjeux complexes, posant la question de ce qu'on numérise, pourquoi etc... Nous citerons ici Jean Davallon : « toute la culture ne pouvant devenir patrimoine, se pose nécessairement la question du choix et de la raison du choix (v.g. Tornatore, 2012). Autrement dit, comment se met en œuvre la réflexivité inhérente à la patrimonialisation ? »<sup>101</sup>. A l'instar de l'exposition de l'Institut du Monde Arabe, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience pose un cadre réflexif vis-à-vis du choix des peintures à numériser pour constituer et même représenter « l'œuvre » de l'artiste. Ainsi, il nous paraît intéressant de proposer une ouverture au sujet de la numérisation du patrimoine et du système de priorisation qu'elle tend à amorcer.

---

<sup>101</sup> Jean Davallon. À propos des régimes de patrimonialisation: enjeux et questions. Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva, Nov 2014, Lisboa, Portugal. <halshs01123906>



En conclusion, cette partie met en perspective la pluralité d'enjeux soulevés par les expositions numériques immersives comme patrimoine culturel hors du musée. Entre mimétisme et affirmations de spécificités, les expositions numériques immersives se réapproprient les pratiques de médiation muséales, ce qui amène à déconstruire le mythe de l'innovation entourant ce format d'exposition.

En outre, on lui considère deux spécificités : la notion de reproductibilité de l'art et le phénomène d'industrialisation dans lequel il s'inscrit, ainsi que sa volonté de se positionner dans une démarche de ludicisation de la culture, promettant ainsi découvrir le patrimoine culturel autrement, par le biais des dispositifs numériques immersifs.

Par ailleurs, on relève des problématiques de désinstitutionnalisation de la parole « scientifique » sur la culture. Dans ce cadre, les expositions numériques immersives impliquent un engagement croissant des acteurs issus de l'industrie du divertissement au sein du secteur culturel, et marquent une certaine en termes d'auctorialité. On constate, entre autres, une ambivalence au niveau des motivations intrinsèques des expositions-spectacles : les discours qui façonnent ces dernières prônent la démocratisation de la culture, tout en plaçant la logique de rentabilité et de marchandisation de la culture au cœur de leur fonctionnement.

En outre, ce système d'exposition engage et interroge des mécanismes et processus de légitimation du discours non institutionnel.

Pour finir, notre étude s'élargie à la conception du rôle du numérique dans la sauvegarde et la valorisation du patrimoine culturel, ce qui permet d'apprécier l'ensemble des enjeux des expositions numériques immersives.

# CONCLUSION

---

Par appétence personnelle pour le sujet de la valorisation du patrimoine culturel et curiosité vis-à-vis du phénomène des expositions numériques immersives, notre travail de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication s'est articulé autour de la problématique : *Dans quelle(s) mesure(s) les expositions numériques immersives amorcent-elles des pratiques de visite spécifiques, tout en se positionnant comme instances de discours vis-à-vis du patrimoine culturel et de sa valorisation ?*

Dans ce cadre, nous avons amorcé trois hypothèses, au sujet desquelles cette conclusion propose une réponse et une ouverture :

- Hypothèse 1 : les dispositifs numériques immersifs déterminent une expérience de visite particulière et permettent d'appréhender le patrimoine culturel de manière spécifique en induisant une médiation qui s'inscrit dans des objectifs de visite augmentée et sensorielle.
- Hypothèse 2 : la valorisation du patrimoine culturel par les dispositifs numériques immersifs s'accompagne d'une vision de ludicisation de la culture, elle-même marquée par un discours moderniste distinct, sur l'immersion et le numérique.
- Hypothèse 3 : les expositions numériques questionnent le rôle associé au numérique dans la sauvegarde du patrimoine culturel.

Dans un premier temps, nous considérons la validation de notre première hypothèse concernant l'expérience, la pratique de visite, ainsi que l'appréhension du patrimoine, impliquées par les expositions numériques immersives. En effet, nous avons vu en quoi ces dernières développent une scénographie ainsi que des dispositifs *in situ* dont l'objectif premier, est de proposer une visite augmentée et sensorielle, promettant ainsi à leur public une expérience de visite intégrant largement le concept expérientiel à leur didactique. De cette manière, les expositions numériques immersives se positionnent dans un culte de l'expérience « immersive », et demeurent un terrain d'analyse privilégié lorsque l'on se rattache à des notions de disneylandisation des musées, ou encore d'« exposition-spectacle ».

Dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, nous avons notamment constaté la mise en avant de l'œuvre du peintre Vincent Van Gogh par le biais d'un

spectacle son et lumière dont le but est de faire éprouver, de faire ressentir des sensations au visiteur, par le déploiement d'une scénographie musicale et visuelle qui oriente ce même visiteur-spectateur dans une logique émotionnelle, à l'instar d'une œuvre cinématographique.

Par ailleurs, l'exposition utilise le casque de Réalité Virtuelle comme outil de contextualisation spatio-temporel, dont le propos de médiation s'axe autour du voyage. En effet, la scénarisation de l'expérience VR a pour but de contextualiser l'inspiration du peintre à l'instant où ce dernier créait ses toiles et était donc en plein processus de création. Le visiteur est ainsi projeté dans l'univers de Van Gogh, et peut suivre un voyage au travers de huit de ses œuvres emblématiques, ce qui correspond au paroxysme de la promesse d'immersion.

Individuelle, l'expérience par casque VR assoie cette volonté de proposer une « expérience-visiteur ». Dans le cadre de l'étude de ce dispositif, nous avons relevé le ressenti des participants par le biais d'un questionnaire, étude dont les résultats témoignent de la forte valeur immersive et sensationnelle apportée par le dispositif, notamment dans leur rapport immersion/distanciation.

En outre, les expositions numériques immersives induisent une médiation particulière, qui s'inscrit dans une logique de parcours contemplatif didactique. Dans ce cadre, l'installation de transats, le spectacle & lumière, ainsi l'expérience VR ont pour propos de médiation, la contemplation. On remarque également l'emprunt aux modes de médiation communément employés par les musées : à l'instar d'une exposition « traditionnelle », la présence de cartels explicatifs positionne la logique didactique, quand le marquage numérique incluant le nom des toiles diffusées pendant le spectacle, ainsi que leur date de création, engage une logique référentielle.

Aussi, nous nous sommes intéressées à la présence d'un dispositif événementiel, ici, un atelier dessin à destination du jeune public, comme médiation d'une expérience individualisée. Nous avons notamment souligné en quoi ce dispositif tendait vers l'engagement, l'implication du visiteur, du public, qui se retrouve dans une position active et un processus de création. En effet, ce dernier est invité à se mettre dans la peau d'un peintre qui crée une toile, toile qui se retrouve ensuite projetée sur les murs, à l'instar de l'œuvre de Van Gogh. Ce procédé ajoute une valeur d'association entre le peintre et l'individu en le plaçant dans la même sphère, ce qui a pour objectif de renforcer l'immersion.

Engageant un discours de ludicisation vis-à-vis de la manière dont la culture doit être appréhendée et diffusée, les expositions numériques immersives s'attachent à mettre en place

des dispositifs renforçant l'expérience « ludique » de leur public. Leur leitmotiv s'articule autour de l'adage « apprendre en s'amusant ».

Dans le cas de l'exposition de la Bourse de Bruxelles, on relève l'installation d'une borne « photobooth », l'atelier dessin ci-dessus évoqué, ou encore l'essence même de la pratique d'assister à un spectacle, les transats etc...

Par ailleurs, en se plaçant dans une optique de promesse d'immersion et de vécu d'une expérience inédite, notamment via son site internet, l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience conditionne le visiteur dans une attente vis-à-vis de ce qu'il va vivre en y participant. En ce sens, nous estimons que cette démarche contribue à positionner une dynamique liée à la pratique de visite : les motivations du public peuvent donc, dans ce cadre, être élargies : je ne participe pas forcément car je suis passionnée par l'art de Van Gogh, mais plutôt pour vivre une expérience ludique et sensorielle.

Enfin, a été amorcé le constat selon lequel l'appréhension du patrimoine culturel présenté est modifiée par le concept même d'une scénographie immersive numérisée ; l'approche et l'appropriation de l'objet culturel n'étant pas les mêmes entre se retrouver entièrement projeté dans une œuvre numérisée et réinterprétée, et devoir intellectualiser et s'imaginer soit même le vivant d'un tableau figé et encadré dans un musée.

Ainsi, nous pensons être en mesure de valider notre première hypothèse : les dispositifs numériques immersifs déterminent une expérience de visite particulière et permettent d'appréhender le patrimoine culturel de manière spécifique en induisant une médiation qui s'inscrit dans des objectifs de visite augmentée et sensorielle. Nous souhaitons toutefois la relativiser en ce sens où ces expositions se basent sur une promesse, une promesse d'immersion qui peut, finalement, ne pas dépasser ce cadre de promesse en fonction de l'individu. De plus, nous intégrons la notion de mimétisme des pratiques muséales existantes (cf plus avant) dans notre étude.

Ensuite, nous avons analysé en quoi les expositions numériques immersives se positionnent avant tout comme des instances de discours, notamment vis-à-vis du numérique et de l'immersion dans la valorisation du patrimoine culturel. Nous considérons notre seconde hypothèse comme valide : les dispositifs numériques immersifs s'accompagnent d'une vision de ludicisation de la culture, elle-même marquée par un discours moderniste distinct, sur l'immersion et le numérique.

Tout d'abord, l'étude sémiologique du site internet de l'exposition, - principal outil de promotion -, a révélé sa forte dimension discursive. Cette instance emploie une terminologie relative au spectaculaire, à l'inédit, ou encore au voyage et à l'invitation à l'échappée onirique. Le ton employé, relativement peu professionnel en comparaison avec une institution culturelle renforce le désir des concepteurs et organisateurs d'attirer par un discours marketing et non plus « scientifique ».

En conséquence, le site met en place un discours orienté sur la nécessité du numérique au sein du secteur culturel. Le message qui est communiqué est le suivant : les techniques numériques sont une aide à la valorisation du patrimoine culturel, un médium incontournable dont on ne peut se passer de nos jours. Dans le cadre de cette vision, l'exposition campe une culture de l'immersion et induit une perception bien spécifique vis-à-vis du rôle du numérique.

De plus, nous avons amorcé les enjeux de positionnement pouvant être liés à cette optique : l'exposition s'adresse à un public « large et familial » : l'expérience immersive et les technologies constituent un moyen de toucher une cible plus large que les seuls passionnés d'art et permettent aux néophytes de s'initier à l'art en le découvrant autrement.

Dans ce cadre, nous avons analysé en quoi l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience promeut l'apprentissage « ludique ». L'étude de ce phénomène caractérise l'une des spécificités des expositions numériques immersives.

En effet, nous nous sommes tournées vers la mise en lumière des enjeux et perspectives de ce patrimoine culturel hors du musée. Bien qu'intrinsèquement non innovantes (déconstruction d'un mythe de l'innovation), nous avons démontré en quoi ce type d'exposition emprunte, à la fois aux pratiques de médiation muséales, mais aussi au secteur du divertissement et notamment les parcs d'attractions. Aussi, elles se définissent par leur mimétisme et l'affirmation de spécificités.

Prédominante au sein de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, la ludicisation amorce en quoi les expositions numériques immersives dépassent le cadre de la médiation, pour glisser vers des enjeux économiques, parfois surreprésentés. Nous avons notamment extrait de notre analyse les logiques d'industrialisation et de marchandisation de la culture sous tendues par le système d'expositions spectacles, logiques qui, elles aussi, entrent dans un discours précis sur la valorisation du patrimoine culturel. L'exposition de la Bourse de Bruxelles exacerbe les dimensions de reproductibilité de l'œuvre d'art et marque une ambivalence au niveau des motivations internes à ses concepteurs. En effet, nous avons relevé

les tensions pouvant exister entre des idéaux de démocratisation de la culture et des opportunités largement mercatiques.

Puis, nous avons mis en perspective la double valeur de l'exposition *in situ*, valeur que nous avons illustré via le concept de patrimonialisation de Jean Davallon. Effectivement, l'exposition se déroule au sein de la Bourse de Bruxelles, édifice qui, par son histoire et les signifiés culturels qu'il connote, ainsi que la reconnaissance dont il jouit, fait patrimoine. Van Gogh – The Immersive Experience tend donc valoriser un patrimoine culturel double : l'œuvre du peintre, ainsi que le lieu hôte de l'exposition. Le choix de l'environnement de l'exposition constitue, là encore, une logique discursive.

Par ailleurs, et cela renvoi à ce que nous venons d'évoquer ci-dessus, les expositions numériques immersives se rattachent à un discours autour d'une certaine désinstitutionnalisation de la parole « scientifique » sur la culture. Si elles ne marquent pas un renouveau au sein des acteurs « diffuseurs » de la culture, nous avons vu en quoi elles favorisent la présence d'organismes issus du secteur du divertissement, et intègrent entièrement leur intervention dans leur écriture et fonctionnement.

Dans cette même perspective de compréhension des spécificités du système d'expositions-spectacle immersives, nous avons considéré l'enjeu relatif à la légitimation du discours non institutionnel. Terrain, corpus principal et corpus secondaire, nous ont ici permis d'amorcer une réponse sur la question du processus de légitimation.

Ainsi, nous validons notre seconde hypothèse : la valorisation du patrimoine culturel par les dispositifs numériques immersifs s'accompagne d'une vision de ludicisation de la culture, elle-même marquée par un discours moderniste distinct, sur l'immersion et le numérique.

Pour finir, nous avons élargi notre analyse à la valorisation du patrimoine culturel par sa numérisation, la numérisation étant intrinsèque au concept d'exposition numérique (qu'elle soit « immersive » ou non).

Dans ce cadre, nous nous sommes penchées sur notre troisième et dernière hypothèse de recherche : les expositions numériques questionnent le rôle associé au numérique dans la sauvegarde du patrimoine culturel. Cette dernière partie a validé notre hypothèse de départ selon laquelle ce type d'exposition permet de réinterroger notre conception du numérique. En effet, les dispositifs numériques immersifs, par l'ensemble des discours qu'ils véhiculent et que nous

avons tenté d'appréhender, se positionnent dans une prétention, qui est la suivante : ils sont un moyen de restitution et de pérennisation du patrimoine culturel. Dans cette optique, la numérisation devient une nécessité pour s'assurer de sauvegarder notre patrimoine culturel.

En outre, nous avons étudié la dynamique « sauvegarder pour valoriser » notamment avec l'exemple de l'exposition numérique Cités Millénaires, voyage virtuel de Palmyre à Mossoul, présentée à l'Institut du Monde Arabe.

Aussi, nous avons mis en perspective la valorisation du patrimoine culturel passe par sa numérisation et en quoi les enjeux de sauvegarde soulèvent un questionnement vis-à-vis du rôle que l'on peut associer au numérique dans ce cadre, et la conception que nous en avons.

Ainsi, nous avons souhaité proposer une analyse en entonnoir. Les expositions numériques immersives « hors du musée » s'accompagnent d'une multitude d'enjeux, plus ou moins perceptibles, que nous avons tenté de nous approprier par le biais d'un focus sur l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience. Notre travail de recherche démontre en quoi ces expositions amorcent des pratiques de visite spécifiques, tout en se positionnant comme instances de discours vis-à-vis du patrimoine culturel et de sa valorisation.

Nous considérons les axes de réflexion et d'ouverture afin de continuer d'investiguer sur le sujet suivants :

- Apport interdisciplinaire : une étude scientifique sur la réception du dispositif de Réalité Virtuelle : ici, nous pensons qu'il serait intéressant de penser la réception purement émotionnelle et cérébrale induite par l'utilisation de ce dispositif.
- Empirisme : établir une enquête sur ce que le visiteur retient de l'exposition numérique immersive et pourquoi ? Quelle toile retient-il, pour quelles raisons ? Il s'agirait ici de s'intéresser à l'aspect mnésique et ainsi tenter de positionner des éléments de réponses quant à l'apprentissage et l'apport réellement instructif et didactique du système d'exposition en question.
- Questionnements sur le statut de ces expositions : Dans quelles mesures les expositions numériques immersives déterminent-elles une vision enrichie du patrimoine culturel, ainsi qu'une mutualisation des objets culturels ? Peut-on parler d'un patrimoine à part entière ?



# RECOMMANDATIONS PROFESSIONNELLES

---

Par les spécificités qui les caractérisent, les expositions numériques immersives permettent d’appréhender le patrimoine culturel d’une certaine façon, leur but étant de susciter une dynamique sensorielle et émotionnelle chez le visiteur. Elles induisent des leviers et enjeux de valorisation du patrimoine culturel pluriels. Cette partie tend à proposer des pistes de réflexions quant à l’application de ce que nous avons analysé tout au long de ce mémoire, dans le champ professionnel, notamment en termes de recommandations.

## **1) Sur l’utilisation du numérique pour séduire un jeune public et l’initier à la découverte du patrimoine culturel**

Dans un premier temps, nous considérons que les dispositifs numériques immersifs comme la Réalité Virtuelle, ou encore la Réalité Augmentée sont des outils pouvant largement servir d’appui à un propos d’exposition et ainsi venir enrichir ce dernier d’une valeur contextuelle supplémentaire (spatio-temporelle...).

Ils marquent, entre autres, un prolongement de la sensorialité, et constituent donc un moyen efficace pour renforcer l’immersion de l’individu. Ici, nous estimons que la Réalité Augmentée concrétise une expérience axée sur le collectif et le partage. Elle possède une valeur de contextualisation et d’amusement qui se destine à un public jeune et familial, davantage propice à l’apprentissage en « s’amusant » (de mini-jeux pouvant être mis en place, des jeux d’énigmes grandeur nature, des Serious Games, des outils de dessins...). Le casque de Réalité Virtuelle, quant à lui, représente le dispositif numérique ayant la plus forte valeur immersive et conditionne une expérience individuelle. En effet, la possibilité offerte par le casque d’isoler l’individu dans une représentation précise se veut facilitée par la configuration du dispositif en lui-même : vision recouverte à 360° et caches recouvrant les oreilles, incluant ainsi la dimension auditive. La vue, l’ouïe et l’odorat de l’individu peuvent être sollicités par le casque VR, soit une large partie de ses sens (exemple : sentir une fleur dans un champ de tournesols si propos tournant autour Van Gogh etc...).

Afin de maximiser l’immersion d’un visiteur, nous suggérons l’idée qu’une exposition peut employer le casque VR dans son intégralité et ainsi dépasser le simple cadre contemplatif observé lors de l’exposition Van Gogh – The Immersive Experience pour aller plus loin et s’axer, par le biais de manettes, sur l’interaction et la sollicitation d’actions de la part du visiteur.

Par exemple, une exposition sur un sujet de science naturelle pourrait positionner le visiteur comme un scientifique que l'on invite à étudier et décortiquer un phénomène (microscope...) ou encore, à découvrir et fouler un site archéologique emblématique.

Par ailleurs, nous pensons qu'une exposition numérique utilisant des dispositifs se rapportant directement à l'univers du jeu vidéo cristallise un pouvoir de séduction auprès d'un public jeune, l'objectif des musées et autres institutions culturelles étant souvent d'attirer un public autre que le seul public d'initiés. L'approche d'un monde ouvert sur l'œuvre d'un artiste pourrait être, dans ce cadre, particulièrement efficace, et pallierait le manque de liberté interprétative analysée lors de l'expérience VR de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience.

Toutefois, nous jugeons que le numérique ne doit pas servir de prétexte à toucher une large cible, faute de faire perdre à l'exposition sa valeur didactique : à l'instar du voyage à travers les œuvres de Van Gogh de l'exposition de la Bourse de Bruxelles, il est important de veiller à ce que la forme ne prenne pas le dessus sur le fond. Dans ce cadre, la mise en place de partenariats ou d'appels à mécènes pour financer des projets de numérisation peut s'avérer pertinente.

Pour finir sur ce point, l'emploi de dispositifs numériques nous paraît intéressant pour une institution culturelle dans l'étude de ses publics et de l'efficacité de la scénographie d'une exposition. En effet, cela peut également permettre d'appréhender la médiation du point de vue du visiteur. Par exemple, une exposition entièrement numérique par casque VR, sur le mode d'un monde ouvert sur une œuvre, pourrait extraire des informations comme le temps passé devant un tableau, le parcours visiteur, les difficultés rencontrées etc... A noter que ce type d'analyse ne requiert pas spécifiquement des dispositifs immersifs, mais plus simplement des outils numériques type tracking.

## **2) Sur la gestion des publics et la maximisation de « l'expérience-visiteur »**

Notre seconde recommandation concerne l'optimisation de « l'expérience-visiteur » en termes d'immersion. En effet, la gestion des publics demeure un challenge lorsqu'il s'agit de proposer une expérience véritablement immersive au visiteur, d'autant plus si l'exposition est un succès drainant plusieurs centaines de personnes par jour. L'immersion peut s'avérer difficile, en raison de la potentielle gêne occasionnée par le bruit des autres visiteurs, un spectacle son & lumière pouvant être réellement « gâché » par le surplus de monde. Nous

considérons la dimension de gestion des publics comme fondamentale, en ce sens où l'on traite ici d'expositions basant leur communication sur l'expérience vécue, l'immersion, la singularité du dispositif etc.

Afin de réguler les flux des visiteurs, nous pensons qu'il est important de régulièrement mettre en place, un système de tickets comprenant des horaires d'entrée fixes, à la manière du musée de la maison d'Anne Frank à Amsterdam par exemple, qui permet notamment de ne pas avoir trop de monde au moment du parcours de la maison.

Par ailleurs, nous recommandons de marquer, dans la mesure du possible, une séparation entre les différents espaces de l'exposition immersive. Par exemple, dans le cas de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience, nous jugeons qu'il aurait été intéressant d'isoler la salle comprenant les casques VR, du reste de l'exposition. Nous émettons ici l'idée selon laquelle l'isolement pourrait se faire à la manière d'une salle de cinéma, dans un lieu clos et insonorisé, sur des fauteuils et dans le noir. Pour finir, les organisateurs doivent amorcer une réflexion quant au nombre de dispositifs (casques...) nécessaires afin de limiter au maximum le phénomène de file d'attente façon Disneyland (seulement 8 casques VR à l'exposition Van Gogh, soit 2h d'attente...).

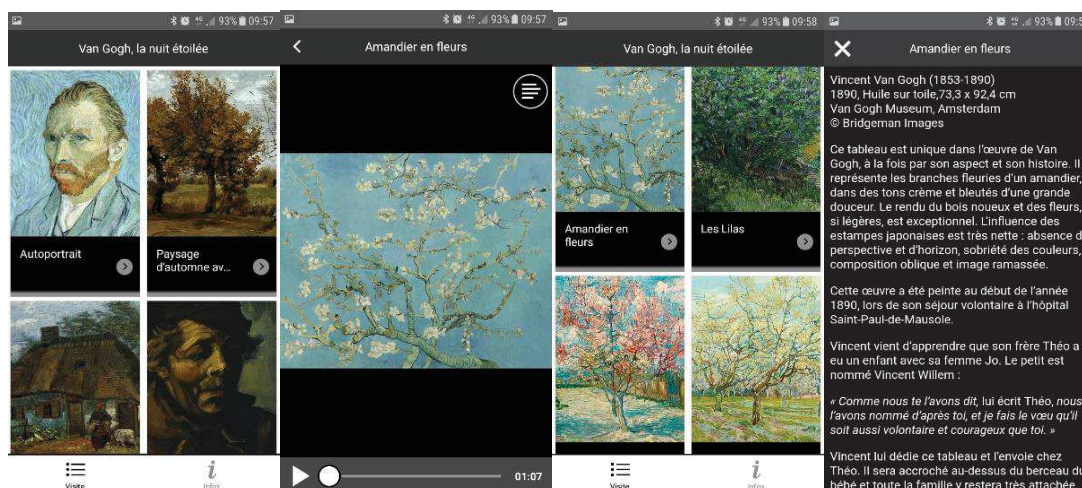
### **3) Sur l'apport didactique : les dispositifs numériques comme prolongement de l'exposition *ex situ***

Enfin, l'utilisation des dispositifs numériques peut prolonger l'expérience hors de l'exposition et/ou du musée, par la « transportabilité » qui caractérisent ces outils : le déploiement d'une scénographie multi-canal est rendue possible (exemples : application mobile, site éphémère, filtre dédié à l'exposition, réseaux sociaux, tablette *in situ*...) pour servir des objectifs d'augmentation des interactions avec le contenu présenté, de visibilité, de système de bouche à oreille, ou encore pour positionner une logique de recommandations.

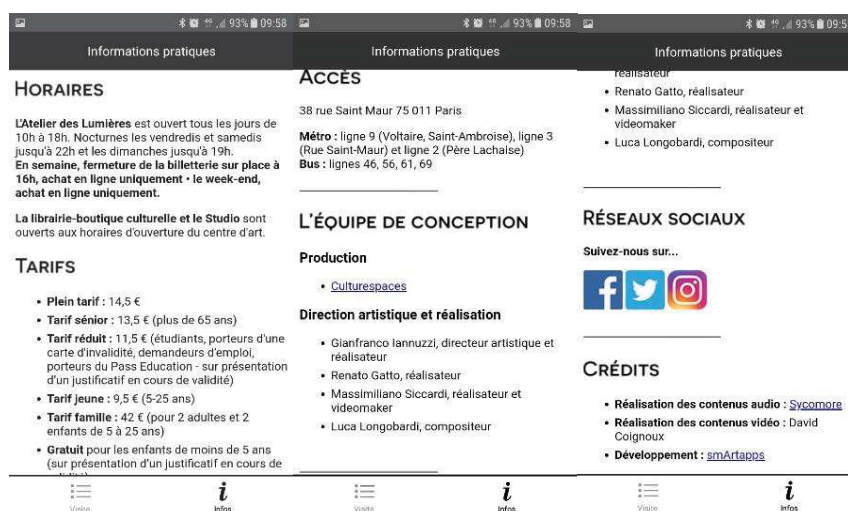
En outre, une stratégie de déploiement multi-canal marque un moyen d'enrichir le contenu *ex situ* d'une exposition. Dans ce cadre, nous considérons la mise en place d'une application gratuite, à vocation instructive, dont l'utilisation/le téléchargement serait optionnelle, comme moyen efficace pour renforcer la didactique. La promotion de cette application peut se faire sur les réseaux sociaux, via la page Facebook de l'évènement par exemple. Pour illustrer notre propos, nous aimerions utiliser l'exemple de l'application développée récemment par smArtapps pour l'exposition numérique immersive se déroulant à

l'Atelier des Lumières intitulée Van Gogh – La Nuit Etoilée. Il s'agit d'une application recensant l'ensemble des œuvres présentées de Van Gogh projetées à l'Atelier des Lumières. Façon audioguide, une écoute audio est disponible pour chaque œuvre, ainsi qu'un résumé écrit, à la manière d'un cartel, ce qui contribue largement à enrichir la dimension didactique de l'exposition (bénéficiant de peu d'informations *in situ*) : le visiteur peut ainsi apprécier une logique référentielle et se renseigner sur une toile de façon très rapide et intuitive, tout en ayant accès aux « informations pratiques » sur l'exposition (lieu, tarifs...).

Aussi, l'application se positionne comme outil venant compléter l'exposition : on a donc immersion *in situ*, puis prolongement de l'expérience et optique didactique via dispositif numérique. De plus, elle se présente comme un outil promotionnel ayant pour but de donner envie au visiteur de venir découvrir l'univers du peintre, mais également comme moyen de facilitation de l'accès à la culture car son téléchargement est gratuit.



27- Aperçu application Van Gogh La Nuit Etoilée – L'application comme audioguide gratuit



28- Application Van Gogh La Nuit Etoilée – Modalités d'accès et informations pratiques

En conclusion, les dispositifs numériques immersifs peuvent être utilisés par les musées et autres institutions comme arguments de séduction auprès des jeunes publics, dans le but de toucher une cible large, voire néophyte.

Ces dispositifs, comme par exemples, la Réalité Augmentée et la Réalité Virtuelle, favorisent l'initiation à la découverte du patrimoine culturel et marquent une valeur d'« expérience-visiteur » différenciée. Dans le cadre de cette expérience, l'écriture de l'exposition se doit de prendre en compte la gestion des publics, et intégrer les notions de régulation de flux des visiteurs, de mise à l'écart et individuation de ces derniers, dans son parcours.

Aussi, les dispositifs numériques immersifs offrent la possibilité de prolonger une expérience *ex situ*, renforçant ainsi la valeur didactique d'une exposition.

La scénographie associée à une exposition tend à se voir largement enrichie par les perspectives de communication multi-canal mises à sa disposition, qui amorcent une stratégie de valorisation du patrimoine culturel visant à favoriser l'interaction et le bouche à oreille.

# BIBLIOGRAPHIE

---

- Adorno, T. W. et Horkheimer, M. La dialectique de la raison. trad. E. Kaufholz, Paris, Gallimard. 1974, 1947.
- Aksakal, Nalan. Theoretical. View to The Approach of The Edutainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, May 2015.
- Andreacola, F. Musée et numérique, enjeux et mutations. *Revue française des sciences de l'information et de la communication [En ligne]*. 21 Juillet 2014. Récupéré sur <http://journals.openedition.org>, consulté le 5 Mars 2019
- ArchImag. Dossier « Réalité augmentée : un nouveau regard sur le patrimoine ». *Archimag*, n°290. URL :<http://www.archimag.com/archives-patrimoine/2015/06/24/chateau-chambord-voyage-temps-realite-augmentee-histopad> : l'HistoPad, Véritable guide de visite numérique, l'HistoPad, consulté le 10/10/2018
- Alvarez, J, Djouati, D et Rampnoux, Olivier. Introduction aux Serious Games, Paris, *Questions théoriques*, 2012, p°12
- Belaën, Florence. Les expositions, une technologie de l'immersion. *Médiamorphoses*, n°9. 2003
- Belaën, Florence. L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? *In: Culture & Musées*, n°5. *Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier)*, pp. pp. 91-110, 2005
- Berger Peter L. and Luckmann Thomas. *The Social Construction of Reality*, New York, Doubleday, 1966.
- Berthelot-Guiet Karine, Marti de Montety Caroline et Patrin-Leclère, Valérie. « Entre dépublicitarisation et hyperpublicitarisation, une théorie des métamorphoses du publicitaire », *Semen [En ligne]*, 36 | 2013, mis en ligne le 22 avril 2015, consulté le 19 juillet 2019. URL : <http://journals.openedition.org/semen/9645>
- Bois-Delatte, Marie-Françoise. « La Médiation du patrimoine : publics, enjeux, actions et compétences ». *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2010, n° 5, p. 83-84. Disponible en ligne : <<http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-05-0083-002>>. ISSN 1292-8399, consulté le 23/04/2019
- Bonfils, Philippe. Environnements immersifs et dispositifs numériques. Etudes expérimentales et approches distanciées. *ESSACHESS. Journal for Communication Studies*, vol. 6, no. 1(11). 2013
- Bourdieu, Pierre. *Questions de sociologie*. Paris, Les Editions de Minuit, 1980, 268 p.
- Bourassa, Renée. Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte. Février 2014. Récupéré sur Observatoire de l'imaginaire contemporain : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>, consulté le 9 décembre 2018
- Chaumier, Serge. Les écritures de l'exposition. C.N.R.S *Hermès, La Revue*, 61(3). 2011. pp 45-51. Récupéré sur <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-3-page-45.html>, consulté le 9 Février 2019



- Chaumier, Serge. La nouvelle muséologie mène t-elle au parc ?. Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition. *Complicités, Muséo-Expographie* <halshs00630368>, 2011. pp.192.
- Centre National du Cinéma et de l'image animée CNC. "La réalité virtuelle au service de la culture et du patrimoine". [https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/la-realite-virtuelle-au-service-de-la-culture-et-du-patrimoine\\_826196](https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/la-realite-virtuelle-au-service-de-la-culture-et-du-patrimoine_826196), mis en ligne le 30/07/2018, consulté le 23/06/2019
- CNRTL. Définition « patrimoine ». Récupérée sur <http://www.cnrtl.fr/definition/patrimoine>, consultée le 7/01/2019
- CNRTL. Définition « démocratisation », Récupérée sur <https://cnrtl.fr/definition/d%C3%A9mocratisation>, consultée le 13/06/2019
- CNRTL. Définition de « promesse ». Récupérée sur <https://www.cnrtl.fr/definition/promesse>, consultée le 11/06/2019
- CNRTL. Définition « sauvegarde ». Récupérée sur <https://www.cnrtl.fr/definition/sauvegarde>, consultée le 23/06/2019
- CNRTL. Définition « exposition ». Récupérée sur <https://www.cnrtl.fr/definition/exposition>, consultée le 7/01/2019 et le 16/06/2019
- CNRTL. Définition « dispositif ». Récupérée sur <https://www.cnrtl.fr/definition/dispositif>, consultée le 7/01/2019
- CNRTL. Définition « dédier ». Récupérée sur <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9dier>, consultée le 12/06/2019
- Conseil International des Musées ICOM. Définition du musée. Récupérée sur <https://icom.museum/fr/activites/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consultée le 22/04/2019
- Davallon, Jean. Gestes de mise en exposition. Claquemurer pour ainsi dire tout l'univers : La mise en exposition / sous la direction de Jean Davallon. 1986. p.241-266.
- Davallon, Jean. L'exposition : un fonctionnement médiatique, pourquoi considérer l'exposition comme un média ? INA, 2003.
- Davallon, Jean. Le Don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation. In: *Culture & Musées*, n°9, 2007. pp. 169-171
- Davallon, Jean. Le musée est-il vraiment un média? In: *Publics et Musées, Regards sur l'évolution des musées*, n°2, 1992. pp. 99-123.
- Davallon, Jean. La médiation : la communication en procès ? *Extrait de MEI « Médiation et information »*, n°19, 2003. p.38.
- Davallon, Jean. L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie. In: *Culture & Musées*, n°16. *La (r)évolution des musées d'art (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit)*, 2010, pp. 229-238.
- Davallon, Jean. À propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions. *Patrimonialização e sustentabilidade do património: reflexão e prospectiva*. Lisbonne, 2014.
- Davidson, Tim : "Virtual Heritage: Experiencing the past through Virtual Reality" URL : <https://www.youtube.com/watch?v=5WNPqk0ciw>. Mise en ligne le 16/06/2016, visionnée le 10/10/2018



Després-Lonnet, Marie. L'écriture numérique du patrimoine, de l'inventaire à l'exposition : Les parcours de la base Joconde. In: *Culture & Musées*, n°14, 2009. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 19-38.

De Luca Johanne, Charles J. Sipl. Dictionnaire de la micro-informatique, 292p, Belin Edition, 1984

De Saussure, Ferdinand. Cours de linguistique générale, Paris, Payot, 1972, (ISBN 2228881651), p. 97

Fevres, Jessica. "La médiation du patrimoine restitué ou l'interprétation d'une mémoire fabriquée...", *Les dialogues de "Com'en Histoire"*, 28 Novembre 2016. Récupérée sur : <https://cehistoire.hypotheses.org/860>, consulté le 10/10/2018

Flichy, Patrice. L'imaginaire d'Internet. La Découverte, *Sciences et société*, 2001, 276 pages. ISBN : 9782707135377. Récupérée sur <https://www.cairn.info/l-imaginaire-d-internet--9782707135377.htm> , consulté le 22/06/2019

France 3 Grand Est, Reportage. « La réalité virtuelle au service du patrimoine, de la culture et de l'industrie », 31 Mars 2017. Récupérée sur <https://www.youtube.com/watch?v=Ao9AD6mAIWs>, visionnée le 23/06/2019

Frayse, P. La médiation numérique du patrimoine : quels savoirs au musée? *Distances et médiations des savoirs*. 3, n°12. 2015.

Fretel, Julien. Institutionnalisation, Encyclopædia Universalis [en ligne]. Récupérée sur <http://www.universalis.fr/encyclopedie/institutionnalisation/>, consulté le 22/06/2019

Fuchs, Philippe, Arnaldi Bruno, Guitton, Pascal. Le traité de la réalité virtuelle. 3e éd. Paris: *Transvalor – Presses des mines*, 2006

Fuchs, Philippe., Les interfaces de la réalité virtuelles, *Les Presses de l'Ecole des Mines de Paris*. ISBN 2-9509954-0-3, 1996.

Genvo, Sébastien. La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques. 2012. Récupéré sur <http://www.ludologique.com>, consulté le 7/01/2019

Genvo, Sébastien. Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu [En ligne]*, 1<sup>er</sup> Octobre 2013. Récupéré sur <http://journals.openedition.org/sdj/251>, consulté le 16/06/2019

Golonka, Janaïne. La réalité virtuelle comme mode de médiation du patrimoine: mises en scènes et expériences immersives. 28 Novembre 2015. Récupéré sur Com'en Histoire, l'Histoire, une question de communication : <https://cehistoire.hypotheses.org/1430>, consulté le 18 Novembre 2018

Institut National de l'Audiovisuel, INA. Plan de sauvegarde et de numérisation. Récupéré sur <https://institut.ina.fr/institut/statut-missions/plan-de-sauvegarde-et-de-numerisation>, consulté le 23/06/2019

Institut du Monde Arabe IMA. « Exposition Cités Millénaires ». Récupéré sur <https://www.imarabe.org/fr/expositions/cites-millennaires> , consulté le 23/06/2019

Jeanneret, Yves, Tardy Cécile, et Davallon, Jean. Les médias informatisés comme organisation des savoirs. *ISKO Toulouse*. 2007, Toulouse.

Jeanneret, Yves. Critique de la trivialité. *Les médiations de la communication, enjeu de pouvoir*. Paris, 2014, Lexique.

- Laurent, Jean Pierre. Le Musée spectacle, *Tables rondes du premier salon de la muséologie*, MNES, 1988, p. 7.
- Lavigne, M. Jouer et apprendre avec un serious game ? 6ème Journées Scientifiques de l'USTV : *Environnements immersifs : nouvelles formes et mutations de l'information et de la communication*. 2012, Toulon.
- Leimdorfer, François, Tessonneau Alex-Louise. Légitimité sociologique et analyse de discours : Le parcours de la légitimité dans les textes de l'Unesco sur l'éducation de base. In: *Langage et société*, n°37, *Sociologie et discours*. 1986. pp. 61-11. Récupéré sur [https://www.persee.fr/doc/lisoc\\_0181-4095\\_1986\\_num\\_37\\_1\\_2067](https://www.persee.fr/doc/lisoc_0181-4095_1986_num_37_1_2067), consulté le 22/06/2019
- Lescop, L. Dispositifs immersifs : la question de l'espace diégétique. Les paradoxes du seuil, *Écriture du lieu et environnement (19e-21e siècle)*. 2012. Récupéré sur <https://uclouvain.be/en/research-institutes/incal/ecr,<hal-01502087>>, consulté le 22/10/2018
- Lombard, M. T. *At the Heart of It All: The Concept of Presence*. 1997.
- Lombardo, Evelyne. L'expérience sensorielle virtuelle et immersive : étude du dispositif Spheric. *Management des Technologies Organisationnelles*, No. 3, 2013, pp 240-248.
- Lombardo, E. et Agostinelli, S. Médiations mémorielles : le dispositif en tant que médiateur. . *Communication et Organisation*, Vol. 43, 2013, pp. 193-204.
- Louise, J. Jean Davallon, Le Don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation. In: *Culture & Musées*, n°9, 2007, pp. 169-171.
- Ministère de la Culture. La numérisation. La numérisation de fonds ou de collections est une étape importante dans leur valorisation ». Récupéré sur <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Photographie/Gerer-un-fonds-photographique/Valorisation/La-numerisation>, consulté le 23/06/2019
- Monin, Jeanne. *L'utilisation des Serious Games comme outils de valorisation du patrimoine culturel*. Paris: CELSA, 2015.
- Monpetit, Raymond. Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales. In: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition (sous la direction de Serge Chaumier) pp. 111-133. Récupéré sur [https://www.persee.fr/doc/pumus\\_1766-2923\\_2005\\_num\\_5\\_1\\_1216](https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1216)
- Morin, Edgar. Culture - Culture de masse, Encyclopædia Universalis [en ligne], <http://www.universalis.fr/encyclopedie/culture-culture-de-masse/>, consulté le 12/06/2019
- Pascal, L. Une relecture de l'exposition : Jean Davallon : L'exposition à l'œuvre, stratégies de communication et médiation symbolique. In: *Communication et langages*, n°126, 2000, pp. 123-124.
- Selbach, Gérard. Les Musées d'art américains : une industrie culturelle. *L'Harmattan*, 2000, p. 241.
- Tardy, Cécile. Introduction. L'écriture du patrimoine (Sous la direction de Cécile Tardy) pp. 13-18. In: *Culture & Musées*, n°14, 2009. pp. 13-18.
- Taburet, Arnaud, Rivault, Pierre. Réflexions sur la conception d'une exposition virtuelle, *L'atelier des médiations de "Com'en Histoire"*, 17 Juillet 2017. Récupéré sur <https://cehistoire.hypotheses.org/1025> consulté le 07/10/2018
- Tétu, Jean François. « Yves JEANNERET, Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels », *Questions de communication [En ligne]*, 16 | 2009, mis en ligne le 17 janvier 2012. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/176>, consulté le 20/07/2019

Tobelem, Jean Michel. Le nouvel âge des musées. Les institutions culturelles au défi de la gestion, chap. 29, « Un risque de ‘disneylandisation’ des musées », Paris, Armand Colin, 2005, p. 263-265.

Voirol, Olivier. Retour sur l'industrie culturelle. *Réseaux*, vol. 166, no. 2, 2011, pp. 125-157. Récupéré sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-2-page-125.htm?contenu=bibliographie>, consulté le 12/06/2019

Walter Benjamin. L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique (1939), traduit par Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, coll. Petite Bibliothèque Payot, 2013

Weber, Max. Le savant et le politique, Paris, Éditions 10/18, 2002.

Zenouda, Hervé. Son, interaction, immersion et effets de présence, *Journées Neptune : Environnements immersifs : nouvelles formes et mutations de l'information et de la communication*. 6èmes journées scientifiques de l'Université du Sud Toulon-Var, Avril 2012, Toulon.

# CORPUS

---

## Sitographie du corpus principal :

Page d'accueil <http://www.expovangogh.be/> , consultée le 23/05/2019

Page « Contact », <http://www.expovangogh.be/contacts/>, consultée le 22/06/2019

Page « A propos » <http://www.expovangogh.be/about-2/>, consultée le 12/06/2019

Page « Groupes & Ecoles », <http://www.expovangogh.be/groups-and-schools-2-2/>, consultée le 13/06/2019

Page Facebook de l'exposition Van Gogh – The Immersive Experience,  
<https://www.facebook.com/expovangogh/>, consultée le 12/06/2019

## Sitographie corpus secondaire :

Page d'accueil, Exhibition Hub Edutainment. <https://www.exhibitionhub.com/>, consultée le 22/06/2019

Page « Exhibitions », Exhibition Hub Edutainment <https://www.exhibitionhub.com/exhibitions/>, consultée le 22/06/2019

Page « A propos » MBPresents, <http://mbpresents.be/fr/about/>, consultée le 22/06/2019

Page « A propos », Dirty Monitor, <http://www.dirtymonitor.com/fr/a-propos> , consultée le 22/06/2019

Page d'accueil ICONEM, <http://iconem.com/fr/> , consultée le 23/06/2019

Page d'accueil NUMEN, <http://www.numen.fr/fr/numerisation-patrimoniale-patrimoine-culturel>, consultée le 23/06/2019

Page « A propos », Universal Museum of Art <https://the-uma.org/about>, consultée le 23/06/2019

Page « Qui sommes-nous ? », Culturespaces. <https://www.culturespaces.com/fr/node/1175> , consultée le 22/06/2019

# TABLE DES FIGURES

---

1- PAGE D'ACCUEIL SITE DE L'EXPO – OUTIL DE PROMESSE SUR L'IMMERSION.....	18
2- PAGE D'ACCUEIL SITE DE L'EXPO – DEUXIEME IMAGE DE LA SLIDE D'ARRIERE-PLAN.....	18
3- EXPO VAN GOGH HALL PRINCIPAL - PORTRAITS.....	21
5- LES TOURNESOLS - AOUT 1888 .....	23
4- HALL DE L'EXPOSITION – TOURNESOL .....	23
6- BOURSE DE BRUXELLES.....	23
7- BOURSE DE BRUXELLES DURANT LA PERIODE DE L'EXPOSITION.....	24
8- SPECTACLE SON & LUMIERE - VALORISATION DE L'ESPACE ET SON ARCHITECTURE .....	25
9- CARTELS EXPLICATIFS SUR LA VIE DE VAN GOGH – 1ERE PIECE DE L'EXPOSITION, ENTREE .....	27
10- RECONSTITUTION DE LA CHAMBRE DE VAN GOGH.....	27
11- VUE DU PUBLIC ASSIS PENDANT LE SPECTACLE .....	28
12- APERÇU DE LA SALLE AVEC LES CASQUES VR .....	30
13- CAPTURES D'ECRAN DE COMMENTAIRES FB .....	32
14- ATELIER DESSIN POUR ENFANTS – DISPOSITIF EVENEMENTIEL.....	33
16- BANDEAU PAGE D'ACCUEIL DU SITE INTERNET .....	35
17- SITE INTERNET - PAGE « A PROPOS » .....	35
18- PAGE « A PROPOS » : UNE COMMUNICATION EXPERIENCE-CENTRIQUE .....	36
19- PAGE « A PROPOS » : UNE COMMUNICATION EXPERIENCE-CENTRIQUE SUITE .....	37
20- APERÇU DE LA PAGE « CONTACT », LOGOS DES PARTENAIRES ET ACTEURS .....	52
21- PAGE D'ACCUEIL - EXHIBITION HUB EDUTAINMENT .....	53
22- PAGE « EXHIBITIONS » - EXHIBITION HUB EDUTAINMENT .....	54
23- PAGE « A PROPOS » DIRTY MONITOR .....	54
24- PANNEAU PROMOTIONNEL DU DISPOSITIF VR – UN VISUEL RAPPELANT UNE ATTRACTION DANS UN PARC.....	57
CAPTURE D'ECRAN COMMENTAIRES FB « NE RECOMMANDE PAS » .....	58
25- CAPTURE D'ECRAN COMMENTAIRE FB « NE RECOMMANDE PAS » .....	58
26- VISUEL DE L'EXPOSITION CITES MILLENAIRES : VOYAGE VIRTUEL DE PALMYRE A MOSSOUL, INSTITUT DU MONDE ARABE.....	66
27- APERÇU APPLICATION VAN GOGH LA NUIT ETOILEE – L'APPLICATION COMME AUDIOGUIDE GRATUIT .....	78
28- APPLICATION VAN GOGH LA NUIT ETOILEE – MODALITES D'ACCES ET INFORMATIONS PRATIQUES .....	78

# ANNEXES

1) Réponses au questionnaire administré aux participants de l'expérience VR



Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

*Éducative*

**Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Étiez-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

- Oui /  Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

*C'est génial de le vivre de l'intérieur*

**Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

*C'est immersif*



6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

*Génial, à refaire*

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

-  Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

**Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

*Oui, pour le contexte.*

**Merci de votre participation !**



## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

Par une première expérience

#### **Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Êtiez-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

- Oui /  Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

la 3D. Expérience "sensorielle"

#### **Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

une sensation jamais rencontrée auparavant



6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

Bonheur libéré

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

- Oui /  Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

#### **Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

Oui - Pour attirer les personnes moins sensibles à l'art -

Merci de votre participation !



## Van Gogh – The Immersive Experience

For visitors who have experienced VR headsets

Why did you decide to visit this digital exhibition ?

Art teacher

### About the device :

1) Did you know about Virtual Reality before participating to this exhibition ?

-  Yes / No

2) Were you familiar with how it is used ?

-  Yes / No



If so, on what other occasion(s) have you ever tried this technology? (museum/exhibition, video games, amusement park, cinema experience...)

exhibition Magritte at Knokke

3) According to you, what is the added value of this device within this visit system?

you see the locations of the paintings.

### About the VR experience :

4) Do you think that you've lived a special experience thanks to the VR headsets' immersive device ?

-  Yes / No

5) For what reasons/Why ?



6) What feelings and/or sensations did you experience through Virtual Reality ?

I felt light, happiness

7) Did this experience allow you to have a new look / an enriched look at Van Gogh's work?

-  Yes / Not especially: "I feel the same as if I were in a classic museum / exhibition"

### About the cultural heritage valuation :

8) Does immersion seem to be an effective way to apprehend our cultural heritage? Why ?

Yes because you see where he lived and painted.

Thanks for your answers !

## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

*Pour qu'elle faisait partie de l'expo*

#### **Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

- Oui /  Non

2) Etiez-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

- Oui /  Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

*→ cinéma*

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

*plus expérientielle vraiment et plus elle*

#### **Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

*Impression de suivre David Papus, aller aux Pays des Pasteilles, retour en enfance « aux vacances juives »*

6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

*(circled around the question)*

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

-  Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

#### **Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

*Oui mais avec d'attente → 7 semaines*

*(+ d'2h d'attente)*

**Merci de votre participation !**

## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

Informée par V. Gogh

**Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Êtes-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

- Oui /  Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

plus en détail

**Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

+ dynamique / attractif



6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

**Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

Oui

Merci de votre participation !



## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

**Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?**

*Pour le caractère ludique de l'expo pour nos enfants*

**Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Êtes-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

-  Oui / Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

*parc d'attraction, le cinéma, jeux vidéo*

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

*cela rend la visite plus dynamique (cool)*

**Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

*la visite est vivante, animée et permet une meilleure compréhension des tableaux.*



6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

*impressionnant, apaisement, réalité du peintre*

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

-  Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

**Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

*oui il s'agit d'un outil supplémentaire plus attractif plus ludique*

**Merci de votre participation** | *ce qui rend l'expo plus accessible aux enfants*

## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

#### Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

*C'est la 1<sup>ère</sup> fois que j'ai expérimenté la VR*

#### Sur le dispositif :

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Êtes-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

- Oui /  Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

*Cela permet une véritable immersion qui diffère d'une visite classique au musée où les tableaux s'imposent de manière répétitive.*

#### Sur l'expérience VR :

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non



5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

*C'était ma première expérience de la VR, j'ai été assez bluffé par son caractère immersif ainsi que les effets physiques ressentis.*

6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

*Émerveillement*

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

-  Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

#### Sur la valorisation du patrimoine culturel :

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

*Oui, l'immersion numérique permet une approche originale et devrait séduire les plus jeunes.*

Merci de votre participation !

## Van Gogh – The Immersive Experience

### A destination des visiteurs ayant expérimenté les casques VR

Pourquoi avez-vous décidé de participer à cette exposition numérique ?

J'aime Van Gogh, puis que de bonnes échos.

**Sur le dispositif :**

1) Connaissez-vous le principe de la Réalité Virtuelle avant de participer à cette exposition ?

-  Oui / Non

2) Êtes-vous familier vis-à-vis de son utilisation ?

-  Oui / Non



Si oui, à quelle(s) occasion(s) avez-vous déjà utilisé cette technologie ? (visite d'un musée/exposition, jeux vidéo, parc d'attraction, expérience cinéma etc...)

3) Selon vous, quelle est la valeur ajoutée de ce dispositif au sein de ce système de visite ?

C'est vraiment un plus tellement c'est magique -  
C'est juste formidable.

**Sur l'expérience VR :**

4) Pensez-vous avoir vécu une expérience particulière grâce au dispositif immersif qu'est le casque VR ?

-  Oui / Non

5) [...] Pour quelle(s) raison(s) ?

Ou est plongé dedans  
Ou se sent dedans  
Ou est dans un autre monde -



6) Quels sentiments et/ou sens l'expérience en Réalité Virtuelle a-t-elle suscitée chez vous ?

voir ce dedans...

7) Cette expérience vous a-t-elle permis d'amorcer un nouveau regard/un regard enrichi sur l'œuvre de Van Gogh ?

-  Oui / Pas spécialement : « J'ai le même ressenti qu'une visite classique »

**Sur la valorisation du patrimoine culturel :**

8) L'immersion vous semble-t-elle être un moyen efficace pour appréhender notre patrimoine culturel ? Pourquoi ?

Oui, ça le rend vivant !

Merci de votre participation !



2) Billet d'entrée – Journée libre

ticketmaster™

## Prenez soin de moi, je suis votre ticket

<b>Céline BROSSET</b> Numéro client : 1416770	<b>Numéro de commande:</b> 2366934	<b>Date de commande :</b> 17 novembre 2018
<b>La Bourse</b> Beursplein - Place de la Bourse, 1000 - Bruxelles, Belgique		 *HPQ7%5KI2*
<b>Van Gogh: The Immersive Experience - Ticket Ouvert</b>  Ce pass est valable pour une entrée au choix entre le 10/10 et le 06/01. Les horaires d'ouverture sont sujets à modification. Avant votre visite, veuillez consulter les jours et heures d'ouverture sur <a href="http://www.expovangogh.be">www.expovangogh.be</a> .	<b>Prix :</b> 17,50 EUR Frais inclus <b>Adulte</b>	



Chaque e-ticket est muni d'un code barre permettant l'accès à l'événement à un seul spectateur, seule la première personne détentrice du billet pourra accéder à l'événement. L'acheteur demeure responsable de l'utilisation qui est faite des e-tickets. N'achetez pas ce billet à un inconnu, vous n'auriez aucune garantie de validité.

**Conditions d'utilisation :** Ce e-ticket est soumis aux conditions générales de vente disponibles sur [www.ticketmaster.be](http://www.ticketmaster.be). En cas de non-respect, ce ticket sera non valable. • Ce e-ticket n'est ni échangeable, ni remboursable et est personnel. • Une pièce d'identité de l'acheteur pourra être demandée lors du contrôle de scanning. • Ce e-ticket est uniquement valable pour le lieu, l'événement, la date et l'heure précisés sur le billet. • En cas de perte, de vol ou de duplication d'un billet valide, Ticketmaster.be décline toute responsabilité sur l'utilisation illicite de ce billet. • En cas d'annulation ou de report de l'événement, le remboursement de ce billet sera soumis aux conditions de l'organisateur de l'événement. • Il est interdit de photographier, filmer ou enregistrer lors de l'événement. • Les événements se déroulent sous la seule responsabilité de l'organisateur. Ticketmaster.be ne pourra être tenu responsable de tout incident en rapport avec l'événement.

Ce e-ticket est uniquement valable s'il est imprimé sur du papier A4 blanc, sans modification de la taille d'impressions et en format portrait. Aucun autre support (électronique, écran pc, écran téléphone, tablette etc.) n'est accepté. Les e-tickets partiellement imprimés, scellés, endommagés ou illisibles ne seront pas acceptés et considérés de fait comme non valables.



\*HPQ7%5KI2\*

BRS0601P

GAD--23998

BOURSE



Merci d'avoir choisi E-ticket

[www.ticketmaster.be](http://www.ticketmaster.be)