



## **Travail d'Initiation à la Recherche**

*« Performance et Musées »*

### **LA SCÉNOGRAPHIE MUSÉALE COMME CADRE DE PERFORMANCE ET DE THÉATRALISATION**

Licence 3 - Information et Communication Parcours : Marque, RH et Le Magistère  
Promotion 2022-2023

Par : Lucie JOUVE, Bianca LAYANI, Lilla THOUZE  
Enseignant référent : Camille RONDOT  
Soutenu le 16 février 2023

## REMERCIEMENTS

*Nous tenons tout d'abord à remercier notre tutrice et professeure Camille RONDOT pour ses conseils et son accompagnement durant notre Travail d'Initiation à la Recherche.*

*Nous remercions également Lisa BOLZ et Rym KIRECHE-GERWIG pour les conseils et les cours dispensés.*

*Aussi, il nous paraît important de remercier Sébastien APPIOTTI, professeur au CELSA, pour le temps qu'il nous a accordé, son éclairage sur notre sujet d'étude et ses conseils bibliographiques.*

*Nous souhaitons aussi remercier les deux professionnelles du monde muséal pour leur temps accordé à répondre à nos interrogations et aux éléments de recherche qu'ils nous ont apportés.*

*Nous remercions aussi toutes les personnes, au nombre de 171, ayant pris le temps de répondre à notre sondage et ainsi permis d'enrichir nos recherches.*

*Enfin, nous remercions tous les professeurs du CELSA – Sorbonne Université pour leurs enseignements qui nous ont été d'une grande utilité au cours de ce travail.*

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
1. Contexte et définitions	4
2. Enjeux du sujet	9
3. Obstacles	10
4. Méthodologie et corpus	10
5. Problématique	11
6. Hypothèses de recherche	11
7. Annonce du plan	12
<b>I - La scénographie en musées : du dispositif artistique à l'expérience visiteur</b>	<b>13</b>
<b>1. La fonction première, une mise en scène des œuvres d'art</b>	<b>13</b>
1.1 La scénographie, discipline d'un abstrait concret	13
1.2 Le scénographe comme « chef d'orchestre » du projet scénographique	18
<b>2. Le rôle de la scénographie sur l'expérience du visiteur</b>	<b>20</b>
2.1 Une sensibilité non conscientisée	20
2.2 Une discipline techno-artistique	23
<b>II - Exploration des dynamiques de performance et de théâtralisation dans l'exposition muséale</b>	<b>27</b>
<b>1. L'œuvre et la scénographie comme cadre de performance</b>	<b>27</b>
1.1 L'exposition muséale en tant que dramaturgie	27
1.2 Les dispositifs techno-sémiotiques au service de la starification des œuvres	32
<b>2. Le visiteur comme initiateur de performance et de sa propre performance</b>	<b>35</b>
2.1 Le regard d'un visiteur en proie à l'expérience	36
2.2 Une appropriation des œuvres comme type de performance	39
<b>3. Vers une "disneylandisation" du musée</b>	<b>43</b>
3.1 L'architecture comme performance : l'effet Bilbao	44
3.2 Le dispositif photographique au prisme de la mise en scène du soi	47
<b>Conclusion</b>	<b>51</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>53</b>
<b>Annexes</b>	<b>56</b>

## INTRODUCTION

Selon Eugène Ionesco, « Le théâtre est de l'exagération qui disloque la plate réalité quotidienne »<sup>1</sup>, soit l'idée d'une forme d'exagération qui permet de briser les limites de la réalité quotidienne routinière. Cette citation résume bien l'idée de théâtralisation, qui consiste à utiliser des techniques théâtrales pour créer une expérience immersive à destination des spectateurs. Alors, comment retranscrire cette idée de théâtralisation au cœur des musées et fabriquer ce lien entre les œuvres et le public ?

Pour Jacqueline Eidelman, « le musée est un lieu de mise en scène, de mise en spectacle, de mise en récit »<sup>2</sup> et il est donc important de penser à la mise en scène de l'espace pour permettre une rencontre physique entre le patrimoine et le public. D'une certaine façon, cette « théâtralisation » rendrait l'expérience muséale plus interactive et engageante. Mais comment comprendre ces phénomènes ? Nous sommes pour ainsi dire presque tous capables de mettre un sentiment sur ces mots d'expérience muséale, de mise en scène spectaculaire sur une exposition muséale, nous pouvons presque imaginer le terme « théâtralisation muséale », mais la question est de pouvoir l'explicitier. Il nous importe d'étudier ce phénomène, cette expérience imperceptible et pourtant si concrète.

### Contexte et définitions :

L'année 2022 a vu une fréquentation record de musées en France avec un total de 4,5 millions de visiteurs, selon l'enregistrement de l'établissement public Paris Musées, regroupant 14 institutions culturelles de la capitale. Cependant, il semble que la tendance ne soit pas la même pour tous les musées de la ville. Le nombre de visiteurs du Louvre a chuté de 19% par rapport à la période précédant la pandémie de Covid-19, selon Le Monde. Le Musée d'Orsay, malgré une exposition consacrée à Munch qui a attiré davantage de visiteurs, a tout de même perdu 10% de sa fréquentation par rapport à 2019, principalement en raison de l'absence de touristes asiatiques. La présidente directrice du Louvre, Laurence des Cars, a cependant affirmé que les visiteurs de 2022 témoignent d'une « belle reprise dynamique ».<sup>3</sup> Plus de visiteurs aux musées, plus de regards, plus

---

<sup>1</sup> Eugène Ionesco, dramaturge du XXème siècle, lui, dit « Le théâtre est dans l'exagération [...] qui disloque la plate réalité quotidienne. »

<sup>2</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>3</sup> Voir annexe 1

d'interprétations, plus d'expériences, les musées se doivent alors d'agrémenter, de réfléchir à leurs dispositifs muséaux, à leurs actions, en commençant par leur médiation culturelle non si lointaine de la scénographie.

Selon Jean Davallon, « l'exposition est un média fondé sur l'espace »<sup>4</sup> et il est important de penser la conception de l'espace, la mise en avant des œuvres, pour comprendre la rencontre physique, psychique et créative entre l'Art et le public.

Dans le cadre de ce travail de recherche, nous allons explorer les différentes techniques et dispositifs qui peuvent être mobilisés pour la scénographie, dans le cadre d'une exposition muséale au travers de discours de professionnels ainsi que du regard du visiteur. La théâtralisation et l'expérience muséale favoriseraient l'interaction entre les performances et les publics, en les impliquant dans des expositions interactives ou des événements en direct.

Outre la scénographie, l'architecture d'un musée est également une première connexion entre l'œuvre et le visiteur, dans l'idée où l'enveloppe d'un musée reflète déjà ce qui va s'y produire à l'intérieur. Certains musées mythiques comme le Centre Pompidou imaginé par Renzo Piano, la Fondation Louis Vuitton et le Guggenheim Museum à Bilbao de Frank Gehry ont marqué les esprits. L'architecture a un rôle sur l'expérience du visiteur étant le premier élément que celui-ci voit lorsqu'il va au musée. Il s'agit déjà d'un élément artistique et a d'autant plus d'importance dans la structure du musée, elle va compléter nos idées sans être l'objet principal de notre étude. Par l'analyse de ces éléments, nous pouvons sans difficulté rapprocher la notion d'architecture comme élément scénographique du musée.

Avant de définir les notions de scénographie et de théâtralisation, nous choisissons d'établir le terme principal pour axer le cadre de notre étude : le musée. En revenant aux origines premières du mot musée, selon l'étymologie classique du terme, le musée renvoie à une petite colline, lieu des Muses. Si nous reprenons des termes plus actuels, le musée pourrait être défini comme :

« [...] une institution permanente sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation. »<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> DAVALLON, Jean, dans HERMÈS, La revue, « Le pouvoir sémiotique de l'espace » ; « Vers une nouvelle conception de l'exposition. », 2011

<sup>5</sup> ICOM, De quelles définitions les musées ont-ils besoin ?, Actes de la journée des Comités de l'ICOM, 2020

Cette définition nous provient de l'ICOM et date de 2007. Pourtant, en 2022, à Prague, l'adhésion de la communauté muséale à une nouvelle définition du musée a été l'objectif clef. Un vote a permis à cette dernière de se voir quelque peu modifiée :

« Un musée est une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, accessible et inclusif, il encourage la diversité et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la participation de diverses communautés. Ils offrent à leurs publics des expériences variées d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage des connaissances »<sup>6</sup>.

Pourquoi ces modifications ? Si nous voulons comprendre la précision de cette définition plus contemporaine, nous pouvons mettre l'accent mis sur la dimension participative et inclusive. Le musée est décrit comme étant « ouvert au public, accessible et inclusif »<sup>7</sup> faisant de lui un lieu encourageant la diversité et la durabilité. Cette nouvelle perspective reflète une préoccupation croissante pour la façon dont les musées peuvent être plus ouverts aux perspectives et aux opinions de toutes les personnes, y compris les communautés qui ont été traditionnellement exclues.

La nouvelle définition du musée élargit également la portée du rôle du musée en matière d'éducation. Alors que l'ancienne définition se concentrait sur l'utilisation du musée pour des « études, d'éducation et de délectation »<sup>8</sup>, la nouvelle définition inclut la notion de « réflexion »<sup>9</sup> et de « partage des connaissances »<sup>10</sup> ; indiquant la perception des musées comme des espaces pour la réflexion critique sur les questions importantes et pour la transmission de connaissances.

Enfin, la définition actuelle insiste sur l'importance de l'éthique et de la professionnalité dans les activités des musées. Les musées sont décrits comme opérant "de manière éthique et professionnelle"<sup>11</sup>. Cette approche renforce l'idée que les musées sont des institutions sérieuses et responsables, qui doivent travailler de manière éthique et professionnelle pour protéger les collections et pour communiquer avec le public de manière appropriée. Il nous a paru assez clair

---

<sup>6</sup> ICOM, De quelles définitions les musées ont-ils besoin ?, Actes de la journée des Comités de l'ICOM, 2020

<sup>7</sup> IBID

<sup>8</sup> IBID

<sup>9</sup> IBID

<sup>10</sup> IBID

<sup>11</sup> IBID

que nous étions en accord, du moins, que nous nous accordions sur l'idée que la définition de 2022 nous paraissait plus appropriée dans notre travail d'analyse.

L'échos dans notre travail de recherche a été ce dernier : est-ce intéressant de se concentrer sur un lieu en particulier, ou bien seulement sur l'analyse des discours professionnels et une recherche plus « scientifique » ? Notre réflexion nous a fait nous rendre compte que le phénomène de théâtralisation n'a pas tant de lieu qui lui est propre, il est un peu partout, sous différentes formes, à différentes échelles. La théâtralisation muséale n'ayant pas de lieu, nous ne voulions pas nous concentrer sur un cas précis, mais plutôt analyser la forme presque « imperceptible » de ce phénomène, et donc, nous concentrer sur les discours, regards, professionnels, particuliers...

Le musée, puis la performance, notamment dans l'intitulé « Performance et musées » nous amènent tous deux à comprendre la notion de théâtralisation fortement liée au thème abordé. Dans les *Performance studies* abordées dans un ouvrage de Fernando De Toro portant sur le théâtre, nous pouvons comprendre la performance comme « toute l'activité d'un participant donné [...] qui sert à influencer de quelque manière [...] l'un des autres participant »<sup>12</sup> pour citer Erving Goffman. Il peut nous être utile d'approfondir cette notion avec l'apport de Josette Feral, définissant la notion de performance dans le théâtre à travers trois types d'éléments : le corps du *performer*, le travail du *performer* et la construction de l'espace. Ces trois éléments sont en constante relation puisque c'est le corps du *performer* qui définit l'espace. La performance implique donc toujours un dénominateur (commun) créant la performance.<sup>13</sup>

Partant d'un contexte muséal avec des œuvres fixes nous étendrons donc cette notion de corps du *performer* au-delà du théâtre et d'un corps humain en y incluant toutes les formes d'art. La performance se voit ici définir en tant que performance amenant à la théâtralisation muséale, extérieure mais aussi interne au visiteur. Nous pouvons voir le terme de « Performance et musées » en tant que moyen pour les musées de renforcer l'expérience des visiteurs, d'engager une audience plus large et de créer un dialogue entre l'art et le public. La performance peut être considérée comme une extension de l'exposition ou une forme d'art en soi présentée dans un musée. Nous vient alors la notion de scénographie, terme également à cadrer dans un sens commun.

---

<sup>12</sup> DE TORO Fernando, Performances et savoirs, 2011, pp. 65-102

<sup>13</sup> IBID, Traduit de l'anglais

La scénographie, qui a ses origines dans le théâtre grec antique, se définit comme « l'art de dessiner » ou « d'écrire » la scène, une pratique artistique qui s'adapte à l'évolution des théories théâtrales de son temps. Elle est souvent utilisée pour les représentations théâtrales, les opéras et les expositions. Dans les musées, la scénographie a régulièrement pour but de créer un environnement immersif servant à mettre en valeur les œuvres d'art. Créer cette ambiance participerait à favoriser la compréhension et l'émotion chez les visiteurs pour ainsi renforcer l'expérience vécue. La scénographie est à la croisée de plusieurs domaines tels que l'architecture, la mise en scène, la lumière et l'espace. Le scénographe René Allio<sup>14</sup> a donné une façon intéressante de définir la scénographie :

« La scénographie traite des objets dans l'espace. C'est ainsi qu'elle traite aussi du temps, car parcourir la succession des choses et suivre les sollicitations de leurs agencements, c'est déjà, en effectuant ce trajet, produire du temps. Ainsi, avec une pierre, du sable, un bout de corde, un morceau de bois pouvons-nous aussi bien évoquer un monde ancien, disparu, que le temps qui nous en sépare et c'est, en outre, produire du sens. Et quand l'homme, inventant la narration, s'est mis à conjuguer l'espace, le temps et le sens, une histoire de la représentation est née où la scénographie joue un rôle majeur ».<sup>15</sup>

Aujourd'hui, le terme de scénographie se rapporte aussi bien à l'aménagement de l'espace dans les musées qu'aux expositions mais aussi des espaces urbains ou des paysages ; c'est « l'acte de produire l'exposition »<sup>16</sup>, d'après les termes de Jean Davallon. Selon Mathis Boucher, architecte scénographe au musée Louvre Lens, le scénographe est chargé de la mise en espace de l'exposition. Il transcrit le propos scientifique de l'exposition en un parcours de visite. En mettant en scène les œuvres, il crée un univers, une balade immersive à destination des visiteurs.<sup>17</sup>

La théâtralisation dans notre étude se positionne en tant qu'élément clef pour lier la scénographie et le musée, en permettant de créer une expérience immersive pour le public, qui se connecte avec les œuvres d'art par la performance. Elle agit en quelque sorte comme une performance scénographique, renforçant la conception d'une exposition en donnant vie à l'espace muséal et en stimulant les sens des visiteurs. Cette approche se veut une réflexion sur la manière

---

<sup>14</sup> Scénographe ayant contribué à la mise en scène de la Grande Galerie de l'Évolution au Muséum national d'histoire naturelle en 1988.

<sup>15</sup> ALLIO René, « La scénographie traite des objets dans l'espace. C'est ainsi qu'elle traite aussi du temps », cité par FREYDEFONT Marcel In : Petit traité de scénographie, Nantes, Maison de la Culture de Loire-Atlantique, Éditions Joca Seria, 2007, p.77

<sup>16</sup> DAVALLON, Jean, dans HERMÈS, La revue, « Le pouvoir sémiotique de l'espace » ; « Vers une nouvelle conception de l'exposition. », 2011

<sup>17</sup> Interview de Mathis Boucher, Louvre-Lens. (2020, 17 décembre). L'envers du décor, épisode 2 : la scénographie d'exposition.

dont la performance peut renforcer l'impact des expositions. En quelque sorte, la notion de théâtralisation s'est vue comme élément initiateur de ce Travail d'Initiation à la Recherche.

### **Enjeux du sujet :**

L'objectif central de cette étude est d'analyser la dimension théâtrale de la scénographie dans les musées en tant qu'outil de création, de lien entre les performances et le public. Nous explorons les implications et les défis de la mise en scène dans le cadre muséal, en mettant en lumière les opportunités qu'elle offre pour renforcer l'interaction entre les œuvres d'art et les visiteurs. La scénographie peut être considérée comme une forme de théâtralisation du musée, qui vise à renforcer la relation entre les œuvres d'art et les publics.

Cependant, nous avons souhaité que notre étude se concentre sur la performance scénographique en tant que dispositif scénique et agissement des visiteurs plutôt que sur les performances de danse muséale, considérant que ce domaine a déjà été largement traité. De plus, par la binarité de la définition de performance, il nous était préférable de nous focaliser sur un aspect de cette dernière et non de multiplier les supports d'analyse.

En outre, notre volonté d'étudier ce sujet de recherche répond également à une question d'affect. En effet, nous avons eu la chance de travailler toutes les trois sur notre premier choix « Performances et musées ». Cela n'est pas anodin puisque notre intérêt autour du monde des musées n'a jamais failli. Pour autant, cela nous a sans doute porté préjudice, car, ayant une forte passion pour ce monde, trop de questions et d'idées ont traversé notre réflexion. L'un des enjeux a donc été celui de ne nous concentrer que sur certains détails.

Notre analyse de la théâtralisation des musées se concentre sur les acteurs clés de ce phénomène, à savoir les concepteurs (muséographes, scénographes) et les publics. En tant que récepteurs-analyseurs, nous avons également été objets de cette étude et avons sollicité un exercice similaire d'analyse auprès du grand public au travers d'un questionnaire. Ainsi, notre recherche comporte un double enjeu de compréhension, un double regard qui finalement reflète la manière dont la théâtralisation du musée peut créer des liens entre les performances et les publics.

Finalement, tout l'enjeu a été d'étudier une potentielle relation entre théâtralisation, scénographie, performances, musées et publics.

## **Obstacles :**

Il est important de souligner que notre travail de recherche a été confronté à plusieurs obstacles. D'abord, nous avons dû justifier l'utilisation du terme de "théâtralisation" dans le contexte muséale, étant généralement associé au théâtre plutôt qu'aux musées. Nous avons dû démontrer en quoi la scénographie peut créer un lien entre performances et publics dans les musées.

Définir la performance n'a pas été tâche des plus aisées. Les *Performances Studies* étudiées sont riches d'apports et les différentes manières de définir ce terme le sont aussi. Recueillir des données fiables et représentatives auprès des visiteurs des musées a aussi constitué un obstacle puisqu'il est difficile de garantir que les réponses obtenues reflètent réellement les perceptions et les comportements des visiteurs, d'autant par un échantillon peu étendu (171 personnes).

Enfin, l'analyse de corpus visuel a également posé des défis, de par la tâche délicate de transcrire des impressions subjectives ressenties lors d'une visite d'un musée. Il nous a fallu trouver des moyens de traduire ces impressions subjectives en termes plus objectifs afin de pouvoir les analyser de manière adéquate.

## **Méthodologie et Corpus :**

Pour répondre à notre problématique, notre méthodologie de recherche au cœur de notre corpus comprenait d'abord une analyse documentaire, comprenant la lecture d'articles de revues, de mémoires et de thèses liées à la muséologie et à la scénographie. Pour ce faire, nous avons adopté une approche interdisciplinaire qui combine des perspectives théoriques issues de la sociologie, de l'histoire de l'art, de la théorie de la performance et de l'anthropologie. Nous avons également consulté des ouvrages et articles en Sciences de l'Information et de la Communication.

Ensuite, nous avons mené des entretiens avec une muséographe et une scénographe travaillant dans le domaine muséal pour comprendre les défis et les enjeux liés à la scénographie dans les musées. Les retours de ces professionnels nous ont aidés à élargir nos connaissances sur la démarche du professionnel dans la construction de la scénographie.

Pour agrémenter ces entretiens nous avons fait le choix de réaliser un questionnaire en ligne. Les 171 répondants nous ont permis d'avoir une vision plutôt générale de la perception collective

des visiteurs. Les résultats obtenus ont été utilisés pour renforcer et enrichir notre analyse. Au travers de 14 questions, nous avons cherché à identifier les points importants dans la visite d'un musée et à établir les différents comportements des publics.

Enfin, cette analyse a été complétée par une étude de veille sur les réseaux sociaux, en particulier Instagram, qui nous a permis de comprendre comment les visiteurs du musée se représentent et se présentent eux-mêmes et aux autres au travers des réseaux sociaux.

### **Problématique :**

Notre étude s'est portée tout du long sur la problématique suivante :

**"Dans quelles mesures peut-on considérer la scénographie comme une théâtralisation du musée pouvant créer un lien entre les performances et les publics ?"**

### **Hypothèses de recherche :**

Pour tenter de répondre à cette problématique nous avons identifié deux hypothèses distinctes à explorer :

- *La scénographie forme et informe l'expérience du visiteur et contribue à théâtraliser le musée à travers différents dispositifs*

La première hypothèse soutient que la scénographie a un rôle clef dans la création d'une expérience immersive pour les visiteurs et contribue à théâtraliser le musée. Elle permet de mettre en scène les œuvres d'art et de créer une ambiance qui favorise la compréhension et l'émotion chez les visiteurs. Aussi, c'est la façon dont nous avons essayé de voir les termes de « scénographie » et « théâtralisation » comme sur une seule et même signification, du moins, avec les mêmes objectifs dans la réalisation d'expositions.

- *Le visiteur, selon ses usages et ses comportements, contribue lui-même à la scénographie et à théâtraliser le musée pour en faire une performance unique*

La seconde hypothèse postule que les visiteurs, en fonction de leurs usages et comportements, participent eux-mêmes à la théâtralisation du musée en se créant une performance unique. Nous avons choisi d'explorer cette hypothèse puisque les visiteurs sont des acteurs clés

dans l'expérience muséale. Ils peuvent modeler l'expérience en fonction de leurs comportements et de leurs interactions avec les œuvres d'art et l'espace. En considérant les visiteurs comme des acteurs actifs dans la théâtralisation du musée, nous pouvons mieux comprendre comment ils participent à la création d'une performance unique pour chaque visite. « Le visiteur est spectateur et acteur »<sup>18</sup>, les mots de Marie-Laure Mehl dans *La scénographie, une discipline à part entière*, résonnent comme une évidence avec notre hypothèse et reste de notre étude. La scénographe avance ici des propos que nous avons tenté de développer tout au long de notre étude autour de la théâtralisation muséale.

### **Annonce du plan :**

Ce Travail d'Initiation à la Recherche se propose d'examiner les implications et les enjeux associés à la scénographie en tant que composante fondamentale de l'exposition muséale.

Dans un premier temps, nous nous pencherons sur la fonction première de la scénographie muséale, qui consiste en une mise en scène habile des œuvres d'art. Nous étudierons l'influence que la scénographie peut avoir sur l'expérience du visiteur, et nous nous intéresserons aux différentes stratégies scénographiques qui peuvent être mises en œuvre pour susciter l'engagement du public.

Dans un deuxième temps, nous nous concentrerons sur l'exploration des dynamiques de performance et de théâtralisation qui se développent dans le contexte de l'exposition muséale. Nous aborderons la question de la manière dont l'œuvre d'art peut devenir un cadre pour les performances, et nous étudierons le rôle du visiteur en tant qu'acteur actif dans le processus de production de sens. Nous analyserons également les tendances actuelles en matière de "disneylandisation" du musée, en nous interrogeant sur les conséquences potentielles de ce phénomène sur les expériences et les perceptions du public.

En somme, ce travail de recherche vise à fournir une contribution significative à la compréhension de la scénographie en musées, en montrant son importance comme élément fondamental pour la création d'une expérience muséale immersive et engageante pour le visiteur.

---

<sup>18</sup> MEHL Marie-Laure. La scénographie, une discipline à part entière. In: Culture & Musées, n°16, 2010. La (r)évolution des musées d'art (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit) pp. 248-252

## PARTIE 1

### I. La scénographie en musées : du dispositif artistique à l'expérience visiteur

« La scénographie est un art de l'Incomplet, un art qui échappe à son créateur. »<sup>19</sup>, Christophe Ouvrard

Dans cette première partie, nous commencerons par analyser les enjeux de la discipline qu'est la scénographie. En effet, la définition du terme s'est vue immédiatement cohérente avec notre travail de recherche. « Art de l'Incomplet », discipline technique, artistique, pour le public, avec le public, la scénographie a été source d'une longue compréhension. Avant même de nous lancer dans l'analyse de ce que nous entendions par « théâtralisation muséale », il nous fallait revenir aux origines mères de cette théâtralisation : la scénographie muséale.

#### 1. La fonction première, une mise en scène des œuvres d'art

##### 1.1 La scénographie, discipline d'un abstrait concret

Définir un terme, en un sens, relève bien souvent d'une limitation du sens premier de celui-ci. Ouvrir un Larousse, ou bien Le Robert, ne nous offre parfois pas toutes les clefs de la compréhension. Dans cette partie, il nous sera intéressant de nous concentrer sur les différents cadres qu'imposent les notions que nous avons pu rencontrer de la scénographie. Nous nous concentrerons également sur la vision qu'ont pu nous apporter deux professionnelles sur la discipline, et enfin, comment cela nous a conduit à travailler sur la scénographie d'une telle sorte, pour mieux aborder le phénomène de la « théâtralisation muséale ».

Dans sa première définition, la scénographie nous est définie dans le Larousse comme :

« Nom féminin, (latin scaenographia, du grec *skênographia*),

1. Vieux. Art de représenter en perspective.

2. Art de concevoir les décors scéniques ; ces décors mêmes.

3. Aménagement expressif d'un espace architectural complexe : Une scénographie baroque. »<sup>20</sup>

Cependant, si l'on souhaite comprendre l'origine de ce terme, selon Marcel Freydefont, scénographe et ancien directeur scientifique du département Scénographie à l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes, la scénographie remonte à l'Antiquité grecque. Pour cette

---

<sup>19</sup> OUVRARD Christophe, « La scénographie, un art de l'Incomplet », *Études théâtrales*, 2012/2-3 (N° 54-55), p. 110-112.

En ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2012-2-page-110.htm> - ligne 26, 27

<sup>20</sup> LAROUSSE, 2022

période, Freydefont désigne cette discipline comme la décoration des fonds de scène théâtraux avec des panneaux peints représentant des architectures ou des paysages naturalistes. Des siècles plus tard, à la Renaissance, la scénographie s'est vue associée à la représentation de la perspective. Au XVI<sup>e</sup> siècle, le terme de décor fut utilisé pour décrire la représentation du lieu sur la scène théâtrale. Pourtant, ce n'est qu'au début du XX<sup>e</sup> siècle que le nom de « scénographe » est apparu pour désigner le créateur de l'espace théâtral.<sup>21</sup>

Au cours des années 1980 - période à partir de laquelle nous nous intéresserons à la discipline - la pratique scénographique s'est diversifiée pour inclure de nouveaux domaines tels que celui de l'exposition. Jean-Davallon écrit notamment dans *Le pouvoir sémiotique de l'espace, Vers une nouvelle conception de l'exposition ?* :

« Dans les années 1980, le développement de la muséologie de point de vue est venu considérablement modifier la place accordée à l'espace dans la signification, puisque l'organisation de l'espace dans son ensemble est devenue la matérialisation d'une construction mentale destinée à prendre en charge le visiteur. »<sup>22</sup>

Le terme « scénographie » voit accorder à l'aspect « scène » toute son importance, plus qu'écrin, l'espace du musée devient l'alliance des œuvres, si ce n'est, une œuvre à part entière, idée que nous développerons au cours de ce travail. Il est celui qui apparaît comme l'élément d'accompagnement du visiteur.

Encore aujourd'hui, la scénographie d'exposition est considérée comme une forme de médiation spatiale, un moyen de transmettre un message, une idée ou une émotion en créant un lien entre l'objet-émetteur et le public-récepteur. D'une certaine façon, la scénographie utilise l'espace tridimensionnel pour prendre la forme de langages multiples et devenir son propre vecteur de communication.

Rappelons que, dans sa définition purement muséale, la scénographie d'exposition est un art qui consiste à utiliser l'espace physique pour transmettre un message, une idée ou une émotion. Pour autant, ne réduisons pas cette dernière à une certaine disposition des objets dans un espace, mais plutôt une stratégie consciente pour créer un environnement qui aide à renforcer l'impact des objets exposés. L'une des clefs d'une scénographie efficace, d'une exposition réussie, serait alors

---

<sup>21</sup> FREYDEFONT, Marcel, Scénographie, décor, décoration : repères historiques, *Actualités de la Scénographie*, n°62, 1993

<sup>22</sup> DAVALLON, Jean, *Le travail de l'espace au principe de la conception*, Dans Hermès, n° 61, 2011/3 p.38

la capacité à utiliser divers moyens pour renforcer le message ou l'idée que le lieu a souhaité transmettre. Cela peut bien évidemment inclure la disposition des objets (peut signifier une véritable narration de l'exposition), la lumière (utilisée pour renforcer l'atmosphère d'une pièce ou pour mettre en évidence certains objets), la couleur (pouvant être utilisées afin d'ajouter de la profondeur et de la signification à un espace), les textures et les sons. Dans notre époque contemporaine, se sont même d'autres sens encore, comme le toucher, l'odorat ou le goût qui peuvent se voir sollicités.

En utilisant ces techniques, la scénographie peut devenir un outil véritablement puissant pour la médiation culturelle et pour aider à susciter l'intérêt et la compréhension du public pour les sujets présentés. Des scénographies conçues d'une certaine manière peuvent aider à immerger les visiteurs dans l'histoire ou la signification des objets exposés, leur donnant une expérience plus profonde et plus significative. Pour résumer, la scénographie est un moyen de rendre plus accessibles et plus compréhensibles une exposition.

Dès 1989, Jean Davallon admet que si l'exposition ne constitue pas une langue au sens où on l'entend habituellement en sciences du langage, elle n'en est pas moins un fait de langage, « Parler de scénographie, c'est parler de scène – et donc d'espace –, mais aussi de graphie, autrement dit d'écriture [...] entre la scénographie, la muséographie et « l'expographie », pour reprendre le terme d'André Desvallées ? »<sup>23</sup>. La scénographie, dans son acte de muséographie, fait en partie acte de communication en fournissant un sens et en impliquant une série d'interprétations.

Pour autant, nous nous devons de prendre un certain recul sur les termes que nous utiliserons dans ce travail. En effet, Jean-Davallon l'écrit lui-même dans son chapitre *Le travail de l'espace au principe de la conception* :

« Dans ce qui est dit ou écrit sur les expositions, la question du traitement de l'espace est largement présente. Preuves en sont les ouvrages, séminaires ou articles traitant par exemple de scénographie même si ce terme, comme tous ceux qui portent sur la production des expositions, reste imprécis. »<sup>24</sup>

---

<sup>23</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>24</sup> DAVALLON, Jean. « Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? », Hermès, La Revue, vol. 61, n 3, 2011, p.40

Imprécis, pourquoi ? Dès lors que nous avons commencé notre travail de recherche, ce terme revenait souvent à être approprié par les auteurs de façon subjective. Pour Jean-Davallon, (qui prend lui-même un certain recul quant à la façon de définir ce terme), « Le terme de scénographie – qu’il ne viendrait à l’idée de personne de confondre au théâtre avec la mise en scène – est souvent utilisé pour désigner l’ensemble de la conception de la mise en exposition, y compris l’écriture du scénario »<sup>25</sup>, selon Merleau-Ponty, la scénographie est ce « [...] qui se réfère plus spécifiquement à l’aménagement des espaces et particulièrement ceux des expositions temporaires. »<sup>26</sup> Nous nous retrouvons avec la vision de Jean-Jacques Ezrati, qui définit la scénographie comme « l’art de l’organisation de la scène et de l’espace théâtral » mais aussi « l’art de représenter en perspective »<sup>27</sup>. Elle supporte l’action du comédien, du danseur tout comme elle traduit dans l’espace un contenu, un scénario, et donne un sens via la présentation organisée des objets présentés dans un même environnement. »

Pour l’une de ces raisons, de ce « flou » et « flot » de définitions, nous nous sommes tournées vers deux professionnelles de métier, une muséographe - pour la vision de la conception générale de l’exposition, dans son aspect plus large qu’est la muséographie -, et une scénographe - pour la mise en scène de l’espace, la scénographie -. L’idée a été celle de la compréhension de cette « mise en scène » si particulière, au travers de leur regard, approche, si spécifiques. Au travers d’un questionnaire de douze questions, nous les avons interrogées, questionnées sur leur métier, en insistant sur leur approche de la théâtralisation muséale au travers de la scénographie. De cette façon, nous avons pu mettre en compréhension les deux visions. Cela nous a permis de concevoir notre travail sur les idées, définitions des deux professionnelles, en comparaison, ou bien, en lien avec celles des auteurs analysés en bibliographie.

« Rien ne remplace la rencontre physique avec les œuvres, nous devons donner au visiteur un cadre pour en faire mieux l’expérience ».<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup> DAVALLON, Jean. « Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? », Hermès, La Revue, vol. 61, n 3, 2011, p.40

<sup>26</sup> MERLEAU-PONTY, Claire, Quelles scénographies pour quels musées ? Introduction. In: *Culture & Musées*, n°16, 2010. La(r)évolution des musées d’art (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit) pp. 201-206, p.2

<sup>27</sup> EZRATI, Jean-Jacques, L’éclairage comme élément de la scénographie. In: *Culture & Musées*, n°16, 2010. La (r)évolution des musées d’art (sous la direction de André Gob & Raymond Montpetit) pp. 252-256, p.2

<sup>28</sup> Voir annexe 2

Ce sont les mots de la scénographe que nous avons pu interviewer par écrit<sup>29</sup>. Élément qui importe dans notre analyse, c'est la différence que nous avons pu faire entre scénographie et muséographie. En effet, pour cette scénographe « [...] nous parlons plutôt de scénographie pour l'exposition temporaire et de muséographie pour le parcours permanent ». Par ces deux précisions, notre vision de la scénographie s'est vue clarifier, finalement, définie en termes concrets, et non trop diffus comme nous l'étions avec la vision de différents auteurs. Également, par l'échange écrit que nous avons eu avec les deux professionnelles, une définition par la compréhension du cadre de travail s'est concentrée grâce à la clarification de Aurore Soares<sup>30</sup> : « Ne pas confondre musée et exposition. Le musée comprend d'autres espaces ouverts au public : boutique, restauration, médiathèque, cinéma, espaces extérieurs... »<sup>31</sup> Rappelons par cette formule que nous travaillons sur le sujet « Performance et musées » et non « Performances et expositions ». Les mots de Madame Soares ont été un rappel au cadre du musée dans son ensemble, nous ne pouvions étudier le dispositif d'exposition hors des institutions muséales.

Par leur discours, nous avons pu sortir plus facilement une définition presque similaire - quoiqu'avec quelques variations - de ce que pouvait être la scénographie muséale pour les deux professionnelles du métier. Dans le premier discours, celui de la scénographe, la scénographie est considérée comme un moyen de transmettre une histoire, une idée aux visiteurs au travers de l'utilisation d'éléments visuels, spatiaux et sensoriels. La scénographie est vue comme un élément clef pour créer une expérience immersive pour le spectateur. Dans le second discours, celui de la muséographe, la scénographie est approchée comme un outil en vue de la création d'une atmosphère, d'une ambiance pour l'aspect « spectaculaire » de l'exposition. La discipline est vue comme un élément qui peut ajouter une dimension supplémentaire à la performance en permettant au public de se sentir plus impliqué dans l'histoire ou la pièce.

Les deux discours considèrent la scénographie comme un élément important pour la spectacularisation du musée, mais avec une légère différence de perspective sur son rôle précis. Pour autant, les visions se regroupant en majorité, nous ont permis d'approcher plus sereinement le cadre de la scénographie, et donc, de l'aspect de « théâtralisation muséale » qui en découle. Deux

---

<sup>29</sup> Par souci de respect sur la volonté de cette dernière à rester anonyme, nous ne pouvons la citer en tant que telle, nous la nommerons donc par son métier de scénographe.

<sup>30</sup> Présidente de Narrations Plurielles également chargée d'enseignement à l'université Sorbonne Nouvelle - Master Musées et Nouveaux Médias ainsi que membre de l'Association Professionnelle des Muséographes

<sup>31</sup> Voir annexe 3

visions professionnelles donc, deux visions qui ont apporté à notre travail une façon non exhaustive d'agrémenter notre bibliographie au travers du corpus. Mais ce n'est pas seulement sur ces visions que nous nous sommes reposées. Pour élucider les enjeux et les défis liés à la scénographie dans les musées, il nous a semblé pertinent d'étudier la fonction de scénographe en tant que "chef d'orchestre" de la scénographie. En effet, cette figure professionnelle joue un rôle majeur dans la mise en place de l'expérience de visite pour le public et dans la mise en scène des œuvres d'art. C'est pourquoi nous avons souhaité nous pencher plus en détail sur les actions et les méthodes du scénographe dans la construction de la scénographie muséale.

## 1.2 Le scénographe comme « chef d'orchestre » du projet scénographique

Le projet scénographique est nécessaire, néanmoins il est important de souligner qu'il n'existerait pas sans une personne qualifiée pour le mettre en œuvre : le scénographe. Sans celui-ci, l'exposition n'a aucun sens, aucune réflexion ni de mise à distance pour favoriser et mettre en œuvre la théâtralisation de l'œuvre et l'expérience visiteur à travers celle-ci. Elle nécessite donc un côté technique, par la mise en œuvre, et un autre plus artistique dans sa manière de raconter l'exposition au visiteur.

Mathis Boucher, scénographe pour le musée Louvre Lens nous parle de la scénographie comme « une mise en scène des œuvres, une création d'univers, une balade immersive à destination des visiteurs » à travers l'interview de Héloïse, dans l'*Envers du décor*.<sup>32</sup>

Une exposition doit respecter un sens spécifique, avec des couleurs de fond qui ne viendraient pas interférer dans la compréhension des informations, mais également dans la stimulation des sens du visiteur qui doit être constamment éveillé. L'objectif d'une exposition est également de pouvoir toucher tout le monde, autant par ses informations que ses œuvres. Elle doit convenir à tous les âges, toutes les nationalités mais aussi toutes les mobilités, dans l'idéal. Une exposition a ce devoir et cette nécessité de toucher le plus de monde possible, tout en gardant une forme de singularité. Pour cela le sens d'une exposition est nécessaire, même si Mathis Boucher nous fait part que lorsqu'il conçoit une exposition, il essaie de garder de grands axes qui peuvent s'apprécier de différents points de vue. Ainsi, il ne tient qu'au spectateur de décider de sa visite,

---

<sup>32</sup> Louvre-Lens. (2020, 17 décembre). L'envers du décor, épisode 2 : la scénographie d'exposition.

le scénographe n'aura que de pouvoir sur l'emplacement des œuvres, la lumière, et les couleurs d'arrière-plan. Le scénographe donne comme exemple l'exposition « Soleils Noirs » (2020) avec des couleurs de fond spécialement choisies pour mettre en valeur la couleur opposée : le fond noir pour faire ressortir les œuvres blanches et inversement.<sup>33</sup>

Au-delà de l'objectif artistique qui est de montrer les œuvres, et de les mettre en valeur, le côté de la sécurité est également primordial car il faut que l'exposition puisse être évacuée rapidement. Le scénographe est donc non seulement responsable de la disposition de l'exposition mais aussi de sa sécurité.

L'aspect de la conservation est également très important car au-delà de « mettre en valeur les œuvres il faut les présenter correctement afin d'en assurer la bonne conservation »<sup>34</sup>. Le scénographe a cette double casquette de conservation mais à la fois d'exposition, ce qui pourrait paraître contradictoire. En effet, exposer une œuvre induit une part de risque, car c'est choisir de la montrer à tous. Une confiance implicite se crée donc entre le scénographe et le public, qui non seulement accepte de voir l'exposition comme le scénographe l'a conçue, mais aussi de garantir le respect des règles mises en place par celui-ci. Une double performance est alors construite, en amont de l'exposition dans la mise en place du parcours de visite et la disposition des œuvres. Le travail du scénographe est donc primordial, et l'on peut le qualifier de chef d'orchestre de la mise en place de l'exposition.

Il s'agit donc non seulement de mettre en valeur les œuvres, par les couleurs de fond, mais surtout par la disposition des œuvres et donc comment le visiteur va s'en imprégner. Selon l'enquête que nous avons mise en place autour de spécialistes du milieu muséal, la scénographe interrogée voit la scénographie comme une forme de théâtralisation dans « l'utilisation des dispositifs matériels relatifs à la perception de l'espace, pour mettre en valeur les objets et le discours muséographique permettant au public de mieux voir ce qu'on veut lui montrer »<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> Voir annexe 4

<sup>34</sup> Louvre-Lens. (2020, 17 décembre). L'envers du décor, épisode 2 : la scénographie d'exposition.

<sup>35</sup> Voir annexe 2

## 2. Le rôle de la scénographie sur l'expérience du visiteur

### 2.1 Une sensibilité non conscientisée

Le regard apporté jusqu'à présent reste tout de même celui de la théorie, le « en théorie », celui qui diffère parfois de « en pratique », « moi, récepteur, moi visiteur ». En effet, se porter seulement sur un ensemble de discours professionnel, littéraire/universitaire de la scénographie nous éloigne d'un regard absolument essentiel dans la conception de la scénographie muséale : le visiteur.

Dans le cadre de notre étude, il nous a paru intéressant de s'adresser, par le médium d'un questionnaire (Google Form), au dit « grand public ». Par cette autre vision, nous voulions construire un parallèle entre le concepteur de l'objet-émetteur, - que nous évoquions précédemment- et le récepteur, autrement dit aussi, public-récepteur (visiteur). Dans la conception de notre questionnaire, se sont alors posées les questions suivantes :

- Le visiteur a-t-il conscience de ce qu'est la scénographie dans une exposition muséale ?
- Le visiteur est-il sensible à des éléments scénographiques au musée ?
- Le visiteur est-il conscient d'être sensible à des éléments scénographiques, ou bien l'est-il sans pouvoir définir ce à quoi il est sensible ?

Après analyse de certaines réponses, est ressortie rapidement l'idée que, bien que le visiteur ne soit pas conscient de la valeur de la scénographie, il est sensible aux éléments qui la constituent. Nous avons pu comprendre que la scénographie peut influencer l'expérience visuelle, sonore et spatiale d'un visiteur sans qu'il en soit conscient. Les couleurs, les lumières, les textures et les formes sont autant d'éléments qui peuvent subliminalement affecter la façon dont un visiteur perçoit et interagit avec un espace.

Sur un échantillon de 171 personnes, majoritairement de jeunes adultes (90,1% de 19-25 ans), dont 44% sont des visiteurs de musées occasionnels (plusieurs fois dans l'année), il est intéressant de relever cette information : plus de 57% d'entre eux souhaitent « vivre une expérience » en visitant un musée<sup>36</sup>. « Vivre une expérience » au musée pourrait sous-entendre que le visiteur recherche un engagement plus profond avec les œuvres d'art, au-delà de simplement les regarder. Cela pourrait inclure des sensations, des émotions, des réflexions et des interprétations qui peuvent

---

<sup>36</sup> Voir annexe 5

être suscitées par les œuvres d'art, mais aussi l'environnement dans lequel elles sont présentées. Il nous paraît assez clair que la scénographie peut jouer un rôle important dans la création de cette expérience.

En termes de pourcentage encore une fois, relevons le fait que 37 personnes (21,6 %) admettent ne pas porter attention à la scénographie lors d'une visite. Appuyant encore plus notre hypothèse, à la question « Si oui (Portez-vous attention à la mise en place de l'exposition ?), comment celle-ci impacte-t-elle votre visite dans le musée ? », une grande partie des réponses nous ont permis d'approcher encore plus concrètement cette vision de non-conscientisation de la scénographie environnant les expositions muséales. « Rendre plus agréable », « permet de passer un bon moment ou non en fonction de l'expérience proposée », « je vais apprécier mieux ma visite si les œuvres sont bien placées », cet ensemble de discours sur 97 réponses peut signifier cet aspect « immersif » de la scénographie.<sup>37</sup>

D'une certaine façon, ces éléments de réponse montrent que la scénographie peut potentiellement améliorer ou détériorer l'expérience de visite, sans que les visiteurs ne soient nécessairement conscients de ce qui les rend plus ou moins agréables. Cela montre que la scénographie peut avoir un impact significatif sur l'expérience, même si les visiteurs ne sont pas conscients de son existence ou de son importance.

À souligner que, à la question « Une expérience sensorielle vous intéresse-t-elle plus qu'une visite de musée "classique" ? », plus de la moitié des réponses (69%) étaient « oui ». L'autre partie, 31%, ont de leur côté signifié que « non ».<sup>38</sup> L'analyse de ces résultats pourrait déterminer que la majorité des personnes interrogées sont intéressées par une expérience sensorielle lorsqu'elles visitent un musée, fait rassurant pour le métier de scénographe et muséographe qui travaillent à ce dessein. Cela pourrait suggérer que la scénographie joue un rôle important dans l'expérience globale que les visiteurs cherchent à vivre dans ce type d'espace. La mise en place de scénographies immersives (voire interactives) apporterait une dimension supplémentaire à la visite, la rendant plus agréable et mémorable. Cependant, il est important de noter que 31% des personnes interrogées préfèrent une visite de musée "classique", ce qui pourrait signifier que toutes les

---

<sup>37</sup> Voir annexe 5

<sup>38</sup> Voir annexe 5

expériences sensorielles ne sont pas nécessairement souhaitées ou appréciées par tous les visiteurs.<sup>39</sup> Il est donc essentiel de tenir compte des attentes et des préférences individuelles lors de la conception d'une scénographie.

Vient tout là également l'importance du parallèle entre le concepteur de l'objet-émetteur et le public-récepteur, cette idée d'accorder au visiteur plus que sa vision de l'expérience muséale, mais bien son approche sémiotique de la visite. Par cette analyse, le professionnel peut se voir adapter pour de prochaines expositions la scénographie qu'il construira. Au scénographe / muséographe de scénographier en fonction, et non au visiteur de lire l'exposition en fonction du professionnel.

Il nous a paru assez important de voir que la balance de la compréhension avait tendance à tendre beaucoup plus vers une adaptation du professionnel, d'autant qu'à la question « Avez-vous conscience du travail mis en place autour d'une exposition » (scénographie), si plus de la moitié ont répondu « oui » (57,3%), il reste tout de même 28,7% qui n'en n'ont conscience « qu'un peu », puis 11,7% qui n'en n'ont pas tant conscience, et enfin, une minorité, 2,3% n'en n'ont pas conscience du tout.<sup>40</sup> Ce que nous pouvons analyser, c'est qu'il y a une part significative de personnes qui n'ont qu'une conscience limitée ou n'en ont pas du tout. Cela peut suggérer que la scénographie n'est pas toujours conscientisée ou comprise par les visiteurs. Il est donc important pour les professionnels de la scénographie de continuer à développer leur travail pour améliorer l'expérience des visiteurs, même s'ils ne sont pas conscients du travail qui se cache derrière une exposition réussie.

Enfin, en conclusion de l'analyse de l'expérience non-conscientisée des visiteurs dans les musées, il est clair que la scénographie joue un rôle prépondérant dans l'expérience globale des visiteurs. Même si la plupart des visiteurs ne sont pas conscients du travail effectué par les professionnels en matière de scénographie, ils sont néanmoins sensibles à ses impacts sur leur expérience. Les résultats de l'enquête montrent que plus de la moitié des visiteurs ont conscience du travail en matière de scénographie, mais une partie non négligeable a une conscience limitée de ce travail.

---

<sup>39</sup> Voir annexe 5

<sup>40</sup> Voir annexe 5

De façon très intéressante, l'analyse de ce qui est retenu par les visiteurs après leur visite montre que l'ambiance générale de l'exposition est ce qui est le plus souvent retenu (73,1%). Ce qui est également retenu avec une fréquence importante sont les œuvres elles-mêmes (58,5%) et une œuvre en particulier (49,1%). Enfin, la qualité des moyens mis en place pour l'exposition, tels que les sons et la lumière, sont retenus par 35,7% des visiteurs.<sup>41</sup> Ces résultats confirment ce que nous avons pu tenter de démontrer.

Ainsi, il devient évident que la scénographie n'est pas seulement un simple décor ou un agencement d'œuvres dans un espace, mais bien une discipline techno-artistique complexe qui a un rôle considérable sur l'expérience des visiteurs.

## **2.2 Une discipline techno-artistique**

Dans cette partie, nous aborderons la scénographie en tant que discipline techno-artistique. Nous révélerons comment celle-ci devient une œuvre à part entière, en mettant en lumière son importance pour créer une expérience immersive et une ambiance marquante. Nous démontrerons enfin comment la scénographie fait partie intégrante de l'exposition ou du musée et comment elle peut contribuer à renforcer la signification et la mémorisation des œuvres présentées.

Si nous revenons une fois encore au regard visiteur, les réponses à la question « Pensez-vous que les dispositifs (lumières...) autour des œuvres font partie intégrante de l'exposition ? » appuient l'idée que la scénographie peut se voir sous l'angle d'une discipline techno-artistique. Pour 68,4% des personnes interrogées, « Oui, ils (les dispositifs) en font partie et c'est artistique », pour le reste, 30,4%, « Oui, ils en font partie mais pas artistiquement parlant »<sup>42</sup>. Dans la perspective du visiteur, il peut être déduit de ces résultats que ce dernier voit la scénographie comme faisant partie intégrante de l'exposition et la considère comme artistique pour une grande majorité d'entre eux. Mais comment pouvons-nous interroger un visiteur sur l'aspect dit technique ? Il nous fallait retourner sur la vision de nos deux professionnelles afin de les questionner sur cette dimension techno-artistique.

---

<sup>41</sup> Voir annexe 5

<sup>42</sup> Voir annexe 5

Aurore Soares - muséographe - a une approche particulière de cette dimension. Lorsque nous l'avons questionné sur la façon dont elle concevait son métier comme « artistique ? Technique ? Les deux ? », sa réponse nous a paru extrêmement pertinente dans la façon de concevoir une exposition muséale :

« Bien différencier création et créativité  
Bien différencier technique et technicité  
Bien différencier artiste et auteur/autrice »<sup>43</sup>

Souligner l'importance de faire une distinction claire entre création et créativité, entre technique et technicité, et entre artiste et auteur.ice nous a d'abord quelque peu perturbé. Après réflexion, nous avons pu relever l'importance de cette distinction afin de mieux comprendre les différentes facettes et dimensions du métier de la scénographie. Pour clarifier d'autant plus, nous pouvons rattacher la création comme l'élément qui désigne la production d'une œuvre, alors que la créativité se réfère à la capacité de concevoir des idées originales et innovantes. La technique désignerait l'ensemble des connaissances et savoir-faire nécessaires à la réalisation d'une tâche, alors que la technicité décrit le niveau de maîtrise de ces compétences. Enfin, l'artiste se réfère à celui qui pratique un art, alors qu'un auteur.ice est celui ou celle qui est responsable du contenu artistique et intellectuel d'une œuvre. Ainsi, en distinguant ces différentes dimensions, il est possible de comprendre les différentes facettes du métier de scénographe et de mieux cerner les compétences requises pour exercer ce métier avec succès.

Si nous prenons le cas d'Aurore Soares, nous pouvons comprendre qu'elle considère que son métier relève des métiers créatifs, en raison de la création qui peut survenir lorsqu'elle s'approprie les contraintes techniques pour en faire un discours d'autrice. Elle reconnaît également une technicité dans son travail en raison de la méthodologie spécifique qu'elle doit mettre en place, sans toutefois gérer les contraintes techniques directement. Au lieu de cela, elle les intègre dans sa démarche en travaillant en étroite collaboration avec des professionnels tels que les scénographes, maquettistes, graphistes et réalisateurs.ices en audiovisuel.

Pour autant, comme nous avons pu faire la distinction au départ de ce travail de recherche, Aurore Soares, n'a pas forcément la même approche que la scénographe avec qui nous avons pu également échanger. À la même question, cette dernière nous a répondu « Les deux je confirme !

---

<sup>43</sup> Voir annexe 3

», une réponse qui nous a paru alors tout à fait cohérente compte tenu des particularités de son métier se voulant déjà plus techno-artistique.

« Le scénographe est celui qui s'occupe de transformer le scénario, noyau dur du programme muséographique, en scénographie, c'est-à-dire de le matérialiser dans l'espace et dans les formes (graphisme, matériaux...). Il s'agit de rendre intelligibles les concepts et les contenus en les rendant visibles. »<sup>44</sup>

Serge Chaumier démontre par ses mots cette alliance inévitable d'une scénographie réussie et accessible pour le visiteur à la technique, la mise en scène établie par le scénographe. L'art, dans son état brut, dans son état d'œuvre d'art, se voit parfois inaccessible pour le plus grand nombre, trop éloigné de la réalité du visiteur. La technique, avec l'usage d'une scénographie de « vulgarisation » (cartels, films, parcours initiatique, ...), rend l'exposition muséale intelligible au plus grand nombre. Comme a par ailleurs pu nous le signifier Aurore Soares, par rapport à l'efficacité / bonne réception d'une exposition : « Même principe que pour les films gros budget américain : plaire à un maximum de personnes, faire consensus. Seules les petites institutions peuvent se permettre plus de liberté. »

En conséquence, la scénographie accompagnée de dispositifs techno-artistiques devient une partie intégrante et indissociable de l'exposition ou du musée en question. Elle n'est plus seulement considérée comme un simple moyen de rendre l'art accessible, mais plutôt comme une œuvre à part entière. La scénographie peut être considérée comme la combinaison parfaite de l'art et de la technique. Elle permet également de renforcer l'impact émotionnel de l'exposition en créant un lien entre le contenu et l'environnement. En somme, la scénographie est un élément important pour faire de l'exposition un succès, en attirant un public plus large et en renforçant la mémorisation et la compréhension des concepts et des contenus.

En conclusion, la scénographie en musées peut être considérée comme un élément fondamental. En passant du dispositif artistique à l'expérience du visiteur, la scénographie joue un rôle crucial dans la façon dont les œuvres d'art sont présentées et interprétées. C'est une discipline techno-artistique qui consiste à concevoir l'espace d'exposition d'une manière cohérente avec les œuvres d'art elles-mêmes, ainsi qu'avec les thèmes et les objectifs de l'exposition. La scénographie

---

<sup>44</sup> CHAUMIER, Serge, Traité d'expologie : les écritures de l'exposition. Paris : la documentation française (Musées-Mondes). N°112 p.14

peut ainsi permettre de créer une expérience immersive et significative pour les visiteurs, renforçant alors leur engagement et leur compréhension des œuvres d'art.

Ainsi, en explorant les différents aspects de la scénographie en musées, allant du dispositif artistique à l'expérience du visiteur, et en considérant la scénographie comme une discipline techno-artistique, nous sommes en mesure de poursuivre notre analyse vers le deuxième volet de notre étude qui se concentre sur la performance et la théâtralisation en musée. Il est important de noter que la scénographie peut également jouer un rôle important dans la création d'un phénomène de théâtralisation au musée. En utilisant des techniques de scénographie pour créer une mise en scène immersive et interactive, les musées peuvent renforcer la répercussion de leurs expositions et créer une expérience plus mémorable pour les visiteurs.

## **PARTIE II**

### **II - Exploration des dynamiques de performance et de théâtralisation dans l'exposition muséale.**

Dans cette seconde partie, le choix de l'axe de la « théâtralisation » se voit plus concrétisé. Il nous faut aborder ce nouveau sujet au travers du thème de la théâtralisation dans le cadre de la performance. Nous verrons ainsi, comment l'exposition muséale peut être interprétée comme dramaturgie, scénographiquement parlant, et plus encore, soit l'œuvre et la scénographie comme cadre de performance, puis nous analyserons la façon dont le visiteur peut être perçu comme initiateur de performance et de sa propre performance.

#### **1. L'œuvre et la scénographie comme cadre de performance**

Dans cette partie, il nous paraît important d'aborder l'œuvre d'art comme un véritable cadre pour la performance. La scénographie joue ce rôle important en créant un environnement spécifique. Cette combinaison de l'œuvre d'art et de la scénographie peut offrir une expérience immersive pour le spectateur. D'une certaine façon, elle vient renforcer le message de l'œuvre en créant une atmosphère propice à la réflexion et à la contemplation. Dans ce contexte, la performance peut prendre plusieurs formes, allant de la mise en scène formelle à l'interaction avec le public. En examinant l'interaction entre l'œuvre, la scénographie, la performance et les visiteurs nous allons essayer de mieux comprendre le pouvoir de ces éléments pour créer une expérience significative pour le visiteur.

##### **1.1 L'exposition muséale en tant que dramaturgie**

La scénographie dans l'exposition joue un rôle clé en tant que processus de théâtralisation qui suscite l'imagination du visiteur et le transforme en spectateur d'une collection et témoin d'un récit construit autour d'elle. Selon Marion Lyonnais, rédactrice de la thèse, *Du théâtre au musée : la scénographie et l'exposition*, la théâtralisation se produit dès qu'un dispositif est mis en place pour activer le désir de voir.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> LYONNAIS Marion, « Du théâtre dans l'exposition ? », *Études théâtrales*, 2012/2-3 (N° 54-55), p. 145-155. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2012-2-page-145.htm>

Jacques Hainard, conservateur, définit l'exposition comme un processus qui dérange le visiteur en mettant des objets au service d'un propos théorique, d'un discours ou d'une histoire, et en permettant une expérience collective. En utilisant la scénographie, l'exposition propose une réinterprétation des objets dans un cadre artificiel construit.<sup>46</sup>

Si nous reprenons historiquement la théâtralisation dans les expositions, nous pouvons remonter à la première "exposition-spectacle" française, Cités-Cinés, qui a été conçue et réalisée par François Confino et son équipe en 1987 pour la Grande Halle de la Villette. Cette exposition, qui se concentrait sur la représentation de la ville dans le cinéma de fiction, marque le début de la scénographie d'exposition et a fait du visiteur un spectateur immergé dans un monde à la frontière entre la réalité et la fiction.

D'une certaine façon, et notamment après notre échange avec les deux professionnelles de la scénographie et muséographie, nous pouvons affirmer que l'exposition muséale peut être considérée comme une dramaturgie, une pièce de théâtre dans laquelle les œuvres d'art sont les actrices principales, le visiteur le spectateur (mais pas seulement). Alors que le théâtre est souvent considéré comme une forme d'art dynamique, l'exposition muséale est souvent perçue comme étant plus statique. Cependant, en dépit de ces différences apparentes, il existe de nombreux points de convergence entre ces deux formes d'art. En examinant plus en détail les éléments de l'exposition muséale et du théâtre, il est possible de montrer que certains procédés sont similaires entre les deux.

La théâtralisation se produit à travers la scénographie, qui consiste à organiser les œuvres d'art de manière à former une histoire, une progression cohérente, une gradation. Cela permet au visiteur de se plonger dans une expérience immersive, de devenir spectateur d'une collection d'œuvres d'art, de faire référence au théâtre en parallèle avec les actes et les scènes du théâtre. Rien que dans l'utilisation syntaxique même du mot « mise en scène », aussi bien dans le monde du théâtre que de l'exposition muséale, nous pouvons déjà entendre la liaison des deux lieux dans leurs dispositifs.

Lorsque nous avons interrogé la scénographe sur la façon dont elle percevait la théâtralisation dans une exposition muséale, cette dernière nous a indiqué ceci :

---

<sup>46</sup> Principes d'exposition <https://www.men.ch/fr/expositions/principes-dexposition/>.

« La scénographie est en effet une forme de théâtralisation, je dirais que cela consiste en l'utilisation de dispositifs matériels relatifs à la perception de l'espace, pour mettre en valeur les objets et le discours muséographiques, permettant au public de mieux « voir » ce qu'on veut lui montrer. Bien sûr cela est la définition idéale, en cas de dérive cela peut consister simplement en des effets qui n'apportent rien ou trop. »<sup>47</sup>

De ce retour, nous pouvons retrouver fortement les idées que nous avons évoquées dans notre première hypothèse, l'idée de dispositifs qui contribueraient à la théâtralisation de l'exposition. Aurore Soares, muséographe, complète par ailleurs parfaitement les idées de la scénographe, donnant une définition de la théâtralisation de cette manière :

« [Elle doit] créer une scène pour des spectateurs (plutôt passifs). Favoriser l'émotionnel, travailler la mise en scène, l'ambiance, le décor, avec ou sans acteurs [...] L'équilibre reste à trouver entre réception émotionnelle et réception cognitive. »<sup>48</sup>

Par cet exergue de la théâtralisation, nous comprenons que la scénographie dans un musée doit être conçue pour créer une expérience immersive pour les spectateurs, en travaillant les aspects esthétiques et émotionnels de la mise en scène. Afin de concevoir cette théâtralisation, il y a une volonté de mettre en valeur les objets et le discours muséographique, mais aussi créer une scène pour les spectateurs, plutôt passifs contrairement à ceux que nous pouvons retrouver au théâtre par exemple. L'objectif est de favoriser l'émotionnel du public en travaillant la mise en scène, l'ambiance et le décor, avec ou sans acteurs.

Toutefois, il est important de trouver un équilibre entre la réception émotionnelle et la réception cognitive pour garantir que les expositions muséales soient à la fois attrayantes et informatives. Ce que nous entendons par « réception cognitive » pourrait se référer à la compréhension intellectuelle et rationnelle que le public peut avoir des objets et du discours muséographiques présentés. Il s'agit de la capacité du public à comprendre les informations historiques, culturelles et artistiques qui sont communiquées à travers les objets et les expositions. L'objectif de la scénographie dans ce cas est d'aider le public à mieux comprendre les informations présentées, en utilisant des dispositifs matériels pour structurer et organiser l'espace d'exposition.

L'agencement des œuvres d'art peut être vu comme une forme d'art en soi, qui permet de retracer la vie et l'inspiration des artistes. Tout comme dans une pièce de théâtre, l'exposition

---

<sup>47</sup> Voir annexe 2

<sup>48</sup> Voir annexe 3

muséale peut inclure une gradation qui forme une histoire, faisant référence au théâtre. Les cartels de l'exposition peuvent être considérés comme la pièce écrite, sous forme de fragments, offrant une vue d'ensemble des œuvres d'art et du récit qui les relie. Ces derniers peuvent se rapprocher des livrets donnant les indications dans une pièce de théâtre, offrant des informations sur les œuvres d'art individuelles.

Le sens de la visite est tracé de manière à retracer une narration dans le suivi des œuvres d'art, et le processus de théâtralisation amorce l'imagination du visiteur, le menant ainsi à devenir témoin d'un récit construit autour de la collection d'œuvres d'art. En fin de compte, l'exposition muséale peut être considérée comme un espace où le visiteur peut vivre une expérience collective importante, à travers laquelle les objets sont mis au service d'un propos théorique, d'un discours, d'une histoire.

D'une certaine façon, par les indications pictographiques (flèches de direction) ou bien textuelles (« suite de la visite »), le visiteur est guidé « par la main » par la scénographie muséale. Si au théâtre le spectateur n'a pas tant de choix que de vivre ce qui lui est présenté sur scène, au musée, celui-ci est accompagné pour essayer de vivre par lui-même l'exposition muséale qui lui est donnée à voir. Si nous suivons les mots de Micaela Neveu<sup>49</sup>, il est intéressant de comprendre l'activité du visiteur dans son seul acte de visite :

« À travers la scénographie, c'est une forme puissante de la théâtralité qui s'exprime, dans un contact vivant et évolutif avec l'œuvre d'art. Depuis une trentaine d'années, il ne s'agit plus de contempler les œuvres passivement ou d'apprendre de manière traditionnelle, mais bien d'établir une rencontre entre l'art et le visiteur. »<sup>50</sup>

La scénographie peut finalement être utilisée pour créer une interaction avec le public dans les deux contextes. Au musée, elle peut être utilisée pour inviter le public à toucher ou à manipuler les objets exposés, tandis qu'au théâtre, pour impliquer les spectateurs dans l'action.

Comme l'exposent Marie-José des Rivières, Nathalie Roxborough et Denis Saint-Jacques dans *L'exposition muséale au vingtième siècle*. De la taxinomie au scénario, il apparaît depuis un certain temps que les musées ont de plus en plus prit en charge leur rôle de "grands conteurs", (Jean-Claude Guédon). La scénarisation, l'architecture et la théâtralisation de l'espace visent à offrir

---

<sup>49</sup> Doctorante au Centre de Recherches sur l'Amérique Préhispanique, Sorbonne Université

<sup>50</sup> NEVEU Micaela, « Comment la scénographie des expositions influence l'expérience des visiteurs », In: *The Conversation*

une expérience immersive au visiteur, en intégrant celui-ci au récit. Il s'agit de "matérialiser un espace imaginaire au sein duquel le visiteur est invité à naviguer" (Jean Davallon, 1995)<sup>51</sup>. Au départ, les musées étaient créés pour présenter des collections, mais peu à peu, le scénario est devenu un moyen de faciliter leur compréhension. De nos jours, les collections se mettent souvent au service d'un récit faisant que le visiteur ne contemple plus simplement des objets, mais vit une histoire, une histoire dont il serait plus maître encore qu'au théâtre.

Pour autant, il ne faudrait pas rentrer dans un processus vicieux de la théâtralisation qui se perdrait en elle-même. Aurore Soares a su utiliser les termes pour évoquer les inquiétudes quant à une exposition qui utiliserait non à bon escient la théâtralisation (par l'immersion notamment) :

« [...] À force de rechercher l'émotion, le visiteur ne réfléchit plus. Une exposition est là pour questionner les visiteurs et participer au développement de leur singularité propre et de leur devenir citoyen. »<sup>52</sup>

Les limites entre immersion et sur-accompagnement, sur-assistance du visiteur sont fines, si ce n'est poreuses. Par des dispositifs équilibrés et une conception de la mise en scène intelligible, non trop infantile, (adapté aux publics du moins), les métiers agissant sur ce processus de théâtralisation se doivent de travailler en amont sur ce genre de problématique. Si nous devons laisser à résumer, nous utiliserions une phrase de Marie-Laure Mehl dans *La scénographie, une discipline à part entière* :

« Le visiteur est spectateur et acteur. Dans nos métiers [scénographe], l'acteur principal est le visiteur. Son comportement dans une exposition guide le choix des moyens à utiliser. Il faut construire et élaborer une histoire qui provoque la rencontre, dans laquelle chacun devient à son gré, tantôt spectateur, tantôt acteur. Le scénographe doit adapter son regard [...] »

En conclusion, la scénographie occupe une place primordiale dans la conception d'une exposition muséale en tant que processus de théâtralisation. Elle implique l'utilisation de différents dispositifs visuels et spatiaux pour susciter le désir de voir et pour transformer le visiteur en un spectateur immergé dans un ensemble d'œuvres d'art. La scénographie permet de donner une nouvelle interprétation aux objets exposés dans un cadre déterminé et d'offrir une narration cohérente pour une expérience immersive. Les différents éléments de l'exposition peuvent être

---

<sup>51</sup> DES RIVIERES, Marie-José, ROXBOROUGH, Nathalie et SAINT-JACQUES, Denis, L'exposition muséale au vingtième siècle. De la taxinomie au scénario, pp. 216-223

<sup>52</sup> Voir annexe 3

considérés comme des acteurs de ce nouveau théâtre, où les œuvres d'art tiennent le rôle principal et où le visiteur se trouve dans la position du spectateur.

La scénographie est donc un élément pour une théâtralisation réussie dans le cadre d'une exposition muséale, renforçant ainsi la valorisation des objets et la pertinence du discours muséographique.

Toutefois, avec l'avènement de nouveaux dispositifs, (notamment), le phénomène de starification des œuvres se retrouve de plus en plus dans les expositions muséales, ouvrant ainsi de nouvelles avenues pour la théâtralisation des œuvres. Ce sont les œuvres que le visiteur vient voir, admirer, contempler et photographier. Nous nous attarderons dans cette nouvelle partie à examiner les dispositifs techno-sémiotiques au service de la starification des œuvres dans les expositions muséales.

## 1.2 Les dispositifs techno-sémiotiques au service de la starification des œuvres

Nous avons souhaité faire appel à l'ouvrage d'Yves Picard qui traite de la starification des chanteurs par le vidéoclip. Ces dispositifs tendent à « magnifier » les chanteurs, en les mettant en avant avec des images artificielles, préfabriquées, enregistrées, ne montrant « que le succès de l'apparence, de la prestance tout en instaurant une forme de distanciation »<sup>53</sup>. Ces vidéoclips instaurent une distance à la fois proche et lointaine à travers cette image « spectacularisée »<sup>54</sup>. Pour faire le parallèle avec des œuvres artistiques, le vidéoclip se réfère ici à la scénographie, orchestrée et pensée pour mettre en valeur les œuvres aux yeux du public, et l'œuvre, objet de la starification à l'effigie du chanteur.

Pour éclairer cette fonction de starification des dispositifs techno-sémiotiques, nous nous sommes appuyées sur la scénographie de *La Joconde* au Musée du Louvre à Paris.

Nous avons discerné plusieurs types de dispositifs :

- **Les filets de protection** : des barrières sont disposées tout autour de l'œuvre pour la protéger et éviter que les visiteurs ne s'en approchent trop.

---

<sup>53</sup> PICARD Yves, *Le vidéoclip : entre le postmodernisme et le « star-system »*, Communication Information, vol 9, 1987, N°1, p.77

<sup>54</sup> IBID

La Joconde est protégée à l'aide de barrières comme le seraient des stars dans la rue avec leurs gardes du corps. Elle est rendue intouchable et inaccessible par ces dispositifs de protection, la tenant à distance du public.

- **La vitrine** : le tableau est exposé dans une vitrine, tout comme les barrières, il s'agit d'un dispositif de protection empêchant qu'elle ne soit touchée et abimée.

La fonction de la vitre en verre est la même que les barrières, elle lui permet de se tenir à distance et de se protéger. Si à l'habitude les stars préfèrent rester invisibles, terrées derrière les vitres teintées de leurs voitures, *La Joconde*, elle ne se cache pas et s'exhibe fièrement aux yeux de tous.

- **La queue** : dans les jours d'affluence, des barrières définissent un chemin pour que les visiteurs puissent faire la queue pour voir le tableau.

Tout comme on peut le voir à la sortie des stars du Festival de Cannes ou des défilés de la *Fashion week*, le public se réunit en masse dans l'espoir d'apercevoir le bout de talon d'une star. Les flashes des appareils photos fusent pour saisir au meilleur moment la meilleure photo. Ces comportements sont tout à fait observables autour de l'œuvre de la Joconde, les appareils photos sont remplacés par les téléphones portables et les flashes interdits. Une queue est même formée pour que chacun puisse la prendre en photo à son tour et tenter sa chance de saisir la plus belle photo.



*Photographie prise devant La Joconde au Louvre le 25 septembre 2022*

- **Le panneau** : celui-ci est disposé devant la file d'attente pour les photographes pour indiquer aux visiteurs de patienter et où se diriger.

Ce panneau contribue à susciter l'excitation des visiteurs qui se rapprochent du tableau tout en instaurant un cadre strict à respecter.

- **Le cadre** : le tableau est posé sur un large mur de couleur grise unie entouré par un cadre blanc, il repose sur un panneau de bois clair.

À l'image du tapis rouge, le fond uni sur lequel *la Joconde* est accrochée, présente l'œuvre aux yeux de tous et la met en avant par rapport à son cadre. Bien que cette dernière ne défile pas, elle est tout de même seule, exposée sur ce mur, pour que tous puissent la voir et la photographier. Le panneau de bois pourrait même être comparé à un piédestal ou à la fameuse montée des marches, pour accentuer sa mise en scène.

- **La lumière** : des spots sont disposés dans la salle pour éclairer le tableau.

*La Joconde* dispose de ses propres spots visant à la mettre en avant et la soumettre aux feux des projecteurs.

- **La disposition** : le tableau est seul au centre de mur d'une des pièces les plus vaste du musée

Si ce tableau trône seul dans une espace si grand, c'est bien parce qu'elle se suffit à elle-même pour attirer de nombreux touristes. Lors de l'entrée dans cette salle, le tableau est d'ailleurs le premier qu'on remarque en rentrant, bien qu'il soit au bout de la salle. Ce tableau mythique du Louvre attire de multiples visiteurs, qui viennent parfois visiter le musée uniquement pour voir cette œuvre.

La plupart de ces dispositifs ont donc pour fonction principale de protéger l'œuvre des touristes mais aussi de la conserver dans le meilleur des états ; tandis que d'autres participent à la mettre en avant. Les dispositifs de protection comme les barrières ou la vitre instaurent une forme d'interdiction à la fois proche, puisqu'on peut la voir, mais lointaine, puisqu'elle est inaccessible. Cette posture distante de *La Joconde* avec son public reflète son statut de *star* tout en l'humanisant presque.

Nous pouvons ainsi la comparer à une *star* sur un tapis rouge, procurant de la joie au public venu de partout pour tenter de l'apercevoir et de la photographier. Comme nous avons pu d'ailleurs l'observer au sein du musée, les visiteurs cherchent à tout prix à voir le tableau en passant leur tête par-dessus les épaules des autres, et tendent leurs téléphones pour la prendre en photo.

Cette mention de *star* fait d'ailleurs partie du champ lexical utilisé par le site Internet du Louvre pour caractériser l'œuvre : « célébrité », « icône »<sup>55</sup>.

Le traitement de faveur réservé à *La Joconde* dans sa scénographie et sa protection (une des seules œuvres préservées de la sorte au Louvre) contribue finalement à créer un engouement autour de l'œuvre jusqu'à en faire une sorte de mythe.

En outre, le tableau, camouflé derrière sa vitre en verre, pourrait s'avérer ne pas être l'original mais une reproduction, une doublure, qui lui permettrait ainsi d'être conservée et de rester sur scène plus longtemps. Cette éventualité contribue encore une fois à faire de *La Joconde* une *star* que l'on veut protéger et enrichit le mythe qui plane autour d'elle. Ce n'est pas vraiment *La Joconde* que l'on vient admirer mais plutôt le tableau en lui-même qui représente *La Joconde*. On vient voir ce tableau pour son prestige et sa popularité à travers le monde entier. C'est une sorte de fierté pour les touristes d'avoir pu prendre une photo du tableau.

Tous ces éléments de la scénographie peuvent donc contribuer, directement ou indirectement, à starifier les œuvres et ainsi à en créer une performance unique autour de l'œuvre. En effet, en suscitant tout cet engouement, le tableau performe à l'intérieur de l'espace muséal en se mettant en scène à travers un statut différent des autres œuvres.

Si la scénographie des œuvres participe à la création de la performance en rendant l'œuvre comme actrice principale, le visiteur peut aussi de son côté initier la performance en elle-même et sa propre performance.

## **2. Le visiteur comme initiateur de performance et de sa propre performance**

Comme nous l'avons vu avec la définition donnée par Josette Féral, la performance nécessite toujours la présence des trois éléments pour être établie comme telle : « le corps du performer, le travail que le performer fait avec son corps et la construction de l'espace. »<sup>56</sup>. Le lien étroit entre ces éléments tient du fait que la performance ne peut exister que lorsque le performer construit son espace et performe avec son corps à l'intérieur de cet espace. La chercheuse insiste sur le fait que l'espace construit et la performance ne sont pas dissociables. Le performer est donc

---

<sup>55</sup> Page du Louvre dédiée à La Joconde <https://www.louvre.fr/decouvrir/le-palais/de-la-joconde-aux-noces-de-cana>

<sup>56</sup> DE TORO Fernando, Performances et savoirs, 2011, pp. 65-102

nécessaire à la performance puisqu'il s'approprie ce qui l'entoure pour créer son propre espace et ainsi créer sa performance.

En considérant ici le performer comme le visiteur, il va de surcroît que ce dernier participe à l'élaboration de la performance en visitant le musée. Il construit « l'espace »<sup>57</sup> et « le travail »<sup>58</sup> durant sa visite grâce à ses comportements. Le musée, les œuvres et la scénographie font office de cadre pour l'espace que va se construire le visiteur. La performance n'aura lieu qu'à partir du moment où celui-ci se trouvera dans ce cadre muséal et agira.

Le visiteur fait alors partie intégrante de la performance muséale en l'initiant au travers de sa visite ; mais aussi de sa propre performance puisque celle-ci n'existe qu'à travers ses propres actions. Dans cette partie nous placerons le visiteur au cœur de la performance et de l'expérience.

## **2.1 Le regard d'un visiteur en proie à l'expérience**

Dans cette partie, nous souhaitons rapprocher la notion de performance à celle de l'expérience. Le Larousse propose plusieurs définitions de l'expérience dont les deux suivantes : « Pratique de quelque chose, dont découlent un savoir, une connaissance, une habitude ; connaissance tirée de cette pratique »<sup>59</sup>, « Fait de faire quelque chose une fois, de vivre un événement, considéré du point de vue de son aspect formateur »<sup>60</sup>. L'expérience réside donc dans le fait de vivre et de faire une action pour en tirer un enseignement, mais aussi dans son unicité.

Immergé dans le musée, le visiteur découvre, observe les œuvres et déambule à travers l'espace pour enrichir sa culture, ses connaissances. La visite de musée répond alors totalement aux caractéristiques définissant une expérience à proprement parler. L'analyse de notre sondage nous permet d'appuyer cette thèse de la visite en tant qu'expérience au travers de l'apprentissage. Selon notre panel de 171 répondants, 127 souhaitent « apprendre et découvrir de nouvelles choses » en se rendant dans un musée, 120 « voir de belles choses » et 98 « vivre une expérience »<sup>61</sup>.

---

<sup>57</sup> DE TORO Fernando, Performances et savoirs, 2011, pp. 67

<sup>58</sup> IBID

<sup>59</sup> LAROUSSE, 2022

<sup>60</sup> IBID

<sup>61</sup> Voir annexe 5

D'autre part, nous avons directement posé la question de la visite en tant qu'expérience et 94,2 % des répondants ont acquiescé que « visiter un musée constitue une expérience en tant que telle »<sup>62</sup>. La notion d'expérience est effectivement bien présente à la fois dans la conscience du public mais aussi avec la volonté de se rendre dans un musée pour acquérir de nouvelles connaissances, ce qui est, rappelons-le, caractéristique d'une expérience.

La visite se caractérise alors par un but commun à tous, mais, parallèlement, chaque visiteur se définit et évolue individuellement par ses comportements dans l'espace muséal. Il est acteur de sa propre visite, de sa propre expérience et donc, de sa propre performance. Les réponses de notre sondage confirment cette idée d'individualité en étant diversifiées. Chaque visiteur vit une visite de sa propre manière, et selon ses choix. Si certains préfèrent « se laisser porter par le courant et suivre la foule » (2,3%) d'autres « suivent le sens d'exposition » (65,5%), « visitent dans le sens qu'ils préfèrent » (15,2%), ou encore « déambulent sans vraiment faire attention » (15,2%)<sup>63</sup>. De même, à la question « À quels éléments portez-vous attention durant votre visite ? », nombreux ont été les répondants à proposer d'autres réponses que les quatre que nous leurs avons soumises. Cela nous induit effectivement que l'appréhension d'une visite est très personnelle et individuelle en fonction des visiteurs.

Un autre aspect de l'expérience mis en avant dans la définition, est celui de l'unicité du moment. En effet, toutes les expériences sont distinctes que ce soit par le ressenti individuel, comme nous l'avons vu, ou par les spécificités qu'elles proposent.

De fait, les musées et les scénographes cherchent eux-mêmes à user du côté unique et expérimental d'une visite. À l'instar des techniques de marketing sensoriel, en plein essor aujourd'hui, les musées tendent de plus en plus à proposer plus qu'une simple contemplation des œuvres. Le marketing sensoriel se caractérise selon Filser comme :

« Un ensemble de variables d'actions contrôlées par le producteur et/ou le distributeur pour créer autour du produit ou du service une atmosphère multisensorielle spécifique, soit à travers les caractéristiques du produit lui-même, soit à travers la communication en sa faveur, soit à travers l'environnement du point de vente ». <sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Voir annexe 5

<sup>63</sup> Voir annexe 5

<sup>64</sup> FILSER Marc, « Le marketing sensoriel : la quête de l'intégration théorique et managériale », Revue Française de Marketing, 2003, vol. 194. N°4/5, p. 5. 11.

Il s'agit donc de faire ressentir quelque chose au consommateur à travers le produit, ou l'expérience construite autour de ce produit. L'ouvrage de Séverine Marteaux, Rémi Mencarelli et Mathilde Pulh applique ces notions de marketing sensoriel à l'univers de la culture et du musée, notamment au travers d'exemples. Ils y démontrent à travers une approche sensible de l'objet culturel, l'importance d'instaurer une forme de sensorialité du public dans le musée pour une meilleure adhésion et renforcer le contact avec lui. Le consommateur serait effectivement en quête d'expérience, de sensation, et ce, même dans sa consommation culturelle.<sup>65</sup>

La scénographie à tout son rôle à jouer dans la création de cette expérience. Certaines expositions jouent la carte d'impliquer les sens du visiteur pour rendre cette visite unique par sa sensorialité. Si la vue est par injonction le sens le plus sollicité durant une visite d'un musée, plusieurs dispositifs sont mis en place pour inciter le visiteur à s'impliquer dans sa visite et à vivre une expérience unique à travers l'utilisation de ses autres sens.

C'est par exemple le cas du Musée de minéralogie de Strasbourg qui a invité ses visiteurs à croquer dans des minéraux pour rendre la visite encore plus inattendue à travers la mobilisation du goût. Dans la même logique, le Musée Raccolte Frugone de Gênes a misé sur le toucher en recouvrant une sculpture d'Eduardo Rubino d'un drap pour que le visiteur touche l'œuvre et explore les formes de manière plus expérimentale. En diversifiant leurs pratiques, les musées renforcent le côté unique de l'expérience en y ajoutant des ressentis, des émotions variées qui changent l'expérience de visite pour la rendre plus originale et mémorable.

Mettre le visiteur au premier plan de l'exposition à travers la mobilisation de ses sens revient à le considérer pleinement comme acteur de la performance et implique ainsi de l'intégrer dans la construction de la scénographie. En effet, comme l'a souligné Mathis Boucher au cours de son interview, « une exposition est là pour questionner les visiteurs et participer au développement de leur singularité propre et de leur devenir citoyen »<sup>66</sup>. Une exposition serait donc pensée en fonction du visiteur pour le rendre actif ; d'où l'importance de prendre en compte ce qu'il pense, comprend et ressent. Le musée Rodin propose notamment un livre d'or qui permet aux visiteurs de s'exprimer

---

<sup>65</sup> MARTEAUX Séverine, MENCARELLI Rémi, PULH Mathilde, « Quand les institutions culturelles s'ouvrent au marketing sensoriel... et s'en défendent : enjeux et paradoxes », *Management & Avenir*, 2009/2 (n° 22), p. 92-108.

<sup>66</sup> Interview de Mathis Boucher, Louvre-Lens. (2020, 17 décembre). L'envers du décor, épisode 2 : la scénographie d'exposition.

et de donner leurs retours quant aux expositions ; ces retours servent d'apprentissage et de mesure de succès de l'exposition pour le musée.<sup>67</sup>

Pour aller plus loin dans cette notion, plusieurs chercheurs mettent en avant le terme de « visiteur-acteur »<sup>68</sup> pour définir le public du musée. Cette notion d'acteur reprend l'idée d'agir et d'apprendre pour en faire une expérience. Le visiteur est donc bel et bien actif dans sa visite, il construit son espace au travers de l'expérience qu'il vit en agissant selon ses propres choix. Également, cette notion d'acteur fait écho à celle de la théâtralisation qui appuie nos recherches. Le visiteur initie alors sa propre performance en évoluant dans un musée qui constitue le cadre de cette performance.

Le seul regard du visiteur ne suffit donc plus à la visite, ce dernier se place à l'initiative de son expérience muséale à travers ses gestes et l'invitation à mobiliser ses sens pour vivre une nouvelle approche plus sensorielle des œuvres. C'est en partie grâce à la scénographie et les dispositifs qu'elle met en place que le moment de visite se transforme en expérience à part entière. En initiant cette expérience, nous pouvons alors dire que le visiteur performe à l'intérieur de l'espace muséal qui lui est proposé.

Si le visiteur se construit une expérience unique et performe durant sa visite de par ses comportements, il peut aussi se distinguer au travers de son rapport avec les œuvres.

## **2.2 Une appropriation des œuvres comme type de performance**

La scénographie est primordiale dans le travail muséal, afin que le visiteur soit au plus imprégné de l'œuvre, et qu'il puisse se l'approprier le plus possible. Le but d'une œuvre étant de toucher le public qui la regarde, il est donc nécessaire de créer une connexion entre le public et l'art. L'appropriation des œuvres par le visiteur peut prendre différentes formes.

Par exemple, dans l'œuvre évolutive avec les chewing-gums dans l'exposition Les choses au Louvre, les visiteurs sont invités à se servir dans le tas de chewing-gums qui se trouve dans le

---

<sup>67</sup> Voir annexe 2

<sup>68</sup> EIDELMAN Jacqueline, GOTTESDIENER Hana, LE MAREC Joëlle, « Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation », Culture & Musées, Hors-série, 2013, En ligne : <http://journals.openedition.org/culturemusees/720>

coin du mur. Cette exposition permet aux spectateurs de découvrir la beauté et le symbolisme des objets qui les entourent. Les visiteurs peuvent se plonger dans les œuvres des maîtres anciens et modernes, qui sont souvent mises en relation avec des objets plus contemporains. L'exposition propose également des installations interdisciplinaires, qui explorent le rapport entre l'objet et son contexte historique, politique et esthétique. L'œuvre bouge donc, évolue, et tout cela grâce au spectateur qui simplement en prenant un chewing gum (et en le mangeant) participe à la déconstruction de celle-ci.



*Photographie prise de deux chewing-gums lors de l'exposition Les Choses au musée du Louvre le 21 janvier 2023*

L'expérience spectateur est riche et variée. Tous les objets présentés sont soigneusement documentés et accompagnés d'informations détaillées sur leur origine et leur signification. Les visiteurs peuvent également profiter des performances artistiques spécialement conçues pour accompagner l'exposition. De plus, des activités de médiation sont proposées pour les plus jeunes.

De même, le Mur d'aluminium à la Bourse du Commerce où les visiteurs écrivaient ce qu'ils souhaitaient dessus était une autre forme d'appropriation par le visiteur. Le mur était griffé de partout, arraché à quelques endroits, montrant bien la violence d'une envie de laisser sa marque.

Dans cette idée de violence nous retrouvons également l'exposition de Fabrice Hyber, la Vallée, dans laquelle une statue d'argile figure dans la pièce, reliée par des tuyaux et où poussent

des plantes. Les visiteurs étaient invités à l'arroser, donc à participer à son évolution, malheureusement ceux-ci l'ont saccagé, faisant de la statue un tas de boue (lors de l'exposition de l'œuvre en Russie).

Dans ce cas précis, le spectateur est allé au-delà de l'évolution de l'œuvre, dans le sens où il l'a saccagée, sûrement pas avec cette idée précise, mais néanmoins avec l'idée de faire évoluer l'œuvre, au point de la détruire.



*Photographie capturée le 8 février sur le site de la Fondation Cartier, représentation d'une œuvre d'art, statue d'argile de Fabrice Hyber dans l'exposition La Vallée, 2022*

Ces « fausses » appropriations des œuvres permettent aux visiteurs de participer à l'œuvre et de la façonner à leur manière, de façon créative et collective. Nous pouvons évoquer le terme de « fausses » appropriations, car dans le sens d'approprier, cela signifierait que le visiteur passe par son libre-arbitre pour manipuler l'œuvre. Or, dans ces cas précis, les œuvres existent par l'objet même de l'appropriation. Même s'il s'agit d'une appropriation temporaire, elle permet de créer une expérience unique, qui est différente à chaque fois. Elle permet également aux visiteurs de se sentir plus proches des œuvres et de mieux comprendre l'importance de la préservation des celles-ci. Pouvoir se rapprocher de l'art permet ainsi de mieux l'apprécier et de comprendre sa juste valeur.

Malgré une participation à l'évolution de l'œuvre, le spectateur pense s'approprier cette dernière, mais en réalité il ne fait que participer à son évolution. Il ne participe à la théâtralisation

de celle-ci uniquement car il est implicitement contraint. Même en refusant de participer, il fait évoluer l'œuvre d'une certaine manière car si ce n'est pas lui, ce sera un autre visiteur qui participera. La participation du visiteur peut donc se qualifier de « fausse appropriation » car même en participant à son évolution, cela n'est pas possible avec toutes les œuvres artistiques. Au contraire, le fondement d'une œuvre est dans son intouchabilité, son inaccessibilité. Si l'on compare le tableau de la Joconde avec la vague de Hokusai, on garde l'idée qu'il est interdit de les toucher, ainsi elles restent intactes. Quand on veut faire interagir une œuvre avec celui qui la regarde, au contraire il faut l'inciter à la toucher, à participer à son changement. Cela transgresse une partie des mœurs qui nous contraignent.

Ainsi, les prises de position et leur mise en système peuvent se classer en trois ordres de références : celui des références personnelles, où le visiteur prend position sur ce qu'il voit à partir de critères subjectifs tels que son affectivité, sa sensibilité (cela lui plaît ou lui rappelle un souvenir, par exemple). Dans l'idée où le visiteur peut faire partie de l'évolution de l'œuvre, toucher ses sentiments peut donc l'inciter à faire partie de la théâtralisation de l'exposition.<sup>69</sup>

La deuxième prise de position est celle de l'analyse ou du jugement normatif, quand le visiteur se réfère à ce qu'il pense devoir être, qu'il analyse ce qu'il voit pour comprendre ce qui va ou ne va pas, ou au contraire qu'il fonde son jugement sur des normes. Le confronter face à l'œuvre pourrait donc potentiellement lui faire avoir une prise de recul différente sur l'œuvre ou bien le conforter dans ses idées.<sup>70</sup>

La dernière prise de position concerne l'intervention pragmatique, lorsque le visiteur s'exprime sur ce qui serait à modifier pour améliorer l'exposition.<sup>71</sup> Le faire participer dans la théâtralisation ne lui permet pas vraiment de donner son avis sur l'œuvre, car il ne fait qu'y participer s'il le décide. Ainsi, le spectateur a un rôle déterminant dans l'appropriation de l'œuvre, autant par son inaction que son action pour celle-ci, car il interagit avec elle et peut être amené à la faire évoluer.

---

<sup>69</sup> EIDELMAN, Jacqueline, GOTTESDIENER, Hana et LE MAREC, Joëlle, 2013. Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation. In : Culture & Musées, Numéro hors-série, pP. 73-113.

<sup>70</sup> IBID

<sup>71</sup> IBID

La théâtralisation est donc nécessaire au bon fonctionnement du musée, mais nous observons qu'une présence trop importante de celle-ci n'est pas avantageuse, autant dans l'expérience visiteur que dans l'appréciation du musée en lui-même.

### **3. Vers une « disneylandisation » du musée**

Nous allons maintenant analyser comment la théâtralisation et l'omniprésence de celle-ci peut avoir un impact négatif sur l'expérience muséale. Nous observerons également comment l'effet de l'architecture des musées peut avoir sur les villes et les habitants. En effet, les musées sont source d'activité culturelle et économique importante et ils ne sont pas à négliger dans la dynamique d'une ville ou d'une métropole. Des théories ont été développées autour de ces nouveaux moyens d'attraction et leur impact sur la culture.

Le concept de « disneylandisation »<sup>72</sup> a été introduit par Jean Michel Tobelem, il traduit celui-ci comme étant une tendance de désorganisation et de fragmentation de la société. Selon lui, les mécanismes traditionnels de coopération et d'intégration sont en train de se décomposer, ce qui entraîne une incertitude accrue de la société et une fragmentation de celle-ci. Au niveau de l'art, cela créerait un brouillage des frontières entre culture légitime et culture populaire. Il dénonce ainsi une véritable absence de démocratisation, résultat d'un choix de conception, de programmation et de fonctionnement des institutions culturelles publiques par un manque d'accès aux manifestations et équipements culturels. Il cite dans son essai Jeanne Cresté, spécialiste de marketing culturel, pour qui « L'égalité d'accès à la culture doit rester un objectif - à savoir un cap à tenir, et non pas son aboutissement, son terme - dans le pays des droits de l'homme et du citoyen. »<sup>73</sup>

Trop de théâtralisation amènerait à une disneylandisation de l'espace culturel. Comme disait Aurore Soares, « Un goût un peu trop prononcé pour la théâtralisation et l'expérience immersive : à force de rechercher l'émotion, le visiteur ne réfléchit plus. Une exposition est là pour questionner les visiteurs et participer au développement de leur singularité propre et de leur devenir citoyen. »<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> TOBELEM, Jean-Michel, La culture pour tous, des solutions pour la démocratisation ?, 2016

<sup>73</sup> IBID

<sup>74</sup> Voir annexe 3

### 3.1 L'architecture comme performance : l'effet Bilbao

Nous allons à présent aborder dans cette partie la notion qu'induit ce que l'on nomme « l'effet Bilbao », <sup>75</sup> exemple même de la rencontre entre l'architecture et la performance. En effet, la ville de Bilbao est certes connue pour être la capitale du Pays Basque, une ville importante pour sa place économique, elle l'est d'autant plus pour y être le point d'attache de la prouesse architecturale de Frank Gehry, le musée Guggenheim.

Ainsi, « l'effet Bilbao » est un terme qui décrit l'impact positif que peut avoir l'investissement dans l'architecture sur le développement économique d'une région. Cet effet peut être considéré comme une performance en architecture car il démontre comment les investissements dans l'architecture peuvent avoir un impact positif sur l'économie d'une région en générant des emplois, en attirant les touristes et en stimulant la croissance économique.<sup>76</sup> Les bâtiments emblématiques construits à Bilbao, tels que le Musée Guggenheim Bilbao, sont devenus des destinations touristiques populaires, ce qui a contribué à renforcer la réputation de la ville en tant que centre culturel et touristique. En plus de stimuler le développement économique, l'effet Bilbao peut aussi améliorer la qualité de vie des habitants en offrant des espaces publics agréables et des bâtiments bien conçus. Les investissements dans l'architecture peuvent renforcer le sentiment d'identité et de fierté envers la ville, ce qui peut aider à créer un environnement plus attractif pour les résidents et les entreprises. L'effet Bilbao ne s'observe pas uniquement dans la ville du même nom, mais également au Centre Pompidou-Metz (2010), au Louvre Lens (2012), au Mucem à Marseille (2013) ou bien encore au musée des Confluences<sup>77</sup> à Lyon (2014).

Ces institutions auraient comme conséquence la redynamisation des villes, permettant de renouer les liens entre culture et habitants. L'architecture est donc un point primordial dans la construction d'un musée, car c'est elle qui va engager la démarche du visiteur qui sera parfois avant tout attiré par un lieu sublimé. L'engrenage se met alors en place, et le visiteur vivra une expérience forte, en premier temps par la découverte de l'architecture du lieu, ensuite par les expositions en

---

<sup>75</sup> ROUX, Hugo, « Le Land art et les Christo : quand la création s'inscrit dans le terrain du quotidien et du pouvoir », France Culture, 17 septembre 2021

<sup>76</sup> IBID

<sup>77</sup> Voir annexe 7

elles-mêmes, où se mettra en place la performance de l'œuvre comme réelle théâtralisation entre le visiteur et celle-ci.

En résumé, l'effet Bilbao démontre que l'investissement dans l'architecture peut être un outil puissant pour le développement économique et la transformation positive d'une région. Cet effet est un axe majeur dans notre recherche, dans l'idée qu'il démontre à quel point la culture est le point d'ancrage de nombreuses dynamiques. Parmi elle, la théâtralisation au sein du musée, qui met en scène l'œuvre et les visiteurs, et comment ces derniers vont la percevoir. Encore une fois, la scénographie est primordiale car elle montre bien la nécessité d'une certaine mise en place de l'exposition dans un musée, mais également hors musée.

L'effet Bilbao montre clairement que l'architecture est vectrice d'attraction culturelle, par l'intrigue du lieu en lui-même. Les musées ont le plus souvent été pensés par des grands architectes, et leur modernité contraste avec l'idée reçue qui émane de la culture comme ancienne pratique, au sein de musées peu attirants de par leur structure. Le défi va donc au-delà de l'art en lui-même, il cherche à prôner le lieu comme art également. L'architecture peut créer des espaces qui permettent aux gens de vivre des expériences uniques. Elle peut jouer avec la lumière, la forme, le son et les textures pour créer une atmosphère particulière qui peut affecter les émotions et les perceptions des gens.

L'architecture implique souvent la collaboration entre plusieurs artistes, tels que des architectes, des designers, des ingénieurs et des artistes, pour mettre en œuvre la vision d'un artiste. Elle peut donc être considérée comme une performance collective qui implique la participation de plusieurs personnes pour concrétiser une vision artistique. Elle crée le lien entre le public et l'art, car sans architecture pas de musée, et sans musée, pas d'exposition artistique.

Enfin l'architecture peut être conçue pour interagir avec son environnement, en utilisant les formes, les couleurs et les textures pour se fondre dans le paysage ou pour se démarquer. De cette manière, l'architecture peut être considérée comme une performance environnementale qui cherche à créer un équilibre entre l'art, la culture et la nature. Avec les nouveaux objectifs et normes environnementales, le musée s'inscrit également dans une volonté d'allier art et écologie.

Bien au-delà du cadre muséal, la théâtralisation s'articule également au cœur même de la nature, inspirant de nombreux artistes, architectes. L'utopie nous amènerait à penser que "L'essentiel de nos projets est la prise de possession de l'espace. »<sup>78</sup> Cette citation de Christo et Jeanne Claude, artistes mondialement reconnus lors d'une interview en 1989 portant sur le travail des *Umbrellas*<sup>79</sup>. La théâtralisation est au cœur de leur travail car ils utilisent la nature comme terrain de jeu artistique et laissent ensuite libre court à l'imagination du spectateur. Cette théâtralisation est d'autant plus forte qu'elle se déroule en dehors du cadre muséal habituel pour se produire dans de grands espaces, pour *Umbrellas* au Japon et à Los Angeles au milieu de vallées et montagnes.

La notion de « Technoromantisme »<sup>80</sup> théorisée et abordée par Stéphan Barron tient néanmoins à borner les limites de l'art. Selon lui, il peut se voir de plusieurs manières. Par définition, le Technoromantisme est « l'association utopique de l'art, de l'écologie et des connaissances technoscientifiques »<sup>81</sup>. Cette utopie s'est donc transformée en un véritable cauchemar écologique. Ainsi, à travers ce concept, comment pourrait-on allier nécessité écologique, créativité artistique et avancées technologiques ? Le point de vue de Stéphan Barron est intéressant, car il remet en cause la théâtralisation artistique pour se focaliser sur l'urgence écologique.

Alors pourquoi ne pas créer de l'art au sein de la nature, mais aussi grâce à la nature, comme Agnès Denes et sa composition *Tree Mountain*,<sup>82</sup> une spirale créée à partir d'arbres mesurant 420 mètres de long, prenant place à Ylojarvi en Finlande. Ici, l'artiste respecte le rythme de la nature, car les arbres qui forment la spirale ont mis longtemps à pousser, pour aujourd'hui, former une forêt hélicoïdale. La théâtralisation s'appuie ici sur les effets du temps sur la nature, où l'œuvre crée elle-même sa propre théâtralisation sans recourir au regard du spectateur pour interagir. Ici, la nature choisit le rythme de l'œuvre. La théâtralisation est donc totalement autonome et s'émancipe du regard humain.

---

<sup>78</sup> Roux, Hugo. « Le Land art et les Christo : quand la création s'inscrit dans le terrain du quotidien et du pouvoir ». France Culture, 17 septembre 2021,

<sup>79</sup> Voir annexe 9

<sup>80</sup> BARRON, Stéphan. « Art Planétaire & Technoromantisme ».

<sup>81</sup> IBID

<sup>82</sup> Voir annexe 10

L'art se voit alors combiner ainsi plusieurs notions entre elles, nécessaires par leur influence unique, mais d'autant plus intéressantes vues ensemble. La théâtralisation et l'architecture iraient donc encore plus loin dans l'idée de développement durable, et comment la nature trouve sa place dans la théâtralisation des œuvres.

Si l'architecture et la disneylandisation des œuvres contrastent avec le côté écologique de l'art, c'est également à travers ces concepts que les visiteurs se mettent en scène au sein des musées et créent à travers cela leur propre théâtralisation.

### **3.2 Le dispositif photographique au prisme de la mise en scène du soi**

La notion de disneylandisation analysée précédemment ne se limite pas seulement à l'architecture et aux œuvres du musée mais s'étend bien au-delà, au travers des comportements des visiteurs, et notamment par les photographies. Nous l'avons vu dans nos recherches, le visiteur se trouve au cœur de la performance et de l'expérience muséale, parfois, il en devient même l'œuvre lui-même au travers de la production de ses photographies.

Nous avons d'abord observé les comportements de certains visiteurs au sein des musées : ils se prennent en photo devant les œuvres, derrière les jeux de lumières ... Puis nous avons retrouvé ce phénomène en ligne, particulièrement sur Instagram, avec les photos postées issues de ces « mises en scène » dans le musée. Le simple #Musée nous offre une panoplie de contenus pris dans le cadre d'une visite au musée dans lesquels nous voyons des photos de personnes qui posent avec le cadre du musée autour.<sup>83</sup>

À travers le dispositif photographique, les visiteurs introduisent une nouvelle forme de performance à l'intérieur du musée. Au-delà de performer avec leur visite, ils performant en devenant eux-mêmes objets culturels du musée. Si les œuvres sont mises en avant et mises en scène par la scénographie, le visiteur peut lui aussi se servir de cette scénographie pour se mettre en scène. En se prenant en *selfie* ou en prenant la pose, ce dernier met en scène sa visite et sa personne, en utilisant comme cadre les éléments qui l'entourent. Le *performer* reste ici le visiteur mais au lieu d'utiliser le musée comme cadre de sa performance, il construit son propre cadre : sa photo.

---

<sup>83</sup> Voir annexe 11

Le cas particulier d'un nouveau type de musées nous permet d'explicitier cela. Cette tendance à prendre des photos dans les musées prend de plus en plus d'ampleur avec la naissance des musées dits « Instagrammables ». Ces musées immersifs sont conçus dans le but que le visiteur puisse faire des photos originales et créatives pour poster sur son compte Instagram. Ces musées font du visiteur l'acteur principal du musée, puisque sans lui et sans sa photo, l'œuvre n'existe pas. Le visiteur n'est plus seulement à l'initiative de sa performance et de l'expérience puisqu'il constitue lui-même l'œuvre du musée au travers de sa photo.

C'est par exemple ce que propose le Museum of Selfies dont toute la signification réside dans le nom ou encore du *Wondr Experience Amsterdam* qui met en avant le terme « Instagrammable » dans sa présentation.<sup>84</sup> L'émergence de musées de ce type, contribue à favoriser la mise en scène du soi dans le cadre muséal en incitant à prendre des photos et à les poster.

D'autre part, si ces musées particuliers tendent à impliquer le visiteur dans l'exposition, les musées plus « classiques » ont eux aussi un rôle à jouer. Les mutations de la signalétique des musées dont parle Sébastien Appiotti dans sa thèse constituent des facteurs d'injonction à la photographie<sup>85</sup>. Par certains dispositifs scénographiques, ils cherchent à stimuler la participation des personnes avec des hashtags et des écrans plats par exemple et visent à « guider les corps »<sup>86</sup>. Le visiteur est invité à prendre en photo ou à se prendre en photo directement. Certains espaces sont même dédiés spécifiquement à la prise de photo.

Le visiteur est donc plus enclin à jouer avec la scénographie et les œuvres pour créer une performance favorisant la mise en scène du soi. Acteur principal de l'œuvre qu'il produit, il choisit de se mettre en scène parfois de manière presque théâtrale. Certains visiteurs viennent même spécialement dans un musée, voir une œuvre précise pour se prendre en photo devant et agrémenter leur feed. À l'instar d'une pièce de théâtre, les tenues sont prévues à l'avance pour les accorder avec les œuvres, le maquillage est parfois retouché avant la photo, voire même certains changements de tenue sont imaginés au sein même du musée. Le musée de l'Orangerie accueille

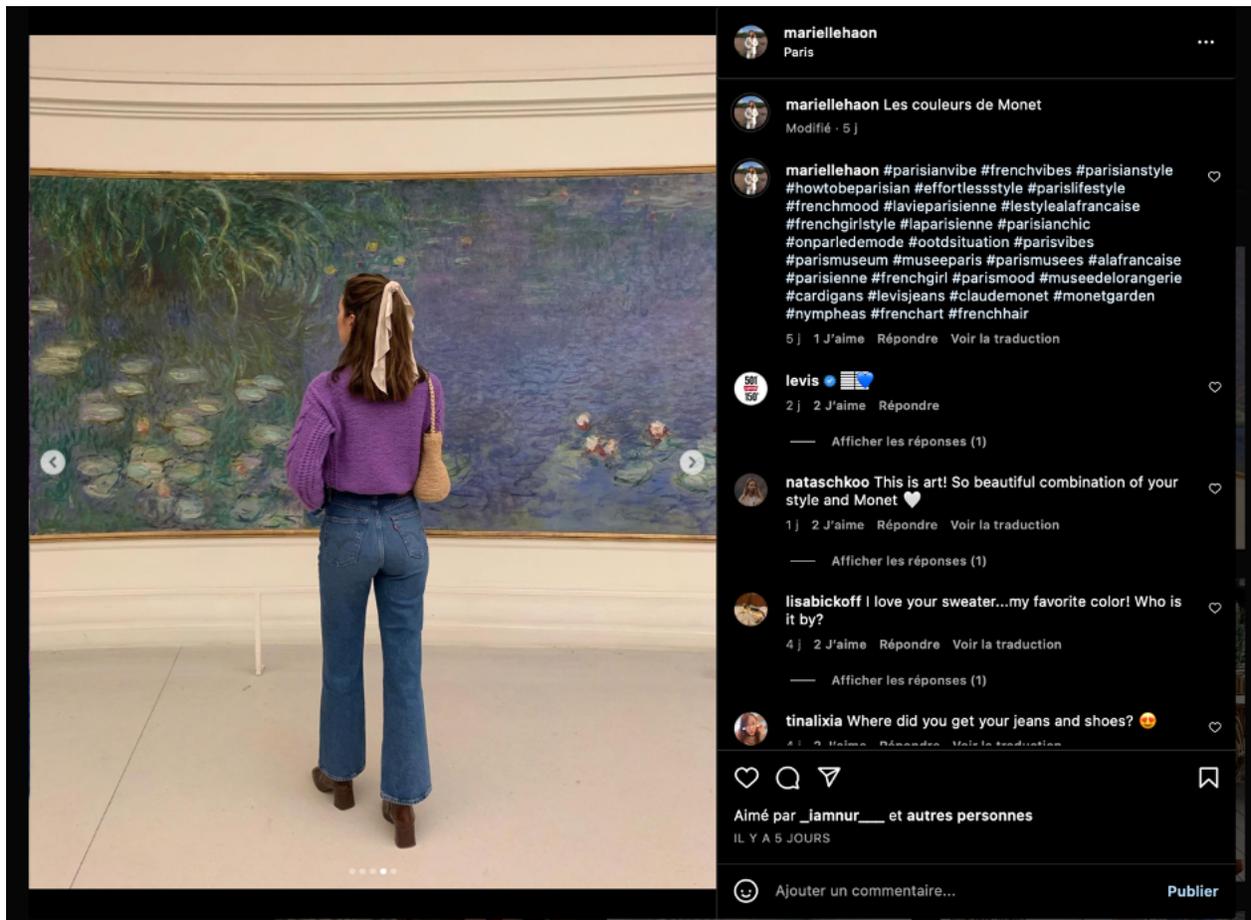
---

<sup>84</sup> Site Internet du Wondr Experience <https://www.wondrexperience.com/fr/>

<sup>85</sup> APPIOTTI Sébastien, *Photographiez, participez !* Université Paris 8, 2020,

<sup>86</sup> IBID, P.316

souvent ce genre de mise en scène, principalement dans la salle des Nymphéas de Monet, comme en témoigne le post Instagram de @mariellehaon ci-dessous.



Il faut tout de même notifier que ces injonctions à la photographie peuvent parfois susciter le dérangement chez certains visiteurs et empiéter sur l'expérience du musée.

Nous voyons donc ici l'émergence d'une performance différente de celle produite par le musée. Le visiteur se met en scène à travers le dispositif photographique et transfère le cadre de sa performance initiale, (le musée), dans la photo, devenant ainsi le nouveau cadre. Outre cette nouvelle forme de performance, cette mise en scène peut tendre à décrédibiliser la nature du musée en le transformant en simple lieu de paraître, nous rapprochant ainsi du concept de disneylandisation.

Pour conclure cette seconde partie, l'aspect théâtral du musée se retranche dans tous les éléments qui le constituent. Selon le point de vue abordé, nous pouvons faire face à une double performance et une double théâtralisation.

D'une part, les œuvres sont mises en scènes comme le seraient des actrices et performant grâce à la scénographie, quitte à en devenir elles-mêmes des stars. D'autre part, au travers de ses comportements, aussi diversifiés qu'ils soient, le visiteur construit lui aussi sa propre performance avec le musée comme cadre. Il se met en scène, et vit une expérience tout au long de sa visite. Certains comportements peuvent néanmoins apporter une forme de dérive de la visite du musée.

## CONCLUSION

Rappel de notre problématique : **"Dans quelles mesures peut-on considérer la scénographie comme une théâtralisation du musée pouvant créer un lien entre les performances et les publics ?"**

À l'issue de notre démarche réflexive, il nous semble judicieux de conclure que nous pouvons valider la première hypothèse selon laquelle : « La scénographie forme et informe l'expérience du visiteur et contribue à théâtraliser le musée à travers différents dispositifs ». Cette dernière a été largement démontrée dans cette analyse. La scénographie, en tant qu'outil de mise en scène et de narration, peut se voir créer une atmosphère immersive pour le visiteur, influencer son point de vue et orienter sa compréhension des objets d'art. De plus, la scénographie peut également jouer un rôle actif en permettant une interaction directe entre le visiteur et les œuvres, renforçant ainsi son engagement avec le contenu muséal.

Permettant d'inclure une dimension aussi artistique que technique, le visiteur se voit happé durant sa visite par une scénographie procurant un effet de théâtralisation certain. Par les discours analysés dans nos lectures universitaires, dans les mots des deux professionnelles de la scénographie et muséographie interrogées, mais également par les réponses fournies à notre questionnaire, l'étendue de notre regard sur ce sujet a été grandement alimentée.

La seconde hypothèse "Le visiteur, selon ses usages et ses comportements, contribue lui-même à la scénographie et à théâtraliser le musée pour en faire une performance unique" est également étayée par les résultats de cette analyse. Le visiteur peut être considéré comme un acteur à part entière dans la scénographie du musée, en interagissant avec les œuvres et les dispositifs de scénographie, en créant ses propres récits et en faisant des choix conscients quant à son parcours de visite. En fin de compte, la performance unique du musée dépend du dialogue entre la scénographie et les comportements du visiteur, qui ensemble créent une expérience muséale unique pour chaque visiteur individuel.

En somme, la scénographie et le comportement du visiteur sont étroitement liés et se renforcent mutuellement pour créer une expérience muséale-théâtrale. Les musées peuvent utiliser cette compréhension pour développer une scénographie qui répond aux besoins et aux attentes des

visiteurs, tout en créant une expérience immersive et significative. De plus, en reconnaissant le rôle actif du visiteur dans la scénographie du musée, les musées peuvent également créer une expérience plus engageante et participative pour le visiteur. En fin de compte, la scénographie et le comportement du visiteur sont deux éléments étroitement liés pour une expérience muséale réussie et mémorable, deux éléments en proie et permettant le phénomène de théâtralisation muséale.

Bien que la démocratisation et l'accessibilité à ces expériences soient souhaitables, il est important de reconnaître que la dérive de la théâtralisation peut mener à la "disneylandisation" du musée. C'est pourquoi il est crucial que les professionnels définissent les limites pour éviter une telle dérive et maintenir l'intégrité de l'expérience muséale. En équilibrant les aspects théâtraux et scénographiques avec la préservation de la qualité et de l'authenticité de l'expérience, les musées peuvent offrir une expérience inoubliable pour leur public, et non un moment perçu comme incongru pour certains. Un équilibre est à tenir dans une société du paraître et du « faire voir ». Les musées, comme miroirs de la société, révèlent notre quête constante pour la scénographie, le sensationnel et l'apparence. Les limites de cette performance se doivent d'être définies pour préserver l'authenticité et la signification des objets et des histoires qu'ils racontent, plutôt que de simplement les montrer pour les montrer.

La scénographie peut devenir une expression techno-artistique remarquable sous la direction avisée de personnes comme nous les professionnelles que nous avons interrogées. Concluons de façon positive et encourageante quant à la façon de percevoir la relation entre musée, muséographe/scénographe, scénographie, théâtralisation et visiteur :

« J'essaie toujours de dépasser le « *main stream* » pour aller vers une expérience culturelle du visiteur qui travaille sa singularité et qui développe sa pensée critique. »<sup>87</sup>

« Rien ne remplace la rencontre physique avec les œuvres, nous devons donner au visiteur un cadre pour en faire mieux l'expérience, et non faire écran ou diversion par une théâtralisation exagérée, au risque de désactiver les œuvres et les transformer en simples objets d'un décor. »<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Voir annexe 3

<sup>88</sup> Voir annexe 2

## BIBLIOGRAPHIE

APPIOTTI, Sébastien. « Photographiez, participez ! Cadrage du regard et pratiques photographiques du public au fil des mutations du Grand Palais ». *Culture & musées*, no 38, décembre 2021, p. 312-15. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.4000/culturemusees.7403>.

BARRON, Stephan. « Art Planétaire & Technoromantisme ». <https://www.technoromanticism.com/technoromantisme/>, 2022,

CHAUMIER, Serge. *Traité d'expologie: les écritures de l'exposition*, La Documentation française, 2012.

DAVALLON, Jean. « Le pouvoir sémiotique de l'espace ». *Hermes, La Revue*, vol. 61, no 3, 2011, p. 38-44. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-3-page-38.htm>.

---. « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie ». *Culture & Musées*, vol. 16, no 1, 2010, p. 229-38. [www.persee.fr](http://www.persee.fr), <https://doi.org/10.3406/pumus.2010.1574>.

DES RIVIÈRES, Marie-José, et al. « L'exposition muséale au vingtième siècle. De la taxinomie au scénario ». *Communication*, no vol. 21/2, septembre 2002, p. 216-23. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.4000/communication.5674>.

DESVALLÉES, André, et al., éditeurs. *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Armand Colin, 2011.

EIDELMAN, Jacqueline, GOTTESDIENER, Hana , et LE MAREC, Joëlle. « Visiter les musées : Expérience, appropriation, participation ». *Culture & musées*, no Hors-série, juin 2013, p. 73-113. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.4000/culturemusees.720>.

EZRATI, Jean-Jacques. « L'éclairage comme élément de la scénographie ». *Culture & Musées*, vol. 16, no 1, 2010, p. 252-56. [www.persee.fr](http://www.persee.fr), <https://doi.org/10.3406/pumus.2010.1578>.

FREYDEFONT, Marcel et Maison de la culture de Loire-Atlantique, éditeurs. *Petit traité de scénographie: représentation de lieu, lieu de représentation*. Maison de la culture de Loire-Atlantique : Joca seria, 2007.

GUIGÈRE, Amélie. « Documentation et muséalisation de la performance ». *Culture & Musées*, vol. 22, no 1, 2013, p. 113-36. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3406/pumus.2013.1754>.

GOB, André, et DROUGUET Noémie . Chapitre 5. Les publics des musées. Armand Colin, 2021. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/la-museologie--9782200630997-page-137.htm>.

HALPERN, Gabrielle. Redonner à nos musées un rôle de point de repère dans notre société. <https://usbeketrica.com/fr/article/reinventons-les-musees>. Consulté le 12 février 2023.

Hermès, La Revue 2011/3 (n° 61). [www.cairn.info](http://www.cairn.info),  
<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-3.htm>. Consulté le 12 février 2023.

LE MAREC, Joëlle, et al. Musées, mutations. OCIM Éditions universitaires de Dijon, 2019.

LYONNAIS, Marion. « Du théâtre dans l'exposition ? » Études théâtrales, vol. 5455, no 2, 2012, p. 145-55. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2012-2-page-145.htm>.

FILSER, Marc . Le marketing sensoriel : la quête de l'intégration théorique et managériale. Revue Française de Marketing, vol. 194, 2003.

MARTEAUX, Séverine, et al. « Quand les institutions culturelles s'ouvrent au marketing sensoriel... et s'en défendent : enjeux et paradoxes: » Management & Avenir, vol. n° 22, no 2, avril 2009, p. 92-108. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3917/mav.022.0092>.

MEHL, Marie-Laure. « La scénographie, une discipline à part entière ». Culture & Musées, vol. 16, no 1, 2010, p. 248-52. [www.persee.fr](http://www.persee.fr), <https://doi.org/10.3406/pumus.2010.1577>.

MERLEAU-PONTY, Claire. « Quelles scénographies pour quels musées ? Introduction ». Culture & Musées, vol. 16, no 1, 2010, p. 201-06. [www.persee.fr](http://www.persee.fr),  
<https://doi.org/10.3406/pumus.2010.1571>.

MOUKARZEL, Joseph R. « Du musée-écrin au musée-objet ». Hermès, La Revue, vol. 61, no 3, 2011, p. 90-95. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2011-3-page-90.htm>.

NEVEU, Micaela. « Comment la scénographie des expositions influence l'expérience des visiteurs ». Sorbonne Université, <https://www.sorbonne-universite.fr/actualites/comment-la-scenographie-des-expositions-influence-l'experience-des-visiteurs>. Consulté le 12 février 2023.

OUVRARD, Christophe. « La scénographie, un art de l'Incomplet ». Études théâtrales, vol. 5455, no 2, 2012, p. 110-12. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2012-2-page-110.htm>.

PICARD, Yves. « Le vidéoclip : entre le postmodernisme et le «star-system» ». Communication, vol. 9, no 1, 1987, p. 68-77. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3406/comin.1987.1374>.

POULOT, Dominique. Musée et muséologie. La Découverte, 2005.  
Qu'est-ce que la performance ? <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Performance/>. Consulté le 12 février 2023.

TORO, Fernando de. Chapitre 4. Performance : quelle performance ? De Boeck Supérieur, 2011. [www.cairn.info](http://www.cairn.info), <https://www.cairn.info/performance-et-savoirs--9782804163990-page-65.htm>.

VERÓN, Eliseo, et al. Ethnographie de l'exposition: l'espace, le corps et le sens. Centre Georges Pompidou, 1989

## SITOGRAPHIE

<https://www.louvre.fr/resultats-de-recherche?keywords=la%2Bjoconde>

Roux, Hugo. « Le Land art et les Christo : quand la création s’inscrit dans le terrain du quotidien et du pouvoir ». France Culture, 17 septembre 2021, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-land-art-et-les-christo-quand-la-creation-s-inscrit-dans-le-terrain-du-quotidien-et-du-pouvoir-7171581>.

<https://www.wondrexperience.com/>

## ANNEXES

Annexe 1 : Post Instagram de View France sur le musée d'Orsay

Annexe 2 : Interview de la responsable des expositions du musée Rodin

Annexe 3 : Interview de madame Aurore Soares

Annexe 4 : Exposition "Soleils Noirs" musée du Louvre

Annexe 5 : Sondage "Vos expériences au musée réalisé par Lucie Jouve, Lilla Thouzé et Bianca Layani

Annexe 5.1 : Graphique

Annexe 5.2 : Graphique

Annexe 5.3 : Graphique

Annexe 5.4 : Graphique

Annexe 5.5 : Graphique

Annexe 5.6 : Graphique

Annexe 5.7 : Graphique

Annexe 5.8 : Graphique

Annexe 5.9 : Graphique

Annexe 6 : Interview écrite de Mathis Boucher par Heloise. Louvre-Lens

Annexe 7 : Photos du Centre Pompidou-Metz, du Louvre-Lens, du Mucem et du musée des Confluences à Lyon

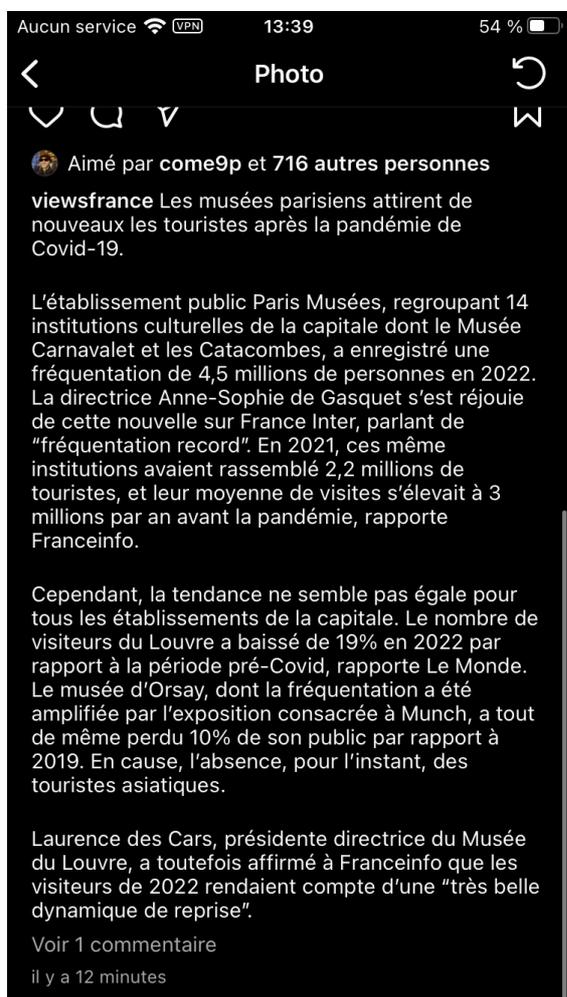
Annexe 8 : Article du National Geographic : Faire appel à de grands noms de l'architecture est-il suffisant pour relancer l'économie d'une ville ?

Annexe 9 : Christo et Jeanne Claude, The Umbrellas, Japan–USA, 1984–91

Annexe 10 : Agnes Denes, Tree Mountain - A Living Time Capsule-11,000 Trees, 11,000 People, 400 Years, 1992-96, (420 x 270 x 28 meters) Ylojarvi, Finland

Annexe 11 : Photos que l'on trouve avec le #musée

## Annexe 1 : Post Instagram du compte Viewsfrance



## **Annexe 2 : Interview écrite de la responsable des expositions du musée Rodin (qui a souhaité rester anonyme)**

Comment concevez-vous l'espace d'exposition pour une expo temporaire ou permanente ?

Dans le contexte du musée Rodin, la scénographie doit justement permettre de distinguer les deux en termes d'expérience pour le visiteur, et de proposer un univers propre à l'exposition selon son sujet. Cela permet au public qui connaît déjà le parcours permanent de venir pour une autre proposition. D'ailleurs nous parlons plutôt de scénographie pour l'exposition temporaire et de muséographie pour le parcours permanent.

Comment travaillez-vous avec les équipes de curateurs pour créer une expérience immersive pour les visiteurs ?

Pour créer une expérience immersive, on peut jouer d'un côté sur le contenu avec le commissaire, en donnant un maximum de contexte au sujet (ouverture et liens) et en privilégiant une sélection d'objet de nature différentes (plus dynamique) et avec un fort pouvoir de suggestion (pas purement scientifique), et de l'autre jouer sur la forme avec le scénographe pour créer un environnement évocateur d'un univers (par des couleurs, des reconstitutions ponctuelles) et un parcours qui rythme la visite (avec des moments de pause, des zones plus ou moins denses ou éclairées, des cabinets...).

Comment percevez-vous le terme de "théâtralisation de musée" ? Pouvez-vous, nous en donner une courte définition ?

La scénographie est en effet une forme de théâtralisation, je dirais que cela consiste en l'utilisation de dispositifs matériels relatifs à la perception de l'espace, pour mettre en valeur les objets et le discours muséographiques, permettant au public de mieux « voir » ce qu'on veut lui montrer. Bien sûr cela est la définition idéale, en cas de dérive cela peut consister simplement en des effets qui n'apportent rien ou trop.

À quoi pourrait faire référence la performance dans votre métier ?

Au fait de réussir à trouver le bon équilibre entre ces différents ingrédients justement, en réponse à un cahier des charges de départ (tout dépend des objets exposés, du discours qui les accompagne, du public auquel on s'adresse etc.). Autant vous dire que ce n'est pas mesurable, en tout cas pas quantifiable et donc que la performance n'est pas vraiment le sujet dans ce métier (ou alors elle portera sur le nombre et la taille des projets menés de front).

Pouvez-vous nous donner un exemple d'exposition récente sur laquelle vous avez travaillé et comment vous avez utilisé la théâtralisation pour créer une expérience pour les visiteurs ?

L'exposition actuelle consacrée à la collection égyptienne de Rodin utilise certains dispositifs permettant de mettre le visiteur en condition ou dans l'ambiance, tels que l'utilisation de couleurs empruntées au répertoire égyptien antique, la reconstitution d'un cabinet de curiosité avec un mobilier et un éclairage particulier, l'évocation du contexte avec des photographies anciennes utilisées comme décor, l'utilisation de vitrines anciennes ayant appartenu à Rodin etc...

Selon vous, exercez-vous un métier artistique ? Technique ? Les deux ?  
Les deux je confirme !

Comment prenez-vous en compte les besoins des différents publics (enfants, personnes âgées, personnes handicapées, etc.) dans la conception de vos expositions ?

Ils sont pris en compte principalement dans la scénographie, par l'adaptation des dispositifs de présentation aux différents publics, en tenant compte des contraintes d'accessibilité. En sachant qu'on ne peut pas répondre à tous les besoins en même temps, on essaie de trouver un juste milieu

(la bonne hauteur d'accrochage, la lisibilité de la signalétique etc), avec quelques propositions dédiées à des cas particuliers (cartels enfants spécifiques par exemple), et de compléter par des actions de médiations spécialisées lors de l'exploitation (visites pour publics empêchés divers).

**Comment utilisez-vous les nouvelles technologies pour renforcer l'expérience des visiteurs ?**

L'utilisation des nouvelles technologies est plus ou moins justifié selon le contexte et le sujet, d'autant qu'il représente aussi un certain coût (de matériel ou pour produire les contenus). Il doit surtout être justifié et non un prétexte, au risque de faire gadget ou de faire l'ombre aux œuvres. Nous le limitons la plupart du temps à la projection d'un contenu de contexte, de type film ou images d'archives, il peut parfois permettre de montrer des œuvres fragiles ne pouvant être exposées ou pas simultanément comme les pages d'un carnet de croquis par exemple.

**Comment évaluez-vous le succès d'une expo en termes d'engagement des visiteurs et de feedbacks ?**

Nous avons un livre d'or dans lesquels les visiteurs peuvent s'exprimer, mais le succès de l'exposition se mesure plutôt à une fréquentation qui augmente au fur et à mesure de son exploitation grâce au bouche à oreille, ce qui reste toujours difficile à quantifier.

**Comment travaillez-vous avec les artistes pour créer une expérience harmonieuse entre les œuvres d'art et l'espace d'exposition ?**

Question trop large, peu d'expositions d'artistes contemporains au musée Rodin, mais quand c'est le cas je dirais que la scénographie est alors minimale et la moins théâtrale possible pour donner toute la place aux œuvres dans l'espace. L'artiste est alors associé à la conception de la scénographie, par laquelle il peut également s'exprimer pour activer ou mettre en valeur ses œuvres dans l'espace.

**Comment voyez-vous l'avenir de la scénographie de musée en termes de théâtralisation et d'expérience immersive pour les visiteurs ?**

Cela dépend des musées et de leurs collections, et c'est ensuite une affaire de goût et donc de mode. Il est important de donner un contexte aux objets pour permettre au visiteur de mieux comprendre un sujet, et la théâtralisation peut les y aider, mais elle peut aussi prendre le pas sur des œuvres et modifier ou empêcher leur bonne perception, ou distraire de l'essentiel. Tout dépend donc si le musée se considère comme un lieu d'apprentissage ou de loisir, combiner les deux comme c'est la mode actuellement demande de faire des choix et de poser un cadre dès le départ pour être sûr de répondre à un objectif précis. Le risque est clairement d'oublier la valeur performative de l'œuvre d'art, à mon sens aller au musée est une expérience immersive en soi, qui doit reposer sur la rencontre physique. L'immersif reste cependant intéressant pour présenter une réalité physique à laquelle on n'a pas accès (montrer un lieu inaccessible ou une époque ancienne).

**Selon vous, le public devient-il au fur du temps sa propre performance ?**

Non, en tout cas pas dans le domaine des expositions beaux-arts XIXe-XXe, ce serait un contre-sens.

**Un petit mot de fin ?**

Rien ne remplace la rencontre physique avec les œuvres, nous devons donner au visiteur un cadre pour en faire mieux l'expérience, et non faire écran ou diversion par une théâtralisation exagérée, au risque de désactiver les œuvres et les transformer en simples objets d'un décor.

## Annexe 3 : Interview de madame Aurore Soares, muséographe et médiatrice culturelle

### QUESTIONNAIRE – MUSÉE ET PERFORMANCE

#### 1. Comment concevez-vous l'espace d'exposition pour une expo temporaire ou permanente ?

Une exposition est pensée selon le lieu et la configuration des espaces, que ce soit pour une exposition temporaire ou permanente.

Par contre, pour une exposition itinérante, il faut concevoir avec plus de souplesse : comme imaginer des modules thématiques qui peuvent se placer sous différentes configurations. Les modules font sens dans la thématique, chacun développant un sujet bien ciblé.

Dans le cas d'une exposition en extérieur, il faut prendre connaissance du lieu et des conditions d'accès : espace public urbain, espace privé, lieu de balade...

#### 2. Comment travaillez-vous avec les équipes de curateurs pour créer une expérience immersive pour les visiteurs ?

Je ne travaille pas avec des curateurs.

Le travail pour une exposition immersive consiste à échanger avec les scénographes pour que l'immersion physique porte le discours de l'exposition de façon sensible.

#### 3. Comment percevez-vous le terme de "théâtralisation de musée" ? Pouvez-vous, nous en donner une courte définition ?

Théâtralisation : créer une scène pour des spectateurs (plutôt passifs). Favoriser l'émotionnel, travailler la mise en scène, l'ambiance, le décor, avec ou sans acteurs.

La théâtralisation de l'exposition existe déjà puisqu'il y a des scénographes qui travaillent les mises en espace, mise en ambiance et toute l'esthétique du parcours. L'équilibre reste à trouver entre réception émotionnelle et réception cognitive.

La théâtralisation peut intervenir une fois que l'exposition existe avec l'intervention de comédiens, danseurs, chanteurs... Mais ce n'est pas l'exposition qui est théâtralisée. C'est le lieu qui a une autre fonction. D'où la question de l'usage d'un lieu culturel...

Ne pas confondre musée et exposition. Le musée comprend d'autres espaces ouverts au public : boutique, restauration, médiathèque, cinéma, espaces extérieurs...

Il est possible de concevoir ces autres espaces pour leur donner une « identité de marque ». On parle alors de branding des musées, ce qui est actuellement en cours dans les grandes institutions qui veulent se démarquer à l'international.

#### 4. À quoi pourrait faire référence la performance dans votre métier ?

À rien

#### 5. Pouvez-vous nous donner un exemple d'exposition récente sur laquelle vous avez travaillé et comment vous avez utilisé la théâtralisation pour créer une expérience pour les visiteurs ?

Dans toutes mes expositions, je crée une expérience pour les visiteurs.

#### 6. Selon vous, exercez-vous un métier artistique ? Technique ? Les deux ?

Bien différencier création et créativité

Bien différencier technique et technicité

Bien différencier artiste et auteur/autrice

Mon métier fait partie des métiers créatifs. Il peut y avoir création quand le discours devient un discours d'autrice : cas des commissaires

Mon métier a une technicité car il y a une méthodologie très spécifique, mais pas technique : je ne gère pas les contraintes techniques, mais me les approprie en fonction de mes échanges avec les scénographes, maquettistes, graphistes, réalisatrices en audiovisuel...

**7. Comment prenez-vous en compte les besoins des différents publics (enfants, personnes âgées, personnes handicapées, etc.) dans la conception de vos expositions ?**

Personnes handicapées : il faut respecter les normes PMR (à la charge des scénographes). Les graphistes se chargent de la lisibilité des textes : contraste, hauteur de lecture

Personnes âgées : prévoir des assises tout au long du parcours, à la charge des scénographes.

Enfants : possibilité d'inclure un parcours enfant, ou alors des textes/dispositifs de médiation de temps en temps qui leur sont dédiés.

Diversité : faire en sorte par exemple que l'iconographie choisie ne reprenne pas les codes dominants. Offrir des voix alternatives et minoritaires dans le parcours.

**8. Comment utilisez-vous les nouvelles technologies pour renforcer l'expérience des visiteurs ?**

Quelles nouvelles technologies ?

IA : proposition en cours, mais il faut des développeurs qui sachent les utiliser

RV, RA : en fonction de la pertinence de ces outils, du budget et des possibilités de maintenance de l'institution

Dispositifs numériques : en fonction de la pertinence de ces outils, du budget

**9. Comment évaluez-vous le succès d'une expo en termes d'engagement des visiteurs et de feedbacks ?**

Ce n'est pas moi qui évalue le succès d'une exposition.

**10. Comment travaillez-vous avec les artistes pour créer une expérience harmonieuse entre les œuvres d'art et l'espace d'exposition ?**

Je ne travaille pas avec des artistes.

Pour information, l'art ne vise pas à être harmonieux. Pourquoi voulez-vous alors créer une expérience harmonieuse ?

Je vous invite vivement à visionner la conférence de Gille Deleuze sur l'acte de création (disponible en ligne ou sur le DVD Abécédaire)

**11. Comment voyez-vous l'avenir de la scénographie de musée en termes de théâtralisation et d'expérience immersive pour les visiteurs ?**

Un goût un peu trop prononcé pour la théâtralisation et l'expérience immersive : à force de rechercher l'émotion, le visiteur ne réfléchit plus. Une exposition est là pour questionner les visiteurs et participer au développement de leur singularité propre et de leur devenir citoyen.

**12. Selon vous, le public devient-il au fur du temps sa propre performance ?**

Ce n'est pas voulu par les institutions, qui préfèrent plutôt « canaliser » les émotions pour maximiser les retours. Même principe que pour les films gros budget américain : plaire à un maximum de personnes, faire consensus. Seules les petites institutions peuvent se permettre plus de liberté.

**13. Un petit mot de fin ?**

Tous mes encouragements !

Tenez-moi au courant des résultats de votre questionnaire et de votre mémoire

## Annexe 4 : Exposition “Soleils Noirs” au Louvre-Lens, 2021

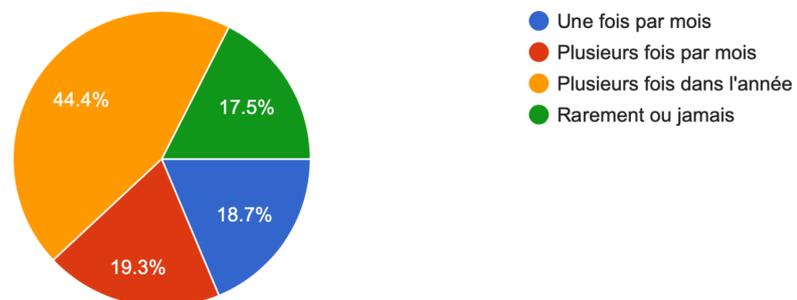


## Annexe 5 : Sondage auprès du public sur “Votre expérience au musée” réalisé par Lucie Jouve, Lilla Thouzé et Bianca Layani

### Annexe 5.1 :

À quelle fréquence visitez vous un musée/exposition ?

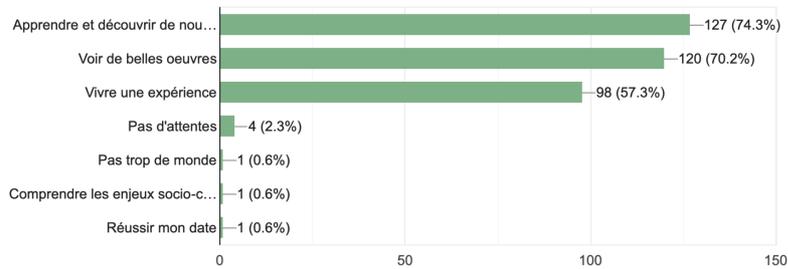
171 responses



## Annexe 5.2 :

Quelles sont vos attentes avant une visite ?

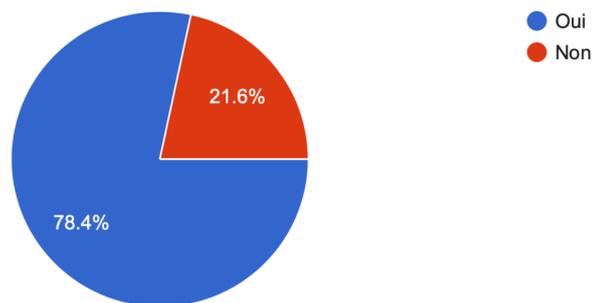
171 responses



## Annexe 5.3 :

Portez vous attention à la mise en place de l'exposition ? (jeux de lumières, position des oeuvres ...)

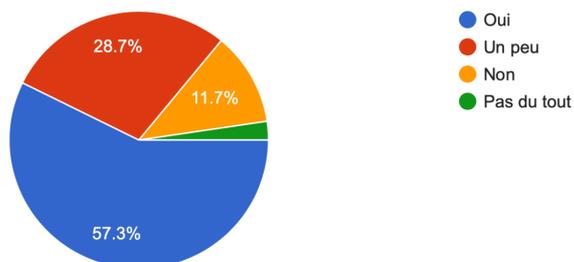
171 responses



## Annexe 5.4 :

Avez-vous conscience du travail mis en place autour d'une exposition (disposition des oeuvres, lumières, sons choisis etc...) ?

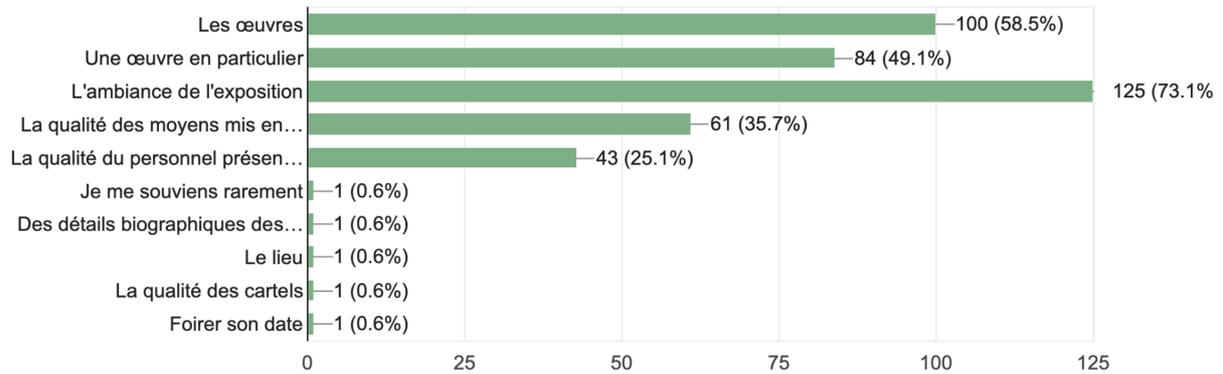
171 responses



## Annexe 5.5 :

Après votre visite : Que reprenez-vous de façon générale après l'expérience d'une exposition au musée ?

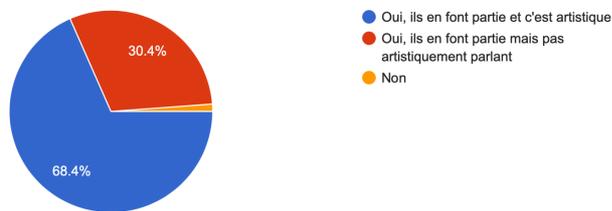
171 réponses



## Annexe 5.6 :

Pensez-vous que les dispositifs (lumières...) autour des œuvres font partie intégrante de l'exposition ?

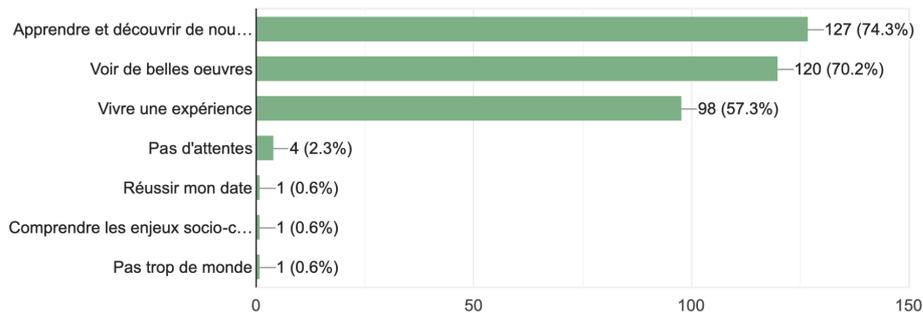
171 réponses



## Annexe 5.7 :

Quelles sont vos attentes avant une visite ?

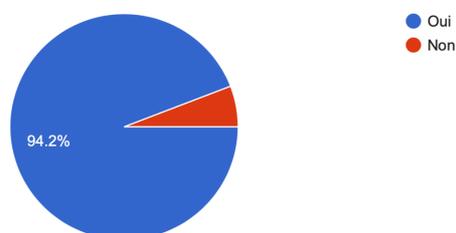
171 réponses



## Annexe 5.8 :

Selon vous, la visite d'un musée est-elle une expérience ?

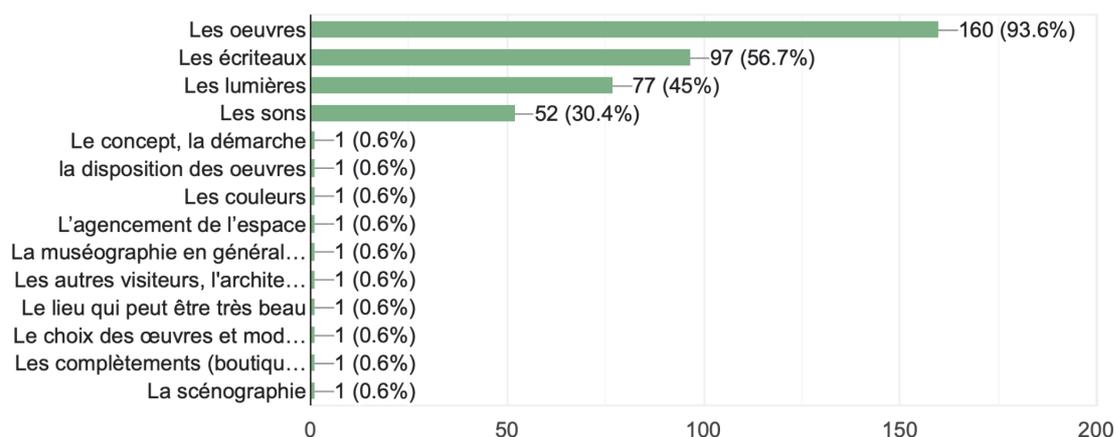
171 responses



## Annexe 5.9 :

À quels éléments portez vous attention durant votre visite ?

171 responses



## Annexe 6 :

Interview écrite de Mathis Boucher par Heloise. Louvre-Lens. (2020b, décembre 17).

L'envers du décor, épisode 2 : la scénographie d'exposition. *Louvre-Lens*.

<https://www.louvre-lens.fr/mon-louvre-lens/envers-du-decor-episode-2-la-scenographie-dexposition/>

**Annexe 7 :**



**Musée Centre Pompidou-Metz**



**Musée Louvre-Lens**



**Mucem**



**Musée des Confluences Lyon**

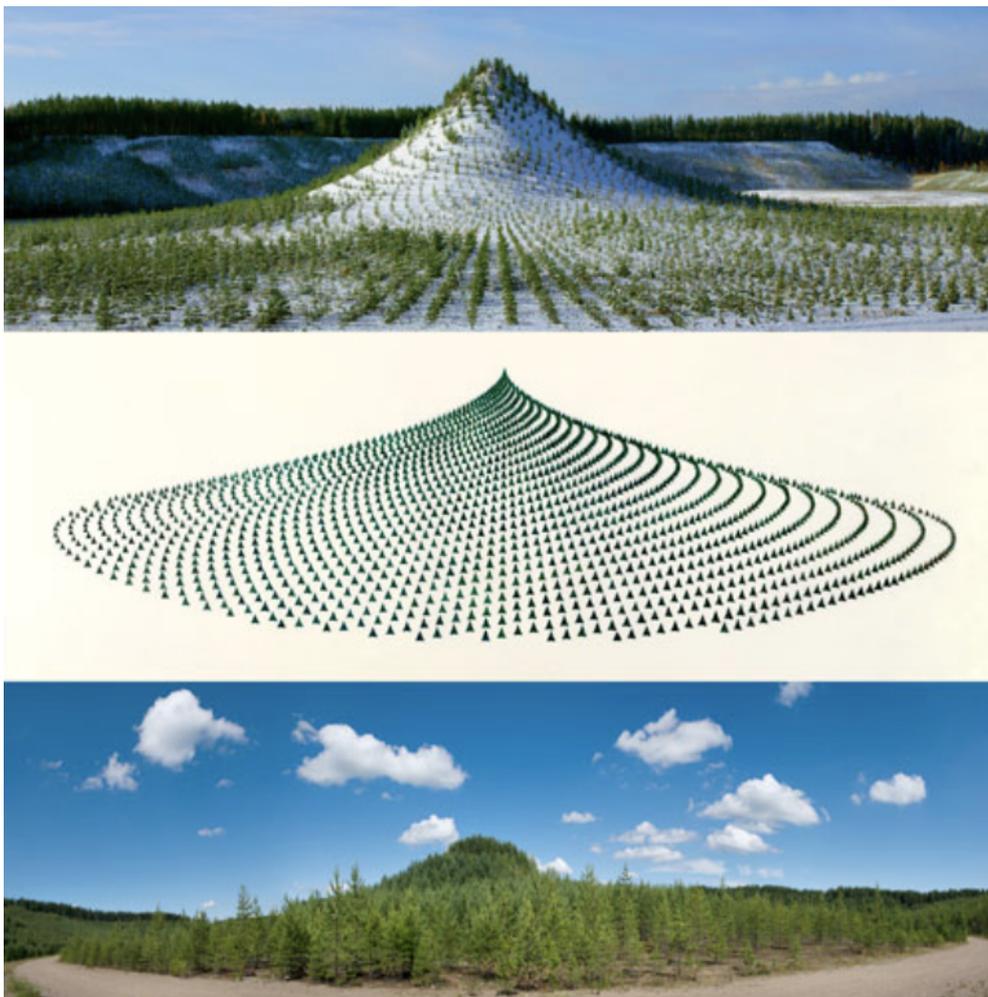
**Annexe 8 : Article : Faire appel à de grands noms de l'architecture est-il suffisant pour relancer l'économie d'une ville ? Musées, palais des congrès, bibliothèques. . . L'impact réel de ces projets monumentaux a été étudié de près par des chercheurs. (2019, 2 mai). National Geographic.**

**<https://www.nationalgeographic.fr/photographie/2019/05/leffet-bilbao-les-stars-de-larchitecture-au-secours-des-villes-en-declin>**

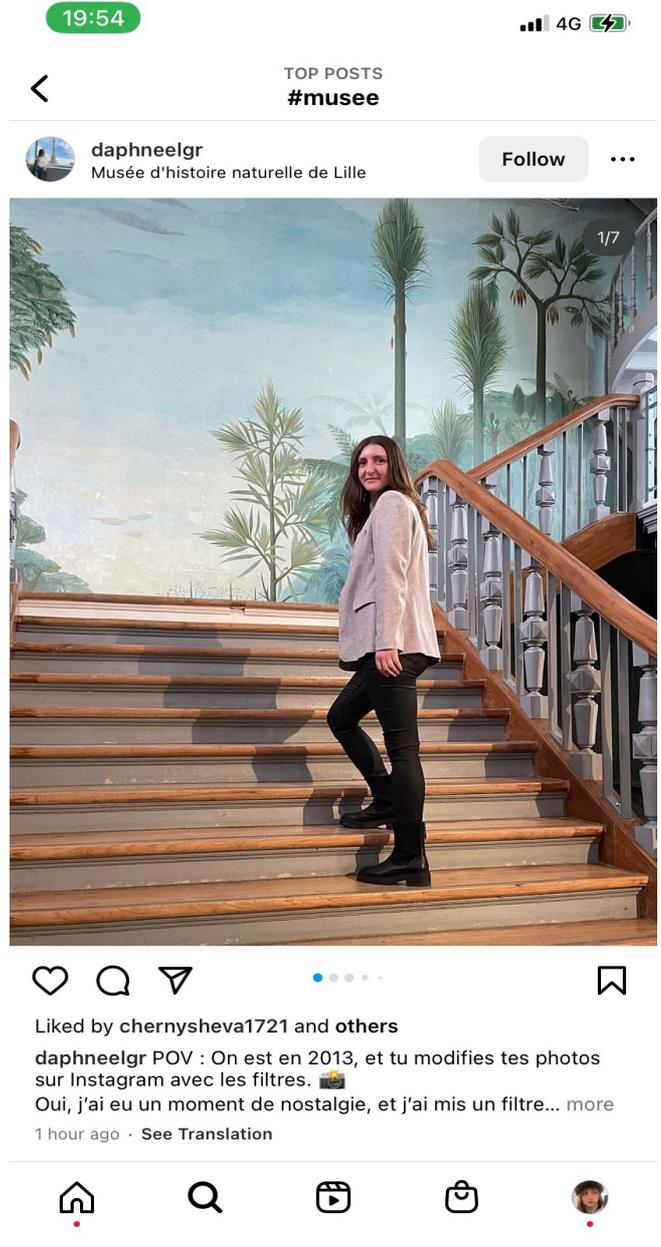
**Annexe 9 : Photo de l'oeuvre *The Umbrellas* de Christo et Jeanne Claude**



**Annexe 10 : Photo de l'oeuvre *Tree Mountain* de Agnes Denes**



## Annexe 11 : Photos illustrant le #musée



19:58

4G

TOP POSTS  
#musee

**mariamconte72**  
les Abattoirs

Follow



1/5

Like Comment Share

Liked by kayamakbule2 and others

**mariamconte72** "Nous avons bien le Black Power, alors pourquoi pas le Nana Power ? "

@Niki De Saint Phalle... more

3 days ago · See Translation



19:54

4G

TOP POSTS  
#musee

**culture.bleu**

Follow



1/3

Like Comment Share

Liked by marie.ski and others

**culture.bleu** Ça fait quel son, du bleu Klein ? 🤔💡

La réponse dans le premier épisode de @culture.bleu... more

2 days ago · See Translation

**byunsuhwan**  
Musée Carnavalet - Histoire de Paris

Follow



## **RESUMÉ :**

Le présent travail a pour but d'analyser la théâtralisation des musées, mise en exergue par la scénographie muséale. Dans ce Travail d'Initiation à la Recherche, nous nous proposons d'examiner les implications et les enjeux liés à la scénographie en tant que composante fondamentale de la visite. Nous nous concentrerons aussi sur les dynamiques de performance et de théâtralisation émergeant dans le cadre de l'exposition, et notamment la manière dont l'œuvre d'art peut devenir un cadre pour les performances et le rôle du visiteur en tant qu'acteur actif dans la production de sens. Découlent de ces effets les limites actuelles de "disneylandisation" des musées et ainsi des conséquences potentielles de ce phénomène sur les expériences et perceptions du public.

The aim of this work is to analyze the theatricalization of museums, highlighted by museum scenography. In this Introductory Research Work, we propose to examine the implications and issues related to scenography as a fundamental component of the visit. We will also focus on the dynamics of performance and theatricalization emerging within the framework of the exhibition, including how the work of art can become a framework for performance and the role of the visitor as an active actor in the production of meaning. From these effects derive the current limits of Disneylandisation of museums and thus the potential consequences of this phenomenon on the experiences and perceptions of the public.

## **MOTS CLÉS :**

Musée ; performance ; expérience ; scénographie ; muséographie ; mise en scène ; architecture ; théâtralisation ; visiteur