

# Station recherche scénographique #1

15-17 nov. 2016  
au Musée Africain  
de Lyon

Partenariat Master Designs Mixtes, EBABX  
avec le Master Design de l'ENSBA, Lyon  
et l'UCAD, Dakar



## Histoires et légendes

**Tiphanie Berenguer, Laura Pouyade & Lorène Vincent**

Suite à la visite du Musée Africain, nous avons constaté que ces objets étaient pour la plupart animés par des histoires et des légendes mais que celles-ci n'étaient transmises que par la parole des guides. Nous avons donc décidé de travailler sur un moyen de médiation permettant de les rendre d'avantage accessibles. Pour cela, nous avons utilisé l'esthétique des figurines Fon en laiton présentes tout au long de l'exposition pour créer un vocabulaire visuel commun à toutes les légendes. Racontées au travers d'animations 3D, celles-ci viendraient ponctuer le parcours de l'exposition. Elles seraient diffusées sur des tablettes situées entre les différentes vitrines. Sorte de parcours ludique, cet outil de médiation créé alors un lien entre les objets présentés et leurs histoires, permettant aux petits comme aux grands de se projeter dans cet univers.



## Cartographie et signalétique

**Joseba Barrio Canal, Andrea Gourlot, Lina Mauget et Anna Nie**

Les pièces présentées dans le Musée Africain de Lyon nous parlent d'une culture éloignée de la nôtre et présentent divers objets d'Afrique de l'Ouest. Notre compréhension de ces objets passe par leurs usages et l'émotion qui nous est transmise par leur exotisme et leur qualité plastique. Mais qu'en est-il de leur contexte géographique et culturel ? Peut-on vraiment comprendre ces objets sans les replacer dans l'histoire et dans le monde ? Comment donner des informations sur la localisation des différentes cultures ? Réflexion autour d'un principe de signalétique permettant au visiteur grâce aux signes, couleurs, transparence juxtaposés à une carte d'être des outils permettant d'esquisser la complexité des localisations des objets exposés mais aussi de pouvoir mettre en avant ces cultures dans l'espace d'exposition du musée en aidant à leur compréhension.



## Mise en contexte

**Alexandre Hingray  
et Junglei Yang**

Réalisation d'un espace interactif pour le visiteur, où le culte prendrait vie. En pénétrant cette «hutte» le visiteur se voit attribuer le rôle de consultant. A terre, une vitrine sphérique englobe différents objets relatifs au rituel et disposés en accord avec la situation réelle dans laquelle il s'établit. Des sons relatifs aux gestes exercés par le prêtre surgissent, des rythmes s'organisent et révèlent d'autres objets. Les chants s'élèvent.



## Expériences avec objets

**Rim Affes, Fan Dong,  
Konstanze Essmann, Mathilde Gacon,  
Sinem Sahin**

L'idée principale était de faire interagir l'objet et l'espace afin de donner une double lecture aux objets de pouvoir présents dans le musée : une vision globale, et des possibilités de regards sur le détail des objets.

Nous voulions également «casser» la déambulation classique proposée par le musée. Notre proposition se place dans un espace, une scénographie circulaire qui accentue et guide la déambulation.