



La Lettre de l'OCIM

Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

175 | 2018
janvier-février 2018

Muséographier le sport ou l'exposition comme terrain de jeu

François Aulas, f.aulas@agence-abaque.com, Aurélie Linxe et a.linxe@agence-abaque.com



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1886>

DOI : 10.4000/ocim.1886

ISSN : 2108-646X

Éditeur

OCIM

Édition imprimée

Date de publication : 1 janvier 2018

Pagination : 5-11

ISSN : 0994-1908

Référence électronique

François Aulas, f.aulas@agence-abaque.com, Aurélie Linxe et a.linxe@agence-abaque.com, « Muséographier le sport ou l'exposition comme terrain de jeu », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 175 | 2018, mis en ligne le 01 janvier 2019, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1886> ; DOI : 10.4000/ocim.1886

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

Muséographier le sport ou l'exposition comme terrain de jeu

François Aulas, f.aulas@agence-abaque.com, Aurélie Linxe et
a.linxe@agence-abaque.com

Le stade n'est plus seulement une enceinte sportive, il devient un site culturel et un lieu d'expériences, comme ici à Clermont-Ferrand.



© J.-F. Omerin

- 1 À la faveur de compétitions internationales, de constructions de stades et d'une médiatisation croissante, le sport comme toute autre activité humaine entre au musée et

s'expose. En France, le musée national du Sport en est l'unique équipement généraliste depuis 2014, mais ces derniers mois ont vu la multiplication de projets de musées et d'expositions thématiques¹. Reflets des sociétés, culture commune à l'ensemble des peuples, les pratiques sportives sont un objet d'étude qui s'impose aux structures muséales, tentant de réconcilier les mondes de la culture physique et de la culture savante. Ainsi, finie la dichotomie classique du corps et de l'esprit ? Terminés, les complexes croisés entre sportifs et intellectuels ?

- 2 Sollicités par des maîtres d'ouvrage représentants d'équipes et de clubs sportifs, nous avons été confrontés à une série de questionnements pour répondre à leurs désirs expographiques. Le sport est-il un acte culturel comme un autre et comment l'exposer ? Le patrimoine sportif et ses objets cultes sont-ils d'une autre nature que le patrimoine religieux, industriel ou artistique ? Quelle connaissance, quelle émotion, quelle mémoire viennent chercher les visiteurs et comment les restituer ?

Mise en jeu

- 3 Les mots d'ordre des commanditaires qui ont réfléchi à leur projet sont souvent les mêmes : ils rêvent d'un musée vivant, participatif, ludique et pédagogique. Toutefois, les variations entre ces premières intentions et leur désir véritable ne sont pas toujours aussi simples à décoder lorsque l'on s'y attarde. Parfois l'envie muséale reste associée à l'image intangible du musée savant élitiste, centrée sur la valeur de sa collection. D'autres fois, l'univers de référence est celui du jeu vidéo et de l'amusement, l'idée même du musée étant jugée trop sclérosante.
- 4 Pour les professionnels des musées, le sujet sportif apparaît opportun lorsque l'approche de nouveaux publics est une gageure. Les dimensions pluridisciplinaires (historique, sociale, esthétique et politique) rattachées au sport offrent à la fois une légitimité scientifique et un fort potentiel scénographique. Le thème sportif correspond par ailleurs parfaitement à la mutation muséale aujourd'hui à l'œuvre, initiant des expositions collaboratives, espaces de partage engageant le corps et les émotions, jouant avec les modalités d'implication du visiteur pour l'inscrire dans un collectif.

Un phénomène social à ausculter

- 5 Pour Marcel Mauss, le sport est un "*phénomène social global*" et la pratique sportive une des facettes de la vie contemporaine. Ce prisme original permet d'aborder l'histoire des hommes, de tisser des liens avec la politique, l'économie, les pratiques sociales, la technologie, les arts. Le musée national de l'Histoire de l'Immigration a, par exemple, réalisé une exposition mêlant football et immigration, valorisant au-delà de la performance sportive, les logiques personnelles, identitaires et les parcours de vie (*Allez la France ! Football et immigration, histoires croisées*, 2011). Aux Archives nationales, ce sont les enjeux politiques et diplomatiques de ce sport, populaire entre tous, qui ont été mis en évidence (*Le foot, une affaire d'État*, 2016). En ce sens, le sport parle à tous, de tous et nous interroge sur notre rapport au monde : le culte du corps et de la performance, la compétition, la place de l'argent, le besoin d'appartenance et la défense d'une identité locale ou nationale, le genre, la solidarité et l'esprit d'équipe, ou encore l'exacerbation des passions jusqu'à la violence.

La visite guidée du stade donne accès aux coulisses d'un temple du rugby, au plus près de la pelouse.



© J.-F. Omerin

- 6 S'il est parfaitement justifié que cette activité devienne un thème d'exposition, la respectabilité de l'offre muséale tente les promoteurs sportifs qui trouvent dans l'exposition une légitimité culturelle. Là, dans le confort de salles bien tenues, le sport n'est plus ce déchaînement d'adrénaline et de sueur, mais s'introduit dans le club select des pratiques nobles qu'il est possible d'intellectualiser. S'organise alors la perméabilité entre le monde sportif et le monde de la culture muséale, au bénéfice des deux camps. Les collections avec les histoires qu'elles racontent, les souvenirs qu'elles suscitent, prennent rang de patrimoine. La visibilité et la reconnaissance sociale associées dopent une image capable de relativiser certains débordements éthiques et financiers, ou les comportements douteux de sportifs, dirigeants et supporters. La culture comme bouée de sauvetage devant la postérité...
- 7 L'univers muséal voit l'occasion d'ouvrir, voire de moderniser et d'étendre son offre mémorielle. L'appétence culturelle s'offre à de nouveaux publics venus retrouver leur passion, communier au sacré du muscle et de l'effort, partager de nouveaux grands rendez-vous qui ont marqué la mémoire collective. Le Louvre-Lens a ainsi produit une exposition en forme de portrait émotionnel des supporters du club lensois, ravivant les liens entre l'institution muséale et les habitants (*RC Louvre, mémoires Sang et Or*, 2016). Le sujet est surtout très attractif pour un public de plus en plus large, qui va toucher du simple curieux au fanatique sachant apprécier les statistiques de son équipe favorite, les sportifs du dimanche, les adeptes confirmés et aussi tous les spectateurs d'événements sportifs, pas forcément pratiquants. Il s'agit de segments de publics qui fréquentent peu les musées, en particulier les jeunes et les adolescents.

- 8 Le sport s'inscrit dans un système de valeurs, généralement positives comme le dépassement de soi, le partage et l'entraide... versus l'argent, l'individualisme, la triche, le fanatisme, le dopage, le hooliganisme, le bruit et la fureur. Ce n'est pas le moindre des paradoxes que de constater le grand écart entre des pratiques et des actions esthétiquement et techniquement parfaites, à faire trembler de plaisir.
- 9 Là n'est pas la seule aporie, les professeurs d'université lisent aussi *L'Équipe*. Le sociologue Bernard Lahire a bien montré qu'une majorité d'individus présentent des "*profils dissonants*", associant des pratiques culturelles allant des plus légitimes aux moins légitimes, la frontière entre la *haute-culture*, la *sous-culture* ou le divertissement ne sépare pas seulement les classes sociales, mais partage aussi les différentes pratiques et préférences culturelles des mêmes individus. Dans sa dernière exposition temporaire "*Nous sommes foot*", le Mucem a voulu permettre aux visiteurs de musées qui n'ont jamais tapé dans un ballon de dépasser leurs préjugés sur le football en y accolant les adjectifs "social", "culturel" et "politique", considérant avec sérieux le supportérisme.

Une pluralité d'approches muséographiques possibles

- 10 La récente démultiplication des musées et des expositions consacrés aux activités physiques et sportives dévoile des partis pris muséographiques que tout oppose. Citons quelques exemples issus du paysage culturel français.
- 11 Le musée des Verts à Saint-Étienne, installé depuis 2013 sous une tribune du "chaudron", raconte de manière chronologique les heures glorieuses du club stéphanois avec notamment l'incroyable histoire de ses poteaux carrés. De nombreux objets ayant appartenu aux joueurs stars sont exposés, y compris la Mercedes que le gardien de but Ivan Curkovic s'était offerte pour célébrer l'épopée de 1976. Le musée national du Sport de Nice a pris une autre direction et a voulu éviter d'être une "*élémentaire vitrine dédiée aux aspirations fétichistes de la foule*", privilégiant le volet recherche et histoire sur le phénomène sportif et son appréhension dans la société contemporaine². Le projet de redéploiement du musée de Roland Garros mettra quant à lui l'accent sur la mémoire et l'aura des grands sportifs qui ont gagné et regagné le tournoi mythique. Notons également l'importance du lien avec l'environnement direct : l'inscription dans la ville et dans l'enveloppe architecturale du stade, à l'instar du futur musée de l'Olympique Lyonnais, installé sous les tribunes du nouveau stade "Parc OL", qui retracera la genèse d'une équipe de très haut niveau et les liens forts qui l'unissent à sa ville.
- 12 Plus largement, les traductions muséographiques alternent entre des présentations classiques patrimoniales, des récits mythiques construits autour de héros réalisant des exploits mémorables et des dispositifs centrés sur le jeu dans lesquels le visiteur met son corps en action avec un objectif d'habileté, de précision ou de vitesse. Ces différentes facettes, qui pourraient s'apparenter aux transpositions du musée de collections, du musée d'histoire et du parc à thème sportif, nous ont semblé intéressantes à conjuguer dans le cadre d'un musée polymorphe, décroisé, hybridation d'une culture populaire et d'une autre plus savante. Nous nous y sommes exercés, jouant d'artifices muséographiques et de dimensions spécifiques au thème.

Le catalogue du musée des Verts à Saint-Étienne



© DR

Artifices, partis pris et stratégies à l'œuvre

- 13 L'exposition est un dispositif de narration qui s'appuie à la fois sur un travail de muséographie en rapport avec les contenus et un travail de scénographie, c'est-à-dire de mise en espace et en ambiance. Avec le sport pour thématique, le muséographe trouve aisément les outils pour bâtir son récit, convoquant les représentations symboliques, des faits marquants et des acteurs hors du commun : tous les ingrédients nécessaires à l'écriture d'une saga sont rassemblés.
- 14 Ce récit mythologique sera plus ou moins évocateur par sa mise en scène et le recours aux images, aux sons, aux objets, aux odeurs, aux couleurs, aux témoignages. Des analogies sens/forme s'imposent rapidement. Pour autant, l'esthétique scénographique peut prendre d'autres chemins que celui du réalisme au premier degré.
- 15 Nous avons choisi deux cas d'étude bien distincts pour illustrer nos partis pris muséo-scénographiques. Il n'est pas tant question de recettes à appliquer – la nature du lieu, les volontés du commanditaire et les publics-cibles influent pour beaucoup – que d'éléments qui ont nourri nos formes d'écriture, combinatoire de langages et d'histoires, en étroite collaboration avec les connaisseurs de ces clubs.

L'ASM Experience : l'engagement du corps et l'implication du visiteur

- 16 Le premier cas refuse l'appellation de musée. Il s'agit de l'ASM Experience, l'immersion rugby exposition permanente sur le rugby pratiqué à l'ASM Clermont Auvergne, une des

équipes phare du championnat de France de rugby, le Top 14³. Ouvert en octobre 2016, cet unique équipement entièrement dédié au rugby se déploie selon quatre composantes : un espace d'exposition permanente niché sous une tribune du stade Marcel-Michelin, une salle d'exposition temporaire de 30 m² en libre accès⁴, la visite guidée du stade pour découvrir l'envers du décor⁵, un parcours d'art contemporain dans le stade en partenariat avec le FRAC Auvergne⁶.

- 17 L'enjeu du parcours permanent est de raconter l'histoire du club local longue de plus de 100 ans, d'explorer les spécificités rugbystiques du jeu "à la montferrandaise", de faire revivre les grands moments des matchs marquants, de s'immiscer au cœur de l'équipe pour côtoyer les champions, mais aussi, pour les néophytes, de présenter les règles élémentaires du rugby et les modes d'entraînement actuels. Les dispositifs muséo-scénographiques sont donc destinés à matérialiser la reconnaissance par le grand public de la qualité et de l'importance du rugby et du club. Cette légende s'écrit au passé mais aussi au présent puisque, peu de temps après l'ouverture, le club est redevenu champion de France. Aussi, le choix d'un parcours thématique plutôt que chronologique a rapidement été adopté.

Le visiteur peut tenter la transformation d'un essai et tester son coup de pied en frappant dans le ballon détecté par un capteur de mouvement qui commande la diffusion des images qui en découlent.



© J.-F. Omerin

Non sans humour, le visiteur peut mesurer sa carrure à celle de ses idoles.



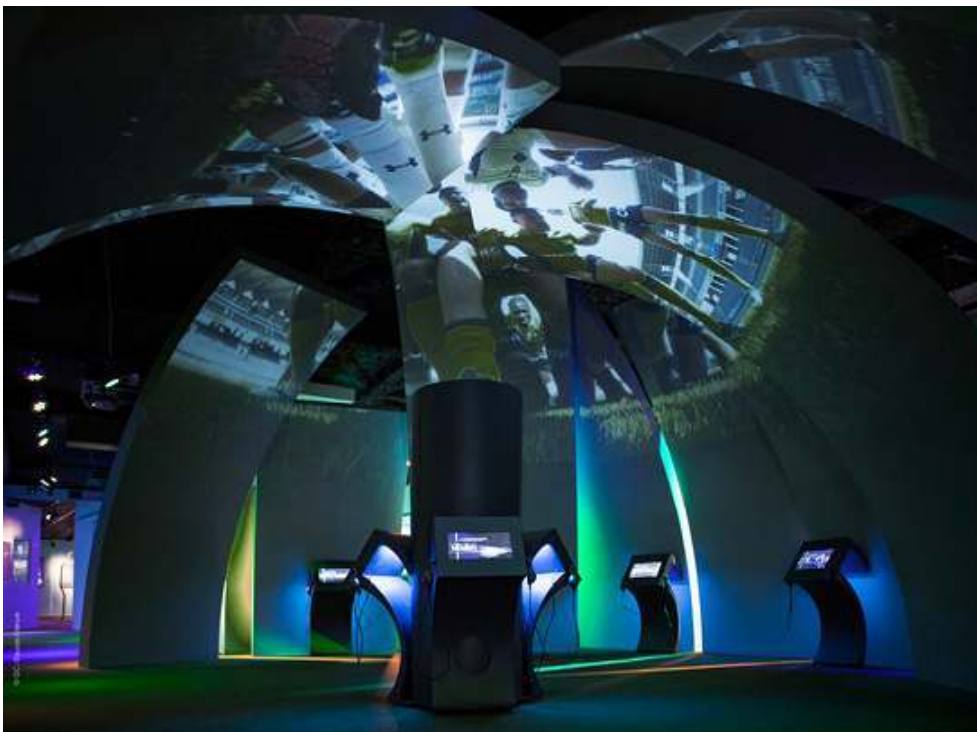
© J.-F. Omerin

- 18 Le concept d'exposition consiste de la sorte à entremêler les informations historiques illustrées par des objets de collections et contextualisées par des archives, les hauts faits sportifs racontés à l'aide d'images des matchs mythiques et force témoignages, le quotidien des joueurs à travers des reportages et des immersions dans l'équipe, sans oublier de faire vivre la pratique sportive avec des mises en situation permettant au visiteur de s'essayer à quelques gestes techniques.
- 19 Ainsi, les postures proposées aux publics sont variées, tour à tour dynamiques ou plus contemplatives. La muséographie équilibre l'exercice où l'on teste ses capacités physiques et les gestes techniques, le cérébral où l'on apprend les règles et la tactique, et la psychologie avec la gestion du stress et de l'adversaire.
- 20 La notion de jeu, moteur du sport, est particulièrement importante. On se teste, on s'affronte, on progresse, on gagne, on perd. Le jeu renvoie à l'enfance, au défi, à l'épreuve. Il est comme une initiation au grand jeu de la vie et pour une fois mettre son corps en action dans une exposition est complètement justifié. Les dispositifs ludiques et interactifs engagent le visiteur dans une confrontation (pour de faux) à des éléments matériels, à des connaissances, à des pratiques, à des concurrents. Cette proposition muséographique ludique au premier chef, plébiscitée par les visiteurs, permet de mettre en mouvement non seulement les corps, mais aussi les mémoires et les émotions, d'intensifier l'identification avec les héros tant admirés, de se placer soi-même au centre du jeu. Les retours d'expériences sont édifiants, les adultes retrouvant l'espace d'un instant leur âme d'enfant.
- 21 Les gestes, le mouvement, les positions racontent les spécificités du rugby. Et pourtant cette scénographie vraiment ludique trouve des oppositions dans le monde des managers

sportifs alors que c'est le moyen le plus immédiat et efficace de traiter ce type de sujet. Pour eux, il faudrait traiter du jeu sérieusement, le faire quitter le champ du gratuit et de la passion pour le faire rentrer dans des cases qui lui donneraient une respectabilité capable de faire oublier les moments de folie qu'il génère, même auprès d'adultes bedonnants avec toujours une étincelle au fond des yeux.

- 22 Cependant, des paramètres sont à considérer afin de ne pas laisser des visiteurs sur le banc de touche. Les activités ne doivent pas être d'un niveau trop complexe, elles doivent garantir la sécurité des visiteurs et des lieux, s'adapter à certains empêchements physiques. L'engagement du corps peut notamment passer par des jeux de comparaison : chacun pourra mettre sa main dans l'empreinte des joueurs du club.
- 23 La scénographie peut participer de l'immersion des visiteurs, notamment par l'image lors de la reconstitution d'une mêlée (où l'on découvre enfin ce qu'il se passe en-dessous), ou bien pour évoquer le vestiaire par un "effet de réel" reposant sur des images subjectives (montage d'images réelles et de scènes rejouées par les joueurs pour les gros plans). Soulignons la particularité de muséographier une histoire vivante dont les principaux acteurs peuvent être mis à contribution pour jouer leur propre rôle ou commenter a posteriori leurs actions sur le terrain. Les enchaînements thématiques produisent ruptures et surprises, les ambiances sont volontairement fortement contrastées. Comme dans le jeu, on ne sait pas trop ce qui va se passer dans la séquence suivante. Les visiteurs vont par exemple emprunter le couloir d'entrée sur la pelouse, avançant en regard des joueurs qui accèdent au stade, franchissant un rideau transparent pour se retrouver sous les acclamations des supporters.
- 24 Afin d'impliquer plus encore le visiteur dans son parcours, un système interactif activé par le billet à code barre lui propose de faire partie de l'équipe. Sept bornes multimédias réparties dans l'exposition invitent à répondre à un court questionnaire destiné à définir le poste que le visiteur pourrait occuper. L'étape finale conduit à ce qu'il soit choisi par le coach pour tenir le poste le plus en phase avec sa personnalité et ses capacités physiques. Les questions sont simples (l'équipe européenne préférée, le joueur star...), n'exigent qu'une poignée de secondes et une connaissance rugbyistique imparfaite. Le ton est léger, souvent humoristique, mais quand le coach dit droit dans les yeux : *"J'ai analysé tes compétences et je te prends dans l'équipe comme... première ligne, demi de mêlée, trois quart centre"*, un petit frisson de plaisir s'empare de chaque visiteur, junior, féminine ou sénior. Une licence nominative signée du président du club vient confirmer et valider la fin du jeu. L'extase !

La mêlée devient un objet scénographique offrant un point de vue immersif surprenant.



© Abaque

Les supporters, un des publics-cibles du musée, font partie intégrante de l'exposition. Leurs témoignages complètent les fétiches accumulés et offerts au musée.



© Abaque

- 25 Exposer, c'est aussi ouvrir le récit aux nombreux acteurs qui participent au succès de l'équipe. Derrière les athlètes qui prennent la lumière, d'autres personnalités s'activent : entraîneur, soigneur, médecin, dirigeant, journaliste sportif, équipementier, sponsor... Tous ces personnages forment une communauté qui gère l'activité sportive, invente le futur, finance des rêves ou organise les affaires. Ces histoires singulières portent témoignage de dépassement de soi, de rivalité, de vision, de bonheur ou de découragement qu'il faut raconter pour s'en souvenir et honorer ceux qui y ont cru ou s'y sont perdus.
- 26 Les supporters font bien entendu partie de cette histoire. Ce public de spécialistes nous est apparu comme une spécificité marquante de la commande muséographique avec des dispositifs qui leur sont spécialement adressés. Une borne recense les données encyclopédiques actualisées du club, croisant l'ensemble des matchs, des joueurs et des entraîneurs (statistiques et fiches individuelles). Dans une cabine, les fans apprécient de prendre la place du journaliste sportif pour enregistrer leur propre commentaire d'une séquence de match mythique. Ce principe d'identification est redoublé puisque le supportérisme constitue une séquence de l'exposition où sont présentées des typologies de supporters, les différentes associations et les objets collectés auprès d'eux : le visiteur exposé. En phase finale, la visite est sacralisée par un *photocall* qui immortalise l'instant par une photographie en compagnie d'une star de l'équipe.

L'espace Bleu(e)s : faire vivre les collections et susciter l'émotion

- 27 Le second cas questionne les collections sportives, les différents statuts que peuvent endosser les objets, la volonté de faire patrimoine par la constitution d'une mémoire. L'exposition *Espace bleu(e)s* n'est pas ouverte au grand public, mais réservée aux visiteurs du centre de formation, aux journalistes et aux invités de marque. Installée dans le nouveau centre de conférence de la Fédération Française de Football (au centre d'entraînement de l'équipe de France à Clairefontaine), son propos n'est donc pas de présenter les équipes de France masculine et féminine, mais de rendre hommage de façon plus institutionnelle, collections à l'appui, aux champions et championnes qui ont honoré la sélection française depuis le début de son existence.
- 28 Maillots, chaussures, vêtements, ballons, médailles et trophées (dont la Coupe du Monde), archives diverses (papiers, audiovisuelles, sonores, photographiques, cartes postales), œuvres d'art, affiches publicitaires, billets de matchs, objets fétiches de supporters mais aussi éléments mobiliers ou matériel liés à l'entraînement, aux soins, à l'entretien de l'espace sportif... L'ensemble représente plus d'un siècle de performances, de victoires et aussi de défaites. Il s'agit d'un patrimoine ethnographique dont les objets-témoins ont autant de valeur que d'autres jugés socialement plus importants ou esthétiquement plus valorisants. Ils participent pareillement à la mémoire, à la compréhension, à la connaissance. À ce titre, ils doivent recevoir le même traitement que d'autres collections en terme de conservation préventive, de restauration et de conditions d'exposition.
- 29 Néanmoins, ces collections sont à bien des égards singulières. Souvent constituées par les dons de sportifs et de dirigeants, elles ont généralement peu d'historicité et leurs matériaux sont complexes à préserver. Aussi nécessitent-elles d'être enrichies par des achats et des campagnes de collectes d'objets et de mémoire orale auprès de clubs de supporters, de champions retraités ou actifs, d'équipementiers.

Face à la vitrine consacrée à la Coupe du Monde 1998, retrouver et côtoyer des objets fétiches donne le frisson.



© Abaque

Dans l'exposition Espace bleu(e)s, objets figés et images d'actions et de mouvement se répendent et se complètent.



© Abaque

- 30 Ces objets patrimoniaux sont surtout les fétiches d'une mémoire encore vivante. Certains visiteurs frémissent devant les chaussures d'un Zidane, le bandeau d'un Borg, une coupe brandie, réactivant des émotions vécues ou racontées. L'objet sous vitrine peut alors devenir vecteur de mouvements déliés de corps et d'actions admirées, source de souvenirs à revivre et à partager. Nous avons cherché cette énergie dans la mise en exposition des collections patrimoniales, tout d'abord en variant les modes expographiques et les statuts : de l'objet rituel auquel est voué un culte, à l'objet contextualisé, voire conservé dans sa quotidienneté avec les traces témoignant de son illustre vécu, tel le maillot boueux de Platini. De grandes vitrines thématiques ont été composées, fonctionnant sur le principe d'associations d'objets et d'archives-prétextes introduisant anecdotes et faits marquants. Les thématiques sont transversales et se déclinent en "L'inoubliable" avec les moments marquants de cette épopée sportive séculaire, "Les mémorables" où l'on rappelle les joueurs et les joueuses d'exception, "Cent ans d'histoires" qui résume ce siècle de victoires et de déboires, "Dans le vestiaire" pour partager l'intimité des équipes avec les reliques des joueurs et joueuses. Ce dernier espace où les équipes se retrouvent à huis clos permet d'insérer des éléments d'ambiances. Presque secret, lieu d'émotions pures, il est copié sur celui du Stade de France.
- 31 La contextualisation des objets repose pour une large part sur l'image. Depuis ses débuts, la photographie a capté des moments banals ou rares, puis le cinéma et enfin la vidéo ont rendu compte des événements d'exception qui remplissaient les stades, soulevaient les foules et regroupaient devant leur poste de télévision des générations d'amateurs de spectacle et de compétition. La narration sportive muséale se doit de valoriser ces matériaux bruts pour en tirer des programmes qui vont au-delà de la simple rediffusion d'un événement sportif. Gros plans, ralentis, images arrêtées... La gestuelle corporelle et la technique mais aussi les tactiques développées sont l'objet de ravissement. Dans l'exposition les grands moments sont restitués à proximité des vitrines à l'aide d'archives vidéo projetées en grand format, proposant un arrière plan qui fait sens ou bien qui accompagne les visiteurs sous les clameurs des supporters installés dans les tribunes du Stade de France.
- 32 Les collections et pratiques sportives nécessitent une muséographie vivante. Nous l'avons bâtie en travaillant l'équilibre d'un triptyque jeux/émotions/collections. Plutôt que d'opter pour le traitement révérencieux d'un mémorial, nous avons choisi la passion collective partagée. Motivés par l'expérience sociale qui correspond au format exposition, par la décharge d'émotions inhérentes aux grands moments sportifs, par le rôle actif voire sentimental des objets, par la présence d'acteurs reliés à l'histoire d'un club, nous souhaitons rompre la distance avec le public et développer son appropriation⁷. Le musée n'est-il pas l'endroit où l'on vient pour se comprendre, quel que soit le sujet de l'exposition ?

NOTES

1. Son projet de création préparé avec Georges Henri Rivière remonte néanmoins à 1963.

2. Méadel, C. Le musée national du sport, *Le temps des médias* 2007/2, n°9, pp. 263-266.
 3. Le choix du nom visait à distinguer l'équipement des musées classiques pour se rapprocher des parcs à thème, tout en s'adressant aux visiteurs étrangers et en évitant la confusion avec une autre équipe : l'AS Monaco (football).
 4. Une programmation événementielle au rythme de trois à quatre propositions par an participe de la vie du club et s'adresse aux supporters. La salle est équipée de cimaises, de deux vitrines et d'un vidéoprojecteur. Les fans ont ainsi été conviés à revoir les grands moments de la finale du dernier championnat de France, à toucher le bouclier de Brennus et à se prendre en photographie à ses côtés.
 5. D'une durée d'une heure, la visite repose uniquement sur le discours du guide afin de ne pas rompre la dynamique. Elle donne le privilège de découvrir les tribunes et le vestiaire dans une mise en scène actualisée d'avant-match (installation des maillots et des équipements des joueurs selon la composition d'équipe du match précédent), de s'asseoir sur le banc des remplaçants. L'offre bénéficie d'un billet couplé avec l'exposition permanente au tarif de 18 €, choisi par 27 % des visiteurs.
 6. La carte blanche accordée au portraitiste Pierre Gonnord est visible les soirs de matchs à proximité de la buvette. Collaboration inédite avec les sportifs, il a saisi les signes de l'effort, photographiant les joueurs quelques instants après une séance d'entraînement.
 7. Pour sa première année d'ouverture, l'ASM Experience a accueilli 35 000 visiteurs et leur taux de satisfaction dans le livre d'or numérique est maximum puisque plus de 80 % se déclarent "enchantés", plus de 15 % "satisfaits" et 5 % "insatisfaits". Les commentaires sont consultables en ligne : www.civiliz.fr/avis-clients/244/56246/asm-experience.html
-

RÉSUMÉS

Comment mettre en scène les collections et les pratiques sportives ? Des muséographes confrontés à ce challenge livrent, à travers deux de leurs réalisations, les démarches qu'ils ont adoptées pour que les histoires et les émotions spécifiques à ce domaine puissent être traduites, au-delà de la simple relation de l'événement sportif, à travers des dispositifs interactifs ludiques et pédagogiques.

INDEX

Mots-clés : Exposition, muséographie, sport

AUTEURS

FRANÇOIS AULAS

muséographe, directeur associé de l'agence Abaque, il a été notamment chef de projet du parc à thème "ASM Experience, l'immersion rugby", au cœur du stade Marcel Michelin de Clermont-Ferrand, et a réalisé l'exposition permanente *Espace Bleu(e)s* pour la Fédération Française de Football, sur le site du Centre National de Formation à Clairefontaine.

AURÉLIE LINXE

muséographe, elle a participé aux phases finales de nombreux concours pour la conception de musées sportifs.