

Dispositifs et parcours muséaux

Animation : résolument tournée vers le public, l'animation ne peut pas être dissociée de la **médiation**, laquelle a pour but la facilitation de l'accès de tous au musée. L'animation est une des déclinaisons de la médiation. Adaptée aux différents publics susceptibles de visiter un espace muséal, elle les prépare, les accompagne dans l'appropriation des dispositifs proposés en donnant vie, comme son nom l'indique, à l'exposition.

Architecture muséale : les projets architecturaux occupent une place aujourd'hui essentielle dans la démarche muséale. Concevoir un musée, un espace muséal/mémoriel, c'est, en amont, prendre en considération la vocation de la structure à venir, le sens que l'on souhaite lui donner mais aussi les aspects fonctionnels, techniques et relatifs à la sécurité d'une telle structure. L'architecture muséale est donc un véritable art de la conception et de l'aménagement d'un espace destiné à remplir les **fonctions muséales** de conservation, d'exposition, d'étude, d'accueil et de transmission. La prise en compte de l'organisation spatiale de l'espace muséal né des choix architecturaux est déterminante dans la saisie et l'analyse de l'expérience des visiteurs.

Atelier pédagogique : l'atelier pédagogique est une des déclinaisons possibles de l'**animation** qui participe elle-même de l'activité de **médiation**. Généralement organisé sur demande et après réservation, l'atelier pédagogique – souvent développé à destination des publics scolaires – déploie des moyens variés d'appropriation de savoirs et de connaissances qui opèrent comme un appui et/ou un complément par rapport à la visite de l'exposition. Il peut utiliser la discussion, le débat, la manipulation, la mise en scène/en situation, etc. Plaisir et activité sont au cœur du dispositif.

Cartel (ou étiquette) : un cartel est une brève information qui peut accompagner tout **expôt**. Il apporte une série de précisions permettant une approche première de l'élément exposé : titre, auteur, matériau, etc. Il s'agit d'un support minimal de **médiation**.

Collection : une collection est un regroupement d'éléments (objets, supports immatériels, etc.) destinés à être exposés à un public plus ou moins large et qui, dans cette optique, ont été rassemblés, acquis, répertoriés, classés, conservés selon des normes de protection et de sécurité. La constitution des **collections** est une **fonction muséale** majeure.

Communication : la communication est progressivement devenue une fonction essentielle des musées qui, originellement, avaient pour vocation exclusive la **conservation** des collections. La communication muséale s'est développée avec la montée en puissance de la prise en compte du **public** et de sa variété, ce que souligne d'ailleurs la nouvelle définition du musée, en date du 24 août 2022, laquelle insiste sur sa mission d'accueil et d'inclusivité¹. Cette communication est singulière en ce qu'elle repose sur ce que l'on peut appeler une polyphonie informationnelle excédant largement le seul discours verbal. Le langage muséal peut être visuel, audible, tactile et trouve aussi un relais aujourd'hui non négligeable sur internet. Cette communication est aussi et avant tout, bien souvent, unilatérale. C'est une transmission d'informations à destination d'un public invité à l'appropriation des messages émis par la structure muséale à des fins de connaissances et de culture.

Conception : la conception est une étape essentielle de formalisation du projet d'exposition durant laquelle est élaboré le **parcours de visite**. Fondée sur un dialogue serré entre le **muséographe** et l'équipe formée autour du **scénographe**, elle donne littéralement forme aux idées initiales en lien avec la visée de l'**exposition** envisagée.

¹ Voir « Muséographie des sites mémoriels », glossaire, article « musée ».

Conservation : la conservation est une des **fonctions muséales**. Il s'agit de préserver le patrimoine tout en l'exposant de manière à le rendre public et accessible. On parle de « conservation préventive » pour caractériser l'ensemble des procédures mises en œuvre afin d'éviter toute forme de dégradation (volontaire ou involontaire) des biens culturels.

Contenus : les contenus d'une **exposition** sont constitués par la somme des connaissances et des savoirs destinés à la transmission. Définis par le **muséographe** en partenariat avec le **comité scientifique** (formé d'experts) qui les valide, ils sont pensés, sélectionnés pour nourrir de façon pertinente et cohérente le projet d'exposition. Ils constituent le cœur de l'exposition, laquelle s'attache, au moyen de la **scénographie**, des dispositifs et supports de **médiation** qu'elle mobilise, à les traduire en un propos interprétable par le **public**.

Diorama : le diorama est conçu comme un principe de présentation. Il propose une mise en scène ou une mise en situation d'un modèle d'exposition (un personnage historique, par exemple) intégré dans son cadre de vie et d'action, reconstitué, de façon plus ou moins élaborée, pour l'occasion. Il permet de proposer une véritable scène destinée à faciliter la compréhension.

Ergonomie de visite : du grec *ergon* (« travail ») et *nomos* (« loi »), l'ergonomie a pour enjeu premier, dans le monde du travail, et conformément à la définition qu'en donne l'*IEA* (*International Ergonomics association*), d'optimiser le bien-être des personnes et la performance des systèmes productifs auxquels elles participent, principalement en soignant l'espace de travail et en l'adaptant aux besoins des utilisateurs. Parler d'« ergonomie de visite » c'est considérer que, dans le cadre du parcours spatial d'une exposition, l'adaptation des dispositifs aux besoins des visiteurs se doit d'être bien pensée pour garantir l'efficacité du parcours et faciliter l'appropriation.

Expôt : le terme « expôt » est employé pour désigner tout élément exposé, quelle que soit sa nature (texte, image, son, objet, etc.), dès lors qu'il est susceptible de produire du sens dans le cadre de l'**exposition**.

Exposition : du latin *expositio* qui signifie d'abord « présentation » et, au sens figuré, « exposé », « explication ». L'exposition désigne aussi bien l'ensemble des éléments proposés au public, l'espace dans lequel cette proposition se déploie que l'action même d'exposer. Cette action est l'une des **fonctions muséales** essentielles. Elle vise la **communication**, à des publics variés, d'un ensemble d'éléments et ce à des fins pédagogiques et culturelles. L'exposition est, en elle-même, un médium dans la mesure où elle permet, grâce au travail conjugué de la **muséographie** et de la **scénographie**, l'appréhension sensible et intellectuelle, par le public, d'un ensemble de concepts, de savoirs et de données qu'il peut visualiser et s'approprier en tirant pleinement parti des dispositifs mis en œuvre au sein du parcours. L'exposition constitue un tout cohérent fondé sur une association du fond (les contenus) et de la forme (les dispositifs).

Fonctions muséales : les fonctions muséales sont énumérées dans la définition que l'*ICOM* (*International Council of Museums*) donne du musée. Elles sont au nombre de cinq : acquisition, conservation, étude, exposition, transmission.

Iconographie : somme des illustrations d'une **exposition**. Il peut s'agir de dessins, de gravures, de peintures, de photographies, etc.

Immersion : l'immersion désigne le processus qui consiste à plonger, être plongé, être transporté dans un environnement distinct de celui dans lequel on évolue d'ordinaire. Les dispositifs muséaux immersifs visent, justement, à susciter chez les **visiteurs** un sentiment d'immersion afin d'engager une participation affective et imaginaire. Il s'agit de mobiliser les sensations, les émotions c'est-à-dire le corps et l'esprit des visiteurs afin de renforcer la transmission du message porté par l'**exposition**. L'immersion, conçue comme une stratégie de

pleine intégration du public dans l'espace muséal, a pour conséquence de diminuer la distance critique des visiteurs pour encourager leur adhésion. En outre, le processus immersif fait que chaque expérience de visite devient singulière, unique.

Interprétation : l'interprétation constitue l'enjeu majeur d'une **exposition** et de l'ensemble des dispositifs qui l'accompagnent. Il s'agit, pour le **muséographe** et pour l'ensemble de l'équipe avec laquelle il travaille, de faciliter la saisie et la compréhension de données historiques, scientifiques ou artistiques pour un public de non spécialistes. Le défi de l'interprétation oriente le **parcours de visite**, de sa conception à **réception**.

Maquette : représentation à une échelle réduite d'un objet, d'un bâtiment, d'un espace qui constitue, en soi, un support de **méditation**.

Médiation : la médiation a pour but de faciliter l'accès de tous au musée, à l'espace muséal. Partant de l'idée qu'il peut exister une forme de distance entre le musée, l'exposition, les objets et le public, l'activité de médiation, en s'appuyant sur des modalités de communication variées, en multipliant les animations, tente de réduire cet écart. Les visées didactiques et pédagogiques y sont essentielles et la médiation multiplie les stratégies (souvent ludiques et immersives) pour faciliter la transmission et l'appropriation des données, des connaissances. Il s'agit de placer le **public** visé au cœur de l'action.

Montage : temps où l'**exposition**, telle qu'elle a été conçue, prend véritablement forme. Le montage constitue l'actualisation du projet et rend concret le **parcours de visite**, tel qu'il a été pensé, par la disposition des éléments qui composent l'**exposition**.

Multimédia : élément d'**exposition** qui engage un rapport interactif avec le public. Il peut s'agir de supports visuels, sonores, d'interfaces engageant une participation des visiteurs. Ces dispositifs techniques ont une visée pédagogique.

Narration (récit) : l'exposition est un acte de **communication**. Elle propose un message, lequel doit être cohérent et compréhensible par le public. S'élabore donc une véritable trame narrative qui a pour enjeu, comme dans un roman par exemple, la configuration signifiante des éléments qui composent l'**exposition**. De fait, la simple juxtaposition des contenus ne peut suffire et le propos de l'exposition repose sur une sélection d'**expôts**, sur leur agencement et leur disposition dans l'espace de façon à produire un discours qui fasse sens. En ce sens, la narration est orientée vers la **réception**.

Parcours (de visite) : un parcours, de manière générale, implique un déplacement dans l'espace en suivant un cheminement plus ou moins déterminé. Le parcours de visite proposé au public d'un espace muséal s'appuie sur le déplacement physique qu'il accomplit sachant que, quel que soit le degré d'orientation mis en place, chaque visiteur, en fonction de la façon dont il suit la **scénographie** ou focalise sur tel ou tel élément, construit cependant sa propre manière d'arpenter l'espace. Cette dernière peut donc engager un parcours intellectuel, affectif, moral qui détermine son interprétation personnelle de l'exposition.

Réception : dans le champ de la linguistique, la réception désigne l'action qui consiste à recevoir un message. Appliqué aux expositions, le terme rappelle que les démarches muséographiques et scénographiques ont pour enjeu, grâce à l'ensemble des dispositifs mis en œuvre, d'assurer la **communication** d'un ensemble de savoirs et de connaissances rendus compréhensibles pour le **public**, alors à même de développer son **interprétation**, fruit de l'appropriation de la **narration** proposée.

Scénographie : du grec *skênographia*, qui désigne originellement les décors de peinture élaborés pour le théâtre dans l'antiquité. La scénographie entretient donc un lien essentiel avec

l'univers théâtral. Il s'agit d'organiser l'espace de façon à produire du sens, à la manière d'un décor qui, au théâtre, accompagne la parole. C'est donc un principe de médiation spatiale qui, en tenant compte des publics, développe différents niveaux de lecture tous intégrés à la narration muséale pensée et conçue pour que chaque visiteur élabore son parcours, dans la structure spatiale qui lui est offerte, au gré de sa déambulation. La scénographie est donc intrinsèquement liée à la narration muséale et à ses visées. Elle est susceptible d'influencer considérablement le visiteur en construisant du sens à partir d'objets pourtant exposés hors contexte.

Signalétique : la signalétique repose sur un ensemble d'équipements qui permet l'orientation des visiteurs. Elle les conduit en organisant un repérage spatial dans le musée, ce qui, naturellement, balise le cheminement mais permet aussi de diriger le parcours de visite. Elle assure donc à la fois une forme de confort tout en déterminant, peu ou prou, la déambulation.

SOURCES :

Ouvrages :

André Desvallées, François Mairesse (dir.), *Concepts clés de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2010.

Gob André, Drouguet Noémie, *La Muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin, 2014.

Serge Jaumain, *Les Musées en mouvement : nouvelles conceptions, nouveaux publics*, Bruxelles, Éditions de l'université de Bruxelles, 2000.

Articles :

Jacqueline Eidelman, Hana Gottesdiener et Joëlle Le Marec, « Visiter les musées : expérience, appropriation, participation », *Culture & Musées*, Hors-série, 2013, p. 73-113, in : <https://journals.openedition.org/culturemusees/720#authors>.

Kinga Grzech, « La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace », in *La Lettre de l'Ocim*, n°96, 2004, p. 4-12, in : [https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96\(1\)-pp.04-12.pdf](https://doc.ocim.fr/LO/LO096/LO.96(1)-pp.04-12.pdf).

Marion Neveu, « Comment la scénographie des expositions influence l'expérience des visiteurs », *The Conversation*, 17 mai 2021, in : <https://theconversation.com/comment-la-scenographie-des-expositions-influence-l'experience-des-visiteurs-126165>.

Marion Lyonnais, « Du théâtre dans l'exposition ? », *Études théâtrales*, 2012/2-3 (N° 54-55), p. 145-155. DOI : 10.3917/etth.054.0145, in : <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2012-2-page-145.htm>.

Daniel Jacobi et Yves Jeanneret, « Du panneau à la signalétique : lecture et médiations réciproques dans les musées », *Culture & Musées*, Hors-série 2013, 47-72, in : <https://journals.openedition.org/culturemusees/708>.

Kali Tzortzi, « Interroger le rôle de l'espace dans le musée », in *La Lettre de l'OCIM* n° 169, 2017, p. 12-18, in : <https://journals.openedition.org/ocim/1732>.

Sites :

www.les-museographes.org

<https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Musees/Les-musees-en-France/Les-musees-de-France/Dico-des-musees>

<https://icom.museum/fr/>