

Les missions de la muséographie

© Association Les Muséographes - décembre 2016

CE QUE RECOUVRE LA MUSÉOGRAPHIE

Dans un musée ou dans une exposition temporaire, ou encore dans un centre d'interprétation, la muséographie concerne ce qui a trait aux contenus du parcours de visite, et aux modalités de la médiation de ces contenus avec les visiteurs.

Le (ou la) muséographe élabore, définit, conçoit tout ceci. La mission de muséographie repose sur ses compétences. Cela peut aller de la définition éditoriale à la recherche documentaire, de l'écriture des textes à l'invention des dispositifs de médiation et au suivi de leur réalisation, de la définition des budgets à la coordination générale d'un projet.

Parfois aussi, toute une équipe est à rassembler autour du (ou de la) muséographe, avec documentaliste, chercheur, iconographe, scénariste des audiovisuels, des sons et des multimédia, concepteur des dispositifs interactifs et des manipes, rédacteur, traducteur, médiateur, animateur, spécialiste en conservation préventive, économiste, concepteur d'audio guides et de systèmes embarqués, spécialiste de l'accessibilité, concepteur de produits éditoriaux et dérivés, ou de documents d'accompagnement à la visite etc. Pour participer à la transmission des contenus vers les publics - objet même de la muséographie - ces métiers peuvent intervenir tous, ou seulement quelques uns d'entre eux : la géométrie est variable en fonction de l'ampleur et de la nature du projet.

Les conservateurs, lorsqu'ils s'attèlent à une exposition, font bel et bien de la muséographie, mais... ils portent le nom de conservateurs.

DES INTERLOCUTIONS DE TOUTES LES SORTES

Pour le commanditaire, porteur et directeur du projet - appelé parfois, comme en architecture, la "maîtrise d'ouvrage" - la muséographie est là pour répondre à ses attentes en matière d'objectifs généraux à atteindre, de style de l'exposition, et aussi de délais et de budgets. L'approche muséographique est, en particulier, la principale garante de la prise en compte et du respect des publics.

La muséographie dialogue aussi avec les détenteurs des savoirs - des scientifiques, des chercheurs, des collectionneurs, des spécialistes, des historiens, des personnes ressources... L'expertise scientifique est en effet à intégrer dans la création des contenus d'une exposition, et la muséographie joue ce rôle, elle a cette fonction de médiation entre des savoirs et des publics. Elle propose pour cela, sur tel ou tel sujet, les modalités de sa mise en valeur, de son énonciation, de sa problématisation, de sa pédagogie - en un mot de sa médiation, via une exposition ou un musée.

Une autre collaboration fondamentale est celle qui s'instaure entre muséographie et scénographie. La scénographie* est assurée par des architectes, des scénographes, des designers, des spécialistes de la lumière. Ils mettent en espace le parcours, ils lui donnent sa forme, ils interprètent et traduisent matériellement les contenus définis par la muséographie.

Le graphisme a une importance tout aussi cruciale dans l'expression des contenus : les graphistes donnent forme aux textes bien sûr mais aussi aux images fixes (icones, cartes, schémas, frises etc.), aux habillages des films, des interactifs, à la signalétique didactique, à la signalétique directionnelle.

A toutes les phases de la conception, entre muséographie et scénographie/graphisme, se produisent des échanges, du dialogue, des ajustements entre fond et forme. Ces approches complémentaires se conjuguent autour d'un même projet, et s'enrichissent mutuellement.

La muséographie n'est que l'une des compétences nécessaires à la création d'une exposition, mais sa fonction est coordinatrice : elle fait souvent le lien entre les différents interlocuteurs, ce qui suppose de l'écoute, de l'imagination, de la persuasion et un certain sens de la coordination. Dans de nombreuses institutions culturelles, le commissariat est d'ailleurs assuré par un[e] muséographe.

La muséographie d'un projet se conçoit au sein de l'institution, ou bien elle peut être sous-traitée à l'extérieur - pour tout ou partie.

Quoi qu'il en soit, une exposition, permanente ou temporaire, en intérieur ou en extérieur, dans un musée ou ailleurs, est toujours une œuvre collective, toujours le résultat d'une synergie entre une multitude d'acteurs.

LES ÉTAPES PRINCIPALES

Lors de la conception d'un projet, les personnes responsables de la muséographie, qui s'occupent donc de définir les contenus, se chargent de ce que l'on a coutume de nommer la programmation (ou la scénarisation) muséographique, ce à différents niveaux de détail, c'est-à-dire de plus en plus précisément au fil de l'avancement du projet. Elles sont motrices et coordinatrices, dès le départ et tout au long du projet. Elles font le lien entre les connaissances scientifiques et les futurs publics. Établir des budgets et des plannings prévisionnels est aussi de leur ressort.

La conception d'un projet d'exposition ou de musée se fait en plusieurs étapes. A chaque étape, des documents sont élaborés par les uns et les autres, des validations sont produites, des modifications peuvent être demandées et opérées. C'est un ballet où chacun, commanditaire/maîtrise d'ouvrage, expertise scientifique, muséographie, scénographie, graphisme a sa place et sa fonction. Du travail des uns découle et dépend celui des autres, une bonne entente et une grande coordination sont nécessaires pour mener à bon port le projet. Le commanditaire reste le décideur et le superviseur général.

Sont décrites ici les grandes étapes habituelles qui ponctuent la conception et la réalisation d'un projet. Cette trame mobile est à adapter à chaque situation particulière.

■ **La définition de départ**

La définition, la formulation de l'idée et du cadre dans lequel un projet va se développer, est le point de départ. Dès cette étape, il s'agit de muséographie. La compétence muséographique est confiée à une personne (chef ou chargé de projet, chef ou chargé d'exposition, muséographe, conservateur, etc.), ou à une équipe, interne ou externe à l'institution portant le projet, qui a à définir les objectifs culturels du projet, et ses grandes lignes, ainsi que d'estimer les moyens temporels et financiers nécessaires à sa réalisation.

A ce stade, est souvent réalisée une étude préalable, dite étude de définition ou de faisabilité, incluant un synopsis muséographique. On analyse les besoins, on élabore un diagnostic, on commence à étudier le sujet, les lieux, les collections éventuelles, on propose un concept identitaire, on détermine des objectifs, on amorce la description des contraintes spatiales et fonctionnelles (grandes options scénographiques, ambiances...) : on commence dès lors à scénariser le projet.

Plannings et budgets prévisionnels sont produits à cette étape. Ils seront affinés au cours des étapes suivantes.

NB. Dans le cas de la création d'un nouveau musée, ou de l'évolution d'un équipement muséographique existant, cette étude préalable est plus importante. Elle inclut de surcroît une programmation architecturale et fonctionnelle, une description des publics, des usagers, et des modes de fonctionnement souhaités, et, le cas échéant, une approche de la conservation préventive et des modalités de traitement des collections.

Ces documents constitueront les pièces principales de la consultation organisée pour recruter une maîtrise d'œuvre (scénographe, souvent associé à un architecte quand un bâtiment est créé ou restauré), qui produira à la suite une esquisse architecturale et scénographique [ESQ].

■ **La suite de la conception du projet muséographique**

À cette phase du projet, la mission de la muséographie se découpe alors, la plupart du temps, principalement en trois successives grandes étapes de conception :

1. l'élaboration d'un pré-programme muséographique (appelé aussi parfois programme muséographique général)
2. l'élaboration d'un programme muséographique (appelé aussi parfois, alors, programme muséographique détaillé)

[Ces deux documents, conçus en dialogue constant avec les scientifiques et les experts, servent de base, de cahiers des charges, pour les scénographes et les graphistes qui conçoivent spatialement et visuellement l'exposition.

Le document 1 leur permet de produire un Avant-Projet Sommaire (APS).

Le document 2 leur permet de produire un Avant-Projet Détaillé (APD).]

3. l'élaboration des cahiers des charges des dispositifs de médiation (audiovisuels, sons, interactifs, audio guides, maquettes, manipes etc.), et des dossiers de consultation des entreprises (DCE), en vue précisément de la consultation des entreprises qui vont les réaliser.

A cela s'intégrera souvent, une autre grande étape, celle de la rédaction des textes de l'exposition ou du musée.

Les intitulés de chaque étape varient d'un endroit à l'autre, mais ce que recouvre chaque étape correspond *grosso modo* à ce qui suit.

1. Le pré-programme muséographique (appelé aussi parfois programme muséographique général)

Pour l'élaboration de ce document, la ou les personnes en charge de la muséographie :

- prennent en charge ou coordonnent les recherches documentaires, d'objets, d'œuvres, d'iconographies, déterminent, le cas échéant, les recherches scientifiques nécessaires à produire et réunissent un comité scientifique ;
- définissent le parcours, l'ambiance et les principes de mise en espace en décrivant l'expérience de visite proposée ;
- font le choix des contenus, hiérarchisent les thématiques et organisent leur restitution au vu des différentes sources d'informations disponibles, selon un parti pris de narration ou de déambulation ;
- proposent des supports et dispositifs de médiation originaux, dont elles déclinent les descriptifs (audiovisuels, manipes, maquettes, multimédias, réalité augmentée, sons etc.) ;
- définissent les modalités générales de présentation des collections et participent, le cas échéant, à leur présélection ;
- définissent la place des éléments textuels et iconographiques dans l'exposition.

Ce document comprend une définition des objectifs scientifiques, des partis pris de médiation et des attendus pédagogiques et culturels de l'exposition ainsi que le scénario du parcours de visite (contenu, découpage et hiérarchisation des thématiques, images de référence, ambiances scénographiques souhaitées, dispositifs de médiation proposés, publics visés) et une charte rédactionnelle graphique.

Ce document est transmis au scénographe et au graphiste, qui proposent à la suite un Avant Projet Sommaire (APS) scénographique et graphique. L'APS scénographique développe les formes, les volumétries, les climats généraux. Les éléments du pré-programme sont implantés dans l'espace, et les dimensionnements sont préétablis. Les dispositifs scénographiques y sont esquissés, les grandes lignes de l'éclairage, les circulations, les matières et les ambiances y sont aussi définies. L'APS graphique définit une identité visuelle et une charte graphique (couleurs, ambiances, typographies, partis pris stylistiques).

A cette phase, planning et budget sont produits, à la fois par la scénographie / le graphisme, et par la muséographie.

2. Le programme muséographique (appelé aussi parfois, alors, programme muséographique détaillé)

Il constitue une version aboutie, détaillée et définitive de la définition des contenus du parcours d'exposition. Il comprend notamment :

- la description détaillée et structurée des contenus, une définition du nombre et de la typologie des supports de médiation (supports graphiques, audiovisuels et multimédias, objets, etc.) ;
- la sélection définitive des objets et œuvres présentés, avec l'indication de leurs modes de présentation, contraintes de soclage et de conservation ;
- la sélection iconographique et filmique finale ;
- les textes de l'exposition, soumis au préalable à un comité de lecture et/ou au comité scientifique ;
- les synopsis de tous les supports de médiation : audiovisuels, manipes, audio guides, visio guides, son, maquettes, multimédias, réalité augmentée, etc.

Suivant les cas, les personnes en charge de la muséographie peuvent être responsables des procédures de négociation des prêts d'objets/œuvres de l'exposition, de la commande des images et des procédures de négociation des droits sur ces images et ces objets.

En s'appuyant sur le programme muséographique détaillé, le scénographe et le graphiste élaborent l'Avant Projet Détaillé (APD), qui, comme son nom l'indique, entre dans le détail de l'APS. Il s'agit de la transcription formelle de chaque élément du programme muséographique. Les dispositifs scénographiques, le graphisme, l'éclairage, les productions audiovisuelles et les manipes y sont précisés spatialement et techniquement définis. Des dessins détaillés de chaque élément exposé y sont consignés. Cet APD permettra ensuite l'élaboration d'un projet scénographique (PRO) qui contiendra tous les plans d'exécution pour la scénographie générale (ambiance de l'exposition) et détaillée (chaque dispositif de médiation). L'APD de graphisme, quant à lui, détaille les mises en page de tous les textes, les traitements des images, ainsi que les supports, leurs dimensions, leur implantation, et leurs procédés de réalisation.

A cette phase, planning et budget sont produits, à la fois par la scénographie / le graphisme, et la muséographie.

3. Les cahiers des charges

Les personnes en charge de la muséographie rédigent les cahiers des charges, qui entrent dans les Dossiers de Consultation des Entreprises (DCE), pour les contenus et les dispositifs de médiation, en vue de passer des appels d'offres pour recruter les entreprises qui les réaliseront concrètement. Ce peuvent être des films, des multimédias, des sons, des interactifs, des spectacles, des manipes, des maquettes, des systèmes embarqués... - entre autres exemples. Planning et budget y sont pris en compte.

Identiquement, les personnes en charge de la scénographie et du graphisme rédigent les cahiers des charges, et Dossiers de Consultation des Entreprises (DCE), en vue de passer des appels d'offres pour recruter les entreprises qui fabriqueront concrètement les mobiliers, les éclairages, les cloisons, les agencements, les peintures - etc, et pour le graphisme les impressions et les poses à réaliser - etc.

Les matériels et équipements audiovisuels, multimédias, informatiques sont définis conjointement par la muséographie et la scénographie, et ils font identiquement l'objet de DCE.

■ La réalisation du projet muséographique

Dans cette phase, l'équipe de muséographie accomplit de multiples tâches. Il s'agit de :

- participer aux choix des prestataires qui vont réaliser les dispositifs à contenus (audiovisuels, multimédias, maquettes, installations diverses, interactifs etc.),
- réaliser la sélection définitive de l'iconographie, des archives sonores et audiovisuelles, et négocier éventuellement leurs droits d'utilisation,
- opérer la sélection définitive des œuvres, négocier éventuellement leurs droits d'utilisation, organiser éventuellement transport et régie des œuvres,
- rédiger la version finale de tous les textes (souvent revus et validés par les scientifiques référents et le commanditaire). Le cas échéant, elles prennent en charge les traductions. Elles relisent et corrigent les épreuves des textes, jusqu'à la signature des bons à tirer (BAT),
- suivre, guider, corriger la réalisation des dispositifs de médiation (films, audio guides, maquettes, interactifs, sons etc.),
- poursuivre les échanges de travail avec scénographie et graphisme, pour les dernières mises au point, les arbitrages financiers, les vérifications, etc
- participer au montage de l'exposition, et au chantier d'intégration des collections et des dispositifs de médiation,

- veiller au respect du calendrier, des budgets, des cahiers des charges et à la bonne mise en marche des installations.

La muséographie peut également conseiller le commanditaire sur les charges d'exploitation (maintenance et fonctionnement), sur la communication et le lancement du projet, et sur le programme d'animation.

Parallèlement, pendant la fabrication en ateliers ou en entreprises de tous les dispositifs scénographiques et graphiques de l'exposition, les personnes en charge de la scénographie et du graphisme assurent pour le commanditaire-maître d'ouvrage : le suivi de fabrication, le respect du calendrier, la livraison sur site, la réception des ouvrages, la levée des réserves. Ils sont responsables du chantier de montage et d'intégration, de son planning et de son organisation. Ils fournissent après l'ouverture les plans d'exécution des ouvrages (PEO), et tous les dossiers techniques afférents à la fabrication.

LES DIVERSES CONDITIONS D'EXERCICE

Dans les phases de définition, de conception et de réalisation, la mission de muséographie peut intervenir sous diverses formes :

> soit elle est réalisée en interne, c'est-à-dire se trouver dans l'équipe du commanditaire-maître d'ouvrage, ou de l'exploitant - une partie de la mission pouvant cependant être externalisée ;

> soit elle est réalisée en externe sous la forme d'une Assistance à Maîtrise d'ouvrage (AMO), ce par une équipe de muséographie ou un(e) muséographe (exerçant en profession libérale, en auto-entrepreneur, en entreprise individuelle, en société, en auteur etc.), recrutée par appel d'offres, et qui a pour mission d'aider le maître d'ouvrage à définir et piloter le projet. Elle a un rôle de conseil, de proposition, facilite la coordination, mais le maître d'ouvrage reste le décideur. Souvent il s'agit des personnes qui ont réalisé l'étude de définition et de faisabilité et qui poursuivent la coordination et le suivi du projet ;

> soit elle est réalisée en externe dans le cadre d'une Maîtrise d'Œuvre muséographique. Elle est recrutée par un appel d'offres, et a pour mission de concevoir et réaliser la dimension muséographique du projet. Elle imagine et produit le projet muséographique, et le commanditaire-maîtrise d'ouvrage le valide en demandant ou non des modifications ;

> soit elle est réalisée en externe dans le cadre d'une Maîtrise d'Œuvre globale, qui rassemble muséographie & scénographie et graphisme - voire architecture. Elle est recrutée par un appel d'offres, et a pour mission de concevoir et réaliser l'ensemble du projet. Pour des raisons de responsabilité (décennale), c'est alors le scénographe ou l'architecte qui est le mandataire du marché.

et ces notes de bas de page...

* On distingue la scénographie d'exposition et de musée, la scénographie de spectacle et de théâtre, et la scénographie de salles, qui font intervenir trois métiers bien distincts.

** Cf. <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Musees/Ressources-et-publications/Museofiches>