

4. SÉRIE : PROCESSUS EXPOSITIONNEL SELON LA MUSÉOLOGIE SOCIALE

PLAN DIRECTEUR

Une fois le mandat établi, l'entente contractuelle conclue sur la base du plan de travail, une évaluation sommaire de l'espace attribué, de la construction, de la localisation, de même que de la vocation du musée, des sources primaires de documentation et d'information, des objets disponibles, enfin de la taille et de la durée du projet, les professionnels engagés pour préparer l'étude de programmation muséale soumettent, pour consultation, le Plan directeur.

Le scénario thématique, le parcours muséographique prévisible, de même que les services se rattachant à l'accueil, permettent, dès le stade initial de l'étude, d'informer le milieu sur le parti adopté, d'apporter les corrections nécessaires avant l'étude détaillée des éléments proposés dans le plan de travail. Ce premier consensus sur le "projet muséal" permettra, au besoin, d'appeler la collaboration du milieu par des mandats de recherche précis, confiés à des membres de la communauté, de préparer celui-ci à la gestion future du musée et de ses expositions (Portée formative de la démarche). Le Plan directeur, s'il est clairement énoncé, bien fondé, constitue le guide infaillible du processus de construction du projet, associant muséologie (Récit, thématique) et muséographie (Communication visuelle, didactique). Le Plan directeur a le grand avantage de réaliser une économie de temps, de cadrer le projet d'un coup d'oeil, de permettre de passer rapidement, sur des bases sûres et concensuelles, au stade de l'exécution, d'en mesurer au préalable les coûts et les difficultés à résoudre. Le professionnel de musée, duement formé, en est le maître d'oeuvre privilégié.

Cet exercice d'articulation des différents éléments de l'espace muséal, subordonnant la muséographie (mise en spectacle) à la muséologie (Idéation, récit) s'avère particulièrement adéquate pour l'entreprise de muséalisation de petite taille, reposant sur l'adhésion du milieu. Il a été expérimenté partiellement au Musée du Fleuve, sur le Guadiana.

PROJET MUSÉAL

La décision de concevoir et de réaliser un musée ou une exposition se traduit par une idée qui fasse fonction de fil conducteur.

PROGRAMME MUSÉOLOGIQUE

Le développement de l'idée, à la base du projet, se traduit par la construction d'un récit décomposé en thèmes, se prolongeant dans un scénario, l'identification des messages et des objectifs de représentation pédagogique.

PROGRAMME MUSÉOGRAPHIQUE

Découlant du programme muséologique tel que déterminé par le projet muséal, le programme muséographique englobe tous les aspects de la concrétisation dans l'espace, de circulation d'un visiteur, des détails de construction des éléments didactiques et environnementaux qui serviront à mieux transmettre les éléments de ponctuation du récit tel que module en scénario (modèle filmique de la représentation en mouvement, la caméra étant substituée par l'œil du visiteur). Le programme est schématisé et comptabilisé dans le "devis" : Supports, éclairage, écrits, image, lieux de pause, effets spéciaux, positionnement de l'objet ...

THÈME

Comprenant le Titre thématique, les thèmes et les sous-thèmes, selon les besoins de développement d'un sujet, le thème est le support idéologique autour duquel s'articulent tous les éléments de représentation muséologique et muséographique.

THÉMATISATION

Un néologisme, emprunté à la terminologie Nord-Américaine, qui rend bien l'action d'articulation des thèmes les uns par rapport aux autres, dans le but de l'approfondissement du sujet et du renforcement de la cohérence du récit – scénario – La thématisation suggère une **approche systémique** de l'exposition.

Contrairement à une approche descriptive compartimentée l'approche systémique de la thématisation encourage le dialogue entre les idées exprimées.

RÉCIT

Est tout simplement l'histoire que l'on souhaite raconter. Il prend le sujet à témoin de l'interprétation qu'on lui donne.

ATMOSPHÈRE

Elle est comme une valeur ajoutée au scénario, tel que muséographié. Elle donne au visiteur l'impression d'être plongé dans un incubateur où s'entremêlent formes, idées, sensations... L'atmosphère peut se dégager des éléments constitutifs de l'exposition elle-même, comme par exemple, les éléments sensitifs surajoutés: Chaleur, odeur, son...

SCÉNARIO

Comme il y a une part de mise en spectacle dans le système de représentation muséale, le scénario est l'enchaînement, à l'intérieur d'un espace parcouru par le visiteur, des éléments didactiques, de surprise, de pause réflexive ... tel que planifié dans la construction de l'exposition.

PROCESSUS

Le processus muséologique et muséographique se réfèrent aux étapes franchies à partir de la définition des objectifs (Le projet muséal) afin d'atteindre, dans la cohérence, dans la coordination des interventions, le but recherché: **Un maximum d'impact dans une économie de moyens.**

MUSÉALISATION

L'acte par lequel on confère une signification particulière, une valeur sur-ajoutée, une consécration, à un patrimoine (sujet matériel ou social) par le moyen de sa valorisation par sa mise en exposition. Cet acte se doit d'être progressif (Réinsertion dans la vie) et non régressif (relégué à la mémoire et à l'oubli).

EXPOSITION PERMANENTE

Une exposition faite pour demeurer sur une longue période. Elle fait généralement corps avec l'espace muséal quand elle n'en détermine pas l'architecture. Elle en traduit la mission principale et sert de cadre référentiel aux activités d'animation.

EXPOSITION TEMPORAIRE

Itinérante, elle est empruntée ou mise en circulation par le centre muséologique lui-même. Fabriquée in situ, elle sert généralement de complément à l'exposition permanente. L'avantage de l'exposition temporaire est qu'elle offre une grande flexibilité de traitement tant du point de vue de l'idée que de sa mise en scène. Elle a un caractère évènementiel plus marqué que l'exposition permanente dont le message est parfois difficile à rajeunir.

REGULATION DE L'ESPACE

Selon les objectifs didactiques de transmission des messages, les possibilités offertes par l'espace occupé, elle permet d'offrir au visiteur un parcours mental et physique qui puisse lui profiter, correspondre au comportement habituel du visiteur devant des choix qui lui sont proposés. **La régulation de l'espace est comme la respiration de l'exposition.**

PARCOURS

Est la trace thématique proposée au visiteur, plus ou moins explicitée par l'organisation de l'espace et des supports audio-visuels. Il peut être affirmé, contraignant (Signalisation, installation des supports) ou flexible, laissé au choix du visiteur. Un parcours s'inscrit dans le temps laissé à un visiteur pressé, studieux, contemplatif, selon son âge, sa formation, sa sensibilité à la fabrication d'images, sa familiarité avec les codes symboliques des représentations culturelles. Le parcours se décompose en ponctuation, en modulation syntaxiques tels la phrase littéraire ou musicale.

PONCTUATION

Elle accompagne et nuance le récit expositif, lui imprime un souffle qui puisse mettre en relief les sentiments, les idées dans une composition riche en sous-entendus comme en hésitations, en affirmations préremptives. Elle marque les temps de pause comme les passages, rythmant le rapport du lecteur-auditeur au récit qui lui est révélé sous forme de métaphores.

MODULATION

Ce sont les modules (séquences) du récit expositif, ses différentes parties, leurs enchaînements avec leurs temps forts et leurs temps de repos à l'intérieur de l'atmosphère générale rendue par l'exposition. Sur lesquels reposent les différentes formes de muséologie actuelle.

SYNOPSIS

Est le résumé synthétique de l'ensemble du projet "expositionnel" (néologisme). Il se présente sous forme d'un tableau récapitulatif des éléments à retenir, mis en rapport interactif les uns avec les autres. Il est précédé d'une note explicative rendant l'esprit de l'exposition.

DOSSIER

Il contient tous les éléments utiles (supports muséologiques et muséographiques) pour servir de guide aux personnes chargées de l'exécution du projet.

FIN DE SÉRIE