

UR URREAK  
AGUAS TURBULENTAS  
EAUX AGITÉES  
TURBULENT WATERS

interdisciplinar Lab

IÑAKI ARRIETA URTIZBEREA

**CLÉS POUR LES MUSÉOGRAPHIES EXPÉRIMENTALES ET LES LABORATOIRES  
EXPLORATOIRES DANS *EAUX AGITÉES*.**

L'une des principales innovations ou réinventions qui ont lieu dans les musées est liée à l'importance que les expositions ont acquise dans ces infrastructures culturelles. L'une des principales innovations ou réinventions qui ont lieu dans les musées est liée à l'importance que les expositions ont acquise dans ces infrastructures culturelles. Jusqu'au milieu du XXe siècle, la pertinence politique, sociale et scientifique du musée reposait principalement sur les collections qu'il abritait. Cependant, au cours des dernières décennies, les fonctions de diffusion et d'exposition du musée sont devenues plus importantes que celle de la conservation. Cela est dû, entre autres, à la généralisation progressive des principes de "démocratie culturelle" et de "démocratisation de la culture". Selon ces principes, le musée doit s'ouvrir à la société, et l'un des moyens d'y parvenir est l'exposition. Selon le Dictionnaire encyclopédique de muséologie, le terme "exposition" désigne l'action d'exposer, ce qui est exposé, ainsi que l'espace dans lequel il est exposé. Cette phrase courte et simple cache un processus très complexe car l'exposition, ou l'action ou le processus d'exposer, ne consiste pas simplement à présenter des objets. Il s'agit d'un processus de communication qui tente de transmettre des idées, des concepts, des phénomènes, des faits, des événements, des valeurs ou des émotions à travers un discours, soutenu par des objets, distribués dans un espace et utilisés comme signes de quelque chose qui, en soi, est plus ou moins absent, à savoir ces événements, ces idées, ces concepts, ces émotions... Par conséquent, bien que le degré de complexité de ce qui doit être transmis varie, l'exposition tente de le faire revivre à travers certains éléments qui, en eux-mêmes, font partie de cette complexité ou y sont liés. En ce sens, le processus d'exposition est une action créative, dans la mesure où il s'agit de transmettre ce qui est absent sur la base de certains éléments partiels de cette complexité. Ce processus est également créatif, ou peut l'être, dans la mesure où il peut générer de nouvelles connaissances et expériences chez les destinataires du discours exposé : chez les visiteurs.

Le besoin d'élaborer un discours, afin de rendre compte de cette complexité, met clairement en évidence la nature construite du discours dans tout type d'exposition. Cette

construction s'effectue selon la stratégie interprétative de ses créateurs, designers, conservateurs, etc. Une stratégie qui est conditionnée par leur subjectivité.

Le caractère construit et subjectif de l'action d'exposer nous amène à nous interroger sur qui prend part à ce processus de communication. Et une première approximation nous montre l'amalgame varié et diversifié des agents ou acteurs qui interviennent dans ce processus. Du côté de la diffusion, nous avons des politiciens, des sponsors, des conservateurs, des scientifiques, des spécialistes, des conservateurs, des gestionnaires de projet, des concepteurs et des techniciens, chacun avec ses répertoires interprétatifs, ses connaissances, ses compétences, ses valeurs et ses intérêts. Ainsi, l'action d'exposer des objets cache un jeu compliqué de négociations entre tous ces agents. Le processus d'exposition constitue donc un champ de forces concernant le qui, le quoi, le comment, le où, le quand et le pourquoi de ce qui doit être communiqué. De toute évidence, ce jeu ne se joue pas entre égaux. Dans le champ de forces constitué par l'action d'exposer, il existe une distribution inégale du pouvoir lorsqu'il s'agit de suggérer ou d'imposer le contenu du discours et le type de récit. Cette confrontation concerne aussi bien des questions générales de discours, qui ont trait aux aspects idéologiques ou scientifiques du message à transmettre, que des questions plus spécifiques liées à l'établissement du parcours ou au type de panneaux explicatifs à installer, par exemple. Ces secondes questions, considérées par certains comme mineures ou de moindre importance par rapport aux premières, conditionnent, et dans une large mesure, le discours à véhiculer.

Cependant, quels que soient les objectifs des émetteurs du processus de communication de l'exposition et la force du discours à transmettre, il faut garder à l'esprit que ce discours est interprété par les récepteurs, à savoir les visiteurs. Comme l'affirme Freeman Tilden, le visiteur perçoit à travers ses propres yeux et interprète le message sur la base de ses propres connaissances et expériences. C'est pourquoi, au cours des dernières décennies, des approches d'exposition plus interactives et dynamiques ont été développées, rendant l'action d'exposer encore plus complexe.

Néanmoins, la participation du public à ce deuxième niveau pose des défis importants, qui ne sont pas faciles à résoudre, si tant est qu'ils le soient. Jusqu'à présent, nous avons parlé du visiteur, mais il est clair qu'il n'y a pas de visiteur, mais des visiteurs. Il faut donc se demander qui sont les visiteurs, ou qui constitue le public d'une exposition. Et la réponse n'est pas facile car, en général, on sait peu de choses sur la composition du public qui visite les musées ou les expositions. Cette méconnaissance est encore plus accentuée si l'on passe des caractéristiques démographiques ou socio-économiques des visiteurs aux caractéristiques culturelles à partir desquelles ils interprètent la proposition d'exposition. Néanmoins, de nouvelles formules sont mises en œuvre dans le but de surmonter le défi de la participation. On

peut citer, par exemple, les approches connues sous le nom de "voix ou récits multiples", "perspectives multiples" ou "zones de contact".

Pour conclure avec les variables qui affectent l'action d'exposer, il faut souligner tout ce qui a trait à la scénographie, c'est-à-dire aux aspects formels et matériels de l'exposition dans lesquels le discours prend forme, comme dans le projet Turbulent Waters, où l'art contemporain et la recherche scientifique fusionnent avec le parcours standardisé de l'Aquarium de Donostia-San Sebastián, de manière expérimentale et comme une tentative de nouveaux exercices. Car la scène d'exposition, avec tous ses objets et installations, n'est pas seulement un espace physique dans lequel le discours sera exposé et montré tel qu'il a été rédigé sur papier dans les bureaux des concepteurs ou des conservateurs. La scène, sa disposition, conditionne également la réception du message. Sans vouloir être exhaustif, l'action d'exposer est conditionnée par l'éclairage, les supports, les vitrines, les lutrins, les panneaux et autres éléments de support, les ressources audiovisuelles et interactives, la couleur des murs, les dimensions et la décoration des salles, les parcours, les textes informatifs et, bien sûr, le bâtiment lui-même.

<sup>1</sup>André Desvallés y François Mairesse. Dictionnaire encyclopédique de muséologie (2011) Paris: Armand Colin, p. 133.

**Iñaki Arrieta Urtizbera** est professeur au Département de Philosophie des Valeurs et d'Anthropologie Sociale de l'université du Pays basque/Euskal Herriko Unibertsitatea à Donostia-San Sebastián. Ses travaux de recherche se concentrent sur les domaines de la muséologie et du patrimoine culturel.