

L'EXPOSITION

Une exposition répond à une motivation et à des objectifs. Elle se forge à partir d'une envie de partage, d'un désir qui oriente profondément la philosophie du projet d'exposition.

Le commanditaire ou maître de l'ouvrage porte le projet. Il initie l'exposition en définissant sa temporalité, son lieu de présentation, ses publics, ses contenus, ses ressources, son exploitation.

Les objectifs, les enjeux

Le point de départ de l'exposition peut être une collection, mais aussi la volonté de présenter un patrimoine, une culture particulière, de transmettre une histoire, de commémorer un événement, d'exposer des données scientifiques, de sensibiliser sur un sujet de société... Elle peut s'attacher à une idée, à un questionnement, chercher à présenter une problématique.

Les éléments exposés sont mis au service d'un propos, d'une transmission de messages. Toute exposition est porteuse d'un discours, qu'il soit implicite ou explicite.

Les raisons de faire une exposition orientent le genre de l'exposition : **s'agit-il de donner à admirer, de sensibiliser, de déployer des contenus didactiques, d'éduquer, de divertir, d'étonner, d'expérimenter ... ?** L'exposition est selon le concept initial une voix, une histoire, un parcours initiatique, un espace de jeux, une leçon savante, une découverte encyclopédique ...

L'exposition est un média à part entière.

Les publics

Définir les publics est essentiel. Une exposition est rarement à destination d'un seul type de public. L'exposition prend place dans un territoire avec ses réalités sociologiques, dans un bassin géographique... Des publics peuvent-être ciblés : des **publics scolaires, de la population locale, des centres de loisirs, des publics en situation de handicap, d'une communauté en particulier (professionnels d'un secteur identifié, chercheurs, amateurs, connaisseurs...), des familles, des touristes,...**

Le choix des publics permettent d'adapter les manières de les communiquer le plus efficacement. Ces études contribuent à déterminer le lieu, le type d'exposition, ses contenus et sa forme.

Les contenus

Présentation et la mise en valeur **de collections, d'œuvres, d'objets artistiques, d'installations, d'objets historiques, ethnographiques ou scientifiques... ou de thématiques de façon à les faire découvrir et comprendre par le public.**

Dans un but pédagogique, peuvent-être aussi présentés **des documents** : artefacts, iconographies, maquettes, sons, multimédia, textes, des données scientifiques, artistiques, historiques, sociologiques, ethnologiques...

Les nouveaux médias offrent un renouvellement possible des formes de médiation (audiovisuels, multimédia, imagerie 3D, reconstitutions virtuelles, tablette, téléphone portable, ...).

Des reconstitutions d'ambiance ou mises en situation, appelées en muséographie diorama, mais aussi panorama, ... sont également des formes immersives usitées.

Le lieu de présentation

Une exposition peut prendre place **en intérieur ou en extérieur, dans un musée, un monument historique, un bâtiment contemporain, des institutions, entreprises, salles polyvalentes, lieux publics, jardins, friches, ...** Elle peut se trouver dans un bâtiment existant, dans un lieu créé spécifiquement pour des expositions ou dans un bâtiment à créer. Les conditions matérielles de l'espace d'exposition, surface, infrastructures, accès... sont des données essentielles à prendre en compte.

La muséographie

C'est l'essence de l'exposition, sa ligne éditoriale, le scénario qui souligne l'angle du discours retenu, elle explicite les contenus des éléments de présentation. **Ce travail est toujours le résultat d'une réflexion, d'une élaboration, d'un travail d'écriture.**

Toute exposition suppose une articulation entre des contenus et les moyens de les présenter.

L'exposition forme un tout, dans lequel le contenu et la forme constituent un ensemble cohérent, nourri d'échanges entre muséographie et scénographie.

La scénographie

En réponse au programme muséographique, le scénographe conçoit et crée les parcours de visite, les espaces, le mobilier, les dispositifs de présentation et d'accrochage, les outils de médiation, **les ambiances sonores, visuelles et sensorielles**, qui permettent la transmission des messages muséographiques au visiteur et sa déambulation dans l'espace. Le scénographe construit une narration qui fournit les clés de lecture au visiteur et le conduit à sa propre expérience de visite, lui permettant de n'être pas seulement spectateur mais de devenir acteur de sa propre visite.

Quelle que soit sa forme, une exposition **invite le visiteur dans un environnement particulier et lui permet de vivre une expérience**. C'est la **scénographie** qui met en scène le contenu et ses objets dans un espace spécifique. C'est elle qui crée l'univers de l'exposition, lui donne sa forme en adéquation avec le sens recherché, suscite les sensations et les impressions.

La temporalité : une exposition peut être permanente, temporaire ou itinérante.

-Une exposition permanente est une exposition dont la durée de présentation n'est pas limitée.

-Une exposition temporaire est une exposition dont la durée de présentation est limitée (entre 3 et 9 mois généralement). La période peut être conditionnée par la durée limitée des prêts des objets ou des collections entre institutions, surtout lorsqu'ils sont fragiles ou sensibles.

-Une exposition itinérante, elle est issue soit d'une coproduction entre différentes institutions, soit de la volonté d'une institution de démultiplier une action de sensibilisation, soit d'une décision de commercialisation. Sa durée de vie est liée au nombre d'étapes, aux conditions de transport, de montages et de démontages successifs. Sa capacité à se déployer dans des espaces différents doit également être prise en compte. Ces expositions intègrent la modularité et l'évolutivité.

La médiation :

Elle participe de la réflexion que l'exploitant doit mener avec le muséographe. Proposer **des dispositifs de médiation, des animations, des activités pédagogiques, des actions culturelles, des supports d'informations...**

Les projets d'exposition doivent tous répondre à des questions semblables : le commanditaire, le type, la nature, l'enjeu, le sujet, le public attendu, l'importance ou la taille, le temps, le lieu, ce qu'elle raconte, les ressources que l'on a déjà, et celles qu'il faut réunir encore, comment enfin on l'exploitera une fois ouverte.

LE CONCEPT

Le concept de l'exposition définit l'idée initiale, précise les grands objectifs, identifie les principes généraux, sa temporalité, son lieu de présentation, ses publics, les grandes lignes de ses contenus, ses ressources, son exploitation.

La scénographie s'inscrit dans une démarche qui se concrétise par une réalisation sur mesure.

L'exposition est un média à destination de publics. Aussi, elle ne peut être une simple présentation des collections, des savoirs et informations collectées, elle est mise en forme pour être lisible et assimilable par les publics visés. Ce travail de recherche, d'échanges, d'analyse puis d'interprétation des données issues de la science, de l'état de la connaissance ou de la réflexion sur le sujet, est indispensable.

L'idée, la conception, les partis pris

Le commissaire et l'équipe muséographique assurent la démarche de programmation muséographique et la production des éléments de contenus de l'exposition.

LE MUSÉOGRAPHE est le scénariste, le médiateur des contenus de l'exposition. Il propose une mise en discours des données scientifiques qu'il collecte d'abord, puis sélectionne et organise. Il élabore le scénario de l'exposition qui inclut les médiations complémentaires susceptibles d'aider à la compréhension. Il se soucie des exigences des publics en proposant des techniques de communication adaptées à la bonne réception des messages, des contenus. Il travaille avec le scénographe pour adapter le programme muséographique et en maintenir les exigences durant le déroulement du processus de création de l'exposition. Il conduit en général la production des éléments de contenus.

LE DOCUMENTALISTE recherche, rassemble et livre (au format utile), sur une thématique donnée tous types de documents écrits, images, films. Il en négocie puis gère les droits. Il intervient tout au long du projet d'exposition. En ce qui concerne les images, le métier est dénommé iconographe.

LE SCIENTIFIQUE ou l'expert est le détenteur d'un savoir qu'il est envisagé d'exposer. Il intervient ponctuellement ou fait partie du comité scientifique de l'exposition. Il apporte les ressources et les savoirs pour nourrir le programme et valide éventuellement le sens donné au développement du contenu (textes et iconographie, audiovisuels, maquettes, etc...).

LE GRAPHISTE conçoit la mise en forme des contenus écrits et visuels. Il doit être associé au scénographe dès le début de la conception afin que textes, images et volumes forment un ensemble cohérent. La conception graphique détermine le choix des typographies, la mise en forme de la hiérarchie des propos préétablie dans le scénario, le positionnement des images, des visuels, des illustrations, le traitement de toutes les informations visuelles et textuelles. Le graphisme est indissociable de la scénographie et se construit simultanément.

L'ÉCLAIRAGISTE OU LE CONCEPTEUR LUMIÈRE conçoit la mise en lumière de l'exposition. Il définit les ambiances lumineuses, prescrit le matériel nécessaire et coordonne sa mise en œuvre, en tenant compte des exigences du programme, de l'accessibilité et des conditions de conservation. Il crée la mise en lumière sur les expôts et objets de collection, en respect des normes de conservation préventive. Il conduit les réglages finaux des éclairages.

LE CONCEPTEUR AUDIOVISUEL réalise la conception d'audiovisuels permettant la transcription, le développement, l'explicitation des contenus, décrits dans le scénario, en relation avec le commissariat.

LE CONCEPTEUR DES MANIPULATIONS OU MANIPEUR conçoit des dispositifs pédagogiques et ludiques. Les manipulations permettent d'approfondir ou d'illustrer efficacement un propos par l'interaction. En coordination avec le muséographe et le scénographe, ce concepteur scénarise l'utilisation par le public. Il choisit les technologies adaptées, conçoit l'ergonomie et le design le plus efficace.

LE CONCEPTEUR MULTIMÉDIA réalise la conception de multimédias ou interactifs informatiques permettant la transcription, le développement, l'explicitation des contenus décrits dans le scénario, en relation avec le commissariat.

LE DESIGNER SONORE conçoit et réalise des ambiances et dispositifs sonores.

L'INGÉNIEUR OU LE BUREAU D'ÉTUDES réalise les études techniques ou suit la réalisation des éléments étudiés dans le cadre du projet scénographique.

LE « PILOTE » connaît l'ensemble des techniques de mise en œuvre spécifique aux expositions. Il est en charge de l'ordonnancement, de la planification et de la coordination à tous les stades du projet scénographique.

La réalisation

LE SCÉNOGRAPHE crée les ambiances et les univers, poétise, rythme, cadence le parcours de visite. Le scénographe interprète le contenu et théâtralise l'espace. Il crée la scénographie en réalisant dessins, plans, maquettes ou autres médias nécessaires à l'élaboration de son projet, afin que la mise en scène, le parcours, l'ergonomie de visite d'une exposition, l'accès aux contenus soient compris comme un ensemble cohérent par le visiteur.

L'AGENCEUR réalise et intègre dans le lieu de l'exposition (sols, murs, plafonds) en faisant intervenir selon les besoins les métiers de la menuiserie bois, de la serrurerie, de la miroiterie, de la peinture, pour fabriquer des mobiliers, des vitrines, des cloisonnements, des cimaises.

LE DÉCORATEUR construit des décors (reproduction à l'identique, décor de théâtre, fresques, ...).

LE MAQUETTISTE est en charge de la réalisation de maquettes ou d'objets en volume de création ou de représentation ayant pour objet des reconstitutions ou des dispositifs explicatifs.

LE PRODUCTEUR d'audiovisuels et de multimédias.

LE RÉALISATEUR D'IMPRESSIONS GRAPHIQUES réalise et pose des impressions multisupports, tirages photographiques, ...

LE RÉALISATEUR DE MANIPULATIONS (dites « manips ») réalise des dispositifs spécifiques souvent interactifs faisant appel à différentes techniques ou technologies.

LE RÉDACTEUR des textes peut être nécessaire pour unifier et/ou donner un ton à l'ensemble des textes de l'exposition.

LE SOCLEUR réalise sur mesure les éléments sur lesquels viennent se poser, se fixer les objets. Il participe à l'intégration des objets avec le régisseur de collection et le conservateur.

Le fonctionnement, l'exploitation, médiation

L'exploitant est le garant de l'usage selon les objectifs définis par le maître de l'ouvrage (qui peut être la même instance que l'exploitant), puis est responsable de l'exploitation de l'exposition dès l'ouverture au public.

LE RÉGISSEUR DE COLLECTION s'occupe de **toutes les informations écrites ou visuelles qui documentent les objets de la collection**. Il assure la gestion matérielle des collections. Il conduit le soclage, l'encadrement et réalise l'intégration ou l'accrochage des collections.

LE CHARGÉ DE COMMUNICATION définit et met en œuvre des actions de communication visant à promouvoir l'établissement et ses expositions.

L'HÔTE D'ACCUEIL est un agent chargé d'accueillir, d'informer et d'orienter le public au sein de l'établissement. Il peut également être chargé de la billetterie.

LE MÉDIATEUR OU ANIMATEUR guide le public au sein de l'établissement ou lors de manifestations culturelles comme des expositions. Il est de plus en plus fréquemment chargé de définir, de concevoir et de mettre en œuvre des animations ou actions culturelles autour des thèmes de l'exposition.

LE RÉGISSEUR TECHNIQUE conduit l'exploitation, l'entretien et la maintenance des dispositifs, équipements et éléments d'exposition. Il peut faire appel à des entreprises spécialisées dans le cadre d'interventions ponctuelles ou de contrats de maintenance.

LE WEBMASTER : de plus en plus de projets font appel à des processus participatifs et nécessitent des régulateurs, des modérateurs et animateurs de site internet.

L'ACCUEIL DU PUBLIC comprend l'ensemble des questions liées à l'accueil physique du public dans le lieu de présentation et dans l'exposition, mais aussi à l'accueil et à la billetterie. Il définit le cahier des charges de la signalétique directionnelle jusqu'à l'espace d'exposition mais aussi jusqu'aux espaces de service, tels que boutiques et cafétéria ; il réfléchit sur l'attente, la jauge, les temps de parcours, le confort de la visite, la préparation des enquêtes auprès du public.

https://www.lesepl.fr/pdf/exposition_guide_bonnes_pratiques.pdf