



**Trente années de
muséographie française:
de l'objet à l'objet**

Pierre-Henri Magnin

Colección

Cuadernos de museología
Sistema de Patrimonio
Cultural y Museos

Universidad
Nacional de Colombia

Sede Bogotá



Sistema de Patrimonio Cultural y Museos
Universidad Nacional de Colombia

VICERRECTORÍA DE SEDE
Fernando Montenegro

ASESOR DE PATRIMONIO Y MUSEOS
Edmon Castell

DIRECCIÓN NACIONAL
DE DIVULGACIÓN CULTURAL
María Belén Sáez de Ibarra

EDICIÓN Y CONCEPTO MUSEOLÓGICO
Edmon Castell

COORDINACIÓN ÁREA DE COMUNICACIÓN
Juan Manuel Amórtegui

TEXTOS
Pierre-Henri Magnin
pymagnine@orange.fr

DISEÑO EDITORIAL DE LA COLECCIÓN
Julián Roa Triana / Ana Paula Santander

IMPRESIÓN
Unibiblos

ISBN
DEPÓSITO LEGAL
PRIMERA EDICIÓN
Febrero de 2009

Está permitido copiar, comunicary distribuir públicamente esta obra sólo bajo las condiciones especificadas en las Creative Commons relativas al reconocimiento, uso no comercial y respeto de los derechos morales del autor/res.

HISTOIRE DES COLLECTIONS PUBLIQUES : DE L'EXPOSÉ SAVANT À LA SOCIÉTÉ DU SPECTACLE

7	Présentation
9	Histoire des collections publiques : de l'exposé savant à la société du spectacle
19	Deux exemples
23	De l'objet à l'objet : un cycle de trent ans



PRÉSENTATION

EN FRANCE ET plus particulièrement à Paris, après trois siècles de culture muséographique fondée sur la conservation et l'enseignement magistral, les musées ont subi dans la seconde moitié du XX^e siècle une véritable révolution de leurs modes de communication avec le public.

Cette révolution accompagne l'avènement de la « société du spectacle » annoncé en 1967 par Guy Debord et l'apparition de nouvelles techniques de communication.

Le spectacle, comme vecteur éducatif, a profondément marqué les trente dernières années, très riches en projets et en réalisations muséographiques. Cette révolution a établi un nouveau métier au premier rang des équipes attachées à l'aménagement muséographique : le « scénographe d'exposition ».

En Français, « scénographe d'exposition » est un terme officiel. Il figure dans les appels de candidatures et les cahiers des charges des concours publics. Associé à un architecte quand il s'agit de la création ou de la modification structurelle d'un musée, ou comme Maître d'œuvre unique s'il s'agit d'une exposition et de travaux de second œuvre.

Le « scénographe d'exposition » opère le plus souvent sous statut de profession libérale. Il n'est pas astreint aux

mêmes garanties et assurances que les architectes.

La « scénographie d'exposition » ne dispose pas encore d'un d'enseignement spécifique ni de diplôme. On enseigne les techniques et l'art d'exposer dans le cadre des écoles d'aménagement intérieur, de design, d'arts graphiques ou de communication multi-médias. Plus rarement dans les écoles d'architecture.

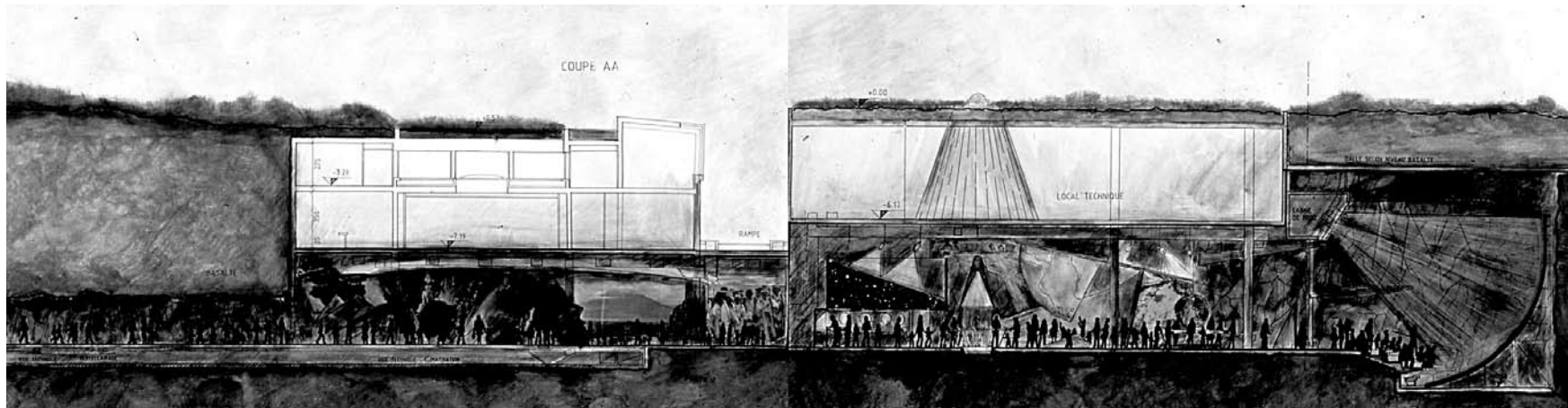
Dans les séquences suivantes nous allons parcourir rapidement l'histoire du discours muséologique à partir d'exemples de musées scientifiques et techniques que je connais bien, pour nous arrêter sur ce qui caractérise la mise en scène spectaculaire des contenus et des supports informatiques dont les excès sont aujourd'hui en voie d'être corrigés.

Le dernier chapitre permettra de saisir le rôle et l'environnement de travail du « scénographe d'exposition » et le processus qui conduit du programme instruit par le Maître d'ouvrage à l'installation d'une exposition dans un espace public.

HISTOIRE DES COLLECTIONS PUBLIQUES : DE L'EXPOSÉ SAVANT À LA SOCIÉTÉ DU SPECTACLE

DES CABINETS DE curiosités du XVIII^e siècle aux grands musées nationaux, les espaces d'expositions et de conservation témoignent des découvertes et des conquêtes du monde savant.

Outils d'éducation populaire et manifestes du génie national, les musées participent de l'architecture monumentale de la puissance publique. La population est invitée à mesurer l'étendue de plus en plus vaste du champ cognitif des « savants » de la nation. Leurs exposés modifient la perception du monde de la population comme le sentiment qu'elle a d'elle-même.



Les grands musées sont pour la plupart logés à Paris et doivent leur existence à la commande personnelle de rois ou de présidents de la république.

Dans le même registre que l'éducation nationale les musées publics font partie des instruments pédagogiques d'intégration sociale de l'État.

À l'origine, la création d'institutions détachées de l'Université répond au besoin du monde savant d'échapper aux limitations imposées par les tutelles religieuses dont l'enseignement, en latin, s'accommode mal de l'émergence d'une vision rationnelle du monde et d'une diffusion plus large des connaissances.

La première mission d'État que l'on peut considérer comme une démarche à vocation muséographique et de recherche date de 1633 quand Louis XIII fait construire le bâtiment et les dépendances du « Jardin royal des plantes médicinales » qui deviendra en quelques décennies un laboratoire de recherche et d'enseignement gratuit, en langue française, dans les domaines de la botanique, de la chimie et de l'anatomie.

Sa collection de plantes, puis d'animaux s'enrichira au gré des expéditions scientifiques, coloniales et des découvertes. Elle va conduire ce palais de l'Ouest parisien, sans discontinuité, jusqu'à sa mission actuelle de *Museum National d'Histoire Naturelle*.

Autre institution multiséculaire, le Conservatoire des Arts et Métiers dont les premières machines furent

exposées, là aussi à des fins de formation, dans les bâtiments d'un ancien cloître réquisitionné par la Révolution. Son rôle principal était de familiariser la population avec les innovations technologiques : outillage agricole, puis machines et outils industriels.

Ces institutions pédagogiques et de recherche s'agrandissent au fil du temps et se métamorphosent. Elles sont pensées et aménagées comme de véritables temples dédiés au progrès et aux valeurs universelles issues de l'esprit encyclopédique. Elles s'ouvrent progressivement à la curiosité populaire et contribuent aux programmes pédagogiques des écoles.

Jusqu'à l'apparition des médias de masse, elles animent le seul espace de communication scientifique et technique à l'adresse de la population, sans pour autant perdre leur vocation d'enseignement supérieur et de recherche, qu'elles continuent à dispenser de nos jours. L'accès aux collections est très encadré : salles publiques, accessibles au grand nombre, salles de consultation réservées aux chercheurs, aux enseignants et étudiants autorisés, laboratoires et chaires d'enseignement des professeurs les plus prestigieux, toutes ces fonctions cohabitent sur le même site. Une partie des collections reposent dans des réserves et s'empoussièrent en attendant un improbable retour à la lumière.

L'ouverture au public exige l'ordonnancement muséographique des espaces d'exposition et des collections. Elle conduit à réviser les règles de conservation, à exposer les objets à la lumière du jour, aux aléas climatiques de salles

sans climatisation et de les offrir au vol ou à la vandalisation, conditions assurément contraires aux règles de bonne conservation.

Avec le développement des jardins botaniques et zoologiques, au XIX^e siècle, leur vocation didactique est mise à l'épreuve par les grandes foires-expositions nationales et coloniales. Ces manifestations grandioses et éphémères, avec leurs reconstitutions de paysages et de biotopes, leurs attractions vivantes et leurs « panoramas » préfigurent la culture- spectacle.

En 1930, un des pavillons construits pour la grande exposition de 1900 deviendra le Palais de la Découverte dédié à la vulgarisation scientifique fondamentale, face au Grand Palais qui accueille aujourd'hui encore les plus grandes expositions parisiennes.

La particularité de ce musée est de proposer des expériences conduites par un personnel composé d'étudiants qui opèrent devant les visiteurs en les invitant parfois à participer à leur démonstration. Ce principe de médiation orale a fait sa réputation. Il est aujourd'hui en cours d'absorption par le Musée des Sciences et de l'Industrie de la Villette.

Après la seconde guerre mondiale, l'évolution rapide des techniques de conservation et de communication exige une maîtrise de l'environnement muséographique que les bâtiments anciens peuvent difficilement assurer. L'augmentation de la fréquentation publique exige une nouvelle

configuration des espaces intermédiaire et de circulation. La muséographie s'enrichit d'un paramètre nouveau : la gestion du flux du public.

Les autorités commandent la création de bâtiments nouveaux et la réorganisation des bâtiments anciens. Les architectes sont dès lors associés aux conservateurs qui étaient jusqu'alors seuls juges des normes et des aménagements muséographiques.

Dans les années 60, le cas du musée des Arts et Traditions Populaires aujourd'hui transféré à Marseille, illustre un des derniers exemples de ce que l'on peut appeler la « culture de la conservation ».

Le bâtiment réservé aux expositions est aveugle et climatisé. Il présente ses collections dans des galeries vitrées, aménagées avec art et un grand souci de clarté didactique. Des scènes sonorisées de reconstitution d'intérieurs payans ou d'ateliers d'artisans constituent le seul effet théâtral de l'exposition. Le déclin progressif de la fréquentation de son Musée lui a valu d'être fermé en 2002.

Son créateur Georges Henri Rivière a poussé à ses extrêmes limites la muséographie didactique en établissant des règles strictes de présentation comme le fond noir des vitrines, le refus de toute représentation humaine et le regroupement thématique des collections. Il fut l'inventeur des éco-musées, qui sont des villages reconstitués en plein air dans lesquels on retrouve les maisons, les outils et les mobiliers d'autrefois. leur mise en scène peut aller jusqu'à

la présence d'acteurs-artisan en costume qui travaillent sous les yeux des visiteurs.

Le bâtiment du Centre Pompidou est la première manifestation architecturale d'un espace conçu, comme une scène de théâtre, pour évoluer et se prêter à toutes les configurations.

Il a fêté son trentième anniversaire l'année dernière. Il fut conçu par les architectes Piano et Rogers comme un jeu de construction dont mes immenses plateaux libres sont soutenus par une structure extérieure dans laquelle les sols et les cloisons modulaires peuvent être démontés et reconfigurés au même titre que le mobilier. Les modules de planchers et de cloisons équipés permettent une distribution très souple des réseaux d'alimentation des éclairages et des éléments d'exposition. Ce principe constructif intègre dès le départ une des qualités essentielles du spectacle : sa capacité à se renouveler. Ce qui est construit doit pouvoir être déconstruit sans mettre en cause l'intégrité structurelle du bâtiment.

À l'échelle des expositions, cette architecture flexible favorise l'apparition du « scénographe d'exposition » dont

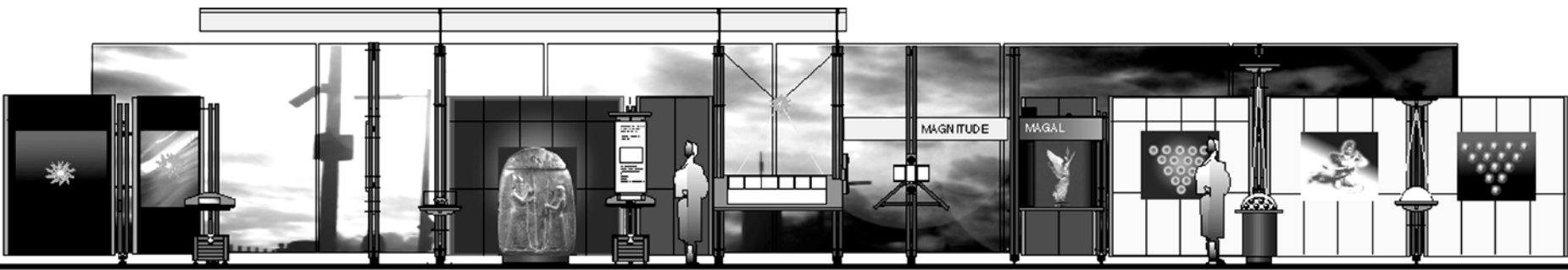
la fonction va prendre de plus en plus d'importance.

Ce nouveau rôle, distinct de ceux de l'architecte et du conservateur, en fait le scénariste, de designer, le prescripteur et le coordinateur des expositions. Il exerce à partir du programme de l'exposition établi par son client à partir duquel il remet l'ouvrage fini après son ouverture au public.

Son apparition bouleverse l'ordre épistémologique sévère et dépouillé des vitrines et des tableaux immuables de la muséographie académique, qui cède sa place à une variété infinie de formes et de genres narratifs. Décors et machines, automates et écrans interactifs livrent au public leur contenu didactique dans le cadre d'un scénario général de présentation.

Le parcours du visiteur, la signalétique, la répartition des éléments d'appel, des circuits courts et des circuits longs, le découpage des sujets, l'ergonomie des éléments d'exposition et leur accessibilité y compris aux personnes handicapées, la gestion des langues et de la diffusion sonore font dès lors partie de la mission du scénographe.

L'attractivité de la forme doit faire naître l'intérêt pour le fond. Tel est le credo à partir duquel les trente dernières

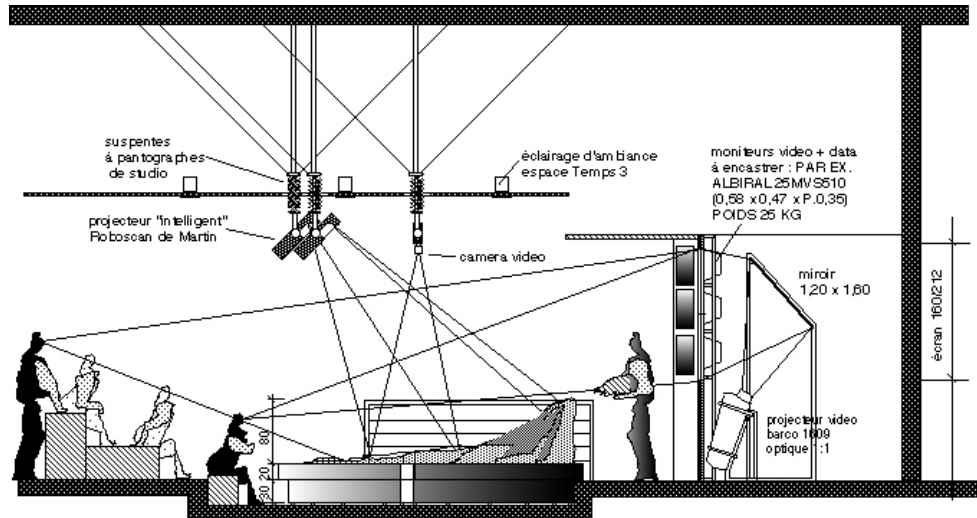


années de recherches et d'applications muséographiques ont vu se développer un nouveau marché et de nouvelles compétences.

Des équipes de gestion et de création, mais aussi de nombreux ateliers artisanaux et semi-industriels polyvalents apparaissent dans tous les domaines de la communication, des automates multi-médias, de la maquette, du design, de l'infographie et de la construction d'équipements et de décors.

D'un autre côté, le renouvellement des expositions et l'accélération des connaissances et des techniques de communication ont peu à peu remis en cause le concept même d'exposition permanente.

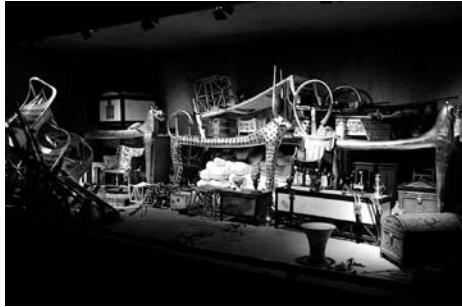
Des équipes de gestion et de création, mais aussi de nombreux ateliers artisanaux et semi-industriels dans tous les domaines de la communication, des automates multi-



médias, de la maquette, du design, de l'infographie et de la construction d'équipements et de décors, se sont développées grâce à l'essor de la muséographie spectaculaire.

La nécessité de relancer l'intérêt du public raccourcit la durée de vie des expositions, jusqu'à remettre en cause la notion de permanence. Renouvellement partiel des présentations, changements de sujets, agrandissement des espaces réservés aux expositions temporaires et aux événements télévisés ou commerciaux

Le succès populaire est très grand et les foules se pressent aux portes des nouveaux musées cependant qu'apparaît une forme de spectacle plus massive encore : les parcs d'attraction qui ouvrent un nouveau marché à la consommation des loisirs. Certains d'entre eux, comme Le Futuroscope de Poitiers, opèrent une sorte de synthèse entre la muséographie scientifique et l'attraction de foire.



DEUX EXEMPLES

LE MUSÉE DES Sciences et de l'Industrie de la Villette est le plus imposant des musées à vocation scientifique et technique à la création duquel j'ai collaboré. Il a été installé dans la carcasse d'un bâtiment industriel inachevé au nord de Paris sur le site des anciens abattoirs de la ville. Il a ouvert ses portes au milieu des années 80 après neuf années d'études et de chantier. Ses expositions couvrent 20 000 m² de plancher.

La conception de ce musée qui est aujourd'hui la vitrine scientifique et technologique du pays a consacré la place du scénographe-designer dans l'équipe des partenaires scientifiques et conservateurs en lui octroyant la maîtrise de l'aménagement des plateaux d'exposition et en séparant sa mission de celle de l'architecte du bâtiment.

Le projet a consacré le plus d'argent et de temps à l'étude muséographique muséographique que toutes réalisations muséographiques françaises.

Plusieurs directions thématiques ont présidé à sa réalisation en exploitant toutes les ressources technologiques du moment : l'informatique, l'interactivité des machines et du public, l'automatisation des éléments d'expositions et de la gestion technique du bâtiment tout entier.

Ces équipes font partie de la Maîtrise d'ouvrage (l'administration du musée). À la tête de chaque équipe un

Chef de projet, - ou Commissaire d'exposition -, joue le rôle d'animateur et de coordinateur administratif entre la direction générale du musée, les services des pompiers et de la sécurité et les partenaires extérieurs qui vont créer et réaliser l'exposition.

C'est lui qui arbitre les conflits éventuels entre les parties, assure la gestion du budget, réunit les éléments du programme et organise les réunions de travail entre les scientifiques, le « scénographe d'exposition » qui est le Maître d'œuvre mandaté pour assurer la « bonne fin » de l'exposition.

Le développement des études et de l'évaluation financière du projet de ce musée conduisirent à une masse budgétaire si lourde que les crédits de l'État ne pouvaient pas assurer. Pour y parvenir, il fut nécessaire de modifier son statut administratif et son nom, pour qu'il puisse recevoir les contributions financières de partenaires industriels et commerciaux. Son nom d'origine, « La Cité des Sciences et des Techniques », fut changé en cours de route pour devenir « La Cité des Sciences et de l'Industrie ».

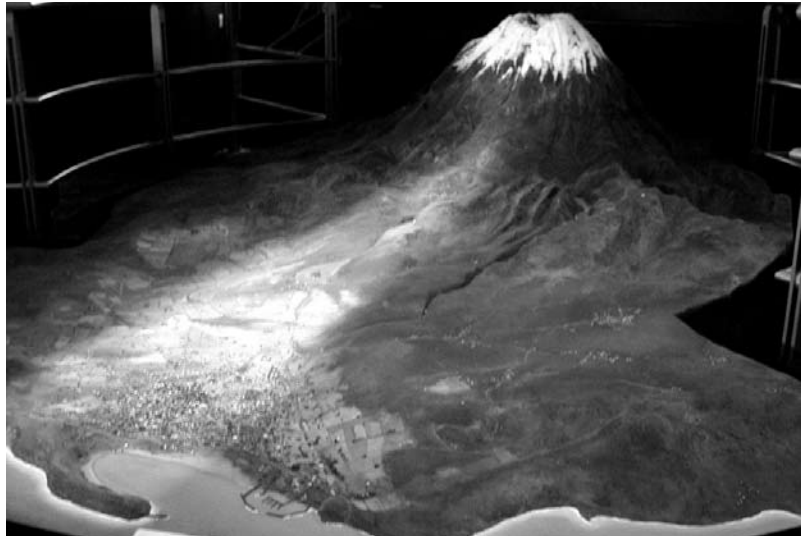
Le Centre Européen de Volcanologie - Vulcania, renommé dernièrement, Parc d'attraction de Vulcania, fait le lien entre musée scientifique et parc d'attraction. Construit par l'architecte autrichien Hans Hollein au cœur du massif volcanique d'Auvergne, cette réalisation à la fois spectaculaire et enterrée a entamé sa carrière comme un musée de vulgarisation scientifique.

En dépit de ses qualités spectaculaires, l'épuisement rapide de son potentiel attractif l'a conduit en huit ans à se défaire de la moitié de ses plateaux d'exposition pour les remplacer par des attractions foraines à prétexte scientifique.

Ce changement de vocation est aujourd'hui en cours d'évaluation. Il constitue peut-être la seule issue possible pour l'équilibre financier d'un établissement isolé des zones urbaines et essentiellement fréquenté pendant l'été.

Comme la politique marchande de la Cité des Sciences en plein Paris, ces difficultés signalent les difficultés économiques du pays, mais pas seulement.

Elle est aussi symptomatique d'une perte d'attractivité de la muséographie de divertissement face à la concurrence des jeux et des mondes virtuels qu'elle ne peut plus égaler et à celle d'Internet qui constitue aujourd'hui une fenêtre ouverte sur toutes les connaissances du monde, disponible jour et nuit dans tous les foyers.



DE L'OBJET À L'OBJET : UN CYCLE DE TRENTE ANS

EN QUARANTE ANS, la muséographie a intégré et parfois avancé l'apparition des outils informatiques de communication pour offrir au public des exposés plus brillants, plus amusants, adaptés aux différentes catégories d'âges et de capacité. Ces moyens ont progressivement vidé les musées des médiateurs humains. Les images virtuelles, les modèles informatiques se substituent aux objets réels. Le mode d'expression muséographique des décennies précédentes est profondément remis en cause, comme la relation du public avec les expositions.

La création d'environnements de plus en plus sophistiqués autour de l'objet présenté : la vitrine nue, le socle et le commentaire écrit qui constituent l'environnement classique de la présentation ne disparaissent pas. Ils se fondent à l'intérieur d'un ensemble d'outils de communication intégrés qui contribuent par exemple à pénétrer à l'intérieur de l'objet, à en simuler le fonctionnement ou à le poser dans un environnement élargi.

Cet élargissement du propos établit une image plus cohérente du monde.

Par exemple la vitrine de cinq cents papillons étiquetés du début du XX^e siècle se transforme en plusieurs éléments complémentaires : une banque d'images de papillons, une vidéo

sur ses métamorphoses, une microscopie ou une maquette agrandie d'un fragment d'aile, une cartographie des colonies de papillons d'Europe, etc.... Tous les objets sont placés dans un décor qui les signale comme appartenant au même sujet : l'îlot qui est l'unité muséographique de base.

Les outils interactifs proposent des menus à partir desquels le visiteur peut créer son propre chemin de questionnement, revenir sur ses pas, approfondir ou survoler le sujet, choisir une langue ou un programme adapté à son âge.

L'interactivité ne se limite pas à la commande des écrans. Elle peut conduire des maquettes, des mouvements mécaniques ou de véritables démonstrations. Elle remplace le médiateur vivant, le démonstrateur, l'accompagnateur pédagogue.

Les automates programmables permettent d'intégrer de plus en plus finement les différents éléments de présentation à un scénario global de présentation. Ils assurent le pilotage du son, de la lumière, des mouvements motorisés et des projections. Les présentations automatiques prennent le nom de « petits théâtres ». Leur programmation inclut la gestion des files d'attente, affiche les horaires des séances, commande l'ouverture et la fermeture des portes, etc...

L'expression ultime de l'automatisation d'une exposition est la Gestion Technique Centralisée, copiée sur les automates de contrôle des chaînes industrielles. Des capteurs renseignent le personnel chargé de l'entretien et de la sécurité du musée en temps réel.

Elle signale par exemple un défaut d'éclairage ou de son, une porte bloquée, un ordinateur en panne ou un projecteur en surchauffe.

Le personnel d'entretien et de surveillance n'est pas visible. Il surveille les écrans du réseau de surveillance technique à partir d'une salle qui regroupe la veille technique, la sécurité et les pompiers.

Pour répondre rapidement à un défaut, le musée doit disposer d'un stock important de machines de rechange : ordinateurs, pupitres d'interface, automates, écrans, projecteurs. Les compétences du personnel doivent répondre à la sophistication des outils de communication.

Le multilinguisme et l'accès aux handicapés. L'introduction des dispositifs multimédias et des bornes de consultation informatiques diminue considérablement la nécessité du texte imprimé et facilite la diffusion multilingue qui peut être accessible à travers les menus des supports informatisés ou à travers les audio-guides que les visiteurs peuvent louer à l'entrée du musée.

La réglementation exige que l'essentiel des expositions soient accessibles aux handicapés moteurs, aux mal-voyants et aux sourds. La conception des supports associe des associations de handicapés avec qui le scénographe définira les emplacements, la nature et le contenu des aides nécessaires.

La gestion du flux des visiteurs doit être prise en compte dans la définition du contenu des expositions est également fonction de la régulation du temps de visite

du public à partir d'un objectif déterminé par le Maître d'ouvrage qui indique combien de visiteurs par jour l'exposition doit pouvoir absorber.

D'une part, les règles de sécurité imposent un nombre maximum de personnes simultanées dans l'exposition : à partir de ce maximum, chaque personne qui quitte la salle libère le passage d'un nouveau visiteur.

D'autre part, la recette de l'exposition dépend du nombre de visiteurs. La gestion du flux permet d'optimiser les recettes, par exemple en créant plusieurs parcours, un rapide et un lent, en limitant la durée des spectacles à quelques minutes, et en installant les éléments de temps long comme les postes de consultation « pour en savoir plus » - les bases de données ou les livres -, à l'extérieur de l'exposition.

La muséographie : un travail d'équipe. L'étude et la mise au point du projet constitue une phase très longue et très coûteuse. Elle associe de nombreux experts et des professionnels d'horizons différents et des scientifiques (le savant d'autrefois) de différentes disciplines. Avec le Maître d'œuvre « scénographe d'exposition », ils doivent établir le compromis muséographique qui assurera la qualité du spectacle, sans trahir le contenu didactique du message. Ce passage à la communication de masse est souvent douloureux pour l'expert scientifique parce qu'il réduit son savoir à un discours plus simple et plus court qu'il ne souhaite.

Le responsable scientifique et le scénographe travaillent ensuite avec les créateurs de la forme : réalisateur

multi-média, maquettiste automatique, graphiste, rédacteur.

L'inflation des coûts de production et d'entretien.

En vingt ans, le prix moyen du mètre carré d'exposition est passé de 150 € à plus de 2 000 € : 15 fois plus.

Cette inflation ne concerne pas que le prix de la création. Elle fait également flamber le coût d'exploitation des musées, contraints de disposer de personnels spécialisés ou de sous-traiter la maintenance technique d'équipements très sophistiqués dont la moindre panne provoque la frustration d'un public qui a payé son entrée pour trouver une exposition en ordre de marche.

L'irruption de l'informatique domestique et d'Internet changent les conditions de diffusion des connaissances et des jeux. À partir des années 90, le développement parallèle de l'informatique domestique, des jeux interactifs et en général de tous les spectacles publics ou privés engendre le développement de sociétés de production dont les moyens financiers sont incomparablement plus puissants, qu'il s'agisse de l'industrie de grande distribution, des salons de jeu ou des grands parcs d'attraction. Petit à petit, les animations et les jeux interactifs muséographiques qui avaient émerveillé le public perdent leur capacité à le surprendre et à le séduire. C'est particulièrement remarquable chez les jeunes, scolaires, adolescents et jeunes adultes.

Le budget des musées ne leur permettent pas d'atteindre les tarifs pratiqués par les agences d'infographie et

d'animation numérique qui accaparent les créateurs dont beaucoup ont fait leurs premières armes grâce à la muséographie.

Les machines interactives ne sont plus le privilège des musées et des salons de jeu. Elles font partie de l'équipement banal de chaque foyer.

Dans ce contexte de concurrence défavorable, l'apparition d'Internet et du haut débit provoquent l'explosion de l'horizon des connaissances et la disponibilité absolue du web marque un saut quantitatif et qualitatif qui permettra peut-être de sortir de la fascination spectaculaire à laquelle les musées ont consacré leurs meilleurs moyens depuis la fin des années 70.

Je ne veux pas dire par là que ces outils et ces méthodes, pas plus que la scénarisation des expositions-spectacles, soient une mauvaise chose.

Je pense qu'ils ont contribué à la virtualisation du monde et participé ainsi, légitimement, au développement d'un langage à qui Internet donne aujourd'hui sa pleine signification : ouvrir dans chaque maison un musée virtuel, une source inépuisable de connaissances, de spectacles et de jeux.

Je pense également que le musée, en tant que lieu public, en tant qu'espace réel, peut profiter de ces nouvelles routes d'information pour retrouver en quelque sorte l'attrait et la fraîcheur de sa vocation d'origine.

Comme le spectacle vivant, le musée post-internet devra exploiter et développer une approche plus charnelle

avec son public et lui donner la seule chose que les médias virtuels ne peuvent pas offrir : la présence du monde sensible.

Le Palais de la Découverte évoqué au début de cet exposé a maintenu depuis son ouverture une tradition de « médiation orale » fondée sur la démonstration vivante, organisée en petits amphithéâtres animés à heures fixes par des « médiateurs » en chair et en os. Ce dispositif a traversé un peu malgré lui la vague d'automatisation des nouveaux musées qui pendant trente ans ont absorbés les crédits disponibles. Grâce à ce gel, le Palais de la Découverte va peut-être retrouver son statut de modèle muséographique vivant.

La dernière exposition à laquelle j'ai travaillé est à ce titre intéressante. Elle n'est pas dépourvue d'artifices, ni de scénario. Elle dispose d'un accompagnement sonore diffusé par casques et d'un complément audio-visuel documentaire. Sur 4 000 m² de surface, la diffusion multimédiatique occupe 400m². Sa création a coûté environ 1 500€/m². Les 4/5^è de ce budget ont été consacrés aux objets, à leurs supports et au cloisonnement de l'espace.

C'est une exposition itinérante dont la première étape à Zürich en Suisse vient de s'achever après 7 mois de succès populaire.

Son vocabulaire est classique. Ce qu'elle propose d'exceptionnel sont des fac simile de l'ensemble des objets découverts dans la tombe de Tout Ankamon, réalisé sous la direction d'égyptologues de haute renommée. Ces objets

sont présentés à portée de main des visiteurs, sans autre attrait que leur masse, leur forme, leurs couleurs.

L'engouement du public pour l'Égypte ancienne est bien sûr à l'origine de son attractivité. Mais je suis persuadé que c'est la densité et l'incroyable force de présence de ces objets qui ont assuré la durée de son succès. Une fois installée, l'exposition ne requiert que peu de frais d'entretien.

Le musée des Arts Premiers de l'architecte Jean Nouvel, quai Branly, est le dernier en date des grands musées publics. Il réussit de la manière la plus heureuse l'association du scénographe et du conservateur contemporains, délivrés des excès de la période précédente, sans pour autant retomber dans la rigidité des musées de première génération

J'espère que ce panorama répond à votre attente et qu'il vous aidera à prendre la mesure des difficultés et des conséquences financières induites par le recours trop massif aux technologies de pointe.





INTER AULAS ACADEMIÆ QUÆRE VERUM

Museos, universidad y mundialización fue compuesto en
caracteres Minion Pro y Formata. La edición estuvo
al cuidado de Edmon Castell y Juan

Manuel Amórtegui

