

## 1. Quels rôles respectifs ont la muséographie et la scénographie ?

- Sans doute faut-il déjà dire que **les dénominations des compétences**, des rôles et des savoir-faire respectifs, pourtant très distincts et très complémentaires, valent beaucoup.

La **muséographie** est censée désigner tout ce qui concerne les contenus d'une exposition et les modes de médiation d'un sujet. De quoi on parle et comment on en parle. Cela va de la définition d'un propos à la structure d'un parcours, du choix des collections à l'élaboration de ce qui les entoure (textes, images, maquettes...), de la définition des médiations spécifiques (films, multimédias...) à celle des systèmes embarqués (audio, visioguides). La **scénographie** désigne, elle, la mise en espaces, en volumes, en matières, en lumières, la mise en des formes diverses de tous ces contenus - c'est-à-dire les modalités concrètes, physiques, sensibles qui seront proposées aux visiteurs dans leur découverte.

Pendant longtemps, ce travail sur les contenus a été appelé la **muséologie**. Depuis une quinzaine d'années, en France, on est passé à muséographie. Muséologie est devenu le terme réservé à l'étude des musées et des expositions, étude menée par des universitaires n'en concevant pas. Notons au passage, qu'en Belgique ou au Canada, c'est encore souvent le terme de muséologie qui prévaut.

Ce changement de vocabulaire n'est pas (encore) adopté par tout le monde. Certains scénographes disent qu'ils font de la muséographie, parce que le mot musée s'y trouve (ils font de la scénographie de musée), et parce que le mot scénographie est aussi employé dans le théâtre, le spectacle - donc insuffisamment spécifié. Et beaucoup de commanditaires emploient aussi " muséographie " en mêlant fond et forme, contenu et contenant.

Cette **imprécision du vocabulaire** est à la fois compréhensible (une exposition est un tout), et stupéfiante dès qu'on a, une fois dans sa vie, fait une exposition, la plus petite soit-elle. Car oui, il y a d'un côté de la muséographie, c'est-à-dire des gens qui étudient un sujet et définissent ses modes d'approche et de traitement, et d'un autre de la scénographie, c'est-à-dire des gens qui vont l'exprimer dans l'espace, les mobiliers, les circulations, les décors, les atmosphères, les dispositifs etc. Et oui enfin, entre les deux, ça dialogue et ça s'influence, dans des allers-retours entre fond / muséo et forme / scéno.

Les muséographes ont des formations généralistes diverses, en sciences, en histoire, en sociologie, en lettres... Les scénographes sortent, eux, d'écoles d'architecture, de design, d'arts décoratifs ou appliqués. Ce n'est en aucun cas du corporatisme, mais les deux compétences ne correspondent pas aux mêmes formations, ni aux mêmes responsabilités, ni aux mêmes savoir-faire. Elles sont chacune indispensables et elles sont complémentaires. Pour la muséographie comme pour la scénographie, de la création est à l'œuvre, augmentée par celle des spécialistes de la lumière, des réalisateurs de films, de sons et de dispositifs en tous genres. Une exposition est une œuvre collective.

Pour simplifier, dans la suite, je dirai muséo et scéno...

- **Au démarrage**, pour les expositions thématiques, qu'elles soient sur des sujets historiques, scientifiques, ethnographiques, sociologiques etc, la muséo précède la scéno (sauf pour les expositions dites immersives, car la dimension spectaculaire prime : la scéno a la main).

La base d'une exposition est la description écrite, et éventuellement illustrée, des contenus dans **un programme muséo**, qui est un peu **l'équivalent d'un scénario** pour un film. Le séquençage est donné, les collections, s'il y en a, sont réparties, les modalités d'expression et de médiation sont suggérées, ou exigées, la place des textes et des images est précisée - tout cela étant étroitement lié aux publics visés et à la vie de l'exposition à venir (animation, médiation, visites guidées, accessibilité, multilinguisme, maintenance...).

Ce programme, bien que précis, doit laisser **une marge d'interprétation** à la scéno. Le scénographe, de toutes les façons, interprètera le programme, avec sa sensibilité, son style, ses résolutions spatiales, techniques et budgétaires. D'ailleurs, lors d'un concours pour le choix d'une équipe de scéno, à partir d'un même programme muséo, arrivent des propositions scéno très variées - autant qu'il y a d'équipes qui concourent !

Ensuite, après le programme et les esquisses, **muséo et scéno vont aller de plus en plus dans le détail de leur propre champ d'intervention**. Au programme général succéderont un programme détaillé, les synopsis des films/multimédias/manipes..., leurs réalisations, les rédactions des textes etc. Côté scéno, aux esquisses succéderont les APS (Avant-Projet Sommaire), APD (Avant-Projet Détaillé), DCE (Dossiers de Consultation des Entreprises). Tout au long, muséo et scéno se nourrissent réciproquement, leurs avancées convergent vers un projet. Ils s'influencent mutuellement : les scénographes ont des points de vue, font des propositions sur les contenus et leur expression, et les muséographes le font sur la scéno.

- Pour qu'il y ait du **dialogue entre contenus/muséo et contenants/scéno**, et des adéquations, quels sont les outils ? Du langage certes, des images et des références communes aussi, mais cela passe surtout par des documents, des plans, des élévations, des coupes, des axonométries, des dessins et quelques fois des images de synthèse et des maquettes que produit la scénographie. La muséo doit à la fois savoir travailler sur les outils de la scéno, et fournir à la scéno toutes les informations sur les contenus, sous des formes claires, organisées, stables.

On conçoit ensemble une exposition. L'étonnant est que jusqu'au démarrage du chantier, cette co-création n'a d'autre réalité que les plans, les dessins, les dossiers descriptifs. En amont du chantier en effet, tout est prévu, dessiné, validé - jusqu'à, par exemple, l'accrochage exact des collections dans les vitrines, que la scéno dessine à partir des listes et des indications données par la muséo, et que la muséo vérifie, et corrige éventuellement.

- Il y a cependant des **domaines réservés**, car tout ne se partage pas entre muséo et scéno, tout ne se recouvre pas. Ainsi, par exemple, les relations avec les comités scientifiques et les partenaires d'une exposition sont du ressort de la muséo, tandis que les relations avec les fabricants des mobiliers, des agencements, des décors, etc relèvent de la scéno.

## **2. Les conditions de production ont-elles un impact sur les relations entre muséographie et scénographie ?**

Oui, très important.

- Tout d'abord, **l'endroit où s'exerce la muséo** est variable : chez le commanditaire (soit directement avec une équipe en interne, soit indirectement en assistance à maîtrise d'ouvrage), ou bien au sein d'une équipe de maîtrise d'œuvre réunissant muséo et scéno. Dans le premier cas, un concours de scéno sera organisé. Pendant le concours, on ne se parle pas. Une fois que l'équipe de scéno est choisie, le travail d'adaptation, de dialogue, peut et va commencer, avec d'un côté la muséo chez le commanditaire, de l'autre l'équipe de scéno.

Deuxième cas, muséo et scéno travaillent ensemble dès le départ. En effet, un commanditaire peut faire un concours pour choisir une équipe muséo + scéno, à partir d'un cahier des charges plus ou moins épais. Muséo et scéno se choisissent et répondent ensemble. Leurs échanges ont commencé en amont, et ils proposent au commanditaire une exposition fond/ forme. Le dialogue se poursuivra ensuite entre l'équipe constituée, muséo + scéno, et le commanditaire, et à l'intérieur de l'équipe constituée.

Le rapport de forces entre muséo, scéno et commanditaire est de ce fait très différent selon les cas.

- **Le budget est un autre point déterminant.** De façon un peu schématique, dans le budget d'une exposition, temporaire ou permanente, les grands postes sont ceux des études (au rang desquelles les honoraires de la muséo et de la scéno), ceux de la fabrication (mobilier, agencements, électricité et éclairage, équipements divers...), ceux de la réalisation (films, multimédias, dispositifs...). Viennent ensuite les postes de communication, d'animation.

C'est le commanditaire - et souvent l'équipe muséo quand elle assure le commissariat, ce qui est fréquent - qui définit ce budget. Sa justesse au départ est primordiale. Pour ce qui est des études, par exemple, si les honoraires prévus pour la scéno sont trop faibles, cela rendra difficiles les relations de travail, comme on peut l'imaginer. Si le programme muséo prévoit un budget de fabrication trop serré par rapport à ses ambitions, cela va aussi compliquer les relations, car peu de marges de manœuvre existeront. Notons aussi que certains budgets sont cogérés par la muséo et la scéno. Par exemple celui des multimédias. De la muséo dépendent leur définition et leur réalisation. De la scéno dépendent l'équipement, le câblage, le support.

Dans tous les cas, au long du processus, des ajustements entre muséo et scéno se font sur ces questions budgétaires. Et des arbitrages s'avèrent souvent nécessaires, parfois douloureux : supprimer ceci ou cela pour tenir dans le budget ? Qui décide ?

- Pour mémoire, **les plannings de production** jouent aussi dans les relations muséo - scéno. Trop courts : peu de possibilité de faire mûrir le projet, et de le faire évoluer. Trop longs : risque de dilution de l'énergie créative commune.

### 3. Quelles sont les écueils dans la collaboration muséographie/ scénographie ?

- **Faire son métier de muséo** évite certains écueils. Il faut en gros éviter de parler de forme sans, ou avant de, parler de fond, et ne pas faire de la scéno à la place du scénographe. Les muséographes peuvent avoir un point de vue sur la scéno mais ce n'est pas pour autant qu'ils sont scénographes. (Si Georges-Henri Rivière faisait tout, muséo et scéno, c'était à une époque et dans un contexte particuliers, et c'était un homme hors du commun.) Et les

scénographes sont les premiers à être mécontents quand ils n'ont pas de programme, que celui-ci n'est pas assez solide, ou encore trop contraignant.

- **La mauvaise prise en compte du graphisme** est un autre écueil. On devrait d'ailleurs toujours parler de scéno et de graphisme, et tout ce qui a été dit *supra* pour la scéno vaut pour le graphisme. Dans une exposition, le texte est partout, sur les cartels certes, mais aussi les supports de médiation, les consignes des manipes, le sous-titrage d'un film, le légendage d'une carte, l'écran d'un visioguide etc. De plus, le graphisme travaille sur, et avec, les images : iconographies, schémas, images explicatives ou décoratives, pictogrammes, etc. À quoi ajouter aujourd'hui le *motion design*, le graphisme animé, efficace et séduisant.

Il arrive malheureusement que la scéno dénie l'importance du graphisme. Pourquoi ? Parce que des textes, des images, de grande ou de petite taille, ce sont des surfaces à ménager, à éclairer (ce qui peut concurrencer la dramaturgie de l'exposition), et des budgets. Et peut-être aussi parce que la scéno veut être seule visible ?

Le graphisme est pourtant véritablement constitutif de l'identité d'une exposition. Cette autre compétence, distincte de la scénographie, est décisive pour la muséographie. Il est important de l'inscrire dès le départ de la conception, et de prévoir, pour ces savoir-faire précieux, des honoraires *ad hoc*. Sinon cela complique de façon indirecte la collaboration entre muséo et scéno, car le trio créateur de base comprend muséo, scéno, graphisme.

- **Ce n'est pas si facile de partager un objet/projet commun**, porté par les désirs des uns et des autres. Car c'est musical, une exposition - symphonie, coups de cymbale ou de triangle, silences, rythmes, ritournelles, solos... On crée un espace particulier où le visiteur va être pris dans des récits, dans des découvertes successives, avec des sollicitations de toutes sortes : avancer, reculer, contourner, lire, regarder, écouter, toucher, s'asseoir, jouer, sentir... La collaboration entre muséo et scéno concerne tout ceci. Cela suppose de s'être mis d'accord globalement sur ce vers quoi on va, et c'est du travail, puis c'est encore du labeur que de faire tous les ajustements de détail.

Une affaire de personnes et d'esprit, tout autant qu'un processus méthodique et technique placé sous le signe de nombreuses contraintes, voilà où se joue dans l'allégresse et la difficulté, et de manière différente pour chaque projet, la relation entre muséo et scéno.