

Noémie Drouguet
Séminaire de muséologie
Université de Liège

Actes de la Journée d'études muséologiques au Musées d'Histoire de la Ville de Luxembourg - 22 mars 2005

Présentation de la méthodologie : une approche hypertextuelle de l'exposition

Dans le cadre des recherches pour ma thèse de doctorat en muséologie (promoteur : André Gob), je me penche sur le processus de conception et de structuration des expositions portant sur des thématique de société¹. Ces recherches m'ont amenée à développer une méthodologie permettant de renouveler le langage de l'exposition. Cette méthodologie a pu être testée lors de deux expositions : « Aux abris ! », présentée au Musée de la Vie rurale en Wallonie à Saint-Hubert (Belgique) et « Luxembourg, siège des pouvoirs », présentée au Musée d'Histoire de la Ville de Luxembourg. Ces expositions-laboratoires m'ont donné l'occasion, d'une part, d'observer tout le processus de conception et de réalisation et, d'autre part, d'évaluer le comportement et la satisfaction du visiteur face à ces présentations expérimentales.

Le protocole d'exposition

Le « protocole d'exposition » est le document que j'ai rédigé dans le cadre de mes recherches et que j'ai proposé aux conservateurs du Musée d'Histoire de la Ville de Luxembourg pour guider et accompagner la conception d'une exposition-laboratoire. Il présente les étapes, successives ou simultanées, depuis l'émergence de l'idée jusqu'à la réalisation d'une exposition et son évaluation. La présente communication est un résumé très synthétique de ce protocole.

Constats, hypothèses et objectifs de la recherche

Le premier constat concerne le musée et l'exposition. Celle-ci est souvent pensée comme un texte, comme une narration plus ou moins didactique et surtout linéaire. On « raconte une histoire » au visiteur, qui doit bien en suivre les chapitres pour la comprendre. Le second constat a une portée beaucoup plus générale : de nombreuses mutations ont été apportées à l'écriture et à la lecture depuis l'introduction de l'Internet, des CD-roms et de l'hypertexte. Dès lors, l'hypothèse qui est posée est la suivante : le visiteur, par ailleurs « hyperlecteur » dans sa pratique de l'informatique, n'est-il pas capable de comprendre et d'apprécier le langage et la logique hypertextuelle ?

L'expérience consiste à s'inspirer de cette logique (et non la transposer !) pour structurer le contenu et la forme de l'exposition ainsi que le, ou plutôt les, parcours de visite.

Les objectifs de cette expérience de renouvellement de la structure de l'exposition sont multiples. Il s'agit tout d'abord de libérer l'exposition d'une approche discursive unilinéaire, chronologique ou typologique, qui est contraignante pour le visiteur et ne lui laisse pratiquement pas de liberté pour son parcours. S'il effectue un cheminement qui s'écarte du circuit idéal imaginé par le concepteur, il prend le risque de ne pas comprendre le message, le discours, porté par l'exposition. Dès lors, le second objectif est de rendre le visiteur actif et de lui donner la possibilité de faire des choix. Le troisième, qui n'est pas nouveau dans le domaine de la muséologie, est de décloisonner les approches strictement disciplinaires d'un sujet et, enfin, de proposer aux visiteurs plusieurs regards sur un même sujet et lui suggérer des réflexions pour élaborer son propre regard, ce qui me paraît essentiel si l'on veut faire du musée un forum de discussion.

L'hypertexte

« En informatique, la notion d'hypertexte représente une façon de relier directement entre elles des informations diverses, d'ordre textuel ou non, situées ou non dans un même fichier (ou une même « page ») à l'aide de liens sous-jacents »ⁱⁱ. Le « texte » créé par le lecteur imite la structure non linéaire des idées, par opposition au format linéaire de l'écriture, du film ou de la parole. Il donne lieu à une consultation interactive, puisque le lecteur doit activer ces liens pour consulter une nouvelle page ou fenêtre.

La méthodologie proposée

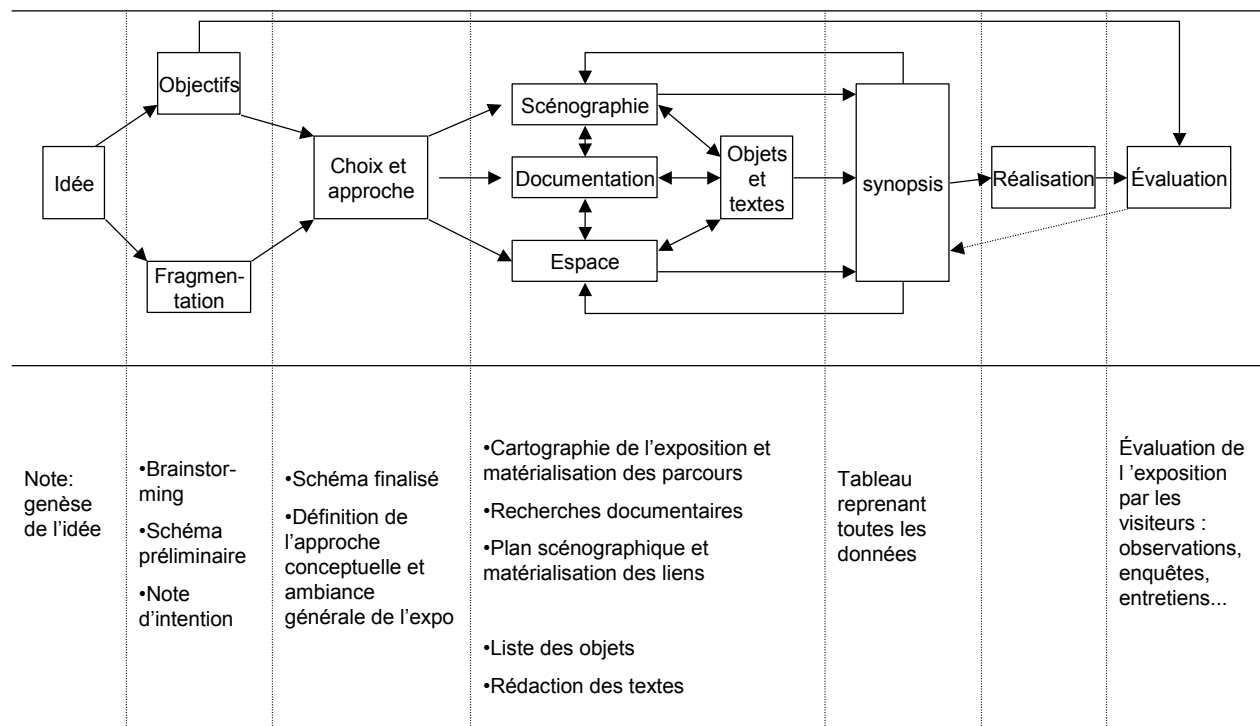
La méthodologie n'est pas révolutionnaire en soi. Si elle s'inspire de la logique de l'hypertexte, qui ne peut s'appliquer intégralement que dans le domaine informatique, elle se base aussi sur des pratiques déjà rencontrées et utilisées par certains concepteurs d'expositions, comme le brainstorming, le recours à d'autres disciplines proches ou encore les schémas ou plans conceptuels esquissés sur une feuille. Le but de cette méthodologie est de rassembler ces pratiques et de systématiser la démarche et le processus de mise en exposition. Les étapes présentées ici sont tantôt successives, tantôt simultanées, et appellent des allers-retours permanents. Les étapes 3, 4 et 5 sont celles qui présentent la plus grande originalité – et donc aussi la plus grande difficulté – dans ce processus expérimental.

1. Le choix du sujet, qui implique un premier découpage et esquisse les contours de l'exposition.
2. La définition des objectifs assignés à l'exposition et le public visé.

3. La décomposition, la fragmentation du thème général de l'exposition et la construction des liens qui existent entre les sous-thématiques. Il s'agit à la fois d'étendre, d'ouvrir le thème au maximum et de le segmenter en un maximum d'entités thématiques, qui sont les nœuds d'information. On les reporte graphiquement et l'on ajoute tous les liens possibles entre ces nœuds. Le schéma obtenu de la sorte est complexe et pourrait être qualifié de « sac de nœuds ». C'est pourquoi, il est nécessaire ensuite de le simplifier en sélectionnant certains nœuds et certains liens, ceux qui sont jugés les plus pertinents en fonction des objectifs définis précédemment. Chacun de ces nœuds appelle la lecture d'autres, complémentaires, dans un ordre qui n'est plus unique et linéaire.
4. La définition de l'approche scénographique globale du sujet de l'exposition. La scénographie doit aider à la « lecture » de l'exposition et faciliter la navigation. Elle doit apporter l'unité au sujet qui risque d'exploser en de nombreux fragments. Elle doit donner du sens à la structure, d'apparence décousue, du sujet et rendre sensibles les liens qui existent entre les nœuds. On peut jouer sur les couleurs, les ambiances, les décors. On posera implicitement des questions pour relancer la curiosité et inciter le visiteur à être actif. Il est particulièrement important dans une exposition de ce genre de soigner la signalétique et les textes. Ceux-ci doivent présenter plusieurs niveaux de lecture afin de jouer le rôle de guide. On ajoutera, même si cela peut sembler paradoxal, des passages obligés et en particulier une *home page*. Celle-ci constitue l'abordage de l'exposition : comme sur Internet, un passage obligé qui présente une introduction générale au sujet, un aperçu de la disposition spatiale et un sommaire qui orientent le visiteur vers les informations et les nœuds qu'il désire visiter en premier. La *home page* peut être dédoublée, soit à un autre emplacement dans l'exposition (s'il y a plusieurs entrées, par exemple), soit sur papier ou un dépliant remis au visiteur dès l'entrée dans l'exposition et auquel il pourra constamment se référer durant son cheminement.
5. La mise en espace. Il s'agit de conceptualiser tous les parcours possibles et de décider des passages obligés (comme la *home page*). Au moment de définir la mise en espace, c'est-à-dire de disposer les nœuds sur le plan des salles d'exposition, on doit veiller à optimiser la navigation du visiteur dans ces espaces. Il faut lui permettre de **sélectionner** les nœuds qu'il a envie d'explorer, dans l'ordre qu'il souhaite. Ces choix peuvent être faits par **association** d'idées en fonction des liens proposés (par ricochet), par **contiguïté**, surfant de proche en proche, en fonction de la proximité physique des nœuds, et par **stratification**, en interrogeant des niveaux hiérarchisés d'information, du plus général au plus spécialisé. Afin d'éviter toute linéarité et tout parcours obligé, l'espace doit être décroïsonné au maximum, pour permettre que les liens soient activés librement par le visiteur. Cela n'est pas évident, on s'en doute, lorsque le bâtiment ne s'y prête pas. Néanmoins, il est souhaitable que puisse se créer une vraie circulation aléatoire, en évitant, par exemple, que la disposition spatiale n'incite le visiteur à longer les murs.
6. Recherches documentaires, sélection des expôts, rédaction des textes. Ces étapes se déroulent simultanément et parallèlement aux autres dans le processus.

7. Rédaction d'un synopsis ou document synthétique.
8. Réalisation et ajustements (allers-retours).
9. Evaluation.

Processus de conception et de mise en exposition :



ⁱ Ce projet a pu être mené à bien grâce à la convention de recherche (8.4. 510.01 F) octroyée par le Fonds National de la Recherche Scientifique et un crédit spécial de recherches de l'Université de Liège.

ⁱⁱ Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte, 1999.